

**Araştırma Makalesi****Başvuru:** 15.11.2022**Kabul:** 05.12.2022**Atıf:** Erkan, Mukadder ve Ülfet Doğan Arslan. "Postmodern Toplumlarda Yerinden Edilen Gerçeklik ve Yeni Uzamlar," *Temaşa Felsefe Dergisi* sayı: 18 (Aralık 2022): 235-244. <https://doi.org/10.55256/temasa.1205085>

# Postmodern Toplumlarda Yerinden Edilen Gerçeklik ve Yeni Uzamlar<sup>1</sup>

**Mukadder Erkan<sup>2</sup>**

ORCID: 0000-0002-9110-4272

**Ülfet Doğan Arslan<sup>3</sup>**

ORCID: 0000-0002-9994-1446

DOI: 10.55256/TEMASA.1205085

## Öz

Hızla gelişip yayılan teknoloji araçlarıyla insanoğlu bilgiye anında ulaşip iletişim kurabilmektedir, fakat medya ve internet kültürünün bireylerin algısını istedikleri yere çekebildikleri de bir gerçektir. Bu sebeple medya bilginin konumunu ve mahiyetini değiştirerek kitleleri yönlendirmeyi başarmıştır. Günümüzde bilgiden çok bilgiyi taşıyan araçların önem kazanması sebebiyle yaşamın her alanında gerçekte var olmayan birçok içerik sunulmaya başlanmıştır. Gerçek olanın yerini alıp gerçekte var olanlardan daha güçlü hale gelen imgeler taşıdıkları mesajlardan daha önemli bir hal almıştır. Geç kapitalizmin toplumlarda sebep olduğu bir başka problem ise gerçeklik algısı yerinden edilmiş, içinde bulunduğu topluma ve uzamlara uyum sağlayamayan şizofren öznelardir. Bu sebeple gerçeğin yerini göstergelerin aldığı, artık gerçek ve onun kopyasından da bahsetmenin mümkün olmadığı bu yeni toplum düzeninde birey kendine yine teknoloji aracılığı ile yeni gerçeklikler oluşturmaya girişmiştir. Bilgi ile kullanıcı arasında üretici-tüketici ilişkisi gelişmiş, gerçekliğin bilgisi ekonomik bir forma dönüşmüştür. Bu çalışmada Jean Baudrillard'ın Simülasyon kuramından yola çıkılarak içinde bulunduğumuz postmodern toplumlarda bireyin yapay bilgiden artık neden kaçamadığı ve dahası bilginin yapaylığını da neden sorgulamadığı anlatılmaya çalışılmıştır. Baudrillard'ın çeşitli kavramlarla açıklamaya çalıştığı bu yeni toplum düzeninde medya ve teknoloji sayesinde bireylerin uzam algısının nasıl değiştirildiğine değinilmiştir. Bu çalışmada kısaca değinilen başka bir durum da postmodern bir dünyada gerçek ile görüngünün birbirine karışması sebebiyle bireyin kimlik inşa etme ve kendine toplumda yer bulma çabasının nasıl problematik bir hale geldiğidir.

**Anahtar Kelimeler:** Postmodernizm, Medya, Uzam, Baudrillard, Simülasyon, Hiper-Gerçeklik.

## Displayed Reality in Postmodern Societies and New Spaces

### Abstract

With the rapidly developing and spreading technology, human beings can reach information and communicate instantly, however, it is a fact that media and internet culture distract the perception of individuals. For this reason, media have succeeded to direct the masses by changing the position and concept of knowledge. Today, by reason of the fact that tools which carry information have become more important than information itself, it has been started to be released many inexistent concepts in every field of society. Images that replace the real thing and become stronger than the real ones have become more important than the message they carry. Another problem caused by Late Capitalism in societies is schizophrenic subjects whose perception of reality has been displaced and who cannot adapt themselves to the society or space they live in. Thus, in this new social order, in which signs have replaced reality and it is no longer possible to talk about reality and its copy, the individual has attempted to create new realities for himself through technology. A producer-consumer relation has occurred between information and its user and then the knowledge of reality has become an economic form. In this study, based on Jean Baudrillard's Simulation theory, it has been tried to explain why the individual in postmodern societies can no longer escape from artificial information, and, moreover, why he does not question the artificiality of information. It is also mentioned that through technology and media, how individuals' perceptions of space have been changed in this new social order of which Baudrillard tries to explain by using many concepts. Another case touched briefly in this study is that how the effort of individual to create an identity and find a position for himself in society becomes problematic because of that reality and illusion are intermingled in a postmodern world.

**Keywords:** Postmodernism, Media, Space, Baudrillard, Simulation, Hyper-Reality.

<sup>1</sup> Bu çalışma Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İngiliz Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı bünyesinde, Prof. Dr. Mukadder Erkan danışmanlığında, Ülfet Doğan Arslan tarafından hazırlanan "Richard Brautigan'ın Seçili Romanlarında Postmodern Uzamlar" başlıklı doktora tezi esas alınarak oluşturulmuştur.

<sup>2</sup> Prof. Dr., Atatürk Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü. merkan@atauni.edu.tr

<sup>3</sup> Öğr. Gör., Kafkas Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Batı Dilleri ve Edebiyatları Bölümü. doganulfet@gmail.com

## Giriş

Michel Foucault “Başka Mekânlara Dair” başlıklı çalışmasında “içinde bulunduğumuz dönem daha ziyade mekân dönemidir”<sup>4</sup> diyerek artık XIX. yüzyıla hâkim olan, insanın özünün tecrübe ettiği süreçler ve toplumsal yapı içinde oluştuğunu ve bu şartlara göre sürekli değişim ve dönüşüm içinde olduğunu iddia eden tarihselcilikten kopuşu savlamakta, buna ek olarak da uzamsal düşünüş biçimlerinin XX. yüzyıla hâkimiyetini vurgulamaktadır. Çünkü XVIII. yüzyılın ikinci yarısında başlayan Sanayi Devrimi ile birlikte kırsaldan şehirlere doğru bir göç başlamış, şehirlerde yeni bir yaşam ve yerleşim düzenine geçiş de bireyin uzama olan bakış açısını yenilemesini zorunlu kılmıştır. Toplu ve etkileşim içinde yaşamayı gerektiren bu yeni yaşam biçiminde düzen sağlamak adına birtakım kontrol mekanizmaları üretilmiş ve bu mekanizmaların işlediği mekânlarda birey belirli sınırlar ve kurallar içerisinde yaşamak zorunda bırakılmıştır. Dolayısıyla önceki yüzyıllarda olguları, olayları ve bireyin eylem ve seçimlerini içinde buldukları tarihsel koşullara göre değerlendirerek, “tarih”, dolayısıyla “zaman” kavramı üzerinde yoğunlaşan düşünüş biçimlerinden farklı olarak, XX. yüzyıl bireyin sosyolojik ve siyasal açılardan tahakküm altında kalışı ile uzamın önem kazandığı bir dönem olmuştur. Zamanla, sanayileşen toplumlarda çeşitli yollarla kontrol edilen bireylerde etkilenme, maruz bırakılma, yabancılaşma, ötekileştirilme, sürüklenme ve sıkışma gibi hissiyatlar ortaya çıkmaya başlamış, bu sebeple, otorite ile bireyin modern yaşam gereği karşı karşıya olduğu mekânlar arasındaki ilişkilerin irdelenmesi gerekliliği söz konusu olmuştur. Dolayısıyla dönemin düşünürleri de mekânları yükledikleri görevler ve içinde yaşayan bireyler ile değerlendirme yoluna gitmişlerdir.

Postmodernizm öncesi kapitalizmin egemen olduğu toplumlarda birbirine karşıt sayılabilecek iki temel dünya görüşü olan burjuvazi ve Marksizm’e ait fikirler ortaya çıkmış, bireyler de kültürel, siyasi, ekonomik yaşam biçimlerini ve dahası gerçeklik algılarını bu iki kutup üzerinden şekillendirmişlerdir. Fakat 1960’lardan sonra modern toplumlarda endüstrileşmenin getirisi olarak kendiliğinden ortaya çıkan bir tüketim aşaması söz konusu olmuştur. Değişime uğramış kapitalizmin bu yeni basamağıyla beraber toplumsal yaşantının bütün alanlarında sınırsız bir tüketim evresi başlamış, bireyler de doğal olarak farkına varmaksızın söz konusu tüketim sisteminin birer parçası haline gelmiştir. Gelişen kitle iletişim araçlarının da desteklediği bu tüketim kültürü bireyde gerek fiziksel gerekse psikolojik tatmin yanlısımları oluşturarak bireyin zamanla bu sistem içerisinde gerçeklik algısını kaybetmesine yol açmıştır. Dolayısıyla bu iki dünya görüşü üzerine temellenen inançlar sistemi de bireylerin gündelik hayatlarında ihtiyaçlarına cevap veremez olmuş, karşıtlıklar üzerinden oluşturulan gerçeklikler de geçerliliğini kaybetmiştir. Gerçeklik algısı yerinden edilen toplum bu noktadan itibaren gerçekliği soyut, zihne bağlı, spekülâtif ve imgesel olanda yeniden üretme gayretine girişmiştir.<sup>5</sup>

## 1. Yerinden Edilen Gerçeklik

XX. yüzyılın önemli düşünce insanlarından Jean Baudrillard tüketimin arttığı bu postmodern dünyada artık hayatımıza yerleşen medya olgusunun bireyin gerçeklik algısını değiştirip yeniden ürettiğini ileri sürmekte, gerçekliğin ortadan kaybolduğunu ifade ederken de fiziki değil zihinsel anlamda kayboluşunun altını çizmektedir.<sup>6</sup> Ontolojik gerçeklikten çok epistemolojik gerçekliğin üzerinde duran Baudrillard, Batı rasyona-

<sup>4</sup> Michel Foucault, *Özne ve İktidar, Seçme Yazılar 2*, çev. Işık Ergüden ve Osman Akınhay. (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2014), 291-292.

<sup>5</sup> Oğuz Adanır, *Baudrillard* (İstanbul: Say Yayınları, 2010), 51-53.

<sup>6</sup> Jean Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, çev. Oğuz Adanır. (Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2015), 14.

lizminin bir ürünü olan Modernizmin evrensellik adına gerçekleştirmiş olduğu bütün söylem ve eylemleri eleştirerek onun doğru bilgisinin geçerliliğini artık kaybettiğini iddia etmektedir. Postmodern öncesi dönemde gerçeklik kavramı, duruma göre değişiklik gösteren ve ikircikli olanın tersine, somut ve zihinden bağımsız bir şekilde var olanı ya da aldatıcı ve imgesel olanın tersine koşulsuz ve fiilen var olanı ifade etmek için kullanılmakta idi.<sup>7</sup> Fakat süreç içerisinde akli idealize eden ve merkeze alan homojen ve hiyerarşik düşünüş biçimleri geçerliliğini kaybetmiş ve yerini esnek, karmaşık, heterojen yapılara bırakmıştır. Postmodernistlere göre Modernizm vadettiği Aydınlanmacı hedeflerin hiç birini yerine getirememiş, baskıcı ve tek tipleştirici bir yapıya dönüşmüştür. Böylelikle “büyük anlatılara” duyulan güven sarsılmış, “hakikat” söylemlerine şüpheyle yaklaşmış ve dahası “hakikat” arayışı önemini kaybetmiştir. Bu dönemde kaybolan hakikatin ve anlamın yerini ise imgeler almıştır.

Günümüz toplumlarında birey kendini, imge olarak adlandırılan, gerçek veya gerçek dışı olguları zihinsel süreçlerde temsil eden ve bu temsillerden ortaya çıkmış birtakım görsel benzerliklere sahip olan şeylerin kopyalarının meydana getirdiği zihinsel nesnelere oluşan bir evrenin içerisine hapsetmiş, gerçeklikle ilgili olan her şeyi artık zihninde oluşan imgeler aracılığı ile değerlendirmeye başlamıştır. Hal böyleyken hakikate veya gerçeğe ait perspektiflerle ilişkinin kesildiğini gösteren, bütün gönderge sistemlerinin ortadan kaldırıldığı postmodern çağa has bir uzama geçiş söz konusudur. Gerçekliğin teknoloji aracılığıyla yapay bir şekilde sonsuz sayıda üretimine müdahale edilemeyen bu uzamda zaten söz konusu gerçekliklere ait köken de aranmamaktadır. Baudrillard çoğaltarak özü ortadan kaldırma suretiyle sadece yapay olan gerçekliğin varlığının sürdürülmesi amacı gözetilen,<sup>8</sup> sözüm ona gerçeklikleri bireylerin sorgulamadan kabul ettiği bu yeni düzeni “sistem” kavramı ile açıklamaktadır. Anlamın ikili karşıtlıklar üzerine kurulduğu modern dönemin aksine bu yeni sistemde fikir sistemlerini oluşturan kutuplar birbirinin içinde eriyip kaybolmuş, bu sebeple iktidar da muhalefet de eş zamanlı olarak yerinden edilmiştir. Baudrillard kaçılması mümkün olmayan bu simülasyon evreninde bireylerin kendilerine yaşam simülasyonları oluşturduğunu, böyle bir uzamda böyle bir yaşantıya sahip olan bireylerin de insan simülakrına dönüşmüş olabileceğini iddia eder.<sup>9</sup>

Herhangi bir şeyin kopyasının kopyasını tanımlamak için kullanılan simülakr Baudrillard tarafından “bir gerçeklik olarak algılanmak istenen görünüm” olarak ifade edilmektedir.<sup>10</sup> Baudrillard simülakr kavramını daha anlaşılır kılabilmek için Güney Fransa'nın doğusunda yer alan Lascaux mağarası örneğini vermektedir. İçinde Yontma Taş Devri'ne ait bir takım tasvirlerin yer aldığı bu mağara II. Dünya Savaşı'ndan sonra ziyarete açılmış fakat ziyaretçilerden dolayı ortaya çıkan karbondioksitin mağaranın iç yüzeyine zarar verdiği anlaşıldığında ziyarete kapatılmıştır. Daha sonra mağaranın hemen yakınında bir yere mağaraya birebir benzeyen bir kopyası inşa edilmiş ve ziyarete açılmıştır. İsteyen ziyaretçiler önce küçük bir boşluktan asıl mağarayı görüp, daha sonra yakınlarda inşa edilen kopyanın tamamını gezebilmektedirler. Fakat ziyaret için sıraya girmiş olan insanların çoğu mağaranın kopyası ile karşı karşıya olduğunun farkında olmadığı gibi asıl mağaranın nerede olduğunu bile bilmemektedir. Baudrillard'ın bu örnekte vurgulamak istediği şey sonradan inşa edilen mağaranın hem kendisini hem aslını yapaylaştırıyor olma durumudur. Yapay olan ile gerçek olan birbirine karışmış, kusursuz kopya niteliği taşıyan gösterge ise başka bir şeye dönüşmüştür. Bu durumu Baudrillard “... kendisinden ya da varlığından vazgeçilmesi olanaksız bir şeye dönüşmek”<sup>11</sup> olarak ifade etmektedir çünkü gerçeğinin taklidi olan kopya artık gerçeğin yerini almış ve gerçek olan ile olmayanı ayırt etmek zor-

<sup>10</sup> Jean Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, çev. Oğuz Adanır. (Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2014), 7.

<sup>11</sup> Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği*, 65.

laşmıştır.<sup>12</sup> Bir başka deyişle simülasyon imgeyi tuzağına düşürmüş, imge göstergenin yaptığı şey gibi gerçeğe dönüşmekten kurtulamamıştır. Baudrillard imgelerin taşıdıkları özellikleri fonksiyonlarına göre şöyle sınıflandırmaktadır; derin bir gerçekliğin yansıması olan hakikat ve sır teolojisine göndermede bulunan pozitif imge, derin bir gerçekliği gizleyen ve değiştiren olumsuz imge, derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyerek bir görünümün yerini almaya çalışan büyülü imge ve son olarak da gerçekliğin hiçbir varyasyonu ile ilişki içinde olmayan, sadece kendinin simülakrı olan imgeler.<sup>13</sup> Baudrillard şeylerin imgelerinin nasıl kendi simülakrlarına dönüştüğünü Jorge Luis Borges'in *Alçaklığın Evrensel Tarihi* adlı kitabında bahsettiği bir hikâyeden yola çıkarak anlatmaya çalışmaktadır. Hikâye kitapta şu şekilde aktarılmaktadır;

“O İmparatorluk'ta Haritacılık Sanatı o denli Mükemmellik'e ulaşmıştı ki, Tek bir eyaletin Haritası bir Şehir'i ve İmparatorluk'un kendisinin Haritası bütün bir Eyalet'i kaplıyordu. Zaman içerisinde, bu Ayrıntılı Haritalar biraz eksik bulundu ve Haritacılık Okulu, İmparatorluk'la bire bir Ölçekte bir İmparatorluk Haritası geliştirdi, öyle ki, harita, noktası noktasına gerçeğiyle çakışıyordu. Haritacılık Bilimine daha az önem veren sonraki Kuşaklar, bu Boyuttaki bir haritanın kullanışsız olduğuna karar verdiler ve biraz saygısızlık da ederek onu Güneş ve Yağmur altında yıpranmaya terk ettiler. Batı Çölleri'nde haritanın yırtılmış Parçaları bugün bile bir Hayvana ya da bir dilenciye Barınak olabiliyor; Coğrafya Biliminden Tüm Ulusa kalan yalnızca budur.”<sup>14</sup>

Baudrillard anlatılan bu hikâye ile esasında ne haritalandırma öncesinde ne de haritalandırma sonrasında böyle bir toprak parçasının var olduğunu söylemektedir. Çünkü ilk olarak haritadan ve sonra simülakr olarak gerçeğin yerini alan toprak parçasından bahsetmek gerekmektedir. Maddesel bir gerçekliğe sahip olan arazinin insan zihninde çeşitli sınırlarla çerçeveslendirilerek haritalandığını ve bu toprağın modellenerek aslı ve gerçekliğinden farklı bir hipergerçekliğinin yaratıldığını öne sürmektedir çünkü harita gerçek uzamın yerine geçmiştir.<sup>15</sup>

Fakat çarpıcı olan nokta şudur ki, bu durumda asıl yarılsamayı oluşturan şey kaybolan ontolojik ya da fiziksel gerçeklik değil, bireyde ve toplumda oluşan zihinsel bilme süreçlerinin değişikliğe uğruyor oluşudur. Baudrillard'ın iddia ettiği imgenin görünüm ve yarılsamalarla yakından ilişki içerisinde olduğu savı Antik Yunan felsefecilerinden Platon'un *Devlet* adlı eserinin yedinci kitabında Sokrates tarafından anlatılan mağara alegorisini akla getirmektedir. Bu metafora doğduklarından beri bir mağaraya zincirlenmiş insanlardan bahsedilmektedir. Bu mağarada insanlar sağa sola hareket edemeyecek ve sadece karşılarındaki duvarı görece şekilde oturmaktadırlar. Karşılarındaki duvarda arkalarında kalan mağaranın giriş kısmındaki ateşten dolayı yansımalar görmekte, mağarada olduklarını bile bilmedikleri için yegâne gerçekliğin bu imgeler ve imgeler geçerken çıkan sesler olduğunu düşünmektedirler. Bu insanlardan biri zincirlerinden kurtulup mağaranın dışına çıktığında anlar ki, yegâne gerçeklik olarak düşündükleri imgeler aslında arkalarında var olan bir ateşin önünden geçen insanların ve onların taşıdıkları nesnelere yarattığı gölgelerdir. Farkına vardığı şeyi mağaraya dönüp diğerlerine anlattığında gerçeklik bilgisi gölgelerden ibaret olan bu insanlar ona inanmaz ve mağarada kalmayı sürdürürler. Platon için toplumun içinde var olan birey tıpkı bu mağaradaki insanlar gibidir ve mağarada gördükleri imgeler de toplum tarafından kabul edilen gerçeklerdir. Toplumun içinde var olan kuralların insanları sınırladığı gibi bu örnekte de zincirler bu bireyleri sınırlamakta ve hakiki gerçekliği görmelerine engel olmaktadır. Önlerine sürekli gölgeler yerleştirilmiş bu insanlar yaşadıkları ortamın veya

<sup>12</sup> Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, 23.

<sup>13</sup> Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, 19.

<sup>14</sup> Jorge Luis Borges, *Alçaklığın Evrensel Tarihi*, çev. Zeynep Çağlayan. (İstanbul: Telos, 1995), 123.

<sup>15</sup> Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, 19.

konfor alanlarının dışına çıkmadıkça onlara öğretilen ya da sunulan gerçekliğin dışında hiçbir gerçekliğin ayırdına varamamaya mahkûmdurlar.<sup>16</sup>

Platon'un mağara benzetmesinde bulunan gölgelere çok benzeyen günümüz toplumlarındaki simülakrlar Baudrillard için korkutucu birer nitelik taşımaktadırlar. Çünkü Baudrillard simülasyon süreçlerini düzene karşı olmasalar bile doğrudan gerçeğin kendisine karşı bir hareket olarak nitelendirdiği için düzenin önüne geçen bir sistem olarak görmektedir. Dahası, artık günümüzde gerçek diye nitelendirebileceğimiz bir şey olmadığından gerçeklik seviyelerinden veya simülasyonlarından da bahsetmek yersiz olacaktır.

## 2. Yerini Alan Gerçeklik

Baudrillard her türlü düzenleme, organizasyon ve yasanın da birer simülasyondan ibaret olduğunu ileri sürmektedir. "... Gerçeklik modern batılı Akıl tarafından keşfedilmiş olup, Evrensel giden yolda önemli bir dönüm noktasıdır"<sup>17</sup> diyerek var olanların tümünü insanın çıkarlarına hizmet eder kılmayı hedefleyen<sup>18</sup>, bu sebeple varlığa hâkim olma amacından başka bir şey gütmeyen Batılı düşünüş biçimini de eleştirmektedir. Dolayısıyla en baştan beri sürüp gelen problem düşünüş biçimlerinden kaynaklanmaktadır. Baudrillard bu Batılı ideoloji içerisinde simülakr düzenlerini üç aşamada açıklar. Bahsettiği bu basamaklardan ilkinde Tanrı'nın yaratmış olduğu doğanın ve varlıkların iyimser ve uyumlu taklitlerini oluşturmayı amaçlayan imgeleme ve kopyalama üzerine kurulmuş doğal simülakrlar yer almaktadır. Doğal değerleri ortaya koyan, Rönesans'tan Sanayi Devrimi'ne değin süren, biçim kopyalamayı esas alan bu klasik dönemde gerçek nesnelere orijinaline sadık kalınarak sadece birer kopyası üretilmektedir. Kopya ve aslı beraberdir fakat hangisinin orijinal hangisinin kopya olduğu aşikârdır çünkü bu evre doğal değerler yasasına dayanır.<sup>19</sup>

Simülakr düzeninin ikinci basamağında ise enerji ve güç üzerine kurulan makinaların somutlaştırdığı üretim süreçlerine dayanan bir evreden bahsetmek mümkündür. Ticari değer yasalarını ön plana çıkaran sanayileşme döneminin hüküm sürdüğü biçim üretimi yer almaktadır. Bu dönemde bir defada orijinal olandan çok sayıda üretim söz konusudur. Yine bu dönemde makineleşme söz konusu olduğundan üretimin tekniği değişmiş ve insan ile makine eş değer konuma gelmiştir. Fakat her ne kadar aslın birden fazla kopyası bulursa ve nesnelere asıllarıyla eş değerlilik gösterse de asıl ve kopya arasındaki fark bilinmektedir.<sup>20</sup>

Simülakr düzeninin üçüncü basamağında ise toplumdaki bireyleri denetlemeyi amaçlayan bilgi ve siberetik oyunlardan oluşan bir çeşidi yer almaktadır.<sup>21</sup> Bu basamakta yapısal kodların getirdiği biçim simülasyonlarının yer aldığı bir gönderenler sisteminden bahsedilmektedir.<sup>22</sup> Bu evrede mekanik kodlar hâkimdir ve orijinal önemini kaybetmiş, onun yerini model almıştır. Hal böyleyken, model olanlar referans alındığı için gerçek de modelin kopyası haline dönüşmüştür.<sup>23</sup> Baudrillard bu evre için gündelik hayatımızın vazgeçilmez

<sup>16</sup> Platon, *Devlet*, çev. Sabahattin Eyüboğlu ve M. Ali Cimcoz. (İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2010), 231-236.

<sup>17</sup> Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği*, 35.

<sup>18</sup> Otto Pöggeler ve Beda Allemann, *Heidegger Üzerine İki Yazı*, çev. Doğan Özlem. (Ankara: Gündoğan Yayınları, 1994), 26.

<sup>19</sup> Jean Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, çev. Oğuz Adanır. (İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2002), 62.

<sup>20</sup> Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, 65-70.

<sup>21</sup> Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, 165.

<sup>22</sup> Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, 62.

<sup>23</sup> Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, 98.

bir parçasına dönüşen dijital alanları örnek vermektedir. Çünkü dijital platformlarda hem görüntü asıl değildir hem de ekran sayısı kadar görüntüyü çoğaltmak mümkündür.

Baudrillard bahsettiği üç basamağın ardından kendiliğinden ortaya çıkan dördüncü bir basamaktan daha söz etmektedir. Söz konusu bu basamakta dijital alanlarda içerikler sürekli çözülmeye çalışılır ve talebe göre sınırsız şekilde değişikliğe uğratılır. Böylelikle her şey hızla çoğalmakta ve yayılmaktadır. Bu evrede görüntüler ve bilgiler sürekli değişime uğradığı ve akış sürekli başa döndüğü için her seferinde anlık gerçeklikler ortaya çıkabilmektedir.<sup>24</sup> Nesne fayda sağlama işlevinden uzaklaşmış sadece “gösterme”yi amaçlar hale gelmiştir. Baudrillard’a göre bu dördüncü evrede artık gerçek ve simülasyon arasındaki ilişkiden ziyade yayılma, keyfilik ve belirsizlik gibi durumlar söz konusu olmaktadır. Baudrillard bu durumun egemen olduğu toplum yapılarını şu sözlerle ifade etmektedir;

“Benim varsayımına göre, bizler bu geri dönüşü olmayan basamağın ötesine geçerek, tepeden tırnağa her şeyin sanki bir uzay boşluğunda yaşanıp bittiği, insanların mazi ve istikbale bakabilme gücünü kaybettiği için istikbali güncel eylemlerinde yansıtmaktan aciz, insan aklının alamayacağı boyutlara varan, sınırlandırmanın olanaksız olduğu, biçimsel bir aşamada bulunmaktayız. Her şeyin bir tür koma içerisinde yaşadığı ve onları yok edemediğimiz için kendi simülakrlarına dönüştükleri, soyut, cansız ve ölü bir dünyada yaşıyoruz. Şeylerin var oldukları bu konum, kendilerine sonsuzluk kazandırılmasına yol açmaktadır. Bu bir tür klonlanmış evrenin ölümsüzlüğüdür. Böyle bir evrende herhangi bir amaç ve anlamın varlığından söz edilemez.”<sup>25</sup>

Postmodern toplumlarda artık amaç insanlığa göstergeler sunmak ve bu göstergelerle dolu uzamda gerçekliği tüketirmek olmuştur. Böyle uzamlar her şeyin değiş tokuş edilebildiği ve eşdeğerlilikler arasında bitmek bilmeyen değişimlerin ve oyunların gerçekleştiği düzenler haline gelmiştir.

### 3. Postmodern Uzamlar

Günümüz toplumlarında teknolojinin kullanım amacı, tüketim kültürünün temelini oluşturan bireysel ihtiyaçların giderilmesi amacıyla, bireylere fantastik yaşam alanları sunmaya dönüşmüştür. Disneyland birçok düzeninin iç içe geçtiği, birçok yanılsama ve fantazmanın minyatürleşerek insanlara sunulduğu ve çeşitli oyunların bu fantazmalara eklendiği bir yer olarak Baudrillard’ın bahsettiği tüketim toplumunun içinde bulunduğu simülasyon evrenine bir örnek teşkil etmektedir. Dahası Baudrillard Disneyland’i Amerika’nın bir simulakrı olarak görür ve Disneyland’in aynı anda hem Amerika’nın minyatürleşmiş halini saklamaya çalıştığını hem de Amerika diye bir gerçekliğin olmadığını ortaya koyduğunu iddia eder.<sup>26</sup> Baudrillard özneleri içine çeken bu görüntüler dünyasını açıklamaya çalışırken “ayartma/baştan çıkarma” kavramlarını kullanmaktadır.<sup>27</sup> Göstergelerle insanı yanıltan ve amacı bir şeyler üretmek değil onları buldukları gerçeklik evreninde yerinden ederek kimlik sahibi olmalarına engel olmak olan bir süreçtir ayartma. Günümüz toplumlarında görüntüler imgeler meydana getirmekte ve bu imgeler aracılığı ile insanlar arasında bir ilişkiler platformu oluşturmaktadır. Böylelikle bireylere simüle edilmiş uzamlarda birer anlam dünyası sunulmaktadır.<sup>28</sup> Baudrillard için böyle bir toplum nesneyi değil anlamı tüketme çılgınlığı içerisinde olan, mahremiyet olgusunun bile ortadan kalktığı hipergerçeklik alanlarıdır.<sup>29</sup>

<sup>24</sup> Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, 108.

<sup>25</sup> Jean Baudrillard, *Anahtar Sözcükler*, çev. Oğuz Adanır ve Leyla Yıldırım. (Ankara: Paragraf Yayınevi, 2005), 69-70.

<sup>26</sup> Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, 26.

<sup>27</sup> Paul Hegarty, *Jean Baudrillard: Live Theory* (London: Continuum, 2004), 68.

<sup>28</sup> Guy Debord, *The Society of the Spectacle*, trans. Donald Nicholson-Smith. (Detroit: Black & Red, 1970), 1-5.

<sup>29</sup> Jean Baudrillard, *Tüketim Toplumu*, çev. Ferda Keskin ve Hazal Deliceçaylı. (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2016), 239.

Baudrillard simülasyon ve hipergerçeklik kavramalarını aynı gerçeklik alanlarını tanımlamak için kullanmaktadır. Kitle iletişim araçlarının yaygınlığı ve hızla ilerleyen teknoloji sebebiyle bireyler için yaşamın her alanında üretilen simülasyon uzamlarının sayısı gittikçe artmakta ve böylece özne nesnenin tahakkümüne girmekten kendini kurtaramamaktadır. Baudrillard da simülasyon evreninin dışında kendine yaşam alanı bulamayan bireylerin kendiliğinden hipermedeniyet düzenini oluşturduğunu dile getirmektedir. Bu medeniyetin içindeki kalabalıklar da olan biteni sadece izlemekle yetinmektedirler. Çünkü günümüzdeki mantık artık diyalektik bir yaklaşım içermemekte, onun yerine olasılaştırma mantığını yerleştirerek çoklu ve değişken seçenekler arasında yönünü bulamayan ve sersemleyen bireyi pasifleştirmektedir.<sup>30</sup> Ayrıca kitle iletişim araçları ve kapitalizmin bir getirisi olan reklam sektörünün oluşturduğu uzamlarda içerik ve anlamlar zaten nötralize olduğu için bireyin tepki vereceği unsurlarda ortadan kalkmıştır. Simülasyon sistemlerinde her şeyin anlamının içi boşaldığı için dışa değil içe patlama söz konusu olduğunu dile getiren Baudrillard bu yeni toplum düzeninde gerçeklik diye adlandırılan yanılsamaların dünya adlı temel yanılsamaya karşı özneleri koruyamadığı iddiasında bulunmaktadır. Bu durumun Batı toplumlarında daha yoğun yaşandığını ifade eder, çünkü ona göre Batı yeniden anlamlandırma ve canlandırma yöntemiyle her şeyi soyundan uzaklaştırmaktadır.

Günümüz toplumlarında özneler medya sayesinde her gün televizyon ekranlarında milyonlarca görüntüye şahit olmakta ve ekran kapandığında çevremizde hiçbir şeyin değişmediği görüşüne kapılmaktadır.<sup>31</sup> Haber olarak adlandırılan bu görüntülerin zamanla özneleri tepkisizleştirdiği bir gerçektir. Haberlerde karşılaştıkları sahnelerle karşı tepkisiz kalan kitlelerin sadece görüntüleri tüketmek kaynaklı keyif aldığı, benzer sahnelerle sıkça maruz kaldıkları için de algılama ve kıyaslama yeteneklerinin köreldiği, aşırı bir şekilde üst üste binen uyaranlardan kaynaklı olarak da belleklerinin zayıfladığı<sup>32</sup> “duygu ötesi toplumlar” karşımıza çıkmaktadır.<sup>33</sup> Sanal ortamlarda ya da medya aracılığı ile topluma sunulan imgeler öznelerin esasında sahip olmayı arzuladığı şeylerdir. Öznelerin imgeleri tüketerek arzuladıkları şeye ulaşmaya çalışıyor olması, aslında, öznelerin benliklerinden uzaklaşmalarına sebep olmaktadır. Bu sebeple özne hem kendine hem topluma farkında olmaksızın yabancılaşmaktadır.

Baudrillard imgelerin somut ve gerçek olanların yerine geçtiği, artık sanal gerçekliklerden bahsedilen günümüzün uzamlarında “sahip olunan şeye sahip değilmiş gibi” davranma pratiğinden bahsetmektedir. Sahip olunan şeye sahipmiş gibi davranmayı gizlemek olarak adlandırırken, “mış gibi” yapmayı da sahip olunmayan şeye sahipmiş gibi davranmak olarak ifade etmektedir. Bu durumu daha iyi açıklayabilmek için hasta kişi örneğini veren Baudrillard kendini hastaymış gibi gören kişinin yatağa girip kendini hasta olduğuna inandırmaya çalıştığını söyler. Fakat hastalığı simüle eden kişide ise hastalığa dair emarelerin görüldüğünü belirtir. Bu sebeple bu kişiye ne hastasın ne de değilsin denilebilir. Bu örnekten yola çıkılarak gizlemenin varlığı, simüle etmenin ise yokluğu işaret ettiğini söylemek mümkündür. Dahası gizlemek gerçekliğin kendisinde eksiklik yaratmadığından<sup>34</sup> medya araçları gerçekleri gizleyerek durumla ilgili sayısız olasılıklar üretirken kaybolan gerçekliğe karşı hiçbir sorumluluk da gözetmemektedir.

<sup>30</sup> Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, 35.

<sup>31</sup> Oğuz Adanır, *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler* (İstanbul: Hayalet Kitap, 2008), 53-55.

<sup>32</sup> Neil Postman, *Televizyon Öldüren Bir Eğlence*, çev. Osman Akınhay. (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1991), 28.

<sup>33</sup> Stjepan G. Mestrovic, *Duyguötesi Toplum*, çev. Abdullah Yılmaz. (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1999), 108.

<sup>34</sup> Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, 15.

Baudrillard günümüz toplumlarında, sayısız olasılıklar sebebiyle kaybolan gerçekliği bulmaya çalışmanın veya gerçeklikten oluşmuş başka bir dünya yaratma çabasının beyhudeliğine de değinmektedir. Çevremizdeki nesnelere kaybolma özelliklerinden dolayı değişime uğrayarak yanılısına yarattıklarını, fakat bu illüzyonların gerçekliğe bir karşıtlık oluşturmadığını dile getiren Baudrillard yanılısamaların kayboluşun işareti olarak gerçekliği hapseden daha kurnaz birer gerçeklik olduğunu iddia etmektedir.<sup>35</sup> Ona göre gerçekleştiğinde silinmeye ve ortadan kaybolmaya başlayan bir gerçeklik evreninde yaşamaktayız. Baudrillard bu evreni fotoğraf örneğinden yola çıkarak açıklamaktadır. Fotoğrafi çekilen bir nesnenin dışında kalan diğer gerçekliklerin ortadan kayboluşuyla ortada izden başka bir şeyin bulunamayacağını söylemektedir. Başka bir deyişle, belli bir zaman noktasında çekilen fotoğraf başka bir zamanda gerçekmiş etkisi yaratarak aslında başka bir zamanın miadı dolmuş gerçekliğini ifade etmektedir. Yalnızca fotoğrafın çekildiği anın donduğu bu durum gerçek dünyadan koparılmış nesnenin sessizliğidir ve esasında hiçbir anlam da taşımamaktadır. Baudrillard bu fikrini şu sözleriyle ifade etmektedir;

“Görüntüleri yok edenlerden değil, görülecek bir şeyin olmadığı bir görüntü bolluğu üretenlerdeniz. Çağdaş görüntülerin büyük çoğunluğu –video, resim, plastik sanatlar, görsel-işitsel ve sentez görüntüler- görülecek hiçbir şeyin olmadığı düz anlamda görüntüler; izsiz, gölgesiz, sonuçsuz görüntülerdir. Tek hissedilen her birinin ardı ardına yok olmuş olduğudur. (...) Bu görüntüler hiçbir şeyi gizlemez, hiçbir şeyi ortaya çıkarmaz, bir tür olumsuz yoğunlukları vardır. Andy Warhol’un Campbell çorbası kutularından oluşan resminin tek yararı (ve bu, çok büyük bir yarardır), tıpkı Bizans ikonlarının Tanrı’nın varlığı sorusunun –Tanrı’ya inanmaya devam ederek- artık sorulmamasını sağlamaları gibi, güzel mi çirkin mi, gerçek mi, gerçekdışı mı, aşkın mı, içkin mi sorusunun sorulmasına da artık gerek bırakmamasıdır.”<sup>36</sup>

Zamanın ve mekânın sınırlarının aşıldığı bu gibi örneklerle kitle iletişim araçları vasıtasıyla daha sık karşılaşılmaktadır. Baudrillard tüm dünyaya yayılan ve varlığa ait değerlerin kitle iletişim araçları, internet, televizyon gibi araçlar yoluyla algılanmasına sebep olup yorumlanması ile ortaya çıkan gerçekliğe “bütünsel gerçeklik” adını vermektedir.

## Sonuç

Modernitenin inanılabilirliğini yitirmesiyle beraber tarihin, ideolojinin, üst anlatıların ve gerçekliğin içi boşalmış, parçalı imgeler ve yoğun bir gösterge bombardımanının hâkim olduğu, orijinallerin kaybolduğu, gerçekle gerçek olmayanın arasındaki ayrımın giderek muğlaklaştığı bir dünyada yaşamak bireyleri de büyük ölçüde etkilemiştir. Mal üretiminden ziyade bilgi üretiminin önem kazandığı sanayi sonrası toplumlarda kitlesel iletişim hız kazanmış ve medya ön plana çıkmıştır. Gelişip küreselleşen medya, gerçekliği görüntü ve simgelerden meydana gelen elektronik gerçekliğin içinde eritmiş ve orijinalliğin yitirildiği görüntüler dünyasını yaratmıştır. “Katıksız bir şimdilik yanılısaması uyandırmaya çalışan postmodern medya”nın teknolojik icatların yardımıyla, sanal gerçeklikler ürettiği ve bu gerçeklikleri homojen zaman kavramına dayalı herhangi bir kuramın kavrayamayacağı da aşikârdır.<sup>37</sup>

Ulus ve devlet söylemlerinin merkezde olduğu ve erkini uzam yoluyla sağlamlaştırdığı modern dönemde zaman uzamsallaşırken, uluslararası ticaretin ve bilgi akışının hızlanmasıyla, bilgi odaklı ve kontrolsüz

<sup>35</sup> Baudrillard, *Kusursuz Cinayet*, 109.

<sup>36</sup> Jean Baudrillard, *Kötüğün Şeffaflığı Aşırı Fenomenler Üzerine Bir Deneme*, çev. Işık Ergüden. (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1995), 22.

<sup>37</sup> Andreas Huyssen, *Alacakaranlık Anıları Bellek Yitimi Kültüründe Zamanı Belirlemek*, çev. Kemal Atakay. (İstanbul: Metis Yayınları, 1999), 41-42.



yayılmaya başlamış ve uzamın sınırlarının çökmesine sebep olarak uzamı zamansallaştırmıştır<sup>38</sup>. Gelişen kit- le iletişim araçlarıyla beraber gündelik hayatta görsel ve işitsel hız artmış, dünya küçülmüş ve insanoğlu ‘za- man-mekân sıkışması’<sup>39</sup> olgusuyla karşı karşıya kalmıştır. Barry Lewis’in ‘Postmodernizm ve Edebiyat’ adlı makalesinde Warhol’un gelecekte herkesin on beş dakikalığına ünlü olacağı öngörüsünün hatalı olabileceğini, onun yerine on beş saniyenin daha gerçeğe yakın olduğunu belirterek<sup>40</sup> içinde yaşadığımız çağdan çok bizim gerçekliğimizin postmodernleştiğine dikkat çeker.

Gerçeklikler sanal uzamların içinde yapay eşdeğerliliklerini bulduklarında gereksizleşirler.<sup>41</sup> Esasında gerçek yok oluş sahte olanı da beraberinde yok etmiştir. Gerçeğin yerini göstergeler aldığından gerçekliğin kıstası da her an her şeyin değişebildiği, hiçbir sınır ve ilke tanımayan, sonuca ulaşma çabası taşımayan si- mülasyon gerçekliği olmaktadır. Simülasyon düzenlerinin en bariz özelliği gerçeğinin yerini aldığı şeylerin modellerden başka bir şey olmamasıdır. Günümüz toplumlarında artık gerçeğin de asla modelini aşip geçmesi mümkün görünmemektedir.<sup>42</sup> Yine bu çağa has simülasyon uzamları da gerçek ve hipergerçekliklerin aynı anda var oldukları uzamlardır. Birey de nesneyi algılayan bir bilinç olarak dünyayı yansıtmaktadır, fakat göz ardı edilen şey ise ‘ayna yansıttığı nesnenin bir parçası olduğundan asla nesnel bir gerçeklik sunmayacağı’<sup>43</sup> gerçeğidir. Dünyayı nesnel bir gerçeklikle algılayan zihinsel pratik bir hayal ürününden ibarettir. Öznel ve nesnel yanlısamların bireyi kuşattığı simülasyon uzamlarının içerisinde her şey birbirine geçtiğinden olsa gerek ki, birey burada kendine bir yer bulamamaktadır.

#### Kaynakça

- Adanır, Oğuz. ‘‘Teknolojik Gelişmeden Nesne Teknolojisine ya da Toplumsal Gelişme Nasıl Durakladı?’’ *Özne Baudrillard* sayı: 14 (Nisan 2014): 7-22.
- Adanır, Oğuz. *Baudrillard*. İstanbul: Say Yayınları, 2010.
- Adanır, Oğuz. *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*. İstanbul: Hayalet Kitap, 2008.
- Baudrillard, Jean. *Anahtar Sözcükler*. Çeviren: Oğuz Adanır ve Leyla Yıldırım, Ankara: Paragraf Yayınevi, 2005.
- Baudrillard, Jean. *İmkânsız Takas*. Çeviren: Ayşegül Sönmezay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2012.
- Baudrillard, Jean. *Kötüğün Şeffaflığı Aşırı Fenomenler Üzerine Bir Deneme*. Çeviren: Işık Ergüden, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1995.
- Baudrillard, Jean. *Kusursuz Cinayet*, Çeviren: Necmettin Sevil, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2006.
- Baudrillard, Jean. *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*. Çeviren: Oğuz Adanır, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayı- nevi, 2002.
- Baudrillard, Jean. *Simülakrlar ve Simülasyon*. Çeviren: Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2014.
- Baudrillard, Jean. *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*. Çeviren: Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2015.
- Baudrillard, Jean. *Tüketim Toplumu*. Çeviren: Ferda Keskin ve Hazal Deliceçaylı, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2016.
- Borges, Jorge Luis. *Alçaklığın Evrensel Tarihi*. Çeviren: Zeynep Çağlayan, İstanbul: Telos, 1995.
- Cevizci, Ahmet. *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Paradigma Yayınları, 2010.
- Connor, Steven. *Postmodernist Kültür*. Çeviren: Doğan Şahiner, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2015.

<sup>38</sup> Steven Connor, *Postmodernist Kültür*, çev. Doğan Şahiner. (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2015), 75-80.

<sup>39</sup> David Harvey, *Postmodernliğin Durumu*, çev. Sungur Savran. (İstanbul: Metis Yayınları, 2019), 270-271.

<sup>40</sup> Stuart Sim, *Postmodern Düşüncenin Eleştirel Sözlüğü*, çev. Mukadder Erkan ve Ali Utku. (İstanbul: Ebabil Yayıncılık, 2006), 147.

<sup>41</sup> Jean Baudrillard, *İmkânsız Takas*, çev. Ayşegül Sönmezay. (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2012), 44.

<sup>42</sup> Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, 160.

<sup>43</sup> Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği*, 37.

- Debord, Guy. *The Society of the Spectacle*. Translated: Donald Nicholson-Smith, Detroit: Black & Red, 1970.
- Foucault, Michel. *Özne ve İktidar, Seçme Yazılar 2*, Çeviren: Işık Ergüden ve Osman Akınhay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2014.
- Harvey, David. *Postmodernliğin Durumu*. Çeviren: Sungur Savran, İstanbul: Metis Yayınları, 2019.
- Hegarty, Paul. *Jean Baudrillard: Live Theory*. London: Continuum, 2004.
- Huyssen, Andreas. *Alacakaranlık Anıları Bellek Yitimi Kültüründe Zamanı Belirlemek*. Çeviren: Kemal Atakay, İstanbul: Metis Yayınları, 1999.
- Mestroviç, Stjepan G. *Duyguötesi Toplum*. Çeviren: Abdullah Yılmaz, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1999.
- Platon. *Devlet*. Çeviren: Sabahattin Eyüboğlu ve M. Ali Cimcoz, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2010.
- Postman, Neil. *Televizyon Öldüren Bir Eğlence*. Çeviren: Osman Akınhay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1991.
- Pöggeler, Otto ve Beda Allemann. *Heidegger Üzerine İki Yazı*. Çeviren: Doğan Özlem, Ankara: Gündoğan Yayınları, 1994.
- Sim, Stuart. *Postmodern Düşüncenin Eleştirel Sözlüğü*. Çeviren: Mukadder Erkan ve Ali Utku, İstanbul: Ebabil Yayıncılık, 2006.