

ALESSANDRO BARICCO'NUN KENT ESERİNE SİMÜLAKR VE SİMÜLASYON KAVRAMLARININ YANSIMALARI^x

Yasemin KURTULUŞ TUNÇ*
Doç. Dr. Cristiano BEDİN**

Öz: Bu makalenin amacı, Alessandro Baricco'nun Kent isimli eserinde simülakr ve simülasyon kavramlarının incelenmesidir. Simülakr ve simülasyon kavramları gerek günümüzde gerekse geçmişte oldukça önemli bir role sahip olmuş, birçok düşünürü ilgilendirmiş, birçok alanı kapsamış ve güncelliğini her daim sürdürmüştür. Bu sebeple makalenin giriş bölümünde başlıca Jean Baudrillard'ın simülakr ve simülasyon kavramlarına değinilecektir. Yaşadığımız çağda da simülakr ve simülasyon kavramları güncelliğini koruyarak değişimlerini sürdürmektedir. Bu iki kavramdan bahsedildiğinde akıllara bilimkurgu ve distopya türleri gelse de bundan çok daha fazla türü etkilemektedir. Edebiyat, felsefe, müzik gibi birçok alanla ilgilenen Alessandro Baricco, Çağdaş İtalyan Edebiyatının en önemli isimlerinden biridir ve eserleri birçok dile çevrilmiştir. Makalenin inceleme konusu olan Kent isimli eserinde de olduğu gibi Baricco, eserlerinde simülakr ve simülasyon kavramlarına yer vermiş ve tüketim, sanat, felsefe, edebiyat alanları ile bu kavramların nasıl harmanlanabileceğini göstermiştir. 1999 yılında yayımlanan Kent, günümüz toplumunun yaşantısını da öngörmüştür. Günümüzde simülakr ve simülasyonla dolu bir dünyada yaşıyor olduğumuz için üzerine çalışılabilecek önemli bir konudur ve bu makalenin konusu olarak seçilmesinin nedeni de budur.

Anahtar Kelimeler: Alessandro Baricco, İtalyan edebiyatı, kent, simülakr, simülasyon.

THE REFLECTIONS OF THE CONCEPTS OF SIMULACRUM AND SIMULATIONS ON ALESSANDRO BARICCO'S CITY

Abstract: This article aims to examine the concepts of simulacrum and simulation in Alessandro Baricco's City. The concepts of simulacrum and simulation have played a significant role today and, in the past, have interested many thinkers, covered many fields, and have always maintained their relevance. For this reason, in the introduction part of the article, Jean Baudrillard's concepts of simulacrum and simulation will be discussed. In our age, the concepts

^xBu makale, Yasemin Kurtuluş Tunç'un İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Batı Dilleri ve Edebiyatları Anabilim Dalı, İtalyan Dili ve Edebiyatı Yüksek Lisans Programında Doç. Dr. Cristiano Bedin danışmanlığında hazırladığı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

ORCID ID : 0000-0002-4978-6361* / 0000-0001-6992-244X**

DOI : 10.31126/akrajournal.1526511

Geliş Tarihi : 01 Ağustos 2024 / Kabul Tarihi: 02 Ekim 2024

* Yüksek Lisans Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

** İtalyan Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, İstanbul Üniversitesi.

of simulacrum and simulation continue to change and maintain their relevance. When these two concepts are mentioned, science fiction and dystopia genres come to mind, but they affect many more genres than that. Alessandro Baricco, who is interested in many fields such as literature, philosophy, and music, is one of the most important names in Contemporary Italian Literature and his works have been translated into many languages. As in his work titled *City*, which is the subject of the article, Baricco included the concepts of simulacrum and simulation in his works and showed how these concepts can be blended with the fields of consumption, art, philosophy, and literature. *The City*, which was published in 1999, also predicted the life of today's society. Since we live in a world full of simulacra and simulation, it is an important subject to study and that is why it was chosen as the subject of this article.

Key Words: Alessandro Baricco, Italian literature, city, simulacrum, simulation.

Giriş

Yaşadığımız çağda tüm nesnelere gerçekliklerini yitirmiş ve gerçeklik ötesine geçmişlerdir. Bu sebeple artık bu nesnelere gerçek olup olmadıkları anlaşılabilir değildir. Böylece bu durum bir tür simülasyon yaratır ve bu sürecin en büyük dezavantajı, onun gerçekliğinden emin olunamamasıdır. Felsefe tarihinin başlangıcından beri hep bir ikili ayrım söz konusudur. Bir taraf gerçek, iken diğer taraf sahte, aldatmacalıdır. Örneğin Antik Çağ'da Platon idealer, fenomenler ayrımını, 18. yüzyıl Aydınlanma Dönemi düşünürlerinden Kant numen, fenomen ayrımını; Nietzsche hakiki dünya, görünen dünya ayrımını, 20. yüzyıl önemli düşünürlerinden Walter Benjamin biriciklik, kopya ayrımını yapmıştır. Jean Baudrillard felsefesinde ise bu ayrım gerçek-hipergerçek kavramları üzerinden şekillenmiştir.

Jean Baudrillard'a göre kapitalizmin başka bir aşamasına geçildiğinde, teknoloji ve endüstri gelişmiş, bireyler de dönüşmüş ve böylelikle gerçeklik ilkesi yitirilmiştir. Bireyler kendi ekonomilerini, kendi siyasetlerini ve kendi kültürel yaşamlarını inşa etmeye başlamış ancak 1900'lü yılların ortasından itibaren bu düşünce yapıları artık günlük ihtiyaçlara cevap vermemeye başlamış ve böylelikle insanlar gerçeklik ilkesinden giderek uzaklaşmıştır. Baudrillard'a göre gerçeklik ilkesini yitiren insanların yaşamı yeniden üretmekten başka şansları yoktur, bu da simülasyon evreninin temel düşüncesidir. Gelişen teknoloji, değişen tüketim özellikleri, bilgi ve bilginin aktarım şekli aracılığıyla artık farklı bir dönemde, farklı bir dünyada yaşanmaktadır. Nitekim kitle iletişim araçları, sosyal medya gibi unsurların insan hayatında merkezleşmesi ile görünürlüğün azaldığı, sahteleştiği çağımızda Baudrillard'ı anlamak nispeten daha kolaydır.

Baudrillard'ın gerçekliğin yitimini en açık şekilde ortaya koyduğu kuramı, 1981 yılında yayımladığı *Simülakrlar ve Simülasyon* kitabıdır. Bu eserde kavramlar ile ilgili şu tanımlar yer almaktadır:

“Simülakr: Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm.

Simüle etmek: Gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak.

Simülasyon: Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi.” (Baudrillard, 2021: 7)

Baudrillard, simülasyon alegorisi olarak bir Borges masalını örnek gösterir ve bu masalı şu cümlelerle aktarır:

“İmparatorluğun hizmetindeki haritacıların çizdikleri harita sonunda imparatorluğun topraklarına birebir eşit boyutlara sahip bir belgeye dönüşmektedir. Ancak çökmeye başlayan imparatorlukla birlikte lime lime olmuş bu harita parçalarıyla çölde karşılaşan insanlar vardır. Sonuçta bu harap olmuş soyut metafizik güzelliğin, imparatorluğun şanına yakışan bir görünüme sahip olduğu ve eskidikçe gerçeğiyle birbirine karıştırılan sahtesi gibi imparatorluğun da bir leş gibi çürüdükçe özüne yani toprağa dönüştüğü görülmektedir. [...] gerçekte gerçeğin simüle edilmiş modellerini üst üste bindirmeye çalışan simülatörler de benzer bir dayatmacı yaklaşım sergilemektedirler.” (Baudrillard, 2021: 13-14)

Simüle etmek, gizlemek ya da yok etmek anlamlarına gelmemektedir. Sahip olunan şeye sahip değilmiş gibi yapmak gizlemek anlamına gelmekteyken, sahip olunmaya şeye sahipmiş gibi yapmak simüle etmektir. Simülakrlar taklitten ötedir, gerçeğin yerini alır, gerçekliğe bir tehdit oluşturur. Çünkü gerçekte sahte arasındaki çizgiyi silikleştirmekte, bir şeyin gerçek mi yoksa taklit mi olduğunun anlaşılmasını zorlaştırmaktadır. Simülakr hakikatin kendisidir diyen Baudrillard örnek olarak bir deliyi ve onu simüle eden bir başkasını gösterir:

“Hastaymış gibi yapan kişi yatağa uzanıp bizi hasta olduğuna inandırmaya çalışır. Bir hastalığı simüle eden kişi ise kendinde hastalığa ait semptomlar görülen kişidir. Öyleyse “mış” gibi yapmak ya da gizlemek gerçeklik ilkesine bir zarar vermez. Yani bunlarla gerçeklik arasında her zaman açık seçik, gizlenmeye çalışan bir fark vardır. Oysa simülasyon bu “gerçek” ile “sahte” ve “gerçek” ile “düşsel” arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır. Simüle eden kişi gerçekten hasta mıdır, değil midir? Çünkü bu insan gerçek semptomlar üretmektedir. Bu kişiye ne hastasın ne de değilsin denilebilmektedir. Yani bu kişiyi nesnel bir şekilde hasta ya da sağlam olarak değerlendirebilmek mümkün değildir.” (Baudrillard, 2021: 16)

Eğer biri, bir deliyi bu kadar iyi taklit edebiliyorsa gerçekten de delidir. Gerçek ile simülakr farkı bu yüzden çağımızda ayırt edilememektedir. Simülakrların tarih boyunca farklı görevlere sahip olduğunu belirten Baudrillard üç düzen sunar:

1. Rönesans’tan sanayi devrimine kadar olan klasik, biçimsel kopyalama dönemi.

2. Sanayileşme yani biçim üretim dönemi.

3. Kodun egemen olduğu simülasyon çağı.

Birinci düzende gerçek ile sahte arasında bir benzerlik vardır, ancak ikinci düzende bu benzerlik ortadan kalkarak gerçek ile sahte denk konuma gelmiştir. Üçüncü düzende ise gerçek tamamen ortadan kalkmıştır. Baudrillard'a göre imgelerin geçtiği aşama da yine simülakr ve simülasyon düzenine paraleldir:

“1- Derin bir gerçekliğin yansıması olan imge.

2- Derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge

3- Derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge.

4- Gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayan, yalnızca kendi kendinin simülarkı olan imge.” (Baudrillard, 2021: 20)

Birinci evrede göstergeler, gerçekliğin yansıması olarak geliştiği için olumlu bir evredir. İkinci evre ise gerçekliği çarpıttığı, süslediği için olumsuz kabul edilir. Üçüncü evrede görünümün yerini almaya çalışan bir imge söz konusuysen dördüncü evrede imge artık simülasyon düzenine aittir. Böylelikle imgeler, bir şeyleri gizleme konumundan gösterilecek bir şeyin kalmadığı bir duruma evrilmiştir. Bu dönüşümden dolayı da güzel çirkin, iyi kötü gibi kavramlar birbirinin yerine geçebilmektedir. Bu birbirlerinin yerine geçebilme özelliği yüzünden aslında yok olmuşlar, sistemde bir nötrleşme ve duyarsızlaşmaya sebep olmuşlardır (Baudrillard, 2016: 16).

Gerçekliğin yerini bir simülasyon evreninin aldığı ve artık sadece bir hiper gerçeklikten bahsedilebildiğini düşünen Baudrillard'ın fikirleri bugün giderek daha anlaşılır bir hal almaktadır. Baudrillard'ın sanal olanın yani kitle iletişim araçlarının, mekânların ve daha nicesinin gerçeğin yerini aldığını söylediği yerde, günümüzde karşılaştığımız örnekler, Baudrillard'ın fikirlerini, yorumlarını ve tespitlerini kanıtlar niteliktedir. Simülasyon evreninde hiçbir şeyin kökeni belli değildir. Artık sadece şeylerin kendi kopyalarını ürettiği, orijinaline benzeyen gerçek ile sahte ve gerçek ile düşsel arasındaki farkın yok edilmeye çalışıldığı simülasyon evreni vardır. Simülasyon evreni gerçekten daha gerçek olan bir evrendir, bu yüzden hipergerçektir. Nesnenin bir tür yaşayan ölü numarası yaptığı simülasyon evreninde devrimci dışa dönük patlamalara yer yoktur. “Çünkü bu evren hiper uyumluluk, kendi üstüne kapanma ve için için kaynama evrenidir. Simülasyon evreninde gerçekliğin evrenindeki her şeyin anlamı tersine dönmektedir.” (Adanır 2008: 13). Gerçeklik sürekli şekil değiştirir ve yerini yapay olana, sanal olana bırakır. Hipergerçek, gerçeklik gücüne ulaştığında ise gerçeklik buharlaşır. Böylece gerçek ortadan kaldırılır. Baudrillard bu ortadan kaldırmayı kusursuz bir cinayet olarak yorumlamaktadır. Bu cinayeti kusursuz yapan şey ortada bir ölünün ve katilin görünmüyor olmasıdır (Baudrillard, 2019a: 10).

Postmodern toplum Baudrillard'a göre artık yeniden bir üretim toplumuna dönüşmüştür. Bu yeniden üretim sonucunda gerçek hipergerçeğe dönüşmektedir. Günümüzde artık gerçeklik yitirilmiş, onun yerini hipergerçek almıştır ve hipergerçeklik bugün elimizde olan tek gerçekliktir. Bu yüzden gerçeğin tekrar tekrar üretilmesi günümüz rutinlerinden biri haline gelmiştir. Sistem, şeyleri, göstergeleri, eylemleri düşüncelerinden, öznelerinden, kökenlerinden kopararak sürekli yeniden üretilmektedir (Baudrillard, 2020: 12). Günden güne gerçeklik hayatlarımızı terk ederek yerini hipergerçekliğe bırakmaktadır. Böylece hipergerçek hayatlarımızın her alanında ortaya çıkmakta ve onun olmadığı bir yer bulmak gitgide zorlaşmaktadır. Hipergerçek, farkına varılması zor bir durumdur, gerçekten daha gerçektir ve radyo, televizyon, sinema gibi kitle iletişim araçlarını kendisinin sürekli tekrar üretimi için kullanmaktadır. Kitle iletişimin sunduğu gerçeklikte merkez, kesinlikle hiçbir şeyin gerçekleşmediği yerdir, oturma odaları, mutfaklar, kafelerdeki masalar, yani televizyonların veya telefonların tam karşısıdır. Bu mekânlarda mucizevi bir güvenlik hissiyatı vardır, bu güvenliği sağlayan şey ise gerçeğin yadsınması ve göstergeye sığınmadır (Baudrillard, 2021: 114-115). Baudrillard'ın simülakranın devinimi olarak ifade ettiği bu dönem, markalar, imajlar, sloganlar, işaretler ve grafiklerin öne çıktığı, televizyon programlarının gerçekten daha gerçek görüldüğü döneme işaret etmektedir. Amerika televizyonlarında yapılan *Crime Scene Investigation* (Olay Yeri İnceleme) programı bu tarz programlara bir örnektir. *CSI sendromu* olarak ifade edilen, kriminal inceleme yapılan bu programda, detayların normal şartlar altında gerçekte yaşanan bir süreçten çok daha detaylı, hızlı ve gerçek görünüşünden dolayı bir simülakr örneği olarak karşımıza çıkmaktadır. Aynı şekilde Loud Ailesi'nin hayatının bütünsel olarak yansıtılmaya çalışıldığı, kameranın adeta hem orada hem değilmiş görüntüsü verdiği televizyon programı da gerçekliğin hiper-gerçekliğe dönüştüğü üçüncü basamak simülakrlara örnektir. Bu programlar hipergerçek hayatların ve kişiliklerin bir çeşit ifşasıdır. Bir başka araç olan reklam da simülasyon düzeninde toplum-sallaşma işlevi görmektedir. Reklamlar da tıpkı haberler gibi anlamı ortadan kaldırarak, tepkisizliği hızlandırmaktadır. Reklamlar ürettikleri kaynayan anlamlar sayesinde, yanılığın kendi içlerinde eritmekte, anlamı ve gerçekliği istedikleri şekilde yoğurarak karşımıza çıkartmaktadırlar. İnsanlar yapaylığın hâkim olduğu gündelik yaşama ise simülakr sayesinde katlanabilmektedirler. Güncel haberlere düşkün olan insanlar, güvenlikleri gerekçesiyle bunların da ima kendi ortamlarında sunulmasını istemektedir. Örneğin bir savaşı televizyonunda izleyen izleyici, savaşı güvenli odasında gördüğü için savaş zalimliği ona geçmez aksine onda bir çeşit gevşeme duygusu uyandırmaktadır (Baudrillard, 2013: 27-28).

Artık gıdaya, ideolojilere, fikirlere, ahlaka, özgürlüğe ihtiyaç duymayan insanlar imaj, şantaj, bilgi işlevleri olan baskın bir simülasyona ihtiyaç duymaktadır. Günümüzde ise bu ihtiyaçları karşılayan en önemli unsur ise şüphesiz ki medyadır. Yapaylaşan dünyada artık istemek değil istetmek, yapmak değil yaptırmak, bilmek değil bildirmek, zevk almak değil zevk aldırma söz konusudur (Baudrillard, 2020: 52). Bu yüzden artık simülasyon, görme değil görürme işlevine de sahiptir. İnsanlar beğenilme dürtüsüyle sosyal medyasına bir fotoğrafını yükler, başka bir kişi merakını gidermek için aynı siteye girer ve fotoğrafını yükleyen kişinin fotoğrafını beğenir. Onların o siteye girmesini sağlayan şey sitenin kendisi yani sistemdir, sanallıktır. Medya, bilgi sistemleri hatta okullar ve kitle kültürleri insanları kopyalara dönüştürür ve bu, orijinalin kaba bir taklidi olan klonlamadır, bir fiili klonlamadır. Gerçek artık televizyon ekranlarından bize sunulandır. Kurgu gerçekleştirilir ve böylece gerçek kurgusal olur. Simülasyon düzeninde Watergate skandallarından, Disneyland, Beaubourg gibi mekânlardan, Amerikadan, *China Syndrom* (Dünyanın Kaderi), *Apocalypse Now* (Kıyamet) gibi filmlerden *Crash* (Çarpışma) gibi romanlardan, Michael Jackson, Madonna gibi sanatçı figürlerden ve Reagan, Nixon gibi siyasi figürlerin varlığından bahsederek, göstergebilimi kullanarak semiürjik dönemin yaşandığını iddia etmektedir (Dağ, 2011: 137).

Simülakrlar nedeniyle her şeyin gerçekmiş gibi algılanması nihayetinde bütünsel gerçekliğe yol açmaktadır. Baudrillard'a göre bütünsel gerçeklik, dünyayı sarıp sarmalayan ve dünyanın televizyon, internet ve çeşitli net ağları ve diğer kitle iletişim araçları gibi yapay mekanizmalar vasıtasıyla algılanarak, çözümlenmesi sonucunda ortaya çıkan bir gerçekliktir. Bu da gerçekliğin sıradanlaşması anlamına gelir. İnsan hayatının tüm alanına yayılmakta olan bütünsel gerçeklik, her şeyin gerçeğe dönüşmesine, zıttı ile var olan kavramların yokluğuna işaret etmektedir. Hüznü tanımlayamadan sevinci, acıyı tanımlayamadan tatlıyı tanımlayamayan diyalektik unsurlar gibi, hakikat de düş veya hayal gücü olmadan tanımlanamamaktadır. Simülakrlar sebebiyle her şeyin gerçekmiş gibi algılanması da bütünsel gerçekliğe yol açmaktadır.

Baudrillard kuramını temellendirirken sanat kavramına da yer vermiştir. Sanat da her şeyin kendi çizgisinden çıktığı ortamda bu durumdan kaçamamıştır. Diğer her şey gerçekliğini ne kadar yitirdiyse sanat da o kadar yitirmiş ve böylelikle sanal bir hal almıştır. Sanat eseri Walter Benjamin'in daha önce belirttiği aurasını, biricikliğini yitirerek gündelik yaşamda kendisinin bir klonunu yaratmış ve böylece günümüzdeki yeniden yaratım süreci içinde kendi kendisinin yansıması olan her şey de sanatsal ve estetik boyuta sahip olabilmektedir. Sanat, artık hayatın her yerinde karşımıza çıkabilmekte ve sanatın izleri şirketlerin, marketlerin, en ufak işyerlerinin logolarında ya da dekorasyon ürünlerinde, gıda ambalajlarında, kıyafetlerde görülebilmektedir. Günümüzde

herkesin Van Gogh'un *Yıldızlı Gece* tablosunun baskısını taşıyan çorapları, Edward Munch imzalı *Çiğlik* tablosu baskılı bez çantaları moda olarak tüketmesi bunun göstergelerinden biridir. Tüm bunlar nedeniyle de sanat, günümüzde ortadan kaybolmuştur. Ama sanat ve sanatçılar bunun farkında değildir, sanat camiası farkında olmadığı bir komanın içindedir (Baudrillard, 2019b: 20-21). Sanatın yitirilmesi, sanat yokluğundan değil aksine her yerde her şekilde çok fazla sanat unsuru olmasından kaynaklanmaktadır. Çok fazla sanatın üretilmesinin sonucunda görülecek bir şey kalmamış; görüntüler, düz anlamlı, sonuçsuz ve çoğalan görüntülere dönüşmüştür (Baudrillard, 2019a: 124).

Baudrillard sık sık birer simülasyon örneği olarak mekân çözümlmelerine de yer verir. Kendisi her ne kadar eserlerinde Platon'un mağara alegorisinden açık açık bahsetmese de Disneyland, Beaubourg gibi mekânlar üzerinden yaptığı çözümlmeler ile mağara alegorisini hatırlatır. Çünkü bu mekânlar da gerçeklikten kopuk bir şekilde varlıklarını sürdürmektedirler. Disneyland, Beaubourg gibi mekânlar simülasyon çağını en iyi temsil eden unsurlardır. Baudrillard, Disneyland'da karşımıza çıkanların ne gerçek ne düşsel ne de sahte olduğunu ifade eder. Disneyland, Amerika'nın hipergerçekliğini gizleyen kurgulanmış bir dünyadır. İnsanların yaşadığı gerçek dünyadan kopararak başka bir dünyanın içine çekildiği, kendisi dışında aslında yapay olmasına rağmen her şeyin gerçekmiş gibi algılandığı ideolojik bir kandırmaca ve sahteliktir. Disneyland, gerçek ülkenin, gerçek Amerika'nın bir Disneyland'a benzediği düşüncesidir (Baudrillard, 2021: 26-27). Beaubourg ise toplumdaki tamamen kopuş, hipergerçek bir kültürün anısına dikilmiş bir sözde kültür merkezidir. İnsanlar burada zamanla bağlantısını keser. Beaubourg içinde sergilediği kültürü katletmektedir. Bu yüzden en iyisi boş kalması ya da anti-kültür merkezi haline gelmesidir. Modernliğin sona erme sebeplerinden biri de hipermarketler ve alışveriş merkezleridir. Eskiden büyük kentlerde büyük mağazalar açılmaktayken, günümüzde şehirler büyük alışveriş merkezleri etrafına kurulmaktadır.

Baudrillard için önemli bir başka mekân ise Amerika'dır. Çünkü Amerika günümüz dünyasının merkezidir, bir hiper medeniyettir. Hipergerçekliği ve simülasyonları ile insanlara büyüme duygusu yaşatmaktadır. Orada her şey taklit olarak ortaya çıkar ve yeniden üretilir. Bu yeniden üretimler de ortaya yapay güzellikler çıkarır; estetik operasyonlarla oluşan vücut güzelliği, yeşil alanlı kent güzelliği, kamuoyu yoklamasıyla ortaya çıkarılan görüş güzelliği ve nihayet insanın genetik güzelliği. Her ne kadar görünüşleriyle bu eksikliği kapatmaya çalışsalar da Amerikalılar kimlik sahibi olmaktan uzaktırlar. Birçok ülkeden etnik unsur barındıran Amerika, etnik olarak da yapaydır.

Zaman içerisinde simülakrlar simülasyonları, simülasyonlar ise yer-değiller'i yaratmıştır. Yer-değil¹ kavramı ilk defa, Marc Augé tarafından yazılan 1992 tarihli *Non- Lieux, Introduction à une Anthropologie de la Surmodernité*

adlı eserde kullanılmıştır. Yer, insanların karşılıklı ilişki kurduğu, anlam yükledikleri konumlardır. Marc Augé bu konuları antropolojik yer olarak adlandırmaktadır ve bir yerin antropolojik yer olarak adlandırılması için kimliksek, ilişkisel ve tarihsel olması gerekmektedir (2021: 65). Yer-değil ise antropolojik yerin karşıtı olan mekânlardır ve bu yüzden kimliksek, ilişkisel ve tarihsel olmama ayrıcalığına sahip olan mekânlardır (Augé, 2021: 89). Yer-değiller, aidiyet duygusu oluşturmeyen, geçicilik ve geçiş mekânlarıdır. Yer-değiller ifadesi var olmayan bir yeri tanımlamaktan çok kimliği olmayan, anonim bir yeri belirtir. Yer-değiller, insanların anonim bireyler olarak içinden geçtiği, ancak herhangi bir yakınlık içinde ilişki kurmadığı ya da kendisiyle özdeşleştirmedığı geçici yerlerdir. Havaalanları, hastaneler, otoyollar, akaryakıt istasyonları, sinema salonları, alışveriş merkezleri, belediye binası ve vergi dairesi gibi kamusal alanlar bunlara örnektir. Bu mekânlar bireylere anlam ve aidiyet duygusu da sağlamazlar. Bu sebeple yer-değiller, insanlar için bir çeşit duygu boşluğunun ve geçiciliğin yaşandığı alanlardır. Çünkü insanların bu alanlarda sergileyeceği davranışlar zaten hâlihazırda kodlanmıştır. Ne zaman ki bu alanlara duygusal bir anlam yüklenir o zaman birey için orası artık bir yer haline gelmektedir. Günümüzde bu alanlar da tüketilmektedir. Baudrillard'ın örnek olarak sunduğu Disneyland, Beaubourg gibi alanlar da yer-değiller olarak incelenebilir. İnsanlar bu mekânları tüketir, ancak bu mekânlar insanlara dair hiçbir şeyi barındırmamaktadır. Artık yerler ve yer-değiller iç içe geçmektedir ve herhangi bir yerin yer-değile dönüşmesi oldukça mümkündür. Artık toplum ile kültür arasındaki ilişkiyi sağlayan ilkeler, fikirler ve temsiller değil; simülakrlar, imgeler, kopyalar, simülasyonlar ve yer-değillerdir.

Son olarak denilebilir ki Baudrillard günümüzde gerçekliğin yitirildiğini, yerini gerçekten daha gerçek simülakrların aldığını ve artık hipergerçek bir evrende yaşadığımızı düşünmektedir. Kendisi bu durumu “Gerçeklik bir yanılsamadır ve her düşünce öncelikle onun maskesini çıkarmak zorundadır” (Baudrillard, 2019a: 124) şeklinde ifade etmektedir.

1. Alessandro Baricco'nun Kent'i

Simülakr ve simülasyon kavramlarından bahsedildiğinde genellikle akıllara ilk bilimkurgu ve distopya türleri gelmektedir. Amerikan edebiyatından Philip K. Dick'in *Simülakra, Sizi İnşa Edebiliriz*; William Gibson'ın *Görünmez Dünya*; İngiliz edebiyatından J.G. Ballard'ın *Çarpışma, Öteki Dünya*; Neil

1. Bu kavram Türkçeye daha önce 1997 yılında Kesit Yayıncılık tarafından Turhan Ilgaz çevirisiyle “yer-olmayan” olarak, 2016 yılında Daimon Yayınları tarafından Ergün A. Akça ve ArbilÖtkünç çevirisi ile “yok-yerler” olarak kullanılmıştır. Ancak bu çalışmada kaynakça olarak 2021 yılında İnsan Yayıncılık tarafından basılan Ömer Kemal Buhari çevirisi kullanıldığı için kavram “yer-değil” olarak kullanılacaktır.

Gaiman'ın *Yokyer* gibi eserleri bu türlere örnek olarak gösterilebilir. Ancak simülakr ve simülasyon kavramları farklı edebî türlerde, farklı biçimlerde de karşımıza çıkabilmektedir. İtalyan edebiyatında bu türler çağdaşlarında olduğu kadar yaygın değildir. Alessandro Baricco'nun eserlerinde Androidlere, makinelere, bilgisayar programlarına rastlamayız ancak gerçekliği kopyalayan, gerçekliği gizleyen duygulara, mekânlara, mesleklere, uğraşlara rastlarız. Alessandro Baricco, yalnızca yazar kimliğiyle değil çok yönlülüğüyle İtalyan edebiyatında önemli bir yere sahip bir isimdir. Baricco, edebiyatı şimdide yaşayan ve onu şimdide olmanın bir yolu, paylaşılan güzelliğin bir tüketimi olarak kabul ettirmeyi iyi bilen bir yazardır. Baricco, türlerin ve stillerin verimli ve baş döndürücü karışımında postmodern sanatın ayırt edici ve daha az kontrastlı özelliklerinden birini, yani yüksek ve düşük türlerin eklektik ve parodi gibi "kirlenme sanatı"nı işaret etmektedir (Jansen, 2002: 272). Bu doğrultuda edebî gelenekte sanatsal, ahlaki, tarihsel ve uzamsal gerçeklerin tartışmasız bir bileşimini oluşturan edebî türlerin postmodern yeniden kullanımı aynı zamanda orijinal estetik anlamı yok etmeyi amaçlamaktadır. 1980'de Gianni Vattimo'nun öğrencisi olarak T. W. Adorno ve Frankfurt Okulu üzerine yazdığı bir mezuniyet tezi onun edebî görüşünün şekillenmesine büyük katkı sağlamıştır. Yazın hayatına *La Gazzetta del Popolo* isimli gazetede müzik eleştirmeni olarak başlamıştır. *Linus*, *Musica Viva* ve *The Index of Books* ile iş birliği yapmış, *Rivista di Aesthetics* ve *Journal of Metaphysics*'de makaleler yazmıştır (Nicewicz, 2010: 84). 1991'de ilk romanı *Öfke Şatoları*'nı yayımlamasının ardından birçok ödüle layık görülmüş ve bir o kadar da eleştirilmiştir. 1993'te sonrasında ödül alacak olan *Okyanus Deniz* isimli romanını yayımlamıştır. 1994'te yayımladığı *Novecento* (Bin Dokuz Yüz, Bir Monolog) ise 1998 yılında sinemaya uyarlanmıştır. Edebiyat eleştirmenleri Baricco'yu sık sık eleştirirse de hepsinin hemfikir olduğu bir konu vardır: Baricco, günümüz yeni tip okurunun edebiyatın önemini anlamasını sağlamıştır (Casadei, 2007: 67). Roman yazmanın yanı sıra birçok farklı proje de düzenleyen Baricco, klasik eserleri "geçmişte batık olan bir şeyi milenyumda güvenliğe kavuşturan bir cankurtaran sandalı" (Baricco, 2010: 101) olarak gördüğü için klasik eserleri konu alan *Save the Story* (Hikâyeyi Kurtar) serisini sunmuştur. Bu makalenin ana konusunu oluşturan *Kent* adlı eseri ise 1999 yılında yayımlanmıştır ve Baricco'nun en zengin eserlerinin başında gelmektedir. *Kent*, çevrimiçi olarak tanıtılan ilk İtalyanca kitaptır (Njegovan, 2020: 5) ve web sitesi abcity.it Nisan 1991'den beri hâlâ varlığını sürdürmektedir. Ayrıca okurların görüşlerini paylaşabilecekleri, birbirleriyle sohbet edebilecekleri bir foruma da sahiptir.

Baricco'nun *Kent* adlı eseri; ergenlik çağının eşiğinde, henüz 13 yaşında bir çocuk olmasına rağmen akademik dünyaya kabul edilmiş ve Nobel Ödülü'ne

layık görülmüş bir çocuğun evrenine açılmaktadır. Gould'un bir dâhi olduğu bir grup profesör tarafından saptanmıştır:

“Gould bir dâhiydi. Bunu, onu altı yaşındayken üç gün süren bir sınavdan geçiren, beş profesörden oluşan bir komisyon saptamıştı. Stocken parametrelerine göre delta grubuna giriyordu: Bu düzeydeki akıl, sınırlarını tahmin etmesi güç olan çok gelişmiş bir makinedir. Geçici olarak ona bir 108 IQ verdiler, bu oldukça korkunç bir rakamdı. [...] On bir yaşında teorik fizik bölümünden, Hubbard modelinin iki boyutlu çözümü çalışmasıyla mezun olmuştu.” (Baricco, 2001: 25)

Baricco bu paragrafta var olmayan Stocken parametreleri, aslında birine dâhi demek için pek de yüksek olmayan 108 IQ gibi unsurlarla Gould'un dâhiliğini fazlasıyla abartmıştır ve çocuğun zekâsı hakkında da belirsizlikler ortaya koymuştur. Her şeyden önce Gould sadece bir çocuktur ve Gould bir süredir yalnız yaşamaktadır. Annesi Ruth akıl sağlığı yerinde olmadığı için bir psikiyatrist kliniğinde yaşamaktadır. Babası General Halley ise uzak bir askeri üste görev yapmakta ve oğlunu hiç ziyaret etmemektedir ancak onunla her hafta telefonda konuşmaktadır. Yalnız yaşayan Gould dilsiz bir bakıcısının olduğunu ve bu yüzden telefonda kendisiyle konuşamadığına babasını ikna eder. Böylece bu duruma inanmış görünen babasının akli onda kalmamaktadır. Gould bu yalnızlığı bir şekilde telafi etmek için iki hayali arkadaş üretir: Diesel ve Poomerang. Diesel iki metre kırk yedi santim uzunluğunda bir dev, Poomerang ise saçları sıfıra vurulu bir dilsizdir.

Bir gün, tesadüfi şekilde, bir telefon anketi sırasında genç bir kadın olan Shatzy Shell ile yolları kesişir. Shatzy, CRB isimli yayınevi için, Ballon Mac isimli çizgi romanın karakteri olan Mami Jane'in ölümü üzerine anket yapan, otuzlu yaşlarının başında bir çağrı merkezi çalışanıdır. Shatzy Shell masasında her daim Walt Disney'in ve ilk başta Hitler'in kızı olduğunu düşündüğü ancak sonradan sevgilisi olduğunu keşfettiği Eva Braun'un fotoğrafını tutar. Bunlara ek olarak bir de ses kayıt cihazı vardır, çünkü Shatzy aynı zamanda bir Western yapmaktadır. Gould'la gerçekleştirdiği telefon konuşması sebebi ile işten atılır ve Gould'un bakıcısı olur. Gould'a duyduğu sempatiyle onun ürettiği iki tuhaf arkadaşını da kabul eder, onları çeşitli aktivitelere de davet eder. Shatzy ebeveyn yükünü üstlenmeyi dener. Onu kötü üniversite arkadaşlarına karşı korumaya çalışır ve birkaç profesörüyle tanışır.

Gould, tuvaletteyken hayal gücüyle bir boks hikâyesi üretir. Bu hikâye okura tıpkı bir radyo yayınıymışçasına sunulur. Böylelikle romanda üç farklı anlatı olduğu söylenebilir: Bunlardan ilki, Gould ve Shatzy'nin hikâyesi, ikincisi Shatzy'nin yazdığı western hikâyesi, sonuncusu ise Gould'un hayalinde canlandırdığı boksör Larry Gorman'in hikâyesidir. Bu anlatılar arasında her-

hangi bir sıra yoktur. Anlatı seviyeleri iç içe geçer, tıpkı bir şehrin arka sokaklarının ana caddelerle kesişmesi gibi. Gould'un tam yirmi yedi tane hocası vardır. Roman boyunca Profesör Taltomar, Profesör Martens, Profesör Bandini ve MondrianKilroy ile tanışırız. MondrianKilroy, derslerine girip çıkmasından öte, Gould için önemli bir figürdür. Belki de Shatzy'den sonra Gould'u önemseyen, onun dâhiliğini inkâr etmeyen ancak onun için iyi bir şeyler yapmak isteyen tek kişidir.

Gould, bir dâhi olarak kabul edilmesine rağmen pratik zekâdan yoksundur. Bir futbol maçında olabilecek tüm hamleleri hesaplar ancak top ona geldiğinde topa nasıl vurulacağını bilememektedir. Bir gün, bir topa vurması ile ise hayatı değişir. Tam o anda her şeyi geride bırakarak başka bir şehre taşınmaya karar verir. Bir dâhi değil, sıradan bir çocuk olmayı seçer, diğer insanlar gibi yaşamaya başlar. Hayat artık bildiklerinin ötesindedir. Roman, Gould'un olduğu bir sahne ile sona erer. Gould, çalıştığı tuvalette boks hikâyesine devam etmektedir. İşini bitirdikten sonra eşyalarını toplar, dolabının kapağında Walt Disney'in ve Eva Braun'un fotoğraflarının yanında bir fotoğraf daha asılıdır. Romanda bu fotoğrafın kime ait olduğu söylenmese de Shatzy'ye ait olduğu düşünülebilir. Arkadaşları Poomerang ve Diesel de hâlâ ona eşlik etmektedir.

2. Simülakr, Simülasyon ve Yer-Değiller ile Şekillenen Kent

Kent, ilk bakışta Gould isimli bir çocuğun hikâyesini anlatıyor olsa da romanın ana karakteri bir bakıma kentin kendisidir. Romanın orijinal dili İtalyanca olmasına rağmen, Baricco eserine İngilizce bir başlık seçmiş ve onu *City* olarak adlandırmıştır. Britannica Sözlüğü'nde, city kelimesi “a place where people live that is larger or more important than a town: an area where many people live and work”¹ olarak tanımlanmıştır. Türk Dil Kurumu Sözlükleri'nde ise şehir kelimesi kent kelimesinin eş anlamlısı olarak “Yirmi binden çok nüfusu olan, bu nüfusunun çoğu ticaret, sanayi, hizmet veya yönetimle ilgili işlerle uğraşan, genellikle tarımsal etkinliklerin olmadığı yerleşim alanı; kent, site.”² şeklinde tanımlanmıştır. Ancak kent bunlardan ibaret değildir. İtalyan edebiyatında kurgusal kentler karşımıza Alessandro Baricco'dan önce de çıkmaktadır. Bir başka İtalyan yazar olan Italo Calvino'nun *Görünmez Kentler* isimli eseri elli beş hayali kentten oluşan bir labirenttir. Calvino bu eseri ile ilgili verdiği bir konferansta kentler hakkında şu sözleri kullanmıştır:

“Kentler birçok şeyin bir araya gelmesidir: Anıların, arzuların, bir dilin işa-

2. İnsanların yaşadığı ve bir kasabadan daha büyük veya daha önemli olan bir yer: birçok insanın yaşadığı ve çalıştığı bir alan. The Britannica Dictionary, <https://www.britannica.com/dictionary/city>, Çevrimiçi, Erişim Tarihi: 20.04.2024(çeviri bizimdir)
Türk Dil Kurumu Sözlükleri, <https://sozluk.gov.tr/>, Çevrimiçi, Erişim Tarihi: 20.04.2024

retlerinin. Kentler takas yerleridir, tıpkı bütün ekonomi tarihi kitaplarında anlatıldığı gibi, ama bu değiş-tokuşlar yalnızca ticari takaslar değil; kelime, arzu, ve anı değiş-tokuşlarıdır.” (Calvino, 2018: 13)

Alessandro Baricco'nun sunmuş olduğu kent ise Calvino'nun kentlerinden farklı olarak, haritada bulabileceğimiz şehirlere benzese bile tam olarak onlardan biri değildir. Yazar, okurlarını da bu kentin sokaklarında gezmeye davet eder. Kitabın İtalyanca baskısının kapağında şöyle yazmaktadır:

“Bu kitap bir şehir gibi, bir şehir fikri gibi inşa edildi. Başlığın bunu söylemiş olması hoşuma gitti. Şimdi bunu söylüyor. Hikâyeler mahalleler, karakterler sokaklardır. Gerisi geçen zaman, gezme isteği ve seyretme ihtiyacıdır. Üç yıl boyunca orada, Kent'te seyahat ettim. Okuyucu dilerse yine benim yolumdan gidebilir. Tüm kitapların hem güzelliği hem de zorluğu şudur: Biri diğerinin yolculuğunda seyahat edebilir mi?” (Baricco, 2013: Arka kapak)

Kitapta bu paragrafı destekler nitelikte Shatzy de şu sözleri kullanır:

“Belki de bir meydanda ya da bir parkta yaşamak için yaratılmışızdır, orada durup hayatı geçiririz, belki de bir kavşağızdır, dünyanın bizim yerimizde durmamıza ihtiyacı vardır, ansızın çekip kendi yolumuza gitsek çok kötü olur, hangi yol, başkaları yol, ben bir meydanım, ben hiçbir yere çıkarmam, ben bir yerim.” (Baricco, 2001: 164)

Baricco'nun *Kent*'i bize net bir konum vermese de 5. Cadde, 7. Cadde, Ana Cadde gibi cadde isimleriyle, sarı taksileriyle okurda sanki bir Amerikan şehrindeymiş izlenimi uyandırır. Büyük şehirler düşündüğümüzde aklımıza hep Amerikan şehirleri gelir. Jean Baudrillard bu durumdan şu şekilde bahsetmektedir: “New York, Los Angeles dünyanın merkezindedir; bunu söylemeliyiz, burada bir şey hem bizi coşturuyor hem de düş kırıklığına uğrattıyor olsa da.” (Baudrillard, 2018a: 36) Baricco, açık açık Amerika'da olmayan ancak okuduğumuzda aklımıza hemen Amerikan şehirlerini getiren bir kent oluşturmuştur. Aklımıza neden hemen Amerikan şehirleri gelmektedir? Bu bir tür sahte aşinalıktır, bu büyük Amerikan şehirlerini bilmesek bile görünce onları tanırız (Augé, 2021: 44). Yine de Baricco'nun Kent'inde herhangi bir merkez, bir meydan karşımıza çıkmaz, sokaklarda sadece dolaşırız. Kimliksel, tarihsel ya da ilişkisel olarak tanımlayamadığımız Baricco'nun Kent'i bir yer-değil olarak karşımıza çıkmaktadır. Antropolojik yerlerle benzerlikler kurulsa da tam olarak onlar ile özdeşleşemez, bütünleşemez. Baricco'nun Kent'i asla tam anlamıyla mevcut değildir. Yukarıda da belirtildiği gibi Amerika ile ilişkilendirsek bile Amerika'nın gerçekliğini de sorgulamak gerekir:

“Amerika ne bir düş ne de bir gerçeklik; o, bir hiper-gerçeklik. Bir hiper-gerçeklik çünkü başlangıçtan bu yana gerçekleşmiş gibi yaşanmış bir ütopya. Burada her şey gerçek, pratik ve şaşırtıcı. Ola ki Amerikan gerçeğini yalnızca Avrupalı görebiliyor; çünkü taklidin en iyisini, bütün değerlerin içkinliğinin ve

somut uygulamasının taklidini o buluyor burada. Amerikalılarda hiç simülasyon kavramı yok. Simülasyonun en güzel örneği kendileri.” (Baudrillard, 2018a: 43)

Hikâyede başka bir boyut olan Shatzy'nin Western'i de aslında tipik bir Amerikan ve Batı unsurudur. Western, Closingtown isimli bir kasabada geçmektedir. Shatzy'nin Closingtown'ı da tıpkı Baricco'nun Kent'i gibi bir yer-değil örneğidir, herhangi bir haritada bulunmaz ancak bize bazı referanslar sunar. Closingtown çölün ortasında, boşlukta olan bir kasabadır. Ötesinde ya da berisinde hiçbir şey yoktur:

“Aylarca yolculuk edip hiç kimsenin gitmediği kadar uzaklara gittiler. Bu topraklara geldiklerinde haftalardır yollarını bulamıyorlardı. Hiçbir şey yoktu. Civardaki kanyonlarda yalnızca görülmez köylerine gizlenmiş Kızılderililer vardı. Arne Dolphin gece için kervanı durdurdu. Ertesi gün nereye gitmeyi düşündüğünü bilmiyorum. Ama bir daha hiçbir yere gitmedi. Sabah birisi nehir-den gelip orada suyun parladığını söyledi. Altın. Orman, verimli toprak, otlak arıyorlardı. Altın buldular. Arne Dolphin bunun bir sır olarak kalmasına karar verdi. Öbür on altı aile reisine bir anlaşma önerdi. Beş yıl dünyadan uzak çalışacaklar, sonra da herkes kendi altınıyla istediği yere gidecekti. Kabul etti-ler. Dünyanın hiçbir haritasında bulunmayan Closingtown doğdu.” (Baricco, 2001: 241-242).

Burada hikâye okurlara sinemasal bir anlatı sunmaktadır: Çöl, Kızılderililer, saloonlar, düellolar, insan avları... Closingtown bu anlamda bir simülakr, bir klişe, bir yer-değildir. Çöl denildiğinde akla gelebilecek her şeye sahiptir ancak yine de harita üzerinde var olmamaktadır. “Belirli yerler sadece onları çağrıştıran kelimeler üzerinden var olmaktadır ve bu anlamda onlar yer-değillerdir veya daha doğrusu hayalî yerler, bayağı ütopyalar, klişelerdir.” (Augé, 2021: 106-107). Bu anlamda Closingtown da çöl denildiğinde ya da bir westernden bahsedildiğinde çağrışım yapan tüm kelimelerin bir sentezidir.

Closingtown da her türlü derinliğin yok olduğu, zamanın yittiği, insanların yalnız ve dış dünyadan izole olduğu bir kasabadır. Yoktan var olmuştur. Hem Baricco hem de Shatzy kendi mekânlarını oluştururken Batı imgesini kullanmışlardır. Her iki mēkan da olması gerektiği gibidir. Daha önce de belirtildiği gibi Baricco'nun Kent'i ve Shatzy'nin Closingtown'ı Batı kelimesinin çağrışımı üzerinden var olmaktadır. Bu yüzden bir çeşit yer-değil, bir çeşit klişedirler. Her şey taklit olarak, simülakr olarak yeniden ortaya çıkmaktadır. Baricco'ya göre Batı, başarıya mahkûm belirli bir metanın mükemmel prototipi, var olmayan ancak herkesin var olduğuna inanması ile gerçek olabilecek bir şeydir (Baricco, 2015: 14). Baricco, romanında da bu Batı imgesinden bahsetmiştir. Gould'un üniversitedeki hocalarından biri olan Profesör Bandini bir dersinde *porch*, yani verandalardan bahsetmektedir: “Nitekim Batı'da, hemen

herkesin bir verandası vardı.” (Baricco, 2001: 134). Bu cümlede yine bir çeşit klişeye yer verilerek Batı imgesi oluşturulmuştur, herkes Batı’daki evlerin bir verandası olduğuna inanmaktadır. Bu verandalar da bir bakıma, bir yer-değil örneğidir. Çünkü hem oradadırlar hem de orada değillerdir, kimliksizlerdir. Evin mi yoksa bahçenin mi bir parçası olduğu tam olarak anlaşılammamaktadır:

“Porch’un tuhafılığı, diye devam etti Profesör Bandini, tabii ki hem bir iç, hem de bir dış mekân olmasındadır. Bir anlamda, uzun bir eşiktir, bu eşik sayesinde ev artık dışarının tehdidi altında değildir ve olmayacaktır da. Bir serbest bölgedir ve burada, her evin belirttiği ve gerçekleştirdiği korunan yer düşüncesi, tanımının ötesine gidip, neredeyse korunmasız bir biçimde açıklığın isteklerine direnç göstermek için yeniden ortaya çıkıyor. Bu anlamda her şeyden önce zayıf yer, dengede dünya, sürgünde düşünce gibi görünebilir. [...] İnsan bir verandada genelde sırtı eve dönük oturur, çoğunlukla da sallanan bir sandalyede. Tabloyu tamamlayacak olursak, elinde içi dolu bir de tüfek tutar. [...] Sonuçta, diye devam etti Profesör Bandini, o insan ve o porch, laik bir ikona oluşturur, ama aynı zamanda kutsal bir ikonadır bu, insanın kendine ait bir yere sahip olma hakkını temsil eder, basit bir şekilde var olan şeyin belirsiz varlığından kurtarılır.” (Baricco, 2001: 134-135).

Romanda çok sık Batı imgesine yer verilir. Western, verandalar, yol kenarı restoranları gibi birçok unsur bize Batı’yı anımsatır çünkü Batı ideal olandır. İdeal kentten sonra ideal eve geçiş yapılır. İdeal Batı evlerinin verandası vardır. Shatzy, çocukluğunun en güzel anılarından biri olarak İdeal Ev Fuarı gezisinden bahseder:

“En inanılmaz şey, gerçek evler inşa etmeleri idi ve küçük sokakları, köşelerinde lambaları olan akıl almaz bir ülkede dolaşıyordu insan ve evlerin hepsi değişik, çok temiz ve yeniydi. Her şey çok düzenliydi, perdeler, küçük cadde-ler, hatta bahçeler vardı, bir düşler ülkesiydi. Her şeyin kartondan yapılmış olduğunu düşünebilirdi insan, ama gerçek tuğladan yapıyorlardı, çiçekler de gerçekti, her şey gerçekti, girip içine oturabilir, merdivenleri çıkabilir, kapıları açabilirdiniz, gerçek evlerdi.” Baricco, 2001: 34-35).

Shatzy’nin bahsettiği evler gerçek olmamalarına rağmen gerçek görünümü kazanan, gerçeğinden ayırt edilemeyen simülakr evlerdir. İdeal Ev Fuarı’nda bir çeşit ideal ev simülasyonu oluşturulmuştur: “Gerçektiler, ama gerçek değildiler: İnsanı aldatan da buydu.” (Baricco, 2001: 35). İdeal ev simülasyonunda sadece evler değil, evlerde yaşayan ideal insanlar da simüle edilmiştir:

“İçine orada yaşıyormuş gibi yapan birilerini koyuyorlardı, ne bileyim, örneğin salonda gazetesini okuyup piposunu içen bir adam oluyordu, bazen üstlerinde pijamaları, ranzalarda yatan çocuklar bile oluyordu, ranzalar harikaydı, biz hiç böyle yatak görmemiştik. O ideal etkisini yaratmak için hep, anlıyor

musunuz? Onlar, canlandıran kişiler de idealdi. Teyzem mutfakta ideali canlandırıyor, üzerinde resimli bir önlükle şık ve güzeldi.” (Baricco, 2001: 35).

Bu bir çeşit tiyatro, görkemli bir aldatmaca olan İdeal Ev Fuarı, Shatzy'nin ilgisini çokça çekmiştir. Evlerin aldatmaca olmasının yanı sıra evlerin içinde yaşayanların da kimse onları izlemiyormuş, kendi sıradan hayatlarını yaşıyor-muş gibi davranması, bu tiyatronun ve aldatmacanın birer parçası olmaları Shatzy'yi cezbetmiştir. Batı imgesi, hayali şehirler, İdeal Ev Fuarı insanlara bunların gerçekte nasıl olması gerektiğini göstermek için düzenlenmiştir. Shatzy'ye göre ideal ev ya da ideal kent insanların kendilerini içinde güvende ve mutlu hissettikleri yer olmalıdır, bu bir aldatmacadan ibaret olsa da.

Romanda aktarılan, kendimizi Amerika'da ya da Batı'da hissettirecek bir başka unsur ise fast-food restoranıdır. Shatzy, Gould, Diesel ve Poomerang bir fast-food restoranına giderler, sadece iki cheeseburger ve iki portakal suyu almak istemektedirler. Restoran çalışanı ile Shatzy'nin arasında geçen diyalog günümüz insanı için oldukça tanıdık, aklımıza McDonald's, Burger King gibi zincir restoranlarda yaşadığımız tecrübeleri getirmektedir:

“-İki cheeseburger ve iki portakal suyu.

-Patates kızartması ister misiniz?

-Hayır, teşekkürler.

-Fiyata patates kızartması dâhil.

[...] -Bir çift cheeseburger alabilirsiniz, 5 no.'lu mönü, patates kızartması yok içinde ve fiyatı aynı.

-Neyle aynı?

-Bir cheeseburger ve bir portakal suyuyla.

-Bir çift cheeseburger tek cheeseburgerle aynı fiyatta mı? (...) Olur şey değil.

-5 no.'lu mönüyü mü alırsınız?

-Hayır. Yalnızca bir cheeseburger istiyoruz. Birer tane. Çift cheeseburger falan istemiyoruz.

-Nasıl isterseniz. Ama boşa para harcıyorsunuz.” (Baricco, 2001: 92-93).

Her zaman fazlanın daha iyi olduğu fikri, insanların daha az para ödeyerek daha fazla yiyecek alması fikri müşterilere sık sık sunulmaktadır. Bu zincir fast-food restoranlarının yayılması küreselleşmenin bir getirisi olarak kabul edilmektedir. Çalışanlar daha az para ödemeleri karşılığında müşterileri daha fazla yemeye ikna etmeye çalışmaktadırlar. Sıklıkla şu menünün yanında şu yiyecek ya da şu içecek ücretsiz gibi promosyonlar teklif etmektedirler. George Ritzer bu durumu şöyle açıklamaktadır:

“Hazır yiyecek restoranlarında müşteriler ve tezgâhtarlar arasındaki etkileşim uzunluk ve kapsam bakımından sınırlı olduğu için, büyük oranda rutinleş-

miş hale gelebilmektedir. Dolayısıyla McDonald's, çalışanların müşterilerle ilgilenirken takip etmek zorunda olduğu bir dizi düzenlemeye sahiptir. Örneğin, hizmet yedi adımdan oluşmaktadır: Müşteriyi selamla, siparişi al, sipariş edilenleri topla, siparişi sun, ödemeyi al, müşteriye teşekkür et ve işi tekrar etmeyi iste. [...] Hazır yiyecek restoranlarında, çalışanların müşterilerle etkileşimlerinde belli komutlara uymalarıyla öngörülebilirlik de sağlanmış olur. McDonald's'ta en çok bilinen komutlar 'Patatesinizi şununla ister misiniz?' ve 'Menünüze ek olarak elmalı turta ister misiniz?' sorularıdır. Bu tür komutlar işçiler ve müşteriler arasında son derece öngörülebilir etkileşimler kurmaya yararmaktadır. Müşteriler bu komutları takip etmeseler bile, McDonaldlaşmış sistemlerdeki çalışanlar karşısında kendi basit ve reçete benzeri yanıtlarını geliştirir hale gelirler. [...] McDonaldlaşmış bir toplumda, diğer türden sahte etkileşimler gitgide norm haline gelmektedir." (2022: 210- 211).

Romanda gerçekleşen olay da tam olarak böyledir. Zincir restoran çalışanı müşterilere promosyonları vermezse işinden olacağını belirtir. Bu sebeple bir bakıma bu sahte etkileşime uymak zorundadır. Karşısındakine bir soru yöneltmemektedir, karşısındaki müşteriden bir cevap beklememektedir. Promosyon vardır ve o müşteriye verilmelidir. Shatzy'nin geri çevirdiği patates kızartmasından ve aynı fiyata daha fazla hamburgerden sonra Gould bir tatlı istediğini söyler bunun üzerine restoran çalışanı ona bir de ekstra tatlı eklemesi gerektiğini çünkü bedava olduğunu söylemektedir. Shatzy istemeyerek de olsa sonunda ikna olur. Ancak olaylar burada da bitmez. Yemek yemek üzere masaya oturduklarında Gould hamburgerine sarılı kâğıdı açar ve bir hamburger daha kazandığını görür. Shatzy bitkin bir şekilde, bu aşırı tüketim kültüründen kaçmak için hiçbir şey yemeden restoranı terk eder. Shatzy bir bakıma defolu bir tüketici konumundadır. Dışarı çıktıklarında, üzerinde restoranın resmi olan şapkalı bir palyaço tarafından durdurulurlar, bu palyaço Shatzy ve Gould'a üzerinde hamburger yiyorum yazan bir balon verir. Palyaço, Shatzy'yi 500 cheesebaconburger, ardından yüksek performanslı bir saç kurutma makinesi, ardından bir dondurucu ve son olarak bir mikrodalga fırın kazanmasını sağlayacak bir yarışmaya katılmaya davet etmektedir. Sahne, Shatzy'nin sinir krizi geçirmeye çok yaklaşması ve Gould'un aç olmaktan şikâyet etmesiyle sona erer. Bu, şüphesiz, tüketicilik üzerine çok güçlü bir yorumdur. Toplum, vatandaşlarını gerçekten ne istediklerine bakmadan tüketmeye zorlamaktadır. Bu promosyonlar, bedavalar, yarışmalar ve indirimler bombardımanı ile karşı karşıya kalan Shatzy, kendini yabancılaşmış bulurken, olaylardan bunalmış Gould aç kalmıştır. Roman burada tüketim kültürünün bir örneğini sunmaktadır. Zincir restoran çalışanının sesi tek düzedir ve sürekli aynı şeyleri tekrarlamaktadır.

Hatta hem çalışanın hem de maskotluk yapan palyaçonun birer ismi bile yoktur, yalnızca görevleriyle varlıklarını sürdürürler. Çünkü tüketici toplumda yer alan üyeler de birer tüketim ürününe dönüşmektedirler (Bauman, 2023: 73).

Romanda bir başka tüketim ve Batı öğeleri içeren unsur ise Shatzy'nin bir snack-bara gittiğini anlattığı anısıdır:

“Herkes yemek yiyordu ve herkes kelimenin tam anlamıyla aklına estiği gibi giyinmişti, sabah kalkmış ve giyecek bir şeyler seçmişti, gömlek, kırmızı olanını ve göğüs kısmı dar elbiseyi, tam istediğini seçmişti ve şimdi orada oturuyordu [...], yarın her şeyi baştan yapacaklardı, gömleklerden mavi olanını seçecekler, uzun elbise giyeceklerdi, çilli sarışının annesi muhakkak hastanesinin birinde yatıyordu, kan tahlilleri kötü çıkmıştı, ama o şimdi orada biraz siyahlaşmış patates kızartmalarını diğerlerinden ayırıyor, bir yandan da benzin pompası biçimindeki tuzluğa dayalı gazeteyi okuyordu, beysbol giysileri içinde biri vardı, eminim ki yıllardır beysbol sahasına adım atmıyordu, oğluyla birlikteydi, küçük bir çocuk, kafasına vurup duruyordu, kafasının arkasına, her defasında çocuk şapkasını düzeltiyordu, bir beysbol şapkasıydı ve babası şak, bir tokat daha, bütün bunlar duvara asılı bir televizyonun altında, dalga dalga gelen yolun gürültüsünde yemek yerlerken oluyordu.” (Baricco, 2021: 10-11).

Otoban kenarındaki yemek yeme alanları, beysbol giysili insanlar, benzinlik teması gibi göndermeler akıllarda hemen Amerika'yı ve Amerikan filmelerini çağrıştırmaktadır. Annesinin kötü tahlillerine rağmen kötü kızarmış patatesleri iyilerinden ayıran çilli kız da tüketici toplumun bir ferdidir, davranışlarını düşünmeden uygulamaktadır. Tüketiciler toplumu anda mutlu olmayı sunan ve mutsuzluğu gerekçelendirmekten kaçınan bir toplumdur (Bauman, 2023: 58). Romanda bu tür tüketim kültürüne değinildiği gibi çeşitli medya araçlarından da bahsedilerek bu kültür zenginleştirilmektedir. Örneğin Gould'un boksör Larry Gorman ile aktardığı hikâyeye sanki bir radyo yayınıymışçasına sunulur. Gould, babası henüz evden ayrılmadan önce onunla radyo yayınları dinlemektedir bu sebeple anlatısını da bu şekilde gerçekleştirmek şüphesiz babası ile geçirdiği o mutlu anları anımsatan bir referanstır. Gould'un evinde bir de televizyon vardır, Poomerang onu bir Japondan çalmıştır. Ancak bu televizyon diğer televizyonların aksine tahtadandır: “Gould çalışmadığını söyledi. Uzaktan kumanda aletinin bütün tuşlarına basıyordu ama hiçbir şey olmuyordu. Shatzy aldıklarını mutfak masasının üzerine koydu. Kapalı televizyona doğru bir göz attı. Yapma tahtadandı, belki de gerçek tahtadandı.” (Baricco, 2021: 108).

Bu alıntıda olduğu gibi romanın başka bölümlerinde de bu tahtadan televizyona tekrar değinilir. Bu televizyon da Poomerang ve Dieselile birlikte Gould'un yarattığı simülasyon evrenine aittir. Gould televizyon karşısında sanki ger-

çekten izleyecekmiş gibi oturmakta, çalışmamasındaki sorunun kumandada olduğunu düşünmektedir. Bu simülasyon süreci, hipergerçek bir süreçtir, yani gerçekten daha gerçek görünmektedir (Baudrillard, 2021: 117). Günümüzde toplumsal yaşamda önemli olan şey sahip olmaktan ziyade sahipmiş gibi görünmektir (Debord, 2021: 38). Gould ise gerçek bir televizyona sahipmiş gibi yapmamakta ancak, gerçek bir televizyona sahip olduğunu düşünmektedir.

Kent'te karşımıza çıkan diğer bir önemli unsur ise profesörler ve verdikleri derslerdir. Ne kendileri ne de dersleri rastlantısal olarak seçilmemiştir, hepsi bir amaç taşımaktadır. Gould'un en sevdiği hocası olan MondrianKilroy, eğik nesneleri araştıran bir istatistik hocasıdır. Ancak 11 no.'lu dersi Claude Monet'nin *Nilüferler*'ine adanmıştır. Sekiz ayrı parçadan oluşan bu eserin tek yaptığı "bir nilüfer bataklığını ölümsüzleştirmekti. Şöyle göze çarpan birkaç ağaç, biraz gökyüzü, ama sonuçta su ve nilüferler var resimde. Bundan daha anlamsız ve sonuçta daha kitsch bir konu bulmak zordur." (Baricco, 2021: 82). Kitsch, şeyleri olduğundan daha farklı şekillerde yeniden üretir, orijinalin estetiğinin karşısına bir simülasyon estetiği koyar (Baudrillard, 2013: 138). Bu tablonun temsil ettiği şey nilüferler, çiçekler ya da bataklık değil, tabloya, bu sekiz parçaya bakan kişinin bakışıdır. MondrianKilroy için *Nilüferler*'i bu kadar çekici kılan şey ise tablo parçalarında eğri olmayan bir nokta bile bulunmamasıdır. İnsanların *Nilüferler*'i nasıl gördükleri ya da nasıl göremedikleri de önemli bir noktadır:

"Kapıdan içeri adım atar atmaz hiçbir şey anlamamaya başlıyorlardı, çünkü alışılmış görme görevinden uzaklaştırılmış, belli bir görüş noktasının meşkeninden (421 no.lu diyapozitif) atılmış ve başlangıcını boşuna aradıkları bir alanda yayılmış gibi hissediyorlardı kendilerini. [...] Er geç cesaret edip yaklaşırlar. Gidip bakarlar. Hem de yakından. Elleyebilseler elleyecekler, ama parmaklarını değdiremediklerinden gözlerini dayarlar. Ve artık hiçbir şeyi düşünemeyeceklerinden bir daha göremezler, yalnızca yağlı ve anarşik fırça darbelerini fark ederler, kirli tabakların dibi gibi, hardal, repel ve mavi mayonez gibi ya da izlenimci hela duvarlarının kromatik virgülleri gibidirler. Gülerler. Ve hemen neyi görmemekte olduklarını -nilüferleri- aşağı yukarı anladıkları noktaya geri dönerler. Arkalarına bakmadan geri giderken kendi kendilerine o adamın nasıl uzaktan görüp yakından çizebildiğini sormadan edemezler [...] Fotoğraf makinelerinin yenilgisini yumuşak gri kılıfların sıcaklığından kurtarırlar. Nilüferler'in fotoğrafını çekerler. Duygulandırıcı. Düşmanın toplarına karşı atılan koltuk değneği. Gözden kaçan nilüfer donanmalarına karşı pike yapan kamikazeler gibi 50 mm.'lik objektifler. Acımasız kurallara göre flaşa bile izin yoktur: diz çökerek, bel bükerek, ağırlık merkezinin ötesinde sendeleyerek düzeltilen insani görüntüler arayıp film şeritlerini doldururlar, ama bu

görüntüler imkânsızdır. Belki de fotoğraf makinesinin mucizevi ve kimyasal yardımına bel bağlayıp herhangi bir bakış dilenirler.” (Baricco, 2021: 83).

Baudrillard fotoğrafı en saf ve en yapay imge olarak görmekte, teknik cihazla dünya arasında bir suç ortaklığı yarattığını iddia etmekte ve fotoğraf çekme eylemini suç ortaklığına sızan bir sanat olarak kabul etmektedir. İmge olarak fotoğraf bir gösterim değil, ancak bir temsilin anlık kurgusudur (Baudrillard, 2018: 141-144). Baricco da bu sebeple *Nilüferler*’in fotoğraflanma anını bir savaş sahnesi gibi anlatır, bu sebeple bu görüntülerin imkânsızlığından bahseder. *Nilüferler*’i gerçekten görebilmek bile başlı başına bir problemken *Nilüferler*’in fotoğrafını görmek daha da sorunsaldır. Çünkü onları ziyaretçi değil, 50 mm’lik fotoğraf makinesi objektifi görmektedir. Müzede bir türlü görmedikleri *Nilüferler*’in fotoğrafını çekmeye çalışan turistler, tabloyu teknik olarak yeniden üreterek onu objektif aracılığıyla görmeye çalışmaktadır. Böylelikle sanat eseri sürekli yeniden üretilerek evlere kadar gelmektedir. Önemli bir eser, sıradan bir televizyon programında karşımıza çıkabilmekte, bir usb belleğin içindeki sayısız dosyanın içinde unutulabilmektedir. Bu durum sanat eserini aşındırmaktadır.

Romanın özetinde de bahsedildiği üzere Shatzy’nin masasında iki kişinin fotoğrafı bulunmaktadır. Bunlardan birisi Hitler’in sevgilisi Eva Braun diğeri ise Disney’in yaratıcısı Walt Disney’dir. Bu iki ismin seçimi de rastgele bir seçimden ibaret değildir. Shatzy çocukken babası çok çalışmakta, mutsuzluğu sebebiyle mesleğine sığınmaktaydı. Onun çok çalışıyor olması Shatzy’de bir tür baba boşluğu yaratmaktadır ve bir gün annesi ona Eva Braun’un fotoğrafını vererek onun Hitler’in kızı olduğunu, o başardıysa Shatzy’nin de başarabileceğini söyler. O andan itibaren Shatzy Hitleri babasının yerine koyar:

“Çünkü babaların en kötüsünde bile iyi bir şeyler vardır, dedi bana. Ve o bir şeyleri sevmeyi öğrenmek lazımdır. Düşünüyordum, Hitler’in nesinin iyi olabileceğini tahmin etmeye çalışıyordum [...] Hitler. Olacak şey değil! Alçak sesle bir şeyler diyordu bana, Almanca ve sonra eliyle, sağ eliyle, yavaşça saçlarımı okşuyordu ve ne kadar tüyler ürpertici gelse de, o el tatlı ve sıcaktı ve hoştu, içinde bir çeşit bilgelik vardı, seni kurtarabilecek bir el ve ne kadar iğrenç gelse de, sevebileceğin bir eldi, sonunda seviyordun, sonunda babanın sağ elinin, tatlılıkla, üzerinde olmasının ne kadar güzel olduğunu düşünüyordun.” (Baricco, 2021: 18).

Ancak yıllar sonra Shatzy, bir dergi aracılığıyla, Eva Braun’un Hitler’in kızı değil sevgilisi olduğunu öğrenir. İnandığı, bir baba simülakrı olarak Hitler, zihninde yeniden canlandırdığı bu oyun paramparça olur. Walt Disney’in fotoğrafı ise Eva Braun’unkinden biraz daha büyüktü, poz verdiği yer ise Disneyland, Anaheim, Kaliforniya’ydı. Shatzy, Walt Disney’i şöyle tanımlamaktadır:

“Uzun sözün kısası o en büyüktü, hep en büyük oldu. Büyük bir asiydi, diyebiliriz, ama mutluluk işini iyi biliyordu, iyi beceriyordu, hiç zorluk çekmeden, doğrudan mutluluğa ulaşıyordu ve herkesi peşinden sürüklemişti, evet herkesi, gelmiş geçmiş en büyük mutluluk kiralayıcısı, herkese, herkese ve her zevke uygun mutluluğu vardı, ördek ve cüce ve bambi öyküleriyle, düşünecek olursan, nasıl yapabildi, oturup tüm o büyük karmaşadan öyle bir şeyler çıkardı ki, biri sana mutluluk nedir, diye sorduğunda, tam olarak ne olduğunu bilmesen de, tadını, nasıl desem, lezzetini bilirsin, yani çilekli, ahududulu demek gibi, pek beğenmesen de, kabul etmelisin ki mutluluk o taddadır, haklısın, hepsi tamamen uydurma şeyler, gerçek mutluluk olamaz onlar, yani asıl mutluluk, ama olağanüstü taklitlerdi, orijinalinden daha iyi.” (Baricco, 2001: 24)

Walt Disney, Disneyland’ın beynidir. Disneyland ise “bütün simülakr düzenlerinin iç içe geçmiş olduğu kusursuz bir modeldir.” (Baudrillard, 2021: 27). Disneyland bir tür minyatür Amerika’dır. Dünyanın birçok yerinde bir Disneyland vardır, ancak bu mekânlar o kadar kimliksizdir ki, nerede olursak olalım sanki Amerika’daymışız hissi verir. Bu yüzden Shatzy’nin masasında bulunan Walt Disney’in fotoğrafının Kaliforniya, Amerika’da çekilmiş olması şaşırtıcı değildir. Disneyland dış dünyanın varlığını unutturarak sizi mutlu etmeyi amaçlamakta, dış dünyayı gizlemektedir. Aslında Amerika’nın Disneyland’a benzediğini gizlemeye çalışmaktadır (Baudrillard, 2021: 29). O hâlde Disneyland da hipergerçeği gizlemeye çalışan bir kopyadır. Baudrillard yetişkinlerin Disneyland’a gitmesini şöyle açıklamaktadır: “Disneyland çocuksuluğun gerçek anlamda her yere hâkim olduğunu gizleyebilmek amacıyla kurulmuş minik bir evren olup, yetişkinlerin de buraya gelerek çocuklaşmalarına olanak tanımakta ve gerçekte çocuk olmadıklarına inandırılmaya çalışılmaktadır.” (Baudrillard, 2021: 29). Belki de tam bu yüzden Shatzy masasında Walt Disney’in fotoğrafını tutmakta, artık bir çocuk olmadığını, Eva Braun’un Hitler’in kızı değil ancak, sevgilisi olduğunu, bu hikâyeye artık inanmadığını kendine hatırlatmakta ve Disneyland’ın, Walt Disney’in yaydığı mutluluktan faydalanmaya çalışmaktadır. Romanın sonlarında şahit olduğumuz Gould’un işindeki dolabın içinde yer alan fotoğraflardan birinin de Walt Disney’e ait olmasının sebebi de budur. Gould o topa vurmasıyla başlayan yeni hayatında artık seyretmeyip oynamaya karar verdiği yeni hayatında artık ne dâhi ne de çocuk olmadığını kendine hatırlatmaktadır.

Sonuç

Bu makalenin amacı Çağdaş İtalyan edebiyatının önemli isimlerinden biri ve çok yönlü bir yazar olan Alessandro Baricco’nun Kent isimli eserine simülakr ve simülasyon kavramlarının yansımalarını incelemektir. Bu sebeple ma-

kalenin giriş bölümünde çağımızda simülakr ve simülasyon düşüncesini geliştiren Jean Baudrillard'ın kuramlarına yer verilmiş, simülakr ve simülasyon kavramlarının tarih boyunca nasıl şekillendiğine kısaca değinilmiştir. Günümüzde bu iki kavram Baudrillard'ın önemli çalışmaları sayesinde hâlâ güncelliğini korumaktadır. Baudrillard da kendinden önceki düşünürlerin fikirlerini ve çalışmalarını takip ederek kendi teorisini ortaya atmıştır. Bu iki kavramı toplum, kitle iletişim araçları, çeşitli mekânlar, tüketim alışkanlıkları gibi olgular üzerinden inceleyerek derin bir tahlil sunmuştur. Yaşadığımız çağda tüm nesnelere gerçekliklerini yitirerek gerçekliğin ötesine geçtikleri için artık gerçek olup olmadıkları anlaşılabilir değildir. *Simülakrlar ve Simülasyon* kitabı gerçekliğin yitimini en açık şekilde ortaya koyduğu kuramıdır. Gerçekliğin yerini bir simülasyon evrenine bıraktığı, artık sadece bir hipergerçeklikten bahsedilebileceğini düşünen Baudrillard'ın fikirleri, günümüzde daha anlaşılır bir hâl almıştır. Simülasyon evreninde hiçbir şeyin kökeni belli değildir, gerçek ile sahte arasındaki fark yok edilmeye çalışılmaktadır. Ve bu evren gerçekten daha gerçektir. Marc Augé da simülakr ve simülasyon kavramlarının mekân algılarımızı da değiştirdiğini öne sürerek yer-değiller kavramını ortaya atmıştır. Böylelikle taklit ve mimesis üzerinden incelemeye başladığımız kavramlar zamanla simülakrlara, sonra simülasyonlara en nihayetinde de yer-değillere dönüşmüştür.

Makalede incelenen, Alessandro Baricco'nun 1999 yılında yayımlanmış olduğu *Kent* romanı ise Baricco'nun en zengin eserlerinden biridir. Western, boks maçları, üniversite dersleri ve hocaları, imgeler ve bir kent ile zenginleştirilen bu roman içerisinde fazlasıyla simülakr ve simülasyon öğeleri barındırmaktadır. Romanı okumaya başlamadan önce akıllara şehirde geçen bir roman okuyacak olmak gelir ve bu romanda şehir ana karakterdir. Ancak Alessandro Baricco, şehri ana karakter hâline getirirken herhangi bir şehir adı vermemektedir. Şehirden bahsetmeden ustalıkla şehrin sokaklarını, imgelerini, binalarını anlatmaktadır. Bunlar romanda karşılaşacağımız karakterlerdir. Bu açıdan şehir bir yer-değil olarak karşımıza çıkmıştır. Ana karakterlerden Shatzy Shell'in yaptığı western de Closingtown isimli bir kasabada geçmektedir. Bu kasaba bize yine bir yer-değil örneği sunarken bir yandan da Batı simülakr olarak şekillenmiştir. Tüm bu doğrultularda akıllara Amerika'yı getiren bu iki mekân Jean Baudrillard'ın düşünceleriyle açıklanmaya çalışılmıştır. Romanda sunulan ideal ev fuarı, zayıf mekân gibi verilerle de bu düşünceler pekiştirilmiştir. Kent'te önemli bir diğer unsur ise fast-food restoranıdır. Günümüz toplumunun tüketim alışkanlıklarını şekillendiren başlıca fast-food restoranları, romanda sunulan Amerikan rüyasını da kuvvetlendirmiştir. Bu kavramın açıklanabilmesi için George Ritzer'in görüşlerine yer verilmiş, McDonaldlaşma'nın romana ve hayatımıza nasıl yansıdığı incelenmiştir. Simülakr

ve simülasyon kavramları ise çoğunlukla romandaki profesörlerin verdikleri derslerde karşımıza çıkmış ve bu doğrultuda ele alınmıştır.

Alessandro Baricco, yaşamının her alanında simülakr ve simülasyon kavramlarından, bu kavramların sanata ve tüketime yansımalarından etkilenmiştir. Eserlerinde sıklıkla sanat, tüketim, kültür, mekân gibi konular kendilerini tekrar etmektedir. Baricco da bu konuları irdelemiş, zamanla nasıl değiştiklerini, nasıl ele alındıklarını hem edebî eserlerinde hem de diğer yazılarında ortaya koymuştur. Çalışmanın bir diğer sonucu ise Alessandro Baricco'nun eserinde karşımıza çıkan simülakr ve simülasyon yansımalarının alışlagelmiş türlerden farklı oluşudur. Simülakr ve simülasyon kavramlarının sadece bilimkurgu ve distopya eserlerine özgü kavramlar olmadığına kanıtlanması hedeflenmiş, verilen kuramsal ve kavramsal bilgiler eşliğinde yapılan incelemelerle bu hedef gerçekleştirilmiştir.

Bu makalede ortaya çıkan en önemli sonuç şudur: Postmodern ve küresel dünyamızda artık her şey bir simülasyona, bir gösteriye dönüşmüştür. Alessandro Baricco, 1999 yılına yayımladığı eserinde günümüz insanının, insan ilişkilerinin kitle iletişim araçlarının, sosyal medyasının nereye doğru ilerlediğini öngörmüştür. Gerçek ve simülasyon, orijinal ve simülakr arasındaki sınır yok olmuştur. Günlük hayatlar yer-değiller ile dolmuştur. Çevremizde algıladığımız durumların gerçekliğini çoğu zaman sorgulamadan bize gösterilmiş, bize verilmiş olana inanarak yaşamaktayızdır. Ve bu gösterilen, verilmiş şeylerin büyük bir çoğunluğunu kopyalar, simülakrlar, simülasyonlar oluşturmaktadır. Alessandro Baricco, kitle iletişim araçlarının, sosyal medyanın henüz bu kadar hayatlarımızın bir parçası olmadığı bir dönemde eserlerinde bunu anlatmaya, çağdaş toplumun gittiği yönü açıklamaya çalışmıştır. Artık her türlü verinin ister doğru ister yanlış ister gerçek ister kopya olsun, gösteriye dönüştürülerek sunulduğu, simülakrlar ve simülasyonla dolu bir çağda yaşamaktayız. Postmodern ve küresel dünyada, simülakr ve simülasyon hâlâ tartışmalı kavramlar iken ve içerisinde bulunduğumuz zamanda şekillenmeye, değişmeye devam etmekte iken sonuçlarının iyi mi kötü mü olduğu bilinmemektedir. Alessandro Baricco, eserlerinde bu kavramlara yer vererek edebiyatın da bu sürecin bir parçası haline geldiğini ortaya koymaktadır.

KAYNAKÇA

Adanır, O. (2008). *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*. İstanbul: Hayal Et Kitap.

Augé, M. (2021). *Yer-değiller: Bir Üst-Modernite Antropolojisine Giriş*, çev. Ö. K. Buhari. İstanbul: İnsan Yayınları.

Baricco, A. (2001). *Kent*, çev. Ş. Gezgin. İstanbul: Can Yayınları.

Baricco, A. (2010). *La storia di Don Giovanni Raccontata da Alessandro Baricco*, Roma: Gedi Gruppo Editoriale.

Baricco, A. (2013). *City*. Milano: Feltrinelli.

- Baricco, A. (2015). *Next*. Milano: La Feltrinelli.
- Baudrillard, J. (2013). *Tüketim Toplumu*, çev. H. Deliçaylı, F. Keskin. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2016). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, çev. O. Adanır. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2018a). *Amerika*, çev. Y. Avunç. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2018b). *İmkânsız Takas*, çev. A. Sönmezay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2019a). *Kusursuz Cinayet*, çev. N. Sevil. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2019b). *Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi*, çev. O. Adanır. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2020). *Kötülüğün Şeffaflığı*, çev. Işık Ergüden. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2021). *Simülakrlar ve Simülasyon*, çev. O. Adanır. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bauman, Z. (2023). *Tüketici Hayat*, çev. Kübra Oğuz. İstanbul: Tellekt.
- Calvino, I. (2018). Görünmez Kentler Üzerine, çev. Tanay Burcu Ural. *Görünmez Kentler* içinde (ss. 9-14). İstanbul: Yapıkredi Yayınları.
- Casadei, A. (2007). *Stile e Tradizione nel Romanzo Italiano Contemporaneo*, Bologna: Il Mulino.
- Dağ, A. (2011). *Ölümcül Şiddet*. İstanbul: Külliyyat Yayınları.
- Debord, G. (2022). *Gösteri Toplumu*, çev. A. Ekmekçi, O. Taşkent. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Jansen, M. (2002). *Il Dibattito sul Postmoderno in Italia*. Firenze: Franco Cesati Editore.
- Nicewicz, E. (2009). *Il Caso di Baricco: Nella Trappola del Postmoderno*. Doktora Tezi. Padova: Università degli Studi di Padova.
- Njegovan, D. (2020). *A City as the Key to Interpreting a Novel by Alessandro Baricco*. [Sic] - a Journal of Literature, Culture and Literary Translation, (2.10). <https://doi.org/10.15291/SIC/2.10.LC.4>
- Ritzer, G. (2022). *Toplumun McDonaldlaşması*, çev. A. E. Pilgir. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İnternet Kaynakları**
- TheBritannica Dictionary, “City”, Erişim Tarihi: 20.04.2024 <https://www.britannica.com/dictionary/city>
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri, “Şehir”, Erişim Tarihi: 20.04.2024, <https://sozluk.gov.tr/>