

Simülasyon Evreninde Gerçeklik Sorunu ve Estetik Tartışmaları

The Problem Of Reality and Aesthetic Debates In The Simulation Universe

Dr. Öğr. Üyesi Elif Pınar KILINÇ

ORCID: 0000-0002-9743-861X ♦ Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi, Yaygın Öğretim
Bölümü, Öğretim Üyesi ♦ epkilocatan@anadolu.edu.tr

Özet

Estetik, güzel nedir? sorusuna cevap verirken, modernitenin parçaladığı dünyayı yeniden bir araya getirmeye çalışır ve bunun için de modern gerçeklikle yakından ilişkili, tartışmalı bir kavramdır. Estetik, modern gerçekliği inşa eden burjuva bireyin, bilen öznenin, mutlak bilmenin esikliği ile kendi tikelliğinden hareketle yaratmak istediği ve hiçbir zaman mümkün olamayacak tümelin arayışıdır. Oysa bu arayışın boşuna olduğu görülür; çünkü bilen öznenin hareketle kurulan böyle bir gerçeklikten, herkesin önünde saygıyla eğileceği genel geçer bir standardın ortaya çıkması mümkün değildir. Estetiğin, Tanrısal bir serzenişle moderniteye karşı şekillendirilmiş simülasyon evreninde işe yaraması olası değildir. Bugün, estetik kavramlarının aynı anda, yan yana ve yaygın biçimde kullanılabilir olmasının; nedeni de budur. Ancak modern felsefe, özellikle estetik yoluyla bunu denemiştir. Kavramın ilk kez dillendirildiği Almanya özelinde, Baumgarten'dan ve Kant'dan Hegel'e birçok modern filozof, estetiği kendi felsefelerinin temel konusu haline getirmiş; estetik ile bu yeni dünyanın çelişkilerini aşmanın yollarını önermiştir. Bu makalede, simülasyon evreninin gerçekliği içinde, estetiğin tartışmalı durumu konu edilmektedir. Böyle bir evrenin gerçekliği içinde estetiğin, onu ortaya çıkaran temel amaç doğrultusunda işlevini yerine getirmesinin mümkün olup olmadığı, sorusuna cevap aramaya çalışmakta ve modern gerçekliğin neden olduğu parçalanmayı aşmaya yönelik çabaların da izini sürerek, Baudrillard'ın simülasyon ile açıkladığı günümüz gerçekliğinin içinde estetiğin işlevsel olarak yerini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda öncelikle gerçek, gerçeklik, modern gerçeklik ve estetik ilişkisi incelenmekte ve sonrasında ise, modern gerçekliğin üzerine inşa olmuş, onun yeniden üretimi ya da karşıtı, nasıl tanımlanırsa tanımlansın simülasyon evreninde ortaya çıkmış gerçekliğin, estetik ile ilişkisi tartışılmaktadır. Verilerin literatür taraması yöntemi ile elde edildiği bu makale, nitel bir araştırma makalesidir.

Anahtar Kelimeler: Gerçek, Gerçeklik, Modern gerçeklik, Simülasyon evreni, Estetik.

Extended Abstract

While answering the question of what is the beautiful, aesthetics tries to reassemble the world shattered by modernity, and for this reason, it is a controversial concept closely related to the modern reality. In this article, the controversial status of aesthetics within the reality of the simulation universe is discussed. It seeks to answer the question of whether it is possible for aesthetics to fulfill its function in the reality of such a universe in line with the basic purpose that brought it into being, and aims to reveal the functional place of aesthetics in today's reality, which Baudrillard explains with simulation, by tracing the efforts to overcome the fragmentation caused by modern reality.

In this study which discusses the functional place of aesthetics in today's reality which Baudrillard explains with simulation, the literature was reviewed in order to design the discussion in question. Traditional literature review is a method that considers the information, concept or phenomenon, which is irregularly included in the relevant literature, in a sequential manner and as a whole, and which allows the opportunity to create context or synthesis from the discussions subject to the study.

In this context, the contradictory situation of the aesthetics within the reality of the simulation universe and the problem of whether it is possible for it to fulfill its function in the reality of such a universe in line with the basic purpose that brought it into being are discussed under two main headings. First, the relationship between the real, the reality, the modern reality, and the aesthetics is examined; and then the relationship between the aesthetics and the reality that is built upon modern reality, its reproduction or its opposite, however it is defined, has emerged in the simulation universe is discussed.

Aesthetics as a concept emerged as a result of the effort to overcome the fragmentation of modernity, which Cartesian reality had separated in such a way that it could never be put back together again. and in fact, it was suggested as a way to reconstruct the lost universal whole. However, it is also a victim of the modernity that gave birth to it. Because aesthetics is the search for the universal that the bourgeois individual, the knowing subject, who constructs the modern reality, wants to set up with moving from its particularity with the ecstasy of absolute knowing, and which will never be possible. However, this search is in vain, because it is not possible for an universal valid standard to emerge from such a reality based on the knowing subject which everyone would bow with respect to. Even if such a standard emerges, it is doomed to collapse very quickly. This is because the origin of the standard is the modern man, who changes in parallel with social change, whose source of all his knowledge is himself, who knows, who thinks that he knows everything and therefore can control it. Therefore, even from the standpoint of philosophy and art alone, the standards put forward are nothing but a series of mutually contradictory assumptions. A close look at the modern philosophy and the art movements will show this, and they do not have the power to transcend the contradictions which the individual has that shape this standards in this new reality built in opposition to the past by breaking the existing universal contract. Moreover, it is almost impossible to construct a field of the senses in which a generally valid criteria that transcend the relativity of the individual field operate, and to overcome the existing modern fragmentation in this way. However, the modern philosophy has tried to do so, especially through aesthetics. In Germany, where the concept was first articulated, many modern philosophers, from Baumgarten and Kant to Hegel, made aesthetics the central subject of their own philosophies, and proposed ways to overcome the fragmentation of this new world through aesthetics. Simulation is a universe of countless realities based on models, and these realities are continuously but perpetually re-coded and their associated sign-objects are constantly reorganized through the processing of mass data obtained with the help of mass media and new communication technologies. In this system of sign-objects, there are so many realities and these realities are based upon the models which arranges the simulation universe. In comparison with the modernity, this means much more fragmentation in the reality than being before, and there is in question much more individualities than the modernity. Therefore in such a universe, it is much more impossible to talk about an aesthetics concept comprising all individualities and bringing together them under particular standards, that is to say, a divine universality.

It is impossible for the theoretical and critical approach of aesthetics, shaped as a divine reproach against modernity, to be effective in the simulation universe. Consequently, what is in question now is the realities aligned with the models and aesthetics aligned with these realities. The reason why terms like retro aesthetics, modern aesthetics, post-modern aesthetics, and contemporary aesthetics are used simultaneously, side by side, and widely in everyday language is this very issue. Finally, it is worth noting that all these discussions are related to Western history and thought, and it is appropriate to evaluate everything said within this context.

Keywords: Real, Reality, Modern reality, Simulation universe, Aesthetics

Giriş

“Güzelin kapısını çalan etkinlik, kafanın ve yüreğin, düşüncenin ve duygunun ortak etkinliğidir” (Timuçin, 2002:12) ve estetik, bu ortak etkinliğin kurallarını ortaya koymaya çalışan bir yöntem arayışıdır. Yani estetik, kavram olarak bunları bir daha bir araya gelemeyen biçimde ayıran Kartezyen gerçekliğin parçaladığını aşma çabasının bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır ve aslında kaybolan tümeli yeniden inşa etmenin bir yolu olarak öne sürülür. Ancak aynı zamanda, kendini doğuran modernliğin de kurbanıdır. Çünkü estetik, modern gerçekliği inşa eden burjuva bireyin, bilen öznenin, mutlak bilmenin esikliği ile kendi tikelliğinden hareketle yaratmak istediği ve hiçbir zaman mümkün olmayacak tümelin arayışıdır. Oysa bu arayışın boşuna olduğu görülür; çünkü bilen öznenin hareketle kurulan böyle bir gerçeklikten, herkesin önünde saygıyla eğileceği genel geçer bir standardın ortaya çıkması mümkün değildir. Böyle bir standart oluşturma dahi, çok çabuk yıkılmaya mahkumdur. Çünkü standardın menşei, toplumsal değişime koşut değişen, bütün bilgisinin kaynağı kendinden menkul olan, bilen, her şeyi bildiğini ve bu nedenle kontrol edebileceğini sanan modern insandır. Dolayısıyla da öne sürülen standartlar, sadece felsefe ve sanat açısından bile bakıldığında, birbirini yanlışlayan bir dizi kanıdan ibarettir. Modern felsefeye ve sanat akımlarına yakından bakıldığında, bunu görmek mümkündür. Ve mümkündür ki bunlar, var olan tümel sözleşmeyi yıkarak geçmişle karşıtlık içinde inşa edilen bu yeni gerçeklik içinde kendini biçimlendiren bireysel motivasyonları aşacak güce sahip değildir. Üstelik duyular alanına ait bir alanda, bu alanın göreceliliğini aşan genel geçer ölçütlerin işlediği bir alanı inşa etmek ve var olan modern parçalanmışlığı bu yolla aşabilmek, neredeyse imkansızdır. Ancak modern felsefe, özellikle estetik yoluyla bunu denemiştir. Kavramın ilk kez dillendirildiği Almanya özelinde, Baumgarten’dan ve Kant’dan Hegel’e birçok modern filozof, estetiği

kendi felsefelerinin temel konusu haline getirmiş; estetik ile bu yeni dünyanın çelişkilerini aşmanın yollarını önermiştir.

Bu makalenin konusu ve sorunu, simülasyon evreninin gerçekliği içinde estetiğin çelişkili durumu ve böyle bir evrenin gerçekliği içinde, onu ortaya çıkaran temel amaç doğrultusunda işlevini yerine getirmesinin mümkün olup olmadığıdır? Modern gerçekliğin neden olduğu parçalanmayı aşmaya yönelik çabaların da izini sürerek, Baudrillard'ın simülasyon ile açıkladığı günümüz gerçekliğinin içinde, estetiğin işlevsel olarak yerini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bunun için, öncelikle gerçek, gerçeklik, modern gerçeklik ve estetik ilişkisi incelenmekte ve sonrasında ise modern gerçekliğin üzerine inşa olmuş, onun yeniden üretimi ya da karşıtı, nasıl tanımlanırsa tanımlansın, simülasyon evreninde ortaya çıkmış gerçekliğin estetik ile ilişkisi tartışılmaktadır. Verilerin literatür taraması yöntemi ile elde edildiği bu makale, nitel bir araştırma makalesidir.

Amaç

Bu makalede, simülasyon evreninin gerçekliği içinde, estetiğin tartışmalı durumu konu edilmektedir. Böyle bir evrenin gerçekliği içinde estetiğin, onu ortaya çıkaran temel amaç doğrultusunda işlevini yerine getirmesinin mümkün olup olmadığı, sorusuna cevap aramaya çalışmakta ve modern gerçekliğin neden olduğu parçalanmayı aşmaya yönelik çabaların da izini sürerek, Baudrillard'ın simülasyon ile açıkladığı günümüz gerçekliğinin içinde estetiğin işlevsel olarak yerini ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Yöntem

Baudrillard'ın simülasyon ile açıkladığı günümüz gerçekliğinin içinde, estetiğin işlevsel olarak yerini tartışmaya açan bu çalışmada, söz konusu tartışmayı desenlemek adına literatür taranmıştır. Geleneksel literatür taraması, ilgili alan yazında düzensiz olarak yer alan bilgiyi, kavramı ya da olguyu, ardıl bir şekilde ve bir bütün olarak ele alan; çalışmaya konu edilen tartışmalardan bağlam ya da sentez oluşturmaya fırsat tanıyan bir yöntemdir. (Baumeister ve Leary, 1997: 57-60). Bu kapsamda, simülasyon evreninin gerçekliği içinde estetiğin çelişkili durumu ve böyle bir evrenin gerçekliği içinde, onu ortaya çıkaran temel amaç doğrultusunda işlevini yerine getirmesinin mümkün olup olmadığı problemi iki temel başlık altında tartışılmaktadır. Öncelikle gerçek, gerçeklik, modern gerçeklik ve estetik ilişkisi incelenmekte; sonrasında ise modern gerçekliğin üzerine inşa olmuş, onun yeniden üretimi ya da karşıtı, nasıl tanımlanırsa tanımlansın, simülasyon evreninde ortaya çıkmış gerçekliğin estetik ile ilişkisi tartışılmaktadır.

Modern Gerçeklik ve Estetik Tartışmaları

Afşar Timuçin'in Felsefe Sözlüğü'nde gerçeği, "etkin biçimde verilmiş ya da sunulmuş olandır, varlığı araştırmayı gerektirmeyendir" (Timuçin, 2019: 238) diye tanımlar. Bu tanımdan hareket edilecek olursa eğer, insanın gerçeği etkin biçimde verilmiş ve sunulmuş olarak araştırmaya gerek duymadan hemen oracıkta, olduğu haliyle, kendinin dışında, belki de kendinin de içinde olduğu bir yerlerde gösterebiliyor olması gerekir. Oysa yine aynı sözlükte ve aynı başlık altında atıfta bulunulan Fransız Romantik yazar Alfred De Musset'nin söylediği gibi "tüm gerçek bir kurgudur..." (Timuçin, 2019: 238) ve gösterilebilecek olan şey, bir görüden ibaret olan gerçeklikten başka bir şey değildir. Aslında Musset, kurgudan ibaret olarak adlandırdığı gerçek ile gerçekliği kastetmiş olabilir ki insanoğlu, var olduğu günden bu yana, Hegel'in tarihi dönüşümün temeline yerleştirdiği efendi-köle diyalektiğinde konu ettiği gibi, istenciyle ayrıldığı verili olanı dönüşüme uğratan bir varlık olarak kendisiyle birlikte kendi dışındaki gerçekliği de belirlemiştir. Dolayısıyla, tarihin bu aşamasında etkin biçimde verilmiş ya da sunulmuş, varlığı araştırmayı gerektirmeyen bir gerçeği bulmak ve bulunduğu haliyle tanımlamak çok

da kolay değildir. Böyle bulduğumuz ve tanımlamaya çalıştığımız her ne varsa bir görüden ibarettir, kurgudur ve kaosu (kargaşa) kendi istenciyle kozmosa (düzen) çevirmeye uğraşan insanın biçimlendirdiği mekândan azade, zamansal olarak tanımlanabilir olan gerçekliktir. Belki de bu nedenle bir taraftan görünüre dair, öbür taraftan ise görünürün kökenine dair; yani var olanların kökeni; dolayısıyla görülen ya da sunulanların, evrenin ya da kozmosun nasıl meydana geldiği, varlığın ilk hali ve de insanın bu dünyadaki yeri ve ödevine dair sorulan sorular, Batı düşününün geçmişten bugüne temel konularıdır. Gerçek ve gerçek ile ilgili bu sorular, varlığın kökenini, ilk halini ya da duyularla algılanabilir olanı içeren birçok birbirinden farklı, birbiri ile iç içe geçen ya da birbirinin yerine kullanılan cevapları da beraberinde getirmiştir. Önce, mitoslarla cevap bulunmaya çalışılan bu sorulara, sonrasında şöyle ya da böyle felsefe ile cevap bulunmaya çalışılmıştır.

Aristoteles, Metafizik adlı kitabının birincisinde, kaosun nasıl kozmosa dönüştüğüne dair ilk mitosun Thegonia adlı yapıtında Hesiodos tarafından dile getirildiğine dikkat çeker. Gökberk'e göre bu hikâye, "var olanlardan önce gelmiş olan ve var olanların kendisinden doğmuş oldukları hiçliği kavram olarak belirlemek için yapılmış olan ilk denemedir" (Gökberk, 2005: 18). Bu deneme, var olanı belki de gerçekliğin hiçlikten nasıl doğduğu ve ilk halini nasıl aldığını anlatma ihtiyacının ilk teşebbüsüdür. Antik Yunan yaşantısı, bu düşüncenin türediği başlı başına bir hikayedir. Nietzsche'nin (Gökberk, 2005: 29) dikenli çalıdan bir gülün açışı gibidir dediği bu hikâyede, Yunanlılar kaosu kozmosa dönüştürülürken akli öncelemiş ve Dionysos'u Apollonca olan ile düzenlenmiştir. Olympos Dağı'nın Tanrılarının en önde geleninin Apollon, yani Akıl Tanrısı olması da tesadüf değildir. Dolayısıyla, bu yaşamı düzenleyen insandır. Kaos, belki de felsefi tartışmaların bir tarafının Tanrı diye adlandırdığına karşıt olarak gördüğü, duyulur ve görünür olan gerçeğin ta kendisidir ve gerçek, insanca olan ile kozmosa dönüşür; yani gerçekliğe. Apollonca olan da dünyalar inşa eden insanın, Yunanca olan gerçekliği olarak tanımlanabilir. Hegel, kaosu kozmosa çevirme işinin bir anlamda Tin tarafından bir ödev olarak insana verildiğini söyler. Tin, mutlak varlıktır ya da Tanrı ve Hegel'e göre, "Tin, öncesinde yalın gerçekliğin içindeki bilinçtir..." (Hegel, 2004: 288). Böylece hiçlik, Platon'dan bu yana yapıldığı gibi, felsefi tartışmaların bir tarafınca bir şekilde Tanrısal olan diye anlamlandırılır ve gerçeğin kendisi olarak belirlenir. Gerçeklik ise varlık olarak Tin'in dışavurumudur ve ilk, olduğu haliyle bu dışavurumda varlık ikiye ayrılır: Doğa ve insan; ama ilk aşamada henüz hâlâ kaosun görünümünü hakimdir:

Kendininbilincinin var olması için ortada -daha önceden- bilincin olması gerekir. Başka bir deyişle, tek bir sözcük olan Sein'la, yani Varlık sözcüğü ile de olsa, Varlığın sözle açığa-vurulmuş olması gerekir ve daha sonra 'nesnel, dış, insansal-olmayan varlık', 'Dünya', 'Doğa' diye adlandırılacak olan ama henüz Kendininbilinci var olmadığı için, özne ile nesne, Ben ile Ben-olmaya, insansal ile doğal arasında karşıtlık bulunmamasından ötürü, şimdilik hâlâ nötr olan bir varlığın açığa vurulmasıdır bu (Kojève, 2004: 40).

İnsan, öbür varlıklar arasında bir varlık olarak onlardan istenci sayesinde ayrılır ama bu ayrılış, onu eyleme geçiren 'bilinçli' istenci sayesinde mümkün olur. Kendininbilincinde olabilmesi için ancak istenci doğrultusunda eyleme geçmek zorundadır. İstenci doğrultusunda eyleme geçen insan, verili varlığı, ilk hali ya da kaosu Tin'in, Mutlak Aklın ya da Tanrı'nın tecellisi doğrultusunda dönüştürür ve onu dönüştürürken kendi de dönüşür. Dolayısıyla insan, olumsuzlayıcı bir eylem olarak tanımlanır ve gerçekliğe dair her hâl, gerçekliğin merhaleleri, insanın, efendi-köle diyalektiği bağlamında asıl rolü oynayan kölenin, dünyayı dönüştürmesinin tarihidir (Kojève, 2004: 41-42). Dönüşümün sonunda Tin, kendini gerçekleştirecektir; ancak köle-insan, tarihin bir aşamasında artık mutlak bilmeye hallendiği bir aşamada, belki de Tin'in kendini gerçekleştirmesini kolaylaştırması için 'bilen özneye', bir anlamda Freud'un Uygarlığın Huzursuzluğu'nda dile getirdiği gibi Tanrı'ya dönüşür (Freud, 2013: 50). Burjuva bireyin, Napolyon'un bir lider ve insanın tümel tarihini bütünlüğü içinde kavrayan Hegel'in (1770-1831) bir filozof olarak sahneye çıktığı bu aşama, "insanın dünyalar yarattığı ve bunları yaratırken kendisini dönüşüme uğrattığı tarihsel evrimin süreci, nesnel olarak gerçekleşebilir" (Kojève, 2004: 38) hale

geldiği bir aşamadır. Modern dünyayı inşa eden yeni sınıf, burjuva birey haliyle köle olmaktan çıkmış; sözde akli sayesinde Tanrılaşmış ve inşa ettiği gerçeklikten Tanrı'yı kovmuştur; dolayısıyla geçmişi de. Tümel ve mutlak bir bilmeye okuduğu tarihin bu noktasında Hegel ise Tanrısal dünyadan Tanrısız dünyaya geçişin Almanya'ya özgü bir örneğidir. Hatta bu anlamda kendisinden neredeyse yüz yıl önce yaşamış Barok bestekâr Bach'ın (1685-1750) takipçisidir ve Tanrısal dünyaya yakılan romantik ağıtın felsefi halidir. Yıkıldığını gördüğü gerçekliği, başka bir biçimde yeniden inşa etmeye çalışır: Doğrudan adı vermediği Tanrı'ya Tin ya da Mutlak Akıl diyerek.

Önce merkantilist birikim, sonrasında ise bu birikimin bir yansıması olan sınaî üretim süreci gereklilikleri doğrultusunda inşa olan bu yeni modern dünya, farklı zamanlarda olsa da Batı açısından kamusal alanla birlikte, bütün düşünsel yaşamın aşırı akılcı bir saikle örgütlendiği yepyeni bir gerçekliktir ve bu gerçeklik, Tanrı ile birlikte insanî olanı da yaşamın, çalışmanın, onun organize bir yansıması olan kentlerin dışında bırakır. Ölümün, bu kentlerin sınırındaki mezarlıklara, hastaların aynı sınırdan inşa olmuş hastanelere, yaşlıların ise bakım evlerine taşındığı bir gerçekliktir. Bu nedenle Fransız mutasavvıf Rene Guénon, “Antik Dünya her şeye rağmen düşünsel ve ruhsal alanda eş değerine modern dünyanın sahip olmadığı birçok şeye sahiptir” (Guénon, 2014: 45) der. Çünkü Antik Dünya, kendi acizliğini kavramıştır ve bu acizliğini Tanrısal olan ile birlikte yaşayarak aşmaya çalışır. Tanrıdan, mutlak bilme ile kurtulduğunu düşünen ve belki de tam da bu nedenle Tin sayesinde sahip olageldiği insanî olandan, geçmişinden ve de duygularından ‘kurtulmuş’, Weber’in deyişi ile taşlaşmış bir insan modeli ortaya çıkarmıştır modernite (Löwith, 1999: 116). Bu, aslında parçalanmış bir gerçekliktir. Bu gerçekliğin toplumsal boyutta en somut yansıması yine Almanya'nın tarihi sahnesidir ama yaşanan sadece Almanya'ya özgü değildir ve estetik, bu sahneye yansıyan sosyo-ekonomik ve düşünsel parçalanmışlığı aşmanın bir yolu olarak ve modernitenin bozduğu Tanrısal sözleşmeyi yeniden inşa etmek üzere yepyeni bir kavram olarak ilk defa Alexander Gottlieb Baumgarten'ın (1714-1762) dilinden dökülür, Latin dilinde yazılmış ‘Aesthetica’ kitabıyla. Aslında bu dile geliş, bir yandan yıkılan eskiyi, eski gerçekliği, tümeli yeniden inşa etme amacı ile bu dünya ile ötekini, fizik ile metafiziği, eski ile yeni, geçmiş ile şimdiyi, akıl ile duyguyu bir araya getirmeye çalışırken; öte yandan bir araya getirmek istediğini, tikel olanın Tanrısallığında aramakta olduğu için amacı açısından ölü doğar. Çünkü burjuva öznenin temsil ettiği tikelde genel geçer bir tümeli, herkesi ve her şeyi içerecek bir gerçeği bulmak zordur ve bu nedenle modernde post-modernin göreceliliğinin de ilk adımı atılmış olur: Bu teorik girişim, Descartes'in hakikatin yüreği kıldığı öznelleştirme hareketinin en önemli halkasını oluşturur. Çünkü geleneksel dünya ile girişilen mücadelenin en şiddetli çarpışmaları, öznenin en öznel yönlerini (söz gelimi duyarlılık ve beğeni) cepheye sürdüğü Estetik'in arenasında gerçekleşecektir (Hünler, 2011: 76).

Hakkı Hünler, estetiği, kurtarıcı bir düşünsel yöntem olarak öne çıkaran felsefenin, ardında yatan süreci üç durak ile açıklar: Birincisi ‘ancient regime’den (eski rejim) kopuştur. 1789 Fransız Devrimi ile somutlaşan bu kopuş, Katolik kilisesinin emriyle sömürülecek yeni coğrafyalar keşfederken işin doğası gereği güçlenen ve onu yola koyana kafa tutar hale gelen ‘günahkâr’ tüccar sınıfın güçlenmesinin politik sonucudur. İkinci durak, kafa tutar hale geldiği kiliseyi al aşağı etmesini sağlayacak; dini, etik bir yol haline dönüştürecek olan reform hareketlerinin temelini oluşturan tüccar sınıfın, bilen özneye dönüşmesidir: Cogito'nun zaferi. Üçüncü ve son durak ise ‘tabula rasa’ haline gelen gerçekliğin meta üretim süreci gereklilikleri doğrultusunda yeniden inşasıdır. Yani modern dünyanın, bilen öznenin hareketle, yepyeni bir gerçeklik halinde yeniden yapımıdır (Hünler, 2011: 69-70). Tek kaynağın bilen özne, Tanrılaşmış birey olduğu bu yeni gerçeklik, modern dünyanın gerçekliğidir. Bu yeni Tanrı bilen özne ise aslında burjuva bireydir. ‘Günahkâr’ tüccar, kendi günahını, toplumun geri kalanını ve kamusal alanı örgütlemek için ‘kapital’i, temel saik haline dönüştürmüştür. Bu süreci tarihsel olarak en kanlı biçimde yaşayan ise Roma-Germen İmparatorluğudur. Kendi içindeki sınıfsal dönüşümü çöktürmüş olan Katolik Fransa (1562-1598 arasında gerçekleşen Fransız iç savaşı),

kuyusunu kazacak olan tüccar sınıfın motivasyonu ile Kral 13. Louis ve başbakanı Kardinal Richelieu liderliğinde bütün beylikleri merkeze bağlamış ve ulusal birliğini sağladığı bir zamanda Almanya içindeki Protestan hareketleri destekleyerek beylikler arasında başlayan kavgayı kızıştırmış ve Roma-Germen imparatorluğu Otuz Yıl Savaşları (1618-1648) sonunda Westphalia Barışı ile 300 kadar hükümlü devletçiğe ayrılarak geçmişine, geçmişe veda etmiştir. Hünler'in sözünü ettiği tarihsel süreçten büyük bir yara alarak geçen Almanya siyasi birliğini Junger'ler; yani kent soylularının eliyle 1860'larda ancak sağlayabilir. Avrupa'nın farklı mekanlarında farklı zamanlarda gerçekleşen bu dönüşüm, tarihsel olarak oldukça travmatiktir ve her alanda derin bir parçalanmışlığı içerir.

Eskiye karşı yeni olanı temsil eden modern dünya, bu travmayı inşa ettiği yeni gerçeklik sayesinde ama insani olanı feda ederek tedavi etmeye çalıştığı için, Orta Çağ için söylenen karanlık çağ sözüne karşı çıkan Alman Romantiklerinden şair Schlegel (1772-1829), tıpkı Goethe'nin (1749-1832) Aklın Şeytanlığı (Mefisto) karşısında Tanrısal hakikatin tecellisine; yani insaî olana (Faust) sığınması gibi, 'karanlık çağ' olarak adlandırılan geçmişe sığınır ve yaşanan dönüşümü de yıldızlı bir geceye benzetir:

"... ama ne yıldızlı bir geceydi bu! Bana öyle geliyor ki, bulanık, geçici bir alacakaranlık içinde yaşıyoruz. Geceyi aydınlatan o yıldızlar kararmış ve çoğu yerde gözden kaybolmuş ama güneş de daha doğmamış. Yani bir evrensel anlayış ve mutluluk güneşinin neredeyse doğacağı sık sık bildirildi. Oysa gerçekler bu haberi doğrulamadı. Bu haberin gerçekleşmesi yolunda herhangi bir belirti varsa, bu, sabahları gün doğmadan önce kendini hissettiren soğuktan başka bir şey değildir" (Nutku, 2001: 101).

İnsanı, yapayalnız, geçmişsiz, Tanrısız ve aslında insansız bırakan bu soğuk dünyanın üzerine inşa edilen yeni gerçekliğin sözü edilen parçalanmışlığını aşmaya, ne Goethe'nin (Marx & Engels, 2001, s. 87, 88) ne de Schlegel'in gücü yetecektir. Aynı dönemin bir başka düşünürü Friedrich Schelling de (1775-1854) estetiğin varoluş koşullarını, sözü edilen bu parçalanmışlıkta bulur. Ona göre, sanat felsefesi ile ilgilenmesinin asıl nedeni kendi çağında var olan bu toplumsal ve düşünsel parçalanmışlıktır. Bu çağ, tümel bir değerlendirmeye olanak verecek herhangi bir standarttan ve ölçütten yoksundur. Var olan, birbirini anlamaya çalışmaktan başka çaresi olmayan düşünürlerin sahip olduğu çeşitli kanılardır (Hünler, 2011: 37). Baumgarten'ın yaptığı gibi boşuna bile olsa, bu çağın düşünürleri paramparça olmuş yeni dünyayı anlamlı bir tümel gerçeklik içinde bir araya getirtmeye çalışır; ama bilen öznenin çeşitliliği, ister istemez duygusal olanın evrenselliğini imkansızlaştıracak, sonrasında başa bela olacak post-modern göreceliliğin de kapısını aralayacaktır. Baumgarten'ın formülü alt akıl, akıl gibi çalışan 'ratio inferior'dur (Hünler, 2011: 95). Bu alt akıl alanına ait olan estetik, tıpkı akıl gibi işleyerek kaosun kozmosa dönüşümünü sağlayacak bir formül sunmaktadır. Bu alt akıl, Hegel'in övgüyle söz ettiği Alman otoriterliğinin (Adorno, 2006: 109-116); yani Junger hegemonyasının sesiyle ve buyurucu bir güçle duygusal alanı tektipleştirecektir. Burjuvalaşan Alman aristokrasisinin merkezi bir devlet inşa edebilmesi, bireysel öznenin duygusal çok çeşitliliğini bir harmoni içinde, duyguları tektipleştiren bir alt akıl yoluyla hizaya sokması ile mümkündür ve sanat, bu işlevi yerine getirir. Estetiğin görevi de bu şekilde işlemesi yönünde sanata yol göstermektir. Estetik, tümelin inşasını, duyguları akıl gibi bir yetiyle tektipleştirmeyi telkin ederek sağlamaya çalışır (Hünler, 2011: 89-90). Aynı şekilde Hegel, güzel olanı Tanrısal olan ile açıklar. Sanatta görünür kılınan şey, güzel ideasıdır ve güzel ideasının ortaya çıkışı Tanrısal olanın, Tin'in ya da Mutlak Aklın tecellisi ile insan eliyle gerçekleşir. Çünkü, güzel olan Tanrısal olandır ve bilen özne Tanrısal olana, Tin'in insanda ortaya koyduğu bilinçle eyleme geçerek ve eylem ile olumsuzladığı doğayı dönüştürerek ulaşabilir. Kendinin bilincinde olan insan, doğada kendi başına asla var olamayacak güzeli, doğal olanı dönüştürerek bizzat kendi eliyle şekillendirir: Sanatla. Sanattaki güzel, Tin'den doğmuş güzeldir ve bu güzel, insansal olan ile mümkündür. Estetik de bunun bilimidir (Timuçin, 2002: 79-82). Dolayısıyla estetik, Hegel'de birbirinden koparılmış olan Tin'den insana; sonra da insandan Tin'e uzanan, tümel bir gerçeklik inşası çabasının ürünü olarak iş görür: Parçalanmışlığı aşmanın yolunu tarif eden bir yöntem olarak. Hegel de

geçmişe dair gerçekliği, modern dünyanın istediği şekilde tarif ederek ihya etme derdindedir. Aynı çabayı Hegel'den önce Kant da gösterir. Kant'a göre duyular alanı (fenomen) ile duyular üstü alan (numen) arasında büyük bir uzaklık vardır. Duyular alanının yetileri; yani sezgi ile kendinde diye tarif ettiği duyular üstü alana ulaşabilmek ya da etki edebilmek mümkün değildir. Burası 'us'un, özgürlüğün, gerçeğin alanıdır. Kant, us'un; yani duyular üstü alanın ise duyular alanını belli biçimde koşullandırdığını söyler. Ona bütünsel anlamını verir. Bu iki alan arasındaki ilişkiyi yargı gücü olarak konumlandığı estetik sağlar. Bu güç apriori ilkeler içerir ve bu ilkeler, duyular üstü alanın özünde yansımadır. Duyular üstü alana ait olan gerçek, tek tek bütün insanlarda ortak bir haz anlayışı biçiminde ve genel geçer bir ilkeler halinde yansır. Bu yolla da bütün insanlığı tek bir gerçeğin gölgesinde birleştirmek mümkün olur (Timuçin, 2002: 72-74). Tümel olan ile tikel, güzele dair apriori ilkenin işleyişinin keşfi sayesinde bir araya gelir. En azından Kant'ın kanısı bu yödedir. Bu kanı tıpkı sembolistlerin, ışyan dalga ile tınlayan rüzgâr ve bir insan bakışı arasında kimsenin görmediği Tanrısal bağı görmesi gibi, duyular üstü ile duyular alanının yıkılan birliğini yeniden ve seküler bir dille inşa etme çabasının bir ürünüdür ve tam da üzerine kurulduğu modern gerçekliğin gerçekleri nedeniyle ütöpiktir.

Simülasyon Evreni ve Estetiğin İmkânsızlığı

Baudrillard moderniteye geçiş sürecini simülakrlar ile açıklamaya çalışır. Simülakr kendisi bir gerçeklik gibi algılanmak isteyen görünüm olarak tanımlanır (Baudrillard, 2014: 7). Sözü edilen görünümünden kastedilen, ortaya çıkan gerçekliğin bir kurgu olduğudur. Çünkü kaostan kozmosa evrilen dünyanın görülmesi ve gösterilmesi neredeyse imkânsız olan ilk hali, kaosun, yani gerçeğin kendisi ile ilgili sadece birer varsayımdan ibaret olan iddialar öne sürülebilir. Bu nedenle simülakr, moderniteye geçiş süreci ve sonrasında ortaya çıkan gerçeklikleri ve onun toplumsal görünümüleri tanımlamak üzere kullanılan bir kavramdır. Bu görünüm, geçmişinkilerden oldukça dramatik farklılıklar içerdiği için geçmiş görünüm Baudrillard için daha gerçektir. Çünkü o gerçekliklerin hepsi doğaldır ve tarihsel sürecin o aşamasında, o uzamın kendisidir. Oysa modern dünya, önce taklitle sonra da kendi başına, hiçbir şeye benzemeyen, uzamdan bağımsız bir model olarak üretilmiş yapay bir gerçekliktir. Bilen öznenin kendisi için yarattığı, Tanrı'sının kendisi olduğu yepyeni bir gerçeklik.

Bu gerçekliği, Baudrillard üç döneme ayırır. Üç simülakr dönemi vardır. Birbirini tamamlayan ve günümüze kadar uzanan bu üç süreci incelemeyen önce Baudrillard'ın üçüncü simülakr dönemini adlandırmak üzere kullandığı simülasyon evreninin göstergeye dayalı genel işleyiş biçimini anlamak, onu betimlemek için kullandığı Ferdinand de Saussure ait olan yapısal dil bilim şemasını incelemek yerinde olur. Bu şema, Saussure tarafından dilin yapısal olarak oluşumunun nedensizliğini açıklamak üzere kullanılmıştır. Gösterge, gösteren ve gösterilen ilişkisine dayanan bu yapısal analizde nedensizlik esastır. Öncelikle gösteren, işitim imgesidir. Saussure, ağaç sözcüğünü örnek gösterir. Ağaç sözcüğü işitildiğinde ağaç kavramına taşıyıcılık yapan bir ses birleşimi olarak ele alınır. Kavram, gösterilendir ve herhangi bir ağaca göndermede bulunur. Gösterge ise bu ikisinin birleşimidir ve insan zihninde şekil bulur. Saussure göre göstereni gösterilenle birleştiren bağ, nedensizdir. Bunların birleşimi için de aynı şey geçerlidir. Diller arasındaki farklılık ve aynı gönderene sahip bir gösterenin farklı dillerde farklı şekilde yer alması da bunu kanıtlamaktadır. Sonuç olarak dilin işleyişi şöyledir: Önce bir gönderenin varlığı şarttır; ağaç için ağacın somut varlığı. İkincisi, bu ağacın kavramsal bir gösterilen olarak ortaya çıkışı söz konusu olur. Sonrasında, kavramın işitsel taşıyıcısı olan gösteren gelir. Son olarak ise gösteren ile gösterilenin bileşimi; gösterge ortaya çıkar (Saussure, 1985: 72-73). Bu, aşağıdan yukarıya doğru uzanan bir dizilimdir. Baudrillard, aynı yapısal analizi, modern gerçekliği oluşturan bileşim ya da nesnel düzeni için uygular. Bu analogi, bir nesnenin kullanım, değişim ve gösterge değerinin anlaşılması için esastır. Çünkü bu, meta üretim sürecinin koşullandırdığı modern gerçekliğe ait nesnel düzeninin nedensizliğini açıklamak için şarttır. Yani meta üretim süreci, kendi gerçekliğini anlamlı

kılmak için ürettiği nesnelere doğallaştırma adına onları yine kendi ürettiği insan modelinin gereksinimleri ile ilişkilendirir. Bunu, kullanım değeri olarak açıklar. Kullanım değeri, bir nesnenin, bir gereksinimi karşılmasına dayalı ortaya çıkan değeridir. Bu değer, piyasa dolaşımı içinde arz-talep dengesi bağlamında değişim değerine evrilir ve en sonunda kullanım değeri ile değişim değeri bileşimi bir gösterge değerine, nesneye ait bir imajın oluşmasına neden olur. Sonuç olarak nesnenin kendisi, gönderen olarak ilk aşamadır. İkinci aşama, bu nesnenin bir gereksinimi karşılması nedeniyle sahip olduğu kullanım değeridir. Üçüncü aşama, bir nesne, kullanım değerine sahip olduğu için değişim değerine de sahip olur. Son aşamada ise herhangi bir nesne, sahip olduğu kullanım ve değişim değeri bileşimi sonucu bir gösterge değere kavuşur. Baudrillard bu yapısal dizilimin; yani meta üretim süreci doğrultusunda aşırı akılcılaştırılmış modern gerçeklik içindeki nesnelere düzeninin, sahteliğine dikkat çeker ve bütün kuramsal yaklaşımını önce bu sahteliği ifşa etmek, sonrasında simülasyon gerçekliğinde bu işleyişin aşağıdan yukarıya değil de yukarıdan aşağıya doğru işlediğini kanıtlamak üzere kurar.

Bir bakış açısına göre nesnelere, öncelikle gereksinimler tarafından belirlenmekte ve insanın çevreyle kurduğu ekonomik ilişkiler de onları anlamlı kılmaktadır. Oysa bu ampirist varsayım, yanlıştır. Nesnenin o ilk başlangıçta sahip olduğu statü, daha sonra kendisine toplumsal bir gösterge değeri kazandıracak olan pragmatik statüden tamamen farklı olup burada önemli olan, göstergeleşmiş değiş tokuş (mübadele) değeridir. Kullanım değeriyle çoğunlukla, bunun yaşama geçirilmesinden ibaret (hatta ona yalnızca akılcı bir anlam kazandıran) bir önlemdir (Baudrillard, 2009: 1).

Dolayısıyla, simülasyon evreninde bir nesnenin öncelikle bir gösterge değeri vardır. Aslında, söylenildiğinin tam tersi işleyen günümüz gerçekliğinde, bir nesnenin herhangi bir gereksinimi karşılayan kullanım değeri değil; gösterge değerine bağlı bir kullanım değeri vardır ve bu değer, değişim değeri sonrası belirlenir. İşte bu sürece evrilen aşamaların ilki, ilk simülasyon dönemi kullanım değerine dair o kutsal yalanın söylendiği, Rönesans ile başlayıp sanayi devrimine kadar uzanan ve klasik olarak adlandırılan, yeni gerçekliğin düzenlenmesinde kopyalamanın esas olduğu evredir (Baudrillard, 2016: 87). Bu ilk evre, nesnelere feodal düzenin aristokratik ayrıcalıklarının hükümlerinden özgürleştiği ve fakat aslında özgürleşme yanılsamasının yaratıldığı bir dönem olarak da adlandırılabilir. Aristokrasinin hâkim olduğu toplumsal düzende nesnelere, bu düzenin ayrıcalıklarının gösterdiği biçimde örgütlenmiştir. Yani, nesnelere bir gösterge değeri vardır. Örneğin, herhangi bir lorda ait herhangi bir malikanenin duvarına asılı bir aile tablosu, ancak yeteri kadar parası olanın ulaşabileceği bir ressamın elinden çıkmış bir 'efendilik' göstergesi (kendiliğinden öyledir) olmasının yanı sıra, yüzyıllardır süre gelen ve kökü Tanrı'ya dayanan aile geleneğinin yansımasıdır. Dolayısıyla var olan, ayrılmamış tümel gerçekliğin sanattaki göstergesidir. Güzel olan da doğru olan da iyi olan da odur. Çünkü Tanrısal bir 'aura'ya sahiptir; tektir ve biriciktir. Oysa, kopyalama döneminde burjuva elinde resim, görünürde özgürleşerek herkesin kullanımına açılmıştır. Ancak herkesin değil; sadece, bir avuç kadar olan aristokratları sayıca katlayan orta sınıfın duvarlarına layıktır. Ayrıca, sayıca fazla bu sınıfın isteklerini karşılayacak kadar nitelikli resimler yapan büyük ressamlar olmadığı için tablolar, sadece duvara ışık yoluyla yansıtılan çizgilere biçim verip boyayarak bu işi teknik olarak yerine getiren zanaatkarlar tarafından yapılır ve çoğu da büyük ressamların teknik ustalığının taklididir. Kendi kamusal alanını yaratmaya çalışan burjuvazi, ilk aşamada aristokrasiyi kopyalamıştır ve kopyaladıkları kopyalananların ikinci sınıfıdır. Molière bu durumu eserlerinde somut bir biçimde örneklendirmektedir. Tıpkı 'Kibarlık Budalası'nın asıl karakteri gibi onun burjuva karakterleri, aristokrat gibi olmak için uğraşır. Örneğin, Mösyö Jordan bir aristokrat gibi olmak için kılıç, felsefe ve müzik gibi dersler olarak niteliksel olarak değişebilmeyi ummaktadır. Dolayısıyla bu birinci simülasyon döneminde, eğitim, hukuk, politika, felsefe, sanat ve bunların yardımıyla yapılandırılmaya çalışılan yeni gerçeklikte, nesnelere düzeni için kopyalama, esastır ve aristokrasiden özgürleştiği yanılsaması yaratılsa da nesnelere, burjuva gerçekliğine göre şekil almakta ve anlam kazanmaktadır. Nesnelere yüklenen kullanım değerine ait anlam, burjuvazinin toplumsal saikleri ile yakından ilişkilidir. Ancak yine de simülasyon ile kopyalanan gerçeklik

-ki Baudrillard bunu gerçek olarak görür- arasında bir sürtüşme söz konusudur (Baudrillard, 2016: 95). Bu, iki taraflıdır: Bu sürtüşmeyi, kendine yeni bir dünya inşa etmek isteyen ama bunu nasıl yapacağı ile ilgili yeterli donanımına sahip olmadığı için kendinden önceki gerçekliği kopya eden orta sınıf ile “(reformdan sonra) parçalanmış bir dünyayı türdeş bir doktrin aracılığıyla yeniden bir araya getirmeye” (Baudrillard, 2016: 91) çalışan soyluların hem politik arenada hem de kültürel alanda birbirlerine karşı verdikleri mücadele ile açıklamak mümkündür. Baudrillard, kültürel alandaki mücadelede soylu tarafında yapılanlara örnek olarak Barok sanatı verir. Bu dönemde Barok, her türlü bilimsel ve teknik gelişmeye rağmen hâkim estetik anlayıştır ve sözü edilen parçalanmayı aşmak için dünyayı Tanrısal bir töz altında birleştirmek isteyen Cizvitlerin politik alandaki mücadelesinin kültürel alandaki yansımasıdır (Baudrillard, 2016: 91-92). Estetik alanında Baumgarten’dan Kant’a söylenenleri de bu minvalde değerlendirmek gerekir: Karşı reform girişiminin modern dile uygun savunusu olarak.

İkinci simülakr dönemi ise sanayileşme dönemini içerir ve bu dönem içinde asıl olan üretimdir: Metaların üretimi (Baudrillard, 2016: 96-98). Başlı başına yepyeni bir gerçekliktir. Burjuvazinin tamamen iktidar olduğu ve uzun bir kopyalama sürecinden sonra, eğitimden sanata, hukuktan politikaya kendi başının çaresine bakabilecek duruma gelmesi ile birlikte bütün kamusal alanı kendi çıkarları etrafında örgütleme becerisine nail olduğu bu dönemde esas olan, meta üretim sürecidir. Bu süreç doğrultusunda biçimlenmiş kentler ve bu kentlerin işleyişi ile birlikte ortaya çıkan kitleler, bu dönemin yepyeni ürünleridir. İkinci simülakr, meta üretim sürecinin merkezde olduğu ve bütün fiziki ve toplumsal dinamiklerin bu süreç doğrultusunda örgütlendiği, örgensel olmayan, tamamen yapay bir gerçekliktir. Nesnelere, kitlesel üretimin bir ürünüdür, bu amaçla üretilmiştir ve bu üretim doğrultusunda düzenlenmiştir. Anlamalarını; yani kullanım değerini, tamamen meta üretim ve kitlesel tüketimin mantığı belirler. Zaten yapay biçimde örgütlenmiş bir gerçeklikte, kullanım değerini doğal bir gereksinimden hareketle belirlemek mümkün değildir. Kullanım değeri, doğal, gerçek, zorunlu bir gereksinimi karşılamak yerine, kitlesel üretim ve tüketimin gerekliliklerini karşıladığı için dolaşım mekanizması çerçevesinde şekillenir. Nesnelere, yeni gerçekliğin yapay gereksinimlerinin yanı sıra kitle iletişim araçları ile yönlendirilen piyasa ekonomisinin koşullandırılmasıyla birer metaya dönüşür. Her şey alınıp satılabilir ve bu anlamda, kâr üzerine inşa olmuş endüstrinin mantığına boyun eğer. Dolayısıyla bir nesnenin kıymeti, onun piyasadaki dolaşımı, değişim değeri; yani arz-talep dengesi ile belirlenir. Bu yönüyle de bu dönemi, sınırsız sermaye artırım ve paranın birikimi güdüsü ile hareket eden burjuvazinin belirlediği, aşırı akılcılaştırılmış bir gerçeklik olarak betimlemek daha doğru olur. Burjuvazi, bütün kamusal alanı bu gerçeklik doğrultusunda örgütlemek için sanattan politikaya, hukuktan kültüre bütün gücünü kullanmıştır. Bu nedenle sanat, burjuva kamusal alanının inşasında işe koşulan, bir yandan bu yönüyle ideolojik; öbür yandan da tamamen öngörülebilir koşullar içinde işleyen piyasa ekonomisinin gerekliliklerine boyun eğip alınıp satılabilen bir meta olarak işlev görmüştür. Söz konusu durum, bu dönem için sanata biçilen görevin bir yönü ile ilgilidir. Sanat, burjuva gerçekliğinin genel geçer biçimde kabul görmesinin bir aracıdır. Bu gerçeklikte ideolojik motivasyonlar kadar para birikimi de esastır. Sanat, ona para yatıranlar için para kazanmanın akılcılaştırılmış bir aracıdır. Genel sanat anlayışının öngörülebilir ve belirsizlikten arındırılmış içerik ve biçimlerden oluşmuş olması, bunun en somut örneğidir. New York’un müzikallerle ünlü 42. Caddesi ve onun bir uzantısı olarak ortaya çıkmış Hollywood sineması gibi. Hem tiyatrodaki hem de modern bir icat olan sinemadaki bu eğilime karşı Brechtien karşı koyuşlar ise sanata dair bireysel saiklerden hareketle şekillenen ve birbirini takip eden akımların ya da arayışların ve tabii ki modern parçalanmanın bir ürünüdür ve her biri, önünde sonunda endüstrinin bir parçası haline gelmiştir. Hegel de bu dönemin hemen başında bu parçalanmayı, kendini güzele dair söz söylemeye zorunlu hissedip Tin’in, Mutlak Aklın ya da Tanrı’nın yol göstericiliğinde ama modern bir dille aşmaya çalışarak burjuva bireyi, tümelin akışına bağlamak isterken aslında süregidecek olan ve sanatı da kapsayacak olan yoksunluğu görmüştür.

Baudrillard, simülasyonun ikinci evresini hipergerçeklikle; yani dijital dünyada inşa edilen modellere dayalı evren ile açıklar. Bu dünyada estetik olabildiğince kişiselleşmiş bir bileşen, daha doğrusu ayırıştırıcı bir kavram haline gelir. Kişisel zevkler, estetik ile inşa edilebilecek herhangi bir standardı baştan yok sayar. Bunun en güzel örneği NFT ile sanatın buluşmasıdır. Dijital sanatın görsel ve duygusal dağılımı, onun sahipliğini, ticaretini ve kültürel değerini yeniden şekillendiren bir dinamik yaratmıştır. Simülasyon kuramı ile NFT’ler arasındaki ilişki, dijital temsil, sahiplik ve ekonomik

etkileşimin birbirinin lokomotifi olarak karakterize edilir (Shamsi ve ark., 2023). Bu, NFT'ler, simülasyonun dijital sanat alanında nasıl yeni gerçeklikler yaratabileceğini örnekleyerek, dijital sahiplik ve hızla dijitalleşen bir dünyada sanatsal değerın değışen doğasının etkilerini anlamak için bir çerçeve sunduğunu öne süren Cornelius'un bulgularıyla uyumludur (Cornelius, 2021). Öte yandan dijital teknolojilerin sanata entegrasyonu, dijital araçlarla sanatın simülasyonunun yalnızca bir çoğaltma değil, aynı zamanda yeni estetik deneyimler yaratan bir dönüşüm olduğunu göstermektedir (Kindzerskaya, 2021). Ye ve Li, söz konusu bu dönüşümün fiziksel ve dijital alanlar arasındaki çizgileri bulanıklaştıran sürükleyici deneyimlere izin veren sanal ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin kullanımıyla daha da güçlendirdiğini ve böylece NFT'ler bağlamında simülasyon teorisinin ilkelerinin güçlendirildiğini savunmaktadır (Ye ve Li, 2022).

Üçüncü simülakr dönemi ise kodun belirlediği ve günümüzde etkin olan simülasyon evresidir (Baudrillard, 2016: 87). Baudrillard'a göre, "gerçek ya da hakikat ile bir ilişkisi kalmayan böyle bir uzama geçildiğinde, karşımıza tüm gönderen sistemlerinin tasfiye edildiği bir simülasyon çağı çıkmaktadır" (Baudrillard, 2014: 15). Simülasyon, hiçbir kökene ve gönderene sahip olmayan gerçekliğin, artık asla değişmeyecek toplumsal hiyerarşiye uygun biçimde ikili karşıtlıklar (bu zorunludur) içinde modeller aracılığıyla sürekli yeniden kodlanarak türetilmesiyle oluşan bir dünyadır. Dolayısıyla, hiyerarşi ile koşut birçok model vardır ve bu modeller tıpkı herhangi bir bilgisayar programı gibi önceden üretilir. Bunlar üretilmeden önce ise insanlara yönelik kitle iletişim araçları ve yeni iletişim teknolojileri yoluyla sürekli siberetik bir sondaj çalışması yapılır. İstekleri, arzuları, hazları, mutluluk ve mutsuzlukları ile düşünceleri ölçmeye yönelik çalışan bu siberetik süreç sonunda, elde edilen veriler kullanılarak modeller sürekli yeniden kodlanır. Böylece, belki Tanrısal tözün gücü aracılığıyla değil; ama kodun gücü sayesinde dünyanın tek bir ilkenin kontrolü altında işler gibi görünmesi sağlanır. Baudrillard'a göre simülasyonun ortaya çıkışı "sonsuz bir kendi kendine yeniden üretim süreci içine girmiş olan" (Baudrillard, 2016: 105) kapitalist sistemin koşullandırdığı modern dünyanın artık sonuna gelmesidir. İlerleme adına herhangi bir motivasyona sahip olmayan kapitalist sistem, ilerleme yanılması yaratarak bir yandan kitlelerin yaşamını anlamlı hale getirmeye, diğer yandan da kendi yıkılışını geciktirmeye çalışmaktadır. Bu, artık değişmez bir katılıkla seyreden ve sürekli hale gelmiş hiyerarşiye karşıt oluşturulan ikili modeller aracılığıyla yapılır. Bu ikilik, kodun temel mantığıdır ve sistemin hâlâ ilk günkü gibi belirli bir anlamın etrafında işlediği izlenimi yaratmak için zorunludur. Birbiri ile rekabet içinde görünen bu ikili modeller, hiyerarşinin en alt basamağından en üstüne kadar çeşitlendirilir. Modeller, artık tamamen gösterge değere dayalı nesnelere düzenlenmesi ile oluşur. Kodlama, herhangi bir gönderene sahip olmayan ve tamamen birer gösterge haline gelmiş nesnelere önceden yapılan sondaj sayesinde elde edilen veriler de kullanılarak düzenlenmesidir ve kendisi de bir gösterge nesne olan insan, bu göstergeleri bir farklılaşma aracı gibi görerek tüketir. Yani, içinde yer alınan model, diğer modellerden farklılığın hiyerarşik göstergesi olarak işlev görür ve nesnelere tüketimi, bu gösterge değere bağlı biçimde gerçekleşir:

"Gösterge, nesneye verilen ya da alınan bir şeyden çok, bireysel öznelere bir gösterge gibi sahiplendikleri, ellerinde tuttukları ve yararlandıkları bir şey, yani kodlanmış bir farklılıktır. Tüketim, gösterge-nesne tüketmek anlamına gelirken; gösterge nesne de geçmişe özgü şeyleştirilmiş, bir kod görünümü kazandırılmış toplumsal bir ilişki biçimidir" (Baudrillard, 2009: 74).

Bu yolla insanların, diğerlerinden farklı olduklarını, farklı olabileceklerini, dolayısıyla sistemin hâlâ işlediğini hissetmeleri sağlanır. Özellikle birbirinin karşıtı ikilikler bu işi kolaylaştırmak üzere kullanılır. Hiyerarşi ile koşut şekillenen modeller örneğın, sağ-sol karşıtlığı yaratacak biçimde kodlanır. İnsan da kendini, ait olduğunu düşündüğü siyasi görüşün hiyerarşisine uygun olan modelin içine, onun gösterge nesnelere ile birlikte konumlandırır. Ona uygun gelen kitle iletişim araçlarını takip eder ya da sembollere edinir. Oysa bu karşıtlık, bir yanılmasıdır. Çünkü A ya da B hangi modelde yer alırsa alsın, asıl olan, kapitalist sistemin kendini olduğu haliyle yeniden üretmesini sağlayacak biçimde düzenlenen

gösterge nesnelere tüketektir. Dolayısıyla bütün modeller, bütün karşıtlıkları içinde temelde tek bir elden yönetilir ve düzenlenir. Herkesin her şeyi tüketebileceği asgari geçim değil de artık asgari tüketim miktarından (Baudrillard, 2009: 84) söz edildiği simülasyonun bolluk evreninde, modeller için birbirine seslenen ve birbirini tamamlayan gösterge nesnelere düzenlenişi esastır (Baudrillard, 2018: 15-23). Örneğin, bir mutfak sadece mutfak değildir. Buzdolabından diğer beyaz eşyalara, her biri insanın içinde yer aldığı modele göre düzenlenir. Hiçbirinin işlevi, herhangi bir zorunlu gereksinimi karşılamak değildir; asıl işlev nesnenin gösterge niteliğinin içinde saklıdır ve satın alınma nedeni de bu gösterge değeridir. Yani ona sahip olan insanı, diğerlerinden farklı gösterecek olan modele uygunluğudur. Burada nesnelere, tek başına herhangi bir kullanım değerinden söz etmek mümkün değildir. Nesnelere, kodlanan modele uygunluğu ile anlam kazanır. Dolayısıyla, herhangi bir buzdolabının tek başına hiçbir anlamı yoktur. Diğerleri ile ilişkisi çerçevesinde, belirli bir bağlam içinde edinilir ve asıl işlevi soğutmak değildir; farklılığı gözetmektir. Tüketim, nesnelere modele uygun biçimde düzenlenişi için söz konusudur ve anlamlıdır. Anlam yaratımı nedeniyle tüketilir: “Öznenin asıl amacı tüketmek değildir. İnsanı tüketmeye iten şey varsa, o da bir anlam verme sistemine benzeyen ve farklılık yaratabilmek, anlamlar yüklemek amacıyla bir kod ve değişik statülere özgü değerler üreten toplumsal yaşamdır” (Baudrillard, 2009: 74).

Burada, ikili karşıtlıklar biçiminde görünen modellerin gösterge değere bağlı nesnelere düzeni, var olan hiyerarşik yapı içerisinde geçişliliğin mümkün olduğuna dair bir yanılsama da yaratır ki böylece kapitalist sistemin hâlâ ilk günkü gibi işlediğini, yükselişin mümkün olduğunu düşündürterek insanları kendine bağlayabilsin. Baudrillard, bunun da en iyi modanın, simülasyonun siberetik biçimde sürekli yeniden kodlanan modellerinin işleyiş mantığı ile ilişkisini ortaya koyarak açıklanabileceğini düşünür. Çünkü kodlama, yani modellerdeki gösterge değere dayalı nesnelere düzeni, modanın mantığı ile işlemektedir ve “cinsellikten iletişim araçlarına, sanattan politikaya modernlik düzeninin tamamı bu mantığın egemenliği altındadır” (Baudrillard, 2016: 158). Buradaki işleyiş mantığı, nesnelere düzenlenirken ya da modeller kodlanırken, göstergelerin özgürce yer değiştirmesi ile ilişkilidir. Bu göstergelerin hepsi aynı düzeyde kolayca yer değiştirmese de yine de yer değiştirmeye dayalı kodun mantığının kontrolü altındadır. Örneğin, giysi, beden ve nesnelere, önemsiz göstergeler evrenidir; politika, ahlak, ekonomi, bilim, kültür ve cinsellik önemli göstergeler evrenine aittir ve bu göstergelerin yer değiştirmesi, birinciler kadar kolay ve hızlı değildir (Baudrillard, 2016: 152). Hem yatay düzlemde; yani zamanla hem de dikey düzlemde, hiyerarşik olarak bir değişimin mümkün olduğu yanılsamasını yaratmak için bu işleyiş çok önemlidir ve aslında bütün göstergeler, gönderenlerinden kopmuş biçimde, aynı anda havada uçmakta ve aynı anda işe koşulmaktadır. Örneğin, hiyerarşik olarak bir üstteki modelin nesnelere düzeninde yer alan bir gösterge, zamanla bir alttaki modele, daha sonra onun bir alttakine geçebilir. Böylece bir geçişlilik yanılsaması üretilir. Ya da modelin kendisi tamamen bir alttaki için geçerli hale gelebilir. Bir üstteki ise siberetik biçimde işleyen sistemin ürettiği bir başka modele yerleşir. O da bir üstteki modelin kopyası olabilir. Bir üstteki için eski olan, bir alttaki için yeni haline gelir. Ancak bir süre sonra hiyerarşik olarak alttaki modele ait bir gösterge, bir üstteki modele eklenebilir ve bu kez aynı nesne alttaki için eski, yukarıdaki için yenidir. Dolayısıyla eski-yeni, güzel-çirkin, doğru-yanlış, sürekli birbiri ile yer değiştirir. Bunun kolayca olabilmemesinin asıl nedeni, sözü edildiği gibi nesnelere herhangi bir kullanım değerine göre değil de tamamen gösterge değerine göre işlem görmesidir. Göstergelerin gönderenleri yoktur. İşlevleri, gösterge değere endekslidir. O halde simülasyon evreninde sadece birçok gerçeklikten ve bu gerçekliklerin sürekli yeniden düzenlenişinden; yani kodun egemenliğinden söz edilebilir.

Öyleyse, hâkim tek bir güzel anlayışından, buna yönelik işleyen bir sanat yönteminden ve dolayısıyla da estetiğin onu ortaya çıkararak eksikliği giderme işlevinden söz etmek hiç ama hiç mümkün değildir. Modeller vardır ve her modelin kendi gerçekliğine uygun bir sanat anlayışı, diğeri ile arasında oluşacak olası bir farklılığın bileşenidir. Her model, kendine ait bir sanat üretimini gerektirir ve sözü

edilen üretim, bundan başka bir değere sahip değildir. Sanat bir göstergedir. Dolayısıyla onunla ilgili, bir estetik nesnesi olarak söylenebilecek tek şey, modelin gerçekliğinin tasarımına uygun kodlanıp kodlanmadığı hakkında olabilir. Birbiri ile yer değiştiren diğer gösterge-nesnelere gibi sanat nesnesi de herhangi bir gerçek gönderene (amaca, ideolojik ya da değil anlamlı bir toplumsal işleve) sahip olmadığı için herhangi bir şey olabilir. Retro bir bisiklet, bir farklılık göstergesi olduğu sürece duvara asılarak sergilenilebilir ve tıpkı pop-art sanatçısı Andy Warhol'un 'Campbell'in Çorba Konserveleri' (Campbell's Soup Cans-1962) gibi bir sanat eseri muamelesi görebilir. Böyle bir nesneyi sanat eseri haline getiren özellikler, onun özgünlüğü, biricikliği ya da yapımındaki ustalık ve sahip olduğu evrensel değerler değildir. O an için var olan modelin işleyişine, sahip olduğu gösterge değeri sayesinde uyumudur. Dolayısıyla, herhangi bir kase kutusu gibi bir bisiklet de sanat nesnesi haline gelebilir. Böyle bir evrende, herkesi kucaklayacak, duygu ile düşüncenin, duyu ile akıl ya da fizik ile metafiziğin birleşimini ya da en azından bu parçalanmayı aşmak üzere bir kesişimi sağlayacak evrensel bir değeri inşa etmek üzere estetikten söz etmek mümkün değildir. Estetiklerden söz edilebilir ki sözü edilen olası estetik değerler dahi kodun egemenliğindeki modellerin sürekli yenilenen işleyişi içinde, belki yakın bir zamanda yeniden doğmak üzere yok olup gidecektir. Kodun yeni Tanrısal töz haline geldiği bir evrende estetik, göreceliğe mahkumdur.

Sonuç ve Tartışma

Baudrillard, "hipergerçekliğin egemenliği altına giren materyalist ya da idealist bir gerçeklik simülasyonu, simülasyonun her şeyi açıkladığı, belirlediği ve her şeyin simüle edildiği şeffaf ve hipergerçek bir dünyada, kendi kullarına sahip çıkabilecek kuramsal ve eleştirel bir Tanrı yoktur" (Baudrillard, 2014: 214) der. Tanrısını öldürmüş ve bilen özneyi Tanrı kılmış bir dünyadan türeyen; o dünyanın diliyle (modern ve seküler bil dil) Tanrı ile insanı yeniden buluşturma; yani modern parçalanmışlığı aşma çabasının kuramsal ve eleştirel (modernite eleştirisi) bir ürünü olan estetiğin, simülasyon evreninde yapabileceği tek şey, kodun Tanrısal tözüne boyun eğmektir. Simülasyon, modellere dayalı sayısız gerçeklikler evrenidir ve bu gerçeklikler kitle iletişim araçları ve yeni iletişim teknolojilerinin yardımıyla elde edilen kitlesel verilerin işlenmesi ile sürekli ama sürekli yeniden kodlanmakta, kendisine ait olan gösterge-nesnelere, sürekli yeniden düzenlenmektedir. Bu gösterge-nesnelere düzeni içinde herhangi bir nesne olan herhangi bir 'sanat' ürününün (ki özel bir çabayı gerektirmediği için bu her şey olabilir), mevcut modellerin hepsini içerecek Tanrısal bir evrenselliğe sahip olması mümkün değildir. Ayrıca mevcut herhangi bir modele uygun bir sanatsal ürünün gösterge değeri, bir sonraki aşamada geçerliliğini yitirecektir ve bu, sanıldığından ötesinde bir hızla gerçekleşir. Modern dönemin zaman algısının çok ötesinde bir hızla gerçekleşen bu değişim, herhangi bir evrensel anlam inşa etmeyi engeller ve bu durumun müsebbibi, geçmişi tamamen silip her şeyi kendinden menkul kılan modernitenin kendisidir. Bilen özneyi, bütün anlamın merkezi haline getirdiği anda genel geçer bir gerçeklik inşasını yapay da olsa yitirmiş olan modernite, bugün simülasyon evreninde çok daha belirgin biçimde yaşanan ve hemen her alana yansıyan parçalanmışlığın asıl nedenidir. Estetiğin, Tanrısal bir serzenişle moderniteye karşı şekillendirilmiş kuramsal ve eleştirel yaklaşımının simülasyon evreninde işe yaraması mümkün değildir. Dolayısıyla, artık modellerle koşut gerçeklikler ve bu gerçekliklerle koşut estetikler söz konusudur. Bugün gündelik dile de sirayet etmiş olan, retro estetik, modern estetik, post-modern estetik, çağdaş estetik gibi tamlamaların aynı anda, yan yana ve yaygın biçimde kullanılabilir olmasının; bu kullanım çeşitliliğinin nedeni de budur. Bu makale de aslında tam da bunun nedenini; gerçek, gerçeklik ve estetik ilişkisi bağlamında, bugünkü simülasyon evreni içinde estetiğin kavramsal olarak kullanımını ve uygulamadaki işlevlerini tartışmayı amaçlamıştır. Son olarak, bütün bu tartışmaların kavramın ortaya çıkış uzamı da gözetildiğinde, Batı tarihi ve düşünüşü ile ilişkili olduğunu not düşmek ve bütün söylenenleri bu bağlamda değerlendirmenin yerinde olacağını ifade etmek gerekir.

Kaynakça

- Adorno, T.W. (2006). *Eleştiri*. Ç. Y. Öner (Çev.), Belge Yayınları.
- Baudrillard, J. (2009). *Gösterge Ekonomi Politikası Hakkında Bir Eleştiri*. O. Adanır ve A. Bilgin (Çev.), Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Baudrillard, J. (2014). *Simülakrlar ve Simülasyon*. O. Adanır (Çev.), Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2016). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*. O. Adanır (Çev.), Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Baudrillard, J. (2018). *Tüketim Toplumu*. F. Keskin ve H. Deliceçaylı (Çev.), Ayrıntı Yayınları.
- Baumeister, R. F., & Leary, M. R. (1997). Writing narrative literature reviews. *Review of General Psychology*, 1(3), 311-320.
- Cornelius, K. (2021). Betraying blockchain: accountability, transparency and document standards for non-fungible tokens (nfts). *Information*, 12(9), 358. <https://doi.org/10.3390/info12090358>
- Freud, S. (2013). *Uygarlığın Huzursuzluğu*. H Barışcan (Çev.), Metis Yayınları.
- Gökberk, M. (2005). *Felsefe Tarihi*. Remzi Kitabevi.
- Guénon, R. (2014). *Modern Dünyanın Bunalımı*. M Kanık (Çev.), Hece Yayınları.
- Hegel, G. W. F. (2004). *Tinin Görüngübilimi*. A. Yardımlı (Çev.), İdea Yayınevi.
- Hünler, H. (2011). *Estetik'in Kısa Tarihi*. Doğu Batı Yayınları.
- Kindzerskaya, M. (2021). Integration of digital technologies into the sphere of culture and arts.. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2021.12.03.78>
- Kojève, A. (2004). *Hegel Felsefesine Giriş*. S Hilav (Çev.), Yapı Kredi Yayınları.
- Löwith, K. (1999). *Max Weber ve Karl Marx*. N Yılmaz (Çev.), Doruk Yayıncılık.
- Marx, K. ve Engels, F. (2001). *Sanat ve Edebiyat Üzerine*. M Belge (Çev.), Birikim Yayınları.
- Nutku, Ö. (2001). *Dram Sanatı*. Kabalcı Yayınevi.
- Saussure F. de, (1985). *Genel Dilbilim Dersleri*. B Vardar (Çev.), Birey ve Toplum Yayınları.
- Shamsi, M., Smith, D., & Gleason, K. (2023). Space transition and the vulnerabilities of the nft market to financial crime. *Journal of Financial Crime*, 30(6), 1664-1673. <https://doi.org/10.1108/jfc-09-2022-0218>
- Ye, W. and Li, Y. (2022). Design and research of digital media art display based on virtual reality and augmented reality. *Mobile Information Systems*, 2022,1-12. <https://doi.org/10.1155/2022/6606885>
- Timuçin, A. (2002). *Estetik*. Bulut Yayınları.
- Timuçin, A. (2019). *Felsefe Sözlüğü*. Bulut Yayınları.

Çatışma Beyanı

Makalenin herhangi bir aşamasında maddi veya manevi çıkar sağlanmamıştır.

Yayın Etiği Beyanı

Bu makalenin planlanmasından, uygulanmasına, verilerin toplanmasından verilerin analizine kadar olan tüm süreçte “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir. Bu araştırmanın yazım sürecinde bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamıştır. Bu çalışma herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiştir.