

# Müzikte Simülasyon Örneği: Elektro Org

## An Example of Simulation in Music: Electric Organ

Volkan KAPTAN 

Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi,  
Türk Müziği Devlet Konservatuvarı, Çal-  
gı Eğitimi Bölümü, Tekirdağ, Türkiye



### Öz

Jean Baudrillard, Simülakrlar ve Simülasyon adlı eserinde, modern toplumda gerçekliğin yerini temsillerin aldığı ve bu temsillerin dört aşamada gerçekleştiğini savunur. Bu aşamalar sadık temsil, tahrifat, maskeleye ve saf simülakrlardır. Simülasyon, herhangi bir referansa istinat etmeyen bir gerçeklikmiş gibi görünen düzeni üretir. Bu bağlamda medya, reklam, popüler kültür gibi alanlar, bu hipergerçekliğin üretim mekanizmaları olarak işler. Bilhassa geçmişe dair üretimler, ekseriyetle nostalji çatısı altında gerçek olmayan bir geçmişe yaşanmış gibi sunar. Günümüzde bireyin deneyimlediği birçok şey gerçeğin bir yansıması değil, gerçeğin izlerini taşıyan ama ona atıf yapmayan saf simülakrlardan meydana gelir. Müzik özelinde ele alındığında simülasyon kuramının yansıması bilhassa elektronik çalgıların ortaya çıkışıyla görünürlük kazanır. Türk müzik kültüründe 21. yüzyılda geleneksel çalgıların yerini simülakrlar olarak elektro orglar almaya başlar. Elektro orgların simülasyon örneği haline gelmesi sosyolojik hadiselerin bir sonucu olarak değerlendirilebilir. Bu manada simülasyon örneği olarak elektro orglar modernleşme ekseninde teknolojik gelişmelerin bir ürünüdür. Teknolojik gelişmelerin ürünü olarak elektro orglar geçmişin yeniden kurgulanmasını, simüle edilmesini temsil eder. Ancak burada geçmiş gerçek haliyle değil; teknolojik imkanlar doğrultusunda stilize edilmiş bir biçimde karşımıza çıkar. Gelişen teknolojik imkanlar doğrultusunda bünyesinde birçok çalgının birebir kopyasını barındıran elektro orglar, müzik piyasasında ekonomik açıdan bir kolaylık sağlamakta, fakat elektro orgların kullanımı geleneksel çalgıların unutulmasına da sebep olmaktadır. Bu çalışmada, elektro orgun yalnızca teknolojik bir çalgı olarak değil; aynı zamanda modern düşüncenin gerçekliğin sonu söylemiyle birlikte ele alınabilecek bir kültürel ürün olarak değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Bu çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden literatür taramasına dayalı olarak günümüzde simülasyon örneği olarak elektro orgun geçmişten günümüze gelişimini ve günümüzde nasıl bir simülakraya dönüştüğünü simülasyonun dört evresini teşkil eden sadık temsil, tahrifat, maskeleye ve saf simülakra ekseninde açıklamayı amaçlamaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Müzik, elektro org, Sosyoloji, Jean Baudrillard, simülasyon

### ABSTRACT

In his work *Simulacra and Simulation*, Jean Baudrillard argues that in modern society, representations have replaced reality, and these representations occur in four stages: faithful representation, distortion, masking, and pure simulacra. Simulation produces an order that appears to be a reality without any reference. In this context, areas such as media, advertising, and popular culture function as mechanisms for the production of this hyperreality. Productions concerning the past, in particular, often present a non-existent past as if it were lived, under the guise of nostalgia. Many things experienced by individuals today are not reflections of reality, but rather pure simulacra that bear traces of reality but do not refer to it. When considered specifically in the context of music, the reflection of simulation theory becomes particularly visible with the emergence of electronic instruments. In Turkish musical culture of the 21st century, electric organs are beginning to replace traditional instruments as simulacra. The emergence of electronic organs as examples of simulation can be seen as a consequence of sociological phenomena. In this sense, electronic organs, as examples of simulation, are a product of technological advancements within the context of modernization. As a product of technological advancements, electronic organs represent the reconstruction and simulation of the past. However, the past is not presented in its true form; instead, it appears in a stylized form, utilizing technological possibilities. Electro organs, which incorporate exact replicas of many instruments, offer an economic advantage in the music market, but their use also leads to the neglect of traditional instruments. This study aims to evaluate the electric organ not only as a technological instrument but also as a cultural product that can be considered in conjunction with modern thought's discourse on the end of reality. This study, based on a literature review using qualitative research methods, aims to explain the evolution of the electro-organ as a simulation example from the past to the present, and how it has transformed into a simulacra today, within the framework of the four stages of simulation: faithful representation, distortion, masking, and pure simulacra.

**Keywords:** Music, electro organ, Sociology, Jean Baudrillard, simulation

Geliş Tarihi/Received: 17.12.2025

Revizyon Talebi/Revision Requested: 02.03.2026

Son Revizyon/Last Revision: 23.03.2026

Kabul Tarihi/Accepted: 23.03.2026

Yayın Tarihi/Publication Date: 29.03.2026

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:  
Volkan KAPTAN  
E-mail: vkaptan@nku.edu.tr

Cite this article as: Kaptan, V. (2026). An example of simulation in music: Electric organ. *Sanat ve İkonografi Dergisi*, 10, 30-36.



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

## Giriş

Jean Baudrillard, milenyum çağı olarak nitelendirilen 21. yüzyıl ile birlikte gerçekliğin dönüşümüne dikkat çeken düşünürlerden biridir. Jean Baudrillard'a göre milenyum çağı, gerçekliği gerek kavramsal gerekse fiziksel açıdan ortadan kaldırır ve "gerçekliğin ortadan kalmasıyla beraber gerçeğin yerini sanal, gerçek olmayan" başka bir ifadeyle simülasyonlar alır (Okuyan ve Taslaman, 2018, s. 29). Baudrillard simülasyon kavramının tarihsel serüvenini üç ana başlık altında inceler. Baudrillard, Rönesans ile sanayi devrimi arasında kalan ve klasik dönemi belirleyen biçimin kopyalama olduğunu sanayi dönemine egemen olan biçimin üretim olduğunu kodun belirlendiği "güncel evrede ise egemen biçimin simülasyon olduğunu" ifade eder (Odabaş, 2023, s. 393).

Simülasyon "herhangi bir olgunun "bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi" anlamına gelir (Baudrillard, 2011, s. 15). Simülasyonun meydana gelmesindeki temel envanterin teknoloji eksenindeki dönüşümler olduğu görülür. Teknolojik dönüşüm, insanın doğa ile ve kendisiyle olan ilişkisini kökten biçimde dönüştürüp değiştirmektedir. Bu dönüşümün en yoğun yaşandığı alanlardan biri sanattır. 20. yüzyılın son çeyreğinden itibaren özellikle müzik sanatı, teknolojik araçların yoğun biçimde entegre olduğu bir üretim ve deneyim alanına dönüşmüştür. Bu süreçte geleneksel müzik aletlerinin yerini, onların dijital veya elektronik karşılıkları almaya başlamıştır. Bu bağlamda elektro org hem teknolojik bir yenilik hem de kültürel ve ontolojik anlamda dönüşmüş bir temsil nesnesi olarak dikkat çekmektedir.

Özellikle modern düşünce, bu tür dönüşümleri yalnızca yüzeysel teknik ilerlemeler olarak değil, aynı zamanda gerçeklik ve temsil arasındaki sınırların bulanıklaşması olarak ele alır. Jean Baudrillard'ın geliştirdiği simülasyon kuramı, gerçeklik algısının yerini giderek temsillerin ve temsillerin temsillerinin aldığı bir dünyayı kavramsallaştırır. Baudrillard'a göre çağdaş dünyada simülasyon, gerçeğin yerini alan bir süreç değil; onu silip yerine gerçekliksiz bir gösteri dizgesi koyan yapıdır. Bu bağlamda günümüzde bireyin deneyimlediği çoğu şey, gerçeğin bir yansıması değil, gerçeğin izlerini taşıyan ama ona atıf yapmayan saf simülakralardan ibarettir. Dolayısıyla Jean Baudrillard perspektifinde simülasyon gerçeklik fenomeninin sorgulanması ve incelenmesine yönelik ortaya çıkmış bir teoridir. Baudrillard, Batı toplumlarının pozitivizm ekseninde akli ön plana çıkarmasıyla birlikte gerçekliğin ortadan kalktığını ve onun yerini hipergerçekliğin aldığını vurgulamaktadır. Baudrillard'a göre günümüz evreni gerçek bir evren değildir, somut olanın yerini sanal olanlar almıştır. Baudrillard gerçeklik ilkesini ise televizyon üzerinden açıklar ve televizyonun halihazırdaki gerçekliği görüntüye yansıttığı halile tek etkili gerçeklik yarattığını kendisine bakmayı kaçınılmaz kıldığını göstermektedir.

Müzik özelinde bu kuramın yansıması, özellikle dijital çalgıların ortaya çıkışıyla görünür hale gelmektedir. Geleneksel çalgılar, tınılarını fiziksel süreçler aracılığıyla üretirken, dijital çalgılar bu sesleri yazılım, örnekleme (sampling) ve sentetik algoritmalar aracılığıyla gerçekleştirir. Söz konusu yeniden üretim, çoğu zaman geleneksel çalgı sesine sadık kalma amacıyla başlasa da zamanla bu sınırların ötesine geçer ve kendi başına bir estetik gerçeklik inşa eder.

Bu bağlamda, elektro org, modern müzik pratiklerinin keşişiminde yer alan simgesel bir örnektir. İlk olarak akustik borulu orgların taşınabilir ve daha ucuz bir alternatifi olarak geliştirilmiş olan elektro org, zamanla teknolojinin sunduğu olanaklar sayesinde yalnızca akustik org sesini değil, birçok farklı çalgı sesini de taklit edebilecek bir yapıya kavuşmuştur. Günümüzde ise bu çalgı, yalnızca

nızca var olanı taklit eden bir araç değil; yeni tınısal gerçeklikler yaratan bir simülasyon makinesi hâline gelmiştir.

Elektro orgun bu dönüşümü, yalnızca teknik bir gelişme olarak değil, aynı zamanda temsil, gerçeklik ve estetik arasındaki sınırların yeniden çizilmesi anlamına gelir. Yeniden yaratma sürecindeki temel argüman, elektro orgun ne ürettiği değil; neyi temsil ettiği ya da artık neyi temsil etmediğidir. Baudrillard'ın simülasyon evreleriyle birlikte düşünüldüğünde, elektro orgun sesi artık gerçek bir akustik orgun sesi olmaktan çıkar ve onun yerine geçen, hatta onu unutturan bir tını hâline gelir.

Bu çalışmanın amacı, elektro orgu yalnızca teknolojik bir çalgı olarak değil, aynı zamanda modern düşüncenin gerçekliğin sonu söylemiyle birlikte ele alınabilecek bir kültürel ürün olarak incelemektir. Bu bağlamda, Baudrillard'ın simülasyon kuramı, elektro orgun tınısal dönüşümünü anlamak için kuramsal bir zemin sunmaktadır. Bu makalede elektro org, simülasyonun dört evresi çerçevesinde analiz edilecek; sesin nasıl bir simülakra hâline geldiği ve bunun müzikal algı üzerindeki etkileri tartışılacaktır. Simülasyonun ilk evresi olan sadık temsilde simülasyon, gerçeğe bağlıdır; onu gizlemez, bozmaz ve yerine geçmez. İkinci evre olarak tahrifat evresinde temsilin artık gerçeği sadık biçimde yansıtmak yerine onu bozması, çarpıtması ve idealize etmesidir. Üçüncü evre olarak maskeleye evresinde simülasyon olarak elektro orglar gerçeğin eksikliğini kapatırken başka bir ifadeyle yerine geçme eylemini gerçekleştirerek seslendirilen mekânda bulunmayan bir çalgının varmışçasına temsiliyetini üstlenir. Son evre olan saf simülakra, günümüzün yazılım tabanlı sanal elektro orglarında kendini gösterir.

## Yöntem

Bu çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden belgesel tarama yöntemi kullanılmıştır. Belgesel tarama yöntemi uzun yıllar boyunca antropoloji, kütüphanecilik ve tarih gibi disiplinlerin tekelinde bir araştırma yöntemi olarak algılanmasının yanı sıra sosyal bilimlerde anket, görüşme ve gözlem gibi yöntemlerin yanında da alternatif bir yöntem olarak kullanılmıştır. Doküman incelemesi olarak da bilinen bu yöntem "belgelerin, veri kaynağı olarak" ele alınması şeklinde tanımlanır (Karasar, 2003, s. 183). Doküman analizi bu çerçevede "belli bir amaca dönük olarak kaynakları bulma, okuma, not alma ve değerlendirme işlemlerini" kapsar (Sak vd., 2021, s. 230). Bu bağlamda bu çalışmada elektro org ve simülasyon kuramına ait kaynaklar araştırılmış; kitap, makale, tezlerden elde edilen veriler betimsel analize tâbi tutularak yorumlanmıştır. Disiplinler arası bir perspektifle, sosyolojideki kuramlardan istifade edilmiş ve müzik ile sosyolojik kuramlar arasında köprü kurulmuştur. Çalışmanın kavramsal temelini Baudrillard'ın dört aşamalı simülasyon modeli olan gerçeğin sadık bir yansıması, gerçeği bozan bir çarpıtma, gerçeğin yokluğunu gizleyen bir simülasyon ve hipergerçeklik oluşturmaktadır. Bu bağlamda elektro orgun simülasyon olma durumu Baudrillard'ın dört evresi çerçevesinde sınıflandırılmıştır. Kavramsal eşleştirme, Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramındaki soyut kavramların, elektro org olgusundaki somut karşılıklarıyla sistematik biçimde ilişkilendirilmesi yoluyla gerçekleştirilmiştir.

## Orgun Tarihi

Org teriminin kökenine bakıldığında günümüzdeki genel kullanım sahası olan müziğin dışında bir alana göndermede bulunduğu görülür. Etimolojik olarak org kelimesi "Yunanca 'Organon' ve Latince'de aynı anlamdaki 'Organum' yani alet" sözcüğünden gelmektedir (Karataş, 2020, s. 19). Yunanca ve Latince dışında org terimi farklı dillerde de farklı isimlerle adlandırılmaktadır. Bu isim-

lendirmeler Fransızca “Orgue”, Almanca “Orgel”, İtalyanca “Organo”, İngilizce “Organ”, İspanyolca “Organo” şeklindedir. Semantik olarak org “hava basıncının borulara gönderilmesi ile “meydana gelen titreşimler yoluyla farklı perdelerde sesler üreten ve meydana gelen seslerin klavye kumandası altında kullanılarak müzik yapılmasını sağlayan büyük klavyeli” çalgı olarak ifade edilir (Say, 2010, s. 625; İlik ve Farkas, 2003, s. 13).

Orgun bilinen en eski formu, ağız orgu ve su orgu olmak üzere iki çeşittir. Bu bağlamda orgun bilinen en eski formu “Asya’da ağız orgu ve İskenderiye şehrinde “Ctesibius” isimli bir delikanlının büyük bir pan flütünü su gücüyle çalıştırarak yaptığı su orgudur” (Öztürk, 2015, s. 6). M.Ö. 3. yüzyılda İskenderiyeli Ktesibios tarafından geliştirilen hydraulis olarak bilinen org, su basıncı kullanılarak hava akımını kontrol eden borulara sahiptir ve Hydraulis tarafından Antik Yunan ve Roma’da özellikle tiyatrolarda, açık hava gösterilerinde kullanılmıştır. Serbest dillerin kullanıldığı ağır bir klavyesi olan su borusunun yapısına bakıldığında “8-10” arası borunun yer aldığı müşahade edilir (Karataş, 2020, 20).

Bektaş (2014, s. 10), “6. ve 7. yüzyılda” su borusuna benzer orgların Asya’da kullanıldığını ifade eder. 8. yüzyılda 8-10 borulu yapıdan 15 borulu yapılarda “el kürekleri ile çalışan orglara” rastlanır (Karataş, 2020, s. 20). Tarihsel süreç içinde orgun boru sayısı değişir ve 13. yüzyıl ile birlikte diatonik yapıdaki orglar yerini kromatik klavyeli orglara bırakır. 14. yüzyıl ile orglara pedallar eklenir (Bektaş, 2014, s. 10). 15. yüzyıldan 20. yüzyıla kadarki süreçte orgun değişimi devam eder ve bu manada “ayak pedalları 32’ye, tuşların sayısı 61’e” ulaşır (Karataş, 2020, s. 20).

Orgun yapısındaki bahsi geçen değişimler dışında kullanım sahalarının da farklılaştığı görülür. Örneğin orgun 10. yüzyılda kiliselerde kullanılmaya başlandığı görülür. Orgun teolojik manada Hristiyan kiliselerinde kullanılmaya başlanması, bu dönemde orgun, teolojik manada ilahi törenlere eşlik eden kutsal bir ses olduğunu göstermektedir. Orglar Avrupa’da 12. ve 15. yüzyıllar arasında yaygınlaşmaya başlar (Say, 2005, ss. 398-399). 18. yüzyıl sonrası din dışı müziklerde de orglar kullanılır ve bilhassa 18. ve 19. yüzyıllarda daha çok konser salonlarında, saraylarda ve katedrallerde icra edilen dramatik ve romantik eserlerde yer bulmaya başlar.

Org, yapısal ve mekânsal kullanımı dışında teknik anlamda daha farklı bir seviyeye Rönesans (15.-16. yüzyıl) ve Barok (17. yüzyıl) dönemlerinde ulaşır.

Orgun tarihsel süreç içindeki temel değişim noktalarından biri de 19. yüzyılın sonlarında gerçekleşir. Bu dönemde elektrikli organ icat edilir. “Elektrikli organ Harmonium ve pipe organ gibi çalgılardan türemiş bir çalgıdır (Bektaş, 2014, s. 11). İlk örneği de 1897 yılında Thaddeus Chaill tarafından icat edilen Tellharmonium adlı org konsoludur.” Daha sonraki süreçte “Tonewhell” organ adıyla farklı modelde elektro orglar da geliştirilir.

20. yüzyılın başlarında “Robb Wave Organ”, “Rangertone”, “Lichtton Orgel” isimli elektro orglar geliştirilir (Bektaş, 2014, s. 11). Robb Wave Organ, akustik org geleneğinin tamamen terk etmeden, elektronik üretim fikrini sisteme dahil eden geçiş modelidir. Lichtton Orgel ise analog sentez fikrinin erken örneği olarak, modern synthesizer teknolojisine giden yolu açar. Orgun dijitalleşmeye ilk adımı, 20. yüzyılın başında geleneksel borulu yapının yerine elektromekanik sistemlerin getirilmesiyle atılır. 1935’te Laurens Hammond’un icat ettiği Hammond Organ, bu bağlamda bir dönüm noktası teşkil eder (Görsel 1). İlk başlarda kilise ve evlerde tercih edilen Hammond Org sonraları “caz ve blues müzisyenleri arasında” popüler olarak kullanılmaya başlanır (Önen ve Pasinlioğlu, 2011, s. 20).

### Görsel 1.

Hammonda organ



1935 ve 1980 yılları arasında Hammond Org ile birlikte “Electrostatic Reed Organ”, “Home Organ”, “Spinnet Organ”, “Chord Organ”, “Transistör Organ”, “Combo Organ” şeklinde yeni modeller üretilir (Bektaş, 2014, ss. 12-14). 1980’lerden itibaren orglar tamamen dijital ortama taşınır ve elektro org olarak yeni bir boyut kazanır (Görsel 2). 1983 yılında “Korg’un SAS-20 modeli ilk aranjör klavyesi olarak” piyasaya sürülür (Öztürk, 2015, s. 8). 1990’lı yıllarda R. Rodgers, “Dijital Signal Processör” (DSP) teknolojiyle stereophonic ses üretebilen ilk elektro orgları üretir (Karataş, 2020, s. 22). Artık fiziksel borulara, disk sistemlerine ihtiyaç duyulmaz. Elektro org sesi, yazılımlar ve örnekleme (sampling) teknikleriyle simüle edilir hâle gelir ve bu gelişme aynı zamanda orgun Baudrillardcı bir ifadeyle hiper gerçek bir tınıya dönüşmesine olanak sağlar.

### Görsel 2.

Workstation model org



Org, tarihsel süreç içinde salt ses üreten bir çalgıdan ziyade, aynı zamanda mekân, güç, kutsallık, sekülerleşme, teknoloji ve simülasyon gibi motifleri taşıyan kültürel bir göstergeye dönüşür. Borudan çıkan havayla kutsal mekânları dolduran ses, bugün bir yazılım algoritmasının ürettiği simülakraya evrilmiştir. Bu evrim, sadece çalgıların değil, gerçeklik kavramının müzikteki yansımalarının da ne ölçüde değiştiğini gösterir.

Günümüzde elektro orglar “Workstation, Synthesizer” vb. modellerle üretilmektedir (Görsel 3). Synthesizer, gerçekçi çalgı sesi ve efekt üretme üzerine; Workstation ise “Synthesizer” klavyeler gibi sampling özelliğini kullanan bunun yanı sıra “üzerinde hazır ritim çalma bölümleri olan ve ritim yazma sekmelerinin olduğu klavyelerdir” (Karataş, 2020, ss. 23-24). Elektro orgun 20. yüzyıldan itibaren yaygınlık kazanması müzikte gerçeklik olgusunun değişimini göstermektedir. Bu durum da Baudrillard’ın simülasyon kuramı ile ilişkili bir durum olarak dikkat çekmektedir.

### Görsel 3.

*Synthesizer model org*



Günümüzde kullanılan elektro orgun bölümlerine bakıldığında klavye (tuş takımı), ses üretim ünitesi, amplifikatör, hoparlör sistemi, filtre ve efekt ünitesiz, zarf jeneratörü, modülasyon kontrolleri, kontrol paneli ve ara yüz, MIDI giriş çıkış ünitesi, pedallar, güç kaynağı, depolama ve hafıza birimlerinden oluştuğu görülmektedir. Bunun yanı sıra üretilen elektro orglarda Türk müzik kültürüne ait birçok makamı icra edebilmek adına komalı (microtonal) “ses fonksiyonları bir “tuning” ya da “scale” bölümü içerisinde” konumlandırılır. icracıların “cent” “şeklinde hassas ayar yapmasını sağlamak üzere bazı alt sekmelerden oluşan bölümler” de elektro orglar da yer alır (Karataş, 2020, s. 24). Bu bölümler vasıtasıyla da Türk müziği ve bunun yanı sıra Ortadoğu ve Asya kökenli müziklerde komalı (microtonal) aralıklara sahip eserlerin icrası gerçekleştirilir. Elektro orgun komalı (mikrotanal) icraları gerçekleştirme potansiyeli Türk müzik kültürü içinde bu çalgının yaygın olarak kullanılmasına olanak sağlar. elektro orga Türk müziği içinde yüklenen bu icra olanağı elektro orgun bir simülasyon örneği teşkil etmesi anlamına gelir.

### Simülasyon Kuramı

Etimolojik olarak simülasyon, aynı demek olan “Hint-Avrupa kökünden gelen Latince simulare” kelimesinden türemiş bir terimdir (Wernick, 2010, s. 199). Simülasyon teriminin tarihsel süreç içinde anlam açısından değişikliğe uğradığı ve farklı alanlarda kullanım sahaları bulunduğu görülmektedir. Örneğin 16. yüzyılda bir tanrı heykeli temsil etmek adına kullanılan simulare teriminin 19. yüzyılın sonlarına doğru anlamının değiştiği, gerçek fikrin artık gösterilen olmadığı ve simülakranın gösterilen olduğu somut bir ötekinin imgesine, temsiline veya yeniden üretimine atıfta bulunduğu görülür.

Simülasyon, gerçeklik fenomeninin sorgulanması ve incelenmesine yönelik ortaya çıkmış bir kuramdır. 1981 yılında Fransızca yayına giren ve 1983 yılında İngilizceye çevrilen *Simulacra and Simulation* isimli kitabında gerçeklik üzerine eğilen Baudrillard, gerçekliğin bir yanılsamadan ibaret olduğunu ve kopyaların orijinalermiş gibi davrandığını açıklar (Çiğdem, 2022, s. 1164). Baudrillard’a göre (2011, s. 7), 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 üretilmesidir.” Bu yeniden üretim aşamasında simülasyon bir temsil biçimi konumundadır. Temsiliyet ekseninde simülasyonlar Baudrillard perspektifinde gerçeklik fiziki bir gerçeklik olgusu teşkil etmez. Baudrillard fiziki gerçeklik olgusunu “Gerçeklik ortadan kayboldu dediğimde bununla gerçekliğin fiziki (nesnel) değil, metafizik (zihinsel) anlamda ortadan kaybolmasını kastediyorum” şeklinde açıklar (Baudrillard, 2005, s. 14). Dolayısıyla Baudrillard, “gerçekliğe felsefi bilinmezlik ile yaklaşmaktadır (Aydın, 2019, s. 350).

Baudrillard’ın simülasyon kuramını ortaya koymasında Aydınlanma düşüncesinin etkisi bulunmaktadır. Aydınlanma felsefesi ekseninde aklın ön plana çıkmasıyla gerçeklik olgusunun Tanrıdan doğa üzerine kaydığını düşünen Aydınlanma çerçevesinde ortaya çıkan nesnel gerçeklik ilkesine karşı çıkan Baudrillard, bu gerçekliği batıl yöneliş olarak nitelendirmektedir. Baudrillard, Tanrının aydınlanma düşüncesiyle ortadan kaybolmasıyla gerçekliğin de temellerinin sarsıldığını düşünür. Gerçeğin yeniden üretilmesi ekseninde meydana gelen yeni gerçeklik gerçek olandan daha gerçek bir hipergerçektir. “Baudrillard’ın sözünü ettiği bu yeni gerçeklik bir yanılsamadan ibarettir. Varılan nokta, yanılsamanın gerçekliğidir” (Aydın, 2019, s. 351). Hipergerçeklik, Baudrillard (2011, ss. 3-4) perspektifinden “gerçekliğin en üst” düzeyidir.”

Baudrillard, gerçeğin temsili ile arasındaki farkı ele alırken orijinali ile temsili arasında hiçbir farkın olmadığı vurgusunda bulunmaktadır. Bu durumda da temsili varlığı özelinde orijinaline ihtiyaç duyulmaz. Baudrillard perspektifinde bu olgu simülakra şeklinde açıklanır. Simülakra, orijinali olmayan, kendi kendine yeten, gerçekliği “yerine koyan” imajlar veya göstergelerdir. Başka bir ifadeyle Simülakra bu manada hayali ve kurgulu olan” herhangi bir şeyi gerçekmiş gibi yansıtmaktan ibarettir (Karaduman ve Acıyan, 2020, s. 456). Simülasyon dünyasında simülakraya dönüşen şeyler adına “anlamın buharlaştığı” görülmektedir. (Çiğdem, 2022, s. 1167).

Simülasyonda gerçek ve gerçek olmayan fenomenler arasında farkın ortadan kaldırılması ve yerine başka bir nesnenin geçmesi göstergeler üzerinden gerçekleştirilmektedir. Simülasyon evreninde göstergenin fonksiyonu “gerçekliği ortadan kaldırmak ve bu ortadan kaldırma durumunu da perdelemektir (Baudrillard, 2019, s. 18). Baudrillard bu durumu ikonaların Tanrı’nın yerini almasıyla örneklendirir. “Gösterge olarak ikonalar Tanrı’nın varlığını yok etmişlerdir ya da Tanrıyı öldürmüşlerdir (Günay, 2021, s. 111).

Baudrillard simülasyon öncesi göstergenin evrelerini dört aşamada inceler (Günay, 2021, s. 111). Bu evreler sadık temsil, tahrifat, maskeleye ve saf simülakrlardır. “Birincisinde gösterge derin bir gerçekliği yansıtmaktadır ve herhangi bir çarpıtma ya da bozma söz konusu olmadığı için Baudrillard bu durumu olumlu olarak nitelendirmektedir. İkincisinde gösterge derin bir gerçekliği değiştirmekte ya da gizlemektedir. Gösterge her ne kadar gerçekliği bozsa da gerçeklikten kopuş söz konusu değildir. Ancak üçüncüsünde gösterge derin bir gerçekliğin yokluğunu gizlemektedir. Burada gerçeğin yerini alma söz konusudur. Dördüncüsünde ise gösterge gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilgisi kalmamıştır, kendi kendinin saf simülakrlardır (Günay, 2021, ss. 111-112). Üçüncü ve dördüncü evreye geçildiğinde gerek simülasyon gerekse göstergeler ger-

çekliğin yerini alır ve bu evrelerden sonra “sembolik bir toplum” yapısına geçilir (Güzel, 2015, s. 69).

Bu evreler, teknoloji ve medya aracılığıyla üretildiğinde, gerçeklik algısını derinden değiştirir; bu da hipergerçeklik kavramıyla açıklanır. Sadık temsil, gerçeğin birebir kopyasıdır. Tahrifat temsil gerçeği saptırır ve bozar. Maskeleye gerçeği gizler ve varmış gibi gösterir. Saf simülakra ise temsilin artık gerçeğe referans vermemesi, kendi başına gerçeklik oluşturmaktır. Hipergerçeklik ise gerçeklikten daha gerçek görünen durumları ifade eder. Hipergerçeklikte, gerçek ve kurgunun sınırları bulanıklaşır ve insanlar bu yeni gerçek ortamlarında yaşamaya başlar. Örneğin, theme parklar, film setleri veya reklam kampanyaları, gerçeklikten daha idealize ve çarpıtılmış bir versiyon sunarak hipergerçeklik yaratır. Sosyal medyada paylaşılan ideal hayatlar da buna örnektir.

Baudrillard, simülasyon kuramı ile modern zamanı imler ve “bu çağa özgü yeni bir ontoloji” ortaya koyar (Aydın, 2019, s. 347). Bu doğrultuda Baudrillard’ın düşünceleri, zamanla modern felsefenin temel referansları arasında yer alır ve Michel Foucault, Gilles Deleuze gibi düşünürlerin etkisiyle şekillenir. Baudrillard’ın ortaya koyduğu ontolojisinin zeminini ise modernleşme ekseninde kitle iletişim araçları oluşturur. Modernizmle birlikte nesnel gerçekliğe ve evrensel doğrulara olan güvenin azalması, simülasyon kavramının ortaya çıkışını kolaylaştırmıştır. Ayrıca medya ve teknoloji kültürünün yükselişi, simülasyonun yaygınlaşmasını sağlamıştır. Televizyon, sinema, internet ve dijital teknolojiler aracılığıyla gerçek sürekli yeniden üretilmekte ve yeniden yorumlanmaktadır.

### **Simülasyonun Dört Evresi Ekseninde Olarak Elektro Org**

Jean Baudrillard’ın simülasyon kuramı, gerçeklik ve temsil arasındaki sınırların bulanıklaşması ve sonunda gerçeğin yerini simülasyonun almasını imler. Başka bir ifadeyle Baudrillard perspektifinde simülasyon, bir sistemin veya fenomenin dijital ortamda modellenerek, gerçek hayattaki davranışlarını taklit etmesi anlamına gelir. Müzik alanında simülasyon; ses üretimi, çalgı modelleri ve müziksel etkileşimlerin dijital ortamda yeniden üretilmesi manasına gelir. Bu modelleme sayesinde fiziksel çalgılara erişilemeyen durumlarda, dijital simülasyonlar sayesinde müzik ediminin gerçekleştirilmesine imkân sağlar.

20. yüzyıldan sonra popüler kültürün yaygınlık kazanmasıyla birlikte bilhassa müzik piyasasında başat konuma yerleşen elektro orglar birer simülasyon örneği olarak dikkat çekmektedir. Simülasyon olarak elektro orglarda temel gaye, geleneksel bir çalgının sunduğu sesleri, dijital ortamda yazılım ve algoritmalar yardımıyla yeniden üretmektir. Bu sistemde elektro orgda yer alan klavye, dijital ses motorları, filtreler elektro organ simülasyon örneği teşkil etmesinde başat rol oynar. Elektro orglar özelinde simülasyonun oluşmasına öncülük eden unsurlar takliti sağlanan çalgılardan geleneksel anlamda bir ayrışmayı içerir. Örneğin filtreler yardımıyla geleneksel bir çalgının ses karakteri değiştirilir. Elektro organ simülasyon olma durumu ise sadık temsil, tahrifat, maskeleye ve saf simülakralar olmak üzere dört aşamada ortaya çıkar.

#### **Sadık Temsil Evresi**

Jean Baudrillard’ın simülasyon kuramında ilk evre, sesin gerçeğin sadık bir yansıması olmasıdır. Başka bir ifadeyle birinci evre “sözcüklerle imgelerin gerçekliğin yansımaları olarak geliştirildiği” evredir (Güzel, 2015, s. 69). Bu aşamada simülasyon, gerçeğe bağlıdır; onu gizlemez, bozmaz ve yerine geçmez. Elektro organ tarihsel gelişimi, yukarıda belirtilen simülasyon evrelerini müziksel ve teknolojik bağlamda örnekler. Elektro orgdaki bağlama, keman, zurna, mey, kaval, ud, kanun vb. çalgıların sesi, gerçek akustik çalgının sesini mümkün olduğunca bire bir taklit etmeye çalışır. Bu

radaki amaç: herhangi bir edim sırasında gerçek bir çalgı yokken onun yerine kullanılabilecek bir ses üretmektir.

Bu durum da simülasyonun sadık temsil evresine denk gelir. Burada elektro org; bağlama, keman, zurna, mey, kaval, ud, kanun vb. çalgıların tınısını mümkün olduğunca benzerine uygun bir biçimde yeniden üretilir. Dolayısıyla elektro org bu evrede gerçeğe bağlı bir temsil amacı durumundadır.

#### **Tahrifat Evresi**

Jean Baudrillard’ın simülasyon kuramındaki ikinci evre, temsilin artık gerçeği sadık biçimde yansıtmak yerine onu bozması, çarpıtması ve idealize etmesidir. Bu aşamada simülasyon hâlâ gerçeğe gönderme yapar; lakin onu dönüştürür. Dolayısıyla ortaya çıkan taklit, orijinal çalgıların tınısında birtakım farklılıklar ve bozulmalar (tahrifat) içerir; çünkü elektro orglar akustik çalgıların fiziksel ve akustik özelliklerini tam olarak yansıtmaz. Akustik çalgılarda entonasyon sorunları olabilmekte iken, bireysel çalım tekniklerine bağlı olarak tonlarda farklılaşma olur. Fakat bahsi geçen durum elektro org özelinde gerçekleşmez. Dolayısıyla gerçeği ve temsili arasında bir tahrifat ortaya çıkar. Bu durum da insanı özelliklerin ortadan kalkması, daha kontrollü kusursuz bir icranın ortaya çıkması anlamına gelir ve tahrifat evresinde doğal olan yapay olana dönüşür.

Bazı çalgıların yöresel tavrı özellikleri dikkate alınarak çalındığı göz önünde bulundurulduğunda ortaya çıkan tahrifatın salt tınısal bir bütünlük ekseninde sınırlı kalmadığı anlaşılmaktadır. Örneğin Türk halk müziği geleneği içinde akustik bağlama ile farklı yörelere ait farklı tavrı özellikleri bulunmaktadır (Karkin vd., 2014, s. 129). Elektro org özelindeki bağlama icrasıyla da bu yöresel tavrı özellikleri ortadan kalkar ve tavrısal bir tahrifat gerçekleşir.

#### **Maskeleye Evresi**

Jean Baudrillard’ın simülasyon kuramında üçüncü aşama, simülasyonun gerçeğin yokluğunu gizlemesi başka bir ifadeyle maskeleye evresidir. Elektro orgların zamanla sadece org sesini değil, farklı çalgı seslerini de üretmeye başlaması, maskeleye evresi olarak görülebilir. Çünkü elektro org sesleri, yerine geçtiği çalgının birebir aynısı olarak algılanabilen, fiziksel gerçeklikten kopmuş bir durumdadır. Dijitalleşmenin getirdiği ses seçenekleri gerçekliği gizler. Dolayısıyla maskeleye evresinde simülasyon olarak elektro orglar gerçeğin eksikliğini kapatırken seslendirilen mekânda bulunmayan bir çalgının varmışçasına temsiliyetini üstlenir. Elektro orglarda yer alan bağlama, zurna, kanun, keman, ud, bas gitar, kaval, mey vb. çalgılarla üretilen sesler icra edilen mekânda sanki o çalgının kendisi varmış gibi hissiyat yaratır. Dolayısıyla simülasyon olarak elektro org yerine geçtiği çalgının yokluğunu görünmez kılar.

Elektro org özelinde maskeleye evresi Türk müzik kültürü yapısı özelinde bilhassa 1970’li yıllardan sonra ortaya çıkar. Maskeleye evresinde elektro orglar tını, mikroton, artikülasyon ve ritmik özelliklerini elektronik olarak modelleyerek bir simülasyon üretir.

#### **Saf Simülakra Evresi**

Jean Baudrillard’ın kuramında son aşama, temsil edilecek bir unsurun yer almadığı, dolayısıyla temsiliyetin sona erdiği evredir. Bu evre saf simülakradır ve bu evrede simülasyonun herhangi bir özgün gerçeğe referans vermediği, kendi başına işleyen bir gerçeklik üretme mekanizmasına dönüştüğü görülür. Son evre olan saf simülakra, bilhassa günümüzün yazılım tabanlı sanal elektro orglarında kendini gösterir. Burada elektro org sesi, artık gerçek bir çalgı ile ilişkilendirilmeyen, dijital kodlar ve algoritmalar aracılığıyla üretilen, gerçeğin ötesine geçen bağımsız bir varlıktır. Bu ses, hipergerçek bir varlık olarak müzik üretiminde kullanılır ve

dinleyiciye gerçekten daha gerçek bir deneyim sunar.

Bu evrede akustik çalgıların etkisi bilhassa piyasada elektro org çalgıcıları tarafından elektro orgun etkisinin altında algılanır. Bu manada simülasyon olarak elektro org, gerçek çalgının kullanım varlığını aşar ve piyasa müzisyenleri arasında bir norm haline gelir. Elektro orglar ekseninde hipergerçek bir tınısal duyum oluşurken, bu tınısal duyum geleneksel tınısal bütünlükle örtüşmemektedir. Saf simülakra evresinde çalgıların birtakım teknik özelliklerinin kısıtlandığı ve bu durumun da geleneksel üslup kalıplarının dışında mekanik bir duyuma yol açtığı gözlenmektedir. Günümüz müzik piyasasında ise bu durum gerçek çalgıların ötesinde daha gerçekçi bir duyum olarak kabul görürken, piyasa müziğinde bu seslerin tınısı temel referans noktası olarak kabul görür. Örneğin kimi müzisyenler arasında elektro orglarda yer alan zurna sesleri geleneksel zurna üslubunun dışında "Yurtseven Kardeşler zurnası" saundu şeklinde telakki edilmekte ve bu tını birçok müzisyen tarafından başvuru, referans alınan gerçek ötesi bir gerçeklik olarak ortaya çıkmaktadır (Asker, 2026).

### Elektro Org Özelinde Simülasyonun Kültüre Etkisi

Elektro orgun simülasyon yoluyla dönüşümü, sadece teknolojik bir gelişme değil; aynı zamanda müziksel gerçeklik ve deneyim algısında köklü bir değişim özelliği taşır. Dijital ortamda simüle edilen elektro org, fiziksel bir çalgıya ihtiyaç duymadan müzik yapılabilesine olanak sağlar. Özellikle müzik eğitimi alanında, öğrencilere çok sesli çalma, armoni ve kompozisyon gibi konularda pratik yapma imkânı tanır. Bu durum, müzikal becerilerin gelişmesini hızlandırmakta ve daha geniş kitlelerin müzikle etkileşimini mümkün kılmaktadır.

Elektro orgun pragmatik çerçevede değerlendirildiğinde ekonomik açıdan bir getirisi olduğu görülür. Fakat bu ekonomik faydaki kültür özelindeki izdüşümü geleneksel çalgıların zamanla unutulmasına olanak sağlaması yönünde ortaya çıkar. Örneğin günümüzde pek çok düğünün tek bir elektro org ile yapılması birden fazla çalgıya olan ihtiyacı ortadan kaldırır. Bu durum da elektro orgu icra eden müzisyen adına ekonomik yönden daha fazla gelir anlamında gelir. Yine elektro orgun simülasyonu, geleneksel çalgı kültürünün dijital teknolojiyle buluşması anlamında pozitif bir durumu imler. Bu bağlamda, geçmişin ses estetiği her ne kadar tahrifata uğrasa da korunarak, bugünün teknolojik olanaklarıyla yeniden üretilir. Özellikle dini müzik, halk müziği ve klasik müzik gibi geleneksel alanlarda elektro orgun dijital versiyonu, kültürel belleğin korunması ve aktarılması açısından önemli bir araç haline gelir.

Elektro orgun kullanımı ekseninde kültür özelinde meydana gelen müspet yansımalar dışında menfi yönlerde bulunmaktadır. Örneğin elektro orgların varlığıyla yöresel çalgıların varlığına ihtiyaç duyulmaması sonucu zamanla geleneksel çalgıların unutulmaya başlandığı görülür. Bu durum, Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramıyla paralellik gösterir. Elektro org, gerçeklikten kopmuş ancak gerçeklik olarak algılanan ses dünyaları yaratır.

Sonuç olarak elektro orgun simülasyonu, müziğin fiziksel mekândan bağımsızlaştığı, taşınabilir ve çok yönlü hale geldiği bir dönemin sembolüdür. Bu da kültürel üretimin bireyselleşmesini, küreselleşmesini ve sınırların belirsizleşmesini beraberinde getirir. Örneğin Ayşegül Dinç ve Levent Ünlü'nün Erzincan bölgesinde yapmış olduğu alan çalışmasında günümüzde müzik uygulamaların çoğunlukla elektro org "eşliğinde bir solist tarafından icra" edildiği ifade edilir (Dinç ve Ünlü, 2025, s. 101). Bu durum o bölgedeki klarnet, cümbüş, darbuka gibi çalgıların varlığının ortadan kaktığını ve elektro org bünyesinde taşınabilir hale geldiğini göstermektedir.

### Sonuç

Baudrillardcı bir tabirler, modern dönemde çağdaş birey için gerçeklik artık doğrudan deneyimlenebilir bir fenomen olmaktan çıkar; bunun yerine birey, gerçekliğin temsillerini ve onların teknoloji yoluyla yeniden üretimlerini deneyimler. Baudrillard, gerçekliğin temsilini simülasyon ya da hipergerçeklik olarak adlandırır ve Baudrillard perspektifinde simülasyon bir şeyin yerine geçme olarak ifade edilir. Simülasyon ya da hipergerçeklik evresine geçişin ise dört evresi bulunmaktadır.

Jean Baudrillard'ın dört evreli simülasyon modeli, kültür özelinde ele alındığında elektro orgun tarihsel ve teknolojik dönüşümüyle de örtüşmektedir. Bu paralellik, elektro orgun salt bir ses üretim aracı olmaktan çıkarak modern ontolojinin bir arayüzü hâline geldiğini göstermektedir. Elektro orgun simülasyon kuramı ekseninde ele alınması, yalnızca bir çalgının teknik dönüşümünü değil; aynı zamanda modern dönemde gerçeklik olgusunun Derridacı bir ifadeyle nasıl yapı sökümüne uğradığını da göstermektedir.

Popüler kültür içinde elektro orglar birçok çalgının birer simülasyonu haline gelmiş ve geleneksel yapılar içinde kendine bağımlı bir toplum anlayışı ortaya çıkarmıştır. Özellikle Türkiye'nin kırsal bölgelerinde birçok yerde gerçekleştirilen düğün, nişan, sünnet gibi merasimlerde geleneksel çalgıların yerine elektro orgun yaygınlık kazanması elektro orgun birçok yerel çalgının yerine geçen bir kültürel simülasyon örneği olduğunu kanıtlar mahiyettedir. Örneğin İzmir'in Konak İlçesine bağlı Çobançeşme ve Mersinpinar mahallelerinde yapılan düğünlerde sadece tek bir orgun yer aldığı görülür. Bahsi geçen bölgenin Doğu Anadolu'dan göç aldığı düşünüldüğünde davul, bağlama ve zurna gibi geleneksel çalgıların yerini orgun almış olması bir simülakra örneği teşkil eder. Bu durum Baudrillard'ın temsil etme süreciyle örtüşmektedir. Simülasyon örneği olarak elektro orgdan çıkan tınıyı dinleyici fiziksel açıdan sorgulamaz, elektro orgtan çıkan sesi temsil ettiği çalgı ekseninde kabullenir. Gerçeğin yerini alan bu durum da Baudrillard'ın temsil etme evresi olarak açıkladığı evre ile örtüşür.

Günümüz popüler müziklerinde, prodüksiyon süreçlerinin tamamen dijital ortamlarda yürütüldüğü düşünüldüğünde, elektro org gibi çalgılarla gerçekliğin yerini alan yeni gerçeklikler üretmektedir. Bu üretim süreci, yalnızca sesin doğasını değil, dinleyicinin müzikle kurduğu ontolojik ilişkiyi de temelden dönüştürmektedir.

Elektro orgun ürettiği tınılar, artık yalnızca herhangi bir çalgının sesini taklit etmeyi içermez konuma gelir. Elektro org vasıtasıyla çoğu zaman daha önce hiçbir geleneksel çalgıda karşılığı bulunmayan tınılar meydana gelir. Bu tınılar, anlamlarını fiziksel gerçeklikten değil; dijital ortamda kurulmuş bir simülasyondan alır. Bu da bizi müzikte gerçekçilik fenomeni yerine hipergerçekliğe götürür.

Elektro orgun simülasyon üreticisi olarak rolü, yalnızca tınısal düzeyde değil, aynı zamanda performatif ve deneyimsel düzeyde de bir dönüşüm yaratır. Dolayısıyla elektro org müziğin bütünsel bir simülasyonunu temsil etmektedir. Çünkü artık müziksel performe, doğrudan fiziksel icra ve çalgı ustalığına değil; yazılımlar, örneklemeler (samples), efektler ve MIDI verileri üzerinden kurgulanan bir yaratım üzerine dayanır. Bu bütünsel simülasyon olma durumu çalgının ontolojisini de mekan içinde ortadan kaldırmaktadır. Bu bağlamda, edimi gerçekleştiren müzisyenin rolü de dönüşür ve müzisyen otantik bir icracı olmaktan ziyade bir simülasyon sanatçısına dönüşür.

Ortaya çıkan bu sanatçı tipi, gerçeği yeniden üretmenin aksine, estetik doyumunu maksimuma çıkaracak hipergerçeklikler yaratmakla ilgilenir. Dolayısıyla elektro orgun sağladığı dijital olanaklar, müziksel ifadeyi özgürlük alanını da genişletir. Ancak bu özgürlük, geleneksel olanın yok olması pahasına elde edilir.

Elektro org, dijital çağın simülakrası olarak sadece ses üreten çalgı değildir; aynı zamanda geçmişin, geleneğin ve otantik olanın yerini alarak geçmişle bugün arasında bağ kuran bir fenomendir. Bu durum, içinde bir paradoks içerir, çünkü duyulan ses geleneksel bir çalgının sesi gibi gelse de hiçbir zaman o geleneksel bir çalgı tarafından üretilmemiştir. Bu, Baudrillard'ın tarif ettiği gerçeğin estetik olarak simüle edilmesi durumudur. Dolayısıyla geleneksel müziksel deneyimin yerini alan bu dijital temsiller, dinleyicinin müzikle kurduğu kültürel bağları da yeniden biçimlendirir. Böylece elektro org gibi çalgılar, yalnızca teknolojik değil; kültürel ve ontolojik olarak da kurucu rol üstlenirler.

Sonuç olarak elektro org, sadece bir müzik aleti değil; modern dönem insanın gerçeklikle kurduğu ilişkinin dijital bir yansımasıdır. Müzikteki dijitalleşme, yalnızca teknik bir gelişme değil; aynı zamanda geleneksel olanın yerini alma, temsil etmedir. Bu temsiliyet geleneğin aktarımında her ne kadar pozitif işlev görse de geleneksel çalgıların ortadan kaybolmasına yönelik de menfi bir durumu içermektedir. Çünkü elektro orgun yaygınlık kazanmasıyla birlikte geleneksel çalgıların simülasyonlarının yapılabilmesi bu çalgılara olan ihtiyacı ortadan kaldırmaktadır. Bu durumun hem sosyolojik hem de ekonomik yönü bulunmaktadır. Birçok eğlence ortamında birkaç çalgının yerine sadece elektro orgun yer alması ekonomik anlamda bir kazanç sunmaktadır. Sosyolojik açıdan değerlendirildiğinde elektro org ile birlikte kültürün aktarımı sekteye uğramaktadır. Çalışmanın literature olan katkısı üç farklı boyutta ortaya çıkmaktadır. simülasyonun medya ve tüketim kültürü dışında müzik teknolojileri ekseninde ele alınarak farklı kuramsal alanlara olanak sağlaması birinci boyutu; çalgıyı ontolojik bir nesne olarak ele alması ikinci boyutu; simülasyonun çoğunluk görsel boyuta olan vurgusunun işitsel boyuta uyarlanabileceği düşüncesi de üçüncü boyutu oluşturmaktadır.

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Çıkar Çatışması:** Yazar, çıkar çatışması bildirmemiştir.

**Finansal Destek:** Yazar, bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

**Yapay Zeka Kullanımı:** Yazar, bu çalışma için yapay zekâ destekli uygulamalar kullanmadığını beyan etmiştir.

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Conflict of Interest:** The author has no conflicts of interest to declare.

**Financial Disclosure:** The author declared that this study has received no financial support.

**Use of Artificial Intelligence:** The author has stated that they did not use artificial intelligence-supported applications for this work.

## Kaynakça

- Aydın, H. (2019). Baudrillard'ın simülasyon kuramında kitle iletişim araçlarının yeri. *Sosyal ve Kültürel Araştırmalar Dergisi (The Journal of Social and Cultural Studies)*, 5(11), 347-358. <https://doi.org/10.25306/skad.555505>
- Baudrillard, J. (2005). *Şeytana satılan ruh ya da kötülüğün egemenliği*. O. Adanır (Çev.), Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve simülasyon*. O. Adanır (Çev.), Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2019). *Kusursuz cinerite*. N. Sevil (Çev.), Ayrıntı Yayınları.
- Bektaş, T. (2014). *Elektronik org eğitimi*. İşbilen Yayınları.
- Çiğdem, S. (2022). Dijital dönüşüm sürecinde metaverse olgusunu Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde değerlendirmek. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 24(3), 1156-1175. <https://doi.org/10.32709/akusosbil.1107098>

- Dinç, A., & Ünlü, L. (2025). The musical practices in the wedding tradition of Erzincan and the changing repertoire over time. *Milli Folklor*, 19(146), 100-109. doi:10.58242/millifolklor.1444947
- Günay, İ. E. (2021). Baudrillard'ın simülasyon kuramında insanın simülakra dönüşümü ve kitle iletişim araçlarının etkisi üzerine bir değerlendirme. *Kastamonu İletişim Araştırmaları Dergisi*, 7, 109-126. <https://izlik.org/JA87AA84ZS>
- Güzel, M. (2015). Gerçeklik ilkesinin yitimi: Baudrillard'ın simülasyon teorisinin temel kavramları. *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 19, 65-84. <https://izlik.org/JA43ZT58LX>
- İlik, A. & Farkas, R. (2003). *Elektronik org eğitimi ve popüler müzikler*. Arkadaş Yayınevi.
- Karaduman, M. & Aciyan, E. P. (2020). Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında dijital oyunlar ve bağımlılık üzerine bir değerlendirme. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(1), 453-472. <https://doi.org/10.26468/trakyasobed.550935>
- Karasar, N. (2003). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Nobel Yayın Dağıtım.
- Karataş, K. O. (2020). *Türk Müziği Makam dizilerinin öğretiminde mikrotonal fonksiyonlu elektronik org kullanımının etkisi* (Tez No: 621273). [Doktora tezi, İnönü Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. [https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=JemFCd2q1Sov9N\\_Sy2Y-\\_A&no=AcEr6yuaoHqDqSIWUdSL8w](https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=JemFCd2q1Sov9N_Sy2Y-_A&no=AcEr6yuaoHqDqSIWUdSL8w)
- Karkın, M., Pelikoğlu, M., & Haşhaş, S. (2014). Bağlama enstrümanının öğretim yöntemleri kapsamında yöresel tavırların değerlendirilmesi. *Art-e Sanat Dergisi*, 7(13), 129-148. <https://doi.org/10.21602/sgsfsd.69475>
- Odabaş, Y. (2023). Haritalama ve mekân kavramından hareketle Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 54, 391-418. <https://doi.org/10.17120/omuifd.1255761>
- Okuyan, H., & Taslaman, C. (2018). Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramında ayartma kavramı. *Uluslararası Din & Felsefe Araştırmaları Dergisi*, 1, 29-45. <https://izlik.org/JA96WZ36SL>
- Önen, U., & Pasinlioğlu, T. (2011). *Synthesizer teknolojileri ve programlama*. Çitlembik Yayınları.
- Öztürk, S. (2015). *Elektronik org eğitimi dersinin öğrenci ve öğretim elemanı görüşlerine göre incelenmesi* (Tez No: 418264). [Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://avesis.akdeniz.edu.tr/yonetilen-tez/9d5a374c-60f2-45e0-8100-3b3c18f97f38/elektronik-org-egitimi-dersinin-ogrenci-ve-ogretim-eleman-goruslerine-gore-incelenmesi>
- Sak, R., Şahin Sak, İ. T., Öneren Şendil, Ç., & Nas, E. (2021). Bir araştırma yöntemi olarak doküman analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 4(1), 227-250. <http://doi.org/10.33400/kuje.843306>
- Say, A. (2005). *Müzik sözlüğü*. Müzik Ansiklopedisi Yayınları.
- Say, A. (2010). *Müzik ansiklopedisi*. Müzik Ansiklopedisi Yayınları.

## İnternet Kaynakça

- Wernick, A. (2010). "Simulation." in the Baudrillard Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/simulacrum> adresinden 27 Eylül 2025 tarihinde alınmıştır.

## Görsel Kaynakça

### Görsel 1.

- Karataş, K. O. (2020). *Türk müziği makam dizilerinin öğretiminde mikrotonal fonksiyonlu elektronik org kullanımının etkisi* (Tez No: 621273). [Doktora tezi, İnönü Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. [https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=JemFCd2q1Sov9N\\_Sy2Y-\\_A&no=AcEr6yuaoHqDqSIWUdSL8w](https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=JemFCd2q1Sov9N_Sy2Y-_A&no=AcEr6yuaoHqDqSIWUdSL8w)

### Görsel 2.

Volkan Kaptan kişisel arşivinden.

### Görsel 3.

Volkan Kaptan kişisel arşivinden.