

JEAN BAUDRILLARD'IN SİMÜLASYON KURAMINDA AYARTMA KAVRAMI

Hümeyra OKUYAN* | Caner TASLAMAN**

Öz

Postmodern çağın önde gelen düşünürlerinden Jean Baudrillard, içinde bulunduğumuz milenyum çağının gerçekliğini kaybettiğini ve yapaylığın hâkim olduğu bir dünyada yaşadığımızı ifade eder. Baudrillard'ın simülasyon kuramı ile temellendirdiği bu durum, gerçeğin simülakrlar aracılığı ile gösterge, imaj ve kodlara dönüşmesi ile ifade edilir. Hiper-gerçek olanın hâkimiyeti, düşüncenin ve gündelik yaşantının bütün alanlarında metastaz şeklinde yayılmaktadır. Baudrillard, şeylerin simülakr'a dönüşümünü ifade etmek için ve modern hayatın cazibesini pazarlayan bir olgu olarak "ayartma" kavramını öne sürer. "Ayartma", gerçeğin gücünü elinden alarak anlamın buharlaşmasına sebep olan bir eylem biçimidir. Bu makalede, genel hatlarıyla simülakrlar ve simülasyon kuramının tanımı, içerik ve tarihçesi, Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde "ayartma" kavramını nasıl tanımladığı, ayartmanın cinsellik, politika, siberetik gibi olgular üzerindeki yoğun etkisi, ayartmanın bir formu olan gözaldatım özelliği, ayartmanın sınırları ele alınacaktır. Ayrıca Baudrillard'ın "ayartma" kavramını temellendirirken, ayartan ve ayartılanın, özne ve nesnenin karakterini ortaya çıkartan Kierkegaard'ın ayartma kavramını nasıl ele aldığına da değinilecektir.

Anahtar kelimeler: Baudrillard, simülasyon, ayartma, simülakr, hiper-gerçek, sanal, Kierkegaard.

Giriş

Postmodern çağın en büyük filozoflarından biri olarak kabul edilen Jean Baudrillard, gerçekliğin kavramsal ve fiziksel olarak ortadan kalktığını, yerine ise sanalın hakim olduğunu ifade eden simülasyon kuramını öne sürmüştür. Baudrillard'ın ifadesiyle simülasyon, "bir kökenden yoksun olan, gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine, gerçekten ve fiili olarak var olan bir şeyi veya durumu bütün bileşenleriyle birlikte gerçekmiş ve fiilen var 'mış gibi' gösterme durumunu simgeleyen hiper-gerçeklik durumudur."¹ Simülasyon evreninde şeyler simüle edilerek simülakr'a dönüşmekte, simülakrlar ise gerçeği perdeleyerek anlamın buharlaşmasına sebep olmaktadır. Hiper-gerçeklik biyolojik, sosyolojik, ekonomik, politik ve toplumsal tüm olgularda kendini göstermektedir. Gösterge, imaj yahut koda dönüşen bütün mefhumlar, görünen şeyin gerçek ya da gerçekliğin kendisi değil gerçek ya da gerçekliğin bütün özelliklerine sahip bir hayaleti yahut simülasyonudur.²

Baudrillard, medya aracılığıyla bugüne gelinmesini teknolojik determinist yaklaşımıyla açıklarken, bir simülasyonlar dünyasında yaşandığına, medyanın sunduğu modeller ile gerçek arasındaki ayrımın bulanıklaştığına işaret eder.³ Gerçekliğin yitimi, sanalın iktidarına zemin hazırlamıştır: "Son yüzyılla üretilen, bizim bir ilkeye dönüştürdüğümüz gerçeklik ortadan

¹ Jean Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, çev. Oğuz Adanır (Ankara: Doğu Batı Yay., 2016), s. 14.

² Oğuz Adanır, *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler* (İstanbul: Hayal Et Kitap Yayınları, 2008), s. 22.

³ Caner Taslamam, *Türkiye'de İslam ve Küreselleşme* (İstanbul: Destek Yayınları, 2016), s. 188.

kaybolmaktadır. Bu gerçekliği ne pahasına olursa olsun bir referans olarak yaşatmaya çalışmak mantıksız bir şeydir, çünkü gerçekliği ayakta tutan ilke ölmüştür. 'Nesnel' gerçeğin ortadan kaybolmaya başlamasıyla birlikte bu gerçeklik ilkesi giderek güçten düşerken bütünsel, sanal bir gerçekliğin giderek güçlendiği görülmektedir."⁴ Baudrillard, simüle etme eylemini açıklarken imgeyi gerçeğin ikizi olmaktan ayıran ayartma özelliğinin üstünde durur. Baudrillard, Marksist literatürden sıyrılarak simülatif düzenin habercisi olduğunu *Ayartma* (1979) kitabı ile dile getirir; bu Baudrillard'ın fikrinsel yön değişiminin habercisidir. Baudrillard'ın baştan çıkarma olarak da kavramsallaştırdığı ayartma, en genel anlamda, 'yanılsamalar üretme gücü olan bir kuvvet'⁵ şeklinde tanımlanabilir. Baudrillard'ın kendi ifadesi ile ayartma, "basit bir görünüşten ya da mutlak bir yokluktan ibaret değildir, bir varlığın tutulumudur. Tek stratejisi orada olmak/orada olmamak, böylece bir tür yanıp sönme, bir hipnoz düzeneği üreterek dikkati anlam arayışının tümüyle dışında billurlaştırmaktır."⁶ "Ayartma" kavramı imajların çekiciliğinin temellendirilmesidir.

1. Genel Hatlarıyla Simülakrlar ve Simülasyon Kuramı

Gerçekliğin ironik bir simülakr'ı ve anlamla oyun oynayan bir özellik olarak ayartma, simüle etme eyleminin elinde bulundurduğu en büyük güçtür. Kökü Latince olan "simülakr" kelimesi ise "orjinali olmayan kopyanın kopyası"⁷ olarak ifade edilebilir. Simülakr en genel anlamı ile bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünümdür.

Simülakrların oluşumunda işlev kazanan bu özellikler sayesinde, ideolojilerin giderek kendisine dönüştüğü, yapay olanın gerçek olandan ayırt edilemediği, gerçeğin yerini kendisinin aldığı simülakrlar sahneye çıkmaktadır. Simülakrların bütün olgu ve nesnelere yerini alması ortaya radikal belirsizlik durumunu çıkarır.

Baudrillard simülakrları üçe ayırır:

(I) Uyumlu, iyimser ve Tanrı'nın yaratmış olduğu ideal doğanın aynısını oluşturmayı amaçlayan imgeleme, taklit ve kopyalama üstüne kurulmuş doğal simülakrlar.

(II) Tüm üretim düzenini kapsayan enerji ve güç üstüne kurulmuş makinelerin somutlaştırdığı üretici özelliğine sahip üretici, yayılma eğiliminde olan üretici ve çalışan simülakrlar.

(III) Bilgi, model ve sibernetik oyunlardan oluşan total işlemsellik, hiper-gerçeklik ve total bir denetimi amaçlayan simülasyon simülakrları.

(IV) 'Hem gerçekliğe, hem de yanılsamaya son veren ultra gerçeklik'⁸ olarak tanımladığı bu moment, 'bütünsel gerçeklik' safhası.

İlk iki gruptaki simülakrlar ütopya ve bilim kurguyu temsil ederken, üçüncü grup simülakrlar düşsel öğeler barındırır.⁹

Simülakrlar doğaları yansıtarak bir göstergeye ve imaja dönüşebildiği sürece başarılıdır.

⁴ Jean Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, çev. Oğuz Adanır (Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2015), s. 14.

⁵ Kim Toffoletti, *Yeni bir Bakışla Baudrillard*, çev. Yetkin Başkavak (İstanbul: Kolektif Kitap, 2014), s. 38.

⁶ Aktaran Toffoletti, *Yeni bir Bakışla Baudrillard*, s.39; Jean Baudrillard, *Seduction* (Basingstoke ve Londra: Macmillan, 1990), s. 58.

⁷ Ahmet Cevizci, *Felsefe Sözlüğü* (İstanbul: Paradigma Yayınları, 1999), s. 775.

⁸ Jean Baudrillard, "Violence of the Virtuan and Integral Reality", *International Journal of Baudrillard Studies*, c. 2, no. 2, s. 2.

⁹ Ahmet Dağ, *Ölümcül Şiddet: Baudrillard'ın Düşüncesi* (İstanbul: Külliyyat Yayınları, 2014), s. 177.

Simülakrlar yalnızca gösterge ve imaj oyunlarından ibaret değildir; onlar aynı zamanda toplumsal ilişkileri ve toplumsal iktidarı da bir çatı altında toplar; nitekim bir süre sonra toplum da kitle de bu dönüşümden payını alır. Yalnızca sanal olan imajlar değil, formasyon, eğitim, örgütlenme aygıtları da birer simülakrdır.

Baudrillard simülakrların tarih boyunca farklı işlevler gördüğünü ifade ederek, simülakrları gerçekliği yansıtmaktan, gerçekliği gizlemeye, gerçekliğin yokluğunu gizlemeye ve nihayet gerçeklikle hiçbir ilgisi olmayana doğru giden bir düzen içinde tanımlar. Simülakrlar toplumdaki kullanım çeşidi ve yaygınlığına göre Baudrillard tarafından üç düzende ele alınır. Bunlar:

1. Rönesans'tan sanayi devrimine klasik dönem (biçimsel kopyalama dönemi)
2. Sanayileşme dönemi (biçim üretimi)
3. Simülasyon çağı (kodun egemenliği)

Birinci simülakr düzeni, Rönesans'tan XVII. yüzyıldaki Sanayi Devrimi'ne kadar yaşanan süreci ifade eder. İmajlar bu dönemde 'simgesel değiş tokuş' ile şekillenmeye başlamış, modernlik öncesi toplumsal ilişkiler çağını ifade etmektedir. Baudrillard bu dönemi Bizans ikonaları üzerinden örneklendirir. Temsiller burada taklit biçiminde doğayı yeniden üretmeye çalışır. Bu ilk simülakr düzeni, seri üretim öncesi kullanım değeri olarak ifade edilen 'doğal değer' aşamasına tekabül eder.

Baudrillard'ın tanımladığı ikinci simülakr düzeni Sanayi Devrimi ile başlar. Endüstrileşme, sanayileşme ve kitlesel üretim tekniklerinin başladığı bu dönem nesnelere yeni değerler ve işlevler yükler. Değişen yalnızca ticari kültür ve tüketim kültürü değildir; makineleşmenin yansıdığı sanat çalışmaları da bu değişimden payını alır. İkinci düzende, bireyin imajlarla ilişki zeminini üretim teşkil eder, bunun sonucu olarak da imaj ve göstergeler artık bir şeylere benzemeyi hedeflemez. Seri üretimle birbirinin aynısı pek çok nesnenin ortaya çıkması 'özgün' olanın yokluğuna işaret eder. Baudrillard'a göre bu dönem 'yabancılaşmanın altın çağı'dır.

Bu dönem meta tamamlayıcı niteliği olan değişim değeri aşamasıdır. Nesnelere seri olarak üretilebilir olduğundan, birinin diğeriyle değiş tokuş veya ikamesi mümkündür. İkinci simülakr düzeni sanayileşme ve pozitivist tahakkümün eleştirildiği düzendir.

Birinci ve ikinci simülakr düzenleri arasındaki farka baktığımızda, birinci aşamada asıl ile sahte arasında bir benzerlik yaratıldığını, ikinci düzende ise ikisinin denk olduğunu görürüz. Birinci aşamada imaj dünyaya dair bir yorumken, ikinci aşamada imaj resmettiği şeyle denk olmaya çalışır.¹⁰ Baudrillard bu iki düzen arasındaki farkı otomat ve robot ile ifade eder;

Bu iki yapay varlığı birbirinden ayıran iki ayrı düşünce evrenidir. Birisi insanın tiyatral görünümlü, mekanik ve duvar saatinin içyapısını andıran bir düzene sahip kopyasıdır. (...) Diğeri ise teknik ilkeler tarafından belirlenmiştir, bu düzeyde önemli olan makinelerdir. Otomat bir tiyatro oyuncusunu (yapay bir varlık) andırır ve eğlendirirken, Devrim öncesinin toplumsal ve tiyatral yaşamına katılmaktadır. Robot ise adından anlaşılacağı gibi çalışmaktadır. Burada tiyatro sona ermiş, devreye insana özgü bir mekanik anlayışı girmiştir. Otomat insanın bir *benzeri* ve onun muhatabıdır. Makine insana *eşdeğer* bir varlıktır ve tekilleştirilmiş işlemsel bir süreçte onu kendisine eşdeğerli bir varlık haline getirmektedir. Birinci basamak simülakrlar ile ikinci basamak

¹⁰ Toffoletti, *Yeni Bir Bakışla Baudrillard*, s. 31.

simülakrlar arasındaki fark işte budur.¹¹

Üçüncü safha simülakrlar'da nesne, önceki iki aşamada olduğu gibi benzerlik veya denklik üretmeye kalkmaz; zira nesne de tıpkı sahte olan bir simülasyon gibi anlaşılır. İmajlar ve gerçeklik arasındaki ayırt edilebilir farklılık üçüncü aşamada çökmeye başlar. Baudrillard, bu çökme ve çürümenin kökenlerine indiğimizde karşımızda kodun egemenliği, kapitalizm, kitlesel iletişim, medya araçları ve tüketim kültürünün çıkacağına işaret eder. Bu aşama gerçekliğin simülasyon içindeki kaynaşımı olarak hiper-gerçekliğin ortaya çıkmasıdır. Baudrillard, üçüncü aşamada simülakrların ortaya çıkışının en kusursuz görüntüsünün genetik kodlanma (DNA) olduğunu ifade eder; zira genetik kodlama aynı şeyleri hiç durmadan tekrar üreten, koda nesnel bir temel üreten bir mekanizmadır.

Üçüncü aşamada nesne, terimin genel anlamıyla 'işlevsel' değildir, test etmeye yaramaktadır. Nesnenin bir önceki nesneyle iletişiminin kalmaması gibi, iletişim araçlarının ürettiği haberlerin de olguların 'gerçekliğiyle' bir ilgisi kalmamıştır. Hem nesne, hem de haber bir kurgunun ürünüdür. Onlar 'gerçekliği' yalnızca test ederek, yalnızca kendilerine 'yanıt verebilen' soruları sormuşlardır. Bu sebepten üçüncü aşamaya geçildiğinde 'Mesaj aracın kendisidir' mantığı gösterge ekonomi politisinin bizzat kendisidir. Zira ortam ve mesaj, gerçek ve medium artık birbirine karışmış ve fark ayırt edilemez hale gelmiştir.

Üretime dayalı kapitalist toplumlardan, hayatın bütün alanlarını tahakküm altına almak isteyen denetçi bir toplum yapısı ortaya çıkmış, oluşan bu yeni neo-kapitalist düzen siberetik özellikler taşımaktadır. Baudrillard'ın 'simülakranın devinimi'¹² olarak ifade ettiği bu dönem, markalar, imajlar, sloganlar, işaretler ve grafiklerin öne çıktığı, televizyon programlarının gerçekten daha gerçek görüldüğü döneme işaret eder. Amerika televizyonlarında yapılan *Crime Scene Investigation* (Olay Yeri İnceleme) programı bu tarz programlara bir örnektir. CSI sendromu olarak ifade edilen, kriminal inceleme yapılan bu programda, detayların normal şartlar altında gerçekte yaşanan bir süreçten çok daha detaylı, hızlı ve gerçek görünüşünden dolayı bir simülakr örneği olarak karşımıza çıkmaktadır. Aynı şekilde *Loud Ailesi'nin* hayatının bütünsel olarak yansıtılmaya çalışıldığı, kameranın adeta hem orada hem değilmiş görüntüsü verdiği televizyon programı da gerçekliğin hiper-gerçekliğe dönüştüğü üçüncü basamak simülakrlara örnektir. Bu programlar hiper-gerçek hayatların ve kişiliklerin kusursuz bir ifşasıdır.¹³

Baudrillard'a göre, simülasyon durumunda gerçeklik ve ekran birbiriyle çakışan unsurlar haline gelirler. Senaryo ve kurgu her an yeniden gerçeğe uygun bir şekilde üretilmek durumundadır. Zira imajlar, içinde bulunulan üçüncü aşamada, artık gerçeklikten farklı değildir. İmajlar, çerçevenin dışında olan şeylerin gerçek olduğunu düşünmemizi sağlayarak sadece gerçekliğin simülasyonu olduğunu gizlemektir.¹⁴ Baudrillard'ın deyimiyle, "simülakr dediğimiz hakikati gizleyen değil, hakikatin yokluğunu gizleyendir."¹⁵ İmajın gerçekliğimiz, kodların ise imaj üretiminin 'yeni işlemsel

¹¹ Jean Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, çev. Oğuz Adanır (İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2006), s. 93.

¹² Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s. 13.

¹³ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s. 58.

¹⁴ Toffoletti, *Yeni Bir Bakışla Baudrillard*, s. 35.

¹⁵ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s. 12.

düzenleniş biçimi' haline geldiği üçüncü basamakta¹⁶, simülasyon sistemi her şeyiyle kapsayıcıdır.

Üçüncü simülakr düzeninden sonra fraktal yahut viral aşama olan dördüncü simülakr düzenine geçilir. Baudrillard'ın 'hem gerçekliğe, hem de yanılsamaya son veren ultra gerçeklik'¹⁷ olarak tanımladığı bu moment, 'bütünsel gerçeklik' safhasıdır.

Simülakrların tanımlanamaz hale gelmesiyle açığa çıkan bütünsel gerçeklik safhası, kitle iletişim araçlarının, yüksek teknoloji ürünlerinin, televizyon ve medyanın ortaya çıkarttığı yanıltıcı gerçeklik unsuru ile ilgilidir. Zira insanlar bu gerçeklerle bireysel hatalarında duyuşsal bir yüzeyde karşılaşmazlar. Baudrillard bu aşamada gerçekliğin sorunsallaşmasını anlamlandırma ve anlama yetisini yok etmesinde görür:

'Bütünsel gerçeklik' dediğimde bununla bütün dünyanın, sınırlandırılması olanaksız işlemsel bir projeye suç ortaklığı yapılmasını yani her şeyin gerçek, görünür, saydam ve 'özgürleştirilmiş' olduğu, bir sonuca ulaştırıldığı ve anlamlı olması gerektiği (oysa anlamdan söz edebilmek için her şeyin anlamlı olmaması gerekmektedir) bir dünyayı kastediyorum.¹⁸

Bütünsel gerçeklik her şeyin gerçeğe dönüşmesine, zıttı ile kaim olan kavramların yokluğuna işaret eder. Hayal gücü, düş, ütopya gibi kavramlar anlaşılacağı için gerçeğin de neye tekabül ettiği anlaşılabilir. Üzüntüyü tanımlayamadan mutluluğu, acıyı tanımlayamadan tatlıyı tanımlayamayan diyalektik unsurlar gibi, gerçek de düş veya hayal gücü olmadan tanımlanamaz. Hâlbuki bugünün şartları içinde düşsel unsurların veya ütopyaların kendilerini gerçekleştirilmesi gerçeğin bütünsel ve doğrulanamaz bir doğrultuda ilerlemesine sebep olmaktadır. Burada ortadan kaybolan Baudrillard'ın ifadesiyle fiziki değil, zihinsel gerçektir. Simülakrlar nedeniyle her şeyin gerçek gibi algılanması da bütünsel gerçekliğe yol açmaktadır. Baudrillard bütünsel gerçekliğe neden olan bu unsurları önü kapatılmaz bir tehlike olarak ifade eder: "Yanılsama (illüzyon), düş, tutku, delilik ve uyuşturucu maddelerin yanı sıra yapaylıkla simülakr -bunlar gerçeğin izini sürüp, onu geçirmeye çalışan doğal düşmanlarıydı. Bütün bunlar sanki tedavisi olanaksız sinsi bir hastalığın pençesine yakalanarak güçten düşmüş gibidirler."¹⁹

Batı akli, bugün bütünsel gerçekliğin tüm unsurlarının gerçek hayatta karşımıza çıkmasına, bizi sarıp sarmalmasına zemin hazırlamıştır. Sanal olan her şey kusursuz bir görüntü altında insanlığın önüne konulmaktadır. Bu anlamda henüz doğmadan kusurları giderilerek genetik mühendisliği sayesinde kusursuz bir insan görünümü verilmeye çalışılan bebeklerden bahsedilmektedir. Bu işlem bütünsel insan projesidir. Simüle edilmiş her şey kusursuz ve mükemmellik arz eden bir görüntü sunar. Yalnızca rastlantısal olan, simülakrlardan arındırılmış ve kusurlu olan şeyler gerçeğin, hakikatin ifadesi olabilir.

Dördüncü simülakrlar düzeni kültürün sonsuz biçimde çoğalarak metastaz biçimde yayıldığı düzendir. Gönderen noktasının ve eşitlik ilkesinin olmadığı bu düzende gerçek, çoğaltma, kopyalama ve metastaz yoluyla kendi varlığını ortaya koyar ve bu sebepten değer yası yoktur.²⁰ Bu aşamada artık temsillerden önceki aşamalardaki gibi sanki dünyanın yanılsaması veya ona verilmiş bir tepki

¹⁶ Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, s. 100.

¹⁷ Jean Baudrillard, "Violence of the Virtuan and Integral Reality", s. 2.

¹⁸ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötünün Egemenliği*, s. 13.

¹⁹ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötünün Egemenliği*, s. 24.

²⁰ Mike Gane, *Jean Baudrillard: Radikal Belirsizlik*, çev. Ali Utku- Serhat Toker (Ankara: De Ki Yayınları, 2008), s. 71.

olarak bahsedemeyiz. Dünya onlardan ibarettir.²¹ “Tekniğin küresel güce özgü hegemonik özelliklere sahip olduğu bir aşamada, insan yalnızca özgürlüğünü değil, kendi hakkında düşler yetisini de yitirmektedir. Bugün insan, boyun eğdiği makinelerin onun yerini alması nedeniyle, çalışma düzenine özgü işsizliğin çok ötesine geçen zihinsel ve varoluşsal bir işsizlikle karşı karşıyadır.”²² Temsillerin her yerde ve kuşatıcı bir şekilde var olması bireyin ve kitlenin kendisiyle temsil arasındaki mesafeyi ortadan kaldıramamaktadır. İçinde sarmalandığı temsillere uzaktan bakamayan bir göz ise eleştirel aklını kaybetmektedir. Bu sebeple Baudrillard’a göre simülasyon toplumu eleştirel aklını kaybetmiş bir toplumdur.

2. Ayartma Kavramının Yapısı, Tarihçesi ve Nitelikleri

Ayartma, insanlık tarihi ile yaşıt bir olgudur; nitekim kutsal metinlerde geçen ilk insanlar kıssasında Âdem ve Havva’nın cennetten kovulmasına sebep ‘ayartma’dır. Adem kıssasının dini kitaplardaki anlatımlarında nüans farklılıkları vardır; ayartılan daima Adem figürü, ayartan ise kimi kıssalarda Havva, kiminde ise şeytandır. Baudrillard, bilişsel anlamda modern dünyada sanal olan üzerine kurguladığı ayartma kavramının temellerini şeytana dayandırır; ona göre ayartma şeytanın başlıca stratejisidir. Baştan çıkarma, daima kötülüğün yahut dünyanın stratejisi olarak görülmüş, dünyevi hayatın hilesi olmuştur. Ayartma, “öyle bir lanet ki, ahlakbilime ve felsefeye, günümüzde ise psikanalize ve ‘arzunun özgürleşmesine’ karşın hiç değişmeden kalabilmiştir.”²³ Ayartmada esas olan sembolik olanı göstergesel olandan ayırt etmektir.

Baudrillard’ın simgesel değiş tokuş ve ekonomi politik arasındaki ayrımlarının inşası Marx’ın ekonomi politiği ile Marcel Mauss ve George Bataille’in etkisine dayanır. Başlangıçta bu sistemleri sınırlı bir diyalektikle ayıran Baudrillard, zamanla Batı kültürü ile sembolik bir karşıtlık yaratmış olan sembolik kültürleri daha öteye götürmeye çalışmıştır. Bu noktada kendisine karşı bir kültürel mücadele sürecinin olumlayıcı bir yeniden-değerlendirme üretebileceği değerlerin trajik ters çevriminden mustarip Batı kültürünün ‘ressentiment’tan (hınçtan) kaynaklanan bir köle ahlakı olarak görüldüğü Nietzscheci bir perspektifi benimsemiştir.²⁴ Fakat bu noktada Baudrillard, Nietzsche’den hareketle Stoacılar ve Heraklitus’un olumlayıcılığını tercih etmiş, ‘ressentiment’ yerine ‘amor fati’/‘yazgı aşkı’/‘kaderini sev’ kavramını kullanmıştır, nitekim onun *Ölümcül Stratejiler* kitabının ana teması da bunun üzerinedir.

Baudrillard, sembolik kültürleri göstergesel kültürlerden ayırtırken göstergesel olana karşı sembolikleştirdiği bir kavram olan ‘ayartma’ kavramını öne sürer; ayartma kavramıyla temsilin varlığını sorunsallaştırdığı bir noktaya değinir. Bu noktada Baudrillard, ayartmanın estetik boyutlarını tartışırken, simülakr’ın temellerine ilişkin düşüncelerini de sanata atıflar yaparak izah eder. Bu aşamadan sonra toplumsal ilişkileri kurduğu temeller üzerine yeniden yapılandırırken Nietzscheci kavram merkezi hale gelir; bu kavram ‘radikal yanılısama’dır. Ayartma ve radikal yanılısama Nietzsche’de Hristiyan kültürü ve kilise karşıtlığı üzerinden bir yabancılaşmaya işaret ederken, Baudrillard bu ayartmanın, sanal/simulatif gerçeklerin birey ve toplumu ötekinin sorunlarına karşı yabancılaştırdığının altını çizer.

²¹ Toffoletti, *Yeni Bir Bakışla Baudrillard*, s. 36.

²² Jean Baudrillard, *Can Çekişen Küresel Güç*, çev. Oğuz Adanır (Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2017), s. 69.

²³ Jean Baudrillard, *Baştan Çıkarma Üzerine*, çev. Ayşegül Sönmezay (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2014), s. 7.

²⁴ Gane, *Jean Baudrillard: Radikal Belirsizlik*, s. 36.

Baudrillard ayartma kavramını Borges'in büyülü gerçekçiliğine ve Kierkegaard'ın "baştan çıkarma" terimine dayandırır. Kierkegaard'ın *Baştan Çıkarıcının Günlüğü* eserinde ayartma kuramı estetik ve aşk üzerinden temellendirilir. Roman tarzında kaleme aldığı bu eserde Kierkegaard, ayartıcıyı etik, estetik ve erotik çizimleri olan, aşk bilgeliği ile donatılmış Johannes karakteri olarak kurgular. Johannes karakteri âşık olduğu Cordelia'yı nesne, aşkın bir duygu olarak kabul ettiği aşkı ise özne yerine koyar. Johannes aşk ve estetiğe dair bütün gücünü bilgi-iktidar diyalektiğinden alır. İlişkilerinde nişanlılıktan evliliğe doğru ilerlerken, aşk ve estetiğin ayartılan fitratının etkisi ile yozlaşması sonucunda ayrılırlar. Kierkegaard, Hegelci diyalektiğin tez ve antitez arasındaki zıtlık, her ikisinin rasyonel yönlerini koruyan bir yüksek sentez içinde birleştirme yoluyla ortadan kaldırılmasına atıfla romandaki ilişkileri kurgular. Baştan çıkarıcılık eyleminin temel karşıtlıklardan beslendiğini ifade eder: "Her şey düzenlenmeli, en büyük karşıtlıklar o anda birleşmelidir. Eğer bir şey, özellikle temel karşıtlıklardan birisi bu birlik içinde eksik ise, o zaman durum baştan çıkarıcılığının bir kısmını kaybeder."²⁵ Bu minvalde Kierkegaard, Johannes'in nişanlısı ile ilişkisinin Hegelci anlamda 'diyalektik' olmamasını amaçlamaktadır. Aşk ve nişanlılığın bağdaşmayacağını hisseden Cordelia, kendisine Johannes tarafından aşkın özgürce ifade edilmesinin önündeki engel ilişkiymiş gibi gösterildiği için, nişanı iptal etmektedir: "Nişanlılığın kendisi, ilginç denildiğinde olağan olarak anlaşılana sunmadığı için ilginç idi. İlginçliğini içsel yaşamla çelişen dışsal görünüş yoluyla koruyordu. Eğer ona gizlice bağlı olsaydım, yalnızca ilk düzeyde bir ilginçlik söz konusu olacaktı. Oysa nişanlılık ikinci düzeyde bir ilginçliktir ve bu nedenle öncelikle Cordelia açısından ilginçtir. Nişan, onun tarafından daha yüksek bir alana yükselmek üzere bozuluyor."²⁶

Baudrillard'a göre ise milenyum çağında şeytanın görevini üstlenmiş ayartma, şeylerin ayartılması ile onları gerçeklik evreninden ayırarak görünüm oyununa içine sürüklemekte ve simgesel değiş tokuş sürecine mahkûm etmektedir.²⁷ Bu haliyle ayartma artık sosyal bilimlerin ve dinin konusu olmaktan çıkmış, felsefe, sanat ve edebiyata da gönderme yapmakta, önce ekonomik ve maddi dünyayı, daha sonra ise ölümü ve cinselliği tahakkümü altına almaktadır. Göstergelerle insanı aldatarak anlamlarını yitirmelerine neden olan ve gerçeğin sahip olduğu tüm gücü elinden alan göstergenin ve imajın anlama karşı tahakkümünü resmeden ayartma, kendisinden kaçılmayacak bir zorunluluktur. Walter Benjamin'in sanat kuramına atıfla, Baudrillard, ayartmanın simülakrlar düzeni içerisindeki soy kütüğünü çıkartmaya çalışır ve kural, yasa, norm olarak üç tür ayartma biçimi öne sürer. "Birinci ayartma biçimi, düello mantığıyla; ikincisi, diyalektik kutuplar mantığıyla karakterize edilirken, üçüncüsü, dijital bir bağlantıyla karakterize edilir. Birinci ayartma biçiminde kuralın ritüel kültürü, canlı sembolik uzamları koruyan bir oyun biçiminin üretildiği kültürdür. İkincisinde, yasaya ve sözleşmeye dayalı toplum, aynı zamanda çelişki, sınıraşımı ve devrim toplumdur. Üçüncüsü ise klonlamanın ve kopyanın kendini ayartmasıdır."²⁸ Bu ayartma biçimi kitlelerin tarihini iki evrede tanımlar, birincisi kitlelerin şiddetle bastırıldığı ve öznenin devrimci eyleminin asıl unsur haline geldiği yabancılaşma dönemi, ikincisi ise kitlelerin tüketim nesnesi olabilmeleri için öznel arzularla donatıldıkları dönemdir.

Şeffaflık toplumlarında ayartıcı apaçık değil, karmaşık ve dolambaçlı yollar izler ve kendi

²⁵ Soren Kierkegaard, *Baştan Çıkarıcının Günlüğü*, çev. İbrahim Kapaklıkaya (İstanbul: Anka Yayınları, 2013), s. 160.

²⁶ Kierkegaard, *Baştan Çıkarıcının Günlüğü*, s. 161.

²⁷ Jean Baudrillard, *Anahtar Sözcükler*, çev. Oğuz Adanır ve Leyla Yıldırım, (İstanbul: Paragraf Yayınları, 2005), s. 35.

²⁸ Gane, *Jean Baudrillard: Radikal Belirsizlik*, s. 43.

yarattığı kodlar ile çeşitli anlamlara gelebilecek işaretler kullanır: “Ayartma genellikle çokanlamlı kodlara dayanır, bu da Batı kültüründe ayartıcının prototipi olan kişilerin ahlaktan bağımsızlığını belli bir biçiminin tipik temsilcileri haline gelmesini sağlamıştır. Belirsizlik ve çokanlamlılık esas olarak konuşanın niyetinin muğlak kalmasını sağlamaya yarar. Bunlar dilsel anlamda hem güç hem de özgürlük sağlar.”²⁹ Var olan nesne ve kavramları kendi gerçekliklerinden ayartma ile uzaklaştırarak mistik bir izlenim kazandıran bu kavram, Baudrillard’a göre işaret ve imajın bir temsili niteliğinde³⁰ olduğu için kötülük ilkesinin silahı durumundadır. Zira kötülük ve iyilik modern dönemde bir buzdağı görünümündedir.³¹ İyi ve kötü bu düzende ayırt edilemez bir biçimde birbirine karışır. Simülakr düzeninin tarihsel arka planda üç evrede gerçekleşmesi gibi ayartma da bu düzenlere paralel olarak çoğalmakta ve örnekleri görüntülenmektedir. Batı kültüründe ayartmanın altın çağı Rönesans ve Sanayi Devrimi arasındaki süreçte, doğal değer aşaması ile yaşanır. Bu dönemde ayartma sarayların görgü ve nezaket kurallarının aristokratik bir görünümünden çıkarak bir oyuna dönüşmesiyle ortaya çıkar.³² Bu dönemde ayartma dönüştürücü formdadır. En büyük dönüştürme örnekleri ise kendilerini Bizans ikonaları üzerinden gösterir. İkonaların artık ayinsel olmaktan çıkıp estetik olmaya başlaması, “ikonaların bir imaj olarak kutsal ve özgür rolünden kaynaklanan ‘simgesel yükümlülüğü’ ya da bir zamanlar sahip olduğu kıymeti simüle edebilir hale getirmiştir. Yani imajlar artık ritüel ilişkileri desteklemez, onun yerine statüye delalet eder, pasifleşmiş toplumu denetleyerek dinsel bağlılığı yaymaya çalışır.”³³ Kilisedeki ikonalar gibi, Rönesans’ta ortaya çıkan, kopyalanan yahut alçı ile sahte bir görünüme sahip olan heykeller de bu dönemin imajlarından. Kilisenin iç kısımlarındaki gravürlere sahte mermer ile yalancı bir üç boyut kazandırılması, yine iç kısımdaki nesnelere çiçek veya meleklerden seçerek doğal olmasa da doğal görüntüsü verilen göstergeler konulması bu süslemelerin asıl nesnenin kendisi değil; bir kopyası durumunda olduğunu gösterir.³⁴ Temsiller burada taklit biçiminde doğayı yeniden üretmeye çalışır. Bu ayartma biçimi, ilk simülakr düzenine, seri üretim öncesi kullanım değeri olarak ifade edilen ‘doğal değer’ aşamasına tekabül eder.

Ayartmanın imaja dönüştürücü gücü ise tam olarak XIX. yüzyılda ticari değer yasaasının ekonomi politikte etkin hale gelmesi ve yabancılaşmanın evrenselleşen bir unsur haline gelmesi ile gerçekleşmiştir. Bu dönemde nesnenin bir önceki nesneyle iletişiminin kalmaması gibi, iletişim araçlarının ürettiği haberlerin de olguların ‘gerçekliğiyle’ bir ilgisi kalmamıştır. Hem nesne, hem de haber bir kurgunun ürünüdür. Onlar ‘gerçekliği’ yalnızca test ederek, yalnızca kendilerine ‘yanıt verebilen’ soruları sormuşlardır. Bu sebepten üçüncü aşamaya geçildiğinde ‘Mesaj aracın kendisidir’ mantığı gösterge ekonomi politişinin bizzat kendisidir. Zira ortam ve mesaj, gerçek ve medium artık birbirine karışmış ve fark ayırt edilemez hale gelmiştir. Üretime dayalı kapitalist toplumlardan, hayatın bütün alanlarını tahakküm altına almak isteyen denetçi bir toplum yapısı ortaya çıkmış, oluşan bu yeni neo-kapitalist düzen siberetik özellikler taşımaktadır. Baudrillard’ın ‘simülakranın devinimi’³⁵ olarak ifade ettiği bu dönem, markalar, imajlar, sloganlar, işaretler ve grafiklerin öne çıktığı, televizyon programlarının gerçekten daha gerçek görüldüğü döneme işaret eder.

²⁹ Byung Chul Han, *Şeffaflık Toplumu*, çev. Haluk Barışcan (İstanbul: Metis Yayınları, 2017), s. 31.

³⁰ Baudrillard, *Baştan Çıkarma Üzerine*, s. 103-104.

³¹ Baudrillard, *İmkansız Takas*, çev. Ayşegül Sönmezay (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2012), s. 100.

³² Jean Baudrillard, *Çaresiz Stratejiler*, çev. Oğuz Adanır (İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2011), s. 130.

³³ Toffoletti, *Yeni Bir Bakışla Baudrillard*, s. 27.

³⁴ Toffoletti, *Yeni Bir Bakışla Baudrillard*, s. 30.

³⁵ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s. 13.

Baudrillard'ın ifadesi ile bugün içinde yaşadığımız dünyada ayartmanın gerçekleşmesi için ötekiye ihtiyaç duymamız gerekir. Ortada baştan çıkmaya hazır birileri var ise onları baştan çıkartabilirsiniz.³⁶ İkel toplumlarda zorlama ile gerçekleştiremeyen ayartma/baştan çıkarma gibi Baudrillard felsefesine ait kavramlar, neo-liberal toplumların hayat tarzlarına ve gidişatına örnektir. Bu evreler sonucunda kitle simülakr düzeninin içinde bütünsel bir şekilde varlığını muhafaza edecektir.

2. 1. Bir Ayartma Unsuru Olarak Gözaldatım (Trompe L'oeil)

Baudrillard gerçekliği ve kitleyi estetik biçimde tahakküm altına alarak anlamı ortadan kaldıran ayartma ile birlikte Marcel Mauss'tan ödünç aldığı *trompe l'oeil/gözaldatım/simgesel mübadele* kavramına yönelir. Mauss, simgesel mübadele olarak ifade ettiği bu kavramı ikel ve modern toplumlarda yapılan karşılıklı simgesel değişimi vurgulamak için kullanmıştır. Modern insandan farklı olarak ikel kavimlerde simgesel mübadele, süreklilik, karşılıklı, eşit ve dolaşım ilişkisi sağlıyordu; bu sebeple bütün faaliyetleri destekleyen temel bir yapı halindeydi. Bu minvalde Mauss, simgesel mübadelenin modern toplumsal hastalıklara çare olabileceğini, ortak toplumsal bir değer sunabileceğini ifade etmiştir.³⁷ Bu kavrama ilgi duyan Bataille ve Baudrillard, bu simgeselliğin büyüleyici yanı üzerinde durmuşlardır.

Rönesans'tan XVII. yüzyıla kadar Avrupa kültürüne egemen düzen olan gözaldatım, gerçek dünyaya bakışa odaklanmak yerine, büyülenmiş simülakral biçime yönelimdir. Gerçeküstücülüğün yirminci yüzyıl işlevselciliğinden yararlanması gibi, gözaldatım da rasyonelleşen Rönesans perspektivizminden yararlanarak dünyevi bir ufuk çizer.³⁸ Baştan çıkarmanın yanıltıcı biçimi olarak gözaldatım, sahteden daha sahte olan görünümün sırrıdır. "Gözaldatımda söz konusu olan şey, gerçekle iç içe geçmek değil, oyunun ve yapmacılığın tam olarak bilincine varmış bir simülakr üretmek, -bunu yaparken üçüncü boyutu taklit etmek, bu üçüncü boyutun gerçekliği karşısında kuşku yaratmaktır;- bunu yaparken gerçek etkisini taklit etmek ve aşmak, gerçeklik ilkesi karşısında radikal bir kuşku yaratmaktır."³⁹

Diğer yandan gözaldatım, görsel sanatlarda duvar resmi, fresk veya kanvas gibi iki boyutlu bir imajda üç boyutluluk algısı yaratan boyama tekniğidir. Baudrillard, bu tekniği kullanan bir resme baktığında gördüğü şey, düz yüzeyden fırlayan nesnelerin Rönesans sanatına özgü derin perspektif uzamına aykırı şekilde 'ileri merkezleştirme etkisi' yapmasıdır. Gerçeküstücülüğün bir temsili biçiminde ortaya çıkan bu kavram, gerçekliğin yapısıyla oynar ve açığa çıkarır. Çağdaşı olduğu bütün nesnelere taklit edilebilir düzleme taşır. Bu anlamda gerçekliğin 'ironik bir simülakr'ıdır.⁴⁰ Rönesans'da, yani birinci simülakr düzeninin hâkimiyetinde ortaya çıkan bu özellik, kendisini yalnızca resim ve mimaride değil, siyasal uzamda da göstermektedir. Siyasal yapıların tersinirlik özelliği taşıyarak iktidarlarını mekânsal 'kör nokta' üzerine kurmaları yahut yüzyıllardır Cizvitlerin, Papa yahut Büyük Engizisyoncunun iktidarları için bir sır haline getirmeleri gözaldatımının görünümü sırlaştırılan yapısının başarısıdır.

³⁶ Adanır, *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, s. 69.

³⁷ Zhang Yibing, "Derridanın Marx Hayaletleri Baudrillard ve Debord'un Yeni Toplumu", *Postmarksizmin Temel Eserlerinin Analizi Cilt II*, çev. Aylin Muhaddisoğlu (İstanbul: Kalkedon Yay., 2012), s. 109-110.

³⁸ Gane, *Radikal Belirsizlik: Jean Baudrillard*, s. 64.

³⁹ Baudrillard, *Baştan Çıkarma Üzerine*, s. 81.

⁴⁰ Baudrillard, *Baştan Çıkarma Üzerine*, s. 82.

Gerçek olanın evrensel hâkimiyeti karşısında 'ayartma' bir tür meydan okuma girişimidir. Ayartma, imaj ve gösterge yoluyla hakikatin üretimine meydan okuyarak yanılısamanın tekrar hâkim olduğunu ifade eder: "Trompe L'oeil kendisini gerçekle karıştırmayı amaçlamaz. Oyun ve hüner yoluyla bilinçli olarak üretilmiş halde kendisini bir simülakr olarak sunar. Üçüncü boyutu taklit ederek bu boyutun gerçekliğini sorgular, gerçeğin etkilerini taklit ederek ve aşarak gerçeklik ilkesini radikal bir sorgulamaya tabi tutar."⁴¹

2. 2. Ayartmanın Olgular Üzerindeki Etkisi

Ayartma terimi, simülasyon kuramında, nesnelere ve şeylerin simülakr'a dönüşmesinde önemli bir etkidir. Tarih sahnesine Rönesans mimarisi ile çıkmış bu terim, daha sonra ölüm de dahil olmak üzere birçok faktörde ve en çok da cinsellik üzerinde etkisini sürdürmüştür. Fiziksel görünümünün ötesine geçerek gerçekle ve hakikatle ilişkisini koparmış bütün görünümün ayartmanın nesnesidir. Ayartmada asıl olan öznenin ve ötekinin varlığıdır; çünkü ayartma eylemi için ayartıcı ve ayartılanın varlığı şarttır. "En üst yoğunluk olan ayartma, yanılısama, yapaylık içinde cinsiyetlerin her biri öteki için kaçınılmazdır, bir başka deyişle temel bir ötekilik taşır."⁴² Baudrillard, ayartma düşüncesini eril ve dişil üzerine kurgulayarak –feministlerle köklü tartışmalara girme pahasına- dişilin cinsiyetlerin değeri üzerinden karşılaşmasına karşı çıktığı anda ayartma eylemini gerçekleştirdiğini ifade eder. Ayartma, fizyolojik açıdan, kendi cinsel kimliklerini belirlemiş iki kişinin, birbirlerine karşılıklı olarak meydan okuyabildikleri bir biçimdir.⁴³ Bunun sebebi ise postmodern dünyada karşılıklı tersine çevrilebilen cinsel kimliğin imajlar vasıtasıyla kendini gerçek gibi göstermesidir.

Belirsizlik ilkesinin cinselliğe de bulaştığını iddia eden Baudrillard, cinsel mitolojide dişile geçişin, belirginlikten belirsizliğe geçiş ile aynı döneme rastladığını öne sürer. Bu doğrultuda dişillik, cinsellik belirleniminin tuzağına düşmüştür. "Tıpkı herhangi bir şeyin, varlığı özüne yetmediği için kendini sürdürmesi gibi, dişil de hiçbir zaman olduğunu sandığı yerde olmadığı için baştan çıkarıcıdır. Yani aslında dişil, kendisine atfedilen acıların ve baskıların tarihinde de değildir."⁴⁴ Baudrillard'a göre hakiki baştan çıkarıcı, tek bir halde, baştan çıkarma halinde var olabilir. "Bunun dışında ne kadın olarak görülebilir, ne arzunun nesnesi ne de öznesi; sureti de olamaz, çekiciliği de –o halde, var olan tek şey onun tutkusudur. Baştan çıkarma bütün hükümlerlik haklarını tek başına kullanır ve bütün diğer ritüellerin önüne geçer; ne var ki, bu hükümlerlik merhametsizdir ve merhametsizce bedel ödeyebilir."⁴⁵

Baudrillard, ayartmanın iki kutuplu cinsiyet ilişkilerinde iki türe ait iki özelliğe sahip olduğunu ifade eder. Dişilin tek sırrı görünür olması ve tersinme eylemini gerçekleştirebilmesidir. Baudrillard'ın kullandığı anlamda tersinme, bir olayın ortaya çıkma şartları içerisinde zamansız olarak her an yön değiştirebilme özelliğidir. Bu doğrultuda dişil, haz ve arzuyu kontrol eden taraf olarak, her şeyin yolunda gittiği bir ilişkide aniden vazgeçen ve ilişkiyi bitiren taraf olabilir. Bu dişinin tanımsallığını eril karşıtlığından değil, erili baştan çıkarıcı olmasından almaktadır. Ayartmanın erildeki kavramsallaştırması ise meydan okuma eylemidir. Her meydan okuma, mantıksız ancak

⁴¹ Toffoletti, *Yeni Bir Bakışla Baudrillard*, s. 40.

⁴² Baudrillard, *Kusursuz Cinayet*, s. 144.

⁴³ Baudrillard, *Anahtar Sözcükler*, s. 36.

⁴⁴ Baudrillard, *Baştan Çıkarma Üzerine*, s. 15.

⁴⁵ Baudrillard, *Baştan Çıkarma Üzerine*, s. 101.

temel bir kuralla ve kendi gizli itaatiyle birbirine bağlı işaretlerden geçen ikil ilişkiyi oluşturur.⁴⁶ Meydan okuma sözleşmeye son verirken, büyük ölçüde uzlaşmaya yaslanır ve ritüelleşir. Meydan okuma, sürekli karşılık verme, vaat etme, perdeleme ve ilişkiyi kaçınılmaz hale getirme çabasıdır.

Baştan çıkaran kadın, ölümsüz, yarısız ve daima genç olmak ister. Bunun için gerçeği perdeleyen simülakların nesnesi haline gelir. Zira onun ayartmak için kullandığı en temel silah doğal değil, ritüel güzelliştir ve ritüel güzellik anlatıcı değil, mesajın tam olarak kendisidir. Simülasyon evreninde ihtiyaçtan imaja dönüşmüş moda ve metaya dönüşmüş beden sayesinde insana ait doğal olgular, birer gösterge ve ayartan haline gelir. Makyajla boyanmış bir kadın, anlamın yadsındığı imajı verir. Makyaj, yüzü geçersiz hale getirmenin yoludur.⁴⁷

Kadının vücuduna erotik bir görünüm vererek vücudu bir *fallus*'a çevirme ve teşhir unsuru onu *iğdiş/castration* edilmeye açık hale getirmiştir. Yine bir meta haline getirme çabası olarak vücudun farklı görünümleri de yeni bir gösteren durumuna dönüşmüştür. İkinci bir ten biçiminin ortaya çıkması, güneşte yanmanın yahut derinin makyaj ve boya ile farklı bir görsele sahip olmasının, bizatihi bu görüntünün kusursuz bir görüntüyümüşçesine algılanması arzulan beden prototipini ortaya çıkarmıştır. Artık insan bedeni bu arzunun emrinde olacaktır. Reklamlar farklı bir ten rengine sahip olmak için şeffaf çoraplar önerirken 'ikinci bir ten' rengi üzerinde ısrarla durmaktadır. Bu çıplaklık tarzı vücudun kendi gerçekliğinden çıkarak bir göstergeye dönüşmesi ile son bulur. Baudrillard'ın modern zamanların yarattığı büyük kolektif baştan çıkarma takım yıldızı⁴⁸ olarak nitelendirdiği sinema, televizyon ve starlarla bu imaj perçinlenir. Guy Hamilton'un yönettiği *Goldfinger* filminde görülen tamamen altın renge boyalı kadın görüntüsünde, kadının vücuduna ait bütün sorunlu bölgeler, yarıklar boyayla kapatılmış ve kusursuz bir görüntü verilmeye çalışılmıştır. Bu kadın görünümü, kitle kültürünün insan vücuduna bakışının ileride geleceği noktanın bir simülasyonudur.⁴⁹

Baştan çıkarılmak kendi hakikatinden saptırılmaktır. Baştan çıkarmak ise, ötekini kendi hakikatinden saptırmaktır. Bu noktadan sonra söz konusu hakikat, hakikatten uzaklaşan bir sırda dönüşür. Baştan çıkarma, kişinin kendisine doğru pencereden bakıp bakmadığını ve kişiliğine atfettiği önemi sorgulamaya yönelik bir biçimdir. Bu sorgulama süreci sonucunda tamamen başka bir kimliğe bürünme riskini de içerisinde barındırır.⁵⁰ Baudrillard bu durumu daha net bir şekilde ifade edebilmek için Narkissos örneğini verir. Metinlerde kaleme alınmış Don Juan gibi bütün ayartıcı figürlerin dışında, Narkissos'u farklı kılan eşsiz gücüdür. Narkissos'un gölün yüzeyine eğildiğinde gördüğü yansıma, öteki değil, kendi baştan çıkaran yüzeyidir. Ayna, Narkissos'a kendisinin idealini sunan bir ayna yahut yansıtma değildir, bir tür soğurma yüzeyidir.⁵¹

Baudrillard'a göre ölüm, hem simülasyon evreninde kitleye dönüşmüş toplumlar, hem de baştan çıkartma eylemindeki son kaledir. Terörizm ise son tersinme ve ayartmanın son kez canlandırıldığı aşamadır. Terörizm, ayartmanın asli unsurları olan sır ve meydan okumayı içinde barındırır; bir yanıla simülatif ve küresel güçlere meydan okumayı canlandırırken, diğer yandan bu

⁴⁶ Baudrillard, *Baştan Çıkarma Üzerine*, s. 102.

⁴⁷ Baudrillard, *Baştan Çıkarma Üzerine*, s. 116.

⁴⁸ Baudrillard, *Baştan Çıkarma Üzerine*, s. 117.

⁴⁹ Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, s. 183-185.

⁵⁰ Baudrillard, *Anahtar Sözcükler*, s. 37.

⁵¹ Gane, *Radikal Belirsizlik: Jean Baudrillard*, s. 63.

eylemi sırlaştırır.

Simülasyon evreninde şeylerin ve olguların ayartma eyleminden payını alması, hayvan türünü de bu özelliğin bir parçası haline getirmiştir. Hayvanlar, insan türünde olmayacak derecede radikal bir ötekilik duygusuna sahip olduklarından, ayartmanın unsurudur. Topluların gözünde hayvanlara büyüleyicilik katan sahip oldukları doğal süs ve ritüellerdir. Baudrillard'a göre ayartma en saf biçimini hayvanlarda alır; zira ayartma gösterisi hayvanların içgüdülerine, reflekslerine ve doğal süslerine sinmiştir.⁵² Baudrillard, hayvanlarda ortaya çıkan ritüellik olgusunun insanların ürettikleri toplumsal iletişimden, düzenden ve değiş tokuş sistemlerinden çok daha üstün olduğunu ifade eder. Diğer yandan ontolojik anlamda hayvan türü, insanın insan olma iddiası ve bilimin meselesi olması açısından ironik bir tehdit unsurudur.

Baudrillard'ın bir zorunluluk olarak gördüğü ayartma; gösterge ve imaj aracılığı ile sunulan ve bunlardan yararlanan itici gücün adıdır.⁵³ Bir zorunluluk olarak ayartma milenyum çağında modern bireyin yaşamını sürdürebilmesi için gereken cazibe ve hazzı sağlar. Simgesel düzende biçimlere egemen olan ayartma, kodlara, imajlara ve göstergelere kusursuzluk katmakta ve hiper-gerçeği perdeleyerek pazarlamaktadır. Yüksek teknolojinin etkisi, toplumsal statü ve kusursuz görünümü sağlamak adına moda, medya, cinsellik, reklam ve marka adı altında göstergeler üretirken⁵⁴, ayartma kendini bu unsurlar üzerinden daha güçlü kılmaktadır. Medya aracılığı ile ayartılan imgeler, kitlelerin yönlendirilmesinde rol oynamakta, moda ve makyaj ile insan görünümü ve ontolojisi simülakr'a dönüşmektedir. Burada mutasyon yaşayan yalnızca dönüşen nesne değil, onunla ilişki kuran insandır. Zira nesne, "sistemli bir gösterge statüsüne sahip olduğunda insanın kendisiyle ilişki kurma biçimi de değişmektedir."⁵⁵ Bu anlamda tüketim nesnesi eşyanın kendisi değil, iletişim biçimidir.

2. 3. Ayartmanın Sınırları

Baudrillard, ayartmayı yazgısal ve mükemmel ilişkinin varlığı için gerekli koşul olarak görür; fakat ayartma ile aşk, cinsellik, inanç gibi kavramların arasına sınır çizerek, ikisinin farklı görünüm ve amaçlarla hareket ettiğini ifade eder. Ayartma, iki kişinin arasında herkesin ne olduğunu bildiği bir oyun biçimiyken, aşk tanımlanamayan evrensel bir yörüngededir. Ayartma, gerçek anlamda bir biçime sahipken, aşk, görünümüler dünyasında insan ilişkilerini kontrol eden bir metafordur. Aşk enerjisini dışarı vururken, ayartma ritüellerle bunu perdeler. Aşkın evrensel gerçekliği bireysel yaşanılır bir durum olmasıdır. Oysa ayartma için iki kişi; ayartan ve ayartılan gereklidir. Aşk kısıkanç, ayartma serbesttir. Ayartmanın evrensel ve töresel bir yanı varken, aşk patetik bir ilişki tarzı halinde gelişir. Bu aşamada cinsellik 'nesnel' cinsiyet ayrımı üstüne oturtulmuş bir 'ilişki' biçimidir.⁵⁶

Bu ayırım içerisinde aşk kavramı da dine has kılınır. Ayartma dinsiz, aşk ise Hristiyan'dır. Sevgi kavramı evrensel yayılımını İsa'dan alır. Bu minvalde kilise ve din üzerinden acı, aşk ve duygusallık biçimleri empoze edilir. Bu nokta üzerinden Baudrillard antik toplumlarda aşk ve duygusallığa yer olmadığını ifade eder; "Böyle şeylerle ilgisi bulunmayan arkaik ve antik kültürler ve mitolojilerde dünyayı yöneten güçler varlıklarını düzenlenmiş gösterge ve görünümüler, törenler ve dış

⁵² Baudrillard, *Baştan Çıkarma Üzerine*, s. 110.

⁵³ Dağ, *Ölümcül Şiddet: Baudrillard'ın Düşüncesi*, s. 187.

⁵⁴ Baudrillard, *Çaresiz Stratejiler*, s. 82.

⁵⁵ Jean Baudrillard, *Nesnel Sistemi*, çev. Oğuz Adanır ve Aslı Karamollaoğlu (İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2011), s. 241.

⁵⁶ Baudrillard, *Çaresiz Stratejiler*, s. 127-134.

görünümlerinde yaptıkları değişiklikler, yani yalnızca ayartma oyunu ile kanıtlamaktaydılar.”⁵⁷ Nietzsche’ye göre ise İsa, ayartmanın tam olarak kendisidir. Zira insanlar onun şahsiyeti ile ayartılır.

Cinsellik ise biçimi yönünden ayartmadan ayrılır. Cinselliği, dışilin tekelinde tuttuğu bir silah gibi okuyan Baudrillard nazarında ayartma bir oyunken, cinsellik işlevidir. Ayartma ritüel, cinsellik ve arzu ise doğa niteliğindedir. Ayartmanın bir sonu yoktur; fakat cinsellik hazzın gerçekleşmesini amaçlar ve kendini bununla sınırlandırır.⁵⁸ Baudrillard’a göre bir zamanlar meydan okuma ve ayartma olarak adlandırılan durum, bugün rica/talebe dönüşmüştür. İnsanlar kendileriyle ilişki kurulmasını, arzulanmayı, sevmeyi, göz önünde olmayı ve şımartılmayı istemektedir. Son iki üç yüzyıldan bu yana kültürümüze ait bütün aşk biçimlerini belirleyen şey, ana sevgisidir. Bunun elinden kaçabilen tek şey ise ayartmadır; zira o bir talep değil, meydan okumadır. Ayartma biri ile bütünleşmektense daima iki kişi kalmayı yeğler.⁵⁹

Yazgısallık, gerçekliğin öznelliğini ifade eden ve simgesel değiş tokuş durumunda ortaya çıkan bir olgudur. Simgesel değiş tokuş ise, “her şeyin sorgulandığı, değer konusundaki bütün yöntemlerin geriye dönüşü olmayan kör bir noktaya doğru sürüklendikleri stratejik konumdur.”⁶⁰ Değerin gösterge ve imajlarla temsil edilmesidir. Yazgısallık ise kendiliğinden bir gerçeklik veya hakikati ifade etmez. O, doğal bir kurgusallıktır. Bu anlamda ayartma, simülakr’a dönüşen diğer imajlara nazaran rolünü daha iyi oynayan yapay bir oyundur. Baudrillard’a göre ayartma, yenedünya düzeni ve kötülüğün stratejisidir. Ayartma kötülük ilkesinin silahıdır. İyilik, gerçek gibi, simülakr’ın su yüzeyindeki bölümü; kötülük ise, simülasyon gibi, dünyamızın suyun içinde kalan parçasıdır. İkisi birlikte buzulun tamamını oluşturur. Öyleyse gerçek, yitirilmiş hayallerin su üzerinde görünen parçasıdır. Yitirilmiş illüzyonun kendisi bile başlı başına bir oyun ve gizemdir. İsterse iyi ya da gerçeğin bir sonucu, isterlerse doğal ya da bir akıl yürütme sürecinin sonucu olsunlar, bütün bunlar gerçek bir gizemi andırmaktadır.⁶¹

Tıpkı aşkın meydan okumasının karşısında ayartmanın olması gibi, dinsel düzende iman da ayartmanın karşıtıdır. İnanç, Tanrı’nın var olmasını hedefler, –ki Baudrillard’a göre varoluş yoksul ve tortuldur, her şey ortadan kalktığında geride ne kaldıysa odur- iman ise, Tanrı’nın var olmasına karşı bir meydan okumadır; var olması ve karşılığında ölmesi için yapılan bir meydan okuma. Postmodern çağda Tanrı bile imanla baştan çıkarılır ve imana karşılık vermeme hakkına sahip değildir; zira ayartma, tıpkı meydan okuma gibi tersinir bir biçimdir.⁶² Bu anlamda ayartma, Tanrı’nın kurduğu düzene karşı bir başkaldırı niteliği taşır. Simülasyon çağının insanı, Tanrı’yı dahi küçük düşürmeye çalışarak, ne metafiziğe ne de gerçeğe yer vermek istemektedir.

Ayartma, iktidarı ve politikayı da güdümleyen bir unsurdur. Kapital topluma meydan okuma biçimidir. Kapital her ne kadar bir perspektifi, akılcı, üretken ve panoptik yapıyı benimsemişse de nesnel bir amaç ve akla sahip değildir. Ayartılmış olan kapitalde herhangi bir iletişim sözleşmesi yoktur; onun yerine uğruna savaşılacak şeyler ve meydan okuma vardır. Bu tür bir meydan okuma

⁵⁷ Baudrillard, *Çaresiz Stratejiler*, s. 131.

⁵⁸ Baudrillard, *Çaresiz Stratejiler*, s. 32.

⁵⁹ Baudrillard, *Çaresiz Stratejiler*, s. 138-139.

⁶⁰ Baudrillard, *Anahtar Sözcükler*, s. 29.

⁶¹ Jean Baudrillard, “İllüzyon, Yitirilen İllüzyon ve Estetik”, *Doğu Batı Dergisi*, Sayı 19, Mayıs-Haziran-Temmuz, Ankara: 2002, s. 9-25. Özgün Fransızca metin ‘*Sans Oublier Baudrillard*’, s. 207-223, Edit. La Lettre Volee, Brüksel, 1996.

⁶² Baudrillard, *Baştan Çıkarma Üzerine*, s. 177.

ise değer ve anlamı dışlayan bir mantık türüdür. Meydan okuma, anlamlı olduğunu ileri süren bir dünya, bir iktidar, bir hakikate yani böyle olduklarını böyle yaşadıklarını söyleyenlere karşı gerçekleştirilen bir eylemdir.⁶³ İçin için kaynayan kitleler için anlam artık kara deliktir. Kitleler eleştirmek, değiştirmek, seçmek yahut yönetmek istemezler; onlar yalnızca imajlar ve göstergeler yoluyla güdümlenmek ve sahnedeki gösteriyi izlemek isterler.

İmge, fikir ve göstergelerden yararlanan temel itici güç olan⁶⁴ ayartma, cinselliğe has kılınamaz. Söylemin anlamını elinden alarak, olgu ve şeyleri kendi hakikatinden uzaklaştırır. Bu anlamda içinde yaşadığımız çağda hem fikrinsel anlamda, hem de gündelik hayatta karşılaştığımız pek çok şey ayartma unsurudur. Sinema, film yıldızları, moda dergileri, defileler, plazalar, hipermarketler, alışveriş merkezleri, yoga, obezite sorunu, sosyal medya, reality şovlar, diziler gibi pek çok unsur kitleleri ayartarak peşinden sürüklemektedir.

Bütün dinamikleri ile dönüşen simülasyon düzeni içerisinde modern çağın dışında kalan ve hiper-gerçeğe dönüşemeyen tek şey ölümdür. Bu yüzden ölüm son dönemektir. Ölüm, her şeyi yaşatmak, haz almak, umut beslemek için çırpınan modern insan için bir kaostur. Simgesel evrende yaşam pozitif, ölüm ise negatif anlama sahiptir. Bir çelişki olarak ölüm, ayrışma yahut gerileme değil, tersine çevirme ve simgesel bir meydan okuma olarak tanımlanır.⁶⁵

Sonuç

Modern hayatın eleştirisini kuramlaştırarak sorunun ne olduğuna işaret eden Baudrillard, hakikatin kendini hakikat olarak ifade etmediğini, zira simülakr'ın hakikatin kendisi olduğunu ifade etmiştir. Baudrillard 'simülasyon evreni' kuramını ortaya atarak içinde yaşadığımız dünya düzeninin durum tespitini yapmıştır. Ona göre gerçeğin göstergeye, toplumun kitleye, bedenin metaya, ihtiyacın imaja, gözlerimizin ise yalnızca ekrana döndüğü bu sistemde, bütün olgular simüle edilmiş bir halde hayatlarımıza tahakküm etmektedir. Bu çağın insanı yüksek teknolojinin ürünleri ile doyurulmuş, şeffaflaştırılmış, bütünleştirilmiş ve metalaştırılmıştır; gören ile görünen arasındaki mesafe yitirilmiş ve artık ortaya konabilecek bütün ideolojiler kendilerine gerçek bir düşünce zemini bulma imkânını yitirmiştir.

Baudrillard'a göre "düşünce ile gerçeklik birbirinden büyük bir hızla, aynı doğrultuda olmayan, şaşı bir hareket içinde uzaklaşmıştır."⁶⁶ Bu uzaklık gerçekliğin büyülenerek (tromple l'oeil), ayartılarak ve baştan çıkarılarak kendi uzamından ayrılması sonucunda hiper-gerçeğe dönmüştür. Onun ifadesiyle "gerçek bugüne kadar kimseyi ilgilendirmemiştir. Gerçek cazibesizliğin, ölüme karşı biriktirme simülakrının gerçekleştiği yerdir. Kimi kez gerçeği cazip hale getiren; hakikati cazip hale getiren onun ardındaki hayali felakettir. Gerçek, özellikle de günümüzde ölü madde, ölü beden, ölü dil stoklamaktan başka bir anlam taşımamaktadır."⁶⁷

Kierkegaard'dan hareketle ayartma kavramı ile imajın büyüleyiciğine dikkat çeken Baudrillard, olgu ve şeylerin yalnızca görünümüler suretinde var olmasını eleştirir. Zira yalnızca görünen bir obje, ontolojisini reddedecek, anlamını yitirecektir. Ayartma bu anlamda modern

⁶³ Jean Baudrillard, *Sessiz Yığınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu*, çev. Oğuz Adanır (Ankara: Doğu Batı Yay., 2015), s. 58.

⁶⁴ Baudrillard, *Çaresiz Stratejiler*, s. 68.

⁶⁵ Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, s. 248.

⁶⁶ Jean Baudrillard, *Cool Anılar III&IV*, çev. Yaşar Övünç, (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2002), s. 159.

⁶⁷ Baudrillard, *Baştan Çıkarma Üzerine*, s. 61-62.

dünyanın hem süsü, hem de hiçliğidir. Ayartma, yalnızca cinsellikten mülhem değildir; simgesel değiş tokuştan politikaya, sanaldan modaya, karşılaştığımız her şeyde ayartmadan izler görürüz. Ayartma, bir silah olarak kullanabileceği bütün nitelikleri ile öteki ile ilişkiyi, diyalogu ve mesafeyi etkiler. Ötekiyle, fikirle, kâinatla diyalog kuramayan, mesafe koyamayan özne için yeni bir aydınlanma tasavvuru ortaya koymak mümkün değildir.

Postmodern toplumlarda bütün mefhumlar olması gerekenden daha çok kendine benzemektedir. Gerçekliğin fazlalığı ve kusursuzluğu bütünsel gerçekliği ortaya çıkarmış; birey ve toplumu düş ve hayal gücünden uzaklaşmıştır. “Gerçekleşmiş ütopya, tehlikeli ve paradoksal bir durumdur.”⁶⁸ Baudrillard’a göre her şeyin gerçekleşebilir bir evrede olması, geride yaşanacak bir yenilik bırakmamıştır.

Baudrillard’ın Nietzscheci hıncı benimsemesinin ve ironik dilinde bu hınç ve karamsarlıktan izler görülmesinin yegâne sebebi çevremizde gördüklerimizin arkasındaki anlamın kaybına dairdir. Gerçeğin yokluğu hakkındaki şüphe, hakikat hakkında konuşmamıza, düşünmemize dahi imkan tanımamaktadır. Anlamın yokluğu ise düşünce ve fikri yok etmekte, toplumu kitleye, insanı metaya, gerçeği sanala dönüştüren bir döngünün içine sürüklenmemize sebep olmuştur. Bu döngü tikelin tümele, sözün sese, toplumların kitleye yenilgisinin habercisidir.

⁶⁸ Özkan Eroğlu, *Baudrillard’ı Okumak*, (İstanbul: Tekhne Yayınları, 2014), s. 65.

Kaynakça

- Adanır, Oğuz, *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, İstanbul: Hayal Et Kitap Yayınları, 2008.
- Baudrillard, Jean, *Anahtar Sözcükler*, çev. Oğuz Adanır ve Leyla Yıldırım, İstanbul: Paragraf Yayınları, 2005.
- Baudrillard, Jean, *Baştan Çıkarma Üzerine*, çev. Ayşegül Sönmezay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2014.
- Baudrillard, Jean, *Can Çekişen Küresel Güç*, çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2017.
- Baudrillard, Jean, *Cool Anılar III&IV*, çev. Yaşar Övünç, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2002.
- Baudrillard, Jean, *Çaresiz Stratejiler*, çev. Oğuz Adanır, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2011.
- Baudrillard, Jean, "İllüzyon, Yitirilen İllüzyon ve Estetik", *Doğu Batı Dergisi*, Sayı 19, Mayıs-Haziran-Temmuz, Ankara: 2002, s. 9-25.
- Baudrillard, Jean, *İmkânsız Takas*, çev. Ayşegül Sönmezay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2012.
- Baudrillard, Jean, *Nesneler Sistemi*, çev. Oğuz Adanır ve Aslı Karamollaoğlu, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2011.
- Baudrillard, Jean, *Sessiz Yiğınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu*, çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yay., 2015.
- Baudrillard, Jean, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, çev. Oğuz Adanır, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2006.
- Baudrillard, Jean, *Simülakrlar ve Simülasyon*, çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yay., 2016.
- Baudrillard, Jean, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2015.
- Jean Baudrillard, "Violence of the Virtuan and Integral Reality", *International Journal of Baudrillard Studies*, c. 2, no. 2, s. 2.
- Cevizci, Ahmet, *Felsefe Sözlüğü*, İstanbul: Paradigma Yayınları, 1999.
- Dağ, Ahmet, *Ölümcül Şiddet: Baudrillard'ın Düşüncesi*, İstanbul: Külliyyat Yayınları, 2014.
- Eroğlu, Özkan, *Baudrillard'ı Okumak*, İstanbul: Tekhne Yayınları, 2014.
- Gane, Mike, *Jean Baudrillard: Radikal Belirsizlik*, çev. Ali Utku ve Serhat Toker, Ankara: De Ki Yayınları, 2008.
- Han, Byung Chul, *Şeffaflık Toplumu*, çev. Haluk Barışcan, İstanbul: Metis Yayınları, 2017.
- Kierkegaard, Soren, *Baştan Çıkarıcının Günlüğü*, çev. İbrahim Kapaklıkaya, İstanbul: Anka Yayınları, 2013.
- Taslaman, Caner, *Türkiye'de İslam Ve Küreselleşme*, İstanbul: Destek Yayınları, 2016.
- Toffoletti, Kim, *Yeni bir Bakışla Baudrillard*, çev. Yetkin Başkavak, İstanbul: Kolektif Kitap, 2014.
- Yibing, Zhang, "Derridanın Marx Hayaletleri Baudrillard ve Debord'un Yeni Toplumu", *Postmarksızmin Temel Eserlerinin Analizi Cilt II*, çev. Aylin Muhaddisoğlu, İstanbul: Kalkedon Yay., 2012.

Abstract**The Concept of Seduction in Jean Baudrillard's Simulation Theory**

One of the most prominent philosophers of postmodern age, Jean Baudrillard states that the millennium age we live in has lost its realism and that we live in a world of artificiality. This state, which Baudrillard's simulation theory is based on, is represented by reality's transformation into demonstrations, images and codes using simulacra. The domination of the hyper-real is metastasizing in all areas of thought and daily life. Baudrillard puts forth seduction as a phenomenon that promotes the appeal of modern life and helps transformation of things into simulacra. Seduction is defined as an act of usurping reality's power leading to the evaporation of meaning.

This article will look into the definition of simulacra and the theory of simulation – its origins and content, Baudrillard's definition of seduction in the theory of simulation, the effects of seduction in sexuality, politics, cybernetics and other areas while exploring seduction's illusory aspect and its limits. Moreover, it will look into Baudrillard's use of Kierkegaard's concept of seduction in defining the natures of seductor and the seductee and the object and the subject.

Keywords: Baudrillard, simulation, seduction, simulacra, hiper-reality, virtual, Kierkegaard.