

Kentsel Gerçeklikten Simülakrlara: Burj Al Babas Örneği

Yasin Can GÖNÜLTAŞ¹

Öz: Postmodern kent olgusu, artık yalnızca fiziksel bir yer değil, temsillerin ve imgelerin egemen olduğu bir yapıya dönüşmüştür. Jean Baudrillard'ın "simülasyon" ve "simülakr" kavramları, bu dönüşümün anlaşılmasında kuramsal temellendirmeyi sağlamaktadır. Baudrillard'a göre, çağdaş toplumlarda gerçekliğin yerini onun temsilleri almış; artık bu temsiller, özgün bir gerçekliğe dayanmak yerine kendi imgeleri üzerinden varlık kazanmaktadır. Dolayısıyla, kentler yalnızca ekonomik ve fiziksel yeniden yapılanma süreçlerine değil, aynı zamanda anlamın ve temsilin dönüşümüne de maruz kalmaktadır. Herhangi bir bağlamı olmayan ancak gerçekmiş gibi tasarlanmış kentlerin veya kentsel yapıların ortaya çıkması, kentsel gerçekliğin yani geçmişin ve kültürel sermayenin yerini almıştır. Bu bağlamda, "disneyleştirme" kavramı, özellikle kentsel mekanların estetikleştirilmesi ve ticarileştirilmesi süreçlerinde belirleyici bir kavram olarak öne çıkmaktadır. Disneyleştirme, kentin geçmişin kültürel ve tarihi kodlarından arındırarak yeniden sunulması, kültürel ve tarihsel bağlamdan kopartılarak nostaljik ve tematik bir görsellik üzerinden tüketiciye pazarlanması sürecini açıklamaktadır. Simge haline dönüştürülmüş, bazı durumlarda tematikleştirilmiş kentler veya kentsel alanların dünyada pek çok örneği bulunduğu gibi Türkiye'de de inceleme alanı olacak örnekleri bulunmaktadır. Bunlardan en çarpıcı olanı Bolu ilinin Mudurnu ilçesinde inşa edilmeye çalışılmış Burj Al Babas Projesidir. Proje, "disneyleştirme" olarak bahsini ettiğimiz ve simülasyon kuramıyla desteklediğimiz bu sürecin mimari ve kentsel tüketim düzenindeki bir örneğidir. Geleneksel Mudurnu dokusuna tamamen yabancı olan ve birbirinin kopyası 732 şatodan oluşan bu yapı kompleksi, tarihsel referanslarla bezenmiş olsa da herhangi bir toplumsal, kültürel ya da coğrafi gerçekliğe dayanmamaktadır. Bu bağlamda çalışma, Burj Al Babas'ın, kentsel gerçekliğin değil, onun görsel bir parodisinin inşası ve simülakr estetiğinin kentsel mekanda nasıl vücut bulduğunu açıklamayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Kentsel Gerçeklik, Simülasyon Kuramı, Simülakrlar, Burj Al Babas

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Siyaset Bilimi ve Kamu Yönetimi Bölümü, gonultascan@gmail.com, ORCID: 0000-0002-2267-0465

Makale geliş tarihi : 24.07.2025

Makale kabul tarihi: 22.09.2025

From Urban Reality to Simulacra: The Case of Burj Al Babas

Abstract: *The phenomenon of the postmodern city is no longer merely a physical place; it has transformed into a structure dominated by representations and images. Jean Baudrillard's concepts of 'simulation' and 'simulacrum' provide a theoretical basis for understanding this shift. According to Baudrillard, contemporary societies are dominated by representations that have replaced reality. These representations no longer rely on an original reality, but instead gain existence through their own images. Therefore, cities are subject not only to economic and physical restructuring processes, but also to a transformation in meaning and representation. Cities or urban structures that have no context, but are designed to appear real, have replaced urban reality — that is to say, the past and cultural capital. In this context, the concept of 'Disneyfication' emerges as particularly relevant in the aestheticisation and commercialisation of urban spaces. Disneyfication refers to the process of stripping a city of its cultural and historical context, re-presenting it and marketing it to consumers through nostalgic and thematic visuals. There are many examples of cities or urban areas that have been transformed into symbols around the world, and Turkey has some worthy examples too. The most striking example is the Burj Al Babas project in the Mudurnu district of Bolu province. This project exemplifies the process of 'Disneyfication', which we support with simulation theory in the architectural and urban consumption sphere. This complex of 732 identical castles is completely foreign to the traditional fabric of Mudurnu. Although it is adorned with historical references, it does not draw on any social, cultural, or geographical reality. The study, therefore, aims to demonstrate that Burj Al Babas does not represent the construction of urban reality, but rather its visual parody, and to explain how the aesthetics of the simulacrum manifest themselves in urban spaces.*

Keywords: *Urban Reality, Simulation Theory, Simulacra, Burj Al Babas*

Makale Türü: Araştırma Makalesi

Article Type: Research Article

Bu makaleye atıfta bulunmak için (To cite this article): Gönültaş, Y. C. (2026). Kentsel Gerçeklikten Simülakrlara: Burj AlBabas Örneği, Çağdaş Yerel Yönetimler Dergisi, C.35 2026, CYYD-2026-04, ss.1-32

Giriş

Modernitenin rasyonel kent tahayyülü, mekanın işlevsel olarak bölündüğü, üretkenliğe dayalı, planlanabilir bir bütünlük fikrine dayanarak daha çok yönetsel süreçlerin işlendiği ve işbölümünün belirli sınırlar çerçevesinde gerçekleştiği bir yapıdır. Bu anlayışta kent, ulaşım ağlarıyla örülü, merkezîyetçi yapılarla donatılmış ve toplumsal yaşamın organizasyonunu mümkün kılan fiziksel bir çerçeve olarak tanımlanmıştır. Ancak 20. yüzyılın sonlarına doğru, postmodernizmin yükselişiyle birlikte bu bütünlük fikri yerini parçalanmışlığa, çoğulluğa ve temsilin hakimiyetine bırakan bir anlayış

ortaya çıkmıştır. Artık kent yalnızca fiziksel değil; simgelerle, imgelerle ve anlatılarla örülü bir temsiller sahnesine dönüşmüştür. Jean Baudrillard'ın kavramsallaştırdığı “simülasyon” ve “simülakr” kavramları, toplumsal ilişkileri, gündelik yaşantıları belirleyen bir süreci anlatmakla birlikte bu yeni kentsel düzenin düşünsel zeminine uygun bir tasvir de sunmaktadır. Gerçekliğin giderek temsillere hapsolmasıyla birlikte kentler, yaşanan değil, seyredilen; deneyimlenen değil, tasarlanan yerler haline gelmeye başlamıştır.

Modern kentsel mekan, artık yalnızca fiziksel varlığıyla değil, taşıdığı imaj, anlam ve temsil gücüyle de inşa edilen bir olgudur. Özellikle 20. yüzyılın sonlarından itibaren kentler; kültürel, tarihsel ve toplumsal bağlamlardan kopararak, küresel sermayenin dolaşımına açılmış tüketim nesnelerine dönüşmektedir. Bu dönüşüm, kentsel alanın kullanım değerinden çok “gösteri değeri” üzerinden şekillenmesine yol açmakta, mimarlık ve planlama pratikleri de bu temsili düzeneğe hizmet eder hale gelmektedir. Gösterişli cepheler, geçmişin sahte taklitleri ve yerellikten uzak yapılar, mekanın toplumsal üretiminden çok, fantezilerin pazarlanmasına hizmet eden simgesel ürünler olarak öne çıkmaktadır.

Baudrillard'ın simülasyon kuramı, bu yeni kentleşme biçimini anlamak açısından oldukça önemli bir kuramsal zemin sunmaktadır. Gerçekliğin yerini temsillerin aldığı, bu temsillerin ise artık bir gerçekliğe dayanmadığı durumlar, postmodern kentin yapısal karakteristiği haline gelmiştir. Bu bağlamda kentsel gerçeklik, giderek kendi maddi varlığından uzaklaşıp “gösterge değeri” üzerinden inşa edilen bir illüzyona dönüşmüştür. Kent mekanları artık yalnızca insanların barınma, çalışma ya da sosyalleşme ihtiyaçlarına cevap veren yapılar değil; aynı zamanda geçmişin parodisini yapan ve kültürel imgeleri yeniden üreten simülakr yapılarla dolmaya başlamıştır. Disneyland'ın popüleritesinin tüm dünyaya yayılması ve sahte bir gerçekliği sunuyor olması; zamansız, bağlamsız hatta bazen anlamsız yapıların buna özenerek kentsel alanlarda ortaya çıkıyor olması bu durumları; Alan Bryman'ın tanımladığı biçimiyle “disneyleştirme” kavramıyla açıklanmasını mümkün kılarak, Baudrillard'ın simülasyon kuramını desteklemektedir.

Yerleşik yaşamdan küreselleşmeye uzanan süreçte şekillenen kentleşme, günümüzde sosyal, ekonomik, politik ve teknolojik normların hızla değiştiği bir dönüşüm içindedir. Bu dönüşüm, postmodernizmin etkisiyle simülasyonlara dayalı temsili kentsel modellerin öne çıktığı, sürdürülebilirlik iddiası taşıyan yaklaşımlarla yön bulmaktadır (Gürsoy ve Sadioğlu, 2022: 63). Eyfel kulesinden, Mısır tapınaklarına, Venedik kanallarından, Roma Forumlarına kadar birçok önemli kentsel figürün simge haline getirilip kopyasından ziyade ondan daha cazip mekansal bir deneyim sunan Las Vegas'tan, batı modernitesinin yapay bir kombinasyonu olarak inşa

edilmiş Dubai'ye kadar söz konusu kuramı destekleyecek dünyada birçok örnek bulunmaktadır. Türkiye'de simülakrın temsili olabilecek en çarpıcı vaka ise Bolu ilinin Mudurnu ilçesinde projesi hayata geçirilmeye çalışılan Burj Al Babas'tır. Fransız şatolarını andıran yüzlerce villanın aynı tipolojide inşa edilmeye çalışılması, yalnızca mimari bir tercih değil; aynı zamanda toplumsal, kültürel ve ekonomik göstergelerle örülü bir simülasyon pratiğidir. Kentsel mekanın bu denli estetikleştirilmiş, temsile indirgenmiş ve bağlamsız hale gelmesi, mekansal üretimin içerikten çok görüntüye, işlevden çok biçime dayalı bir düzleme kaydığını ortaya koymaktadır. Bu kayma, neoliberal kentleşmenin ve küresel sermaye yönelimlerinin, mekanı yalnızca yatırım ve tüketim objesi olarak ele alan yaklaşımının tipik bir yansımasıdır.

1. Jean Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı ve Kentler

“Çağımızdaki temel hastalığın adı: Gerçeğin üretimi ve yeniden üretimi denilen şeydir. Ekonomi politiğin altın yıllarına özgü diğer üretim çeşitlerinin: Değer üretimi, mal üretimi, vb. 'nin ne zamandır bir anlamı kalmamıştır. Uzun yıllardan bu yana toplumun hiç durmadan üretip, yeniden can vermeye çalıştığı şey, işte o elinden kaçırmış olduğu gerçektir. İşte bu yüzden “maddi” üretimin bizzat kendisi günümüzde hipergerçek bir şeye dönüşmüştür”. (Baudrillard, 2011: 45)

Postmodern çağın önemli düşünürlerinden Jean Baudrillard, ilk olarak 1981'de Fransızca olarak yayımlanan ve 1983'te İngilizceye çevrilen “Simulacra and Simulation” adlı eserinde, postmodernizmi eleştirel bir bakışla değerlendirerek sahte gerçekliklerin izini sürmek (Çiğdem, 2022: 1164) istemiştir. Bunu yaparken teorilerinden etkilendiği pek çok düşünür olmuştur. 1966 yılında Paris Nanterre Üniversitesi'nde öğrenim gören Baudrillard, Henri Lefebvre'nin asistanı olmuş ve burada dil, felsefe, sosyoloji ve diğer sosyal disiplinlerde çalışmalar yapmıştır. Baudrillard, 1960'larda sosyal teori, göstergebilim ve psikanaliz alanlarında ciddi akademik çalışmalar gerçekleştirmiştir. İlk kitabı *The System of Objects*'i 1968'de yayımlamış, ardından *The Consumer Society* (1970) ve *For a Critique of the Political Economy of the Sign* (1972) kitapları gelmiştir. Bu yayınlar, Lefebvre'nin 1971'de başlattığı, gündelik yaşam çalışmalarını ele alan eleştirel sosyoloji çerçevesinde, göstergebilimsel analizleri Marksist ekonomi politik eleştirileriyle birleştirme çabalarıdır. Bu ve sonraki çalışmalarda günlük yaşam nesnelere odaklanmıştır. Örneğin, bir otomobilin kullanım deneyiminden çok, onun prestij ve statü göstergesi olarak nasıl konumlandığına odaklanmıştır. Baudrillard'a göre, modern tüketim toplumunda nesneler yalnızca işlevsel değil, aynı zamanda statü ve prestij gibi

anlamlar taşıyan birer göstergedir. Bu nedenle özellikle 1960'lı yıllardan sonra metalar, kullanım ve değişim değerlerinin ötesinde, temsil ettikleri sembolik anlamlarla bir "gösterge değeri"ne sahip olmaktadır (Lane ve Macey: 2007: 61-62).

Jean Baudrillard, *The Consumer Society* (1970) adlı eserinde, kapitalist düzenle bağıni koparan "ret biçimlerini" birer "radikal değişim pratiği" olarak yorumlamıştır. Simülasyon düzeninin aşılabilirliğinden bahsetmektedir çünkü "piyasanın mantığı çoktan tamamlanmıştır". Simülasyon düzeninde artık değer ya da mal üretiminin gerçek bir anlamı kalmamıştır; toplumun uzun yıllardır durmaksızın yeniden üretmeye çalıştığı şey, aslında çoktan elinden kaçırdığı "gerçek"tir. Bu nedenle maddi üretimin kendisi de hipergerçek bir döngüye dönüşmüştür. Bu bağlamda yorgunluk, sıradan bir pasiflik değil, sistemin dayattığı genel ataletle karşı bedenini geliştirdiği gizli bir etkinliktir. Çalışanların, öğrencilerin ya da yurttaşların edilgenlik maskesi altında ortaya çıkan bu yorgunluk, tüketim toplumunun yapısal bir belirtisi olarak belirir. Nasıl ki insomnia, obezite, migren ya da aşırı hareketlilik birbirine dönüşebiliyorsa, tüketim düzeninde de ihtiyaçlar ve tatminler aynı akışkan mantıkla yer değiştirir. Arzunun olumlu enerjisi yönetilebilir ihtiyaçlara kanallıze edilirken, olumsuz yönü bedensel semptomlara ya da şiddete aktarılır. Böylece bollukla yoksunluk, eforla tükeniş, coşkuyla depresyon aynı bütünüün parçası hâline gelir ve bu çelişkili döngü, üretimin kendisini dahi hipergerçek bir simülasyona indirger (Baudrillard, 1998: 183-184).

Metalaşmanın her şeyi kuşattığı bu evrende anlam, artık bütünüyle satışa çıkarılanla özdeşleşmiş; yabancılaşma toplumsal düzeyde yaygınlaşmıştır. Birey, kendi özgün ihtiyaçlarını tanıyamaz, başka bir yaşam tarzını düşleyemez hale gelmiştir. 1970'lere gelindiğinde Baudrillard, klasik Fransız sosyolojisinin izinden giderek sembolik değiş-tokuşu kapitalist üretime karşı bir imkan alanı olarak öne çıkarır. *The Mirror of Production*'da "hediye-karşı-hediye" mantığının döngüsel eşdeğerliklerini anımsatarak kapitalist üretimde bu ilişkilerin "değersiz" sayılarak tasfiye edildiğini belirtmiştir. Böylece Durkheim'ın mekanik dayanışması ile Mauss'un armağan teorisinin, modernliğin parçalanmış faydacı rasyonalitesine karşı eleştirel potansiyel taşıdığını savunmuştur. Bu örneklerde, üretim, kapitalizm, rasyonalizm ve anlam mantığıyla bir kopuş söz konusudur; yani malların, anlamların ve libidinal enerjilerin değiş tokuşunun mantığıyla bir kaçış. Baudrillard'ın simgesel değişim kavramındaki paradoksal mantık, modern konumlardan kurtulma ve modern toplum dışında devrimci bir pozisyona yerleşme arzusunun ifadesi olarak okunabilir. Modern değerlerin karşısında Baudrillard, onların yok edilmesini ve ortadan kaldırılmasına yönelik bir tutum sergilemiştir (Baudrillard, 1975: 143-145).

1980'lere geldiğinde ise, “içkin tersine dönüş” kavramı aracılığıyla üretim toplumunun simülasyon ve gösteriye devrildiğini ileri sürmüştür. Gerçekliğin zaten en uç bilim-kurgu senaryolarından bile “daha tuhaf” bir hale geldiğini savunmuştur. Ona göre savaşlar ve medya olayları (1991 Körfez Savaşı, O. J. Simpson davası, Clinton skandalları v.b.) giderek kendi simüle edilmiş kopyaları üzerinden tüketilmektedir. Hipergerçeklik, somut belirleyicileri silikleştirirken, medya çağının işleyişini kavramak için elzem kategoriler sunmaktadır. Dolayısıyla Baudrillard, tarihin askıya alındığı, ideolojilerin tükendiği ve “gerçekliğin ortadan kaybolduğu” bir evreyi betimlemiştir. Komünizmden liberalizme, devrimcilikten Aydınlanma ilerlemeciliğine kadar tüm “büyük anlatılar” zayıf göstergelere, yüzeysel tepkilere ve medya manipülasyonlarına dönüşerek simülakrların dolaşıma girdiği bir hipergerçeklik düzeni ortaya çıkmıştır (Kellner, 2003: 323-326).

Baudrillard, kendi içine kapanan bir anlam üretim süreci temelinde insan toplumu üzerine kapsamlı bir kuram geliştirmiştir. Ona göre toplumlar, sürekli olarak bir anlam duygusu geliştirme ya da dünyayı bütüncül bir biçimde kavrama çabası içindedir. Ancak bu çaba, nesnel gerçekliğe değil, işaretlerin ve temsillerin kendi aralarındaki sonsuz dolaşıma dayanmaktadır. Foucault'nun bilgi-iktidar ilişkisine yaptığı vurguya karşılık, Baudrillard anlamın aşırı üretimiyle ortaya çıkan simülasyonlara dikkat çeker. İnsan öznesi, nesneleri doğrudan anlamlandıramamakta, onları yalnızca temsil eden işaretler aracılığıyla kavramaktadır. Bu nedenle özne, nesneyi bilfiil kavramaktan çok, onun tarafından baştan çıkarılmaktadır (*seducere*). Böylece gerçeklik, nesnel deneyim olmaktan çıkarak, sürekli yeniden üretilen ve temsiller aracılığıyla kurgulanan bir yapıya dönüşmektedir. Baudrillard, modern insanın gerçekliğin “simüle edilmiş” bir versiyonuna maruz kaldığını ve bu sürecin insanları, hipergerçeklik adı verilen bir düzleme sürüklediğini ileri sürmektedir (Wolny, 2017: 77).

Simülakr, Jean Baudrillard'ın düşünce dünyasıyla özdeşleşen ve kabaca “benzerlik” ya da “temsiliyet” anlamına gelen bir kavramdır. 16. yüzyılda İngilizceye ilk kez girdiğinde, üstün nitelikli bir varlığın (örneğin bir tanrının heykeli gibi) temsili anlamına gelirken, 19. yüzyıldan itibaren anlamı bozulmuş ve artık orijinalin niteliğinden yoksun, aşağı düzeyli bir imgeyle özdeşleşmiştir. Baudrillard'a göre simülakr, özellikle fotoğraf, film gibi hipergerçeklik üreten medya biçimleri aracılığıyla gerçekliğin yerini alan ve onu kuran imaj, temsil ya da yeniden üretimdir. Bu bağlamda simülakr, gerçeğin işaret ettiği somut bir varlık olmaktan çıkıp, işaret ettiği şeyin kendisine dönüşen bir gösterene evrilir. Simülasyon ise, simülakrların işlev kazandığı süreci ifade etmekte ve Baudrillard buna “ikinci düzey gerçeklik” adını vermektedir. Burada, sözde ‘gerçek’ olan şey, imgelerin sürekli dolaşıma girmesiyle oluşur. Gerçeklik artık dolaysız bir deneyim değil, kurgusal temsillerin ürünüdür. Simülasyon, gerçeğin değersizleştirilmesi ve

onun yerini daha düşük nitelikli temsillerin alması sürecidir. Bu, postmodern çağın başlangıç ve köken kavramlarını sorgulayan eğiliminin bir yansımasıdır. Bu yaklaşım, Platon'un ideaların gerçeklikten üstün olduğu fikriyle açıkça çelişmektedir. Çünkü artık gerçek değil, onun taklidi ya da imajı egemendir. Baudrillard'a göre, "Gerçek olanın artık eskisi gibi olmadığı yerde, nostalji ortaya çıkar ve gerçekliğin tam anlamıyla kaybolduğu noktada simülasyon stratejileri devreye girer." Bu durum, hakikat, özgünlük ve doğrudan deneyimin yerine, ikinci el göstergelerin ve imgelerin geçtiği, yaşanmış olanın değil yalnızca temsillerinin tüketildiği bir çağın tanımıdır. Gerçeklik artık yalnızca bir arzu nesnesine indirgenmiş, "mükemmel suç" işlenmiş ve gerçek olanın kendisi ortadan kaldırılmıştır (Wolny, 2017: 78).

Hipergerçeklik ise gerçekliğin yerini temsillerin aldığı ve bu temsillerin artık herhangi bir referansa ihtiyaç duymadan kendi başına gerçek gibi işlediği bir düzlemdir. Bu bağlamda simülasyon, bir haritanın artık hiçbir toprak parçasına karşılık gelmediği bir dünyayı tarif etmektedir. Baudrillard'a göre hipergerçeklik, kökenden ve asıldan yoksun bir gerçekliğin yalnızca modeller aracılığıyla yeniden üretildiği, yani simüle edildiği bir süreci ifade etmektedir. Artık harita, öncesinde ya da sonrasında herhangi bir fiziksel toprakla bağlantılı değildir; haritanın kendisi, gerçeğin yerine geçmiş simülakrların taşıyıcısıdır. Borges'in masalına gönderme yapan bu düşünceye göre, günümüzde karşılaştığımız haritalar lime lime olmuş toprak kalıntıları sunarken, çölde rastladığımız yıkıntılar da artık İmparatorluğa değil, çöle dönüşmüş bir gerçekliğe aittir. Temsil ile gerçeklik arasındaki ayrımın silinmesiyle, harita ile toprak arasındaki şiirsellik ve anlam da ortadan kalkmış, böylece çağdaş simülatörler, gerçekte simülasyon modellerini ayırt etmeden üst üste bindirmeye çalışarak, tüm gerçeklik deneyimini dönüştürmüştür (Baudrillard, 2011: 14).

Baudrillard'ın simülakr ve simülasyon kuramları, çağdaş dünyada sembollerin, göstergelerin ve simgelerin nasıl işlediği ve gerçeklikle nasıl ilişki kurduğu konusundaki tartışmalarda son derece önemlidir. Ona göre, toplum tüm gerçekliği ortadan kaldırmış ve insan deneyimini yalnızca simgelerle ve işaretlerle kurulan bir simülasyon haline getirmiştir. Bu noktada simülasyon, temsille olan karşılığı oranında tanımlanır. Temsil, gösterge ile gerçek arasındaki eşdeğerliğe dayanırken; simülasyon, bu eşdeğerliği altüst eder. Temsil, bir hakikatin yansımasını sunmayı amaçlarken; simülasyon, görünürdeki referansı ortadan kaldırır ve yalnızca yüzeyde kalan bir gerçeklik algısı üretir. Baudrillard'a göre artık bütün bir temsil yapısı, baştan sona bir simülasyonun içine gömülmüştür. Hipergerçeklik, sanat, edebiyat, medya, politika, mimarlık, reklam, kentsel tasarım gibi pek çok alanda açıkça görülebilir. Bu alanların tüketicileri, teknolojik olarak üretilmiş bu sahte gerçeklikleri sıkça gerçekmiş gibi algırlar. Bu tür sahte deneyimler, modern çağın sunduğu medya ve teknoloji sayesinde toplumun her kesimini etkiler ve

postmodern bireyler için bu sahte gerçeklikler, hakikatin yerini almaktadır (Antony ve Tramboo, 2020: 3315).

Simülasyon teorisi ve hipergerçeklik etrafında dönen tartışmalar, postmodern dünyada gerçeklik ve temsil arasındaki sınırların bulanıklaştığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, temsil edilen şey artık orijinal bir gerçekliğe değil, yalnızca diğer temsillere atıfta bulunmaktadır. Bu noktada hipergerçeklik ortaya çıkarak, gerçekliğin yerini alarak kendi başına anlam üretir. Bu sistem içinde kentsel alanlar sadece yaşamak için yerler değil, giderek görsel ve işitsel anlatılarla yeniden hayal edilmektedir. Bu durum, kentsel gerçekliğin sorgulandığı ve kentlere yönelik algının dönüşüm geçirdiği bir süreci ortaya çıkarmıştır.

2. Kentsel Gerçeklik Retoriği ve Algının Dönüşümü: Disneyleştirme

“Hayal, mit, arzu ve kabuslarla örülmüş olan o yanılısamalı ‘yumuşak şehir’, haritalarda, istatistiklerde ya da kent sosyolojisi, demografi ve mimarlık üzerine yazılmış monograflarda yer alan somut ‘sert şehir’ kadar — hatta belki de ondan daha fazla — gerçektir.” (Harvey, 1989: 5).

Postmodern dönemde kent deneyimi, bireyin fiziksel mekana değil, o mekanın kurduğu göstergeler sistemine ve sunduğu simgesel düzene göre şekillenmektedir. Carl Andre’nin 1966 yılında Londra Tate Gallery’de sergilediği dikdörtgen tuğla yığını olan *Equivalent VII* eseri, postmodernist bir nesne olarak sunulması görsel olarak ilgi çekici olmaması hatta sıkıcı bir sanat eseri olarak yine de varlığını sergilemesi yeni bir bakış açısının geliştiğini göstermektedir. Postmodern toplumda; “Bunun amacı ne?” ya da “Bu neden bir müzede sergileniyor?”, “Bu gerçekten sanat mı?” sorularının sorul(a)madığı bir bakış açısı gelişmiştir. Çünkü artık genel kabul, onun eser olmasını sağlayacak şeyin bir sanat galerisinde sergileniyor oluşudur. Butler’e göre (2002:1) gözün gördüğü “tuğla yığınına” sorulacak diğer sorular postmodern dönemde anlamsızdır. Bu yeni algı biçiminde sanat galerisi gibi kurumların herhangi bir nesneyi sanat olarak tanımlaması yeterlidir. Kentlerin de mekansal karmaşaları ve anlamsal dağınıklıklarıyla bir “eser” sayılabilmesinde olduğu gibi bir durum ortaya çıkmaktadır. Frederic Jameson da benzer bir şekilde postmodern mimarlık ve kentsel mekanda ortaya çıkan değişimleri insanın bakış açısının bir yansıması ve fiziki forma dönmüş halini *Mutasyon* olarak nitelendirmiştir. Bu kentsel ve mimari tasarımlar köklü bir mutasyonu temsil ederken, insan algısı ise bu dönüşüme henüz ayak uyduramamıştır. Yeni hiper-mekanlar, modernist mekan anlayışının ötesinde,

bireyin yön bulma ve anlama kapasitesini aşan yapılardır. Bu nedenle postmodern mimari ve kentsel tasarımlar insanın duysal ve algısal donanımını dönüştürmeye zorlayan bir kültürel meydan okuma olarak ortaya çıkmıştır. Jameson'ın Los Angeles'taki Westin Bonaventura Oteli örneğinde ifade ettiği gibi, bu tür postmodern yapılar bireyin mekansal olarak kendini konumlandırma yetisini aşan bir hipergerçekliğe dönüşmektedir (Jameson, 1984: 80-81).

Jameson'un iddiası, postmodernizmin özünün mimarlık ve yapı çevre üretimi tartışmalarından oluştuğudur. Ona göre postmodernizmin çıkış noktası yüksek modernizmin temsilcilerinden olan Frank Lloyd Wright, Le Corbusier ve Mies van der Rohe gibi mimarların çalışmalarına yönelik eleştirilerle şekillenmiştir. Bu eleştiriler, yalnızca biçimsel estetikle sınırlı kalmamış; aynı zamanda modernizmin kentsel alanlarda yol açtığı tekdüze mekan üretimine, tarihsel bağlamdan kopukluğa ve mahalle kültürlerinin tasfiye edilmesine karşı bir tepki niteliği taşımıştır. Postmodern mimarlık, bu bağlamda Jameson'un "estetik popülizm" olarak adlandırdığı bir yönelimi benimseyerek, kitle kültürünün öğelerini kentsel tasarıma dahil etmektedir. Özellikle Robert Venturi'nin süslemeye dönüş çağrısı ve "Las Vegas'tan Öğrenmek" (Learning from Las Vegas) adlı eseri, bu anlayışın mimari ve kent planlamasına nasıl sirayet ettiğini açıkça göstermektedir. Venturi'nin yaklaşımı, kent mekanını sadece işlevsel bir alan olarak değil, aynı zamanda gösteri ve tüketim kültürünün bir sahnesi olarak da düşünmeye olanak tanımıştır. Jameson'un perspektifinden bakıldığında, postmodern kent, yüksek modernizmin rasyonalist-mekanik örgüsünden saparak, fragmanlı, ironik, heterojen ve simgesel göstergelerle dolu bir yapılar ağına dönüşmüştür. Kent, artık sabit anlamlar taşıyan bir mekan olmaktan çıkmış; sürekli yeniden yazılan, yeniden simgelenen, kitle kültürü ve görsel çağrışımlar içinde çözülen bir gösteri alanına evrilmiştir (Cooke, 1988: 479).

Max Weber'in kaleme almış olduğu "The City" eserinde bahsetmiş olduğu "Kent, surlarla çevrili, pazarı olan, özerk bir yönetime sahip, kendine özgü bir hukuk düzeni geliştirmiş ve askeri savunma örgütü bulunan bir yerleşim birimi" tanımı 20. Yüzyıla gelindiğinde ihtiyaçlardan öteye dönüşen ve farklı düşünürlerin, sanatçıların ve bakış açılarının kendini kanıtlamaya çalıştığı mekanlar haline gelmiştir. Weber'e göre kent bir yaşam sistemidir. Hatta sadece insanların değil hayvanların bile yüzyıllar boyunca formunun değiştiği kente kendi formunu uyarlayarak başkalaştığı bir yaşam alanıdır. Gümüş böceği, halı böceği, tahta kurusu ve hamam böceği gibi kent-böcekleri, nasıl proletarya kente özgüyse, onlar da aynı şekilde kentle özdeşleşmiştir; tıpkı bürokratlar kadar kentlidirler (Weber, 1966: 10, 81). Kentlerin normal koşullarda ortaya çıkardığı maliyetlerin yanında heterojen bir yapıya bürünmesi ve kapital hedefiyle kalabalıklaşma maliyetine de maruz kalmıştır (Yaslıkaya, 2019: 178). Dolayısıyla Postmodern dönemde kentsel gerçeklik,

artık sabit, nesnel ya da evrensel bir zemine dayanan fiziksel bir olgu olmaktan çıkmış; simgeler, imgeler ve göstergeler aracılığıyla sürekli yeniden inşa edilen bir temsile dönüşmüştür.

Max Weber'in kent tanımı, ticaretin merkezde olduğu, surlarla çevrili, hukuki ve yönetsel özerkliğe sahip, vatandaşların doğrudan katılımıyla şekillenen bir kamusal örgütlenmeyi temel almaktadır. Bu klasik kent, hem fiziksel hem toplumsal olarak somut bir aidiyet ve işlevsellik taşımaktadır. Mekan, üretim, toplumsal birlik ve siyasal katılım üzerinden anlam kazanmaktadır. Ancak postmodern kent, bu bütüncüllüğü yitirmiş bir yapıdadır. Simgeler, tüketim ve imgeler evreninde anlam bulan, temsili gerçekliklerle örülü bir yapıya evrilmiştir. Artık kentler, yerel toplulukların yaşadığı, yönetime katıldığı bir yer değil hipergerçeklik içinde, alışveriş merkezleri, tematik alanlar, simgesel yapılar ve dijital ağlar üzerinden deneyimlenen, dağılmış, sahnelenmiş ve simülakrlarla dolu bir temsil düzlemi haline gelmiştir. Klasik kentler, yurttaşlık pratiğiyle şekillenirken, postmodern kent tüketim kimlikleriyle yeniden kurulmakta, mekan artık yaşanan değil, tüketilen ve imajlara indirgenmiş bir olgu haline gelmektedir. Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı bu dönüşümün neden olduğu üzerine önemli bir temellendirme sağlamaktadır. Kentler artık özgün bir gerçekliğe değil, yalnızca gerçeğin köksüz/sınırsız kopyalarına, yani simülakrlara ev sahipliği yapmaktadır. Baudrillard'a göre bu düzene gösterilebilecek en iyi örnek Disneyland'tır. Walt Disney tarafından 1955 yılında kurulan Disneyland, Amerika Birleşik Devletleri'nin Kaliforniya eyaletinde bulunan dünyaca ünlü bir tema parkıdır. Masalları, çizgi filmleri ve sinema evrenlerini gerçek hayattaki ortamlara dönüştüren park, ziyaretçilere eğlence, nostalji ve kaçış deneyimi sunmayı amaçlamaktadır. Disneyland, sadece bir eğlence parkından daha fazla bir anlam içermektedir. Modern tüketim kültürünün, Amerikan yaşam tarzının ve simülasyon çağının bir sembolü haline gelmiştir.

Tıpkı içi doldurularak süs eşyasına dönüştürülen ölü vahşi hayvanlar gibi, kentler de zamanla yaşanabilir, çelişkili, çatışmalı gerçekliklerinden arındırılarak simgesel birer temsil nesnesine dönüştürülmektedir. Baudrillard'a göre Disneyland, sahte bir evreni temsil etmekten çok, asıl olarak Amerikan toplumunun zaten simülasyona dönüşmüş olan gerçekliğini gizlemeye yarayan bir "maskedir". Disneyland sahte değildir çünkü ortada "gerçek"le karşılaştırılabilecek bir gerçeklik artık yoktur; her şey simülasyonun parçasıdır. Disneyland, gerçek Amerika'nın kendisinin bir simülasyon evrenine dönüştüğünü örtmek için bir dikkat dağıtıcıdır. Burada mesele yalnızca bir yanılsama ya da ideolojik sahne değildir. Esas sorun gerçeğin kendisinin artık "gerçeğe benzemeyecek" şekilde yeniden kurgulanmasıdır. Disneyland, Amerikan yaşam biçiminin idealize edilmiş, arındırılmış ve çocuksu bir özeti haline gelmiştir. Ancak asıl işlevi, bu yapay evrenin arkasında, gerçek Amerika'nın zaten bir Disneyland'a dönüştüğünü

yani tümüyle bir simülasyon evrenine sıkıştığını gizlemektir. Gerçek yaşamın baskılarını ve kısıtlarını görünmez kılmak için bir tür dikkat dağıtma ve gerçeklik ilkesinin çöküşünü örten bir ikna düzeneğidir (Baudrillard, 2011: 29-32).

Bu perspektiften bakıldığında, günümüz kentleri de benzer biçimde “disneyleştirilmiş” alanlara dönüşmektedir. Tarihsel mekanlar yeniden inşa edilmekte, kamusal alanlar tüketim ve deneyim alanlarına çevrilmekte, sokaklar ise görseiliğin ve temsili egemenliğine bırakılmaktadır. Ancak bu mekanlar artık gündelik yaşamın doğal parçası değil, kurguya dayalı hipergerçek alanlardır. Kent, bir zamanlar barındırdığı sosyo-politik mücadelelerin, sınıfsal izlerin ve çelişkilerin üzerini örten bir sahneye dönüşmüştür. Tıpkı Disneyland gibi, bu yeni kentler de bireye çocukça bir özgürlük hissi sunmaktadır. Ancak aslında onun politik varlığını bastırarak, yönlendirilmiş bir “deneyim”e hapsetmektedir. Böylece, gerçekliğin yeniden üretimi değil, bastırılmış ve yönetilmiş bir gerçeklik yanılması yaratılmış olmaktadır.

George Ritzer, 1993 yılında McDonaldlaştırma terimini ilk kez kullandığında, verimlilik, hesaplanabilirlik, öngörülebilirlik ve denetim gibi unsurları vurgulayan bir toplumsal modeli tanımlamıştır (Ritzer, 1993: 372–377). McDonaldlaştırma, kentleşme sürecinde öngörülebilir ve tekrarlanabilir deneyimler üretmede belirleyici bir rol oynamaktadır. Ancak toplumlar geliştikçe bu tür bir tekdüzelik anlayışının çekiciliği azalmaya başlamış, bunun sonucunda ise Alan Bryman’a göre Disneyleştirme süreci devreye girmiştir. Disneyleştirme, gelişmiş kentsel mekanlarda kişiselleştirilmiş ve çeşitlendirilmiş deneyimlere yönelimi yansıtan bir dönüşümü temsil etmektedir. McDonaldlaştırmadan Disneyleştirmeye geçiş, toplumsal düzeyde üretim merkezli bir bakış açısından tüketici merkezli bir yaklaşıma geçişi simgelemektedir. Bu dönüşüm, kentsel alanların post-endüstriyel çağda nasıl evrildiğini göstermektedir. Yeni kentleşme çağında, kentsel mekanlar artık sıradan fiziksel alanlar olmaktan çıkarak deneyimsel platformlara dönüşmekte; böylece standartlaşma ve öngörülebilirliğe meydan okuyan, çok yönlü ve kapsayıcı deneyimler sunmaktadır (Zang, 2024: 870–871).

Jordi Nofre ve Carlos Martins disneyleştirme süreçlerinin gece yaşamıyla birleştiği Portekiz’in Lizbon şehrinde bulunan “barrio alto” semtinin durumunu incelemiştir. Alan Bryman (2004: 149) “Disneyleşmenin kalbinde tüketim yer alır ve bu nedenle kontrol ve gözetimle ilgili meseleler, ziyaretçinin/tüketicinin mal ve hizmet tüketme kapasitesini ve eğilimini maksimize etmekle doğrudan ilişkilidir” ifadesinden hareketle bazı kentlerde gece yaşamının kentin gerçekliğini daha da gizlediğini ifade etmektedirler. Onlara göre; “24 saat açık şehir” ya da “eğlence şehri” gibi kavramlar, yalnızca birçok post-endüstriyel şehirde gece yaşamının yeniden

canlandırılmasındaki önemini değil, aynı zamanda Batı toplumunda gündelik yaşamın artan şekilde geceye kaymasını (nocturnalization) da vurgulamaktadır (Nofre ve Martins, 2017: 117-118).

Baudrillard'ın simülakr ve hipergerçeklik kavramları, Bairro Alto örneğindeki neoliberal gece yaşamını anlamak için güçlü bir kuramsal çerçeve sunmaktadır. Disneyleştirilmiş kent gecesi, Baudrillard'ın tanımıyla artık ne gerçek ne de sahte olan; yalnızca gerçeğin simetrik bir yansıması olan bir hipergerçekliktir. Güvenlik kameraları, seçici kapı politikaları ve mekan içi görsel/işitsel düzenlemeler aracılığıyla yaratılan yapay neşe ve simüle edilmiş coşku, aslında gerçeğin yokluğunu gizleyen sahne dekorlarıdır. Bairro Alto'daki gece yaşamı, yalnızca eğlence sunmaz, aynı zamanda, tüketim, dışlama ve denetim mekanizmalarıyla işleyen bir ikna makinesi haline gelmektedir. Bu ortamda eğlenmek, görünüşte özgürlük gibi sunulsa da, aslında bireyin sistematik olarak yönlendirildiği bir deneyimdir. Böylece, Baudrillard'ın Disneyland çözümlemesinde olduğu gibi, kentin bu “oyun alanı”nda da toplumsal gerçeklik değil, onun idealleştirilmiş ve sterilize edilmiş bir simülasyonu sahnelenir.

Sanayileşme, teknoloji ve sibernetik alanındaki gelişmeler, modernleşen toplumlarda rasyonel ve ekonomik temelli kurumların yükselmesini sağlamış; bu durum, kentsel yaşam biçimlerinde köklü değişimleri beraberinde getirmiştir. Akıllı şehirler, rezidans blokları, alışveriş merkezleri ve simgesel tüketim alanları aracılığıyla bireyler, doğrudan toplumsal ilişkiler yerine yapay ve denetimli ilişki biçimlerine yönlendirilmekte; kent deneyimi, giderek gerçekliğin yerini alan simüle edilmiş bir yaşama dönüşmektedir. Bu dönüşüm, özellikle neoliberal kentsel mekanlarda Disneyleştirme süreciyle birlikte, bireyleri teknolojik konfor içinde yaşarken aynı zamanda gerçeklikten koparan bir hipergerçeklik üretmektedir. Böylece kent, yalnızca yaşanılan değil; denetlenen, yönlendirilen ve sahnelenen bir deneyim alanı haline gelmiştir (Dağ, 2020: 67).

David Harvey, *The Condition of Postmodernity* (Postmodernliğin Durumu) adlı eserinde kenti postmodern çağın durumuna göre analiz ederek, kentsel gerçekliğin yalnızca maddi, fiziksel ve ölçülebilir bir olgu olmadığını aynı zamanda imgeler temsiller ve arzularla örülmüş çok katmanlı bir deneyim olduğunu vurgulamaktadır. Harvey, kentin sadece haritalar veya istatistiklerle ifade edilen bir toprak alan olmadığını savunmuştur. Bunun yanında hayal gücü, mit, arzu ve aynı zamanda kabustan da oluşan bir tasarım olduğunu belirtir. Bunu “yumuşak şehir” olarak tanımlarken bahsettiği esas şey; kolektif bilinçaltı tarafından şekillendirilen, arzularla inşa edilen ve görsel ve mekansal temsillerle yeniden üretilen hayal gücü ürünü bir alandır. Baudrillard'a atıfla; çağdaş şehirlerin tematik, steril ve ticari merkezlere

dönüştüğünü, bu süreçte kent ruhunun arka planda kaybolduğunu ve şehirlerin giderek birer simülakr haline geldiğini vurgulamaktadır.. Başka bir deyişle, kent artık gerçekliği değil, onun bir “temsili” sunmaktadır. Kent, yaşanabilir olmaktan çok, deneyimsel, sahnelenmiş ve tüketime açık bir gösteriye indirgenmiştir. Bu gösteri, kültürel çeşitliliği ve “ötekiliği” dekoratif bir kolaj şeklinde içerecek olsa da, esasen farklılıkları nötralize eden bir imge rejimi yaratmaktadır. Harvey, bu fenomeni bir kentin dünya mutfakları, müzik türleri ve mimari formlardan oluşan kolajını örnek olarak gösterir: tüm bu unsurlar gerçek sosyal bağlamlarından soyutlanarak, yalnızca tüketime sunulan sembolik süslemelere ve simülakrlara dönüştürülmektedir (Harvey, 1989:5, 300-301). Böylece postmodern kent, hem maddi üretim alanı hem de sembolik tüketim sahnesi olarak şekillenmekte ve birey, çoklu anlatılar arasında yolunu bulmaya çalışan bir figür olarak konumlandırılmaktadır. Harvey'in analizine göre, bu dönüşüm, mekanın deneyimlenme biçiminde ve fiziksel yapısında temel bir değişime işaret etmektedir. Kentler artık gerçeklik tarafından değil, simülasyon tarafından domine edilmektedir.

Sonuç olarak, postmodern çağda kent, tüketim ve temsiller aracılığıyla inşa edilen, yeniden yorumlanan ve deneyimlenen bir söylem alanı haline gelmiştir. Aynı zamanda, yaşanan fiziksel bir alan olarak da işlev görmektedir. Benzer tasarımlarla, aynı yapım teknolojisi ve yapı malzemeleri kullanılarak inşa edilen prototip yapılar, dünya kentlerini birbirine benzetmekte ve birbirine yakınlıktır. Bu durum, yerel özgünlüklerin belirlediği kent kimliklerini aşındırmakta, hatta zamanla tamamen ortadan kaldırmaktadır (Yaylı, 2012: 340). Bu bağlamda, ‘kentsel gerçekliğin retoriği’, şehirlerin görsel imgeler, temalı mekanlar ve simüle edilmiş anlatılar aracılığıyla sahnelenmesini ifade etmektedir. Gerçeklik artık doğrudan deneyimlenen bir fenomen değil, pazarlanan ve estetikleştirilen bir anlatıdır. Bu durum, bireylerin şehri ve kentsel yaşamı algılama biçimini de dönüştürerek, gündelik yaşamın çatışmalı, çok katmanlı yapısını yüzeysel deneyimlerle değiştirir. Bu dönüşümün en belirgin tezahürü, kentsel alanları tematizasyon, yapay güvenlik, estetikleştirilmiş mutluluk ve kontrollü tüketim alanları aracılığıyla sahnelerle dönüştüren Disneyleştirmedir. Sosyal eşitsizlikler, sınıf gerilimleri ve tarihsel bağlamlar bastırılmakta, şehir, deneyimlenecek ve tüketilecek bir manzara olarak yeniden inşa edilmektedir. Sonuç olarak, postmodern şehir, siyasetin dışlandığı, simülasyonun gerçekliğin yerini aldığı ve bireylerin vatandaş değil, “tüketici ziyaretçiler” olarak konumlandırıldığı bir alana dönüşmektedir. Bu nedenle, kentsel alanların geleceğini tartışırken, bu sahnelemenin ardındaki gizli ideolojik ve ekonomik yapıları ortaya çıkarmak çok önemlidir.

3. Bir Simülakr Olarak Burj Al Babas

“Bu küresel ama aynı zamanda Amerikalı postmodern kültür, aslında tüm dünyaya yayılan yeni bir Amerikan askerî ve ekonomik egemenliği dalgasının içsel ve üstyapısal bir ifadesidir. Bu anlamda, sınıflar tarihinin her döneminde olduğu gibi, kültürün arka yüzü kan, işkence, ölüm ve dehşettir.” (Jameson, 1984: 57).

Postmodern çağ, yalnızca zaman ve mekan algılarını değil aynı zamanda kentlerin fiziksel yapısını da kökten dönüştürmüştür. Bu dönüşüm, özellikle sanat ve kent deneyimi bağlamında, geçmişin, belleğin ve gerçekliğin yeniden kurgulandığı bir simülasyon evreni yaratmıştır (Baudrillard, 2011: 169-170). Postmodern sanatın temelini oluşturan “ne orada ne burada” ya da “hem orada hem burada” anlayışı, tıpkı disneyleştirilmiş kentsel mekanlarda olduğu gibi, belirli bir zaman-mekan bağlamından kopmuş, eşzamanlı ve akışkan bir gerçeklik hissi üretmektedir. Bu durum yalnızca estetik bir tercih değil, aynı zamanda nesnel gerçeklik, kültürel bellek ve kimlik gibi kavramların da içinin boşaltıldığı daha geniş bir ideolojik dönüşümün parçasıdır. Postmodern sanat yapısında olduğu gibi, postmodern kentte de zaman-mekan çakışmaları ve üst üste bindirilmiş temsiller, mekanın doğrudan deneyimlenmesini değil, estetikleştirilmiş ve tüketilebilir biçimde sunulmasını hedeflemektedir (Alp, 2015: 317). Bu durum hem kentsel alandaki tahribatın boyutunu artırmakta hem de sağlık kalitesinden komşuluk ilişkilerine, sosyo-mekansal ayrışmadan statü yarışına kadar bir çok olumsuz özelliği de beraberinde getirmiştir (Maltaş Erol ve Görmez, 2020: 296) Böylece kent, simüle edilmiş sanat yapıtlarına benzer şekilde, gerçekliğin yerini alan, belleği yönsüzleştiren ve anlamı çökerten bir görsel düzeneğe dönüşmektedir. Bu çerçevede, zeminsiz ve temelsiz bugün, bağlarından koparılmış bir geçmiş ve hiperaktif bir zaman algısı, hem postmodern sanatı hem de çağdaş kent tahayyülünü belirleyen başlıca yapı taşları haline gelmiştir.

Kent yaşamının, tarihsel süreklilikten kopararak gösteriye ve yüzeysel temsile indirgenmesi, postmodern dönemin kent tasarımlarında belirgin biçimde kendini göstermektedir. Artık kentler, gündelik yaşamı barındıran özgün yapılar olmaktan çıkarak, tematikleştirilmiş deneyim alanlarına dönüşmektedir. Kültürel hafızadan ve toplumsal gerçeklikten kopuk bu yeni düzenek, Baudrillard’ın simülakr kavramıyla anlam kazanmaktadır. Ona göre simülark, gerçekliğin yerini alan ve onu taklit ederken silen, kendi başına bir hakikatmış gibi işleyen temsiller evrenidir. Disneyleştirme olgusu bu bağlamda yalnızca estetik bir strateji değil, aynı zamanda kentlerin yaşanma biçimlerini şekillendiren bir dönüşümdür. Bu dönüşüm, kent mekan yalnızca görsel bir tüketim nesnesine indirgemekle

kalmaz; aynı zamanda bireylerin kentle kurduğu anlam ilişkisini de yüzeysel, tekrara dayalı ve tarihsel bağlamdan yoksun bir düzleme hapsetmektedir. Bu bağlamda, Mudurnu’da inşa edilen ancak tamamlanamayan Burj Al Babas Projesi, simülasyon estetiğinin ve disneyleştirilmiş kentsel hayalin uç bir tezahürü olarak karşımıza çıkmaktadır. Tarihsel ve kültürel bağlamdan kopuk, tekrar eden yapay imgelerle donatılmış bu alan, gerçekliği taklit ederken aynı zamanda onu geçersiz kılan postmodern bir kent yanılımasını somutlaştırmaktadır. Baudrillard (2011: 107) bu durumu şu şekilde değerlendirmektedir: “Borges’in bütün o coğrafi alanı kaplayan ve onun ikizi sayılabilecek harita ütopyası sona ermiştir. Bugün simülakr üretimi ikiz ya da düplikasyon yoluyla değil genetik minyatürleştirme sayesinde gerçekleştirilmektedir. Burada da yeniden canlandırma ve için için kaynama sona ermiştir çünkü bundan böyle kentler de hiç kimseye ait olmayan ve hiçbir şeyi unutmayan bir bellek tarafından en küçük boyutlara indirgenmektedir. Tersine döndürülmesi olanaksız, içkin, giderek yoğunlaşan, potansiyel olarak tıkanmış ve özgürleştirici bir patlamaya asla tanık olmayacak bir düzen simülasyonu.”



Fotoğraf: (Eko Yapı Dergisi, 2024).

Ekoyapı Dergisi yazarlarından Nüşet Çamuşoğlu 26 Haziran 2024 tarihli “Türkiye’deki Hayalet Kasabasının Ardındaki Hikaye” isimli makalesinin ilk paragrafını “Çoğumuz çocukluğumuzda, peri masallarıyla büyülenirken ya da Avrupa monarşilerini araştıran yetişkinler olarak bir noktada bir kalede yaşamayı hayal etmişizdir. Bu hayranlık göz önüne alındığında, kendi şatonuzu satın alma şansınız olsaydı ne düşünürdünüz? 2014 yılının ortalarında Türkiye’de bu hayali sadece 370.000 \$ karşılığında gerçeğe dönüştürebilirsiniz. Her biri 325 m²’lik lüks kaleler mavi kuleler ve

spiral merdivenlerle tamamlanıyordu. Peki tek sorun ne? Kaleniz birbirinin aynısı olan 731 kaleden biri olacaktı. Ama bir Disney peri masalında yaşama şansınız varken ayrıcalık kimin umurunda?” şeklinde kurgulamıştır. Bu ifadeler, Burj Al Babas örneğinde, kentsel mekanın tarihsel ve kültürel referanslardan koparılıp simüle edilmiş bir görsellik üzerinden yeniden üretildiğini anlatmaktadır. Birbirinin aynısı şatolar, özgünlükten uzak, tematikleştirilmiş bir yaşam kurgusu sunarken, kentsel alanlar artık bir yaşama alanı değil, görsel deneyimin metalaştırıldığı bir sahneye dönüşmektedir. Bu durum, postmodern kent anlayışında gerçekliğin yerini hipergerçekliğe bıraktığı bir dönüşümün göstergesidir.

Bu projenin hikayesi ise şu şekildedir:

Bolu'nun Mudurnu ilçesinde 2014 yılında lansmanı yapılan Burj Al Babas projesinin satış sunumunun bu ilk iki paragrafa çok benzediğini hayal etmek zor değil. Ticari çekiciliği ne olursa olsun, satışlar başarılı oldu. Fiyatlar, her birimin konumuna bağlı olarak 370.000 ila 530.000 dolar arasında değişiyordu. Ünitelerin yarısı, projenin lansmanının ardından, özellikle Katar, Bahreyn, Kuveyt ve Birleşik Arap Emirlikleri'nden yazlık ev arayan müşterilere hızla satıldı. Kaplıcalarla kutsanmış çam ağaçlarıyla kaplı bir vadide yer alan Türkiye'nin bu bölgesi, ülkenin en tarihi ve güzel bölgelerinden biridir. 2000'li yılların başında, Sarot Group da dahil olmak üzere dünya çapındaki gayrimenkul geliştiricilerinin ve yatırımcıların dikkatini çekti. Bölgede halihazırda iki kaplıca oteli inşa etmiş olan Sarot Group, 2014 yılında tarihinin en iddialı projesini başlattı: Burj Al Babas. Türkiye'nin en büyük ultra lüks tatil köylerinden biri olarak duyurulan bu tesiste camiler, güzellik salonları, bölgenin termal sularının kullanıldığı Türk hamamları ve ABD Kongre Binası'nı andıran mimariye sahip bir alışveriş merkezi yer alıyordu. Tüm bunlar, tarihi arketipin biraz garip bir yeniden üretimi olan 732 Disney kalesi benzeri evle çevriliydi. Bu alışılmadık karışım ahşap ve mermer zeminler, alçıyla süslenmiş duvarlar ve tavanlar, açık ve kapalı havuzlar, fiskiyeler, modern asansörler, son teknoloji ısıtma sistemleri ve ev otomasyon teknolojilerini içeriyordu. Ve sanki tek bir birimin tuhaflığı yeterli değilmiş gibi, 700'den fazla kez çoğaltıldı (Çamuşoğlu, 2024).



Projenin sıra dışı ve gösterişli mimarisi, bölgenin tarihi ve kültürel dokusuyla uyumsuz bulunmuş; hem yerel yöneticiler hem de Mudurnu halkı tarafından, tasarımın bölgenin kimliğini zedeleyeceği ve turizmi olumsuz etkileyeceği yönünde ciddi eleştiriler almıştır. İnşaata başlangıç aşamasında ise Sarot Group'un proje alanına ulaşımı kolaylaştırmak amacıyla ormanlık alandaki ağaçları izinsiz şekilde kestiği iddiaları ortaya atılmış; bu durum kamuoyunun dikkatini çekerek projenin meşruiyetini daha en başından sarsmıştır. Takip eden süreçte, özellikle 2018'de hem Türkiye ekonomisindeki dalgalanmalar hem de küresel emlak piyasasındaki durgunluk derinleşirken, Türk lirasının değer kaybetmesi şirketin mali yapısını zayıflatmış ve Sarot Group iflasını ilan etmek zorunda kalmıştır. Bu durumun bir sonucu olarak, inşa edilmekte olan 587 şato yarım bırakılmıştır. Şirket sonraki yıllarda projeyi yeniden canlandırma iradesini sıkça dile getirmiş, hatta borçlarını ödeyebilmek adına fazladan 100 şato daha satma planından söz etmişse de bu söylemler hiçbir zaman somut adımlara dönüşmemiştir (Çamuşoğlu, 2024).

732 adet olarak planlaması yapılan ve inşaat süreci devam eden şatoların, Sarot Grup tarafından özellikle Katar, Bahreyn ve Suudi Arabistan'dan yatırımcılara neredeyse yarısı satılmıştır. Ancak 2016 yılı itibarıyla projenin sonu belirsizleşmiştir. İnşaat şirketi, ekonomik gerekçeler, darbe girişiminin etkileri, dövizdeki dalgalanmalar ve yatırımcıların ödemeleri zamanında yapmaması gibi sebepleri ileri sürerek çalışmalarını durdurmuş, aynı dönemde, işçilere maaşlarının ödenmemesi, çevreye zarar verilmesi ve yerel halkla yaşanan gerginlikler projenin itibarını zedelemiştir. Bir işçi maaş alamadığı gerekçesiyle intihara teşebbüs etmiş; birçok yatırımcı ise sözleşmelerin ihlal edildiğini belirterek dava açmıştır. 2018 yılında Sarot Group iflas sürecine girmiştir. Açılan davalar sonucunda, şirketin toplam alacağından daha yüksek tutarda borcu bulunduğu tespit edilmiştir. 2023

itibarıyla projeye dair davalar sürerken, Sarot Group'un tüm varlıkları Türkiye Varlık Fonu'na devredilmiş ve proje devlet kontrolüne alınmıştır. Dolayısıyla proje; *Beyaz Fil Sendromu*'na dönüşmüştür (Michaelson ve Eski, 2024). Beyaz fil sendromu, yüksek maliyetlerle başlatılan ancak ya hiç tamamlanmayan ya da tamamlandığında beklenen faydayı sunmayan büyük ölçekli kamu projelerini tanımlayan bir kavramdır (Cebeci ve Zülfiüoğlu, 2023: 1897). Bu tür projeler çoğunlukla kötü yönetim, aşırı harcama ve karar alma süreçlerindeki şeffaflık eksikliği ile özdeşleşmektedir. Ayrıca, fizibilite çalışmaları bölgeye uygun olmayacağını, ekonomik olarak değer üretmeyeceğini göstermesine rağmen yalnızca siyasi veya ticari saiklerle başlatılan ve yüksek maliyetlerine karşın beklenen faydayı sağlayamayan projeler, beyaz fil sendromunun tipik örnekleridir (Robinson ve Torvik, 2005: 197-198).

Beyaz Fil Sendromu olarak nitelendirilebilecek Burj Al Babas'ın yer aldığı Mudurnu ilçesi; Bolu Dağı'nın eteklerinde yer alan, zengin tarihi geçmişi ve geleneksel Osmanlı kent dokusunu koruyarak günümüze taşıyan özgün bir yerleşimdir. Friglerden Osmanlılara kadar birçok medeniyete ev sahipliği yapmış bu kent, doğal coğrafi yapısıyla uyumlu doğrusal yerleşimi, geleneksel mimarisi ve ahilik kültürüyle öne çıkar. UNESCO Dünya Mirası Geçici Listesi'nde yer alan ve 2018'de Cittaslow ağına katılan Mudurnu, esnaf duası gibi kültürel ritüelleri yaşatmaya devam ederken, kültür, sağlık ve doğa turizmi açısından da önemli bir potansiyel taşımaktadır. Bu yönleriyle Mudurnu, tarihî mirasını koruyarak sürdürülebilir kalkınma anlayışını benimseyen örnek bir Anadolu kasabasıdır. Mudurnu'nun geleneksel evleri, Anadolu'daki diğer geleneksel yerleşimler gibi, iklimsel ve topoğrafik koşullardan kaynaklanan kendine özgü özellikler taşımaktadır. Yapısal sistem olarak, genellikle zemin katlar kerpiç ve taş yığma ile inşa edilirken, üst katlar arası boşlukları kerpiç veya taşla doldurulmuş ve genellikle ahşapla kaplanmış ahşap karkas sistemle yapılmıştır. Ancak böyle bir geleneksel mimari ve kentsel yaşamın olduğu alanın Burj Al Babas projesine maruz bırakılması kentsel yaşam ve geleneksellik açısından tamamen zıt bir deneyim sunmaktadır. Mudurnu'nun tarihî merkezine yalnızca üç kilometre mesafede yer alan Burj al Babas, çevresindeki doğal peyzajla belirgin bir tezat oluşturmaktadır. Kısmen tahrip edilmiş bir ormanın yakınında konumlanan proje; birbirinin aynısı villalardan, bir camiden ve büyük bir alışveriş merkezinden oluşmaktadır. Doğa ile yapıların iç içe geçtiği peyzajın yerini, yeşil dokunun eksikliğini açıkça ortaya koyan, kısmen tamamlanmış bitmek bilmeyen villa sıraları almıştır (Çınar, 2024: 54-56).

Doğal topoğrafya ve tarihî doku ile herhangi bir bağ kurmayan bu yapay yerleşim, simülasyon kuramı çerçevesinde değerlendirildiğinde, gerçek bir kentsel deneyimi değil; onun stilize edilmiş, idealize edilmiş ve metalaştırılmış bir kopyasını üretmektedir. Baudrillard'ın simülakr tanımıyla

örtüşen şekilde, Burj al Babas villaları, birer şato gibi görünmekte fakat ne tarihsel ne de işlevsel olarak bu kimliği taşımamaktadır. Bu sahte ihtişam, mekanın kendine ait anlamını silip yerine tüketim toplumunun estetik arzularını tatmin eden bir gösterge üretmekte, böylece gerçek değer yerine gösterge değeri öne çıkarmaktadır. Proje, böylece ne yerel halk için anlamlı bir yer üretmekte ne de sürdürülebilir bir ekonomik ya da sosyal değer sunmaktadır; sadece hayal edilen lüksün kopyalanmış görselliğiyle bir değermiş gibi sunulan boşluk üretmektedir.

Baudrillard'ın belirtmiş olduğu bu durum “Burj Al Babas” için önemli bir kuramsal zemin oluşturmaktadır. Çünkü postmodern kentlerin artık kendine özgü bir gerçeklik ya da özgünlük üretmediğini, bunun yerine geçmişin estetik kalıntılarından, tarihsel temsillerden ya da nostaljik imgelerden kendi kopyasını yarattığını ifade etmektedir. Baudrillard'ın da bahsettiği gibi Borges'in birebir ölçekteki harita alegorisi sona ermiştir. Çünkü artık kentler, gerçekliğin ikizi olarak değil, önceden kodlanmış, geçmişten kopuk ve yapay biçimde minyatürleştirilmiş simülasyonlar olarak varlık göstermektedir. Bu kentler, belleği olmayan, kimseye ait olmayan ve sürekli bir veri akışıyla yeniden üretilen donuk alanlara dönüşmüştür. Kent, kendini özgürce yeniden yaratmak yerine, artık yalnızca geçmişin imgelerini sahneleyen bir dekor olarak işlemeye başlamıştır. Yani gerçekliğini kaybetmiş, simüle edilmiş bir varlık haline gelmiştir. Bu düzende dönüşüm değil, yalnızca yüzeyde değişen ama özü sabit kalan tekrar mümkündür.

Postmodernizmin kentsel yaşama etkilerinin derinlikli analizi belki farklı disiplinlerinin de konusu olarak irdelenmektedir. Ancak şu durumu belirtmek gerekir ki; Postmodernitenin yükselişyle birlikte kent, homojenliğini yitirerek parçalı, çok sesli ve çoğulcu bir yapıya bürünmüş; bu dönüşüm kentsel planlama anlayışını derinden sarsmıştır. Postmodern mimarlık, kenti başlı başına bir sanat yapıtı olarak ele alırken, her bir yapının farklı bireylerin öznel anlam dünyalarına hitap eden çok katmanlı temsiller taşıdığı bir anlayış geliştirmiştir. Bu anlayışta anlam, sabit ya da berrak değil; çoğul, dağınık ve yoruma açık hale gelmiştir. Kent artık bütüncül bir planla disipline edilemeyen, haritasız ve koordinatsız bir simülakr düzlemine dönüşmüş; anlam alanlarını yitirmiş, geçmişin estetik imgeleri üzerinden kendini tekrar eden temsili bir yapıya evrilmiştir (Yalçın, 2023: 177). Günümüzde arenaların yerini stadyumlar, forumların yerini ise alışveriş merkezleri almıştır. Ancak bu yeni mekansal düzen, toplumsal ayrışmayı derinleştiren yapılarla birlikte gelişmektedir (Yaylı ve Küçük, 2011: 134). Burj Al Babas örneğinde olduğu gibi, bağlamdan kopuk, birbirinin kopyası olan ve yalnızca görsel ihtişama odaklanan yapılar, kentin kendini özgün biçimde yeniden üretme kapasitesinin yerini, gösterinin ve temsiliyetin aldığı bir postmodern kırılmayı simgeler hale gelmiştir. Bu durum, kentleri yalnızca

yaşanan değil, tüketilen ve tematikleştirilen mekanlar haline getirerek, planlama disiplininin çözülmesine zemin hazırlamaktadır.

Burj Al Babas gibi tematik kent projeleri, Baudrillard’ın simülakr ve hipergerçeklik kavramları çerçevesinde değerlendirildiğinde, gerçeğin yerini almış, geçmişin karikatürize edilmiş imgeleriyle dolu birer sahne dekoru niteliği taşımaktadır. Bu tür yapılar, tıpkı Adelma şehrinde yaşayanlarla ölülerin karışması gibi, zamanın çizgisel yapısını bozarak geçmişi bugünde tekrar eden bir simülasyona dönüştürmektedir (Panigrahi: 2023: 34-35). Burj Al Babas’taki tarihi saray biçimli villalar, tarihsel gerçekliğe dayanmak yerine onun bir minyatür replikası olarak varlık kazanmaktadır. Bu da kentin kendini yeniden üretmekten ziyade, kendisini geçmişin simülakrları üzerinden kopyalayarak var etmeye çalıştığını göstermektedir. Böylece bu tür yapılar, yaşayan bir şehirden çok, estetikleştirilmiş bir nostalji dekoruna dönüşür; tıpkı Baudrillard’ın betimlediği gibi, gerçeğe değil, sadece gerçekliğin temsiline ait olan bir hipergerçeklik alanında konumlanmaktadır.

Burj Al Babas, Baudrillard’ın gösterge değeri üzerinden değerlendirildiğinde ise, mimari anlamda taşıdığı sembollerle gerçek bir yaşam alanı olmaktan çok, belirli bir yaşam tarzını ve statü arzusunu simgelemektedir. Her biri birbirinin aynısı olan şatolar, işlevsel bir ihtiyaçtan çok, “şato sahibi olmak” fikrinin tüketime sunulmuş göstergeleridir. Gerçek bir tarihsel ya da kültürel bağlamdan kopuk olan bu yapılar, lüksün ve soyluluğun görsel kodlarını ödünç alarak, alıcılarına bu kimliği sembolik olarak vaat etmektedir. Ancak bu semboller, yaşanmış bir geçmişe değil, pazarlanan bir fanteziye işaret eder; böylece şatolar, kullanım değeri yerine gösterge değeri taşıyan birer meta haline gelir.

Tablo 1. Simülasyon Kuramı Bağlamında Burj Al Babas Örneği

Kavram/Kuram	Tanım	Burj Al Babas Örneği
Gerçek (Reality)	Doğrudan deneyimlenebilen, tarihsel veya toplumsal bağlamla ilişkili, özgün yaşanabilirliktir.	Mudurnu’nun geleneksel kentsel dokusu, Osmanlı mimari zenginliği, doğal termal kaynakları, gerçek yerel yaşam, kırsal kültür ve cittaslow.
Gösterge (Sign)	Gerçeğe işaret eden, onun yerini tutan gösterim (imgeler, semboller, mimari temsiller).	Disneyvari kuleler, Fransız şatolarından esinlenmiş mimari, zenginlik ve ihtişam göstergesi olarak

		tasarlanmış yapay estetik unsurlar.
Simülasyon	Gerçeğin yerini almaya başlayan temsillerin üretimi; artık gerçekliğin taklidi değil, kendi başına bir gerçeklik gibi işleyen sistem.	İnşaat firmasının tanıtımlarında vurgulanan ‘lüks yaşam’, ‘termal sağlık merkezi’, ‘masalsı vadiye yaşam’ veya avm gibi pazarlama söylemleri.
Simülakr	Artık hiçbir özgün gerçekliğe dayanmayan, yalnızca kendi imgelerine referans veren yapılar veya sistemler.	732 adet birbirinin kopyası olan şato-evler. Tarihsel veya kültürel bir bağlamla ilişkisi olmayan sadece diğer yapıların taklidi. Geçmişin parodisi gibi.
Gösteri Değeri	Gerçeğin yerine geçen sürekli görsellik, medya ve estetik üzerine kurulu temsil dünyası.	Burj Al Babas, genellikle haber kaynaklarında “hayalet şehir” olarak nitelendirilmektedir. Bu nedenle özellikle son dönem dijital içerik üreticilerinin gözdesi haline gelmiş çeşitli kliplerin, tanıtım filmlerinin ve diğer dijital etkinliklerin çekildiği yer haline gelmiştir.
Tüketim Nesnesi	Kullanımdan çok simgesel tüketim için var olan, anlamı estetik veya statüyle şekillenmiş metalaşmış nesne.	“Satın alınabilir şato hayali”: konut değil, statü ve hayal satın alma eylemi.

Bu tablo, Burj Al Babas örneğini Baudrillard’ın simülasyon teorisi kapsamında değerlendirerek, gerçeklikten kopan bir gösterge ve tüketim nesnesine nasıl dönüştüğünü göstermek amacıyla oluşturulmuştur. Mudurnu’nun tarihsel dokusu ve doğal termal kaynakları, doğrudan deneyimlenebilir “gerçek”i temsil ederken; Burj Al Babas’ta yer alan Disneyvari şatolar, bu gerçekliğe gönderme yapan yapay “gösterge”lerdir. Ancak bu göstergeler, zamanla kendi bağlamlarından koparak bir simülasyonun parçası haline gelmiştir: pazarlama söylemleriyle desteklenen, lüks, sağlık ve masalsı yaşam vaat eden bir sahte gerçekliktir. Bu yapıların

birbirinin kopyası olması ve hiçbir kültürel özgünlük taşınamaması, onları “simülakr” haline getirmektedir. Artık bir geçmişe değil, yalnızca başka imgelerin tekrarına dayanmaktadırlar. Sosyal medyada paylaşılan videolar ve klipler aracılığıyla bu yapılar bir “gösteri”ye dönüşmüş, estetik olarak tüketilen bir manzara oluşturmuştur. Sonuç olarak, Burj Al Babas şatoları birer konuttan çok, statü ve hayal satın alımının sembolü olan “tüketim nesnesi”ne dönüşmüştür. Böylece projenin kendisi, modern tüketim toplumunun nasıl simülatif bir yaşam ve değer üretimine yöneldiğini gözler önüne sermektedir.

Tablo 2. Ritzer’in McDonalddlaşma ve Bryman’ın Disneyleştirme Kuramları Bağlamında Burj Al Babas Projesi

Boyut	McDonalddlaşma	Disneyleştirme	Burj Al Babas’taki Karşılığı
Kuramsal Temel	Rasyonalite, verimlilik, öngörülebilirlik, denetim, hesaplanabilirlik.	Temsili estetik, nostalji, yüzeyin derinliğe üstünlüğü, simülasyon ve hipergerçeklik üretimi.	Burj Al Babas, verimlilik veya rasyonellik değil; nostalji, yüzeysel şato estetiği ve fanteziyle pazarlanan bir temsiliyet projesidir.
Amaç	İşlevsel, pratik ve kontrollü tüketim deneyimi yaratmak.	Gerçekliğin yerine geçebilecek temsiller ve yapay dünyalar yaratmak.	Projenin amacı bir yaşam alanı değil; romantize edilmiş ve temsilleştirilmiş bir "lüks deneyimi" satmaktır.
Kurallar	Tekrarlanabilir yapı ve süreçler; işlevin öne çıktığı, kullanıcıyı optimize eden düzen.	Kültürel temaların yeniden üretimi; göstergeye dönüşen mimari öğeler; içerikten çok biçim ön planda.	Şatolar işlevsel değil, görsel ve duygusal çağrışımlar üzerinden pazarlanmaktadır. Aynı şablonların çoğaltılması, özgünlükten uzak simülakr estetiği yaratmaktadır.
Tüketiciye Sunulan Koşullar	Hız, kolaylık, güvenilirlik, standart hizmet.	Hayal, nostalji, eğlence, estetik tatmin ve statü imgesi.	Alıcılara “şato sahibi olma” hayali satılmıştır. Ttermal su, doğa ve lüks bir yaşam vaat edilerek

			tüketim bir simgesel anlam kazandırılmıştır.
Mekan ve Gerçeklik Boyutu	Gerçek, rasyonel biçimde organize edilir; her şey kontrol edilebilir ve ölçülebilirdir.	Gerçeklik yeniden kurulur; hipergerçeklik üretilir, simülasyon gerçekliğin yerini alır.	Şatolar, tarihi ya da kültürel bir gerçekliği temsil etmemektedir. Bu gerçekliğin estetik görüntüsünün pazarlanmasıdır. Yani bir görünen geçmiş üretimidir.
Simülakr Boyutu	Gerçeğin sistematik üretimi, ama hala bir ölçüye göre düzenlenmiştir.	Hiçbir gerçekliğe dayanmayan, yalnızca göstergeye referans veren yapıların çoğaltılması	Şatolar, ne tarihi ne de yerel kültüre dayanmaktadır. Sadece birbirlerinin görüntüsüne referans vermekte — içeriği olmayan bir biçim zinciri üretmektedir.

Burj Al Babas örneği, McDonalddlaşma ile Disneyleştirme arasındaki temel farkları görünür kılan özgün bir örnektir. McDonalddlaşma, verimlilik, öngörülebilirlik, hesaplanabilirlik ve denetim ilkeleriyle şekillenen modern bir rasyonelleşme sürecini temsil ederken; Burj Al Babas'ta bu unsurların çoğuna rastlanmamaktadır. Aksine, projede karşımıza çıkan şey, estetiğin içerik yerine geçtiği, kültürel bağlamdan kopuk simülasyonlara dayalı yapay bir temsiller evrenidir. Disneyleştirme, gerçekliği değil, gerçekliğin nostaljik bir yansımasını yeniden üretmektedir. Bu bağlamda Burj Al Babas'taki tek tipleştirilmiş, tarihsel karşılığı olmayan şatolar, gösterge değer taşıyan, birbirinin kopyası simülakrlardır. Proje, işlevsellikten çok temsili tüketim üzerinden anlam kazanır ve bu yönüyle, McDonalddlaşmanın sistematikliğinden çok Disneyleştirmenin görselliğe dayalı, yüzeysel cazibesine yakındır. Sonuç olarak, Burj Al Babas, rasyonel modernite değil, postmodern temsiller çağında, yerelliği silip yerine hipergerçek bir hayal inşa etmenin bir simgesidir.

Sonuç

Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı, modern-sonrası dünyada gerçeklik ile görünüm arasındaki sınırların silikleştiği, hatta tamamen ortadan kalktığı bir evreye işaret etmektedir. Bu evrede temsil, temsil ettiği şeyin yerini almakla kalmaz, bizzat gerçeğin yerine geçmektedir. Böylece "gerçek" olarak deneyimlediğimiz şey, aslında çoktan kurgulanmış ve yeniden üretilmiş bir

temsiller zincirinin ürünüdür. Kentler bu kuramın en somut karşılık bulduğu mekanlardır. Zira kent, yalnızca fiziksel bir yerleşim alanı değil, aynı zamanda bir anlamlar ağı ve bir temsiller bütünüdür. Modern kentin işlevsel, rasyonel ve planlanabilir olduğu varsayımı, artık yerini gösteriye, tüketime ve temsile dayalı bir kentsel kurguya bırakmaktadır. Kent, simülasyon çağında yalnızca yaşanan değil, aynı zamanda izlenen, tüketilen ve yeniden temsil edilen bir imgeye dönüşmektedir.

Çeşitli sosyolojik ve felsefik tartışmalar; Baudrillard'ın ele aldığı kavramları eleştirel bir şekilde inceleyerek, postmodernizm üzerine süregelen çağdaş tartışmalara daha geniş bir katkı sunmaktadır. Hipergerçekliğin hem ampirik hem de kuramsal düzeyde ciddi biçimde yetersiz olduğunu savunan düşünürler de (Anthony King, 1998; Norman Macintosh vd., 2000; Stanley Raffer, 2004 v.b.) bir hayli fazladır. Bu düşünürlerin ortaklaştığı ana konu; Hipergerçeklik kavramının zayıflığını ortaya koymak ve onun Kartezyen bir epistemolojiye dayandığını göstermek olmuştur. Hipergerçeklik gibi kavramlara dayanan postmodern kuramlar, günümüzdeki toplumsal dönüşümleri gerçekten açıklamak yerine, aslında içinde bulundukları “epistemolojik boşluk”u yani bilgiye, hakikate ve anlamaya dair sağlam bir zeminden yoksun oluşlarını sergilemektedirler (King, 1998: 62). Anthony King buradaki ifadesinde bu kuramların sağlam bir bilgi teorisine dayanmadan ortaya atıldığını ve gerçeklik hakkında güvenilir bir açıklama sunmadığını ifade etmektedir. Bu boşluk da tesadüfi değil; çağdaş kültürde yaygın olan sınırları aşma, kuralları yıkma, yerleşik yapıları sorgulama gibi “transgresyon” (aşma, ihlal etme) eğilimlerinin düşünsel bir yansımasıdır.

Ancak genel olarak 20. Yüzyıl düşünürlerinin ortaklaştığı bu durumun tersine 21.yüzyılın kentleri farklı bir görünüm sergilemektedir. Önceki dönemlerde kent, üretim, siyaset, sosyal ilişkiler gibi alanlarda somut işlevler üstlenirken; günümüzde kentler, özellikle küresel metropoller, birer gösteri nesnesine dönüşmüştür. Yalnızca yaşanan değil, aynı zamanda imajı üretilen, ticarileştirilen ve görsel temsiller üzerinden tüketilen alanlara evrilmiştir. Bu dönüşüm, fiziksel gerçeklikten çok, onun yerini alan gösterilerin ve temsillerin belirleyici olduğu bir yapıyı ortaya koymaktadır. Sosyal medyanın durdurulamaz genişmesi, insanların zenginliğe olan hevesini artırmış, sahte ve sanal bir dünya ortaya çıkarılmıştır. İnsanların doğduktan sonraki serüveninde, zengin olma hayalinin satıldığı bir düzen inşa edilmesi, kentsel alanlarda farklılaştırmayı gerekli kılacak yaşam alanlarının üretilmesi sonucunu doğurmuştur. Bu farklılaşan alanlarda yaşayanlar genellikle ev veya yaşam alanı değil statü satın almaya başlamıştır. Özellikle tematik parklar, gösteri kent merkezleri, tarihsel dokuya yapılan yüzeysel göndermelerle inşa edilen konut projeleri gibi örnekler, kentsel alanların gitgide daha fazla bir simülakr dizgesine göre üretildiğini göstermektedir

Mudurnu’da inşa edilen ve birbirinin kopyası olarak yaşam alanından çok statünün temsili yapılar, yukarıda bahsedilen farklılaştırılmış ve gösteri değeri sunan kentsel alanlardan biri haline dönüşmüştür. Bölgenin genel yapısıyla tamamen uyumsuz bir biçimde tasarlanmış bu kopya yapılar, Baudrillard’ın simülakr tanımlamasına fazlasıyla uygun bir örnek teşkil etmiştir. Bu yapı kompleksi, tarihsel referanslardan ödünç alınmış mimari öğeleri rastlantısal bir biçimde bir araya getirerek, geçmişe ait olmayan ama geçmişmiş gibi sunulan yapay bir estetik üretmektedir. Burj Al Babas’ta karşımıza çıkan şey, ne bir konut alanı ne de bir kentsel bellektir; bu proje, yalnızca bir imge olarak varlık gösteren, gerçeği taklit etmekten çok onun yerine geçen bir simülakr örneğidir. Bu yönüyle Burj Al Babas, Baudrillard’ın tarif ettiği biçimiyle, artık bir özgünlüğe dayanmayan ama gerçekmiş gibi işleyen temsiller düzeninin, yani simülasyon çağının mimari bir yansımasıdır.

Bu çalışma, Baudrillard’ın genellikle kültürel teori, sosyoloji, felsefe veya medya çalışmaları kapsamında ele alınan simülasyon, simülakr ve hipergerçeklik kavramlarını, kentsel mekan üretimi ve kentsel gerçeklik bağlamında analitik bir araç olarak kullanmayı amaçlamıştır. Bu kavramların postmodern kuramların soyutluğu ve toplumsal gerçekliği yansıtmadığı yönündeki eleştiriler de bulunmaktadır. Ancak bu çalışmayla hedeflenen bu eleştirilerin veya övgülerin bir tarafı olmak değil; söz konusu kavramların günümüz kentleşme pratiklerinde nasıl somut karşılıklar bulduğuna cevap aramaktır. Özellikle Burj Al Babas örneği üzerinden yapılan analiz, tarihsel referanslardan kopuk ama gerçekmiş gibi pazarlanan kentsel imgelerin, simülakr düzeninde nasıl üretildiğini anlamak açısından önem arz etmektedir. Ekonomik başarısızlık ya da turistik bir hayal kırıklığı olarak ele alınan Burj Al Babas, bu çalışmada simülasyon evreninin kentsel alanda deformasyona enden olan mimari-teknolojik tezahürü olarak değerlendirilmiştir. Böylece, Baudrillard’ın kuramını yalnızca teorik düzeyde değil, aynı zamanda mekansal gerçeklik üzerinden tartışarak kent çalışmaları ile postmodern düşünce arasında özgün ve disiplinlerarası bir köprü kurma ve literatüre mütevazı bir katkı sağlanmak istenmiştir.

Kaynakça

Alp, K. Ö. (2015). “Postmodern Resimde Zaman-Mekan Temsili, Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi”, 20, 317-333.

Antony S. ve Trambo I. A., (2020) “Hyperreality in Media and Literature: An Overview of Jean Baudrillard’s Simulacra and Simulation”, European Journal of Molecular & Clinical Medicine 7(10), 3314-3318.

Baudrillard, J. (1975). “The Mirror of Production”, (Çev. Mark Poster). Telos Press

- Baudrillard, J. (1998). "The Consumer Society, Myths & Structures", Londra: Sage Publications.
- Baudrillard J., (2011). "Simülarklar ve Simülasyon", (Çev. Oğuz Adanır), 6. Basım, Ankara:D oğu Batı Yayınları
- Bryman, A. (2004). "The Disneyzation of Society". New York: Sage.
- Butler, C., (2002) "Post-Modernism a Very Short Introduction", Oxford University Press.
- Cebeci, K. ve Zülfüoğlu, Ö., (2023). "Beyaz Fil Sendromu Çerçevesinde Olimpiyatların Ekonomik ve Mali Boyutu Üzerine Değerlendirmeler", Üçüncü Sektör Sosyal Ekonomi Dergisi, 58(3), 1895-1916.
- Cooke, P. (1988), "Modernity, Postmodernity and the City, Theory, Culture and Society", (SAGE), 5, 475-492.
- Çamuşoğlu, N. (2024), "Türkiye'deki Hayalet Kasabasının Ardındaki Hikaye", Ekoyapı Dergisi, <https://www.ekoyapidergisi.org/turkiye-deki-hayalet-kasabasinin-ardindaki-hikaye>.
- Çınar, S. (2024). "As if architecture" in Türkiye: Reflections on the Burj al Babas Project", Tur. J. Sop. Urb. St, 2(1), 51-67.
- Çiğdem, S. (2022). "Dijital Dönüşüm Sürecinde Metaverse Olgusunu Jean Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Çerçevesinde Değerlendirmek". Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 24(3), 1156-117
- Dağ, A. (2020). : "Losing Our Space/Madīnah: From the Madīnah of Reality to A Simulation City." İlahiyat Studies 11(1) 47-78.
- Gürsoy, O. ve Sadioğlu, U. (2022). "21. Yüzyılda Kente İlişkin Olarak Ortaya Çıkan Yeni Kavramlar", Ankara Üniversitesi SBF Dergisi, 77(1), 45-68.
- Harvey, D. (1989). "The Condition of Postmodernity An Enquiry into the Origins of Cultural Change", Blackwell: Cambridge.
- Jameson, F. (1984). "Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism". New Left Review, 146, 53-92.
- Kellner, D. (2003) "Jean Baudrillard", in The Blackwell Companion to Major Contemporary Social Theorists (ed. George Ritzer) s. 310-332.
- King, A. (1998). "A critique of Baudrillard's hyperreality: towards a sociology of postmodernism", Philosophy Social Criticism, 24(47), 47-66.
- Lane, R. ve Macey D. (2007). "Jean Baudrillard, 1929–2007", Radical Philosophy, 144, 61-66.

- Maltaş Erol. A ve Görmez K. (2020). Teoride ve Pratikte Yeni Şehircilik Akımı, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İİBF Dergisi, 22(1), 271-310.
- Michaelson R. ve Eski B. (2024), 'If I had the power I'd destroy the whole thing': what went wrong with the ghost town of Disney-style castles?, The Gurdian, <https://www.theguardian.com/world/2024/oct/26/what-went-wrong-with-ghost-town-disney-style-castles-turkey?>.
- Nofre, J., & Martins, J. C. (2017). "The Disneyfication of the neoliberal urban night". In P. Guerra & T. Moreira (Eds.), Keep it simple make it fast! An approach to underground music scenes. University of Porto Press. 113-124.
- Macintosh N. v.d. (2000). "Accounting as simulacrum and hyperreality: perspectives on income and capital," Accounting, Organizations and Society 25, 13-50.
- Panigrahi, S. (2023). "Invisible Cities as a Postmodern Text: A Multidimensional Approach", London Journal of Research in Humanities and Social Sciences, 23 (16), 25-36.
- Raffel S. (2004). "Baudrillard on Simulations: An Exegesis and a Critique", Sociological Research Online, 9(2), 1-8.
- Ritzer, G. (1993). "The Mcdonaldization of Society". Pine Forge Press, Thousand Oaks, 371-379.
- Robinson J. A. ve Torvik R. (2005). "White elephants", Journal of Public Economics 89, 197-210.
- Weber, M. (1966), "The City", (Çev. Don Martindale and Gertrude Neuwirth), the Free Press.
- Wolny R. W. (2017). "Hyperreality and Simulacrum: Jean Baudrillard and European Postmodernism", European Journal of Interdisciplinary Studies, May-Aug 1, 76-80
- Yalçın, E. (2023). "Modern ve Postmodern Kent", Toplum, Ekonomi ve Yönetim Dergisi, 4(1), 163-180.
- Yaslıkaya, R. (2019). "Yerel Yönetimlerde Ölçek Ekonomisi: Teori, Kavram ve Tartışmalar". Liberal Düşünce Dergisi, 24 (95), 163-192.
- Yaylı, H. (2012). "Küreselleşmenin Kentler Üzerine Etkisi: "İstanbul Örneği", SÜ İİBF Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi, 12(24), 331-356.
- Yaylı H. ve Küçük A.B. (2011). "Sosyal Bölünme - Kent Dokusu İlişkisinin İlkel Örneği Olarak Roma", Gazi Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 13(2), 121-138.
- Zang, Q., (2024). "From McDonaldization to Disneyfication: Urban space development in Chinese society, in Addressing Global Challenges", Exploring Socio-Cultural Dynamics and Sustainable Solutions in a Changing World, 870-875.

Extended Summary

From Urban Reality to Simulacra: The Case of Burj Al Babas

The rational urban vision of modernity is based on the idea of a functional division of space and productivity within a plannable framework, within which administrative processes and the division of labour take place. According to this concept, the city is defined as a physical framework interwoven with transport networks and centralised structures that enable the organisation of social life. However, towards the end of the 20th century, the rise of postmodernism saw this idea of unity give way to an understanding characterised by fragmentation, plurality and the dominance of representation. The city is no longer merely physical; it has become a stage of representations woven with symbols, images, and narratives. Jean Baudrillard's concepts of 'simulation' and 'simulacra' describe a process that determines social relations and everyday life, while also offering an apt description of the intellectual basis of this new urban order. As reality becomes increasingly confined to representations, cities are becoming places that are watched rather than lived in and designed rather than experienced.

Modern urban spaces are now phenomena constructed not only by their physical presence, but also by the images, meanings, and representational power they carry. Since the late 20th century in particular, cities have become detached from their cultural, historical, and social contexts, transforming into objects of consumption open to the circulation of global capital. This has led to urban spaces being shaped based on their 'display value' rather than their use value, with architectural and planning practices serving this representational order. Flashy façades, fake replicas of the past and structures detached from their surroundings have emerged as symbolic products that market fantasies rather than facilitate the social production of space.

The concept of simulacra is synonymous with the world of thought of Jean Baudrillard and roughly means 'similarity' or 'representation'. Originally entering the English language in the 16th century to refer to the representation of a superior entity (such as a statue of a god), by the 19th century, its meaning had shifted to denote an image lacking the qualities of the original and of a lower order. According to Baudrillard, a simulacra is an image, representation or reproduction that replaces and constructs reality, particularly through media such as photography and film, which produce hyperreality. In this context, the simulacra ceases to be a concrete entity signified by reality, evolving instead into a signifier that becomes the thing it signifies. Simulation, on the other hand, refers to the process by which simulacra function. Baudrillard refers to this as the 'second level of reality'; here, the so-called 'real' thing is formed by the constant circulation of images. Reality is no longer a direct experience, but

rather a product of fictional representations. Simulation is the process of devaluing reality and replacing it with lower-quality representations. This reflects the postmodern tendency to question the concepts of beginning and origin. This clearly contradicts Plato's idea that ideas are superior to reality, as it is no longer reality, but its imitation or image, that reigns supreme. According to Baudrillard, 'where the real is no longer what it used to be, nostalgia emerges, and where reality is completely lost, simulation strategies come into play'. We are living in an age where second-hand signs and images have replaced truth, authenticity, and direct experience. Only representations are consumed, not lived experience itself. Reality has become nothing more than an object of desire; the 'perfect crime' has been committed; and reality itself has been eliminated.

Discussions surrounding simulation theory and hyperreality reveal that the distinction between reality and representation has become blurred in the postmodern world. In this context, what is represented no longer refers to an original reality, but only to other representations. Hyperreality then emerges, replacing reality and producing its own meaning. Within this system, urban areas are no longer just places to live; they are increasingly being reimagined through visual and auditory narratives. This has led to a situation in which the reality of cities is being questioned them are undergoing transformation.

In his work *The City*, Max Weber (1966) describes the city as 'a settlement surrounded by walls, with a market, an autonomous administration, a unique legal system, and a military defence organisation'. By the 20th century, cities had evolved beyond mere necessity to become spaces where different thinkers, artists and perspectives sought to prove themselves. According to Weber, the city is a way of life. It is a living space in which not only humans, but also animals, have adapted their forms over the centuries, transforming themselves in the process. City insects such as silverfish, carpet beetles, woodworms, and cockroaches have become synonymous with cities, just as the proletariat is; they are as urban as bureaucrats. In addition to the normal costs incurred by cities, they have also been exposed to the costs of heterogeneous structures and overcrowding in pursuit of capitalisation. Therefore, in the postmodern era, urban reality has ceased to be a physical phenomenon based on a fixed, objective, or universal foundation. Instead, it has transformed into a representation that is constantly being rebuilt through symbols, images, and signs.

In the postmodern era, cities have become discursive spaces that are constructed, reinterpreted and experienced through consumption and representations. At the same time, they also function as physical places where people live. Prototype buildings, constructed using similar designs and construction technologies, are making cities around the world resemble one

another, bringing them closer together. This erodes city identities defined by local uniqueness and, over time, eliminates them. In this context, the 'rhetoric of urban reality' refers to the presentation of cities through visual imagery, themed spaces, and simulated narratives. Reality is no longer something that is experienced directly, but rather a narrative that is marketed and aestheticised. This transforms individuals' perceptions of the city and urban life, replacing the conflictual, multi-layered structure of everyday life with superficial experiences. The most obvious manifestation of this transformation is 'Disneyfication', which turns urban spaces into stages through the use of themes, artificial security, aestheticised happiness and controlled areas for consumption. Social inequalities, class tensions and historical contexts are suppressed and the city is rebuilt as a landscape to be experienced and consumed. Consequently, the postmodern city is becoming a space where politics is excluded, simulation replaces reality and individuals are positioned not as citizens, but as 'consumer visitors'. Therefore, when discussing the future of urban spaces, it is crucial to uncover the hidden ideological and economic structures behind this staging.

The urbanisation process, shaped by the transition from sedentary life to globalisation, is currently experiencing rapid changes in social, economic, political and technological norms. This transformation is characterised by the emergence of simulation-based, representative urban models influenced by postmodernism that claim to be sustainable. Many significant urban landmarks have become iconic, from the Eiffel Tower and Egyptian temples to the Venetian canals and the Roman Forum. Numerous examples of this theory can be found in places such as Las Vegas and Dubai, which embody an artificial formula of Western modernity. One of the most striking examples of a simulacr in Turkey is the Burj Al Babas project in Mudurnu, Bolu province. The construction of hundreds of villas designed to resemble French chateaux is not just an architectural choice, but also a form of simulation intertwined with social, cultural and economic factors. This level of aestheticisation and abstraction of urban space shows that the production of space is shifting towards appearance rather than substance, and form rather than function. This shift reflects neoliberal urbanisation and global capital trends that treat space merely as an object of investment and consumption.

This study uses Baudrillard's concepts of simulation, simulacr and hyperreality — which are often discussed in the context of cultural theory, sociology, philosophy and media studies — as analytical tools in the context of urban space production and urban reality. However, these concepts have been criticised for being too abstract and for failing to reflect social reality in postmodern theories. However, rather than taking sides in this debate, this study explores how these concepts manifest in contemporary urbanisation practices. The analysis, particularly through the example of Burj Al Babas, is

crucial for understanding how urban images detached from historical references, yet marketed as authentic, are produced within the simulacr. Often viewed as an economic failure or tourist disappointment, Burj Al Babas is evaluated in this study as an architectural-technological manifestation of the simulated universe that deforms urban space. By discussing Baudrillard's theory at both a theoretical and a spatial level, we aim to establish a unique interdisciplinary bridge between urban studies and postmodern thought and make a modest contribution to the literature.

