

Öz

Çalışmada, Jean Baudrillard'ın modern toplumların içinde bulunduğu açmazı anlatmak için kurguladığı simülasyon kuramı bağlamında kentsel çevreden bir deneyim dizisi aktarılmaktadır. İçinde yaşadığımız çağ, simülasyon evreni olarak adlandırılan Baudrillard, bu evrene gerçeklik ilkesinin yitirilmesi ile geçiş yapıldığını savunur. Ancak, simülasyon evrenine geçişte tüm gerçekliklerin eş zamanlı yitiminden bahsetmez. Çalışmanın problemi, eş zamanlı kendini gösteren gerçeklik ve simülasyon varlığını bazı yönlerden modern, bazı yönlerden ise modernleşmekte olan toplumların ürettikleri durumlar üzerinden tartışmaya açmak; simülasyon sistemi içinde kentsel gerçekliklerin izini sürmektir. Bu problem çerçevesinde çalışmanın amacı; İstanbul'un tarihi, modern, katmanlı ve muğlak halini en iyi yansıtan merkezlerinden Laleli-Beyazıt mevkilerinin keşimlerinde bulunan Ordu Caddesi üzerinden simülasyon kuramının kentsel mekanlar aracılığıyla karşılıklarını bulmaktır. Bu amaç, anlatı ve deneyim ilişkisini içeren nitel bir çalışma ile yürütülmüştür. Çalışmanın temelinde yürüyüş deneyimi bulunmaktadır. Tartışmaya açılan bölgede yürüyüş deneyimini duraksatan / süreksizleştiren durumlar, Baudrillard'ın üzerinde durduğu simülasyon sistemi kodları ile gerçeklik kalıntıları rehberliğinde anlatılara dönüştürülmüştür. Anlatılar, Ordu Caddesi'nin temel kurucu öğeleri olan iktisadi, tarihi ve muğlak süreksizlikler üzerinden tariflenmiştir. Bu üç grubun, kod ve kalıntılar ile gerçeklik ve simülasyon ilişkileri aranmıştır. Çalışma sonucunda, henüz tam anlamıyla modern toplum olmamasına rağmen, alanın simülasyon sistemi kodları ile sonsuz simülasyonlar üretebileceği anlaşılmıştır. Bunun yanı sıra, simülasyon evreninde tüketim toplumunun oluşturduğu model kodlarını kullanmadan yere özgü gerçekliklerin de kurulabildiği görülmüştür. Çalışma sonunda gerçeklik ve kod anlatıları diyagram yolu ile sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Simülasyon kuramı, simülasyon, kod, kalıntı, kentsel deneyim.

Jean Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Bağlamında İstanbul-Ordu Caddesi'nde Kentsel Deneyim Anlatıları

Urban Experience Narratives in Istanbul-Ordu Street in the Context of Jean Baudrillard's Simulation Theory

 Kübra Büyük Öksüz

İstanbul Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, İstanbul, Türkiye

Başvuru tarihi/Received: 21.06.2022, Revize tarihi/ Revised: 27.02.2023, Kabul tarihi/Final Acceptance: 28.02.2023

Extended Abstract

In the study, in the context of Baudrillard's simulation theory, which he constructed to explain the dilemma of modern societies; a series of experiences from the urban environment are conveyed. Baudrillard, who calls the age we live in as the simulation universe, defends that this universe is passed through with the loss of the reality principle. According to Baudrillard's theory, modern societies that have abandoned the reality principle, exist in a world of a simulation replaced by realities. Simulation, according to Baudrillard, is the derivation of an origin or a reality devoid of actuality by using models.

The problem of the study is to discuss the simultaneous existence of reality and simulation through the situations produced by societies that are modern in some ways and modernizing in others, and to trace urban realities within the simulation system. Within the framework of this problem, the aim of the study is to find the equivalents of simulation theory through urban spaces in Istanbul through Ordu Street, located at the intersection of Laleli and Beyazıt, one of the centers that best reflects the historical, modern, layered and ambiguous state of Istanbul. The study is a qualitative study based on the experience of walking.

In this context; the positions between the simulation system codes and the remnants of reality of the situations that make the walking experience discontinuous in the area opened for discussion have been transformed into narratives. The narratives are defined through economic, historical and ambiguous discontinuities, which are the main constitutive elements of Ordu Street. These three groups, codes and remnants, and reality and simulation relations were sought. Baudrillard contends that the simulation system codes preserve the dominant order in modern societies that have moved into a world without referents, in other words, a realm of simulation. The only way to be successful in the realm of simulation is to possess a model, in other words, a code system. However, when discussing the destruction of reality, the notion that nothing would remain if everything was taken is incorrect. Despite the codes of the simulation realm's models, the remnants include (or attempt to include) another order of reality in the simulation realm by staying outside the system. Turkey is situated at the crossroads of modern civilization, non-modernized society, and even primitive society. In the study, the traces of these links, which manifest themselves in a variety of patterns in the example of Ordu Street, which is formed by the existence of codes and remnants forming this in-betweenness, are investigated.

The economic, historical, and ambiguous discontinuities in Ordu Street are examined in the following context, with the guidance of codes and remnants: With the economic discontinuity in the area, the narratives were conveyed through the area's economic discontinuities and the economic system, which is the fundamental structural system of Ordu Street. Hence, the economic differences between the capitalist and primitive systems have been discussed. With the historical discontinuity in the area, the relationship between the remnants of today's reality of the historical stratification in the area and the simulation codes, based on the historical identity of Ordu Street is discussed. With the ambiguous discontinuities in the region, the narratives are formed that briefly break the walking experience, is distinct from the economic and historical qualities of Ordu Street, and build connections with daily and social events. These narratives were also transmitted based on the code and remnants.

As a result of the study, it was understood that although it is not yet a fully modern society, the field can produce infinite simulacra with simulation system codes. It has been observed that the codes of consumption society are used that are applied by modern societies and hyperrealities are constructed with different means, such as media. Contrastingly, the continuation of relationships such as "shuttle-trade," which is examined in the name of economic discontinuities that create location-specific consumption relations without utilizing the model codes created by the consumption society in the simulation universe, demonstrates that location-based realities can be created. In the study, no attempts are made to escape the simulation realm. Attempts have been made to highlight uncoded situations that are creative and capable of producing future reality by going after the remnants. The existence of the remnants can give a foundation for leaving the simulation realm, but this is contingent on the plurality of the remnants, their compatibility with the context, and the logical attitude of the local. The remnant can offer a distinct perspective on the world.

Keywords: Simulation theory, simulacra, code, remnant, urban experience.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Cite this article as: Öksüz Büyük K. Jean Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Bağlamında İstanbul-Ordu Caddesi'nde Kentsel Deneyim Anlatıları. Tasarım Kuram 2023;19(38):217-232.

1. Kentsel Deneyim ile Simülasyon Kuramına Giriş

Kent bütünselliği, salt rasyonel ve akılcı çözümler sınırlılığında gelişmemektedir. Kentler, süreç halinde heterojen yapılar, sistemler ve kullanıcılar bütünüdür ve bitmemişliği ile *oluş* halindedir. Kentsel çevrenin alımlanmasında bu organik yoğunluğun yalnızca kartezyen akıl ile kavranması oldukça zordur. Bu anlamlandırma süreci, ancak çoğulcu düşünce ve duyuşal sistemler ile bedenleşmiş deneyimin dahil edileceği praksisler ile yapılmalıdır. Yani özne, kent ile kurduğu ilişkide nesnellığı tartışmalı olan, Marleau-Ponty'nin (2005) de öne çıkardığı *algılar yolu* ile dünyayı anlamaya başvurması gerekmektedir. Bu zorlu deneyimleme sürecinde öznenin sahip olduğu düşünce sistemini derinleştirerek rehber akıllar, çevreyi ilişkilendirme ağını genişletecektir.

Çalışma, Baudrillard'ın modern toplumlar üzerinden kurduğu simülasyon kuramının, henüz modernleşmekte olduğu varsayılan Türkiye'deki anlamsal karşılıklarının neler olabileceğini kentsel mekanlardaki yürüyüş deneyimi ile açığa çıkartmaktadır. Bu kapsamda çalışma, taşıdığı değerler ile İstanbul'un en önemli kentsel odaklarından Ordu Cadde'sine odaklanmıştır. Çalışmada amaç, Ordu Cadde'sinin simülasyon kuramı çerçevesinde taşıdığı gerçeklik kalıntıları ile simülasyon kodlarının anlam setlerini ortaya koyarak modernleşmekte olan toplumlardaki simülasyon kuramının varlığını tartışmaya açmaktır.

Baudrillard, günümüz dünyasının içinde bulunduğu ve özellikle batı toplumunun kendisinin sonunu getiren sistemi *simülasyon evreni* olarak tanımlar. Baudrillard düşüncesi üzerine tartışan kişiler de bu düşünce sistemini *simülasyon kuramı* olarak adlandırır (Adanır, 2007). Baudrillard düşüncesine göre gerçeklik ilkesini yitirmiş modern¹ toplumlar, gerçekliğin yerini almış göstergeler sisteminde yaşamaktadırlar. Baudrillard, bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin, modeller aracılığıyla üretilmesini hipergerçeklik ya da simülasyon olarak adlandırmaktadır.

Kuramın anlaşılması için, gerçekliğin nasıl katledildiğini irdelemeden önce gerçekliğin ne zaman ortaya çıktığını ifade etmek gerekmektedir. Baudrillard'a (2019, 14) göre gerçeklik, akılcı düşüncenin doğru sistemler ile bütünleştiği modernleşme çağına denk gelmektedir. Aydınlanma Çağı ile başlayan Sanayi Devrimi ile iyice görünür olan dönem ile 1970'lere kadarki süreç için modernleşmenin tüm basamaklarını tüm içkinliği ile yaşamış modern toplumların gerçeklik ürettiğini söylemektedir. İlkel ve modernleşmekte olan topluluklar için ise gerçeklik ilkesi henüz tüm alanlar için üretilememiştir. Modernleşmekte olan topluluklar, modernleşme arzusuyla modern toplumların ürettiği tüm modelleri kullanırken, onların yapmış olduğu hataları da beraberinde yaşamaktadır. Yani denilebilir ki modernleşmekte olan topluluklar henüz gerçeklik ilkelerini kuramadan modern toplumlardan devşirdikleri sistemler ile gerçekliğin yitirilmesi simülasyonları üretmektedirler.

Baudrillard gerçekliğin yitimi ile fiziksel gerçeklikten bahsetmez, buradaki gerçeklik anlayışı soyutlanabilen, metafizik anlamda üretilebilen ilişkileri kapsamaktadır. Baudrillard, simülasyon kuramı göstergelerini açarken sıklıkla referans verdiği, gerçeküstü hikayeler anlatan Borges masalı² alegorileri ile okuyucuyu duruma hazırlamaktadır. Masal ile kurulan ilişki aslında içinde bulunduğumuz durumun da bu kadar gerçeküstü olduğuna referanstır. Artık post-sanayi toplumunda modeller gerçeğe bakarak değil, gerçeklik modele bakarak kurgulanmaktadır. Günümüzde model gerçekliğin yerini almıştır (Baudrillard, 2011). Kuramın günümüz ilişkilerindeki pozisyonlarını anlamak ve bu gözle kentsel çevrede arayışa girmek için öncelikle Baudrillard'ın kuram için kullandığı kavramları açmak yerinde olacaktır. Simülasyon kuramını oluşturan temel kavramlar şu şekildedir (Baudrillard, 2011, 8):

Simülakr: Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm.

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

1. Batılı ve modern toplumlar metin içerisinde birbirlerinin yerine kullanılmaktadır. Baudrillard batılı ve modern toplumları eşdeğer görmektedir. Modern toplumlar ile kastettiği Avrupa ve Amerika'dır. Farklı modernleşme süreçlerinden geçmiş topluluklardan bahsetmez.
2. Borges masalında, çizilen haritalar sonunda imparatorluğun topraklarına eşit boyutlara sahip bir belgeye dönüşmüştür ve çökmeye başlayan imparatorluğun lime lime olmuş harita parçalarıyla karşılaşan insanlar, haritayı gün geçtikçe gerçeğiyle karıştırmıştır (Baudrillard, 2011, 13).

çalışmak.

Simülasyon: Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesidir.

Baudrillard, kitaplarında simülasyon kuramını rasyonel bir izlekte anlatmaktadır. Dağınık ve anlaşılması çetrefilli aktardığı bu ağı anlamak için ortaya koyduğu üç basamaklı simülaklar düzenini açmak gerekmektedir. Bu düzene göre: “Rönesans’tan Sanayi Devrimine, klasik dönemi belirleyen biçim için *kopyalama*, sanayileşme dönemine egemen olan biçim için üretim ve kodun belirlediği güncel evredeyse egemen biçim *simülasyondur*” (Baudrillard, 2021, 102). İlk basamak yani klasik dönem için doğal değer yasası, ikincisi yani sanayileşme dönemi için ticari değer yasası, üçüncüsü ise yani sanayi sonrası da yapısal değer yasasıdır. Doğal değer yasası ile bahsedilen örneğin Rönesans’ta sanat eserinin el emeği ile yapılması ve ikincisinin yapılması gerektiğinde orijinal *kopyanın* yani simülakrının yine sanatçı tarafından yapıldığı sistemdir. Ticari değer yasasına yani sanayileşme dönemine geçince orijinal tek üründen (*örneğin Gustav Klimt’in orijinal The Kiss tablosundan binlerce üretilen sistem*) binlerce simülakr oluşturmak mümkündür. Son olarak yapısal değer yasası ise yani sanayileşme sonrası dönem ile referans alınacak bir gerçeklik yerine modellerin üretildiği kodlar üzerinden üretilen simülasyon evreninden söz edilmektedir. Örneğin bir elbiseden binlerce üretmek mümkünken hangisinin orijinal hangisinin simülakr olduğunun bilinmediği, sürekli simülakr ve sürekli hipergerçeklikler üreten bir sistem söz konusudur. Bu sistem, referansın orijinal gerçeklik olmadığı, bunun yerine modellerin üretildiği bir anlayıştır. Baudrillard, modelleri açıklarken vermiş olduğu örnek alegorilerden biri şöyledir: Orijinalini koruma bahanesiyle Lascaux Mağarası ziyarete kapatılıp beş metre ötede benzeri inşa edilmiştir. Ziyaretçiler dikiz deliğinden gerçek mağaraya bir göz atıp, sonra kopyasının tamamını ziyaret

edebilmektedirler. Baudrillard (2021), bu kopya yoluyla ikisinin de yapaylaştığından bahsetmektedir. Gerçeklik yitirilmiş, ancak elde mağara modeli kalmıştır.

Gerçekliğin yıkımından bahsederken, her şeyi alıp götürürseniz geride hiçbir şey kalmaz düşüncesi Baudrillard’a göre yanlıştır. Baudrillard, ‘*Kalıntı*’nın varlığından söz etmektedir (Baudrillard, 2011). Gerçekliğin kalıntıları simülasyon evreninde de kendilerini göstermektedir. Kalıntılar, simülasyon evreninin ürettiği modellerin kodlarına inat, sistemin dışında kalarak simülasyon evrenine başka bir düzen gerçekliğini dahil etmektedir (*ya da etmeye çalışır*). Kalıntılar çoğulluklar yaratabilir. Kalıntılar geçmiş, bugün veya geleceğe referans verebilirler; zamansal sabitlikleri yoktur. Modellerin ürettiği *kod* sisteminde ise, sistematik bir düzen vardır. Simülasyon evreninde anlamlı olabilmenin tek yolu bir modele yani kod sistemine sahip olmaktır. Baudrillard günümüz üretimleri için şöyle der: “artık hiçbir şey ereğine uygun biçimde değil, modele yani bir tür geçmişte kalmış ereğine ve yalnızca referans olarak kullandığı gösterenle benzerliğine uygun bir şekilde iş görmektedir” (Baudrillard, 2011, 114).

Modern toplumların içinde bulunduğu durumu tanımlayan simülasyon kuramının, çoğu yönlerden modernleşmekte olan bir topluluğun kentsel mekanındaki karşılığının ortaya konulması amaçlanmaktadır. Bu amaçla, çalışmada İstanbul’un en eski ticari, tarihi ve kültürel dinamiklerinin üretildiği akslarından Ordu Caddesi üzerinde simülasyon kuramının incelenmesi hedeflenmiştir. Türkiye, neredeyse nesnel yazgı denilebilecek biçimde modern toplum, modernleşmemiş toplum ve hatta ilkel toplum kesişimlerinde arada olma halindedir. Bu aradalık, ilkel ve modern öncesi toplum özelliklerinden kalıntılar ile simülasyon evreni kodları arasında muğlaklık hali yaratmaktadır. Bu hal, sürekli farklı örüntülerle kendini dışa vurmaktadır. Bu aradalığı oluşturan kodlar ve kalıntıların yönlenmesiyle şekillenmiş Ordu Caddesi örneğinde, çalışma kapsamında bu ilişkilerin ve muğlak

çakışmaların izleri aranmıştır.

Şekil 1’de anlatılar öncesi alanı tanıma girişiminin diyagramı yer almaktadır. Diyagram, Ordu Caddesi’ni oluşturan güçlü kentsel fenomenlerin fragmanlarından oluşmaktadır. Bu güçlü bileşenlerin kolaj yolu ile bir araya getirilmesi sonucunda bazı sentezlere ulaşılmıştır. Ordu Caddesi, Beyazıt ve Laleli mevkiini neredeyse keskin bir sınır ile ikiye ayırmaktadır. Ordu Caddesi üzerinden Beyazıt tarafına bakıldığında, daha çok tarihi bileşenlerden oluşan bir vitrin görünümü, Laleli tarafına bakıldığında ise ticari işlevi ağır basan bir vitrin görünümü öne çıkmaktadır. Tarihi ve ticari vitrini ise tek bir gruba sığmayan muğlak haller birleştirmektedir (Şekil 1).

söylemektedir. Çizgisel olmayan ileri ve geri gidişler mevcuttur. Manuel De Landa’nın (2019) “Çizgisel Olmayan Tarih” kitabındaki anlatıları aracılığı ile kod ve kalıntıların bir aradalığı meselesi şu şekilde açıklabilir: De Landa nasıl suyun tüm halleri bir arada bulunabiliyorsa, insanlığın her yeni fazının da yalnızca diğerlerine eklendiğini savunmaktadır. Kod ve kalıntı meselesinde de, modern toplumlarda kodlar üzerinden üretilen simülasyon evrenine geçişteki faz değişimi kalıntıları geride bırakmaz. Kalıntılar hala kodlar ile etkileşim halindedir, ancak aynı görünürlük seviyesinde değillerdir.

Yürüyüş deneyimini simülasyon kuramı üzerinde tartışırken, yürüyüşü *sürekli* hale getiren durumlar kapsamında bir

Şekil 1. Anlatılar öncesi alanı tanıma girişimi *

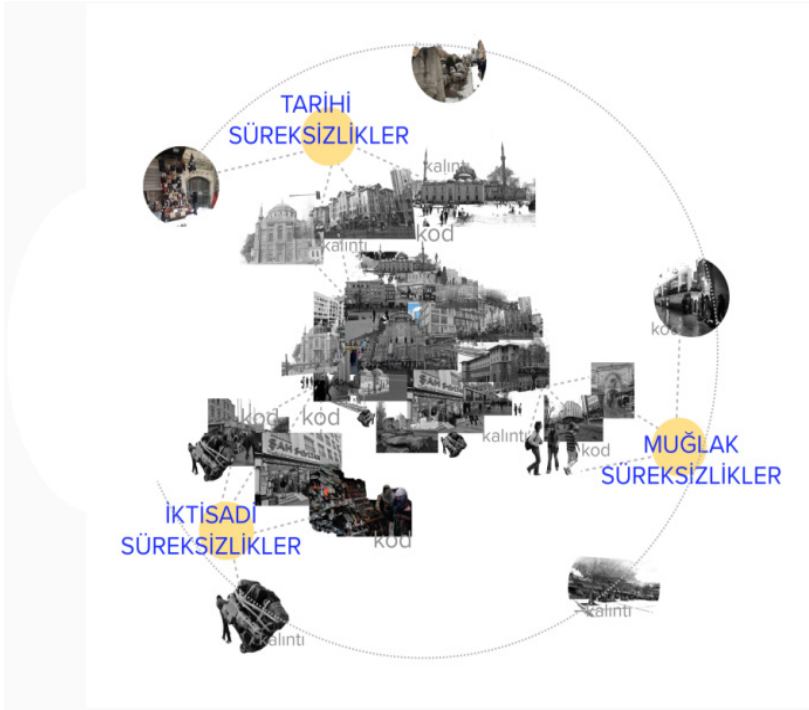


2. Simülasyon Sistemi Kodları ile Gerçeklik Kalıntıları Aradalığında Yürüyüş Deneyimi

Çalışmada, kodlar ve kalıntılar kavramı olarak iki ayrı şekilde sunulsa da, kentsel çevredeki karşılıkları sistematik bir izlekte sunulmayacaktır. Çünkü bu kavramlar birbirlerinden kesin sınırlarla ayrılması mümkün olabileceği gibi birbiri içine giren kesişimler de doğurmaktadır. Ayrıca Baudrillard, simülasyon evrenine geçtiğimizi söylerken gerçekliklerin tüm alanlarda eş zamanlı yitirildiğini

anlatım gerçekleştirilmiştir. Süreksizlik kavramı ile yürüyüş deneyimini sürekliliğini engelleyen, mecburi duraksamalardan bahsedilmektedir. Ordu Caddesi’ndeki yürüyüş deneyiminde, Baudrillard’ın düşünceleri rehberliği ile yoğunlaşarak iktisadi, tarihi ve muğlak süreksizlikler çerçevesinde anlatılar oluşturulmuştur (Şekil 2). Ordu Caddesi’nde bu üç çerçeve üzerine yoğunlaşma nedeni, bu durumların Ordu Caddesinde temel kurucu öğeler olmalarından kaynaklanmaktadır. Ordu Caddesi’nin tarihsel ve günümüzdeki

Şekil 2. Çalışma Anlatılarının Strüktürü *



zengin katmanlılığı temelde iktisadi ve tarihi zenginliğinden oluşmaktadır. Bu iki kurucu öge arasında kalan muğlak süreksizlikler ise Ordu Caddesi'nin gündelik, politik ve sosyal hallerine işaret etmektedir.

da üretilmiştir. Üretimin artışı çokluk ve *birikmeye* neden olmuştur. Bu birikme, ürünlerin toplamından fazlasını ifade etmektedir. Örneğin Baudrillard'ın da dediği gibi “pazarlarımız, ticari arterlerimiz verimli yeniden bulunmuş bir doğa simülasyonu” (Baudrillard, 2008, 17) gibi davranmaya başlamıştır. Ordu Caddesi'nde de tam olarak bu birikim halinin yansıması görülmektedir (Şekil 3). Cadde üzerinde çoğalan giyim ağırlıklı mağazalar ve caddeyi besleyen ara sokaklara dağılan ticari akslar bir birikim toplumunun simülakrıdır. Ara sokaklarda ise giyim, ev tekstili, çeyiz, deri ürünler, altın, ayakkabı ve son dönemde gelişmiş olan teknolojik ürünler başı çekmektedir. Tüketilmek ve neredeyse kullanılmamak için sistemin düzeninin devam etmesi adına üretilen mallar birer mal simülakrı gibi davranmaktadırlar. Baudrillard, tüketim toplumunu modern toplumlar üzerinden açarken modernleşmekte olan toplumların tüketim toplumu olmadıklarını söyler. Cadde üzerindeki bu birikim hali ise tüketicilerin bir tüketim toplumu simülakrı gibi davrandıklarını öne çıkarmaktadır.

Tüketim toplumu olmak için yeterli ekonomik seviyede olmayan Türkiye'de sistemin güdümlenmesi ile tüketim toplumu olmaya hevesli topluluk, borç içinde de olsa tüketmeye çalışmaktadır. Hatta para simülakrı gibi davranan kredi kartları ile de borç sistemi daha da derinleşmektedir. Birikmişlik hal, sistemin kodları üzerinden işlemektedir. Tüketicinin tüketerek arzularını tetikte tutma kodları, reklamlar ile kenti kuşatmış mağazalar ile canlı tutulmaktadır. Reklamlar ve vitrinler simülasyon evreni kodlarını beslemektedir. Baudrillard (2021), kod metafiziğini ikili sistemler üzerinden anlatmaktadır. Bu sistem, genetik yapıdan yaşamın tüm alanına kadar geçerli bir kod sistemidir. Simülakrların gelişen yapısal değer yasalarına göre gönderen erekler belirlenmeden önce programlanabilir kodlar oluşturulmuştur. Toplumda her şey bu yazılım ve kod çözümü sayesinde gerçekleştirilmektedir. Bu sistem, bu

2.1. İktisadi Süreksizlikler Üzerinden Anlatılar

Ordu Caddesi, taşıdığı potansiyeller bakımından ilk bakışta birbirinden ayrı gibi gözükken iki cepheyi kesiştirmektedir. Bir cephesi yani turistik ve tarihi odakların vitrini iken diğer cephesi ise ticari aksları dik kesen ve onları temsil eden bir cephe ve adeta vitrin gibidir (Şekil). Cadde'nin iklimini oluşturan ve neredeyse asırlardır devam eden iktisadi ilişkiler, yürüyüşü ilk süreksizleştiren durumlardır. İktisadi sistem buradaki ilişkilerin neredeyse en temel yapıcılarındandır. Kapitalist sistem ile ilkel sistemler aradığında okunabilmesi mümkündür.

Baudrillard'a (2008) göre tüketim toplumuna geçiş kapitalizm sisteminin önceleri işleyen rasyonel düzeninin³ yozlaşması ile başlamıştır. İhtiyaçlar tanımının değişmesiyle birlikte tüm üretilen şeyler gibi o güne kadar var olmayan ihtiyaçlar

3. Kapitalizmin ilk dönemlerinde ihtiyaç kadar üretim yapılmaktaydı, sonraki süreçte ise var olmayan ihtiyaçlar üretilmesi ile ihtiyaç fazlası üretim yapılmasına ve modernleşmekte olan toplumları bile tüketim toplumu olma arzusuna iten bir sistem doğmasına neden olmuştur.

mağazaya gir/girme; bu ürünü al/alma; bu reklamı geç/geçme gibi tüketim kültürü üzerinden kodlanabilecek referandum sistemine dönüşmüştür. Tüm anlam önceden belirlenmiş modeller üzerinden okunur. Ordu Caddesi üzerindeki modeller de vahşileşen kapitalist sistemin kodlarını büyük çoğunlukla devam ettirmektedir.

İtibaren Türkiye ile Doğu Avrupa ülkeleri arasında gerçekleşen bavul ticaretinin merkezi olmuştur. Bugüne kadarki süreçte duraksamalar olsa da bu sistem farklı düzenlemeler ile birlikte varlığını devam ettirmektedir (Yükseker, 2003). Baudrillard'ın (2019) *potlaç kültürü* dediği ilkel toplumlara özgü armağan kültürünün 21. yüzyıl-

Şekil 3. Alanda tüketim kodlarının oluşturduğu çokluklar *



Baudrillard'ın kuramı, Adorno'nun (2003) tüketim kültürü üzerine öne sürdüğü düşünceleri ile desteklenebilir. Modern toplumların akılcı yöntemlerle geliştirdiği gerçeklik üretimleri, akılcılığın tüm ilişkileri düzenleme boyutuna geçmesi ile her şeyi akıl kıstası ile yöneten ve tahakküm kurulmuş gerçekliğini yitirmiş bir toplum yapısı çıkarmıştır. Kültür endüstrisinin artık bilimi de kendi sürekliliği için kullandığı ve bu şekilde bilgi ürettiği yorumlanmaktadır. Bu süreç ereksel değil tersine çevirme ile modeller üzerinden sonucun üretildiği, kullanıcılara ise sadece kodlara uymanın yeterli olduğu bir sistem bırakmaktadır. Baudrillard bu kodların oluşturduğu sistemi bütünsel gerçeklik olarak tanımlamaktadır. Bütünsel gerçeklik, gerçeklik ilkesinin ve nesnel gerçekliğin yitirilmesi ile herkesin inanmak zorunda olduğu evrensel gerçekliklerin olduğu bir dünyayı tariflemektedir (Baudrillard, 2011).

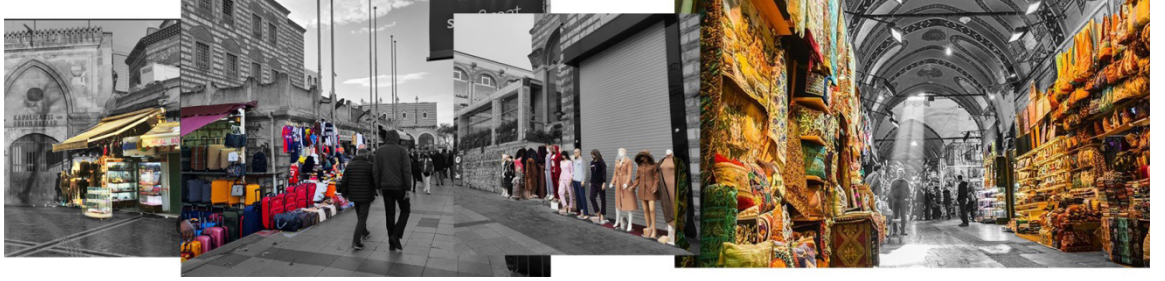
Ordu Caddesi üzerindeki ticari eylemler sadece sistemin kodları üzerinden yürümektedir. İlkesini kaybetmemiş gerçekliğin kalıntılarını ve farklı gerçeklikler kurabilme izleri olan kalıntılara rastlamak mümkündür. Çevrede görülen ilk ilkel kalıntılardan biri *bavul ticaretidir*. Bu ticaretin yapılma eylemi modern toplumun tüketim simülasyonunun kodlarından konuşmaz. Laleli bölgesi 1990 yıllarından

daki yorumunun bavul ticareti üzerinden okunması mümkün müdür? Simülasyon evrenindeki sistemin *bütünsel gerçekliğe* (Baudrillard, 2011) kavuştuğu tüketim kültürünün türdeşleştirme, aynılaştırma ve okunabilir kodlara indirgenen modellerinin karşısında farklı bir ekonomik alış-veriş sistemi yer almaktadır. Bu sistem yere özgü nesnel gerçeklikler sunmaktadır. Sadece Doğu Avrupa ülkelerinin değil son yıllarda Orta Doğudan ilişkilerin de kurulduğu uluslar ötesi, sistem ötesi ilişkiler ağı oluşturmaktadır (Yükseker, 2003; Atas, 2017). Bu sistem ağının mekânsal karşılıkları da tüketim toplumu modellerinin dışından seslenmektedir. Vitrinler, reklamlar, nesnel, dükkân sahiplerinin çevre ve tüketici ile kurduğu ilişkilerin hepsi farklıdır. Bu mekânsal durumlar da kodlanamaz nesnel gerçekliklerin kalıntılarını barındırmaktadırlar. Ordu Caddesi ve onu besleyen akslardaki vitrin ve reklam sistemleri; modern toplumun kodları ile modernleşmekte olan toplumun kültürel kalıntıları aradalığında çoğulcu mekânlar üretmektedir. Vitrin; Baudrillard'a (2008) göre değer değiş tokuşunun yaşandığı bir ara-uzamdır, kentsel tüketim pratiklerinin gündelik halinin taşıyıcısıdır. Ayrıca vitrinler, modanın ürettiği benzer kodlar üzerinden türdeşleşen sınırlardır. Bu ara mekânın sergileme hali, *simgesel değiş tokuşun*

yaşanmadan önce yüksek bir gösterişle tüketici ile buluşma yeridir, arzulanana nesneye ulaşmaya bir davettir. Modern toplum kodunu kullanan vitrin, sürekli imgeler üretir. Buradaki imge üretimi “gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilgisi olmayıp, yalnızca kendi kendinin simülakrı olan imgedir” (Baudrillard, 2021, 20). Yani, orijinal ve kopya arasında hiçbir farkın kalmadığı, üretilmiş sonsuz sayıda simülakrı imgelerinin yansıtılmasıdır. Ordu Caddesi üzerinde üst paragrafta bahsedilen, tüketim toplumu vitrinlerinin

onun kadar ekonomik kazanç edinemeyen bu kalıntılar, kendini göstererek kodlara direnmek için mimari yapıyı bir grafiti gibi geçici bir biçimde işler (Şekil 4). Mimari yokmuş gibi davranan ürünler, cadde ve onu besleyen sokaklar boyunca ve Kapalıçarşının içerisinde, yapıların duvarlarından sokaklara/dışarıya saçılmaktadır. Bu ürünler bütünsel olarak anonim ve kolektif olarak ilkel iktisadi kalıntılar olarak işlev görmektedirler. Mimari cepheler ancak akşam dükkânlar kapandığında görünür hale gelmektedir.

Şekil 4. Tüketim kodlarına başkaldırı (Dördüncü fotoğraf kaynak: Uralı; Kolaj yazara aittir)



kodlarını kullanmayan ve başka imgeler üreten sistemler de vardır. Bunlar, tüketici ile nesnelere arasında kod sınırları koymaz. Baudrillard'ın (2021) bir zamanlar kendi kendinin reklamını yapan mal dediği gibi, buradaki nesne adeta kendi kendinin reklamına dönüşmüştür. İlkel bir alış-veriş kalıntısı hala mevcuttur. Bu sistemi Ordu Caddesi'ne açılan Kapalıçarşı'nın hem içinde hem de dışındaki dükkânlarda görmek mümkündür. Burada satılan mallar sadece kendilerinin reklamları değil, aynı zamanda dükkânların duvarları olarak iş görmektedirler, nesnelere satış alanının sınırlarının dışına çıkmaktadır. Bu dışarı taşma işlemi ile kimi satış alanlarının nasıl bir mimari yapıya/cepheye sahip oldukları anlaşılmamaktadır. Ne tüketim kültürü kodlarında ne de ilkel alışveriş kalıntılarında niyet aslında mimariye zarar vermek değildir. Bu malların mimari yapılarla olan ilişkisi grafitiye benzerdir. Grafiti⁴ de yaymak istediği mesaj için çoğunlukla mimariyi kullanır, ancak onunla alıp veremediği bir şey yoktur. Buradaki ilkel ticari sistemdeki mimari yapının cephesini karmaşıklık içinde kapama durumu mevcut tüketim kodlarına bir başkaldırıdır. Tüketim kodları yanında

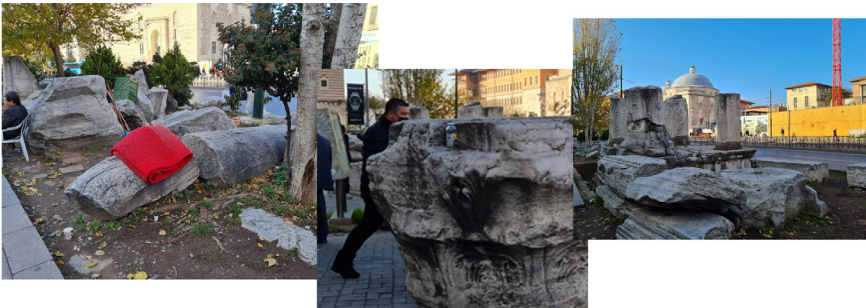
2.2. Tarihi Süreksizlikler Üzerinden Anlatılar

Taşıdığı tarihsel kimliği milattan öncesine kadar dayandırılabilen, bugünkü adıyla Ordu Caddesi, Divanyolu üzerinde bulunan ve Doğu Roma İmparatorluğu dönemindeki ismi ile Meşe adlı yol derin tarihi ve kültürel belleğe sahip bir akstır. Alanın tarihi değeri alana giriş yapan tüm kentliyi güçlü bir şekilde sarmaktadır. Ancak tüketim toplumunun çevresine kayıtsız gündelik hali öyle dikkat çekicidir ki tarihin imgeleri tüketim kodları yanında sessizlik içindedir. Baudrillard (2008, 29), “gündelikliğin dinginliği, gerçekliğin ve tarihin baş döndürücü haline ihtiyaç duyar” der. “Vietnam savaşı imgeleri karşısında gevşeyen televizyon izleyicisi” buna örnektir (Baudrillard, 2008, 29). Tüketilen tarihin eziciliği karşısında yapılabilecek olan ancak gündelik olana dönmektir. Edilgen gündelik hal, insanlara adeta dinginlik sağlamaktadır. Örneğin gündelik yaşantının bir hapishaneyi andırmadığını gizlemeye çalışan toplumsal bir yapının hapishaneler inşa etmesi gibi çevresine kayıtsız bir gündelik hal yaratılmaktadır. Yaşanmış bitmiş tarihin eziciliği karşısında kentli,

4. Mimarlık, Baudrillard için kolektif bir mesaj sunamayan iletişim aracıdır. Mimarlık ile grafitinin yakın ilişkisinden bahsederken, grafitinin mimari cephelere dokunmadan anlam ve göstergeler ürettiğini, mimari yokmuş gibi davrandığını öne sürer (Baudrillard, 2021, 164).

tüketmek dışında yapabileceği bir koda sahip değildir. Yaşamdaki tüm çalışma / okuma vb. gerekliliklerini yerine getirmiş bir bakıma “kapitalizmin sevdiği organik/organlı bedenler” (*Deleuze ve Guattari, 1993*), kent merkezlerini kendi arzularını doyurmak için tüketim eğlencesi odaklı kullanılmaktadırlar. Tarih ile bilgi üzerinden bir ilişki kurmaları oldukça nadirdir. Tarihi kuşanmışlık karşısında yer alan Alt Laleli'nin Ordu Caddesi cephesindeki reklamlarla dolu gündelik mükemmel işleyiş, tüketim kültürünün hipergerçekliğini yansıtmaktadır.

Aks üzerinde yer alan tarihi yapıların gösterge ve anlamları, kenti deneyimleyenleri farklı dönemlere götürmektedir. Farklı yapıların bir aradalık halleri alanın katmanlılığını öne çıkarmaktadır. Öne çıkanlardan Bayezid Külliyesi (*yapım yılı, 1506*) ve Laleli Külliyesi (*yapım yılı, 1764*) varlıkları ile kentsel çevrenin yapılanmasını taşıdıkları anlam ve fiziksel özellikleri ile tarih boyunca belirlemişlerdir. Bu yapıların bugüne kadar taşıdıkları ve düşündükleri imgelerin Baudrillard'ın (2011) “derin bir gerçekliğin yansıması olarak imge” biçiminde ele aldığı düşünce ile paraleldir. Buradaki imgeler, kutsal bir göreve hizmet etmektedir; derin ve önemli bir gerçeklik ifadesi olarak varlığını sürdüren kalıntılardır. Theodosius Forumu kalıntılarının da benzer doğal değer yasası gerçekliği ürettiği konuşulabilir. Ancak kullanıcı, kalıntıları anlamlandırmada kayıtsızlık içindedir. Gündelik hal, tarihin varlığı karşısında tanıdığı kodları sürdürmeye devam etmektedir (*Şekil 5*).



Aks üzerinde tarihi önemi tartışmasız ortaya konulmuş ancak zaman içerisinde geçirdiği değişimler ile imge değerlerini değiştiren yapılar da mevcuttur. Bazı yapıların içinde bulunduğu zamanın kodlarına uyması için gerçekliklerinin değiştirildiği görülmektedir. Örneğin bugün otel işlevi için kullanılan Tayyare Apartmanları⁵ 1918 tarihli yangın sonrasında evsizler için yapılmış sosyal konut iken, bugün yüksek ücretlerle kalınabilen bir otele dönüşmesi anlam kaymasına neden olmuştur. İşlev değiştirerek gerçekliğini çoğunlukla yitiren bir diğer tarihi yapı ise 18. yüzyılda inşa edilen Seyid Hasan Paşa Hanı, bugünkü adı ile ise Hasanpaşa Konağı, “Nargile, Cafe, Restaurant”tır⁶. Baudrillard (2008), tüketim toplumunun tüm düzeylerinde “sonradan gelen” kuşakların kendi gösteriş düzenini talep ettiğini söylemektedir. Yani yer değiştirme olmaksızın kitsch de oluşmaz. Buraya göç eden insanlar veya modernleşme düzeyine erişememiş yerli zihinler, kentte kendi estetik nesnelerini talep etmektedir. Burada kitsch, güzelliğin ve orjinalliğin estetiğinin karşısına kendisinin simülasyon estetiğini sunmaktadır (*Baudrillard, 2008*). Kitsch, uyumsuz planları taklit ederek, yaşamadığı tarzı tekrarlamaktadır. Simülasyonun bu estetiği, toplumsal olarak kitsch'e atfedilen başka toplumsal sınıfın göstergelerine sihirli katılımı ifade etmektedir. Hasanpaşa Konağı, gerçekliğini yitirerek bugünkü toplumun gelenek kodu dayattığı bir Türkiye geleneği simülakrı oluşturmuştur (*Şekil 6*).

Şekil 5. Üzerine halı, plastik kasa ve su şişesi konulmuş Theodosius Forumu kalıntılarının gündelikliği*

5. Yangınzedelerin dar gelirli bölümüne konut sağlamak üzere yapılan apartmanlar, Türk Hava Kurumuna devredildikten sonra Tayyare Apartmanları olarak anıldı. 1985 yılında otele dönüştürülmüştür (*Hasol, 2020*)
6. Kitsch kültürünün dile yansımış hali. Burada bir dil simülakrı vardır. Dil gibi davranır, onun tüm özelliklerini gösterir ancak gerçek bir dile ait değildir.



Şekil 6. Hasan Paşa Konağı gündüz ve akşam cephe görünümüleri ile cadde üzeri bir dükkan*

Bir de tarihi yapılar arasında, yapıldığı dönemde “derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge olarak” (Baudrillard, 2011, 20) ortaya çıkan mimari ürünler vardır. Bunu Anadolu coğrafyasının modernleşme girişimleri bakımından farklı zaman aralıklarından anlamaya çalışmak mümkündür. Ordu Caddesi bu katmanlılığı iyi yansıtmaktadır. Metnin başından beri tekrarlanan Türkiye'nin ve miras aldığı Osmanlı kültürünün modernleşme arzusu içinde olan toplumlar olması, modernleşme adımları üzerinden okunabilmektedir. Örneğin 19. yüzyılın ikinci yarısı, İstanbul'un modernleşme tarihinde radikal dönüşümlerin olduğu önemli zaman dilimi olarak tanımlanmaktadır (Yerlikaya, 2007). O dönemde Ordu Caddesi üzerinde inşa edilmiş, Seraskerlik Kapısı ve köşkleri⁷ olarak kullanılmış bugün ise İstanbul Üniversitesi'nin ana kapısı olarak bilinen yapı ile bu dönemden günümüzde kalmış 1868 yılında inşa edilmiş Pertevniyal Valide Sultan Camisi bu kapsamda açılabilir. İki yapı da modernleşme adımlarının atıldığı Tanzimat Döneminde inşa edilmiştir. Bu yapılar Baudrillard'ın (2011) düşüncesi paralelinde şu şekilde yorumlanabilir: Yapılar, bugünkü perspektiften algılandığında modern toplum simülakrı imgesi oluşturmaktadır. Yani topluluk, modern toplum olamayışını mimari üzerinden gizlemektedir. Osmanlı Devleti Tanzimat döneminde -modernleşemeyen toplulukların sürekli tekrarladığı gibi- modern toplumlardan biçimsel modernliğin devşirilip, özün alınmaması durumunu yinelemiştir. Şu yanlış anlaşılmalıdır: Modernleşmekte olan toplulukların modern toplumların öz gerçekliklerini devşirmesi kendi gerçekliklerini üretmelerinin çözümü değildir. Aksine orijinal sistemin

“yeniden üretilmesinden” başka bir şey üretilmemektedir. Gerçeklik üretimleri evrensel değildir, toplulukların zihinsel olarak kendi gerçekliklerini yaşaması ve üretmesiyle mümkün olabilir.

2.3. Muğlak Süreksizlikler Üzerinden Anlatılar

Ordu Caddesi taşıdığı temel iktisadi ve tarihi anlamların kimi durumlarda kurucusu, kimi durumlarda ise sonuç ürünleri olarak anlam kazanan birçok muğlak anlamlar üretmektedir. Çalışmadaki muğlak süreksizlikler, iktisadi ve tarihi anlamlara referansla gündelik, politik ve sosyal hallerden oluşmaktadır.

Çalışma kapsamında tarihi süreksizlikler içinde ele alınan İstanbul Üniversitesi Ana Kapısı başka simülakrı üretme aralığında olması nedeniyle bu bölümünde de ele alınmıştır. Kapının medya üzerinden üretilen imge denizindeki konumuna sıkça rastlamak mümkündür. Özellikle Türkiye'deki üniversiteler ile ilgili genel haberlerde İstanbul Üniversitesi Ana Kapısı görseli kullanılmaktadır. Bu durum “gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilgisi olmayıp, yalnızca kendi kendinin simülakrı olan imge” (Baudrillard, 2011, 20) üretmektedir. Yani medya, kasıtlı veya kasıtsız biçimde Türkiye'deki üniversiteler hakkında ülke üniversitelerinin her birinin çok köklü olduğu simülakrılarını üretmektedir (Şekil 7).

Marshall McLuhan'ın *medium is message*⁸ dediği şey işte budur. Başka gerçekliğe ait bir durum, aracın bağlamından farklı durumlarda kullanması ve kendi gerçekliğinden kopması ile gerçekliği bükmektedir. Medya kodları, gerçeği hipergerçeğe dönüştüren bir araç olmaktadır. Öyleyse iletişim araçları toplumsallaşmayı sağ-

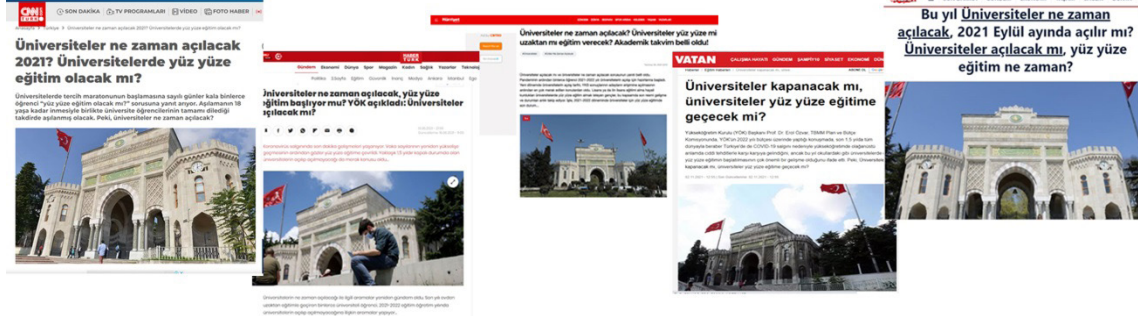
7. Fransız mimar Bourgeois tarafından 1866 yılında inşa edilmiştir; Yapı üslup özellikleri bakımından, Roma zafer takı şemasını yinelemektedir (Akbaş, 2011).

8. “Medium is Message” Türkçe çevirisi “Araç iletidir” şeklindedir.

lamak yerine toplumsalın kitleler içinde içten içe kaynamasına yönelik araçlar haline gelmektedir (Baudrillard, 2021).

biçimi deforme edilerek iş eylemi hipergerçeğe dönüşmektedir.

Şekil 7. Farklı medya araçlarının üniversiteler ile ilgili haberleri İstanbul Üniversitesi Ana Kapısı ile sunması* (Url5; Url6; Url 7; Url 8)



Ordu Caddesi'ne açılan Beyazıt Meydanı da başka türlü bir muğlaklık yaratmaktadır. Bu meydanı kullanan neredeyse tüm kentliler için meydan, yeniden üretim haliyle bellekte yer edinmiştir ve bu üretimin süreklilik hali 19. yüzyıla kadar gitmektedir (Şekil 8). Bir meydanın bu kadar uzun süre ile yeniden yapım sürecinde olması problemin yalnızca işlevsel kaygılar ile değil, başka göstergeler ile okunması gerekliliğini çağırıştırılmaktadır. Aslında burada gerçekleştirilmesi gerekli olmayan bir "iş simülakrı" (Baudrillard, 2021) mı üretilmektedir? Bu durum sadece Ordu Caddesi üzerinden değil, genel bir iş simülakrı düşüncesi ile ele alınabilir. Bu simülakrların üretilme nedenleri kimi zaman gerçekten buna ihtiyaç olduğu için üretim sağlama, kimi zaman yeni yöneticilerin daha çok iş yapıyor olduğu hipergerçekliğini sunma, kimi zaman da başka işlerin yapılamıyor olmasını gizleme biçiminde türlü simülasyonlar üretebilmektedir. Rasyonel iş yapma

Yürüyüş aksı boyunca burada okunabilen tüm gerçeklik ilişkilerinden etkilenen veya onları etkileyen kişiler, özellikle turistler, hamallar ve esnaflardır.⁹ Baudrillard, modern toplumlar için, özellikle göçmenlerin topluluk adına patolojik boyuta çıkabilecek özellik gösteren kalıntılar olduklarını öne çıkarmaktadır (Baudrillard, 2008). Onlar, çoğunlukla toplumsallığın sınırlarının bittiği yerde bırakılmaktadır. Toplumsallığın sınırları içinde kalanlar ise toplumun modellerinin işleyişine uyan, modelin parçaları olmaktadır.

Bu kalıntılar, kendi gerçekliklerinden koparılmış başka bir toplumsallığın sınırlarında emek gücünü yüklenmişlerdir. Kendi gerçekliklerini burada gerçekleştirmeleri topluluk tarafından istenmez, kodların sistemini bozmadıkları sürece de göze batmayan bir sistem makineleridirler (Şekil 9).

Şekil 8. Beyazıt Meydanı'nın çeşitli dönemlerini içeren kolaj (Kaynak: Url3, Url4; Kolaj yazara ait*)



9. İstanbul Üniversitesi öğrencilerinin de bu caddesi ile yakın bir ilişkide olduğu düşünülmektedir. Ancak covid-19 salgını döneminde yapılan yürüyüşlerde, öğrencilerin alan ile okunabilen bir ilişki biçimleri açığa çıkmamıştır.



Şekil 9. Sistem makineleri olarak göçmen hamallar*

Turistlerin bu alanla kurduğu ilişkiler de farklı muğlak durumları üretmektedir. Turistlerin alanla olan ilişkisinde öne çıkan en önemli ilişki ağı nesnelere sistemidir. Baudrillard (2010) çalışmalarında nesnelere sistemini ayrı bir konumda tutmaktadır. Simülasyon evrenine giden tüketim toplumunun dürtülerini anlamak için nesnelere sistemini¹⁰ açmak gerekmektedir. Alanın en önemli kullanıcılarından turistler ile alan arasında hem ilkel hem de simülasyon kodları ile kurulmuş ilişkiler vardır. Çünkü *turistler olmasaydı bu alan bu yöntemlerle gelişirmiydi? Turistler geldiği için onların beğenisini kazanmak adına gelişen bir Kapalıçarşı sistemi mi mevcut?* gibi basit bir alış-veriş potlaç mantığı üzerinden akıl yürütülebilir. Bunun dışında turistlerin özellikle nesnelere üzerinden kurdukları alışveriş modelleri ile işlevlerini kaybetmiş geleneksel nesnelere, yeniden üretim sistemleri ile üretilmektedir. Bu nesnelere geleneksel anlamdaki kullanım işlevlerine, modern çağda aslında gerek

nesnelere işlevsel anlamda ihtiyaç yokken, bu nesnelere bugünün üretim biçimleri ile üretilip kullanılabilen *geleneksel nesne simülakrlarına* dönmektedirler. Buradaki “nesnenin işlevsizliği özenle gizlenmektedir” ve “nesne zihinsel bir akrobasiyle işe yarar hale getirilmiştir” (Baudrillard, 2010, 108). Baudrillard’ın da dediği gibi “turistik amaçlı seyahatlerin hemen her zaman bir geçiş gitmiş zaman arayışıyla desteklenmesi”, turistik seyahatin amacının çoğunlukla geçmişle kurulabilecek yeniden üretilen ve gerçekliğini yitirmiş simülakrlar ile ilişkisi olduğu görülmektedir (Baudrillard, 2010). Turistlerin bu arayışı, tüketim toplumu modelleri içerisinde kültür göstergesi olarak görülme istenen, sonsuz sayıda simülakrlar üretilmesine neden olmaktadır. Ya da tersten okuma ile tüketim toplumu modelleri turistlerin yalnızca bu işlevini yitirdiğini gizleyen geleneksel nesneye işlev simülakrları ekleyerek model içerisinde dahil etmektedir. Turistin tek yapabileceği alıyorum veya almıyorum şeklindeki kodlamadır.

Şekil 10. Kapalıçarşı'dan geleneksel nesne simülakrları* (Url 2)

10. Baudrillard, Nesnelere Sistemi (1968) kitabını oluştururken düşüncelerinden yararlandığı Marksizmi, Üretimin Aynası (1975) kitabında eleştirmektedir. Çünkü Baudrillard’ın değişen düşünceleri Marksizmin doğduğu dönemdeki kapitalizmi daha masum rasyonel bir yapı olarak görmektedir. En azından o dönemde dünya aynı manzaraya bakıp ikili kapitalist ve sosyalist sistemi akılcı bir gerçeklikle üretmişlerdir. Son olarak Baudrillard ne aynı manzaraya bakabilmenin ne de akılcı çözümlerinin mümkün olmadığını savunmuştur.



yoktur. Ancak turistlerin yere özgü olarak satın almak istedikleri geleneksel nesnelere bugünün teknolojik yöntemleri ile yeniden üretilmektedir. Örneğin geleneksel Türk lambaları veya dekoratif bıçak, geleneksel fenerler vb. (Şekil 10). Modern evlerde bu

Laleli piyasası denildiğinde akla gelen ve yürüme deneyiminde de gözlem yolu ile de fark edilebilecek bir durum olan ünlü markaların taklitlerinden oluşan bir piyasa düzeni söz konusudur (Şekil 11). Taklit ürün hakkında konuşurken, Baudrillard’ın

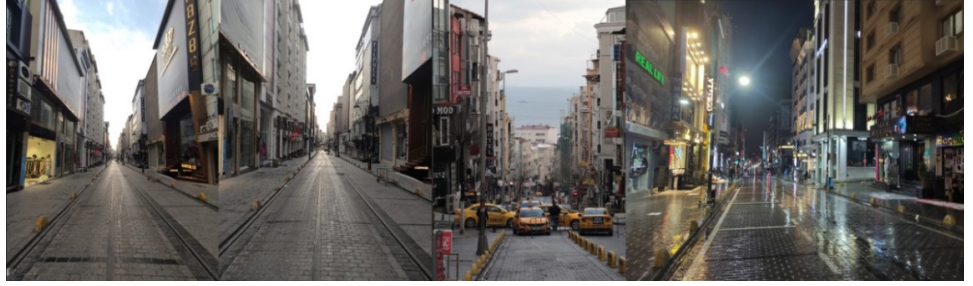


Şekil 11. Mal simülakları içerisindeki 'sahte' simgesel değer taşıyan mal simülakları*

önceki bölümlerde de bahsedilen üç aşamalı simülaklar düzenine geri dönmek gerekmektedir (Bu yazıdaki 1.bölüm; Baudrillard, 2021). Simülasyon evreninde içinde bulunduğumuz üretim sistemleri ile yeniden üretimde ürünler için orijinal tek bir kopya yoktur, model gerçekliğini yitirmiştir ve simülakların hiçbiri ne gerçek ne de sahte olarak adlandırılabilir. Benjamin'in (2021) çözümlemeleri de bu uçsuz bucaksız "yeniden üretim" ve simülasyon evrenini kapsamaktadır. Ona göre "Bir fotoğrafın negatifinden çokça üretilebilmektedir ve hangisinin özgün olduğu önemsizdir." Laleli'de olan durum ise gerçeklik açısından bakıldığında, marka kontrolünde üretilen nesne simülakları ile marka kontrolünde olmayan nesne simülaklarının hiçbir farkı yoktur. Bu "sahte" ürünler de gerçekliğin tüm özelliklerini gösteren ancak o olmayan nesne simülaklarıdır. Bu simülakları birbirlerinden ayıran ise simgesel değerleridir. Prestij göstergesi markalaşmış nesnelere, tüketim toplumunda herkes tarafından arzulanan nesnelere dönüştürülmesi yani bir sınıftan diğerine kaydırılan, herkesin ürüne sahip olmak için arzuları tetikleyen sistem, kopyalama dönemini kendi doğurmuştur (Baudrillard, 2021). Nesneyi üretme yöntemine sahip ancak simgesel değerine sahip olmayan üretici ile başka bir sınıfın ürünü ile simgesel değer elde etmek isteyen tüketiciyi buluşturan bir simülak düzeni oluşmaktadır. Bu sahte yapının sistemin kodlarını kullanarak onun karşısında kalıntılar üretmesi, sistemin kendi yöntemleri ile zarara uğramasına neden olmaktadır (ya da her kesim tarafından alınmak istendiğinden her zaman arzulanan kalacaktır). Yalnız bu kalıntı sistemi akılcı yeni bir gerçeklik yolu açmak yerine simülasyon evreninin kodlarını taklit eden bir hipergerçeklik doğurmaktadır.

Akşam olurken, alanın gündüz deneyimlenen özelliklerinin değişmeye başladığı fark edilmektedir. İstanbul'un en önemli kent merkezi, akşam ıssız bir sessizliğe bürünmektedir (Şekil 12). Ordu Caddesi'nin gündüz ve gece farkı göze çarpmaktadır. Gündüz oldukça kalabalık ve canlı olan kent merkezi akşam ıssızlaşmaktadır. Bu fark üzerine Baudrillard'ın (2021) hipermarketler üzerinden açtığı kent simülaklarına göz atmak yerinde olacaktır. Hipermarketlerin gerçekliğini kopyaladığı kentlerin de gerçekliklerinin hipermarketler kadar canlı olmadığı bir durum vardır. Yani hipermarketlerin kent merkezleri modeline göre ürettikleri kent simülakları, kentin gerçekliğini aşarak "kentler canlıdır" hipergerçekliğini üretmektedir. Sonra bu hipergerçeklik modeli ile dönüp baktığımız kentlerin neden canlı olmadığını düşünürüz. Kent merkezleri canlı olmak zorunda mıdır? Yoksa hipermarket kültürünün oluşturduğu kent hipergerçekliği mi böyle algılanmasına neden olmaktadır?

Ordu Caddesi'nde akşam saatlerinde tek başına dolaşmanın ara sokaklara girmenin güvensizlik hissi yarattığı bir kent ortamı ortaya çıkmaktadır. Bir yandan kepenklerin kapanmasıyla mimari cephe, gündüz kapanan biçim dilini açığa vurmaktadır. Oteller canlılığını devam ettirmeye çalışmaktadır. Akşam, bu kent merkezinin gündüz topluluk simülakları ile iletişim kurduğu ortaya çıkmıştır. Gündüz ticari değiş tokuşun izleri akşam azalınca, geriye kalan turistler, otel çalışanları ve Kumkapı'ya doğru inildikçe gettolaşmış yerleşkelerin çoğunlukla göçmen olan sahipleri daha da belirginleşmektedir. Gündüz ve gece birbirlerinin tersine çevrilemez simülaklarını üretmektedir.



Şekil 12. Akşam olurken alanın ıssızlığı*

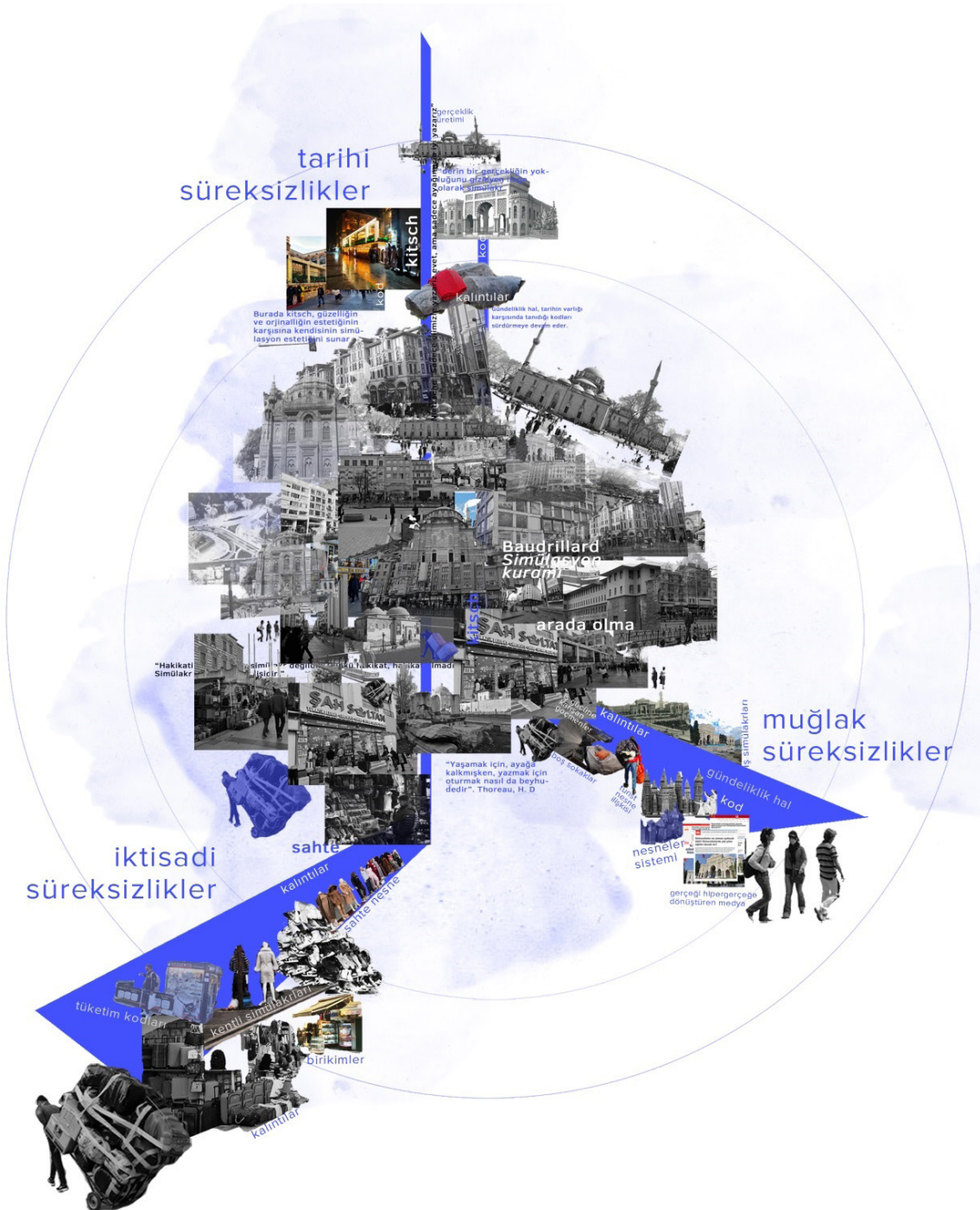
3. Sonuç Yerine

Simülasyon sistemi içinde kentsel gerçekliklerin izinin sürüldüğü çalışmada yöntem olarak Baudrillard'ın ortaya koyduğu simülasyon sistemi kodları ile gerçeklik kalıntıları rehberliğinde yürüyüş deneyimi gerçekleştirilmiştir. Çalışmada amaç; kimi açılardan modernleşmekte, kimi açılardan modern ve başka açılardan ise ilkel toplum özelliklerini bir arada bulunduran Türkiye'nin en önemli kentsel odaklarından Ordu Caddesi'nde simülasyon kuramının izlerini kentsel mekânlar aracılığıyla keşfetmektir. Çalışmanın iktisadi, tarihi ve muğlak süreksizlikler üzerinden okunan kod ve kalıntı bulguları Şekil 13'teki diyagram aracılığıyla sunulmaktadır. Diyagram, Ordu Caddesinin sahip olduğu bütünsel, katmanlı ve tek seferde anlaşılması mümkün olmayan halini bütünden dışı vurulma anları olarak temsil etmektedir.

İktisadi süreksizlikler anlamlandırıldığında, alanın çoğunlukla tüketim toplumu kodlarını kullanarak simülakrlar üretebildiği görülmüştür. Alanda tüketim kodları üzerinden mal, çokluk ve birikim simülakrları öne çıkmaktadır. Alanda iktisadi bağlamda tüketim kodlarının dışında yere özgü gerçeklik izleri de mevcuttur. Alanda, modern toplumun tüketim kodunda tanınmayan baval ticareti, kendi kendinin reklamını yapan nesnelere gibi modern sayılmayan alışveriş hallerinin kalıntıları mevcuttur. İktisadi duraksamalarda kod ve kalıntı olarak öne çıkan; vitrinler, kendi kendinin reklamını yapan mallar, sahte nesnelere ve biriken mallar diyagramın sol alt izleğinde bir arada gösterilmiştir (Şekil 13).

Tarihi süreksizlikler anlamlandırılırken, tüketim toplumu kodları içerisinde tarihin çoğunlukla gündelik hal olarak kodlandığı ve bu şekilde işlev gördüğü anlaşılmıştır. Tarihsel öğeler, bugünün estetik ve kültürel talepleri doğrultusunda kodlanarak simülasyon evrenine katılmaktadır. Tarihi duraksamalar, özellikle kodlar olarak öne çıkan; kitsch öğeler ve gündelik haller olarak diyagramın ortasındaki kurucu izlekte sıralanmıştır (Şekil 13).

Muğlak süreksizlikler tanımlanırken alandaki gündelik, politik ve sosyal durumlar öne çıkmıştır. Yürüyüş deneyiminde, medya kollarının bellekte yer edinmiş imgeleri kullanarak hipergerçek kodlar üretebildiği, rasyonel iş yapma eylemlerinin hipergerçeklikler üretebildiği kodlara rastlanmıştır. Bunun yanında, sistem makineleri gibi çalışan çoğunluk göçmen olan hamalların modern tüketim kodlarının ve toplumsallığının dışında kalan kalıntılar oldukları yorumlanmıştır. Turistler de alanda önemli muğlak durumlar üretmektedir. Turistlerin alanda gelişen tüketim kodları ile yakın ilişkisi olduğu yorumlanmıştır. Turistler nedeniyle alanda nesne simülakrlarının çoğulluklar ürettiği görülmektedir. Muğlak duraksamalar, kodlar ve kalıntı olarak öne çıkan, göçmen hamallar, nesnelere sistemi, hipergerçek medya araçları ve turistler olarak diyagramın sağ altındaki izlekte sıralanmıştır (Şekil 13).



Çalışma sonunda modern ve tüketim toplumu olma konusunda oldukça istekli Türkiye'nin seçilen örneklem alanında, kimi noktalarda modern toplumların tüketim toplumu kodlarını kullandığı, kimi durumlarda ise simülasyon evreninde tüketim toplumunun oluşturduğu model kodlarını kullanmadan yere özgü

gerçekliklerin kurulabildiği görülmüştür. Alanın potansiyelleri çalışmada aktarılanlarla sınırlı değildir, anlatılar yürüyüş deneyiminin imkân verdiği sınırlılıklarla ortaya çıkmıştır. Sonsuz simülakların üretilebildiği bir çağda henüz modern toplum olmamasına rağmen, alanın modern toplum kodları ile sonsuz

Şekil 13. Çalışmanın anlatı diyagramı*

simülakrlar üretebileceği anlaşılmıştır. Çalışmada simülasyon evreninden çıkış yolları aranmamaktadır. Öncelikle problemleri görülen gerçeklik yitimlerine kentsel biyopsi yapılmıştır. Kalıntıların peşinden gidilerek yaratıcı ve gelecek için gerçeklik üretebilen kodlanmamış haller öne çıkarılmaya çalışılmıştır. Kalıntıların varlığı, simülasyon evreninden çıkış için bir dayanak oluşturabilir, ancak bunun için kalıntıların çoğulluğuna, bağlam ile uyumuna ve yerelin akılcı zihniyetine ihtiyaç vardır. Kalıntı, ancak bu şekilde dünyanın farklı biçimde anlaşılmasını sağlayabilir (Baudrillard, 2021). Bu evrenden çıkış, kitlesel bir istenç ile olabilecek devrimci bir hayaldir. Bunun için modern toplumlardan getirilebilecek modellere değil, yere özgü sistemlere ihtiyaç vardır. Çünkü batılı anlamda modernlik, bugün tersine dönerek tüketilmektedir.

*Bu çalışma, İTÜ Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programında, 2021-2022 güz döneminde Prof.Dr. Semra Aydın ve Öğr.Gör.Dr. Çiğdem Eren yürütücülüğündeki Çevresel Estetik dersi kapsamında yazar tarafından üretilmiştir.

Kaynakça

- Adanır, O. (2007). Hangi Evrende Simülakrlar Gerçeğin Yerini Alamadılar?. Birikim Dergisi, (216), 80-88.
- Adanır, O. (2010). *Baudrillard*, İstanbul: Say Yayınları.
- Adorno, T. (2003). *Kültür Endüstrisini Yeniden Düşünürken*, çev. Bülent Doğan. Cogito Dergisi.
- Akbaş, T. (2011). Osmanlı İstanbul'unda Bâyezid Meydanı ve Tarihi Çevresi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Ataş, Ö. (2017). Suriyeli Sığınmacıların İş Kurma Süreci Laleli- Beyazıt Çevresi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Ticaret Üniversitesi, İstanbul.
- Baudrillard, J. (1975). *The Mirror of Production*, çev. Mark Poster, St. Louis: Telos Press.
- Baudrillard, J. (2000). *Kötülüğün Şeffaflığı*, çev. Işık Ergüden, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2005). Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği, çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğubatu Yayınları.
- Baudrillard, J. (2008). *Tüketim Toplumu (Söylenceleri / Yapıları)*, çev. Hazal Deliceçaylı; Ferda Keskin, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2010). *Nesneler Sistemi*, çev. Oğuz Adanır, Aslı Favaro, Ankara: Doğubatu Yayınları.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon*, çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğubatu Yayınları.
- Baudrillard, J. (2019). *Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi?*, çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğubatu Yayınları.
- Baudrillard, J. (2021). *Simgesel Değiş Tokuş*, çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğubatu Yayınları.
- Benjamin, W. (2021). Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı. Pasajlar. ss. 50-86. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- De Landa, M. (2019). Çizgisel Olmayan Tarih, İstanbul, Metis Yayınları.
- Deleuze G. ve Guattari, F. (1993). *Kapitalizm ve Şizofreni 2-Bin Yayla, Kapma Aygıtı*. çev. Ali Akay. Ankara. Bağlam Yayınları.
- Hasol, D. (2020). *20. Yüzyıl Türkiye Mimarlığı*, İstanbul: YEM Yayın.
- Hepaktan, C. E., Yılmaz, A. G. M., ve Özden, B. (2019). Türkiye'de Bavul Ticareti-Ekonomik Büyüme İlişkisi:(2009: 1-2018: 12). *Yeni Nesil Girişimcilik ve Ekonomi Dergisi*. 343-358.
- Ponty, M. M. (2005). *Algılanan Dünya*. çev. Ö. Aygün, İstanbul: Metis Yayınevi.
- Thoreau, H. D. (2016). *Yürüme*, çev. Selçuk Işık, İstanbul: Can Yayınları
- Url 1: <https://www.sozcu.com.tr/hayatim/seyahat/istanbulun-kadim-carsisi-kapalicansi/>. Erişim Tarihi: 12.01.2022
- Url 2: <https://www.kapalicansi.com.tr/>. Erişim Tarihi: 12.01.2022
- Url 3:<https://www.aa.com.tr/tr/pg/foto-galeri/tarihi-be-yazit-meydani-havadan-goruntulendi/0/22375> Erişim Tarihi: 12.01.2022
- Url 4:<http://www.eskiistanbul.net/> Erişim Tarihi: 12.01.2022
- Url 5: <https://www.cnnturk.com/turkiye/universiteler-ne-zaman-acilacak-universitelerde-yuz-yuze-egitim-olacak-mi> Erişim Tarihi: 30.10.2022

- Url 6: <https://www.haberturk.com/universiteler-acilacak-mi-2021-universiteler-yuz-yuze-ne-zaman-acilacak-yok-baskani-ndan-yuz-yuze-egitim-aciklamasi-3191999> Erişim Tarihi: 30.10.2022
- Url 7: <https://www.gazetevatan.com/egitim/universiteler-kapanacak-mi-universiteler-yuz-yuze-egitime-gececek-mi-1422692> Erişim Tarihi: 30.10.2022
- Url 8: <https://www.sabah.com.tr/egitim/universiteler-ne-zaman-acilacak-eylul-ayinda-acilir-mi-yok-ile-bu-yil-universiteler-acilacak-mi-5516106> Erişim Tarihi: 30.10.2022
- Yerlikaya, N. (2007). 19. Yüzyılın İkinci Yarısında İstanbul Beyazıt Meydanı ve Kentsel Mekâna Yönelik Tasarım İzleri: Aks, Arkad, Yapı Yüzü. *Mimarlık Dergisi*, (334), 35-39
- Yükseker, H. D. (2003). *Laleli-Moskova Mekiği, Kayıtdışı Ticaret ve Cinsiyet İlişkileri*. İstanbul: İletişim.
- *Referans verilmemiş tüm fotoğraf, kolaj ve diyagramlar yazara aittir.