



A reading of the concept of reality of space through the discourses of Jean Baudrillard

Semiha İSMAİLOĞLU¹, ORCID: 0000-0002-1006-6279
Asu BEŞGEN², ORCID: 0000-0002-9692-6224

Keywords

Jean Baudrillard, Space, Reality,
Space reality, Content analysis

Abstract

French sociologist and philosopher Jean Baudrillard, known for his simulation theory, attracted attention with his contrary ideas in his time. Baudrillard said that the concept of reality has changed over time and that we live in a hyperreal universe. It is an undeniable fact that in a hyperrealistic universe where the perception of reality changes, the concept of space also changes. Research purpose: to read and define the reality of space through Jean Baudrillard's discourses on the concept of reality in his printed works and the buildings he includes in his works. Research uses the content analysis method, one of the qualitative research methods. In line with the purpose of the study, frequency analyses were performed using the MAXQDA program to determine the sample. In this regard, the definition of the concept of space reality in Baudrillard's discourses is discussed through the buildings in the works of architecture. A distinction has been made between objective truth and holistic truth based on the change of reality. As a result, according to Baudrillard, the reality of space is that design fiction reveals itself through the implications of the design's existence as a whole and the purpose of its construction.

Article Information

Received:
25.12.2023
Received in Revised Form:
18.04.2024
Accepted:
10.05.2024
Available Online:
29.04.2025

Article Category

Research Article

Highlights

- The change in the concept of real has created the concept of hyperreal.
- Reality consists of two separate parts: objective reality and holistic reality.
- The concepts of space reality and reality of space represent concrete and abstract situations.
- The semantic dimension of Baudrillard's discourses regarding reality shows that his definitions of space reality will also be abstract.

Contact

1. Department of Architecture,
Recep Tayyip Erdogan University,
Rize, Türkiye

semiha.ismailoglu@erdogan.edu.tr

2. Department of Architecture,
Karadeniz Technical University,
Trabzon, Turkey

abesgen@ktu.edu.tr



Jean Baudrillard söylemleri üzerinden bir mekân gerçekliği kavramı okuması

Semiha İSMAİLOĞLU¹, ORCID: 0000-0002-1006-6279
Asu BEŞGEN², ORCID: 0000-0002-9692-6224

Anahtar Sözcükler

Jean Baudrillard, Mekân, Gerçeklik;
Mekân gerçekliği, İçerik analizi

Öz

Simülasyon Kuramı ile tanınan Fransız sosyolog ve filozof Jean Baudrillard, döneminde düşünce sistemine aykırı düşünceleri ile dikkatleri üzerine çekmiştir. Baudrillard, gerçek kavramının için zamanla değişime uğradığını söylemiş ve hipergerçek bir evrende yaşadığımızı belirtmiştir. Gerçek algısının değiştiği hipergerçek bir evrende mekân kavramının da değişime uğradığı yadsınamaz bir gerçektir. Araştırma amacı; Jean Baudrillard'ın basılı eserlerindeki gerçek kavramına dair söylemleri ve eserlerinde mekân özelinde yer verdiği binalar üzerinden mekân gerçekliğini okumak ve tanımlamaktır. Araştırma; nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi yöntemini kullanmaktadır. Çalışmanın amacı doğrultusunda, örnekleme belirlenmek üzere MAXQDA programı kullanılarak frekans analizleri yapılmıştır. Bu doğrultuda mimarlık özelindeki eserlerde yer alan binalar üzerinden Baudrillard'ın söylemleriyle mekân gerçekliği kavramının tanımı tartışılarak; gerçeğin değişimi üzerinden nesnel gerçek ve bütünsel gerçek adında bir ayırım yapılmıştır. Sonuç olarak Baudrillard'a göre mekân gerçekliği; tasarım kurgusu, tasarımın bir bütün olarak var oluşunun düşündürdükleri ve yapılaş amacı üzerinden kendisini göstermektedir.

Makale Bilgileri

Alındı:
25.12.2023
Revizyon Kabul Tarihi:
18.04.2024
Kabul Edildi:
10.05.2024
Erişilebilir:
29.04.2025

Makale Kategorisi

Araştırma Makalesi

Öne Çıkanlar

- Gerçek kavramının değişime uğraması hipergerçek kavramını yaratmıştır.
- Gerçeklik, nesnel gerçek ve bütünsel gerçek olmak üzere iki ayrı parçadan oluşmaktadır.
- Mekân gerçekliği ve mekânın gerçekliği kavramları somut ve soyut durumları temsil etmektedir.
- Baudrillard'ın gerçeğe yönelik söylemlerinin anlamsal boyutta olması mekân gerçekliği tanımlamalarının da soyut olacağını göstermektedir.

İletişim

1. Mimarlık Bölümü, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, Rize, Türkiye
semiha.ismailoglu@erdogan.edu.tr
2. Mimarlık Bölümü, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon, Türkiye
abesgen@ktu.edu.tr

GİRİŞ

Teknolojik gelişimlere bağlı olarak dünyada yaşanan değişimler ve küreselleşmeyle beraber değişen/dönüşen yaşam döngüsü, toplumun bakış açısı ve gerçeklik algısındaki farklılaşmaları da beraberinde getirmiştir. Gerçeklik algısındaki farklılıklar, bir olgunun gerçek olup olmamasından ziyade onun gerçek olarak algılanmasıyla ilişkilidir. 20. yy. öncesindeki gerçeklik anlayışı materyalist iken milenyum çağı ile birlikte maddesellikten uzaklaşmaya başlamıştır. Kuantum fiziğinin doğuşuyla birlikte yeni bir gerçeklik anlayışı da ortaya çıkmıştır. Altmışlardan sonra; Derrida, Lévi-strauss, Foucault, Barthes, Lyotard ve Baudrillard'ın dogmaları ve ideolojilerinin gerçekliği postmodern bir bakış açısıyla ele almaları; bütüncül olmayan, zıtlık ilişkisiyle oluşmayan yeni gerçekliğin anlatılması gayretinden doğmaktadır (Barthes, 2013; Ecevit, 2016; Narlı, 2009; Sım, 2006).

Platon, Antik Çağ'dan bir düşünür olarak, gerçeği doğrudan göremeyişimiz sebebiyle onu dolaylı bir şekilde veya "gerçeğin gölgesi" olarak algıladığımızı belirtir (Platon, 1995). Bu perspektiften, Platon'un gerçeği değil, gerçeğin bir yansımasını gördüğümüzü ve gerçeğin varlığının yansıma olmaksızın kanıtlanamayacağını iddia ettiğini söylemek doğru olacaktır. Nietzsche ise gerçekliği bir yansıma olarak değerlendirir. Ona göre, "gerçek/hakiki dünya"ya inanmak, bireyin tamamen görünüm veya yansıma olarak kabul ettiği bu dünyadan farklı bir evrenin "hakiki/gerçek varlık"ına inanmakla aynıdır (Clark, 2001). Bacon'un "Putlar Kuramı"nda, yansımalardan ve insan beynini saran doğru bilgiye ulaşmanın önündeki engellerden bahseder. Bu engeller, gerçekliği görmemizi ve anlamamızı engelleyen suretler ve imajlardır, farklı kategorilerde yer alırlar. Platon'un mağara alegorisinde, gerçeklik illüzyon olarak ve görünen gerçeklik olarak tasvir edilirken, Bacon'da gerçekliği görmemizi engelleyen faktörler üzerinde durulur (Bacon, 2015). Russell ise "Felsefe Sorunları" adlı eserinde, algılarımızın sınırlı olduğunu ve bu nedenle gerçeğin bilgisine tam olarak ulaşabilmemiz için algılarımızın yeterli olmadığına dikkat çeker (Russell, 2000).

Yaşanan değişimler ışığında, gerçek kavramının tanımının ve algısının değişimine paralel olarak mekân gerçekliğinin tanımlanmasında ve algısında da değişimlerin olduğu kaçınılmazdır. Bu anlamda, mekân gerçekliği başlığında bir literatür incelemesi yapıldığında, mekân gerçekliği üzerine odaklanan herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır. Ancak literatürde; bilgisayar, ekran, başlık, gözlük, eldiven, gösterge ya da projeksiyon (Craig, 2013; Freina & Ott, 2015) gibi teknolojik donanımların yardımıyla insanların zihinlerinde gerçek bir mekânı hissetmeyi ve deneyimlemeyi amaçlayan arttırılmış gerçeklik veya sanal gerçeklik konulu çalışmalar mevcuttur. Ayrıca tüketimin artmasıyla ivme kazanan yeniden üretim ile gerçek olanın aslen var olan mı ya da yeniden üretilmiş olan mı olduğu sorusuna yanıt arayan araştırmalar da söz konusudur. Bu bağlamda, var olan mekân algısının duylara yönelik olarak deneyimlenmesi, dijital ya da fiziksel ortamda yeniden üretim ile oluşturulan mekânların gerçekliğinin tartışılmasının yanında, mekâna dair yeni gerçekliklerin de tartışmalara dâhil edilmesi gerekmektedir.

Bu amaçla çalışmanın temelini; mekân gerçekliğini -mekânın içinde bulunduğumuz ve zihinlerde bilinen yer olmaktan çok daha farklı anlamlar edindiğini, mekân gerçekliğinin var oluşundan itibaren yaşadığı değişimde gerçekliğin artık var olmadığını savunan ve hipergerçek bir evre(n)de yaşadığımızı iddia eden- Fransız sosyolog ve filozof Jean Baudrillard'ın söylemleri üzerinden okumak oluşturmaktadır.

Baudrillard, felsefe tarihinde öne çıkan düşünürlerden biridir ve bilinirliğini mevcut siyasi ve ideolojik hareketlere karşı duruşuyla sağlamıştır. Dünya çapında ün kazanmasını sağlayan ise “Simülasyon Kuramı” ve tüketim olgusu etrafındaki düşünceleridir (Kızılcıkelik, 1996; Anık, 2016). Baudrillard, “Simülasyon Kuramı” olarak anılan olguyu, patafizik özelliklere sahip ironik bir kuram olarak nitelendirmektedir (Baudrillard, 2017a; Baudrillard, 2019b; Dağ, 2014; West, 2005). Burada Baudrillard'ın patafizikten kastettiği; patafizığın pozitif bilimlerin aksine, genellemeler ve kurallarla değil, sadece istisnalarla ilgileniyor olmasıdır.

Baudrillard'ın Patafizik Koleji'nin üyesi olması da “Simülasyon Kuramı”nın neden patafizik özelliklere sahip olduğunu açıklamaktadır (Şentürk, 2020). Baudrillard açıklamalarında, sistem içinde kuramsal yani simgesel bir şiddet olduğunu kabul eder. Şiddetin temelinde yatan şeyin, medya tarafından her gün on binlerce ya da yüz binlerce sembolik saldırı içeren sistemsel bir saldırı olduğunu savunur. Bu nedenle, sisteme kendi silahlarıyla karşılık vermenin ve sözü ele geçirmenin kaçınılmaz olduğunu öne sürer (Adanır, 2004). Baudrillard'a göre; ortada “gerçek ve gerçeklik” diye bir şey kalmadıysa artık “kuram ve kurmaca” diye de bir şey de var olamaz (Baudrillard, 2019b).

Baudrillard'ın “Simülasyon Kuramı”nda, artık içinde yaşadığımızı düşündüğü dönemi anlatmak için kullandığı bazı temel kavramlar yer almaktadır. Baudrillard bu kavramlara; “Simülakrlar ve Simülasyon” (1981) başlıklı kitabının ilk sayfalarında yer vermektedir. Bu temel kavramlar; “simülakr”, “simüle etmek” ve “simülasyon” yani “hipergerçeklik” tir. Simülakr; gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm, simüle etmek; gerçek olmayan bir şey yani simülakrı gerçekmiş gibi göstermeye çalışmak, hipergerçeklik ise; bir köken ya da bir gerçeklikten mahrum gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesi olarak tanımlanmaktadır (Baudrillard, 2017a).

Baudrillard'ın “Simülasyon Kuramı”ndaki en önemli kavram “gerçeklik” ilkesidir. Bunun nedeni; Baudrillard'ın bu ilke ile başka bir gerçeklik anlayışı olduğunu iddia etmesidir. Baudrillard'ın tanımlanması en zor kavramının “gerçek” olmasının nedeni; “gerçek ısrar etti, ortadan kayboldu ve bu bir gizemdir” sözünden hareketle “gerçek”in neye atıfta bulunduğunun belirsiz olmasıdır: Bu bağlamda, Baudrillard'ın “gerçek” ve “gerçeğin ortadan kaybolması” ile ne kastettiği kolayca yanlış anlaşılabilir. Baudrillard, gerçekliğin özünü metafizik bir süreç olarak, yani düşünsel veya zihinsel bir olgu olarak gören bir düşünürdür. Modern toplumlarda, bu prensibin son iki yüzyıl içinde ortaya çıktığını ifade etmektedir (Wernick, 2010; Güzel, 2015; Baudrillard, 2017a; Baudrillard, 2019b). Gerçeklik var olmaya devam eder, fakat ilkesi ölüdür (Baudrillard, 2019b). Baudrillard'a göre; gerçeklik ilkesini, amaçlarını ve geleceğe dair hayallerini yitiren toplumlar, yaşamı yeniden üretmekten başka bir alternatifleri olmadığına inanır. Bu süreç, onun gözünden bakıldığında bir simülasyon evrenini oluşturur (Baudrillard, 2011; Clarke vd., 2009; Güzel, 2015).

Baudrillard'ın “gerçeklerin çölü”; mutlu olanın yanılsamasının altında yatan gerçek olarak kötü, bir gerçeklik değildir; gerçeklik artık gerçek olarak adlandırılmayan şeyden, görünüşten veya temsil

çiftinden farklı bir şeydir (Baudrillard, 2017a; Baudrillard, 2019b). Bauman'a göre; birçok gerçeklik arasında hangisinin daha gerçek, hangisinin asıl ya da ikincil veya hangisinin diğerlerinin yetkin olduğunu göstermek için bir referans noktasına, kriter veya esas olarak neyin alınacağına bırakın karar vermeyi, bunu sormak dahi giderek zorlaşmaktadır. Çünkü gerçeklik, makineleşme ile kendisinin bir kopyasını ürettikten sonra kaybolarak kendisini tamamen ortadan kaldırmıştır (Bauman, 1997; Wernick, 2010; Baudrillard, 2019a). Burada gerçeğin katledilmesinden daha kötü olan gerçeklik ilkesinin üretilmesi sürecidir. Baudrillard'ın bütünsel gerçeklik adını verdiği farklı bir düzendir (Gane, 2007).

Baudrillard'a göre gerçeklik ilkesi; toplumun uzun uğraşlarla oluşturduğu, biçimlendirdiği, itaat ettiği bir ilkedir. Fakat Baudrillard'a göre gerçekliğe itaat edilmemelidir. Baudrillard'a göre gerçek; inanılacak herhangi bir şey olmadığı için inanılan, bizlere sunulan bir simülakrdir. Simülakr; bir gerçek değil, yanılsamadır. Gerçekliğin özel bir türü olan simülasyon, kendi içinde üretildiği ve türetildiği için daima var olur; yanılsama, gerçekte var olanları gizlemekte başarısız olanlar için bir tür örtüdür. Yanılsama ile başa çıkmanın yolu, daha üstün bir yanılsama değil, gerçeklikten ziyade başka bir yanılsamadır (Baudrillard, 2019a).

Baudrillard'ın gerçekliğin ortadan kaybolması olarak bahsettiği; fiziksel anlamda değil zihinsel anlamdadır (Baudrillard, 2019b; Cengiz, 2005). Bu bağlamda, Baudrillard'a göre iki gerçeklik biçimi vardır: Biri yaşadığımız fiziki gerçeklik, diğeri ise hipergerçekliktir. Simülasyon; gerçeğin tüm verilerine sahip olan ama gerçek olmayan şeydir. Simülasyon evreninde gerçeklik artık yitirilmiştir. Toplum, onları çevreleyen ve gerçeğin yerini almış olan simülakrların içinde yaşamaktadır (Baudrillard, 2017a). Gerçek artık yalnızca bir kurgudur; "hipergerçeklik" sözcüğü de bunu anlatmak için kullanılmaktadır. Bu tür bir evrende, her şeyin üzerinde karar vermek imkansız hale gelir ve doğru ile yanlış arasındaki ayrım kaybolur. Çünkü taklitlerle dolu bir toplumsal düzen içinde gerçeğe ulaşmak mümkün olmadığından, gerçeği yansıtacak bir karar veya eylem de ortaya çıkamaz (Şaylan, 1999).

Baudrillard, hipergerçeklik evreninde simülakrların gerçeğin katilleri olduğunu ifade etmektedir, çünkü simülakrlar kendi modellerinin katilleridir (Baudrillard, 2019a). Göstergelere sığınarak, gerçeğin reddedilmesiyle yaşanan Disneyland'ın, Lascaux Mağarası'nın, Loud Ailesi'nin olduğu ve gerçekliğin kendi kendine konuşturulduğu reklam dünyasında çılgınlık seviyesine ulaşan gerçeklik, simülasyon ve kitle düzeyinde yeniden üretilir (Baudrillard, 2017a; Baudrillard, 2019b). Gerçek ile modelin birleştiği, gerçeğin daha da gerçekleşip mükemmelleştiği, simülasyon ilkesinin hükmettiği bir evrende, gerçek sadece modelin kopyası olabilir.

Gerçeğin zihinsel olarak kaybolması, yanılsamalardan oluşan bir hipergerçek evrenin varlığının iddia edilmesi, her şeyin gerçekliğinin sorgulanmasına neden olduğu için mekân gerçekliği de sorgulanmaktadır. Burada mekân gerçekliği olarak bahsedilen fiziksel mekânın aksine zihinde oluşan mekânın gerçekliğidir.

Metin olarak değerlendirilen her bir olguyu, dilin yazınsal göstergesi olan söylem ile ilişkilendirmek mümkündür, çünkü mimarlık yazınsal olarak zaman içerisinde giderek artan bir ivme ile kendini anlatmış, anlatmaya da devam etmektedir. Bu bağlamda, mimarlığa dair metinlerin yeniden

okunması ve anlamlandırılması için söylem çözümlemelerine başvurulması, kuramsal bilgi üretiminde değerli ve önemli bir yöntemdir.

Mimarlık alanında yapılmış yazınsal çalışmalara bakıldığında; sanal ve gerçek kavramları ve Baudrillard ayrı veya birlikte çeşitli çalışmalara konu edilmiştir. Yeni gerçeklik teknolojileri (AR, VR, MR, XR, vb.) üzerine gruplandırmalar, tarihsel süreç, mimari tasarım sürecindeki yerleri, sektördeki yeri, tarihi çevrenin ve kentin korunmasında yerleri, güncel durumları ve kullanıcı deneyimleri konulu çalışmalar yapıldığı görülmüştür (Abdullayev, 2022; Demir, 2023; Ercan, 2022; Kara, 2023; Karadallı, 2022; Tanbour, 2023; Taştan, 2023; Terzioğlu, 2023; Tortulu, 2024; Usta, 2023; Yavaş, 2023). Teorik olarak mimarlık kültürünün sanallık ile ilişkisi, mimaride sanallığın derinlik yanılmasıyla tartışılması gibi çalışmalar da yapıldığı belirlenmiştir (Gürsel, 2002; Kınayoglu, 2002). Mimarlık alanında yapılan tezlerde Baudrillard; “simülakra”, “imge”, “simülakr” ve “gerçeğin yitimi” kavramlarıyla ele alınmıştır (Köse, 2001; Uslu, 2011; Kartal, 2013; Sterler, 2019). Ancak literatürdeki çalışmalar değerlendirildiğinde, mimarlık alanında Baudrillard’ın söylemleri üzerinden, kavramları ve kavramlarının tanımlanmasına dair, detaylı bir çalışmaya rastlanmamıştır.

Bu araştırmada, Baudrillard’ın mimarlık ile ilgili söylemleri, mekân ve gerçeklik üzerinden mimarlık ve dilbilim ara kesitinde yeniden okunmuştur. Araştırmanın kapsamını; mimarlık kuramı içinde, mekân gerçekliğini yeniden tanımlamaya bir alternatif sunmayı amaçlayan Baudrillard’ın mimarlık söylemleri oluşturmaktadır. Baudrillard’ın yazın eserlerine dayalı metinsel bir incelemenin yapıldığı araştırmada, yapılan nitel araştırma sonucunda elde edilen verilerin analizi için nitel içerik analiz yöntemi kullanılmıştır. İlk olarak çalışma örneklemini oluşturan basılı eserlerin frekans analizi yapılarak örneklemin sınırları belirlenmiştir. Ardından içerik analizi ile örneklem eserlerin metinsel çözümlemesi yapılarak kod sistemi oluşturulmuştur. Mekân gerçekliğinin tanımlanması amacıyla mekân kavramına dair örneklemi oluşturan eserlerdeki binalar tespit edilmiştir. Baudrillard’ın binalarla ilgili söyledikleri üzerinden dolayısıyla mekân üzerine düşünceleri aracılığıyla gerçeğe dair kodlar aracılığıyla Baudrillard için mekân gerçekliğe ulaşılmıştır.

MATERYAL VE METOT

Çalışmanın amacı; Baudrillard’ın basılı eserlerindeki gerçek kavramına dair söylemleri, eserlerinde yer verdiği binalar üzerinden okumak ve Baudrillard’a göre mekân gerçekliğini tanımlamaktır. Çalışmanın ilk adımında, söylemler üzerinden gerçek kavramına ait bir tanımlama yapılacağı için Baudrillard’ın orijinal dilinden Türkçeye çevirisi olan, son tarihli tüm basılı eserleri belirlenmiştir.

Çalışma, içerik analizi niteliği taşımaktadır. İçerik analizi çalışmalarında örneklemin, çalışmanın amacına doğrudan hizmet etmesi, çalışmanın belirli sınırlar içerisinde olmasının veri kirliliğinin önüne geçilmesinde önemli bir etken olması nedenleriyle, -öncelikle- Baudrillard’ın eserlerinden çalışmanın odak noktası olan “gerçek” kavramının okunacağı basılı eserlerin içeriklerine dikkat edilmiştir. Ayrıca, birincil örneklem alanını belirlememek için eserler, nitel araştırmalarda kullanılan MAXQDA programından yararlanılarak frekans analizine tabi tutulmuştur. Frekans analizi için ilk olarak Baudrillard’ın tüm yazın eserleri word dosyası haline getirilmiştir. Ardından word halindeki eserler, programın ara yüzüne yüklenmiştir. Analiz sonuçlarına göre eserlerin içeriğini oluşturan

konulara dair ana kavramların kullanım sıklıkları elde edilmiştir. Analiz sürecinde sayısal değerler, edatlar ve bağlaçlar gibi çalışmaya etki etmeyecek kelimeler kapsam dışında bırakılmıştır.

Frekans analizlerine göre “gerçek” kavramı; “Can Çekişen Küresel Güç” (2017b), “Kusursuz Cinayet” (2019a), “Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği” (2019b) eserlerinde diğerlerine nazaran yoğunluk göstermektedir. Baudrillard, “Kusursuz Cinayet” eserini, gerçek kavramı ve gerçeğin var olma durumu üzerine kurgulamıştır; “Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği” eserini de gerçek kavramının zaman içerisindeki değişimini anlatmak üzerine kaleme almıştır.

Gerçek kavramına dair örneklemin belirlenmesinde hem manuel hem de dijital analiz metotları etkili olmuştur. Frekans analizleri, -manuel analizi de destekleyecek şekilde- iki eserde de en fazla kullanılan kavramın “gerçek” olduğunu göstermiştir. Analiz sonucunda, yüzdelik dilimlerin (0,89 ve 0,79) yüksek bir değere sahip olması nedeniyle -gerçek kavramına, anlamına ve değişimine dair verilere ulaşmak üzere- “Kusursuz Cinayet” ve “Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği” eserleri, birincil örneklem alanı olarak belirlenmiştir.

Çalışmanın ikinci adımında; Baudrillard’da mekân gerçekliğini anlamak ve tanımlamak için Baudrillard’ın söylemleri, gerçek kavramı aracılığıyla eserlerinde yer alan bina örnekleri üzerinden analiz edilmesi hedeflenmektedir. Bu bağlamda, ikinci adımda, bina örneklerine ulaşabilmek için Baudrillard’ın mimarlık konulu eserleri olan; “Hakikat mi Radikallik mi? Mimarlığın Geleceği” (2013b) ile “Tekil Nesneler: Mimarlık ve Felsefe” (2011) adlı eserleri ikincil örneklem alanı olarak belirlenmiştir. “Hakikat mi Radikallik mi? Mimarlığın Geleceği” adlı eserin Türkçe çevirisi bulunmadığı için çalışmalar, araştırmacı tarafından yapılan çeviri üzerinden yürütülmüştür. Eserlerde yer alan binalar, tasarımın uygulanmış olmasına bağlı olarak belirlenmiştir (Tablo 1).

Tablo 1. Çalışmanın örneklemi.

Örnekleme Alanı-I: Gerçek Üzerine Söylemler		
Kusursuz Cinayet, J. Baudrillard (orj. 1995, türkçeye çev. 2019a)		
Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği, J. Baudrillard (orj. 2004, türkçeye çev. 2019b)		
Örnekleme Alanı-II: Mekân Üzerine Söylemler + Binalar		
Tekil Nesneler: Mimarlık ve Felsefe, J. Baudrillard & J. Nouvel (orj. 2004, türkçeye çev. 2011)		
Hakikat mi Radikallik mi? Mimarlığın Geleceği, J. Baudrillard (orj. 1999, türkçeye çev. 2013b)		
Örnekleme Alanı-II İçindeki Binalar		
Bina	Yapım Yılı	Mimar(lar)
Versailles Tiyatrosu	1770	Ange-Jacques Gabriel
Villa Savoye	1929	Le Corbusier
Dünya Ticaret Merkezi	1966-1973	Minoru Yamasaki & Emery Roth & Sons
Pompidou Merkezi	1971-1977	Renzo Piano & Richard Rogers
Fondation Cartier	1984	Jean Nouvel
Biosphere 2	1987-1991	Peter Jon Pearce
Belém Kültür Merkezi	1989-1992	Vittorio Gregotti & Manuel Salgado
Bilbao Guggenheim Müzesi	1991-1997	Frank Gehry
Asya Sanatları Merkezi	1998	Kenzo Tange

Çalışmanın örneklem alanının belirlenmesinden sonra, çalışma için gerekli olan “gerçek” kavramını tanımlamak için içerik analizi çalışmalarında kullanılan kod sisteminden yararlanılmıştır. Kod sisteminde; “tema”, “alt tema” ve “kod” olmak üzere üç sınıflandırma bulunmaktadır. Sınıflandırmada temadan koda doğru ölçek daralmaktadır. Çalışma kapsamında, bu sınıflandırmadan bahsedilirken gruplandırma üzerine odaklanıldığından, anlam karmaşası olmaması adına alt tema yerine “tür” kelimesi kullanılmıştır. Ayrıca Baudrillard’ın “belirsiz postmodern simülasyonlar, kodlar ve hipergerçeklik dünyası” olan bir dünyada yaşadığı için eleştirilere (Kellner, 1989) maruz kalmış olması da bu çalışmanın kodlamalar üzerinden yürütülmesinde etkili olmuştur. Örneklem eserlerin belirlenmesinin ardından belirlenen eserler üzerinden “gerçek” kavramını tanımlayacak kavramları belirlemek amacıyla analizler yapılmıştır.

Çalışmanın temasını; “gerçek” kavramı oluşturmaktadır. Gerçek kavramına yönelik yapılan içerik analizinde ise kodlar belirlenmiştir. Analiz sürecinde gerçek kavramını tanımlayan kavramlar birer kod olarak tanımlanmıştır. Kodlamalar, tanımlayan kavramı içeren cümleler özelinde yapılmıştır. Gerçeği tanımlayan bir kavram varsa o kavram kodun ismi olarak gösterilmiştir. Ayrıca sadece o kavram değil kavramın geçtiği bütün cümle, kod olarak gösterilmiştir. Sadece kavram değil kavramın geçtiği bütün cümlenin kod olarak gösterilmesinin nedeni; gerçeğe dair analizlerin cümle içerisindeki konu içerikleri ve anlamları doğrultusunda yapılacak olmasıdır. Kod sistemi oluşturulurken hem tündengelimci hem de tümevarımcı bir yol izlenmiştir. İlk olarak; temalar özelinde kodlar belirlenmiştir. İkincil olarak; kodların temaları göz önüne alınarak türler belirlenmiştir. Türler “somut” ve “soyut” olarak ikiye ayrılmıştır. Türlerin somut ve soyut olarak ikiye ayrılmasının nedeni; gerçek ile ilgili kavramların oluşturduğu kodların var olma ve yok olma durumlarını gösteriyor olmasıdır. Var olma durumu; fiziki/maddi bir varlığı, yok olma durumu; fiziki/maddesi olmayanı temsil etmektedir. “Somut” tür; fiziksel var olma/maddi durumunu anlatan bütün kodları, “soyut” tür ise fiziki/maddi olmayan, duyuşal, sanal olma durumunu anlatan kodları ifade etmektedir. Böylelikle, eserler üzerinden yapılan okumalar doğrultusunda belirlenen kodlar, kodların cümle içerisinde taşıdıkları anlamlara bağlı olarak türlere göre gruplandırılmıştır. Bu nedenle genellikle anlam olarak soyut bir şeyi anlatmak için kullanılan (yanılsama/illüzyon gibi) kavramlardan bazıları somut olarak gruplandırılmıştır. Belirlenen tema-tür-kod kurgusu doğrultusunda analizlere geçilmiştir (Tablo 2).

Tablo 2. Çalışmanın yöntem kurgusu ve adımları.

Frekans Analizi	Örneklemin belirlenmesi	Yazın eserlerin word dosyası haline getirilerek program aracılığıyla analiz edilmesi
		Kelime bulutları ve yüzdelik değerler tablosu yorumlanarak örneklemin belirlenmesi
İçerik Analizi		Örneklem grubunda gerçek kavramına dair kodların belirlenmesi
	Kod sisteminin belirlenmesi	Kodlamalar doğrultusunda gerçek kavramına dair somut ve soyut olmak üzere iki alt tür belirlenmesi
		Tema, alt tür ve kodlar kod sisteminin belirlenmesi
	Binaların belirlenmesi	Mekân temasına ait örneklem kitaplardan, birtakım kriterlerle binaların belirlenmesi
		Belirlenen binaların eserlerden alıntılarla anlatımı; bu metinlerinde gerçek temasındaki kodların tespit edilmesi
		Tanıtım metinlerinde belirlenen kodların mimari uygulamada neye karşılık geldiklerini gösteren tablolar oluşturulması ve yorumlanması
	Tanımlamaların yapılması	Kodlamalar doğrultusunda gerçek (nesnel ve bütünsel) kavramının tanımlanması
		Binaların tanımlanmasında belirlenen kodlar doğrultusunda mekân gerçekliğinin tanımlanması, sınıflandırılması

Örneklem Alanı-I: Gerçek Üzerine Söylemler: “Kusursuz Cinayet” (2019a) ve “Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği” (2019b) adlı eserlerde yer alan gerçek kavramında ait tür ve kodlar Tablo 3’te yer aldığı gibidir.

Tablo 3. Gerçek kavramına ait tür ve kodlar.

TEMA	GERÇEK		
Tür	Somut	Soyut	
Kod	Nesnel (<i>Objectif</i>)	Bütünsel (<i>Holistique</i>)	Düşsel/Kurmaca (<i>Imagatif/Fictionnel</i>)
	Olgusal (<i>Factuel</i>)	Spekülatif (<i>Spéculatif</i>)	Boyun eğilmeyen (<i>Inflexible</i>)
	İşlevsel (<i>Fonctionnel</i>)	İmgesel (<i>Imaginaire</i>)	Kesin olmayan/Net değil/Belirsiz (<i>Peu clair/Incertain</i>)
	Evrensel (<i>Universel</i>)	Simülasyon (<i>Simulations</i>)	Bulmaca (<i>Mots croisés</i>)
	Kültür (<i>Culture</i>)	Simülasyonla üretilen (<i>produit par simulation</i>)	Varsayım (<i>Hypothèse</i>)
	Apaçık (<i>Évident</i>)	Ayrıcalıklı (<i>Privilégié</i>)	Ölüp sonradan dirilen (<i>Celui qui est mort et est ressuscité plus tard</i>)
	Görüntü (<i>Image</i>)	Teknik (<i>Technique</i>)	Genel geçer (<i>Laissez-passer généraux</i>)
	Kütle (<i>Masse</i>)	Büyüyen (<i>Croissance</i>)	Şuurunu yitirmiş/Bilinçsiz (<i>Inconscient</i>)
	Yanılsama/İllüzyon (<i>Illusion</i>)	Simülakr (<i>Simulacre</i>)	Alegori (<i>Allégorie</i>)
	İlkeli (<i>Principe</i>)	Yararsız (<i>Inutile</i>)	İnanç (<i>Croyance</i>)
	Nesnel illüzyon (<i>Illusion objective</i>)	Kancık (<i>Salope</i>)	Hileli (<i>Frauduleux</i>)

BULGULAR VE İRDELEMELER

Çalışmanın bu adımında, örneklem olarak belirlenen binalar üzerinden (Tablo 1) mekân gerçekliğinin tanımlanması için Baudrillard'ın binalara dair söylemlerinde, gerçek kavramını ifade ederken kullandığı kodlar (Tablo 2) aranmıştır. Böylelikle mekânlarda, gerçeğin kendisine nasıl değinildiği belirlenmiştir. Binaların irdelenmesinde ilk olarak eserlerde, Baudrillard'a ait söylemlerden gerçek kavramına dair kodların olduğu cümleler alıntılanmıştır. Son olarak alıntılanan cümlelerdeki gerçek kavramına dair kodlar somut ve soyut olarak gösterilmiştir. Alıntılanan cümleler üzerinden binalara yönelik irdelenmelerde bulunulmuştur. Binalar irdelenirken yapıım yıllarına göre bir sıralama izlenmiştir.

Baudrillard, Versailles Tiyatrosu için; “Versailles Tiyatrosu’na tamamen nötr, ham, bezemesiz, taştan bir koridordan girilir; koridor birdenbire dekor, ince işçilik açısından muhteşem bir yere açılır. Bu tiyatronun tasarlandığı, hayal edildiği, gerçekleştirildiği dönem, dikkatleri üzerine çeken süslemeler ön plandadır. Günümüzde geçmişin nosyonlarının aşılması; kontrast, eklemleme ya da uzatma nosyonların mimari projenin temel kavramları olarak alınması gerekmektedir. Aynı zamanda, büyücülük anlamında, sanal mekân nosyonu ile oynamanın nedeni, mekânın ve mimarlığın, gözle bilincine varılan bir şey olmasıdır. Yani gözün görme yoluyla kapsayabileceği her şeyle oynanabilir ve göz kötüye kullanılabilir” ifadelerini kullanmıştır (Tablo 4).

Tablo 4. Versailles Tiyatrosu.

Metinden Alıntılar	
“Versailles Tiyatrosu’na tamamen nötr, ham, bezemesiz, taştan bir koridordan girilir” (Baudrillard & Nouvel, 2011).	
Metinde Tespit Edilen Kodlar	
Somut Kodlar	Soyut Kodlar
Apaçık	Düşsel/Kurmaca
Görüntü	Teknik

Baudrillard, Villa Savoye için “dört dörtlük bakımlı, güzel ve olgun; hatta kültürel mirasın bir örneği” olduğunu dile getirmiştir. Villa Savoye tasarım olarak Corbusier’in tasarım prensiplerine ve Modernizm akımı doğrultusunda şekillenmiştir. Corbusier tasarım konsepti, mekân atmosferi ve mekânın sirkülasyonuna dair uygulamaları ile bir simülasyon, düşsel / kurmaca oluşturmıştır. Mekân atmosferi oluşturmak için pilotislerden yararlanılması alışlagelmiş olan düzenden farklı olarak giriş kotunu bir üst kota taşımıştır. Taşıyıcı sistemi, mimari elemanları kullanarak işlevsel bir tasarım yapmış, iç mekân organizasyonunda sınırları ortadan kaldırarak esnek plan düzeni sağlamıştır. Ayrıca sınırları ortadan kaldırması açık mekân konseptini beraberinde getirmiştir (Tablo 5).

Tablo 5. Villa Savoye.

Metinden Alıntılar	
“Le Corbusier’nin Villa Savoye’u hiç bu kadar güzel olmamıştı; dört dörtlük bakımlı, ilk baştakinden de güzel, daba olgun...” (Baudrillard & Nouvel, 2011).	
Metinde Tespit Edilen Kodlar	
Somut Kodlar	Soyut Kodlar
Görüntü	Spekülatif

“Yerleşik nesneler”, Baudrillard’a “mekânın baş döndürücü hissini” verecek niteliktedir. Bu nedenle Dünya Ticaret Merkezi (DTM) gibi “mimarlık harikası olmadığını” düşündüğü; “başka bir dünyaya aitmiş gibi görünen” ve mekân sarhoşluğu veren tekil mimari nesneler ilgi çekicidir. Baudrillard için DTM binasının hakikati; hiçbir şeye benzemiyor olmasıyla “birbirinin ikizi olan kütlelerin” birlikteliğinin “orijinal” olanı ortadan kaldırmasıdır. Bu durum toplumun profilinin bir göstergesi niteliğindedir. Birbirinin replikası olan iki kuleli bu tasarım, her ne kadar bilgisayar üzerinden tasarlanmamış olsa da gelecek olan tasarım dünyasının bir ön gösterimidir. Miyazaki, tasarım kurgusunda kamusal açıdan ulaşımın işlevselliğini ön planda tutmuş; kullanıcılar açısından iletişim, bilgi, yakınlık ve rahatlık sağlayacak nitelikte proje alanının elverdiği şekilde bir düşey mimari ürünü tasarlanmıştır. Tasarım kurgusunda anlamsal olarak hem kamu hem de kullanıcıya yönelik düşüncelerin hayata geçirilmesi bir ayrıcalık da oluşturmaktadır.

Kütle olarak kentin silüetine büyük bir etki ettiği için inşa edildiği dönemde birçok eleştiriye maruz kalmıştır. Kent ölçeğinde hacim olarak bu ölçekte bir büyüklük, işlev kaygısı doğrultusunda ortaya çıkmıştır. Bu durum da teknik açıdan birçok detayı da beraberinde getirmiştir. Tasarımın ölçeği nedeniyle cephe kurgusunda pencere boyutları belli bir sistematiğindedir. Pencereilerin bu kurgusu kolonlar ile bütünleşerek cephede bir simülasyon, düşsel/kurmaca oluşmaktadır (Tablo 6).

Tablo 6. Dünya Ticaret Merkezi (DTM).

Metinden Alıntılar	
“Yerleşik/yapılı” nesneler mekânın baş döndürücü hissini bana geri verecek bütün özelliklere sahiptir. Bu yüzden kendimi Pompidou Merkezi, Dünya Ticaret Merkezi ve Biosfer 2 gibi- tam olarak (benim görüşüme göre) mimari harikası olmayan bu tür nesnelerle ilgilenirken buldum” (Baudrillard, 2013b). “Benim için soru şuydu: Başka bir dünyadan paraşütlenmiş gibi görünen büyük çağdaş mimarlık nesnelerimizin birçoğunda olduğu gibi, bu nesnelerin hakikati nedir?” (Baudrillard, 2013b). “Dünya Ticaret Merkezinin ikiz kulelerini ele alalım (ve oluşturdukları, hayranlık uyandırıcı bulduğum mimari olaya hiçbir şekilde itiraz etmiyorum). Biri kuleyi diğerinin gölgesi olarak görebilir, onun tam bir kopyası. Ancak mesele şu ki, artık gölge yok; gölge bir klon haline geldi. Gölgenin bir metafor olduğu, farklılık, gizlilik ve gizemin görünümü ortadan kayboldu ve yerini aynı genetik kopyaya bıraktı” (Baudrillard, 2013b). “Aynı Dünya Ticaret Merkezi için de geçerli: Bu binanın harikahşi, muhteşem bir şehir şovu, muhteşem bir dikeylik şovu ortaya koyması ve aynı zamanda kentin yendiği kaderin göze çarpan sembolü olması; kentin tarihsel bir form olarak öldüğü şeyin simgesi” (Baudrillard, 2013b). “Beni heyecanlandıran, daha ziyade Beaubourg, Dünya Ticaret Merkezi, Biosphere 2 gibi binalar, yani tekil nesneler. Ama bunlar benim için tam olarak birer mimarlık harikası değil. Beni cezbeden, bu binaların mimari anlamı değil, terciime ettikleri dünyaydı. İki kuleli Dünya Ticaret Merkezi gibi bir binanın hakikatini ele alacak olursam, orada mimarlık, daha şimdiden hipergerçek bir dönemin taslağının oluşmuş olduğu bir toplum bağlamını dört başı mamur bir biçimde dışa vuruyor, imliyor, tercüme ediyor. Bu iki kule iki adet delikli banda benziyor. Bugün birbirinin klonu oldukları, klonlama döneminin çoktan içinde oldukları söylenebilir” (Baudrillard & Nouvel, 2011). “Aynı şekilde, Dünya Ticaret Merkezi’nin kulelerinin de kendi başlarına New York şehrinin ruhunu (dikeylik) en kökten biçimiyle ifade ettikleri söylenebilir: Bu iki kule adeta birer delikli bant. Hem bizat şehirler hem de tarihsel simgesel biçim olarak şehri taşıyan eden şeyler: Yineleme, klonlama” (Baudrillard & Nouvel, 2011).	
Metinde Tespit Edilen Kodlar	
Somut Kodlar	Soyut Kodlar
Yanılsama/İllüzyon	Spekülatif
Kütle	Simülasyon
Görüntü	Ayrıcalıklı
	Hileli

Pompidou Merkezi'nin tasarım sürecinde, özgürlük konsepti üzerine bir kurgu oluşturularak sanat üreten bir makine olacağı düşünülmüştür. Fakat bağlamsal olmak yerine çevresinde boşluk yaratmış; belirsizliğe, sonsuzluğa itilerek esnek, dağınık ve şeffaf mekânlarıyla hipergerçekliğe dönüşmüştür. Tasarımın işlevselliği ön plana alınarak, esnek iç mekân organizasyonu yapılabilmesi adına teknik altyapı ve sirkülasyon elemanları binadan ayrıştırılarak kütlelerin cephesine taşınmıştır. Bu taşıma sonucunda iç mekânda boşluk ve cephede alışlagelmişin dışında renkli borulardan bir kurgu oluşmuştur. Bu renkli boru sistemi tasarımın bütününde bir ayrıcalığa, kurgusal simülasyona, cam cephe ile beraber yanılsama/illüzyona neden olmaktadır. Ayrıca kütle bütününde teknik detaylardan oluşan imgesellik de yer almaktadır. Bunlar doğrultusunda Pompidou Merkezi mimarlık alanında Archigram'ın makine-kent kuramını somutlaştırmaya yönelik ilk girişimlerden biri olduğu görülmektedir. İşlevselci kuramların bir sonuç ürünü haline gelmesi sonucunda belirsiz bir kültürünün temsilcisi olması; yoğun olarak ziyaretçiye maruz kalması binanın çok çabuk tükenmesine neden olmuştur. Pompidou Merkezi hem kültürü hem de kültürü öldüren şeyi, kültürün yenik düştüğü şeyi temsil etmektedir (Tablo 7).

Tablo 7. Pompidou Merkezi.

Metinden Alıntılar	
“... Resimler ve nakit parayla birlikte müzenin hem hammaddesi hem de ürünü olan yeni yetişen bir kültürel tüketici. Ve güncel mimarlık (Bilbao Guggenheim Müzesi, belki bir yazılım paketinden fırlamış, sonsuz sayıdaki olanaklı klon ya da kimeradan yalnızca biri)” (Baudrillard & Nouvel, 2011). “Beni beyecanlandıran, daha ziyade Beaubourg, Dünya Ticaret Merkezi, Biosphere 2 gibi binalar, yani tekil nesneler” (Baudrillard & Nouvel, 2011). “Harfiyen söylediği şey, taşıdığına inanılan mesajın neredeyse tam tersi. Beaubourg hem kültürü hem de kültürü öldüren şeyi, kültürün yenik düştüğü şeyi temsil ediyor...” (Baudrillard & Nouvel, 2011). “Baubourg'a mimarlık dünyasından baktığında, Archigram'ın makine-kent kuramını somutlaştırmaya yönelik ilk girişimlerden biri olduğunu görüyorsun. Beaubourg bir anlamda işlevselci kuramların vardığı nokta...” (Baudrillard & Nouvel, 2011). “Baubourg öncelikle bir taşıyıcıydı. Ama sonra mekân “işlevsel” kılındı ve ilk anlamını tamamen değiştirdi” (Baudrillard & Nouvel, 2011). “İç mekânda sıradan bölmelerle tamamen konvansiyonel bir mekânın yeniden inşa edilmesi, Beaubourg'u basit mimari taşıyıcı konseptinin tam ters yönünde gelişmeye zorladı” (Baudrillard & Nouvel, 2011). “Bu taşıyıcı üzerinde çok hızlı bir ritimde oynanması gereken oyun oynanamadı ve Beaubourg taraklanmış taştan bir bina gibi yaşadı” (Baudrillard & Nouvel, 2011). “Yerleşik / yapı nesneler mekânın baş döndürücü hissini bana geri verecek bütün özelliklere sahiptir. Bu yüzden kendimi - Pompidou Merkezi, Dünya Ticaret Merkezi ve Biyosfer 2 gibi- tam olarak (benim görüşüme göre) mimari barikası olmayan bu tür nesnelerle ilgilenirken buldum” (Baudrillard, 2013b). “Bağlamsal olmak yerine, dört bir tarafında boşluk yaratmıştır. Onu esnek, dağınık mekânları ve şeffaflığıyla sadece ellerinden geldiğince kötüye kullanan ve onu opak” duruma getiren kitlelerin eylemlerine karşı çatışmaktadır” (Baudrillard, 2013b). “Bu bina ne hakkında konuşuyor? Sanat, estetik, kültür? Hayır, bireylerin, nesnelerin veya işaretlerin olup olmadığına dair sirkülasyon, depolama ve akıştan bahseder” (Baudrillard, 2013b). “Bu kültürel bir obje, belirsiz bir kültür felaketinin kültürel bir anıdır. Bununla ilgili fantastik şey -bu istemsiz olsa bile- hem kültürü hem de kader kültürünü yenilediğini ve gittikçe artan bir biçimde yenilediğini gösteriyor...” (Baudrillard, 2013b).	
Metinde Tespit Edilen Kodlar	
Somut Kodlar	Soyut Kodlar
İşlevsel	Teknik
Yanılsama/İllüzyon	Ayrıcalıklı
	Düşsel / Kurmaca
	Hileli

Fondation Cartier'in bütün cepheleri cam panellerden oluşmaktadır. Binanın çevresiyle olan ilişkisi ve cam paneller nedeniyle, "görülenin gökyüzü mü ya da gökyüzünün yansıması mı olduğu" belirsizliği söz konusudur. Ayrıca karşılıklı cam paneller nedeniyle "ağaçların varlığı ya da görülen ağaç sayısının yansıma olup olmadığı" bilinmemektedir. Yanılsamanın bu formu; yanılsamanın ve baştan çıkarma/ayartmanın bir dramaturjisidir. Hem orada olma hem de görünmez olma hali, binanın temel bir niteliğidir. Birinin gizli "görünürlük(mezlik)" olarak adlandırabileceği bu form, sadece görünür olmayan mekânın yanılsaması olan, aşikâr olan yanılsamaların resme girdiği yerdir. Bakış açısının değişkenlik göstermesiyle zihinsel bir alan yaratarak alternatif bir algı ortaya çıkmaktadır. Zihinsel alan ile manzaralı bir mekân kurulması, kentin inşaatlar yığından ibaret olmadığını olanaklı kılmaktadır. Bu manzaranın kaybolması, izleyicinin bakışının engelleyerek kentleri (hem yararlı hem de yararsız) işlevler yüklenen mekânlarla doldurulmasına mahkûm etmektedir. Saydamlık ile yanılsamayla ilişkili olarak oynanmaktadır (Tablo 8).

Tablo 8. Fondation Cartier.

Metinden Alıntılar	
"Jean Nouvel'in Cartier Foundation binasının cephesine bakarsam, cephesi binadan daha büyük olduğu için, gökyüzünü camdan mı görüyorum veya doğrudan mı gökyüzünü görüyorum bilemem. Eğer üç pencere panelinden bir ağaca bakarsam, gerçek bir ağaç mı ya da bir yansıması mı gördüğümü asla bilemem. Ve iki ağaç tesadüfen bir cam bölmeye paralel durduğunda, orada iki ağaç olup olmadığını veya bunun da bir yanılsama olup olmadığını asla bilemem. Yanılsamanın bu formu gereksiz/ karşılıksız/ sebepsiz değildir: bakış açısının değişkenliği sayesinde, zihinsel bir alan yaratılmasını ve bir manzara kurulmasını -bir manzaralı mekân-binaların sadece inşaatlar olmadığı ve kentin yalnızca binalar yığını olmadığı olanaklı kılmaktadır" (Baudrillard, 2013b). "Japon tasarımcının hareketli öğeleri içerideydi. Sonra biz çatı bütün davetlilerin oluşturduğu bir figürasyon sahnesi vardı (kadınların çoğunu Issey Miyake giydirmişti). Bu da ikinci bir spiral oluştuyordu, ama bina tamamen saydamdı ki, bu da genel bir senografi oluştuyordu ve kaldırımda durduğunda, şeylerin sergilendiği ve biz çatı kendisi bir sergi nesnesine dönüşmüş..." (Baudrillard, 2013b). "Orada olma ve aynı zamanda görünmez olma kapasitesi, bana temel bir kalite/nitelik gibi geliyor. Birinin gizli görünürlük(mezlik) olarak adlandırabileceği bu form, şu andaki her şeyin kendini görünürlük ve yorumlanabilir hale getirmesi gereken; tüm amacın zihinsel ve görsel, görme, gösterme, görünme alanı olmayan mekâna yatırım yapmak olduğu saydamlık diktatörlüğünün rejimine karşı en etkili karşıthektir" (Baudrillard, 2013b).	
Metinde Tespit Edilen Kodlar	
Somut Kodlar	Soyut Kodlar
Yanılsama/İllüzyon	Düşsel / Kurmaca
	Hileli
	Simülasyon

Dünya Ticaret Merkezi'nde bahsedildiği gibi yerleşik nesneler, Baudrillard'a "mekânın "baş döndürücü hissini" verecek niteliktedir. Bu nedenle Biosphere 2 gibi "mimarlık barikası olmadığını" düşündüğü; mekân sarhoşluğu veren tekil bir mimari nesneyle ilgilenmiştir. Biosphere 2 ile ilgilenmesinin nedeni; başka bir dünyadan "paraşütlenmiş gibi görünen" bu nesnenin hakikatinin ne olduğudur. Baudrillard'ı, Biosphere 2'de etkileyen, mimari anlamı değil tercüme ettiği dünyadır. Biosphere 2, işlev ön planda tutularak bilimsel çalışmalar için inşa edilmiş; teknik altyapı desteğiyle simülasyon, düşsel/kurmaca oluşturarak yaşam döngüsü için gerekli mekânsal bölümlenmelerin bir arada bulunabileceği bir kütledir. Ürün bir prototip olduğu için Baudrillard'ın burada hakikat ile kast ettiği mekân gerçekliği değil mekânın gerçekliğidir (Tablo 9).

Tablo 9. Biosphere 2.

Metinden Alıntılar	
“Yerleşik/yapılı nesneler mekânın baş döndürücü hissini bana geri verecek bütün özelliklere sahiptir. Bu yüzden kendimi - Pompidou Merkezi, Dünya Ticaret Merkezi ve Biyosfer 2 gibi- tam olarak (benim görüşüme göre) mimari barikası olmayan bu tür nesnelerle ilgilenirken buldum” (Baudrillard, 2013b).	
Metinde Tespit Edilen Kodlar	
Somut Kodlar	Soyut Kodlar
Yanılsama / İllüzyon	Ayrıcalıklı

Büyük ölçekli güncel kamu binalarının çoğu, “boşluk izlenimi” vermekte; içerisindeki işler ya da insanlar sanal nesnelerin kendisi gibi görünmektedir. Bu nedenle mekânlarda boş işlevsellik, işe yaramaz alanın işlevselliği söz konusudur. Günümüzde her şey bu boş işlevselcilik kültürünün metastazından etkilenirken mimarlık alanı da bu durumdan etkilenmiştir. Belém Kültür Merkezi, işlevsel olarak farklı bir amaç için tasarlanmasına karşı sanatsal faaliyetler amacıyla kullanılmaktadır. Bu durum hileli bir işlevsellik göstergesidir. Binanın çevresi ile olan ilişkisinde ise tarihi öğeleri saygılı bir düzene sahiptir. Binanın cephe yönelimleri bu öğeler dikkate alınarak şekillenmiştir. Kentsel dokuyla bütünlük oluşturmaya ve ana yapıları birbirine bağlayan bir merkez olması, tasarım kurgusundaki simülasyondur. Ayrıca projenin yapımındaki ana malzemesinin taş dokusu nedeniyle uluslararası bir ödüle sahip olması da tasarımın evrenselliğini göstermektedir (Tablo 10).

Tablo 10. Belém Kültür Merkezi.

Metinden Alıntılar	
“Tehlike, klon mimarisinin dünya çapında yayıldığını, şeffaf etkileşimli, mobil, ağırlar ve sanal gerçeklik imajı üzerine inşa edilmiş oyuncu binaların çoğaldığını görmemiz” (Baudrillard, 2013b).	
“Bir polimorf (çok şekilli) çok amaçlı bir mimarlık” (Baudrillard, 2013b).	
“Büyük boyutlu mevcut kamu binalarının çoğu, mekândan değil, boşluktan izlenimi vermektedir” (Baudrillard, 2013b).	
Metinde Tespit Edilen Kodlar	
Somut Kodlar	Soyut Kodlar
-	Düşsel/Kurmaca
-	Simülasyon

Bilbao Guggenheim Müzesi, “sanal mimarinin prototipi” olan bir sanal nesnedir. Müzenin tasarımı, isteğe bağlı eleman veya modüllerden oluşan bir bilgisayarda oluşturulmuştur. Bilgisayar ortamında üretimi nedeniyle yazılım veya hesaplamalarında değişimler yaparak birden fazla benzer müze inşa edilebilir. Guggenheim, “mekânsal bir kimera”, “mimari formda üstünlük kazanan makinelerin ürünüdür”. Müze, dengesiz yapısı ve hatlarındaki mantıksız çizgileriyle şaşırtıcı; fakat iç mekândaki sergi alanları fonksiyoneldir. Müzenin formu, “uygulanabilir zihinsel bir teknolojinin ürünü olan bilgisayarın performansının bir kanıtı” niteliğindedir. Müzenin tasarımı, mimarın bireysel iradesinin; teknik aparatların ve işlemlerin hakikatidir. Mimarlık bu durumda formların ve malzemeleri kullanılabilirliğine dikkat çekmektedir. Teknolojinin kullanımıyla sanallıktan gerçeğe ya da en azından gerçeğin var oluşuna inilmektedir. Bilgisayar ile oluşturulan amorf formlar binaya heykelsi, anıtsal, dışavurumcu,

fütüristik, şiirsel, rüya gemisi, tiyatro seti gibi çeşitli anlamsal benzetmeler yüklenmesine neden olmaktadır (Tablo 11).

Tablo 11. Bilbao Guggenheim Müzesi.

Metinden Alıntılar	
<i>“Bilbao'daki Guggenheim Müzesi'nin, tipik bir biçimde, karmaşık kompozisyonlardan oluşan bir nesne türü olduğunu, tüm modülleri sergilenmiş, tüm kombinasyonları dışa vurulmuş öğelerle yapılmış bir bina olduğunu anladım en sonunda. Bunun gibi birbirine elbette hiç benzemeyen yüz tane müze hayal edilebilir”</i> (Baudrillard & Nouvel, 2011). <i>“Müzede gezerken binanın hatlarının mantıksız olduğunu farkına varıyorsun, ama iç mekânları gördüğünde gayet konvansiyonel olduklarını görüyorsun. Her durumda, binanın idealitesiyle ilişkili değiller”</i> (Baudrillard & Nouvel, 2011). <i>“Örneğin, Bilbao'daki Guggenheim Müzesi'ni ele alalım: Bu sanal mimarinin prototipi olan bir sanal nesnedir. Bu isteğe bağlı eleman veya modüllerden oluşan bir bilgisayarda oluşturuldu, böylece sadece yazılımı veya hesaplamaların ölçeğini değiştirerek bin tane benzer müze inşa edilebilirdi. İçeriği ile olan ilişkisi -sanat eserleri ve koleksiyonlar- tamamen sanaldır. Müze, dengesiz yapısı ve mantıksız çizgileriyle şaşırtıcı olduğu gibi -ve neredeyse geleneksel- sergi alanlarında, sadece uygulamalı bir zihinsel teknoloji olan bir makinenin performansını sembolize etmektedir”</i> (Baudrillard, 2013b). <i>“Guggenheim, mekânsal bir kimera, mimari formda üstünlük kazanan makinelerin ürünüdür. Bu aslında bir “ready-made” dir. Ve teknoloji ve gelişmiş ekipmanın etkisi altında her şey “hazır” hale geliyor. Birleştirilecek tüm unsurlar zaten var; onların sadece çoğu post-modern formlar gibi sabnede yeniden düzenlenmeleri gerekiyor”</i> (Baudrillard, 2013b).	
Metinde Tespit Edilen Kodlar	
Somut Kodlar	Soyut Kodlar
İşlevsel	Kesin Olmayan/Net Değil/Belirsiz
İlkeli	Simülasyon
	Teknik
	Hileli

Mimarlık günümüzde büyük oranda kültüre ve iletişime hizmet etmektedir. Fakat müzeler sadece bir isim olarak bu adı taşımakta ve kültür olarak bilinen bir sosyal formu paketleme müzesi olarak işlev görmektedir. Asya Sanatları Müzesi, Baudrillard'ın deyimiyle *“boşluk müzesi”* inşa edilmesinin ardından içerik bulunamadığı için üç-dört yıl boyunca âtıl kalmıştır. Bu nedenle boşluğun müzesi haline gelmiştir. Büyük boyutlu mevcut kamu binalarının çoğu mekân değil, boşluk izlenimi vermektedir. Mekândaki işler veya insanlar sanal nesnelerin kendileri gibi görünmektedir. Bu boş işlevsellik, işe yaramaz alanın işlevselliğidir. Kütlenin çevresiyle olan ilişkisinde su öğesinin varlığı bir yanılsama/illüzyon etkisi oluşturmaktadır. Ayrıca mekânsal organizasyonun bir kurgu düzeninde oluşturulmuş olması belirli ilkelere sahip olduğunu göstermektedir. Çok şekilli, amorf, çok amaçlı bir mimarlık örneğidir. *“Şeffaf, etkileşimli, mobil, ağırlar ve sanal gerçeklik imajı”* üzerine inşa edilmiştir (Tablo 12).

Tablo 12. Asya Sanatları Müzesi.

Metinden Alıntılar	
“Kenzo Tange’nin Nice’te yaptığı küçük, komik bir müze var, biliyordur mukakkak. Hayran olunası bir bina. Havaalanına yakın, bir su düzlemi üzerine yerleşmiş küçük, leziz bir yapı” (Baudrillard & Nouvel, 2011). “Bir oyuncak” (Baudrillard & Nouvel, 2011). “Beş altı yıldan beri Kenzo Tange artık kendi adına bir şey yapmıyor. Yani belki de kabul ettiği son iş oydu... Artık son noktaya varmıştı” (Baudrillard & Nouvel, 2011). “Teblike, klon mimarisinin dünya çapında yayıldığını, şeffaf etkileşimli, mobil, ağlar ve sanal gerçeklik imajı üzerine inşa edilmiş oyuncu binaların çoğaldığını görmemiz...” (Baudrillard, 2013b). “Bir polimorf (çok şekilli) çok amaçlı bir mimarlık” (Baudrillard, 2013b). “Büyük boyutlu mevcut kamu binalarının çoğu, mekândan değil, boşluktan izlenimi vermektedir” (Baudrillard, 2013b).	
Metinde Tespit Edilen Kodlar	
Somut Kodlar	Soyut Kodlar
Görüntü	Düşsel/Kurmaca
Yanılsama/İllüzyon	Simülasyon

TARTIŞMA VE SONUÇLAR

Çalışma; Baudrillard’ın gerçeğe dair söylemleri üzerinden mekân gerçekliğinin tanımlanması üzerine kurgulanmıştır. Bu amaç doğrultusunda ilk olarak gerçek kavramının tanımlanması için “Kusursuz Cinayet” (2019a) ve “Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği” (2019b) eserleri üzerinden içerik analizi yapılmış; ardından bina örneklemeleri için “Hakikat mi Radikalite mi? Mimarlığın Geleceği” (2013b) ve “Tekil Nesneler: Mimarlık ve Felsefe” (2011) eserlerinden bina seçimleri yapılmıştır. Seçilen binalara yönelik Baudrillard’ın söylemlerinde, gerçek kavramını tanımlayan kavramların karşılığı aranarak mekân gerçekliğinin sorgulaması yapılmıştır.

Gerçek temasına ait kodlara genel olarak bakıldığında; gerçek kavramını tanımlayan kodların gruplamasında kullanılan somut ve soyut kavramlar, nesnel ve bütünsel kavramlara karşılık gelmektedir. Bu nedenle mekân gerçekliğine dair yorumlar yapılırken nesnel mekân gerçekliği ve bütünsel mekân gerçekliği olarak ayrımlar bulunmaktadır. Bu sonuç, Baudrillard’ın gerçeği iki farklı şekilde tanımlamasını destekler niteliktedir. Çünkü Baudrillard’a göre gerçek; süreci içerisinde, sürekli bir değişime uğramaktadır. Baudrillard’ın gerçeğin bu değişiminden kastı, gerçeğin var olması ve var olmaması durumudur. Baudrillard için var olmama durumu; gerçeğin yerini simülakr, yanılsama, görüntü gibi kopyalarına bırakmasıdır. Baudrillard gerçeğin öncesi yani var olma durumunu nesnel gerçeklik, yok olma durumunu bütünsel gerçeklik olarak tanımlamaktadır.

Binaların mekân gerçekliğine için yapılan değerlendirmeler, Baudrillard’ın söylemlerinin gerçekleştiği zaman dilimindeki mevcut durumlarına yöneliktir. Bu nedenle zaman içerisinde mekân gerçekliklerinde olan ve olacak değişimlere dair herhangi bir şey belirtilmemiştir. Çalışma kurgusunda ele alınan binalar özelinde mekân gerçekliklerine bakıldığında, Versailles Tiyatrosu’nun tasarım sürecinde Baudrillard’ın tasarımlarda kullanılması gerektiğini düşündüğü zıt nosyonların varlığı hakimdir. Bu zıt nosyonlar hem somut hem de soyut olarak kendini gösterirken nesnel ve bütünsel mekân gerçekliğinin hâkim olduğu söylenebilir. Yani mekânın nesnel gerçekliği zamanla bütünsel gerçekliğe kaymıştır. Nesnel olarak var olma durumu tasarım olgusunun değişimiyle bütünsel gerçeğe dönüşmüştür. Villa Savoye’un tasarımının spekülatif olması, görüntü anlamında

dikkatleri -eskiye nazaran- üzerine daha fazla çekmesi hem nesnel hem de bütünsel anlamda gerçekliklere sahip olduğunu göstermektedir.

Dünya Ticaret Merkezi ise klon mimarisinin tipik bir örneğidir. Birbirinin aynı olan bu kütleler birbirlerinin gerçekliklerini yok etmektedir. Dünya Ticaret Merkezi'nin gerçekliği; klon mimarisi olması, kent silüetindeki yeri ve etkisidir. Burada mekân gerçekliği değil mekânın gerçekliği; bütünsel mekânın gerçekliği söz konusudur. Pompidou Center'ın gerçekliği tüketim nesnesi haline gelmiş bir popüler kültür ögesi olmasıdır. O döneme kadar alışlagelmişin dışında bir tasarım ile ilgi olması, teknik altyapının ve sirkülasyonun kütlenin cephesine taşınması, binanın çevresi ile arasındaki aykırılığı onun gerçekliğidir. Bu anlamda Pompidou Center'da, nesnel gerçeklikten ziyade bütünsel mekân gerçekliği ağır basmaktadır.

Fondation Cartier, saydamlıkla yanılsamaların üzerine yoğunlaştığı bir tasarımdır. Yanılsamalar kullanıcılarda, iç mekânda da dış mekânda da algısal farklılıklar oluşmasına neden olmaktadır. Bu algısal farklılıklar nedeniyle kullanıcılar tarafından görünenin aslen var olup olmadığı sorgulanmaktadır. Bu durum Kepes'in (1995) mekân tasarımında şeffaflık uygulamaları nedeniyle mekân boyutlarında ortaya çıkan çelişkiye dair düşünceleri ile örtüşmektedir. Buradaki şeffaflık açık olan olmaktan çıkarak açıkça belirsiz olana dönüşmektedir. Bu bağlamda Fondation Cartier'in gerçeğinin, yanılsamalar olduğunu söylenebilir. Fakat yanılsamaların yani somut olgular bütünlüğünün tasarımda egemen olmasına karşın tasarım kurgusu nedeniyle Fondation Cartier'de bütünsel bir gerçeklik durumu söz konusudur. Mimarlıkta şeffaflık, üç boyutun sahteliği yerine gerçekliğe kavuşturulduğunda fiziksel bir gerçek haline gelebilir (Rowe & Slutzky, 1963). Biosphere 2, -adından da anlaşılacağı üzere- ikinci bir dünya yaratma düşüncesinin prototipi niteliğindedir. Biosphere 2'ye yüklenen bu ikincil dünya yaratma düşüncesi onun gerçekliğidir. Çünkü bu düşünce onun varoluşuna hizmet etmektedir. Ayrıca Pompidou Merkezi ve Dünya Ticaret Merkezi gibi dünyaya ait olmayan bir varlık olduğu düşüncesi bütünsel mekân gerçekliğini baskın kılmaktadır.

Belém Kültür Merkezi ve Asya Sanatları Müzesi gibi büyük ölçekli kamu binaları boşluk hissi oluşturmaktadır. Boşluk sadece fiziksel mekânın bir parçası değil; sembolik, ideolojik ve kavramsal olarak da mekâna çeşitli anlamlar katar. Bugünün belirtileriyle "boşluk" olarak kabul edilen alanların keşfedilmeye açık olduğu çalışmalarda, asıl amaç boşluğun varlık halini eleştirel bir şekilde sorgulamaktan ziyade, bu boşluğun günümüz gerçekliğiyle nasıl algılandığına dair bir perspektif sunmaktır. Fakat burada boşluk olarak anlatılan mimarideki boşluk yaratma isteğinin aksine olumsuz yönde bir anlamsızlığı tariflemektedir Perce'ın (2020), "işlevsiz bir mekân. belirgin bir işlevi olmayan değil ama, belirgin bir biçimde işlevsiz olan; çok-işlevli olan değil, ama işlev dışı olan. Açıkça, diğer uzamları "özgürlüğüne kavuşturmak" için ayrılmış olmayan, ve yineliyorum, hiçbir işe yaramayan bir mekân" şeklindeki işlev-boşluk ilişkisine yönelik anlatımı binalardaki boşluğun durumunu özetlemektedir (Perce, 2020).

İşlevsiz alanın boşluk işlevini üstleniyor olmasının karşılığı söz konusudur. Kültürel birer tesis olarak kullanılmalarına karşın kamusal olarak kullanılmak üzere tasarlanmışlardır, bütünsel bir gerçeklik hâkimdir. Bilbao Guggenheim Müzesi, dekonstrüktivist çizgilerden oluştuğu için mantıksız çizgileriyle şaşırtıcı olmasına karşın iç mekândaki esneklik, müzede işlevselliği beraberinde getirmektedir. Müzenin tasarımı mimarlık ofisinin sahip olduğu bir bilgisayarda modüllerle oluşturulmuştur. Bilgisayar ortamında yapılacak rakamsal değişimlerle aynı proje için binlerce

benzer tasarım oluşturmak mümkündür. Teknolojinin kullanımıyla dekonstrüktivist bir formda tasarlanmış olması da müzenin gerçekliğidir. Teknolojinin yoğunluğuyla hipergerçekliğin hâkimiyeti, binanın bütünsel bir gerçekliğe sahip olduğu göstermektedir.

Binalar özelinde mekân gerçekliğine dair yapılan yorumların ardından, mekân gerçekliğine genel olarak bakılacak olursa, binalarda bütünsel mekân gerçekliğinin hâkim olduğu görülmektedir. Ayrıca bütünsel mekân gerçekliğinin yanında mekânın bütünsel gerçekliği de söz konusudur. Mekânın bütünsel gerçekliği ile ilgili olarak Baudrillard; Dünya Ticaret Merkezi, Pompidou Center ve Biosphere 2 tasarımlarını başka bir dünyaya aitmiş düşüncesine dayandırmaktadır. Bu tasarımların gerçekliklerinin ne olduğu aslında, Baudrillard'ın bu söyleminde saklıdır. Her biri farklı bir amaç doğrultusunda yapılmış olmasıyla beraber form olarak tasarımların, konum itibarıyla çevreleri ile olan ilişkileri düşünüldüğünde, bütünde bir aykırılık göze çarpmaktadır. Baudrillard için bu tasarımların gerçekliğinin de bu “aykırılık” ta yattığı düşünülmektedir.

Kamusal alan olarak hizmet veren Belém Kültür Merkezi ve Asya Sanatları Müzesi hem hacimsel anlamda hem de kütsel anlamda bir boşluğa sahip olmaları nedeniyle, Baudrillard için temel işlevlerinden ziyade “boşluk” yaratma amacına hizmet etmektedirler. Bu boşluğa hizmet etme düşüncesi, mimarlıkta bilinçli olarak yapılmak istenenden ziyade sonuç ürünün istenmeyene ulaşmasını yansıtmaktadır. Ona göre bu kamusal mekânların bütünsel gerçekliği de “boşluk” larıdır.

Versailles Tiyatrosu ve Bilbao Guggenheim Müzesi, farklı dönemlere yönelik mimarlık ürünleri olmalarına rağmen “güncel mimarlığa dair uygulamaların ürünü” olmaları, Baudrillard için onların gerçekliğidir. Bunlar; Versailles Tiyatrosu’nda “zıt” olguların kullanımı; Bilbao Guggenheim Müzesi’nin “bilgisayar ortamında dekonstrüktivist çizgiler” le tasarlanıp uygulanmasıdır.

Villa Savoye’un tasarım olarak cephe boyasının renovasyonu ile eskiye nazaran daha bakımlı olması ve “kültürel mirası simgeliyor olma” sı; Fondation Cartier’in tasarımındaki saydamlığın hâkimiyetiyle “algı karmaşası” yaratıyor olması binaların gerçekliğidir. Bu bağlamda; farklı bakış açılarıyla düşünüldüğünde mekân gerçekliği algısı da değişime uğramaktadır. Mekâna yüklenen anlam, bireye göre mekân gerçekliğini oluşturmaktadır. Bu bağlamda, Baudrillard’a göre “mekân gerçekliği, mekânın deneyimleyen kişi tarafından mimari olarak nasıl algılandığı ve aktarıldığıdır”, sonucuna ulaşılabilir.

Mekân gerçekliğine dair binalar üzerinden yapılan yorumlardan da anlaşılacağı gibi mekân gerçekliği kavramını tanımlamanın sözlüklerdeki gibi tek bir cümle ile yapılamayacağı düşünülmektedir. Mekân gerçekliği birçok bileşene sahiptir. Bu bağlamda Baudrillard’ın da mekân tasarımının bütünündeki pek çok bileşene bakarak yorumda bulunduğu söylenebilir. Baudrillard’da mekân gerçekliği; “tasarım kurgusu, tasarımın bir bütün olarak var oluşunun düşündürdükleri ve yapılış amacı” üzerinden kendisini gösterdiği söylenebilir.

Çalışma kapsamında; söylem analizinin nesnesi olarak bir ifade/anlatım aracı olan Baudrillard’ın eserlerindeki mekân gerçekliğinin, mekân gerçekliği bilgisini genişletecek ve anlamsal farklılıklarını keşfetmeye olanak tanıyacak bir ortam sağlayabileceği açıktır. Baudrillard’ın gerçeğe yönelik söylemlerinin zihinsel boyuta ilişkin olması, yakın gelecekte mekân gerçekliğine dair yapılan tanımlamaların da fiziksel tanımlamaların aksine zihinsel/anlamsal/soyut mekân gerçeklikleri üzerinden olacağını bir kez daha göstermektedir.

Acknowledgements | Teşekkür Beyanı

Bu çalışma 2021 yılında Karadeniz Teknik Üniversitesi'nde Prof. Dr. Asu Beşgen danışmanlığında tamamlanan “Jean Baudrillard’da Mekân Gerçekliği” başlıklı doktora tezinden üretilmiştir. Araştırmanın yürütülmesi ve/veya makalenin hazırlanması için herhangi bir mali destek alınmamıştır.

This study is based on the doctoral thesis titled “Space Reality in Jean Baudrillard” prepared by the first author under the supervision of the second author. No financial support was received for conducting the research and preparation of the article.

Conflict of Interest Statement | Çıkar Çatışması Beyanı

Araştırmanın yürütülmesi ve/veya makalenin hazırlanması hususunda herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

There is no conflict of interest for conducting the research and/or for the preparation of the article.

Financial Statement | Finansman Beyanı

Bu araştırmanın yürütülmesinde ve makalenin hazırlanmasında finansman kaynağı bulunmamaktadır.

No financial support has been received for conducting the research and/or for the preparation of the article.

Ethical Statement | Etik Beyanı

Araştırma etik standartlara uygun olarak yapılmıştır.

All procedures followed were in accordance with the ethical standards.

Copyright Statement for Intellectual and Artistic Works | Fikir ve Sanat

Eserleri Hakkında Telif Hakkı Beyanı

Makalede kullanılan fikir ve sanat eserleri (şekil, fotoğraf, grafik vb.) için telif hakları düzenlemelerine uyulmuştur.

In the article, copyright regulations have been complied with for intellectual and artistic works (figures, photographs, graphics, etc.).

Author Contribution Statement | Yazar Katkı Beyanı

YAZAR 1: (a) Fikir, (b) Çalışma Tasarısı, Yöntemi, (c) Literatür Taraması, (d) Danışmanlık, (e) Malzeme, Kaynak Sağlama, (f) Veri Toplama, İşleme, (g) Analiz, Yorum, (h) Metin Yazma, (i) Eleştirel İnceleme

YAZAR 2: (a) Fikir, (b) Çalışma Tasarısı, Yöntemi, (d) Danışmanlık, (g) Analiz, Yorum, (i) Eleştirel İnceleme

REFERANSLAR

- Abdullayev, B. (2022). *Sanal ve Artırılmış Gerçeklik Ürünlerinin Ülkemizde Kullanımının İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi, İstanbul.
- Adanır, O. (2004). *Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*. 2. Baskı, İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.
- Adanır, O. (2008). *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*. İstanbul: Hayal Et Kitap Yayınları.
- Anık, M. (2016). Aykırı Bir Düşünür Olarak J. Baudrillard ve Gösteriş Amaçlı Tüketim. *Journal of International Social Research*, 9(47), 441-453.
- Bacon, F. (2015). *Novum Organum* (Çev. T. Kabadayı). Ankara: Bilgesu Yayınları.
- Barthes, R. (2013). Gerçek Etkisi (Çev. Ayşe Ece & Necmettin Kâmil Sevil & Elif Gökteke). *Dilin Çalışma Sesi* içinde (s. 167-174). 2. Basım, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Baudrillard, J. (2005). *Bir Parçadan Diğere François L'Yvonnet ile Söyleşi*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Baudrillard, J. (2011). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm* (Çev.: Oğuz Adanır). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2012). *Karnaval ve Yamyam* (Çev.: Oğuz Adanır), İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Baudrillard, J. (2013a). *Üretimin Aynası: Ya da Tarihi Materyalist Eleştiri Yanılsaması* (Çev.. Oğuz Adanır). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2013b). *Hakikat mi Radikalite mi? Mimarlığın Geleceği* (orj. *Vérité ou Radicalité de L'architecture suivi de y-a-t-il un Pacte de L'architecture*. Paris: Sens ve Tonka, 1999) (Türkçeye çeviren: Semiha İsmailoğlu).
- Baudrillard, J. (2014). *Cool Anılar I-II 1980-1990* (Çev.: Ayşegül Sönmezay). 2. Baskı. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2017a). *Simülakrlar ve Simülasyon* (Çev. Oğuz Adanır). 11. Baskı, Ankara: Doğu-Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2017b). *Can Çekişen Küresel Güç* (Çev. Oğuz Adanır), Ankara: Doğu-Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2019a). *Kusursuz Cinayet* (Çev.: Necmettin Sevil). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2019b). *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği* (Çev. Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. ve Nouvel, J. (2011). *Tekil Nesneler: Mimarlık ve Felsefe* (Çev. Aziz Ufuk Kılıç). İstanbul: YEM Yayınları.
- Bauman, Z. (1997). *Postmodernity and its Discontents*. Oxford: Blackwell Publishers Ltd.

- Cengiz, A. (2005). Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı ve Küresel (Evrensel) İnsanın Çıkmazları, *İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi*. (21), 117-125.
- Clarke, D. B., Doel, M., Merrin, W., & Smith, R.G. (Eds.). (2009). *Jean Baudrillard: Fatal Theories* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203927052> (Erişim tarihi: 24.10.2023)
- Clark, M. (2001). The Development of Nietzsche's Later Position on Truth. *Nietzsche*, Ed. John Richardson and Brian Leiter, Oxford: Oxford University Press, 59-84.
- Craig, A. B. (2013). *Understanding Augmented Reality: Concepts and Applications*. Massachusetts: Morgan-Kaufmann Publishers.
- Dağ, A. (2014). *Ölümçül Şiddet: Baudrillard'ın Düşüncesi*. 2. Baskı. İstanbul: Külliyyat Yayınları.
- Demir, N. (2023). *Çağdaş gerçeklik teknolojilerinin mimari anlatım ve tasarımla etkileşimi üzerine bir değerlendirme*. Yüksek Lisans Tezi, Atılım Üniversitesi, Ankara.
- Ecevit, Y. (2016). *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Ercan, S. (2022). *Gerçeklik kavramının bir ara-mekân tasarımı olarak artırılmış gerçeklik üzerinden deneyimlenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Eroğlu, Ö. (2007). *Jean Baudrillard'a Saygı*. İstanbul: Kendi Yayıncılık.
- Gane, M. (2007). Baudrillard's Lucidity Pact. *Theory, Culture & Society*, 24(5), 127-133.
- Gane, M. (Ed.). (1993). *Baudrillard Live: Selected Interviews* (1st ed.). London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203415856> (Erişim tarihi: 24.09.2022)
- Gürsel, İ. (2002). *The limits of virtuality in space: the transformative relations between architecture and immateriality*. Master's thesis, Middle East Technical University, Ankara.
- Güzel, M. (2015). Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi (FLSF)*. (19), 65-84.
- Kara, M. (2023). *Yavuz gemisinin karma gerçeklik ortamında yeniden inşası*. Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi, Kocaeli.
- Karadallı, Ş. G. (2022). *Tarihsel Çevrenin Korunması Alanında Sanal Gerçeklik Kullanımı*. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Kellner, D. (1989). *Jean Baudrillard, From Marxism to Postmodernism and Beyond*, California: Stanford University Press.
- Kepes, G. (1995). *Language of vision*. New York: Dover Publications.
- Kınayoglu, G. (2002). *Re-interpreting depth: Architectural representation and virtual reality*. Yüksek Lisans Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara.
- Kızılcılık, S. (1996). *Postmodernizm Dedikleri*. İzmir: Saray Medikal Yayıncılık.
- Narlı, M. (2009). Postmodern Roman ve Modern Gerçekliğin Yitimi. *Türkbilgi*. (18), 122-132.
- Perec, G. (2020). *Mekân Feşmekân* (Çev. Ayberk Erkay). İstanbul: Everest Yayınları.

- Platon. (1995). *Devlet* (Çev: Sabahattin Eyüboğlu ve M. Ali Cimcoz). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Rowe, C., & Sutzky, R. (1963). Transparency: literal and phenomenal. *Perspecta*, 8, 45-54.
- Russell, B. (2000). *Felsefe Sorunları* (Çev: Kabalcı Hacıkadıroğlu). İstanbul: Vehbi Yayınevi.
- Sım, S. (2006). *Postmodern Düşüncenin Eleştirel Sözlüğü* (Çev.: Mukadder Erkan, Ali Utku). Ankara: Ebabil Yayınları.
- Şaylan, G. (1999). *Postmodernizm*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Şentürk, L. (2020). Pandeminin Patafiziği Üzerine Fragmanlar, *Spektrum*. (3), 1-4.
- Tanbour, R. (2023). *Etkileşimli gerçekliklerin tasarım sürecine entegre edilmesi önerisi: Mimar-kullanıcı iletişim boşluklarının daraltılması*. Doktora Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.
- Taştan, H. (2023). *Mimarlık eğitiminde yapı ürünleri öğretimi için sarmalayıcı sanal gerçeklik sisteminin incelenmesi: Bir öğretim modeli yaklaşım*. Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Terzioğlu, S. V. (2023). *Bilgisayar destekli görselleştirmede fotogerçekçiliğin yapı mekânlar üzerinden incelenmesi: The Vessel, Salesforce Tower, 111W57, Bosco Verticale, Birmingham Kütüphanesi*. Yüksek Lisans Tezi, Antalya Bilim Üniversitesi, Antalya.
- Tortulu, H. (2024). *Dijital araçların kentsel koruma açısından kullanım potansiyeli*. Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Adana.
- Usta, B. H. (2023). *Bulunurluluk ve eylemlilik kavramları bağlamında mimari tasarım sürecinde sanal gerçeklik kullanımı*. Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Wernick, A. (2010). *Real. The Baudrillard Dictionary*. Ed. Richard G. Smith. Edinburgh University Press Ltd.
- West, D. (2005). *Kıta Avrupası Felsefesine Giriş: Rousseau, Kant, Hegel'den Foucault ve Derrida'ya* (Çev.: Ahmet Cevizci), İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Yavaş, H. (2023). *Mekânsal gerçekliğin dönüşüm balleri: Ücra zihinlerin ücra mekânları*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.

YAZARLARIN BİYOGRAFİLERİ

Semiha İSMAİLOĞLU (Doç. Dr.)

Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü'nde öğretim üyesi olarak çalışmaktadır. 2013 yılında Karadeniz Teknik Üniversitesi, İç Mimarlık Bölümü'nden mezun olmuş, 2016 yılında aynı üniversitenin İç Mimarlık programında Yüksek Lisans eğitimini tamamlamıştır. Doktora derecesini Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Anabilim Dalı programında 2021 yılında “Jean Baudrillard'da Mekân Gerçekliği” başlıklı tezi ile almıştır. Mimarlık tarihi, kuram ve kavram, sosyokültürel sürdürülebilirlik, eğitim yapıları ve ergonomi alanlarında akademik çalışmalarına devam etmektedir.

Asu BEŞGEN (Prof. Dr.)

Karadeniz Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü'nde öğretim üyesi olarak çalışmaktadır. 1993 yılında Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Bölümü'nden mezun olmuş, aynı üniversitenin Mimarlık Bölümü'nde 1996 yılında Yüksek Lisans eğitimini tamamlamış ve 2001 yılında Doktora derecesini almıştır. 1999 yılında, İngiltere'de Taylor & Francis, Building Research & Information grubu tarafından uluslararası düzeyde düzenlenen “Mimarlıkta Doktora Tezleri” konulu yarışmayı, üzerinde çalışmış olduğu doktora araştırma konusuyla kazanmıştır. Başlıca araştırma alanları arasında mimarlık, tasarım, teori, eğitim, sanat, estetik ve sinema yer almaktadır.