

**KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

MİMARLIK ANABİLİM DALI

JEAN BAUDRİLLARD'DA MEKÂN GERÇEKLİĞİ

DOKTORA TEZİ

Semiha İSMAİLOĞLU

EKİM 2021

TRABZON



**KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

MİMARLIK ANABİLİM DALI

JEAN BAUDRİLLARD'DA MEKÂN GERÇEKLİĞİ

Semiha İSMAİLOĞLU

**Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsünde
"DOKTOR (MİMARLIK)"
Unvanı Verilmesi İçin Kabul Edilen Tezdir.**

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 22 / 09 / 2021

Tezin Savunma Tarihi : 26 / 10 / 2021

Tez Danışmanı : Prof. Dr. Asu BEŞGEN

Trabzon 2021

ÖNSÖZ

Araştırma, mekânın ve gerçeğinin ne kadar büyük bir değişime ve dönüşüme uğradığını pandemi süreciyle deneyimleyerek bir kez daha farkına vardığımız, mekân gerçekliği kavramı üzerine kurgulanmıştır.

Jean Baudrillard üzerine çalışmak istediğimi söyleyerek kapısını çaldığımda beni destekleyen, her görüşmemizde beni rahatlatan, cesaret veren tez danışmanım sevgili hocam Prof. Dr. Asu Beşgen'e, tezimle ilgili yapıcı eleştirileri ve yönlendirmeleriyle tez izleme jürimde yer alan Doç. Dr. Serap Durmuş Öztürk ve Doç. Dr. Şengül Yalçınkaya'ya; savunma jürimde yer alan Prof. Dr. Ayhan Usta ve Prof. Dr. Yüksel Demir'e teşekkürlerimi sunarım.

Araştırmanın başlangıcı olan kitabı fark etmemi sağlayan, yardım istediğimde hiç beklemediğim bir şekilde destekleyerek kitabı bana ulaştıran Prof. Dr. Yusuf Mehmet Örnek'e sonsuz teşekkür ediyorum.

Tez sürecinde her anlamda akademik bilgi ve birikimlerini benimle paylaşan derslerini aldığım ve almadığım değerli hocalarıma; bir telefon kadar uzağımda zaman fark etmeksizin desteğini esirgemeyen, moral ve motivasyon kaynağım olan Selcan'a, Hilal'e, Parisa'ya, Şölen'e ve Nuran'a destekleri için teşekkür ederim.

Son olarak her türlü konuda manevi desteklerini hissettiğim aileme sonsuz sevgi ve teşekkürü borç bilirim.

Semiha İSMAİLOĞLU
Trabzon 2021

TEZ ETİK BEYANNAMESİ

Doktora Tezi olarak sunduđum “Jean Baudrillard’da Mekân Gerçekliđi” başlıklı bu arařtırmayı Prof. Dr. Asu BEŐGEN’in sorumluluđunda tamamladıđımı, verileri/örnekleri kendim topladıđımı, deneyleri/analizleri ilgili laboratuvarlarda yaptıđımı/yaptırdıđımı, başka kaynaklardan aldıđım bilgileri metinde ve kaynakçada eksiksiz olarak gösterdiđimi, arařtırma sürecinde bilimsel arařtırma ve etik kurallara uygun olarak davrandıđımı ve aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul ettiđimi beyan ederim.

26/10/2021

Semiha İSMAİLOĐLU

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	III
TEZ ETİK BEYANNAMESİ	IV
İÇİNDEKİLER	V
ÖZET	VII
SUMMARY	VIII
ŞEKİLLER DİZİNİ	IX
TABLolar DİZİNİ	XI
1. GENEL BİLGİLER.....	1
1.1. Giriş ve Konuya Yaklaşım	1
1.2. Problemin Belirlenmesi	2
1.3. Araştırma Amacı ve Önemi.....	4
2. YAPILAN ÇALIŞMALAR.....	6
2.1. Araştırma Alanı, Kapsamı, Kurgusu	6
2.2. Araştırma Yaklaşımı ve Yöntemi	10
2.2.1. Söylem Analizi	11
2.2.2. Eleştirel Söylem Analizi.....	13
2.2.3. İçerik Analizi	15
2.2.4. Karşılıklı Konuşma Analizi.....	17
2.3. Kuramsal Temel	20
2.3.1 Jean Baudrillard.....	20
2.3.2. Jean Baudrillard ve Etkilendiği Filozoflar.....	23
2.3.3. Jean Baudrillard ve Yazın Eserleri	25
2.3.4. Simülasyon Kuramı ve Terminolojisi.....	30
2.3.5. Mekân	34
2.3.6. Gerçek.....	39
2.4. Analiz Programının Belirlenmesi: MAXQDA	42
2.5. Jean Baudrillard'ın Yazın Eserlerinden Örneklemin Belirlenmesi	43
2.6. Jean Baudrillard'ın Yazın Eserlerini Metinsel Çözümleme Yaklaşımı.....	50
2.7. Jean Baudrillard'ın Yazın Eserlerindeki Binaların Belirlenmesi	53
2.8. Bölüm Değerlendirmesi.....	54
3. BULGULAR	56

3.1.	Jean Baudrillard'ın Seçili Eserlerinde Kod Sistemlerinin Belirlenmesi.....	56
3.1.1.	Mekân Temasına Dair Kod Sistemlerinin Belirlenmesi.....	56
3.1.1.1.	Hakikat mi Radikalite mi? Mimarlığın Geleceği Eserinin Kod Sisteminin Belirlenmesi.....	56
3.1.1.2.	Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe Eserinin Kod Sisteminin Belirlenmesi ..	60
3.1.2.	Gerçek Temasına Dair Kod Sistemlerinin Belirlenmesi	63
3.1.2.1.	Kusursuz Cinayet Eserinin Kod Sisteminin Belirlenmesi.....	63
3.1.2.2.	Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği Eserinin Kod Sisteminin Belirlenmesi.....	66
3.2.	Mekân Teması ve Gerçek Temasındaki Kodların İstatistiksel Analizi	69
4.	İRDELEMELER	73
4.1.	Kavramlara Ait Kodların Yorumlanması	73
4.2.	Jean Baudrillard'ın Mekân ve Gerçek Yaklaşımı ile Yapıların Okunması	77
5.	SONUÇLAR VE ÖNERİLER.....	93
6.	KAYNAKLAR.....	102
7.	EKLER	117
ÖZGEÇMİŞ		

Doktora Tezi

ÖZET

JEAN BAUDRİLLARD'DA MEKÂN GERÇEKLİĞİ

Semiha İSMAİLOĞLU

Karadeniz Teknik Üniversitesi
Fen Bilimleri Enstitüsü
Mimarlık Anabilim Dalı
Danışman: Prof. Dr. Asu BEŞGEN
2021, 116 Sayfa, 27 Sayfa Ek

Fransız sosyolog ve filozof Jean Baudrillard, Simülasyon Kuramı ile tanınmakta; aykırı düşünceleri ile dikkatleri üzerine çekmiştir. Kuram ve kavramlarıyla yeni bakış açıları sağlarken temel olarak bilenen kavramlara da yeni bir soluk getirmiştir. Baudrillard, gerçek kavramının için zamanla değişime uğradığını söyler ve hipergerçek bir evrende yaşadığımızı belirtir. Gerçek algısının değiştiği hipergerçek bir evrende mekân kavramının da değişime uğradığı yadsınamaz bir gerçektir. Literatürde mimarlık alanının en küçük yapıtaşı olan mekânın gerçekliği üzerine odaklanan herhangi bir çalışmaya rastlanılmaması nedeniyle; mekân gerçekliğinin tanımlanması, tarihsel süreç içinde yaşadığı değişim ve dönüşümlerin ortaya konması mimarlık tartışmalarında önemli ve gerekli bir olguya işaret etmektedir.

Araştırma amacı; Jean Baudrillard'ın basılı eserlerindeki mekân kavramı ve gerçek kavramına dair söylemleri üzerinden mekân gerçekliğini okumak, tanımlamak ve süreç içerisinde yaşadığı değişimi belirlemektir. Araştırma; nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi yöntemini kullanmaktadır. Çalışmanın amacı doğrultusunda, örnekleme belirlenmek üzere MAXQDA programı kullanılarak frekans analizleri yapılmıştır. Mekân ve gerçek kavramları için belirlenen toplamda dört eser üzerinden içerik analizi ile kavramlar tanımlanmıştır. Ayrıca mekân kavramına dair eserlerdeki binalar üzerinden Baudrillard'ın söylemleriyle mekân gerçekliği kavramının tanımlanması tartışılarak; gerçeğin değişimi üzerinden nesnel gerçek ve bütünsel gerçek adında bir ayırım yapılmıştır. Sonuç olarak mekân gerçekliği; tasarım kurgusu, tasarımın bir bütün olarak var oluşunun düşündükleri ve yapılaş amacı üzerinden kendisini göstermektedir. Baudrillard'ın göre bir binanın mekân gerçekliği ele alındığında tasarımın bütününe bakılarak yorumda bulunmak gerekmektedir.

Anahtar Kelimeler: Jean Baudrillard, Mekân Gerçekliği, Mekân, Gerçek, İçerik Analizi.

PhD. Thesis

SUMMARY

SPACE REALITY IN JEAN BAUDRILLARD

Semiha İSMAİLOĞLU

Karadeniz Technical University
The Graduate School of Natural and Applied Sciences
Architecture Graduate Program
Supervisor: Prof. Dr. Asu BEŞGEN
2021, 116 Pages, 27 Pages Appendix

French sociologist and philosopher Jean Baudrillard is known for his Simulation Theory; attracted attention with his contradictory thoughts. While providing new perspectives with its theory and concepts, it also brought a new breath to the fundamentally known concepts. Baudrillard says that the concept of the real changes over time and states that we live in a hyperreal universe. It is an undeniable fact that the concept of space also changes in a hyperreal universe where the perception of reality changes. Since there is no study focusing on the reality of space, which is the smallest building block of the field of architecture; defining the reality of space, revealing the changes and transformations experienced in the historical process, point to an important and necessary phenomenon in architectural discussions.

The aim of the research is to read and define the reality of space through Jean Baudrillard's discourses on the concept of space and the concept of reality in his printed works, and to determine the change he has experienced in the process. Research; uses the content analysis method, one of the qualitative research methods. For the purpose of the study, frequency analyzes were performed using the MAXQDA program to determine the sample. Concepts were defined by content analysis over four works determined for the concepts of space and reality. In addition, by discussing the definition of the concept of space reality with Baudrillard's discourses through the buildings in the works on the concept of space; A distinction is made between the objective truth and the holistic truth over the change of reality. As a result, the reality of space; The design setup shows itself through the thoughts of the existence of the design as a whole and the purpose of its construction. According to Baudrillard, when considering the spatial reality of a building, it is necessary to interpret the design as a whole.

Key Words: Jean Baudrillard, Space Reality, Space, Reality, Content Analysis.

ŞEKİLLER LİSTESİ

	<u>Sayfa No</u>
Şekil 1. Jean Baudrillard'ın yazın eserleri	29
Şekil 2. Simülasyon Kuramı terminolojisi	31
Şekil 3. Lascaux IV Mağarası Müzesi (Url-2, 2020; Url-3, 2020).....	33
Şekil 4. Disneyland iç ve dış mekân görselleri (Url-4, 2020; Url-5, 2020).....	34
Şekil 5. Nesnelere Sistemi, Tüketim Toplumu ve Gösterge Ekonomi Politikasına Eleştirel Bir Bakış eserleri kavram kümeleri	44
Şekil 6. Üretimin Aynası, Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm ve Foucault'yu Unutmak eserleri kavram kümeleri.....	44
Şekil 7. Sessiz Yığınların Gölgesinde ya da Toplumsalın Sonu, Baştan Çıkarma Üzerine ve Simülakrlar ve Simülasyon eserleri kavram kümeleri.....	45
Şekil 8. Çaresiz Stratejiler, İlahi Sol ve Kötülüğün Şeffaflığı eserleri kavram kümeleri	46
Şekil 9. Kusursuz Cinayet, Tam Ekran ve Hakikat mi Radikallik mi? Mimarlığın Geleceği eserleri kavram kümeleri	46
Şekil 10. İmkânsız Takas, Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe ve Bir Parçadan Diğerine eserleri kavram kümeleri.....	47
Şekil 11. Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği, Sanat Komplosu ve Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi eserleri kavram kümeleri.....	48
Şekil 12. Karnaval ve Yamyam ve Can Çekişen Küresel Güç eserleri kavram kümeleri .	48
Şekil 13. Tümevarımcı ve tümdengelimci tema, tür ve kod ilişkisini gösteren grafik.....	51
Şekil 14. Hakikat mi Radikallik mi? Mimarlığın Geleceği'nde mekân temasındaki türlerin kodlanma oranları.....	57
Şekil 15. Hakikat mi Radikallik mi? Mimarlığın Geleceği'nde kodlara genel bakış, belge değişkenlerinin istatistikleri	57
Şekil 16. Hakikat mi Radikallik mi? Mimarlığın Geleceği tek vaka modeli	59
Şekil 17. Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe mekân temasındaki türlerin kodlanma oranları	60
Şekil 18. Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe kodlara genel bakış, belge değişkenlerinin istatistikleri	60
Şekil 19. Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe tek vaka modeli	62
Şekil 20. Kusursuz Cinayet'te gerçek temasındaki türlerin kodlanma oranları.....	63
Şekil 21. Kusursuz Cinayet kodlara genel bakış, belge değişkenlerinin istatistikleri.....	64
Şekil 22. Kusursuz Cinayet tek vaka modeli.....	65

Şekil 23. Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği'nde gerçek temasındaki türlerin kodlanma oranları.....	66
Şekil 24. Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği kodlara genel bakış, belge değişkenlerinin istatistikleri	67
Şekil 25. Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği tek vaka modeli.....	68
Şekil 26. Kod matris tarayıcısı	71
Şekil 27. Mekân teması iki vaka modeli	73
Şekil 28. Mekân teması kod matrisi	74
Şekil 29. Gerçek teması kod matrisi.....	76
Şekil 30. Gerçek temasında iki vaka modeli	77



TABLolar LİSTESİ

	<u>Sayfa No</u>
Tablo 1. Araştırma örneklemini oluşturan eserlerin incelenen basımları.....	7
Tablo 2. Araştırma kurgusu.....	9
Tablo 3. Söylem analizinin genel özellikleri	13
Tablo 4. Eleştirel söylem analizinin genel özellikleri	15
Tablo 5. İçerik analizinin genel özellikleri	17
Tablo 6. Karşılıklı konuşma analizinin genel özellikleri.....	17
Tablo 7. Söylem analizi, eleştirel söylem analizi, içerik analizi ve karşılıklı konuşma analizi yöntemlerinin karşılaştırılması	18
Tablo 8. Araştırmanın yöntem içeriği.....	19
Tablo 9. Simülakrlar ve Simülakrlar Düzeni.....	32
Tablo 10. Eserlerin mekân ve gerçek kavramına dair yüzdelerlik değerleri	49
Tablo 11. Mekân kavramı ve gerçek kavramına ait türler ve kodlar.....	51
Tablo 12. Amaçlar, görselleştirme araçları ve özellikleri	53
Tablo 13. Kitaplarda yer alan ve seçilen binaların yapım aralığı ve mimar(lar)ı.....	54
Tablo 14. Kod sistemindeki mekân temasına ait kodların sayısal değerleri	69
Tablo 15. Kod sistemindeki gerçek temasına ait kodların sayısal değerleri	70
Tablo 16. Versailles Tiyatrosu için oluşturulan metinsel anlatım, metinden alıntılar, metinde tespit edilen somut ve soyut kodlar	79
Tablo 17. Villa Savoye için oluşturulan metinsel anlatım, metinden alıntılar, metinde tespit edilen somut ve soyut kodlar	80
Tablo 18. Dünya Ticaret Merkezi için oluşturulan metinsel anlatım, metinden alıntılar, metinde tespit edilen somut ve soyut kodlar.....	81
Tablo 19. Pompidou Merkezi için oluşturulan metinsel anlatım, metinden alıntılar, metinde tespit edilen somut ve soyut kodlar	83
Tablo 20. Fondation Cartier için oluşturulan metinsel anlatım, metinden alıntılar, metinde tespit edilen somut ve soyut kodlar	86
Tablo 21. Biosphere 2 için oluşturulan metinsel anlatım, metinden alıntılar, metinde tespit edilen somut ve soyut kodlar	88
Tablo 22. Belém Kültür Merkezi için oluşturulan metinsel anlatım, metinden alıntılar, metinde tespit edilen somut ve soyut kodlar.....	89
Tablo 23. Bilbao Guggenheim Müzesi için oluşturulan metinsel anlatım, metinden alıntılar, metinde tespit edilen somut ve soyut kodlar.....	90

Tablo 24. Asya Sanatları Müzesi için oluşturulan metinsel anlatım, metinden alıntılar, metinde tespit edilen somut ve soyut kodlar	92
Tablo 25. Varsayımların doğruluğun anlatılması	100



1. GENEL BİLGİLER

1.1. Giriş ve Konuya Yaklaşım

Teknolojik gelişimlere bağlı olarak dünyada yaşanan değişimler, gerçeklik algımızı değişime uğratmaktadır. Küreselleşmeyle beraber değişen yaşam döngüsünde bakış açımız değişime uğrarken gerçeklik algımız da bu doğrultuda oluşum göstermektedir. Bu bağlamda, bir olgunun gerçek olmasından çok gerçek olarak algılanması önemli bir sorunsal duruma işaret eder.

Antik Çağ düşünürlerinden Plato, gerçeği doğrudan görmezken, onu dolaylı veya “gerçeğin gölgesi” olarak algılayabildiğimizi belirtir (Platon, 1995). Bu anlamda Platon’un gerçeği değil gerçeğin bir yanılsamasını gördüğümüzü, gerçeğin varlığının yanılsaması olmadan kanıtlanamayacağını iddia ettiğini söylemek yanlış olmaz. Nietzsche ise gerçekliği bir yanılsama olarak değerlendirir. Nietzsche’ye göre “gerçek/hakiki dünya”ya inanmak, bireyin tamamen görünüm veya yanılsama olarak benimsediği bu evrenden farklı bir evrenin olan “hakiki/gerçek varlık” a inanmakla aynıdır (Clark, 2001).

Bacon Putlar Kuramı’nda; yanılsamalardan, insan beynini kuşatan ve doğru bilgiye erişmenin önündeki engellerden bahseder. Bunlar; gerçekliği görmenin, anlamlandırmanın önüne geçen suretler, imajlardır ve farklı kategorilerdedir. Platon’daki mağara alegorisinde gerçeklik illüzyonu, görünen gerçeklik olarak betimlenirken, Bacon’da gerçekliğin görülmesini engelleyenlerden bahsedilir (Bacon, 2015). Russell ise “Felsefe Sorunları” adlı çalışmasında, algılarımızın sınırlı olduğunu, bu nedenle gerçeğin bilgisine tam anlamıyla ulaşabilmemiz için algılarımızın yeterince olanak sağlamadığına işaret eder (Russell, 2000).

İnsan bilincinin algı düzeyinin, gerçeklik olgusunu kavrayabilecek olanaklara sahip olmadığı düşüncesinden yola çıkarak gerçeklik anlayışının zaman içerisinde değişime uğraması kaçınılmazdır. Kuantum fiziğinin göreceliğinin Newton fiziğinin duyuşal gerçekliğinin tahtını sallandığından itibaren, yeni bir gerçeklik anlayışı ortaya çıkar. Bu bağlamda Derrida, Lévi-strauss, Foucault, Barthes, Lyotard ve Baudrillard’ın, ideolojileri, dogmaları ve modernizmle gelen bütün normları sarsmaları, bütüncül olmayan, zıtlık ilişkisiyle oluşmayan bu yeni gerçekliğin anlatılması gayretinden doğar (Narlı, 2009).

Sosyal bilimlerde önemli bir yere sahip olan mekân olgusu, geçmişten günümüze değişen ve gelişen sosyo-ekonomik durum, teknoloji ve siyasal olgulara bağlı olarak yeni

anlamlar kazanır, doğal olarak yeni tanımlamalar edinir. İletişimin gelişmesiyle beraber internetin gündelik hayatta fazlasıyla yer edinmesi, yeni mekân anlayışlarının oluşmasına neden olur. Gerek iş hayatı gerekse sosyal yaşam içerisinde aktivitelerin gerçekleştirildiği dijital ortam, sanal mekân olgusunu ortaya çıkarır.

2019 Aralık ayında Çin Wuhan’da ortaya çıkan ve küreselleşerek dünyayı etkileyen Covid-19 pandemi sürecinde, yayılımın azalması ve hastalığın kontrol altına alınması için ülke yönetimi tarafından “Hayat Eve Sığar” uygulaması doğrultusunda çeşitli kısıtlamalar getirilmiştir. Bu anlamda, her yaştan birey özellikle eğitim ve iş hayatını ev ortamından yürütmek durumunda kalmıştır. Fiziksel sosyal mesafenin söz konusu olması, dolayısıyla yüz yüze yapılan birçok faaliyetin dijital ortamdaki sürdürülmesi mekân algısının ve mekân kavramının yeniden sorgulanmasını, tanımlanmasını gündeme getirmiştir. Mekânın fiziksel anlamının sanal mekâna zorunlu dönüşümü ile üç boyutlu, belirli sınırları olan bir alandan ziyade dijital ortamdaki ekran, mekân görevi görmeye başlamıştır. Süreç, ekranda görünenin ve gösterilenin varlığına ve gerçek olduğuna inanarak dokunma duyusunun etkin olmadığı bir dünyanın varlığını ilelebet yaşam içerisinde kendini göstereceğinin bir işaretidir.

1.2. Problemin Belirlenmesi

Bilinmeyi bulmak için önce kaybolmak gerekir...

Mekân ve gerçek kavramının tanımında ve algısında yaşanan değişimler ışığında, mekân gerçekliğinin tanımlanmasında ve algısında da değişimlerin yaşanmasının kaçınılmaz olduğuna inanılmaktadır. Mekân gerçekliği başlığında literatür incelemesi yapıldığında bu anlamda mekân ve gerçekliği üzerine odaklanan herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır. Aksine mekân gerçekliği denildiğinde sanal gerçeklik, arttırılmış gerçeklik gibi bilgisayar benzeri teknolojik gelişmelerin yardımıyla insanların zihinlerinde gerçek bir mekânı deneyimlemesini ve hissetmesini amaçlayan teknolojiye yönelik çalışmalar karşımıza çıkmaktadır. Bu kurguya yönelik çalışmalarda gibi dijital ortamda oluşturulan mekânların deneyimlenmesinin aksine, var olan mekânların gerçekliğinin öncelikli olarak tartışılması gerekliliği önem taşımaktadır.

Bu bağlamda, araştırmanın temelini; mekân gerçekliğine, mekân ve gerçekliğinin var oluştan itibaren yaşadığı değişim ve bu değişimde gerçekliğin artık var olmadığını savunan ve hipergerçek bir evrede yaşadığımızı iddia eden Fransız sosyolog ve filozof Jean

Baudrillard'ın gözünden bakmak, günümüzde global anlamda etkisini sürdüren Covid-19 pandemi süreci nedeniyle fazlasıyla hissettiğimiz, mekânın bulunduğumuz/zihinlerde bilinen (?) yer olmaktan çok daha farklı anlamlar edindiğini Baudrillard'ın söylemleri üzerinden okumak oluşturmaktadır.

Jean Baudrillard, 20. yüzyılın sonlarına doğru yaşanan küreselleşme ve küreselleşmenin beraberinde getirdiği değişimler üzerine yaptığı yorumlar ile dikkatleri üzerine çeken düşünürlerden biridir. Baudrillard; medya, fotoğraf, üretim, tüketim, orji, imge, gerçek, sanal ve simülasyon gibi pek çok farklı konuda çalışmalara sahiptir.

Baudrillard'ın çalışma konuları arasında mimarlık alanı da yer almakta; mimarlıkla bağlantısı Henri Lefebvre'nin öğrencisi olmasına ve *Utopie*¹ dergisine yaptığı katkılara dayanmaktadır. Baudrillard'ın mimarlık ve mekâna dair ilgisi, yaşamı boyunca devam etmiştir. Baudrillard, mimarlık alanındaki düşüncelerinden “gerçek / hipergerçeklik / üretim / tüketim / yeniden üretim” kavramlarına, ilgili metinlerinde Disneyland, New York Dünya Ticaret Merkezi, Pompidou Center gibi tasarımlar üzerinden hicivli bir dille bahseder (Baudrillard, 2011b; Baudrillard, 2013b; Baudrillard, 2017a; Baudrillard, 2019a; Baudrillard, 2019c; Baudrillard ve Nouvel, 2011). Bu bağlamda araştırma kapsamında; söylem analizinin nesnesi olarak bir ifade/anlatım aracı olan Baudrillard'ın yazınsal metinlerindeki mekân gerçekliğinin, mekân gerçekliği bilgisini genişletecek ve anlamsal farklılıklarını keşfetmeye olanak tanıyacak bir ortam sağlayabileceği, bir gerçektir.

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.

Bu çalışmada, Baudrillard'ın mimarlık ile ilgili söylemleri, mekân ve gerçeklik üzerinden mimarlık ve dilbilim ara kesitinde yeniden okunacaktır. Bu söylemlerin yeniden okunması yoluyla, araştırmanın mimarlık kuram evrenine katkı sağlanacağına inanılmaktadır.

¹ Ütopya, 1966 yılında Henri Lefebvre'nin önderliğinde kurulan dergi, sosyologlar Jean Baudrillard, René Lourau ve Catherine Cot, mimarlar Jean Aubert, Jean-Paul Jungmann, Antoine Stinco ve peyzaj mimarı Isabelle Auricoste'yi bir araya getirmiştir.

1.3. Araştırma Amacı ve Önemi

Araştırma amacı; Jean Baudrillard'ın basılı eserlerindeki mekân kavramı ve gerçek kavramına dair söylemleri üzerinden mekân gerçekliğini okumak, tanımlamak ve süreç içerisinde yaşadığı değişimi belirlemektir.

Yaşanan teknolojik gelişmeler ve küreselleşmeyle beraber hipergerçeğe geçilen bu dönemde mekânın gerçekliği, Baudrillard'ın mekân kavramı ve gerçek kavramına dair söylemleri ile tartışmaya açılmıştır. Araştırma, Baudrillard'ın basılı eserlerinden Türkçeye çevirisi yapılmış olanlar üzerine kurgulanmıştır. Ayrıca Baudrillard'ın mimarlık alanındaki düşüncelerini içeren ilk eser olması nedeniyle "Hakikat mi Radikalite mi? Mimarlığın Geleceği" eseri de örnekleme dahil edilmiştir.

Araştırmada, öncelikle frekans analizi yapılarak Baudrillard'ın araştırmaya örneklem olabilecek kitapları belirlenmiştir. Belirlenen kitapların içerik analizi yapılarak yorumlayıcı analiz düzleminde, mekân kavramı ve gerçek kavramını tanımlayan kavramlar kodlanmıştır. Ardından mekân kavramının örneklemini oluşturan eserlerden belirlenen binalarla mekân gerçekliği tanımlanmıştır. Tanımlama yapılırken binaları tanıtan metinlerde gerçek kavramının kodlamalarından yararlanılmıştır. Metinler, mekân kavramının oluşturan örneklem eserlerden alındığı için Baudrillard'ın mekânı tanımlarken yararlandığı binaların da onun mekân kavramını yansıttığı düşünülerek gerçek kavramını tanımlayan kodlar aranarak irdemeler yapılmıştır. İrdemeler sonucunda tanımlamalar yapılmıştır.

Araştırma kapsamında yanıt aranması hedeflenen araştırma soruları şu şekilde belirlenmiştir:

Baudrillard'ın savunduğu hipergerçek evrendeki;

- Mekân nedir?
- Gerçek nedir?
- Mekân gerçekliği nedir?

Bu bağlamda araştırmanın varsayımları aşağıda yer aldığı gibidir:

- Mekân kavramı, Baudrillard'ın hipergerçek evreni üzerinden tanımlanabilir.
- Gerçek kavramı, Baudrillard'ın hipergerçek evreni üzerinden tanımlanabilir.
- Mekân gerçekliği yeniden tanımlanması gereken değişen bir olgudur.
- Mekân gerçekliği, Baudrillard'ın hipergerçek evreni üzerinden tanımlanabilir.

Baudrillard üzerine, güzel sanatlar, radyo televizyon, sosyoloji, din, felsefe, görsel sanatlar, grafik tasarım gibi birçok alanda çeşitli lisansüstü çalışmalar yapılmıştır

(Baudrillard ve Nouvel, 2011; Coulter, 2010). Mimarlık alanında yapılmış yazınsal çalışmalara bakıldığında; Baudrillard çeşitli çalışmalara konu edilmiştir (Örnek, 2015; Kamaoğlu, 2019; İsmailoğlu ve Beşgen, 2019; İsmailoğlu ve Beşgen, 2020; Proto, 2020). 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. Ana ekseninde bu durum araştırmacıları, Baudrillard’ın literatürde anlaşılması güç bir düşünür olarak algılandığı sonucuna götürebilir.

Problemin Belirlenmesi başlığında, Baudrillard’ın mimarlık ile ilgili çalışmalarının olduğuna değinilmişti. Baudrillard’ın mimarlıkla ilgili çalışmalarını konu alan araştırmalar literatürde yer alsa da yazınsal bütün eserleri üzerine yapılmış herhangi bir çalışma da bulunmamaktadır. Bu bağlamda araştırma, literatürde Baudrillard’ın tüm yazın eserlerini kapsıyor olması açısından ayrı bir özelliğe sahiptir.

Eserlerdeki söylemlerin analiz edilmesi mimarlık kuramındaki mekân gerçekliğinin tanımlamasına katkı sağlamak açısından önem arz etmektedir. Araştırmancının, Baudrillard’ın mimarlık alanındaki düşünceleri ve çalışmaları üzerine araştırma yapmak isteyenlerin farklı bir noktadan bakmasını sağlayacağı düşünülmekte ve mekân gerçekliği konusunda literatürde var olan boşluğu dolduracağına inanılmaktadır.

2. YAPILAN ÇALIŞMALAR

2.1. Araştırma Alanı, Kapsamı, Kurgusu





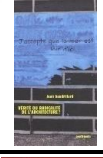


Araştırma alanını; Baudrillard'ın Türkçeye çevirisi yapılmış basılı eserleri oluşturmaktadır.

Araştırmanın kapsamını; mimarlık kuramı içinde, mekân gerçekliğini yeniden tanımlamaya bir alternatif sunmayı amaçlayan Baudrillard'ın mimarlık söylemleri oluşturmaktadır. Bu bağlamda, araştırma kapsamında, Baudrillard'ın mekân ve gerçek kavramları üzerine söylemleri; Türkçe çevirisi yapılmış basılı eserlerinde ele alınarak mekân gerçekliğinin tanımı ve zaman çizelgesindeki değişimi ele alınmıştır.

Baudrillard'ın tüm yazım eserleri, araştırmanın ilerleyen bölümünde; “2.3.3. Jean Baudrillard ve Yazın Eserleri (sayfa 25)” başlığında anlatılmaktadır.

Araştırmanın nitel bir araştırma olması ve yöntem olarak araştırmada içerik analizi yönteminin kullanımının uygunluğundan, gerekli olmayan verilerin araştırmaya dahil edilmemesi için örneklemin sınırlarının net bir şekilde belirlenmesi önemlidir. Bu nedenle, araştırmanın “2.5 Jean Baudrillard'ın Yazın Eserlerinden Örneklemin Belirlenmesi (sayfa 43)” bölümünde, Baudrillard'ın tüm yazım eserleri arasından örneklem alanını oluşturan eserlerinin gerekçeli olarak seçim kriterleri açıklanmaktadır. Yapılan çalışmalar sonucunda, araştırmanın amacına doğrudan hizmet ettiği düşünülen, mekân kavramı için iki; gerçek kavramı için iki olmak üzere toplamda dört eser, örneklem olarak belirlenmiştir. Mekân kavramı için belirlenen eserlerden ilki; Jean Nouvel ile söyleşilerinden oluşan “Tekil Nesnel: Mimarlık ve Felsefe”, bir diğeri “Hakikat mi Radikalite mi? Mimarlığın Geleceği” kitabıdır. Fakat bu eserin Türkçe çevirisi bulunmadığı için araştırmacı tarafından araştırmacı tarafından yapılan çeviri üzerinden çalışmaların yürütülmüştür. Bu nedenle eserlere dair bilgilere yer verilen Tablo 1'de Türkçe bilgileri yer almamaktadır. Gerçek kavramı için belirlenen eserlerden ilki; gerçek kavramının kaybolması üzerine yazılmış olan “Kusursuz Cinayet”, bir diğeri de Baudrillard'ın kavramlarının yaşadığı değişimi anlattığı; “Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği”dir. Araştırma kapsamına dahil edilen eserlerin Fransızca basımları ve Türkçe çeviri basımlarına ait yayınevi ve basım yılı bilgileri Tablo 1'de yer verilmiştir.

Tablo 1. Araştırma örneklemini oluşturan eserlerin incelenen basımları

	Dil	Eser Adı	Kitap Kapağı	Yayın Evi	Basım Yılı
Gerçek	Türkçe	Kusursuz Cinayet		Ayrıntı Yayınları	2019
	Fransızca	Le Crime Parfait		Editions Galilee	1995
	Türkçe	Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği		Doğu Batı Yayınları	2019
	Fransızca	Le Pacte de lucidite ou l'intelligence du mal		Editions Galilee	2004
Mekân	Türkçe	Hakikat mi Radikalite mi? Mimarlığın Geleceği	-	-	-
	Fransızca	Verite ou Radicalite de L'Architecture?		Sens ve Tonka	2013
	Türkçe	Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe		YEM	2011
	Fransızca	Les objets singuliers – Architecture et Philosophie		Calmann-Levy	2000

Mekân ve gerçek kavramlarının tanımlanması için kitaplarının belirlenmesinin ardından içerik analizine geçilmiştir. Kitaplar üzerinden yapılan içerik analizleriyle kavramları tanımlayan nitelikte olan sıfatlar belirlenmiştir. Bu sıfatların her biri bir kod olarak atanmıştır. Bu kodlar ile MAXQDA programı kullanılarak grafiksel anlatımlar yapılmıştır. Kodların istatistiklere bakılarak kendi içlerinde ve birbirleriyle ilişkilerine bakılmıştır. Kavramların tekil olarak tanımlanması için yapılan bu adımların ardından mekân gerçekliğinin tanımlanması amacıyla mekân kavramına dair örnekleme oluşturan

eserlerdeki binalar tespit edilmiştir. Mekân gerçekliğinin tanımlanmasında bina örneklerinden yararlanılmasının başlıca nedeni; mimarlıkta kuram üzerine oturtulmuş bu çalışmada metin düzleminde olan bilgilerin somut bir şekilde ifade edilmesiyle, tanımın daha iyi anlaşılmasını sağlamaktır. Kitaplardan belirlenen binalar için tanıtım metinleri hazırlanmıştır. Metinler üzerinden yürütülen bu çalışmada yine metinlere bağlı kalınarak binaları tanımlayan salt bilgilerden yararlanılmıştır. Metinler üzerine yapılan çalışmalarda gerçek kavramına kodlar aranarak irdelemeler yapılmıştır. Bu bağlamda; metinlerde gerçeği tanımlayan kodlar aranarak binalarda somut olarak var olan gerçeğin nasıl / ne şekilde kendini gösterdiği belirlenmiştir. Sonuç olarak; gerçeğin belirlendiği mimari olgular doğrultusunda mekân gerçekliğinin somut anlamda tasarımlara nasıl yansıdığı / uygulandığı / kullanıldığı belirlenerek mekân gerçekliği tanımlanmıştır.

Bu bölüme kadar anlatılan Genel Bilgiler bölümünde; giriş ve konuya yaklaşım, problemin belirlenmesi, araştırmanın amacı ve önemi anlatılmıştır. Yapılan Çalışmalar bölümünden ise; araştırma alanı, kapsamı ve kurgusuna değinilmiştir. Yapılan Çalışmalar bölümünün ilerleyen adımlarında; çalışmanın yaklaşımı ve yöntemi, çalışmanın kuramsal temeli; Jean Baudrillard, eserleri ve kuramı hakkında bilgiler, araştırmanın ana kavramları olan mekân ve gerçek kavramlarının literatür bağlamında tanımlamaları bulunmaktadır. Ayrıca, analiz programının belirlenmesine dair bilgiler, Jean Baudrillard'ın yazın eserlerinden örneklemin belirlenmesi, Jean Baudrillard'ın yazın eserlerinin metinsel çözümleme yaklaşımı ve binaların belirlenmesi yer almaktadır.

Bulgular bölümünde; araştırmanın temaları olan mekân ve gerçeğin kod sistemlerinin belirlenmesine, mekân teması ve gerçek temasındaki kodların istatistiğine ve binaların tanıtımına değinilmektedir. İrdelemeler bölümünde ise; bulgular doğrultusunda irdelemeler yapılarak kodların ilişkisi, kodların ve binaların analizi yer almaktadır.

Sonuç ve Öneriler bölümünde; araştırma kapsamında elde edilen bulgular değerlendirilip yorumlanmaktadır. Son olarak, bu araştırma ile açılacak yeni araştırmalarla ilgili önerilere yer verilmektedir.

Araştırmanın kurgusu Tablo 2'de gösterildiği gibidir.

Tablo 2. Araştırma kurgusu

Bölümler	Üst Başlıklar	Alt Başlıklar ve İçerik	
Genel Bilgiler	Giriş ve Konuya Yaklaşım	Mekân kavramı ve gerçek kavramının tanımlarındaki zamansal değişimler	
	Problemin Belirlenmesi	Jean Baudrillard üzerinden mekân gerçekliği problemi	
	Araştırma Amacı ve Önemi	Jean Baudrillard üzerinden mekân gerçekliğinin tanımlanması	
Yapılan Çalışmalar	Araştırma Alanı, Kapsamı ve Kurgusu	Jean Baudrillard'ın Türkçe'ye çevirisi yapılmış basılı yazın eserlerinden frekans analizi sonucunda belirlenen veriler	
	Araştırma Yaklaşımı ve Yöntemi	Söylem analizi, eleştirel söylem analizi, içerik analizi, karşılıklı konuşma analizi	
	Kuramsal Temel		Jean Baudrillard ve etkilendiği filozoflar / Jean Baudrillard ve yazın eserleri hakkında bilgiler
			Simülasyon Kuramı ve terminolojisinin anlatılması
			Mekân kavramının tanımlanması
			Gerçek kavramının tanımlanması
		Analiz Programının Belirlenmesi: MAXQDA	Programın seçim nedenlerinin açıklanması / Örneklem yazın eserlerinin word dosyası haline getirilip programa yüklenmesi
		Jean Baudrillard'ın Yazın Eserlerinden Örneklem Belirlenmesi	Frekans analizinin yapılması / Frekans analizi sonuçları ve temalar doğrultusunda örneklemin belirlenmesi
		Jean Baudrillard'ın Yazın Eserlerinin Metinsel Çözümlemesi	Kod sisteminin tanıtılması ve kod çizelgesinin aktarımı
	Jean Baudrillard'ın Yazın Eserlerindeki Binaların Belirlenmesi	Örneklem yazın eserlerden seçilen binaların listelenmesi	
Bulgular	Jean Baudrillard'ın Seçili Eserlerinde Kod Sistemlerinin Belirlenmesi	Mekân kavramına dair kod sistemleri Gerçek kavramına dair kod sistemleri	
	Mekân Teması ve Gerçek Temasındaki Kodların İstatistiksel Analizi	Kodların istatistiksel sonuçları	
İrdelemeler	Kavramlara Ait Kodların Yorumlanması	Temalar özelinde yazın eserlerin içeriklerine bağlı olarak kodların değerlendirilmesi Temalar özelindeki yazın eserlerin kodların iki vaka modeli ile ilişkilerinin irdelenmesi	
	Jean Baudrillard'ın Mekân ve Gerçek Yaklaşımı ile Yapıların Okunması	Seçilen binalarda gerçeğe dair kodların aranması ve yorumlanması	
Sonuçlar & Öneriler	Sonuçlar & Öneriler	Baudrillard'a göre mekân kavramının tanımının yapılması / Baudrillard'a göre gerçek kavramının tanımının yapılması ve gruplanmasının tanıtımı / Baudrillard'a göre mekân gerçekliğinin tanımının binalar üzerinden yapılması / Mekân gerçekliği gruplamalarının yapımı, anlatımı / Gelecek çalışmalara yönelik öneriler sunulması	

2.2. Araştırma Yaklaşımı ve Yöntemi

Araştırmanın bu bölümünde, araştırma yönteminin oluşturulmasına hazırlık olması amacıyla yapılmış genel literatür araştırmasına yer verilmektedir.

Araştırma yöntemleri; genel olarak nicel ve nitel olmak üzere iki farklı yöntemden oluşmaktadır.

Nicel araştırma yöntemleri; sonuçlardan çıkarımlarda bulunabilmek için sayısal değerler halindeki verilerin elde edilmesidir (Kozak, 2018). Nicel araştırmanın belirgin özellikleri şu şekilde sıralanabilir; nicel araştırmalar nesnel, genellenebilir, güvenilir ve geçerli bilgiyi elde etmeyi amaçlamaktadır. Araştırma kurgusu, temelinde bu amaçlarla şekillenmektedir. Araştırmanın yürütülebilmesi için ortaya konan ve sınanan bir hipotez olması gerekmektedir. Ayrıca nicel araştırmalarda ölçüm önemlidir (Kuş, 2003).

Nitel araştırmalar ise; nicel araştırmaların aksine, farklı bilgi parçalarından yararlanarak bütünü veya kuramı bireysel olarak oluşturmak amacıyla verilerin elde edilmesini sağlamaktadır. Nitel araştırmalarda yöntemlerine kısaca değinilecek olursa, nitel araştırmalar; görüşme, gözlem, katılımcı gözlem, doküman taraması, odak grup çalışması, senaryo analizi, örnek olay incelemesinden oluşmaktadır (Kozak, 2018).

Yapılan araştırmanın amacına hizmet edecek olan nitel araştırma yöntemi; doküman analizidir. Araştırma kapsamında analiz edilecek dokümanlara dair bilgilere, Araştırma Alanı bölümünde yer verilmiştir.

Literatürde metinler üzerinden analizler / tanımlamalar / adlandırmalar yapılan çalışmalarda söylem analizi veya içerik analizi yöntemlerinin kullanıldığı görülmüştür (Durmuş, 2014; Henden, 2019; Küçük, 2018; Sevinç, 2021; Sönmez, 2007; Topaloğlu, 2019). Bu nedenle Baudrillard'ın yazın eserlerine dayalı metinsel bir incelemenin yapıldığı araştırmada, yapılan nitel araştırma sonucunda elde edilen verilerin analizi için nitel içerik analiz yöntemi kullanılmıştır.

İlerleyen bölümde; nitel analiz yöntemlerine kısaca değinilerek analiz yöntemleri karşılaştırılmıştır. Ayrıca yöntem kurgusuna değinilmiştir.

2.2.1. Söylem Analizi

Söylem (discourse) kavramı, her ne kadar Antik Yunan Felsefesinde fazlasıyla tartışılmış olsa da söylem analizi terimi Leo Spitzer tarafından yakın zamanda kullanılmıştır. Spitzer'e göre bu kavram, 20. yüzyılın ilk çeyreğinde ortaya çıkan Stil Çalışmaları (Style Studies) ile aynıdır. Söylem analizi kavramı, Foucault'nun etkisiyle sosyal bilimler alanında ivme kazanmış; Spitzer'den farklı olarak söylem kavramıyla da ilişkilendirilerek teorik bir bağlamda sosyal bilimlerdeki çalışmalarda yer edinmiştir (Sözen, 2014).

Söylem analizi (discourse analysis); metinler ve konuşma aracılığıyla oluşan anlam ürünlerini konu alan geniş ölçekte, kültürel ve sosyal araştırmalarda kullanılan bir nitel araştırma tekniğidir. Aslında söylem analizi, yazılı ya da sözlü söylemlerde yer alan sözlerin ötesindeki anlamı araştırmaya yöneliktir. Kısacası, kişinin söylemlerinde neyi ifade etmek istediğini açığa çıkarmayı amaçlayan bir çözümleme tekniğidir (Sığırı, 2018). Söylem analizi, post-modern paradigmada bulunan sosyal ve post-yapısalcı yapılandırmacı yaklaşımların içinde sayılabilecek -araştırmacıların bakış açılarına ve ihtiyaç göre birçok tekniği bünyesinde barındıran- bir yöntemdir (Gür, 2013).

Söylem analizi, en geniş anlamda, anlam düzeyinde -fiziksel eylemler veya özellikler olarak değil- doğal olarak meydana gelen -varsayımsal olmayan- iletişimin sistematik bir çalışmasıdır. Ancak, söylem analizi üzerine yapılan literatür araştırmalarına bakıldığında -bazı araştırmacıların belirli bir analiz türünü tanımlamak için bu terimi kullanmasına rağmen- söylem analizi, farklı hedeflere sahip çeşitli disiplinlerde yaygın kullanıma sahip bir etikettir. Sonuç olarak, söylem analizini tek bir üniter teknik olmaktan ziyade bazı ortak çıkarları olan bir yöntem ve yaklaşım kümesi olarak düşünmek daha doğrudur (Bavelas vd., 2002).

Söylem analizi, gündelik konuşmaları odağına almakta ve konuşmalarda geçen anlamsal yapıların tespit edilmesini amaçlamaktadır. Söylem analizi, metin veya konuşma biçimindeki dilin detaylı kullanımını ve kullanımdaki dilin niteliğine odaklanmaktadır. Bu yöntem, en dar anlamıyla, çoklu sözcükler ile en geniş arasındaki ilişkiyi, dil kullanımı ile dil ideolojileri arasındaki ilişkiyi içerir. Söyleme çeşitli perspektiflerden bakılabilir, her bir perspektif konuşmanın yorumlanmasını ve üretimini hem sosyal pratikler şeklinde hem de dilsel açıdan ele alarak birçok önemli konuya yönlendirir (Akturan vd., 2008; Buja, 2010; Rumennapp, 2016).

Söylem analizi, gerçeklikle alakalı her bir yorumun bir metin olduğu düşüncesinden hareketle, her metnin belli başlı koşullarda ortaya çıktığını ve belirli bir söylem bünyesinde kendini ifade ettiğini varsayar. Aslında metin aracılığıyla arka plandaki bu söylemi irdelemektedir (Özer, 2007).

Söylem analizi; felsefe, sosyoloji, dilbilim, psikoloji, edebiyat çalışmaları ve antropoloji gibi birçok farklı disiplinden beslenerek gelişim sağlayan ve bu disiplinlerin kuramsal bakış açılarından ortaya çıkan bir analiz yöntemidir (Potter ve Welherell, 1987). Söylem analizi, postmodernizmin bir ürünüdür; göstergebilim (semiotics) ve sosyal psikoloji doğrultusunda gelişmiştir (Akturan vd., 2008).

Söylem analizi; söylem, proje ya da araştırma metodu arasındaki epistemolojik ve ontolojik çıkarımlara ulaşmayı sağlayan bir araştırma yöntemidir. Probleme ilişkin net çözümler sunmamasına karşın; probleme üst çerçeveden bakarak, daha kapsayıcı bir bakış açısı ile algılamaya olanak sunar. Söylem analizi, dili incelemektedir. Burada dil; gerçekliği koruyan, yapılandıran ve tekrar yapılandıran anlamındadır. Onun odaklandığı nokta, bireylerin kendi dünyalarının anlamlanması için dili ne şekilde kullandıklarıdır. Söylem analizi “ne anlatılmak isteniyor?” sorusunu yanıtlamayı hedeflemektedir. Söylem analizinin temel kavramları anlambilimsellik, söz dizinsellik ve yine göstergebilimdir (Akturan vd., 2008).

Söylem araştırmaları; sentaks, semantik, morfoloji, fonoloji ve pragmatik yaklaşımlardaki gibi cümleyi dar kapsamla ele almamaktadır. Aksine, dil kullanımını, geniş kapsamda sosyokültürel bağlamda ele alan bir yaklaşımdır (Atay, 2007). Söylemi odağına alan söylem analizinin temellinde; teorik ve uygulama açısından post-yapısalcılık, yapısalcılık, hermeneutikten ve post-modernizm bulunmaktadır (Çelik ve Ekşi, 2008).

Potter ve Wetherell (1987), söylem çözümlemesi etiketini kullanan en az dört araştırma tipinden bahsederken, Coulthard söylem çözümlemesinin tarihsel gelişimine dair genel bir değerlendirme yaparken alana katkıda bulunan farklı disiplinleri örneklemektedir.

Söylem, incelenecek bir ürün olarak incelendiğinde, post-yapısalcı ve yapısalcı yaklaşımlar başlığında iki türden söz edilebilir. Post-yapısalcı yaklaşım; yalnızca dilbilimde değil, kültür ve sosyoloji gibi diğer alanlarda da yer almaktadır. Yapısalcı yaklaşım; Saussure’ün dilbilim anlayışıyla gelişim göstermiştir. Bu anlayış doğrultusunda Roland Barthes ve Levi Strauss gibi dilbilimcilerin de kuramsal çalışmaları olmuştur (Topaloğlu, 2019).

Birtakım bilim insanlarının söylem analizi yaklaşımları, alt dalları ya da komşu yaklaşımları olarak ilişkilendirilen, bazen de karıştırılan bu yöntemlerin başlıcaları şunlardır: Eleştirel söylem analizi, karşılıklı konuşma analizi ve içerik analizi (Phillips ve Hardy, 2002; Gür, 2013). Söylem analizinin genel özellikleri Tablo 3’de gösterildiği gibidir.

Tablo 3. Söylem analizinin genel özellikleri

➤	Probleme ilişkin kesin çözümler sunmaz.
➤	Probleme üstten bakarak, daha bütüncül bir bakış açısı ile anlama olanağı sunar.
➤	Gerçekliğe ilişkin her yorumun bir metin olduğunu kabul eder.
➤	Metin aracılığıyla arka plandaki söylemi irdeler.
➤	Konuşma ve metinler aracılığıyla oluşan anlam ürünlerini konu alır.
➤	Dili inceleyen bir analizdir.
➤	Cümleyi dar kapsamla ele almaz.
➤	Dil kullanımını, geniş kapsamda sosyokültürel bağlam çerçevesinde ele alır.
➤	Bireylerin kendi dünyalarını anlamlandırmak için dili nasıl kullandığına odaklanır.
➤	“Ne anlatılmak isteniyor?” sorusunu cevaplamayı amaçlar.
➤	Gündelik konuşmaları odağına alır.
➤	Konuşmalarda geçen anlamsal yapıların tespit edilmesini amaçlar.

2.2.2. Eleştirel Söylem Analizi

Ruth Wodak, G. Kress, N. Fairclough, T. V. Leuwen ve Teun v. Dijk’in da içinde olduğu bir ekip dilbilimci, 1991 yılında Amsterdam’daki bir sempozyumun ardından bir araya gelerek eleştirel söylem analizinin başlıca prensiplerini belirlemişlerdir (Büyükkantarçoğlu, 2012).

Güncelde çeşitli uygulamalarla sıklıkla kullanılan eleştirel söylem analizi, temel prensipleri korunarak sosyal bilimlerdeki birçok araştırmaya geniş bir bakış açısı sunmaktadır.

Toplumsal hayatta yaşanan söylemsel ve söylemsel olmayan değişimin araştırılmasını amaçlayan eleştirel söylem analizi, söylemler ve metinler arası gerçekleştirdiği araştırmalarda sosyal dünyanın tekrardan nasıl değiştirildiğini ya da üretildiğini anlamaya çalışmaktadır (Kocaman, 2009).

Eleştirel söylem analizi araştırmalarını diğerlerinden ayıran en önemli özellik; “dilsel özelliklerden yola çıkarak toplumsal durumların açıklaması”dır. Bu bağlamda, eleştirel söylem çözümlemesi, disiplinler arası bir çalışma alanıdır ve analitik bir çözümleme sürecini gerektirmektedir.

Dilbilimsel yoğunluktaki söylem analiz yöntemlerinde yoğunlaşılır; dilin sadece dilsel nitelikleri iken eleştirel söylem analizlerinde odak dil; örneklerini toplumsal ve tarihsel bağlamda ele alarak dilsellikten çok toplumsal-politiklidir (Büyükkantarıcıoğlu, 2012; Doyuran, 2018).

Söylem üzerine çalışan dilbilimciler, başka eleştirel söylem analizi yöntemleri geliştirmişlerdir. Bu nedenle, yegâne kuramsal eleştirel söylem analizinin olduğunu söylemek doğru olmaz. Eleştirel söylem çözümlemesinin en önemli temsilcileri Norman Fairclough, Teun van Dijk, Ruth Wodak ve Paul Chilton gibi teorisyenlerdir (Devran, 2010). Ayrıca eleştirel söylem analizinin kuramsal temelleri Jürgen Habermas ve Antonio Gramsci dâhil olmak üzere Frankfurt Okulu ve Valentin N. Voloşinov'un katkılarını içinde barındırır. Ayrıca Teun V. Dijk'in kullanımıyla eleştirel söylem çalışmalarına, post-yapısalcı M. Foucault, P. Bourdieu, M. Pecheux, L. Althusser, C. Mouffe, M. Bakhtin, N. Luhman, E. Laclau ve V. Voloshinov gibi kuramcıların söyleme dair düşünceleri de belli bir fikir altyapısı oluşturmuştur (Pecheux, 1982; Fairclough 1995; Laclau ve Mouffe, 2011; Dijk, 2008; Deleuze ve Guattari, 2012; Karaduman, 2017).

Bu geniş kapsamda eleştirel söylem analizine yönelik on üç yaklaşım olduğu görülür. Bunlar Ruth Wodak'ın Söylem-Tarih Yaklaşımı, Fransız Yapısalcı Söylem Çözümlemesi, Okuma Çözümlemesi, Duisburg Okulu, Teun van Dijk'in Sosyo-Bilişsel Çözümlemesi, Norman Fairclough'un Diyalektik İlişkili Yaklaşımı, Robert Hodge, Günther Kress ve Theo van Leeuwen'in Sosyal Semiyotiği, Yapısalcı Söylem Analizi Yöntemi, Coulthard'ın Söylem Analizi Yöntemi (Birmingham Modeli), Foucault'nun Söylem Analizi Yöntemi, (Jonathan) Potter ve (Margaret) Wetherell'in Söylem Analizi Yöntemi, (Stuart) Hall'un Söylem Analizi Yöntemi ve (Michel) Pecheux'un Söylem Analizi Yöntemi'dir (Fairclough ve Wodak, 1997; Sözen, 1999; Sancar, 2008; Devran, 2010).

Eleştirel söylem analizinin temel ilkelerini atan Wodak ve Fairclough, eleştirel söylem analizinin temel prensiplerini şu şekilde açıklamıştır (Fairclough ve Wodak, 1997): Söylem, toplumsal eylemin bir biçimidir. Sosyal sorunlar eleştirel söylem analizinin merkezindedir. Güç bağlantıları söylemseldir. Söylem, toplumu ve kültürü yaratmaktadır. Bu nedenle tarihseldir. Söylemin ideolojik bir işlevi vardır. Toplum ve metin arasındaki ilişki, aracılı bir ilişkidir. Söylem analizi açıklayıcı ve yorumlayıcıdır.

Eleştirel söylem analizi, elde edilen tüm veriler doğrultusunda ortaya konulan bir çözümleme olarak görülmektedir. Analizin eleştirel olması söylemin sosyokültürel, toplumsal, ideolojik ve siyasi bir yapıya yönelik olmasındandır (Doyuran, 2018). Eleştirel

söylem analizi, kavramsal araçlarını dilbilimsel alandaki post-yapısalcı ve yapısalcı çalışmalardan almaktadır. Eleştirel söylem analizinin genel özellikleri Tablo 4’de gösterildiği gibidir.

Tablo 4. Eleştirel söylem analizinin genel özellikleri

➤ Metin ve toplum arasındaki ilişkinin aracılı bir ilişki olduğunu kabul eder.
➤ Güç ilişkilerinin söylemsel doğasını ortaya çıkarır.
➤ Söylemin ideolojik çalıştığını belirtir.
➤ Sosyal sorunlara odaklanır.
➤ Disiplinler arası bir çalışma alanıdır.
➤ Metinler ve söylemler arasında çalışarak sosyal dünyanın tekrardan nasıl üretildiğini ya da değiştirildiğini anlamaya çalışır.
➤ Dili, toplumsal eşitsizlik ve egemenlik bağlamında ideoloji ifadesi olarak analiz eder.
➤ Odağı, dil örneklerini tarihsel ve toplumsal bağlamda ele alarak dilsellikten çok toplumsal-politiklidir
➤ Analitik bir çözümlene süreci gerektirir.
➤ Yorumlayıcı ve açıklayıcıdır.

2.2.3. İçerik Analizi

İçerik analizi ilk olarak 18. yüzyılda İsveç’te İsveçli bir bilim adamının, o zamandaki ilahilerin içeriklerindeki dini sembollerini ele aldığı bir çalışmada kullanılmıştır (Frey vd., 1992). İçerik analizinin ortaya çıkışı 20. yüzyılın başında, gazetelerin analizi ile ilgili yapılan çalışmalar olarak kabul edilmektedir. Bu konuda en önemli araştırmacının H. Lasswell olduğu bilinmektedir (Bilgin, 1988; İlgar ve İlgar, 2014).

İçerik; sorgulanan materyaller, çeşitli amaçlar için insanlar tarafından üretilmiş, çoğunlukla özgün araştırma amacıyla üretilmeyen her şey olabilir. İçerik analizi, çok yönlü olarak söylemler üzerinden kurgulanan çeşitli metodolojik amaç ve tekniklerinin tamamı şeklinde tanımlanabilir. Fakat en genel anlamıyla içerik analizi, metinleri veya diğer anlamlı içerikleri kullanım bağlamlarına yönelik yinelenen ve geçerli çıkarımlar yapmak amacıyla kullanılan bir araştırma tekniğidir. İçerik analizi; sosyoloji, psikoloji, kriminoloji, işletme, eğitim, gazetecilik, sanat ve politik bilimler gibi sosyal alanlarda kullanılan bir araştırma yöntemi ve araştırma tekniğidir. İçerik analizi teknikleri, hem kendi açısından bir nitel araştırma yöntemi olarak hem de çoğu nitel analiz yönteminin omurgası olarak hizmet etmektedir (Akay, 2019; İlgar ve İlgar, 2014; Krippendorff, 2018; Schreier, 2014; Taylan, 2011).

İçerik analizinde hedeflenen; elde edilen verileri açabilecek ilişkilere ve kavramlara ulaşmaktır. Ayrıca kullanılan kelimelerin eğilimlerini ve kalıplarını, sıklıklarını, ilişkilerini ve iletişim yapılarını ve söylemlerini belirlemek için büyük miktarda metinsel bilgiyi araştırmak için kullanılan tümevarımcı sistematik bir kodlama ve sınıflandırma yaklaşımıdır. İçerik analizi; metnin çeşitli aşamaları geçmesinin ardından, mesajın göndereni, kendisi ve alıcısı ile ilgili yorumlarının sunulduğu bir araştırma yöntemidir. İçerik analizinin amacı; kimin neyi, kime ve hangi etkiyle söylediğini inceleyerek belge içeriğinin özelliklerini tanımlamaktır (Weber, 1990; Mayring, 2000; Bloor and Wood, 2006; Pope vd., 2006; Gbrich, 2007; Sığrı, 2018; Yıldırım ve Şimşek, 2011; Akay, 2019).

Crano ve Brewer, içerik analizinin bir gözlem yöntemi olmasından ziyade çözümleme yöntemi olduğunu belirtmişlerdir. İçerik analizi yöntemi bireylere kalıplaşmış sorular sormaktan ve bireylerin davranışlarını gözlemekten başka araştırmacıların ortaya koyduğu iletişim araçlarını irdelemektedir (Brewer and Crano, 1973). Cohen ve arkadaşları içerik analizini; yazılı-basılı görsel malzemelerin ve metinlerin sınıflandırılması, düzenlenmesi, karşılaştırılması ve metinlerden teorik sonuçlar elde edilmesinden oluşan bir araştırma tekniği olduğunu altını çizmektedir (Cohen vd., 2007). Falkingham ve Reeves (1998) de içerik analizinin, makale yığınlarını değerlendirmek amacıyla yararlanılan bir yöntem olduğunu belirtmişlerdir.

İçerik analizi yönteminde amaç; verilerin tanımını yapmak ve bu verilerde saklı doğruları ortaya çıkarmaktır (Gülbahar ve Alper, 2009). Nitel içerik analizi, içeriğin tamamının dikkatlice okunmasını gerektirir (Forman and Damschroder, 2008). Metinler yalnızca tarihsel dokümanlar, kitap, kitap bölümü, mektup ve gazete yazıları / başlıkları gibi düşünülmemelidir. Görüşmeler, konuşmalar, tartışmalar, tiyatro gösterileri ve sohbetler içerik analizi ile incelenebilir (Büyüköztürk, vd., 2013). İçerik analizinde, büyük çaplı veriler genellikle insanlar tarafından üretilen; sosyal medya platformları, web siteleri ve mobil medya uygulamalarının arkasındaki programlar tarafından toplanan ve arşivlenen bilgi formundadır (Lewis vd., 2013). İçerik analizinin genel özellikleri Tablo 5'de gösterildiği gibidir.

Tablo 5. İçerik analizinin genel özellikleri

➤ Genellikle sosyal bilimlerde kullanılan bir araştırma yöntemidir.
➤ Veriler genellikle sosyal medya platformları, web siteleri ve mobil medya uygulamalarının arkasındaki programlar tarafından toplanan ve arşivlenen bilgilerdir.
➤ Toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaştırmayı hedefler.
➤ Kodlama yaparak veriler altında yatan kavramları ve bu kavramların birbiriyle ilişkisini ortaya çıkarır.
➤ Araştırmacılar tarafından ortaya konulan iletişim araçlarını değerlendirir.
➤ Kimin neyi, kime ve hangi etkiyle söylediğini inceler.
➤ İçeriğin tamamının dikkatlice okunmasını gerektirir.
➤ Tümevarımcı bir yaklaşımdır.

2.2.4. Karşılıklı Konuşma Analizi

Karşılıklı konuşma analizi, çoğunlukla toplum bilim araştırmalarında ve eğitim bilimleri alanında kullanılmaktadır. Ayrıca özellikle sınıf içi konuşmaların incelenmesine dayanmaktadır. Analizde genellikle gayri resmi karşılıklı konuşmalar incelenir. Bu konuşmalardaki üretim, yorum ve yapılar irdelenir. Karşılıklı konuşmalarda yorumlananlar şunlardır: İçindeki konuşma sırası, konuşmacı seçimleri, açışlar, kapanışlar, kelime-tamlama-cümle seçimleri, konuşmanın yönü ve gelişimi. İncelemenin sonunda konuşmalar içindeki erk dağılımları, işlevler ve sosyal yapı bulunmaya çalışılır (Gür, 2011; Gür, 2013) (Tablo 6). Araştırma kapsamında ele alınan nitel araştırma yöntemlerinin karşılaştırılması Tablo 7'de gösterilmiştir.

Tablo 6. Karşılıklı konuşma analizinin genel özellikleri

➤ Çoğunlukla toplum bilim araştırmalarında ve eğitim bilimleri alanında kullanılmaktadır.
➤ Özellikle sınıf içi konuşmaların incelenmesine dayanmaktadır.
➤ Genellikle gayri resmi karşılıklı konuşmalar incelenmektedir.
➤ Gayri resmi karşılıklı konuşmalardaki üretim, yorum ve yapılar irdelenmektedir.
➤ Konuşmaların içindeki konuşma sırası, konuşmacı seçimleri, açışlar, kapanışlar, kelime-tamlama-cümle seçimleri, konuşmanın yönü ve gelişimi yorumlanmaktadır.
➤ Konuşmalardaki erk dağılımları, sosyal yapı ve işlevler bulunmaya çalışılır.

Tablo 7. Söylem analizi, eleştirel söylem analizi, içerik analizi ve karşılıklı konuşma analizi yöntemlerinin karşılaştırılması

Analiz	Söylem Analizi	Eleştirel Söylem Analizi	İçerik Analizi	Karşılıklı Konuşma Analizi
Söylemi Oluşturan Nesne	Gündelik konuşmaları söylemi oluşturmaktadır.	Söylemin ideolojik çalıştığını belirtir.	Elde edilen metinler söylemi oluşturur.	Gayri resmi konuşmalar söylemi oluşturur.
Analiz Süreci	Ne anlatılmak isteniyor? Sorusunu cevaplamayı amaçlamaktadır. Dil kullanımını geniş kapsamda ele almaktadır.	Tek bir teorik analizin olduğunu söylemek doğru olmaz. Analitik bir çözümleme süreci gerektirmektedir.	Kodlamayla verilerin altındaki kavramları ve bu kavramlar arasındaki ilişkileri açığa çıkarır.	Karşılıklı konuşmalar belli bir tipolojiye göre incelenir.
Odak Noktası	Bireylerin kendi dünyalarını anlamlandırmak için dili nasıl kullandıklarına odaklanmaktadır.	Merkezinde eleştiri vardır.	Mesajın göndereni, kendisi ve alıcısına odaklanır.	Merkezinde konuşmalar vardır.
Çalışma Alanı	Sosyal bilimlerde kullanılan bir araştırma yöntemidir.	Disiplinler arası bir çalışma alanıdır.	Genellikle sosyal bilimlerde kullanılan bir araştırma yöntemidir.	Genellikle toplumbilim ve eğitim alanında kullanılır.
Çalışma Konuları	Konuşma ve metinler aracılığıyla oluşan anlam ürünlerini konu almaktadır.	Sosyal sorunlara odaklanır. Dil örneklerini tarihsel ve toplumsal bağlamda ele almaya odaklanır.	Kimin neyi, kime ve hangi etkiyle söylediğini inceler.	Konuşmalarda erk dağılımları, sosyal yapı ve işlevler bulunmaya çalışılır.
Sonuçları Sunma	Yorumlayıcıdır.	Yorumlayıcı ve açıklayıcıdır.	Yorumlayıcıdır.	Yorumlayıcıdır.
İlişkiler	Çoklu sözcükler ile en geniş arasındaki ilişkiyi, dil kullanımını ile dil ideolojileri arasındaki ilişkiyi içerir.	Toplum ve metin arasındaki ilişki, aracılı bir ilişkidir.	Kavram ve ilişkileri yorumlamayı hedefler.	Gayri resmi karşılıklı konuşmalardaki üretim, yorum ve yapıları irdeler.

Araştırma kapsamında kullanılacak analiz yönteminin belirlenmesi bir önceki bölümde bahsedilen analiz yöntemleri Tablo 7’de karşılaştırılmıştır. Bu bağlamda, araştırma kapsamında ele alınan verilerin yoğunluğu; araştırmanın amacına ve araştırma sorularının cevaplanmasına yönelik olduğu düşünülen içerik analizi yönteminin kullanılmasına karar verilmiştir. İçerik analizi, araştırma sorularının cevaplanması için verilerin yorumlanmasını sağlayan; çalışmanın odağını oluşturan Jean Baudrillard’ın düşünceleri üzerinden kurgulanmasını destekleyen ve çalışmada ele alınan kavramları ve onların ilişkilerine odaklanmayı hedefleyen bir analiz içeriğini destekler niteliktedir. Araştırmada kapsamında içerik analizine yönelik izlenen adımlar Tablo 8’de anlatılmıştır.

Tablo 8. Araştırmanın yöntem içeriği

		Yazın eserlerin word dosyası haline getirilerek program aracılığıyla analiz edilmesi
Y Ö N T E M	Frekans Analizi	Kelime bulutları ve yüzdeler tablosu yorumlanarak örneklemin belirlenmesi
	Örneklemin belirlenmesi	Örneklem grubunda mekân kavramı ve gerçek kavramına dair kodların belirlenmesi
İ Ç E R İ Ğ İ	İçerik Analizi	Kodlamalar doğrultusunda mekân kavramı ve gerçek kavramına dair somut ve soyut olmak üzere iki tür belirlenmesi
		Tema, türler ve kodlar kod sisteminin belirlenmesi
	Kod sisteminin belirlenmesi	Temalara dair kod sistemlerinin görsel araçlarla anlatımı, yorumlanması
		Mekân temasına ait örneklem kitaplardan, birtakım kriterlerle binalar belirlenmesi
	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 mekân ve gerçek (nesnel ve bütünsel) kavramlarının tanımlanması
		Binaların tanımlanmasında belirlenen kodlar doğrultusunda mekân gerçekliğinin tanımlanması, sınıflandırılması

2.3. Kuramsal Temel

Çalışmanın bu bölümünde araştırmanın kuramsal temelini oluşturan bilgilere yer verilmiştir. Bunlar: Çalışmanın odak noktası olan Jean Baudrillard, etkilendiği filozoflar, yazın eserleri ile Simülasyon Kuramı ve terminolojisi; çalışmanın ana kavramları olan mekân ve gerçek kavramlarının literatür bağlamında tanımlamalarıdır.

2.3.1. Jean Baudrillard

Jean Baudrillard (1929-2007), kendisinin ifadesiyle 1929 Ekonomik Krizi'nin (modernliğin ilk ciddi krizi) yaşandığı bir yılda, Reims'de dünyaya gelmiştir. Baudrillard, Alman Dili ve Edebiyatı Bölümü'nü Sorbonne Üniversitesi'nde okuyarak lisede Almanca öğretmenliği yapmış; ancak akademik hayattan ayrılmayarak bu alandaki çalışmalarını sürdürmüştür. Öncelikle ABD ve Japonya olmak üzere, dünyada birçok ülkede ders ve konferans vermiştir. Baudrillard, teknolojikleşen, giderek sanallaşan ve elektronikleşen en yeni iletişim yollarının toplumdaki yansımaları ile bunların layıkıyla anlaşılması için geliştirdiği yeni kavramlar ve tasarımlarla büyük yankılar uyandırmıştır (Ulaş, 2002; Eroğlu, 2007; Baudrillard, 2014b).

Baudrillard, 1968 öğrenci eylemlerinin önemli merkezlerinden birisi olan aşırı solun etkili olduğu Paris-X Nanterre Üniversitesi'nde kendisinin “başlangıçtan beri nesne, benim için en önemli sözcük olmuştur” dediği nesnelere üzerine olan tezini; “Nesneler Sistemi” başlığıyla Henri Lefebvre, Pierre Bourdieu ve Roland Barthes'dan oluşan tez komitesiyle 1966 yılında sunmuştur. Baudrillard ayrıca, antropoloji, semiyoloji ve psikanalizle de ilgilenmiştir. Doktora döneminde Lefebvre'nin asistanlığını yapmaya ve tezini savunmasının ardından da bölümde sosyoloji dersleri vermeye başlamıştır. 1966-1967 yıllarında Utopie dergisinde yazılar yazmıştır (Baudrillard, 2005a; Eroğlu, 2007; Anık, 2016; Baudrillard, 2017a).

Son dönemin etkin düşünürlerinden olan Baudrillard, mevcut politik ve ideolojik akımları reddetmesiyle bilinmiştir. Baudrillard, Fransız postmodernist Lyotard gibi eski Marksistlerdendir. Entelektüel hayatının başlangıç yıllarında Marks'ın fikirlerden etkilenen bir düşünür olarak, Marksist teoriyi yenileme girişimleri olan Baudrillard, özellikle 1970'li yıllardan sonra klasik Marksist geleneğe keskin eleştirilerde bulunmuştur. Marksizm'den uzaklaşmasına kapitalizmin pratiği, 1960'lı yıllarla dünyada meydana gelen oluşumlar ve

Marksizmin bekleneni verememesi etkili olmuştur. Baudrillard'ın dünyada bilinmesini sağlayan ise, “Simülasyon Kuramı” ve tüketim olgusu hakkındaki düşünceleri olmuştur (Kızılçelik, 1996; Anık, 2016).

Baudrillard, ilk dönem (ve halen Marksist olan) eserlerinde; “tüketim toplumunda metaların rolünde, onun yalnızca kapitalizmin üstyapısal bir sonucu olarak değil, fakat insan türünün ekolojisinde, başlıca bir dönüşüm olarak gördüğü” önemli bir değişim saptamıştır. Bu yeni toplum biçiminde, daha önce yalnızca çalışmayı öğrenmiş olan bireylere tüketim fikri aşılamıştır. Modern insan, yaşamında üretime giderek daha az zaman harcamakta ve bütün potansiyelini tüketim için hayata geçirmeye her daim hazırlıklıdır (West, 2005).

Baudrillard, ikinci döneminde, çözümlenip açıklanması analistin görevi olan gizli yapıların varlığını reddederek, Marksizm'i ve yapısalcılığı çok eleştirmiştir ve postmodern dünyanın, artık gerçeklikle simülasyon arasında ayırım yapamadığımız bir simülaklar dünyası olduğunu düşünmektedir (Sim, 2006). Baudrillard, Marks'ın harcama, kurban etme, savurganlık, kayıp, simgesel düzey ve oyun üzerinde durmamasını eleştirmiş, bunu bir eksiklik olarak dile getirmiş, Marks'ın ekonomi politik eleştirisinin sona erdiğini iddia etmiştir. Alt yapıdaki değişimin çokluğundan hareketle alt yapı-üst yapı ayırımının fazla anlamı kalmadığını, işçi sınıfının artık çelişkileri ve devrimi ölçmeyi sağlayan devrimci özne olmadığını belirterek Marksist bakış açısını ve terminolojiyi terk etmiştir (Dağ, 2014).

Kendi ifadesiyle kuramını “radikal teori” ya da “patafizik”¹ olarak, kendisini de “kuramsal terörist” olarak tanımlayan düşünür, kendisine postmodern denilmesinden ve postmodernizm kavramından hoşlanmaz. Kendisiyle bağdaştırılan “postmodernliğin başrahibi” sıfatını şiddetle reddeder ve postmodernizmin bir kavram dahi olmadığını, hatta hiçbir şey olmadığını belirtir (Dağ, 2014).

Baudrillard, “Simülasyon Kuramı”nın, postmodernist olarak görülmesinin başlıca sebeplerinden biri olduğunu belirtmiş ve tarihsel yaklaşımları reddetmesi nedeniyle kendisinin böyle bir etkiye maruz bırakılmasına karşı çıkarak postmodernizm ya da yapısalcılık gibi yaklaşım biçimlerinden epistemolojik açıdan değil, zihinsel açıdan koptuğunu ifade etmiştir (Adanır, 2004). Bu bağlamda, Baudrillard postmodern bir düşünür değildir. Çünkü başvurduğu terminoloji bir neolojizm (kişisel terminoloji, uydurma) olmaktan çok hem kendi bünyesinde tutarlı hem de kendinden önce üretilerek onaylanmış

¹ İstisnalar bilimi. Baudrillard patafiziği hayali çözümler bilimi olarak tanımlamaktadır. Hayali olan patafizik bakış açısıyla oluşturulan şeyler değil, bu şeylerin gerçeklikle ilişki kurma biçimidir.

ve günümüze kadar kullanıla gelmiş / kullanılmakta olan ironik özellikler taşıyan sağlam bir terminolojidir (Adanır, 2008).

Daha ilk metni olan “Nesneler Sistemi”nden başlayarak sosyoloji dışındaki antropoloji, psikoloji, psikanaliz, iletişim, ekonomi hatta biyoloji, bilgisayar, sibernetik, moda, sinema, edebiyat gibi sosyal bilim terminolojilerinden yararlanan düşünürün radikal düşünce, eleştirel kuram ya da başkaları tarafından “Simülasyon Kuramı” olarak nitelendirilen söylevinin anlaşılabilmesi için birtakım konulara hâkim olunması gerekmektedir. Bunlar; Marcel Mauss’un; “simgesel değiş tokuş ya da potlaç” olarak nitelendirdiği açıklamaları, Freud’çu psikanaliz terminolojisi, Jacques Lacan terminolojisi ve Saussure’un dilbilim terminolojisinin yanı sıra Barthes ve sonrasına ait semiyotik terminolojisidir (Adanır, 2008). Potlaç; 1923-1924’te L’Annee Sociologique’te Marcel Mauss’un “Armağan Üzerine Deneme: Arkaik Toplumlarda Mübadelenin Biçimi ve Nedeni” adlı makalesinde işlenen ve daha sonra 1960’lı yıllarda Georges Bataille’nin yeniden popüler hale getirdiği bir kavramdır (Kitapçı, 2019). Mauss’a göre, her şey sürekli değiş tokuş ediliyormuş gibi gelir ve gider (Mauss, 2006). Lacan, Freud’un psikanaliz kuramına felsefi bir bakış açısı kazandırması ve yapısalcı dilbilime olan yakınlığı ile ön plana çıkan bir kuramcıdır. Lacan, psikanaliz çalışmalarını Freud’a dönüş hareketi olarak da adlandırmaktadır (Tuzgöl, 2018). 19. yüzyılda meydana gelmiş en önemli gelişmelerden biri Ferdinand de Saussure’ün dilbilim kuramıdır. Saussure’ün “Genel Dilbilim Dersleri” adlı yapıtında dil anlayışı, kökten değişime uğramıştır. Saussure, eserinde göstergebilimi (semiology), göstergelerin toplum yaşamı içindeki durumunu inceleyen bir bilim dalı olarak belirtmiştir (Saussure, 1985; Köktürk ve Eyri, 2013). Barthes, belli bir birikim ile ele alınacak gösterge dizgelerinin bilimi niteliğini taşıyacak göstergebilimi kurmayı amaçlamıştır. Barthes, Saussure gibi yazıya ağırlık vermeyerek mutfak, moda, yazın gibi gösterge dizgelerinin dil ile gerçeklik kazandığını belirtir. Barthes’e göre dil göstergebilimde baştan çıkarandır ve her yerdedir (Barthes, 1993; Bircan, 2015).

Bu bağlamda; Baudrillard’ı anlamak için düşündüğü ve yaklaşım gösterdiği her şey üzerine kaleme aldığı; İtalya, Brezilya, Meksika, Japonya ve ülkemiz başta olmak üzere büyük bir bölümünün çeviri bulunan eserlerinden yararlanılabilir. Ayrıca ders ve konferans vermek üzere başta ABD ve Japonya olmak üzere, birçok ülkeyi ziyaret etmiştir. 2001 yılından beri İsviçre’deki European Graduate School’da ders vermiştir. Eserleri üzerine çeşitli araştırma ve çalışmalar da yapılmış ve yapılmaya devam edilmektedir. Baudrillard’ın

eserlerinin yanında etkilendiği filozofların eserleri hakkında bilgi sahibi olunması gerektiği düşünülmektedir. Jean Baudrillard, 6 Mart 2007 günü yaşama veda etmiştir.

2.3.2. Jean Baudrillard ve Etkilendiği Filozoflar

Baudrillard lisedeki felsefe hocası Emmanuel P. vasıtasıyla “istisnalar bilimi” olarak nitelendirilen, metafizik ve fiziğe dair genel geçer yaklaşımların dışında ihmal edilen veyahut gözden kaçan konulara odaklanan patafizik ile tanışmış bu akımla erken yaşta pozitivist bilime karşı aykırı bir tavır almıştır. Patafizik akımının Baudrillard üzerinde bıraktığı en önemli etki “aklı kurban edebilme” özelliği olmuştur (Baudrillard, 2004).

Baudrillard, Kant, Nietzsche, Schopenhauer ve diğer önemli filozofların metinlerini orijinal kaynaklardan okuduğunu ancak bu metinlerin felsefi metinler olmadığını ve kendisinin de sistemli okuma yapmadığını belirtmektedir. Baudrillard yükseköğreniminde daha şiirsel olmalarından ötürü Artaud, Bataille, Nietzsche, Rimbaud’un metinleri üzerinde okumalar yapmıştır (Baudrillard, 1993).

Baudrillard, ilk araştırmalarında yoğun olarak Marcuse ile Lefebvre geleneğinin uzantısı sayılabilecek Yeni Marksçı olmayı benimseyerek düşünmüş olmasına karşın, çok geçmeden kendisine has postmodern kültür ve toplum eleştirisi biçimini geliştirip olgunlaştırmış; tek yönlü bakış açısından ziyade çok yönlü bir düşünme çizgisi doğrultusunda eserler vermeye başlamıştır (Ulaş, 2002).

Daha önce de belirtildiği üzere, erken çalışmalarında Marksist teorinin etkisinde kalmıştır. Sonrasında, 1968 Paris işçi ve öğrenci hareketinin başarısızlığından etkilenmiş; Marksizm’e ve işçi sınıfı politikalarına sırt çevirmiştir (Orkunoğlu, 2007). Böylece Baudrillard, “Gösterge Ekonomi Politğine Eleştirel Bir Bakış” (1972) adlı eserinde yavaş yavaş Marksizm’den kopuşun sinyallerini verir. Bu yapıtında, özellikle, Larrain’nin de belirttiği gibi; Marks’ın ideoloji teorisini ve Marksist yaklaşımdaki kullanım değerinin yerini eleştirir ve artık o Marksizmin bir eleştiricisi olarak kendisini kabul ettirmeye başlar (Larrain, 2013).

Baudrillard’ın etkilendiği veya yararlandığı düşünürler şüphesiz sayıca fazla olsa da bunların başında Nietzsche’nin geldiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Bunun en önemli göstergesi ise; bir tür hakikatin yokluğu, bilgide gönderen sisteminin, bilginin tözünün veya referansının günümüzde yok olmakta olduğu, simülakr ve simülasyon tezidir. Baudrillard bu tezi ile nihilizme kapı aralamaktadır (Güzel, 2014).

Baudrillard, Nietzsche'nin yolunda giderek dünyanın büyüünün bozulması sürecinin adımlarını, Batı'da gerçeklik (reality) kavramının evrimi ve gelişimi şeklinde okur ve onları sanal gerçeklik ile hipergerçeklik kavramlarını üretecek şekilde vurgular (Güzel, 2014). Nietzsche'nin fikirleriyle tanıştığında, düşüncelerinin yol haritasında büyük etkiye sahip olduğunu ifade eder (Baudrillard, 2004).

Baudrillard, Nietzsche'nin nihilizm olarak adlandırdığı özne-nesne gibi, ilki ikincisine göre daha fazla önem arz eden şemayı lağvettiğini düşünmüştür. Fakat bu defa da maddenin, çokluğun, duyusalın, kötünün vb. gibi alt değerler genişlemiş ve hâkimiyeti artmıştır (Güzel, 2014).

Baudrillard'ın düşüncesine Nietzsche'nin ardından muhtemelen en önemli kaynak Marksist kuram olmuştur. Baudrillard, yukarıda belirtildiği üzere, bir noktadan sonra Marksist savları inkâr etmenin yanında bunları da modernitenin üretimi bir ideoloji şeklinde okumuştur. Baudrillard'ın Anti-Marksist savlarının büyük bir bölümü "Üretimin Aynası" (1973) başlıklı eserinde yer almaktadır. Baudrillard eserde, Marksist ekonomi politikasının çağdışı olduğunu ileri sürerek doğrulamayı denemektedir. Ayrıca Baudrillard, "Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm" (1976) başlıklı eserinin yarısına yakınında Marksist, ekonomi politikasına yönelik eleştirisine yer vermektedir (Güzel, 2014).

1970'lerin başında Baudrillard klasik Marksizm ile kararsız bir ilişki içerisinde. Bir yandan bireylerin özgürlüğünü, yaratıcılığını, zamanını ve potansiyellerini çalarak homojenleştiren, kontrolcü ve baskıcı olduğundan dolayı, kapitalizmin sorumlu olduğunu varsayan Neo-marksist bakış açısını benimseyip, kendi fikirleriyle bir adım öteye götürür.

Marksizm okumaları ile bütün Fransız entelektüel çevresini etkileyen Sartre'ın da şüphesiz Baudrillard üzerinde de etkisi olmuştur. Aynı dönemde patafizik ile ilişkisini sürdürmekte olan Baudrillard, "varoluşçu düşünce sistemi" ve Sartre'ın "Bulantı" isimli romanıyla tanışmış, Sartre'ın modern öznenin yalnızlığı ve rasyonalizme yönelik eleştirileri dikkatini çekmiştir (Baudrillard, 2005a).

Baudrillard; Lefebvre, Barthes ve birkaç Fransız düşünürün de etkisiyle sosyoloji, göstergebilim ve psikanaliz dallarında ciddi çalışmalarda bulunmuştur. 1962 senesinde Nanterre Üniversitesi Sosyoloji Bölümünde "Nesneler Sistemi" başlıklı doktora tezini Lefebvre ile çalışmaya başlamıştır. Böylelikle, Baudrillard'ın Lefebvre'nin düşünsel sisteminde dikkatini çeken nokta; gündelik yaşamdaki yabancılaşma problemi ve imgesel düzey olmuştur (Lefebvre, 2014). Baudrillard, 1966 senesinde yine aynı üniversitede

hocasının asistanı olarak göreve başlamış, 1960–1970 yıllarında bu üniversitede eğitimine devam ettiği için kendisinin şanslı olduğunu belirtmiştir (Baudrillard, 1993).

Baudrillard, hocası Barthes'in toplumun göstergebilim analizlerinden ilham almıştır. Moda, tüketim, cinsellik, medyanın gücü ve rolü gibi sorunlara yönelmiş, bunları Marksist söylemde tartışmıştır. Barthes'in başlıca ilgi alanlarından medyanın, küçük burjuva kültürünü nasıl yaygınlaştırdığı sorununun çözümlenmesi Baudrillard'ı etkilemiştir. Barthes, çözümlenmesinde reklam, moda ve popüler kültürün bir mitoloji oluşturduğuna işaret ederek mitoloji ideoloji ikileminin çağdaş burjuva toplumlarında normalleştirici bir işlevi yerine getirdiğini ileri sürmektedir. Bu yaklaşımdan ciddi şekilde etkilenen Baudrillard, ilk üç kitabında, ideolojinin, kültürün ve işaretlerin günlük yaşamda nasıl işlev haline getirdiği sorularını tartışmıştır (Şaylan, 2009; Yibing, 2012).

Baudrillard, aynı zamanda Guy Debord'dan da etkilenmiştir (Yibing, 2012). Simülakrum, Debord tarafından öngörülen ve Baudrillard'a göre siyasi strateji veya stratejilerdeki gerçek anlamın silinmesi anlamına gelen, "benliğin hareketsizleştirilmesi" kavramının toplumsallaşmış ilişkiler alanına bir uzantısıdır (Hussey, 2001), (Baudrillard, 2005).

2.3.3. Jean Baudrillard ve Yazın Eserleri

Araştırmanın bu bölümünde, Baudrillard'ın yazılı eserlerinden Türkçeye çevirisi yapılmış olanların içerikleri hakkında kısa bilgilere yer verilmektedir. Eserlerin sıralaması Fransızca basımlarına göredir.

Baudrillard ilk eseri "Nesneler Sistemi" (Le Systeme des Objects), 1968 yılında Gallimard yayınları tarafından basılmıştır. Baudrillard bu eserinde; tüketim toplumunun nesnelere sistemini ve mekanizmalarını çözümlenmektedir. Baudrillard, insan üzerinden ilerleyen düşünce sistemini, nesnelere üzerine kurularak tüketimin, nesnelere üzerinden açıklamasını yapmaktadır (Baudrillard, 2011a). Bir sonraki eseri ise; 1970'de basılan "Tüketim Toplumu" (La Sodete de Consommatio)'dur. Baudrillard eserinde; "Tüketim, doğal ihtiyaçların rasyonel olarak tatmin edilmesi midir? Tüketim aslında, ilerleme ve mutluluk anlamına mı gelir? Tüketimin yaygın sınıf farklarının giderilmesi midir?" sorularıyla çağın tüketim değişimlerini ve gelişimlerini tartışmaktadır (Baudrillard, 2017b). 1972 yılında yayımlanan "Gösterge Ekonomi Politikası Hakkında Bir Eleştiri" (Pour une Critique de L'économie Politique du Signe) başlıklı eserinde, mevcut eleştirel düşüncelerin egemen olan

düzeni çözümlenmekle ilgili bilinçsizlik ve yetersizliklerini somut bir şekilde ortaya koyarak onlardan hangi noktalarda ve neden kökten bir şekilde kopmuş olduğunu açıklamaya çalışmaktadır (Baudrillard, 2009).

Baudrillard, “Üretimin Aynası”nda (Le Miroir de La Production ou Rillusion Critique du Materialisme Historique), Marksist ekonomi politiği radikal bir şekilde eleştirmektedir. Eser, “marksizmi unutma(k)”ya davet eden bir metin şeklinde nitelendirilmektedir (Baudrillard, 2013c). “Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm” (L’échange Symbolique et Lamort) (1976) başlıklı eseri aslında bir dönüm noktası niteliği taşımaktadır. Baudrillard’ın “kuramsal şiddet”, bazılarının “Simülasyon Kuramı” olarak tanımladıkları eleştirel analiz yöntemi, ilk olarak bu eserde en somut haline ulaşmıştır (Baudrillard, 2011). Baudrillard, “Foucault’yu Unutmak”da (Oublier Foucault) (1977) özellikle Foucault’nun “Gözaltında Tutma ve Cezalandırma”, Deliliğin Tarihi” ve “Cinselliğin Tarihi” gibi metinlerine de göndermelerde bulunarak siyasi iktidar, cinsel iktidar, psikanaliz, arzu, üretim, baskı altında tutma, devrim gibi alanları içeren çözümlenmesini bizzat Foucault’nun unuttuğunu veya öyle gördüğünü, içinde olduğu tarihsel konjonktürü de göz önüne alarak eleştirmektedir (Baudrillard, 2013a).

Baudrillard, “Sessiz Yığınların Gölgesinde ya da Toplumsalın Sonu” (A L’ombre des Majorités Silencieuses ou La Fin du Social) (1978) eserinde; kitle, medya / haber ve terörizm üzerinde durmaktadır. Ayrıca “Simülasyon Kuramı”nın başlangıç adımları, kuram ile ilgili konu ve temaları işlemektedir (Baudrillard, 1991). “Baştan Çıkarma Üzerine” (De la Seduction) (1979) eserinde ise; okuyucuyu baştan çıkarmanın karanlık dünyasına sürüklemektedir. Baudrillard sorularını ve yanıtlarını edebiyattan gündelik hayata, cinsellikten felsefeye uzanan bir düzlemde işlemektedir (Baudrillard, 2014a). Baudrillard, “Simülakrlar ve Simülasyon” (Simulacred et Simulation) (1981) başlıklı eserinde; 1972 yılından itibaren yöneldiği ve 1976 yılında “Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm”le birlikte artık somut bir açıklaması bulunan, 20. yüzyılda ortaya atılan önemli kuramlardan biri olan “Simülasyon Kuramı”nı derinleştirerek simülakrların tarihi gelişimine değinmekte; ardından güncel simülakr ve simülasyon örnekleri sunmaktadır (Baudrillard, 2017a). “Çaresiz Stratejiler”de (Les Strategies Fatales) (1983); batıyı her şeye baştan başlayarak yeniden sorgulamaktadır. Eserde; moda, cinsellik, müstehcenlik / pornografi, rehine ve terörizm gibi durumlar veya kavramlar önceki eserlerinde olduğu halinin aksine bir şekilde tersten ele alınmaktadır (Baudrillard, 2011c).

Baudrillard için “İlahi Sol” (La Gauche Divine) (1984), 1978-1984 yılları arasında kapsayan bir dönemde solla alakalı, yeni duyarsızlık stratejileriyle oynayabilenlerin kazanacağı bir simülasyon dünyasının çözümlemesini yaptığı bir gündüktür (Baudrillard, 2015). Baudrillard’ın “Amerika” (America / 1986), “Cool Anılar I-II 1980-1990” (Cool Memories I et II, 1980-1990), “Cool Anılar III-IV 1990-2000” (Cool Memories III - IV, 1990-2000) (2000) ve “Cool Anılar V 2000-2004” (Cool Memories V, 2000-2004) (2005) adlı eserleri; Asya ve Amerika gezilerinde edindiği gezi izlenimlerini, kurgusal, Nietzsche tarzında aforizmik, ironik ve şiirsel bir dil kullanarak dile getirdiği gündükleridir.

Baudrillard “Kötülüğün Şeffaflığı” (La Transparence du Mal) (1990) eserinde, batıyı var eden başlıca kavramlardan olan gelişim, kendini koruma ve ilerleme ilkesinin her yerde, yok almanın ve ölme durumunun devamlılığına dönüştüğünü anlatmaktadır (Baudrillard, 2012a). “Kusursuz Cinayet”te (Le erime Parfait) (1995), gerçekliğin cinayetinin öyküsü anlatılmaktadır. “Kusuruz Cinayet”, gerçeğin klonlanarak ve kopyalanarak yok edilmesi kurgusuyla dünyanın çabucak çözülmesi, son çözümdür (Baudrillard, 2019a). “Tam Ekran”da (Ecran Total) (1997); gerçeğinin yerine geçmeye başlayan sanal evrenin günümüz yaşamına, siyasetine, iktisadına ne doğrultuda etkilediğini irdelemektedir (Baudrillard, 2004b).

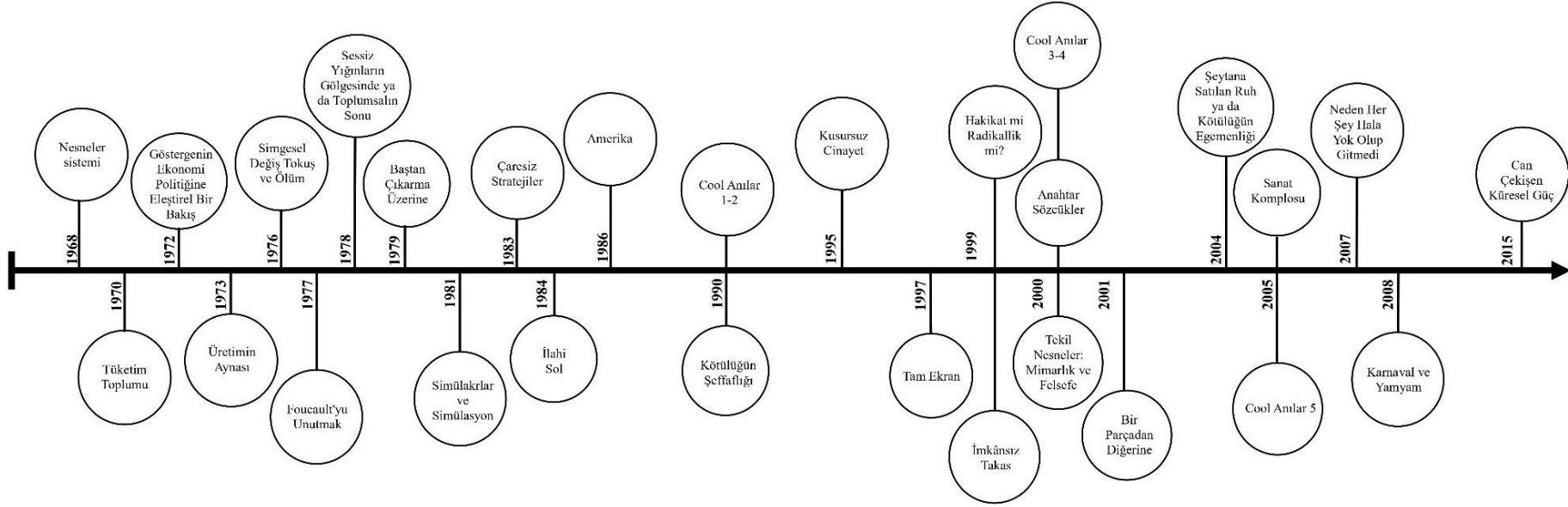
Baudrillard’ın “Hakikat mi Radikalite mi? Mimarlığın Geleceği” (Vérité ou Radicalité de L’architecture Suivi de y-a-t-il un Pacte de L’architecture) (1999) başlıklı eseri, 8 Ocak 1999 tarihinde Avusturya Graz’daki Landes Museum Joanneum’da Neue Galerie’de kendi eserlerinden oluşan serginin açılış konuşmasıdır. Konuşmada; fotoğrafçılık, moda, mimarlık ve mimarlığın geleceğinden bahsedilmektedir (Baudrillard, 2013c; Url-1, 2020). “İmkânsız Takas” (L’Ediange Impossissible) (1999) okuyucusunu; yaşadığımız yüzyılın ve birer birer hayatlarımızın lanetli yönlerine dair düşünmeye yönelmektedir. Her şeyin bir sonuca yaklaşır olduğu bir dünyada sınır durumlar üzerine sorular sorarak yanıtlar aranmaktadır (Baudrillard, 2012b).

21. yüzyılın başında çıkan “Anahtar Sözcükler” (Mots de Passe) (2000) eseri, “Simülasyon Kuramı”nı kavrama konusunda bir anahtar niteliğine sahiptir. Kitapta Baudrillard’ın başlıca felsefi kavramları açıklanmaya çalışılmaktadır (Baudrillard, 2005b). “Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe” (Les Objets singuliers: Architecture et Philosophie) (2000); Jean Nouvel ile gerçekleştirdiği söyleşiden oluşan, Baudrillard’ın güncel mimarlığa dair düşüncelerini mimarlık ve felsefe alanı özelinde ele aldığı eserlerden biridir (Baudrillard ve Nouvel, 2011). “Bir Parçadan Diğere” (D’un fragment l’autre- Entretiens avec François

L'Yvonnet) (2001) ise; François L'Yvonnet ile yaptığı, ayrıntıyı, parçayı, aforizmalı yazıyı ve fotoğrafı konu alan bir söyleşiden oluşmaktadır. Ayrıntı, “artık” değildir: Ayrıntı da her şey kusursuzdur (Baudrillard, 2005a). Baudrillard, “Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği” (Le Pacte de Lucidite ou/’Intelligence du Mal) (2004) eserinde, şeytanın avukatlığını üstlenmektedir. Baudrillard eserde, yaklaşık otuz yıllık terminolojisini gözden geçirerek örneğin; gerçek, gerçeklik, yanılsama, sanal, simülasyon, sanal evren ve çağdaş sanat gibi klasikleşmiş deyimleri ve kavramları yeniden bir araya getirerek güncelleştirmekte ve çok daha kolay anlaşılmasını sağlamaktadır (Baudrillard, 2019c).

Baudrillard “Sanat Komplosu” (Le complot de/’Art) (2005) eserini yayımladığında artık çağdaş sanatın varlık sebebi kalmadığını ilan ederek sanat dünyasında büyük bir skandala neden olmuştur. Çağdaş sanatın hükümsüz olduğunu, bir hiç olduğunu belirtmiştir (Baudrillard, 2010). Baudrillard, “Neden Her şey Hala Yok Olup Gitmedi” (Pourquoi Tout n’a-t-il Pas Déjà Ddisparu?) (2007) eserinde; insanın nesnelere kurduğu çarpık ilişkiyi, teknolojiyle ve en fazla fotoğraf kullanarak somutlaştırmaktadır (Baudrillard, 2019b). “Karnaval ve Yamyam”da (Carnaval et Cannibale) (2008); 16. yüzyılda gerçekleşen yamyamlığın tipik bir örneği doğrultusunda Baudrillard süreci, bir karnaval olarak tanımlamaktadır. Bu süreç; çok çeşitli teknolojik, dinî, ekonomik ve siyasi değerlerin çok büyük boyutlara ulaşan bir taklitten ibaret olmasıdır (Baudrillard, 2012c). Son olarak ölümünden önce kaleme aldığı, eşinin izniyle yayımlanan “Can Çekişen Küresel Güç” (L’agonie de la Puissance) (2015) eseri, 2005-2006 yıllarında verdiği konferanslar için kaleme aldığı ve okuduğu metinlerden oluşmaktadır. Okuyucuya, Baudrillard’a özgü iddialarla ve on yıl gibi bir süre sonra hegemonya ve “yasal şiddetin” büyümesinden kaynaklanan gündelik olayları anlamasını sağlayacak “çeşitlemelerle” baş başa olduğunu söylenmektedir (Baudrillard, 2017c).

Baudrillard’ın dönem dönem üzerine yoğunlaştığı konulara yönelik yazın eserlerinden Türkçeye çevirisi yapılanlar ve Türkçeye çevirisi araştırmacı tarafından yapılan “Hakikat mi Radikallik mi? Mimarlığın Geleceği” kitabı, Fransızca basım yıllarına göre Şekil 1’de gösterilmiştir.



Şekil 1. Jean Baudrillard'ın yazın eserleri

2.3.4. Simülasyon Kuramı ve Terminolojisi

Baudrillard, günümüz düzenini anlamakta Marksizm'in yetersiz kaldığı düşüncesiyle 1970'li yıllarda üzerinde yoğunlaştığı, 1980'li yıllarda ise kurama dönüştüğü iddia edilen "simülasyon" kavramına yönelmiştir (Adanır, 2008). Baudrillard'da kuram terk edilebilir ve böylece Baudrillard kuramına; "Radikal Düşünce", "Kuramsal Şiddet" ya da "Patafizik/Düşsel Bilim" adlarını verir; ancak toplum tarafından "Simülasyon Kuramı" olarak adlandırılır (Dağ, 2014). Baudrillard'ın 1972 yılından itibaren üzerinde çalışmaya başladığı "Simülasyon Kuramı", yitirilmiş gönderenler sistemi olan tarihle birlikte, tarih yazıcısı olarak kabul gören batı medeniyetinin de sona yaklaştığını göstermektedir (Rigel, 2003).

Baudrillard, "Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm" adlı kitabında büyük ölçüde simülasyon kavramını kurama dönüştürmeye çalışmıştır. "Tüketim Toplumu" eseri ile bilgisini verdiği ve yer yer değindiği simülasyon kavramına somut, tanımlayıcı ve açıklayıcı bir şekilde "Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm" adlı eserinde; Batılı toplumların modernizm aşamasında üretilmiş, tüm kuram, kurmaca, norm ve değer ölçütlerinin tersine dönmüş bulunduğu evrende yaşadıklarını dile getirmiştir (Dağ, 2014; Baudrillard, 2017b).

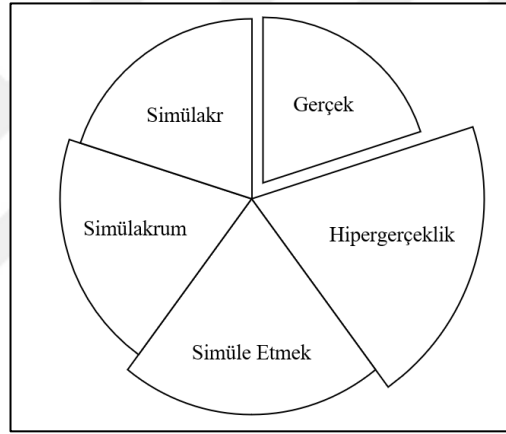
Baudrillard'a göre ortada gerçek, gerçeklik, yanılısama, toplumsal... diye bir şey kalmadıysa kuram, kurmaca... diye de bir şey var olamaz. Bu nedenle Baudrillard, başkaları tarafından "Simülasyon Kuramı" olarak adlandırılan bu analizleri, patafizik nitelikleri olan ironik bir kuram olarak nitelendirmektedir. Çözümlemesinde kuramsal bir şiddet olduğunu onaylayan düşünür, bunun radikalliğinde yer alan şeyin sistemin medya aracılığıyla, her gün on binlerce ya da yüz binlerce görüntü ve sözcükten oluşan simgesel saldırısı olduğunu, dolayısıyla sisteme kendi silahlarıyla yanıt vermek ve sözü ele geçirmek gerektiğini söylemektedir (Adanır, 2004).

Baudrillard; simülasyon, sanal, illüzyon, hipergerçeklik gibi kavramlarla çağın ruhsuzluğunu anlamak isterken din, ekonomi, sanat, ahlâk, sağlık, toplum, birey gibi konulara değinmiştir. Baudrillard'a göre biz simülasyonların, entropinin², kayıtsızlığın, transvestizmin, fraktal öznelerin yaygınlaştığı, her şeyin özgürleşip yapılabildiği, mümkünleştiği, kültürün fraktal hale geldiği orji sonrası halde, üretimin yerini geçen

² Entropi: Bir fiziksel sistemdeki mekaniğe dönüştürülmesi mümkün olmayan enerji miktarını ifade eden belli bir sistemdeki düzensizliğin bir ölçüsüdür.

gerçekten daha gerçek olan hipergerçekliklerin var olduğu simülasyon çağında yaşanmaktadır (Best ve Kellner, 1998).

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 vermiştir. 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 yansıtmaya çalışmak, hipergerçeklik ise; bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin prototipler aracılığıyla türetilmesi olarak tanımlanmaktadır (Baudrillard, 2017a) (Şekil 2).



Şekil 2. Simülasyon Kuramı terminolojisi

Baudrillard “Simülasyon Kuramı”nda; gerçeğin ortadan yok olduğundan, gerçeğin yerini alan simülakrlardan ve evrenin artık bir simülasyondan yani hipergerçeklikten ibaret olduğuna vurgu yapmaktadır ve simülakrları üç gruba ayırmaktadır. Bunlar; uyumlu, optimist ve Tanrı'nın yarattığı ideal doğanın birebir aynısını yaratmayı amaçlayan imgeleme, kopyalama ve taklit üstüne kurulmuş “doğalcı”, “doğal simülakrlar”; tüm üretim düzenini kapsayan güç ve enerji üzerine kurgulanmış, makinelerle somutlaşan, üretici özellikte, “üretken simülakrlar”; model, bilgi ve sibernetik oyunlardan oluşan, bütünsel bir hipergerçeklik, işlemsellik ve mutlak bir denetimi amaçlayan “simülasyon simülakrları”dır. Birinci grup simülakrlar; ütopya, ikinci grup simülakrlar; bilimkurguya karşılık gelirken Baudrillard için asıl önemli olan üçüncü grup simülakrlar için içindeki düşselliktir. Bu simülakrlar düzenini oluşturan üç basamak ise sırasıyla şöyledir: Rönesans'tan Sanayi

Devrimi'ne "klasik" dönemi belirleyen biçim kopyalama; sanayileşme dönemine egemen biçim üretim, kodun belirlediği güncel zamana egemen biçim simülasyonu (Baudrillard, 2011b; Baudrillard, 2017a) (Tablo 9).

Tablo 9. Simülakrlar ve Simülakrlar Düzeni

Simülakrlar			Simülakrlar Düzeni		
Doğal simülakrlar	→	Ütopya	Klasik Dönem	→	Biçim kopyalama
Üreten simülakrlar	→	Bilimkurgu	Sanayileşme	→	Biçim üretim
Simülasyon simülakrlar	→	Düşsel	Güncel evren	→	Biçim simülasyonu

En sade tanımıyla simülasyon, var olmayan bir şeyi var şeklinde göstermektir. Simülasyon günümüzde özellikle teknolojik bir terim gibi algılanmaktadır. Baudrillard'ın sözünü ettiği simülasyon ise bu teknolojik anlamı da kapsamakla birlikte, daha genelde; kültürel, siyasi, toplumsal ve ekonomik olanı kapsamaktadır (Adanır, 2004).

Simülasyon evreninde toplumsal değil, toplumsal-ötesi yani bir "kitle" vardır. Kitle, toplumsalın kendinden geçmiş ve içi boş, anlamını yitirmiş halidir. Bu evren; bir görünüm evrenidir, kısacası gerçekliğin egemen olduğu evrende bir içeriğe ve biçime sahip olan göstergeler bu evrende içeriklerini kaybetmişler ve kendilerine rağmen veya şeklen birer gösterge olarak tanımlanabilecek birer görünüme dönüşmüşlerdir. Göstergeler fonksiyonlara sahiptir, fakat görünümler işlemseldir. Hiçbir anlamları olmamasına rağmen onlara anlamları varmış davranılmaktadır (Adanır, 2004).

Bir simülasyon evreni oluşturmaktan başka bir işlevi olmayan kitle iletişim araçlarının, tüm içerikleri ve anlamları nötrlemekten başka bir işleri yoktur. Çünkü televizyon ekranındaki görüntüler, hangi içeriği ya da anlamı taşıdıkları fark etmeksizin, gerçekte hiçbir anlam taşımamaktadırlar (Adanır, 2004).

Baudrillard'a göre gerçeklik ilkesi; toplumun geniş kapsamlı çalışmalarla oluşturduğu, şekillendirdiği, boyun eğdiği ilkedir. Gerçekliğin boyun eğilmeyecek bir şey olduğunu savunan Baudrillard'a göre gerçek; inanılacak herhangi bir şey olmadığı için inanılan, bizlere sunulan simülakrdır. Gerçek değil; yanılsama, simülasyonun özel halidir. Simülasyonun bir örneği olan gerçeklik, simülasyonla çoğaltıldığı için daima var olurken; yanılsama var olanların ne olduğunu gizlemeyen için kılıftır. Yanılsamayla baş etmenin yolu gerçeklik aksine daha egemen bir yanılsamadır (Baudrillard, 2019a).

Gerçeklik; simülasyon ve kitle düzeyinde yeniden üretilebilen bir şeydir (Rigel, 2003). Baudrillard’a göre iki gerçeklik biçimi vardır: Biri yaşadığımız “fiziki gerçeklik”, diğeri de “hiper-gerçekliktir” (Cengiz, 2005). Simülasyon; gerçeğin tüm bilgilerine sahip olan fakat gerçek olmayan şeydir. Gerçeklik artık yitirilmiştir. İnsanlar, “onları çevreleyen ve gerçeğin yerini almış olan simülakrlar”ın içinde yaşamaktadırlar (Baudrillard, 2017a).

Gerçek artık yalnızca bir kurgudur; “hiperrealite” sözcüğü bunu anlatmak için kullanılmaktadır. Böyle bir dünyada her şey; üzerinde karar verilemez hale dönüşmektedir, doğru ile yanlışın ayrımı olanaksızlaşmaktadır, çünkü taklitlerden meydana gelen bir toplumsal kurgu içinde gerçeğe ulaşmak mümkün olmadığından gerçeği yansıtacak bir eylem ya da karar de ortaya çıkamayacaktır (Şaylan, 1999).

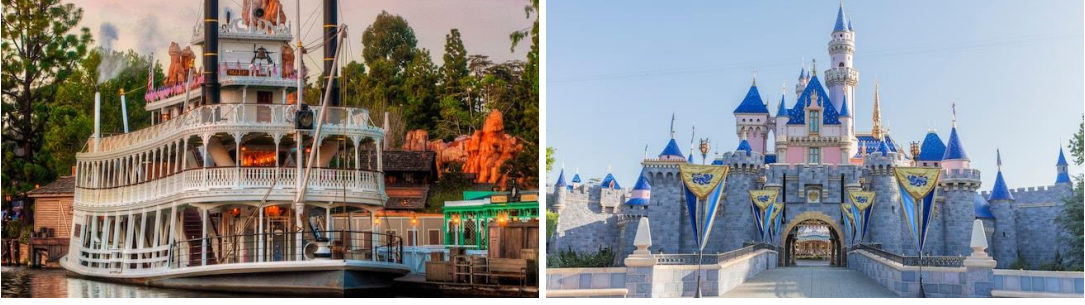
Baudrillard, hipergerçekliğin dünyasında simülakrların gerçeğin katilleri olduğunu ifade eder, çünkü simülakrlar kendi modellerinin katilleridir. Göstergelere sığınarak ve gerçeğin reddedilmesiyle yaşanan Disneyland’ın, Lascaux Mağarasının ve Loud ailesinin olduğu ve gerçekliğin kendi kendine konuşturulduğu reklam evreninde çılgınlık seviyesine ulaşan gerçeklik, simülasyon ve kitle düzeyinde yeniden üretilir (Şekil 3). Gerçek ile modelin aynılaştığı, gerçeğin daha gerçek olup mükemmelleştiği, simülasyon ilkesinin belirlediği evrende gerçek yalnızca modelin röprodüksiyon olabilmektedir.



Şekil 3. Lascaux IV Mağarası Müzesi (Url-2, 2020; Url-3, 2020)

Örnek olması için Disneyland’ı ele alan Baudrillard’a göre Disneyland, bütün simülakrlar düzenlerinin iç içe geçtiği mükemmel bir modeldir. Baudrillard, gerçek dünya ile Disneyland’ın içi arasındaki farkı ortaya koymuştur. İnsanların gerçek dünya olarak Disneyland’ı kabul ettiklerini tespit etmiştir. Eğlence araçlarıyla, sanal oyuncularla ve teknolojik aletlerle doldurulmuş olan bu mekânı kullananlar, canlılığa kavuşurlar. Bu sanal dünyanın ortamı, kullanıcıya, devasa bir yaşam sunar; fakat kullanıcılar, Disneyland’ın

dışına, yani gerçek güneşe, yıldızlara, havaya, ağaçlara adım attığında, birden canlılıklarını yitirirler (Baudrillard, 2017a) (Şekil 4).



Şekil 4. Disneyland iç ve dış mekân görselleri (Url-4, 2020; Url-5, 2020)

2.3.5. Mekân

“Gerçek mekân yoktur, ama mekânın hakikati vardır.”

Henri Lefebvre

Bir konuyu anlamak için öncelikle konunun ne olduğuna dair fikir edinmek, konuyu tanımlamak ve konunun bağlamları üzerine düşünmek gerekmektedir. Mekâna dair yapılacak herhangi bir çalışma için de bu konudaki terimlerin tanımlanması ve tartışılması ile yola çıkılması önemli görülmektedir.

Mekân kelimesinin kavram olma süreci, eski Yunan felsefesine kadar dayanır. Eski felsefi metinlerde “yer” karşılığı olarak “khora”, “topos” ve “pou” terimleri kullanılmıştır (Kutluer, 2003). Mekân kavramının Türkçe sözlükte bulunan üç anlamı: 1. Yer, bulunulan yer 2. Ev, yurt, 3. Uzay, şeklindedir (Türk Dil Kurumu, 2019). Ayrıca mekân; bulunulan ortam, çevre, kâinat ve yaşanan dünya anlamlarını da içerir (Göka, 2001). Mekân, İngilizce’deki “space” sözcüğünün karşılığı olan ve Türkçe metinlerde dönem dönem, “uzam” ve “uzay” olarak kullanılan ve her iki kavramı da içeren anlamıyla da kullanılabilir (Akbal Süalp, 2004).

Platon; mekânı, evreni oluşturan dört elementten (hava, toprak, ateş, su) birisi olarak görüyordu. Böylelikle hava olarak düşünülen mekân da dokunulabilir anlamına geliyordu. Platon’a göre evren kararlı ve tamamlanmış bir yapıya sahipti. Dokunulabilmesi için toprak ve görülebilmesi için de ateş kullanılmıştı. Van de Ven (1978)’e göre; Platonik dünyada

mekân nosyonu, geometri adına bastırılmıştır. Jammer (1993)'in deyişiyle; madde mekâna indirgendiği ölçüde, fizik de geometriye indirgenmiştir.

Yunanlıların etkileşen hacimlerinin gücünden, Romalıların içi boşaltılmış içsel mekânına kadar, modern “iç ve dış mekân arasındaki etkileşimden “şeffaflık” kavramına kadar, tarihçiler ve teorisyenler mekândan üç boyutlu bir madde yumağı olarak bahsetmişlerdir (Norberg-Schulz, 1972). Eflâtun’a kadar olan süreçte eski Yunan felsefesinde mekân ile ilgili tartışmalar doluluk-boşluk kavramları çerçevesinde olmuştur. Elea Okulu filozofları boşluğu hiçlikle özdeşleştirerek reddederken atomcular onu evrenin ilkesi saymışlardır. Eflâtun için mekân; (khora) öncelikle oluş ve bozuluşun üzerinde gerçekleştiği yerdir (Kutluer, 2003).

Platon’un iki kuşak ardından Aristoteles, Platon’un steryometrik³ düşüncelerini yadsıyan yer (topos) teorisini ortaya koymuştur (Van de Ven, 1978). Jammer; Aristoteles’in Physics eserinde yalnızca “yer” (topos) terimini kullandığını belirtmektedir. Bu nedenle kesin konuşmak gerekirse Physics, bir mekân teorisinden ziyade “yer” ya da mekânda pozisyonlar teorisini geliştirmektedir (Jammer, 1993).

Mekân kavramına dair literatürde ilk yaklaşım; bilinen en eski yazılı kaynak olması açısından, Vitruvius’un insan anatomisinin dikey duruşunu arketipsel bir mekân olarak kabulüdür. Sadece insanı temel alan bu tanıma karşılık geometri bilimi dâhilinde yükseklik, en ve boy ile oluşturulan bir yapıyı, üç boyutlu bir hacmin ötesinde tanımlı hale getiren, bir yapının dışında veya içinde yaşanan insan ilişkilerinin tamamı veya devingenliği sayesinde anlam kazanabilmesi, bir başka deyişle üç boyutluluğunun ötesinde nesnel etkileşimleri ve insan ilişkileriyle onun dördüncü boyutu mekândır (Aksoy, 1974).

Mekân; insanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içerisinde eylemlerini devam ettirmesine imkân veren boşluk; boşluğun sınırlandırılmasıyla oluşan ve içindekilerin görsel izlenim ve algısına açık belirleyici ortamdır. Mimari mekân oluşturmak da geniş anlamda doğadan veya peyzaj mekânından insanın kavrayabileceği bir bölümü sınırlamaktır. Mimarlık, binaların biçim, işlev, strüktür ve estetik sorunları ve ayrıca iç mekân tasarımları ile çevre ile olan ilişkilerinden de sorumludur (Hasol, 2017).

Mekân; “yapı yapma sanatı ve bilimi” olduğu söylenen mimarlığın sonuç ürünü ve varoluş nedenidir (Soygeniş, 2010). Mekânı fiziksel bir varlık olmaktan çıkarıp ona ruh kazandırmak, mimarlığı da nesnel boyutun dar anlamından, sınırları insan zihninin

³ Cisimler öğretisi. Katıların hacim ve boyutlarını ölçme bilimi.

sınırlarına kadar genişleyen bir alana taşımak, söz konusu dönemin olağan sonucudur. Böylece mekân üzerine genişleyen düşünceler, mimarlığın düşünce dünyasının da genişlemesini sağlamıştır (Ural, 2008).

Tanyeli mekânı; en yalın haliyle uzayın insan tarafından sınırlanmış parçası olarak tanımlamaktadır. Fakat mekânın bu tanımı, onun diğer disiplinlerdeki yerini açıklamamaktadır. Bu nedenle genel bir mekân tanımı yapmak aydınlatıcı olamaz; sanat dallarının içeriğine göre şekillenen mekân kavramının zaman içinde değişimini gösteren tarihsel evrimlerini belirlemek gerekmektedir (Tanyeli, 1997).

Mimarlık ve mekân ilişkisinde mekân, mimarlıkta ürünün vazgeçilmez özünü oluşturmaktadır. Her mimarlık yapıtı bir iç mekâna sahiptir. Dolayısıyla mimarlık bir mekân yaratma sanatı olarak tanımlanmaktadır. Fakat söz edilen mekân yaratma durumu, her dönemde farklı ürünler ortaya çıkarmıştır (Tanyeli, 1997).

19. yüzyılın sonlarına doğru, yeni bir mimarlık teorisinin temellerinin atılması için ilk denemeler yapılmıştır. Riegl kuramını; dokunsal ve görsel etkiler üzerine kurmuştur, biçimlerin, yüzeylerin gerek görsel ve gerekse dokunsal deneyimlerinin sonucu algılandığını belirtmiştir; mekân ve yüzey kavramlarını kullanarak mimari form anlayışına yeni bir yaklaşımda bulunmuştur (Altan, 1993).

Mekânın mimarlık açısından önemini Ching şu şekilde özetlemektedir: “Mekân sürekli olarak varlığımızı sarıp sarmalar. Mekânsal hacim boyunca hareket eder, biçim ve nesnelere görür, sesleri duyar, enerjiyi hisseder ve bahçede açan çiçeklerin kokusunu alırız. Mekân, ahşap ve taş gibi maddesel bir özdür. Ancak, doğası gereği biçimsizdir. Onun görsel biçimi, ışık kalitesi, boyutları ve ölçeği toplam biçimin elemanları tarafından tanımlanan sınırlara bağlıdır. Mekân, kavranıp çevrelendikçe ve bir kalıba sokulup biçimsel elemanlar tarafından düzenlendikçe mimarlık varlık kazanır” (Ching, 2010).

Mimarlıkta mekân kavramı, yüzyıllar boyunca fiziksel mekân üzerine kurgulanmıştır. Zevi ise mimariyi; “mekân sanatı” olarak tanımladığında, sadece mekânsal biçimini öngörmüyor, aksine bütünün mekânsal etkisini düşünüyordu ve bu etki yüzeylerin düzenlenmesi, aydınlatma ve hatta sembolik motiflerle belirlenir, diyordu (Zevi, 1959).

Kant ise mekânı; madde ve nesnelere arasındaki objektif ilişkiler kümesi olarak tanımlamıştır. Ona göre mekân; ideal bir içyapı, a priori⁴ durumu, bir bilgi enstrümanıdır (Küçükparmak, 2019). Heidegger’e göre bir mekânın yer olması, onun üzerinde bir şey inşa

⁴ Önsel, muhtemel. Antik Yunan felsefesinde, hiçbir deneye dayanmayan bilgiyi tanımlamak için kullanılmaktadır.

edildiğinde gerçekleşir. Köprü olmadan önce bir yerden söz edemeyiz ve o mekânda herhangi bir nokta yer olabilir. Köprünün inşasıyla o yer varlık bulur. Köprüyle beraber bir noktanın yer olup çıkmasının yanında artık kıyıları da tanımlanır hale gelmiştir, artık belirli bir kıyıda söz edilebilir (Sharr, 2013).

Heidegger iki ayrı mekân türü belirtir: “Dünya mekânı” ve “eylem mekânı”. Eylem mekânının da iki yönü vardır: “Alanlar” (gegend) ve Dasein’in⁵ mekânsallığı (Sirowy, 2008). Heidegger’e göre dünya mekânı, günlük eylemlerimizin mekânsal deneyimlerinden yapılan bir soyutlamadır. Başka deyişle, daha temel bir eylem mekânına dayalı nesnelleştirilmiş bir mekândır. Eylem mekânı dünya mekânı için temel olduğundan, Heidegger’in amacı dünya mekânına atıfta bulunmaksızın, eylem mekânını tanımlamaktır.

Bauman ise mekânı; “bilişsel mekân”, “estetik mekân” ve “ahlaki mekân” olarak üç grupta ele almaktadır. Bilişsel mekân, insana özgü baskıcı bir strateji kullanır; bu strateji “ötekilerin sürgün edilmesi veya yok edilmesini amaçlar” (Bauman, 2017). Estetik mekân, merak ve deneysel yoğunluk arayışı ile yönlendirilen ilgi ile dokunaklı bir biçimde yaratılmıştır; ahlaki mekân ise hissedilen sorumluluğun eşitsiz bir biçimde dağıtılması ile inşa edilmiştir (Bauman, 2016). “Mekânı yaşamak, bir eylem ile başlar; eylem de düşünceyle” (İnam, 1992).

Nalbantlıoğlu da mimari mekânın, bilinmeyen ve hala belirsizliğini koruyan yanı olduğuyla alakalı şöyle bir tespit yapmaktadır: “Mekâna, modern bilime özgü kartezyen ölçütlere uyan net bir tanım getirmek gibi anlamsız bir çabaya girmek yerine, insanla mekân arasındaki ilişkinin gizem yüklü olduğunu daha baştan kabul etmek daha doğrudur” (Nalbantlıoğlu, 2008).

Lefebvre’nin, başyapıtı “La Production de l’Espace” (Mekânın Üretimi) (1974) adlı eserinde belirttiği gibi; tarihte ve toplumda edinilmiş ve üretilmiş olmayan hiçbir şey yoktur. Doğa bile, toplumsal hayatta duyu organlarına kendine sunduğu haliyle, dönüştürülmüş, dolayısıyla üretilmiştir. Lefebvre’nin mekânları farklı açıdan sınıflandırmasıyla üç aks üzerinde incelediği mekân türleri; “yaşanan”, “algılanan” ve “tasarlanan” mekânlardır. Bu mekân türleri herkes için kesin ve aynı anlama gelmemektedir. Üçlü: algılanan-tasarlanan-yaşanan (mekânsal olarak: mekân pratiği-mekân temsili-temsili mekânları), soyut bir “model” statüsü atfedilirse kapsamını yitirir (Lefebvre, 2014).

⁵ Almanca varoluş anlamına gelen ve Martin Heidegger tarafından “Varlık ve Zaman” adlı eserinde kullanılan bir terimdir.

Lefebvre'nin mekân türlerini basitçe anlatmak gerekirse, günlük hayatın ve sağduyulu algının “algılanan mekânı”, sıradan eylemleri ve ihtimalleri birleştirmektedir; genel olarak şehir plancıları ve haritacıların profesyonel ve teorik “tasarlanan mekânları” içerisinde görmezden gelinmektedir. Yaşanan mekân yani “oturanların”, “kullananların” mekânları, aynı zamanda kimi sanatçıların ve belki de o mekânı tarif edenlerin ve sadece tarif ettiğine inananların -yazarlar, filozoflar- mekânları...

Leland M. Roth mekân için üç grup oluşmuştur. Bunlardan ilki, fiziksel mekândır. Fiziksel mekân, görsel açıdan ve hacim olarak sınırlıdır. Bir diğeri olan algısal mekân, görsel sınırları olmayan, gözün gördüğü en uç noktalara kadar uzanan, böylelikle şeffaflaşmış olandır. Kavramsal mekân ise, algısal mekânla bağlantılı ve bellekte depolanan plan, zihinsel haritadır ve akıl gözüyle kavranır. Roth'a göre, tam olarak mimariye ait olmasa da dikkate alınması gereken bir diğere şey ise kişisel mekândır. Roth'un aynı türden üyelerin aralarına koydukları mesafe olarak tanımladığı kişisel mekân, sadece insanlarda değil hayvanlarda da genetik olarak kodlanmaktadır (Roth, 2000).

Mimaride mekândan söz edilince, önceki dönemlerde üst, alt ve yan cephelerden kapatılmış olan bir alan gözümüzde canlanırken bugün mekân deyince duvarlarla keskin sınırları olmayan bir boşluk düşünülmektedir. Mekânı sınırlandıran mimari elemanlar olarak duvarlar, tavanlar ve döşemeler, sütunlar, kolonlar ve kirişlerden söz edilebilir (Altan, 1993). Mimari öğeler kendi kullanım işlevlerinin yanı sıra iletişim işlevini de yüklenirler. Mimarlık bir haber olarak tanımlandığında mimari öğeler, mimar ve kullanıcı ya da izleyici arasındaki iletişim süreci içindeki işaretlerdir. Bu işaretlerin bir bölümü dizimsel işlevlerin ötesinde anlamsal işlevi de içerirler. Dolayısıyla, mimarlık yapıtları ve öğeleri anlam taşıyıcı olmaktadır (Kalpaklı, 1997).

Yapılan araştırmalar sonucunda mekâna, dönemsel olarak düşünürlere göre farklı kavramlarla dile getirilse de yüklenen sıfatlar şunlardır: Mekân; “biçimsel, formal, strüktürel, hacimsel, üç boyutlu, sınırsız, doluluk-boşluklu, estetik, şeffaf, işlevsel, içsel, ruhsal, anlamsal, bilişsel, ahlakidir”. Mekân kavramı için bu kavramlarla üst ölçekten bir gruplama yapılmak istendiğinde temel olarak somut ve soyut olmak üzere iki zıt grup oluşturulabilir. İki zıt grup gibi görünseler de bir araya gelince bir bütünü oluşturan bu grupların isimlendirilmesi temelde bilinen kavramlardan üzerinden yapılmıştır. Elbette çeşitli paradigmlar doğrultusunda birçok farklı gruplama yapılabilir. Mekâna dair bu gruplamanın yapılmasının nedeni, araştırmanın bulgularını oluşturan verilerin okunması için oluşturulan kod sistemine bir altlık olması düşüncesidir.

2.3.6. Gerçek

“Mimar, gerçekliğin içinde değil de bir toplum kurgusu içinde,
Önceleme yanılması içinde mi yaşar?
Yoksa yalnızca, zaten orada olanı mı tercüme eder?”

Jean Baudrillard

Etimolojik ve semantik çalışmalarda kelimeler hem aynı dil içinde hem de dilden dile geçerken çeşitli gelişmelere ve değişimlere uğramıştır (Harmancı, 2007). Mimarlıkta gerçek ise; bir disiplin olarak disiplinler arası çalışmalarda ve konu olarak söylem üretiminde etkili bir biçimde kullanılabilir. Bu yüzden öncelikle gerçeğin ne olduğuna; edebiyat, tarih ve felsefe ile ilişkilerine ve açılımlarına değinmek gerekmektedir.

Dilden dile, kültürden kültüre yapılan çevirilerde karşılık olarak seçilen kelimeler, çoğunlukla türetildikleri kökler ve kullanımlarından dolayı birbirleri ile örtüşmezler. Bu yüzden o sözcüğü, dizgesel işlevinde yeniden anlamlandırmak gerekmektedir. Her kavram gibi “gerçek” kavramı da düşünce tarihinde değişime uğramış bir kavram olarak ele alınmalıdır (Gürkan, 2017).

Gerçek kavramı, Hint-Avrupa dilinin mal ve mülkiyet anlamına gelen “re” kökünden türemiştir. Latinceye “mal” ve “şey” anlamlarına gelen “res” (i halinde: rem) sözcüğüyle geçmiştir. Çeşitli batı dillerinde bu sözcükten türeyerek somut ve nesnel anlamıyla bu anlamında türevlerini meydana getirmiştir. İngilizcede “real”, “realize”, “reality”; Almancada “real, realist, wirklich, realisieren” Latincenin “şey” anlamını dile getirmektedir. Dilimizde gerçek sözcüğü “girçek” biçiminde doğru, dürüst, hakiki, doğruluk anlamlarında kullanılan çok eski bir sözcüktür (Hançerlioğlu, 1997). Eski Türkçede gerçek, “kir / gir” den “çek / cek” ekleriyle anlam genişlemesi yaşamıştır. Gerçeğin kök anlamı; bağlanma, kurala uyma, verilen sözü yerine getirme, anlaşmaya uyma, daha önce ortaya konulana bağlı kalma olarak tanımlanır (Eyüboğlu, 1988).

Batı felsefe tarihine bakılacak olunursa, bu kavramın sorgulanmasına M.Ö. 4. yüzyılda yaşamış, Platon’la başladığı görülecektir. Platon gerçeklik kavramını, en bilindik söylencesi olan “Mağara Benzetmesi”yle sorgulamış ve katmanlı bir öğreti geliştirmiştir. Platon burada, insani bilgiyle ilgili görüşünü ve bunların bir bütün olarak gerçeklikle ilişkisini sembolik bir biçimde anlatır (Platon, 1995; Magee, 2000).

Felsefe alanında gerçek kavramı; düşünülen, tasarımlanan, imgelenen şeylere karşıt olarak var olan veya bilinçten bağımsız olarak var olan anlamındadır (Akarsu, 1975).

Gerçek; görünüşlü, aldatıcı, yapıntılı⁶, görelî, olabilir, soyut, kavramsal gibi kavramların karşıt anlamı olarak kullanılmaktadır. Ayrıca gerçeklik; somut, var olan, olumlu, dokunulabilir, sağlam, meydana çıkmış, apaçık, kesin, meydana olan terimleriyle de eşanlamlı kullanılmaktadır (Hançerlioğlu, 1997). Genellikle felsefede “gerçek” dendiğinde, bir anlam birliğine varılmış görünse de felsefe içi disiplinlerde önemli anlam farklılıkları bulunmaktadır. Gündelik hayatta çoğunlukla “gerçek” sözcüğü “hakikat” ve “doğru” sözcükleriyle eşanlamlı kullanılır. Fakat felsefî anlamda, “gerçek” ile “hakikat” ve “doğru” kavramlarından özenle ayrılmalıdır (Gürkan, 2017).

Felsefe tarihinde “gerçek” kavramı, çeşitli disiplinler içinde kullanıldığı gibi kendisi de gerçekçilik (realizm) adı altında dizgeleştirilmiş ve felsefe disiplini haline getirilmiştir (Gürkan, 2017). Gerçeklik kavramı ise Almancada “wirklichkeit”, Fransızca “realite” ve İngilizcede “reality” kavramlarından gelir. Gerçek olan ve var olan şeylerin tümü olarak tanımlanır.

Antik Yunan döneminde düşünürler, hem evrendeki devinimi ve değişmeyi görüyor hem de değişmeden kalan, devamlı olan bir şeyin olması gerektiğini düşünür. Gerçek, doğanın temelinde bulunan arkhe’dir. Böylelikle evren, gerçekler ve görünüşler evreni olarak ikiye ayrılır. Pythagoras; “gerçeğin iki yüzü vardır; biri asıl gerçek, diğeri gölge gerçektir” diyerek görünüşlere, gölge formunda da olsa gerçeklik verir (Gürkan, 2017).

Genellikle düşünceci felsefe akımı olarak bilinen Antik Yunan Eleacılığı’ndaki gibi, duyularımızla algıladıklarımızın tamamı bir yanılsamadır, bir görüntüden farksızdır; bu doğrultuda duyularımızdan gelen algılar da gerçek değildir ve gerçek bu yolla bilinemez sonucuna varılır.

Platon, Descartes, Aristoteles gibi filozofları takip eden düşünürler “gerçek”i tanıdıklarını ve araştırdıklarını iddia ederken, postmodern filozoflar için “gerçek”e ulaşmak da bunu düşlemek de olası değildir. Onlara göre; kalıcı ve yegane bir gerçeklik fikri anlamsızdır. Bizi kuşatan âlemde bulunan her şey, nispi ve mutabakata dayalıdır; dolayısıyla, “gerçekler” geçici mutabakatın neticesi olarak ortaya çıkarlar (Sajjadi, 2007).

Postmodernistler gerçeği kurgu ya da dil veya zihin düzeyinde mümkün olan bir şey olarak görürler. Onlara göre gerçeği tüm insanlar için dil aracılığıyla temsil edecek bir başlangıç noktası ya da bağlam aramaktan vazgeçmek gerekir. Doğrusu; kelime ve kavramların hakikat ve doğruluğu, dilin dışında bir şeye referansla değil, dilin içindedir. Dil

⁶ Fiksiyon. Gerçeğe uymadığını, gerçekle çeliştiğini bile bile tasarlanan, düş gücüyle yaratılmış olan şey.

gerçeği tahrip etmez, zaten tahrip edilecek dil dışı bir şey yoktur. Aksine, gerçeği geleneksel metafiziğin kavramları tahrip etmektedir (Kuvancı, 2015).

Baudrillard'ın "Simülasyon Kuramı"ndaki önemli kavramlarından biri "gerçeklik" ilkesidir. Çünkü Baudrillard bu ilke ile farklı bir gerçeklik anlayışını ileri sürmektedir. Baudrillard'ın en zor kavramlarından birinin "gerçek" olmasının nedeni, "gerçek" in neye atıfta bulunduğu, belirsiz olmasıdır: "Gerçek ısrar etti, ortadan kayboldu ve bu bir gizemdir". Buradan hareketle, Baudrillard'ın "gerçek" ve "gerçeğin ortadan kaybolması" ile ne kastettiği kolayca yanlış anlaşılabilir. Gerçekliğin kendisini düşünsel ya da zihinsel bir süreç olarak algılayan Baudrillard, modern toplumlarda bu ilkenin son iki asırda ortaya çıkmış olduğunu söylemektedir (Wernick, 2010; Güzel, 2015). Baudrillard'a göre, gerçeklik ilkesini kaybeden toplumlar aslında amaçlarını, umutlarını ve geleceğe dair düşlerini kaybetmektedir. Bu toplumların yaşamı yeniden üretmekten başka bir şansları yoktur. İşte bu süreç, ona göre simülasyon evrenidir (Güzel, 2015).

Baudrillard'ın "gerçeklerin çözü"; mutlu olanın yanılsamasının altında yatan gerçek olarak kötü, bir gerçeklik değildir; gerçekliğin artık gerçek olarak adlandırılmayan şeyden, görünüşten veya temsil çiftinden farklı bir şeydir. Bauman'a göre; pek çok gerçeklikten hangisinin "daha gerçek", hangisinin "aslî" ya da "tâlî" ya da hangisinin diğerlerinin doğruluk ve yeterliliğini belirlemek için bir başlangıç noktası ve kriter olarak görüleceğine bırakın karar vermeyi, bunu sormak bile gittikçe zorlaşmaktadır. Görünüşe göre gerçeklik, dünyadaki makineleşmenin kendisinin doğurduğu bir kopyasının arkasında kaybolmuş olması ile kendisini ortadan kaldırmıştır (Bauman, 1997; Wernick, 2010).

Edinilen literatür bilgileri doğrultusunda gerçeğe dair birçok araştırmacı / filozof tarafından farklı bakış açılarından tanımlamalar yapılarak ona yüklenen sıfatlar şunlardır: Gerçek; "bağlanma, kurala uyan, verilen sözü yerine getiren, anlaşmaya uyan, daha önce ortaya konulana bağlı kalan, düşünülen, tasarlanan, imgelenen şeylere karşıt olarak var olan veya bilinçten bağımsız olarak var olan, kurgu ya da dil veya zihin düzeyinde mümkün olan, somut, var olan, olumlu, dokunulabilir, sağlam, meydana çıkmış, apaçık, kesin, meydana olan ". Gerçeği tanımlayan bu kavramlara dair bir gruplama yapılmak istendiğinde mekân kavramında olduğu gibi somut ve soyut olmak üzere iki farklı grup oluşturulabilir. Bu iki başlığın seçilmesinde sıfatları en öz haliyle anlatabilecek nitelikte olmalarıdır.

2.4. Analiz Programının Belirlenmesi: MAXQDA

Bu araştırmanın örneklemini oluşturan eserlerin cümle analizinin yapılması ve örneklemin sınırlandırılması bilgisayar ortamında yapılmıştır. İçerik analizi yöntemi “manuel” olarak yapılabileceği gibi araştırmacıların çalışmasını pratik hale getirmek, analiz süresini kısaltmak ve analiz sürecini revizyona elverişli hale getirmek için bilgisayar ortamında geliştirilen yazılımlar da kullanılmaktadır. Bunlardan en sık kullanılanlardan bazıları “NVivo, MAXQDA, ATLAS.ti, Hyperresearch, Qdaminer, Qualrus ve Transana” adındaki yazılımlardır.

Araştırmacı nitel araştırmalara yönelik NVivo ve MAXQDA programlarının eğitimlerine katılmıştır (Ek 1). Her iki program ile deneme analizleri yapılmıştır. Ara yüzünün daha kullanışlı olması, dil seçeneğinin bulunması ve analiz sonuçlarını görselleştirme açısından seçeneklerinin çeşitliliği nedeniyle MAXQDA programının kullanılmasına karar verilmiştir.

MAXQDA programının seçilme nedeni, işlemler tamamlandıktan sonra görselleştirme açısından birçok olanak sunması ve kavramlara yönelik yapılacak cümle analizleri için kavramın geçtiği bütün cümleyi veri olarak algılamasıdır. Araştırmada kullanılan sürüm; 2019 yılında çıkarılmış programın son sürümü olan MAXQDA 2020 Analytics Pro'dur (MAXQDA, 2021).

Son olarak programın kullanılmasının faydalarından bahsedilecek olunursa; program kullanımı dijital hallerinin kullanımını, “manuel” analiz işlemlerinden hızlı bir şekilde yapılmasını sağlamıştır. Ayrıca “manuel” olarak yapıldığında oluşabilecek herhangi bir gözden kaçırma riskinin ortadan kalkması sağlanmıştır. Program kullanılarak analiz verilerinin görselleştirilmesi ve verilerin dijital ortama dökülmesi için frekans analizi, kodlara genel bakış grafiği, belge değişken istatistiği, kod matris tarayıcısı, tek vaka modeli ve iki vaka modelinden yararlanılmasını sağlamıştır.

MAXQDA görselleştirme araçlarıyla verilerin sunumu için elde edilen görsellere araştırmanın bulguları kısmında yer verilmiştir. Görsel araçların tanıtımı ve ne için kullanıldıkları açıklanmıştır.

2.5. Jean Baudrillard'ın Yazın Eserlerinden Örneklemin Belirlenmesi

Araştırmanın bu bölümünde araştırma örneklemini oluşturan eserlerin MAXQDA programı kullanılarak elde edilen frekans analizlerine yer verilmiştir. Frekans analizi için ilk olarak Baudrillard'ın yazın eserleri Word dosyası haline getirilmiştir. Ardından Word halindeki kitaplar programın ara yüzüne yüklenmiştir. Frekans analizleri kelime bulutu gösterimindedir. Metinde en sık rastlanan kelime en büyük olacak şekilde büyükten küçüğe bir dizilime sahiptir.

Frekans analiziyle örneklemin sınırları belirlenmiştir. Analiz sonuçlarına göre kitapların içeriğini oluşturan konulara dair ana kavramların kullanım sıklıkları elde edilmiştir. Analiz sürecinde sayısal değerler, edatlar ve bağlaçlar gibi araştırmaya etki etmeyecek kelimeler kapsam dışında bırakılmıştır.

Baudrillard'ın gezdiği yerlere dair anılarını anlattığı “Cool Anılar I-II”, “Cool Anılar III-IV”, “Cool Anılar V”, “Amerika” ve kitaplarını daha iyi anlamak için kavramlarını kaleme aldığı “Anahtar Sözcükler” kitabı kapsam dışında bırakılmıştır. Kitapların kapsam dışında bırakılmasının nedeni, anılarına dair kısa anekdotlardan oluşuyor olmaları ve belli kavramlara dair tanımlamaları içeriyor olmasıdır. Fransızca basım yılları doğrultusunda Baudrillard'ın yirmi beş eserinin frekans analizi aşağıda yer almaktadır.

“Nesneler Sistemi”nde; nesne, nesnelere, toplumsal, işlevsel, yer, teknolojik, yer, reklam, üretim, teknik, seri, eski, gerçek ve tüketim kavramlarının daha yoğun olarak geçmektedir. Mekân kavramı ise yoğun olarak bulunmasa da eserin içeriğinde yer almaktadır. “Tüketim Toplumu”nda; toplumsal, tüketim, toplumu, bolluk, gerçek, kitle, temel, büyük, ekonomik, reklam kavramları daha yoğunluktadır. Gerçek kavramı yoğun kullanılan kavramlar içerisinde yer alırken mekân kavramı frekans analizi tablosunda yer almasa da kitap içerisinde geçtiği belirlenmiştir. “Gösterge Ekonomi Politğine Eleştirel Bir Bakış”nda; gösterge, toplumsal, ekonomi, nesne, değer, değişim, simgesel, iletişim, tüketim, değiş, ekonomik, eleştiri, değer kavramları daha yoğun olarak görülmektedir. Gerçek kavramı sık kullanılan kavramlar içerisinde yer alırken mekân kavramı nadiren kullanılmaktadır (Şekil 5).



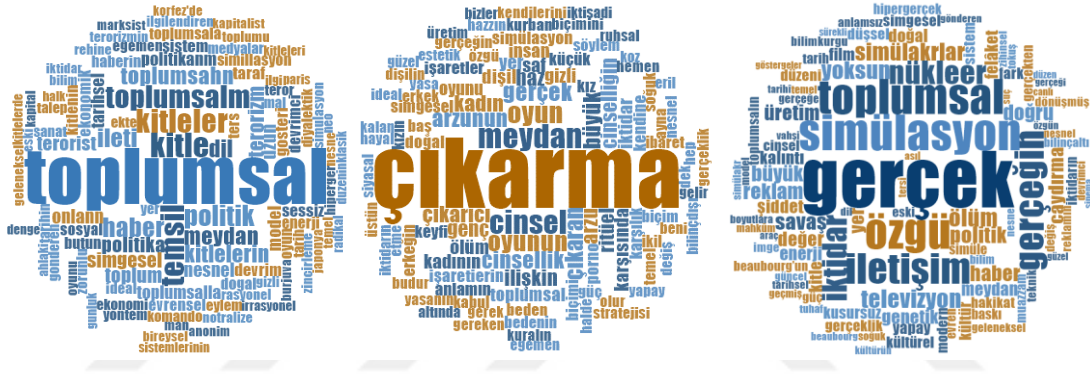
Şekil 5. Nesnel Sistem, Tüketim Toplumu ve Gösterge Ekonomi Politikine Eleştirel Bir Bakış eserleri kavram kümeleri

“Üretim Aynası”nda; üretim, ekonomi, toplumsal, diyalektik, Marksist, radikal, değiş tokuş, ekonomik, politik, değer, Marks, kapitalist, devrimci kavramlarının yoğun olarak kullanıldığı belirlenmiştir. Gerçek kavramı grafikte yer alacak kadar yoğun kullanılırken mekân kavramı yer almasa da kitapta geçmektedir. “Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm”de; simgesel, değiş tokuş, ölüm, toplumsal, ekonomi, üretim, özgü, değer, emek, politik, gerçek kavramlarından yoğun olarak bahsedilmektedir. Gerçek kavramı yoğun olarak kullanılanlar arasında yer alsada mekân kavramı grafikte yer almasa da kitapta yer yer bulunmaktadır. “Foucault’yu Unutmak”da iktidar, cinsellik, baskı, iktidar, arzu, Foucault, unutmak, politik, iktidara, gerçek, gerçeklik, ayartma, üretim kavramları yoğunluktadır. Gerçek kavramı yoğun bulunan kavramlar arasında yer alırken mekân kavramı grafikte yer almasa da kitapta geçmektedir (Şekil 6).



Şekil 6. Üretim Aynası, Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm ve Foucault’yu Unutmak eserleri kavram kümeleri

“Sessiz Yiğınların Gölgesinde ya da Toplumsalın Sonu”nda; toplumsal, kitle, kitleler, temsil, politik, meydan, nesnel, simgesel, toplum, model kavramları yoğunluktadır. Mekân ve gerçek kavramları yoğun olarak yer almasa da kitapta yer almaktadır. “Baştan Çıkarma Üzerine”de; çıkarma, cinsel, meydan, oyunun, cinsellik, çıkarıcı, arzunun, gerçek, kadın, haz kavramları yoğunluktadır. Gerçek kavramı yoğun olarak kitapta yer alırken mekân kavramı grafikte yer almasa da içerikte bulunmaktadır. “Simülakrlar ve Simülasyon”da; gerçek, toplumsal, simülasyon, gerçeğin, özgü, iletişim, iktidar, nükleer, simülakrlar kavramları yoğunluktadır. Gerçek, kitapta en sık rastlanan kavramdır. Mekân kavramı ise grafikte yer almasa da kitapta geçmektedir (Şekil 7).



Şekil 7. Sessiz Yiğınların Gölgesinde ya da Toplumsalın Sonu, Baştan Çıkarma Üzerine ve Simülakrlar ve Simülasyon eserleri kavram kümeleri

“Çaresiz Stratejiler”de; çaresiz, stratejiler, nesne, ayartma, toplumsal, nesnenin, gerçek, biçim, cinsel, ironik kavramları yoğunluktadır. Gerçek kavramı, kitapta yoğun olarak kullanılan kelimeler arasında yer alırken; mekân kavramı sık kullanılsa da kitapta yer almaktadır. “İlahi Sol”da; toplumsal, sol, komünist, iktidar, siyasi, parti, gerçek, tarihsel ve siyaset kavramları yoğunluktadır. Mekân ve gerçek kavramları yoğun olarak yer almasa da kitapta yer almaktadır. “Kötülüğün Şeffaflığı”nda; politik, gerçek, cinsel, iletişim, yapay, doğru, kökten, estetik, sanat ve trans kavramları yoğunluktadır. Gerçek, kitapta en sık bulunan kavramlardandır. Mekân kavramı ise grafikte yer almasa da kitapta geçmektedir (Şekil 8).



Şekil 8. Çaresiz Stratejiler, İlahi Sol ve Kötülüğün Şeffaflığı eserleri kavram kümeleri

“Kusursuz Cinayet”te; gerçek, gerçeklik, kusursuz, yanılsama, gerçekliğinin, yanılsamanın, cinayet, gerçeğin, yapay ve doğal kavramları yoğunluktadır. Gerçek, kitapta en sık bulunan kavramdır. Mekân kavramı ise grafikte yer almasa da kitapta tek bir bölümde geçmektedir. “Tam Ekran”nda; gerçek, cinsel, siyasal, politik, iletişim, büyük, toplumsal, felaket, değer, yapay ve sanat kavramları yoğunluktadır. Gerçek, kitapta en sık rastlanan kavramdır. Mekân kavramı ise grafikte yer almasa da kitapta geçmektedir. “Hakikat mi Radikallik mi? Mimarlığın Geleceği”nde; mimari, mimarlık, mimarlığın, sanal, gerçek, mekân, mekânın, sanat, inşa ve zihinsel kavramları yoğunluktadır. Mimari, kitapta en sık rastlanan kavramdır. Mekân ve gerçek kavramı ise sıklıkla kullanılan kavramlar arasındadır (Şekil 9).



Şekil 9. Kusursuz Cinayet, Tam Ekran ve Hakikat mi Radikallik mi? Mimarlığı Geleceği eserleri kavram kümeleri

“İmkânsız Takas”da; imkânsız, takas, gerçek, kötülük, radikal, gerçeklik, iyilik, yapay ve toplumsal kavramları yoğunluktadır. Gerçek, kitapta en sık rastlanan kavramlar

arasındadır. Mekân kavramı ise grafikte yer almasa da kitapta geçmektedir. Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe”sinde; mimarlık, mimarlığın, mimari, tekil, nesne, mekân, gerçek, büyük, estetik ve sanat kavramları yoğunluktadır. Mimarlık, kitapta en sık rastlanan kavramdır. Mekân ve gerçek kavramı ise sıklıkla kullanılan kavramlar arasındadır. “Bir Parçadan Diğere”nde; düşünce, gerçeklik, gerçekten, fotoğraf, doğru, büyük, toplumsal, imge, gerçek ve kötülük kavramları yoğunluktadır. Gerçek, kitapta en sık rastlanan kavramlar arasındadır. Mekân kavramı ise grafikte yer almasa da kitapta geçmektedir (Şekil 10).



Şekil 10. İmkânsız Takas, Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe ve Bir Parçadan Diğere eserleri kavram kümeleri

“Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği”nde; gerçek, gerçeklik, kötülük, özgü, bütünsel, nesnel, gerçekle, imge ve gerçekliğin kavramları yoğunluktadır. Gerçek ve gerçeklik, kitapta en sık rastlanan kavramlardır. Mekân kavramı ise grafikte yer almasa da kitapta geçmektedir. “Sanat Komplosu”nda; sanat, sanatın, estetik, yanılısama, nesne, gerçek, simülasyon, form ve gerçeklik kavramları yoğunluktadır. Gerçek, kitapta en sık rastlanan kavramlardandır. Mekân kavramı ise kitapta geçmemektedir. “Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi”nde; imge, imgenin, sayısal, fotoğraf, analogik, otomatik, teknoloji, yoksun ve teknolojinin kavramları yoğunluktadır. Gerçek ve gerçeklik, kitapta en sık rastlanan kavramlardır. Mekân kavramı ise kitapta geçmemektedir (Şekil 11).



Şekil 11. Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği, Sanat Komplosu ve Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi eserleri kavram kümeleri

“Karnaval ve Yamyam”da meydan, yamyam, simgesel, egemenlik, politik, egemen, olumsuz, tarihsel ve boyutlara kavramları yoğunluktadır. Gerçek ek almış haliyle (gerçekle), kitapta en sık rastlanan kavramlardır. Mekân kavramı ise kitapta geçmemektedir. “Can Çekişen Küresel Güç”de; küresel, terör, güç, simgesel, politik, meydan, bütünsel, gerçek, boyun, kötülük, gücün ve hegemonya kavramları yoğunluktadır. Gerçek, kitapta en sık rastlanan kavramlardır. Mekân kavramı ise grafikte yer almasa da kitapta geçmektedir (Şekil 12).



Şekil 12. Karnaval ve Yamyam ve Can Çekişen Küresel Güç eserleri kavram kümeleri

Bu bağlamda, Baudrillard’ın tüm yazın eserleri arasında örneklem grubunun belirlenebilmesi için frekans analizi sonucunda kelime bulutları içerisinde, mekân ve gerçek kavramlarının yer alma hallerinin sayısal verileri çıkartılmıştır. Eserlerden yüksek yüzdellik

değerlerine sahip olanlardan mekâna dair olanlar mavi renkle, gerçeğe dair olanlar turuncu renkle belirtilmiştir (Tablo 10).

Tablo 10. Eserlerin mekân ve gerçek kavramına dair yüzdeler

Eserler	Kavram	
	Mekân Yüzdeler	Gerçek Yüzdeler
Baştan Çıkarma Üzerine	0,01	0,27
Bir Parçadan Diğerine	0,01	0,47
Can Çekişen Küresel Güç	0,01	0,57
Çaresiz Stratejiler	0,01	0,42
Foucault'yu Unutmak	0,01	0,39
Gösterge Ekonomi Politikası Hakkında Bir Eleştiri	0,01	0,33
Hakikat mi Radikalizm mi? Mimarlığın Geleceği	0,14	0,66
İlahi Sol	0,01	0,43
İmkânsız Takas	0,01	0,42
Karnaval ve Yamyam	-	0,01
Kötülüğün Şeffaflığı	0,01	0,24
Kusursuz Cinayet	-	0,89
Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi	-	0,01
Nesneler Sistemi	0,02	0,29
Sanat Komplosu	-	0,46
Sessiz Yığınların Gölgesinde	0,01	0,01
Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm	0,01	0,32
Simülakrlar ve Simülasyon	0,01	0,40
Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği	0,01	0,79
Tam Ekran	0,01	0,43
Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe	0,20	0,39
Tüketim Toplumu	0,01	0,21
Üretimin Aynası	0,01	0,27

Tablodan da anlaşılacağı üzere, mekân kavramına dair sayısal olarak referans veren eserler; “Hakikat mi Radikalizm mi? Mimarlığın Geleceği”, “Nesneler Sistemi”, “Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe” ve “Tüketim Toplumu” kitabıdır. Fakat bu kitaplarda mekân kavramının yoğunluğuna bakıldığında “Hakikat mi Radikalizm mi? Mimarlığın Geleceği” ve “Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe” kitapları yüksek değerlerle diğerlerinden ayrılmaktadır. Bu nedenle mekân kavramına dair okuma yapmak üzere “Hakikat mi Radikalizm mi? Mimarlığın Geleceği” ve “Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe” kitapları örneklem alanına seçilmiştir. Ayrıca Baudrillard'ın eserlerinin içeriklerine bakıldığında sadece bu eserlerin mimarlık özelinde kaleme alındığı görülmektedir. Dolayısıyla mekâna dair bir tanımlamanın yapılacağı bu çalışmada örneklem ilk etabını bu eserlerin oluşturması gerekliliğini desteklemektedir.

Gerçek kavramı ise; “Can Çekişen Küresel Güç”, “Kusursuz Cinayet”, “Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği” eserlerinde diğerlerine nazaran yoğunluk göstermektedir. Bu eserlerden “Kusursuz Cinayet” ve “Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği”, içerik olarak gerçek kavramına yoğunlaştığı ve bunun bir göstergesi olarak yüzdellik dilimlerinin yüksek bir değere sahip olduğu için -gerçek kavramına dair okumalar yapmak üzere- örneklem alanına seçilmişlerdir. Ayrıca 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. Bu nedenle gerçek kavramına dair örneklem olarak bu iki kitabın seçilmesinde hem frekans analizi hem de içerikleri etkilidir.

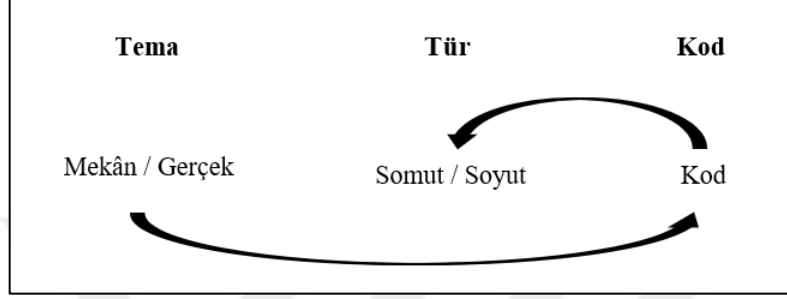
2.6. Jean Baudrillard’ın Yazın Eserlerini Metinsel Çözümleme Yaklaşımı

Eserlerin programa yüklenmesi ve örneklemin belirlenmesinin ardından belirlenen kitaplar üzerinden mekân ve gerçek kavramı tanımlayacak kavramları belirlemek amacıyla okumalar yapılmıştır. Okumalar sürecinde mekân ve gerçeği tanımlayan kavramlar birer kod olarak tanımlanmıştır. Kodlamalar, tanımlayan kavramı içeren cümleler özelinde yapılmıştır. Kısacası mekân veya 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; mekân ve gerçeğe dair analizlerin cümle içerisindeki konu içerikleri ve anlamları doğrultusunda yapılacak olmasıdır.

Kod sisteminde tema, alt tema ve kod olmak üzere üç sınıflandırma bulunmaktadır. Sınıflandırmada temadan koda doğru ölçek daralmaktadır. Araştırma kapsamında bu sınıflandırmadan bahsedilirken gruplandırma üzerine odaklanıldığı anlam karmaşası olmaması adına alt tema yerine tür kelimesi kullanılmıştır.

Araştırma kapsamında iki adet tema bulunmaktadır. Bunlar, mekân ve gerçektir. Mekân ve gerçek kavramlarına yönelik yapılan içerik analizinde ise kodlar belirlenmiştir. Kod sistemi oluşturulurken hem tümdengelimci hem de tümevarımcı bir yol izlenmiştir. İlk olarak; temalara özelinde kodlar belirlenmiştir. İkincil olarak; kodların temaları göz önüne alınarak türler belirlenmiştir. Belirlenen tema-tür-kod kurgusu doğrultusunda analizlere geçilmiştir. Mekân kavramı ve gerçek kavramına dair türler “somut” ve “soyut” olarak belirlenmiştir (Şekil 13). Türlerin somut ve soyut olarak belirlenmesinin -sınıflandırma

yapabilmenin dışında- birtakım nedenleri bulunmaktadır. Bu nedenlerin başında, mekân ve gerçek kavramlarının var olma ve yok olma durumu gösterilebilir. Var olma durumu fiziki bir varlığı, yok olma durumu maddesi olmayanı temsil etmektedir. Aslında “somut” kelimesi maddi, fiziksel var olma durumunu anlatan bütün kelimeleri, “soyut” kelimesi de maddi olmayan, duyuşsal, sanal olma durumunu anlatan kelimeleri ifade etmektedir.



Şekil 13. Tümevarımcı ve tümdengelimci tema, tür ve kod ilişkisi gösteren grafik

Kitaplar üzerinden yapılan okumalar doğrultusunda belirlenen kodlar, kodların cümle içerisinde taşıdıkları anlamlara bağlı olarak türlere göre gruplandırılmıştır. Araştırmanın tema, tür ve kodları Tablo 11’de yer almaktadır.

Tablo 11. Mekân kavramı ve gerçek kavramına ait tür ve kodlar

Kod Sistemi	
Tema	Mekân
Tür	Somut
	Konvansiyonel
	Yaşayan saydamlık
	Esnek
Kod	Yanılsama / İllüzyon
	Kökten
	Yapısız
	Özgür
	Dağınık
Tür	Soyut
	Değiş tokuş
	Gözü pek
	Paralel
Kod	Sonsuz
	Gizli
	Rastgele
	Yapay

Tablo 11'in devamı

	Şiirsel
	Belirsizlik
	Ruha sahip
Kod	Öngörülemeyen
	Baş döndürücü
	Duyusal olmayan
	Radikal
Tema	Gerçek
Tür	Somut
	Nesnel
	Olgusal
	İşlevsel
	Evrensel
	Kültür
Kod	Apaçık
	Görüntü
	Kütle
	Yanılsama / İllüzyon
	İlkeli
	Nesnel İllüzyon
Tür	Soyut
	Bütünsel
	Spekülatif
	İngesel
	Simülasyon
	Simülasyonla üretilen
	Ayrıcalıklı
	Teknik
	Büyüyen
	Simülakr
	Yararsız
	Kancık
Kod	Düşsel / Kurmaca
	Boyun eğilmeyen
	Kesin olmayan / Net değil / Belirsiz
	Bulmaca
	Varsayım
	Ölüp sonradan dirilen
	Genel geçer
	Şuurunu yitirmiş / Bilinçsiz
	Alegori
	İnanç
	Hileli

Kodlama sisteminde, bazı kodların yanında taksim işareti (/) ile kelime ya da kelimeler bulunmaktadır. Bunun nedeni; eş anlamlı olan kodların tek olarak kodlanmasıdır. Ayrıca kodların kavram olarak tanımlamalarına Ek 6'da yer verilmiştir. Tanımlamalar, Baudrillard'ın kullandığı anlamlar üzerinden yapılmıştır.

Belirlenen kurgunun keskin sınırları bulunmamaktadır. Kurgunun en ideal ya da en doğru kurgu olduğu iddia edilmemektedir. Kurgu sistemi, tez kapsamında araştırmacının okumaları doğrultusunda oluşturduğu özgün bir yaklaşımdır. Türler, kodların genel olarak değerlendirilmesi ve tezin ana kavramları olan temalar doğrultusunda oluşturulmuştur.

Tezin bundan sonraki bölümünde veriler, görseller ve tablolar aracılığıyla paylaşılacaktır. Analiz edilen verinin nasıl kullanılacağına bağlı olarak bir takım görselleştirme araçları seçilmiştir. Araştırmada birbirinden farklı görselleştirme araçlarının kullanılmasının birçok nedeni bulunmaktadır. Bu nedenler; amaçlar, görselleştirme araçları ve özellikleri başlıkları altında Tablo 12’de gösterildiği gibidir.

Tablo 12. Analiz için kullanılan görselleştirme araçları, amaçları ve özellikleri

ARAÇ	AMAÇ	ÖZELLİK
Kodlara genel bakış grafiği	Hangi türün yoğun olarak kullanıldığını belirlemek	Türlerin yoğunluğunun sayısal değerlerinin gösterimi
Belge değişken istatistiği	Kodların kodlanma yoğunluğunu belirlemek Hangi kodun daha yoğun olduğunu belirlemek	Kodların sayısal değerlerinin gösterimi
Tek vaka modeli	Kodların bulunduğu cümlelerin kod-tema grafiğinde gösterilmesi	Kodların genel olarak görünümü, kodlanan cümlelerin tema, tür ve kodlar ile gösterimi
İki vaka modeli	Her iki tema için örneklemelere dair kodlamaların ilişkisinin gösterilmesi	Kitaplardaki kodların, türlerin birbiriyle ilişkisinin gösterimi
Kod matris tarayıcısı	Kodların kitaplarda kodlanma sayılarının bütün olarak gösterilmesi	Kodlamaların örneklem üzerindeki dağılımının sayısal gösterimi

2.7. Jean Baudrillard’ın Yazın Eserlerindeki Binaların Belirlenmesi

“Mekân” temasına dair kodlamaların yapıldığı örnekleme oluşturan iki kitap bulunmaktadır. Baudrillard, bu kitaplarda mekâna dair düşüncelerine yer verirken binalar üzerinden örneklere de yer vermiştir. Tezin birincil amacı olan mekân gerçekliğinin tanımlanması için bu binalar üzerinden bir çalışma yürütülmüştür. Araştırma kapsamında gerçek kavramına ait kodlamalar belirlenen örnek binaların tanıtım metinlerinde aranmıştır. Araştırmada başından sonuna kadar metinler üzerinden yürütüldüğü için yine binaların tanıtımını yapan metinler üzerinden kodlamaların varlığı sorgulanmıştır.

Kitaplardaki binalar bir takım seçim kriterlerine tâbi tutularak belirlenmiştir. Binalar bu seçim kriterlerini karşılmasına bağlı olarak belirlenmiştir. Seçim kriterleri şu şekildedir:

- Tasarımın uygulanmış olması
- Tasarıma dair fotoğraf-çizim-metin gibi verilere ulaşımın dijital ortamda kolay olması

Seçim kriterleri doğrultusunda belirlenen binalar Tablo 13’de gösterilmiştir. Binalar için hazırlanan kimlik kartları Ek 2’de yer almaktadır. Binalara ait kimlik kartlarında tasarımlarına ait fotoğrafları, çizimleri bulunmaktadır. Binalar için hazırlanan tanıtım metinleri ise İrdelemeler bölümünde yer almaktadır.

Tablo 13. Kitaplarda yer alan ve seçilen binaların yapım aralığı ve mimar(lar)ı

Bina	Yapım Aralığı	Mimar(lar)
Versailles Tiyatrosu	1770	Ange-Jacques Gabriel
Villa Savoye	1929	Le Corbusier
Dünya Ticaret Merkezi	1966 – 1973	Minoru Yamasaki & Emery Roth & Son
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 Müzesi	1998	Kenzo Tange

2.8. Bölüm Değerlendirmesi

Araştırmanın bir ön çalışması olarak yapılanların anlatıldığı bu bölümde belirlenen amaca hizmet eden bir kurgu oluşturulmuştur. Çalışmanın kurgusuna uygun olduğu düşünülen içerik analizi yönteminin kullanılmasına karar verilmiştir. 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. Kod sistemi oluşturulurken mekân ve gerçek kavramlarına dair yer verilen literatür bilgilerinden yararlanılmıştır. Küreselleşen dünyanın etkisiyle zamanla kavramların hem tanımında hem de algısında değişimler olduğu görülmüştür. Her iki kavrama dair tanımlayıcı değere sahip sözcüklerin kendi içinde bir grup

oluřturması için somut ve soyut olmak üzere iki bařlıkta gruplanmıřtır. Gruplamada kelimeler üst ölçekten ve olabildiđince öz haliyle ifade etmek amacıyla bu kavramlar seçilmiřtir. Bundan sonraki bölümde bu gruplamalar sonucunda kavramlar ve eserler üzerinden belirlenen kod sistemlerine değinilmiřtir.

Bu bölüme kadar olan kısımda ve devam eden bölümlerde; mekân, gerçek ve mekân gerçekliđi kavramları için hazırlanan tablolarda kavramlar arasındaki ayrımı belirtmek amacıyla mekân kavramı mavi; gerçek kavramı turuncu; mekân gerçekliđi kavramı gri renk ile gösterilmiřtir. Ayrımın net olarak yapılabilmesi için renkler; arařtırmacı tarafından kavramların hissettirdiklerinden yola çıkılarak seçilmiřtir. Fakat Bulgular bölümünde yer alan Őekil 14, 15, 20, 21'deki renklendirmeler program tarafından atandıđı için deđiřtirilememiřtir.

3. BULGULAR

Araştırmanın bulguları üç bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde; eserlerin kod sistemleri, mekân ve gerçek kavramına dair tür ve kodların MAXQDA aracılığıyla oluşturulan görsel araçları; ikinci bölümde, kodların istatistikleri yer almaktadır.

3.1. Jean Baudrillard'ın Seçili Eserlerinde Kod Sistemlerinin Belirlenmesi

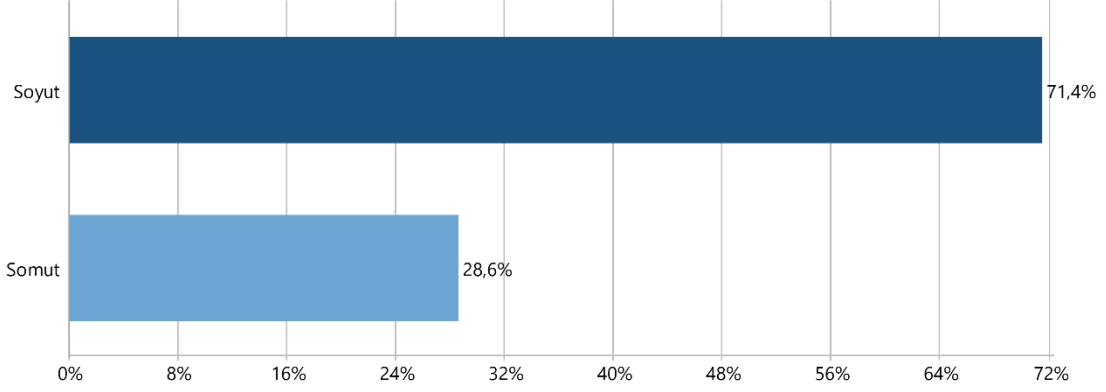
Araştırmanın önceki bölümünde kitaplar Word haline getirilerek programa yüklenmiş, ardından mekân ve gerçek kavramına yönelik okumalar yapılarak kavramları tanımlayan sözcükler belirlenmiştir. Belirlenen sözcükler araştırmanın kodlarını oluştururken kodlar araştırmacının yaptığı okumalar doğrultusunda keskin sınırları olmamakla birlikte üst temalara göre gruplandırılmıştır. Araştırmanın bu bölümünde üst temalar ve temalar bağlamında analizlerde elde edilen bilgiler ilk önce kitaplar için ayrı ayrı, sonrasında iki kitabın karşılaştırıldığı görsel araçlarla, genel olarak ortaya konulmaktadır.

3.1.1. Mekân Temasına Dair Kod Sistemlerinin Belirlenmesi

Mekân temasının tür ve kodları dair bulgular görselleştirme araçları ile bu bölümde sunulmaktadır. Her kitap özelinde ayrı ayrı olacak şekilde bulgulara yer verilmiştir. Bu doğrultuda her iki kitap için bölümler aşağıdadır.

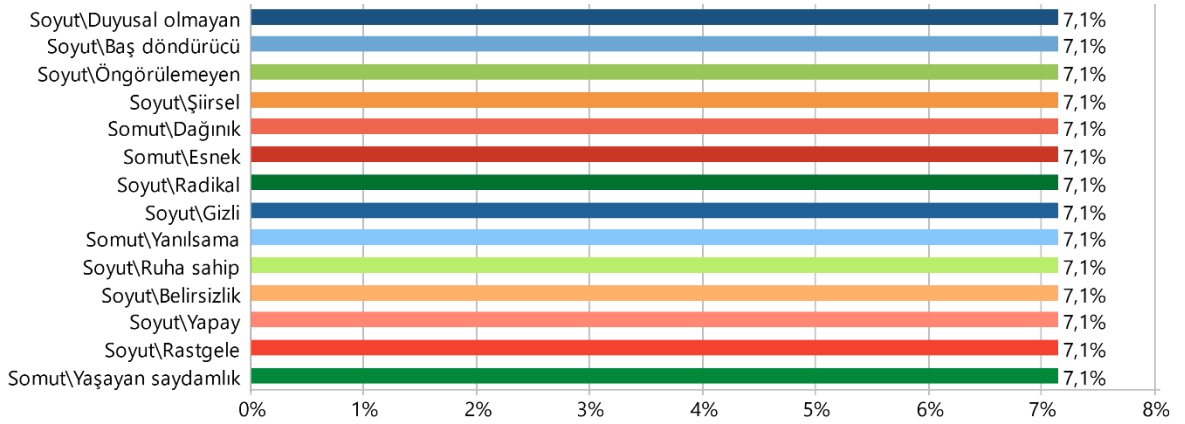
3.1.1.1. Hakikat mi Radikallik mi? Mimarlığın Geleceği Eserinin Kod Sisteminin Belirlenmesi

“Hakikat mi Radikallik mi? Mimarlığın Geleceği” için yapılan ilk analiz, metin kodlanırken en fazla hangi türlerin kullanıldığının belirlenmesi için türlerin genel bakış grafiğidir. “Hakikat mi Radikallik mi? Mimarlığın Geleceği” kitabında yer alan “mekân” temasına ait türler “somut” ve “soyut” tan oluşmaktadır. “Soyut” türüne ait kodlar kodlanmış bölümlerin büyük çoğunluğunu oluşturmaktadır. “Somut” başlığı altındaki kodlar %28,6’lık değere sahiptir (Şekil 14).



Şekil 14. Hakikat mi Radikallik mi? Mimarlığın Geleceği’nde mekân temasındaki türlerin kodlanma oranları

“Hakikat mi Radikallik mi? Mimarlığın Geleceği” kitabındaki kodlamaların oranlarına bakıldığında, bütün kodların eşit orana sahip olduğu görülmektedir. Kitapta yer alan kodların birer adet olduğu anlaşılmaktadır. Fakat Şekil 30’da gösterildiği gibi tür oranlarında farklılıklar yer almaktadır (Şekil 15).

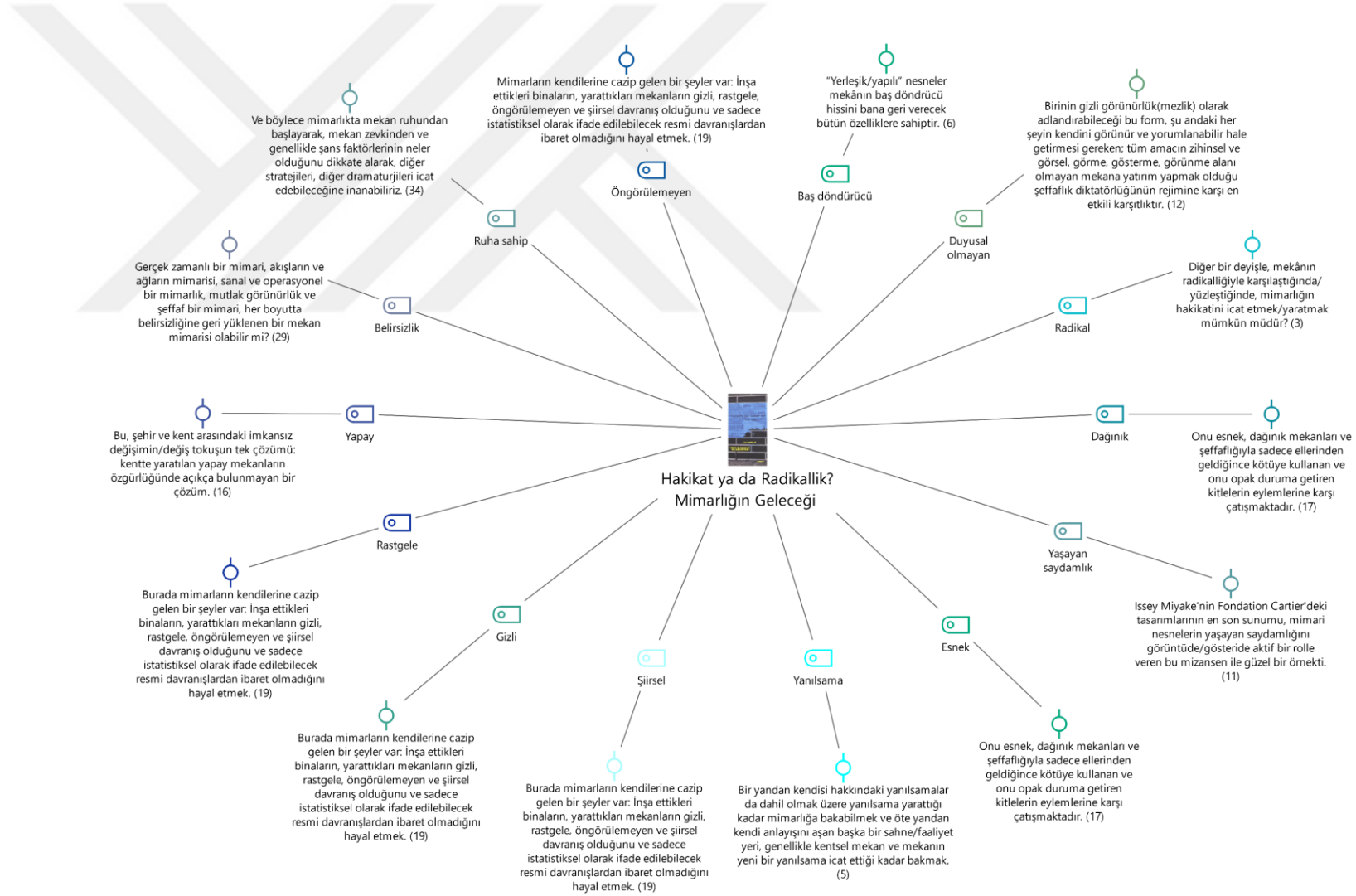


Şekil 15. Hakikat mi Radikallik mi? Mimarlığın Geleceği’nde kodlara genel bakış, belge değişkenlerinin istatistikleri

Tek vaka modelinde, kodların yanında bulunan parantez içindeki rakamlar o kodun kaç kere kodlandığını temsil etmektedir. Kitap ile kodlar arasındaki çizgilerin kalınlıkları kodların kullanım sıklığını göstermektedir. “Hakikat mi Radikallik mi? Mimarlığın Geleceği” tek vaka modelinde kodların kodlanma sıklığı eşit olduğu için çizgi kalınlıklarında

farklılıklar bulunmamaktadır. Ayrıca tek vaka modelinde kitapta kodlanan cümleler, kodlar ile çizgilerle gösterilmektedir. Cümlelerin yanında parantez içerisinde bulunan rakamlar hangi paragrafta bulunduğu simgelemektedir. Kodların analiz sürecinde tek vaka modelindeki verilerin gösterim şekli kolaylık sağlayacaktır (Şekil 16).

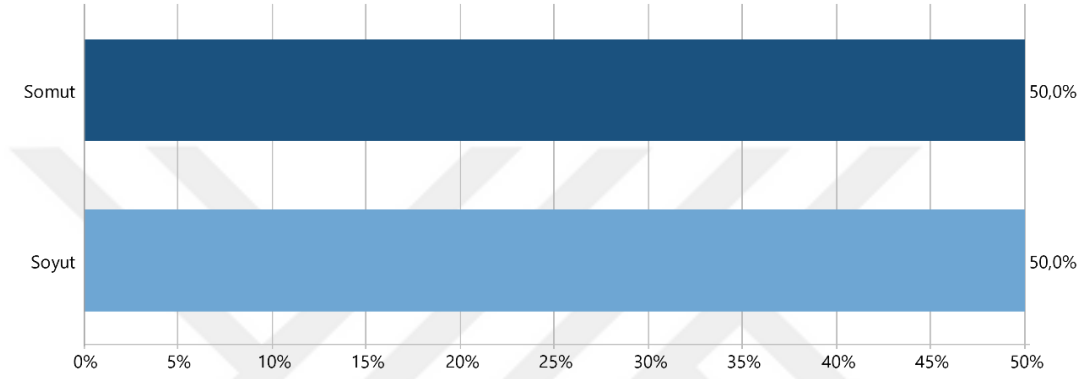




Şekil 16. Hakikat mi Radikalite mi? Mimarlığın Geleceđi tek vaka modeli

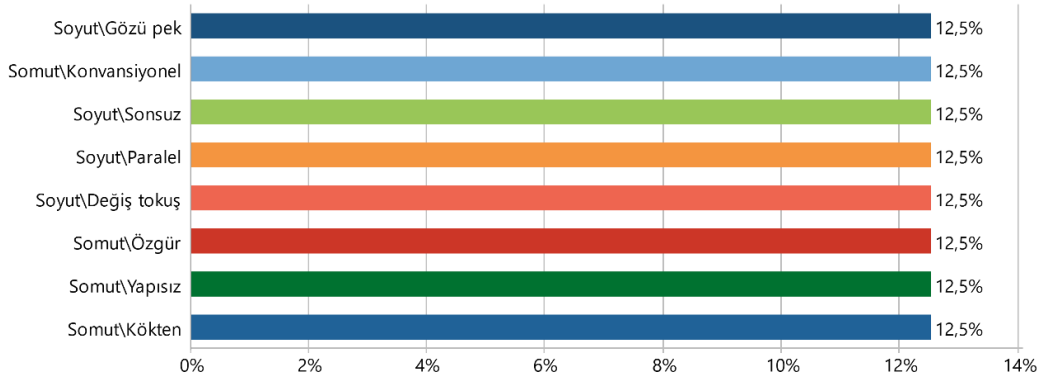
3.1.1.2. Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe Eserinin Kod Sisteminin Belirlenmesi

“Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe” için yapılan ürlere genel bakış grafiğinde “mekân” temasına ait alt kodlar “somut” ve “soyut” tan oluşmaktadır. Her iki türe ait kodlar kodlanmış bölümlerin yarısını oluşturmaktadır. Kodlanmış bölümlerin iki eşit parçaya ayrıldığı görülmektedir (Şekil 17).



Şekil 17. Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe mekân temasındaki türlerin kodlanma oranları

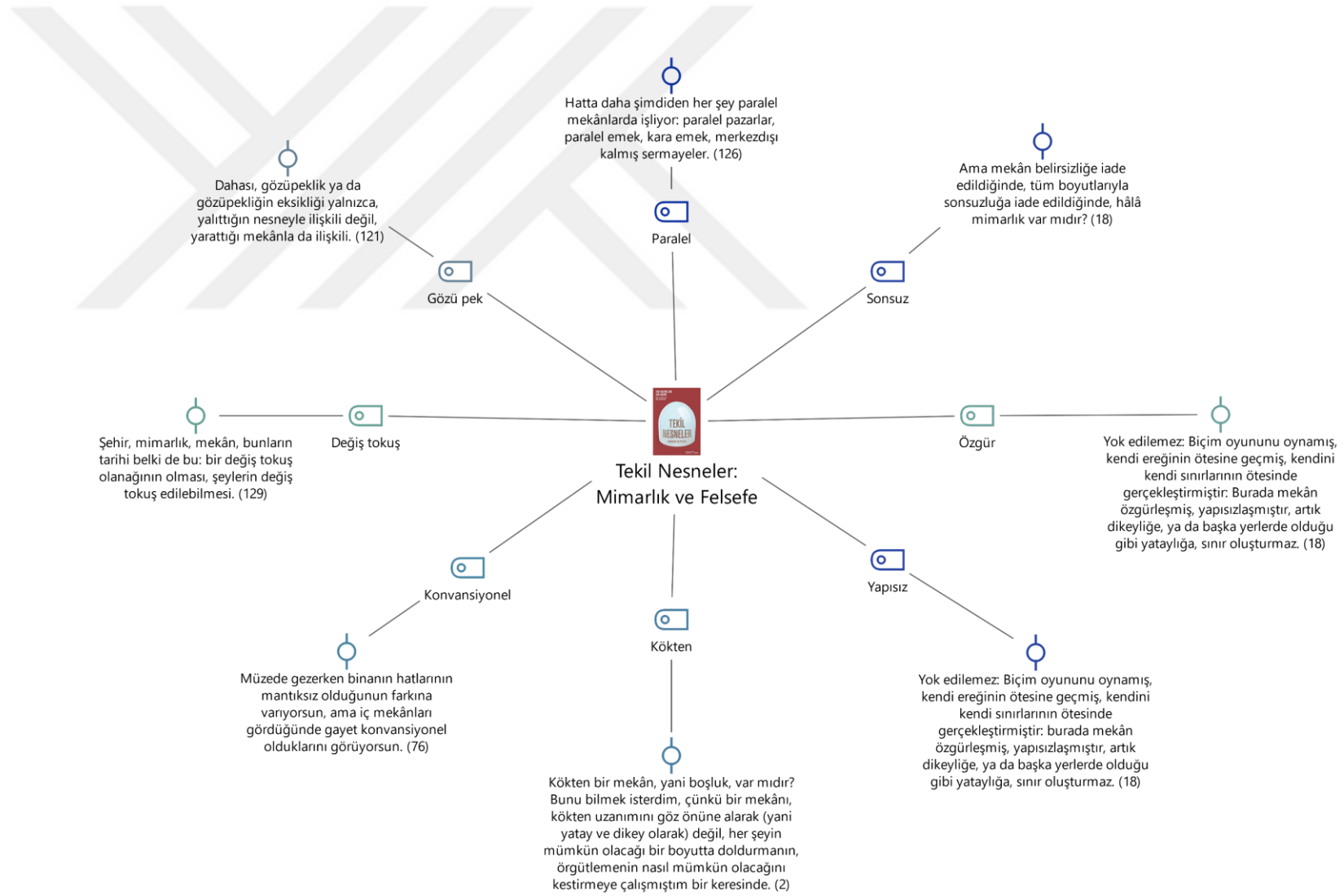
“Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe” kitabında bulunan kodların kullanım oranlarına bakıldığında, bütün kodların eşit orana sahip olduğu görülmektedir. Bu bağlamda her kodlamanın bir defaya mahsus olduğu belirlenmiştir (Şekil 18).



Şekil 18. Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe kodlara genel bakış, belge değişkenlerinin istatistikleri

“Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe” tek vaka modeli analizinde kodların kodlanma sıklığı eşit olduğu için çizgi kalınlıklarında farklılıklar bulunmamaktadır. Ayrıca tek vaka modelinde kitapta kodlanan cümleler, kodlar ile çizgilerle gösterilmektedir. Tek vaka model analizi, kodlanan cümlelerin gösterimini sağladığı için kodların analizi sürecinde kolaylık sağlayacaktır (Şekil 19).





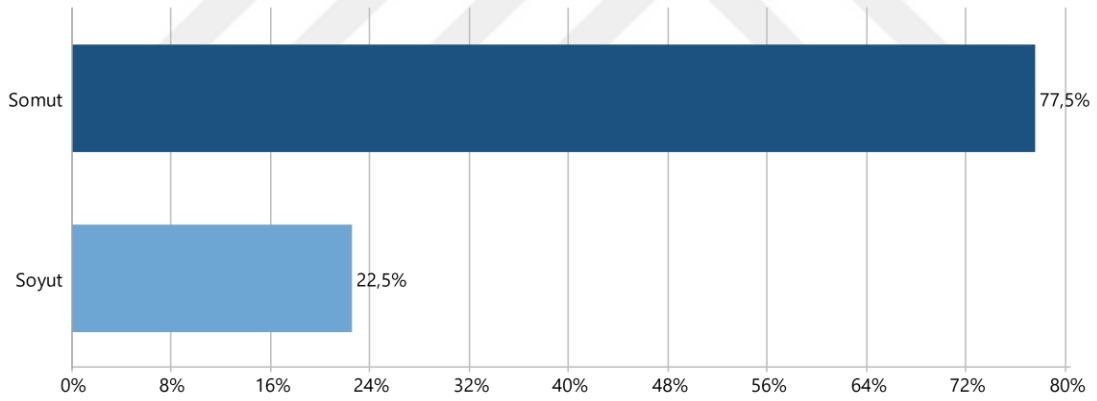
Şekil 19. Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe tek vaka modeli

3.1.2. Gerçek Temasına Dair Kod Sistemlerinin Belirlenmesi

Gerçek temasının tür ve kodları dair bulgular görselleştirme araçları ile bu bölümde sunulmaktadır. Her kitap özelinde ayrı ayrı olacak şekilde bulgulara yer verilmiştir. Bu doğrultuda her iki kitap için bölümler aşağıdadır.

3.1.2.1. Kusursuz Cinayet Eserinin Kod Sisteminin Belirlenmesi

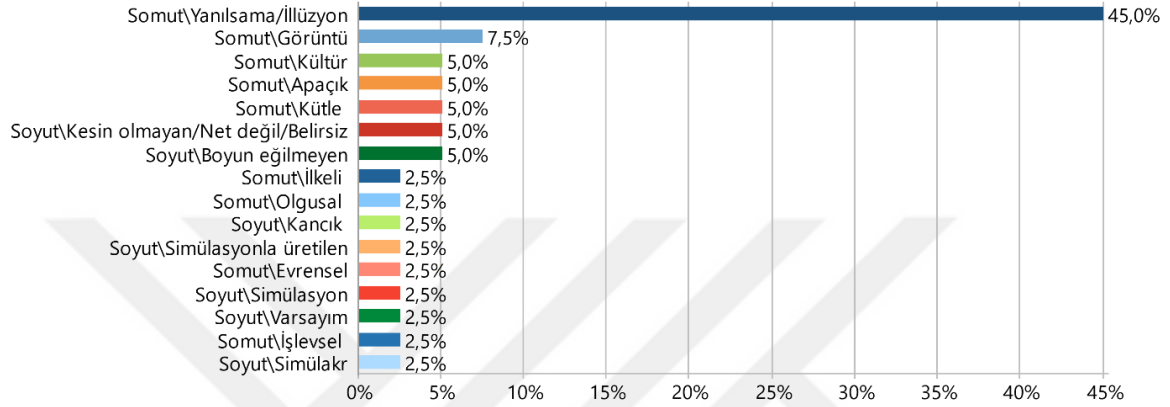
“Kusursuz Cinayet” kitabında ilk olarak, metin kodlanırken en fazla hangi türün kullanıldığının belirlenmesi için türlere genel bakış grafiği analizi yapılmıştır. Kusursuz Cinayet kitabında yer alan “gerçek” temasına ait türler “somut” ve “soyut” tan oluşmaktadır. “Somut” türüne ait kodlar, kodlanmış bölümlerin yarısından fazlasını oluşturmaktadır. “Soyut” başlığı altındaki kodlar ise %22,5’lik değere sahiptir (Şekil 20).



Şekil 20. Kusursuz Cinayet’te gerçek temasındaki türlerin kodların oranları

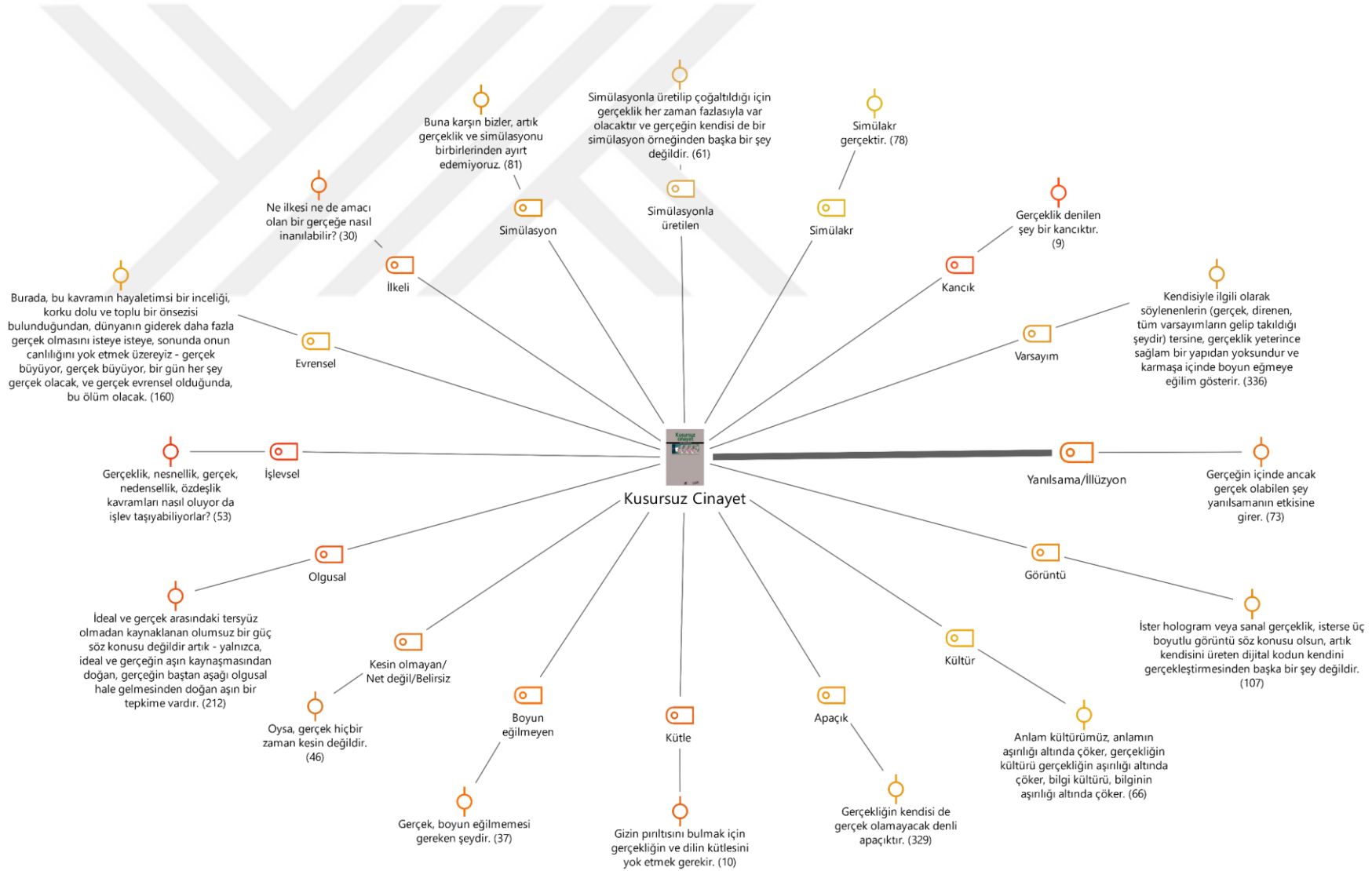
Kod bulutu ve belge değişken grafiğine göre, “Kusursuz Cinayet” gerçek kavramını tanımlarken en fazla “somut” türündeki “yanılsama / illüzyon” konusuna odaklanmaktadır. Kitabın konusu gerçeğin kaybolması, artık var olmaması olduğu için gerçeğin varlığının kanıtlanması veya gerçeğin yerini alan simülakrların gerçek olduğuna dair iddialarını güçlendirmek amacıyla yanılsamalardan yararlanıldığının bir göstergesidir. Ayrıca ikincil en fazla bulunan kodun “görüntü” olması “yanılsama / illüzyon” kodlamasını içerik açısından desteklemektedir. Kısacası gerçeğin yok olması, yanılsama ve görüntü başlıkları

üzerine yoğunlaşarak anlatılmaktadır. Ayrıca gerçeğin varlığını sürdürdüğü iddiaları güçlendirecek, nesnel olarak var olduğunu destekleyen apaçık ve kütle gibi kavramlar kullanılmıştır. Bu anlamda gerçekliğin yok olmasının konuşulduğu bir dönemde, gerçeği tanımlamak için yanılısamanın yoğun olarak kullanıldığının belirlenmesi önemli bir veridir (Şekil 21).



Şekil 21. Kusursuz Cinayet kodlara genel bakış, belge değişkenlerinin istatistikleri

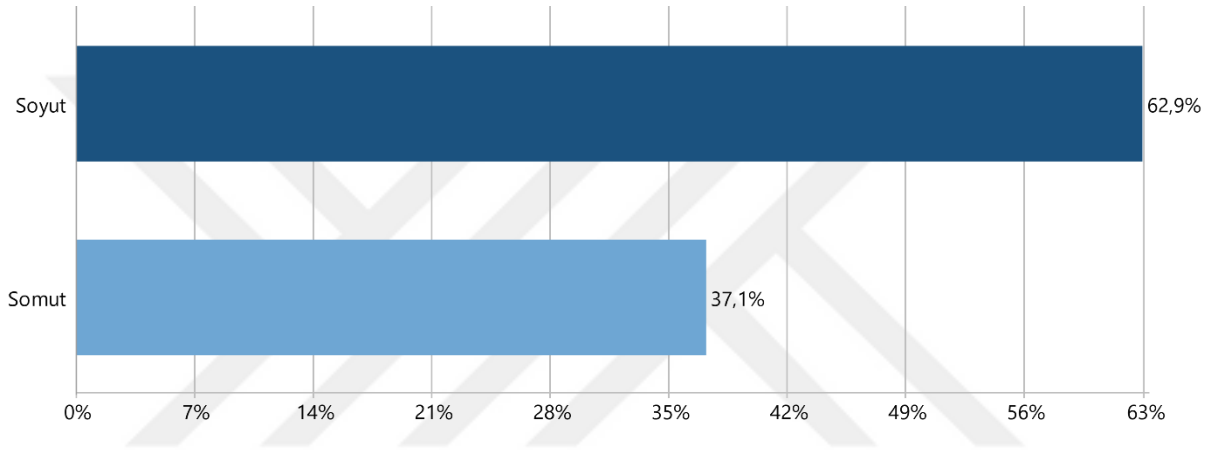
“Kusursuz Cinayet” tek vaka modeli analizinde kodların kodlanma sıklığına bağlı olarak çizgi kalınlıklarında farklılık bulunmaktadır. Kitapta en fazla bulunan kod “yanılısama / illüzyon” olduğu için en kalın çizgiye sahiptir. Yoğunluk sıralarına göre “görüntü, boyun eğilmeyen, kesin olmayan / net değil / belirsiz, kültür, apaçık, kütle” kodları takip etmektedir. Tek bir alanda bulunan kodlara ait cümleler grafikte yer alırken, birden fazla kodlananlar yine tek bir kod cümlesi ile gösterilmiştir. Bunun temel nedeni görselde karmaşanın önüne geçmektir. Çünkü Şekil 22’de görüldüğü gibi cümlelerin uzunluğu birbirinden farklıdır.



Şekil 22. Kusursuz Cinayet ile tek vaka modeli

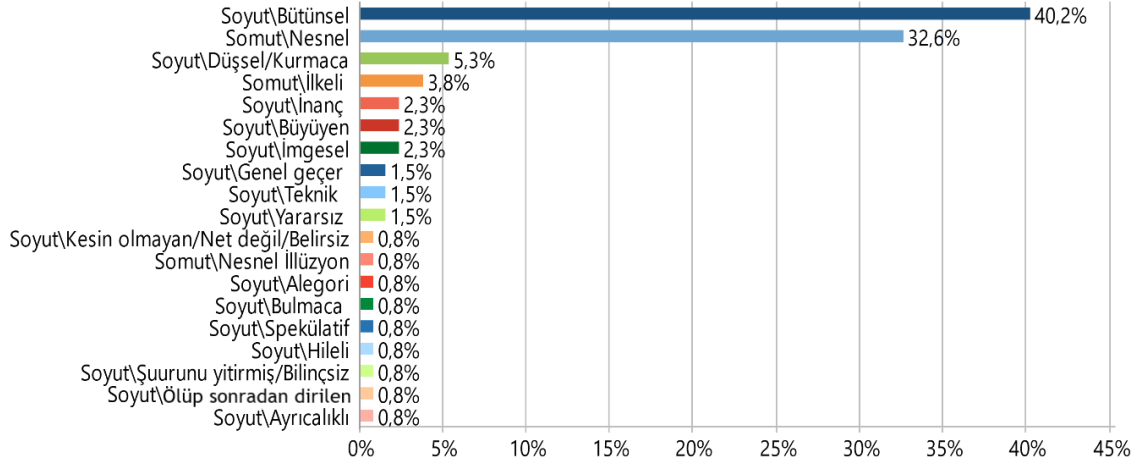
3.1.2.2. Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği Eserinin Kod Sisteminin Belirlenmesi

“Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği” kitabında ilk olarak yapılan analiz türlerine genel bakış grafiğidir. “Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği” kitabında yer alan “gerçek” temasına ait türler “somut” ve “soyut” tan oluşmaktadır. “Soyut” türüne ait kodlar, kodlanmış bölümlerin büyük bir bölümünü oluşturmaktadır. “Somut” başlığı altındaki kodlar ise %37,1’lik değere sahiptir (Şekil 23).



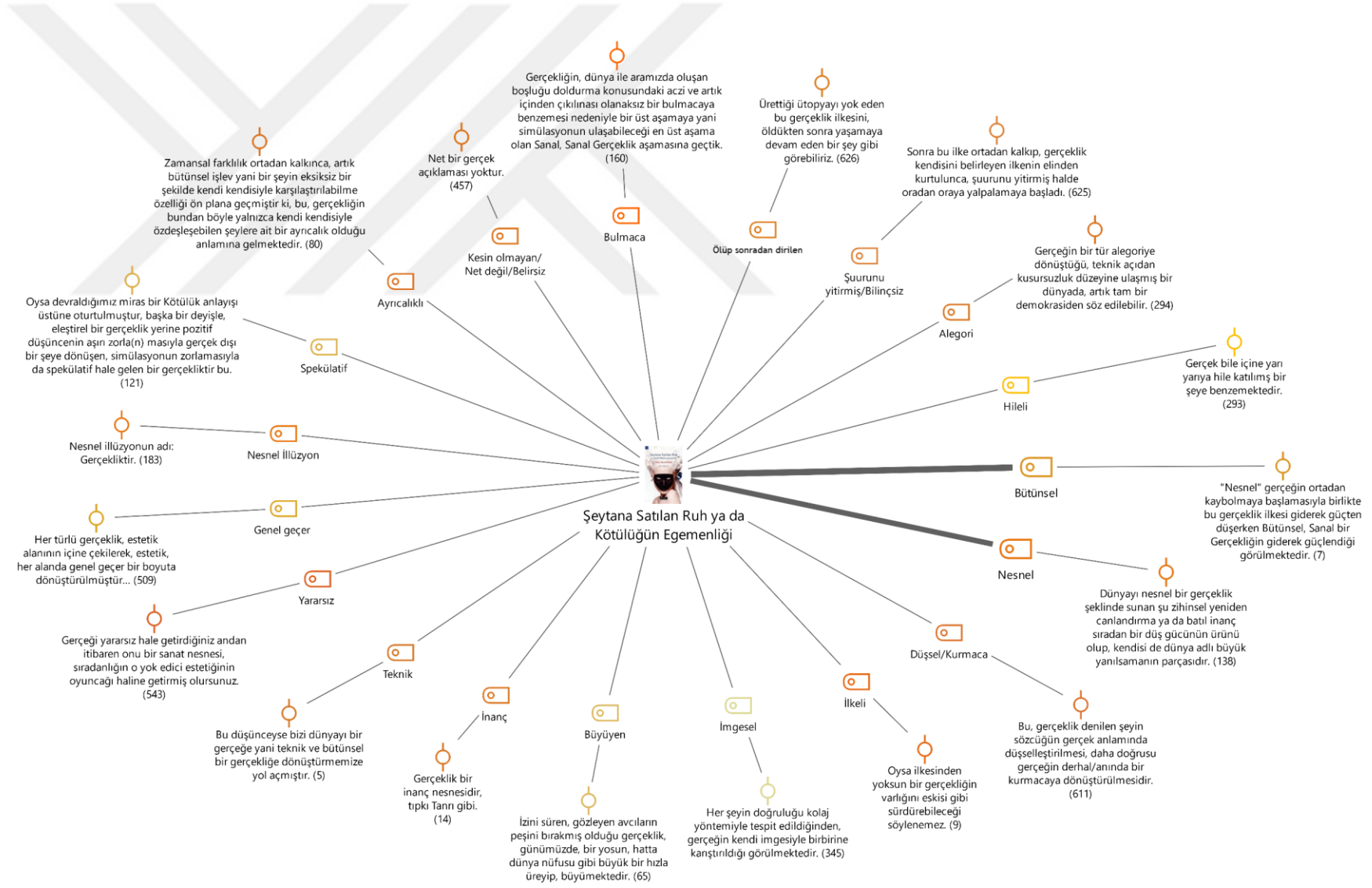
Şekil 23. Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği’nde gerçek temasındaki türlerin kodların oranları

“Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği” kitabında bulunan kodların kullanım oranlarına bakıldığında, En fazla “bütünsel” ve “nesnel” kodların kullanıldığı görülmektedir. Baudrillard’ın eserinde gerçeğin süreç içerisinde yaşadığı değişimi anlattığı göz önüne alındığında bu iki kodun kodlanması sayısının fazla olması olağan bir durumdur. Baudrillard, nesnel gerçeklikten bütünsel gerçekliğe geçildiğini savunmaktadır. En fazla “soyut” türündeki kodlamaların olması da bu düşüncesini destekler niteliktedir. Genel olarak kodlamaların sıklık değerleri % 5,3, %3,8, % 2,3, % 1,5, % 0,8 olarak değişmektedir (Şekil 24).



Şekil 24. Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği kodlara genel bakış, belge değişkenlerinin istatistikleri

“Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği” tek vaka modeli analizinde kodların kodlanma sıklığına bağlı olarak çizgi kalınlıklarında farklılıklar yer almaktadır. Kitapta en fazla bulunan kod “bütünsel” olduğu için en kalın çizgiye sahiptir. Yoğunluk sıralarına göre “nesnel, düşsel / kurmaca, ilkeli, imgesel, büyüyen, inanç, teknik, yararsız, genel geçer” kodları takip etmektedir. Tek bir alanda bulunan kodlara ait cümleler grafikte yer alırken, birden fazla kodlananlar için kodlanma sayıları çok fazla olduğu için iki veya üç kodlanan cümlenin gösterimi eklenmiştir. Fakat görselde okuma karmaşasının engellemek adına bütün kodlanan cümlelere yer verilmemiştir. Çünkü Şekil 25’de görüldüğü gibi cümlelerin uzunlukları değişim göstermektedir.



Şekil 25. Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği tek vaka modeli

3.2. Mekân Teması ve Gerçek Temasındaki Kodların İstatistiği

Araştırma kapsamında oluşturulan kod sistemine ilişkin ön bilgiler Kod Sistemi başlığı altında verilmişti. Araştırmanın bu bölümünde, bir önceki bölümünde kitaplar özelinde tür ve kodların görsel araçlarla sunulan bilgilerinin istatistiksel verileri yer almaktadır.

Kod sisteminde toplamda 270 kodlama bulunmaktadır. Bunlardan 22’si “mekân” teması altında, 248’i “gerçek” teması altındadır. “Mekân” temasında 22 kod bulunmaktadır. “Mekân” temasındaki “somut” türünde 8, “soyut” türünde 14 kodlama bulunmaktadır (Tablo 14).

Tablo 14. Kod sistemindeki mekân temasına ait kodların sayısal değerleri

Kod Sistemi		Frekans
Tema	Mekân	22
Tür	Somut	8
Kod	Konvansiyonel	1
	Yaşayan saydamlık	1
	Esnek	1
	Yanılsama	1
	Kökten	1
	Yapısız	1
	Özgür	1
	Dağınık	1
Tür	Soyut	14
Kod	Değiş tokuş	1
	Gözü pek	1
	Paralel	1
	Sonsuz	1
	Gizli	1
	Rastgele	1
	Yapay	1
	Şiirsel	1
	Belirsizlik	1
	Ruha sahip	1
	Öngörülemeyen	1
	Baş döndürücü	1
	Duyusal olmayan	1
	Radikal	1

“Gerçek” temasında 33 kod bulunmaktadır. “Gerçek” teması 248 kodlamaya sahiptir. “Somut” türünde 117, “soyut” türünde 111 kodlanma yer almaktadır (Tablo 15).

Tablo 15. Kod sistemindeki gerçek temasına ait kodların sayısal değerleri

Kod Sistemi		Frekans
Tema	Gerçek	248
Tür	Somut	117
	Nesnel	80
	Olgusal	1
	İşlevsel	1
	Evrensel	1
	Kültür	2
Kod	Apaçık	2
	Görüntü	3
	Kütle	2
	Yanılsama / İllüzyon	18
	İlkeli	6
	Nesnel İllüzyon	1
Tür	Soyut	131
	Bütünsel	92
	Spekülatif	1
	İmgesel	3
	Simülasyon	1
	Simülasyonla üretilen	1
	Ayrıcalıklı	1
	Teknik	2
	Büyüyen	3
	Simülakr	1
	Yararsız	2
	Kancık	1
Kod	Düşsel / Kurmaca	7
	Boyun eğilmeyen	2
	Kesin olmayan / Net değil / Belirsiz	3
	Bulmaca	1
	Varsayım	1
	Ölüp sonradan dirilen	1
	Genel geçer	2
	Şuurunu yitirmiş / Bilinçsiz	1
	Alegori	1
	İnanç	3
	Hileli	1

Kod sistemindeki kod ve kodlama sayılarını incelemenin ardından kitaplar ve kodların ilişkilerini görmek için Kod Matris Tarayıcısı analizi yapılmıştır. Kod sisteminde sütunlar kitapları, satırlar kodları göstermektedir. Satır ve sütunların çakıştığı alanlarda bulunan rakamlar kodların kodlanma sayısını anlatmaktadır. Satır sonlarında bir üst kısımda anlatılan toplam sayısal değerler yer almaktadır.

“Mekân” temasındaki kodların tekil kodlar olduğu görülmektedir. Yani “mekân” temasındaki her kod bir defa kodlanmıştır. “Hakikat mi Radikallik mi? Mimarlığın Geleceği” ve “Tekil Nesnel: Mimarlık ve Felsefe kitabında”; “soyut” türündeki kodlar yoğunluktadır. “Gerçek” temasındaki kodlarda ise birden fazla kodlanan kodlar

yoğunluktadır. “Kusursuz Cinayet” kitabında; “somut” türünde kodlar fazla iken, “Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği” kitabında; “soyut” türündeki kodlar fazladır (Şekil 26).

Kod Sistemi	Şeytana Satılan Ruh Ya d...	Kusursuz Cinayet	Tekil Nesnel: Mimarlık...	Hakikat ya da Radikallık: Mim...	TOPLAM
Mekân					0
Somut					0
Özgür			1		1
Dağınık				1	1
Yapısız			1		1
Kökten			1		1
Konvansiyonel			1		1
Yaşayan saydamlık				1	1
Esnek				1	1
Yanılsama				1	1
Soyut					0
Şiirsel				1	1
Değiş tokuş			1		1
Gözü pek			1		1
Paralel			1		1
Sonsuz			1		1
Gizli				1	1
Rastgele				1	1
Yapay				1	1
Belirsizlik				1	1
Ruha sahip				1	1
Öngörülemeyen				1	1
Bağ döndürücü				1	1
Duyusal olmayan				1	1
Radikal				1	1
Gerçek					0
Somut					0
Nesnel	43				43
Olgusal		1			1
İşlevsel		1			1
Evrinsel		1			1
Kültür		2			2
Apaçık		2			2
Görüntü		3			3
Kütle		2			2
Yanılsama/İllüzyon		18			18
İlkel	5	1			6
Nesnel İllüzyon	1				1
Soyut					0
Bütünsel	53				53
Spekülatif	1				1
İmgesel	3				3
Simülasyon		1			1
Simülasyonla üretilen		1			1
Ayncaklık	1				1
Teknik	2				2
Büyüyen	3				3
Simülakr		1			1
Yararsız	2				2
Kancık		1			1
Düşsel/Kurmaca	7				7
Boyun eğilmeyen		2			2
Kesin olmayan/Net değil/Belirsiz	1	2			3
Bulmaca	1				1
Varsayım		1			1
Ölüp sonradan dirilen	1				1
Genel geçer	2				2
Şuurunu yitirmiş/Bilinçsiz	1				1
Alegori	1				1
İnanç	3				3
Hileli	1				1
TOPLAM	132	40	8	14	194

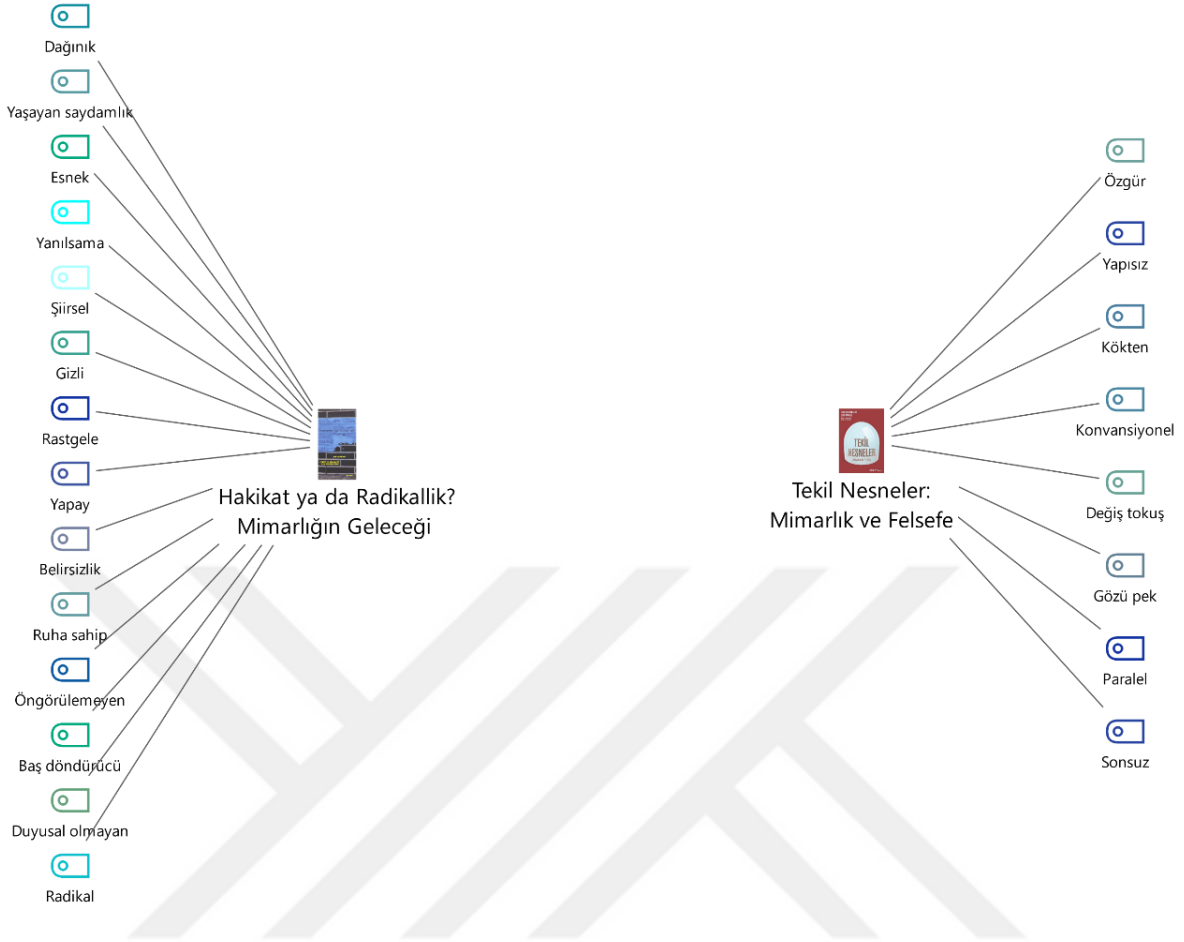
Şekil 26. Kod matris tarayıcısı

4. İRDELEMELER

Araştırmanın bu bölümünde bulgular kısmında yer alan bilgilerin analizi yapılmıştır. Bu bölüm; iki kısımdan oluşmaktadır. İlk kısımda; kodlara dair analizlere yer verilmiştir. İkinci kısımda; gerçek kavramına dair kodlarla örnek binaların gerçekliği okunmuştur.

4.1. Kavramlara Ait Kodların Yorumlanması

Kodların analizinde ilk olarak iki vaka modelinden yararlanılmıştır. İki vaka modeli, örneklem olan iki kitabın kod ilişkilerinin bir diyagram ile karşılaştırılmasını sağlamaktadır. Böylelikle ilişki olması da olmaması da farklı şekillerde yorumlanabilecek durumların bir göstergesi niteliğindedir. Kitapların odak noktasında yer aldığı, kodların kitaplara çizgisel hatlarla bağlantısının gösterildiği bir diyagramdır. “Mekân” temasına ait iki vaka modeli analizi incelendiğinde kitaplarda kod çakışması olmadığı belirlenmiştir (Şekil 27). Bu bağlamda, kitaplar her ne kadar yakın zamanlarda kaleme alınsalar da Baudrillard mekân tanımlarken birbirinden farklı kavramlardan yararlanmıştı. Bu durum bir zıtlık değil Baudrillard’ın zihninde mekân kavramının çok boyutlu olduğunun bir göstergesidir.



Şekil 27. Mekân teması iki vaka modeli

“Mekân” kavramı için, Baudrillard’ın mimarlık özelindeki düşüncelerine odaklanan kitapları ele alınmıştır. Bu eserlerin basım yılları (Aralık 1999-26 Nisan 2000) birbirini takip eder niteliktedir. Bu nedenle bir karşılaştırma yapmak yerine kodlamalar bir bütün olarak ele alınmıştır. Baudrillard ile Nouvel arasındaki söyleşilerinden oluşan “Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe”, aralarındaki diyaloglarda mimarlığın ve mimarın konumuna dair gizli mesajlara odaklanmaktadır. Kitap, önceden tanımlanmış, tamamen dolu, kontrollü, görünür, hegemonik ve tekrarlayan bir dünyada mimari nesnelere ve bir mimarın olasılıkları aracılığıyla sistemdeki tekillik veya sızıntı olasılıkları arayışındadır. Baudrillard, “Hakikat mi Radikallik mi? Mimarlığın Geleceği” kitabında ise mimarlığın geleceğini sorularla sorgulamaktadır. Kitap mimarlık üzerine yoğunlaşsa da Baudrillard mimarlığın geleceği, mimarlığın hakikati, mekânın radikalliği ve mimari yanılsama dair fikirlerini destekler nitelikte moda ve fotoğrafçılıktan da örneklere yer vermektedir. Bu bağlamda kitaplardaki mekân kavramına dair kodlar Şekil 28’ de gösterilmiştir.

Kod Sistemi	Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe	Hakikat ya da Radikallık: Mimarlığın Geleceği	TOPLAM
▼ Mekân			0
▼ Somut			0
Özgür	1		1
Dağınık		1	1
Yapısız	1		1
Kökten	1		1
Konvansiyonel	1		1
Yaşayan saydamlık		1	1
Esnek		1	1
Yanılsama		1	1
▼ Soyut			0
Şiirsel		1	1
Değiş tokuş	1		1
Gözü pek	1		1
Paralel	1		1
Sonsuz	1		1
Gizli		1	1
Rastgele		1	1
Yapay		1	1
Belirsizlik		1	1
Ruha sahip		1	1
Öngörülemeyen		1	1
Baş döndürücü		1	1
Duyusal olmayan		1	1
Radikal		1	1
Σ TOPLAM	8	14	22

Şekil 28. Mekân teması kod matrisi

Bu kodlamalar, Baudrillard'a göre mekânın tanımını oluşturmaktadır. Bu bağlamda, Baudrillard'a göre mekân soyut anlamda baskın özelliklere sahiptir. Mekânın somut özellikleri ikinci planda kalmaktadır. Baudrillard'ın mekâna somuttan ziyade soyut bir anlam yüklediği söylenebilir. Soyut olarak mekâna yüklediği anlamlar özel olarak incelendiğinde zihinsel / bilişsel / düşünsel kavramlar dikkat çekmektedir. Somut olarak mekâna yüklediği anlamlar ise genel olarak mekânın sınırlarına, sınırların formuna yönelik kavramlardan oluşmaktadır. Ayrıca onun mimarlık ile özel olarak ilgilenmediğini ama konu içerikleri dahilinde yer yer bahsetmek durumunda kaldığının biliniyor olması bu durumu desteklemektedir. Yani, Baudrillard mekânın tasarım kararlarının altında yatan düşünceye, olguya yönelik yorumlarda bulunmaktadır.

“Gerçek” kavramının tanımlanması için kavrama odaklanan, farklı zaman dilimlerinde (3 Ocak 1995-29 Nisan 2004) yayınlanmış iki kitap incelenmiştir. Baudrillard, “Kusursuz Cinayet”te gerçeğin yok olduğuna odaklanmaktadır. “Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği”nde ise gerçek kavramının yaşadığı değişime değinmektedir. Aslında bir nevi gerçeğin yaşadığı değişimi “Kusursuz Cinayet” ile “Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği”nde yapılan kodlamalar ortaya koymaktadır. Çünkü Baudrillard gerçeğe dair,

gerçeğin yok olmasına dair düşüncelerini “Kusursuz Cinayet”te net bir şekilde ortaya koymaktadır. Aradan geçen dokuz yıl sonrasında “Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği” ile gerçeğin yaşadığı değişimi yani var olma ve yok olma, yok olarak yerini simülakrların almasını iki gerçeklik gruplaması yaparak anlatmaktadır. Bu gerçeklik halleri nesnel ve bütünsel gerçekliktir. Baudrillard, gerçeğin nesnel gerçeklikten bütünsel gerçekliğe geçtiğini savunmaktadır. Nesnel gerçeklik, kısaca fiziki gerçeklik yani varlık halini oluştururken; bütünsel gerçeklik sanal gerçekliği tanımlamaktadır. Bu bağlamda “Kusursuz Cinayet”in gerçeğin nesnel halini; “Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği”nin gerçeğin bütünsel halini temsil ettiğini söyleyebiliriz. Bu nedenle iki kitabın kodlamaları bir bütün olarak ele alınmamakta, iki grup halinde değerlendirilmektedir.

“Gerçek” teması altındaki kodlama sistemine bakıldığında, bir önceki bölümde bahsedildiği gibi gerçek için öncesi ve sonrasına dair iki grup olarak yer almaktadır. Fakat bu değişime dair net ayrım “Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği”nde görülmektedir. Her iki kitaba ait kodların alt türleri de aynıdır. Bu durumun temel nedeni, gerçeğin yok olmasının kitabın ana konusu olmasıdır. Dolayısıyla var olma ve yok olma yani fiziksel ve sanal olan gerçek ayrımı nesnel ve bütünsel gerçek düşüncesinin bir ön hazırlığı niteliğindedir. Bu nedenle her iki kitap için aynı alt tür kullanılmıştır.

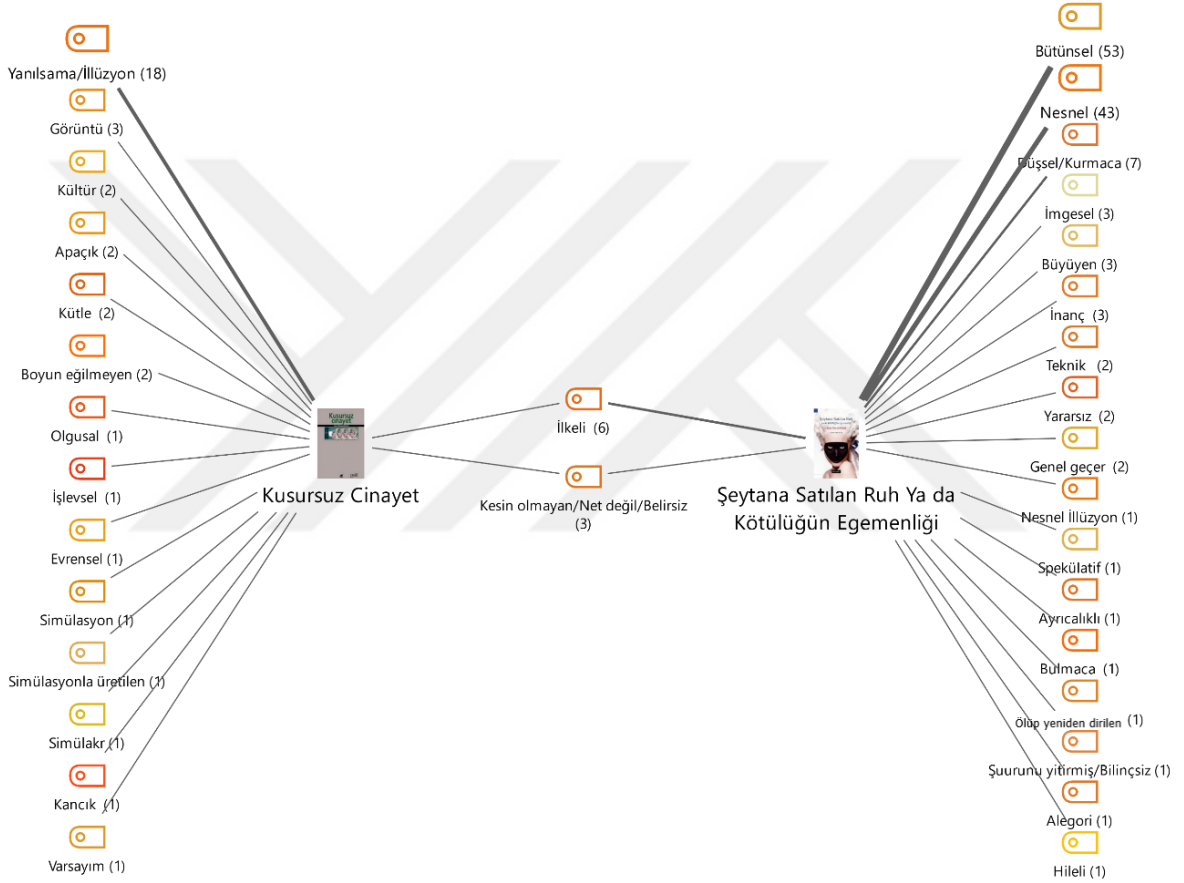
Kitaplar özelinde bakıldığında, “Kusursuz Cinayet”te gerçeğin nesneliği daha fazla kodlanırken “Şeytana Satılan Ruh”da bütünsel gerçeklik daha fazla kodlanmıştır. Bu durum beklenen bir sonuçtur. Çünkü ilk kitapta gerçeğin yok olduğunu anlatmak için öncelikle var olmasının anlatılması gerekmektedir. Dolayısıyla gerçeğin var olmasını anlatan nesnel kodlar yoğunluktadır. “Şeytana Satılan Ruh”da ise gerçeğin yok olduğunu ve artık sanal gerçeğin yani bütünsel gerçeğin var olduğunun benimsenmesi, bütünsel gerçekliğin tanımlaması yapıldığı için bütünsel kodlar yoğunluktadır. Kitaplar özelinde gerçek temasındaki kodlara dair sayısal veriler Şekil 29’daki kod matrisinde gösterilmektedir.

Kod Sistemi	Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Kusursuz Cinayet	TOPLAM
Gerçek			0
Somut			0
Nesnel	43		43
Olgusal		1	1
İşlevsel		1	1
Evrensel		1	1
Kültür		2	2
Apaçık		2	2
Görüntü		3	3
Kütle		2	2
Yanılsama/İllüzyon		18	18
İlkeli	5	1	6
Nesnel İllüzyon	1		1
Soyut			0
Bütünsel	53		53
Spekülatif	1		1
İmgesel	3		3
Simülasyon		1	1
Simülasyonla üretilen		1	1
Ayrıcalıklı	1		1
Teknik	2		2
Büyüyen	3		3
Simülakr		1	1
Yararsız	2		2
Kancık		1	1
Düşsel/Kurmaca	7		7
Boyun eğilmeyen		2	2
Kesin olmayan/Net değil/Belirsiz	1	2	3
Bulmaca	1		1
Varsayım		1	1
Ölüp yeniden dirilen	1		1
Genel geçer	2		2
Şuurunu yitirmiş/Bilişsiz	1		1
Alegori	1		1
İnanç	3		3
Hileli	1		1
Σ TOPLAM	132	40	172

Şekil 29. Gerçek teması kod matrisi

“Gerçek” temasına ait kodların iki farklı zaman dilimi olarak ele alınacağı belirtilmişti. Bu anlamda kitapların iki vaka modeli analizi yapılmıştır (Şekil 30). Bu analiz ile kitaplardaki kodlamaların çakışma durumları, ortak kodlamaların varlığının belirlenmesi amaçlanmıştır. Analiz sonucunda her iki dönemde ortak olan kodların “ilkeli ve kesin olmayan / net değil / belirsiz” olduğu belirlenmiştir. Ortak olan bu kodlardan “ilkeli”, nesnel alt türünde iken; “kesin olmayan / net değil / belirsiz” kodlaması bütünsel alt temasındadır. Bu durum her iki dönemde de gerçeği anlatmak için nesnel ve bütünsel alt türündeki kodlardan yararlanıldığı için beklenen bir sonuçtur. Fakat gerçeğin her iki dönemde de hem bir belirsizlik içinde olması hem de ilkeli olması düşündürücüdür.

Baudrillard gerçeğin değişimini, yok olmasını ve yerini simülakrlara, simülasyona bırakmasını anlatırken, bir olgunun gerçekliğini tartışmaktadır. Yani gerçek mi yoksa simülakr mı sorunsalında belirsiz olduğunu dile getirmektedir. Fakat analiz sonucunda Baudrillard için gerçek belirsiz iken aynı zamanda da ilkelidir. Burada gerçeğin ilkeli olmasından kastedilenin gerçek olan gerçeğin ilkeli olması durumu dile getirilmektedir. Bu nedenle de ilkeli kodlaması somut alt temasındadır.



Şekil 30. Gerçek temasında iki vaka modeli

4.2. Jean Baudrillard'ın Mekân ve Gerçek Yaklaşımı ile Yapıların Okunması

Bir önceki bölümde kodlamaların görselleştirme araçları ve kod istatistikleri kullanılarak mekân kavramı ve gerçek kavramı tanımları daha da derinlemesine yorumlarla tanımlanmıştır. Bu bölümde, araştırmanın omurgasını oluşturan mekân gerçekliği kavramının tanımlanması için Bulgular bölümünde Tablo 14'de yer alan binalarla ilgili

Baudrillard'ın eserlerde yer alan söylemleri belirlenmiş ve gerçek kavramına dair kodlar sorgulanmıştır. Binaların anlatımında ikincil söylemlerin çalışmaya dahil olmaması için Baudrillard'ın söylemlerinden yararlanılmıştır. Söylemlerde, “gerçek” temasındaki kodlar üzerinden okunarak aranmıştır. Bu doğrultuda kodlara karşılık cümle grupları belirlenmiştir. Kodlar aranırken somut ve soyut tür ayrımına dikkat edilmiştir.

Gerçek temasına ait kodların aranmasının temel nedeni, Baudrillard'ın örneklem olan kitaplarında mekâna dair düşüncelerine yer verirken aynı binalardan yararlanmış olmasıdır. Dolayısıyla Baudrillard'ın zihninde belli kalıplara sahip spesifik binaların olduğu görülmüştür. Bu binalar özelinde Baudrillard'ın gerçeği tanımlarken kullandığı kavramları / kodları kullanarak mekân gerçekliği kavramının tanımlanmasının uygun olduğu düşünülmüştür. Ayrıca binalarla ilgili kitaplardan alıntılanan metinler birebir olarak kullanılmış; metinler üzerinden herhangi bir kelime değişimi yapılmamıştır.

Binalar için hazırlanan irdeleme tablolarında söylemler metinsel anlatım; metinlerden cümle alıntıları ve metinsel anlatımda tespit edilen kodlar şekilde üç bölüm bulunmaktadır.

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, ekleme 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 (Tablo 16).

Tablo 16. Versailles Tiyatrosu için oluşturulan metinsel anlatım, metinden alıntılar, metinde tespit edilen somut ve soyut kodlar

Metinsel Anlatım	<p><i>“Versailles Tiyatrosu’na tamamen nötr, ham, bezemesiz, taştan bir koridordan girilir; koridor birdenbire dekor, ince işçilik bakımından muhteşem bir şeye açılır. Bu tiyatronun tasarlandığı, hayal edildiği, gerçekleştirildiği dönem, az önce tarif ettiğim fenomenin başlangıcını ucundan gösterir bize. Bugün artık orada değiliz, bu nosyonları aşmamız gerekiyor; kontrast, eklemleme ya da uzatma nosyonlarını mimari projenin temel kavramları olarak almamız gerekiyor.”</i> (Baudrillard ve Nouvel, 2011).</p>	
Metinsel Anlatımdan Alıntılar	<p><i>“Versailles Tiyatrosu’na tamamen nötr, ham, bezemesiz, taştan bir koridordan girilir...”</i></p>	
Metinsel Anlatımda Tespit Edilen Kodlar	Soyut Kodlar	<p>Düşsel / Kurmaca</p> <p>Teknik</p>
Somut Kodlar	<p>Apaçık</p> <p>Görüntü</p>	

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 oluşturmuştur. Mekân atmosferi oluşturmak için pilotislerden yararlanılması alışlagelmiş olan düzenden farklı olarak giriş kotunu bir üst kota taşımıştır. Taşıyıcı sistemi, mimari elemanları kullanarak işlevsel bir tasarımda yapmış; iç mekân organizasyonunda sınırları ortadan kaldırarak esnek plan düzeni sağlamıştır. Ayrıca sınırları ortadan kaldırması açık mekân konseptini beraberinde getirmiştir (Tablo 17).

Tablo 17. Villa Savoye için oluşturulan metinsel anlatım, metinden alıntılar, metinde tespit edilen somut ve soyut kodlar

Metinsel Anlatım	<p><i>“Le Corbusier’nin Villa Savoye’u hiç bu kadar güzel olmamıştı; dört dörtlük bakımlı, ilk baştakinden de güzel, daha olgun... Hatta kültürel mirasımızın iyileştiğini bile söyleyebilirim. Frank Lloyd Wright’taki Doğu etkilerine bak, ahşap ve tuğlaya bak, bunların ne geleceği olurdu... O zamanlar mimarlıkta avangard olmak, dayanıklılık amacıyla yapılmış olmayan geçici şeylerle yapılmış organik bir yapı tasarlamaktı, örneğin Las Vegas’taki gibi. Ben ki bu şehri otuz yıldır tanıyorum, benim için bu gerçek bir katliam!”</i> (Baudrillard ve Nouvel, 2011).</p>	
Metinsel Anlatımdan Alıntılar	<p><i>“Le Corbusier’nin Villa Savoye’u hiç bu kadar güzel olmamıştı; dört dörtlük bakımlı, ilk baştakinden de güzel, daha olgun...”</i></p>	
Metinsel Anlatımda Tespit Edilen Kodlar	Soyut Kodlar	Spekülatif
Somut Kodlar	Görüntü	

Yerleşik nesnelere 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 nesnelere ilgi duymuştur. Baudrillard için DTM binasının hakikati, hiçbir şeye benzemiyor olmasıyla birbirinin ikizi olan kütlelerin birlikteliğinin “orjinal” 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. Binalara tasarım ölçeğinde bakıldığında, çeşitli işlevsel teknik

detaylara sahiptir. Tasarımın ölçeği nedeniyle cephe kurgusunda pencere boyutları belli bir sistematiكتedir. Pencerelerin bu kurgusu kolonlar ile bütünleşerek cephede bir simülasyon düşsel / kurmaca oluşmaktadır (Tablo 18).

Tablo 18. Dünya Ticaret Merkezi için oluşturulan metinsel anlatım, metinden alıntılar, metinde tespit edilen somut ve soyut kodlar

Metinsel Anlatım	<p><i>“Yerleşik / yapılı” nesnelere 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 harikası olmayan bu tür nesnelere ilgilenirken buldum. Beni büyüleyen mimari önemleri değildi. Benim için soru şuydu: başka bir dünyadan paraşütlenmiş gibi görünen büyük çağdaş mimarlık nesnelere birçoğunda olduğu gibi, bu nesnelere hakikati nedir? Örneğin, Dünya Ticaret Merkezi gibi bir binanın hakikatini göz önüne alırsam / düşünürsem, 1960larda bile zaten mimarlığın bir toplumun profilini ve hiper-gerçek bir dönem yarattığını görüyorum; aslında henüz bilgisayarlı değilse de delinmiş bandın iki şeridi ne kadar çok olsa bile İkiz Kuleler hiçbir şeye benzemez. Bugün onları ikizliğine, zaten klonlamış olduklarını ve gerçekten de “orjinalin” ölümünün bir önsezişi gibi olduğunu söyleyebiliriz.” (Baudrillard, 2013c).</i></p> <p><i>“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. Şimdi, bir gölgenin kaybolması, güneşin kaybolması anlamına gelir; bildiğimiz gibi, onsuz işler sadece oldukları gibi olmaya devam edecektir. Ve gerçekten, bizim sanal evrenimizde, klonların evreninde, gölgesiz evrenimizde, işler sadece oldukları şeydir. Ve onlar çok sayısız kopyada, süresiz olarak çoğaldılar, çünkü bir anlamda gölgeler bir varlığa bağlıydı; o bireysel sınırını belirledi: kendisini sonsuzlukta yeniden üretmesini engelleyen gölgeydi.” (Baudrillard, 2013c).</i></p> <p><i>“Aynı Dünya Ticaret Merkezi için de geçerli: Bu binanın harikası, muhteşem bir şehir şovu, muhteşem bir dikeylik şovu ortaya koyması ve aynı zamanda kentten yendiği kaderin göze çarpan sembolü olması; kentten tarihsel bir form olarak öldüğü şeyin simgesi. Bu mimariye gücünü veren şey şudur: Kayıp bir nesnenin aşırı beklentisinin ve aynı zamanda, bu nesne için geçmişe dönük bir nostalji formudur.” (Baudrillard, 2013c).</i></p> <p><i>“Mimarlığa hiç ilgi duymadım, mimarlık konusunda özel duygularım yok. Ama mekâna ve “inşa edilmiş” denilen nesnelere bana mekân sarhoşluğu veren her şeye ilgi duydum, evet. Beni heyecanlandıran, daha ziyade Beaubourg, Dünya Ticaret Merkezi, Biosphere 2 gibi binalar, yani tekil nesnelere. Ama bunlar benim için tam olarak birer mimarlık harikası değil. Beni cezbeden, bu binaların mimari anlamı değil, tercüme ettikleri dünyaydı. İki kuleli Dünya Ticaret Merkezi gibi bir binanın hakikatini ele alacak olursam, orada mimarlık, daha şimdiden hiper-gerçek 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 ve Nouvel, 2011).</i></p> <p><i>“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 bizzat şehirler hem de tarihsel simgesel biçim olarak şehri tasfiye eden şeyler: yineleme, klonlama. Birbirinin klonu olan iki kule. Bu şehrin sonu demek, ama çok güzel bir son: son ve sona erme. Ve hem simgesel hem de gerçek olan bu ereklilik, mimarın çizim halindeki projesinden, yani mimari nesnenin ilk tanımından çok daha ötede bulunuyor - bu ereklilik harfiyen söyleniyor.” (Baudrillard ve Nouvel, 2011).</i></p>
------------------	--

Tablo 18'in devamı

Metinsel Anlatımdan Alıntılar	<p>“Yerleşik / yapı” nesnelere 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 nesnelere ilgilenirken buldum.” (Baudrillard, 2013c).</p> <p>“Benim için soru şuydu: başka bir dünyadan paraşütlenmiş gibi görünen büyük çağdaş mimarlık nesnelere birçoğunda olduğu gibi, bu nesnelere hakikati nedir?” (Baudrillard, 2013c).</p> <p>“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, 2013c).</p> <p>“Aynısı Dünya Ticaret Merkezi için de geçerli: Bu binanın harikası, muhteşem bir şehir şovu, muhteşem bir dikeylik şovu ortaya koyması ve aynı zamanda kentten yendiği kaderin göze çarpan sembolü olması; kentin tarihsel bir form olarak öldüğü şeyin simgesi.” (Baudrillard, 2013c).</p> <p>“Beni heyecanlandıran, daha ziyade Beaubourg, Dünya Ticaret Merkezi, Biosphere 2 gibi binalar, yani tekil nesnelere. Ama bunlar benim için tam olarak birer mimarlık harikası değil. Beni cezbeden, bu binaların mimari anlamı değil, tercüme 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 dışarı vuruyor, imliyor, tercüme ediyor. Bu iki kule iki adet delikli banda benziyor. Bugün birbirinin klonu oldukları, klonlama döneminin çoktan içinde oldukları söylenebilir.” (Baudrillard ve Nouvel, 2011).</p> <p>“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 bizzat şehirler hem de tarihsel simgesel biçim olarak şehri taşıyan şeyler: yineleme, klonlama. (Baudrillard ve Nouvel, 2011).</p>	Metinsel Anlatımda Tespit Edilen Kodlar	Soyut Kodlar	<p>Spekülatif</p> <p>Simülasyon</p> <p>Ayrıcalıklı</p> <p>Hileli</p>
	Metinsel Anlatımda Tespit Edilen Kodlar	Somut Kodlar	<p>Yanılsama / İllüzyon</p> <p>Kütle</p> <p>Görüntü</p>	

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 yanılısma/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 19).

Tablo 19. Pompidou Merkezi için oluşturulan metinsel anlatım, metinden alıntılar, metinde tespit edilen somut ve soyut kodlar

Metinsel Anlatım	<p>“Sonraki on yılda, daha da derinden çatışkılı olan Pompidou Merkezi, kütle kültürünün bizzat kitleler tarafından felaket biçimde nihayetine erdirilmesini işaret ediyordu: 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), izleyicisi herkes ve her yerde olan tümünden sanal bir mimarlık gibi görünüyor - bir mimari ready-made'den (Duchamp anlamında) çok “zaten yapılmış” bir mimarlık, kendi kendinin şablonu olan saydam bir kupür.” (Baudrillard ve Nouvel, 2011).</p> <p>“Mimarlığa hiç ilgi duymadım, mimarlık konusunda özel duygularım yok. Ama mekâna ve “inşa edilmiş” denilen nesnelere bana mekân sarhoşluğu veren her şeye ilgi duydum, evet. Beni heyecanlandıran, daha ziyade Beaubourg, Dünya Ticaret Merkezi, Biosphere 2 gibi binalar, yani tekil nesnelere. Ama bunlar benim için tam olarak birer mimarlık harikası değil. Beni cezbeden, bu binaların mimari anlamı (sem) değil, tercüme ettikleri dünyaydı.” (Baudrillard ve Nouvel, 2011).</p> <p>“Yeniden Beaubourg örneğini ele alıyorum. Beaubourg neden söz ediyor? Kültürden mi, iletişimden mi? Hayır, bence değil. Beaubourg akıştan, stoklamadan, yeniden dağıtımdan söz ediyor ve Piano ve Rogers'ın yapısı bunu harfiyen söylüyor. Harfiyen söylediği şey, taşıdığına inanılan mesajın neredeyse tam tersi. Beaubourg hem kültürü hem de kültürü öldüren şeyi, kültürün yenik düştüğü şeyi temsil ediyor, yani göstergelerin birbirine karışmasını, aşırı kaynaşmasını, perfüzyonunu vb. Beaubourg'un mimari karakteri bu iç çelişkiyi tercüme ediyor, benim “harfiyet” dediğim de bu.” (Baudrillard ve Nouvel, 2011).</p> <p>“Beaubourg'un gerçekten kültürü imlemek isteyip istemediği sorulabilir... Beaubourg'a mimarlık dünyasından baktığında, Archigram'ın makine-kent kuramını somutlaştırmaya yönelik ilk girişimlerden biri olduğunu görüyorsun. Beaubourg bir anlamda işlevselci kuramların vardığı nokta: Burada mimarlık, binanın hakikatinin tercümesi olmak zorunda, yani bir tür hiper-hakikat. Tüm iç organları ve sınırlarıyla birlikte görülen bir iskelet, her şey hiç alışılmadık derecede göz önünde. İngiliz high-tech'i bu zirveye 60'lı yıllarda tırmanmıştı, ama Beaubourg kadar uzağa giden olmadı- belki bu türden bir sergileme çabasına girişen Lloyd's Binası hariç. Richard Rogers bu hareketi fabrikalarla devam ettirdi... Ama Beaubourg'un konseptinin en ilginç yanı, en başta, iç mekândaki özgürlüktü, mekânın bizzat tasarımındaydı. Sanata yuva olacak -ya da sanatı üretecek- bu makinenin işleyeceği umut edilebiliyordu.” (Baudrillard ve Nouvel, 2011).</p>
-------------------------	--

Tablo 19'un devamı

Metinsel Anlatım	<p>“Orada mutlak olarak öngörülemez olaylar gerçekleşmeliydi. Bu düzlükler tamamlayıcılarla, desteklerle, hareketli uzantılarla yaşayabilirlerdi; her şey destek-tedarik diyalektiği içinde en iyi biçimde örgütlenmeliydi. Beaubourg öncelikle bir taşıyıcıydı. Ama sonra mekân “işlevsel” kılındı ve ilk anlamını tamamen değiştirdi. Hatırlayalım: Ocak 1999’da bir onarım döneminde, cephe otuz metre yüksekliğinde ve yüz küsur metre uzunluğunda bir reklam fotoğrafıyla kaplandı. Beaubourg’ un yapması gereken, serbest ya da kısa vadeye programlanmış olayları (dışsal, içsel, her türden olay) kapmaktı. Sözünü ettiğin içe patlama tamamen beklenmedik biçimde gerçekleşti. Yumurtayla birlikte olanaklar öldürüldü, mekânın olanaklarına ve tümünden boşluğuna içkin olan olanakların oyunu öldürüldü. İç mekânda sıradan bölmelerle tamamen konvansiyonel bir mekânın yeniden inşa edilmesi, Beaubourg’ u basit mimari taşıyıcı konseptinin tam ters yönünde gelişmeye zorladı. Öyle ki, girişlerin üstüne, daha edepli görünsün diye, her türden endüstriyel ya da mekanik gönderme silinebilsin diye, G-string’ ler koydular! Elliye yüz elli metrelik (epeyce geniş) düzlüğün bir duvarla bölünmesini isteyen itfaiyeciler iç mekândaki özgürlüğü kundakladılar. Mekân ortadan kesildi. Tek başına bu müdahale bile boruların sergilenmesindeki zorunluluğu -ve dolayısıyla anlamı da- ortadan kaldırdı; artık iki duvar arasında merkezi bir göbekte de olabilirler.” (Baudrillard ve Nouvel, 2011).</p> <p>“Ama ilk başta çok daha anlamlıydı! Bu taşıyıcı üzerinde çok hızlı bir ritimde oynanması gereken oyun oynanamadı ve Beaubourg taraklanmış taştan bir bina gibi yaşadı. Aşırı tüketim nesnesi olması, her sene inanılmaz sayıda ziyaretçinin akın etmesi, devasallığı vb., bu binanın çok çabuk tükenmesine neden oldu. Bu hızlı yaşlanma onun karakteri aynı zamanda. Ama mimarlıkta amaçlar ile gerçeklik arasındaki mesafenin devasa olduğunu görmek ilginç. Üstelik binayı -konseptiyle değil, şimdiki haliyle- muhafaza etmeye yönelen de mimarlarından biri olan Renzo Piano. Bugün 70’li yılların enerjisini hayal etmek zor!” (Baudrillard ve Nouvel, 2011).</p> <p>“Yerleşik / yapı” nesnel 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 harikası olmayan bu tür nesnelere ilgilenirken buldum. Beni büyüleyen mimari önemleri değildi. Benim için soru şuydu: başka bir dünyadan paraşütlenmiş gibi görünen büyük çağdaş mimarlık nesnelimizin birçoğunda olduğu gibi, bu nesnelere hakikati nedir? Örneğin, Dünya Ticaret Merkezi gibi bir binanın hakikatini göz önüne alırsam / düşünürsem, 1960larda bile zaten mimarlığın bir toplumun profilini ve hiper-gerçek bir dönem ürettiğini / yarattığını görüyorum; aslında henüz bilgisayarlı değilse de delinmiş bandın iki şeridi ne kadar çok olsa bile İkiz Kuleler hiçbir şeye benzemez.” (Baudrillard, 2013c).</p> <p>“Pompidou Merkezi’nin projesini başlangıçta şekillendiren, tüm hedeflerin güncel nesne tarafından nasıl engellendiğidir. Kültür ve iletişimin pozitif bakış açısına dayanan bu proje, sonunda tamamen nesnenin gerçekliğine – hipergerçekliğine – yenik düşmüştür. 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. Buraya çelişki bir şekilde kendiliğinden geldi ve Pompidou Merkezi için sonuç / etki kadere benzeyen bir şeydi. Nesne, hakiki nesne, içinde bir tür kader taşır ve bundan kaçmaya çalışmak kuşkusuz bir hata olacaktır. Bu Tanrı’nın kontrolünün doğruluğunu sorgulamaktadır, ama yapması gereken doğru: nerede bir kişi bir yere bir işlev kazandırmak istiyorsa, diğer herkes kendilerine yok-mekân yapmak için sorumluluk alacak, başka bir kurallar kümesi icat edecek. Bu, bir anlamda ahlaki değil, fakat bildiğimiz gibi toplumlar ahlakları veya pozitif değer sistemleriyle değil, kötü alışkanlıklar ve ahlaksızlıklarıyla ilerleme gösterirler. Ve elbette hayal gücünde, mekânda olduğu gibi, her türlü planlamaya, doğrusallığa veya programlamaya karşı çıkan kaçınılmaz bir çeşit eğrilik olmalıdır.” (Baudrillard, 2013c).</p> <p>“Hakikat ve üstün estetik değerinin burada bir yeri yok. İşlevden, anlamdan, projeden veya programdan hiçbir şey olmuyor. Gerçekçilik her şeydir. Buna bir örnek? Pompidou Merkezini ele alalım. Bu bina ne hakkında konuşuyor? Sanat, estetik, kültür? Hayır, bireylerin, nesnelere veya işaretlerin olup olmadığına dair sirkülasyon, depolama ve akıştan bahseder. Pompidou Merkezi’nin mimarisi de bunları iyi söylüyor, tam anlamıyla söylüyor. Bu kültürel bir obje, belirsiz bir kültür felaketinin kültürel bir anıtıdır. Bununla ilgili fantastik şey- bu istemsiz olsa bile- hem kültürü hem de kader kültürünü yenilediğini ve gittikçe artan bir biçimde yenilediğini gösteriyor: Tüm işaretlerin serpilme, süper füzyon ve karışıklığı.” (Baudrillard, 2013c).</p>
------------------	---

Tablo 19'un devamı

Metinsel Anlatımdan Alıntılar	<p>"...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)"</p> <p>"Beni heyecanlandıran, daha ziyade Beaubourg, Dünya Ticaret Merkezi, Biosphere 2 gibi binalar, yani tekil nesnelere."</p> <p>"Harfiyen söylediği şey, taşıdığına inanılan mesajın neredeyse tam tersi. Beaubourg hem kültürü hem de kültürü öldüren şeyi, kültürün yenik düştüğü şeyi temsil ediyor..."</p> <p>"Beaubourg' a mimarlık dünyasından baktığında, Archigram'ın makine-kent kuramını somutlaştırmaya yönelik ilk girişimlerden biri olduğunu görüyorsunuz. Beaubourg bir anlamda işlevselci kuramların vardığı nokta..."</p> <p>"Beaubourg öncelikle bir taşıyıcıydı. Ama sonra mekân "işlevsel" kılındı ve ilk anlamını tamamen değiştirdi."</p> <p>"İç mekânda sıradan bölmelerle tamamen konvansiyonel bir mekânın yeniden inşa edilmesi, Beaubourg' u basit mimari taşıyıcı konseptinin tam ters yönünde gelişmeye zorladı."</p> <p>"Bu taşıyıcı üzerinde çok hızlı bir ritimde oynanması gereken oyun oynanamadı ve Beaubourg taraklanmış taşın bir bina gibi yaşadı."</p> <p>"Yerleşik / yapı" nesnelere 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 harikası olmayan bu tür nesnelere ilgilenirken buldum."</p> <p>"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."</p> <p>"Bu bina ne hakkında konuşuyor? Sanat, estetik, kültür? Hayır, bireylerin, nesnelere veya işaretlerin olup olmadığına dair sirkülasyon, depolama ve akıştan bahseder."</p> <p>"Bu kültürel bir obje, belirsiz bir kültür felaketinin kültürel bir anıttır. Bununla ilgili fantastik şey- bu istemsiz olsa bile- hem kültürü hem de kader kültürünü yenilediğini ve gittikçe artan bir biçimde yenilediğini gösteriyor..."</p>	Soyut Kodlar	<p>Teknik</p> <p>Ayrıcalıklı</p> <p>Hileli</p> <p>Düşsel / Kurmaca</p>
	Metinsel Anlatımda Tespit Edilen Kodlar	Somut Kodlar	<p>İşlevsel</p> <p>Yanılsama / İllüzyon</p>

Fondation Cartier'in bütün cepheleri cam panellerden oluşmaktadır. Binanın çevresiyle olan ilişkisi ve cam paneller nedeniyle, görülenin gökyüzü mü ya da gökyüzünün yansıması mı olduğunu belirsizliği oluşmaktadır. 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 görünür(mezi)lik olarak adlandırabileceği bu form, sadece görünür olmayan mekânın yansıması 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 20).

Tablo 20. Fondation Cartier için oluşturulan metinsel anlatım, metinden alıntılar, metinde tespit edilen somut ve soyut kodlar

Metinsel Anlatım	<p><i>"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 yansımasını mı gördüğümü asla bilemem. Ve iki ağaç tesadüfen bir cam bölmeye paralel durduğunda, orada iki ağaç olup olmadığını veya bunun da bir yansıma 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. Gerçekten bu manzaranın kaybolması, izleyicinin bakışının engellenmesine eşlik etmektedir – ve sonuç olarak, bütün bir yansıma ve baştan çıkarma dramaturjisinin kaybedilmesinden – şehirlerimiz (hem yararlı hem de yararsız) işlevlerle bir mimari ile mekânın doyunlaştırılmasına / doldurulmasına mahkûm olmaktan acı çekiyor."</i> (Baudrillard, 2013c).</p> <p><i>"Issey Miyake'nin Fondation Cartier'deki tasarımlarının en son sunumu, mimari nesnelere yaşayan saydamlığını görüntüde / gösteride aktif bir rolle veren bu mizansen ile güzel bir örnekti... Issey Miyake sergisinin açılışında olağanüstü olan buydu. Japon tasarımcının hareketli öğeleri içerideydi. Sonra bizzat bütün davetlilerin oluşturduğu bir figürasyon sahnesi vardı (kadınların çoğunu Issey Miyake giydirmişti). Bu da ikinci bir spiral oluşturuyordu, ama bina tamamen saydamdı ki, bu da genel bir senografi oluşturuyordu ve kaldırımda durduğunda, şeylerin sergilendiği ve bizzat kendisi bir sergi nesnesine dönüşmüş olan bu yerde global bir eylem görülmüyordu adeta..."</i> (Baudrillard, 2013c).</p> <p><i>"Orada olma ve aynı zamanda görünmez olma kapasitesi, bana temel bir kalite / nitelik gibi geliyor. Birinin gizli görünür(mez)lik olarak adlandırabileceği bu form, şu andaki her şeyin kendini görünür ve yorumlanabilir hale getirmesi gereken; tüm amacın zihinsel ve görsel, görme, gösterme, görünme alanı olmayan mekâna yatırım yapmak olduğu şeffaflık diktatörlüğünün rejimine karşı en etkili karşıtıdır."</i> (Baudrillard, 2013c).</p>
-------------------------	--

Tablo 20'nin devamı

Metinsel Anlatım	<i>Bunun çaresi hem mekân hem de yok-mekân yaratma yeteneğine sahip ve şeffaflık cazibelerini diktatörlüğü olmadan sürdürebilen bir mimarlıktır. Bu tür bir mimarinin ürünleri tanımlanamaz; tanımlanamayan nesnelere çevreleyen düzen için bir meydan okumadır ve gerçekliğin sırası ile ikili ve potansiyel olarak 'düelloya' bir ilişki içinde durmaktadır. Bu anlamda onların hakikatlerinden değil, radikalliğinden bahsedebiliriz. Eğer bu düello gerçekleşmezse, mimarlık toplumsal ve kentsel düzenin sınırlarının fonksiyonel ve programlı transkripsiyonu olursa, bundan böyle o (mimarlık) mimarlık olarak var olamaz. Başarılı bir nesne kendi gerçekliğinin ötesinde var olan, ikili (ve yalnızca etkileşimli olmayan) bir ilişki (ayrıca kullanıcıları ile birlikte), aykırılık, suistimal ve istikrarsızlaştıran bir ilişki yaratandır.” (Baudrillard, 2013c).</i>
-------------------------	---

Metinsel Anlatımdan Alıntılar	<p><i>“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 yansımasını 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.” “Japon tasarımcının hareketli öğeleri içerideydi. Sonra bizzat bütün davetlilerin oluşturduğu bir figürasyon sahnesi vardı (kadınların çoğunu Issey Miyake giydirmişti). Bu da ikinci bir spiral oluşturuyordu, ama bina tamamen saydamdı ki, bu da genel bir senografi oluşturuyordu ve kaldırımda durduğunda, şeylerin sergilendiği ve bizzat kendisi bir sergi nesnesine dönüşmüş...”</i></p> <p><i>“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 görünür ve yorumlanabilir hale getirmesi gereken; tüm amacın zihinsel ve görsel, görme, gösterme, görünme alanı olmayan mekâna yatırım yapmak olduğu şeffaflık diktatörlüğünün rejimine karşı etkili karşıtıktır.”</i></p>	Metinsel Anlatımda Tespit Edilen Kodlar	Soyut Kodlar	Düşsel / Kurmaca Hileli Simülasyon
		Somut Kodlar	Yanılsama / İllüzyon	

Dünya Ticaret Merkezi'nde bahsedildiği gibi yerleşik nesnelere Baudrillard'a mekânın baş döndürücü hissini verecek niteliktedir. Bu nedenle Biosphere 2 gibi mimarlık harikası 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 21).

Tablo 21. Biosphere 2 için oluşturulan metinsel anlatım, metinden alıntılar, metinde tespit edilen somut ve soyut kodlar

Metinsel Anlatım	<p><i>“Yerleşik / yapı” nesnel 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 harikası olmayan bu tür nesnelere ilgilenirken buldum. Beni büyüleyen mimari önemleri değildi. Benim için soru şuydu: başka bir dünyadan paraşütlenmiş gibi görünen büyük çağdaş mimarlık nesnelimizin birçoğunda olduğu gibi, bu nesnelere hakikati nedir?” (Baudrillard, 2013c).</i></p>	
Metinsel Anlatımdan Alıntılar	Metinsel Anlatımda Tespit Edilen Kodlar	
Metinsel Anlatımdan Alıntılar	Soyut Kodlar	Ayrıcalıklı
Metinsel Anlatımdan Alıntılar	Somut Kodlar	Yanılsama / İllüzyon

Büyük ölçekli güncel kamu binalarının çoğu, boşluk izlenimi vermekte; içerisindeki işler ya da insanlar sanal nesnelere kendisi gibi görünmektedir. Bu nedenle mekânlarda boş işlevsellik, işe yaramaz alanın işlevselliği. Günümüzde her şey bu boş işlevselleme 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 oluşturması ve ana yapıları birbirine bağlayan bir merkez olması tasarım kurgusundaki simülasyondur. Ayrıca projenin, yapımındaki ana malzemesi yani taş dokusu nedeniyle uluslararası bir ödül olması da tasarımın evrenselliğini göstermektedir (Tablo 22).

Tablo 22. Belém Kültür Merkezi için oluşturulan metinsel anlatım, metinden alıntılar, metinde tespit edilen somut ve soyut kodlar

Metinsel Anlatım	<p><i>“Tehlike, klon mimarisinin dünya çapında yayıldığını, şeffaf etkileşimli, mobil, ağlar ve sanal gerçeklik imajı üzerine inşa edilmiş oyuncu binaların çoğaldığını görmemiz; bu sayede bütün bir toplum, siyasetin boş tuzaklarıyla zaten örtüşmüş olduğu kadar boş kültür, iletişim ve sanal tuzaklarla süslenecektir. Gerçek zamanlı bir mimari, akışların ve ağların mimarisi, sanal ve operasyonel bir mimarlık, mutlak görünürlük ve şeffaf bir mimari, her boyutta belirsizliğine geri yüklenen bir mekân mimarisi olabilir mi? Bir polimorf (çok şekilli) çok amaçlı bir mimarlık (Örneğin, birkaç yıldan beri boş bırakılan Kenzo Tange tarafından Nice’te inşa edilen enfes küçük müze olabilir- Boşluk Müzesi, aynı zamanda bir zanaat merkezi veya vücut geliştirme merkezi ya da başka bir merkez). Büyük boyutlu mevcut kamu binalarının çoğu, mekândan değil, boşluktan izlenimi vermektedir. Ve içlerinde dolaşan işler veya insanlar sanal nesnelere kendileri gibi görünüyorlar, onların varlığı için belirgin bir ihtiyaç yoktur. Boş işlevsellik, işe yaramaz alanın işlevselliği (Lizbon’daki Centro Cultural de Belém, Fransa Ulusal Kütüphanesi vb.).” (Baudrillard, 2013c).</i></p>				
Metinsel Anlatımdan Alıntılar	<p><i>“Tehlike, klon mimarisinin dünya çapında yayıldığını, şeffaf etkileşimli, mobil, ağlar ve sanal gerçeklik imajı üzerine inşa edilmiş oyuncu binaların çoğaldığını görmemiz...”</i></p> <p><i>“Bir polimorf (çok şekilli) çok amaçlı bir mimarlık...”</i></p> <p><i>“Büyük boyutlu mevcut kamu binalarının çoğu, mekândan değil, boşluktan izlenimi vermektedir.”</i></p>				
Metinsel Anlatımda Tespit Edilen Kodlar	<table border="1"> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">Soyut Kodlar</td> <td>Düşsel / Kurmaca Simülasyon</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">Somut Kodlar</td> <td>—</td> </tr> </table>	Soyut Kodlar	Düşsel / Kurmaca Simülasyon	Somut Kodlar	—
Soyut Kodlar	Düşsel / Kurmaca Simülasyon				
Somut Kodlar	—				

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. Müzenin mimari formu üstünlük kazanan makinelerin bir ürünüdür. Müze, dengesiz yapısı ve hatlarındaki mantıksız çizgileriyle şaşırtıcı; fakat iç mekândaki sergi alanları fonksiyoneldir. Müzenin formu, uygulamalı 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 23).

Tablo 23. Bilbao Guggenheim Müzesi için oluşturulan metinsel anlatım, metinden alıntılar, metinde tespit edilen somut ve soyut kodlar

Metinsel Anlatım	<p>“O halde, sanal anlamda bir mimarlık hâlâ var mı? Hâlâ var olacak mı? Ya da olmalı mı? Buna hâlâ mimarlık denilebilir mi? Şeyleri, teknikleri, malzemeleri, mekânda sonsuz biçimde kombine edebileceğiz, ama bu bir mimarlık olacak mı? 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.” (Baudrillard ve Nouvel, 2011).</p> <p>“Guggenheim başka pek çok türden nesneye tercüme edilebilir, bir tür zincir içinde... Mimarlığın böyle bir evriminin olabileceği izlenimini veriyor. Ama fotoğrafı örneğime geri döneyim. Diyelim ki, aygıtın kendisi neredeyse kesintisiz bir görüntüler akışı ürettiyor. Eğer kabul edilirse, aygıt her şeyi üretecek, sonsuza kadar görüntüler üretecektir. Ve bu görsel akış içinde teknolojinin, bu tanımlanmamış geometrik artış mantığına boyun eğmeyen birkaç istisnai görüntü olmasını elbette umut edebiliriz. Ama mimarlık da benzer bir tehlike altında değil mi? Eninde sonunda, Guggenheim’in de bir ready-made olduğunu söyleyebilirim, ready-made’den birlikte söz etmiştik. Onun tüm öğeleri peşinen verilmiş; geriye kalan yalnızca onları dönüştürmek, permütasyona uğratmak, farklı biçimlerde oynamalarını sağlamak; işte mimarlık böyle yapılıyor.” (Baudrillard ve Nouvel, 2011).</p> <p>“Ne var ki transpozisyon otomatik- dünyanın ya da şehrin otomatik yazısı olsaydı nasıl olursa biraz onun gibi. Koskoca şehirlerin bu ilkeyle inşa edildiğini hayal edebiliriz... Bazı Amerikan şehirlerinde bu daha şimdiden geçerli. Ve sorun yalnızca mühendis sorunu değil. Denebilir ki, eskiden mühendisler kuşaktan kuşağa minimal normlara göre inşaat yapıyorlardı. Ama Guggenheim örneğinde, daha şimdiden sanal bir yaratım modeline göre gelişen bir şey var. Sanallıktan gerçekliğe iniliyor, ya da en azından gerçek varoluşa doğru- tek farkla, o da bilişim teknolojisinden ya da matematiksel modellemeden farklı olarak, mimarlıkta iş eninde sonunda bir nesne üretmeye varıyor. Müzede gezerken binanın hatlarının mantıksız olduğunu farkına varıyorsun, ama iç mekânları gördüğünde gayet konvansiyonel olduklarını görüyorsun. Her durumda, binanın idealitesiyle ilişkili değil.” (Baudrillard ve Nouvel, 2011).</p> <p>“Sonraki on yılda, daha da derinden çatışkılı olan Pompidou Kültür Merkezi, kitle kültürünün bizzat kitleler tarafından felaket biçimde nihayetine erdirilmesini işaret ediyordu: 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), izleyicisi herkes ve her yerde olan tümünden sanal bir mimarlık gibi görünüyor - bir mimari ready-made’den (Duchamp anlamında) çok “zaten yapılmış” bir mimarlık, kendi kendinin şablonu olan saydam bir kupür.” (Baudrillard ve Nouvel, 2011).</p> <p>“Ortaya çıkan hakikat artık nesnel koşulların hakikati bile değildir. Yine de daha az mimarın öznel iradesinin hakikatidir. Bu oldukça basit teknik aparatları ve işleminin hakikatidir. Buna hala “mimarlık” demeyi seçebiliriz, fakat bunun gerçekten öyle olduğu tam olarak net değildir. Örneğin, Bilbao’daki Guggenheim Müzesi’ni ele alalım: Bu sanal mimarının 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.” (Baudrillard, 2013c).</p> <p>“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. Şimdi, kuşkusuz, sadece herhangi bir eski teknoloji değildir ve nesne bir mucizedir; ama vücudun biyo-genetik araştırmasıyla karşılaştırılabilir, klon ve kimeraların tamamını barındıracak deneysel bir mucizedir. 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 sahnede yeniden düzenlenmeleri gerekiyor. Duchamp bunu şişe askısıyla, yalnızca yerini değiştirerek sanal olana dönüştürdüğü gerçek bir nesneyle yaptı. Bugün, bunu bilgisayar programları ve kod dizileriyle yapıyorlar, ama aynı şey. Onları bulduklarında alırlar ve onları sanat eseri olabilecekleri mimari sahneye koyarlar.” (Baudrillard, 2013c).</p>
------------------	---

Tablo 23'ün devamı

Metinsel Anlatımdan Alıntılar	<p>“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.”</p> <p>“Müzede gezerken binanın hatlarının mantıksız olduğunu farkına varıyorsun, ama iç mekânları gördüğünde gayet konvansiyonel olduklarını görüyorsun. Her durumda, binanın idealitesiyle ilişkili değiller.”</p> <p>“Örneğin, Bilbao’daki Guggenheim Müzesi’ni ele alalım: Bu sanal mimarının 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.”</p> <p>“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 sahnede yeniden düzenlenmeleri gerekiyor.”</p>	Metinsel Anlatımda Tespit Edilen Kodlar	Soyut Kodlar	<p>Kesin Olmayan / Net Değil / Belirsiz</p> <p>Simülasyon</p> <p>Teknik</p>
	Somut Kodlar		<p>İşlevsel</p> <p>İkeli</p> <p>Hileli</p>	

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 âtil 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 ögesinin 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, ağlar ve sanal gerçeklik imajı üzerine inşa edilmiştir (Tablo 24).

Tablo 24. Asya Sanatları Müzesi için oluşturulan metinsel anlatım, metinden alıntılar, metinde tespit edilen somut ve soyut kodlar

Metinsel Anlatım	<p>“Kenzo Tange’nin Nice’te yaptığı küçük, komik bir müze var, biliyordur muhakkak. Hayran olunası bir bina. Havaalanına yakın, bir su düzlemi üzerine yerleşmiş küçük, leziz bir yapı. İnşa edileli üç dört yıl oluyor ve o zamandan beri boş, çünkü kimse ona bir içerik bulmanın yolunu bilmiyor. Yani o boşluğun müzesi ve harika bir müze. Bir oyuncak. 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 ve Nouvel, 2011).</p> <p>“Tehlike, klon mimarisinin dünya çapında yayıldığını, şeffaf etkileşimli, mobil, ağlar ve sanal gerçeklik imajı üzerine inşa edilmiş oyuncu binaların çoğaldığını görmemiz; bu sayede bütün bir toplum, siyasetin boş tuzaklarıyla zaten örtüşmüş olduğu kadar boş kültür, iletişim ve sanal tuzaklarla süslenecektir. Gerçek zamanlı bir mimari, akışların ve ağların mimarisi, sanal ve operasyonel bir mimarlık, mutlak görünürlük ve şeffaf bir mimari, her boyutta belirsizliğine geri yüklenen bir mekân mimarisi olabilir mi? Bir polimorf (çok şekilli) çok amaçlı bir mimarlık (Örneğin, birkaç yıldan beri boş bırakılan Kenzo Tange tarafından Nice’te inşa edilen enfes küçük müze olabilir- Boşluk Müzesi, aynı zamanda bir zanaat merkezi veya vücut geliştirme merkezi ya da başka bir merkez). Büyük boyutlu mevcut kamu binalarının çoğu, mekândan değil, boşluktan izlenimi vermektedir. Ve içlerinde dolaşan işler veya insanlar sanal nesnelere kendileri gibi görünüyorlar, onların varlığı için belirgin bir ihtiyaç yoktur. Boş işlevsellik, işe yaramaz alanın işlevselliği (Lizbon’daki Centro Cultural de Belém, Fransa Ulusal Kütüphanesi vb.).” (Baudrillard, 2013c)</p>				
Metinsel Anlatımdan Alıntılar	<p>“Kenzo Tange’nin Nice’te yaptığı küçük, komik bir müze var, biliyordur muhakkak. Hayran olunası bir bina. Havaalanına yakın, bir su düzlemi üzerine yerleşmiş küçük, leziz bir yapı.”</p> <p>“Bir oyuncak.”</p> <p>“Beş altı yıldan beri Kenzo Tange artık kendi adına bir şey yapmıyor. Yani belki de kabul ettiği son iş oydu... Artık son noktaya varmıştı.”</p> <p>“Tehlike, klon mimarisinin dünya çapında yayıldığını, şeffaf etkileşimli, mobil, ağlar ve sanal gerçeklik imajı üzerine inşa edilmiş oyuncu binaların çoğaldığını görmemiz...”</p> <p>“Bir polimorf (çok şekilli) çok amaçlı bir mimarlık...”</p> <p>“Büyük boyutlu mevcut kamu binalarının çoğu, mekândan değil, boşluktan izlenimi vermektedir.”</p>				
Metinsel Anlatımda Tespit Edilen Kodlar	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td data-bbox="1029 943 1083 1256" style="text-align: center; vertical-align: middle;">Soyut Kodlar</td> <td data-bbox="1091 943 1402 1256" style="text-align: center; vertical-align: middle;">Düşsel / Kurmaca Simülasyon</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1029 1267 1083 1574" style="text-align: center; vertical-align: middle;">Somut Kodlar</td> <td data-bbox="1091 1267 1402 1574" style="text-align: center; vertical-align: middle;">Görüntü Yanılsama / İllüzyon</td> </tr> </table>	Soyut Kodlar	Düşsel / Kurmaca Simülasyon	Somut Kodlar	Görüntü Yanılsama / İllüzyon
Soyut Kodlar	Düşsel / Kurmaca Simülasyon				
Somut Kodlar	Görüntü Yanılsama / İllüzyon				

6. SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Araştırma Baudrillard'ın gerçeğe dair söylemleri üzerinden mekân gerçekliğinin tanımlanması üzerine kurgulanmıştır. Bu amaç doğrultusunda araştırma iki ana kavram üzerine oturtulmuştur: Mekân ve gerçek.

Araştırmada verilerin analizi için içerik analizinden yararlanılmıştır. İçerik analizi kodlama sisteminden oluşmaktadır. Kodlama sistemi tema-alt tema-kod üçlüsünün bir araya gelmesiyle oluşur. Tezin ana kavramları oluşturulan kod sistemindeki temalardır. Temaları tanımlayan örneklemelerin içerik analizi sonucunda elde edilen kavramlar kodları oluşturmaktadır. Mekân teması ve gerçek temasındaki alt temaları Yapılan Çalışmalar bölümünde yer verilen tanımlar ve Baudrillard'ın gerçeğin öncesi ve sonrasını tanımlar nitelikte yaptığı ayırım doğrultusunda somut ve soyut olarak araştırmacı tarafından belirlenmiştir.

Araştırmanın ilk bölümünde konuya yaklaşım, problemin belirlenmesi, amacı ve önemine değinilmiştir. Yapılan Çalışmalar bölümünde ise; alan, kapsam, kurgu ve yöntemle değinilerek; Baudrillard, eserleri ve kuramı hakkında bilgilere, araştırmanın ana kavramları olan mekân ve gerçek kavramlarının literatür bağlamında tanımlamalara yer verilmiştir. Ayrıca araştırma kapsamında kullanılan MAXQDA yazılımının nasıl belirlendiğine; örneklem grubunun sınırlandırılmasında kullanılan frekans analizi sonuçları, metinsel çözümleme yaklaşımı ve belirlenen binalardan bahsedilmiştir. Araştırmada Baudrillard'ın Türkçe çeviri bulunan ve yazar tarafından Türkçeye çeviri yapılan kitaplar üzerinden MAXQDA programı kullanılarak frekans analizi yapılmıştır. Frekans analizi sonuçları doğrultusunda araştırmanın örnekleme belirlenmiştir. Mekân kavramı için örneklem “Hakikat mi Radikallik mi? Mimarlığın Geleceği” ve “Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe”; gerçek kavramı için “Kusursuz Cinayet”, “Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği” kitaplarıdır.

Örneklem üzerinde yapılan okumalar doğrultusunda kodlar belirlenmiştir. Alt temalar özelinde gruplanan kodların yorumlanmasıyla tez kapsamındaki araştırma soruları yanıtlanmıştır. Mekân temasındaki kodlardan yararlanılarak Baudrillard'ın savunduğu hipergerçek evrendeki “Mekân Nedir?” sorusu yanıtlanmıştır.

Araştırma bulgularına göre mekân; somut ve soyut olgular bütünlüğüdür. Somut olguların ne olduğuna bakıldığında; dağınık, kökten, yapısız, özgür, yaşayan saydamlık,

esneklik, yanılısama, konvansiyonel; soyut olguların ise radikal, rastgele, yapay, belirsiz, ruha sahip, öngörülemeyen, baş döndürücü, duyusal olmayan, gözü pek, deęiş tokuş, paralel ve sonsuz olduęu görölmüştür. Baudrillard mekâna yoğunlukla soyut anlamlar yüklerken; yükledięi somut olgulara da aslında soyut anlamlar yüklemiştir. Bu bağlamda mekân şu şekilde tanımlanmıştır: Mekân, sonsuzlukta özgürce belirsizlik / öngörülemezlik nedeniyle esnek ve rastgele olarak dağılmış olmasına karşın radikallięe sahip ve buna paralel olarak gözü pek duyusal yaşamayan bir saydamlıktır.

Gerçek teması ait kodlar ile de “Gerçek Nedir?” sorusu yanıtlanmıştır. Araştırma bulgularına göre; Baudrillard üzerinden genel olarak bir gerçek tanımı yapılmasının doğru olmadığı düşünölmektedir. Bunun başlıca nedeni Baudrillard’ın gerçeęi iki farklı şekilde tanımlamasıdır. Baudrillard’ın farklı tanımlamasının nedeni, gerçeęin süreç içerisinde deęişime uğramış olduęunu söylemesidir. Baudrillard’ın gerçeęin bu deęişiminden kastı, var olması ve var olmaması durumudur. Baudrillard için var olmama durumu; gerçeęin yerini simölakr, yanılısama, görüntü gibi kopyalarına bırakmasıdır. Baudrillard gerçeęin öncesi yani var olma durumunu nesnel gerçeklik; yok olma durumunu bütönsel gerçeklik olarak tanımlamaktadır. Bu ayrıma “Şeytana Satılan Ruh ya da Kötölüğün Egemenlięi” kitabında deęinmektedir. Bu nedenle gerçeęe dair kodlamalarda nesnel ve bütönsel de yer almaktadır. Bu durumda iki gerçek tanımı yapılması gerekmektedir. Bu kavramlara dair kodlanan cümlelere Ek 3’deki tablolarda yer verilmiştir. Tabloda kodlanan cümleler doğrultusunda nesnel gerçek ve bütönsel gerçek tanımlaması yapılmıştır.

Baudrillard için nesnel gerçek; yeniden canlandırarak¹ hakiki illüzyona sahip anlamlı bir soyut durumu aşkın boyutlarda, yabancılaşmış / mesafeli², olgusal göstergeler sayesinde insan beyninin kusursuz görünümüne sahip pozitif yöndeki bir üründür. Tanımdan anlaşılacağı üzere nesnel gerçekte kopya, klon, simölakr gibi ardıl olanlar söz konusu değildir. Nesnel gerçek, anlamlı bir şekilde illüzyonlar veya göstergelere başvursa da yeniden canlandırılırsa da zihinlerde kendisi olarak varlığını sürdürmektedir. Nesnel gerçeęe dair bir dięer önemli nokta, çalışmanın somut başlığında ele alınan kodlamaların nesnel gerçek olarak da adlandırılabilieceęidir. Nesnel gerçeęin tam tersi olan bütönsel gerçeęin Baudrillard’a göre tanımı şu şekildedir:

¹ “Anlam ve yeniden canlandırmayla bağlantılı nesnel gerçeklikse yerini bu sınır tanımayan, her şeyin gerçekleştirilebildięi, teknik anlamda somutlaştırılabildięi, herhangi bir ilke ya da nihai bir hedeften yoksun “Bütönsel Gerçeklięe” bırakmaktadır.” (Baudrillard, 2019c).

² “Bütönsel Gerçeklięin ortaya çıkışı yani dünyanın anında imgesel düzeyde kurulabildięi ve kendisine müdahale edebilmenin olanaksız olduęu dönemden önce gösteri, yabancılaşma, mesafe, aşkınlık, soyutlama gibi şeyler vardı.” (Baudrillard, 2019c).

Bütünsel gerçek; ilkesi ve hedefi olmaksızın sınır tanımadan ütöpik³ ve imgesel⁴ düzeyde her şeyin gerçekleştirilebildiği radikal bir illüzyonken, aynı zamanda teknik anlamda somutlaşabilmektedir⁵. Bütünsel gerçeğin, nesnel gerçeğin karşıtı olmasının bir somut göstergesi; kopya, klon üretimi simülakr ürünlerin bir hipergerçekliğin bir parçası olmasıdır. Somut olarak var olan, aslında yok olanın temsiliyeti niteliğindedir. Günümüzde yaşanan hipergerçek evren aslında bütünsel gerçek olan bir evrendir. Nesnelliği kalmayıp kendini bütünselliğe teslim etmiştir. Gerçekliği sorgulanan bir dünyanın nesnelliğinden yani fiziksel varlığından artık bahsedilemez.

Baudrillard, nesnel gerçek ve bütünsel gerçek ayrımını 2004 yılında yani Şeytana Satılan ruh ya da Kötülüğün Egemenliği kitabının basıldığı dönemde dile getirmektedir. Bu ayrımı yaptığı zaman dilimi dijital çağın başlangıcı olan milenyumun ilk yıllarına tekabül etmektedir. Yaşanan teknolojik gelişmelerle birlikte dijitalleşmenin günlük hayatın bir parçası haline gelmesi; tüketimin üretimden fazla olması ve yeniden üretimin ortaya çıkışı Baudrillard'ın iddia ettiği hipergerçek evrenin varlığını ispatlar niteliktedir. 2019 yılından itibaren dünyayı etkisi altına alan COVID-19 pandemi sürecinde de dijitalleşme, tüketim ve dolayısıyla gerçeğin varlığının sorgulanması artık hipergerçekliğin toplumun bir parçası olduğunu; toplumun da bir hipergerçekliğe dönüşümünü hızlandırmıştır. Hipergerçeklik ya da simülasyon gerçeğin varlığını simülakrlara bıraktığı bir evrende simülakrlar üzerinden üretimin devamını ve bu üretim ürünleri olanların tüketimiyle bir döngü haline gelmiştir. Nesnel gerçeğin yerini almış simülakrların üretim / tüketim zinciri aslında bütünsel gerçeği nitelendirmektedir. Bütünsel gerçek olan simülakrların hakimiyeti gerçeğin varlığının sorgulanmasını, gerçeğin varlığına duyulan özlemi de tetiklemektedir. Her ne kadar artık bütünsel gerçeğin hâkim olduğu bir evrene geçiş yapmış olsak da nesnel gerçekliği kazanmak için Spekülatif Realizm'de⁶ Graham Harman'ın dediği gibi fenomenal dünyaya ilişkin spekülatif betimlemelerin, bilimsel önermelerin nesnel gerçekliğini geri kazanmak için çabalar sonuç gösterebilir.

³ “Bütünsel Gerçeklik bir ütopyadır.” Baudrillard, 2019c).

⁴ Bütünsel Gerçekliğin ortaya çıkışı yani dünyanın anında imgesel düzeyde kurulabildiği ve kendisine müdahale edebilmenin olanaksız olduğu dönemden önce gösteri, yabancılaşma, mesafe, aşkınlık, soyutlama gibi şeyler vardı.” (Baudrillard, 2019c).

⁵ Anlam ve yeniden canlandırmayla bağlantılı nesnel gerçeklikse yerini bu sınır tanımayan, her şeyin gerçekleştirilebildiği, teknik anlamda somutlaştırılabildiği, herhangi bir ilke ya da nihai bir hedeften yoksun “Bütünsel Gerçekliğe” bırakmaktadır.” (Baudrillard, 2019c).

⁶ Kant sonrası baskın felsefe biçimlerine, korelasyonizm adı verilen yaklaşıma karşı çıkan, metafizik gerçekçiliğe dayanan; nesnel gerçekliğe başvurmaksızın zihinsel kurgularla yapılan ve yürütülen bir çağdaş felsefe akımıdır. Nisan 2007’de Ray Brassier, Iain Hamilton Grant, Quentin Meillassoux ve Graham Harman’ın katıldığı Londra’daki bir çalıştayda ortaya çıkmıştır.

Çalışmanın kurgusunu “Mekân Gerçekliği Nedir?” sorusu oluşturmaktadır. Mekân gerçekliğini tanımlamak için örneklem kitaplardan belirlenen binalar üzerinden bir tanımlama yoluna gidilmiştir. Jean Baudrillard’ın mimarlık üzerine düşüncelerini anlatırken bu binalardan yararlanmış olması nedeniyle bu yola başvurulmuştur. Baudrillard’ın binalarla ilgili söyledikleri üzerinden dolayısıyla mekân üzerine düşünceleri aracılığıyla gerçeğe dair kodlar aracılığıyla Baudrillard için mekân gerçekliğe ulaşılmıştır. Baudrillard’ın binalarla ilgili söyledikleri üzerinden irdelemeler yürütülmüştür. Söylemleri üzerinden mekân gerçekliğinin nesnel gerçek ve bütünsel gerçeğin olma durumları somut ve soyut kodlar olarak gösterilmiştir. Bu doğrultuda bakıldığında binalarda mekân gerçeklik kendini daha çok soyut olarak göstermektedir. Aslında burada soyut olarak kastedilen de bütünsel mekân gerçekliğidir. Soyut alt temasındaki kodlardan da düşsel / kurmaca, simülasyon, teknik, ayrıcalıklı yoğun olmak üzere spekülative, hileli ve kesin olmayan / belirsiz / net değil kodlamalarının yer aldığı görülmüştür. Somut alt temasındaki kodlardan yoğun olarak yanılsama / illüzyon, görüntü, kullanılırken onları daha az sayıda işlevsel, kütle, ilkeli ve apaçık kodları takip etmektedir.

Çalışma kurgusunda ele alınan tasarımlar 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. Bu mekânın, bütüncül olarak bakıldığında, nesnel gerçekliği zamanla bütünsel gerçekliğe kaymıştır. Nesnel olarak var olma durumu tasarım olgusunun değişimiyle bütünsel gerçek olmuştur.

Villa Savoye’ün tasarımının spekülative olması, cephe yüzey boyasının restorasyon ile yenilenmesi temiz görünmesini sağlayarak görüntü anlamında eskiye nazaran dikkatleri 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 gerçekliklerini yok etmektedir. Dünya Ticaret Merkezi’nin gerçekliği klon mimarisi olması ve kent silüetindeki yeri ve etkisidir. Burada mekân gerçekliği değil mekânın gerçekliği; bütünsel mekânın gerçekliği söz konusudur.

Pompidou Merkezi’nin gerçekliği tüketim nesnesi haline gelmiş bir popüler kültür ögesi olmasıdır. O döneme kadar alışılmadık dışı bir tasarım ile ilgi olması; teknik altyapının ve sirkülasyonun kütlenin cephesine taşınması; binanın çevresi ile arasındaki

aykırılığı onun gerçekliğidir. Bu anlamda nesnel gerçeklikten ziyade bütünsel mekân gerçekliği ağır basmaktadır.

Fondation Cartier saydamlıkla yanılısamaların üzerine yoğunlaşan bir tasarımdır. Yanılısamalar 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 bağlamda Fondation Cartier'in gerçeğinin, yanılısamalar olduğunu söylenebilir. Bu binada, somut olgulardan biri olan yanılısamının tasarımın geneline egemen olmasına rağmen, tasarım kurgusu nedeniyle bütünsel bir gerçeklik durumu söz konusudur.

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. Burada boşluk olarak anlatılan mimarideki boşluk yaratma isteğinin aksine olumsuz yönde bir anlamsızlığı tariflemektedir. İşlevsiz alanın boşluk işlevini üstleniyor olması karşıtlığı söz konusudur. Kültürel birer tesis olarak kullanılmalarına karşın kamusal olarak kullanılmak üzere tasarlanmışlardır. Bu binaların gerçekliği ise aslında boşluk olmasıdır. Ayrıca bütünsel bir gerçeklik hakimdir.

Bilbao Guggenheim Müzesi, dekonstrüktivist / mantıksız çizgilerden oluştuğu için şaşırtıcı olmasına rağmen çizgilerin iç mekân organizasyonunda esnekliğe olanak sağlaması 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 hakimiyeti binanın bütünsel bir gerçekliğe sahip olduğu göstermektedir.

Binalar özelinde mekân gerçekliğine dair yapılan yorumların ardından genel olarak toparlanacak olursa tasarımlarda bütünsel mekân gerçekliğinin hâkim olduğu görülmektedir. Ayrıca bütünsel mekân gerçekliğinin yanında mekânın bütünsel gerçekliği de söz konusudur. Bu iki ayrım üzerine düşüncelere ileriki bölümlerde yer verilmiştir.

Binaların gerçekliği üzerinden yorumlara Baudrillard'ın bahsettiği hali ile yani örnekleri birbiri ile desteklediği hali doğrultusunda gruplamalarla değinilmektedir. Bu doğrultuda Dünya Ticaret Merkezi, Pompidou Merkezi, Biosphere 2; Belém Kültür Merkezi ve Asya Sanatları Müzesi; Versailles Tiyatrosu ve Bilbao Guggenheim Müzesi; Villa Savoye ile Fondation Cartier şeklinde beş grup oluşturulmuştur. Bu grupların oluşumunda bahsedildiği gibi Baudrillard'ın birlikte ele alma durumuna göre bir yol izlenmiştir. Fakat birlikte ele alma durumunun yanında güncel mimarlık düşüncesini yansıttığını söylediği Versailles Tiyatrosu ve Guggenheim Müzesi birlikte düşünülmüştür. Herhangi bir gruplamaya dahil etmediği ve kendi bünyesinde yorumda bulunduğu Villa Savoye ile Fondation Cartier ayrı ayrı gruplar olarak yorumlanmıştır.

Bu gruplar çerçevesinde bakıldığında; Dünya Ticaret Merkezi, Pompidou Merkezi ve Biosphere 2 tasarım olarak başka bir dünyaya aitmiş düşüncesine neden olmaktadır. 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 ortamda bir aykırılık göze çarpmaktadır. Baudrillard için bu tasarımların gerçekliği de bu aykırılıktadır.

Kamusal alan olarak hizmet veren Belém Kültür Merkezi ve Asya Sanatları Müzesi hem hacimsel anlamda hem de kütleli 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 gerçekliği de “boşluk”larıdır.

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

Villa Savoye'un tasarım olarak eskiye nazaran daha bakımlı olması (cephe boyasının renovasyonu) ve kültürel mirası simgeliyor olması; Fondation Cartier'in tasarımındaki saydamlığın hakimiyetiyle algı karmaşası yaratıyor olması da onun gerçekliğidir. Bu bağlamda; farklı bakış açılarıyla düşünüldüğünde mekân gerçekliği algısı da değişime uğramaktadır. Mekâna yüklenen anlam bireye göre mekânın gerçekliğini oluşturmaktadır.

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. Baudrillard'da mekân gerçekliği; tasarım kurgusu, tasarımın bir bütün olarak var oluşunun düşündürdükleri ve yapılış amacı üzerinden kendisini göstermektedir. Baudrillard da mekân tasarımında tasarımın bütününe bakarak yorumda bulunmaktadır. Binalarla ilgili yaptığı gruplamalar da bunun göstergesidir.

Baudrillard'da mekân gerçekliğinin binalarla tanımlanması sonucunda; mekân gerçekliği ile mekânın gerçekliği şeklinde iki olgu olduğu düşünülmektedir. Bunun nedeni anlamsal olarak birbirinden farklı durumlar ifade etmeleridir. Birinin somut bir diğersinin soyut anlamda karşılık bulduğu düşünülmektedir. Mekân gerçekliği ile kastedilen mekânın taşıdığı anlam, tasarım sürecinde tasarıma yüklenen anlamlar, toplumda tasarıma dair yüklenen duygunun / düşüncenin aktarılmasıdır. Kısacası bilişsel olarak aktarılmak istenenin tasarım elemanları aracılığıyla aktarılması söz konusudur.

Mekânın gerçekliği ise mekânın taşıdığı somut özelliklerdir. Burada mekânda somut olarak varlığını gösteren, projeye hâkim olan durumlar tartışılmaktadır. Fiziksel olarak var olan mekânın, simülakr mı gerçek mi olduğu durumunu remake / klon / kopya / simülakr üzerinden değerlendirerek bir sorgulama yapmaktadır. Bu bağlamda mimari anlamda belirli bir mekân ölçeğinden ziyade projenin bütününe dair bir uygulama söz konusudur. Mekânın gerçekliği için örnek olarak; Baudrillard mekân gerçekliği üzerinden baktığı için bu kapsama alınmayan Guggenheim Müzesi verilebilir. Bir kuruluşa ait olan müzenin aynı isme sahip farklı kentlerde tasarımları yer almaktadır. Gerçeklik açısından hangisinin gerçek olduğu tartışması yapılamaz. Çünkü ortada mekânın gerçekliği denilen bir şey kalmamıştır. Çin'de yer alan Eiffel Kulesi veya Beyaz Saray gibi taklit eserler, mekânın gerçekliğinin sorgulanmasına örnek olabilecek eserlerdir. Ayrıca günümüz dijital dünyasında mimarlıkta da kendisini gösteren bir alan haline gelen "sayısal tasarım" ile tasarlanan mekânların gerçekliği bir tartışma konusudur. Burada söz edilenin mekân değil mekânın gerçekliği olduğu aşikardır. Her iki durum arasındaki farklılık mekân gerçekliğinin anlamsal bir kurgu üzerine soyut olgulara odaklı olması; mekânın gerçekliğinin ise somut anlamlı bir durumu işaret etmesidir. Ayrıca gerçek kavramı yerine yanlış şekilde kullanımına sıklıkla rastlanan hakikat kavramı ile de mekân gerçekliği ve mekânın gerçekliği kavramları arasındaki farklılık belirginleşmektedir. Hakikat kavramı hakk (doğru, uygun, gerekli, üleş, Tanrı) tan; kök anlamı: Doğruluk, uygunluk, gereklilik, bağlılık, bir nesnenin, bir olayın özü, kaynağı,

yapısı, içeriği olarak tanımlanmaktadır (Eyüboğlu, 1988). Hakikat, gerçeğin kendisi değil, yansımasıdır ve düşünceyle nesnesi arasındaki uygunluğu dile getirmektedir (Hançerlioğlu, 1997). Hakikat kavramının anlamı doğrultusunda mekân gerçekliği gerçek, soyut ve duyuşal; mekânın gerçekliği ise hakikat, somut ve maddesel kavramlarını karşılamaktadır.

Mekân kavramı, gerçek kavramı ve mekân gerçekliği kavramına dair yapılan değerlendirmeler doğrultusunda “Çalışmanın Amacı ve Önemi” bölümünde yer alan çalışmanın varsayımlarının amacına ulaştığı söylenebilir (Tablo 25).

Tablo 25. Varsayımların sınanması

VARSAYIMLAR	VARSAYIMLARIN SINANMASI
Mekân, Baudrillard’ın hipergerçek evreni üzerinden tanımlanabilir.	Mekân kavramı, Baudrillard’ın mimarlık alanına dair düşüncelerine yer verdiği “Hakikat mi Radikalite mi? Mimarlığın Geleceği” ve “Tekil Nesnel: Mimarlık ve Felsefe” kitaplarındaki mekânı tanımlayan kelimelerin kodlanması ile tanımlanmıştır.
Gerçek kavramı, Baudrillard’ın hipergerçek evreni üzerinden tanımlanabilir.	Gerçek kavramı, Baudrillard’ın gerçeğe dair düşüncelerine yer verdiği “Kusursuz Cinayet”, “Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği” kitaplarındaki gerçeği tanımlayan kelimelerin kodlanması ile tanımlanmıştır. Baudrillard’ın hipergerçek evreninde gerçeğin değişimi üzerinden gruplama yapılmıştır. Baudrillard için nesnel ve bütünsel olmak üzere iki çeşit gerçek vardır. Nesnel ve bütünsel gerçek olmak üzere iki farklı gerçek olması gerçeğin nesnel gerçek ve bütünsel gerçek olarak tanımlanmasına neden olmuştur.
Mekân gerçekliği yeniden tanımlanması gereken değişen bir olgudur.	Literatür taramasında mekân gerçekliği veya Baudrillard’ın bakış açısından bu kavrama dair bilgiye rastlanmaması nedeniyle kavramın tanımlanması gerekliliği doğmuştur.
Mekân gerçekliği, Baudrillard’ın hipergerçek evreni üzerinden tanımlanabilir.	Baudrillard’ın hipergerçek evreni üzerinden, mekân gerçekliği tanımlanırken Baudrillard’ın kitaplarında spesifik örnekleri olan binalar üzerinden onun gözünden gerçeklikleri belirlenmiştir. Örneklem üzerinden mekân gerçekliğinin tanımlanmasıyla Baudrillard’a göre mekân gerçekliği; tasarım kurgusu, tasarımın bir bütün olarak var oluşunun düşündürdükleri ve yapılış amacı üzerinden kendisini göstermektedir.

Mimarlık alanında metinler aracılığıyla disiplinlerarası çalışmalar yapmak isteyen araştırmacıların kullanacakları yöntem(ler)i belirlemede zorluk yaşadığı tez sürecinde yaşanılarak öğrenilmiştir. Araştırmanın içeriği mekân araştırmaları ve mekân kavramının tanımlanmasına yenilikler getirmiş; farklı bakış açıları ve tartışma alanı kazandırmıştır. Çalışma kapsamında oluşturulan “araştırma kurgusu” aracılığıyla tasarım / mimarlık

alanında nitel çalışma yapmak isteyenler için örnek teşkil etmektedir. Tez çalışması kapsamında, mimarlık ve felsefe disiplinleri ara kesitinde kavramlar üzerinden kurgulanan ilişki; farklı filozof / düşünür / basılı eser çerçevesinde; farklı mimar ve yapı grupları boyutunda ele alınacak araştırmalara; disiplinlerarası adlandırmalar / tanımlamalar / sınıflamalar yapılmasında referans olacağı düşünülmektedir. Tez kapsamında mekân gerçekliği için ele alınan binalar, çeşitli disiplinlerden metinler özelinde kavram tanımlamaları için ele alınabilir. Mimari akımlar / mimarlar ile Jean Baudrillard arasındaki ilişki üzerine kurgulanan bir ders yürütülebilir. Mekânın tanımı / gelişimi / değişimi üzerinden kurgulanan bir tartışma ortamı oluşmasına olanak sağlayacak çalıştaylar dizgisi düzenlenebilir.



6. KAYNAKLAR

- Adanır, O., 2004. Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler, 2. Baskı, Dokuz Eylül Yayınları, İzmir.
- Adanır, O., 2008. Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler, Hayal Et Kitap Yayınları, İstanbul, 31 s.
- Akarsu, B., 1975. Felsefe Terimleri Sözlüğü, Türk Dil Kurumu Yayınları: 408, Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara.
- Akbal Süalp, Z. Tül., 2004. Zamanmekân, Bağlam Yayıncılık, İstanbul, 89 s.
- Aksoy, Ö., 1974. Uyum Sürecinin Mimarlık Sistemi İçinde Örnekleme, K.T.Ü. İnşaat ve Mimarlık Fakültesi, Trabzon:
- Akturan, U., Domaç, B., Semiz, Y., Tosun, F., Tahmirciler, E., ve Bağcı, F., 2008. Söylem Analizi. Ed. Türker Baş ve Ulun Akturan. Nitel Araştırma Yöntemleri: Nvivo7. 0 ile Nitel Veri Analizi, 27-43.
- Altan, İ., 1993. Mimarlıkta Mekân Kavramı. Psikoloji Çalışmaları, 19, 75-88.
- Anık, M., 2016. Aykırı Bir Düşünür Olarak J. Baudrillard ve Gösteriş Amaçlı Tüketim. Journal of International Social Research, 9, 47, 441-453.
- Atay, H., 2007. Söylem Analizi Kavramının Yapıları ve İşlem Akışı, A. Yüksel., B. Mil., Y. Bilim. (Ed.), Nitel araştırma: neden, nasıl, niçin içinde. Detay Yayıncılık, Ankara, 169-180.
- Bacon, F., 2015. Novum Organum, Çev. T. Kabadayı, Bilgesu Yayınları, Ankara.
- Barthes, R., 1993. Göstergebilimsel Serüven, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 15, 55, 107 s.
- Baudrillard, J., 1991. Sessiz Yığınların Gölgesine ya da Toplumsalın Sonu, Çev. Oğuz Adanır, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J., 1993. Baudrillard Live - Selected Interviews, Çev. M. Gane, & M. Arnaud, Routledge, London & Paris.
- Baudrillard, J., 2004a. Fragments: Conversations with François L'Yvonnet, Çev. C. Turner, Routledge, London & Paris.
- Baudrillard, J., 2004b. Tam Ekran. Çev. Bahadır Gülmez, 3. Baskı, Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık, İstanbul.
- Baudrillard, J., 2005a. Bir Parçadan Diğerine Francois L'Yvonnet ile Söyleşi, İnkılap Kitabevi, İstanbul, 34 s.

- Baudrillard, J., 2005b. Anahtar Sözcükler, Çev. Oğuz Adanır ve Leyla Yıldırım, Paragraf Yayınları, Ankara.
- Baudrillard, J., 2006. Cool Anılar V 2000-2004. Çev. Ayşegül Sönmezay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Baudrillard, J., 2009. Gösterge Ekonomi Politiği Hakkında Bir Eleştiri, Çev. O. Adanır ve A. Bilgin, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul.
- Baudrillard, J., 2010. Sanat komplosu: Yeni sanat düzeni ve çağdaş estetik 1. Çev. Elçin Gen & Işık Ergüden, 1. Baskı, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Baudrillard, J., 2011a. Nesnelere Sistemi, Çev. Oğuz Adanır, Aslı Karamollaoğlu, 2. Baskı, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul.
- Baudrillard, J., 2011b. Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm, Çev. Oğuz Adanır, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul.
- Baudrillard, J., 2011c. Çaresiz Stratejiler, Çev. Oğuz Adanır, 2. Baskı, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
- Baudrillard, J., 2012a. Kötülüğün Şeffaflığı/Aşırı Fenomenler Üzerine Bir Deneme. Çev. I. Ergüden, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Baudrillard, J., 2012b. İmkânsız Takas. Çev. Ayşegül Sönmezay, 2. Baskı, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Baudrillard, J., 2012c. Karnaval ve Yamyam. Çev. Oğuz Adanır, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
- Baudrillard, J., 2013a. Foucault'yu Unutmak, Çev. Oğuz Adanır, Dokuz Eylül Yayınları, İzmir.
- Baudrillard, J., 2013b. Üretimin Aynası: ya da Tarihi Materyalist Eleştiri Yanılsaması, Çev. Oğuz Adanır, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul.
- Baudrillard, J., 2013c. Vérité ou radicalité de l'architecture suivi de y-a-t-il un pacte de l'architecture, Sens ve Tonka, Paris.
- Baudrillard, J., 2013d. Amerika, Çev. Yaşar Avunç, 3. Baskı, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Baudrillard, J., 2014a. Baştan Çıkarma Üzerine, Çev. Ayşegül Sönmezay, 4. Baskı, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Baudrillard, J., 2014b. Cool Anılar I-II 1980-1990, Çev. Ayşegül Sönmezay, 2. Baskı, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 280 s.
- Baudrillard, J., 2015b. İlahi Sol, Çev. Oğuz Adanır, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul.

- Baudrillard, J., 2017a. Simülakrlar ve Simülasyon, Çev. Oğuz Adanır, 11. Baskı, Doğu-Batı Yayınları, Ankara, 15, 41, 51, 89, 144, 145, 155, 180 s.
- Baudrillard, J., 2017b. Tüketim Toplumu, Çev. Oğuz Adanır, 9.Baskı, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Baudrillard, J., 2017c. Can Çekişen Küresel Güç, Çev. Oğuz Adanır, Doğu-Batı Yayınları, Ankara
- Baudrillard, J., 2019a. Kusursuz Cinayet. Çev. Necmettin Sevil, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 31 s.
- Baudrillard, J., 2019b. Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi? Çev. Oğuz Adanır, Doğu-Batı Yayınları, Ankara.
- Baudrillard, J., 2019c. Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği, Doğu Batı Yayınları, Ankara.
- Baudrillard, J. ve Nouvel, J., 2011. Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe, Çev. Kılıç, Aziz Ufuk Kılıç, YEM Yayınları, İstanbul.
- Bauman, Z., 1997. Postmodernity and its Discontents, Blackwell Publishers Ltd., Oxford, 103 p.
- Bauman, Z., 2016. Postmodern Etik, Çev: Alev Türker. Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 146 s.
- Bauman, Z., 2017. Akışkan Modernite, Çev: Sinan Okan Çavuş. Can Yayınları, İstanbul, 101.
- Bavelas, J. B., Kenwood, C. ve Phillips, B., 2002. Discourse Analysis. Handbook of Interpersonal Communication, 3, 102-129.
- Berk, Y. ve Yıldırım, K., 2015. Yapısalcılık ile Post-Yapısalcılık Bağlamında Dil ve Metinden Anlam Kurma, Okuma Yazma Eğitimi Araştırmaları, 3, 2, 39-45.
- Best, S. ve Kellner, D. 1998. Postmodern Teori, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 170-172 s.
- Bilgin, N., 1988. İçerik Analizi: İletişim Psikolojisi Yardımcı Ders Notları, Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi, İzmir.
- Bircan, U., 2015. Roland Barthes ve Göstergibilim. Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi, 13, 26, 17-41.
- Bloor, M. and Wood, F., 2006. Keywords in Qualitative Methods: A Vocabulary of Research Concepts, SAGE Publications, London.
- Brewer, M. and Crano, W., 1973. Principle of Research in Social Psychology, McGraw-Hill, New York.
- Buja, E., 2010. The Discourse Analysis Of A Newspaper Article, Acta Universitatis Sapientiae Philologica, 2, 259-271.

- Büyükantarcıoğlu, S. N., 2012. Söylem İncelemelerinde Eleştirel Dilbilimsel Boyut: Eleştirel Söylem Çözümlemesi ve Ötesi, Haberi Eleştirmek, Ed: Ömer Özer, Konya: Literatürk Yayıncılık, 171.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, K.E., Akgün, E. Ö., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F., 2013. Bilimsel Araştırma Yöntemleri, Pegem A Yayıncılık, Ankara.
- Cengiz, A., 2005. Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı ve Küresel (Evrensel) İnsanın Çıkmazları, İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi, 21, 117-125.
- Ching F. D. K., 2010. Mimarlık (Biçim, Mekân, Düzen), Çev. Sevgi Lökçe, YEM Yayınları, İstanbul, 92.
- Clark, M., 2001. The Development of Nietzsche's Later Position on Truth., Nietzsche, Ed. John Richardson and Brian Leiter, Oxford University Press, Oxford, 59-84.
- Cohen, L., Manion, L. and Morrison, K., 2007. Research Methods in Education, Routledge, New York.
- Coulter, G., 2010. Jean Baudrillard and Cinema: The Problems of Technology, Realism and History, Film-Philosophy, 14, 2, 6-20.
- Çelik, H. ve Ekşi, H., 2008. Söylem Analizi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi I, 27, 99-117.
- Dağ, A., 2014. Ölümçül Şiddet: Baudrillard'ın Düşüncesi. 2. Baskı, Külliyyat Yayınları, İstanbul.
- Deleuze, G. ve Guattari, F., 2012. Anti-Ödipus: Kapitalizm ve Şizofreni 1, Çev. Fahrettin Ege vd., Bilim ve Sosyalizm Yayıncılık, Ankara.
- Descartes, R., 2013. Metot Üzerine Konuşma, Paradigma Yayıncılık, İstanbul.
- Devran, Y., 2010. Haber- Söylem- İdeoloji, Başlık Yayın Grubu, İstanbul, 61 s.
- Doyuran, L., 2018. Medyatik Bir Çalışma Alanı Olarak Eleştirel Söylem Çözümlemesi (Televizyon Dizileri Örneğinde), Erciyes İletişim Dergisi, 5, 4, 301-323.
- Durmuş, S., 2014. Mimarlık Düşüncesinin Retorik İnşası: Usûl-İ Mimârî-İ Osmânî. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Eroğlu, Ö., 2007. Jean Baudrillard'a Saygı, Kendi Yayıncılık, İstanbul.
- Eyüboğlu, İ. Z., 1988. Türk Dilinin Etimoloji Sözlüğü, Sosyal Yayınlar, İstanbul, 157 s.
- Fairclough, N., 1995. Critical Discourse Analysis: The Critical Study of Language, Longman Pubs, London.
- Fairclough, N. and Wodak, R., 1997. Critical Discourse Analysis, Teun Van Dijk (Ed.), Discourse Studies: A Multidisciplinary Introduction, Sage, London, 258- 284 p.

- Falkingham, L. T. and Reeves, R., 1998. Context Analysis A Technique for Analysing Research in A Field, Applied to Literature on The Management of R and D at the section level. Scientometrics, 42, 2, 97-120.
- Forman, J. and Damschroder, L., 2008. Qualitative content analysis, Empirical Research for Bioethics: A Primer, Elsevier Publishing, Oxford, UK, 39-62.
- Frey, R. L., Botan, C. H., Friedman, P. G. and Kreps, G. L., 1992. Interpreting Communication Research: A Case Study Approach, Prentice Hall, Englewood Cliffs, N.J., 194 p.
- Göka, Ş., 2001. İnsan ve Mekân, Pınar Yayınları, İstanbul, 8 s.
- Gbrich C., 2007. Qualitative Data Analysis: An Introduction, (1st edn), Sage Publications, London.
- Gülbahar, Y., and Alper, A., 2009. A Content Analysis of the Studies in Instructional Technologies Area. Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences, 42: 93-111.
- Gür, T., 2011. Türkçe Öğretmen Adaylarının Dil Tutumları ve Kullanımlarının Söylem Çözümlemesi Yöntemi ile Betimlenmesi. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum, 28 s.
- Gür, T., 2013. Post-Modern Bir Araştırma Yöntemi Olarak Söylem Çözümlemesi, Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks, 5, 1, 185-202.
- Gürkan, M. B., 2017. Gerçek Kavramı Üzerine. Düşünüyorum Dergisi, 75, 7-11.
- Güzel, M., 2014. Postmodern Dönemde Epistemolojik Hakikat Sorunu: Baudrillard Örneği, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi.
- Güzel, M., 2015. Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları, Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi (FLSF), 19, 65-84.
- Hançerlioğlu, O., 1997. Gerçek, Felsefe Ansiklopedisi: Kavramlar ve Akımlar, Cilt 2, 1. Baskı, Remzi Kitapevi, İstanbul, 214-216, 276, 277.
- Hasol, D., 2017. Mimarlık, Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü, 15. Baskı, YEM Yayınları, İstanbul, 324 s.
- Hussey, A., 2001. Spectacle, Simulation and Spectre: Debord, Baudrillard and The Ghost of Marx, Parallax, 7, 3, 63-72.
- İlgar, S. C. and İlgar, M. Z., 2014. Nitel veri analizinde bilgisayar programları kullanılması. İZÜ Sosyal Bilimler Dergisi / IZU Journal of Social Science, 3, 5, 31-78.
- İnam, A., 2006. İnsan ve Mekân, Ertekin, Oya İnci. Mimarlar Derneği Dönem Etkinlikleri 2004-2006, Mimarlar Derneği 1927, İstanbul, 378-407.

- İnceođlu, Y. G. ve omak, N. A., 2009. Metin özömlerleri, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 30 s.
- İsmailođlu, S. and Beşgen, A., 2019. Replacing Architecture over Remake Concept: Simulacra Spaces as Design Reality and Representation, LivenARCH VI-2019: Replacing Architecture, 46-58.
- İsmailođlu, S. and Beşgen, A., 2020. Reading The Concept Of Anti-Architecture Through Baudrillard's Discourses, International Congress of Architecture and Planning (ICONARCH IV), 187-195.
- Jammer, M. 1993. Concepts of Space: The History of Theories of Space in Physics, Dover Publications, New York.
- Kalpaklı, Ü., 1997. Mimarlık Göstergesi- Nesne İlişkileri (İşaret-Belirti-Simge) Üzerine Bir İnceleme, Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kamaođlu, M., 2019. Discussion of “Placelessness” and “Acontextual” Concepts Through Jean Baudrillard's Simulation Theory, LIVENARCH VI 6th International Congress, 34-45.
- Karaduman, S., 2017. Eleştirel Söylem özömlerinin Eleştirel Haber Araştırmalarına Katkısı ve Sunduđu Perspektif. Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 4, 2, 31-46
- Kartal, H. B., 2013. Jean Baudrillard'ın Simülasyon Teoreminin Çađdaş Mimarlık Örneklerinde İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kızılcelik, S., 1996. Postmodernizm Dedikleri, Saray Medikal Yayıncılık, İzmir.
- Kitapçı, İ., 2019. Gösterişçi Tüketim Örneđi Olarak Potlaç Kültürü ve Günümüzün Küresel Kapitalist Dünyasındaki Yansımaları, Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 11, 29, 603-622.
- Kocaman, A., 2009. Dilbilim Söylemi. Ahmet Kocaman, Şükriye Ruh, vd., (der.), Söylem Üzerine. ODTÜ Geliştirme Vakfı Yayınları, Ankara, 7 s.
- Kozak, M., 2018. Bilimsel Araştırma: Tasarım, Yazım ve Yayımlar. 4.Baskı, Detay Yayıncılık, Ankara, 26 s.
- Köktürk, Ş. ve Eyri, S., 2013. Dilbilim ve göstergebilim: Ferdinand De Saussure ve göstergebilimi anlamak. Sakarya Üniversitesi Fen-Edebiyat Dergisi, 2, 123-136.
- Köse, F., 2001. Turistik Mekânların Turizmin Deđişen Anlamları Nedeniyle Dönüşümü: Turizmin Yeni Tanım ve Alternatif Turistik Mekân Formasyonları, Yayımlanmamış Doktora Tezi, Orta Dođu Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Krippendorff, K., 2018. Content Analysis: An Introduction to its Methodology. Sage Publications, 18.

- Kuş, E., 2003. Nicel-Nitel Araştırma Teknikleri. Anı Yayıncılık, Ankara, 105.
- Kutluer, İ., 2003. Mekân, TDV İslâm Ansiklopedisi, Türkiye Diyanet Vakfı, 28.Cilt, 550-552. <https://islamansiklopedisi.org.tr/mekan> E.T.: 24.03.2021.
- Kuvancı, C., 2015. Postmodern Yaklaşımda Dil ve Gerçeklik: Bir Eleştiri. Bilimname, 28, 1, 93-124.
- Küçük, P., 2018. Kaos Kavramı Üzerinden Mimariyi Okumak: Bir Yöntem Önerisi. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Küçükparmak, A., 2019. Kant'ta Zaman-Mekânın a Prioriliği Problemi. Temaşa Erciyes Üniversitesi Felsefe Bölümü Dergisi, 11, 91-100.
- Laclau, E. ve Mouffe, C., 2012. Hegemonya ve Sosyalist Strateji: Radikal Demokratik Bir Politikaya Doğru Çev. Ahmet Kardam, İstanbul: İletişim Yayıncılık.
- Larrain, J., 2013. Ideology and Cultural Identity: Modernity and The Third World Presence, John Wiley & Sons.
- Lefebvre, H., 2014. Mekânın Üretimi. Çev. Işık Ergüden, Sel Yayıncılık, İstanbul, 68-69 s.
- Lewis, Seth C., Zamith, R. and Hermida, A., 2013. Content analysis in an era of big data: A hybrid approach to computational and manual methods. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 57, 34-52.
- Magee, B., 2000. Felsefenin Öyküsü. Çeviren: Bahadır Sina Şener, Dost Kitabevi, Ankara, 31.
- Mauss, M., 2006. Sosyoloji ve Antropoloji. Çev. Özcan Doğan. Doğu Batı Yayınları, Ankara, 224-228.
- Mayring P., Qualitative Content Analysis. Forum: Qualitative Social Research, 1, 2. Art. 20, <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1089/2385> E.T.: 20.10.2020.
- Nalbantlıoğlu, H., 2008. Nedir Mekân Dedikleri. Ed. Şentürer, Ayşe, Şafak Ural ve Özlem Berber. Zaman-Mekân, YEM Yayınları, İstanbul, 88-105.
- Narlı, M., 2009. Postmodern Roman ve Modern Gerçekliğin Yitimi. Türkbilig, 18, 122-132.
- Nietzsche, F., 1969. Twilight of the Idols and the Anti-Christ, Trans. R. J. Hollingdale, Harmondsworth: Penguin.
- Norberg-Schulz, C., 1972. Existence, Space and Architecture, Studio Vista, London, 34 p.
- Orkunoğlu, Y., 2007. Nietzsche ve Postmodernizmin Gerçek Yüzü, Ceylan Yayınları, İstanbul

- Örnek, Y. M., 2015. Mimarlık ve Felsefe: Çağdaş Filozofların Mimarlığı Yeniden Düşünmesi. ETHOS: Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar, 8, 2, 125-139.
- Özer, S., 2007. Söylem Çözümlemesi ve Rivayetlerin Anlaşılmasına Yönelik Katkıları, İslami Araştırmalar Dergisi, 20, 1, 39-57.
- Pecheux, M., 1982. *Language, Semantics and Ideology*, Palgare Macmillan Pubs, London.
- Phillips, N. and Hardy, C., 2002. *Discourse Analysis*, Sage Publications, London.
- Platon, 1995. Devlet, Çev: Sabahattin Eyüboğlu ve M. Ali Cimcoz, Remzi Kitabevi, İstanbul, 514.
- Pope, C., Ziebland, S., and Mays, N., 2006. Analysing qualitative data. In: Pope C, Mays N Eds. *Qualitative Research in Health Care* (3rd edn), Blackwell Publishing, Oxford, 63-81.
- Potter, J. and Welherell, M., 1987. *Discourse and Social Psychology*. Sage Publishing, London, 135.
- Proto, F., 2003. *Mass, Identity, Architecture Architectural Writings of Jean Baudrillard*, Chichester, West Sussex: Wiley-Academy, Chicago.
- Proto, F., 2020. *Baudrillard for Architects*. Routledge, ISBN: 041550886X DOI:10.4324/9781315712659.
- Rigel, N., 2003. Kadife Karanlık: 21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar, Su Yayınları, İstanbul.
- Roth, L., M., 2000. *Mimarlığın Öyküsü*. Çev. Ergün Akça, Kabalcı Yayınları, İstanbul.
- Rumenapp, J. C., 2016. Analyzing Discourse Analysis: Teachers' Views of Classroom Discourse and Student Identity, Linguistics and Education, 35, 26-36.
- Russell, B., 2000. *Felsefe Sorunları*, Çev: Kabalcı Hacıkadıroğlu, Vehbi Yayınevi, İstanbul.
- Sajjadi, S. M., 2007. Explanation and Critique of The Principles of Postmodern Moral Education. Educational Research and Reviews, 2, 6, 133-140.
- Saussure, F., 1985. *Genel Dilbilim Dersleri*, Çev. Berke Vardar, Birey ve Toplum, Ankara, 18 s.
- Schreier, M., 2014. *Qualitative Content Analysis*. In U. Flick (Ed.), *The SAGE Handbook of Qualitative Data Analysis*, SAGE, London.
- Sevinç, E., 2021. *Simpoez: Mimari Nesne Üzerine Mereolojik Bir Yaklaşım*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Sharr, A., 2013. *Mimarlar İçin Heidegger*, Çev.: Volkan Atmaca, YEM Yayınları, İstanbul.
- Sığrı, Ü., 2018. *Nitel Araştırma Yöntemleri*. Beta Basım Yayım Dağıtım, İstanbul.

- Sim, S., 2006. Postmodern Düşüncenin Eleştirel Sözlüğü, Çev.: Mukadder Erkan, Ali Utku, Ebabil Yayınları, Ankara.
- Sirowy B., 2008. Mekân Üzerine Notlar, Çev: Ceyhan Yücel, Tol Mimarlık Kültür Dergisi, 6, 46.
- Soygeniş, S., 2010. Mimarlık Düşünmek Düşlemek, YEM Yayınları, İstanbul.
- Sönmez, F. U., 2007. Seksenler İstanbul'u kentsel söylemini popüler yazılı medya üzerinden okumak. Yayımlanmamış Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Sözen, E., 2014. Söylem ve Söylem Analizi Üzerine, Söylem Belirsizlik, Mübadele, Bilgi/Güç ve Refleksivite. Birleşik Dağıtım Kitabevi, İstanbul, 46, 52.
- Sterler, B., 2019. Re-Thinking Space within The Framework Of Baudrillard's Death Of Reality Theory, Degree of Master of Science, Yeditepe University, Graduate School of Natural and Applied Sciences, İstanbul.
- Şaylan, G., 1999. Postmodernizm, İmge Kitabevi, Ankara, 4.
- Tanyeli, U., 1997. Mekân, Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, Cilt 2, YEM Yayınları, İstanbul 1193-1194.
- Taylan, H. H., 2011. Sosyal Bilimlerde Kullanılan İçerik Analizi ve Söylem Analizinin Karşılaştırılması, Bingöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (BUSBED), 1, 2, 63-76.
- Topaloğlu, G., 2019. Venedik Mimarlık Bienali Türkiye Pavilyonları Üzerine Eleştirel Bir Söylem. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Tuzgöl, K., 2018. Lacanyen Psikanalitik Kuram ve Öznenin Konumu, Türkiye Bütüncül Psikoterapi Dergisi, 1, 1, 41-53.
- Türk Dil Kurumu, 2019. Mekân, <https://sozluk.gov.tr/> E.T.: 21.10.2019
- Türk Dil Kurumu, 2020. Söylem, <https://sozluk.gov.tr/> E.T.: 12.05.2020
- Ulaş, S. E., 2002. Felsefe Sözlüğü, Haz.: A. Baki Güçlü, Erkan Uzun, Serkan Uzun, Ümit Hüsrev Yolsal, Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara.
- Ural, Ş., 2008. Zaman- Mekân, 1. Baskı, YEM Yayınları, İstanbul.
- URL-1, <https://www.museum-joanneum.at/neue-galerie-graz/ausstellungen/ausstellungen/events/event/2136/jean-baudrillard>. 21 Mart 2020.
- URL-2, <https://www.arkitektuel.com/wp-content/uploads/2017/11/lascaux-iv-11-640x426.jpg>. 20 Ekim 2020.
- URL-3, <https://www.mimarizm.com/themes/uploads/images/snoetta-12.jpg>. 20 Ekim 2020

- URL-4, <https://cdn1.parksmedia.wdprapps.disney.com/resize/mwImage/1/640/360/75/dam/disneyland/attractions/disneyland/sleeping-beauty-castle-walkthrough/sleeping-beauty-castle-exterior-16x9.jpg?1593556896598>. 25 Ekim 2020.
- URL-5, <https://cdn1.parksmedia.wdprapps.disney.com/resize/mwImage/1/640/360/75/dam/disneyland/destinations/disneyland/mark-twain-boat-16x9.jpg?1593556896600>. 25 Ekim 2020.
- URL-6, https://upload.wikimedia.org/wikipedia/ru/8/86/North_façade_of_the_Royal_Opera_Versailles.JPG. 26 Nisan 2021.
- URL-7, https://www.researchgate.net/publication/337223820_Poster_session_CHATEAU_DE_VERSAILLES_OPERA_HOUSE_A_WOODEN_CONSTRUCTION_WITH_A_RESONATING_CAVITY. 26 Nisan 2021.
- URL-8, https://en.chateauversailles.fr/sites/default/files/styles/diaporama/public/widgets/diaporamas/cthomas_garnier_tga_6428.jpg?itok=6pxAeGDs. 26 Nisan 2021.
- URL-9, https://en.chateauversailles.fr/sites/default/files/styles/diaporama/public/widgets/diaporamas/cthomas_garnier_tga_6473_0.jpg?itok=7dfpQFV5. 26 Nisan 2021.
- URL-10, https://en.chateauversailles.fr/sites/default/files/styles/diaporama/public/widgets/diaporamas/cthomas_garnier_tga_6551_0.jpg?itok=u3kxp1oM. 26 Nisan 2021.
- URL-11, https://www.metalocus.es/sites/default/files/styles/mopis_fullslider_desktop/public/lead-images/metalocus_le-corbusier_villa-savoye_ph_montse-zamorano_01_0.jpg?itok=85nfjTpk. 27 Nisan 2021.
- URL-12, <http://architecture-history.org/architects/architects/LE%20CORBUSIER/PIC/VS100.jpg>. 27 Nisan 2021.
- URL-13, <https://www.arkitektuel.com/wp-content/uploads/2017/02/savoye-5-427x640.jpg>. 27 Nisan 2021.
- URL-14, <https://archeyes.com/wp-content/uploads/2020/09/Villa-Savoye-House-Le-Corbusier-building-Poissy-France-ArchEyes-space-150x150.jpg>. 27 Nisan 2021.
- URL-15, <https://archeyes.com/wp-content/uploads/2020/09/Villa-Savoye-House-Le-Corbusier-building-Poissy-France-ArchEyes-terrace2-850x554.jpg>. 27 Nisan 2021.
- URL-16, <http://architecture-history.org/architects/architects/LE%20CORBUSIER/PIC/VS004.jpg>. 27 Nisan 2021.
- URL-17, <https://archeyes.com/wp-content/uploads/2020/09/Villa-Savoye-Le-Corbusier-Poissy-floorplans-1536x585.jpg>. 27 Nisan 2021.
- URL-18, <https://i.guim.co.uk/img/static/sys-images/Guardian/Pix/pictures/2015/5/20/1432125209495/246bc386-03c0-4224-a7f5-540418cf30c4-2060x664.jpeg?width=940&quality=85&auto=format&fit=max&s=429222d107f2e7494e2f1b5bdfff9d03>. 25 Nisan 2021.

- URL-19, <https://www.arkitektuel.com/wp-content/uploads/2017/12/dtm21.jpg>. 25 Nisan 2021.
- URL-20, <https://www.arkitektuel.com/wp-content/uploads/2017/12/dtm12-426x640.jpg>. 25 Nisan 2021.
- URL-21, <https://www.arkitektuel.com/wp-content/uploads/2017/12/dtm13-427x640.jpg>. 25 Nisan 2021.
- URL-22, <https://www.arkitektuel.com/wp-content/uploads/2017/12/dtm-6.jpg>. 25 Nisan 2021.
- URL-23, <https://www.arkitektuel.com/wp-content/uploads/2017/12/dtm15-640x602.jpg>. 25 Nisan 2021.
- URL-24, <https://www.arkitektuel.com/wp-content/uploads/2017/12/dtm17-640x630.jpg>. 25 Nisan 2021.
- URL-25, <https://www.arkitektuel.com/wp-content/uploads/2017/12/dtm9-366x640.jpg>. 25 Nisan 2021.
- URL-26, https://images.adsttc.com/media/images/6010/4e01/63c0/1732/7e00/001c/slideshow/shutterstock_780612703.jpg?1611681266. 25 Nisan 2021.
- URL-27, https://www.rsh-p.com/assets/uploads/99_0322.jpg. 25 Nisan 2021.
- URL-28, https://s.wsj.net/public/resources/images/BN-RV370_MASTER_GR_20170127125753.jpg. 25 Nisan 2021.
- URL-29, <https://i.pinimg.com/originals/13/92/d0/1392d03e3ccc5117957612176e482212.jpg>. 25 Nisan 2021.
- URL-30, https://cdn.archilovers.com/projects/b_730_af2842f0f7b64f2dada17a4ee25928fd.jpg. 25 Nisan 2021.
- URL-31, <https://www.arkitektuel.com/wp-content/uploads/2017/03/ee9f9fa6814a48079a385142da1de7aaf9983106.jpg>. 25 Nisan 2021.
- URL-32, <https://images.adsttc.com/media/images/5037/e1be/28ba/0d59/9b00/01d3/slideshow/stringio.jpg?1414425500>. 25 Nisan 2021.
- URL-33, <https://www.arkitektuel.com/wp-content/uploads/2017/03/c095c888c40d8344570edfbe1bcf2add7e4d0268.jpg>. 25 Nisan 2021.
- URL-34, <https://www.atlasofplaces.com/atlas-of-places-images/ATLAS-OF-PLACES-PIANO-ROGERS-CENTRE-POMPIDOU-GPH-3.jpg>. 25 Nisan 2021.
- URL-35, https://www.rsh-p.com/assets/uploads/99_0136.jpg. 25 Nisan 2021.
- URL-36, <https://i.pinimg.com/originals/a9/f9/7f/a9f97ff1ed8f492aee72acd9c95964ad.gif>. 25 Nisan 2021.

- URL-37, https://www.fondationcartier.com/uploads/images/_ratio1x1_fit_4/2013_BAT-4221_HD.jpg. 26 Nisan 2021.
- URL-38, https://www.fondationcartier.com/uploads/images/_ratio1x1_fit_4/2013_BAT-4266_HD.jpg. 26 Nisan 2021.
- URL-39, https://www.atlasofplaces.com/atlas-of-places-images/_scaled/ATLAS-OF-PLACES-JEAN-NOUVEL-EMMANUEL-CATTANI-FONDATION-CARTIER-SAT-2.jpg. 26 Nisan 2021.
- URL-40, https://www.atlasofplaces.com/atlas-of-places-images/_scaled/ATLAS-OF-PLACES-JEAN-NOUVEL-EMMANUEL-CATTANI-FONDATION-CARTIER-IMG-7.jpg. 26 Nisan 2021.
- URL-41, https://www.atlasofplaces.com/atlas-of-places-images/_scaled/ATLAS-OF-PLACES-JEAN-NOUVEL-EMMANUEL-CATTANI-FONDATION-CARTIER-IMG-11.jpg. 26 Nisan 2021.
- URL-42, https://www.atlasofplaces.com/atlas-of-places-images/_scaled/ATLAS-OF-PLACES-JEAN-NOUVEL-EMMANUEL-CATTANI-FONDATION-CARTIER-GPH-3.jpg. 26 Nisan 2021.
- URL-43, https://www.atlasofplaces.com/atlas-of-places-images/_scaled/ATLAS-OF-PLACES-JEAN-NOUVEL-EMMANUEL-CATTANI-FONDATION-CARTIER-GPH-5.jpg. 26 Nisan 2021.
- URL-44, https://www.atlasofplaces.com/atlas-of-places-images/_scaled/ATLAS-OF-PLACES-JEAN-NOUVEL-EMMANUEL-CATTANI-FONDATION-CARTIER-GPH-1.jpg. 26 Nisan 2021.
- URL-45, https://www.atlasofplaces.com/atlas-of-places-images/_scaled/ATLAS-OF-PLACES-JEAN-NOUVEL-EMMANUEL-CATTANI-FONDATION-CARTIER-GPH-2.jpg. 26 Nisan 2021.
- URL-46, <https://www.atlasofplaces.com/atlas-of-places-images/ATLAS-OF-PLACES-JEAN-NOUVEL-EMMANUEL-CATTANI-FONDATION-CARTIER-GPH-6.jpg>. 26 Nisan 2021.
- URL-47, <https://www.visittucson.org/sites/default/files/styles/hero/public/biosphere2-aerial.jpg?itok=P6P-3Lhh>. 26 Nisan 2021.
- URL-48, <https://i0.wp.com/edgeeffects.net/wp-content/uploads/2016/11/Biosphere-2.jpg>. 26 Nisan 2021.
- URL-49, <https://cdn.britannica.com/19/152719-050-783DDAF7/Biosphere-2-Oracle-Arizona-facility-survivability-outer-2008.jpg>. 26 Nisan 2021.
- URL-50, <https://cdn.britannica.com/18/152718-050-B412DFA8/view-Biosphere-2-savanna-Oracle-Arizona-ocean.jpg>. 26 Nisan 2021.

- URL-51, https://www.history.com/image/c_fit%2Ccs_srgb%2Cfl_progressive%2Cq_auto:good%2Cw_620/MTcyNTAxMTU0MTQyNTYyMjE4/biosphere-ii-gettyimages-871350650.jpg. 26 Nisan 2021.
- URL-52 <https://ars.els-cdn.com/content/image/1-s2.0-S0925857498000913-gr8.gif>. 26 Nisan 2021.
- URL-53, <https://ars.els-cdn.com/content/image/1-s2.0-S0925857498000913-gr7.gif>. 26 Nisan 2021.
- URL-54, <https://www.ipfn.tecnico.ulisboa.pt/EPS2015/images/ccb.jpg>. 27 Nisan 2021.
- URL-55, https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/cf/Bel%C3%A9m_Cultural_Center_2.jpg/470px-Bel%C3%A9m_Cultural_Center_2.jpg. 27 Nisan 2021.
- URL-56 https://divisare-res.cloudinary.com/images/c_limit,f_auto,h_2000,q_auto,w_3000/v1538263476/gult0lnh8eso38mskrv9/gregotti-associati-giovanni-amato-centro-cultural-de-Bel%C3%A9m.jpg. 27 Nisan 2021.
- URL-57, <https://static.designboom.com/wp-content/uploads/2018/11/PROMONTORIO-Bel%C3%A9m-cultural-centre-square-in-summer-lisbon-portugal-designboom-02.jpg>. 27 Nisan 2021.
- Url-58, <https://eumiesaward.com/uploads/images/works/1663-11894.jpg>. 27 Nisan 2021.
- URL-59, <https://eumiesaward.com/uploads/images/works/1663%20-%20Cultural%20Center%20of%20Bel%C3%A9m1663.jpg>. 27 Nisan 2021.
- URL-60, [https://eumiesaward.com/uploads/images/works/1663%20-%20Cultural%20Center%20of%20Bel%C3%A9m1663%20\(1\).jpg](https://eumiesaward.com/uploads/images/works/1663%20-%20Cultural%20Center%20of%20Bel%C3%A9m1663%20(1).jpg). 27 Nisan 2021.
- URL-61, <https://www.inexhibit.com/wp-content/webp-express/webp-images/uploads/2014/05/Guggenheim-Bilbao-Frank-Gehry-1.jpg.webp>. 27 Nisan 2021.
- URL-62, <https://images.weserv.nl/?url=https://www.guggenheim.org/wp-content/uploads/2016/05/architecture-bilbao-exterior-daytime-2009-web-resized.jpg&w=1170>. 27 Nisan 2021.
- URL-63, <https://www.arkitektuel.com/wp-content/uploads/2017/02/dbaron-640x428.jpg>. 27 Nisan 2021.
- URL-64, <https://images.weserv.nl/?url=https://www.guggenheim.org/wp-content/uploads/2016/05/architecture-bilbao-interior-16-9.jpg&w=1170>. 27 Nisan 2021.
- URL-65, <https://images.weserv.nl/?url=https://www.guggenheim.org/wp-content/uploads/2016/05/architecture-bilbao-interior-2011-heald2-web-resized.jpg&w=1170>. 27 Nisan 2021.
- URL-66, https://images.adsttc.com/media/images/521f/a1db/e8e4/4eb9/4a00/0045/slideshow/Sections_3_Frank_Gehry_1991-1995__1995..jpg?1377804754. 27 Nisan 2021.

- URL-67, https://images.adsttc.com/media/images/521f/a1cc/e8e4/4ebd/9000/0072/slideshow/Elevations_Frank_Gehry_1991-1995__1995..jpg?1377804742. 27 Nisan 2021.
- URL-68, <https://www.inexhibit.com/wp-content/webp-express/webp-images/uploads/2014/05/Guggenheim-Bilbao-Frank-Gehry-first-floor-plan.jpg.webp>. 27 Nisan 2021.
- URL-69, https://www.nice.fr/uploads/media/paysage/0001/03/thumb_2417_paysage_big.jpg. 27 Nisan 2021.
- URL-70, https://lh3.googleusercontent.com/proxy/ywmk7PT6W0jmIsO7EqgZ8_LTE9JhgVXQCpaXwqPqz-YLjmw0_DaR_kWirYxspPYPPYZvli1mi2zW5oODN_lxQtHeokqUMVvk6BIjk0ugh1H-DVFOcYX6My0dKb8lnE7X79demRcGsMQO-7F5mi16-qMK-sk4VwIVXc3LJhEIDtw. 27 Nisan 2021.
- URL-71, https://maa.departement06.fr/documents/Usine/musee-arts-asiatiques/presentation/batiment/maa-batiment_rotonde1.jpg. 27 Nisan 2021.
- URL-72, https://www.meet-in-nice.com/resources/ref/spaces/387/gallery/musee-departemental-des-arts-asiatiques-espace-museal-rez-de-chaussee_132012.jpg. 27 Nisan 2021.
- URL-73, https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSePpoYs-ozCodp0pZ0X1Nd6McFcGSUOEOS8CDsgv-QOTVdi6oYdjavvfhOCaF_X8cib9o&usqp=CAU. 27 Nisan 2021.
- URL-74, https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSQJNBWePqPRtr_Ag2x6pFyp9PQNKqLBUFW_Xw7_aqFvGuFbnnxNI3kk-VBNbwxHVmON6c&usqp=CAU. 27 Nisan 2021.
- Uslu, İ., 2011. Mimari İmgenin Eleştirisi Üzerine: Jean Nouvel aracılığıyla Jean Baudrillard'ı Okumak. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Van de Ven, C. 1978. Space in Architecture: The Evolution of a New Idea in the Theory and History of the Modern Movements, Van Gorcum Assen, Amsterdam.
- Van Dijk, T., 2008. Discourse and Context: A Sociocognitive Approach, Cambridge: Cambridge Uni. Press.
- Weber, R. P., 1990. Basic Content Analysis. London: Sage Publications.
- 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, Paradigma Yayınları, İstanbul, 251.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H., 2011. Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık, 223.

Zevi, B., 1959. Apprendre a Voir L'architecture, Les Editions de Minuit.



7. EKLER

EK 1. MAXQDA Eğitimi Katılım Belgesi



Katılım Belgesi






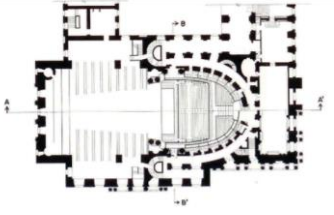
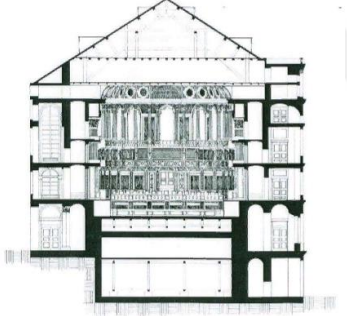
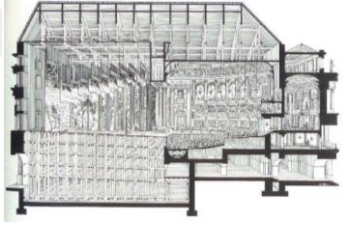
Sayın: Semiha İSMAİLOĞLU

Atatürk Üniversitesi Araştırma Metodolojisi Eğitim ve Uygulama Ofisi Koordinatörlüğünce 23 Kasım 2019 tarihlerinde düzenlenen **MAXQDA ile Nitel Veri Analizine Giriş** eğitim seminerine katılmıştır.






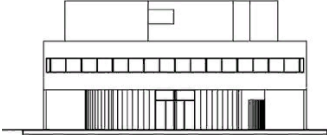
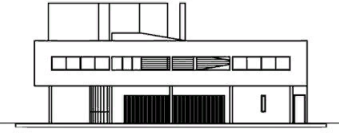
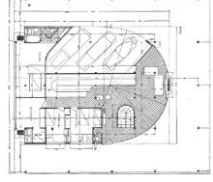
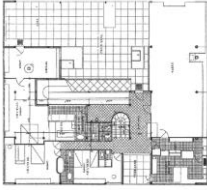
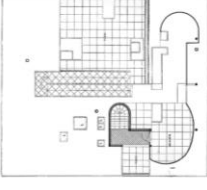
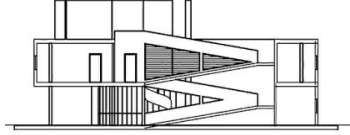
A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Ömer Cevdet Bilgin".

Prof. Dr. Ömer Cevdet Bilgin
Koordinatör






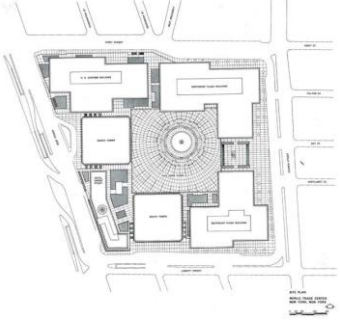
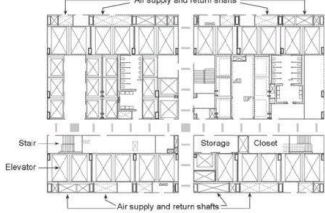
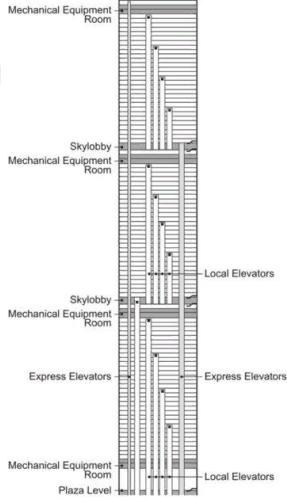
EK 2. Bina Tanıtım Kartları

Yapının Adı/ Yapım Yılı/Konumu		Versailles Tiyatrosu / 1769-1770/ Fransa	
Mimar(lar)		Jacques-Ange Gabriel	
Cephe ve İç Mekân Fotoğrafları			
	Url-6, 2021	Url-7, 2021	
Görünüş, Plan ve Kesitler			
	Url-8, 2021	Url-9, 2021	Url-10, 2021
			
	Url-7, 2021	Url-7, 2021	Url-7, 2021






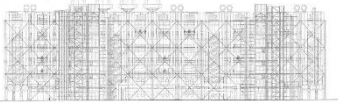
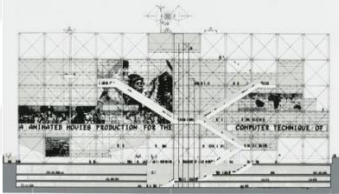
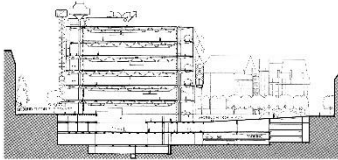
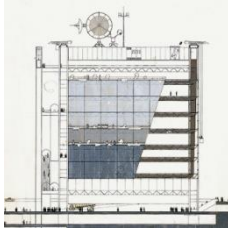
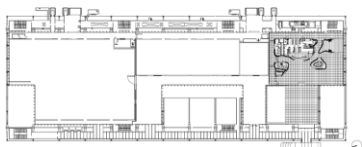
Ek 2'nin devamı

Yapının Adı/ Yapım Yılı/Konumu		Villa Savoye / 1929/ Fransa	
Mimar(lar)		Le Corbusier	
Cephe ve İç Mekân Fotoğrafları			
	Url-11, 2021	Url-12, 2021	
			
Url-13, 2021	Url-14, 2021	Url-15, 2021	
Görünüş, Plan ve Kesitler			
	Url-16, 2021	Url-16, 2021	Url-17, 2021
			
Url-17, 2021	Url-17, 2021	Url-16, 2021	






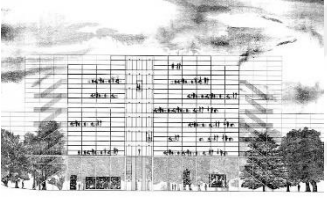
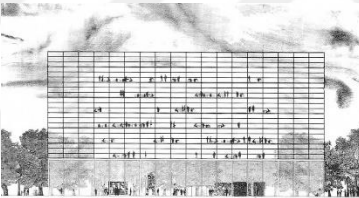
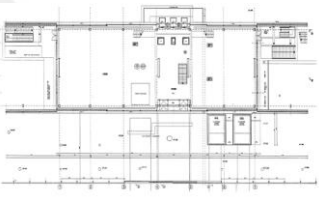

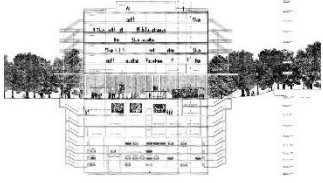
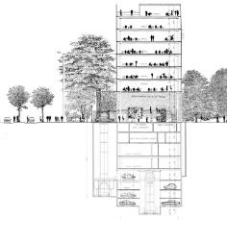
Ek 2'nin devamı

Yapının Adı/ Yapım Yılı/Konumu		Dünya Ticaret Merkezi / 1966 – 1973/ABD	
Mimar(lar)		Minoru Yamasaki/ Emery Roth & Sons	
Cephe ve İç Mekân Fotoğrafları			
	Url-18, 2021	Url-19, 2021	
Görünüş, Plan ve Kesitler			
	Url-20, 2021	Url-21, 2021	Url-22, 2021
			
Url-23, 2021	Url-24, 2021	Url-25, 2021	






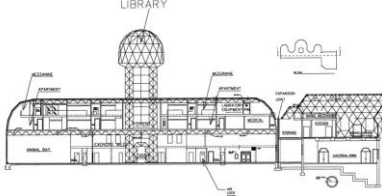
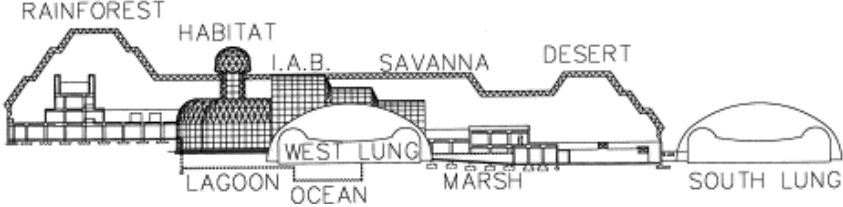
Ek 2'nin devamı

Yapının Adı/ Yapım Yılı/Konumu		Pompidou Merkezi / 1971 – 1977/ Fransa	
Mimar(lar)		Renzo Piano, Richard Rogers	
Cephe ve İç Mekân Fotoğrafları			
	Url-26, 2021	Url-27, 2021	
Cephe ve İç Mekân Fotoğrafları			
	Url-28, 2021	Url-29, 2021	Url-30, 2021
	Görünüş, Plan ve Kesitler		
Url-31, 2021		Url-32, 2021	Url-33, 2021
			
	Url-34, 2021	Url-35, 2021	Url-36, 2021






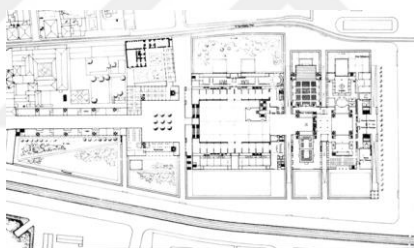
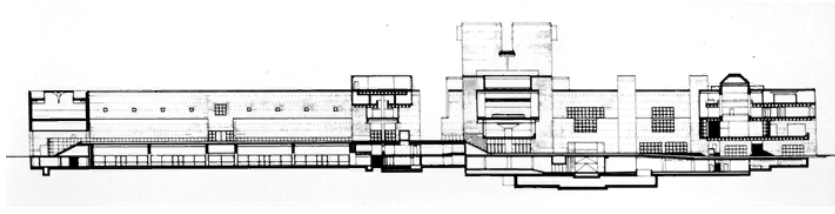
Ek 2'nin devamı

Yapının Adı/ Yapım Yılı/Konumu		Fondation Cartier / 1984/ Fransa	
Mimar(lar)		Jean Nouvel	
Cephe ve İç Mekân Fotoğrafları			
	Url-37, 2021	Url-38, 2021	
			
	Url-39, 2021	Url-40, 2021	Url-41, 2021
Görünüş, Plan ve Kesitler			
	Url-42, 2021	Url-43, 2021	Url-44, 2021
			
	Url-45, 2021	Url-46, 2021	Url-45, 2021






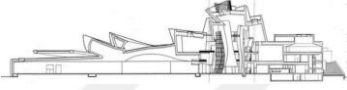
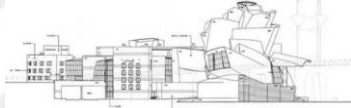

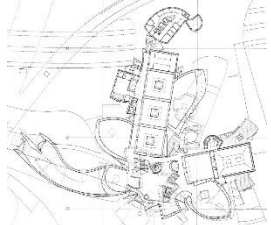
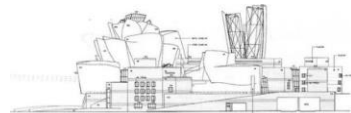
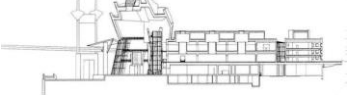
Ek 2'nin devamı

Yapının Adı/ Yapım Yılı/Konumu		Biosphere 2 / 1987-1991/ ABD		
Mimar(lar)		Peter Jon Pearce		
Cephe ve İç Mekân Fotoğrafları				
	Url-47, 2021		Url-48, 2021	
				
	Url-49, 2021	Url-50, 2021	Url-51, 2021	
Görünüş, Plan ve Kesitler				
	Url-52, 2021			
				
Url-53, 2021				






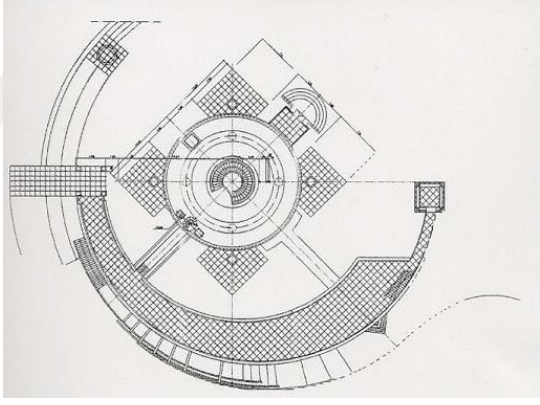
Ek 2'nin devamı

Yapının Adı/ Yapım Yılı/Konumu		Belém Kültür Merkezi / 1989-1992/ Portekiz	
Mimar(lar)		Vittorio Gregotti/Manuel Salgado	
Cephe ve İç Mekân Fotoğrafları			
	Url-54, 2021	Url-55, 2021	
			
Url-56, 2021	Url-57, 2021	Url-58, 2021	
Görünüş, Plan ve Kesitler			
	Url-59, 2021		
			
Url-60, 2021			

Ek 2'nin devamı

Yapının Adı/ Yapım Yılı/Konumu		Bilbao Guggenheim Müzesi / 1991-1997/ İspanya	
Mimar(lar)		Frank Gehry	
Cephe ve İç Mekân Fotoğrafları			
	Url-61, 2021	Url-62, 2021	
Görünüş, Plan ve Kesitler			
	Url-63, 2021	Url-64, 2021	Url-65, 2021
			
Url-66, 2021	Url-67, 2021	Url-67, 2021	
			
Url-68, 2021	Url-67, 2021	Url-66, 2021	

Ek 2'nin devamı

Yapının Adı/ Yapım Yılı/Konumu		Asya Sanatları Müzesi / 1998/ Fransa	
Mimar(lar)		Kenzo Tange	
Cephe ve İç Mekân Fotoğrafları			
	Url-69, 2021	Url-70, 2021	
Cephe ve İç Mekân Fotoğrafları			
	Url-71, 2021	Url-72, 2021	Url-73, 2021
	Görünüş, Plan ve Kesitler		
			
Url-74, 2021			

EK 3. Nesnel ve Bütünsel Gerçeğe Dair Kodlamaların Cümleleri

Belge adı	Kod	Bölüm
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	“Bütünsel Gerçekliğin” ortaya çıkabilmesi için gerçek ve bu gerçekle bağlantılı düşselliğin tamamen ortadan kaybolması gerekmektedir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	“Bütünsel Gerçeklik” dediğimde bununla bütün dünyanın, sınırlandırılması olanaksız işlemsel bir projeye suç ortağı yapılmasını yani her şeyin gerçek, görünür, saydam ve “özgürleştirilmiş” olduğu, bir sonuca ulaştırdığı ve anlamlı olması gerektiği (oysa anlamdan söz edebilmek için her şeyin anlamlı olmaması gerekmektedir) bir dünyayı kastediyorum.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	“Nesnel” gerçeğin ortadan kaybolmaya başlamasıyla birlikte bu gerçeklik ilkesi giderek güçten düşerken Bütünsel, Sanal bir Gerçekliğin giderek güçlendiği görülmektedir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	“Nesnel” gerçeğin ortadan kaybolmaya başlamasıyla birlikte bu gerçeklik ilkesi giderek güçten düşerken Bütünsel, Sanal bir Gerçekliğin giderek güçlendiği görülmektedir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	(Oysa henüz gerçek ya da nesnel olmayı başaramamış, yararlılık diye bir şeyin söz konusu olmadığı bir dünyada klasik sanat için aynı şeyi söyleyebilmek mümkün değildir).
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Anlam ve yeniden canlandırma ile bağlantılı nesnel gerçeklikse yerini bu sınır tanımayan, her şeyin gerçekleştirilebildiği, teknik anlamda somutlaştırılabildiği, herhangi bir ilke ya da nihai bir hedeften yoksun “Bütünsel Gerçekliğe” bırakmaktadır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Anlam ve yeniden canlandırma ile bağlantılı nesnel gerçeklikse yerini bu sınır tanımayan, her şeyin gerçekleştirilebildiği, teknik anlamda somutlaştırılabildiği, herhangi bir ilke ya da nihai bir hedeften yoksun “Bütünsel Gerçekliğe” bırakmaktadır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Ayna yansıttığı nesnenin bir parçası olduğundan asla nesnel bir gerçeklik sunamayacaktır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Aynı şekilde Bütünsel Gerçeklik denilen şey de radikal illüzyon adlı hayaletin ortaya çıkmasına ya da yeniden çıkmasına yol açmaktadır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Başka bir deyişle Bütünsel Gerçekliğe benzeyen, salt görülmek amacıyla üretilmiş bir araç, ne pahasına olursa olsun görselleşmeye çalışan bir gerçeklik gibi algılanmak isteyen bir şeydir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Belki de bu nesnel gerçeklik bir süreliğine gizlendikten sonra, giderek ortalığı kaplayan gerçeklikle bu gerçeklik altında giderek ezilen, maddiyat düşkünü, günahlarımızı bağışlatmanın olanaksız olduğu bir dünyaya tepki olarak günümüzde gizlenmiş olduğu yerden yeniden gün ışığına çıkartılmıştır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Bir özne olma ayrıcalığına sahip olanlar da dahil olmak üzere hiç kimse, gerçekten bu nesnel yüz yüze gelme oyununu oynamak istememektedir.

Ek 3'ün devamı

Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Biraz düşünecek olursak, bilincimizin dışında kalan nesnel gerçeği konusunda herhangi bir bilgiye sahip olamayacağımızı da anlarız.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Biri Bütünsel Gerçeklik, yani bütün dünyayı tek bir şemsiye altına toplama olarak adlandırılabilir tersine çevrilmesi olanaksız girişim.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Bizi sarıp sarmalayan Bütünsel Gerçeklik içinde saklayıp, gizleyebileceğimiz bir şey kalmadı.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Böyle bir dünya olsa olsa gerçek ya da bizim Bütünsel Gerçeklik olarak adlandırdığımız bir evrene benzeyebilir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Bu Bütünsel Gerçeği herhangi bir şeyle değiş tokuş edilebilirse olanaksızdır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Bu Bütünsel Gerçeklik süreci tarafından yadsınan, dışlanan tüm güçler ayaklanarak bir anlamda Kötülüğe hizmet eden güçlere dönüşmektedirler.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Bu Bütünsel Gerçeklik yalnızca kendi kendisiyle değiş tokuş edilebilmektedir, yani sonsuza kadar kendi kendini yineleme sürecine mahkûm edilmiş bir şey olarak kalmak durumundadır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Bu durumda doğal aptallık, deliliğin Bütünsel Gerçeklik karşısındaki duygusal boşalmasına benzer bir şekilde, eski asaetine kavuşabilir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Bu durumda işlevini yitirip, bir artığa dönüşen nesnel gerçeğin değiş tokuş edilebilmesi ve dalanında kalması giderek güçleşmektedir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Bu durumda Kötülük nesnel, öyleyse somut bir şekilde ortadan kaldırılabilecek bir gerçeğe dönüşmektedir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Bu durumda nesnel gerçeklik aşamasından bir üst aşamaya, gerçeklik ve illüzyona son veren bir tür ultra-gerçeklik aşamasına mı geçmiş oluyoruz?
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Bu düşünceyse bizi dünyayı bir gerçeğe yani teknik ve bütünsel bir gerçeğe dönüştürmemize yol açmıştır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Bu evrende hakikat ve görünümün yerini Bütünsel Gerçeklik almıştır.

Ek 3'ün devamı

Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Bu kez bizi nesnel gerçeklik tuzağına düşüren şey doğa değil, ayna ve yansıttığı nesnelere arasındaki bağın tamamıyla kopmuş olduğu - felsefi idealizmin büründüğü en son biçim- sayısal evrene özgü bir hipernesnellik, bir integral hesabıdır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Bu nesnel gerçekliğin gerçekten dünyaya egemen olduğu ve Tanrısal aşkınlığı tamamıyla devre dışı bıraktığı söylenemeyeceği gibi, günümüzde her ne kadar metastazlarıyla yetinsek de Tanrının bile tamamıyla ölmüş olduğu söylenemez.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Bu olumsuz bir yazgı mıdır, yoksa kısaca bir yazgıdan yoksun olmak yani bütünsel bir gerçeklik düşüncesine dayalı, tahammülü olanaksız bir sıradanlığın egemenliği anlamına mı gelmektedir?
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Bu şekilde kendisine bütünsel bir gerçeklik, işlerlik kazandırılan ve kendi kendisiyle özdeşleşebilen bir dünyadan söz edilebilir, ancak mevcut dünyanın bununla bir ilişkisi yoktur.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Bu, Bütünsel Gerçekliğin benzer bir kesin tavırla yadsınma aşamasına tekabül etmektedir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Bu, nesnel gerçekliğin soyutlanma sürecinde devreye sokulan ve Bütünsel Gerçeklikle noktalanın sürecin nihai aşamasıdır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Bu, nesnel gerçekliğin soyutlanma sürecinde devreye sokulan ve Bütünsel Gerçeklikle noktalanın sürecin nihai aşamasıdır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Bunun nesnel bir hakikat-olmayana (böyle bir şey gerçekliğin prestijine sahip olacaktır) benzemekten çok birbirine geçmiş, nasıl bir suç ortaklığı içinde bulduklarını açıklamanın olanaksız olduğu ve düşünce yoluyla dünyaya her türlü metafizik yaklaşımı yasaklayan nesnel ve öznel, iki yanılısıma gibi algılanabileceğini söylemektedirler.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Burada yalnızca gerçek bir nesneyle sınırlı yanılısamadan değil aynı zamanda zihinsel canlandırmanın nesnel öznesinden de söz etmek gerekiyor.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Bütün bunlar baş döndürücü bir hızla olup biter gibidir; giderek büyüyen bu soyut evrenle giderek her yanı kaplayan bütünsel bir hipergerçeklik sanki belli bir hiperduyarlılıkla belli nihai koşullara hizmet amacıyla üretilmiş gibidir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Bütünsel Gerçekliğe yoğun bir duygusal boşalmayla yanıt verilmektedir -buna olumsuz karşı transfer de diyebilirsiniz.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Bütünsel Gerçekliği Kral Ubu'den daha güzel bir şekilde canlandırabilecek bir kahraman düşünmüyorum.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Bütünsel Gerçekliğin diğer görünümüne gelince burada her şeyin entegre devreler şeklinde İş gördüğü söylenebilir.

Ek 3'ün devamı

Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Bütünsel Gerçekliğin gerçekleştirilme düşüncesine bile tahammül edebilmek mümkün değildir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Bütünsel Gerçekliğin muhasebe boyutuna denk düşmektedir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Bütünsel Gerçekliğin ortaya çıkışı yani dünyanın anında imgesel düzeyde kurulabildiği ve kendisine müdahale edebilmenin olanaksız olduğu dönemden önce gösteri, yabancılaşma, mesafe, aşkınlık, soyutlama gibi şeyler vardı.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Bütünsel Gerçekliğin önünü açan olay, göstergenin katlidir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Bütünsel Gerçeklik bir ütopyadır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Bütünsel Gerçeklik hem ulaştığımız en üst saydamlık hem de her şeyin tamamıyla müstehcenleştiği bir aşamadır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Bütünsel gerçeklikle bütünsel müzikte de karşılaşabilirsiniz -hani şu "kadri fonik" alanlarda karşılaştığımız ya da bilgisayar aracılığıyla 'bestelenebilen' parçalarda.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Bütünsel mutluluğa da Bütünsel Gerçeklik ya da Bütünsel Özgürlüğe olduğu gibi duygusal bir boşalmayla karşılık verilmektedir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Daha ötesi olmayan -Bütünsel Gerçeklik, bütünsel özgürlük, bütünsel mutluluk, bütünsel haber (ya da zekânın, gerçekliğin, özgürlüğün, mutluluğun en üst aşaması)- her kolay çözüme karşılık yoğun bir duygusal boşalma söz konusudur.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Dile özgü bir Bütünsel Gerçeklik:
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Dini değerleri sonsuza dek gömdüğümüzü sanarak yerlerine koyduğumuz bu hakikatle bu akılcılık, kısaca bu nesnel gerçeklik, aslında aynı dini değerlerin büyüsünü yitirmiş mirasçısından başka bir şey değildir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Doğru varsayım insanın özgür olmadığını; dünyanın gerçek, nesnel ve rasyonel olmadığını söyleyendir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Dünya temel bir yanılsamadır, "nesnel" dünya diye bir gerçeklik yoktur.

Ek 3'ün devamı

Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Dünyanın açıklanması demek “nesnel gerçekliğin” açıklanması, bir başka deyişle, yeniden canlandırma modellerinin düzenlenmesi/ayarlanması demektir -tıpkı nesnesine odaklanmış fotoğraf makinesi objektifi gibi.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Dünyaya bütünsel bir görünüm kazandırma, Bütünsel Gerçekliğin iktidarı ele geçirmesi gibi şeyler vücut, cinsel ilişki, üreme, dil yetisi, ölüm ve diğer pek çok işlevin saf dışı kalmasına yol açmıştır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Dünyayı gerçeklik ya da şu nedensel ve rasyonel simülasyon modeli çerçevesinde ele alıp yorumlayabilmek mümkün, çünkü bu dünyanın nesnel yasalarca tanımlandığını biliyoruz.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Dünyayı nesnel bir gerçeklik şeklinde sunan şu zihinsel yeniden canlandırma ya da batıl inanç sıradan bir düş gücünün ürünü olup, kendisi de dünya adlı büyük yanılsamanın parçasıdır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Felsefenin görevi bu nesnel gerçeklik adlı yanılsamanın maskesini düşürmektir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Felsefi idealizm bu nesnel gerçekliğe geriye dönüşü olmayacak bir biçimde son vermektedir, çünkü işlemler tarafından yürütülen (genelde imge ve seslere yönelik) sentez ve hesapların gerisine düşen yeniden canlandırma ilkesi tamamen ortadan kaybolmaktadır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Geriye yalnızca hepimizi birer işlemci olarak kullanan bütünsel (integrale) gerçeklik adlı bir biçim kalmıştır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	İkilik, Bütünsel Gerçekliği darmadağın edip, her türlü üniter ya da totaliter sistemi boşluk, çarpma, virüsler ve terörizm aracılığıyla parçalamaya çalışmaktadır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	İletişim araçları ve imgelerin savaş adlı Bütünsel gerçekliğin bir parçası oldukları ve dayatılan bir tür kurnazca türdeşleştirmeye hizmet ettikleri söylenebilir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	İllüzyondan yoksun bir gerçek hala gerçek olarak kabul görebiliyorsa, bu durumda, gerçek nesnel bir gerçekliğe sahip olamaz.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	İşlevini yitirmiş bir sanat sonunda bütünsel bir gerçekliğe benzemiştir, çünkü kendisini yadsıyan, aşır geçen ya da biçimsel açıdan dönüştüren ne varsa hepsini emip, yutmuştur.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	İşte bu baştan sona işlemselleştirilmiş, nesnel ve alternatiften yoksun dünyada gerçeklik yadsınmaya, inkâr edilmeye başlamıştır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	İyiliğin açıklamasını yapmadan rahat edemeyecek bir Bütünsel Gerçeklik hareketi -zira İyilik demek bu demektir, bir başka deyişle bütünselleşmeye, bütünsel bir dünya düzenine doğru gidişat demektir- ahlaksız bir harekettir.

Ek 3'ün devamı

Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Kendisiyle bu bütünsel gerçeklik evreninin tam ortasında, iktidarın tam merkezinde karşılaşılan yazgının mantıksal olarak bu içsel sarsıntının yol açtığı sonuçlara karşı duyarlı olduğu, yapının tersine çevrilmesine yol açan bu uğursuz sürecin olumlu bir amacı ölümcül bir amaca dönüştürdüğü görülmektedir ki, zaten Kötülük ilkesi de bundan başka bir şey olmayıp, Kötülük yapmayı planlayanlar da bu ilkeye boyun eğmek durumundadırlar.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Keza nesnel gerçekliğe olan inanç da olayların asıl nedenini keşfetmek ve öyleyse dünyayı hakikat ve akıl düzeninin egemenliği altına alabilmektir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Kötülüğe özgü nesnel bir gerçeklik yoktur.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Küreselleşmenin ön plana geçmesiyle birlikte bir yandan bütünsel bir güç, iktidar düzeyinde bir Bütünsel Gerçeklik oluşturulmaya çalışılırken; diğer yandan bu gücün dağılıp parçalanmasına, bütünsel düzeydeki işleyişini engellemeye yönelik bir süreç oluşturulmaktadır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Logaritmik bir şekilde gelişip ilkesiz, başı sonu olmayan ancak olasılıkların hepsini yaşama geçirmeye çalışan, bütünsel bir gerçekliğe dönüştü.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Mavinin gerçekten nesnel anlamda mavi olup olmadığını sorgulamak saçma bir şeydir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Modernleşme ütopyik bir boyut kadar, bunun tam tersi sayılabilecek “nesnel gerçeklik” adlı boyutun da oluşmasına yol açmıştır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Nesnel bir gerçeklik gibi algılanabilen bir dünya ile, öznel bir şekilde algılanabilen özne.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Nesnel bir gerçeklik var mıdır türünden bir soru bu dünyayı kesinlikle ilgilendirmemektedir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Nesnel gerçekliğin olduğu yerde metafizik bir dünya vardı.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Nesnel gerçeklik varsayımının zihinlerimiz üzerinde bu kadar etkili olmasının nedeni gözümüze en kolay çözüm yolu gibi görünmesidir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Nesnel gerçeklik, her türlü düşselliği dışlayarak, yoluna acımasız bir şekilde devam etmektedir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Olsa olsa nesnellikten herhangi bir kuşku duymadığımız nesnel bir gerçekliği zihnimizde canlandırabiliriz.

Ek 3'ün devamı

Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Oysa Bütünsel Gerçeklik patafizik bir evrene aittir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Önce nesnel gerçeklik, sonra da gerçekliğin en üst aşaması olan Bütünsel Gerçeklik aşaması.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Önce nesnel gerçeklik, sonra da gerçekliğin en üst aşaması olan Bütünsel Gerçeklik aşaması.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Öte yandan sözde “nesnel” bir gerçeklik sunan bu imgeler bir yandan gerçeği derinlemesine yadsırken, bir yandan da yansıması olmak istemedikleri bir gerçekliği yeniden canlandırmaya ve bu gerçeğe tecavüz etmeye zorlanmaktadır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Sanal, sayısal ve Bütünsel Gerçeklik olarak nitelendirilebilecek dördüncü boyutsa tüm diğerlerini geçersiz kılmaktadır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Sonuç olarak bir yandan yapay bir dünyanın inşasına devam ederken, diğer yandan oluşturduğumuz bu Bütünsel Gerçekliği yok etme düşüncesi de içimizde giderek büyüyor.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Sonuç olarak en önemli şey dünyanın sahip olduğu o tuhaf, çekici güzelliştir ve nesnel gerçekliğe direnen şey de budur.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Tam tersine Kötülük şeyleri “nesnel” gerçekliğin elinden çekip alan, onları ters yüz eden, onları geldikleri yere geri gönderen (burada Nietzsche'nin “Sonsuz Döngüsünü” bu anlamda yorumlayabileceğimizi düşünüyorum, ancak bunu sonsuza dek sürüp gidecek bir yinelenme, tekrarlama şeldinde değil, bir tür tersine çevirme, gidişatı tersine çevirme biçimi olarak görüyorum.)
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Tuhaf, açıklanması mümkün olmayan, yalnızca kendilerini referans olarak alan ve sanat düşüncesine göndermede bulunmakla yetinen yaratıcılar ve tüketicilerin paylaştıkları bu utanç verici suç ortaklığı dışında gerçek bir komplodan söz edilmesi gerekiyorsa bunu sanatın kendi kendisiyle yaptığı suç ortaklığında; gerçekle iş birliği yaparak Bütünsel Gerçekliğin imgeye dönüşmüş suç ortağı olmasında aramak gerekiyor.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Ubu, hem sınırsız bir gerçeklik simgesi hem de bu Bütünsel Gerçekliğe verilebilecek tek yanıttır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Yapay Zekânın- “zekânın en üst aşaması”, bütünsel/integral ve sınır tanımayan bir zekâ- ortaya çıkmasıyla bu kehanet kısa bir sürede gerçekleşti.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Yaşam ve ölümü de benzer bir şekilde birbirlerinin karşıtı şeylere, terimlere dönüştürüyor, bir başka deyişle, “nesnel gerçekliklerine” indiriyoruz.

Ek 3'ün devamı

Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Yüzyıllar boyunca ütopyaıyla nesnel gerçekliğin birbirine ters bir yaşam sürdürüp, suç ortaklığı yapmış olmaları, günümüzde, Sanal bir İşlem süreci tarafından yutulmalarını engellemektedir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Zamana özgü Bütünsel Gerçeklik yalnızca kendisiyle ilgili tek bir işlemle ilgilenmekte: time-processing ile özdeşleşmektedir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Zamansal farklılık ortadan kalkınca, artık bütünsel işlev yani bir şeyin eksiksiz bir şekilde kendi kendisiyle karşılaştırılabilme özelliği ön plana geçmiştir ki, bu, gerçekliğin bundan böyle yalnızca kendi kendisiyle özdeşleşebilen şeylere ait bir ayrıcalık olduğu anlamına gelmektedir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Bütünsel	Zira “Bütünsel Gerçekliğin” düş gücüyle bir ilişkisi yoktur.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Zira bu hiçbir şeyi temsil etmeyen göstergelerle istediğiniz gibi oynayabilirsiniz, oysa “nesnel” denilen gerçeklikle böyle bir şey olanaksızdır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Nesnel	Zira insan beyninin kusursuz bir ürünü varsa o da hakikat ve nesnel gerçekliktir.

Ek 4. Mekân Temasına Ait Alt Tema, Kod ve Bölümler

Belge adı	Kod	Bölüm
Hakikat ya da Radikallik: Mimarlığın Geleceği	Mekân\ Soyut \Baş döndürücü	“Yerleşik/yapılı” nesnelere mekânın baş döndürücü hissini bana geri verecek bütün özelliklere sahiptir.
Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe	Mekân\ Soyut \Sonsuz	Ama mekân belirsizliğe iade edildiğinde, tüm boyutlarıyla sonsuzluğa iade edildiğinde, hâlâ mimarlık var mıdır?
Hakikat ya da Radikallik: Mimarlığın Geleceği	Mekân\Somut\ Yanılsama	Bir yandan kendisi hakkındaki yanılsamalar da dahil olmak üzere yanılsama yarattığı kadar mimarlığa bakabilmek ve öte yandan kendi anlayışını aşan başka bir sahne/faaliyet yeri, genellikle kentsel mekân ve mekânın yeni bir yanılsama icat ettiği kadar bakmak.
Hakikat ya da Radikallik: Mimarlığın Geleceği	Mekân\ Soyut \Duyusal olmayan	Birinin gizli görünürlük(mezlik) olarak adlandırabileceği bu form, şu andaki her şeyin kendini görünür ve yorumlanabilir hale getirmesi gereken; tüm amacın zihinsel ve görsel, görme, gösterme, görünme alanı olmayan mekâna yatırım yapmak olduğu şeffaflık diktatörlüğünün rejimine karşı en etkili karşıtıdır.
Hakikat ya da Radikallik: Mimarlığın Geleceği	Mekân\ Soyut \Yapay	Bu, şehir ve kent arasındaki imkânsız değişimin/değiş tokuşun tek çözümü: kentte yaratılan yapay mekânların özgürlüğünde açıkça bulunmayan bir çözüm.
Hakikat ya da Radikallik: Mimarlığın Geleceği	Mekân\ Soyut \Rastgele	Burada mimarların kendilerine cazip gelen bir şeyler var: İnşa ettikleri binaların, yarattıkları mekânların gizli, rastgele, öngörülemeyen ve şiirsel davranış olduğunu ve sadece istatistiksel olarak ifade edilebilecek resmi davranışlardan ibaret olmadığını hayal etmek.
Hakikat ya da Radikallik: Mimarlığın Geleceği	Mekân\ Soyut \Gizli	Burada mimarların kendilerine cazip gelen bir şeyler var: İnşa ettikleri binaların, yarattıkları mekânların gizli, rastgele, öngörülemeyen ve şiirsel davranış olduğunu ve sadece istatistiksel olarak ifade edilebilecek resmi davranışlardan ibaret olmadığını hayal etmek.
Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe	Mekân\ Soyut \Gözük	Dahası, gözü peklik ya da gözü pekliğin eksikliği yalnızca, yalıtılmış nesneyle ilişkili değil, yarattığı mekânla da ilişkili.
Hakikat ya da Radikallik: Mimarlığın Geleceği	Mekân\ Soyut \Radikal	Diğer bir deyişle, mekânın radikalliğiyle karşılaştığında/ yüzleştğinde, mimarlığın hakikatini icat etmek/yaratmak mümkün müdür?
Hakikat ya da Radikallik: Mimarlığın Geleceği	Mekân\ Soyut \Belirsizlik	Gerçek zamanlı bir mimari, akışların ve ağların mimarisi, sanal ve operasyonel bir mimarlık, mutlak görünürlük ve şeffaf bir mimari, her boyutta belirsizliğine geri yüklenen bir mekân mimarisi olabilir mi?
Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe	Mekân\ Soyut \Paralel	Hatta daha şimdiden her şey paralel mekânlarda işliyor: paralel pazarlar, paralel emek, kara emek, merkez dışı kalmış sermayeler.

Ek 4'ün devamı

Hakikat ya da Radikallik: Mimarlığın Geleceği	Mekân\Somut\Yaşayan saydamlık	Issey Miyake'nin Fondation Cartier'deki tasarımlarının en son sunumu, mimari nesnelerin yaşayan saydamlığını görüntüde/gösteride aktif bir rolle veren bu mizansen ile güzel bir örnekti.
Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe	Mekân\Somut\Kökten	Kökten bir mekân, yani boşluk, var mıdır? Bunu bilmek isterdim, çünkü bir mekânı, kökten uzanımını göz önüne alarak (yani yatay ve dikey olarak) değil, her şeyin mümkün olacağı bir boyutta doldurmanın, örgütlemenin nasıl mümkün olacağını kestirmeye çalışmışım bir keresinde.
Hakikat ya da Radikallik: Mimarlığın Geleceği	Mekân\ Soyut \Öngörülemeyen	Mimarların kendilerine cazip gelen bir şeyler var: İnşa ettikleri binaların, yarattıkları mekânların gizli, rastgele, öngörülemeyen ve şirsel davranış olduğunu ve sadece istatistiksel olarak ifade edilebilecek resmi davranışlardan ibaret olmadığını hayal etmek.
Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe	Mekân\Somut\Konvansiyonel	Müzedeki gezerken binanın hatlarının mantıksız olduğunun farkına varıyorsun, ama iç mekânları gördüğünde gayet konvansiyonel olduklarını görüyorsun.
Hakikat ya da Radikallik: Mimarlığın Geleceği	Mekân\Somut\Dağınık	Onu esnek, dağınık mekânları ve şeffaflığıyla sadece ellerinden geldiğince kötüye kullanan ve onu opak duruma getiren kitlelerin eylemlerine karşı çatışmaktadır.
Hakikat ya da Radikallik: Mimarlığın Geleceği	Mekân\Somut\Esnik	Onu esnek, dağınık mekânları ve şeffaflığıyla sadece ellerinden geldiğince kötüye kullanan ve onu opak duruma getiren kitlelerin eylemlerine karşı çatışmaktadır.
Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe	Mekân\ Soyut \Değiş tokuş	Şehir, mimarlık, mekân, bunların tarihi belki de bu: bir değiş tokuş olanağının olması, şeylerin değiş tokuş edilebilmesi.
Hakikat ya da Radikallik: Mimarlığın Geleceği	Mekân\Soyut\Ruha sahip	Ve böylece mimarlıkta mekân ruhundan başlayarak, mekân zevkine ve genellikle şans faktörlerinin neler olduğunu dikkate alarak, diğer stratejileri, diğer dramaturjileri icat edebileceğine inanabiliriz.
Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe	Mekân\ Somut \Özgür	Yok edilemez: Biçim oyununu oynamış, kendi ereğinin ötesine geçmiş, kendini kendi sınırlarının ötesinde gerçekleştirmiştir: burada mekân özgürleşmiş, yapısızlaşmıştır, artık dikeyliğe, ya da başka yerlerde olduğu gibi yataylığa, sınır oluşturmaz.
Tekil Nesnelere: Mimarlık ve Felsefe	Mekân\Somut\Yapısız	Yok edilemez: Biçim oyununu oynamış, kendi ereğinin ötesine geçmiş, kendini kendi sınırlarının ötesinde gerçekleştirmiştir: burada mekân özgürleşmiş, yapısızlaşmıştır, artık dikeyliğe, ya da başka yerlerde olduğu gibi yataylığa, sınır oluşturmaz.

Ek 5. Gerçek Temasına Ait Alt Tema, Kod ve Bölümler

Belge adı	Kod	Bölüm
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Soyut\ Düşsel/Kurmaca	"Bütünsel Gerçekliğin" ortaya çıkabilmesi için gerçek ve bu gerçekle bağlantılı düşselliğin tamamen ortadan kaybolması gerekmektedir.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Yanılsama/İllüzyon	«Gerçek» denilen dünyaya içkin maddi bir yanılsamadır.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Yanılsama/İllüzyon	Ama, gerçekliğin komik yanılsaması içinde yittiği sanılırken, trajik düzende olduğu gibi, bunun da farkına son anda varacağız.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Kültür	Anlam kültürümüz, anlamın aşırılığı altında çöker, gerçekliğin kültürü gerçekliğin aşırılığı altında çöker, bilgi kültürü, bilginin aşırılığı altında çöker.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ Teknik	Anlam ve yeniden canlandırma ile bağlantılı nesnel gerçeklikse yerini bu sınır tanımayan, her şeyin gerçekleştirilebildiği, teknik anlamda somutlaştırılabildiği, herhangi bir ilke ya da nihai bir hedeften yoksun "Bütünsel Gerçekliğe" bırakmaktadır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ Yararsız	Aslında dünyevi ve kutsallığa son veren bu gerçekliğin, zaman içinde işlevini yitirerek yararsız hale gelmesine karşın, biz, (eskiden nasıl Tanrıyı kurtarmaya çalıştıysak) şimdi tüm gücümüzle bu evrenin içindeki kurmacayı/ düşselliği (fiction) kurtarmaya çalışıyoruz, çünkü ondan nasıl kurtulacağımızı bilemiyoruz.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ Düşsel/Kurmaca	Aslında dünyevi ve kutsallığa son veren bu gerçekliğin, zaman içinde işlevini yitirerek yararsız hale gelmesine karşın, biz, (eskiden nasıl Tanrıyı kurtarmaya çalıştıysak) şimdi tüm gücümüzle bu evrenin içindeki kurmacayı/ düşselliği (fiction) kurtarmaya çalışıyoruz, çünkü ondan nasıl kurtulacağımızı bilemiyoruz.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Yanılsama/İllüzyon	Bir yanılsama olarak dünyanın çözülmesini ve gerçek tarafından tüm olasılıklarının tüketilmesi sürecinin sonunda, bir simülakr, sanal bir gerçeklik olarak yemden dirilmesini yöneten, Tanrıdır.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Kültür	Birinin, bu doğru, bu gerçek dediğinde herkesin elinde olmadan güldüğü bir kültüre ulaşmak amaçlanabilmelidir.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Yanılsama/İllüzyon	Biz modern kültürlerse artık yalnızca gerçekliğe inanıyoruz (kuşkusuz bu, yanılsamanın en sonucusudur), ve estetik biçim adını verdiğimiz simülakrın bu işlenmiş, uysal biçimi aracılığıyla yanılsamanın yıkımlarını azaltmayı seçtik.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Somut \ İlkeli	Böylelikle ilke ve kavram olarak gerçeklik aşamasından gerçeğin teknoloji yoluyla gerçekleştirilme ve sürdürülme aşamasına geçilmiştir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ Düşsel/Kurmaca	Bu, gerçeklik denilen şeyin sözcüğün gerçek anlamında düşselleştirilmesi, daha doğrusu gerçeğin derhal/anında bir kurmacaya dönüştürülmesidir.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Yanılsama/İllüzyon	Bu, öznel yanılsama, gerçeklik konusunda yanılan, gerçeğin gerçekmiş gibi gören, ya da daha kötüsü:

Ek 5'in devamı

Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Soyut \ Simülasyon	Buna karşın bizler, artık gerçeklik ve simülasyonu birbirlerinden ayırt edemiyoruz.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Yanılsama/İllüzyon	Buna karşın, nesnel gerçekliği bir saplantı durumuna getiren bizler, tekniğin üzerinde olduğumuz yanılsamamızı üstlenmeyi bırakıyoruz.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Evrensel	Burada, bu kavramın hayaletimsi bir inceliği, korku dolu ve toplu bir önsezisi bulunduğundan, dünyanın giderek daha fazla gerçek olmasını isteye isteye, sonunda onun canlılığını yok etmek üzereyiz-gerçek büyüyor, gerçek büyüyor, bir gün her şey gerçek olacak, ve gerçek evrensel olduğunda, bu ölüm olacak.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Yanılsama/İllüzyon	Çünkü gerçeklik bir yanılsamadır ve her düşünce
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ İnanç	Dünyayı nesnel bir gerçeklik şeklinde sunan şu zihinsel yeniden canlandırma ya da batıl inanç sıradan bir düş gücünün ürünü olup, kendisi de dünya adlı büyük yanılsamanın parçasıdır.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Görüntü	Eğer Tanrı Yaratılış' tan önceki çağın kusursuz bir aldatıcı görüntüsünü ortaya çıkarabiliyorsa, o zaman mevcut gerçeklik sonsuza değin doğrulanamaz kalır.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Yanılsama/İllüzyon	En çok yoksun olduğumuz şeyin gerçeklik olduğu yanılsaması içinde yaşıyoruz; ama durum bunun tam tersi:
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut/ İmgesel	Genellikle imge özgünlüğünü yitirmekte ve tek başına bir imge olarak var olmayı başaramamakta, dolayısıyla da gerçekle dürüst sayılamayacak ilişkiler içine girmektedir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ Yararsız	Gerçeği yararsız hale getirdiğiniz andan itibaren onu bir sanat nesnesi, sıradanlığın o yok edici estetiğinin oyuncağı haline getirmiş olursunuz.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ Alegori	Gerçeğin bir tür alegoriye dönüştüğü, teknik açıdan kusursuzluk düzeyine ulaşmış bir dünyada, artık tam bir demokrasiden söz edilebilir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ Düşsel/Kurmaca	Gerçeğin gölgesi ve suç ortağı gibi algılanan düşsel bu aşamada ortadan kaybolmaktadır.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Yanılsama/İllüzyon	Gerçeğin içinde ancak gerçek olabilen şey yanılsamanın etkisine girer.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ Hileli	Gerçek bile içine yarı yarıya hile katılmış bir şeye benzemektedir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ Büyüyen	Gerçek de tıpkı bir çöl gibi büyümektedir.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Yanılsama/İllüzyon	Gerçek içinde gerçeği aşan şey, bir üst yanılsamaya bağlanır.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Yanılsama/İllüzyon	Gerçek ise yanılsamadan çıkışın evlilik dışı çocuğundan başka bir şey değildir.

Ek 5'in devamı

Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Yanılsama/İllüzyon	Gerçek izlenimi uyandıran tüm yanılsamalardan (gerçekliğin yanılsaması da dahil olmak üzere) farklı olarak, oyunun yanılsaması kendini oyun olarak sunar.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Soyut \ Boyun eğilmeyen	Gerçek, boyun eğilmemesi gereken şeydir.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Apaçık	Gerçekliğin kendisi de gerçek olamayacak denli apaçıktır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ Bulmaca	Gerçekliğin, dünya ile aramızda oluşan boşluğu doldurma konusundaki aczi ve artık içinden çıkılması olanaksız bir bulmacaya benzemesi nedeniyle bir üst aşamaya yani simülasyonun ulaşabileceği en üst aşama olan Sanal, Sanal Gerçeklik aşamasına geçtik.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ İnanç	Gerçeklik bir inanç nesnesidir, tıpkı Tanrı gibi.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Soyut \ Kancık	Gerçeklik denilen şey bir kancıktır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Somut \ İlkeli	Gerçeklik var olmayı sürdürüyor ama ilkesi ölmüş durumda.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut\ Genel geçer	Gerçeklik, bir nesneden yoksun, genel geçer bir gerçeklik kavramıyla uzlaştığında, bu durumda öğretisel ilişkiye son verilmesi ve duruma illüzyon gücüyle karşı çıkılması lazımdır.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ İşlevsel	Gerçeklik, nesnellik, gerçek, nedensellik, özdeşlik kavramları nasıl oluyor da işlev taşıyabiliyorlar?
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Kütle	Gizin pırlıtlısını bulmak için gerçekliğin ve dilin kütlesini yok etmek gerekir.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Görüntü	Görüntü, gerçeğin sanal gerçekliği olduğu için artık onu düşleyemez.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Yanılsama/İllüzyon	Görünüş, yanılsama, aldatmaca, oluş, değişim (nesnel aldatmaca) istenci, gerçeğin, varlığın, gerçeklik istencinden daha derin, daha kökensel, daha fizikötesi bir şeye eşdeğerdir:
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ Büyüyen	Henüz oyun sona ermemiştir, zira varlıklarla şeyler arasındaki simgesel sözleşmenin sona ermesi gerçeğin boyutlarının büyümesine yol açmakla birlikte, bu kopuş katı bir direnişe daha doğrusu nesnel, bölünmüş bir dünya düşüncesinin yadsınmasına neden olmuştur.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Somut\ İlkeli	Her ne şekilde olursa olsun kimse gerçekliğin, belirgin varlığı ve ilkesinin sorgulanmasını istememekte ve bunu yapan kişi bir negasyonist olmakla suçlanmaktadır.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Apaçık	Her şey gerçek olamayacak kadar apaçıkça, o zaman yanılsama için bir şans var demektir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ İmgesel	Her şeyin doğruluğu kolaj yöntemiyle tespit edildiğinden, gerçeğin kendi imgesiyle birbirine karıştırıldığı görülmektedir.

Ek 5'in devamı

Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ Genel geçer	Her türlü gerçeklik, estetik alanının içine çekilerek, estetik, her alanda genel geçer bir boyuta dönüştürülmüştür...
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Olgusal	İdeal ve gerçek arasındaki tersyüz olmadan kaynaklanan olumsuz bir güç söz konusu değildir artık- yalnızca, ideal ve gerçeğin aşın kaynaşmasından doğan, gerçeğin baştan aşağı olgusal hale gelmesinden doğan aşın bir tepkime vardır.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Kütle	İlkel toplumlar gibi daha yavaş topluluklarda gerçeklik yoktur, yeterli bir kararlı kütleye ulaşmadığı için «billurlaşmaz».
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Görüntü	İster hologram veya sanal gerçeklik, isterse üç boyutlu görüntü söz konusu olsun, artık kendisini üreten dijital kodun kendini gerçekleştirmesinden başka bir şey değildir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ Düşsel/Kurmaca	İşte bu anlamda bir tür düşsel şeye dönüştürdüğümüz gerçeklik, sanki giderek buharlaşıp ortadan kaybolmaktadır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ Büyüyen	İzini süren, gözleyen avcılarının peşini bırakmış olduğu gerçeklik, günümüzde, bir yosun, hatta dünya nüfusu gibi büyük bir hızla üreyip, büyümektedir.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Soyut \ Kesin olmayan/Net değil/Belirsiz	Kendi ilkesinden bir bakıma dışlanan, yabancı konumuna yerleşen gerçek, kendi başına aşın bir görüngüye dönüşmüştür.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Soyut \ Varsayım	Kendisiyle ilgili olarak söylenenlerin (gerçek, direnen, tüm varsayımların gelip takıldığı şeydir) tersine, gerçeklik yeterince sağlam bir yapıdan yoksundur ve karmaşa içinde boyun eğmeye eğilim gösterir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ İnanç	Keza nesnel gerçekliğe olan inanç da olayların asıl nedenini keşfetmek ve öyleyse dünyayı hakikat ve akıl düzeninin egemenliği altına alabilmektir.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ İlkeli	Ne ilkesi ne de amacı olan bir gerçeğe nasıl inanılabilir?
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ Düşsel/Kurmaca	Nesnel gerçeklik, her türlü düşselliği dışlayarak, yoluna acımasız bir şekilde devam etmektedir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Somut \ Nesnel İllüzyon	Nesnel illüzyonun adı: Gerçekliktir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut/ Kesin olmayan/Net değil/Belirsiz	Net bir gerçek açıklaması yoktur.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ Spekülatif	Oysa devraldığımız miras bir Kötülük anlayışı üstüne oturtulmuştur, başka bir deyişle, eleştirel bir gerçeklik yerine pozitif düşüncenin aşırı zorla(n)masıyla gerçek dışı bir şeye dönüşen, simülasyonun zorlamasıyla da spekülatif hale gelen bir gerçekliktir bu.

Ek 5'in devamı

Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ Düşsel/Kurmaca	Oysa dijital ve sayısal üretim imgeye bir analogon/örnekseme olarak son verirken aynı zamanda düşsel özellikler taşıyan gerçeğe de bir son vermektedir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\Somut\ İlkeli	Oysa ilkesinden yoksun bir gerçekliğin varlığını eskisi gibi sürdürebileceği söylenemez.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Soyut \ Kesin olmayan/Net değil/Belirsiz	Oysa, gerçek hiçbir zaman kesin değildir.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Yanılsama/İllüzyon	Öte yanda kusursuz cinayet, her türlü yanılsamanın yok olması, mutlak gerçeklik aracılığıyla doygunluğa ulaşma olgusu biçimlenir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ İmgesel	Öte yandan sözde "nesnel" bir gerçeklik sunan bu imgeler bir yandan gerçeği derinlemesine yadsırken, bir yandan da yansıması olmak istemedikleri bir gerçekliği yeniden canlandırmaya ve bu gerçeğe tecavüz etmeye zorlanmaktadır.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Yanılsama/İllüzyon	Salt gerçek olan bir dünya adına dünyanın yanılsamasına son verme, işte tamı tamına simülasyon budur.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Soyut \ Simülakr	Simülakr gerçektir.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Soyut \ Simülasyonla üretilen	Simülasyonla üretilip çoğaltıldığı için gerçeklik her zaman fazlasıyla var olacaktır ve gerçeğin kendisi de bir simülasyon örneğinden başka bir şey değildir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ Şuurunu yitirmiş/Bilinçsiz	Sonra bu ilke ortadan kalkıp, gerçeklik kendisini belirleyen ilkenin elinden kurtulunca, şuurunu yitirmiş halde oradan oraya yalpalamaya başladı.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Somut\ İlkeli	Sonra bu ilke ortadan kalkıp, gerçeklik kendisini belirleyen ilkenin elinden kurtulunca, şuurunu yitirmiş halde oradan oraya yalpalamaya başladı.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\Somut Yanılsama/İllüzyon	Tüm bunlar tele-gerçeklik içinde, bizi gerçek zamana, modellere, sanala, yanılsamanın karşısına -yanılsamadan toptan kurtuluş- ulaştırın karmaşık teknolojiler içinde kaybolup gitmiştir.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ Zombi	Ürettiği ütopyayı yok eden bu gerçeklik ilkesini, öldükten sonra yaşamaya devam eden bir şey gibi görebiliriz.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Somut \ Yanılsama/İllüzyon	Yalnızca gerçekliğin sınırlarından taşan şey gerçekliğin yanılsamasını aşabilir.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\Somut\ Yanılsama/İllüzyon	Yanlış olarak kabul edilmediği sürece, bir yanılsamanın değeri bir gerçekliğin değeriyle tam olarak aynıdır.
Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği	Gerçek\ Soyut \ Ayrıcalıklı	Zamansal farklılık ortadan kalkınca, artık bütünsel işlev yani bir şeyin eksiksiz bir şekilde kendi kendisiyle karşılaştırılabilme özelliği ön plana geçmiştir ki, bu, gerçekliğin bundan böyle yalnızca kendi kendisiyle özdeşleşebilen şeylere ait bir ayrıcalık olduğu anlamına gelmektedir.
Kusursuz Cinayet	Gerçek\ Soyut \ Boyun eğilmeyen	Zaten, gerçekliğe yapılacak en köklü karşı çıkma, kendisi üzerinde yapılabilecek tüm varsayımlara koşulsuz boyun eğme niteliğidir.

EK 6. Sözlükçe

Alegori: Bir görüntü, bir yaşantı veya bir davranışın daha iyi kavranmasını sağlamak için göz önünde canlandırıp dile getirme, yerine koyma.

Apaçık: Çok belirgin olan.

Ayrıcalıklı: Ayrıcalığı olan, ayrıcalık tanınan, imtiyazlı.

Baş döndürücü: Şaşkına, serseme çevirici.

Belirsizlik: Belirsiz olma durumu.

Boyun eğilmeyen: İsteyerek veya istemeyerek uymamak.

Bulmaca: Çeşitli biçimlerde düzenlenen ve düşündürerek, aratarak buldurmayı amaç edinen oyun.

Bütünsel: Somut anlamda var olmama, bilişsel anlamda soyut olarak varlığı sürdürme.

Büyüyen: Gerçeğin boyutlarını arttırması, eskisinden büyük duruma gelmesi, genişlemesi.

Dağınık: Bir arada olmayan, birbiriyle bağlantısız.

Değiş tokuş: Değişim yapmak.

Duyusal olmayan: Duyularla ilgili olmayan.

Düşsel/Kurmaca: Olmadığı hâlde varmış gibi tasarlanmış, kurgulanmış olan.

Esnek: bir dış gücün etkisi altında uzama, kısalma, eğrilme vb. biçim değişikliklerine uğradıktan sonra, etkinin kalkmasıyla eski biçimini alabilme özelliğinde olan, elastik.

Evrensel: Dünya çapında kabul görme.

Genel geçer: Toplum tarafından kabul edilen, hemen herkesçe benimsenen.

Gizli: Görünmez, saklı, başkalarından saklanan, duyurulmayan, saklı kalan.

Görüntü: Çok açık, çok belirgin olan.

Gözü pek: Korkusuz.

Hileli: Hilesi olan, içine hile karışmış, hile ile yapılmış olan.

İlkeli: Bir davranış kuralı olan ilke sahibi.

İmgesel: İmge (Duyularla algılanan, bir uyaran söz konusu olmaksızın bilinçte beliren nesne ve olaylar, hayal, imaj) ile ilgili.

İnanç: Bir düşünceye gönülden bağlı bulunma; inanılan şey, görüş.

İşlevsel: Bir nesne veya kimsenin eylem gerçekleştirebilir olması.

Kancık: Dönek, güvenilirmez.

Kesin olmayan / Net değil / Belirsiz: Niteliği hakkında tam bir bilgi edinilemeyen, bilinmeyen.

Konvansiyonel: Anlaşma ile ilgili, uzlaşma ile ilgili.

Kökten: Radikal.

Kültür: Bir topluma veya halk topluluğuna özgü düşünce ve sanat eserlerinin bütünü.

Kütle: Katı maddenin hacimsel olarak kapladığı büyüklük.

Nesnel: Somut, fiziksel; fizik olarak varlığını sürdüren.

Nesnel İllüzyon: Baudrillard'a göre gerçekliktir.

Olgusal: Birtakım olayların dayandığı sebep veya bu sebeplerin yol açtığı sonuçlara ilişkin olma.

Ölüp sonradan dirilen: Yeniden var oluş.

Öngörülemeyen: İlerisi için kararlaştırılmayan olgu.

Özgür: Herhangi bir kısıtlamaya, zorlamaya, şarta bağlı olmayan, hür.

Paralel: Aynı zamanda, düzlemde gelişen veya aynı özellikleri gösteren.

Rastgele: Gelişigüzel, seçmeden, iyisini kötüsünü ayırmadan.

Ruha sahip: Bedeni etkin kılan canlılık ilkesine sahip olma; öze sahip olma.

Simülakr: Gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm.

Simülasyon: Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesi; hipergerçeklik.

Simülasyonla üretilen: Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesiyle oluşan olgu.

Sonsuz: Sonu olmayan, bitmeyen, ebedî.

Spekülatif: Kurgu ile ilgili, düşüntülü.

Şiirsel: Şiir niteliğinde olan.

Şuurunu yitirmiş/Bilinçsiz: Bilinçli olmama durumu.

Teknik: Bir uygulamaya dayanan; bir uygulamaya ilişkin olma.

Varsayım: Deneylerle henüz yeter derecede doğrulanmamış ancak doğrulanacağı umulan teorik düşünce, faraziye, hipotez.

Yanılsama / İllüzyon: Var olan nesne veya canlıyı yanlış, ayrımlı veya değişik olarak algılama, illüzyon.

Yapay: Doğadaki örneklerine benzetilerek insan eliyle yapılmış veya üretilmiş, suni.

Yapısız: Amorf bir forma sahip olma durumu; yapı, organizasyon veya düzenlemeye sahip olmayan.

Yararsız: Yarar sağlamayan, yararı olmayan, işe yaramayan.

Yaşayan saydamlık: Saydamlığın yaşam içerisinde kullanımı ve doğrudan etkisi olması.

ÖZGEÇMİŞ

İlk ve orta öğrenimini Kurtuluş İlköğretim Okulu'nda, lise öğrenimimi Rize Anadolu Lisesi'nde tamamladı. 2009 yılında girdiği Karadeniz Teknik Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü'nden 2013 yılında "iç mimar" olarak mezun oldu. Aynı yıl Karadeniz Teknik Üniversitesi İç Mimarlık Anabilim dalında yüksek lisans eğitimine başladı. 2015 yılında ÖYP kapsamında Atatürk Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi'ne Araştırma Görevlisi olarak atandı. 2016 yılında yüksek lisans eğitimini "İlk Kademe Eğitim Yapılarındaki Derslikler Üzerine Ergonomik Bir Değerlendirme" başlıklı teziyle yüksek onur öğrencisi olarak tamamladı. Aynı yıl Mimarlık Anabilim dalında doktora öğrenimine başladı. Asistanlık süresi boyunca Mimari Proje, İç Mimari Proje, Rölöve, İç Mekânda Restorasyon ve birçok teorik derste; bölüm içinde gerçekleştirilen birçok etkinlikte görev aldı. Mimarlık kuramı ve yöntem, tarihi yapılar, kullanıcı odaklı tasarım, eğitim yapıları, ergonomi ve tasarım konuları üzerine çalışmalar yapmaktadır. İyi derecede İngilizce bilmektedir.