



**T.C.
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
İÇ MİMARLIK ANABİLİM DALI
TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**TEKNOLOJİNİN MEKÂN KURGUSU ÜZERİNDEKİ ETKİLERİNİN
DİSTOPYALAR ÜZERİNDEN İNCELENMESİ: BLACK MIRROR ÖRNEĞİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Hazırlayan
Büşra AKTAŞ**

**Tez Danışmanı
Dr. Öğr. Üyesi Sennur HİLMİOĞLU**

ŞUBAT 2022

**T.C.
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
İÇ MİMARLIK ANA BİLİM DALI
TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**TEKNOLOJİNİN MEKÂN KURGUSU ÜZERİNDEKİ ETKİLERİNİN
DİSTOPYALAR ÜZERİNDEN İNCELENMESİ: BLACK MIRROR ÖRNEĞİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Hazırlayan
Büşra AKTAŞ
18120840002**

**Tez Danışmanı
Dr. Öğr. Üyesi Sennur HİLMİOĞLU**

ŞUBAT 2022

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İç Mimarlık Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Programı Öğrencisi **Büşra AKTAŞ** tarafından hazırlanan **“TEKNOLOJİNİN MEKÂN KURGUSU ÜZERİNDEKİ ETKİLERİNİN DİSTOPYALAR ÜZERİNDEN İNCELENMESİ: BLACK MIRROR ÖRNEĞİ”** konulu çalışması jürimizce Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Tez Savunma Tarihi: 02/02/2022

(Jüri Üyesinin Ünvanı, Adı, Soyadı ve Kurumu):

İmzası

Jüri Üyesi : Dr. Öğr. Üyesi Sennur HİLMİOĞLU
: Haliç Üniversitesi (Danışman)

Jüri Üyesi : Dr. Öğr. Üyesi Fatma Ceyda GÜNEY YÜKSEL
: Haliç Üniversitesi

Jüri Üyesi : Dr. Öğr. Üyesi Banu ÖZKAZANÇ DİNÇER
: İstinye Üniversitesi

Bu tez Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen yukarıdaki jüri üyeleri tarafından uygun görülmüş ve Enstitü Yönetim Kurulunun kararıyla kabul edilmiştir.

Enstitü Müdürü

Büşra Aktaş 2022

ORJİNALLİK RAPORU

%6

BENZERLİK ENDEKSİ

%5

İNTERNET KAYNAKLARI

%1

YAYINLAR

%3

ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

1

www.saglikteknoloji.com

İnternet Kaynağı

%1

2

Submitted to Ege Üniversitesi

Öğrenci Ödevi

<%1

3

uckunkaan.com

İnternet Kaynağı

<%1

4

iletisim.ege.edu.tr

İnternet Kaynağı

<%1

5

Submitted to Beykent Üniversitesi

Öğrenci Ödevi

<%1

6

doczz.net

İnternet Kaynağı

<%1

7

Submitted to Istanbul Aydin University

Öğrenci Ödevi

<%1

8

atlasinyuku.blogspot.com

İnternet Kaynağı

<%1

9

docplayer.biz.tr

İnternet Kaynağı

<%1

02 / 02 / 2022

TEZ ETİK BEYANI

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Teknolojinin Mekân Kurgusu Üzerindeki Etkilerinin Distopyalar Üzerinden İncelenmesi: Black Mirror Örneği” başlıklı bu çalışmayı baştan sona kadar danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Sennur HİLMİOĞLU’nun sorumluluğunda tamamladığımı, verileri/örnekleri kendim topladığımı, deneyleri/analizleri ilgili laboratuvarlarda yaptığımı/yaptırdığımı, başka kaynaklardan aldığım bilgileri metinde ve kaynakçada eksiksiz olarak gösterdiğimi, çalışma sürecinde bilimsel araştırma ve etik kurallara uygun olarak davrandığımı ve aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul ettiğimi beyan ederim.

Büşra AKTAŞ

ÖNSÖZ

Tez çalışmalarım süresince desteğini benden hiçbir zaman esirgemeyen, bilgi ve önerilerini her zaman benimle paylaşan değerli hocam Dr. Öğretim Üyesi Sennur HİLMİOĞLU'na teşekkür ederim. Ayrıca, çalışma sürecim boyunca maddi manevi desteklerini her zaman hissettiğim, her koşulda yanımda olan çok değerli annem İlknur AKTAŞ'a ve sevgili babam Ekrem AKTAŞ'a, sevgisiyle her zaman stresimi azaltan kedim MİA'ya, motivasyon kaynağım olan Ömer Baran ALTUNBAŞ'a, süreç boyunca desteğini ve yardımlarını hiç eksik etmeyen Tolga PEPANOĞLU'na ve birbirimizi her zaman güçlendirerek birlikte yol aldığımız canım dostum Merve Lebibe YANILMAZ'a teşekkürlerimi borç bilirim.

Şubat, 2022

Büşra AKTAŞ

İÇİNDEKİLER

Sayfa No

TEZ ETİK BEYANI	i
ÖNSÖZ.....	ii
İÇİNDEKİLER	iii
KISALTMALAR	v
ŞEKİLLER	vi
ÖZET.....	viii
ABSTRACT	ix
1. GİRİŞ	1
2. TEKNOLOJİ KAVRAMI VE İÇİNDEKİ MEKÂN	4
2.1. Teknoloji Kavramı ve Teknolojinin Gelişimi	5
2.2. Teknolojinin İnsan ile İlişkisi	7
2.3. Teknolojinin Tasarım ve İç Mimaride Yeri	9
2.4. Teknolojinin İç Mekânlarda Kullanımı.....	12
2.5. Teknoloji ile Dijitalleşme ve Ekran	22
3. ÜTOPYA- DİSTOPYA	32
3.1. Ütopya ve Distopya Kavramlarının İncelenmesi Tarihi Kökeni ve Tanımları	32
3.2. Ütopya ve Distopya Kavramları ile Mimari ve Mekân Kavramları.....	37
3.3. Ütopya ve Distopya Kavramları ile Sinema.....	38
3.3.1. Ütopya, Distopya ve Bilim Kurgu Sineması.....	40
3.3.2. Distopik Bilim kurgu Filmlerinde Mekân.....	42
4. SİNEMA-DA MEKÂN.....	44
4.1. Sinema Kavramı ve Sinemanın Tarihsel Gelişimi	45
4.2. Mekân Kavramı ve Sinemada Mekân Kavramının Yeri	50
4.3. Mekân Algısı ve Sinema	55
4.4. Sinemada Kurgu ve Kurgusal Mekânsallık	62
4.4.1. Mekân Kurgusu Üzerinde Teknolojinin Etkileri.....	64

5. BLACK MIRROR DİZİ İNCELEMESİ	65
5.1. Black Mirror Distopyası.....	66
5.2. Black Mirror Bölümleri Üzerinden Teknoloji Kurgusu ile Distopik Mekânlar Analizi	67
5.2.1. Fifteen Million Merits–On Beş Milyon Hak/Ekranlar Hücresi .	68
5.2.2. White Christmas – Beyaz Noel / Mekânı Yönetmek	84
5.2.3. Playtest – Test Oyunu / Sanal Gerçeklik.....	92
6. SONUÇLAR.....	100
KAYNAKLAR	102
ÖZGEÇMİŞ.....	108

KISALTMALAR

BT	: Biliřim Teknolojileri
NFC	: Near Field Communication (Yakın Alan İletiřimi)
SISOMO	: Sight, Sound, Motion (Görme, Ses, Hareket)
TDK	: Türk Dil Kurumu
TUİK	: Türkiye İstatistik Kurumu



ŞEKİLLER

Sayfa No

Şekil 2.1. Endüstrinin Tarihsel Gelişimi.....	6
Şekil 2.2. Hanehalkı Teknolojileri (BT) Araştırması, 2019	9
Şekil 2.3. Otomasyon Sistemi.....	18
Şekil 2.4. Akıllı Hastane Odası.....	19
Şekil 2.5. Teknoloji Bağlantısıyla Kavramsal Müşteri İletişimi	20
Şekil 2.6. KFC Akıllı Restoran Uygulaması Kioksları.....	21
Şekil 2.7. Telefon Ekranlarının Gelişimi ve Değişimi.....	24
Şekil 2.8. Times Square Meydanı	27
Şekil 2.9. Skinjuku Meydanı.....	27
Şekil 5.1. Black Mirror Afişi	66
Şekil 5.3. Bing'in Hücreyi Andıran Odası.....	69
Şekil 5.4. Bing'in Banyo Alanına Geçişİ.....	70
Şekil 5.5. Bing'in Banyo Alanı.....	71
Şekil 5.6. Bing'in Odadan Çıkış Ekranı	72
Şekil 5.7. Asansör	72
Şekil 5.8. Pedal Çevirme Alanı.....	73
Şekil 5.9. İzlençe Ekranı	73
Şekil 5.10. Bing'in Avatarı	73
Şekil 5.11. Sanal Avatarını Kişiselleştirmesi.....	74
Şekil 5.12. Sarı Kıyafetli İşçiler.....	75
Şekil 5.13. Sarı Kıyafetlilerin Oyunu ve Vurulma Anı	75
Şekil 5.14. Pedal Çevirme Alanı.....	76
Şekil 5.15. Pedal Çevirme ve İhtiyaç Alanı.....	76
Şekil 5.16. Bing'in Reklamı İzlemediğinde Uyarı Veren Odası	77
Şekil 5.17. Bing'in Odasının Ekranlarında Yansıyan Görseller	78
Şekil 5.18. Programa İzleyici Olarak Katılan Avatarlar	79
Şekil 5.19. Yemek Yeme Alanı	80
Şekil 5.20. Yiyecek Alma Ekranı	81

Şekil 5.21. Bing'in Boğazına Kırdığı Camı Dayadığı Sahne	82
Şekil 5.22. Bing Yeni Odasında Program Kaydı Yapıyor	83
Şekil 5.23. Bing Şov Aleti Bıçak ve Kutusu.....	83
Şekil 5.24. Bing'in Yeni Odası ve Gerçek Manzara Görüntüleri	84
Şekil 5.25. Matt'in Odasından Kontrol Ettiği Eye-Link.....	85
Şekil 5.26. Matt'in Eşi Tarafından Z-Eye ile Bloklanma Anı	86
Şekil 5.27. Bloklanmış Bireylerin Birbirine Karşı Görünümü	86
Şekil 5.28. Beyaz Hastane Odası	87
Şekil 5.29. Karakterin Kafa Klonunun Kapsüle Yerleştirilmesi.....	88
Şekil 5.30. Kapsül İçindeki Klon ve Matt.....	88
Şekil 5.31. Klon Bireyi Vücutlandırma	89
Şekil 5.32. Klon Bireyin Kapsül Mekânı.....	89
Şekil 5.33. Gerçek Bireyin Evinin İçi.....	90
Şekil 5.34. Kapsül Mekân İçerisinden Gerçek Mekânın Yönetilmesi.....	90
Şekil 5.35. Ses Sisteminin Ayarlanması ve Rutin İşlerin Yapılması	91
Şekil 5.36. Randevuların Hatırlatılması ve Gerçek Evde Görünüşü	91
Şekil 5.37. Oyun Şirketinde Tablo.....	92
Şekil 5.38. Oyun Şirketinde Tablo.....	92
Şekil 5.39. Arttırılmış Gerçeklik Demo Odasına Giriş	93
Şekil 5.40. Arttırılmış Gerçeklik Demo Odası	93
Şekil 5.41. Cooper'ın Ensesine Mantar Çipin Yerleştirilmesi.....	94
Şekil 5.42. Cooper'ın Kafasına Yükleme Aletinin Bağlanması	94
Şekil 5.43. Demo Oyun Testi.....	95
Şekil 5.44. Demo Oyun Testi.....	95
Şekil 5.45. Beta Sürümü Deneme Uygulamasının Mekânının Dışı	96
Şekil 5.46. Beta Sürümü Deneme Uygulamasının Mekânının Dışı	97
Şekil 5.47. Sanal Geçeklik ile Mekân İçerisinde Görünen Adam	97
Şekil 5.48. Mekânın Gerçek Hali.....	98
Şekil 5.49. Mekân İçerisinde Beliren Hologram Örümcekler	98

TEKNOLOJİNİN MEKÂN KURGUSU ÜZERİNDEKİ ETKİLERİNİN DİSTOPYALAR ÜZERİNDEN İNCELENMESİ: BLACK MİRROR ÖRNEĞİ

ÖZET

Teknoloji bilim ile birlikte gelişerek büyümektedir. Teknoloji kavramı üzerine düşünüldüğünde bilim ne kadar var olursa teknolojinin de varlığı o kadar sürecelecek denilebilir. Hayatlarımızın içine oldukça giren teknoloji, bugün hemen herkesin bireysel olarak da rahatlıkla kullandığı, işlerin, tedavilerin ve daha birçok durumun bu sayede yapıldığı ve hatta özel hayatların dahi içerisinde bulunduğu duruma gelmektedir. Teknolojinin insan hayatlarında olumlu birçok etkisi bulunduğu gibi olumsuz etkileri de bir hayli bulunmaktadır. Sonu olmayan bu hayali evrende hayal etmek bile kimi zaman imkânsız görünebilmektedir. Teknolojinin insanlar üzerinde yarattığı etkiler olduğu gibi mekânlar üzerinde de farklı etkileri bulunmaktadır. İnsanlar için gelecek merakı her zaman var olmuştur. Bu nedenle de gelecek ile ilgili farklı düşünceler oluşmaktadır. Gelecek senaryolarında teknolojinin etkisi ile mekânların nasıl olacağı da ayrı bir merak konusu olarak ele alınmaktadır. Gelecek mimariler, mekânlar ve ürünler ile ilgili en iyi görsel izleti sinema sanatı ile karşımıza çıkabilmektedir. Sinema sanatında kullanılan metotlar ile teknoloji, bilim kurgu filmleri aracılığıyla izleyiciye yansıtılmaktadır. Bilim kurgu filmlerinde de teknolojinin insanlar üzerinde ve mekânlar üzerinde etkileri rahatça fark edilebilmektedir. Bilim kurgu filmlerinde ses getirmiş olanların birçoğu distopya türü filmlerdir. Bunun bir sebebi ise insanların gelecek ile ilgili düşüncelerinde teknolojinin çok kullanılması; tüketim yoğunluğu ve değişen, gelişen, akıllı bir dünyanın kötü bir gelecek senaryosu yaratacağı fikrine inanmaları rol oynamaktadır. Teknolojinin savaşlarda kullanılması, ortaya çıkardığı tüketim yoğunluğu ile yaşanan mekânların kirliliğine yol açması ve çevrenin daha çok kirlenmesi gibi etkenler bilim kurgu filmlerini distopik bir hale sokmaktadır. Distopya; olumsuz gelecek, kötü bir dünya, karanlık yeni bir evren gibi konuları çağrıştırmaktadır. Bu tezde örnek alınan Black Mirror dizisi, teknodistopyalar üzerinden yeni ve gelişmiş mekanları oldukça fazla işlemiş bir bilim kurgu dizisidir. Çalışmanın amacı, teknolojinin gelişmesi ile değişim sürecine girebilecek mekânlar ve yaşamlar için gelecek senaryolarını, distopya türü olarak işleyen Black Mirror dizisi bölümleri ile incelemek ve aradaki farklılığı ortaya koymaktır.

Anahtar Kelimeler: *Teknoloji, Distopya, Black Mirror, Bilim Kurgu, Sinema ve Mekân*

INVESTIGATION OF THE EFFECTS OF TECHNOLOGY ON SPACE FICTION THROUGH DYSTOPIAS: THE CASE OF BLACK MIRROR

ABSTRACT

Technology is developing and growing hand-in-hand with science. When we think of technology as a concept, it can be said that its existence and development depends heavily on science. Technology today has become a key aspect of our lives where almost everyone uses it individually; for jobs, for treatments and many other facets including our private lives. Just as technology has many positive effects on human lives, it also has a lot of negative effects. It seems impossible to even imagine this imaginary universe with no end in sight. Just as technology has different effects on people, it also has different effects on spaces. People have always had a curiosity regarding what the future for humankind will hold and as a result, many different ideas and theories have been suggested. How the spaces will be with the effect of technology in future scenarios is also considered as a separate subject of curiosity. The best visual examples of what the future might look like regarding architecture, spaces and products have been presented through the art of cinema. The methods used in the art of cinema and technology are reflected to the audience through science fiction films. In these kind of films, the effects of technology on people and on spaces can be easily noticed. Amongst many different examples of science fiction movies, the ones that rise out of the ruck usually come with a theme of dystopia. One of the reasons for this is that some people believe that the overuse of technology, the intensity of consumerism and a changing, developing, intelligent world creates a problematic future scenario. Factors such as the use of technology in wars, the intensity of consumption that it causes, the pollution of living spaces, and an even greater pollution of the environment make science fiction films more and more dystopian. Dystopia evokes topics such as, a negative future, an evil world, and a dark new universe. The Black Mirror series, which is taken as an example in this thesis, is a series in the genre of science fiction that has processed dystopias formed due to technology, and it uses new and advanced spaces quite a lot. The aim of the study is to examine the future scenarios for spaces and lives that may undergo a process of change with the development of technology through the Black Mirror series episodes that operate on the theme of dystopia and to reveal the differences between them.

Keywords: *Technology, Dystopia, Black Mirror, Science Fiction, Cinema and Place*

1. GİRİŞ

Teknoloji, oldukça geniş ve sonu bilinmeyen bir kavram olarak varlığını sürdürmektedir. Günden güne gelişmeye devam eden teknoloji, ürünlerle entegre edilerek insanların hayatlarına, yaşanılan dünyaya uyum sağlamak ve gelişiminde ki hızı daha da ivme kazanmaktadır. Gelişen ve değişen teknolojiler ışığında geleceğin nasıl olacağı yönünde bulunan sorular bireylerin bilmedikleri döneme karşı oluşturdukları merak duygusundan kaynaklanmaktadır. Bu merak duygusundan dolayı ortaya çıkan pek çok gelecek senaryoları oluşturulmuştur. Gelecek senaryoları insandan insana değişebilir olmasına rağmen, yeni ve gelişen dünya ile ilgili yapılan sinema filmleri ve dizilerinde genel bir yargının gidişatı pesimist düşünceler ışığında bulunmaktadır. Bu gelecek senaryolarının distopik konulu olma sebeplerinden bazıları, insanların bilinmezlik kavramından korku ve tedirginlik hissetmesi ve bunun yanı sıra alıştıkları ve gelenekleri doğrultusunda bir yaşamın daha güvenilir bulunması durumu yer alabilmektedir.

Mekân, mimarlık ve sinema arakesitinde yer alan ve her iki disiplinin de temelini oluşturan bir kavram olmaktadır. Sinema içerisinde oyuncunun rolü kadar büyük rol üstlenen mekânlar, insan yaşamını anlamlandıran bir unsur olarak var olmaktadır. Ne tür film olursa olsun, film içerisinde mekânların rolü oldukça önem teşkil etmektedir çünkü bireyler her zaman mekân ile diyalog içerisinde bulunan karakterlerdir. Bu tez kapsamında teknoloji, sinema, mekân ve distopyaların birleştirilmesi bilim kurgu tarzı ve gelecek senaryoları kapsamında olmaktadır. Gelecek senaryolarına bilim kurgu türünde filmler de oldukça sık rastlanmaktadır. Sinema sanatında gösterilen her tür unsur, mimarlıkta, teknolojik ilerlemede insanlara referans teşkil edebilecek özellik taşımaktadır. Mekânlar her ne kadar kurgu olarak yaratılmış olsa da bir film içerisinde kurgulanan mekândan geleceğin senaryolarının oluşturulabileceği nitelikler çıkarılabilmektedir. Bu nedenle gösterilen gelecek mekân tasvirleri farklı açılarla incelenerek önem taşıyabilmektedir.

Bilim kurgu filmleri var olmayan mekânları sunmaları veya ileri teknolojiyi işlemeleri bakımından yenilikçi filmler arasında sayılabilmektedir. Yenilikçi filmler izleyicilere daha iyi bir hayat tasviri sunabilirken, günümüzle alakalı eleştirisel

düşünceye dayalı pesimist yargıları ortaya koyarak insanların ne istediklerine ve ne istemediklerine karşı bir aydınlanmaya sağlayabilmektedir.

- Çalışmanın Amacı

Teknolojinin gelişimi günden güne artmaya devam etmektedir. Devamlı gelişmekte olan teknoloji insan yaşamını ve mekânların fiziksel varoluşunu değişimlere uğratmaktadır. Bu tezde, insan yaşamı ve mekânlarda, teknolojinin gelişimi ile olan değişimlerin, sinema ve mekân aracılığı ile gösterilişi ve mekânsal kurguların teknolojinin etkisi ile nasıl kurgulandığını yine sinema ve mekân aracılığı ile incelemek amaçlanmaktadır. Gelecek tasvirlerinin ve gelecek ile ilgili öngörülerin yapıldığı Black Mirror distopyasında bu gelecek tasvirlerinin ne türde yapıldığı incelenerek, teknolojinin mekânlarda kullanılmasının ne gibi sorunlara sebep olabileceğini film mekânları üzerinden incelemek ve geleceğe atıfta bulunmak amaçlanmıştır.

- Çalışmanın Kapsamı

Sinemada mekân kavramı kurgusalılık gerektirmektedir. Gerçek mekân kurgusu ve kurgusal mekânların kurgusu olarak ikiye ayrılmaktadır. Bu çalışmada incelenecek olan mekânlar kurgusal olan mekânlar olmakta ancak bu mekânlar geleceğe sinyaller oluşturan mekânlar olarak ele alınacaktır. Tezin birinci kısmında, teknoloji ve teknolojinin mekân ile olan ilişkisi, gelecek teknolojilerin ve ekranların varlığı incelenmiş, ikinci kısımda ütopya ve distopya kavramları üzerinden gelecek tasvirleri ve bu kavramların mimari ve sinema üzerinden birleşimi, üçüncü kısımda sinema ve mekân kavramları başlıca ele alınarak bu kavramların insan algısı üzerinde ki etkileri, dördüncü kısımda ise ilk dört kısımda kavramları ve detayları incelenmiş her tür ögenin sinemasal olarak örneği niteliğinde bulunan Black Mirror dizisinin üç farklı bölümü incelenmiştir. Black Mirror dizisinin de üç farklı bölüm incelemenin amacı, dizinin her bölümünde teknoloji ve distopya hakimiyetinin farklı bakış açılarıyla göstermek olmaktadır. Çalışmanın içeriği, teknoloji, mekân, sinema ve distopya öğelerinin birbiri içerisinde ilişkilerinin biçimlendirici niteliğini ortaya çıkartmak ve vurgulamak amacıyla oluşturulmuştur. Mekân kavramı birçok alanda irdelenmiş ve gerçek mekânın sinema da mekân üzerinden teknolojinin etkisiyle nasıl distopik mekânlara dönüştüğü incelenmiştir.

Çalışmanın Yöntemi

Bu tez kapsamında Black Mirror dizisinin üç farklı bölümü incelenmek üzere ele alınmıştır. Örnek alınan dizi bölümlerinde teknolojinin mekânlara etki ettiği bölümler ve mekânsal değişime uğramış olan mekânsal sahneleri ile incelenmiştir. Bu çalışma literatür araştırması ve örnek olarak seçilen çalışmanın mekânsal analizi üzerinden elde edilen veriler ışığında gerçekleştirilmiştir. Örnek dizinin bölümleri izlenerek, gerekli olan sahnelerin kareleri dondurulması ve ekran görüntüsünün alınması sonu elde edilen görüntüler kullanılmıştır. Çalışma kapsamında, kaynak tarama yöntemi, lisansüstü tezleri, makaleler, kitaplar üzerinden yapılmıştır. Teknolojik gelişmelerin incelenmesi ve dünyada olan yenilikleri çeşitli teknoloji dergileri ve makaleleri üzerinden incelenmiştir.

2. TEKNOLOJİ KAVRAMI VE İÇİNDEKİ MEKÂN

Yaşamın olduđu her yer bir mekândan ibarettir. Mekânlar dünyanın varlığından itibaren, zaman geçtikçe değışime uğrayarak, evrimleşerek, farklılıklar göstererek var olmaya devam etmektedir. Mekân her zaman için hayatın içinde olan ve sürecelecek bir kavramdır. Her yapılan eylem, bir mekân içerisinde gerçekleştirilmekte ve bu mekânların etkileri herkes tarafında farklı yansımalar ile bütünleşebilmektedir. Her buluş gibi teknolojinin ortaya çıkışı da bir mekân içerisinde iken ortaya çıkmış ve teknoloji bilim ile gelişerek yenilikler yaratmaya devam etmiş bir kavram olarak bulunmaktadır. Teknoloji ve mekân gün geçtikçe birbirlerine daha da yakınlaşmakta, iç içe kavramlar olarak önümüze çıkmaya başlamaktadır. Mekânların içinde bulunan, insan hayatını kolaylaştırmaya yönelik bir sürü teknolojik ürün 21. Yüzyıl itibari ile daha da yaygınlaşmaktadır. Mekânlarda kullanılan teknolojiler dışında teknoloji sayesinde kurulan mekânlar da bu iki kavramın birleştiğı noktada yer almaktadır. 21. Yüzyıla kadar gelen mekânlarda, mekân ve teknolojinin birleşmesi ile oluşan bir sürü farklı mekân örnekleri bulunmaktadır. Teknoloji olgusu, mimari ve iç mekânlarda kullanılarak farklı alanlar ortaya çıkarılabilmekte ve alışlagelmiş düzenin dışında yeni bir düzen yaratılabilmektedir. İnsan teknolojiyi kullanmak istediğı alanda geliştirerek ihtiyacı olanı elde etmek için uğraşmaktadır. Mekânlar ise insanların, hayvanların hatta bitkilerin bile yaşamını sürdürdüğü alanlardır ve bu alanlar her bir canlı için farklı hissiyatlar yaratabilmektedir. Her insanın mekân algısında farklı bir kalıp bulunabilir. Bunda çoğu zaman yaşadığı, anılarının olduğı ya da görüp de etkilendiğı mekânlar etkin olabilmektedir. Teknolojinin bazı gelişen kolları ile insanlara istedikleri mekânlarda yaşama imkânı verilebilmekte ve teknoloji ile mekân birbirleriyle uyum halinde çalışan iki kavram olarak ilerlemektedir.

2.1. Teknoloji Kavramı ve Teknolojinin Gelişimi

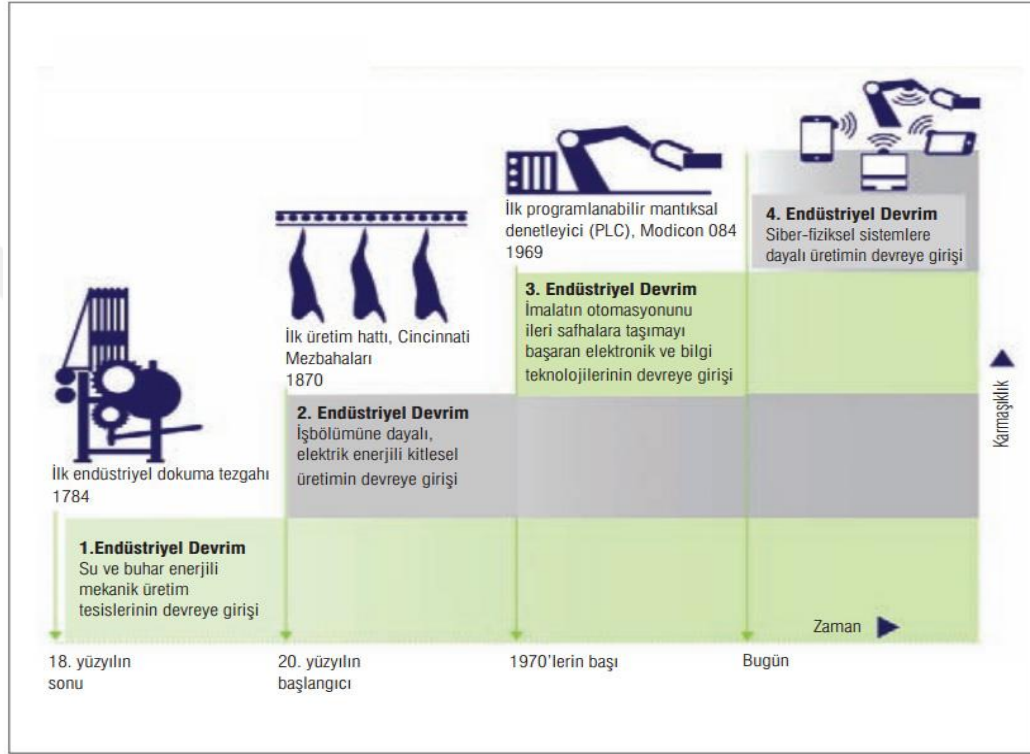
Teknoloji çağı olarak nitelendirilebilen 21. Yüzyılda teknoloji kavramı hakkında hemen hemen herkesin bir fikri ve bir cevabı bulunabilmektedir. Ancak bu kavram birçok insana göre kullanılan araçlardan ibaret olmaktadır. Teknoloji nedir diye sorulduğunda bu sorunun cevabı çoğu zaman, internet, telefon, bilgisayar vb. araçlardan başka bir şey olmamaktadır. Oysa ki teknoloji kavramının doğrusu tam olarak bunlar değildir. Teknoloji kavramı bilim ile birleşerek insanların, hayatlarını kolaylaştırmak adına yaptıkları her şeyin genel adı olarak tarif edilebilir. TDK sözlüğünde “Teknoloji” bir sanayi dalı ile ilgili yapım yöntemlerini, kullanılan araç, gereç ve aletleri, bunların kullanım biçimlerini kapsayan uygulama bilgisi, uygulamayı bilimi olarak ve ayrıca İnsanın maddi çevresini denetlemek ve değiştirmek amacıyla geliştirdiği araç gereçlerle bunlara ilişkin bilgilerin tümü olarak tanımlanmaktadır. (TDK Sözlük) Teknoloji kelimesinin kökeni Fransızca olarak bilinmektedir.

Teknoloji kavramı hakkında bazı fikirler, insanlığın doğuşundan itibaren var olduğunu düşünmektedir. Yüksel (2017), bir makalesinde, tarihte bilim ve mühendislikten önce ortaya çıkan teknoloji; insanoğlunun ihtiyaçlarına uygun yardımcı alet ve araçların yapılması veya üretilmesi için gerekli bilgi ve yetenekler olduğu belirtmektedir. Bilgi var oldukça ve geliştikçe teknoloji de hem kavram hem de kullanım alanları olarak gelişmeye, büyümeye ve ihtiyaçlar doğrultusunda yönlenmeye devam edebilecektir. Teknoloji kavramı, doğa izin verdiği sürece yok olmadan hatta belki yaşamın orta noktasına konumlanarak varlığını sürdürebilir. Bekiroğlu (2010) Yol Hali kitabında, tabiat son sözü söylemeye karar verdiğinde, teknoloji sükût eder demektedir. Teknoloji hakkında yapılan araştırmalar ve anketler sonucu, teknoloji kavramının beraberinde getirmiş olduğu sonuçlarda, bir sürü avantaj ve dezavantajlar da bulunmaktadır. İnsan hayatını kolaylaştırmak adına yapılan avantaj anlamında yenilikler, kimi zaman istemeden kimi zaman ise kötü niyetli olarak olumsuz sonuçlara sebebiyet verebilmektedir.

Teknoloji kavramı, Sanayi Devrimi öncesinde bilimin çok kullanılmamasından dolayı bilimden önde ilerlemiş ve daha çok zanaatkarların atölyelerinde, mucitler sayesinde var olmuştur. Bunun hakkında Çiftçi (2017) yayınlanan bir yazısında, Sanayi devrimine kadar teknolojinin mucitler sayesinde daima bilimden önde gittiğini ve Sanayi Devriminden sonra bilime dayalı teknolojiler dönemi başladığını vurgulamıştır. Sanayi yani Endüstri devrimi sonrasında bilim ile ilerletilen teknoloji

kavramı bilime dayalı bir şekilde var olarak bilim ile birlikte ilerlemeye devam etmektedir. Bilim ile birlikte yürütülen teknoloji, laboratuvar mekânlarında, Ar-Ge llerde, fabrikalarda araç ve gereçler ile buluşturulmaktadır.

Endüstri devrimi, Endüstri 1.0'dan 4.0'a doğru bir yolculuk içerisinde olmaktadır. Endüstri'nin tarihsel gelişimi ile bilimde gelişerek, teknoloji kavramı daha da büyüyerek ilerlemeye devam etmektedir.



Şekil 2.1. Endüstri'nin Tarihsel Gelişimi

Kaynak: (<https://www.endustri40.com/endustri-tarihine-kisa-bir-yolculuk/>, 2019)

Endüstri 4.0'dan sonra daha akıllı ürünlerin, sistemlerin birbirleri ile bağlantısı kurularak, ürün üreticileri tarafından birbirleri ile bağlantılı olabilecek kontrol sağlanabilecek ağlar yaratılması hedef olmuştur. 21. Yüzyılın başlangıcı itibari ile Endüstri 4.0 devri teknoloji ile insan gücünü hafifletmeyi hedeflerken, 2020 yılı itibariyle ise Endüstri 5.0 dönemi ile teknoloji kavramı artık insanın yerini de alabilecek kavramlar ortaya çıkartmaktadır. Teknoloji kavramının gelişimi devam etmektedir. Teknoloji kavramı hayatların içerisinde gayet net bir konumda kendini belli etmeye başlayarak birçok farklılığa da kapı açmaya devam edebilmektedir.

2.2. Teknolojinin İnsan ile İlişkisi

İnsan, yaşamı boyunca hep bir şeye istek ve ihtiyaç duymaktadır. Bunlar temel, sosyolojik ve psikolojik gibi bir sürü istek türüne dönüşebilmektedir. Örneğin insanların, yemek yemek, barınmak, sağlıklı yaşamak, korunmak, eğitim ve öğretim görmek, güvenli bir hayat yaşayabilmek, geçinebilmek gibi ihtiyaçları en temel ihtiyaçlarıdır. İnsanlar ömürlerini, daha kaliteli, sağlıklı, rahat ve güzel yaşayabilme arzusu adına çalışmaktadırlar. Bu nedenle insan giderek toplumsallaşan yaşam içerisinde, mesleklerde de bazı yeni teknikler bulma çabasına girmektedir. Bu da bizi insan ve teknoloji arasında ki bağlantılardan birine getirmektedir. İnsan ve teknoloji hemen hemen her gün birbirleri ile bağlantılı olabilmektedir. İnsanların hayatlarını idam ettirebilmek adına çalıştıkları işlerde teknolojinin etkisini ve kolaylıklarını da kullanarak daha güzel sonuçlar elde edebilmektedir. Müzik sektörü ve sinema sektörü gibi sektörlerde teknolojinin geliştirilmesi, teknolojinin olumlu ve olumsuz yönlerinden de etkilenilmesine sebep olmuştur. Müzik sektöründe, kaset kayıtları ve dijital kayıtlar arasında fark gözlemlenebilmektedir. Bu farkta teknolojinin de etkisi bulunmaktadır. Ancak, yapılan bir çalışmada analog ve dijital kayıt dönemleri arasındaki fark sadece teknoloji açısından ele alınmamalı, aynı zamanda yeni müzik türlerinin ortaya çıkmasına olanak tanıyan tarihsel bir değişim noktası olarak kabul edilmeli olduğu vurgulanmıştır (Bozkır, 2017). Sinema sektöründe ise, eski dönem filmleri ile güncel filmler karşılaştırıldığında çekimlerde kullanılan efektler, görselleştirmeler kamera açıları gibi birçok film çekim aşamasında ve kuramlarında farklılıklar gözlemlenebilmektedir. Bu da izleyiciye daha gerçekçi görüntüler görme imkanı sağlarken daha keyifli ve daha farklı deneyimler sunabilmektedir.

Teknoloji insan için kullanılan, insan için geliştirilen bir olgudur. İnsan ihtiyaçlarına yönelik konularda gelişimi sürmektedir. Teknoloji hangi alanda kullanılıyor olursa olsun, insan hayatını, ihtiyaçlarını ve gereksinimlerini nasıl karşılayacaksa, kolaylaştıracaksa veya daha iyiye yöneltecekse o konuda gelişmeye devam etmektedir. Bu sebeple teknoloji doğrudan insan ile ilişkili olmaktadır.

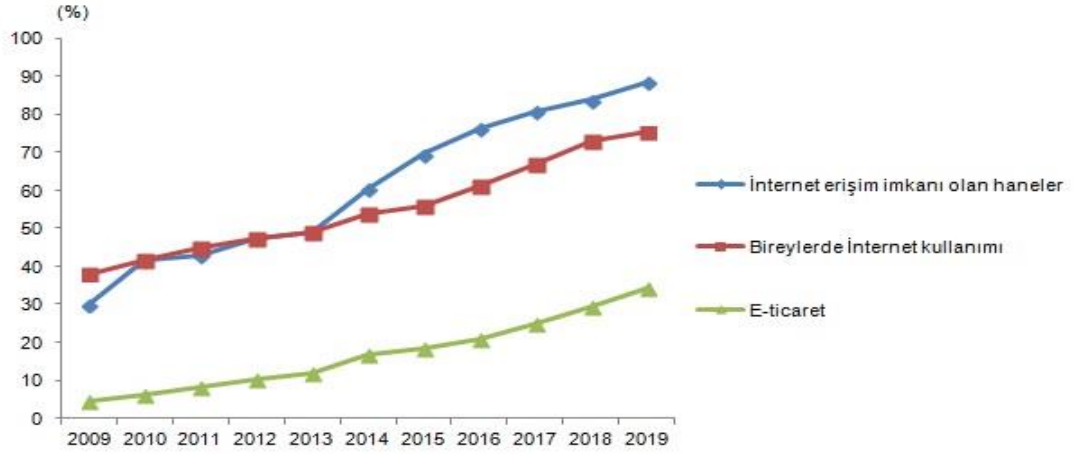
Sosyal anlamda olan ihtiyaçlar da insanların hayatlarında en az temel ihtiyaçları kadar önemli bir rol almaktadır. En önemli sosyal ihtiyaçların başında gelen ihtiyaç ise iletişimdir. İletişim, insanın varlığından itibaren kullandığı bir olgudur. İnsanlar ilk çağdan, var oldukları ilk zamanlardan itibaren iletişim kullanarak isteklerini anlatmaya çalışmışlardır. İnsan doğası, iki temel unsurdan oluşmaktadır:

Beden ve tin. Bedeninin temelini oluşturan biyolojik yapı, çoğu zaman tinsel yapısıyla iç içe, etkileşimli olarak yaşayan bir özelliktedir. Pek çok fiziksel davranış, psikolojik ve biyolojik sonuçlar da doğurmaktadır. İnsanın temel tinsel gereksinimlerinden biri iletişimdir (Cereci, 2009). İletişim, insanların temel ihtiyaçlarını dahi karşılayabilmesi için olmazsa olmaz bir ihtiyaç biçimidir. Herkesin en çok kullandığı, her an içinde bulunduğu bu iletişim hali teknoloji ile birleştirilerek insan-teknoloji-iletişim üçlüsü arasında bambaşka yenilikler yaratmaktadır. Teknolojinin en çok kullanılan alanlarında biri de bu iletişim durumu olmaktadır. İlk çağlarda kullanılan güvercin ile, duman ile, taşlara yazı ile iletişimden telefon ile, internet ile iletişime geçiş yapılmıştır. Dijitalleşmeden önce iletişim kurmak belirli bir zaman gerektirmekteydi. Fakat şimdi saniyeler içinde iletişim kurabilmekteyiz (Yaylı 2017) Teknolojinin gelişmesiyle geleneksel iletişim cihazları ile iletişimler sayesinde hemen hemen her an insanlar sevdikleri ile ışık hızlı biçimde konuşabilmekte, görüntülü görüşebilmekte, işlerini halledebilmektedir. Bu durumlar zamanla insanların kültürel yapılarının da değişmesine sebebiyet vermektedir. Gelenekselleşen medyanın yerine sosyal dijital medya kavramı gelerek, medyanın da değişmesine sebep olmuştur. İnsanların çoğu artık gazete almayı bırakarak internet üzerinden daha hızlı ve kolay biçimde okumaya başlamıştır. Teknoloji iletişimde konumunu çok güçlü bir şekilde var etmektedir. İçinde bulunulan en yakın ve önemli bir örnek olarak, 2020 yılı ile ortaya çıkan “Covid-19” salgını dolayısıyla dünyaca bir pandemi oluşmuştur. Özellikle sokağa çıkma yasağı olan özel günler de insanların birbirleri ile görüşmelerini devam ettirmeleri de teknolojinin sunduğu iletişim kolaylığı ile gerçekleşmektedir. Teknolojinin iletişimde fazlalıkla yeri olması ve insanlarla böylesine yakından temasta olmasının olumlu etkileri olduğu kadar tabi ki olumsuz da etkileri görülmektedir. Her ne kadar teknolojinin iletişimi kolaylaştırıldığı görülse dahi, bu iletişim şekli insanlar arasında ki gerçek iletişim gücünü azaltarak samimiyetsizleştiredebilmektedir. Aynı zamanda iletişimde bilinçsizce kullanılan teknoloji, aile arasında ki kopukluklara, yanlış kararlara ve kötü sebeplere de öncülük edebilmektedir. İnsanların teknolojiyi kötü amaçları doğrultusunda kullandığında ortaya dolandırıcılıklar, savaşlar vb. gibi sebepler ortaya çıkabilmektedir. Bazı sorunların önüne yine teknoloji ile çözüme ulaşılabilir.

İnsanların hayatını kolaylaştırmak ve istekleri doğrultusunda geliştirilen teknoloji de bir başka insanla ilişkisini etkileyen konu robotların, insanlaşmış makinelerin yapılarak insan gücünü azaltmaya yönelik yapılan çalışmalar olmaktadır.

İnsanların iş gücü azaltarak gerçekleştirilen bu fikir ve eylemlerin zamanla insanların yerini alabileceği de öngörüler arasında yer almaktadır. Bu da işsizliklerin artmasına sebebiyet verecek durumlar oluşturabilmektedir.

21. yüzyılın başları itibariyle insanların internet ve bilgisayar kullanımında günden güne artış gözlemlenmektedir. Bu konu da Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) 2004-2019 yılları arasında istatistiksel veriler paylaşmıştır. Bu verilere göre hanelerde bilişim teknolojileri kullanımı 2005 yılından itibaren giderek yükselmektedir. İnternet kullanımı 2004 yılında %18,8 iken 2019 yılında %75,3 olmuştur. Yine TÜİK verilerine göre erkek kullanıcıların kadın kullanıcılara oranla daha çok bilgisayar ve internet kullanımı olduğu gözlemlenmektedir.



Şekil 2.2. Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması, 2019

Kaynak: (<http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=30574>, 2019)

2.3. Teknolojinin Tasarım ve İç Mimaride Yeri

21. yüzyıl ile yaşanan çağın getirmiş olduğu etkiler gereği insan aklı devamlı yeniliklere ihtiyaç duymakta ve yenilikler istemektedir. Tasarlamak durumu da insan aklının ihtiyaçlar veya istekler üzerine düşünüp aklında kurguladığını, hayata geçirme çabasının düşünsel ve eylemsel harekete döküş biçimidir. Teknolojinin, çağın vazgeçilmez bir kavramı olması dolayısıyla tasarımda da teknolojinin vazgeçilmezliği artmaktadır. 21. Yüzyılın en çok kullanılan tasarımları teknoloji bazlı kullanılan tasarım ürünler olarak göze çarpmaktadır. Teknolojinin tasarımlarda kullanımı iki farklı türde ele alınabilir. Birinci ele alınması gereken kısım, tasarımların teknoloji kullanılması ile ortaya çıkartılması olurken ikinci ele alınması gereken kısım ise

tasarımların teknoloji ile birleştirilerek çalışır ve kullanılır olması durumudur. Bir tasarım süreci başlamadan önce o tasarımın ortaya çıkış nedeni oluşmaktadır. Bu çıkış nedeni bir sorun, bir ihtiyaç veya bir istekten doğabilmektedir. Bu sebep üzerine düşünüldükten sonra birtakım araştırmalar yapılmakta ve bu araştırmalar sonucunda ise tasarım süreci başlamaktadır. Bu tasarımlar yapılırken çeşitli programların kullanımları sağlanarak bilgisayar ortamında tasarımlar oluşturulabilmektedir. Yapılan tasarımların, bilgisayar vb. ürünler ile dijital ortamlarda boyutlandırılması, ürün, tasarımcı ve kullanıcı arasında daha anlaşılabilir bir ilişki kurmasına aracılık etmektedir. Bu da yapılan tasarımlarda teknolojinin etkisi ile ortaya çıkmasının, gerçeklik ve anlaşılabilirlik konusunda ki performansın yükseltilmesi hakkında katkı da bulunmaktadır. Tasarlama durumu, önce düşünce ile beyinde başlamakta daha sonrasında çizime dökülmektedir. Tasarımda çizim yetisi oldukça önemli bir etkidir. Bu yüzden çoğu tasarımcılara göre kalem vazgeçilmemesi gereken bir araç olmaktadır. Kimi tasarımcılara göre aklında ki her tasarımı kâğıt ve kalem aracılığı ile çizime dökabilen bir tasarımcının başka mecralarda da rahatlıkla çizim yapabileceği düşünülmektedir. “Mimarlar Neden Hala Çiziyor?” adlı kitapta, kurşun kalem ile ilgili verilen bir kısım dikkat çekmektedir. Bu kısımda bir büyükannenin torununa yaşamı kurşun kalem ile benzeterek verdiği nasihat bulunmaktadır. Kurşun kalemin nitelikleri ve bu niteliklerin insan hayatına da betimlenerek kurşun kalemin önemi ve nitelikli bir araç olduğu vurgulanmaktadır. Kurşun kalemin kullanımı teknolojinin ortaya çıkması ile aza indirgenmesi bir birçok tasarımcı için önemli bir kayıp olarak nitelendirilebilmektedir. Çalışmasının bir kısmında bu konuya yer veren Şpat, Yüzyıllar önce, döneme ait devrimlerde de geleceğin neler getireceği tartışılırken, günümüzde teknolojinin karşımıza daha neler sunabileceği meçhul bir olgu olarak yorumlanır. Kalemin en büyük bağımlıları bile, teknolojik ilerlemeye teslim olabilmektedirler. Yıllardır tartışılan “Kalemin Ölümü” distopyası gerçekleşebileceği düşüncesi çoğu tasarımcıyı tedirgin etmektedir diye yorumlamıştır (Şpat, 2017). Her ne kadar kalemi bırakmak istemeyen tasarımcı olsa dahi teknolojinin sunmuş olduğu imkanlara kayıtsız kalmak çağın getirdiği koşullarda daha da zorlaşmaktadır. Buna rağmen mimar Fernando Tavora’nın “Bilgisayar kullanarak uygun şekilde çizebilmek için geleneksel şekilde çizebiliyor olman gerekir” diye bir söylemi bulunmaktadır (Belardi, 2015). Bu söylemden yola çıkılacak olursa geleneksel el çizimine hakim olmayan insanların bilgisayar çiziminde etkin olabilmesi beklenmemektedir. Ancak, var olan çizim programları ile çizim yapılabilmesi için geleneksel çizimin bilinmesi

gözetmeksizin yalnızca programın öğrenilmesi ve teknolojik kolaylıklar sayesinde ortaya çizim çıkartılabilmesi mümkün kılınabilmektedir. Tasarımda, tasarlama sürecinden tasarımın kullanım aşamasına kadar birçok alanda teknolojinin yeri yadsınamayacak kadar çok ve önemli olmaktadır.

İç mimarlık alanı yalnızca yaşanan mekânların iç dekorasyonunu düzenlemek, güzelleştirmek ve daha faydalı alanlar oluşturmak adına tasarımlar yapılan bir alan olarak düşünülmemelidir. İç mimarlık kavramı mekânların yerleşimlerinde en yapısı kararları olarak ortaya tasarımlar çıkartan ve bu tasarımlar ile kullanıcı, mekân ilişkisini en verimli hale çıkartmayı amaçlayan tasarım mimarisi alanı olmaktadır. İç mekân tasarımları yapılırken kullanıcının istekleri doğrultusunda mekânın kapsamı boyutunda olabilecek tasarımlar hazırlanarak kullanıcıya sunulur. Bu iç mekân tasarımları teknolojinin sunduğu avantajlar sayesinde, dijital ortamlarda birebir şekilde mekânların çizilmesi ve içinde yapılan tasarımların görselleştirilip malzeme renk seçenekleri ile sunulması hem tasarımcının mekân hakkında fikirlerini görmesinde hem de kullanıcının mekân tasarımını daha rahat benimseyerek fikre sahip olmasında kolaylık sağlamaktadır. Geleneksel çizim anlayışı yerine dijitalleşmiş bir çizim de iç mimari projelerin yansıtılması gerçeğe daha yakın bir görünüm elde edilebilir açısından önemli rol oynamaktadır.

Teknoloji ile gelişen, değişen tasarımlar ve mekânlar ortaya çıkmaktadır. İç mimarlık dergisinde yayınlanan yazısında Özturan (2015), teknolojideki gelişmeler ve dönüşümlerin, çağdaş yaşamı “değişim” kavramının üzerinde ve onu etkileyen faktörlerin eşliğinde yeniden biçimlendirmekte olduğundan bahsetmektedir. Mekân tasarımlarında gelenekselleşmiş tasarım algısının yerini teknolojik akıllı mekânlar almaya başlamaktadır. Yüzyıllardır süren devrimsel hareketlilik süreci mekânların tasarımlarında ve insan mekân algısında birçok farklı değişime uğramasına sebep vermiştir. Bu değişim süreçlerinin en güncel hali teknolojinin çağın vazgeçilmez bir konumu haline gelmesi ile oluşmuş değişimlerdir. Teknolojinin iç mimari de yeri projeler ve tasarımlar olarak etkin olmaktadır. İç mekânlar da kullanılan teknolojik değişimler gözlemlendiğinde, iç mekânların daha akıllı hale getirilmesinin insan yaşamını daha kolaylaştırması adına yapıldığı gözlemlenmektedir. Teknolojinin iç mimari de yeri arttıkça mekânlarda gözlemlenen farklılıklarda da değişim gözlenebilmektedir. Teknolojik gelişmeler mekânların oluşumunu, boyutsal, işlevsel, biçimsel olarak yenilenmesi gerekliliğini ortaya koymaktadır (Özturan, 2015). Bireylerin yaşamların da edindikleri tecrübe ve ihtiyaçsal gereksinimler, tasarımların

boyutlarının küçültülmesine gidilerek teknolojinin daha küçük boyutlarda insan kullanımına sunulmasına rastlanılmaktadır.

2.4. Teknolojinin İç Mekânlarda Kullanımı

Teknolojik yapının hızla gelişmesi, mimarlık alanında da kültürel değişimlerin önünü açmaktadır. Mekânlarda teknolojinin oldukça sık kullanılır olması kültürlerarası karmaşıklığa da kimi zaman sebebiyet verebilmektedir. Oldukça hızlı bir biçimde gelişen teknoloji insanları da aynı hızda öğrenmeye mecbur bırakmaktadır. Bulunulan 21. Yüzyıl şartları ile insanlar yaşanan her alanda teknolojinin hızını ve ona yetişmek adına hızlanan gücünü zamanla daha da anlamaktadır. Bu süreç, insanın teknoloji dışındaki hayattan kimi zaman uzaklaşmasına sebep verebilmektedir. “Teknolojinin bizi hazırlıksız yakaladığı, ansızın sarıp sarmaladığı, yalnız olmasak da yalıtılmış bir hayata sürüklediği bir çağdır yaşadığımız.” (Yurdakul, 2020)

Mekân, insanı yaşadığı çevreden belirli sınırlar ile ayıran, yaşamın bu sınırlar içinde devam etmesini sağlayan ve başkaları tarafından da algılanabilen boşluk ve doluluklardır. (Şekerci, 2017) İnsan zihninde ve hayatında birçok mekân kuramı bulunabilmektedir. Teknolojik ürünler ve teknoloji kavramı mekânların içine oldukça hızlı bir biçimde entegre olmuştur. Mekânlar içerisinde en özgür olunan ve daha bütünleştirici hisler barındırılan mekân kavramı konutlardır. Konutlar yani insanların içinde bulunduğu, yaşadığı evleri her zaman insana özel kavramlar yansıtmaktadır. Konutlar içerisinde teknoloji odaklı çok fazla ürün kullanımı bulunabilmektedir. Televizyonlar, çamaşır-bulaşık makineleri, ocaklar, fırınlar, telefonlar, kullanılan küçük ev aletleri, güvenlik sistemleri, alarmlar, akıllı pencere sistemler ve daha birçok farklı ürün ile evler içerisinde teknoloji oldukça kullanılan bir durum olmaktadır. İç mekânlara özel teknolojik ürünler tasarlanırken, kullanıcının kullanacağı alan ne amaçla kullanacağı ne tür kolaylık veya işlevsellik sağlaması gerektiği ve ergonomik açıdan nasıl konumlandırılacağı tasarım sürecinde rastlanabilecek ve dikkate alınması gereken durumlardır. Konut içerisinde birçok farklı alan bulunmaktadır. Bu alanlar işlevselliğe ve özelliğe göre ayrılarak konut içerisinde bulunan odaları oluşturmaktadır. Yaşantının en önemli mekânı olan konutta, yaşamsal gereksinimler ve eylemler en yoğun olarak mutfak mekânında gerçekleşmektedir (Yıldırım, K., Hacıbaloglu, M., 2000). Mutfak, konut içerisinde yer alan, temel de görevi beslenme ihtiyacı için gerekli olan yiyecek ve içeceklerin oluşturulması için kurulmuş bir mekân

olan fakat arařtırmalar gereęi bunlara ek olarak yařamsal gereksinimler ve eylemlerin en yoęun geręekleřtięi bir mekân olarak belirtilmektedir. Yařamın en yoęun geęirildięi alanda da teknolojinin kullanımı daha yoęun olarak bulunmaktadır. İ mekân olarak mutfaklara, kimi zamanlar aile bireylerini bir araya toplama gibi bir sosyokültürel sorumlulukta yüklenebilmektedir. Mutfakta kullanılan teknolojik ürünler sıralandığında, piřirme, soęutma, yıkama, temizleme, kesme, doęrama, ırpma gibi beslenme tabanlı özelliklerin yanı sıra mutfaklar da televizyon konumlandırılmasına da yaygınlařmış bir durum hali olmaktadır. National Kitchen& Bath Association'ın yaptıęı bir arařtırma, son zamanlarda mutfakların en gözde eęence alanı olduęunu ve son popöler mutfak tasarımlarına bir televizyon ile bir bilgisayarında girdięini gösteriyor (Roberts, 2004). Önceleri insanlar tarif için kağıt kalem kullanırken, řimdi mutfaklarında bulunan televizyon, bilgisayar, akıllı telefon veya tabletlerinden kolaylıkla tariflere ulaşabilir hale gelmiřtir. Her geen gün teknolojik ürünlere yenileri eklenmeye devam etmektedir. Her geen gün teknolojinin geliřmesi de bir önceki teknolojik ürünün kaldırılıp yerine yeni ıkanını getirme isteęi oluřturmaktadır. Akıllı telefonlar, bilgisayar, tablet veya televizyonlardan bakılan tariflerin yerini akıllı tezgahlar almaya bařlamaktadır. Akıllı mutfak tasarımlarında yenilikler hızla ilerlemeye devam etmekte ve iç mekân tasarımları da buna doęru yönlenmeye bařlamaktadır. Geleneksel ve günümüz de kullanılan ürünler de olduęu gibi gelecek teknolojilerinde de kültürel karmařıklar ortaya ıkabilmektedir. Mekânın, iletişim araları vasıtasıyla yeniden yorumlanabilir hale gelmesine yönelik geen süreçlerde, sadece ileriye doęru bir pozitif ivme söz konusu deęildir. Mekândan bahsedilirken, özellikle kültürlerarası iletişimdeki adaptasyon sorunlarının da varlıęı es geilmemelidir (Gezgin S, İralı A. E. 2017). Burada bahsedilen kültürlerarası adaptasyon sorununun en iyi örneęi olarak yine Gezgin S. Ve İralı A. E. (2017) iki nesil arasındaki teknoloji ve dilde farklılařması olduęunu belirtmektedir. Dijital aę řartlarında geliřen bir genç beyin ile dijital aęı anlamaya ve alışmaya bařlayan daha yařlı bir beyninin hem algısal olarak hem de pratiksel olarak istisnalar görölmeksizin aynı olamamaktadır. Her insanda yařanan toplum olarak alışılacelmiş bir kültürel altyapı bulunmaktadır. Bu yetiřme tarzına, yetiřilen sosyo-kültürel etkilere ve yařanılan aęa göre deęiřimler gösterebilmektedir. Teknolojiyi sonradan öęrenen ve benimseme, anlamaya alışan toplum ile teknoloji içinde olan bir düzene doęmuş neslin, teknolojik bazlı alanlarda kültürlerarası adaptasyon sorununu ve farklılıęı gösterebilmektedir.

Konutlar dışında insanın kendini özgür hissedebildiği başka mekânlarda bulunmaktadır. Mekânlar için hissedilen algılar aslında tamamen insan odaklı ve herkese göre farklılık gösterebilecek algılardır. İnsan için bireysel bir alan varlığı psikolojik olarak rahatlama, güvencilik ve özgür hissetmeye sebebiyet vermektedir. Bu sebeple en özel alan olan ev içerisinde dahi her bir bireyin kendine ait bir alanı olması oldukça önemli bir durum olmaktadır. Konut dışında insanın yine kendini özel hissedebileceği, bireysel mekânlar düşünüldüğünde oteller de bu kategoriye girmektedir. Oteller insanların kimi zaman için tatil amaçlı tercih ettiği, kimi zaman ise kalma ihtiyacının gerçekleştirildiği alan olarak kullanılmaktadır. Otellerin iç mekânlarında da teknolojinin varlığı oldukça hakim olmaktadır. Otel odalarında kapıyı açmak veya kapatmak için kullanılan kilit sistemlerinde teknolojik ürünler kullanılmaktadır. Önceleri metal anahtar parçası kullanılırken, teknoloji ilerledikçe metal parçanın yerine, elektronik manyetikli kartlar gelmiştir. Kapı kollarının bulunduğu manyetik alana, elektronik kart okutularak odalara giriş yapılabilmektedir. Yapılan son teknolojik gelişmeler doğrultusunda elektronik kartlarında kalkarak, yerini, mobil cihazlarda bulunan NFC teknolojisine bıraktığı ve artık akıllı telefonların manyetik alana yaklaştırılmasıyla kilit sisteminin açılarak odaya giriş yapılabileceği belirtilmektedir. NFC teknolojisi, Wi-Fi, Bluetooth gibi teknolojik sistemlerin aksine yakın temaslı bir teknolojik sistemdir ve NFC teknolojisinde iki cihaz arasında bulunan maksimum menzile 10'cm kadardır (Wondratschek, 2013). NFC teknolojisi dışında yine akıllı mobil cihazlardan, manyetik alana okutulacak karekod ile de otel odalarına giriş yapılması mümkün kılınmaktadır. Teknolojik yenilikleri takip eden akıllı oteller de daha pek çok farklı teknolojik yenilik göze çarpmaktadır. Akıllı otel uygulamalarında, odalarda yer alan tabletler ile odaların perdelerinin açılacağı saati programlama gibi kişiselleştirilebilen sistemler bulunmaktadır (Atay, L., Yalçınkaya, P. ve Bahar, F. (2019). Akıllı otel uygulamalarına katılan Rixos Hotel zinciri de artırılmış gerçeklik teknolojisinden yararlanarak, müşterilerine otel içi yol rotası çizmekte ve çeşitli oyun imkanları sunmaktadır. (Kırlar Can, B., Yeşilyurt, H., Lale Sancaktar, C., Koçak, N./ Journal of Yasar University, 2017). Akıllı teknolojik ürünler, toplantı yapmak için kalınan, tatil amaçlı gidilen veya tamamen keyfi veya zaruri olarak kullanılan otellerin de her alanında varlığını göstererek hayattaki kimliğini ve müşteri deneyimini sürdürmektedir.

Teknolojinin aktif anlamda kullanıldığı başka alanlar olarak; okullar, hastaneler, restoranlar, eğlence ve sanat mekânları, müzeler gibi ve daha birçok iç mekân örnekleri verilebilmektedir. Okullarda kullanılan teknoloji oldukça etkin bir halde öne çıkmaktadır. Mimarlar Neden Hala Çiziyor kitabı yazarı Paolo Belardi kitabın bir bölümünde “İşte bu yüzden 1990’ların başında Alan Fletcher tarafından Domus dergisinin sayfalarında ilan edilen “kurşunkalemin ölümü”nün hiç gerçekleşmemesine sevinmişim. Şimdi çizim tarihinin parçası haline gelen o kapak, renkli kurşunkalemlerle doluydu, sayfanın başında “Teknolojik Mezarlık”, altında da “Bilgisayarın Gelişi Kurşunkalemi Stylus Kadar Yararsız Kılacak” alt başlığı yer alıyordu.” (Belardi, 2015) demektedir. Belardi konunun devamına Victor Hugo’nun “Bu onu öldürecek; basılı kitap binayı öldürecek” cümlesini de ekleyerek, “Ama nasıl ki kağıt sayfa taş binayı yok etmediyse, plastik fare de ahşap kurşun kalem yok edemedi.” demekte ve kurşunkalemin, teknolojik bir aletten daha güçlü olduğunu savunmaktadır. (Belardi, 2015) Paolo Belardi’nin bu yaklaşımından yola çıkılarak okullarda kullanılan teknoloji incelendiğinde, kullanılan kalem ve defterlerin yerlerini akıllı tabletlerin aldığı görülmektedir. Önceden tebeşir ile yazılan siyah-yeşil tahtaların yerini, üzerine mürekkepli tahta kalem ile yazılan beyaz tahtalar gelmiş ve sonrasında da bu tahtalar akıllı tahtalara dönüştürülerek, akıllı kalemler ile sınıflardaki yerini almaktadır. Her ders için ayrı defter ve kitaba gerek kalmadan tek tablet üzerinden derslerin işlenmesi de çocuklar için öngörülebilir bir kolaylık sağlamaktadır. Aynı zamanda sınıflarda kullanılmaya başlanan bu akıllı tahta uygulamaları, öğrenciler üzerinde farklı bir heyecana ve ilgiye de sebep olarak derslerin daha etkin dinlenmesinde oynayabilmektedir. Eğitim de gelişen bilişim teknolojilerine, eğitimcilerin uyum sağlayabilitesi de oldukça önem taşımaktadır. Dersleri eski manuel sistem ile anlatmaya alışkın bir eğitimcinin, akıllı bir ürün ile eğitime sorunsuz devam edebilmesi adına bu bilişim teknolojilerinden haberdar olması aynı zamanda da bunun üzerine kendisini geliştirmesi gerekmektedir. Seferoğlu, “Öğretmen yeterlikleriyle ilgili alanyazında yapılan değerlendirmeler kapsamında teknoloji kullanımı konusundaki yeterliklerin öğretmen yeterlikleri için ayrılmaz bir parça olduğunu belirtmektedir” (Seferoğlu, 2015). Yapılan araştırmalar, öğretmenlerin birçoğunun eğitimde yenilenen teknolojilere hazır olmadığını gösterse de okullarda kullanılan bilişim teknolojilerinin de birçok olumlu olumsuz etkileri gözlemlenebilmektedir. Sınıf içerisinde kullanılan teknolojik ürünlerin ders esnasında arızalanması, takılması, açıp kapatma esnasında sorunlar yaşanabilmesi, bu sorunlar ile uğraşırken kaybedilen

zaman, öğrencinin dikkatinin dağılması gibi birçok olumsuz etki öngörülebilmektedir. Bunun yanı sıra, kaynaklara ulaşım rahatlığı ve kaynak çeşitliliği, daha hızlı ve görselliği yüksek, dikkat çekici şekilde ders işlenmesi gibi sebeplerle de öğrencinin dikkatini, ilgisini daha çok vererek daha verimli bir ders işlenmesi beklenebilmektedir.

Toplumda yaşayan her tür canlının en önemli varlığı sağlığıdır. Sağlık alanı, teknolojinin en etkin kullanıldığı ve teknoloji sayesinde birçok önemli işin yapıldığı bir alan olmaktadır. Hastane içinde birçok ayrı mekân bulunmaktadır. Hasta kayıt alanı, bekleme alanları, doktor muayene odaları, hasta odaları, röntgen, mr ve çeşitli tahlillerin yapıldığı alanlar, operasyonların veya ameliyatların gerçekleştiği bölümler, laboratuvarlar ve daha birçok alanda teknolojinin faylarından yararlanılmaktadır.

Akıllı hastaneler, teknolojinin en çok ve yoğun kullanıldığı teknolojik mekânlar olmaktadır. Türkiye’de sağlık teknolojileri alanında yapılan çalışmaları, ortak bir platformda buluşturan internet kaynaklı “Sağlık Teknoloji” sitesinde, 20 Şubat 2020 de yayımlanan “Sağlığın Dijital Dönüşümünde Akıllı Hastaneler” konusu kapsamında, şu anda da sayılı örneği bulunan, her geçen gün artmaya da devam eden akıllı hastanelerde bulunan ortak özellikler sıralanmaktadır. Bu özellikler (Sağlık Teknoloji, 2020);

Akıllı bina sistemi: Hastanenin güvenliğini ve enerji verimliliğini artırmak için dijital sensör kullanımları.

Varlık izleme sistemi: Bu sistem, doğru ekipman ve teknolojinin, doğru zamanda doğru yerde olmasını sağlayan dijitalleştirilmiş bir varlık takibi sistemi olarak bulunmaktadır. Ekipmanlar ve diğer mallar üzerindeki barkod etiketleri ile konum bilgisi elde etmektedir.

Yapay Zeka: Muayene sürelerini kısaltmak ve radyografi uzmanının verimliliğini artırmak için yapay zekadan faydalanılmaktadır.

Bilgisayar destekli cerrahi: Bilgisayar teknolojilerini kullanarak ameliyatın yöntemlerinin belirlenebilir, planlaması yapılabilir, cerrahi müdahaleye kılavuzluk eden ya da müdahaleyi gerçekleştiren teknolojiler olmaktadır.

Dijital ilaç ve reçete takip sistemi: İlaç hatalarını önleme veya reçeteleri çoğaltma işlevi görmektedir.

Teknolojiden uzak alanlar: Hasta ve hasta refakatçilerin kaliteli vakit geçirebilmeleri için tasarlanan kütüphane, bahçe, kafeterya, dinlenme odaları vb. alanlar bulunmaktadır.”

Yukarı da belirtilen özellikler kapsamında akıllı hastaneler incelendiğinde, akıllı hastanelerde ki amacın, teknolojiyi tüm işlevselliğinden yüksek performans ile yararlanılma isteği gözlemlenmektedir. Dünyanın ilk modüler akıllı hastane odası, EIR Healthcare tarafından tasarlanan MedModular olmaktadır (Philadelphia, 2018 PRNewswire). MedModular, daha hızlı teslimat ve yapım süreleri ve en aza indirilmiş bütçeler sağlamak için dünyanın ilk prefabrikasyon ve hastane odaları modüler teknolojisi uygulaması olarak ortaya çıkmaktadır (Philadelphia, 2018 PRNewswire). Akıllı, modüler tasarım olan bu hastane odası mekânlarında, kullanılan teknoloji ile;

- **“Hastane kaynaklı enfeksiyonu önleme-** Temas noktalarını en aza indirmek için kapıların, muslukların ve lavaboların eller serbest olarak çalıştırılması, sürgülü kapı tasarımları, bakteriyel büyümeyi önlemek için katı yüzey malzemeleri, çatlakları en aza indirmek için zeminden duvara yarıçap geçişli sürekli katı yüzey zemini, gölgelik ihtiyacını ortadan kaldıran akıllı pencereler kullanılmaktadır.” (Philadelphia, 2018 PRNewswire).
- **“Düşmeyi önleme-** Otomatik kayar kapılar, daha fazla görünürlük için buzlu gizlilik camı, açık duş planı, odanın içinde güvenli seyahat için tutunma çubukları kullanılmaktadır.” (Philadelphia, 2018 PRNewswire).
- **“Hastayı her adımda bilgilendirme-** Görsel ekranlar ve monitörler ile hastaların her adımda bilgilendirilmesini sağlanmaktadır.” (Eirhealthcare.com).
- **“İyileştirilmiş hasta deneyimi-** hasta ve ziyaretçi konforu için divan, yataktan kontrollerle akıllı pencere, Sky Factory Luminous SkyCeiling, entegre Crestron kontrol sistemi bulunmaktadır.” (Philadelphia, 2018 PRNewswire).
- **“Hasta katılım portalı oluşturma-** Hastaları durumları konusunda eğitmekte ve kişisel bakım için bir kontrol listesi sağlanmaktadır.” (Eirhealthcare.com).
- **“El Cihazları-** Hastaların kontrol duygusunu geliştirmekte ve stresi azaltmaktadır.” (Eirhealthcare.com).

Böylece akıllı hastane odalarında amaçlanan özellikler ile iç mekânlarında da değişimlere gidilmiş olmaktadır. Dijital ekranlar ve yüzeyler daha tercih edilir duruma gelmektedir.

Hastanelerde kullanılan teknolojiler olarak, birde otomasyon sistemleri bulunmaktadır. “Akıllı Hastane Odası Otomasyonu” adı altında tasarlanan bu otomasyon sisteminde, mobil uygulama veya web browser ile kontrol sayesinde hastane odası kontrolü sağlanabilmek, aydınlatma sistemi, panjur, ısıtma, soğutma, havalandırma sistemleri, hemşire çağırma, istekleri belirtme ve bulut sistemi entegrasyonu ile oda doluluklarını, oda kullanım istatistiklerini, sıcaklık ve enerji kullanım istatistiklerinin analizleri gerçekleştirilebilmektedir (itsona.com).



Şekil 2.3. Otomasyon sistemi

Kaynak: (<https://itsona.com/akilli-hastane-odasi-otomasyonu/>, 2020)



Şekil 2.4. Akıllı hastane odası

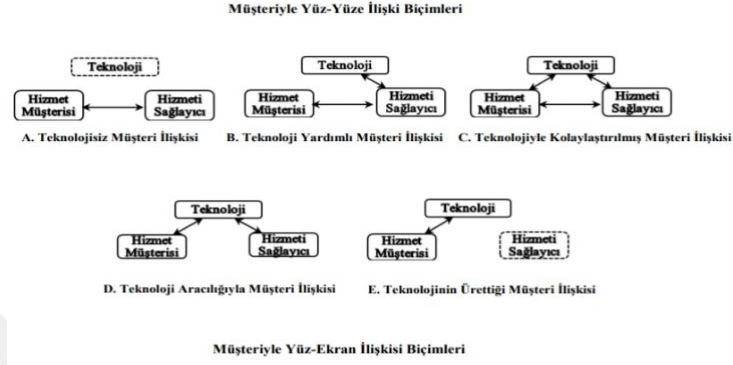
Kaynak: (<https://itsona.com/akilli-hastane-odasi-otomasyonu/>, 2020)

Akıllı hastane odası otomasyonu adı ile tasarlanan bu otomasyon sistemleri mekân içerisinde konumlandırılması yapılarak tüm mekâna tek bir konumdan ulaşma imkânı da sağlamaktadır.

Teknolojinin hastanelerde bulunan faydaları yalnızca sağlığı iyileştirmek ve kolaylık sağlamak adına olmamaktadır. Bazı hastanelerin, özellikle çocuk bölümlerinde, mekân tasarımı alanında, çocukların psikolojisi üzerine de teknolojiyen yararlanılabilmektedir. Beklerken çocuğun sıkılmasını, korkmasını veya kaygı duymasını önlemek amacı ile çocukların hastane içerisinde bekleme alanı duvarlarına veya zeminine dijital ekranlar yerleştirilerek, hareketli animasyonlar gösterilmekte ve çocukların oyun oynayabileceği alanlar yaratılmaktadır. Tüm bunlar ve daha birçok farklı özellikle, hastane mekânlarında teknolojiyen yarar fazlasıyla sağlanmaktadır.

İnsanın temel ihtiyaçlarından biri olan beslenme ihtiyacı, her gün yapılması zorunlu bir ihtiyaç hareketidir. Yemek yeme ihtiyacı pek çok alanda karşılanabilmektedir. Bu konu kapsamında restoranların iç mekânlarında kullanılan teknolojiler oldukça yaygınlaşmaktadır. Froehle and Roth (2004) teknoloji bağlantısı kullanımında, hizmet sektöründe müşteri iletişimi adına 5 farklı gruplandırma yapmışlardır. Bu gruplandırmalarda, 1. Şekil teknolojisiz müşteri ilişkisi. Örneğin, bir garson ile müşterinin birebir iletişim göstermesi ve garsonun, müşterinin talebini doğrudan adisyona yazarak alması. 2. Şekil teknoloji yardımcı müşteri ilişkisi. Örneğin, müşteri ile garsonun iletişimi sonucunda alınan siparişin bir elektronik ürün üzerinden alınması durumu. 3. Şekil teknolojiyle kolaylaştırılmış müşteri ilişkisi.

Örneğin, bir restorana hem internet platformu üzerinden hem de yüz yüze sipariş verilebilmesi. 4. Şekil Teknoloji aracılığıyla müşteri ilişkisi. Örneğin, restoranlarda bulunan e-menü üzerinden veya internet üzerinden sipariş verilmesi. 5. Şekil teknolojinin ürettiği müşteri ilişkisi. Örneğin, direkt bir kioks üzerinden, hiç kimse ile iletişime geçmeden tüm işlemlerin self servis şeklinde halledilebilmesi. (self servis kioskları) (şekil 2.5.) (Aksoy M. , Akbulut A. B. , 2016)



Şekil 2.5. Teknoloji bağlantısıyla kavramsal müşteri iletişimi

Kaynak: (Froehle and Roth 2004 aktaran Dirsehan, 2011)

Restoranların iç mekânlarında kullanılan teknolojilerden bazıları servis üzerine, bazıları yemekleri pişirme üzerine, bazıları da müşteri deneyimi ve memnuniyeti üzerine oluşmaktadır. Restoranların iç mimarı tasarımlarında, akıllı uygulamalar bazında kullanılan akıllı restoran masaları bugün dünyanın birçok yerinde kullanılmaktadır. Akıllı bir ekran yüzeyinden oluşan bu masada, üzerindeki alanlara dokunarak sipariş verilebilmekte, siparişin hazırlanma süreci izlenebilmekte, malzeme değişiklikleri yapılabilmekte, ürün içeriklerine veya görsellerine bakılabilmekte, garson çağırılabilen ve bazılarında hesap dâhi ödenebilme mümkün kılınmaktadır. Bu sistemler de garsonların daha az yorulması öngörülmekte ve aynı zamanda müşterilerin bekleme hızını minimuma düşürmek amaçlanmaktadır.

KFC restoran zinciri Moskova’da “geleceğin restoranı” olarak tanımladığı bir restoran açmıştır. Rusya’daki yeni açılan restoran, aslında Covid-19 salgını sebebi ile işletmelerini iki aydan fazla bir süre boyunca durdurmak zorunda kalınan dönemden önce inşa edilmiştir. Bu restoranda teması sınırlandırmak amaçlanmaktadır. Siparişler, kasiyerler yerine dijital ekranlı kiokslardan verilerek, robotlar tarafından pişmiş yiyecekler hazırlanıyor ve müşteriye getiriliyor. Müşteri, kioks sayesinde kart veya kayıtlı bir verisi var ise ödeme yapabilmektedir (Bolat, 2020).



Şekil 2.6. KFC akıllı restoran uygulaması kioksları

Kaynak: (<https://pazarlamasyon.com/kfc-moskovada-temassiz-bir-restoran-acti/>, 2020)

Yemek yemek nasıl bir temel ihtiyaç ise insanların temel olmayan fakat hayatın içerisinde ihtiyaç duyduğu sosyal ihtiyaçları da bulunmaktadır. Bunlar çeşitli hobilerden oluşabilmektedir. Kimi insan sinemaya gitmekten keyif alabilirken, kimisi eğlence mekânlarından daha çok keyif alabilmektedir. Eğlence mekânları, çeşitli oyun alanları, sinema salonları, tiyatro salonları, konser, etkinlik, söyleşi salonları, müzeler veya avm'ler gibi topluma açık ortak iç mekânlarda da çeşitli teknolojiler kullanılmaktadır. Sinema salonlarında, teknolojinin etkisiyle klasik düz bir salona, birden fazla özellik eklendirilerek akıllı, daha teknolojiyle iç içe sinema koltukları ve sinema perdesi ekranı oluşturulmaktadır. Cinemaximum bu konuda birbirinden farklı “gelişmiş sinema teknolojileri ile ayrıcalıklı film keyfi” sloganlı ayrıcalıklı salonlar çıkartmıştır. Bu salonlar iç mekân düzeninde de farklılıklara sebebiyet vermektedir. Imax salonlarında, sinema ekranı normal botlardan daha büyük ve gerçeğe en yakın gösterime sahiplik sağlayabilen bir salon olarak bulunmaktadır. 4DX salonlarında, teknolojinin kullanımı etkisi ile, filmi izlerken çeşitli hareketlere, ı ışık, koku, su, titreşim gibi unsurlar ile 5 farklı duyuya hitap eden bir izleme deneyimi yaratılmaktadır. Starium salonları, ekranda kullanılan Türkiye'nin ilk lazer projektörü sayesinde gerçekçi ve canlı bir görüntü imkânı sunmaktadır. ScreenX salonlarında, sinema perdesi yalnızca ortada değil, sağ ve sol yanda olmak üzere 270 derecelik birçok perdeli sistem ile izleyiciye farklı bir deneyim kazandırmaktadır. Bunların yanı sıra yalnızca çocukların düşünülerek tasarlanılan Cinemini salonu vardır.

Bu salonda çocukların ilgisini çekebilecek şekilde tasarlatılarak teknoloji ile birleştirilmiştir. Yarış pisti konseptinde tasarlanılan cinema salonun işine aynı zamanda bir oyun alanı da bulunmaktadır.

Teknoloji hayatının her alanında olduğu gibi iç mekânlarda kullanımına da oldukça rastlanılmaktadır. Akıllı kavramı ile ortaya çıkan ürünler, dijital, teknolojik yüzeyler, ekranlar, teknolojik internet bazlı çalışan ürünler mekân içerisinde konumlandırıldığında hem mekânın tasarımına hem de işlevselliğine farklı değerler katarak gelişen teknolojide değişen mekân algısı yaratımını tamamlamaktadır. (Gezgin S., İralı A. E., (2017)

2.5. Teknoloji ile Dijitalleşme ve Ekran

İç mimari ve tasarımlar sürecinde tasarımcılar tarafından birçok farklı tasarım ortaya çıkmaktadır. Tasarımcılar, tasarlama süreci boyunca fikirler üreterek çeşitli fikirleri ile farklılıklarını ortaya koymaktadır. Fikir kavramı TDK ‘da belirtildiği anlamı ile “düşünce” demektir (TDK sözlüğü). Yaşam olduğu sürece insan düşünmek durumundadır. Yeni fikirler bulunması, yeni fikirlere ihtiyaç duyulması durumları insan hayatının her zaman içinde bulunduğu bir durum halidir. İnsanı diğer canlılardan ayıran en büyük özellik de “düşünme” durumudur. Paolo Belardi’nin kitabında fikirlerin ortaya çıkışları hakkında vurguladığı yedi farklı durum bulunmaktadır;

- Fikirler herhangi bir anda ortaya çıkabilirler
- Fikirler can sıkıntısından doğarlar
- Fikirler dikkatsizlikten doğarlar
- Fikirler alışkanlıktan doğar
- Fikirler ihtiyaçtan doğarlar
- Fikirler, tamamen farklı bir şey ararken yaşanan mutlu rastlantılardan doğarlar
- Fikirler düşlerden doğarlar (Belardi, 2015).

Fikir kavramı birçok farklı durumda ortaya çıkan ve insanlık var olduğu sürece ortaya çıkmaya devam edecek bir olgudur. Teknolojinin hayatın içinde yer alması ve büyümesiyle ortaya çıkan yeni fikirler, yoğunluklu bir biçimde, düşlerden, ihtiyaçlardan, yeniye arayıştan doğmaktadır. İnsanların yeniye alışma süreci ve yeniye isteme süreci farklılıklar gösterebilmektedir. Yeni olana, insan psikolojisi durumunda

sevilir ve istek duyulurken, bilinmeyen yeni, insanlarda kaygı duyma durumu oluşturabilmektedir. Mutluluk, üzülmek, sinirlilik hali nasıl duygular ise kaygının da bunlar gibi bir duygu biçimi olduğu unutulmamalıdır. İnsanlar kaygı yaşadıklarında bunu, yaşanan bir durum yerine koyarak bundan uzaklaşmak istemektedirler. Sanılanın aksine kaygısızlık iyi bir durum değildir. Kaygı kontrol edilmesi gereken ve her insanda bulunması gereken bir duygu halidir. Kaygı hali bir süre içerisinde kaybolabilecek bir duygu durumu iken, felaket senaryoları düşünülerek kaygının gereksiz yere büyütülen ve içinden çıkılamayacak bir hale sokulan duygu durumu haline dönüştürülebilir.

İnsanlar bilinmezlikten hoşlanmamaktadırlar. İnsan psikolojisinde yapılan araştırmalara göre, belirli olan, belirsiz olana tercih edilmektedir. Yapılan bazı araştırmalarda insanların belirli negatifi bile belirsiz pozitifliğe tercih ettiği gözlemlenmektedir. Sonucu bilinen olumsuzluklar dahi ne olacağı bilinmeyen durumlar karşısında tercih sebebi olmaktadır. Yapılan psikolojik deneyler ve araştırmalar, insanların bilmedikleri durumlardan kaçtıklarını saptamaktadır. İnsanlar bilmedikleri durumlara karşı kaygı duymakta ve bu durumdan uzaklaşmak istemektedir. Her insanın kaygıyı kontrol edebilme durumu farklılık göstermektedir ve bu durumda da bazı insanların belirsizlikten daha çok etkilendiği ortaya çıkmaktadır. Psikologların belirttiğine göre, kaygılı bir kişi, belirsizliğin boşluklarını en tehlikeli bulduğu düşünce ile doldurmaktadır. Kaygı hali bilinmeyenin dışında daha birçok duruma karşı da duyulabilen bir duygu durumudur. Kaygı duyma durumu, değer verilen olaylar ile paralel yükselebilen bir durum halidir. Değer verilen durumlar karşısında insanlar daha yoğun bir kaygı durumu yaşayabilmektedir.

Teknolojik gelişmeler ve dijitalleşme durumu zaman geçtikçe ilerlemeye devam eden kavramlardır. Teknolojinin gelişmesi, teknolojik ürünlerin artması dijital çağı da beraberinde getirmiştir. Dijital çağ da yaşayan insanlar da kaygı durum halleri daha sık gözlemlenebilmektedir. Bilinmeyen, öngörülemeyen, somut olmayan bir durum veya ortam insanların kaygı duymalarına oldukça elveriş sağlamaktadır. Dijital kavramının TDK sözlüğüne göre açıklaması “verileri bir ekran üzerinde elektronik olarak gösteren” olarak belirtilmektedir (TDK). Teknoloji tarihine bakıldığında ekran, 1900’lü yıllarda Nobel ödüllü fizikçi Karl Ferdinand Braun’un katot ışınlu tüpü (CRT-Cathode Ray Tube) keşfetmesine dayandırılır (Eyrek, 2020). 21. Yüzyıl da içinde bulunulan dijital çağ ile ekranlar da yaşamın içinde oldukça fazla yer almaktadır. Dijitalleşme durumu ile çoğalan ekranlar, insanların yaşamının bir parçası haline

gelmiştir. 1900’lü yıllarda ekran denilince televizyon ya da sinemanın beyazperdesi akla gelmekteydi. Bilgisayarın keşfi, internetin bulunmasıyla analogun yerini dijitalin alması günümüzde ekranın; cep telefonundan bilgisayar ekranına bir restoranda yemek siparişi vermek için bakılan dijital menüye, göz hareketini ve kamera sistemini kullanarak bütün bilgileri göz önüne yansıtan dijital gözlüklere kadar kapsamı genişletilmiştir (Eyrek, 2020).

Dijitalleşen ürünlerin gelişme süreci incelendiğinde, işlevselliklerinde olan değişimlerin yanı sıra boyutlarında da birtakım değişikliklere gidildiği gözlemlenmektedir. Boyutlardaki değişimlerin kimi, kullanılan ürün/malzemeye bağlı, kimi ergonomi açısından, kimi ise arz/talep doğrultusunda değişim sürecine uğramıştır. Bazı dijital ürün pazarlarında, ürün boyutları gitgide küçültülerek devamlı insanların yanında taşıyabilecekleri hale getirilmiştir. 21. Yüzyıl da yaşamının bir parçası haline gelmiş olan telefon bu duruma verilebilecek örnek ürünlerden biridir. Telefon icat edildiği yıldan beri birçok değişime uğrayarak gelişmeye devam etmektedir. Teknolojik ürünlerin belki de en çok ve en sık kullanılanı olan telefon, ilk olarak Thomas Watson ve Graham Bell tarafından 1875 senesinde icat edilmeye başlanmış ve başvuru sonucu Graham Bell’e patenti verilmiştir. 1875 yılında itibaren çok önemli bir iletişim aracı olan telefonlar da birçok değişiklik gözlenebilmektedir. Ancak ele alınması gereken ve bu kapsamda çok fazla değişime uğramış olan durumlardan biri de ekranlar olmaktadır. Dijital çağın en baskın getirisi olan ekranlar, cep telefonlarının icadı ile hayatlarda daha çok yerini almıştır ve cep telefonlarındaki ekranların gelişim süresinde birçok aşamadan geçmiştir.



Şekil 2.7. Telefon ekranlarının gelişimi ve değişimi

Kaynak: (NTV haber sayfasından alınmıştır, 2020)

Cep telefonları ile çok sık etkileşim halinde bulunulan ekranlarda, görülen değişim incelendiğinde, ilk telefonlarında antenlerin olduğu, tuş takımının büyük ve ekranlarının küçük olduğu hatta ilk cep telefonlarında ekranların olmadığı gözlemlenmektedir. Cep telefonlarının ilk kullanılmaya başlanıldığı zamanlardaki boyutlarının büyüklüğü göze çarpmaktadır. Telefonlarının büyüklüğü ve kalınlığının, insan kullanımı kapsamında ergonomik olarak kullanışlı olmayışı fark edilerek, telefonların boyutlarında küçülmeye gidilmiştir. Telefon boyutları küçülmüş, incelmış ve ekranlar bir miktar daha büyütülmüştür. İnternetin bulunması ve teknolojinin hızla gelişmeye devam etmesi ile “akıllı” kavramı ortaya çıkarılmıştır. NTV haber sitesinde, teknoloji haberleri kapsamında yer alan bir yazıda tarihin ilk akıllı telefonu Nokia 900 Communicator olduğu ve ilk olarak 15 Ağustos 1996'da piyasaya çıktığı yazmaktadır. 1996 yılından itibaren hayatlara girmiş olan akıllı cep telefonları hayatın en güçlü kullanılır iletişim teknolojisi ürünü olarak varlığını sürdürmektedir. 1996 yılından günümüz yılı 2020'ye kadar ki süreçte akıllı telefonlar ile teknolojinin gücü kullanarak akıllı cep telefonları bir bilgisayarın yapabildiği hemen hemen her işi yapabilir bir küçük iletişim aracı haline gelmiştir. Akıllı telefonlar ile dijital ekranların önemi de artmaya başlamaktadır. Dokunmatik ekranlar ortaya çıkarak insan kullanımının kolaylığı öncelik alınmıştır. Cep telefonlarının, adı ile de belirtildiği gibi cebe sığması beklenmektedir. Bu yüzden boyutları küçültülen telefonların 21. Yüzyıl da geldiği konuma bakıldığında, tuşların yerini yalnızca ekranlara bıraktığı gözlemlenmektedir. Ekranların boyutu büyümüş, telefonların kalınlığı incelmış ve üzerindeki tuş takımı kaldırılıp yalnızca bir ekran oluşturulmuştur. Buna dair Eyrek te Ekran Bellek kitabında, Özellikle Apple firmasının 2007 yılında piyasaya sürdüğü modeli iPhone ile ekran boyutunu genişleterek tuş takımının ortadan kaldırması, yine aynı dönemde toplumun her kesiminde yaygınlaşmaya başlayan sosyal medya platformlarının gündelik hayatın içine girmesi, fotoğraf ve videoların öne çıkması görselin öne çıktığı, ekranlı bir toplumu yaratırken, kültürel dönüşümü de beraberinde getirmiştir. Ekran karşısında vakit geçiren insan, mavi ışığın etkisiyle görüntüleri izlemektedir (Eyrek, 2020) diye bahsetmektedir. Gün boyu bu mavi ekrana maruz kalındığında ise farklı sebeplerden sağlık problemleri de doğabilmektedir.

Akıllı cep telefonları yalnızca bir iletişim aracı olmadığı için ekranların boyutlarındaki büyüklük tercih sebebi olmaya başlamıştır. Dijitalleşme çağının öncesine bakıldığında ekranlar o kadar da önemli değil iken şu an en çok tercih edilen cep telefonları yalnızca bir ekrandan oluşmakta ve arz talep doğrultusunda da bu yolda

ilerleyişini sürdürmektedir. Dijital çağ ve teknoloji ilerledikçe, ekranlar insan yaşamının bir parçası haline gelmeye devam etmektedir. Worldwide CEO, Saatchi & Saatchi Kevin Roberts, “Tüketicilerin kalplerine giden üç yol olduğunu hep söylerim. Gizem, şehvet ve samimiyet. İşte size bunların nasıl yaşam buldukları; Görüntü, Ses ve Hareket.” (Roberts, 2004). Kevin Roberts’ın belirttiği bu üç unsur da ekranlar da bulunabilmektedir. Dijital ekranlarda vakit geçirilen sosyal medyalar, üretilen içeriklerin izleyiciliği incelendiğinde, izleyiciyi görüntü görmekten, görüntüde duyabileceği sestten ve aynı zamanda görüntünün hareket etmesinden daha da ilgi duymaktadır. İnsanların ekranlara olan ilgisi için Kevin Roberts, “Ekranlar bizlere asla yaşayamayacağımız deneyimleri yaşatır-dahası, bunlar çoğunlukla insanoğlunun gücünün ötesindeki deneyimlerdir. Çoğaltılmış görüntüler, ağır gösterimler, ses etkileri, hareketli çekimler, ağır çekimler ve bunları bütünleyen ses ve koreografi” (Roberts, 2004) diye bahsetmektedir. Ekranların samimiyet hissi de verdiğini belirten Roberts, komşular arasında aynı programın izlenmesini bilmek bile insanları birbirine yakınlıktırıcı bir unsur olarak görülebilmesine etken olduğunu vurgulamaktadır. Bugün televizyon samimiyet konusunda başka bir yönde ilerliyor. Her odaya yerleştirilmiş, her kişinin özelliğine uygun ekranlar, bu samimiyet duygusunu buzdolaplarının üzerindeki ekranlarla mutfaklarımıza kadar taşıyor (Roberts, 2004).

Değişen, gelişen telefon ekranlarında, televizyon ekranlarına, bilgisayar ve/veya tablet ekranlarından, ATM’lerde kullanılan ekranlara kadar daha birçok ekran türevlerine kadar insan ve ekranlar günün birçok saatinde etkileşim halinde bulunmaya mecbur kalabilmektedir. Günlük rutin de birçok ekran ile etkileşim haline geldiği için ekranların dokunmatikliğinin getirisi ile farklı parmak hareketleri, dijitalliğin getirisi ile de farklı kelime kalıpları kanıksanmaya başlanmıştır. Roberts, 2004 Ekrandaki Gelecek Sisomo kitabında, “Yakın zamanlara kadar “bağlantıda kalalım” sözünün anlamı ya mektuplaşmak ya da telefonlaşmaktır. Günümüzde ise artık ekranlar sayesinde fiziksel bağlantı kurabiliyoruz.” (Roberts, 2004) şeklinde “bağlantıda kalmak” kelimesinin nasıl revize olduğundan bahsetmektedir. Ekranların ne denli hayatların içine girdiği çoğu zaman fark edilememektedir. Bu ekranlar ile kanıksanan fiziksel hareketlerin bazıları zamanla insan sağlığını olumsuz etkileyecek sorunlara da sebebiyet oluşturabilmektedir.

Dünyada bazı büyük ülkelere bakıldığında, en ünlü caddeleri gözlemlendiğinde daha çok insanların yoğun bir biçimde dolaştığı, çalıştığı ve bulunduğu ortamlar da

ekranların büyüklüğü daha da göze çarpmaktadır. New York'ta bulunan Times Square ve Tokyo da bulunan Shinjuku bunlara örnek olarak gösterilebilmektedir.



Şekil 2.8. Times Square



Şekil 2.9. Skinjuku

Dijital ekranlarda da yansıtılan reklamlar, haberler, izleyiciye yani odak noktası olan insana, bilinçli bir şekilde empoze edilmektedir. İnsanlar bu dev ekranlarda birçok farklı hissiyatı bir an içerisinde sezebilmektedir. Roberts, (2004) Sisomo kitabında “İnsanlar ekranı istiyorlar, çünkü ekranlar daha fazla öykünün, daha fazla görüntünün, daha fazla enformasyonun ve daha fazla heyecanın kapılarını hiç olmadığı kadar açıyor” diyerek insanların, ekranları talep ettiğini vurgulamaktadır. İnsanları alışverişe teşvik etmek adına yapılabilecek en etkili satış yöntemlerinden birisi reklamlardır. Büyük ve kalabalık caddelerde ise bu reklamları insanlara yansıtmanın en güzel ve etkileyici yolu ise ekranlardan geçmektedir. Büyük, ışıklı, dikkat çekici ekranlar üzerinde yer alan reklamların, insanlar üzerinde etkisi mutlak bulunmaktadır. 30 saniyelik bir reklamın bile başka hiçbir şeyin kuramayacağı duygusal bağlar oluşturmaya şaşırmamalıdır. Bulunup bulunabilmiş en zorlayıcı satış araçları reklamlardır, çünkü bizlere öyküler anlatırlar. Ama bunun en iyi yolu yüksek etkili Sisomo (sight, sound, motion) aracılığıyla anlatmalarından geçmektedir (Roberts, 2004).

Dijitalleşmenin başlaması ile hayatların içine giren ekranlar da birçok farklı amaç ile etkileşim halinde bulunulabilmektedir. Hayatta tüketim sürekli olan bir döngüdür ve bu döngü düzeninde, her şeyin çoğu ve bağımlılığı zarar oluşturabildiği gibi ekran kullanımının çoğu da zarar teşkil edebilmektedir. “Ekran Bağımlılığı” durumu, günümüz 21. yüzyılı ile en çok duyulan bir ekran hastalığı haline gelmiş bulunmaktadır. Özellikle çocuklar da görülen, bilinçsiz ve dikkatsiz kullanımdan kaynaklanan ekran bağımlılığı dikkat edilmesi gereken farklı bir unsur olarak yansımaktadır. Her ne kadar ekranlar, insanlar için keyif verici, samimiyet hissettirici,

bağlaştırıcı, iletişim anlamında güçlölük sağlayıcı, işlerde yardımcı, kolaylık sağlayıcı, pazarlamada aktif satış alanında destekleyici imkanlar sunsa da bilinçsizce fazlaca kullanımı zararlı olabilmektedir. Psikoterapist George T. Lyn ve Eğitimci Cynthia C. Johnson tarafından yazılan “Ekran Bağımlılığı” (2018) kitabında, günlük bazda eğlence amaçlı sosyal medya kullanımında, 2 saati hafif, 8 saati orta ve 14 saati şiddetli bağımlılık olarak belirtmektedirler. (Lynn GT., Johnson CC., 2018). Bu tip bağımlılıklar, bireylerde göz, boyun, kol, bacak, sırt gibi uzuvlarda ve algısalılık bakımından sorunlar oluşturabilmektedir. Ekran ve Bellek adlı kitabında Aysun Eyrek, ekranların yaşamın bu kadar her alanında yer almasının sosyal, psikolojik ve toplumsal açıdan da etkileri bulunduğunu belirtmekte ve en önemli etki olarakta kuşkusuz bireysel bellek üzerindeki yarattığı olumsuz etki olduğunu vurgulamaktadır (Eyrek, 2019). İnsanlar, kendi belleklerinden dijital ürünlerin belleklerine güvenmektedir. Yapılan araştırmalardan birinde katılımcıların %88’inin kendi belleklerinden bilgisayar ve akıllı telefonların belleklerine güvendiği, bilgilerini bu cihazlar üzerinden kayıt ettiği ortaya çıkmaktadır ve bu durum dijital bellek kaybı olarak kavramsallaştırılmaktadır. İnsanlar cihazlarını bellekleri gibi kullanmaktadır (Eyrek, 2019). Ekranlar üzerinden kayıt altına alınan videolar, fotoğraflar, özel belgeler, çeşitli hatırlatmalar ve daha fazlası ekranlarda kayıt altında durmakta ve bu bilgiler veya anılar yeri geldikçe, ekran izleyicisinin karşısına çıkartılarak hatırlatma yapılmaktadır. Aslına bakılırsa Aysun Eyrek’in de belirttiği gibi, Anıların yitmesi ve hatırlanması kişinin kendini var eden geçmişini ve kendisini hatırlamasıdır. Tüketim kültürü içinde anılarda tüketim nesnesi haline gelerek şimdinin öne çıktığı geçmiş hatırlamada ekrana emanet edilmiştir (Eyrek, 2019). Ekranlara emanet edilen geçmişe dair hatırlatmalar, anılar veya belgeler, bir gün bu cihazların bozulması, çalınması veya kaybolması durumuna karşı, araştırmalara göre 35 yaşının üzerinde ki insanlarda bir başka cihaza da yedekleme yaptığı ve aynı zamanda kağıt üzerinde de şifre, önemli bilgiler ve yakınlardan oluşan bir telefon numarası listesini yazarak tuttukları ortaya çıkmıştır. Araştırma sonucuna göre, kişilerin ekranla kurduğu yakın ilişki belleklerinin zayıflamasına/yitmesine yol açtığı, ekranda izlenen görüntü, bilgilerin sonsuz akışı altında bireylerin “ekran” ve “görüntü oburuna” dönüştüğü tespit edilmektedir (Eyrek, 2019). Ekran bağımlılığı, yüz yüze iletişimin azalması ve insanların kendi hafızalarından çok ekranların hafızaların güvenilir hale gelmiş olması durumu, ekranlar ve teknolojik makinalara bağımlı yaşamı daha da arttırmaktadır. Teknolojinin gelişimi

ile, dijital düzene ve ekranlara olan bağımlılığa mecburiyetin başlaması da muhtemel bir ihtimal olmaktadır.

Aysun Eyrek'in ekran ve bellek ilişkisi üzerine yaptığı alan araştırmasında katılan katılımcılardan biri, çocukluğunda gittiği, şu anda var olmayan bir lunaparkta çekilmiş olduğu basılı bir fotoğrafa baktığında, orada geçen anıyı, o günü ve o anı çok iyi hatırladığını belirtmektedir. Buna nazaran iki hafta önce çekildiği bir fotoğrafın sorulması halinde nerede olduğunu hatırlamayacağını söylemektedir (Eyrek, 2019). Basılı bir fotoğraf ile dijital bir fotoğraf arasında bile böyle bir fark yaşanabilmektedir ve insanların hayatları içinde hatırlayabildikleri anıları, onlara mutluluk veren durumlar haline gelmektedir. Yine aynı çalışmada, katılımcılara daha önceden sosyal medya platformlarında paylaştıkları kendi yaşamları, duygu ve düşüncelerinden oluşan gönderileri açarak tekrar bakılması istenmektedir ve çalışmaya katılanların 16'sı daha önceden paylaştıkları gönderiyi ilk defa görüyormuş gibi dikkatle inceleyerek hatırlamamıştır. 9 kişi ise önceden paylaştıkları gönderilerini hatırlamışlardır. Bu araştırma sonucuna göre, hatırlayan kişiler, sosyal medya platformlarında daha az paylaşım yapan ve ekranları daha az kullanan kişiler olduğu tespit edilmiştir. Hatırlamayan kişiler ise anılarını hatırlamıyor olduklarını daha önceden fark etmediklerini ve ekranların kendi bellekleri üzerinde etkilerinin olup olmadığı daha önceden sorgulamadıklarını belirtmişlerdir (Eyrek, 2019). Bu araştırmanın sonucuna bakarak da ekranların insanların üzerinde bellek yitimi yaratabildiği görülebilmektedir. Aslında araştırmanın sonucunda görünen tablo, bu tüketim ve kültür endüstrisi içinde yer alan ekranlarda bulunan görüntü ve bilgilerin sonsuz akış içerisinde, her yeni bilgi veya görüntünün eskisini bastırarak ya da yok ederek, geçmişin yerini şimdinin aldığı, insanların ise anıları biriktirdiğini sanarken aslında bu sonsuz akış düzeni içerisinde anılarını veya belgelerini dijital dışsal bir cihaza emanet ederek bellek yitimine sürüklenmesi olarak ortaya çıkmaktadır (Eyrek, 2019). İnsan duyguları ile farkındalık yaratan bir canlıdır. Duygular insanı insan yapan en önemli özelliklerdir. İnsanların geçmişlerine bakıldıklarında en net hatırlanan anıları, duyguları en yoğun olarak yaşadığı anılar olmaktadır. Duygular hüzünlü de olsa mutluluk verici de olsa, insana yaşadıklarını hissettirmektedir (Başok Dış, 2019). Yapılan çalışmalarda, insanların kendi belleklerine güvenmesi gerektiği durumunda da hislerin payı etkili olabilmektedir.

Ekranlar yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmeye devam etmektedir. Dijitalleşme ve ekranlar çoğalmaya devam ettikçe hayat düzeninde ki makineleşme

durumu da öngörülebilir bir yol üzerinde ilerlemektedir. Mekanikleşen hayatlarda teknoloji ile iç içe girmiş insanların özgürlük sorunu, işsizlik sorunu, hissizlik ve iletişimsizlik gibi sorunları da oluşabilmektedir. Bunların yanında, farklı alanlarda iş sektörleri de açılabilen, ürün yapımlarında hızlilik gibi olumlu yönde gelişmelerde yaşanabilmektedir. İnsanların yerini dijital ekranların alması ve daha sonra bu ekranların birer robota dönüştürülmeleri, öncelikle işlerin mekanikleşmesi daha sonra duyguların mekanikleşmesi ve en son olarak insanların mekanikleşmesi düzeninde gerçekleştirilmektedir. İşlerde mekanikliğe ihtiyaç duyulmuş ve mekanikleşme ile mekanik teknolojik ürünler çalışma alanlarında yerlerini almaya başlamıştır. Başlarda bir insan ile çalışmak zorunda olan işlerde mekanikleşme yerini insana gerek kalmayan düzene bırakmaya başlamaktadır. İnsanların olmadığı bir düzende de duyguların mekanikleşmesine başlamaktadır. Bilgisayarlar, mekanik bir sistemde çalışan teknolojik ürünler, akıllı ekranlar vb. ürünlerde insandan farklı olarak duygu ve hissiyat bulunmamaktadır. Bu ürünler, verilen kodlamalar ve istekler üzerine girildiği şekilde bir çalışma imkânı sunmaktadırlar. Bir kitabında duyguların mekanikleşmesi üzerine Başok Diş (2019); “Bilgisayarların hesaplama ve diğer benzer işlerde insanları geride bırakmış olmaları duyguların itibarını arttırmıştır. Bu tür işlerde makinelerin insanlardan daha başarılı olmaları, duyguların insana özgü olduğu fikrini pekiştirmekte ve insanların duygulara daha fazla değer vermelerine yol açmaktadır. Sungook Hong’un aktarımına göre, Isaak Asimov, bilgisayarın, insan beyni ile yarışamayacağı şeyin, insanların duyguları olduğunu söylemektedir. Ulric Neisser da makineler ve insan arasındaki ayrımı duygular üzerinden yapmaktadır. Neisser’a göre bilgisayar akıllı insan dışıdır. Artmaz ve duygusal bir temeli yoktur.” (Hong, 2016) (Başok Diş, 2019) Tüm bu tabirlere rağmen, akıllı ekranlar, yapay zekalar gibi teknolojik mekanikler de duyguları anlamalarına yönelik çalışmalarda yapılmaktadır. İnsanların yerini makinelerin alması, makinelerin insanlaşması yolunda giden bir gerçek haline gelmektedir. Günümüz 21. Yüzyılında da robotlar oldukça yaygınlaşmaya ve hatta evlerde yerlerini almaya başlamaktadır. Şu an iç mekânlar da kullanılabilen, dokunmatik bir ekrandan oluşan, kendi kendine mekânı süpürme yetisi ile sahiplendirilmiş robotlar bulunmaktadır. Makinelerin insanlaşması, duyguların mekanikleşmesi derken birde insan bedeninde mekanikleşme durumu da görülebilmektedir. Geliştirilen teknolojilerle üretilen protez uzuvlar insanlar için tıp alanında oldukça önemli bir gelişim ile var olmaktadır. Bunların yanı sıra üzerinde

alıřılan, giyilebilir teknoloji ile insanlarda bir mekanikleřme de sz konusu olabilmektedir.

Teknoloji ile dijitalleřme ve ekranlar ve tm bunlara baėlı olarak geliřen makineleřme durumu, insanı doėrudan birok alanda etkilemektedir. Teknoloji sayesinde birok kolaylıėa hızlıca ulařılabilmekte, dijital ekranlar sayesinde bir tuřa basarak her trl iřlem yapılabilir. Bařok Diř, buna baėlı olarak “Mekanikleřen Hayatta İnsan ve zgrlk Sorunu” adlı kitabında; “Teknoloji sayesinde rneėin yerin yzlerce metre altında bulunan maddeleri ıkarabiliyoruz fakat doėa ve evre halkı zerindeki etkilerini tam olarak bilemiyoruz. Bazı tuřlara basmıř olan kimseler ortaya ıkan sonular zerindeki roln kabul etmek istemiyor. Bu bakımdan bir řeyler yapan fakat yaptıklarının boyunlarından habersiz olan ocuklara benziyoruz. Bu nedenle zgrlk ve sorumluluk aısından birer ocuk seviyesine dřtėmz sylemek abartılı bir ifade deėildir. Diėer taraftan her iřimizi makinelere yaptırdıėımız iin kaslarımızı, aklımızı, yaratıcılıėımızı ve duygularımızı yeterince kullanmıyoruz. Bu zellik ve yetilerimizi kullanıp yetkinleřtiremediėimiz iin bu aılardan kreliyoruz.” (Bařok Diř, 2019) szleriyle teknoloji ile insan arasındaki soruna deėinmektedir. Ekranların, dijitalliėin ve makineleřmenin insanların yerini almaması adına, bilinli kullanım saėlanarak, teknolojik rnlerin insan duygu ve dřncelerine mecbur bırakılarak tasarlanması ngrlebilmektedir.

3. ÜTOPYA- DİSTOPYA

Ütopya ve distopya kavramları temelde aynı bağlamı temsil etmekte ancak iki farklı ifade olarak varlığını sürdürmektedir. Ütopya ve distopya, iyi ve kötü gibi birbiri içine var olan kavramlardır. Ütopya kavramının ilk ortaya atıldığı zamanlarda distopyadan hiç bahsedilmemektedir. Ancak iyi ve kötü kavramı nasıl ki yaşanan döneme, şartlara ve insana göre farklılık gösterebiliyor ise ütopyanın da yalnız kalması beklenmemeli ve distopyadan hiç bahsedilmese dahi, ütopyanın ortaya çıktığı zamanlardan itibaren distopyanın varlığı ortada yadsınamaz derecede var olmaktadır. “Ütopyaya karşı olarak doğan” şeklinde tabir edilebilen distopya kavramı her ütopyanın içinde var olabilmektedir. Ütopya kavramı iyiyi temsil ederken, distopya kavramı ise, olumsuz ve negatifi temsil etmektedir. Yapılan bazı literatür araştırmalarına göre ise distopya; iyinin içindeki kötüyü temsil eden olarak kullanılmaktadır.

3.1. Ütopya ve Distopya Kavramlarının İncelenmesi Tarihi, Kökeni ve Tanımları

Ütopya Kavramının İncelenmesi Tarihi, Kökeni ve Tanımı

“Ütopya” kavramı ilk olarak Thomas More tarafından, 1516 yılında yayımlanan “Utopia” isimli kitapta kullanılmıştır. Utopia kelimesi, Eski Yunanca söz dağarcığında bulunmuyor olsada, Eski Yunanca kaynaklı bir kelime olarak bilinmektedir (Omay, 2009). Ütopya kelimesinin oluşumu ile ilgili iki farklı oluşum gözlenmektedir. Birinci incelemeye göre, Ütopya kelimesi olumsuzluk oluşturan “ou” ön eki ile yer anlamına gelen “topos” kelimesinin birleştirilmesi ile “outopia” olarak ortaya çıkmış ve “olmayan veya bulunamayan yer” anlamında kullanılmıştır. Outopia kelimesinin telaffuz edilerek ütopya şekline evrildiği öngörülmektedir. İkinci incelemeye göre ise, iyi anlamına gelen “eu” ön eki ile yer anlamına gelen “topos” kelimelerinin birleşmesiyle “eutopia” kelimesi olarak ortaya çıkmıştır ve “iyi yer” anlamına gelmektedir.

Böylelikle ütopya kelimesinin oluşumunda ki anlamlara bakıldığında hem bilinmeyen ve bulunamayan bir yer, hem de iyi bir yer olduğu ortaya çıkmaktadır (Omay, 2009).

Utopia adlı eser bir İngiliz hümanizminin başyapıtı olarak nitelendirilmektedir (Urgan, 2019). Thomas More, oluşturduğu bu hayali düzende aslında ne kadar hümanist bir insan olduğunu da ortaya koymaktadır. “Thomas More’un Yaşamı ve Utopia’nın İncelenmesi” başlığı altında yapılan incelemelere göre, Utopia kitabını yazabilmek için hem orta çağın negatif düşüncelerinden arınmak hem de Platon’u iyi tanımak gerektiği belirtilmektedir. Orta çağ düşünce sistemine göre, insanlar yaratıldığı andan itibaren kötü varlıklardır ve bu dünya üzerinde herhangi bir şekilde, düzenli, mutlu ve düzgün bir şekilde yaşamaları imkansızdır. İnsanların iyi bir düzen içerisinde ve mutlu yaşamaları ancak öbür dünyada günahlarını çektikten sonra belki mümkün olabilmektedir. Oysa ki Rönesans aydınları gibi Thomas More da insanlığın geleceğine umut ile bakmaktadır ve insanlığın yaratılışında hiçbir kötülük olmadığına inanmaktadır. İnsan yaratılış gereği ulu bir varlıktır ve insan, aklı sayesinde karşısına çıkan engelleri aşarak günün birinde kusursuz toplumlar kurabileceğini düşünmektedir (More, 2019). Thomas More düşüncelerine ve oluşturduğu ütopya evrenine göre, insanlar mutlu ve güzel bir yeri ilerde de olsa yaşayabilecektir. More tarafından kaleme alınan Utopia’da insanların yaratılıştan iyi olarak dünyaya geldikleri, doğru ve düzgün bir toplum düzeninde kusursuzluğa erişebilecekleri, her türden savaşın yalnızca berbat bir şey olduğu, bedenin ve bedende duyulan hazzın oldukça önemli olduğu, insanların bu dünya düzeninde yaşarken nasıl mutlu olabileceği anlatılmaktadır. Ayrıca Utopia, düşünce özgürlüğünü savunmakta ve tüm dini inanışlara da hoşgörü göstermektedir.

Thomas More Utopia adlı eserini iki yılda tamamlamıştır. More, eserin öncelikle ikinci bölümü, ardından ise birinci bölümünü kaleme almıştır. Bunun sebebi ise, More hayalinde kurduğu düzeni anlattıktan sonra, içinde bulundukları döneme ait kendi ülkesi ve tüm Avrupa’daki durumun, kendi hayali evreninde yani Utopia’nın düzeniyle karşılaştırılınca ne kadar kötü olduğunu tam anlamıyla aktarmak istemiştir. Bu nedenle öncelikli olarak ikinci kısmı yani içinde bulundukları düzeni daha sonra düşlerindeki kusursuz düzeni anlatarak eserini oluşturmuştur. Okuyucularına “bir şu Utopialıların birde bizim yaşadığımız düzene bak” dedirtmek istemiştir (Urgan, 2019).

Ütopyalar, gelecekte ki hayal bile edilemeyecek kadar iyi, bilinmeyen, henüz bulanamamış bir yeri tasvir etmektedir. Gelecek hakkında daha iyi bir öngörü yapılmasında ki etken ise bugünün içindeki sorunsal oluşumların varlığıdır. (Gordin M. D., Tilley H., Prakash G. 2020) Ütopya ve distopya eserlerinde, yazılan döneme ait sosyal ekonomik ve siyasi şartlar, bu eserlerin yazılma nedenlerine yön vermesi sebebiyle önem taşımaktadır. (Ülger G. 2018) Yaşanılan dönemde var olan sorunlar, mutsuzluklar, sıkıntılar vb. durumlar insanları daha iyi bir gelecek kurma hayaline itmektedir. Daha iyi bir gelecek kurgusu düzen, doğa, siyaset, insan ilişkileri, var olan mekânlar, kurallar ve daha birçok unsuru etkileyebilmektedir. Ütopyaların insanları için mükemmellik sunması da buradan kaynaklanmaktadır. Gelecek hakkında daha iyi bir öngörü fikri, ütopyalar için var olunan döneme bir eleştiri olarakta ortaya çıkabilmektedir. Oysa ki Platon da Thomas More'dan sonra gelen ütopya yazarları da her zaman yaşadıkları toplumda ki toplum düzeninin olumsuz yanlarını açık bir şekilde yazmaktan kaçınmışlardır. (Urgan, 2019) Ütopya yazarları, yaşanılan döneme ait olumsuzlukları analiz ederek, daha iyi bir düzen nasıl olabilir düşüncesini kurgulamaktadırlar. Yaşanılan döneme ait var olan sorunlar net bir şekilde anlatılmak yerine dolaylı şekilde yazarın kendi isteği ve kurgusu doğrultusunda aktarılmaktadır böylelikle de insanların toplumda var olan sorunlar karşısında nasıl çözüm yolu bulunabileceğini göstermek ve bu sorun olan pürüzlere karşı uyarmak amaçlanmaktadır. (Ülger G. 2018). Bu nedenle ütopya eserlerinde verilmek istenen mesajı daha iyi anlamak adına yaşanılan döneme ait her türlü toplum düzeninin incelenmesi kolaylık sağlayacaktır. Ütopya eserlerini sadece kurgusal bir yazın olarak okumak, toplumsal düzen içerisindeki sorunları da ayrı bir şekilde değerlendirmek ütopyaların yazılma amacına uygun olmamaktadır. Bir başka anlatımla ütopyalar, toplumsal gerçekliklere ve gelecek üzerindeki etkilerine bakmaktan kaçınmayan eleştirel bir girişimin ifadesidir. (Riot-Sarcey M., Bouchet T., Picon A., 2003). Aslında her toplum kendi düzeni içerisinde farklı bir ütopya var etmektedir. Bu nedenle de ütopyalar her ne kadar bilinmeyen, henüz olmayan, vaat edilen iyi ve güzel bir yer anlamı taşısa da her ütopya birbirinden farklı güzellikler vaat edebilmektedir. Ütopya ve ütopyacılık görüşleri farklı noktalarda eleştiriler de almaktadır. Bu eleştirilerden ilki Aristoteles'in politika kitabında bulunmaktadır. Aristo'nun görüşüne göre, ütopya olarak ideal bir devlet düzeni tasvirinin siyasal yönetim alanında iyi olmayacağı, siyaset bilimine yanlış bir yöntem kullanmak olacağı yönündedir. (Aristoteles, 2014). Ütopya ve ütopyacılık hakkında ikinci önemli eleştiri ise Karl Marx ve Friedrich

tarafında yapılmıştır. Onlar ütopya ve ütopyacılığın gerçekdışı olduğunu ve insan özüne yanlış bir anlayışa sahiplik ettiğini düşünmektedirler. (Sosyoloji Dergisi 2009/1) Immanuel Wallerstein da, ütopyalarda ki asıl sorunun, ütopyalarda var edilen gerçekliklerin, henüz gerçekleşmemiş olmaları değil hiçbir zaman gerçekleşmeyecek olmaları olduğunu belirtmektedir. (Sosyoloji dergisi 2009/1) Bir başka eleştiri ise Karl Popper tarafından belirtilmektedir. Popper, hayal edilen ideal ütopya geleceğindeki, mükemmel toplum öngörülerini olan ütopyaların, mükemmellik içinde insan kapasitesi açtığından, bu uygulamaların insanları şiddete ve devamında kaçınılmayacak olan baskıcı düzenlere yol açacağını düşünmektedir. (Sosyoloji dergisi 2009/1). Ütopya ve ütopyacılık hakkında yapılan bazı eleştiriler ele alındığında, bazı düşünürlerin bir bütün olarak toplumların yeniden inşa edilmesi ve toplum düzeninde gerçekleştirilmesi gereken kapsamlı değişiklikler fikrine karşı oldukları gözlemlenmektedir. Evren Günevi Uslu da kitabında, “İnsan mükemmel bir varlık değilken, mükemmel bir toplumun nasıl yaratılacağı, Tomas More’ a göre ütopyanın en büyük paradoksudur.” diye belirtmektedir. (Uslu, 2019). İnsanların hayalleri, varlığı ortaya çıktığı dönemden bu yana kadar mevcut bir şekilde süregelmektedir ve kısacası ütopyalar, var olan tüm eleştirilere rağmen, insanoğlunun değişmeyen ve yüzyıllardır süregelen daha iyi bir yaşam beklentisinden doğmaktadır. (Uslu, 2019) İnsan yaşamaya devam ettiği ve hayal kurmayı sürdürdüğü sürece de ütopyaların kimliği, konuları değiştirilse dahi varlığının devamlılığı bir şekilde kalacaktır.

Distopya Kavramının İncelenmesi Tarihi, Kökeni ve Tanımı

Distopya kavramı ilk olarak John Stuart Mill tarafından, 1868 yılında yaptığı bir konuşmada dile getirilmiştir. Mill, Avam Kamarası’ndaki yaptığı bir konuşmada muhalifleri ile alay ederken, “Onlara ütopyacı demek fazla bir iltifat olacaktır; onlara daha çok dis-topyacı ya da kako-topyacı demek gerekir. Genelde ütopyacı denilen şey, gerçekleşmesi için fazla iyi olan şeylerdir; ama onların hoşlanır göründükleri şey gerçekleşmesi için fazla kötüdür.” demiş ve ilk defa dis-topya, kako-topya kelimelerini kullanmıştır (Ülger G., 2018). Distopya, kakotopya ve karşı-ütopya olarak üç farklı ifade ediliş şekli bulunmaktadır. Distopya kavramı, yunanca da bulunan, “dus” ve “topos” kelimelerinin birleştirilmesiyle ortaya çıkmaktadır. Yunanca da “dus” “zor”, “topos” ise “yer” anlamına gelmektedir ve böylece disyopya, “zor/zorlu-yer” olarak tanımlanmaktadır (Akkoyun T., 2016). Kakotopya kavramı ise, eski Yunanca da “kakos” ve “topos” sözcüklerinin birleştirilmesinden oluşan “kötü yer” anlamına

gelmektedir. Kakotopya kavramı Jermy Bentham tarafından oluşturulduğu bilinen bir kavramdır (Omay M., 2009). 21. Yüzyıl zamanlarında daha sık duyulmaya başlanan “karşı-ütopya” ise distopya ile eş anlamlı kullanılabilen bir diğer kavramdır. Bunun hakkında Kristhan Kumar: “Karşı-ütopya’yı genel bir terim olarak, bazen ‘distopya’ ya da -nadiren- ‘kako-topya’ denilen şeyin içine alacak biçimde kullanıyorum. Görünüşe göre ‘kakotopya’yı’ Jeremy Bentham icat etmiştir ve sonradan ona John Stuart Mill’in bulduğu distopya katılmıştır.” şeklinde ifade etmektedir (Ülger G., 2018).

Distopya kavramı, ütopyaya zıt bir kelime anlamına sahiptir. Distopyalarda anlatılanların, ütopyalarda olduğu gibi, uyumlu bir düzene sahip olmayışı ve hatta bunun aksine inanılmaz derecede sorunlu, kusurlu dünyalardan bahsediliyor oluşları ele alındığında, distopya, ütopyanın tersi olarak nitelendirilebilir. Ancak tam anlamıyla bir karşıtlıktan söz etmek doğru olmayacaktır. Distopyalar çoğunlukla ütopyaların içinde var olan unsurların birçoğunu da içermektedir (Akkoyun T., 2016). Ütopya da var olan toplum düzenine eleştiri olarak ele alınan bir ideal toplum düzeni bulunmaktayken, Distopyalarda ise var olan düzenlemelerin, olumsuzlukların düzelmediği taktirde ileri de nasıl daha da kötü bir hale gelebilecekleri ele alınmaktadır. Bu durumda distopyalar kurgulanan yeni mekânlar, yeni hayatlar tasvirleri, ilerisi için insanlara önlem alınması amacıyla mesajlar içermektedir. Distopyalar gelecekte kurgulanan bir yerden ziyade yaratıcısının kendi yaşadığı dönem ile ilgili bir anlatım içermektedir. Distopya anlatıcısı var olan bir problemin çözümüne değil, o problemin neden kaynaklandığına, o problemin varlığına dikkat çekmektedir. Bu yüzden distopya, anlatıcısının içinde bulunduğu dönemden yola çıkarak, geleceğe dönük tehlikeler için atıfta bulunduğu bir uyarıcılık durumu bulundurmaktadır (Akkoyun T., 2016). Bir başka deyişle distopyayı açıklayan Akkoyun, toplumları belirleyici bazı çizgiler olduğunu belirterek, bu çizgilerden birinin rayından çıkması sonucunda kötüye gitmiş bir gelecek dünyası tasviri olarak belirtmektedir (Akkoyun T., 2016).

Distopik eserler hakkında yapılan bazı eleştiriler, bazı Distopyaların realiteden uzak kaldığı yönündedir. Oysa ki distopik eserler de genel olarak, eserin yazıldığı döneme ait toplumsal sorunlara, sıkıntılara ışık tutması amacı ile, toplumun eksik olan ve sorunların neden kaynaklandığı yönündeki durumlara değinerek, eğer bu sorunlar çözümlenemez ise daha ne gibi sıkıntılara yol açabileceği hakkında ışık tutucu olarak kabul edilmektedir (Atasoy E., 2017)

3.2. Ütopya ve Distopya Kavramları ile Mimari ve Mekân Kavramları

Ütopya ve Distopya Kavramları ile Mimari

Toplumsal düzen konusunu ele alan ütopya ve distopya kavramları incelenmesi ile mimarlıktaki yerinin hakimiyet varlığı göze çarpmaktadır. Mimarlıkta toplumsal, ekonomik veya teknolojik nedenler ile gerçekleştirilmesi imkânsız olarak görülen, olması olanaksız bulunan, insan mantığının sınırlarını zorlayan projeler ütöpik mimarlık kapsamına girmektedir. (Babaoğlu F., 2004) Bu projelerde bulunan amaç kenti güzelleştirmek, ideal dünya düzenine getirmeye uğraşmak ve var olan sorunları değiştirmek, düzeltmek olmaktadır. Bu duruma düşsel mimarlıkta denebilmektedir. Bu düşsel mimarlık, düş yani hayal kurmanın ötesinde bunun kökeninde düşünmenin olduğu bir mimarlık tarzı olduğu belirtmektedir.

Mimari ile ütopya daha çok görülmektedir çünkü ideal toplum düzenine ulaştırmak ütopya düşünce tarzına aittir. Bu kapsamda tasarlanılan mimari projeler de bu yüzden ütöpik mimari olarak geçmektedir. Kötü ve olumsuz bir gelecek kimse için istenmeyeceğinden distöpik mimarlık gerçek bir olgu olamamaktadır. Ancak eleştirisel mana da distopya mimarlığı ele alınabilir veya yapılan mimarilerin sonucu kötü bir gelecek senaryosu yaratmaya sebebiyet veriyorsa distöpik bir mimari yapı diye adlandırılabilir. Bu yüzden distöpik mekânlar ve mimari genel olarak bilim kurgu filmlerinde, gelecek senaryoları eleştirilerinde karşımıza sunulmaktadır. Distöpik mimariyi güçlü bir örnek olarak, Lee Madgwick tablolarında görmek oldukça mümkündür. Lee Madgwick, tuvaler üzerine çizdiği tablolarında distopya mimari eserlerini yansıtmaktadır bu eserlerine soyut anlamlar yükler ve genelde karanlık bir hava da büyük eski kullanılmış terk edilmiş binalar üzerinden bunu anlatır. (Demirel B., 2018)

Ütopya ve Distopya Kavramları ile Mekân

Geleceğe dair pozitif yargılar ve mükemmellik algısı arayışı ile ortaya çıkan ütopyalar yalnızca hayal ürünü olmak yerine, günün koşullarına ayak uydurduğu taktirde pratikte de gerçeklerin bir yolla dışavurumu olarak kabul edilebilmektedir. Ütopyalar, ideal kent düzenini yaratma çabası olan düşünce tarzını yansıtmaktadır. Mekân kavramı ile bu düşler birleştirildiği taktirde ortaya somut oluşumlar çıkmaktadır. Mekân kavramı, coğrafyadan mimariye, sosyolojiden felsefeye, sanattan psikolojiye kadar oldukça geniş bir akademik yelpazeye sahiptir ve bu nedenle de bu

kavramın tanımlanması oldukça zorlaşmaktadır. Üstelik, ütopya gibi soyut bir kavramın soyutlaştırılmasında rol oynayabilecek olan ve bu görevi üstlenen mekânı kavramsallaştırmakta güçleşmektedir. Ancak mekânı, sınırlarından ve alanından daha fazlası olarak yani toplumsal bir ürün olarak görmek daha geniş bir bakış açısı kazandırmaktadır. Tüm bunlara göre de ütopyaların mekân için, ütopyalardaki hayal gücü ile kavranan mekânın, mekânsal pratiklerle gerçeğe dönüştüğü alan demek yanlış olmayacaktır (Maltaş Erol A., Görmez K., 2016)

Ütopik olarak hayal edilen ve yazılanların dışında mekânlar, mekân tasvirleri sinema sanatı ile görselleştirilebilmektedir. Bu şekilde görsel olarak tasvir edilmiş ütopik mekânlar incelenecek olursa ütopik mekânların daha az olması ile birlikte, ütopyanın mekâna bağdaştırılması genellikle ideal toplum ve yaşam standartları ile herkesin huzurla, mutlu bir şekilde yaşadığı, toz pembe tasvir edilmiş bir hayal dünyası ortaya çıkmaktadır.

Distopyalar ise geleceğe dair olumsuz yargılar ve negatif bir gelecek algısı üzerine oluşmuş, ütopyaya anti tez olarak çıkmıştır. Distopik mekânlar geleceğe dair varsayımlar ile ortaya çıkmaktadır. Bir toplum düzeninde doğru gitmeyen bir durum insanlığı olumsuz bir geleceğe yönlendirebileceği gibi tüm dünyayı da distopik bir evrene çevirebilecektir algısı yaratılmaktadır. Distopik mekânlar genellikle teknolojinin çok fazla insan hayatına hükmetmesi sonucu, yaşanılan her unsuzun bir robotize edilmiş bir biçimi ile, doğanın yok olması sonucu hava kirliliği dolu, oksijensiz hava alınamayan bir dünya biçimi gibi unsurlar ile genellikle edebiyat ve sinema gibi sanat dalları ile karşımıza çıkmaktadır ve tüm bu tasvirler gerçek hayatta karşımıza çıkabilecek sorunların hepsine bir ışık tutmaktadır.

3.3. Ütopya ve Distopya Kavramları ile Sinema

İnsan yaşamında ki olumsuzluklara karşı, insan kaderinin iyi gelecekçiliğini misyon edinmiş olan ütopya, görünür olandan çok daha fazlasını aramaktadır. Sinemanın ise sunduğundan daha fazlasını üretmesi paradoksal bir biçimde hem ütopyayı hem de sinemayı beslemektedir (Uslu E. G., 2019). Ütopya ve distopyalar insan yaşamında ki varoluşlara göre kurgulandırılan gelecek tasvirleridir. Gelecek hakkında tasvir edilen kurgusal eleştiri hatta kimi zaman verilmek istenen mesajların da bulunuyor olması, sinema sanatı ile birleştirilmesi açısından kaçınılmaz olmaktadır. Ütopya ve Distopyalar geleceğe atıfta bulunduğundan ötürü sinema da genellikle bilim

kurgu türü ile var olmaktadır. Bilim kurgu filmler sinemacılıkta genellikle ya devamlı gelişmekte olan teknolojinin insanlar üzerinde yarattığı olumsuz etkiler ile ya da insanların doyumsuzluğundan ve tüketiminden kaynaklı hayatın başkalaşmasını öngören bir tür olarak algılanmaktadır. Teknolojiden kaynaklanan olumsuz etkiler ve zararları konu alan bilim kurgular genellikle distopik, insanların evrendeki azmanlaşması üzerine konu edilmiş olanlar ise hem distopik hem de ütopyik olabilmektedir. (Suljic V., Öztürk S. A., 2013). Ütopyik sinema, kendine has bir sinema dünyası oluşturan, toplumsal olaylara, gerçeklere ve düşüncelere, diğer türlere nazaran fazlasıyla değinen ve doğrudan atıfta bulunan bir bilim kurgudur. Aynı zamanda kendine has bir sinema evreni yaratmayı misyon edinmiş ütopyik sinema, gerçek dünyanın koyduğu engelleri kolay bir şekilde aşabilmektedir (Roloff B., Seeßlen G., 1995). Ütopyik ve distopik filmler incelendiğinde, sinema dünyasında özellikle bilim kurgu üzerinde distopik filmlerin yadsınamaz bir ağırlığı bulunmaktadır. Sinema da var olan şehir kurguları, 1960lar itibariyle modernizmin çöküşü ve yaşanan hayal kırıklığı sonrasında distopyalar haline gelmiştir (Set F., Lekesiz F., 2019).

Ütopya ve distopya edebiyatta da oldukça büyük önem yer etmektedir. Ancak edebi türlerde bilinmeyen, hayali bir evreni bazen canlandırmak, betimlemeler ile göz önüne getirip, hayal etmeye kurgulamak, görsel bir sanat olan sinemada ki gibi rahat ve kolay olmamaktadır. Ancak, ütopya ve distopya konularının sinemada uygulanması ve bunun sonucunda bilim kurguların oluşması kimi ütopyacı için doğru bir tanım olarak kabul edilmemektedir. Bazı ütopyacılar, ütopyanın sinemada bilim kurgu olarak adlandırılmasını, ütopya için bir basitleştirme olduğuna inanmaktadır. Ütopya Edebiyatı kitabında, “günümüz okurlarına göre uzay ve uzay gemisi gibi bilindik ütopyik ikonların yanı sıra, çizgi romandan, televizyon ve filme kadar birçok alandaki oluşumları ile bilim kurgu olarak tanımlanan şeyin yalnızca 200 yıllık bir olgu olduğundan bahsedilmektedir (Claeys G., 2011).” Ütopya gibi 1516 tarihli bir oluşumun yalnızca bilim kurgu olarak nitelendirilmesine çok doğru bakılmamaktadır. Ayrıca yine Ütopya Edebiyatı kitabında bulunan bir yaklaşıma göre; şu ana kadar binlerce bilim kurgu türünde film ve bu türdeki filmler üzerine yüzlerce kitap bulunmasına rağmen çoğu kişinin bir ütopya filmi saymakta zorlanacağı konusuna değinilmektedir. (Claeys G.,2011). Her ne kadar sinema sanatında ütopya ve distopya filmlerinin kaçınılmaz bir varlığı olsa da edebiyatta ki varlığının daha önemli olduğunu savunanlar da bulunmaktadır.

Ütopya ve Distopya ile sinema sanatı birleştirildiğinde oraya birçok film çıkmaktadır. Bu filmler türlerine göre farklılıklar göstermektedir. Ütopya ve distopya kavramları üzerinden anlatılmak istenen mekânlar, görsel bir sanat olan sinema ile daha kolay yansıtılabilmektedir. Animasyon filmlerinde, bilim kurgu filmlerinde ve daha birçok tür de gözlemleyebilmek oldukça mümkün olmaktadır. Bu bağlamda örnek verilecek olursa, bir animasyon filmi olan ve çocukların da izlediği ancak özellikle yetişkinlere referans olabilecek nitelikte bir film olan Wall-e filmi animasyon oluşabilecek bir distopik evreni anlamaktadır. İnsanlar doğaya iyi bakamaması sonucunda artık dünya da bir yaşam sürememekte ve kendilerine yeni yaşam alanı aramaktadır. Tam bu süreçte devamlı içlerinde yaşamak zorunda oldukları bir yapay dünya oluşturulur ve insanlar kıymetini bilemedikleri dünyanın varlığını, yapay dünyada yaşatmaya çalışarak bir yaşam sürmeye çalışırlar. Filmin sonunda ise tekrar geleceğe dair umutların oluşması ile ütöpik umutlar tekrardan kurulur ve film sona erer. Wall-e filmi ütopya ve distopyaya atıfta bulunan bir animasyon filmi olmaktadır. Ütopya ve distopya kavramları sinema sanatı ile buluştuğunda gerek insanlığa gerek ise mimarlığa dair birçok fikri gözler önüne sermekte büyük ayrıcalıklar oluşturabilmektedir.

3.3.1. Ütopya, Distopya ve Bilim Kurgu Sineması

Bilim kurgu yakın ya da uzak gelecekle alakalı hikayelerin, kimi zaman ise geçmiş ile ilgili hikayelerin, bugün olası olmayan bilim ve teknoloji unsurları kullanılarak oluşturulmasıdır. Bilim kurgu hayal edilen bir gelecek hakkında, özellikle uzay yolculuğu veya diğer gezegenler hakkında olan filmler kitaplar olarak ortaya çıkmaktadır. (dictionary.cambridge)

Bilim kurgu hakkında, güncel gerçeklik içinde bulunmayan ve kurgusal öğeler içeren yaratıcı çalışmalar da denebilir. Bilim kurgu eserlerinde, fantastik eserlerden farklı olarak, hikayeleştirilen kurgusal öğeler, genel mana da doğa kanunları üzerine yapılmakta ve bilimsel önermeler ya da ispatlar dahilinde anlatılmaktadır. Bilim kurgu türünde birçok farklı eser bulunmaktadır. Kitaplarda, sinemalarda, oyunlarda, çeşitli sanat eserlerinde, tiyatrolarda ve başka iletişim araçlarında da bulunan bilim kurgu türü genel mana da sinema da ve kitaplarda insan ile daha yoğunluklu bir şekilde iletişime geçmektedir. Hatta bu durum öyledir ki, kimi zaman bazı insanlar, sinemanın ekseriyetle fantastik ve bilim kurgu hikâyelerini canlandırmak için var olduğuna bile

inanmaktadır (Çoker 2016). Bilim kurgu türünde ki hikayelerin sinema ile hayat bulması birçok insan için daha anlaşılır bulunmaktadır.

Bilim kurgu türleri ürettikleri eserler içerisinde tarihsel değişim sürecinin kaçınılmaz oluşundan yola çıkarak, günümüze kadar uzanan eleştiri odaklı gelecek senaryoları üretmektedir. “Bilim kurgunun içerdiği gelecek senaryoları genellikle Thomas More ya da 19. Yüzyıl ütopyacı sosyalistler tarafından üretilen ideal toplum veya ideal kent tarzlarını içermektedir.” (Yalın 2002). Bu durum da bilim kurgu ve ütopyanın birbirinden ayrılamaz kavramlar olduğunun savunucusu olmaktadır. Ütopyanın başrol olduğu bir konumda anti ütopya olarak distopiyaların da bulunması kaçınılmazdır. İlhan Tekeli’ye göre (Tekeli 2001) ütopyalarda bir hasret duygusu, hayal edilen güzelliklere özlem duyulurken, distopyalarda bunun var olamayacağı kadar bir bıkkınlık, amaçlananın devam edemeyeceği gibi durumlarla bir tükenmişlik yaratmaktadır. Bu nedenle bilim kurgu türünde karşımıza distopik eserler çıksa da kimi araştırmacı tarafından bunların distopya olması göz ardı edilmekte ve hatta “bilim kurgu türü” yerine “ütopik eserler” de denebilmektedir. Ancak bilim kurgu filmleri ele alındığında genellikle distopik konulu filmler bulunmaktadır. Hatta Gregory Claeys’e göre, günümüzde binlerce bilim kurgu türünde film bulunuyor olmasına rağmen birçok kişinin bir veya iki adet ütopik film saymasının oldukça zor olacağından bahsetmektedir (Clareys 2017).

Bilim kurgu sinemasının başlangıcı olarak, Georges Melies’nin “Ay’a Yolculuk” filmi ele alınmaktadır (Çoker 2016). Film 1902 yılında yapılmış ve bilim kurgu türünde filmlerin ilk basamağı olarak tarihlere geçmiştir. Bilim kurgu sineması tüm olanaksızlıkların mümkün kılındığı bir sinema türüdür. Bilim kurgu türünde gösterilenlerin hiçbirisi sıradan şeyler olmamaktadır. Bilim kurgu sinemasında, edebiyattan da uyarılma birçok film olduğu görülmektedir. Bu durum da diğer birçok sinema alt kategorisinde olduğu gibi ilham kaynağı olarak alınanın edebiyat olduğunu göz önüne sermektedir (Çoker 2016). Gerçekliğe yakınlığı açısından bakıldığında ütopyacı edebiyat açısından bilim kurgunun önemi reddilemez bununla birlikte ütopya ve distopiyaların bilim kurgunun oluşumundaki merkezi rolü de göz ardı edilemez bir vaziyette öne çıkmaktadır (Uslu 2019).

Her ne kadar ilham kaynağı edebiyat olsa dahi, bilim kurgu sinemasına geri dönüldüğünde yıllar içerisinde bu kategorinin, insanlar tarafından daha ilgi çektiği, bu sayede daha fazla kitleye ulaşıldığı ve daha fazla yankı uyandırmaya başladığı gözlemlenmektedir (Çoker 2016). Bilim kurgu sinemasında sıklıkla işlenen konular

ele alındığında, sosyal ayrışma, uzay konulu incelemeler, uzaylı düşmanlıkları, ırkçılıklar, büyük felaketler, savaşlar, hayatta kalma savaşı veren insan ırkı, insanlığın sonu, küresel ısınma, iklim değişiklikleri, mutant-insan ilişkileri, insanların farklı bir beden ve/veya zeka ile sunulması, varoluşçuluk, insanlığın devamı için yeni bir gezegen arayışı ve tabi ki en önemlisi teknoloji ve teknolojinin etkisi ile insanlığın, dünyanın geleceği durumlar gibi bir çok distopik durum ortaya çıkmaktadır. Çoker (2016), zaman ve özellikle de teknolojinin İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra hayatlardan hiç çıkmayacak şekilde konumlanmasının, Georger Melies'nin atmış olduğu temellerin hiçbir zaman sarsılmayacağını belirtmektedir. Yani bilim kurgu türünün, gelecek toplum koşulları göz önüne alındığında, insan hayatlarından çıkmayacak bir tür olduğu savunulmaktadır. Nitekim gelecek senaryoları genel mana da insanların içini karartan senaryolar şeklinde ortaya çıkmaktadır. Her ne kadar insanoğlu geleceğinde ütöpik bir evren istese de yaşanan koşullar ve şartların kurgulanan senaryoları distopik bir evrene yönelttiği gözlemlenmektedir. Bilim kurgu türünde yazar olan Kim Stanley Robinson, hepimizin büyük bir bilim kurgu romanının içinde yaşadığını ve herkesin de bu romanın bir yazarı olduğunu ayrıca yaşanan zamanın gerçekliği hakkında bir yazı yazılacaksa da bunun en iyi yapılacağı türün bilim kurgu olduğunu belirtmektedir (Kaçan 2017).

3.3.2. Distopik Bilim kurgu Filmlerinde Mekân

. Tüm bu distopik evrenlerde, var olmayanın ya da var olanın nasıl değişime uğradığını izleyiciye aktaran mekânlar oldukça dikkat çekici bir rol üstlenmektedir. Var olmayana yönelik oluşabilecek olası sorunlar için planlanan olası mekânlar bilim kurgu türü ile sunulmaktadır. Ünver, (2020) yazdığı araştırma makalesinde, gelecek distopik mekân öngörülerini incelemiş ve bunları konularına göre filmler üzerinden açıklamıştır. Bilim kurgu türündeki filmlerin distopik konuları genel mana da insanların yaşam alanların değişmesi ve mekânın dönüşmesini konu almaktadır. Bilim kurgu filmleri mekânlara farklı bakış açılarıyla bakmakta ve insanların mekânlara farklı bakış açılarıyla bakabilmelerini sağlamaktadır. Bilim kurgu türün geniş bir hareket özgürlüğüne sahiptir ve her şey “ya şöyle olursa” sorusu ile başlamaktadır (Tong, 2004).

Distopik bilim kurgu mekânlarının yaratımında farklı farklı konular ortaya çıkmaktadır. Ünver (2020), bu konuları: toprağı tüketmek ve dikeyde yaşamak, içinde

yaşanılan makine, yabancılaşma-yalnızlaşma, tüketim çokluğu, kent, konut, sosyal alanlar ve ticari mekânlar gibi 4 ana başlık halinde incelemektedir. Kent ve toprağı kaybetme mekânında genel olarak izleyiciye yasabilecek gerçek mekânların yok edildiğı ve mekânsız kalmış bir dünya izlenimi verilmektedir. İzleyici burada toplumun kent öğelerini sağlıksız ve kötü bir şekilde kullanması sonucu gerçeklikten ve yataylıktan uzak dikeye yerleşme dikeyde büyüme görselleri ile sunulmaktadır. Eğer distopyalar geleceğe bir bildiri niteliğı taşıyor ise insanların kent öğelerini, doğayı daha fazla koruması gerektiğinin en güzel örneğı olarak sunulmaktadır.

Ev ve konut üzerinden distopyaları yazılmış ve kurgulanmış mekânlar izleyiciyi rahatsız etmeye yönelik unsurlar taşımaktadır. Herkes için konut kavramı barınma ihtiyacının karşılandığı alandan daha fazla bağdaştırdığı kendi ile özgürce bir bağ kurduğu özel bir kavram olmaktadır. Ev, yuva ve konut kavramları birey ve bireyin yaşamı için oldukça büyük önem taşımaktadır. Filmlerde ise bu mekânlar, teknolojinin etkisi ile yuva kavramından uzaklaştırılmış, yalnızca ekranlardan ibaret, genel olarak siyah, beyaz ve gri tonlarının hâkim olduğu her şeyin akıllı ama bir o kadar da hükmedici bir baskı sistem olarak sunulmaktadır.

Sosyal alanlar insanların sosyalleştiğı, sosyalleşmeye uğraştığı alanlar olmaktadır. Bu alanlar insanın elinden alınırsa ve insanlar antisosyal bir düzen içerisinde yaşamaya bırakılırsa bireylerin var olma ve yaşama tutunmaları zorlaşarak bireyin özgünleşmesi ve bireyi birey yapan özelliklerini koruması zora girebilmektedir. İnsanlar sosyalleşemediğı ve bu durumu sanal ağlar aracılığı ile aramaya başladığında ortaya bireyin yalnızlaşması, asosyalleşmesi gibi farklı sorunlar ve distopyalar doğmaktadır. Bu mekânlara bakıldığında Black Mirror da anlatılan sanal ortama maruz bırakılmış insanların yalnızlaşması ve asosyalleşmesi çerçevesinde birçok epizotu bulunmaktadır.

Ticari mekânların bilim kurgu türü filmlerde gösterilmesi genel mana da tüketim toplumunun bir sonucu halinde yansıtılmaktadır. Bireylerin devamlı tüketim de bulunması ve tüketimin önüne hiçbir şekilde geçilememesi sonucu türlü türlü mekân varyasyonları yaratılabilmektedir. Örneğın avm tarzı mekânlar bilim kurgu distopyasında ticari mekân örneğı olarak görünen en sık örneklerden biridir. İnsanların devamlı yemesi, mekânlarda devamlı bir sirkülasyon dönmesi bireylerin hep sağlını etkileyen hem fiziksel özelliklerini etkileyen hem de yine bireyi yalnızlaştırmaya giden birçok distopik örnek ve mekân izlenebilmektedir.

4. SİNEMA-DA MEKÂN

Sinema, ciddiye alınması gereken bir sanat dalıdır. Çünkü sinema sanatı ile ortaya çıkan filmlerin her biri toplumda belirleyici rol oynamaktadır ve bu durum itibari ile de bu popüler görsel gösterge bilimi alanına ciddiyetle eğilinmelidir (Buckland, 2018). Monaco'ya (2011) göre, göstergebilimcilerin yazılı ve sözlü dil anlayışını yeniden tanımlayarak, sinemanın bir dil olarak araştırılması gereğini vurgulamaktadır çünkü Monaco'ya göre herhangi bir iletişim sistemi bir dildir ancak bunun yanı sıra İngilizce, Fransızca veyahut Çince'nin bir dil sistemi olduğunu da belirten Monaco, "sinema bir tür dil olabilir ancak net bir biçimde dil sistemi değildir" şeklinde sinemanın kendine has bir iletişim dili olduğunu kabullenmekte fakat bir dil sistemi olmadığını da belirtmektedir. (Monaco 2011). Bir iletişim sistemi olarak ele alınan sinema dili ile de her film bir konu içermekte ve her konu ile izleyiciye öyküler anlatılmaktadır. Bu konu hakkında tanınmış sinema göstergebilimcisi Christian Metz; "Böylesi iyi öyküler anlatılması sinemanın bir dil olması nedeniyle değildir, böylesi öyküler anlatıldığı için sinema bir dil olmuştur.", der (Monaco, 2011). Her film bize bir öykü anlatmaktadır ve anlatılan her bir öykü birçok farklı ya da kimi zaman aynı konular içerebilmektedir. Kimi zaman aynı konu farklı filmler tarafından izleyici karşısına çıkarken kimi zamanda da bambaşka konular ile bambaşka bir film izleyiciye sunulabilir. Seyircinin, filmin içine çekilebilmesini sağlayan durum filmin kendi içerisinde tutarlılık sağlıyor oluşundandır. Bu tutarlılık durumu filmde geçen örgüler ile sağlanmaktadır. Örneğin filmin konusu, akış öyküsü, gösterilen mekânlar bu örgünün temellerini oluşturmaktadır. Eğer bu örgüler de tutarlılık bulunursa sinema, izleyiciyi içine çeker ve onu kendi süresi boyunca kendi dünyasında var eder. Bu gerçekliğin oluşmasında da senaryodaki görselleştirmeler büyük önemde rol oynamaktadır. Bu gerçekliği oluşturan ve vurgulayan en önemli etkenlerden biri ise sinemasal mekândır. (Şen 2017)

4.1. Sinema Kavramı ve Sinemanın Tarihsel Gelişimi

Sinema Kavramı

Sinema TDK 'da belirtilen kelime anlamı ile, “Herhangi bir hareketi düzenli aralıklarla parçalara bölerek bunların resimlerini belirleme ve sonra bunları gösterici yardımıyla karanlık bir yerde, bir ekran veya perde üzerinde yansıtarak hareketi yeniden oluşturma işi” demektir (TDK, erişim:2021). Sinema kelimesi Fransızca kaynaklı bir kelimedir. Dilimize, Fransızca cinema dan gelmektedir. Fransızca olan bu sözcük, cinematographe kelimesinin kısaltılmış halidir. Cinematographe yani sinematografi hareketli görüntü kaydı anlamına gelmektedir. Bu sözcük ilk olarak 1898 yılında Fransız mucit Louis Lumière tarafından kullanılmıştır.

Sinema kavramı aslına bakılırsa salt halinin yanı sıra içinde birçok farklı kavramlarda içerebilmektedir. Ancak sinema kavramına genel manada bakılacak olursa, sinemanın yalnızca bir eğlence sanatı olmadığından bahsetmek mümkün olacaktır. Sinema kendine has bir iletişim diline sahip bir sanat dalıdır. Buradan yola çıkıldığında da izleyicinin bu dili okumayı öğrenmesi, filmin anlaşılabilirliği ve anlatılmak istenen mesajın, izleyiciye doğru yol ile aktarılabilmesi adına büyük önem taşımaktadır (Uluyağcı 2007).

Sinemanın Tarihsel Gelişimi

Sinemanın kökeninde görüntünün, retinada iz bırakması olgusu bulunmaktadır ve bu olgu muhtemel bilgilere göre 10. Yüzyılın sonundan beri biliniyordur (Betton G., Sinema Tarihi). Bu olgu üzerine sinemanın gelişiminde birçok farklı tekniklere rastlanmaktadır. İlk önce 1832’de bir fizikçi tarafından, biz dizi görüntüye sırayla ve hızla bakıldığında gözde bir illüzyon yaratılarak hareket aldanması oluşturulmaya çalışılmıştır. Daha sonra bu sistemde elle çizilmiş veya boyanmış resimler yerine fotoğraflar kullanılmaya başlanmıştır. 1853’te hareketli görüntülerin bir ekrana yansıtılması başarılmıştır. 1874’e gelindiğinde ender rastlanılan bir olay aracılığı ile bir astronom tarafından ardarda fotoğraf çeken bir alet icat edilmiştir. Bu alet kendi merkezi etrafında dönerek yuvarlak bir fotoğraf filmi oluşturularak her ilerleyişte filmin başka bir bölümünün objektif önüne gelmesini sağlamaktadır bu sayede de bir dizi oluşturan görüntüler elde etmek mümkün kılınmaya başlamaktadır. 1888’de Emile Reynaud kenarı delikli film şeridi sisteminin telif haklarını tecil ettirmiştir. Daha sonrasında yüzlerce izleyici önünde deliklerinden çevrilerek dönen resimlerin canlı

gösterildiği, müzik eşliğinde ki gösteriler izletilmeye başlanmıştır. Bu süreç bu şekilde ilerlerken sinematografi icat edilmiştir. 1895'te kamuya açık olarak düzenlenen ilk gösteri yapılmıştır. (Betton G., Sinema Tarihi).

- **Sinemanın Başlangıç Dönemi – Sessiz Sinema**

Sinemanın başlangıcı olarak 1895 yılı kabul edilmektedir. İlk sinema dönemi, sessiz sinema olarak karşımıza çıkmaktadır. İlk çekilen filmlerin hepsi açık havada çekilmiştir ve bu filmlerde belirli bir senaryo ile yöneticiler bulunmamaktadır. Çekilen bu ilk filmler, belgesel şeklinde röportaj filmleri, belgeseller, günlük hayattan kesintilerin aktarımları ve aktüalite yani gündemin konusunu işleyen filmler olmaktadır. 1902 yapımı Ay'a Yolculuk filmi bu kapsamda ilk senaryosu bulunan ve ilk bilim kurgu türünde ortaya çıkan film olmaktadır.

Sessiz filmler, diyalogların bulunmadığı, görüntülerin senkorinasyonu ile gösterilen filmlerdir. Bu nedenle odak yalnızca hareketlerde ve gösterilen görsel unsurlarda bulunmaktadır. Bu da sessiz filmlerde ki estetik kalitenin önemini arttırmaktadır. Sessiz filmlerde aktarılmak istenen mesajlar yalnızca görsel öğeler üzerinden aktarılmaya çalışıldığı için, bu filmlerde gösterilen her tür görüntü büyük önem taşımaktadır. Diyalog olmadığı için verilmek istenilen mesajlar mekânlarda kullanılan ince veya abartı detaylarla, oyuncuların kullandığı beden dili ve mimiklerle izleyiciye yansıtılmaktadır. Hatta aktarım gücü daha yüksek olması adına bu filmlerde oyuncuların abartı mimikleri ve beden dilleri de kabul edilir bir gerekçeydi. Fakat sessiz filmlerdeki abartılı oyunculuk kimi zaman bazı oyuncuların tiyatro deneyimlerini sinemaya aktarmasından kaynaklanıyordu ve bu da sinemanın özelliği açısından doğru bulunmayacağından bazı yönetmenler bunu anlayıp oyuncuları bu durumdan vazgeçirmeye çalışıyordu (Çipe 2011) Sessiz dönem filmlerinin sadece görüntü üzerinden mesaj aktarımı dolayısıyla bu dönem filmlerinin daha evrensel bir dile sahip olduğu düşünülmektedir. Oyuncuların bu performansları üzerine, sessiz dönem sinemasının önemli oyuncularından biri olan Norma Desmond bu konu hakkında *“Bizim yüzlerimiz vardı, diyaloglara ihtiyacımız yoktu!”* demiştir. Bu da o dönem oyuncuların oyunculuklarına ne kadar önem verdiğini göstermektedir. Aynı zamanda filmler de bazı sahnelerde girişlerde ve sonuçlarda ara yazılarla da filmin anlaşılabilirliğine destek sağlanmaktadır. Bunların yanı sıra sessiz filmler de çoğu zaman müzik kullanımı da bulunmaktadır. Bu da filmde geçen sahnelerin atmosferini yaratmakta yardımcı olmak adına kullanılan bir teknik olarak karşılanmaktadır.

Sessiz sinema döneminde filmler siyah beyaz olarak gösterime devam etmektedir ancak 1902 yılında Edward Raymond Turner tarafından çekilen, ayçiçekleri ve balıklarla oynayan çocukların bulunduğu filmdeki görüntüler, dünyanın ilk renkli sinema filmi olarak kayıtlara geçmiştir.

- **Sesli Sinemaya Geçiş Dönemi**

1885'ten itibaren ses ile görüntüyü birleştirmek adına uğraşan Thomas A. Edison bir türlü görüntü ve sesi senkronize bir şekilde üst üste getirmeyi başaramamıştır. Sesli sinema döneminin başlaması, filmlerde görüntüler ve sesler arası senkronizasyonun sağlanması ile izleyici heyecanlanarak ve bu dönemi kolayca benimsemektedir. Ancak bu dönem için kimi oyuncuların, yönetmenlerin ve eleştirmenlerin aynı görüşe sahip olmamaktadır. Gerard Betton'un Sinema Tarihi kitabından aktarımı ile; Chaplin bu konu hakkında, "Sessiz filmlere kıyasla sözlüleri hiç sevmeydiğimi söyleyebilirim! Dünyanın en eski sanatı olan pantomimi yok edecekler. Sessizliğin bütün güzelliğini mahvediyorlar." demiştir (Bettn G., Sinema Tarihi). Chaplin gibi bu görüşe sahip olan birçok oyuncu, yönetmen yani meslekten olan pek sayıda insan ve eleştirmen de bulunmaktadır. René Clair de sinemanın görüntü ile konuşan uluslararası bir dil olarak kalması gerektiğini ve her halkın dilinin sinemaya yalnızca müzikal bir renk eklemek amacı ile var olması gerektiği düşünmektedir (Bettn G., Sinema Tarihi).

Sesli sinemaya geçiş dönemi ile, sesin görüntülerin önüne geçtiği ve filmde gösterilen unsurlardan daha çok diyaloglara odaklanıldığı ve dikkat çekildiği öne sürülmektedir. Daha öncelerinde ise yani sesli sinemaya ilk geçiş dönemi zamanı başlangıçta, sesin kayıt zorlukları ve oyuncuların buna tam adapte olamamaları nedenleri ile yaşanan zorluklar sinema sanatında gerilemeye yol açmıştır. Bu da sesli sinema dönemi ile gelen bazı sonuçlara yol açmaktadır. Bu dönem ile sesi kötü, diksiyonu bozuk ve sesli oynamaya alışamayan oyuncular işsiz kalmıştır. Bu nedenle o dönemler içerisinde sinema oyuncularındansa, tiyatro oyuncuları daha bir önem kazanmaktadır. Sesli sinema ile oyun ve senaryo yazarları da önem kazanmaktadır çünkü diyaloglar oldukça önemli bir hale gelmiştir. Sessiz filmlerin olduğu dönemde sinema salonlarında bulunan canlı müzik yapan orkestralara gerek kalmadığı için bu işi yapan insanlar sesli filmler dönemi ile işsiz kalmıştır. Yine aynı dönem ile müzikal film türleri ortaya çıkmaktadır. (Dünya Sinema Tarihi, 2003)

- **Sinemanın Gelişiminde ki İniş Çıkışlar**

Sesli sinema dönemi akabinde, kayıt aletlerinin büyük ölçüde geliştirilmesi ve bir süre sonra filmlere, yabancı dublajlar yapılabilmesi sağlanmaktadır. Bu tekniğin uygulamaya geçmesi, Amerika için dünyanın her yerinde film piyasasını ele geçirme imkânı sağlamaktadır. (Bettn G., Sinema Tarihi). Bu sayede Amerikan Sineması olan Hollywood Sineması doğmaktadır. Her ne kadar Hollywood yapımı ilk film olarak 1913 tarihli “The Squaw Man” filmi öne çıkıyor olsa da Hollywood Sinemasının doğuşu 1930lu yıllar olmaktadır. Hollywood Sinemasının da doğuşu ile birlikte sinema sanatı o dönemler de adeta zirvede gösterilmektedir.

1947’li yıllar zamanında ise televizyonun ciddi bir tehdit oluşturduğu döneme gelinmektedir. Amerika’da sinema üretimi, televizyonun yaratmış olduğu tehlikeli rekabete, mali sıkıntılara, sosyal sorunlara ve görüşleri dolayısıyla stüdyolardan uzaklaştırılan sanatçılara rağmen hala canlılığı korumaya devam etmiştir. (Bettn G., Sinema Tarihi).

İngiltere sineması, sektörünü uzun süreli etkilen ekonomik ve sanatsal bir kriz dönemine girmiştir. Bu dönemde İngilizlerli yönetmenlerin gerek Hollywood gerek ise New York hayranlığına kapılarak Amerika’ya göçü olmuştur. (Bettn G., Sinema Tarihi). Aynı dönemlerde Amerika’da sinema bir kriz dönemine girmiş ve buna çözümler arama durumunda kalmaktadır. Özellikle 1954’ten sonra sinema üretimi gerilemeye başlamaktadır. Zar zor çıkartılan yılda 150-200 film ile sektör ayakta tutulmaya çabalanmaktadır. (Bettn G., Sinema Tarihi).

1954’lü yılların sonuna gelindiğinde Hollywood 3 boyutlu sinemadan tam anlamıyla vazgeçmiştir. Bununla birlikte sinemara sistemi başlamıştır ve bu sistem öncekilerden daha uzun vadeli olmuştur. Bu sistem ile sinema perdesi yanlamasına üç katına çıkarılarak ve sinema salonunun çeşitli bölgelerine hoparlörler konumlandırılarak bir ses kabartması efekti elde edecek şekilde seyirciyi filmin içine daha çok katması amaçlanmaktadır. Bu şekilde filmler de 3 boyut kazanmaya başlamaktadır. New York’ta bu sistem çok istenmeye başlayınca bu sorun haline gelmeye başlamıştır. Çünkü koltuk biletlerini almak için üç ay önceden bakmak gerekmektedir. Onun yanı sıra bu sistem tesisatını kurmak için de birçok bu işten anlayan ustaya ihtiyaç duyulduğundan, dünya bu sistemden de kolayca vazgeçmiştir. (Güvemli Z., Sinema Tarihi)

Sinemalarda yenilik adına yapılmaya başlanan tekniklere eklenenlerden bir yenisi de salonların tam anlamıyla değiştirilmesi üzerine olmaktadır. Bilinen salonlarda, 3 boyutlandırma işlemi circorama adıyla bambaşka bir boyut halini almaktadır. Bu sistem de izleyici ayakta durmaktadır ve sinema perdesi çevresi etrafında bir çember şeklinde bulunmaktadır. Bu salona onbir kapıdan girilebilmektedir ve onbir projektör bulunmaktadır. Her perdeye filmin bir kısmı yansıtılmaktadır. Seyirciler bu sistem üzerinde yarım saat daha geçmeden kendini yorulmuş olarak bulmaktadır. Çünkü bu sahnelerde filmi takip etme durumu sanılanın aksine daha da zorlaştırılmaktadır ve bu da sinema sanatını o dönemler içerisinde kurtarmaya yetmemektedir. (Güvemli Z., Sinema Tarihi)

Amerikan Fox şirketi, Sinemaskop sistemini tercih ederek bu sistemi kabul etmiştir. Bu sistem ile film, standart boyundan iki kat daha geniş bir perde üzerinde yansıtılmaktadır. Bu şekilde filmler çekilirken, sahneyi boydan kısaltan ancak perdeye verirken normal biçimde iade edilen teknikler kullanılarak şekil bozucu objektifler kullanılmaktadır. 1960lı yılların başlarında birçok sinema salonunda bu sistem kullanılmıştır. (Güvemli Z., Sinema Tarihi)

Teknolojinin gelişmesi ile birlikte büyük uğraşlarla farklı farklı teknikler denenilen 3 boyutlu film sistemleri uygulanabilirliği oldukça artmaya başlamıştır. Filmlerde kullanılan animasyon görüntüleri, ses efektleri, üç boyutlu ortamlarda tasarlanan ve gerçeklik hissiyatı ile yansıtılan görsellikler ve teknolojinin getirdiği daha birçok olanak ile filmlerin izleyici içine çekme gücü daha da ivme kazanmaktadır. Gelişmiş yüksek teknoloji kameralar ile yüksek maliyetli filmler ortaya çıkmaya başlamaktadır.

Sinemanın tarihsel gelişim süreçleri ve son bulunduğu durum açısından incelendiğinde sinemanın, artık kabul görmüş ve hayatın içinde oldukça önemli yeri bulunan bir sanat olduğu söylenebilmektedir. Ancak teknolojinin gelişmelerinin sinema üzerinde yarattığı olumsuz yönler ve tehditler de bulunmaktadır. Kimi araştırmacıya göre teknolojinin gelişmesi aslında sinema açısından karanlık bir çağın başlangıcı olarak görülebilmektedir. Bunun sebebi ise, yeni medyaların, sanal ortamların, kanalların, televizyonun bu ortamlar da yaygınlaşmasının sinemayı büyük oranda sekteye uğratacağı düşünülmektedir. Çünkü sinema da izlenmek istenen bir film şu an birçok internet medyası, uygulaması aracılığı ile rahatlıkla ulaşılabilir hale gelmektedir. İnsanların bir filmi izlemek için ekstra bilet parası vermeden, evinde veya nerede isterse orada izleme imkânı sunulmaktadır. Bu ve bunun gibi daha birçok

durum da sinema için teknolojinin çokta iyi bir şey olmadığı düşüncesi de hâkim olmaktadır.

4.2. Mekân Kavramı ve Sinemada Mekân Kavramının Yeri

Mekân Kavramı

Mekân kelimesi, Arapça “kevn” kökünden gelmekte ve anlamca, varlık, vücut, kâinat, yer, durulan mahal, dünya, ev, mesken gibi anlamlar içermektedir. Mekân kavramı, varlığa verilmiş olan zamanın tüketildiği bir yer olarak tanımlanabilmektedir. (Bayrak 2013). Dünya da bulunan her canlının yaşam alanını oluşturduğu, zaman ile ilişkili olarak süregelen bir kavram olan mekân, yaşayan canlının içinde iz bırakmak istediği bir olgudur. Walter Benjamin *“Yaşamak ardında izler bırakmaktır”* der. Benjamin’in bu sözünde de olduğu gibi insanlar binlerce yıldır içinde yaşadıkları mekânlarda izler bırakmak istemiştir. Mekân öncelikli olarak bir barınma alanı olsa dahi insanlar hep bu alandan daha fazlasını beklemiş ve bu beklenti ile ilk yaşanan mekânlar olan mağaralar da duvarlara kendilerinden iz taşıması adına birtakım çizgiler, çizimler, yazılar yazmaya çalışmışlardır. Bunun bir başka sebebi ise insanın yaşadığı mekânı sahiplenme içgüdüğü tarafından oluşmaktadır. Aslında bu konu da mekânı sahiplenme olgusu yalnızca eski çağlara dayanan bir durum değildir. Sevilen müzik gruplarının ya da film yıldızlarının posterlerini, afişlerini duvarlara asmak özellikle ergenlik döneminde olmakla beraber her dönemde rastlanabilecek bir oluşum olarak, oldukça sık rastlanılan bir durumdur ve buradaki amaç, dış dünyadan kopmak, olmak istediği kişiyi veya yeri görmek, ona yakın olmaktır. Bu durum zor hatta imkânsız olsa dahi, devamlı vakit geçirilen mekânlar içerisinde o afişlere veya fotoğraflara bakmak insanı o kişiye yakın hissettirmeye başlamakta aynı zamanda sevdiği şeyin varlığı mekân içerisinde ona güç vermektedir. (Taşcıoğlu 2020). İlk çağlar da mağaralar da yaşayan insanların duvarlara çizdiği resimler, kendilerinden bir parça veya anı bırakma çabaları veya anlatmaya çalıştıkları ile ilerleyen çağlarda mekânlar içerisine asılan posterler her ne kadar farklı gözükse dahi temelinde aynı konuya ilişmektedir. Temelinde insanın, bir şekilde kendine ait bölgeyi belirleme çabasından kaynaklanmaktadır. Bu belirlenmek istenen bölge kimi zaman sosyal anlamda bir belirleme, kimi zaman da ise bireysel anlamda belirmeler içerebilmektedir. Kişi mekân içerisinde kendi sınırlarını çizebilmektedir. Bu sınırlar

bazen insanın kendi dünyasını açtığı, bazen de tamamen aşılmaması gereken sınırlar bütününde oluşabilmektedir.

Mekânların temel amaçları korunma ve barınmaktır. İnsanlar ve hayvanlar içinde bu işleyiş öncelikli olarak doğadan korunma ve temel ihtiyaçlarını karşılayarak bir yaşam alanı oluşturma yönündedir. Bu nedenle mekân kavramı ilk düşünüldüğünde akla yaşanan ev yani yuva gelmektedir. Hayvanlar içinde durum aynı olmaktadır. Hayvanlarda da öncelik yaşam mücadelesini sürdürmek olduğundan dolayı öncelikli olarak kendilerini doğadan ve doğa da oluşabilecek tüm şartlardan korumak adına bir yuva oluşturma çabası gözlemlenmektedir. Kuşlar dal, ot, yapraklar gibi malzemelerden kendileri yuvalarını oluştururken bazı hayvanlar hazır buldukları ağaç kovuklarına ya da kayaların, dağların, mağaraların içlerini kendilerine korunma ve barınma alanı olarak yuvalarını oluştururlar. Tüm bunların yanı sıra bu yuvaları kendi alanları olarak belirlemek ve belirtmek için de çeşitli duyulardan yararlanılmaktadır. Hayvanlar da bu durum, görsel, işitsel ve koku bırakma yolu ile insanlarda ise yalnızca görsel ve işitsel duyu özelliklerinden yararlanılarak yapılabilmektedir. Örneğin kediler kendilerine belirledikleri bölgeye kokularını bırakmaktadırlar ve bu koku sayesinde o bölgeden uzaklaşsalar bile orayı kolayca bulabilmekte aynı zamanda başka kedilerinde oraya gelmemesini sağlamak amaçlanmaktadır. Bunun gibi bazı hayvanlar koku bırakma yöntemini kullanırken, bazı hayvanlar doğada var olan renklerini kullanarak kendilerini ve bulunduğu bölgeleri belli etmekte bazı hayvanlar ise çıkardığı sesler sayesinde yaşam mekânını belirtmektedir. Hayvanlar ve insanları ayıran özellikler bakımından bu durum insanlar da farklılık gösterse dahi temelinde aynı öz yatmaktadır: insanın varlığını, bölgesini, mekânını belli etme ihtiyacı. İnsanlar da ise yaşanan mekân içerisinde kullanılan renkler, duvarlarda kullanılan boyalar, posterler, mekân içinde nasıl bir konumda kendine bir yaşam alanı çizdiği gibi birçok durum buna örnek olarak gösterilebilmektedir. Aslında bakılırsa mekân içinde de bir mekân yaratmak insanlar için kimi zaman tercih edilebilen bir durum olmaktadır. Örneğin bir çocuğun kendine ait odasının olması, ev içerisinde ki ayrı bir odanın ona ayrılması psikolojik açıdan büyük önem teşkil etmektedir. Hatta, küçük yaştaki çocuklar odanın içerisinde bile yaptıkları ufak çadırların, mekân içinde yaratılan daha küçük, daha özel mekânların o çocuğa daha rahat ve mutlu hissettirdiği gözlemlenmektedir. Kişi kaç yaşında olursa olsun kendi alanını belirlemekten her zaman hoşnutluk duymaktadır.

Mekân insanla birlikte anlam kazanan bir kavramdır. Mekânın var olabilmesi için insana ihtiyaç vardır. “Mekân kendiliğinden var olmaz, insan tarafından “mekân”

haline getirilir ve “mekân” diye nitelendirilir” (Taşçıoğlu 2020). Mekânların temel amacı her ne kadar korunma ve barınma olsa da yalnızca bundan ibaret değildir. Mekânın, mekân olarak nitelendirilmesi için kapalı bir ortam olması gerekmemektedir. Her alan bir mekân oluşturmaktadır. Sinema salonları, parklar, bahçeler, kafeler, restoranlar, hastaneler, spor salonları, sahiller, alışveriş merkezleri ve daha bunlar gibi birçok alan mekân olarak adlandırılmaktadır. Mekânlar sadece barınma için değil, çalışmak, eğlenmek ve daha birçok farklı organizasyonu, eylemi gerçekleştirmek adına bulunan ortamlardır.

Mekânı sınırlandıran öğelerin farklılıklarına göre mimari mekân ve doğal mekân ayrımı yapılmaktadır. Mimari mekândan bahsedilecekse bu öğeler, duvarlar, zeminler, tavanlar, kirişler, kolonlar, sütunlar olmaktadır. Eğer bahsedilen öğeler, gökyüzü, yeryüzü, ağaçlar, ormanlar, denizler, bulutlar vb. ise bunlar doğal mekânlar olmaktadır. (Altan t.y.) Doğal, yapay ve ikisinin bir arada bulunduğu karma mekânlar olarak mekân kavramı üç farklı aşamada ele alınabilmektedir. Tüm bunların haricinde de mekân kavramı iç ve dış olarakta ayrılabilir. Bu da bir yapının, duvarları ve tavanı içerisinde kalan kısım ile dışında kalan kısmı örnek olarak gösterilebilir.

Mimarlıkta mekân kavramı incelendiğinde, Taşçıoğlu, mimarların, tasarladıkları mimari, kişisel veya sosyal mekânlarda bizlere nasıl yaşamamız gerektiğinin ipuçları verdiğini söylemektedir. Aynı zamanda, bu ipuçları belirlenirken de insanın fiziksel ve ruhsal ihtiyaçlardan yola çıkılması gerektiğini çünkü mimari yapıların insan bedeni ve hareketlerini barındırması gereken bir üç boyutlu oluştuğunu eklemektedir (Taşçıoğlu 2020). Mimari mekândan bahsedilmeye başlanıldığında, içinde bulunan duvar, sütun, döşeme, tavan gibi fiziksel ve yapısal öğelere geçiş sağlanmış bulunmaktadır (Ak 2006). İnsan hareketleri ve mekân arasındaki bağlam için, dar bir mekân içerisinde insan hareketlerinin de daha kısıtlı olabileceği ancak daha geniş bir mekânda hareketlerin de genişleyebileceği daha rahat, geniş ve büyük hareketler edilebileceği örneği verilebilir. Bunun yanı sıra mekânlara verilen adlandırmalar da mekânlar için belirleyicilik kazanmaktadır. Bir mimar, mekânın girişini ve çıkışını nasıl belirlerse o mekânın giriş ve çıkışları öyle konumlanmaktadır.

Mekân oldukça geniş bir kavram olmakla birlikte insanla anlam kazanan bir olgudur. Mekân kavramı hayatın her alanında var olmaktadır ancak insanların o an içinde bulunmak istedikleri yere göre farklılıklar gösterebilmektedir. Mekân yalnızca insanın içinde bulunduğu bir alan olmaktan ziyade insana gösterilen, hissettirilen bir

alan olarakta insanın karşısına çıkabilmektedir. Kısacası mekân her yerdir, her yerdedir. Oldukça geniş anlama sahip olan bu mekân kavramının insanlar üzerinde oluşturduğu etkiler ve algılarda da farklılıklar oldukça doğal karşılanmaktadır. Mekân her yer olsa da herkes için aynı olmamaktadır.

Sinemada Mekân Kavramının Yeri

Sinema, mekanik olarak resimleri kaydetmektedir. Bu resimleri seçebilme ve düzenleme işi insan tarafından yapılmaktadır. Sinema doğrudan insan gözüyle görülebilmek için parlak ve biçimsel geçişler üretme bahanesine sahip olmaktadır (Foure 2006). Elie Foure'un bu sözüne göre, sinema doğrudan insana, insanların gördüklerine ve algılarına hitap eden bir sanat olduğunu ve bu nedenle de gösterilenlerin dikkat çekici şekilde kurgulanması gerektiği göze çarpmaktadır. Sinema da gösterilen her unsur izleyici için oldukça büyük önem taşımaktadır. Görsellikle dolu bir sanat olan sinemada anlatılmak istenilen her mesaj bir detay ile anlatıma oldukça büyük etki sağlayabilmektedir. Bu detaylarda da sinemada mekânın önemi yadsınamaz derecede büyüktür. İzlenen filmde, nerede, ne zaman, nasıl bir yer, nasıl bir karakter sorularının cevaplarını sinemasal mekân aracılığı ile anlamak mümkün kılınabilmektedir. Filmlerde ön planda gösterilen yüzeyler gibi, arka planda gösterilen yüzeylerde bu anlatımın bir parçası olabilmektedir. Sinema için yaratılan mekânların niteliği, içeriği, kullanılan renkler, dokular ve birbiriyle olan ilişkisi filmin dilinin görünür anlatımı ve sembollerin taşıyıcılığını sağlamaktadır (Şen 2017). Bu semboller, hafızaların evrensel veya toplumsal sebeplerle bir yerlere kaydedilmiş olabileceği gibi, filmin içerisinde de yalnızca film adına oluşturulmuş, filmin kendi diline ait semboller de bulunabilmektedir. Örneğin mekân denilince akla ilk gelen kavram olan ev-yuva kavramları üzerinden sinemaya yansıdığı semboller incelenecek olursa, F. Nihan Şen (2017) Sinemasal Mekân Olarak Yuva ve Sembolleri kitabında, "Sinema filmlerinde ön planda gösterilen oyuncunun arkasında bulunan silik mekânın aslında onu var eden o ilk yuvanın izlerini taşıdığını ve bazen yuvanın/evin, filmlerde neredeyse esas rolde olduğunu belirtmektedir. Ayrıca, tavan arası ile hafızanın, banyo ile en mahrem anların, bodrumla bilinçdışının seyirciye aktarıldığını da vurgulamaktadır. Bunun yanı sıra yuva/ev mekânlarının kimi zaman içinde, değişen bir toplumun korkup sığındığı bir mekân olarak gösterildiğini söylemektedir" (Şen 2017). Tüm bunlara bakıldığında aslında sinemada gösterilmeyi seçilen mekânların hepsinin bir özelliği ve anlam bütünlüğü bulunmaktadır. Filmler içerisinde kullanılan

mekânlarda mahremiyet, gizlilik, özgürlük, korku, bilinçdışı hareketlilik gibi birçok farklı unsura değinilmektedir.

Molly Haskell “Sinema da iki tür vardır; biri gördüğümüz filmler diğeri ise anılarımızda kalan filmlerdir” der. İnsanlar izledikleri bazı filmlerde daha fazla bağ kurabilmektedirler. İnsanı daha fazla içine çeken ve akıllarında kalmayı sağlayan filmler, film içerisinde gösterilen kurgunun tutarlılığına ve izleyici ile arasında yakaladığı frekansa bağlıdır. Filmler, insanların anıları ile birleştirilebildiğinde daha kalıcı hale gelmektedir. Örneğin filmde gösterilen bir sahne de var olan bir mekân veya yaşanan bir olay, izleyiciye tanıdık geldiyse, kendi yaşamından kesitleri bulabildiyse o film aklında kalıcılık olarak daha fazla yer etmektedir. Nathan Andersen “Filmlerde, ekranlarda, tanıdığımız ve anladığımız insanları ve nesneleri görürüz” der (Anderson 2019). Tabi ki her zaman için bu durum böyle değildir. Her ne kadar filmlerde gösterilen nesneler, mekânlar, insanlar, hayatımızda yer alan gündelik yaşamdan alıntılar olabiliyorsa, aynı miktarda da gündelik yaşam içerisinde ve hatta genel anlamıyla var olmayan birçok mekân, nesne, canlı gösterimi de filmlerde görülebilmektedir. Ancak insanlar izledikleri filmler ile aralarında bir bağlantı yakalayabildikleri zaman bu filmlerden oldukça etkilendikleri gözlemlenmektedir.

Aslına bakılırsa sinema için mekân oluşumu gösterilenden ziyade önce o mekânın yaratılışı ile başlamaktadır. İlk başlarda yalnızca dekor amaçlı üretilen bu mekân sahneleri daha sonralarda bilinçli bir şekilde seyirciyi etkilemeye, filmde verilecek mesajları, detayları içermeye yönelik kurgulanarak tasarlanmaya başlanmıştır. Mekânlar içerisinde bulunan nesneler, mekânın dekorasyonu ile soyut bir anlam yakalamış ve tasarlanılan mekânlar çok etkin bir biçimde kullanılmıştır. Özellikle korku ve gerilim türlerinde ki filmler için tasarlanılan mekân tasarımları oldukça önemli hale gelmeye başlamıştır çünkü korku ve gerilim türü filmlerde seyirciyi etkilemenin en önemli yollarından biri doğru algıları yaratacak şekilde tasarlanmış bir mekân tasarımı olmaktadır (Uzunali 2015). Her film için farklı bir mekân tasarlanmaktadır. Her yönetmenin filminde göstermek istediği dünya farklı olduğu ve yansıtmak istediği algı türü farklı olduğu için filme göre mekân tasarımları da değişiklik göstermekte ama önemini hiçbir zaman kaybetmemektedir.

Sinemada mekân olgusu; mekân algısını, zamanı ve hareketi içermektedir (Adiloğlu 2005) Filmlerde geçen her sahne mekânı bir zamansallıkla tanımlamakta ve kurgulamaktadır bu da mekâna doğru olan tüm özgüllükleri belirleyen zaman-mekân ilişkiliğini oluşturmaktadır (Uzunali 2015). Sinemada mekânın önemliliği içine

zamanı da almaktadır. Zaman – mekân ilişkisi filmlerde birlikte bir şekilde önemli rol oynamaktadır. Mekân kullanımının filmler için özel bir durum olmasının yanı sıra filmleri birbirinden ayırıştırıcı niteliğe de sahip olabilmektedir.

Sinemasal mekân, üç boyutlu bir mekânın sinema şartları ile perdeye iki boyutlu indirgenerek gösterilmiş hali olmaktadır ve bu perde üzerinde iki boyuta indirgenmiş olan mekânı üçüncü boyuta çıkarma işi hareket ile sağlanmaktadır (Tüzün 2008). Sinemada hem mekânda hem de zamanda bir aksiyon olmak zorundadır. Çünkü zaman olmadan hareket olmayacaktır ve bu da mekânın zaman içerisinde betimlendiğinden kaynaklanmaktadır. Sinema sanatının da hareket eden resimler bütünü olarak tanımlanması zaten sinemanın hareketle bütünleşik olduğunun göstergesidir (Adiloğlu 2005). Filmlerde mekân düzenlemeleri mizansen, zaman düzenlemeleri ise kurgu şeklinde tanımlanmaktadır fakat bu iki olgunun tanımı farklı olsa dahi birbirinden ayrı düşünülmemelidir (Tüzün 2008).

Sinema içerisinde mekânlar kimi zaman başrol olmakta kimi zaman ise arka planda kalmaktadır. Sinemada mekân tanımlanırken bazı kuramcılar, mekânın sadece hareketler topluluğuna zemin olan bir alan olduğunu savunmakta, kimi ise gösterilen çerçeve içerisinde ki her alanın bir mekân olarak algılanması gerektiğini savunmaktadır (Tüzün 2008). Mekânlar bazı filmlerde oldukça ön planda yansıtılırlar böyle filmlerde mekânlar, oyuncular ve hareketlerden daha çok görünmekte ve önemli kılınmaktadır. Bazı filmlerde ise mekânlar geri planda kullanılmaktadır hatta bazı filmler de mekânsızlık konu edilmektedir ve bu da sinemada mimarlık alanında önemli yer kaydetmektedir. Simsiyah bir fona dönüşen mekânlar üzerinden yansıtılan bazı formlarda görülebilmektedir.

4.3. Mekân Algısı ve Sinema

Mekân Algısı

Algı durumu insan zihninde, duyular aracılığı ile bilgi ve tecrübelerin yorumlanmasında geçen süreçtir (Aslan, Aslan, Atik, 2015). İnsanlar yaşanan bir durum karşısında, görülen, koklanan, duyulan, dokunulan, tadılan birçok şeyi ve hisleriyle, düşünceleriyle oluşan her şeyi birçok farklı şekillerde algılayabilmektedir. Psikolojide algı üç gruba ayrılmaktadır; duyusal, zihinsel ve sezgisel algılar. Duyusal algı çeşitleri beş duyu organı ile yapılan algılardır. Örneğin bir yemeğin tadının nasıl olduğunu, bir çiçeğin nasıl koktuğunu, bir seslenişin veya sesin seviyesinin ne anlama

geldiğini, bir kumaşın dokusunu algılamak için duyuusal algılar kullanılmaktadır. Tüm bu duyuusal algılarının içinde en çok kullanılanı ve algı vasıtasıyla en çok öğreniliş biçimi olan ise görsel algılama şeklidir. Zihinsel algılama türü ise hatırlama, ezberleme, düşünme ve akıl yürütme şeklinde bulunmaktadır. İnsanlar daha önceden gördükleri bir durumu, nesneyi veya bulundukları bir ortamı o an içinde olmasa dahi daha önce yaşadıklarından yararlanarak zihinsel algılama türünü kullanmaktadır. En son tür olan sezgisel algılama şekli ise tamamen hissiyatın ön planda olduğu bir algı biçimidir. Hiçbir nesnellığe ve olguya dayanmamaktadır, öncelik yalnızca duygular olmaktadır.

İnsanların çevre ile uyum halinde yaşayabilmesi ve fiziki oluşabilecek dış etkenlere karşı tepki gösterebilecek özelliklere sahip olabilmesi ile ve aynı zamanda hem biyolojik hem fizyolojik hem de psikolojik özellikleri dengede tutabilmesi ile mümkün olabilmektedir. İnsanın bu dengeyi ve uyumu sağlayabilmesi için de önce çevresini algılayabilmesi gerekmektedir (Aydıntan, 2001). Çevresel algı insanın hayatını devam ettirebilmesi için otomatik olarak geliştirdiği bir algılama biçimidir fakat her insanın çevresel algısı aynı olmamaktadır.

İnsan yapısı ve doğası gereği anne karnında olduğu andan itibaren algılama durumuna başlamaktadır. Anne karnında olan bebeğe dinletilen müziklere, konuşan anne ve baba sesine tepkiler vermesi, dokunulduğunda bunu algılayarak anne karnında yer değiştirmesi ve hatta sakinleşmesi gibi durumlar insanların doğmadan önce algılama yetisine sahip olduğunun en büyük kanıtıdır. İnsan doğduktan ve yetiştirmeye başladıktan sonra da çevresinde bulunan her şeyi öğrenmeye, gördüğü her nesneyi bilinçaltına birer birer atmaya devam etmektedir. Bu nedenle her insanın algısı aynı olamamaktadır. İnsanlar duyu organlarının işlevine ve bulunduğu çevredeki değişkenlerin ilettiklerine bağlı olarak, çevrelerini kendileri “seçtikleri” şekilde algılamaktadırlar (Gezer, 2012).

Gündelik algılar niteliklere ayrılmış bir bütünün değil, birbirinden farklı nesneler bütününün algısıdır. Geleneksel psikolojiye göre, alan içerisinde ki bir parçanın ayırt edilmesini sağlayan unsur, geçmişte yaşanmış deneyimlerin anısıdır, bilgidir. Gestalt psikolojisine göre, bir nesne, kendi anlamıyla değil, bizim algımız içerisinde sahip olduğu özel anlam nedeniyle belirgin hale gelir (Ponty, 2017).

Mekânsal algı kısaca bir bireyin mekânı anlamlandırma durumudur ve bu durumu etkileyen en büyük ve önemli unsur ise psikolojidir. Bu durumdan yola çıkılarak, mekânsal algı için bir bireyin psikolojisine göre mekânı hissetme şekli olarak yorumlanabilmektedir. Çünkü mekânla birey arasında süreklilik arz eden bir durum bulunmaktadır (Bayrak, 2013). Yaşanılan her alanın bir mekân olması sebebi bu sürekliliği daimî kılmakta ve birey ile mekânsal algının devamlılığı sürmektedir.

Mekân ve insan birbirleri arasında etkileşimde de bulunabilmektedir. İnsanın sosyal, kültürel, politik varlığı mekânın anlam ve işlevlerini belirleyip işlevlendirdiği gibi; mekânda, insanın sosyal, kültürel, politik varlığının niteliklerini işlevlendirebilmekte, etkileyebilmektedir (Narlı, 2007).

Mekâna anlam veren ve mekânı önemli hale getiren şey aslında bireyin kendisidir (Özarslan, 2010). Mekânı duygu ve durum anlarına göre yaşayan bireyin mekân algısı açık ve kapalı olarak değişebilmektedir. Mekânsal algılar psikolojiye dayalı olarak, bireye huzur verdiği dönemler de açık, sıkıntıya düşürdüğü dönemler de ise kapalı olmaktadır. Mekânı duygulara göre algılayan birey eğer çok bunalmış bir durum yaşıyor ise kapalı mekânı yaşamaktadır (Bayrak, 2013).

Mekânsal algı genellikle bireyin iç dünyası ile ilişkili olmaktadır. Korkmaz, “Eğer içler gözlenebilseydi mekân çözümlemelerine gerek kalmazdı.” demektedir (Bayrak, 2013). Bu nedenle birey ve mekân ilişkisi muamma bir durum yaratmaktadır. Bireyin algısında, psikolojinde neler olduğunu bireyden başkası bilememektedir. Bu muammanın oluşumunda bireylerin psikolojileri oldukça önem taşımaktadır.

Mekânsal algı da bireyin psikolojik durumu ve geçmişi ile bağlantı kurarak sağladığı algı dışında bir de nesnellikten daha çok retina tarafından zorunlu algılanmak durumunda olan mekânsal algı süreci bulunmaktadır. Bu durum da mekân içerisinde ki dikey ve yataylık, imgeler arası uzaklık ve yakınlık, boyutlarda ki büyüklük ve küçüklük gibi unsurlardan oluşmaktadır. Bunun bir başka açıklaması da “Mekân algısı entellektüalist anlaşmazlıkların ayrıcalıklı bir yeridir” diyen Ponty tarafında gelmektedir. Ponty mekânsal algı için, bir nesnenin uzaklığı, görünür olan büyüklüğü veya retinal imgeler arası fark gibi göstergelere dayanan ve bunlardan nesneye dokunmak için atmamız gereken adım sayısını çıkaran anlık bir yargıya bağlanır şeklinde belirtmektedir (Ponty, 2017).

Sinemada Mekân Algısı

Mimari mekân birey tarafından fiziksel deneyimleme ile doğrudan kavranırken, sinema mekânı yani sinemasal mekânda birey yani kullanıcı izleyici durumunda bulunmakta ve mekânı sinema vasıtasıyla algılamaktadır. Algı durumunda ise mekân algısı kişisel deneyimler sonucu oluşmadığı için dolaylı bir görsel deneyime dayanmaktadır (Öztürk, Özen, 2021).

Sinemada mekân kullanımı daha önce ki kullanımlarda yalnızca bir dekordan ibarettir. Ancak daha sonra mekân kavramının başrolü üstlenmesi ile sinemada mekân kullanımı dekorluktan çıkarak, istenilene uygun bilinçli bir şekilde üretilen bir mekâna dönüşmüştür. Örnek olarak Metropolis filmine bakılırsa bu filmde devasa bir plato kurulmuştur. İç mekân tasarımları, dekorlar, ışıklar ve aksesuarların kullanımı ile çekildiği döneme göre oldukça farklı bir mekân olarak kullanımı gösterilmiştir (Uzunali, 2015). Yönetmenler her filmde başka bir dünya yaratmaktadır. Yaratıkları filmler de anlatmak istedikleri konu ve izleyiciye geçirmek istedikleri duygu ve hissiyat doğrultusunda mekânlarını tasarlarlar. Özellikle gerilim ve korku türü film türlerinde kullanılan mekân tasarımları oldukça büyük önem taşımaktadır. Bunun sebebi ise izleyici üzerinde hissiyatın, korku, ürperti ve gerilimin en etkili şekilde yaratabilme yolunun mekân tasarımlarının doğru bir biçimde yapılmasıdır (Uzunali, 2015).

Mekânın deneyimlenmesi sonucu bireyin beyinde oluşan yansımaların hepsi şeklinde tanımlanabilir olan mekânsal imge, sinemanın en temel unsurudur. Sinemasal anlatı her ne kadar iki boyutlu düzlemde karşımıza çıksa da üçüncü boyutta mekânsal ve psikolojik algılar bulunmaktadır. Mekânsal imgeler mekânsal ve psikolojik algıları zorlayan birçok filmde sıklıkla kullanılmaktadır (Tunçok Sarıberberoğlu, 2020). Söz konusu olan filmler yani mekânsal ve psikolojik algıları zorlayan filmler genellikle bilim kurgu, korku ve gerilim türü filmler olmaktadır. Bu türlerde bulunan filmler de rahatsız edicilik, tedirginlik barındırmakta ve bir yandan da izleyiciye merak uyandırmaktadır. Bu filmlerde bulunan özel tasarlanmış mekânların bizzat tekinsizlik yaratması sağlanmaktadır ve bunun için, perspektif ve açılar, ışık-gölge gibi görsel unsurların yanı sıra, kamerasal hareketler ile, kameranın kaydırılması, hareket, süreklilik, kurgu, arkada fonda ki müzik gibi sinematografik yöntemler aracılığı ile sağlanmaktadır. Gestalt ilkeleri algısal psikolojiye göre belirlenmiş ilkelerdir. Gestalt

ilkeleri, film içerisinde sahnenin, verilmek istenilen mesaj doğrultusunda, her sahnede aynı şekilde algılanması üzerine devreye girmektedir ve buradan yola çıkılarak tasarlanılan mekân için filmin atmosferini ve şeklini belirlemede oyuncu gibi bir görev üstlendiği gözlemlenmektedir (Tunçok Sarıberberoğlu, 2020).

Sinemada mekân algısını oluşturan, yaratan ve izleyiciye aksettiren kişi yönetmendir. Bedenen var olunan, fiziksel ve somut anlamda bir bağlantı kurulan gerçek bir mekân içerisinde dahi insanın belki dikkat etmeyeceği, gözünden kaçabilecek, görse bile bunu içgüdüsel olarak anlamlandırıp o an içerisinde bırakacak veya hiçbir şekilde anlamlandıramayacağı mekânsal detaylar, sinematik anlatımda yönetmenlerin sayesinde algılama da ve anlama da daha kolay olabilmektedir. Yönetmen bu detayları sinemada mekân üzerinden, ön plana çıkartarak, renkte, zamanda, seste, açıda değişiklikler yaparak normalde dikkatten kaçabilecek bir şeyin görülmesini sağlayarak gerek algıya vurgu yapmakta gerek ise mekânsal farkındalık oluşturmaktadır. Mekânların düzenlenmesi konusunda kuşkusuz yönetmenler büyük rol oynamakta ve sinema da mekânın yeri sonsuz özgür bir evren sunmaktadır.

Pallasmaa (2011), mimarlığın asli görevinin, bütünleştirici ve barındırma olduğunu belirtmektedir. Mimarlığın, salt kurgu ve hayal dünyalarında yaşamaktan ziyade dünyada olma deneyimine tecrübe katmak ve gerçeklik duygusunu güçlendirmek olduğunu söylemektedir. Mimarlık ve mekân, kurgu ve hayal dünyasından uzak tamamıyla gerçekten ibaret olmaktadır. Sinemada mekânın yeri bu nedenle sonsuz bir özgürlüğe dayanmaktadır. Sinemada gösterilen mekânlardan algının istenilen alana ve duyguya çekilebilmesi daha kolayca mümkün kılınabilirken, fiziksel bir mekân içerisinde yaşanan algı, o mekân ile ilgili anılara odaklı kalabilmektedir. Ancak Pallasmaa'ya (2011) göre çevresel görme biçimi bizi mekân ile bütünleştirebilirken, odaklanmış bir görme biçimi bizi mekânın dışına iter ve salt bir izleyici kılar, görüşündedir. Pallasmaa, mekânın bütünsel anlamda görünmesinin mekân ile insan arasında daha bütünleştirici bir yanı olduğu görüşündedir.

İnsan bir anısını anlatırken, bir olay örgüsünden bahsederken, hayal kurarken veya gelecek ile ilgili bir plan yaparken, eskiyi hatırlarken, yeni üzerine düşünürken önce mekânı tanımlamakta ve daha sonra olacak ya da olanı anlatmaya başlamaktadır (Uzunali, 2015). İnsan zihninde ve algısal gücünde mekân öncelikli gelmektedir. Bu nedenle filmler de gösterilen, kullanılan mekânların insanlar üzerinde etkisi

olmaktadır. Sinemada kullanılan mekânlar ve mekânsal ögeler insan zihninde oyunlar oynamaya, subliminal yollarla hissiyatı ve duyguları aksettirmeye yönelik olmaktadır. Sinemada mekânlar aracılığı ile algı üzerine etki gösterilen duygular, korku, gerilim, tekinsizlik, rahatsızlık, bilim kurgu türleri ile daha sık olarak kullanılmaktadır. Bu tür sinemasal mekânlar yaratılırken bu mekânlarda insanların hissiyatları ve algıları üzerinde özellikle durulmaktadır. Öncelikli olarak sinemada mekân olarak bulunan ev kavramı üzerinden bu konuyu ele alacak olursak, ev kavramı mekân olarak insan için oldukça temel bir kavram yaratmaktadır. Bachelard ev kavramı için öz kimliğimizin ana mekânıdır diye belirtmektedir (Tunçok Sarıberberoğlu, 2019). İnsanın öz varlığının ana noktalarından birinde bulunan bu ev kavramı, barınma, var olma, huzur ve kişisel alan hissiyatı yaratmaktadır. Her canlı bir ev ve yuva arayışına girmektedir. Ev arama ihtiyacı, yuva kurma psikolojisi ile barınma ve kendi şahsi varlığını sürdürebilmekten doğmaktadır. Her canlı için ev kavramının yeri farklıdır ancak temelinde her canlı için ev evrensel bir başlangıcın, canlının kendini ilk olarak bildiği ve gördüğü yerin mekânıdır. Kişinin varlığı ile bütünleşen ev kavramını bilinç kavramı ile bağdaştırabilmekte mümkündür (Tunçok, Sarıberberoğlu, 2019). Ev kavramının insan psikolojisinde bilinçli veya bilinç dışı fark etmeksizin, güvenli alanı olarak belirleyebileceği bir alan olma ihtiyacı yaratabilmektedir. Bu kavram üzerinden sinemada algısal tekinsizlik çok rahat ele alınmaktadır. Ev kavramı bu denli insan için özel ve önemli bir anlam barındırırken, sinemasal mekânda tekinsizlik adına kullanılabilecek en güzel mekânlardan biri olmaktadır. Gösterilen mekânda yer alan ev, terk edilmiş, ıssız, bilinmeyen yabancı distopik bir gelecekte gösterilerek evin yani aşına olunan sahiplenilmiş mekân yabancılaştırılarak insanlar üzerinde yalnızca görsel bir deneyimle bile tekinsizlik algısını oluşturabilmektedir. Ev ve tekinsizliği birlikte konu alan Zeki Demirkubuz için Suner (2003), Demirkubuz'un filmlerinde ev kavramının mekânsal olarak rahatsız edici, ürkütücü, tedirgin edici bir hissiyat ve algı yaratmasının sebebinin atmosferde klostrofobik unsurlar kullanması olduğunu vurgulamaktadır ayrıca buna ek olarak, konularında ki ana mekânlarını oluşturan izbe, terk edilmiş otel odaları, kasvetli tasarlanılmış ev içleri ve dekorasyonları, zevksiz ofis mekânları ile kapalılık duygusunun oluştuğunu aktarmaktadır (Tunçok, Sarıberberoğlu, 2019). Yönetmen, ev mekânı için tekinsizlik ve rahatsız edicilik algısını yaratmak istiyorsa bunu o evin mekânını belirleyip uzak bir yerde ıssız bir ev yorumuna sokmadan, kasvetli renkler ve tasarımlar ile dekore etmeden de yapabilmektedir. Var olan ev mekânını sıradan bir şekilde gösteren fakat evin

mahremiyet alanı olduđu vurgusuyla algı yaratılarak, ev kavramı için sinemasal mekânda yine tekinsizlik hissiyatı yaratılabilmektedir. Evin her alanının insanlar için farklı anlamları bulunmaktadır. Evin her bir bölümünde ki mahremiyet oranı farklılık göstermektedir. Ev mekânı içerisinde en mahrem alan yatak odası ve banyo alanları olarak sayılmaktadır. İnsanlar mahrem alanları konusunda hassas olmakta ve bu alanlarda daha savunmasız bulunabilmektedirler. İnsan algısına göre özel, hassas, savunmasız olunan mahrem alanlar üzerinden sinemasal anlamda daha büyük korku, kaygı, tekinsizlik yansıtılabilmektedir. İnsan üzerinde ev mekânının algısı gibi farklı mekânlarla ilgili de bazı belirli duygu durumları bulunabilmektedir. Örneğin, hastane insanların iyileşmek adına gittikleri bir mekân olarak konumlanmaktadır. Ancak sinemasal mekânda algı üzerinden tasarlanılan hastanelerde tekinsizlik yaratabilecek unsurlar filmde gösterilirse insan algıyı iyiyi kötü ile çarpıtarak daha büyük bir gerginlik hissiyatına sahip olmaktadır. Mekân içerisinde yabancılık hissi, tekinsizlik, ait hissetmeme durumu gibi unsurlar gerginlik durumunu daha da arttırmaktadır.

Filmlerde mekânlar üzerinden kullanılan simetri, absürt oranlar veya absürt hareketler, tekrar ve yinleme, sıkışıklık veya boşluk, zamansal geçişler, renkler gibi unsurların hepsi sinemada mekân üzerinden algıyı etkilemektedir. John Berger, Görme Biçimleri adlı kitabında Van Gogh'un bir resminin fotoğrafını koymuş resmin anlamını, resme bakan kişinin algısına bırakmıştır. Daha sonrasında aynı resmi bir kere daha koyup altına resmin açıklamasını yapmıştır. Resmin Van Gogh tarafından intihar etmeden hemen önce çizildiği resim olarak bilinmektedir. Okuyucunun bu yazıyı okuması üzerine resme tekrar baktığında algısı değişmektedir. Tıpkı burada yazı ile algı üzerinde oynandığı gibi sinemada da bir mekân üzerinden istenilen hissiyat, duygu durumu ve konu ile ilgili verilmek istenilen mesaj verilebilmektedir. Özellikle sessiz filmlerde oyuncu ve mimikleri her ne kadar önemli olsa da o tarz filmlerin diğer baş yıldızı da mekânlar olmaktadır. Sessiz bir eleştiri filminde, o filmin neye eleştiri yaptığını anlamak, film içerisinde mekân tasvirleri ve detaylarından belli olmaktadır. Mekânsal algının sinemada mekân üzerinden hissettirildiği bir başka tür ise korku ve gerilim tarzı filmlerdir. İzleyiciye korku duygusu yalnızca karanlık sahnelerle değil, aydınlık sahnelerle de hissettirilebilmekte aynı korku hissiyatı verilebilmektedir (Öztürk, Özen 2021). Sinemasal mekânlarda algı kavramı bu tarz metotlarla izleyiciye aksettirilmektedir. İzleyici izlediği bir filmde bulunan mekânla ilgili bağlantılar kurabilmeli ve algı hafızasında bu durumu insana hatırlatabilmelidir.

4.4. Sinemada Kurgu ve Kurgusal Mekânsallık

Kurgu kavramı kelime anlamı olarak pek çok anlama gelebilmektedir. Üzerinde durulacak kurgu kavramı anlamlarından biri sinema terimi bazındaki anlamı, bir diğeri ise yine sinema sanatında kullanılan soyut boyuttaki anlamı olacaktır. Sinema teriminde kurgu, bir filmin çekimi sırasında elde edilen görüntüleri, düzenli, uyumlu bir biçimde birleştirilmesi anlamına gelmektedir (sözlük, 2021). Film boyunca çekilen, kaydedilen görüntüler belirli bir uyuma göre düzenlenerek kurgulanma işlemi sağlanmakta ve ortaya izlenebilecek bir görsel sanat çıkmaktadır. Bir diğeri ve bu tez kapsamında üzerinde en çok durulacak anlamı ise, hayal gücünde, düste oluşturulan, tamamı veya bir kısmı gerçeklere dayanmayan hayali bir varlık olan olay, eser olarak geçmektedir. Kurguların genelinin hayali olabileceği gibi gerçekçi kurgular da bulunabilmektedir. Gerçek hayatta yaşanabilecek ihtimaller barındıran, gerçek hayatta gerçekleşmesi ihtimal bile olmayan, gerçekte yaşanabilirliği hayal edilebilen kurgulamalar yapılabilmekte, bu bağlamda da kurgular, gerçekçi, yarı kurgu ve gerçekçi olmayan kurgu olarak ayrılabilir. Gerçekçi olmayan kurgu olarak ayrılabilir.

Sinema da kurgunun ortaya çıkması bir rastlantı sonucu oluşmaktadır. Georges Méliès, Place de l'Opéra filmi esnasında çekim yaparken bir anda kamerası durarak görüntü kaydetmemeye başlamaktadır. Bu esnada çevrede yaşananlar normal seyrinde akmaya devam etmektedir. Belirli bir sürenin ardından kameranın tekrar çalışarak görüntü kaydetmeye devam ettiği gözlemlenmektedir. Sürecin sonunda Méliès, görüntüleri işlerken bir kadının bir erkeğe, bir otobüsün bir cenaze arabasına dönüştüğünü görmektedir. Kameranın bir anda durması, günlük akışın devam etmesi ve sonra kameranın tekrar çalışmaya başlaması sonucu sinemada ilk kurgu ortaya çıkmaktadır. Méliès bu şekilde kendiliğinden kurgulanan çekimde hareketli görüntülerin ne denli kapasiteye sahip olduğunu gözlemlemektedir (Cengiz, Asiltürk, 2008). Sinemada kurgu, gerçek olmayanı göstermenin en kullanışlı biçimlerindendir. Gerçeklikte bulunabilmesi imkânsız bir nesnenin, durumun, olay öyküsünün film üzerinden kurgusu sağlanarak gerçekte varmış gibi bir algısı yaratılabilmektedir. Bu bağlamda kurgu ve algı da birbirleri arasında disiplinler arası bir bağlantıya sahip olmaktadır.

Sinema sanatında yapılan her türlü kurgular ve algılar izleyiciye genellikle mekânlar üzerinden aktarılmaktadır. Ancak, sinema da mekânların kullanım yoğunluğu ve sahneler de ön plana çıkarılma durumları her zaman aynı oranda

olmamaktadır. Bu doğrultuda kimi zaman mekân yalnızca görüntünün arka planında, flu şekilde fon olarak kullanılmaktadır ve yalnızca boşlukları dolduran bir dolgu malzemesi görevinde bulunmaktadır. Kimi zaman, hikâyeyi destekleyen ve tamamlayıcılığını sağlayan bir görev üstlenmektedir, kimi zaman ise hikâyenin başrolü olacak kadar ön planda kullanılmaktadır (Beşışık, 2013).

Bir filmde mekân kurgusunun oluşturulmasında mekân içerisinde yaratılan alanların çeşitli anlamlar yarattığı gözlemlenmektedir. Bu yaratılan alanlar içerisindekilerden biri de mekân da boşluk alanıdır. Mekân kurgusunda boşluk kavramının oldukça büyük önemi bulunmaktadır. Mekânı var eden içerisinde boşluklardır ve bu neden ile boşluk olmadan mekânın varlığı düşünülemez bir durumdur. Mekân kurgusunu oluştururken de mekân içerisinde yaratılan boşluklar, duvarlar, kullanılacak renkler, ışık ve gölgelemeler gibi birçok etken mekân kurgusunun oluşturmada rol oynamaktadır.

Mekânların kullanım ve gösteriliş biçimleri kurguya göre değişiklikler göstermektedir. Örneğin, My Uncle filmli incelenecek olursa, bu filmde sesli bir diyalog bulunmamaktadır. Mimarlık ve mekân incelemesi adına oldukça güçlü bir örnek olarak bulunan 1958 Jacques Tati yapımı bu filmde tüm eleştiriler özellikle modernizme ve hızlı tüketim toplumunun gerekli gereksiz bir teknoloji ile donanmış modern mimari evlerde yaşayanlar üzerine olmaktadır. Aynı zamanda kendisi de mimar olan Tati, sinemada mekân kurgusunu ve mekân kurgusu üzerinden algıyı izleyiciye doğru bir biçimde geçirmeye başarabilmektedir. My Uncle filminde kurgulama mekânlar üzerinde güçlü bir algı göstermektedir. Hiçbir diyalogu bulunmayan ve siyah beyaz olan film de bir grup insan çok zenginken bir grup insan aşırı fakirliği yaşamaktadır. Film içerisinde ayrılan duvar ile bu iki yaşam tarzı da izleyiciye sunulmaktadır. Film içerisinde, Bay Hulot'un evi, evinin merdivenleri, kübik absürt bir biçimde kolaylıktan uzak olan teknoloji ile bütünleşmiş bir ev, savaş sonrasında kalan kalıntıları anlatan sahneler, ev içerisinde bulunan hayatı kolaylaştırmak adına yapıldığı düşünülen ancak modernizme uyum sağlamak dışında hiçbir kolaylık sağlamayan birçok teknolojik ürün ve ev içerisinde ki yaşam üzerinden verilen eleştirilerin hepsi mekânların iyi bir şekilde kurgulanması ile ortaya çıkmaktadır.

4.4.1. Mekân Kurgusu Üzerinde Teknolojinin Etkileri

Mekân kurgusu filmin yönünü belirlemekte de rol oynamaktadır. Gerçek mekânlar üzerinden kurgu ve kurgulanmış mekânlar üzerinden kurgu olarak ikiye ayırarak olunursa teknolojinin etkilerinin de farklı amaçlarla incelenecek olmasına olanak sağlanabilmektedir. Mekânı kurgularken yapılan taslaklar, hayal güçleri vb. durumların yanı sıra mekân kurgusunda teknolojinin de yeri yadsınamaz bir önem taşımaktadır. Gelecek mekânların tasvirleri ve kurguları yapılırken teknoloji konuya direkt adapte edilmektedir. Teknolojinin olmadığı bir gelecek mekân tasviri düşünülememektedir. Teknolojinin hızla büyümesi ve bireyler üzerinde bıraktığı etkileri, yönetmenler, senaristler, kurgucular mekân ile bağdaştırarak birey-mekân ilişkisi bazında teknolojinin etkilerinin incelemelerini yapmakta ve daha sonra uygulamaya geçmektedir.

İzlenilen ve teknolojinin gelişiminin oldukça hissedildiği filmlerde özellikle iç mekânlar da kullanılan renklerin beyaz ve açık gri olduğu gözlemlenmektedir. Teknolojinin getirdiği kolaylığa vurgu yapılmak üzere mekânlarda daha ferah işlerin daha kolay halledilebildiği tasvirler ve kurgular göze çarpmaktadır. Bir mekânın kurgulanırken kullanılan renklerinde teknolojinin etkisi bulunabilmektedir.

Teknolojinin etkilerinin ütopya veya distopyalar üzerinden incelenmesi ele alındığında mekân kurgusuna entegre edilmiş bir teknoloji ya harikalar yaratarak dünyayı kurtarmaya gidecek ütöpik evrenler sunmakta ya da (genellikle) fazlaca kullanımı sonucu veya kötü insanların eline geçmesi sonu felaket senaryolarıyla çeşitli distopik örnekler elde edilebilmektedir. Mekânın konu bazlı kurgulanmasında teknolojinin etkileri bulunduğu gibi bir de mekân da kurgulama işlemi yapılırken teknolojinin çeşitli etkileri bulunabilmektedir. Bunlar kurgu yapılırken, sahnelerin birbiri ile geçişleri kısıtlıkları uzunlukları hızları ayarlanırken kullanılan teknolojik unsurlar. Tez kapsamınca teknolojinin fiziksel etkilerinin yanı sıra mekânın kurgusunda ne gibi etkilerinin olduğu incelenmektedir. Mekânın kurgusunda mekânın ne mekânı olduğu da farklılıklar taşımaktadır. Örneğin bir ev mekânında teknolojinin etkileri oldukça fazla gözlemlenebilmektedir. Ev kapsamında teknolojinin kullanıldığı birçok farklı unsur bulunmaktadır. Gelişen yeni çağ, dijitalleşme ve ekranların uygulanması ile de mekânlarda ki kurgular bunlar üzerinden olmaya gitmektedir.

5. BLACK MIRROR DİZİ İNCELEMESİ

İnsanların aydınlanma adına ilerleme üzerine gelişen fikirleri 18. Yüzyıldan beri eleştirilmeye devam etmektedir çünkü bu aydınlanma düşüncesi ile istenilen ütopyalardan ziyade, istenmeyen distopyalar ortaya çıkmaya başlamaktadır (Çelik, 2020). Black Mirror dizisi de tam bu alanda kendi varlığını hissettirmektedir. 2011 yılında yayınlanmaya başlayan ve popülerliği hızlı bir ivme kazanan dizi, 2012 yılında en iyi dizi dalında ödül almıştır. Ardından 2015 yılında Netflix ile anlaşarak bütün yayın hakları satılmıştır ve daha fazla izleyici kitlesine ulaşılmıştır. 10 yıldır (2011-2021) 5 sezonu ve 22 bölümü bulunan dizinin 1 tane de interaktif bir biçimde izlenilen konusu ile paralel filmi bulunmaktadır. Black Mirror dizisi teknolojinin ilerlemesi üzerine oluşabilecek olumsuz gelecek senaryolarından bahsederken ve bunlarla ilgili kehanetler üretirken bir yandan da bu gerçekleşen sistemin içerisinde bizim nasıl bir rol oynadığımızı ve teknoloji ile ilişkimizi anlatarak bize farklı bir akılcı düşünme fırsatı sunmaktadır (Yağcı Aksel, 2021). Black Mirror, üretilen gelecek kehanetlerinde distopik evrenlerin sebeplerinin gelişmekte olan teknolojiler ve yaratılan yeni yaşam alanlarının yanı sıra insanın bizzat kendisi olduğunu da bölümlerinde vurgulamaktadır.

Black Mirror dizisinde konu alınan her durum ve incelenecek olan epizotların her biri çoğunlukla şu anın somut gerçekliği ile uyuşmamaktadır. Bu sebeple dizi bölümleri bugünden öte bir tutum sergilemektedir Her bölümü birbirinden farklı bir film gibi olan disiplinlerötesi bir dizge sunmaktadır (Aşılıoğlu, Kına, 2021). Diziye ilk giriş aslında hem dizinin adı hem de afişi ile ortaya çıkmaktadır. Dizinin adı olan “Kara Ayna” dijitalleşen ekranların insan yaşamının her alanında bulunduğu ve bu aktif olmadığı zamanlarda bulunan siyah ekranlarını betimlemektedir. Ayrıca bu ekranların siyah olması sebebi ile de eğer o an ekran aktif kullanılmıyorsa, kullanıcının kendini gördüğü bir ayna benzetmesi de yapılmaktadır. Afişi değişkenlik göstermekte ancak kırık ayna efekti gösterilmektedir. Kimisine göre de dizinin adı, teknolojinin etkisi ile dünyanın, geleceğin karanlık bir evrene gidecek olmasını sembolize ettiğini belirtmektedir. Dizinin yönetmeninin de bu konuyla ilgili fikri, dijital siyah ekranların insanın her an her yerinde bulunması ve bu ekranların insan hayatında baskın ve çoğunluklu tehlike yaratabilecek unsurlarda etki yaratması yönünde bulunmaktadır.



Şekil 5.1. Black Mirror afişi

Kaynak: (Black Mirror dizisinden alınmıştır, 2021)

5.1. Black Mirror Distopyası

Black Mirror epizotlarının her birinde farklı kurgular, mekânlar, karakterler ve konular izleyiciye sunulmaktadır. Konuları bakımından, suç, siyaset, güvenlik, psikanaliz, bağımlılık, dijitalleşme, teknoloji, sanal gerçeklik, arttırılmış gerçeklik, nesnelerin interneti, yeni medya, yapay zekâ, hatıralar, mahremiyet gibi pek çok unsuru ele alan Black Mirror dizisi gerek konuları bakımından gerekse öngördüğü dijital toplum kehanetlerinden, bölümlerinde geleceğin olumsuz yönde ilerleyeceğini ele almaktadır. Genel bir manada dizi, teknoloji ve yeni medyanın insan yaşamında ve toplumsal yapıda getirdiği karmaşıklık ve ortaya çıkarttığı değişime eleştirel bir analiz yapmaktadır (Özdemir, 2021).

Black Mirror, iletişim amacıyla kullanılması gereken araçlarla, toplum ve kitlelerin nasıl manipüle edildiğini ve toplumsal düzende yaşamı dönüştürmede nasıl belirleyici bir güce dönüştüğünü ve buna ek olarak teknoloji ile modern akılsallığa sahip olan bireylerin teknoloji ile buluşması sonucu etkilerini ele alan ve göstermeye çalışan bir distopik kurgudur (Çelik, 2020). Black Mirror distopyasında ele alınan konular teknoloji odaklı olmaktadır. Teknolojinin ileri boyutları ve bu durumun insan hayatını etkisi altına alması ile süregelen epizotlarda, insanların kendileri ve mekânlarda değişime uğramaktadır. İnsanlar zamanla gerçek mekânlardan uzaklaşarak sanal mekânlara yönelmeye başlamaktadır. Gerçeklikten uzaklaşan bu evrenler insan yaşamı için, tekinsizlik, bilinmezlik, mahremiyet vb. durumları

yaratmaktadır. İnsan yaşamı gerçek bir yaşam olduğunda anlam kazanmaktadır. Sanal bir evren içerisinde yaşamak insanları gerçek hayattan kopartarak yalnızlaştırma çabası yaratmaktan başka bir şey olmamaktadır. Dizi boyunca teknoloji bağımlılığı ve bu gibi durumları konu alan dizi de güçlü bir distopya örneği oluşturmaktadır. Buna nazaran teknoloji ve iletişim kaynakları doğru kullanıldığı takdirde her ne kadar insan hayatını kolaylaştırıyor olsa da insanları bir araya getirebilme ve paylaşımlar yapabilme imkânı sağlıyor olsa da bunların ciddi kaygılar yaratıyor olabilmesi de kaçınılmaz olmaktadır. İnsanlar gerçek bir mekân ve ortamın içerisinde yaşamak dışında sanal bir ortamda, sosyal medya da yaşamaya başladığı takdirde, normal hayatı yaşamaları, çevrelerinde olup bitene duyarsızlaşmaların ya da aksine fazla duyarlılaşmanın yanı sıra yaşanan sosyal mecra içerisinde, gerçek dışı var olmayan algıları yaratmaya yönelik çarpıtılmış görseller paylaşmaya başlamaktadır.

Black Mirror distopyasında öngörülen veya bir gelecek teknolojisi kehaneti olarak sunulan teknolojik ürünlerin bazıları, dizi bölümlerinden sonra günümüzde de kullanılmaya ortaya çıkmaya başlamaktadır. Örneğin, “The Entire History of You” bölümünde, kulak arkasından yerleştirilen bir çip ile insanların yaşadıkları her durumu kaydetmeleri ve gözlerinden yansıtarak bunu tekrar tekrar izleyebilmeleri imkânı sağlanmaktadır. Bu çip sayesinde, insanlığın doğasında olan unutma eylemi ortadan kaldırılarak insan dışı özellikler ile mekânikleşmiş ve hatıra, anı, hafıza kavramları boyut değiştirmiş olacaktır. Bu bölümde kullanılan çip ve anı kaydetme özelliği Google tarafından “Google Glass-Grain” şeklinde günümüzde insanların hayatların de var olmaktadır. Sanal gerçeklikle oynanılan oyunlar, kişi analizi yapılarak yapay zekâ kullanılması sonucu insan gibi cevap veren robotik mekânikler gibi birçok teknolojik unsur kehanetlerin gerçekliği doğrultusu konusunda kaygılar yaşatabilmektedir.

5.2. Black Mirror Bölümleri Üzerinden Teknoloji Kurgusu ile Distopik Mekânlar Analizi

Bu bölümde mekânlar analizi, Black Mirror dizisinde teknolojinin gelişmesi ile değişime uğramış mekânları ele almakta ve dizi içerisinde mekânlar üzerinden farklılıklar görünen bölümler incelenmektedir.

5.2.1. Fifteen Million Merits – On Beş Milyon Hak / Ekranlar Hücresi

Dizinin 1. Sezon 2. Bölümü olan Fifteen Million Merits bölümü distopik bir bilim kurgu filmini andırmaktadır. Bu bölümde, insanların robotlaşması ve monotonluk üzerine yaşaması, hayatlarını devam ettirebilmek adına çalışmak zorunda bırakılması (pedal çevirerek) ve gerçek hayattan, dış dünyadan tamamen soyutlanarak yalnızca ekranlar içerisinde yaşamaya bırakılması ele alınmaktadır. Medyanın hâkim gücünün üstünde durulduğu epizotta, hakimiyetinin devamı adına insanların devamlı enerji üretmeleri, üretemeyenlerin dışlanması da konu alınmaktadır. Her saniye ekranlara bağımlı yaşayan bireyler, insani özelliklerini git gide kaybetmekte ve sanal bir yaşamın parçası haline gelmeye başlamaktadır.

Fifteen Million Merits bölümünün ilk karesinde bizleri baş karakter olan Bing'in her tarafı dijital ekranlarla kaplı içerisinde yalnızca bir yatak bulunan odası karşılamaktadır. Oda yalnızca bir tavan, bir zemin ve dört yanı ekranlarla kaplı, penceresi dahi olmayan bir odadır. Tamamıyla dış dünyadan koparılmış bir düzende yaşanan bu oda içerisinde, ilk sahne de ekran da bir horoz belirmekte ve güneş ışığı ile sabah olduğu hissiyatı verilmektedir. Teknolojinin etkisi ile sanallaşan mekân, gerçek hayattan koparılmış insanların ekranlar üzerinden gerçekliği yaşamaları üzerine sunulmaktadır. Sabah olduğunda odanın içerisinde bulunan 4 duvar ekran da güneş ışığı ve birde horoz belirmekte ve horoz uyandırma alarmı göreviyle ötmeye başlamaktadır. Ekranlardan sunulan sanal güneş ışığı sayesinde de odanın içerisi ışıklandırılmaktadır. Böylece sabah olduğunu anlayan karakter uyanarak, el hareketliyle horozu kovmaktadır. Bireyin dönüşen mekân ve teknoloji ile ortaklaşarak ilerleyen değişimi daha ilk sahneden oldukça net hissedilmektedir. Üst sınıf insanların yaşam alanları farklılık göstermektedir. Oradaki sanal ekranlar da gösterilenler daha gerçekçi bir görüntüdeyken, alt sınıfta yaşayan insanların (Bing gibi) gördükleri sanal görüntüler (ağaç, horoz vb.) avatar şeklindedir. Sanallık üzerinden sınıfsal ayrımın da bulunduğu gözlemlenebilmektedir.



Şekil 5.2. Bing'in ekranlarla çevrili odası

Kaynak: (Black Mirror dizisinin Fifteen Million Merits bölümünden alınmıştır, 2021)



Şekil 5.3. Bing'in hücreyi andıran odası

Kaynak: (Black Mirror dizisinin Fifteen Million Merits bölümünden alınmıştır, 2021)

Mekân içerisine bakıldığında oda bir hapisane hücrelerini andırmaktadır. Bing'in yaşam alanı olan, ev diye nitelendirilebilecek olan bu mekân aslında evin sıcak ve sahiplik hissiyatı oluşturabilecek bir yuva kavramından oldukça uzak olduğu gözükmetedir. İnsanların ekranlar ile olan hapis hayatı, bu oda mekânının bir hapisane hücrelerine benzetilmesiyle benzerliği yansıtmaktadır.

Teknolojinin yarattığı etkilerin, bireyin yaşamında yıkıcı olması üzerine bireylerin yalnızlaşması ve yalnızlığının, yaşam alanları olan mekânı da dönüştürdüğü yani konut olarak ele alınan mekânın insani bir yaklaşımdan uzak, küçük hapisane hücresine benzer bir duruma evirildiği bir hal ele alınmaktadır (Ünver, 2020).

Epizotun dünyasında, küçücük odalarda yaşayan bireylerin gün boyu hayatlarını karşılayabilmek için yaptıkları her ihtiyaçta dijital puanlarından harcama yapmaları gerekmektedir. Bu dijital puanları biriktirmek, gün boyu pedal çevirerek elde edilmektedir. İlk temel ihtiyaç olarak yemek yemek, tuvalete girmek, duş almak gibi durumlar için dâhi dijital puanlarından harcamaları yani bir başka deyişle sanal para ödemeleri gerekmektedir. Hücre tipi odaları konut diye düşecek olursak, konut içerisinde ayrımı bulunan, mutfak, banyo, yatak odası gibi alanların ve özelliklerinin bu epizotta teknolojinin getirdiği gelişimlerle evrilmiş tek bir mekâna dönüştüğü gözlemlenmektedir.



Şekil 5.4. Bing'in el hareketiyle ekranların kararak banyo alanına geçişi

Kaynak: (Black Mirror dizisinin Fifteen Million Merits bölümünden alınmıştır, 2021)

Bireyin yattığı, oyun oynadığı, duşa girdiği, yüzünü yıkadığı, dişlerini fırçaladığı, bir şeyler izlediği kişisel bakım ve ihtiyaçlarını giderdiği mahrem alanlarının tipi ve özelliği aynılıktan ibaret olmaktadır. Bu durum birey ile mekân arasında kopukluklar yaratmakta ve aidiyet duygusunun ortadan kaldırabilmektedir. Yaşanılan bir mekândan çok izlenilen bir mekân yaratımı bireyin gerçeklikten uzaklaşması ve makineleşmesi durumunu ortaya çıkarabilmektedir.



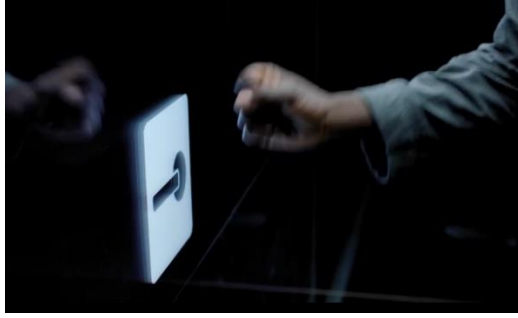
Şekil 5.5. Bing'in banyo alanı

Kaynak: (Black Mirror dizisinin Fifteen Million Merits bölümünden alınmıştır, 2021)

Odadan bir anda ekranların kararması ile banyo alanına geçilmektedir. Banyo mekânına girildiğinde karakterin duş aldığı yerdeki ıslaklık detaylarından belli olmaktadır. Daha sonra ayna gibi gözüken ama akıllı bir ekran olan ekrandan seçimler yaparak birey kişisel ihtiyaçlarını karşılamaktadır. Örneğin bu ekrandan dişlerini fırçalamak için yapması gereken el hareketleri bulunmaktadır. Bing, elini baş parmağı yukarıda, işaret parmağı düz ve diğer parmakları kapalı bir şekilde ağzına yaklaştırarak ne kadar macun istediğini belirtecek şekilde işaret parmağını ileri geri hareket ettirir daha sonra fırçasını alarak ekranın altında bulunan otomatik macun gelen yere doğru tutar ve bu macunun miktarı için harcadığı bir dijital puan bulunmaktadır. Bu dijital puanlar kişisel, gündelik işler için ve aynı zamanda ansızın çıkan reklamları atlamak için de kullanılabilir. Aksi halde her yeri sarmış durumda olan devamlı halde gösterilen reklamlar, eğlence programları, ünlüler ve pornografi söylemsel olarak tekrarlanmakta ve anında izlemek durumunda bırakılmaktadır (Kayın, 2021).

Banyo mekânı incelendiğinde, dizinin ismi ile uyumlu kapkara birçok ayna/ekran göze yansımaktadır. Yatak odası olarak tabir edilebilecek tek yataklı bir hücreden direkt simsiyah ekranlı bir başka hücre görseli görüldüğünde buranın banyo olduğu yalnızca el yıkama alanı ve yerdeki ıslaklıklardan belli olmaktadır. Bir konutun yuva olması algısı üzerinde hiçbir hissiyat bulunmamaktadır. Epizotun daha ilk bölümü mekânları ile mekânlar ile insan ilişkisi açısından izleyiciye görsel anlamda bir hapishane unsurunu çağrıştırmaktadır.

Kişisel herhangi bir dokunuşun bulunmadığı dar bir oda, tek tip kıyafet ve insanların bunu yaşamaya mecbur bırakılması bir çeşit hapisane türü olarak adlandırılabilir. Bu hapishanenin duvarları ekranlardan oluşmaktadır. Bu evren bize şunu söylemektedir: Günümüzde görsellik üretmek amacı ile üretilen teknolojiler neredeyse görünmezleşmiştir (Kayın, 2021).



Şekil 5.6. Bing'in odadan çıkış ekranı



Şekil 5.7. Asansör

Kaynak: (Black Mirror dizisinin Fifteen Million Merits bölümünden alınmıştır, 2021)

Bing'in odasından pedal çevirme alanına gitmek için çıkması gerektiğinde ekranda bir dijital kapı kolu belirdiği görülmektedir. Bu kapı kolu yatak odasından, banyo alanına geçerken gösterilmemektedir (Şekil 5.6.). Bu durumda banyo ile yatak odasının aynı oda olup yalnızca ekranların değişerek sanal bir kurmaca değişkenliği gösterdiği fikrini ortaya çıkarmaktadır. Bing, sanal kapı kolunu gerçek bir kapı kolu tutar gibi hareketle açmaktadır. Bu tarz sanal hareketler bir süre sonra özgün hareketlerin, gerçeğinde nasıl yapıldığının unutulmasına sebep olmaktadır veya tam tersi olarak düşünülürse, gerçekte var olmayan hareketlerin sanal ve dijital unsurlarla ortaya çıkması yeni hareketlerin varlığını oluşturmaktadır. Örneğin, telefon vb. araçlarda ekran büyütme hareketi, ekranı aşağı, yukarı hareket ettirme hareketi vb. hareketler dijital ürünlerin hayatımıza girmesi etkisi ile ortaya çıkmaktadır.

Karakterlerin pedal çevirmeye gitmek için asansöre bindikleri sahne izleyiciye sunulmaktadır (Şekil 5.7.). İlk olarak asansör sahnesi yukarıdan ve ters bir açı ile verilmektedir. Buradan insanların makine gibi simetrik ve hizalı bir şekilde konumlandıkları göze çarpmaktadır.



Şekil 5.8. Pedal çevirme alanı

Kaynak: (Black Mirror dizisinin Fifteen Million Merits bölümünden alınmıştır, 2021)

Modern kapitalist iktidar için çalışma merkezi önemlidir ve pedal çevirmek elbette ki çalışma ilişkilidir. Ancak bu çalışma işinin bir üretkenliği bulunmamaktadır. Tek üretkenlik kendi hayatımızı sürdürebilmek adına yeterli olandır (Kayın, 2021). Pedal çevirmekteki amaç, kinetik enerjiyi üretmektedir. Teknolojinin ve mnedyanın hakimiyetinin devam edebilmesi adına sağlıklı insanların bu işi yapıyor olması gerekmektedir.

Her bir pedal çevirme alanında bisikletlerin önünde ekranlar bulunmaktadır. Her gün pedal çevirirken bire4ylerin bu ekranlara bakması zorunlu halde bırakılmaktadır. İnsanların kendilerini sorgulamaması, isyan etmemesi adına kendileirnden soyutlanması ve belirli bir sanallığa kapılması gerekmektedir.

Bu nedenle çalışırken karşısında bulunan ekranlar, bireyleri kendisinden uzaklaştıracak eğlenceği sunmaktadır.



Şekil 5.9. Bing ekrandan izlencesini seçerken



Şekil 5.10. Bing ve kendi avatarı

Kaynak: (Black Mirror dizisinin Fifteen Million Merits bölümünden alınmıştır, 2021)

İstenilen eğlence türüne göre, şov programları, enstürman çalma izletileri, ünlüler ya da bireylerin kendi avatlarıyla dışarıda bisiklet sürüyormuş izlenimi yaratan sanal görseller gibi izlenceler açılarak pedal çevirilme sırasında bu görseller izlenilmektedir.

Her karakterin ekranlarda kendilerini temsil edebilmeleri adına bir sanal avatarı bulunmaktadır. Kişiler kendi avatarlarını, değiştirebilmekte ve yine ekranlar aracılığı ile oradaki yaşamları boyunca tek yapabildikleri kişiselleştirmeyi avatarlarına uygulayabilmektedir. Bir birey olarak yapabildikleri kişiselleştirmeler yalnızca sanal olarak sınırlandırılmaktadır. Bireylerin kendilerini özel hissetmelerine bile yalnızca sanallık üzerinden izin verilmektedir (Çebi, 2019).



Şekil 5.11. Bir karakterin sanal avatarını kişiselleştirmesi

Kaynak: (Black Mirror dizisinin Fifteen Million Merits bölümünden alınmıştır, 2021)

Sanal avatarlarının saçından, kıyafetine, yüz tipinden, ten rengine kadar her şeyinin kişiselleştirilebilmesi ve bireylerin bu durumdan haz alıyor olması teknolojinin toplumu gerçeklikten ne kadar uzaklaştırdığının bir başka kanıtı olarak ortaya çıkmaktadır. Kendi gerçek yaşamlarında, kendilerine herhangi bir kişiselleştirme ve özelleştirme yapamıyorken sanal avatarlarına yapabiliyor oluşları ve bunun için gün boyu pedal çevirerek kazandıkları dijital puanları harcamaları bireyler ile ekranlar arasında bağın güçlenmesini ve bağını da korumaktadır. Çünkü bireyi birey yapan ve özelleştiren kendi kişiliği ve kişileştirdikleridir. Ancak teknoloji ve ekranlarla sarılı hapisane de bu yalnızca sanal bir ortamda mümkün kılınmakta ve alsında bireyin ihtiyacı sanallık ile giderilmeye hatta bağılılık kurulmaya çalışılmaktadır.



Şekil 5.12. Sarı kıyafetli işçiler



Şekil 5.13. Bing sarı kıyafetlileri vururken

Kaynak: (Black Mirror dizisinin Fifteen Million Merits bölümünden alınmıştır, 2021)

Çalışmak adına bedenen bir efor ve güç harcanmalıdır. Bu çalışma gücü yalnızca güçlü ve sağlıklı bedenler için mümkün olmaktadır ve eğer bu bir üretkenlik işi ise üretkenlik için bu işi yapamayacak olanların dışlanması gerekmektedir. Tüm bireylerin kıyafetleri aynı renkte olmaktadır. Herkes gri rengine tek tip kıyafete sahiptir. Rengin gri olarak seçilmiş olması tek düzeligi, nötrlüğü ve bu nötrlük içinde ki monotonluğu, sıkıcı hissiyatı geçirmek ve algı da o insanların alt sınıf tabakaya ve ekranlara karşı köleleştirilmiş olduklarına değinmek için olmaktadır. Foucault'un bahsettiği gibi, disipliner iktidar normalde normal olmayandan, deliyi aklı başında olandan, sağlıklıyı sağlıksızdan sürekli ayırmaktadır (Akt: Kayın, 2021). Bu epizotta da her gün çalışarak sağlıklı pedal çevirip, enerji üretebilen insanlarla, pedal çeviremeyen, yorulan, hasta olan insanlar ayrıştırılmaktadır. Bu ayrım kıyafetler üzerinden belirginlik yaratmaktadır. Sağlıklı çalışabilen işçiler gri kıyafetler giymekte, günlük rutin olarak pedal çevirmekte ve kendi ihtiyaçlarını karşılayabilmektedir. Hastalıklı, kilolu sağlıksız olan pedal çeviremeyen bireyler ise sarı renkli kıyafetler giydirilmiş yalnızca temizlikle ilgili görevlendirilmiş işçilerdir. Sarı renk algısal olarak hastalığı çağrıştırmada da etkilidir. Buna nazaran epizotta da sarı kıyafetli insanlara işe yaramaz, hastalıklı gözüyle bakılmakta ve o insanlar diğerleri tarafından dışlanmaktadır. Yani aslında en alt tabakalı insanlar sarı kıyafetli olanlardır. Ekranlarda izlenen eğlence programlarında, odalarda oynanan sanal oyunlarda, öldürülen, dalga geçilen, üzerinden eğlence yaratılan unsurlar yine sarı kıyafetli temizlik işçileri olarak sunulmaktadır (şekil 5.12.).

Pedal çevirme alanı büyük bir alanı oluşturmaktadır. Bireylerin yemek yediği, ihtiyaçlarını giderebildiği alanlarda burada bulunmaktadır. Akşam günlük rutin iş bittikten sonra herkes odalarına çekilmektedir.



Şekil 5.14. Pedal çevirme alanı gece

Kaynak: (Black Mirror dizisinin Fifteen Million Merits bölümünden alınmıştır, 2021)



Şekil 5.15. Pedal çevirme ve ihtiyaç alanı

Kaynak: (Black Mirror dizisinin Fifteen Million Merits bölümünden alınmıştır, 2021)

Genel olarak bu mekân çalışma ve iş yeri algısı ile bağdaşmaktadır. Bu bağlamda incelendiğinde mekân içerisinde gri ve tonları kullanılmaktadır. Ekranlar ve pedallardan başka kullanılabilen hiçbir alanın olmaması insanları antisosyal bireylere döndürme konusunda büyük rol oynamaktadır. Akşam olduktan sonra ışıklar kapanır ancak ekranlar her zaman açık kalmaktadır. Mekân içerisinde, tavanların beyaz ışıkları ve geri kalan her yerin gri kalması, işçilerin kıyafetlerine kadar her yerde gri kullanılması ciddiyeti, hareketsizliği ve karamsarlığın göstergesi olmaktadır. Teknoloji ve ekranların getirisi ile mekânlar hissizleştirilmiş ve insanlar robotlaştırılmıştır.

Çalışma mekânı olarak yaratılmış olan bu mekânlar ile dünyada sistemi sürdürülen çalışma kampları bağdaştırılabilmektedir. Çalışma kamplarında suçlulara, cezaları, çalıştırılarak ödetilmektedir. Bir nevi zorunlu bir mahkumiyet işi mecbur kılınmaktadır. Bu dizide de çalışma alanları ve insanlara ceza olarak (pedal çeviremeyen obez insanlara verilen temizlik işi) yine bir iş verilmesi izleyenlere çalışma kamplarını hissettirmektedir.

Dizi bölümleri ilerledikçe hapishane algısı, ekranlara hapis olma durumu daha da artmaya başlamaktadır. Bing, ekranda çıkan reklamı izlemek istemediğinde ve bu durum karşısında gözlerini kapattığında sistem bu durumu algılayarak uyarı vermekte ve bir anda ekranların hepsinde kırmızı ışıklar yanarak sinyaller yanmaya başlamaktadır: “Resume Viewing” (izlemeye devam et).

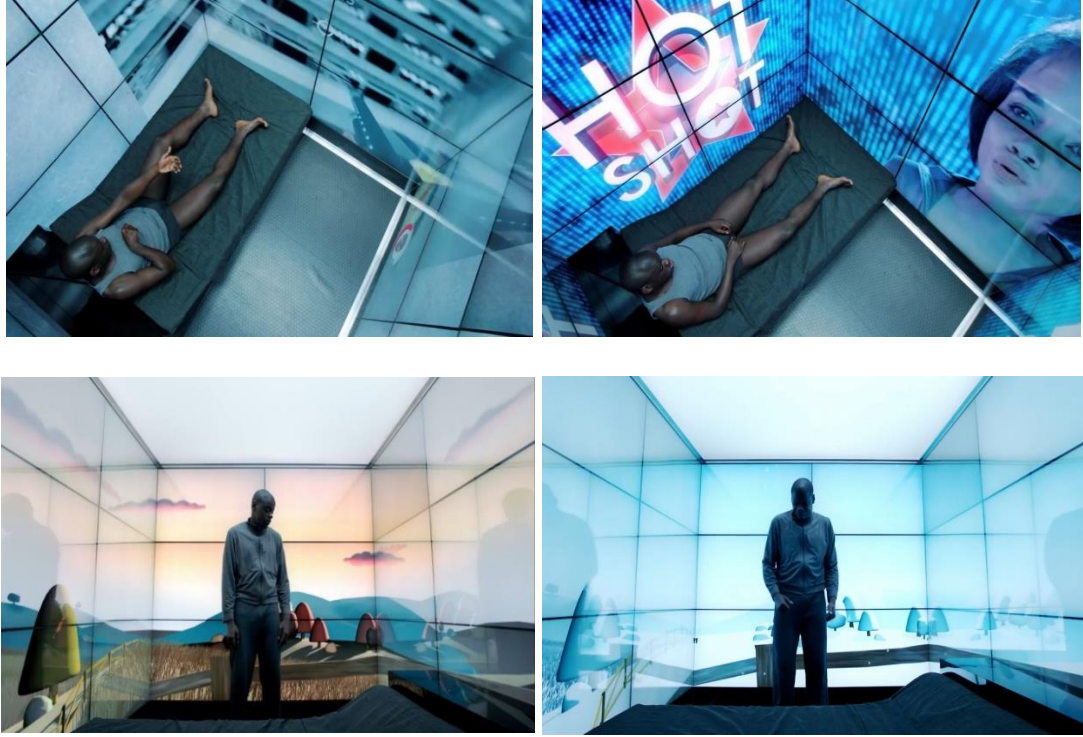


Şekil 5.16. Bing çıkan reklamı izlemek istemediğinde sistem uyarı veriyor

Kaynak: (Black Mirror dizisinin Fifteen Million Merits bölümünden alınmıştır, 2021)

Mekân içerisinde, karakterin gözlerini kapattığını, ekrana bakmadığını algılayan bir gözetleme sisteminin mevcutluğu ve mahremiyet alanının hiçe sayılması göze çarpmaktadır. Mekânın kişiselleştirilememesi ve sürekli izlenilmesi güvenilirlik kapsamında da oldukça rahatsızlık yaratmaktadır. Tekil ya da çoğul farketmeksizin ancak total göz her şeyi görmektedir. Bir yasadan veya kuraldan şaşmayı hemen tespit etmekte, mahkumu sistemin kurallarına uydurmaya zorlamaktadır. Bu kurallara uyulmadığı durumda ise bir hak ve mülkiyet olan “özgülüğün” inşa edildiği dijital puanların azaltılması ile tehdit etmektedir (Kayın, 2021). Bir şekilde izlendiğini

anlayan karakter, ne şekilde olduğu önemsenmeden sistemeye ayak uydurmak zorunda bırakılmaktadır çünkü bunun dışında davrandığı anormallikler veya sapmalar da sistem tarafından fark edilebilecektir. Mekân içerisinde teknolojinin bu hakimiyeti, bireyi de sistemin bir parçası haline getirmeye mecbur bırakmaktadır. Reklamı izlemek istemen Bing, ya gözlerini açacak ve ekrana bakmaya devam edecektir ya da dijital puanlarından ödeme yaparak reklamı direkt atlayacaktır.



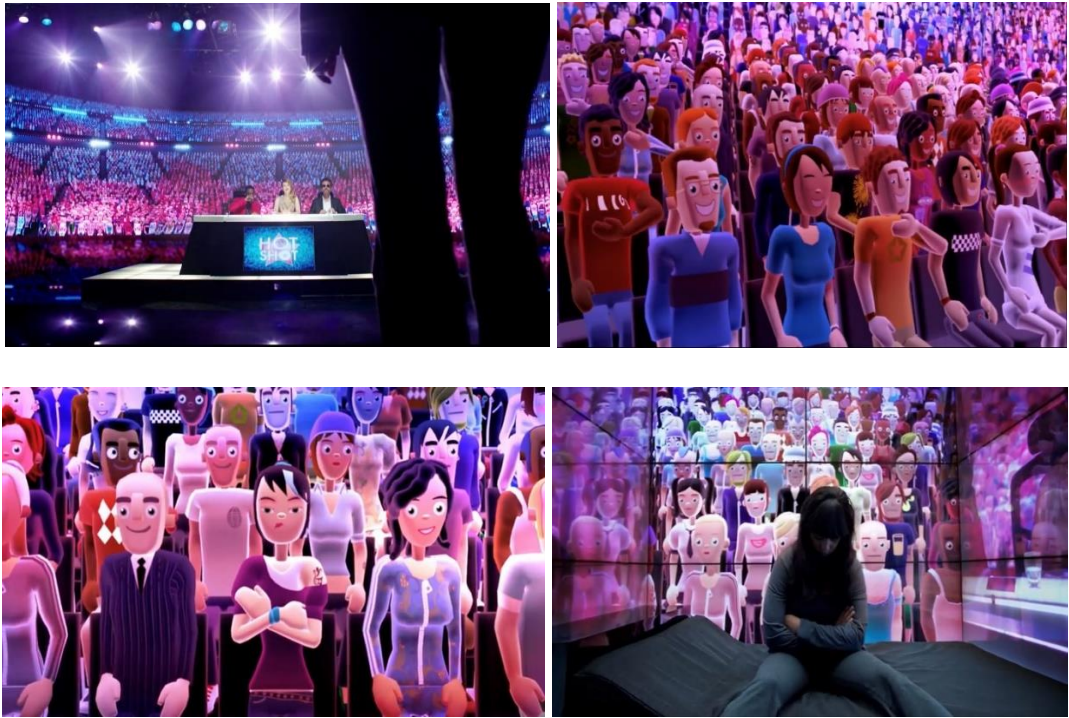
Şekil 5.17. Bing'in odasının ekranlarında yansıyan görseller

Kaynak: (Black Mirror dizisinin Fifteen Million Merits bölümünden alınmıştır, 2021)

Odanın içerisinde ekranlarda tek kişiselleşme Bing'in isteği yönünde görselliklerin ekrana getirilmesi olmaktadır. Özel alana tam anlamıyla izin vermeyen sistem yine varlığını hatırlatarak ara ara reklamlar girmektedir. Reklamların bu kadar sık gösterilmesinin bir başka ve dizinin orta noktası olan unsur hot shot programıdır. Bireyler epizotun da adı olan fifteen million merits'i yani on beş milyon dijital puanı toplaması durumunda bu programa katılım sağlayabilecektir. Bu programda karakterler yeteneklerini sergilemekte ve eğer seçilir de ünlü olurlarsa sistem üzerinde kademe yükselerek bir daha pedal çevirmek ve çalışmak zorunda kalmayacaktır. Bu programda ünlenen insanların yaşam standartları daha iyi bir seviyeye gelmektedir. Bu nedenle karakterimiz Bing de yaşadığı hayal kırıklığı ve sisteme olan öfkesini dile getirebilmek adına isyanını gösterebilmek, görünür kılınabilmek adına bu program

için çalışmaya başlamaktadır. Bu program için dans etmeye başlayan ve hazırlanan Bing mekân içerisinde ekranlarından çeşitli hava durumu ve mekân görselleri ile çalışmalar yapmaktadır.

Ekranlar üzerinden farklı mekânlar gösterilmesi, mekân içerisinde mekân yaratma algısına getirilmiş sanal bir boyut olarakta bakılabilmektedir. Karakterler aslında hücre halinde sıkıcı ve tek bir yataktan ibaret olan bu odalarda farklı mekân görselleri yaratacak gerçekliği değiştirmeye algılarını o yöne yöneltmeye çalışmaktadır. Mekânın istenilen duruma evrilmesi güzel gibi gözükse de bu distopyada bu durumun ilerleyen aşamalarda kaosa döndüğünün göstergesi olarak karşımıza çıkmaktadır.

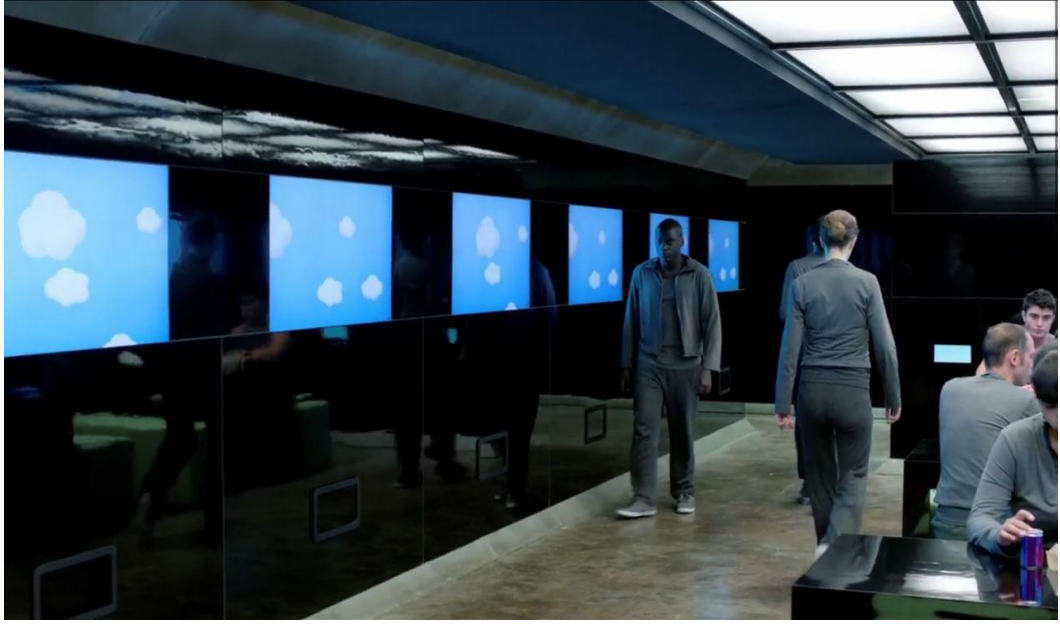


Şekil 5.18. Programa izleyici olarak katılan avatarlar

Kaynak: (Black Mirror dizisinin Fifteen Million Merits bölümünden alınmıştır, 2021)

Antisosyal bireylerin, mekânsal sosyalleşmesini dahi avatarları yaşamaktadır. Eğlence programı olan hot shot programının jürisi gerçek insanlardan oluşmaktadır. Arkada bulunan insanlar ise alt sınıf olan insanların avatarlarından oluşmaktadır. Programı kendi hücrelerinde izleyen gerçek insanların, izlerken verdiği tepkiler programa katılmış ekranlarda bulunan avatarlarla yansımaktadır. İnsanların avatarları, kıyafetleri, saçları ve kişiselliğe dair tüm unsurları dijital puanlamalar ile satın alınmış sanal özellikler olmaktadır. Toplu bir eğlence programına, hazırlanmış giden izleyici avatarlar olurken, avatarın karakteri olan asıl birey hücresinde herkes ile aynı gri

kıyafeti ile ekranlardan şov programını izlemektedir. Hayatın akışının sanallığı, insanları kabulünde alışılmış kılınmaktadır. Şov programının sunulduğu mekân incelendiğinde ise sahne arkasından çekilmiş olan görselde, kocaman bir salon gibi var edilen ancak kocaman bir ekrandan ibaret olan bir mekân söz konusu olmaktadır. Mekân içerisinde jürinin arkasında avatarların gösterildiği alan dev bir siyah ekranı yansıtmakta ve bu ekranlardan avatarlar yarışmacıyı izlemektedir. Aslında izlenen mekân hücre olmasına karşın, mekânlar karmaşasına burada da oldukça rastlanmaktadır.



Şekil 5.19. Yemek yeme alanı

Kaynak: (Black Mirror dizisinin Fifteen Million Merits bölümünden alınmıştır, 2021)

Karakterlerin yemek yeme alanları pedal çevirme alanlarının bulunduğu kısımda yer almaktadır. Burada bulunan mekânlarda yine boydan boya siyah ekranlar ve üzerinde bulutlar bulunan mavi ve gökyüzünü anımsatacak görseller bulunmaktadır. Bu gökyüzünü anımsatan görseller karakterler açısından gerçek bir mekâna özlemi içermekte rol oynamaktadır. Mekân içerisinde koyu renklerin kullanımı yine yalnızca ekranları başrole getirmekte bir etken olmaktadır. Karakterlerin yemek yediği alanda otomatları andıran ekranlar bulunmaktadır.



Şekil 5.20. Yiyecek içecek alma ekranı

Kaynak: (Black Mirror dizisinin Fifteen Million Merits bölümünden alınmıştır, 2021)

Bu ekranlar da yiyecek içecek satın alınabilmektedir. Tercih edilecek yiyecek veya içeceklerin görselleri sanal tasarlanmış avatar görsellerden ibarettir. Barınma ihtiyacı karşılanırken ekranlardan ibaret olan odalar, beslenme ihtiyacını karşılamak adına da ekranlardan ibaret sahte gıdalar bulunmaktadır. Yalnızca işe yarayan beslenmeyi sağlayan sahte gıdalar, sahte bir ortamda üretilmekte bu yüzden sahte olduğu bölümde özellikle vurgulanmaktadır. Her nesnenin sanallık üzerine kurulduğu bu düzende, doğa, mekânlar, giysiler gibi yiyeceklerin de iki boyutlu olarak dijital bir görünüm de yer alması, meyvelerin sanal ekrandan seçilerek sonucunda gerçek bir elma gibi görünen ancak bir petri kabında yetiştirilen elmanın elde edilmesi kaçınılmazdır (Çebi, 2019).

Epizotun sonuna doğru artık sisteme dayanamayan Bing, dijital puanlarını biriktirerek tam on beş milyon hak ile tüm puanlarını bilete yatırarak yarışmaya katılır. Yarışmaya katılmaktaki amacı tüm bu sanal, baskıcı ve ekranlar için çalışılan sisteme isyan etme kararlığı ile sistemi değiştirme veya sistemden kurtulma amacı olmaktadır. Yarışmaya katılıp dans performansını sergileyen Bing bir anda odasında kırdığı camlardan cebine koyduğu parçayı çıkartır ve boğazına dayayarak sisteme karşı söylemlerini dile getirmektedir.



Şekil 5.21. Bing'in boğazına kırdığı camı dayadığı ve isyanını belirttiği sahne

Kaynak: (Black Mirror dizisinin Fifteen Million Merits bölümünden alınmıştır, 2021)

Teknolojik mekânların ve ekranlar hakimiyeti kurulmuş sistemin insanlarda bireyselliği, öznenliği, sosyalleşmeyi ve biribiri ile temas kurma özellikleri gibi insani unsurların çoğunu yok etmeye, öldürmeye başlamaktadır. Bu sistem içerisinde de insanların bireysel hakimiyetleri ve kendi özgünlüklerini tekrar hatırlamaları adına sisteme başkaldırması bireyleri ,bireysel bir kurtuluşa ulaştıracaktır. Bing'in sahnede çıkıp tüm nefret söylemlerini: “Neye enerji sağlıyoruz? Tüm o küçük bataryalarla küçük ekranlar, büyük bataryalarla büyük ekranlar ve siz, defolun gidin!” şeklinde sunması üzerinde jürinin verdiği cevap program boyunca duydukları en “gerçek” olan şey olduğudur. Gerçek olan bu kadar değerli iken, insanların, mekânların bu kadar sanallaştırılması gereğe olan özlemi daha da arttırmaktadır. Simülasyon artıkça gerçeğe olan özlem ve gerçeğin varlığı daha da artmaktadır.

Bing'in konuşması sonrasında jüri Bing'e bir teklif yapmaktadır. Her hafta programda 30 dakika boyunca konuşmak teklifi Bing'in oraya geliş amacını unutmasını sağlamaktadır. Çünkü bir tür kurtuluş ümidi olarak ünlü olmak ona da cazip gelmektedir. Bu teklif sonucunda Bing teklifi kabul ederek bu sistemden bir kurtuluş olmadığını da ispatı olmuş olmaktadır. Hiyerarşinin en tepesinde bulunan jüri bile bi sistemin içerisinde hapsolmaktadır. Teknolojik bir girdap gibi olan bu sistemde kurtuluşun ve ödülün gerçeğe biraz daha yakınlaşmak olması ve karakterin sahte gıda olmamasına önem vermesi göze çarpmaktadır.



Şekil 5.22. Bing yeni odasında program kaydı yapıyor

Kaynak: (Black Mirror dizisinin Fifteen Million Merits bölümünden alınmıştır, 2021)



Şekil 5.23. Bing'in şov unsuru olan bıçak parçası ve saklama kabı

Kaynak: (Black Mirror dizisinin Fifteen Million Merits bölümünden alınmıştır, 2021)



Şekil 5.24. Bing'in yeni odası ve gerçek ağaç görüntülü manzarası

Kaynak: (Black Mirror dizisinin Fifteen Million Merits bölümünden alınmıştır, 2021)

Sistem çarkında kendine göre kurtuluş sağlayan karakterin ünlenmesi sonucu yaşam kalitesi ve standartları da değişiklik göstermektedir. Hücre ve hapishaneyi andıran odadan yeni ve gerçek bir konutu anımsatan, daha geniş, her alanın ekran olmadığı bir odaya tanışmıştır. Bu mekânda her şeyin daha gerçek olduğu, teknolojik etkilerin yine barındığı fakat sanallıktan biraz daha uzak kalındığı gözlemlenmektedir. Karakter video kaydı yaparken (şekil 21) hücre odasındaymış gibi bir alan yaratılmaktadır. Bu durumda onu izleyenlere, sistemi unutturmamak adına yapılan detay bir mekân içeriğidir. Karakterin yeni odasında bulunan beyaz geniş koltuklar, beyaz duvarlar, geçek çiçek ve bitkiler ve en önemlisi gerçek bir gıda bulunmaktadır. Ekranlar yalnızca gerçek bir evde bulunan pencere gibi konumlandırılmış ve gerçek bir manzara gibi orman görüntüsü yansıtılmıştır. Önceki oda da her türlü resim bir avatar ve animasyondan ibaretken burada her şey gerçeğe daha yakın olarak kullanılmaktadır.

Sonuç olarak, teknolojik bir hapishane yaratılan ve gerçeklikten tamamen uzak sanallık üzerine kurulu mekân ve insan ilişkisi sisteminde, sistemden kurtulmanın tek yolu sisteme ayak uydurmak olduğudur. İnsanların sanal ortamlarda ve teknoloji hakimiyeti altında yaşamaları distopik evrenlere sebep olmaktadır.

5.2.2. White Christmas – Beyaz Noel / Mekânı Yönetmek

White Christmas bölümü Black Mirror'un 2. Sezon 4. Bölümüne ait olan, sezon finali olarak yayımlanmış, Noel için kurgulanmış özel bir bölüm olmaktadır. Dizinin bu bölümünde, dizi içerisinde üç ayrı konu geçmektedir. Üçünün de tek ortak noktası baş kahraman olan Matt karakteridir. Black Mirror'un her bölümünde olduğu

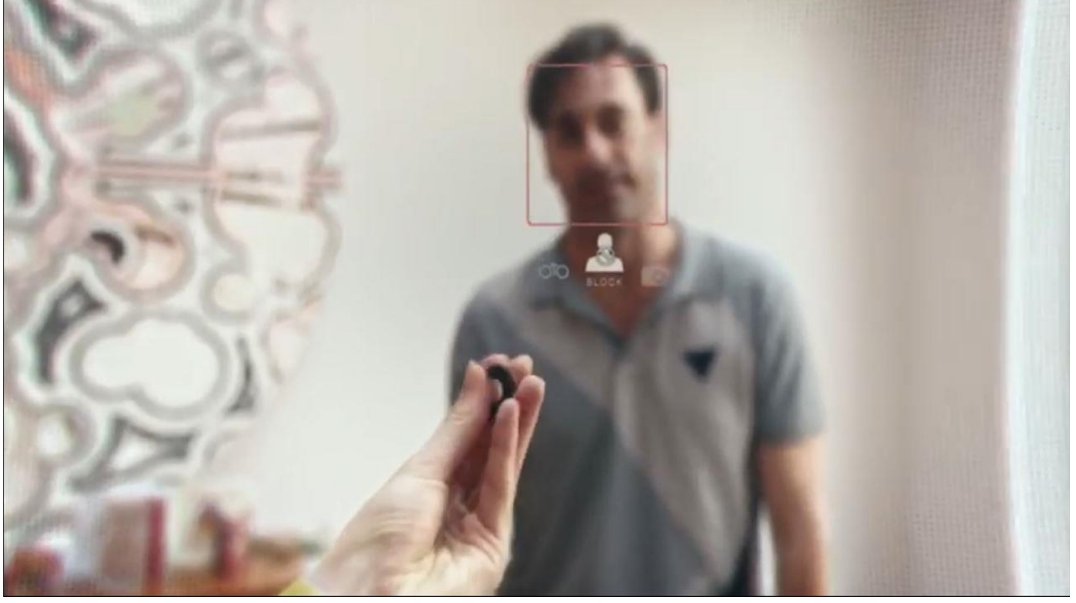
gibi bu bölümünde de asıl konu, insanların teknolojinin geldiği nokta karşısında çaresizliği olmaktadır. Bireyin çaresizliğini anlatan üç farklı konu içerisinde mekânların insan zihni ile kontrollü bir şekilde yönetilişini içeren ve teknolojinin mekân kurgusu üzerinde ne gibi etkileri olduğunun bir başka örneğini yansıtan ikinci kısmın üzerinde durulmaktadır.

Epizot bizi ilk kısımda içine kapanık bir çocuğun (Harry), yasadışı olarak Matt tarafından yönetilen bir uygulama üzerinden yardıma başlaması ile karşılamaktadır. Genç çocuğun kullandığı Z-Eye implantları sayesinde Matt çocuğun gözüyle gördüğü her şeyi izleyebilmektedir ve bu şekilde işleyen sistem de Matt ve arkadaşları tarafından çocuğa yapılan yönlendirmeler, onun kendine güvenli bir şekilde kızlarla tanışmasını sağlamaktadır. Tamamen illegal olan bu süreç sonucunda ana karakter kızın evine gider, kız psikopat çıkar ve çocuk ölür. Bu şekilde Matt bir cinayete hem tanık hem de dolaylı yoldan sebep olmuş olmaktadır.



Şekil 5.25. Matt'in odasından kontrol ettiği Eye-Link

Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)



Şekil 5.26. Matt'in eşi tarafından Z- Eye ile bloklanma anı

Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)

Matt'in bu işi yaptığını öğrenen eşi Matt'den ayrılmaya karar vermekte ve yine Eye-Link / Zed Eye teknolojisini kullanarak eşini bloklamaktadır. Bu teknoloji ile insanların birbirlerini bloklayabilmesi / engelleyebilmesi artık gerçek hayatta da mümkün kılınmaktadır. Bloklanan kişi ve bireyin kendisi arasında blur bir görüntü belirterek ses ve görüntünün bireye ulaşamaması sağlanmaktadır. Bu teknoloji bireyler arasında bağlılığı ortadan kaldırmakta büyük bir etken olmaktadır.



Şekil 5.27. Bloklanmış bireylerin birbirlerine karşı görünümü

Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)

Epizotun ikinci kısmı bir kadının operasyon öncesi anı ile başlamaktadır. Bu bölümde kadının operasyon için hazırlandığını bu sırada da sürekli olarak iç sesinin yansıtıldığı görülmektedir. Operasyon için bulunduğu oda tamamıyla beyaz duvarlar, yer ve zemin ile kaplı bir odadır. Mekân içerisinde bir hastane yatağı, iki bitki ve bir de televizyon bulunmaktadır. Mekân içerisinde kullanılan bu beyazlık teknolojinin ve bir bilinmeyen olduğu hissiyatını vermektedir. Teknolojinin gelişmiş özelliklerinin kullanıldığı sinema mekânlarında, mekânlar içerisinde sanallık, sonsuzluk hissiyatı ve teknolojinin ışıklarının ve sonsuz evreninin yansıtılması adına her yerin beyaz kullanılması oldukça sık kullanılan bir yöntem olarak gözlemlenmektedir.



Şekil 5.28. Beyaz hastane odası

Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)

Hastane mekânları insanı mutlu etmeyen mekânlardır. Genellikle hastane ortamı insanlara kasvetli ve can sıkıcı gelmektedir bu nedenle burada tam akisne gidilmek istenerek hastane odasında ferah ve aydınlık bir kurgu yaratılmaktadır.

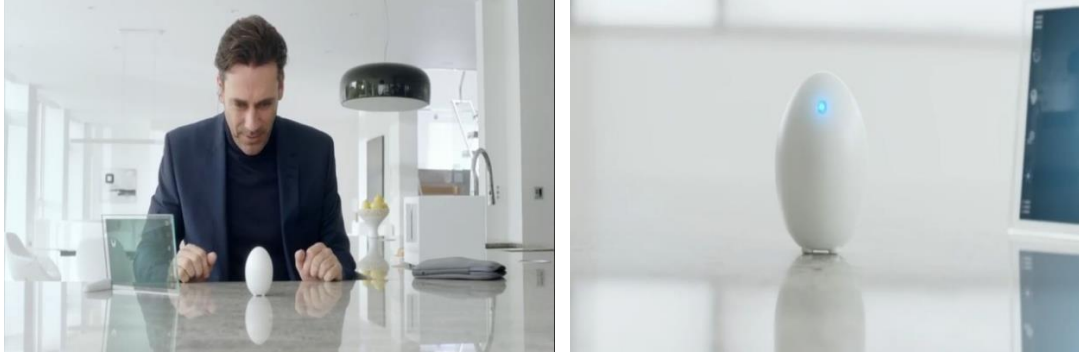
Karakterin kafasında zihninin hareketlerini takip etmekle görevli bir bant bulunmaktadır. Daha sonra operasyona alınan karakterin kafasından sanal ortamlarda cookie denilen Türkçe karşılığında çerez olarak adlandırılan bilgilendirmeler alınmakta ve kopyalanmaktadır. Bireyin kafasından alınan bilgilerle bir sanal DNA yaratılarak, bireyin zihninin klonlu hali bir kapsül içerisine yerleştirilmektedir.



Şekil 5.29. Karakterin kafasından alınan klonun kapsüle yerleştirilmesi

Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)

Bireylerin bu teknolojiyi kabul etmesi tamamıyla kendi iradeleri ile gerçekleşmektedir. Yaşanılan akıllı evlerde belirli bir yapay zeka kullanılmaktadır. Ev ile ilgili her türlü durumu uzaktan kontrol edebilmek, komutlarla çalıştırabilmek mümkündür. Hatta belirli düzenli şeyleri ev otomatik olarak kayıt altına almakta ve bireyin komut dahi vermesine gerek kalmadan kendiliğinden gerçekleşmektedir. Fakat bu sistemin oturabilmesi için mekânı yine içinde yaşayan bireyin yönetmesi gerekmektedir. Bireylerin bu sistemi kabul etmesinde ki başlıca etken, hayatını kolay hale getirebilecek köleleştirilmiş kopyalar yaratılmasıdır.



Şekil 5.30. Kapsül içinde ki klon ve Matt

Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)



Şekil 5.31. Klon bireyi vucutlandırma

Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)

Kapsül içerisine yerleştirmiş olan klon birey ilk etapta yalnızca bir sanal zeka ve sestene ibaret olmaktadır. Daha sonra sistem üzerinden bir beden belirlenerek kapsül içerisinde gerçek bireyin kopyası olan bireyin yaşama alanı ve özellikleri bireye tanımlanmaktadır (Şekil 30). Bireyin yaşama alanı yalnızca kapsülün içi ile sınırlı olmaktadır. Kapsülün içerisinde yaratılmış mekânda yalnızca bir masa yer almaktadır. Klonlanmış birey her ne kadar sanal ortamda yaratılmış bir kopya olsa da aslında gerçek bireyin zihninin ta kendisi olmakta ve bu yüzden ömür bireyin yine kendi isteği ile aslında zekası tamamıyla bu kapsülün içine hapsedilmiş bir yaşama mahkum bırakılmaktadır.



Şekil 5.32. Klon bireyin (Greta) kapsül mekânı

Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)

Kapsülün içerisinde bulunan mekân boşluk hissini oluşturmaktadır. Her yerin beyaz ve ışıktan ibaret olması ve karakter Greta'nın siyah giymesi özellikle vurgulanmış göze hitap eden detayları içermektedir. Renklerin kullanımı ve mekâna olan etkisi kapsamında bulunan bir araştırma makalesinde, beyaz rengin saflığı ve temizliği temsil ettiği belirtilmektedir. Mekân içeriisinde bütün alanların beyaz olması, yüzeyler arasında farklılığın bulunmadığını belirtmekte ve bu durum da bireyler tarafından negatif bir algı oluşturmaktadır. Mekânın bu durumu monoton ve sıkıcılık yaratmaktadır. Mekân içerisinde yüzeylerin üzerine düşen ışıklar kontrolsüz yansyarak mekân içerisinde kaotik bir algı yaratak mekânın konfursuz kılınmasına neden olmaktadır (Manav, 2018)



Şekil 5.33. Gerçek bireyin evinin içi

Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)

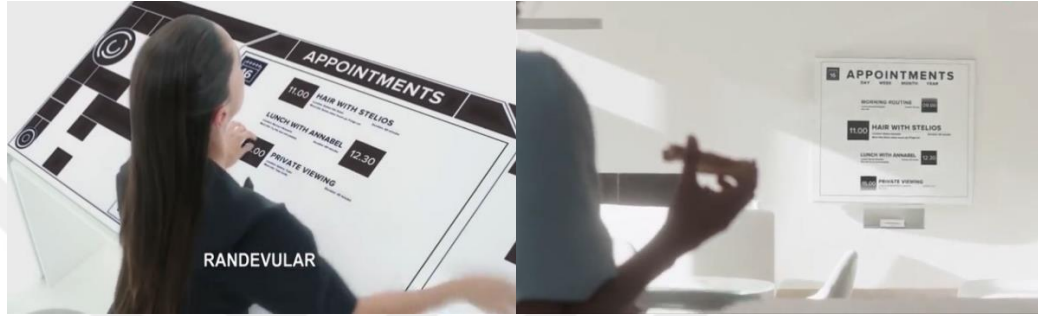


Şekil 5.34. Kapsül mekânın içerisinden gerçek mekânın yönetilmesi

Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)



Şekil 5.35. Ses sisteminin ayarlanması ve günlük rutin işlerin yapılması



Şekil 5.36. Randevuların hatırlatılması ve gerçek evin içerisinde randevuların görünüşü

Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)

Kapsül mekân içerisinde yaşayan kolon birey önünde bulunan akıllı masa ile ev sistemini yönetmekte ve içerisinde yaşayan, kendi aklı ile aynı olan bireyin istediklerini ve sevdiklerini günlük rutinin de yerine getirmektedir. Randevuların hatırlatılması için uyarıları giren kolon birey ve bunları mutfakta karşısında bulunan duvara yapışık akıllı bir ekrandan takip eden gerçek bireyin görüntüleri bulunmaktadır. Bu mekânlar, teknodistopyanın mekânlar üzerinde etkileri ile gerçekleşim göstermektedir. Kapsül bir mekân ile gerçek bir mekânı ayıran özellikler içerisinde gerçekten bir yaşam alanının bulunuyor olmasıdır. İçerisinde temel ihtiyaçların gidilebildiği bir mekân yaşanılabilirliği olan bir mekânı temsil etmektedir. Akıllı ev diye nitelendirilen ve akıllılığı bir başka teknolojik aygıta bağlı olmaksızın direkt bireyin kendi beyninden yaratılan bir hücre ile yönetildiğini anlatan bu epizttun sonunda aslınsa akıllı evi ve mekânları yöneten kolon bireyin de gerçek bir birey gibi olduğunu ve ömür boyu onun bu eziyeti çekmeye mahkum bırakıldığı görülmektedir. Mekânlar üzerinden değişen teknolojiler insanları da birçok farklı anlamlar da değiştirmektedir. İnsanlar mekânlar ile iletişimini yalnızca fiziksel olarak kurmaya başlamakta ve mekân ile birey arasında duygusal bağ çok güçlü bırakılmamaktadır.

Bireyin mekân da yapacağı her harekete onun yerine akıllı bir zihin karar veriyor ve gerçekleştiriyorsa bu bireyin tembelleşmesine de sebebiyet verebilmektedir.

5.2.3. Playtest – Test Oyunu / Sanal Gerçeklik

Black Mirror 3. Sezon 2. Bölümü olan Playtest bölümü, sanal gerçekliğin hakimiyet sürdüğü ve anlatıldığı bir bölüm olarak izleyiciye sunulmaktadır. Ana karakter olan Cooper Redfield, sırt çantası ile dünya da yolculuklar yapmakta ve en son İngiltere'ye gelmektedir. Cooper buradan Amerika'ya geri dönmek adına bilet almak istediğinde ise kartında bir sorun yaşayarak parasız bir şekilde sokakta kalmaktadır. Daha önce tanışmış olduğu kız (Sonya) ona bir iş teklifi önerisinde bulunmaktadır. Bu iş, büyük bir oyun şirketinde sanal gerçeklik tabanlı oyunların testine katılmaktır. Cooper bu iş için görüşmeye gitmekte ve teknolojinin insan zihni ve mekânlar arasında kurgusu üzerindeki etkileri bu kısımda ortaya çıkmaktadır.



Şekil 5.37. Oyun şirketinde bir tablo

Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)



Şekil 5.38. Oyun şirketinde bir tablo

Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)



Şekil 5.39. Arttırılmış gerçeklik demo odasına giriş

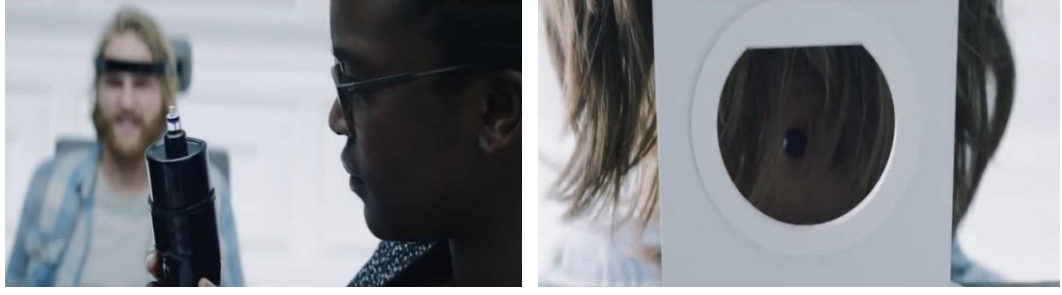
Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)



Şekil 5.40. Arttırılmış gerçeklik demo odası

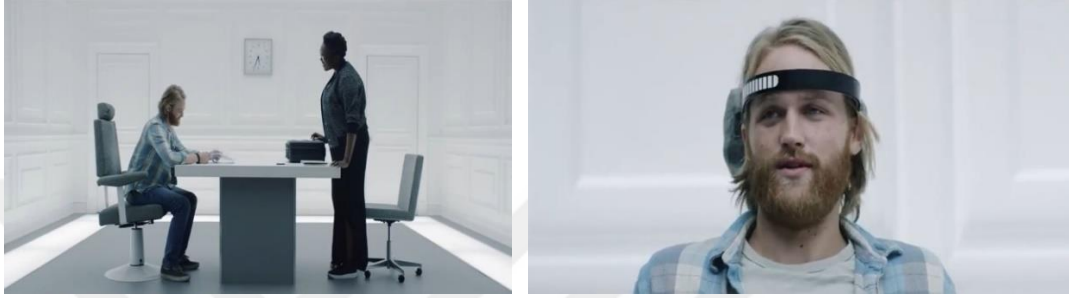
Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)

Oyun şirketinde içeri giren karakter duvarlarda oyunlarla ilgili afişler, fotoğraflar görmektedir. Arttırılmış gerçeklik oyunu ile ilgili bir test oyunun gösterilmesi adına bir odaya girilmektedir. Bu oda da telefonun açık kalması, kullanılması ve fotoğraf çekimi gibi eylemler yasaklanmıştır. Bu oda içerisinde bir masa iki sandalye çeşitli kapılar ve bir de saat bulunmaktadır. Burada karaktere bir sözleşme imzalatılmaktadır; Saito Gemu Sözleşmesi. Oda içerisinde etkileşimli arttırılmış gerçeklik üzerine çalışmalar yapılmaktadır yani buna gerçekliğin üzerine binan katmanlar olarakta tanımlama yapılabilmektedir. Arttırılmış gerçekliğin demo sürümünün uygulamasının gösterileceği oda da denek olan Cooper'ın ensesine, mantar adı altında bir mantar çip yerleştirmektedir ve oturduğu koltuğun kafa kısmından bağlanacak şekilde bir yükleme aleti ile oyunun yüklemesi yapılarak teste başlangıç sağlanmaktadır.



Şekil 5.41. Cooper'ın ensesine mantar çipin yerleştirilmesi

Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)



Şekil 5.42. Cooper'ın kafasında yükleme aletinin bağlanması

Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)

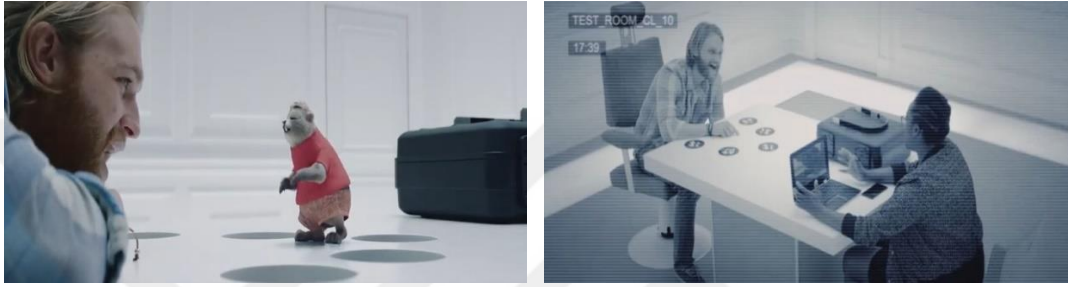
İlk test köstebek testi olmaktadır. Bu oyunun yaşamımızda gerçek adı “whack-a-mole” olarak bilinmektedir. Orijinal olarak Japonya'da Mogura Taiji veya Mogura Tataki olarak bilinen bir arcade ve karnaval oyunudur.

Denek önünde var olan masada arttırılmış gerçeklik sayesinde ona yüklenen oyun bilgileri ve yükleme aletinin göstergesi ile masada ilk anda farklı bir sonra ki anda daha farklı ve en son anda en farklı köstebegi görerek oyuna başlaması sağlanmaktadır. Bu köstebeklerdeki değişiklik, piksel olarak ve üç boyutlu görüntülerinde ki gerçeğe yakınlık olarak değişmektedir. Oyun ilk açıldığında yeteri kadar belli gözükmeyen köstebek figürü 3 saniye içerisinde tamamıyla gerçek bir animasyon karaktermiş gibi Cooper'a selam vermeye başlamaktadır. Her oyun salonunda bulunan bir oyunun arttırılmış gerçeklikli sanal hali olarak uygulanmakta olan bu oyun da masa üzerinde delikler görünmekte ve köstebekler bu deliklere atlayıp çıkmaktadır ve Cooper'ın yapması gereken her çıkan köstebegi yakalayarak sincapları vurmaktır. Cooper bu oyunu test etmeye başlamaktadır ve test ettikçe bu durumdan keyif aldığını fark etmektedir. Onun dışında masanın üzerinde bulunan köstebekleri ve delikleri gören başka biri bulunmamaktadır.



Şekil 5.43. Demo oyun testi

Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)



Şekil 5.44. Demo oyun testi

Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)

Cooper bu oyunu oldukça başarılı bulmaktadır. Bu oyun bittikten sonra süreçten sorumlu olan kadın Cooper'a, bu oyunun bir demo sürüm olduğunu ve eğer daha çok para kazanmak isterse beta sürümüne katılabileceğini belirtmektedir. Dem sürümünün oldukça iyi olduğuna inanan Cooper beta sürümünü hiç düşünmeden kabul etmektedir.

Epizotun bu kısmına kadar olan bölümler de mekânsal incelemeler özellikle test odası alanı ile ilgili olmaktadır. Test odası alanı yine teknolojik mekânlar olarak kullanılan mekânlarda en çok karşımıza çıkan ve rastlanan beyaz renk hakimiyeti ile sağlanmaktadır. Oda mekânı içerisinde renklerin beyaz, gri ve tonlarının hâkim olacak şekilde kullanılması, bu oda içerisinde bir bilinmezlik ve dijitalliğin varlığını ortaya koymaktadır. Oyunun başlaması ile sanal gerçeklik görüntüleri mekânla iç içe bir etkiyi ele almaktadır. Normalde mekân içerisinde var olmayan bir durumun, nesnenin, özelliğın insan zihni kandırılarak sanki mekân içerisinde varmış gibi yaratılması aslında gerçek mekânın da gerçeklikten kopup sanallaşmasını ele almaktadır. Mekân ve birey arasında fiziksel gerçek bir bağ bulunmaktadır. Ancak burada yaratılan sanal gerçeklik teknolojisi ile mekân da bireyin her ne kadar fiziksel duyumsamalarla etkileri bulunuyor olsa da aslında bireyin temas halinde bulunduğu gördüğü mekân ile

gerçek mekân arasında farklılıklar bulunmakta ve bu yüzden de bu teknoloji de birey ve mekân arasında gerçek bir bağ bulunuyormuş gibi gözükse dâhi bulunmamaktadır.

Sanal gerçeklik teknolojisi eski bir geçmişe dayanıyor olsa da yeterince yaygınlaşmamıştır. Bunun en büyük nedeni ise teknolojinin gelişiminin yeterli gelişmemesi durumu olmaktadır ancak günümüz koşullarında sanal gerçeklik teknolojisi oldukça popülerlik kazanmakta ve hayatın içine her alandan girmeye başlamaktadır. Black Mirror'ın Playtest bölümü olan bu epizotun ilk kısmında sanal gerçeklik teknolojisinin mekân ve birey arasında nasıl bir etkileşimi olduğu demo sürüm ile gösterilmektedir. Epizotun ikinci kısmı ise sanal gerçekliğin içine tam anlamıyla girilen beta sürümü bir oyunun mekânsal ve birey ilişkisi bakımından incelenmesidir.

Cooper beta sürümünü denemesi adına bir villaya götürülmektedir. Bu Villa eski terk edilmiş bir görüntüye sahiptir. Sinema mekânlarında bu tarz gösterilen mekânlar insanda korku ve tedirginlik gibi hissiyatlar oluşturmaktadır. Villanın içerisinde iyi olayların Cooper'ı beklemediği daha evin ilk gösterildiği sahneden izleyiciye aktarılmaktadır.



Şekil 5. 45. Beta sürümü deneme uygulamasının yapıldığı mekânın dışı

Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)



Şekil 5. 46. Beta sürümü deneme uygulamasının yapıldığı mekânın dışı

Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)

1900’lü yılların eşyaları ile döşenmiş oldukça karanlık, eski ve tarihi bu ev özel olarak oyun için kurgulanmaktadır ve oyuna göre Cooper’ın evin içerisinde yalnız bulunması gerekmektedir. Cooper’ın oyunun takibi ve dilediği zaman oyunu durdurabilmesi adına kulağında bir kulaklık bulunmakta ve iletişim kuracağı kişiler ile arasında bir durdurma paroları belirleyerek oyuna başlangıç için hazırlanılmaktadır. Evin içini dolaşmaya başlayan karakter ev içerisinde çeşitli hologramlar görmeye başlamaktadır. Tabloya baktığında tablo da bir anda beliren ışıklar, evin içerisinde bir anda görmeye başladığı hologram insan ve örümcekler oluşmaktadır. Cooper gördüğü hologramlardan ilk anda korksa da daha sonrasında bunların gerçek olmadığını farkedip dalga geçmeye başlamaktadır. Fakat daha sonra gerçek görüntülü bir bireyin içeri girdiğini ve bu oyunun kandırmaca olduğunu ve kendisinin tehlikede olduğunu belirtmektedir. Bu esnada omzundan bıçaklanarak o acıyı fiziksel olarak hisseden Cooper ciddi mana da korku hissiyeti içerisine girmektedir.



Şekil 5.47. Sanal Gerçeklik ile mekân içerisinde görülen adam

Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)



Şekil 5.48. Mekânın gerçek hali

Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)



Şekil 5.49. Mekân içerisinde beliren hologram örümcekler

Kaynak: (Black Mirror dizisinin White Christmas bölümünden alınmıştır, 2021)

Mekânlar içerisinde gösterilen hologramların hepsi, bireyin kendi zihninden kopyalanmaktadır. Mekânsal kurgu da teknolojinin gelişmesi sonucu zihnin yönlendirilmesi, kopyalanması ile mekânlarda sanal gerçeklikler oluşturulabilmektedir. Bu oyun da Cooper'ın kendi zihnini kullanarak onu korkutmak adına uyarlanan teknolojinin gelişmiş çağının bir ürünü olan yazılım olarak karşımıza çıkmaktadır. 21. Yüzyıl da da bulunan korku evleri adlı mekânlar da bu bölümün şuan günümüz versiyonu olarak ele alınabilir. Korku evlerinde her şey fiziksel ve gerçek olmaktadır ancak burada ki gibi sanal gerçeklik ile zihnin kendi varlığı kullanılarak bir oyun ve mekân üretilmesi insanların oyun alanından çıkıp gerçek bir mekândaymış ve olayları gerçekten yaşıyormuş hissini kuvvetlendirmede büyük bir rol oynamaktadır.

Sanal gereklik teknolojisinin kullanımı sayesinde kullanıcılar hayal ettikleri mekânın ierisinde dolaşarak ve gerek zamanlı şekilde etkileşimde bulunarak mekânı farklı bir biçimde deneyimleyebilmektedir (Kılıç, 2016). Bireylerin bu farklı deneyimlemeleri sonucu olumlu ve olumsuz durumlar ortaya çıkabilir. Gelecek senaryolarının en iyi tasvirlerinden biri olan bilim kurgu filmleri olmaktadır ve Black Mirror Playtest distopyası da bize bireylerin zihinsel korkularından yararlanılarak onlara gerek bir mekân ierisinde teknolojinin olanakları ve gücünden yararlanılmış bir oyun oynatılması bireylerin akıl sağlığını kaybedebilmesine, anlık kalp atışının hızlanarak kalp krizi geçirmesi, nefessiz kalması gibi durumlar ortaya çıkarabilmektedir. Ya da kötücül insanların eline düşen bu yazılım ile bireylere işkenceler yapılabilmesi olanaklaşabilmektedir.



6. SONUÇLAR

Mekân ve insan birbiri içerisinde var olan kavramlardır. İnsan, mekânsız düşünülemez bir varlıktır. Teknolojinin varlığı ve gelişimi, insan ve mekânı değiştirip dönüştürmeye başlamıştır. Teknolojik unsurların gelişmesi ile dönüşüme uğramış mekânlar, sinema ve mekân kapsamında bilim kurgu türü aracılığı ile incelenmeye alınmış ve Black Mirror dizisinden üç farklı bölüm ile örneklendirmeler yapılmıştır. Bilim kurgu türünün, sinemada gelecek senaryoları kapsamında yön verici bir niteliği bulunduğu gözlemlenmiştir. Buna nazaran incelenen bu türde, insanların gelecek senaryolarına olumlu yaklaşımlarda bulunduğu pek rastlanılamamıştır. Gelecek tasvirlerinin ve teknolojik büyümenin getirdiği sonuçların genel mana da distopyalar üzerinden ele alındığı gözlemlenmiştir. İncelenen ve teknolojinin hakimiyet kurduğu gözlemlenen gelecek senaryolarında insanların, güvensiz, mutsuz, tekinsiz, sağlıksız, yalnızlaştırılmış ve köleleştirilmiş olduğu ve insanın bir şekilde teknolojinin aleti olduğu göze çarpmıştır.

Black Mirror dizisinden örnek olarak seçilen üç bölüm de farklı açılarla incelenmiştir. İlk incelenen bölümde her tarafın ekran olduğu ve ekranların insana hükmettiği öne çıkmaktadır. İkinci bölümde insanların zihinlerinin kopyasını para karşılığında satarak kapsül mekânlar içerisinde var olan gerçek mekânın yönetilmesi öne çıkmaktadır. Üçüncü ve son bölümde ise insanların bu sefer para alma karşılığında oynamayı kabul ettiği bir sanal gerçeklik oyunu mekânları ele alınmıştır. Bu üç bölüm içerisinde de teknolojinin ileri seviye de hem mekânlar üzerinde hem de insanlar üzerinde kullanıldığı görülmektedir. Bölümlerin üçünde de iyi ve gelişmiş teknolojili gösterilen mekânların hepsinde beyaz yoğunluklu ve ona ek olarak gri tonlarının kullanıldığı gözlemlenmiştir. Bu teknodistopya da teknolojik mekânlarda yaşayan insanların kısa bir süre sonra bu bilinmez evreni reddetmeye ve bundan kurtulmak istemeye başladığı görülmüştür. Aslında bu durum, yeni olandan çekinme, bilinmezlikten korkma, güvensizlik ve eski ama bilinen olanı tercih etme anlamına gelmektedir.

Black Mirror dizisinde yansıtılan teknolojik gelişmeler ve gelecek öngörülerinin zamanla gerçeğe dönüştüğü görülmektedir. Dizi bölümlerinde ki teknolojik ve mekânsal kurgusallıklarının yalnızca kurgusallıkta kalmadığı düşünülmektedir. Black Mirror dizisinin senaryolarının birer birer gerçeğe dönüşmeye devam ettiği dünya da gelecek senaryoları için olumlu yorumlar yapmanın ve ütöpik bir hayal kurmanın da zorlaşacağı fikri benimsenmiştir.

Çalışmanın sonucunda, mekân ve insanın birbirinden ayrılmadan fakat teknolojik gelişmeler ile dönüşüme uğrayarak varlığını sürdüreceği görülmektedir. Mekânların fiziksel varoluşlarının ve mekân içerisinde var olan bölümlerinin (mutfak, banyo, yatak odası vb.) özelliklerini kaybedeceği ve fiziksel mekânların yerini sanal mekânların alacağı düşünülmektedir. Mekânlar üzerinde yaşanabilecek olan bu dönüşümün ise insanlar üzerinde çeşitli etkileri olacağına ve olumlu etkilerin olabileceği gibi olumsuz etkilerin varlığının daha çok olacağına inanılmaktadır. Mekânlardaki fizikselliğin sanallığa dönüşümünde, insanların bir süre sonra aynı mekân içerisinde bulunarak farklı deneyimler kazanmasının, insan yaşamında yalnızlaşma, hareketsizlik, depresyon, asosyalite, hissizleşme gibi etkenlere yol açacağı ve insanların yalnızca ekranlar ile iletişimde kalarak hem insan hayatı tanımlarının hem de mekân ve yaşam kavramlarının dönüşüme uğrayacağı düşünülmektedir.

Tüm sonuçlara ek olarak, Black Mirror dizisi her ne kadar geleceğe öngörülerde bulunsada senaryolarında en uç ihtimalleri ele almakta ve bu ihtimaller ışığında dizinin kötücül senaryolardan beslendiği ortaya çıkmaktadır. Var olan düzenin devamlı bozulacağını izleyiciye yansıtan dizi için aslında bir duyarsızlaştırma teorisinin olduğu düşünülmektedir. Bir birey devamlı aynı kötücül durumlarla karşı karşıya kalırsa bir süre sonra o durumlara karşı bağışıklık kazanarak duyarsızlaşmaya ve alışmaya başlamaktadır. Buna göre de Black Mirror senaryolarının izleyiciyi teknodistopyaya hazırladığı ve duyarsızlaştığı düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

- Adiloğlu, F.** (2005). Sinemada Mimari Açınımlar: Halit Refiğ Filmleri, Es Yayınları, İstanbul.
- Ak, E.** (2018). Bilgisayar Teknolojisi Eşliğinde Mekân Kavramının Dönüşümü – Yeni Mekân Tanımları, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, (Danışman: Yard. Doç. Dr. Meltem Aksoy)
- Akkoyun, T.** (2016). Ütopya/Distopya Batı ve Türk Romanlarından Örneklerle Bir Karşılaştırmalı Edebiyat Çalışması, Kurgu Kültür Merkezi Yayınları, Ankara.
- Aksel Y., SC.** (2021). (ed) Black Mirror Aynadan Yansıyanlar, Nika Yayınevi, s:11
- Andersen, N.** (2019). Shadow Philosophy: Plato's Cave and Cinema, Gölge Felsefe Platon'un Mağarası ve Sinema, Çeviren: Kurunç N., Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Aristoteles** (2014). Politika. Çeviren: Tunçay M., Remzi Kitapevi, İstanbul.
- Asiltürk, CT.** (2008). Sinemada Diyalektik Kurgu, Beykent Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
- Atasoy, E.** (2017). Doğu Batı Düşünce Dergisi, Yıl:20, Şubat, Mart, Nisan 2017
- Babaoğlu, F.** (2004). Bilim Kurgu Sineması'nın Mimari Ütopya Kavramı Bağlamında Bir Temsiliyet Aracı Olarak Kullanılması, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, (Danışman: Doç. Dr. Nezih Ayıran).
- Bayrak, Ö.** (2013). Tevfik Fikret'in Şiirlerinde Mekân ve Algı, Kesit Yayınları, İstanbul.
- Bekiroğlu, N.** (2017). Yol Hali. Timaş Yayınları, Türkiye.
- Belardi, P.** (2015). Mimarlar Neden Hâlâ Çiziyor? Çeviren: Erol A., Janus Yayıncılık, İstanbul.
- Beşışık, G.** (2013). Sinema ve Mimarlıkta Mekân Kurgusu ve Kavrayışı, Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Betton, G.** (1986). Sinema Tarihi, İletişim Yayınları, s:5-85
- Buckland, W.** (2018). Sinemayı Anlamak, İzlenim Sanat Yayınevi, İstanbul.
- Claeys, G.** (2017). Ütopya Edebiyatı, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, s:193-208

- Çebi, N.** (2019). Distopik İmgelerin Etkisi ile Mekânsal Duyumsama: Black Mirror Dizisi İzleyici Deneyi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, (Danışman: Prof. Dr. Fatma Zeynep Aygen)
- Çelik, RY.** (2020). Dijital Çağın Görünmeyen Yüzü “Geleceğin Distopyası”, Duvar Kitapevi, Ankara, s:1-3.
- Çoker, NB.** (2016). Bilim Kurgu Sineması 1900-1970, Seyyah Kitap, İstanbul.
- Eyrek, A.** (2020). Ekran Bellek / Kültür Endüstrisinde Bellek Yitimi. Doruk Yayıncılık, İstanbul.
- Fethi, A.** (2008.) Dünya Sinema Tarihi, Kabalcı Yayınları, İstanbul.
- Foure, E.** (2006). Sinema Sanatı Kitabı, Es Yayınları, İstanbul.
- Gezgin, S., İrah, AE.** (2017). Gelişen Teknoloji Değişen Mekân. Eğitim Yayınevi, İstanbul.
- Gordin, MD., Tilley H., Prakash G.** (2015). Ütopya/Distopya, Çevirenler: Kartal E., Kayalığıl C., Turan A., Koç Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
- Güvemli, T.** (1960). Sinema Tarihi, Varlık Yayınları, İstanbul, s:190-198
- Kayın, M.,** (2021). (ed) Fifteen Million Merits: Ekran Hapsinden Kurtulmak Mümkün mü? Dijital Toplumda Adalet Algısı: White Bear’de Suç ve Ceza, Black Mirror Aynadan Yansıyanlar, Nika Yayınevi, s:25
- Khıdırov, K.** (2016). Mekân Algısı ve Koku: Kokunun Mekân Tasarımına Potansiyel Katkıları, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü (Danışman: Yrd. Doç. Didem Bedük Tuncel)
- Kına, SA., Aşlıoğlu E.** (2021). (ed) Black Mirror Aynadan Yansıyanlar, Nika Yayınevi, s:15
- Lynn, GT., Johnson, CC.** (2018). Breaking the Trance: A Practical Guide for Parenting the Screen, Ekran Bağımlılığı, Çeviren: Yolaçan F. Destek Yayınlar, İstanbul.
- M. Merleau-Ponty** (2017). Algının Önceliği ve Felsefi Sonuçlar, Alfa Basım Yayım, İstanbul.
- Monaco, J.** (2011). How to Read a Film? Bir Film Nasıl Okunur? Çeviren: Yılmaz, E. Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık, İstanbul.
- More, T.** (2019). Utopia, Ütopya. Çevirenler: Eyüboğlu S., Günyol V., Urgan M. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, s: 112-155.
- Omay, M.** (2009). Ütopya Üzerine Genel Bir İnceleme. Sosyoloji Dergisi, 3. Dizi, 18. Sayı
- Özdemir, E.** (2021). (ed) Dijital Toplumda Adalet Algısı: White Bear’de Suç ve Ceza, Black Mirror Aynadan Yansıyanlar, Nika Yayınevi, s:25
- Pallasma, J.** (2011). Tenin Gözleri, Yem Yayın, İstanbul.
- Roberts, K.** (2004). Ekrandaki Gelecek Sisomo. MediaCat

- Riot-Sarcey, M., Bouchet T., Picon A.** (2003). Ütopyalar Sözlüğü. Aktaran: Ülger G. Distopya Hayal ile Gerçek Arasında s:9
- Şen, FN.** (2017). Sinemasal Mekân Olarak Yuva ve Sembolleri, Gece Kitaplığı, Ankara.
- Şpat, S.** (2017). Teknolojinin İç Mekân Tasarımına Etkileri ve Toplumsal Yansımaları, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Taşcıoğlu, M.** (2020). Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekân, Pelin Ofset, Ankara, s:15-94
- Tekeli, İ.** (2001). Ütopya Bize Yaşamın Her Safhası için Kendi İçinde Tutarlılık İddiası Taşıyan Bir Çözüm Üretiyor, Arredamento Mimarlık, Mayıs, 77-83
- Tong, B.** (2005). Distopik Bilim-Kurgu Filmlerindeki Mekân Çözümlemeleri (1980-2000) İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, (Danışman: Prof. Dr. Hülya Yürekli, Doç. Dr. Arzu Erdem)
- Tüzün, S.** (2008). Türk Sinemasında Mekân – Tek Mekânda Geçen Filmler, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Ülger, G.** (2018). Distopya Hayal ile Gerçek Arasında, Aya Kitap, İstanbul, s:9-13
- Urgan M.** (2019). Utopia, Ütopya More T.. Çevirenler: Eyüboğlu S., Günyol V., Urgan M. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, s: 112-155.
- Uslu, G., E.** (2019). Ütopik ve Distopik Filmlerde Geleceğin İnsanı, Palet Yayınları s:22-23, 130-140
- Uzunali, G.** (2015). Zeki Demirkubuz Sinemasında Mekân Kullanımı, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Yalım, E.** (2002). Bilim-Kurgu Edebiyatında Ütopya ve Mimarlık İlişkisi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, (Danışman: Hülya Yürekli)
- Yaylı, OT.** (2017). Analogtan Dijitale İletişim Teknolojilerinin Gelişimi: Sosyal Medya ve Sosyal Değişim, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, (Danışman: Prof. Dr. Celalettin Aktaş).
- Yurdakul, YB.** (2020). Üçüncü Mekân Esintileri. Pagos Yayıncılık, İzmir.

İnternet Kaynakları

- Aksoy M., Akbulut BA.** (2016). Restoranlardaki Teknolojik Yeniliklerin Deneyim Pazarlaması Açısından Değerlendirilmesi, Erişim Tarihi: 25.04.2020, **URL:** https://www.researchgate.net/publication/310994877_Restoranlardaki_Teknolojik_Yeniliklerin_Deneyim_Pazarlamasi_Acisindan_Degerlendirilmesi_Assessment_of_the_Technological_Innovations_in_Restaurants_in_terms_of_Experience_Marketing

- Altan İ. (ty)** Mimarlıkta Mekân Kavram, Erişim Tarihi 19.10.2020 **URL:**
<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/100137>
- Aslan F., Aslan E., Atik A. (ty)** İç Mekânda Algı, İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi Cilt/Vol. 5 Sayı/ No.11 (2015): 139-151 Erişim Tarihi: 09.11.2020, **URL:**
<http://abakus.inonu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11616/4962/Makale.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Atay L., Yalçınkaya P., Bahar F. (2018).** İstanbul'daki Akıllı Otel Uygulamalarının Değerlendirilmesi, Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi Erişim Tarihi: 02.04.2020 **URL:** <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/637223>
- Bozkır B. (2017).** Teknoloji-İnsan İlişkisi ve Teknolojinin Müzik Endüstrisini Yönlendirme Etkisi, Yerli Düşünceler, 2017 Erişim tarihi: 25.02.2020 **URL:** <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/394069>
- Çipe K. (2011).** ABMYO Dergisi, 22, (111-117) Erişim tarihi: 17.11.2020 **URL:** <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/747248>
- Demirel B. (2018).** Distopya Mimarileri [Elektronik Dergi] Erişim Tarihi: 27.05.2020 **URL:** <https://www.icmimarlikdergisi.com/2018/01/31/distopya-mimarileri/>
- Erol M. A., Görmez K. (2016).** Ütopyalarda Mekân Tahayyülleri: Ütopya'nın Mekânı. KMÜ Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi 18 Erişim Tarihi: 27.09.2020 **URL:** <http://dergi.kmu.edu.tr/userfiles/files/10m.pdf>
- Froehle CM., Roth AV. (2004).** New measurement scales for evaluating perceptions of the technology-mediated customer service experience Erişim Tarihi: 30.04.2021 **URL:** https://www.researchgate.net/publication/222679628_New_measurement_scales_for_evaluating_perceptions_of_the_technology-mediated_customer_service_experience
- Kaçan C. (2017).** Bilimkurgu Neden 21. Yüzyılın Gözdesidir? Erişim Tarihi: 18.12.2020 **URL:** <https://www.bilimkurgukulubu.com/genel/inceleme/bilimkurgu-21-yuzyilin-gozdesidir/>
- Kılıç T. (2016).** Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Mekânsal Deneyim Odaklı Kullanımı Üzerine Bir İnceleme **URL:** https://www.researchgate.net/publication/319877351_Sanal_Gerceklik_Teknolojisinin_Mekansal_Deneyim_Odakli_Kullanimi_Uzerine_Bir_Inceleme
- Manav B. (2018).** Renk Kullanımı ve Mekâna Etkisi Erişim Tarihi: 11.02.2021 **URL:** <https://www.elektriktesisatportali.com/renk-kullanimi-ve-mekana-etkisi.html>

- Özturan, Ö.** (2015). Teknolojik Gelişmelerin İç Mekân Biçimlenişine Etkisi, İç Mimarlık Dergisi **URL:** <https://www.icmimarlikdergisi.com/wp-content/uploads/2015/05/M00325.pdf>
- Öztürk B., Özen Sarıman E.** (2021). Korku Sinemasında Mekan Algısının “Gerçek Mekan” Olgusu Üzerinden Değerlendirilmesi: Session 9 (Son Seans) Filmi Mimarlık ve Yaşam Dergisi Journal of Architecture and Life 6(2), (565-581) Erişim Tarihi: 22.12.2021 **URL:** <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1668878>
- Sarıberberoğlu Tunçok M.** (2019). Sinematik Kurgunun Bilinçaltı Mekânları- Tekinsiz Mekânlar, Mimarlık ve Yaşam Dergisi Journal of Architecture and Life 5(1), (27-39) Erişim Tarihi: 17.11.2021 **URL:** <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1140581>
- Seferoğlu, S. S.** (2015). Okullarda Teknoloji Kullanımı ve Uygulamalar: Gözlemler, Sorunlar ve Çözüm Önerileri, Artı Eğitim Erişim Tarihi: 15.04.2020 **URL:** <http://www.egitimtercihi.com/okulgazetesi/17207-okullarda-teknoloji-kullan-m-ve-uygulamalar.html>,
- Set F., Lekesiz F.** (2019). Sinemada Distopya ve Şarküteri Filminin Distopya Kavramı Çerçevesinde İncelenmesi Cilt 9, Sayı 1, 117 04.04.2021 **URL:** <https://dergipark.org.tr/tr/pub/odusobiad/issue/44137/511590>
- Suljic V., Öztürk SA.** (2013). Utopia and Dystopia in Literature and Cinema, Edebiyat ve Sinemada Ütopya ve Distopya. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Sayı:34 **URL:** <https://kutuphane.dogus.edu.tr/mvt/pdf.php?pdf=0019607&lng=1>
- Şekerci C.** (2017). Sanal Gerçekliğin İç Mekân Tasarımında Kullanımı, Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi Erişim Tarihi: 12.23.2021 **URL:** https://www.researchgate.net/publication/319368020_SANAL_GERC_EKLOGIN_IC_MEKAN_TASARIMINDA_KULLANIMI
- Uluyağcı C.** Simge Kavramı ve Bir Film Çözümlemesi: Karşılama Erişim Tarihi: 27.10.2021 **URL:** <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/177935>
- Ünver, B.** (2020). Distopik Bilim Kurgu Sinemasında Gelecek Mekânları ve Mimari Öngörüler. yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, Sayı 24, 95-111 **URL:** <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1195983>
- Yıldırım K., Hacınalıoğlu M.** (2000). Konut Mutfakları ile İlgili Ergonomik Bir Araştırma, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi Erişim Tarihi: 27.03.2020 **URL:** https://www.researchgate.net/publication/279475934_KONUT_MUTFAKLARI_ILE_ILGILI_ERGONOMIK_BIR_ARASTIRMA_AN_ERGONOMIC_INVESTIGATION_ON_HOUSE_KITCHENS
- Yüksel, T.** (2017). Teknoloji nedir? Faydaları ve zararları nelerdir? [ElektronikDergi]. 27.03.2020 **URL:** <https://www.makaleler.com/teknoloji-nedir-faydalari-ve-zararlari-nelerdir>

- URL 1:** <https://sozluk.gov.tr/?kelime=teknoloji> (20.12.2019)
- URL 2:** <http://www.bilgicagihaber.com/yazi/bilim-ve-teknolojinin-tarihsel-gelisim-oykusu-30> (02.01.2020)
- URL 3:** <https://sozluk.gov.tr/?kelime=fikir> (10.01.2020)
- URL 4:** <https://sozluk.gov.tr/?kelime=dijital> (12.01.2020)
- URL 5:** <https://www.ntv.com.tr/galeri/teknoloji/yolun-sonuna-geldi-whatsaptan-once-o-varidi,Ue8-3R5pj0mBS40lDUHtzA/IUdT5rB2DUC9xVDX6GhTXA> (30.01.2020)
- URL 6:** <http://code.tutsplus.com/tutorials/reading-nfc-tags-withandroid--mobile-17278>
- URL 7:** <http://www.sabah.com.tr/Turizm/2011/12/20/otel-musterisine-cepte-> Erişim tarihi: 20.03.2020
- URL 8:** <https://www.saglikteknoloji.com/akilli-hastane-dijital-donusum/#:~:text=Ak%C4%B1l%C4%B1%20hastane%2C%20binan%C4%B1n%20kendi%20%C3%B6zelliklerinden,teknolojisinin%20de%20yayg%C4%B1nla%C5%9Fmas%C4%B1%20ile%20b%C3%BCy%C3%BCyecektir> Erişim Tarihi: 17.04.2020
- URL 9:** <https://www.prnewswire.com/news-releases/the-worlds-first-modular-smart-hospital-room-is-revealed-invented-by-eir-healthcare-300710262.html> Erişim Tarihi: 17.04.2020
- URL 10:** <https://eirhealthcare.com/> Erişim Tarihi: 18.04.2020
- URL 11:** <https://itsona.com/akilli-hastane-odasi-otomasyonu/> Erişim Tarihi: 18.04.2020
- URL 12:** <https://www.pazarlamasyon.com/kfc-moskovada-temassiz-bir-restoran-acti/> Erişim Tarihi: 25.05.2020
- URL 13:** <https://dictionary.cambridge.org/tr/science-fiction>
- URL 14:** turkedebiyati.org/bilimkurku-nedir-ozellikleri-yazarlari/
- URL 15:** <https://sozluk.gov.tr/>
- URL 16:** <https://www.etimolojiturkce.com/kelime/sinema>

ÖZGEÇMİŞ

İlk, orta ve lise eğitimini İstanbul’da tamamladı. Lisans eğitimini Haliç Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümünde 2018 yılında tamamladı. Aynı yıl başladığı, Haliç Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İç Mimarlık Tezli Yüksek Lisans Programında eğitime devam etmektedir. 2018 yılında başladığı, İstanbul Üniversitesi İşletme Fakültesi, Açık Öğretim İşletme Bölümüne devam etmektedir.

