

GÖRSEL MEDYADA GELECEK ÖNGÖRÜSÜNÜN MEKÂNSAL TEMSİLİ: BLACK MIRROR ÖRNEĞİ

EDANUR FETTAHOĞLU, MUTEBER ERBAY

ÖZ

Gelecek, insanlar tarafından her zaman merak edilen ve sorgulanan bir konudur. Çünkü söz konusu gelecek olduğunda sadece olasılıklardan söz edilebilir. Geleceğin dünyayı nasıl değiştireceği, dönüştüreceği, ne tür yenilikler ya da farklılıklar getireceği üzerine çeşitli teoriler geliştirilmiş olsa da gelecek kurgusu birçok alanda irdelenmeye devam etmektedir. Görsel medya da bu alanlardan birisidir ve geleceğe dair toplumsal yapıdan mimariye birçok konu görsel medya aracılığıyla işlenmiştir. Yapılan çalışmada gelecek kurgusu içerisinde mekânların rolünü ve gelecek mekânlarına ilişkin öngörülerini tespit edebilmek amacıyla medya üzerinden mekânsal analizler gerçekleştirilmiştir. İnceleme “Black Mirror” dizisinde mekân tasarımlarının ön plana çıktığı bölümler bağlamında yürütülmüştür. Örneklem bölümlerin belirlenmesinde; öngörülebilir ve günümüz ile benzerlik-farklılık açısından karşılaştırılabilir bir geleceği ele alıyor olması ve mekânların anlatı içerisinde bir temsiliyet ögesi olarak kurgulanması seçim kriterleri olmuştur.

Araştırma kapsamında dizinin beş bölümünde yer alan mekânların analizi sonucunda, mekânın karakterler ve kurgulanan toplum ile doğrudan ilişki içerisinde olduğu tespit edilmiştir. Bölümlerde yer alan mekânlar; renk, ışık, mobilya, malzeme ve teknoloji olmak üzere belirlenen parametreler doğrultusunda irdelenmiş; benzerlik ve farklılıklar tespit edilerek yakın gelecek öngörüsü ve mekâna yansımaları bağlamında çıkarımlarda bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Görsel Medya, Medyada Mimarlık, Bilim Kurgu, Mekân Kurgusu, Black Mirror.

* Araştırmacılar çalışmaya eşit oranda katkıda bulunmuşlardır. Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

SPATIAL REPRESENTATION OF THE FUTURE PREVIEW IN VISUAL MEDIA: BLACK MIRROR EXAMPLE

EDANUR FETTAHOĞLU, MUTEBER ERBAY

ABSTRACT

The future is a subject that is always wondered and questioned by people. Because when it comes to the future, we can only talk about possibilities. Although various theories have been developed on how the future will change and transform the world, and what kind of innovations or differences it will bring, the fiction of the future continues to be examined in many areas. Visual media is one of these areas, and many subjects from the social structure to the architecture of the future are handled through visual media. In the study, spatial analyzes were carried out on the media in order to determine the role of the spaces in the future fiction and the predictions about the future spaces. The analysis was carried out in the context of the sections in the "Black Mirror" series where space designs came to the fore. In determining the sample sections, the selection criteria were that it deals with a predictable and comparable future in terms of similarity-difference with the present, and that the spaces are constructed as a communication element within the narrative.

As a result of the analysis of the spaces in the five parts of the series within the scope of the research, it has been determined that the space is in direct relationship with the characters and the fictionalized society. The spaces in the sections; examined in line with the parameters determined as color, lighting, reinforcement, material and technology; Similarities and differences were determined and inferences were made in the context of the near future prediction and its reflections on the space.

Keywords: Visual Media, Architecture in Media, Science Fiction, Space Fiction, Black Mirror.

1. GİRİŞ

TDK sözlüğüne göre “gelecek” isim olarak “Daha gelmemiş, yaşanacak zaman, istikbal, ati”, sıfat olarak da “Zaman bakımından ileride olması, gerçekleşmesi beklenen, müstakbel” anlamlarına gelmektedir. “Öngörü” ise “Bir işin ilerisini kestirme veya bir işin nasıl bir yol alacağını önceden anlayabilme ve ona göre davranma hali” olarak tanımlanmaktadır (URL-1). Bu tanımlardan hareketle gelecek öngörüsü zaman bakımından ileride olan, daha yaşanmamış zamanı önceden anlayabilme ya da muhtemel değişimler hakkında fikir sahibi olma şeklinde tanımlanabilir. Gelecek kavramı ve söz konusu öngörülerde teknolojik ve toplumsal gelişmeler doğrultusunda değişimlerin meydana gelmesi beklense de insanların geleceğe ilişkin merakı daima devam etmektedir (Yardım, 2012). Bu merak geleceğin çeşitli alanlarda konu edilmesine neden olmaktadır. Sinema da bu alanlar arasında yer almakta, izleyiciyi bu konuda düşündürmekte ve geleceği sorgularken sorgulatma misyonunu da üstlenmektedir. Çünkü olumlu ya da olumsuz olsun, gelecek öngörüsü içeren hikâyeler günümüz yaşantısı ile ilişkili hatta gerçekleşme potansiyelini düşündüren hikâyelerdir. Bu hikâyeler; doğal felaketler, küresel ısınma, ekonomik savaş, teknolojik gelişmeler gibi gelecekte yaşam formlarını bile değiştirme gücüne sahip senaryolar olarak ele alınmaktadır.

Tarkovski (2009, s. 23), “Sinemanın kendine özgü olan yönü, zamanı sabitlemesidir” der. O’na göre, sinema sonsuz kere tekrar edilebilen bir estetik ölçüsü birimi gibi yakalanmış zamanı işlemektedir. Bazin (2011, s. 36), sinemanın merkez noktasında görsel imajın bulunduğunu ifade eder. Görsel imajın oluşturulmasında ise mimari mekânlar önemli roller üstlenmektedir. Çeşitli bileşenleri ve anlamsal boyutu ile sinema mimarlık ile ilişki içerisinde olan sanat dalları arasında yer almaktadır. İki alan birbirinden etkilenmekle birlikte; hareket, zaman ve mekân kavramlarını içerisinde barındırmasıyla mimarlık ile kurduğu ilişki açısından farklılaşmaktadır (Beşgen ve Köseoğlu, 2019). Mimarlık, en basit düzeyde sinema için bir sahne oluşturmada, hikâyenin ve duygunun aktarılmasında rol oynamaktadır (Lamster, 2000, s. 1). Bu yönüyle de sinema ve mimarlık kavramsal ve mekânsal bağlamlarda birbirlerine katkı sağlamaktadır. Hatta mimarlık disiplini Modernizm ile birlikte sinemanın üretim yaklaşımlarını mekân tasarlama sürecinde kullanmış; sinema ise mimariden faydalanarak çeşitli anlatımları bu disiplin üzerinden gerçekleştirmiştir (Beşışık, 2013; Özdem, 2020). Söz konusu iki disiplin birbirinden etkilenmenin yanı sıra, kurgu ve montaj gibi temel alanlar ile birlikte ışık ve gölge, diyagram vb. teknik alanlarda da benzerlikler taşımaktadır (Gundak, 2020). Pallasmaa (2012), bu ilişkiyi “Sinema mimarlığa benzer, yalnızca zamansal ve mekânsal yapısı nedeniyle değil; temelde hem mimari hem de sinema deneyimsel olarak yaşanmış alanı ifade eder ve kapsamlı yaşam imgelerine aracılık eder.” ifadesiyle özetlemiş, söz konusu iki disiplinin temelinde yer alan deneyim ve imgelem kavramlarına dikkat çekmiştir. Bu noktada, sinemanın görsel deneyime imkân tanınması, mimarlığın ise ek olarak fiziksel deneyime imkân vermesi açısından farklılıklar bulunmaktadır (Beşışık, 2013). Yine de gelişmekte olan teknoloji ve her iki alanda gerek kullanılan kaynaklar gerekse üretim sürecine yönelik sağlanan imkanlar ile birlikte sinema ve mimarlık ilişkisi güçlenmekte, sinemanın çeşitli türleri ile mimarlık arasındaki ilişki gelişerek devam etmektedir. Bilim kurgu sineması ise bu alanda ön plana çıkan türler arasında yer almaktadır (Ek Bektaş, 2017).

Bilim kurgu filmleri geleceğe ışık tutma, dönüşen yaşam biçimlerini ön görme gibi çeşitli konularda önem arz etmekte; mimarlık bağlamında var olan mekânların gelişimi ve var olmayan mekânları kurgulama açısından değer taşımaktadır (Ek Bektaş, 2017). Bu filmlerde mimari, gelecek ön görülerini geleceği hayal etmek için bir araç olarak kullanılmaktadır (Fortin, 2011, s.62). Üstelik görsel ve mekânsal algının sınırlarını genişletme ve yeni bakış açıları sunma açısından ufuk açıcı niteliklere de sahiptir. (Beşışık, 2013). Özetle sinemanın mekânı yeniden yorumlayarak ürettiği sinematik mekânlar mimarlığın geleceği hakkında çeşitli bilgiler verebilmektedir (Öztürk, 2012).

Yapılan çalışmada sinemanın mimarlık ile kurduğu bağ ve geleceğe ilişkin taşıdığı değerden yola çıkılarak gelecek mekânlarına ilişkin ön görülerin tespit edilmesi, mekânsal yaklaşımların, yeniliklerin ve muhtemel sorunların incelenmesi amaçlanmıştır. Bu doğrultuda, gelecekte ortaya çıkması beklenen mekânsal gereksinmelerin, teknolojik gelişmelerin ve toplumsal değişimlerin mekâna yansımalarını çeşitli yönleri ile araştırmak amacı ile örneklem olarak "Black Mirror" adlı TV serisi seçilmiş ve analiz edilmiştir. Bu sayede özellikle yakın gelecekte meydana gelmesi ön görülen mekânsal problemlerin, insan-mekân ilişkisi bağlamında gündeme gelebilecek sorunların tespit edilmesi ve bu doğrultuda mimarlık temel alanına katkı sağlanması hedeflenmiştir. Dizinin bölümleri içerisinde de mekân kavramının ön planda olduğu bölümler ele alınmıştır. Her bölümün bir film niteliği taşıması ve yakın dönemde çekilmiş olmaları seçim nedenleri arasında yer almaktadır. Araştırmada kurgulanan gelecek anlatımı içerisinde mekânın bir temsiliyet aracı rolü üstlendiği ve renk, malzeme gibi çeşitli mekânsal öğelerin bu rol doğrultusunda kurgulandığı varsayılmıştır. Farklı bölümlerde yer alan mekânların kurgulanan gelecek bağlamında birbirleri ile ortaklıklarının bulunacağı araştırmanın bir diğer varsayımıdır. Bu doğrultuda, araştırma varsayımları oluşturulan görsel tablolarının analiz edilmesi ve karşılaştırılması ile irdelenmiştir.

2. LİTERATÜR TARAMASI

Sinema ve mimarlık arasındaki ilişki birçok araştırmaya konu edilerek farklı açılardan incelenmiştir. Sinematik mekânlar bağlamında insan-mekân ilişkisinin ve mekânın yarattığı duygusal etkilerin irdelendiği (Çalğıcı, 2013; Ünver, 2020), sosyal yaşamın analiz edildiği (Schleier, 2009; Sarı, 2010; Koeck, 2013; Flinn, 2014) çalışmalar sinema-mimarlık ilişkisinin kapsamını örnekler niteliktedir. Bu bağlamda yapılan bazı çalışmalarda ise mekânın nitelikleri birer veri olarak değerlendirilmiştir (Yardım, 2012; Gundak, 2020). Işık ve renk gibi çeşitli mekânsal değişkenler sinema mekânları üzerinden okunmuş; fiziksel ve algısal etkileri değerlendirilmiştir (Miyao, 2013; Canbolat ve Öner, 2019). İncelenen araştırmalar söz konusu değişkenlerin mekânı tanımlayan öğeler olduğunu ve mekâna ilişkin nitelikli bilgiler verdiğini göstermektedir.

Sinema-mimarlık ilişkisinin toplumsal boyutunu konu alan araştırmalarda ise; sinemanın, toplumsal yapıyı anlatırken mekânı bir araç olarak kullandığı vurgulanmaktadır. Morin (2005, s.202)'e göre, sinema gözler önüne sermek istediği toplumsal gerçekliği temsil ederken aynı zamanda yorumlar ve dönüştürür. Sinema aracılığıyla toplumun kültürü, zihniyeti ve değerleri eleştirel bir dille izleyiciye aktarılmaktadır (Adanır, 2003; Buyan, 2007; Diken ve Laustsen, 2011). Sinemasal mekân da temsil ettiği toplumun bugünü ve geleceğine ilişkin izler ve mesaj-

lar taşımaktadır (Schleier, 2009; Yıldırım ve Demirarslan, 2020; Yıldız, 2020).

Literatür taraması sonucunda görsel medyada yer alan mekânların bir temsiliyet aracı rolü üstlendiği, işlenen konu doğrultusunda değerli bulgular aktarabildiği tespit edilmiştir. Ek olarak, sinemasal mekân aracılığıyla filmlerde ele alınan toplumlara dair çıkarımlarda bulunmak mümkündür. Bu doğrultuda söz konusu mekânlarda rol ve hikâyeyi anlatma amacıyla kullanılan mekânsal öğelerin yaratılan kurgu noktasında sahip olduğu etki merak konusu olmuştur.

3. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

Yapılan araştırmada görsel medyada kurgulanan gelecek mekânlarına ilişkin öngörüler çıkış noktası olarak kabul edilmiş, bilim kurgu sineması ise çalışma alanı olarak belirlenmiştir. Araştırmada gelecek öngörüsüne ilişkin nitelikli ve çeşitli verilerin elde edilebildiği Black Mirror dizisinde mekânsal öğelerin ön plana çıktığı bölümler üzerinden tespitler yapılmıştır. Bölümlerde yer alan üçer mekân belirlenerek mekânların farklı açılardan görselleri ile tablolar oluşturulmuştur. Seçilen örnekler üzerinden ulaşılmak istenen bulgular renk, ışık, mobilya, malzeme ve teknoloji başlıkları özelinde analiz edilmiştir. Aslında teknoloji mekân tasarımı bağlamında ele alındığında ışık, renk, malzeme, mobilya gibi mekânsal öğelerin tümüne sirayet eden özellikler olarak da değerlendirilebilir. Ancak bu çalışmada teknolojinin bir ölçüt olarak belirlenme nedeni dizide geleceği niteleyen bir mekânsal unsur olarak kabul edilmesi ve bir tanımlayıcı öge niteliği üstlenmiş olmasıdır. Bu doğrultuda, seçilen mekânlar öncelikle belirlenen değerlendirme kriterleri bağlamında ayrı ayrı incelenmiştir.

Modernizm etkisi ile iç mekânlarda bölgeselliğin yerini küreselleşmeye bırakması, bölgesel farklılıkların ortadan kalkması söz konusudur (Erbay ve Ulusoy, 2020). Gelecek mekânlarının incelendiği çalışmada da bu etkinin güçleneceği öngörüsü ile mekânlar arasında benzerlik ve farklılıklar üzerinden de çıkarımlarda bulunulmuştur. Elde edilen veriler mekânların ortaklaşan ve farklılaşan özellikleri bağlamında değerlendirilmiş ve aktarılmıştır.

3. 1. Analizde Kullanılan Mekânsal Öğeler

Mekân çeşitli öğeler tarafından tanımlanmakta; görsel algı ise temel olarak biçim, renk, malzeme, doku ve aydınlatma kavramları ile sağlanmaktadır (Aslan, Aslan ve Atik, 2015). Mekânı tanımlayan öğeler birbirleri ile ilişki içerisinde ve bir bütün oluştururlar (Ching, 2002, s. 34). Bu varsayımdan yol çıkarak yapılan çalışmada belirtilen mekânsal analizde renk, malzeme ve aydınlatma birer öge olarak ele alınmıştır. Ancak aydınlatma insan eliyle yaratılan bir görsel algı olduğu için, iç mekânda doğal ışık kullanımını da kapsamı açısından bu çalışmada aydınlatma kavramı yerine ışık kullanılmıştır. Bunlara ek olarak, gelecek kavramı üzerinde mekândaki algısal etkiyi en çok etkileyen faktörlerden biri olarak mobilya ve teknoloji kavramları eklenmiştir. Mekânda görsel algıyı etkileyen doku ise bu çalışmada malzemenin, biçim de mobilyanın bir özelliği olarak ele alınmıştır. Sonuç olarak çalışmanın analizinde kullanılan mekânsal öğeler renk, ışık, mobilya, malzeme ve teknoloji olarak belirlenmiştir.

Örneklerin analiz aşamasında öncelikle mekânsal öğelerin tanımlayıcı özellikleri belirlenmiştir (bkz. Tablo 1). Örneğin, “renk” ögesi “doygunluk” ve “ton” özellikleri doğrultusunda ele alınmıştır. Özelliklerin belirlenmesinde ise literatür taramasından yararlanılmıştır. Belirlenen

mekânsal ögeler ve özellikleri ile tablolar oluşturulmuş, her bölümde yer alan üç mekânda hangi özelliğin baskın olduğu işaretlenerek mekânsal ögelerin yoğunluk düzeyleri tespit edilmiştir.

Tablo 1. Analizde kullanılan mekânsal ögeler

RENK	IŞIK	MOBİLYA	MALZEME	TEKNOLOJİ
<p>Doygunluk Sıcak Soğuk Nötr</p> <p>Ton Açık Koyu</p>	<p>Işık Kaynağı Doğal Yapay</p> <p>Yoğunluk Düşük Orta Yüksek</p> <p>Yön Direkt Endirekt</p>	<p>Dönem Bilinen Yeni</p> <p>Kaplama Tekstil Diğer</p> <p>Biçim Geometrik Amorf</p>	<p>Yüzey Parlak Mat</p> <p>Doku/Ham Madde Doğal Yapay</p>	<p>Gelişmişlik Düzeyi Manuel Dijital Yapay zeka</p>

Analizde söz konusu mekânsal ögeler içerisinde renk, mekân ile iletişimin sağlanması ve hafızada yer edinmesi açısından önemli bir rol üstlenmektedir (Porter ve Mikellides, 2009). Rengin tonu ve doygunluk düzeyi belirleyici unsurlar arasında yer almaktadır. Renk tonu açıklık ve koyuluk düzeyini ifade ederken, doygunluğu sıcaklık düzeyini ifade etmektedir (Özdemir, 2005). Soğuk renkler mekânları olduğundan daha büyük ve uzak hissettirirken sıcak renkler daha küçük ve yakın hissettirmektedir. Bununla birlikte, açık renkler de mekânların olduğundan büyük algılanmasını sağlamakta ancak boşluk hissi yaratabilmektedir (Özsavaş, 2016). Bu nedenle çalışmada renk, doygunluk ve ton özellikleri bağlamında ele alınmıştır.

Işık, tasarımı şekillendiren etmenler arasında önemli bir yere sahiptir (Aydınlan vd., 2016). Işık insan eliyle kontrol altına alındığında aydınlatma olarak ele alınabilir. Aydınlatma kavramı ise ışığın mekânsal kimliğini doğrudan etkilemesi ve diğer mekânsal ögelerin algılanış biçimini değiştirmesi sebebiyle önemli bir mekânsal unsurdur (Turgay ve Altuncu, 2011). Işık ve renk görsel konforu etkileyen başlıca unsurlar arasında yer almakta; renk, ışık düzeyi ve parlaklık mekânsal algıyı ve konforu büyük ölçüde şekillendirmektedir (Kutlu, 2018). Işığın yönü ve nereye aydınlatacağı önem arz etmekte, algıyı etkilemektedir (Innes, 2012, s.102). Aydınlatmada kullanılan ışık kaynağı, yani doğal ışık ve yapay aydınlatma kullanımı belirleyici ögeler arasında yer almakta, kurgulanış biçimlerine göre farklı sonuçlar ortaya çıkarabilmektedirler (Özkum, 2011). Bu çalışmada ışık; ışık kaynağı, yoğunluk ve yön özellikleri bağlamında değerlendirilmiştir. Gelecek mekânları söz konusu olduğunda ışık tasarlanan bir öge olarak ele alındığından aydınlatma kavramı da sıklıkla kullanılmıştır.

Mobilya, mekân ile kurduğu etkileşim doğrultusunda algıyı etkileyen bir başka mekânsal ögedir. Mobilyalar biçimsel özellikleri ile dikkat çekmekte, temel geometrik biçimlere sahip olabildiği gibi amorf biçimlerde de karşımıza çıkabilmektedir (Üst, 2015). Bu çalışmada mobilya dönem, kaplama ve biçim özellikleri bağlamında ele alınmıştır. İncelenen örneklerde kaplama malzemesi olarak kumaş kullanımındaki yoğunluk nedeni ile değerlendirme kriteri tekstil ve diğer olarak sınıflandırılmıştır. Mekânlarda hâkim olan gelecekçi yaklaşım doğrultusunda, bilinen mobilyalar ile birlikte yeni mobilyalar da kullanılmış; bu noktadan hareketle mobilyalar

dönem özellikleri bağlamında da değerlendirilmiştir.

Malzeme, mekânı oluşturan hemen her elemenda kullanılan bir mekânsal öğedir (Göler, 2009). Malzemenin algısal etkileri değerlendirildiğinde, malzemenin dokusunu belirleyen doğal veya yapay oluşu ile birlikte taklit bir malzeme olması durumunda taklit edilme başarısı yani gerçeği yansıtma oranı etkili olarak görülmüştür (Yıldız ve Seçkin, 2019). Bu çalışmada malzeme, yüzey ve doku ya da hammadde özellikleri bağlamında incelenmiştir.

Teknoloji ise kullanıcı ihtiyaçlarını ve buna bağlı olarak mekânı doğrudan etkilemektedir. Ayrıca bu etkinin toplumsal yansımaları da bulunmaktadır (Şpat, 2017). Bu çalışmada teknoloji gelişmişlik düzeyi bağlamında irdelenmiştir. Bahsi geçen tüm mekânsal öğeler birbirlerini ve mekânın yarattığı algıyı etkilemektedir ve bu nedenle yapılan analizde birer ölçek olarak kullanılmıştır.

3. 2. Black Mirror Dizisinde Mekân Kurgusu ve Mekânın Anlatı İçerisindeki Rolü

Charlie Brooker'ın yapımcısı olduğu ve çeşitli bölümlerde senaryo yazımını üstlendiği Black Mirror, "bilim kurgu antolojisi dizisi" olarak tanımlanmaktadır (URL-2). Temelde yakın bir gelecekte teknoloji ve bilimin ilerleyişi ile ilgili öngörüler içermekte; bunların insanlığı nasıl etkileyeceği üzerine ahlaki sorgulamalarda bulunmakta ve bu doğrultuda yaşanan toplumsal olayları konu edinmektedir. 2011 yılından itibaren yayınlanan dizide kurgulanan bölümler birbirinden bağımsız senaryolardan oluşmakta; her bölümün farklı bir yönetmeni ve oyuncu kadrosu, farklı bir evreni ve gerçekliği bulunmaktadır (Brooker, 2011).

Öngörülmesi zor ileri bir gelecek anlatımından veya neredeyse imkânsız bir yaşam kurgusundan ziyade, günümüz teknolojilerinin geliştirilmesi veya dikkat çeken konuların yakın bir gelecek kurgusu içerisinde ele alınması birçok unsuru etkilemiştir (Keten, 2012; Cirucci ve Vacker, 2018). İçerisinde yaşadığımız, çalıştığımız, sosyalleştığımız ve dolayısıyla gerek yaşam biçimimizi gerekse dönem koşullarını yansıttığımız mekânlar da bu unsurlar arasında yer almıştır.

Mekânı oluşturan temel öğeler dizi içerisinde belirleyici bir rol üstlenmiş; gerek duygu aktarımı gerekse yaratılmak istenen atmosfer bağlamında çeşitli etkiler oluşturmak amacıyla kullanılmıştır. Bu etkinin kapsamı, hangi mekânsal öğelerin ne gibi etkiler uyandırmaya yönelik kurgulandığı araştırmanın başlıca soruları olmuştur. Bu sorular ile gelecek mekânlarına ilişkin öngörülerin tespit edilmesi hedeflenmiştir. Bu bağlamda mekânlara ait görseller üzerinden analizler yapılmıştır.

4. ANALİZLER

Araştırma kapsamında incelenen Nosedive, Fifteen Million Merits, White Christmas, Hang The Dj ve Smithereens adlı Black Mirror bölümleri (bkz. Tablo 2) renk, ışık, mobilya, malzeme ve teknoloji başlıkları kapsamında irdelenmiştir. Elde edilen veriler ile bölüm kurguları arasındaki ilişki belirlenen başlıklara ait parametreler üzerinden değerlendirilerek elde edilen bulgular doğrultusunda çıkarımlarda bulunulmuştur.

Tablo 2. Araştırma kapsamında incelenen bölümler

1. Nosedive	2. Fifteen Million Merits	3. White Christmas	4. Hang The Dj	5. Smithereens
				
(URL-2)	(URL-3)	(URL-4)	(URL-5)	(URL-6)

4. 1. Nosedive

Joe Wright'ın yönetmenliğini üstlendiği bölümde tüm değerlerin yerini sosyal medyadaki popülerliğin aldığı alternatif bir dünyada sosyal medya puanını yükseltmeye çalışan bir kadın, gösterişli bir düğüne davet edildiğinde büyük bir fırsat yakaladığını düşünmekte, ancak yolculuk planlandığı gibi gitmemektedir (URL-3). Sosyal medya puanları kişilerin sahip olduğu imkânları ve sosyal statülerini doğrudan belirlemektedir. Bu nedenle yüksek puanlara sahip olma isteği ciddiyet kazanmakta, “iyi”, “mutlu” ve “uyumlu” görünme kaygısı güdülmemektedir. Ana karakterin sergilemek istediği bu imaj bulunduğu mekânlara da yansımaktadır. Statüsünü yükseltmek istemekte; bu sayede daha iyi bir eve sahip olmayı amaçlamaktadır. Yaşam alanı ve mutfağın görülebildiği evde çatının bir yatak odasına dönüştürülmüş olması mekânın küçüklüğünü ifade etmekte; bu da ev sahibinin toplumsal rolünün bir temsili olarak değerlendirilmektedir. Bu bölüm için “Konut-1”, “Konut-2” ve “Ofis” mekânları incelenmiştir (bkz. Tablo 3).

Tablo 3. “Nosedive” örneği

Konut-1			
Konut-2			
Ofis			

Renk: Genellikle beyaz ve gri renklerin hâkim olduğu mekânlarda açık tonlar ön plandadır. Yalnızca tekstil ürünlerinde pembe ve açık mavi tonlarında renk farklılıkları görülmektedir. Pembe, ana karakter ile özdeşleştirilmiş; yansıtmak istediği “mutluluk” algısının bir temsili olarak kullanılmıştır. Konutlar ve kamusal mekânlarda benzer renklerin tercih edildiği görülürken, ofis mekânında açık pembe ve mor tonlarının konutlardan daha yoğun bir şekilde kul-

lanıldığı tespit edilmiştir. Farklı mekânlarda aynı tür renklerin ve pastel tonların kullanılması algıda nötr bir etki yaratmaktadır.

Işık: Gündüz çoğunlukla gün ışığı ile aydınlanan konut mekânlarında gece bölgesel aydınlatmalar kullanılmıştır. Gündüz ve gece loş bir ışık tercih edildiği tespit edilmiştir. Ofis mekânında ise gün ışığı kullanılmamış, yalnızca yapay ışık kullanılmıştır; bölgesel aydınlatmalar ön plandadır.

Mobilya: Kişisel ve kamusal alanlar incelendiğinde kullanılan mobilyaların günümüzde kullanılmakta olan, tanıdık mobilyalar olduğu görülmüştür. Mobilyalar desensiz/tek renk tercih edilmiştir. Hem geometrik hem de organik formların kullanımı söz konusudur.








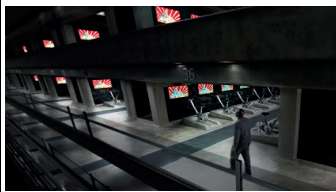

Malzeme: Mekânlarda kullanılan malzemeler oluşturulan mekânsal kurgu ile uyum içerisinde; malzeme özelliklerinin ön plana çıkmayacağı şekilde tercih edilmiştir. Çoğunlukla desensiz malzemeler kullanılmış, Konut-2 mekânında kullanılan ahşap dışında malzeme özellikleri geri planda bırakılmıştır.

Teknoloji: Konut-2 mekânında simülasyon teknolojisi kullanılmıştır. Simülasyon ile konutun kullanım senaryosu canlandırılmıştır. Konut-1 ve ofis mekânlarında ise alışılmışın dışında bir teknoloji kullanımına rastlanmamıştır.

4. 2. Fifteen million merits

Euros Lyn'in yönetmenliğini üstlendiği bölümde insanların hayatlarının kredi kazanma amacıyla egzersiz bisikletlerine binmekten ibaret olduğu bir dünyada ana karakter Bing, bir kadının şarkı söyleme yarışmasına katılmasına yardımcı olmaya çalışmaktadır (URL-4). Dizinin ana karakterinin süreçte karşılaştığı durumlar hayatıyla birlikte yaşadığı mekânı da değiştirmiştir. İnsanların adeta bir makine gibi yaşadıkları ve çalıştıkları bir sistemde; teknolojinin de etkisiyle tamamen dışa kapalı bir yaşam şeklinin görüldüğü bölümde, karakterin yaşadığı ilk mekân dijital panelleri ve kontrast renkleri ile bu yaşam formunun mekânsal karşılığı rolünü üstlenmektedir. Bu bölüm için "Konut-1", "Konut-2" ve "Ortak alan" mekânları incelenmiştir (bkz. Tablo 4).

Tablo 4. "Fifteen million merits" örneği

Konut-1			
Konut-2			
Ortak Alan			

Renk: Sabit renk kullanımının genellikle siyah ve siyaha yakın koyu renklerden oluştuğu mekânlarda dijital paneller ile farklı renk kombinasyonları oluşturulmaktadır.

Işık: Doğal ışığın neredeyse hiç kullanılmadığı mekânlarda aydınlatma armatürleri ve bölgesel aydınlatmalar yerine dijital paneller kullanılmıştır. Ortak alanda ise doğrusal, parlak beyaz ışığın kullanıldığı aydınlatma tasarımı dikkat çekmektedir.

Mobilya: Bölümde mobilyaların birer sosyal statü simgesi olarak kullanıldığı dikkat çekmiş, daha düşük bir statüyü temsil eden Konut-1 mekânında mobilya kullanımı temel / zorunlu ihtiyaç düzeyinde mobilyalardan (yatak, banyo aynası ve evyesi) oluşmakta iken üst statüyü temsil eden Konut-2 mekânında orta ve yan sehpa gibi konfor amaçlı mobilyaların kullanıldığı görülmektedir. Her iki mekânda da geometrik formlu mobilyalar kullanılmıştır. Ortak alanda ise çalışma işlevi doğrultusunda kullanılan spor bisikletleri ve ekranlar kullanılmıştır. Konut-1 mekânına benzer şekilde konfor değil ihtiyaçlar ön plandadır. Konut-1 mekânında kullanılan dijital ayna ve ortak alan mobilyaları nispeten yenilikçi mobilyalar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Malzeme: Cam, plastik gibi parlak ve yansıtıcı malzemeler tercih edilmiştir. Tekstil ürünleri ise tek renk parlak kumaşlardan oluşmaktadır.

Teknoloji: Mekânı oluşturan dijital paneller dışında yalnızca yatak ve banyoda ayna, lavabo gibi temel mobilyalar bulunmaktadır. Teknoloji yaşamı doğrudan etkilemekte, mekânın kullanım senaryosunu şekillendirmektedir. Konut-1 mekânında kişisel herhangi bir obje görülmezken işlevler dijital paneller aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Konut-2 mekânında ise işlevlere özel mobilyaların bulunuyor olması iki konut mekânı arasındaki dikkat çeken bir farklılıktır. İki konut mekânı arasındaki farklılığın vurgulanmasında teknoloji önemli bir rol üstlenmiştir. Mekâna ait yapısal unsurlarda ve mobilyalarda kendini göstermiş, tanımlayıcı bir mekânsal unsur rolü üstlenmiştir.

4. 3. White Christmas

Carl Tibbetts'in yönetmenliğini üstlendiği bölümde Noel sezonunda birbiriyle bağlantılı üç hikâye, iki farklı karakterin iletişimi ile aktarılmaktadır (URL-5). Bu bölüm için "Konut", "Kulübe" ve "Hastane" mekânları incelenmiştir. Birçok işlev dijital sistemler aracılığıyla gerçekleştirilmekte ve bu durum mekânda tekdüzeliği ortaya çıkarmaktadır. Hastane odasında da benzer bir yaklaşım görülmektedir. "İlkel" olarak nitelenen kulübe yapısında ise teknolojinin hâkim olmadığı bir yaşam kurgusu ön plandadır. İki barınma mekânı arasındaki fark büyüktür ve kullanıcıların yaşamlarından izler taşımaktadır (bkz. Tablo 5).

Tablo 5. "White christmas" örneđi



Renk: Konut ve hastane mekânlarının neredeyse tamamında beyaz veya beyaza yakın açık tonlu renkler tercih edilmiştir. Mekânda renkler ile vurgulanan herhangi bir obje bulunmamaktadır. Görece ilkel bir mekânı temsil eden kulübede ise diğer mekânların aksine koyu tonlar kullanılmıştır. İncelenen konut mekânında beyaz rengin mekân, mobilyalar ve kullanıcının kıyafetleri gibi tüm öğelerde yoğun kullanımı yaratılmak istenen algıyı desteklemektedir.

Işık: Gündüz çekimlerinin gerçekleştirildiđi konut mekânında gün ışığı yoğun olarak ortamı aydınlatmakta; ek olarak bölgesel aydınlatma elemanlarının bulunduğu görölmektedir. Hastanede ise tamamen yapay ışık kullanılmıştır. Her iki mekânda da aydınlık ve sođuk bir mekân algısı yaratılmıştır. Kulübede ise diğer iki mekânın aksine düşük ışık düzeyi tercih edilmiş, loş veya karanlık bir atmosfer kurgulanmıştır. Gün ışığının mekân içindeki algısı kullanıcıların ruhsal durumunu da etkileme potansiyeline sahiptir.

Mobilya: Konut ve hastane mekânlarında yenilikçi yaklaşımlar görölmekte, kulübe mekânında ise tanıdık malzemeler kullanılmıştır. Her üç mekânda da kullanılan mobilyalar mekânın geri kalanı ile uyum içerisindedir. Geometrik formlar ön planda olup, amorf formların kullanımı da söz konusudur.










Malzeme: Konut ve hastane mekânlarında metal, cam, mermer gibi malzemeler ile mobilyalarda kullanılan beyaz kumaşlardan oluşan malzeme skalasında parlaklık ön plandadır. Kullanılan malzemelerin özellikleri ile steril bir mekân etkisi yaratılmaya çalışılmıştır.

Teknoloji: Konut mekânının tamamı kullanıcı tercihleri doğrultusunda programlanmış bir sistem tarafından kontrol edilmektedir. Hastane mekânında TV ögesi vurgulanmakta, bunun dışında ön plana çıkan herhangi bir obje bulunmamaktadır. Kulübe mekânında ise elektrikli ısıtıcı gibi temel teknolojik aletler dışında herhangi bir ileri/akıllı teknoloji ögesi görölmemektedir. Konut ve hastane mekânında teknoloji ön planda iken kulübede geri planda bırakılmıştır.

4. 4. Hang the dj

Timothy Van Patten'ın yönetmenliğini üstlendiği bölümde tüm ilişkilere son kullanma tarihi koyan bir flört programı ile eşleştirilen Frank ve Amy adlı karakterler, kısa süre sonra sistemin mantığını sorgulamaya başlamaktadır (URL-8). Bu bölüm için “Konut”, “Restoran” ve “Kapalı Havuz” mekânları incelenmiştir. Bölümde sistem tarafından eşleştirilen karakterler yine sistem aracılığıyla bir konut mekânına yerleştirilmektedir. Tüm konutlar aynıdır. Kullanıcılar mekânı kısa süreli kullandıkları için kişiselleştirilmiş öğelerin bulunmadığı tespit edilmiştir. Burada dikkat çeken tek tipleşme; özelleşmemiş mekânlara vurgu yapmaktadır. Renk, ışık ve malzeme tercihleri de bu tek tipleşmenin birer unsuru rolü üstlenmektedir (bkz. Tablo 6).

Tablo 6. “Hang the dj” örneği

Konut			
Restoran			
Kapalı Havuz			

Renk: Benzer bir üslupla kurgulanan konut ve restoran mekânlarında benzer renklerin kullanıldığı görülmektedir. Genel olarak koyu tonların hâkimiyeti görülmektedir. Bununla birlikte mekânlarda kullanıcıları tanımlayan herhangi bir renk tespit edilmemiştir. Havuzda ise açık ve nötr renkler kullanılmıştır.

Işık: Doğal ışığın fazla tercih edilmediği mekânların tamamında loş bir ışık kurgusu benimsenmiştir. Bununla birlikte, konut ve restoranda yoğun olarak bölgesel aydınlatmalar kullanılmış, havuzda ise dijital paneller tercih edilmiştir.

Mobilya: Konut ve restoran mekânlarında tanıdık mobilyaların tercih edildiği görülmüştür. Hem geometrik hem de amorf formlar kullanılmış, desensiz mobilyalar tercih edilmiştir. Kapalı havuzda ise işlev ile doğru orantılı olarak mobilya kullanımı görülmemektedir.

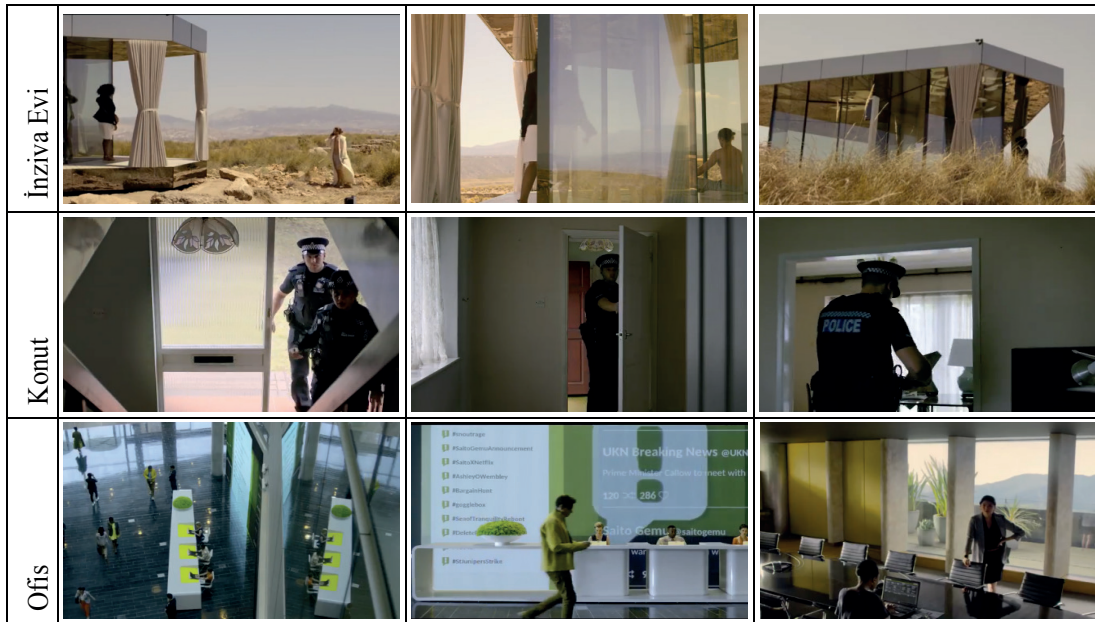
Malzeme: Brüt beton ve kumaşın yoğun olarak kullanıldığı mekânlarda farklı atmosferler yaratmak amacıyla yardımcı malzemeler kullanılmıştır.

Teknoloji: Mekânın girişinde parmak izi okuyucu bulunması gibi temel akıllı sistemlerin kullanımını dışında mekânsal açıdan yoğun bir teknoloji kullanımı görülmemektedir.

4. 5. Smithereens

James Hawes'in yönetmenliğini üstlendiği bölümde Smithereens adlı sosyal medya uygulaması şirketinin kurucusu ile görüşmek isteyen bir taksi şoförü, hızla kontrolden çıkan bir günde ilgi odağı haline gelmektedir (URL-9). Bu bölüm için "İnziva Evi", "Konut" ve "Ofis" mekânları incelenmiştir Şirkete ait ofis mekânında teknoloji ile donatılmış cihazlar ve yüzeyler dikkat çekmektedir. Karşılımda kurum kimliğini yansıtacak şekilde büyük dijital ekranlar bulunmakta; çalışma alanlarında da teknoloji kullanımı vurgulanmaktadır. İnzivaya çekilen şirket sahibinin inziva evi ise tamamen teknolojiden soyutlanmıştır. Dijital panellerin yerini doğanın mekândan tamamıyla algılanır hale gelmesini sağlayan cam yüzeyler almıştır. Doğal ışık mekânı sarmakta, malzemeler oldukça yalın olduğundan doğal öğeler ön plana çıkmaktadır (bkz. Tablo 7).

Tablo 7. "Smithereens" örneği



Renk: Bölümde dikkat çeken yoğun teknoloji kullanımı-teknolojiden soyutlanma karşıtlığı mekânlara yansımış, inziva evinde yalnızca beyaz renk kullanılırken ofis mekânında siyah renk de yoğun olarak kullanılmış ve firma kimliğine uygun yeşil-sarı tonları ile desteklenmiştir. Uç bir yaşam biçimini temsil etmeyen konut mekânında ise farklı renklerin kullanıldığı görülmektedir. Tüm mekânlar göz önünde bulundurulduğunda yoğun olarak siyah ve beyaz tonlar tercih edilmiştir.

Işık: Doğal ışığın en yoğun kullanıldığı bölümlerden biridir. İnziva evinde herhangi bir aydınlatma elemanı tespit edilmemiş, doğal ışık mekâna hâkimdir. Ofis mekânında gün ışığına ek olarak büyük dijital paneller ile yapay ışıklar kullanılmıştır. Konut mekânında ise alışılmış kabul edilebilecek genel ve bölgesel aydınlatmalar bulunmaktadır.

Mobilya: İnziva evinde neredeyse hiç mobilyaya rastlanmazken konut mekânında mobilya kullanımı görülmektedir ve burada tanıdık / bilindik mobilyalar kullanılmıştır. Hem geometrik hem amorf formlar kullanılmıştır. Teknolojinin hâkim olduğu ofis mekânında ise geometrik formlu mobilyalar tercih edilmiştir.

Malzeme: İnziva evi ve ofis mekânlarında seramik ve cam malzeme yoğun olarak kullanılmıştır. Buna karşın, inziva evinde duvarların tamamen camdan oluşuyor olması dış mekânla iç mekânın bir bütün olarak algılanması açısından dikkat çekmektedir.

Teknoloji: İnziva evi teknolojiden tamamen soyutlanmışken, ofis mekânı teknoloji odaklı tasarlanmıştır. Konut mekânı ise bu karşıtlığın tamamen dışında kalmakta, alışılmış konut kurgusunu yansıtmaktadır.

4. 6. Bulgular ve İrdelemeler

İncelenen beş örnek bölümde yer alan üçer mekânın analizi ile çeşitli bulgular elde edilmiş; mekânsal özellikleri doğrultusunda tablolar halinde sınıflandırılarak listelenmiştir. Tablolarda, yapılan incelemeler sonucu yoğun olduğu tespit edilen parametreler işaretlenmiştir. Birden fazla parametrenin benzer oranda bulunduğu mekânlarda ise birden fazla işaretleme yapılmıştır. Örneğin, “renk” özellikleri içerisinden açık ve koyu tonların benzer miktarda bulunduğu mekânlarda her iki parametre de işaretlenmiştir. Bu yolla oluşturulan tablolardan yararlanılarak yoğunluk dağılımları doğrultusunda grafikler oluşturulmuş ve irdelenmiştir.

Mekânlarda kullanılan renkler değerlendirildiğinde renk tercihleri arasında benzerlikler olduğu ve mekânların çoğunda nötr renklerin yoğun olarak kullanıldığı tespit edilmiştir. Renk tonu değerlendirildiğinde ise açık renk kullanımı koyu renk kullanımına göre daha fazladır. Bunun yanı sıra, “White Christmas” örneğinde yer alan ve “ilkel” olarak tabir edilen kulübe gibi mekânlarda ise farklı renklerin de kullanılabilirdi ancak bu mekânlarda da ön plana çıkan renklerin tercih edilmediği sonucuna ulaşılmıştır (bkz. Tablo 8).

Tablo 8. İncelenen mekânlarda renk kullanımı

RENK		MEKÂNLAR	Nosedive			Fifteen Million Merits			White Christmas			Hang The DJ			Smithereens		
			Konut-1	Konut-2	Ofis	Konut-1	Konut-2	Ortak Mekân	Konut	Kulübe	Hastane	Konut	Restoran	Kapalı Havuz	İnziva Evi	Konut	Ofis
Doygunluk	Sıcak																
	Soğuk																
	Nötr																
Ton	Açık																
	Koyu																

Mekânların ışık kullanımları değerlendirildiğinde ışık kaynağı olarak yapay ışığın doğal ışıktan daha fazla tercih edildiği görülmektedir. Işık yoğunluğuna bakıldığında ise modern mekânlarda daha yüksek, klasik veya ilkel olarak tanımlanan mekânlarda ise daha düşük seviyede kullanıldığını söylemek mümkündür. Işığın yönü incelendiğinde ise direkt ve endirekt aydınlatmaların yakın oranda kullanıldığı görülmektedir (bkz. Tablo 9).

Tablo 9. İncelenen mekânlarda ışık kullanımı

IŞIK		MEKÂNLAR			Nosedive			Fifteen Million Merits			White Christmas			Hang The DJ			Smithereens		
		Konut-1	Konut-2	Ofis	Konut-1	Konut-2	Ortak Mekân	Konut	Kulübe	Hastane	Konut	Restoran	Kapalı Havuz	İnziva Evi	Konut	Ofis			
Işık kaynağı	Doğal																		
	Yapay																		
Yoğunluk	Düşük																		
	Orta																		
	Yüksek																		
Yön	Direkt																		
	Endirekt																		

Uzak bir gelecek kurgusundan ziyade yakın geleceğin işlendiği dizide çoğunlukla bilinen mobilyalar kullanılırken, kurguyla ilişkili olarak bazı bölümlerde yeni mobilyalara da yer verildiği görülmektedir. Toplumsal nitelikler, statü gibi kavramlar mobilyaları etkilemiştir. Örneğin, “Fifteen Million Merits” bölümünde kullanılan mekânların tamamında teknoloji hâkimiyeti hissedilmekte, mobilyalarda da dijitalleşme ön plana çıkmaktadır. Aynı bölümde yer alan iki konut mekânı arasındaki statü farklılığı vurgusu mobilyalarla desteklenmiştir. Mekânlarda kullanılan mobilyalar öncelikle biçimleri bağlamında değerlendirildiğinde geometrik formların amorf formlara göre daha yaygın olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Hem geometrik hem de amorf formlarda mobilyaların bir arada kullanılması da tercih edilen bir yaklaşım olmuştur. Mobilyaların kaplama özellikleri değerlendirildiğinde ise tekstil malzemenin ağırlıkta olduğu, bununla birlikte özellikle kamusal alanlarda diğer malzemelerin de kullanıldığı tespit edilmiştir (bkz. Tablo 10).

Tablo 10. İncelenen mekânlarda mobilya kullanımı

MOBİLYA		MEKÂNLAR			Nosedive			Fifteen Million Merits			White Christmas			Hang The DJ			Smithereens		
		Konut-1	Konut-2	Ofis	Konut-1	Konut-2	Ortak Mekân	Konut	Kulübe	Hastane	Konut	Restoran	Kapalı Havuz	İnziva Evi	Konut	Ofis			
Dönem	Bilinen																		
	Yeni																		
Kaplama	Tekstil																		
	Diğer																		
Biçim	Geometrik																		
	Amorf																		

Mekânların malzeme özellikleri değerlendirildiğinde; malzeme yüzey özelliklerinde parlak malzeme kullanımının mat malzemeye göre daha yoğun olduğu görülmüştür. Doku ve ham madde bağlamında incelendiğinde yapay malzemenin doğal malzemedan çok daha yüksek oranda kullanıldığı tespit edilmiştir (bkz. Tablo 11).

Tablo 11. İncelenen mekânlarda malzeme kullanımı

MALZEME		MEKÂNLAR														
		Nosedive			Fifteen Million Merits			White Christmas			Hang The DJ			Smithereens		
		Konut-1	Konut-2	Ofis	Konut-1	Konut-2	Ortak Mekân	Konut	Kulübe	Hastane	Konut	Restoran	Kapalı Havuz	İnziva Evi	Konut	Ofis
Yüzey	Parlak															
	Mat															
Doku/Ham madde	Doğal															
	Yapay															

Mekânların teknoloji özellikleri değerlendirildiğinde; teknolojinin etkin olarak kullanıldığı görülmüştür. Gelişmişlik düzeyi açısından farklı özelliklere sahip mekânlar farklı teknolojik özelliklerde kurgulanmıştır. Yapay zekânın manuel ve dijital teknolojilere oranla daha fazla tercih edildiği tespit edilmiştir (bkz. Tablo 12).

Tablo 12. İncelenen mekânlarda teknoloji kullanımı

TEKNOLOJİ		MEKÂNLAR														
		Nosedive			Fifteen Million Merits			White Christmas			Hang The DJ			Smithereens		
		Konut-1	Konut-2	Ofis	Konut-1	Konut-2	Ortak Mekân	Konut	Kulübe	Hastane	Konut	Restoran	Kapalı Havuz	İnziva Evi	Konut	Ofis
Gelişmişlik Düzeyi	Manuel															
	Dijital															
	Yapay zekâ															

5. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Araştırmada incelenen beş bölüm bağlamında yapılan değerlendirmelerde farklı bölümlere ve dolayısıyla farklı anlatımlara ait mekânlarda ortaklıklar ve farklılıklar görülmüştür. Sonuçlar toplu olarak değerlendirildiğinde Black Mirror dizisi kapsamında, gelecek mekânları hakkında birtakım öngörüler çıkarmamız mümkündür. Beş örnek bölümde yer alan toplamda 15 mekân renk, ışık, mobilya, malzeme ve teknoloji başlıklarında değerlendirildiğinde (Tablo 13);

- Renk tercihlerinde nötr renk kullanımının yoğun olduğu, ek olarak özellikle kamusal mekânlarda sıcak ve soğuk renklerin de kullanıldığı,
- Işığın kullanımına bakıldığında mekânların çoğunda yapay aydınlatmanın tercih edildiği ve yüksek aydınlık düzeyinin daha fazla kullanıldığı, bununla birlikte, bölgesel aydınlatma kullanımının da yaygın olduğu,
- Mobilya tercihlerinde ise geometrik formun hâkim olduğu ve tanıdık mobilyaların ağırlıkta olduğu ancak yeni tasarımlarında boy gösterdiği,
- Malzeme özellikleri değerlendirildiğinde parlak malzemenin mat malzemeye göre daha yoğun olduğu, çoğunlukla yapay malzemelerin kullanıldığı,
- Mekânlarda teknoloji kullanımı değerlendirildiğinde ise gelişmiş teknolojilerin sıklıkla kullanıldığı, İnziva Evi ve kulübe gibi özel olarak “teknolojiden büyük oranda arındırılmış” vurgusunun yapıldığı mekânlarda ise düşük teknoloji kullanımı görülmüştür.

Tablo 13. İncelenen mekânlarda renk, ışık, malzeme, mobilya ve teknoloji kullanım oranları

RENK	<p>DOYGUNLUK</p> <p>TON</p>
IŞIK	<p>IŞIK KAYNAĞI</p> <p>YOĞUNLUK</p> <p>YÖN</p>
MALZEME	<p>DÖNEM</p> <p>KAPLAMA</p> <p>BİÇİM</p>
MOBİLYA	<p>YÜZEY</p> <p>DOKU / HAM MADDE</p>
TEKNOLOJİ	<p>GELİŞMİŞLİK DÜZEYİ</p>

İncelenen her bir mekânsal öge ayrı ayrı ele alındığında bu kullanımların mekândaki temsiliyetinin ne anlama geldiği ve nasıl bir gelecek öngörüsünde bulunduğu hakkındaki değerlendirmeler de aşağıda verilmiştir.

Renk;

Mekânlarda kullanılan renk skalaları arasında benzerlikler bulunmaktadır. Kişilerin belirli bir sistemin parçası haline gelmesi, kişiselliğin geri planda bırakılması gibi kurgular doğrultusunda mekânlarda beyaz, siyah gibi nötr renkler sıklıkla kullanılmıştır.

Mekânlar sosyal statü doğrultusunda boyut ve imkân açısından farklılaşsa dahi tasarım açısından benzemekte ve özellikle kullanılan renkler bakımından ortaklık göstermektedir. Buna karşın, ilkel ve eski olarak kabul edilen mekânlarda farklı renklerin kullanılması ile aradaki farklılıklar vurgulanmıştır.

Kamusal mekânlarda kişisel mekânlarda kullanılan nötr renklere ek olarak kurumsal kimlik vb. unsurlar doğrultusunda sıcak veya soğuk renkler de kullanılmıştır. Bu sonuç nötr renkler dışında bir renk kullanımının ancak pragmatik bir amaca yönelik olduğunu, planlı bir algı yaratma niyetiyle tercih edildiğini göstermektedir.

Işık;

Aydınlatma tasarımlarında aydınlık ve parlak mekânlar ön plandadır. İncelenen mekânlarda büyük oranda yüksek aydınlık düzeyi tercih edilmiştir. Buna karşın, aynı bölüm içerisinde yüksek ve düşük aydınlık düzeylerinin bir arada kullanıldığı görülmüştür. Bu noktadan hareketle ışığın kurgu doğrultusunda bilinçli olarak kullanılan bir öge olduğunu söylemek mümkündür.

Boşluk hissi, soğukluk gibi kavramların vurgulandığı sahnelerde yoğun ışık; durağan veya gergin sahnelerde ise karanlık mekânlar ön plana çıkmaktadır.

Konut ve kulübe gibi kişisel mekânlarda gün ışığının kullanıldığı görülürken, kamusal mekânlarda daha çok yapay ışık kullanılmıştır. Bu durum kamusal mekânlarda bir zamansızlık hissinin ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

Sahnelerde yer alan belirli obje ve alanlara dikkat çekme açısından bölgesel aydınlatmalar etkilidir. Bu açıdan değerlendirildiğinde bölgesel aydınlatmaların genel aydınlatmalardan daha fazla kullanıldığı söylenebilir.

Mobilya;

Mekânlarda mobilya kullanımı incelendiğinde benzerlik ve farklılıkların tespiti ile birlikte, mekânda mobilyanın kullanılıyor olması veya olmaması ve kullanım yoğunluğu da birer anlatı aracı olarak kullanılmaktadır.

Yakın gelecek kurgusunun ele alındığı bölümlerde tanıdık mobilyalar daha fazla kullanılmıştır. Mobilyalar mekânın geri kalanı ile uyum içerisinde, renk ve biçim olarak oluşturulan mekânsal anlatıyı destekleyecek şekilde tasarlanmıştır. Tanıdık mobilyalara ek olarak yeni tasarımlar da karşımıza çıkmaktadır ve bu durum günümüz iç mimarisine ilham kaynağı olabilecek niteliktedir. Mobilya tasarımlarında teknolojinin de kullanımı dikkat çekmektedir.

Mobilyalar günümüzde olduğu gibi gelecek öngörüsünde de statü göstergesi olarak kullanılmaktadır. Mekânlarda düşük statüyü temsil etmek için az ve ihtiyaca yönelik mobilyalar tercih edilirken; yüksek statüyü temsil etmek için konfor koşullarını sağlamaya yönelik mobilyalar tercih edilmiştir. Yüksek statüye sahip kullanıcıların mekânlarında daha fazla mobilya bulunmaktadır.

Malzeme;

Teknoloji kullanımı ve gelişmiş sistemlerin ön planda olduğu mekânlarda malzeme tercihleri daha çok plastik, seramik gibi parlak malzemelerden oluşurken, görece teknolojiden uzak mekânlarda taş, cam ve ahşap gibi doğal malzemeler kullanılmıştır.

Günümüzde her geçen gün yeni malzeme ve yöntemlerin geliştirildiği görülmekte ve yapay malzemenin kullanımı artmaktadır. Yapılan malzeme tercihleri ile günümüz mimarisi doğrultusunda, muhtemel gelecekte, yapay malzemenin daha da yaygınlaşacağı öngörüsüne atıfta bulunulduğunu söylemek mümkündür.

Teknoloji;

Gelecekte mekânların ayrılmaz bir parçası halini alması beklenen teknoloji bir mekânsal öge halini almıştır. Teknoloji kullanımı cihazlar ve sistemlerin ötesine geçmiş, yaşamın bir parçası olarak işlenmiştir.

Gelecek kurgusu içerisinde yapay zekâ teknolojisi yoğun olarak kullanılmış; buna karşın tahmin edilemez veya öngörülemeyen teknolojilerden ziyade çoğunlukla günümüzde kullanılan sistemlerin gelişmiş versiyonlarına yer verilmiştir. Mevcut sistemlerin ön plana çıkan özelliklerinin olumlu veya olumsuz biçimlerde vurgulanarak kullanıldığı ulaşılan sonuçlar arasındadır. Teknolojiyi odak noktası olarak kabul etme noktasında bölümler arasında benzerlikler bulunmaktadır.

Görüldüğü gibi incelenen örneklerde, toplumsal yapıda meydana gelen değişikliklere yapılan vurgular, mekânlar aracılığı ile renk, ışık, malzeme, mobilya, teknoloji kullanılarak temsil edilmiş ve yansıtılmıştır. Dikkat çeken en önemli noktalardan birisi bu temsiliyetin “tek tipleşmeye” doğru gitmesidir. Özel ve kamusal alanlarda, değişik amaçlara hizmet eden mekânlarda dahi ortak mekânsal anlatımların bulunması hikâyelerde vurgulanan “tek tipleşme” kavramına işaret etmektedir. Mekânların birbirine benzemesi ise insanlar üzerinde de etkili olmakta, toplumsal olarak öngörülen yaşam biçimleri mekânların kişiselleşmesini engellemektedir. Bununla birlikte mekânlar ile kullanıcı arasındaki uyumun azalmış olması, kendileme ve özelleştirmenin alışıldık düzeyde görülmemesi de benzer bir sonuca yönlendirmektedir. Tek tipleşme, yabancılaşma, yapaylık gibi kavramların sıklıkla gündeme getirildiği bölümlerin her birinde mekân, gerek kullanıcı-mekân ilişkisi, gerekse mekânın renk, ışık, mobilya, malzeme ve teknoloji ile anlatıda önemli bir rol üstlenmiştir.

Dizide ortaya konan mekânsal temsiliyetlerin toplumsal yapı üzerinde negatif bir algı oluşturacak şekilde düzenlenmesi kara ütopya olarak değerlendirilebilir. Bu durum senaryo üzerindeki hâkimiyeti kadar mekânlara da yansımıştır. Mekânlar bu bağlamda verilmek istenen mesajın somut bir karşılığı gibi kurgulanmıştır. Dizide yaratılmak istenen toplumsal algı, mekânlar ara-

cılığıyla bireylere empoze edilmektedir. Başka bir deyişle, bireysellikten uzak, tek tipleşen mekânların odağı artık insan değil, toplumdur. Gelişmiş, kusursuz toplum yaklaşımı mekânların tasarımına açık renkler, parlak yüzeyler, geometrik formlar ve işlev odaklı tasarımlar ile yansıtılmıştır. Bu noktada, mekânın insan algısını ve davranışını etkileme gücünün toplumu yönlendiren bir araç olarak kullanıldığı çıkarımı yapılabilir. Mekânlarda ön plana çıkan en önemli unsurlardan biri de teknoloji hâkimiyetidir. Teknoloji, mekânın tamamına yayılmış, bir mekânsal öge niteliği kazanmıştır. İlk etapta, insanların yaşamlarını kolaylaştırmak amacıyla kullanılan teknoloji, zamanla hem mekânı hem de kullanıcıyı kontrol etmek amacıyla kullanılır hale gelmiştir. Mahremiyet kavramının ortadan kalkmasına yol açan bu yaklaşım aynı zamanda, bireysellik ve toplumsallık arasındaki dengenin sorgulanmasına yol açmaktadır. Sinema aracılığıyla yapılan toplumsal eleştiride; toplumdaki beslenen, toplumsal dönüşümün izlerini taşıyan mekânın başat bir temsiliyet aracı olarak kullanıldığını söylemek mümkündür.

Sonuç olarak, görsel medyada gelecek öngörüsü içeren hikayelerde mekânın temsiliyeti renklerin nötr kullanımı, ışığın yapay ve yüksek yoğunluklu oluşu, mobilyada geometrik formların tercih edilmesi, yapay malzemelerin yaygın kullanımı ve teknoloji hakimiyeti ile ifade edilmektedir. Ancak bu tür kullanımların insanın iç dünyasına yönelik yansımaları vermesi açısından da önemli ipuçları barındırdığı görülmektedir. Çünkü yakın zamanlı geleceği konu alan bu dizilerde teknolojik gelişmeler ve bunun yarattığı yeni değer yargıları ile insana ait her bireyi biricik kılan değerlerin yok olduğu, nötrleştiği, tek tipleştiği bir gelecek öngörüsü bulunmaktadır. Bu noktadan hareketle gelecekteki mekân tasarımlarında insan odaklı tasarımlara ihtiyaç duyulacağı sonucuna varılabilir. Geleceğe dair öngörülerin görsel medya üzerinden düş perdesinde yansıtılması günümüz tasarımcıları için bir fırsat olarak değerlendirilebilir. Aynı zamanda, elde edilen bu sonuç; sinema-mimarlık ilişkisinin toplumsal değerini ve geleceğe ilişkin taşıdığı ipuçlarının önemini destekler niteliktedir.

KAYNAKÇA

- Adanır, O. (2003). *Sinemada Anlam ve Anlatım*, 2. B., İstanbul: Alfa Basım Yayım Dağıtım.
- Aslan, F., Aslan, E. ve Atik, A. (2015). "İç Mekânda Algı", *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5(11), 139-151.
- Aydıntan, E., Erbay, M., Onur, D., Efe Ziyrek, B. ve Kavaz, İ. (2016). "Işık ve Gölgeden Mekâna: KTU İç Mimarlık Bölümü Atölye Çalışması", 5. Uluslararası İç Mimarlık Sempozyumu Bildiri Kitabı, 3-6 Mayıs 2016, Mimar Sinan Üniversitesi, İstanbul, 245-261.
- Bazin, A. (2011). *Sinema Nedir? Sinema Dilinin Evrimi*, Çev. İbrahim Şener, İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Beşgen, A. ve Köseoğlu, Ş. (2019). "Sinema-Mimarlık Arakesitinde Bir Mekâna Dokunmak: Sine-Tasarım Atölyesi", *SineFilozofi Dergisi*, 2019 Özel Sayı, 26-52.
- Beşışık, G. (2013). *Sinema ve Mimarlıkta Mekân Kurgusu ve Kavrayışı*, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Brooker, C. (2011). "The Dark Side of Our Gadget Addiction", *The Guardian*. <https://www.the-guardian.com>

guardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror (Erişim Tarihi: 06.05.2021)

Buyan, B. (2007). "Küreselleşme ve Sinema", *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1 (1), 214-226.

Canbolat, T. ve Öner, S. U. (2019). "Renk-Mekân-Anlatım İlişkisinin Sinemekânlarda İncelenmesi: Wes Anderson Filmleri", *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 4(2), 337-348.

Ching, F. D. (2002). *Mimarlık: Biçim, Mekân & Düzen*, 1. B., İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.

Cirucci, A. M. ve Vacker, B. (2018). *Black Mirror and Critical Media Theory*, Lanham: Lexington Books.

Çalgıcı, P. K. (2013). "Çevre Psikolojisi Kavramlarıyla Bir Filmin Analizi: Thx 1138", *METU JFA*, 30(2), 63-80.

Diken, B ve Laustsen, C. B. (2011). *Filmlerle Sosyoloji*, 2. B., Çev. S. Ertekin, İstanbul: Metis Yayınları.

Ek Bektaş, E. H. (2017). "Sinema ve Mimarlık İlişkisi Açısından Bilimkurgu Filmlerine Bir Bakış", *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 2(2), 201-218.

Erbay, M. ve Ulusoy, S. (2020), "Modern Mimaride İç-Dış İlişkisi, İç Mekânın ve Mobilyanın Küreselleşmesi", *Mimarlık Bilimlerinde Akademik Çalışmalar*, Ed. Hale Kozlu, Livre De Lyon, Lyon.

Flinn, M. C. (2014). *The Social Architecture of French Cinema: 1929-1939*, 1. B., Liverpool: Liverpool University Press.

Fortin, D.T. (2011). *Architecture and Science-Fiction Film: Philip K. Dick and the Spectacle of Home*, 1. B., London: Routledge.

Göler, S. (2009). *Biçim, Renk, Malzeme, Doku ve Işığın Mekân Algısına Etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Gundak, E. (2020). *Sinematografik Tasarım Dili Üzerinden Mimari Görsel Kompozisyon Tasarımına Bakış*, Yüksek Lisans Tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Bursa.

Innes, M. (2012). *Lighting for Interior Design*, 1. B., London: Laurence King Publishing, .

Keten, E. T. (2012). "Güncel Bir Kara-Ütopya: Black Mirror", *Spot Dergi*, 1(1), 47-49.

Koeck, R. (2013). *Cine Scapes: Cinematic Spaces in Architecture and Cities*, New York: Taylor & Francis.

Kutlu, R. (2018). "Çevresel Faktörlerin Mekân Kalitesi ve İnsan Sağlığına Etkileri", *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC*, 8(1), 67-78.

Lamster, M. (2000). *Architecture and Film*, 1. B., Princeton: Princeton Architectural Press.

- Miyao, D. (2013). *The Aesthetics of Shadow: Lighting and Japanese Cinema*, Durham and London: Duke University Press Books.
- Morin, E. (2005). *The Cinema, or, The Imaginary Man*, 1. B., Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Özdem, G. (2020). "Sahneyi Çalan Mimari (Metropolis)", *Sinemada Mimarlık*, Ed. Akarsu, H. T., Erdoğan, N., Özbursalı, T., İstanbul: Yem Yayın.
- Özdemir, T. (2005). Renk Kavramı ve Konut İç Mekânında Tasarıma Etkileri, Sanatta Yeterlilik Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Özkum, E. (2011). Doğal ve Yapay Aydınlatmanın İnsan Psikolojisi Üzerindeki Etkileri, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.
- Özsavaş, N. (2016). "İç Mekân Tasarımında Renk Algısı", *SDÜ ART-E Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 9(18), 449-460.
- Öztürk, B. (2012). Sinemada Mekân Tasarımının İncelenmesi: Bilim Kurgu Sineması Örneği, Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Pallasmaa, J. (2012). "The Existential Image: Lived Space in Cinema and Architecture", *Phaenomenon*, (25), 157-174.
- Porter T. ve Mikellides B. (2009). *Colour for Architecture Today*, 1. B., London: Taylor and Francis.
- Sarı, T. (2010). Türk Sinemasında Sosyal Yaşam Kurgusunun Mekân Kullanımına Yansıması, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Schleier, M. (2009). *Skyscraper Cinema: Architecture and Gender in American Film*, 1. B., Minnesota: University of Minnesota Press.
- Şpat, S. (2017). Teknolojinin İç Mekân Tasarımına Etkileri ve Toplumsal Yansımaları, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Tarkovski, A. (2009). *Şiirsel Sinema*, Der. Gianvito, J., Çev. Kılıç, E., 1. B., İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Turgay, O. ve Altuncu, D. (2011). "İç Mekânda Kullanılan Yapay Aydınlatmanın Kullanıcı Açısından Etkileri", *Çankaya University Journal of Science and Engineering*, 8(1), 167-181.
- Ünver, B. (2020). "Kubrick Sinemasında Tekinsiz Bir Muğlak Mekân: Overlook Oteli", *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 5(2), 487-515.
- Üst, S. (2015). "Konutlarda İç Mekân ile Mobilya Etkileşimi Bağlamında Mobilyaya Dair Özelliklerin İncelenmesi", *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(15), 103-118.
- Yardım, S. (2012). Bilim-Kurgu Filmlerinde Mekân ve Ögelerinin Biçimlenişiyle Gelecek Algısının Oluşturulması Üzerine Bir Araştırma, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Yıldırım, B. ve Demirarslan, D. (2020). "Bilimkurgu Filmlerinde İç Mekân Özelinde Görsel Manipülasyona Dair Okumalar: Matrix Örneği", *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (6), 68-86.

Yıldız, B. ve Seçkin, N. P. (2019). "Mimaride Malzemelerin Algısal Farklılıklarının Değerlendirilmesi", *İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 1(1), 6-14.

Yıldız, S. (2020). "Modern Dünya Kadrajında Bir Oksimoron Otomatik Portakal (A Clockwork Orange)", *Sinemada Mimarlık*, Ed. Akarsu, H. T., Erdoğan, N., Özbursalı, T., İstanbul: Yem Yayın.

İNTERNET KAYNAKLARI

URL-1: <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 12.09.2021)

URL-2: <https://www.netflix.com/tr/title/70264888> (Erişim Tarihi: 29.04.2021)

URL-3: <https://www.imdb.com/title/tt5497778/> (Erişim Tarihi: 29.04.2021)

URL-4: https://www.imdb.com/title/tt2089049/?ref=ttmi_tt (Erişim Tarihi: 29.04.2021)

URL-5: <https://www.imdb.com/title/tt3973198/> (Erişim Tarihi: 29.04.2021)

URL-6: <https://letterboxd.com/film/black-mirror-hang-the-dj/> (Erişim Tarihi: 23.06.2021)

URL-7: <https://i.pinimg.com/originals/66/18/9f/66189ffa7710ad6089f44bb054a759c3.jpg> (Erişim Tarihi: 23.06.2021)

URL-8: https://www.imdb.com/title/tt5710978/?ref=fn_al_tt_5 (Erişim Tarihi: 29.04.2021)

URL-9: https://www.imdb.com/title/tt8758202/?ref=ttmi_tt (Erişim Tarihi: 29.04.2021)