

Bilim Kurgu Filmlerinde İç Mekân Özelinde Görsel Manipülasyona Dair Okumalar: Matrix Örneği

Burcu Yıldırım^{1*}
Doç. Dr. Deniz Demirarslan²

Geliş tarihi: 09.12.2019
Kabul tarihi: 26.12.2019

Atıf bilgisi:
IBAD Sosyal Bilimler Dergisi
Sayı: 6 Sayfa: 68-86
Yıl: 2020 Dönem: Kış

This article was checked by *iThenticate*.
Similarity Index 2%
Bu makalede araştırma ve yayım etiğine uyulmuştur.

¹Kocaeli Üniversitesi, Türkiye,
burcuyladm3@hotmail.com,
ORCID ID 0000-0002-7128-6080

²Kocaeli Üniversitesi, Türkiye,
denizd@kocaeli.edu.tr
ORCID ID 0000-0002-7817-5893

*Sorumlu yazar

ÖZ

İç mekân, bireyi görsel olarak etkileyebilecek çeşitli unsurlar barındırmaktadır. Bu nedenle mekânlarda bireyleri, görsel algı yolu ile manipülasyon kavramı bağlamında etkileyebilmek mümkündür. Bilim kurgu sineması ise, ortaya koyduğu veriler ile geleceğe dair argümanlar sunabilmektedir. Yapılan bu çalışmada, bilim kurgu sineması ile iç mekân tasarımı-manipülasyon ilişkisine yeni bir bakış açısı sunmak amaçlanmaktadır. Böylelikle araştırmacıların, geleceğin mekânlarında kullanılacak olan mekânsal manipülasyonlara dair öngörülerde bulunabilmeleri sağlanabilecektir. Çalışmada öncelikle; görsel algı, görsel algıyı oluşturan öğeler, görsel algı-manipülasyon ilişkisi ve iç mekân tasarımında manipülatif etkilerin oluşturulma yöntemlerine dair kavramlardan bahsedilerek teorik arka plan oluşturulmuştur. Daha sonra iç mekân tasarımında manipülatif etkilerin geleceğine dair okumaların yapılmasına olanak sağlayabileceğinin düşünüldüğü bilim kurgu filmlerine yönelinmiştir. Bu bağlamda çeşitli çevrelerce bilim kurgu sinemasında bir kırılma noktası yarattığı ifade edilen ve aslında hikayesi de algısal manipülasyon üzerine kurulu olan Matrix film serisi seçilmiştir. Bunun yanında film, mekân ve manipülasyon hususunda ortaya koyduğu verilerle de dikkat çekicidir. Bu nedenle çalışmada Matrix serisi üzerine yoğunlaşmış ve mekânsal manipülasyona dair en çok veri içerdiği düşünülen serinin birinci filmi 'Matrix' üzerinde çalışılmıştır. Daha sonra literatürde yer alan iç mekân tasarımı-manipülasyon ilişkisine dair yapılan çalışmalar incelenmiştir. Bu çalışmalardan, iç mekân tasarımında manipülatif etkilerin oluşturulma yöntemlerine dair uygun bulunan bir sınıflandırma yöntemi seçilen filmin analizi için kullanılmıştır. Filmdeki manipülasyon kapsamında incelenmeye uygun görülen iç mekân içerikli sahnelerin irdelenmesi bu yolla gerçekleştirilmiştir. Böylelikle; Matrix filmi üzerinden bilim kurgu filmlerinde sunulan iç mekânların bireyler üzerinde hangi yollarla manipülatif etkiler oluşturabileceği araştırılmış, tablolastırılarak yorumlanmaları gerçekleştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Görsel Algı, Manipülasyon, İç Mekân Tasarımı, İç Mekânsal Manipülasyon, Matrix

Readings on Visual Manipulation in Interior Space in Science-Fiction Films: The Matrix Case

Burcu Yıldırım^{1*}
Assoc. Prof. Dr. Deniz Demirarslan²

First received: 09.12.2019
Accepted: 26.12.2019

Citation:
IBAD Journal of Social Sciences
Issue: 6 **Pages:** 68-86
Year: 2020 **Session:** Winter

This article was checked by *iThenticate*.
Similarity Index 2%

¹ Kocaeli University, Turkey,
burcuyldrm3@hotmail.com,
ORCID ID 0000-0002-7128-6080

² Kocaeli University, Turkey,
denizd@kocaeli.edu.tr,
ORCID ID 0000-0002-7817-5893

* **Corresponding Author**

ABSTRACT

The interior contains various elements that can affect people visually. Therefore, it is possible to influence individuals in the context of the concept of manipulation through visual perception. On the other hand, sci-fi cinema can present arguments for the future with the data it presents. In this study, it is aimed to present a new perspective on the relationship between science fiction cinema and interior design-manipulation. In this way, researchers will be able to predict the spatial manipulations that will be used in the spaces of the future. Firstly; the theoretical background was created by mentioning the concepts of visual perception, the elements that make up visual perception, the relationship between visual perception and manipulation and the methods of creating manipulative effects in interior design. Afterwards, science fiction films which are thought to enable reading about the future of manipulative effects in interior design are examined. In this context, the Matrix film series, which is said to create a breaking point in science fiction cinema by various circles and is based on perceptual manipulation, is chosen. In addition, this film is remarkable with its data on space and manipulation. For this reason, the focus is on the Matrix series and the first film of the series, which is thought to contain the most data on spatial manipulation, is studied. Then, the studies on the relationship between interior design and manipulation in the literature are examined. A suitable classification method from these studies, related to the methods of creating manipulative effects in interior design was used for the analysis of the selected film. In this way, the examination of the scenes with the interior content deemed suitable for examination within the scope of the manipulation in the film was carried out. Thus; the ways in which the interiors presented in the science fiction films could create manipulative effects on individuals were investigated through the Matrix film and tabulated and interpreted.

Keywords: Visual Perception, Manipulation, Interior Design, Interior Manipulation, Matrix

GİRİŞ

“Akluma bir fikir gelince onu önce hayalimde canlandırıyorum, düşünce yapısını değiştiriyorum, fikri iyileştiriyorum ve yapacağım aletin nasıl çalışacağını zihnimde canlandırıyorum... Bu sayede hiçbir şeye dokunmadan hızlıca eksiksiz tasarımlar yapabiliyorum. Kafamda oluşturduğum her türlü gelişmeyi icadına uygulayıp hiçbir hata görmediğimde, beynimin ürettiği bu aleti somut bir şekle sokuyorum” (Tesla, 2017, s. 14).

Nikola Tesla¹

Tesla'nın ifadesinde de belirtmiş olduğu üzere, tasarımcılar tasarıma dair öğeleri öncelikle zihinlerinde görmekte ve burada biçimlendirmektedirler. Bu durum, tasarımcılar için bir çeşit düşünce yolu ile tasarım yöntemidir. Zihin bu durumda adeta tasarımın deneyimlendiği yeni bir mekân haline gelmektedir. Bazı tasarımcılar için ise, bu durum öyle boyutlara varmıştır ki, tasarıma dair tüm etkinlikler bu zihin ortamında gerçekleşmektedir. Ve daha sonra tasarım yine bu zihinsel ortamda sonuçlanmaktadır. Bu zihnin yaratımı tasarım mekânına dair tasarımcı nesnel yargılara sahip değildir. Bahsedilen zihinsel mekân, yaşanan dünyaya ait olmamakla birlikte aslında ondan kopuk da sayılamamaktadır.

Sinema ve animasyon gibi iki boyutlu aktarım yolları ile kişiye üç boyut algılatımında bulunan görsel ürünler, çoğunlukla var olmayan fakat var olabilecek nitelikte mekânlara dair izleyiciye bilgi aktarımında bulunmaktadır. Bu açıdan bakıldığında görsel sanatlar mekân tasarımcıları için adeta zihnin sunduğu tasarım mekânı eşdeğerinde yeni bir deneyim ortamı sunmaktadır. Bu durum ise, görsel sanatlar ve iç mekân tasarımı arasındaki ilişkiyi gözler önüne sermektedir ve özellikle sinemanın bu konuda önemli bir rolü bulunmaktadır.

Sinema geleneksel yazılı ve sözlü dilden değişik yönleri olan; kendine özgü kuralları, özellikleri bulunan; hem göze hem kulağa seslenen görsel- işitsel bir dildir. Aynı zamanda sinema bir anlatım, bir iletişim, bir propaganda, eğlence aracıdır (Özön, 1985, s.12-13). Sinema ayrıca bir araştırma, eğitim-öğretim aracıdır. Özön'ün (1984, s.8) ifadesine göre; sinema bütün sanatların birleşimi, bir çeşit 'tüm sanat' sayılabilir. Bütün diğer sanatlardan sonra ortaya çıkan, bundan dolayı 'yedinci sanat' adını alan sinema, bu geleneksel sanatların hepsine açık ve yatkın olması, hepsini özümleyebilme niteliği taşıması yönünden tüm sanatı gerçekleştirebilecek tek sanattır. Sinema, anlatacağı hikâyeyi izleyicisine mekân bağlamında aktaran bir görsel sanat ürünüdür. Sinemadaki mekânsal unsurlar; sinema ürününün ortaya konulduğu dönemin sosyal ve kültürel hayatı, dönemin geleceği nasıl gördüğü gibi konularda araştırmacılara okumalar yapma olanağı sağlamaktadır. Sinema ürününde çeşitli mekânsal unsurlar kullanılarak anlatılmak istenen hikâye ve hikâyenin alt metni izleyiciye aktarılmaktadır. Sinema ürününde kullanılan bu mekânsal unsurlardan biri de manipülasyon teknikleri olarak görülmektedir. Bu teknikler ile sinema ürününde anlatılmak istenilen hikâye güçlendirilebilmekte ve hikâyenin alt metni izleyiciye doğru bir biçimde aktarılabilir. Sinema ürününde mekânsal manipülasyon öğelerinin en çok kullanıldığı türlerden biri de bilim kurgu filmleridir.

Bilim ve hayal gücünün birleşiminden oluşan bilim kurgu filmlerinin (Bektaş, 2017, s. 203) geleceği kurgulaması hususu dikkat çekicidir. Örneğin; 1968 yılında Sutherland² kafaya takılan bir ekran için ilk kez 'sanal gerçeklik' ifadesini kullanmıştır. Daha sonra 2012 yılına gelindiğinde Palmer Luckey³ Oculus adlı kafaya takılan bir ekran için fon arayışına girmiştir. Sanal gerçekliğe dair bu iki kırılma noktası arasında geçen 44 seneyi sorgulayan Schwab, bu durumun nedenlerinden birini de süreç içinde oluşan insan talebine bağlamaktadır. Bu süreçte en az iki kuşak bilim kurgu filmlerinde hayal edilenlerin gerçek olabileceği fikri ile büyümüştür. Daha sonra bu çocuklar büyüdüklerinde çeşitli uygulamalar, ağ sistemleri ve donanımlar tasarlayıp programlayabilmişlerdir (2019, s. 239). Bu durum, bilim kurgu filmlerinin geleceği şekillendirmedeki gücünü ortaya koymaktadır. Bektaş'ın eserinde ise (2017, s. 203) bilim kurgu filmlerinin var olmayan mekânları sunmaları veya ileri teknolojiyi işlemeleri bakımından yenilikçi filmler arasında sayılabileceği belirtilmiştir.

¹ Nikola Tesla (1856-1943). Sırp kökenli Amerikalı mucit, elektrik ve makine mühendisi.

² Ivan Sutherland (1938-). Ünlü bilgisayar bilimci.

³ Oculus VR (Sanal gerçeklik) firmasının kurucusu.

‘Manipülasyon’ son yıllarda sıkça kullanılan, ama genelde olumsuz anlamlarda değerlendirilen bir sözcüktür. Kelime anlamı olarak bakıldığında Türk Dil Kurumu Sözlüğü’ne göre manipülasyon; yönlendirme, seçme-ekleme ve çıkarma yolları ile var olan bilgileri değiştirme olarak tanımlanabilmektedir. Adolf Portmann’a⁴ göre ise “Manipülasyon, insan olmanın en temel olgularından birisidir” (Kirschner, s.23). Kısaca kişinin veya kişilerin, istenildiği gibi düşünmesini, istenildiği gibi davranmasını sağlayacak etkiler manipülasyon olarak tanımlanabilmektedir. İç mekân tasarımı ve iç mimarlık mesleği de manipülasyon tekniklerinden faydalanmaktadır. İç mimar yaratımı mekânları kullanan kişiler, her gün bu mekânlar tarafından manipüle edilmekte ve böylelikle mekânlardan daha etkin bir biçimde faydalanabilmeleri sağlanmaktadır.

İç mekân tasarımcısı tarafından mekân tasarımı sunum tekniklerinde kullanılan perspektif öğeleri içeren çizimler de birer manipülasyon örneğidir. Bu gibi durumlarda göz çeşitli perspektif teknikleri ile manipüle edilmekte ve bireyde iki boyutlu bir düzlem yardımı ile üç boyut algısı oluşturulmaktadır.

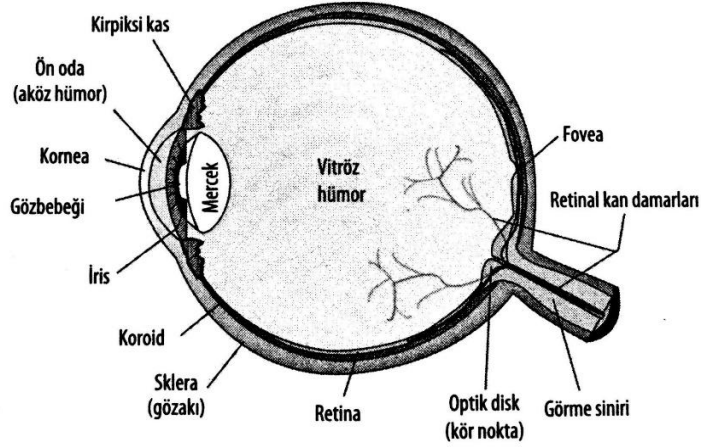
Yılmaz’a göre mimari mekânda oluşturulmak istenilen manipülatif etkiler, mimari tasarım öğretileri yolu ile farklı şekillerle ve çeşitli tasarım öğeleri etkisi ile gerçekleşebilmektedir. Yılmaz, bu manipülatif etkilerin oluşturulma yöntemlerini üç ana başlık altında toplamaktadır. Bunlar: Görsel algılamanın temel özellikleri ile oluşturulabilen manipülatif etkiler, Gestalt kuramlarından yararlanılarak oluşturulabilen manipülatif etkiler ve tasarım öğelerinden faydalanılarak oluşturulabilen manipülatif etkilerdir (2004, s. 69). Yapılan bu çalışmada, incelenmeye uygun görülen sahneler, Yılmaz’ın sınıflandırma yöntemi aracılığı ile, sinema-iç mekân ara kesitinde gerçekleştirilecektir.

GÖRSEL ALGI VE GÖRSEL ALGI ÖĞELERİ

Görmek, sezgi ve bilgi ile eş anlama gelmektedir. Batı felsefesinde tarih boyunca görme olgusu, metaforiksel olarak anlama ile eşdeğer olarak görülmüştür (Korsmeyer, 2003, s. 55). Günümüzde kişinin dış dünyaya dair bilgi edinme hususunda algısının yaklaşık 5/4’ünün göz uzvu tarafından beyne iletilen bilgilerle gerçekleştiği bilinmektedir. Bu durum kişinin dış dünyaya dair algısının oluşumunda göz uzvunun ne derece önemli olduğunu ortaya koymaktadır.

Görsel algının nasıl oluştuğunu ifade etmeden önce, gözün görme işleminin fiziksel olarak nasıl gerçekleştiğinden kısaca bahsetmek, konunun daha iyi anlaşılmasına yardımcı olacaktır. Gözün en dışında saydam tabaka (kornea) bulunmaktadır. Korneanın ardından göz merceği yer almaktadır. Kişi tarafından görülecek olan nesnenin yaydığı ışık, mercekten geçip retinada bir görüntü oluşturacak şekilde buraya odaklanmaktadır. Gözün, göz rengini oluşturan bölümü olan iris, gelen ışığın miktarına göre açılıp kapanmaktadır. İrisin merkezinde bulunan siyah bölge ise göz bebeğidir. Kişi tarafından bir nesneye bakıldığında, cisimden yansıyan ışık gözbebeğinden geçerek göze ulaşmaktadır. Göz merceği ışığı bir görüntü oluşturacak biçimde retinanın üzerine odaklamaktadır. Retinada oluşan bu görüntü terstir. Retinada bulunan sinir hücreleri, bu ters görüntüyü optik sinirler aracılığı ile beyne göndermektedir. Görme işlemi beyinde gerçekleşmektedir. Beyin ters görüntüyü düz hale çevirerek yorumlamakta ve böylelikle görme işlemi gerçekleşmektedir (Buğdaycı, 2008, s. 16) (Şekil-1).

⁴ Adolf Portmaan (1897- 1982). İsviçreli zooloji uzmanı. Hayvanlarda sosyalleşme çalışmaları bulunmaktadır.



Şekil 1: İnsan gözünü oluşturan fizyolojik bölümler (Groh, 2017, s. 40).

İnsan kendisini saran uzamı, duyularının sağladığı enformasyonla algılamaktadır. Fakat duyular yalnızca bilme yetisi araçları olarak görülmemelidir. Duyular sayesinde insan; hayatta kalabilmiş, tehlikelere karşı önlem alabilmiş ve güçlenerek yaşamına devam etmiştir. Bu süreç içerisinde duyular, bireyin hayatta kalması ve yaşamının sona ermesi arasındaki farkı belirleyen özelliklere odaklanmıştır. Bu durum; algının seçici ve amaca yönelik olarak işlev gördüğünü göstermektedir (Arnheim, 2015, s. 35).

Algılama olayı kişinin beş duyu organı vasıtasıyla gerçekleştiği bir durumdur. Bu duyu organlarından algılama hususunda en çok kullanılanı ise gözdür. Berger, bireyin düşüncelerinin ve inançlarının nesnelere görüşünü etkilediğini ifade etmektedir. Bu nedenle görmenin, uyarıcılara karşı mekanik bir tepki verip vermeme sorunu olmadığını, yalnızca bakılan şeylerin görüldüğünü, bakmanın ise bir seçme edimi olduğunu ifade etmektedir (2017, s. 8).

Görsel algı; insanı çevreleyen nesnel dünyanın, bireyin duyuları vasıtasıyla algılanıp, bilincinde anlamlandırılması işlemi olarak tanımlanmaktadır. Fakat kişi tarafından algılanmış olan dünyanın nesneliliği ile çeşitli çevrelerce tartışılan bir konu olarak karşılaşmak mümkündür (Yılmaz, 2004, s. 3).

Bireyin yetiştiği kültür ve içinde yaşadığı toplumsal yapı, görsel algısında farklılıklara sebep olmaktadır. Algılama sürecine, kişisel özellikler yoğun bir biçimde etki etmektedir. Uyarının önceden bilinmesi, kişinin zihinsel etkinliği, hayatı süresince edindiği deneyimler algı sürecinde etkili olmaktadır. Bunun yanında kişisel ilgi alanları, bireyin mensubu olduğu meslek grubu gibi olgular da görsel algı üzerinde etkili olmaktadır (Yıldırım, 2012, s. 38) (Şekil-2).



Şekil 2: Mimarlık meslek eğitiminin kişinin görsel algısı üzerinde yarattığı değişimi temsil eder görsel (URL-1).

GÖRSEL ALGI VE MANİPÜLASYON İLİŞKİSİ

Görsel algı ve manipülasyon, birbiri ile bağlantılı iki kavramdır. İç mekân tasarımı olgusu da birbiri ile bağlantılı bu iki kavram arasındaki ilişkiden faydalanmaktadır. İç mekân tasarımı, görsel algı ve manipülasyon ilişkileri incelenmeden önce, görsel manipülasyonun tarihine kısa bir bakış atmak, araştırmacılar için konuya daha geniş bir perspektiften bakabilmek hususunda yararlı olacaktır.

Eski Mısır'da M.Ö.2200 yılına ait olduğu düşünülen 'Güreşçi' resmi aşamalı olarak bir olayı anlatırcasına insan hareketlerini göstermektedir. Adeta bir çizgi film hikâyesinin aşamaları çizilmişçesine, çizimlerle olay örgüsü anlatılmıştır (Kılıç, 2013, s. 104). Bunun yanında resmi güreş tekniklerinin sırası ile ifadesi şeklinde yorumlamak da mümkündür (Şekil-3).



Şekil 3: M.Ö. 2200, Eski Mısır dönemi 'Güreşçi' resmi (URL-2).

Mimarlık ve resim sanatı eski çağlardan beri birbiri ile doğrudan ilişki içerisindeydi. Bunu Alberti⁵ ve Brunelleschi⁶ gibi mimarların çalışmalarında görmek mümkündür. Perspektifin keşfedilmesinden önce, iki boyutlu bir yüzeyde derinlik algısı yaratımı resim sanatı için oldukça büyük bir problem olarak görülmekteydi. Daha sonra bu problem Brunelleschi'nin çalışmaları ve ortaya koyduğu deneyle çözüme kavuşmuştur.

⁵ Leone Battista Alberti (1404-1472). İtalyan mimar, ressam, filozof, dilbilimci ve müzisyen.

⁶ Filippo Brunelleschi (1377-1446). İtalyan mimar, kuyumcu ve heykeltıraş.

Brunelleschi tarafından 1425 yılında Floransa katedralinin önünde bir deney yapılmıştır. Katedralin vaftiz ayini bölümünün detaylı bir çizimi yapılmıştır. 35*35 cm boyutlarındaki bu çizimde, gökyüzü gümüş ayna sıırı ile kaplanmıştır. Daha sonra doğrusal perspektifle çizilmiş bu resmin kaçış noktasına bir delik açılmıştır. Resmin önüne bir ayna tutularak izleyicinin delikten aynaya bakması istenmiştir. Denek delikten aynaya yansıyan resmin görüntüsünü ve resimdeki ayna sıırına yansıyan gerçek gökyüzü görüntüsünü aynadan görmüştür. Böylelikle Brunelleschi bu deneyle, doğrusal perspektif tekniğini ortaya koyarken aynı zamanda iki boyutlu bir yüzey aracılığı ile izleyicide üç boyutlu bir algı yaratabilmiştir (Kılıç, 2013, s. 107). Bu deney ayrıca iki boyutlu bir yüzey aracılığı ile üç boyutlu hareketli bir görüntü oluşturabilmenin mümkün olduğunu göstermesi açısından da oldukça önemlidir (Şekil-4).

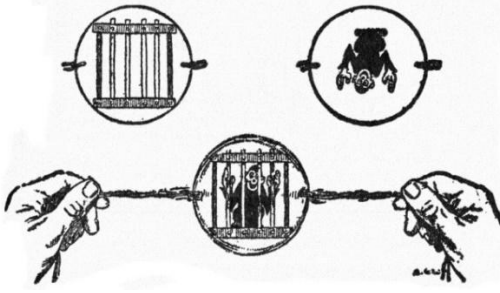


Şekil 4: Brunelleschi ayna deneyi temsili görseller (URL-3).

Perspektif geleneğinde her şey bakan kişinin görüş açısına göre düzenlenmektedir. Bu tekniği deniz fenerinden çıkan ışınlar benzetmek mümkündür. Fakat ışınlar deniz feneri örneğinin tersine, içeri doğru ilerlemektedir. Bu gelenek, tek bir gözü görünen nesnelere dünyasının odak noktası haline getirmektedir. Görünenler dünyası resmin uzamında evrenin tanrıya göre düzenlenmesi gibi seyirciye göre düzenlenmektedir (Berger, 2017, s. 16).

İnsan gözünün çalışma sistemine dair bilgiler geliştikçe, 1800'lü yıllarda görme duyusu ile ilintili aygıtlar ortaya çıkmıştır. Optik veya felsefi oyuncaklar olarak adlandırılabilen bu aygıtlar, kısa aralıklarla algılanan görsel duyumların, görme sistemi içinde işlenmesi sonucu, görülen nesnenin olduğundan farklı algılanmasını sağlamaktadır (Kılıç, 2013, s. 116). Bunlardan ilki, Paris⁷ tarafından 1825'te geliştirilen thomtrop (thaumatrope) 'tur. Thomtrop her iki yüzünde de birbiri ile ilintili resimlerin olduğu bir diskten oluşmaktadır. Diskin her iki yanında ipler bağlıdır ve bu disk çevrildikçe iki yüzeyindeki resimler tek bir düzlemde birleşerek farklı bir görüntü ortaya koymaktadır. Herhangi bir nesne, kişi tarafından görüldüğünde, nesnenin kişinin retinası üzerindeki görüntüsü, nesne görme alanından çıktıktan sonra retina üzerinde yaklaşık 1/20 sn. kadar kalmaktadır. Yani nesne görüldükten sonra, belli bir süre daha görülmeye devam etmektedir. Bu duruma görmenin sürekliliği/devamı kuralı denilmektedir (Kılıç, 2013, s. 116). Thomtrop aygıtı görmenin sürekliliği kuralından faydalanmaktadır (Şekil-5 ve Şekil-6).

⁷ John Ayrton Paris (1785-1856). İngiliz asıllı doktor.

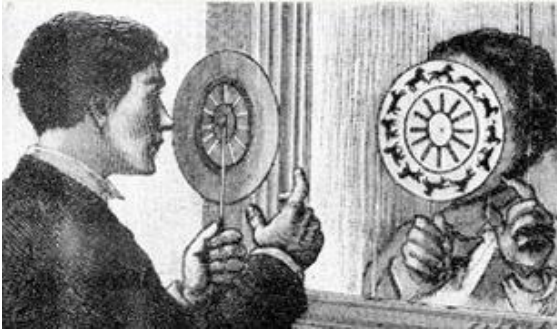


Şekil 5: Thomitrop çalışma mantığı (URL-4).
5).



Şekil 6: Çeşitli görsellikte Thomitroplar (URL-5).

Yine o dönemlerde 1833 yılına gelindiğinde; Plateau⁸ ve Stampfer⁹ tarafından birbirinden bağımsız ve neredeyse eş zamanlı olarak fenakistiskop (phenakistoscope) icat edilmiştir (URL-6). Aygıt, bir diskin üzerinde birbirine eş aralıklarla bölünmüş göz yuvalarından ayna yardımı ile diskin gözlemlenmesi yolu ile kullanılmaktadır. Örneğin diskin üzerindeki resimler bir atın koşarken aldığı halleri göstermektedir. Kişi bu resimleri disk dönerken, disk üzerindeki göz yuvaları yardımı ile aynadan gözlemlemektedir. Aynaya yansıyan görüntü ise kişinin görsel algısını manipüle ederek, kişide atın hareket ettiğine dair bir algı oluşturmaktadır (Şekil-7 ve Şekil-8).

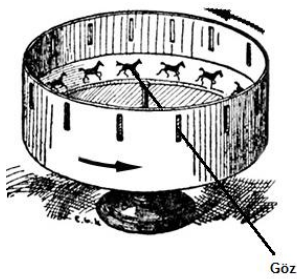


Şekil 7: Fenakistiskop çalışma mantığı (URL-7).



Şekil 8: Fenakistiskop (URL-8).

1800'lü yıllarda ortaya atılan optik oyuncaklardan biri de etrafında şerit şeklinde eşit aralıklarla açılmış küçük göz yuvaları olan bir silindirden meydana gelen Zoetrop (zoetrope) 'tur. Zoetrop 'yaşam tekerleği' anlamına gelmektedir. 1833 yılında W. G. Horner¹⁰ tarafından geliştirilmiştir (URL-9). Alet, çalışma sistemi olarak diğer felsefi oyuncaklar gibi görmenin sürekliliği kuralından faydalanmaktadır. İçinde bir olayın farklı aşamalarını gösteren tasvirlerin bulunduğu bir bant bulunmaktadır ve silindir döndürüldüğünde, izleyicide silindir üzerindeki göz delikleri vasıtası ile hareket eden bir cismi izliyormuş algısı yaratılmaktadır (Şekil-9 ve Şekil-10).



Şekil 9: Zoetrop çalışma mantığı (URL-10).



Şekil 10: Zoetrop ve çeşitli zoetrop bantları (URL-11).

⁸ Joseph Plateau (1801-1883). Belçikalı fizikçi.

⁹ Simon Ritter von Stampfer (1792-1864). Avusturyalı fizikçi.

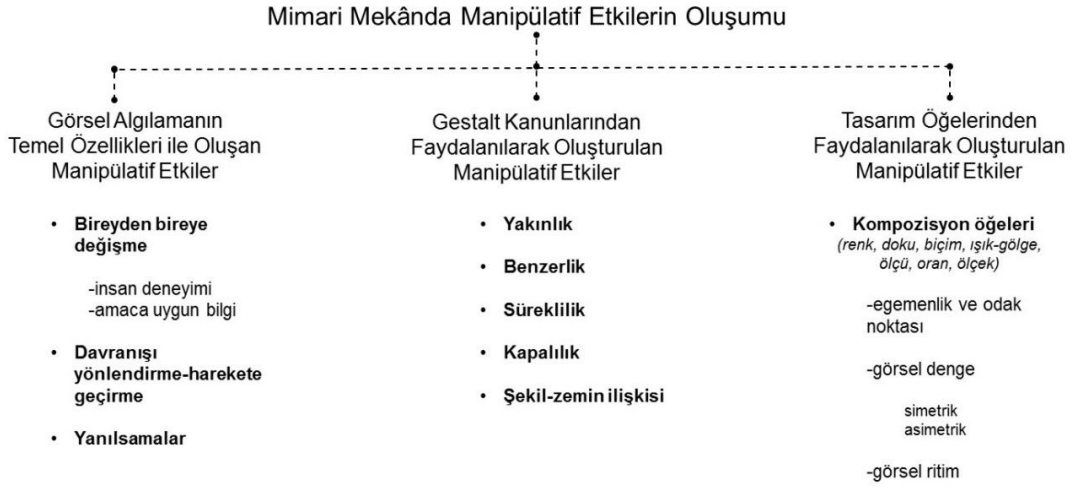
¹⁰ William George Horner (1786-1837). İngiliz matematikçi.

İÇ MEKÂN TASARIMINDA MANİPÜLATİF ETKİLERİN OLUŞTURULMA YÖNTEMLERİ

Yılmaz (2004, s. 69-82); ‘Mimari Mekânda Görsel Algı ve Manipülasyon İlişkilerinin İrdelenmesi’ adlı tezinde mimari mekânlarda manipülatif etkilerin, mekânın kullanıcı üzerinde duygulanım oluşturmaya ile mümkün olduğunu ifade etmektedir. Bu bağlamda mimari mekânın kullanıcı üzerinde duygulanım oluşturma yöntemlerini üç başlık altında toplamaktadır. Bunlar:

- Görsel algılamanın temel özellikleri ile oluşturulabilen manipülatif etkiler,
- Gestalt kanunlarından yararlanılarak oluşturulabilen manipülatif etkiler,
- Tasarım öğelerinden yararlanılarak oluşturulabilen manipülatif etkiler olarak sıralanmaktadır.

Yılmaz’ın tezinde ifade ettiği bilgiler ışığında, mimari mekânda manipülatif etkilerin oluşturulma yöntemleri şemalaştırılmıştır (Şekil-14). Daha sonra buradan çıkarımla manipülatif etkilerin daha kolay incelenebilmesi amacı ile bir tablo oluşturulmuştur (Şekil-15). Oluşturulan bu tablo yardımı ile yapılan çalışmanın bulguları tespit edilmiştir.



Şekil 14: Mimari mekânda manipülatif etkiler oluşturulma yöntemleri. Tablo yazar tarafından Yılmaz (2004, s. 69-82)’in bu alanda yaptığı araştırma referans alınarak oluşturulmuştur.

MEKÂN TÜRÜ	Kompozisyon şekli:
	Kompozisyon oluşumunda kullanılan tasarım öğeleri:

Şekil 15: İç mekânda tasarım öğelerinden faydalanılarak oluşturulan manipülatif etkilerin incelenmesi amacı ile oluşturulan tablo.

Görsel algılamanın temel özellikleri ile oluşan manipülatif etkiler bireyin görme algısı ile doğrudan ilişkilidir. Yöntemin alt başlıklarından ‘bireyden bireye değişme’ görme duyumunun kişinin geçmişte edindiği deneyimler ve sahip olduğu kültürel birikime işaret etmektedir. Bu bağlamda iç mekân tasarımcısı bireysel tasarımlarda kişinin geçmişini ve deneyimlerini, kamusal tasarımlarda ise toplumsal bilinci ve toplum geçmişini göz önünde bulundurmaktadır. Bu yolla tasarımcı, kullanıcı kitleye hitap eden tasarımlar ortaya koyabilecek, oluşturduğu mekânın kullanıcıda ne gibi izlenimler yaratabileceğini yönlendirebilecektir. ‘Davranışı yönlendirme-harekete geçirme’ başlığı ise görsel algının bireyin hislerine ve davranışlarına etki ettiğini işaret etmektedir. Örneğin iç mekân tasarımcıları bu yöntem yolu ile kamusal alanlarda çizgisel elemanlarla bireylerin dolaşım yönlendirmelerini sağlayabilmektedir. ‘Yanılsamalar’ başlığı ise bireyin çevreden aldığı duyuların beyinde yanlış

yorumlanması yolu ile ortaya çıkabilmektedir. Tasarımın etkisini artırmak veya farklı yönlerine dikkat çekmek amacı ile bu yöntem günümüzde tasarımcılar tarafından bilinçli olarak sık sık kullanılmaktadır.

Gestalt kanunlarından faydalanılarak oluşturulan manipülatif etkiler yakınlık, benzerlik, süreklilik, kapalılık, şekil-zemin ilişkisi gibi alt başlıklara ayrılmaktadır. Yakınlık ilkesi, birbirine yakın iki nesnenin grup olarak algılanmasıdır. Benzerlik ilkesi, benzer nitelikteki nesnelerin grup olarak algılanmasını ifade etmektedir. Süreklilik ilkesi, aynı yöndeki nesnelerin grup olarak algılanması durumunu ifade etmektedir. Kapalılık ilkesi, kapalı bir şekil oluşturan nesnelerin grup olarak algılanmasını ifade etmektedir. Şekil zemin ilişkisi ise, nesnenin şeklinin içinde bulunduğu zemin aracılığı ile algılanabilmesi durumunu ifade etmektedir. Günümüzde iç mekân tasarımcıları gerçekleştirdikleri mekân tasarımlarında mekânı kullanıcıya doğru bir biçimde algılatma hususunda bu ilkelerden yararlanabilmektedirler.

Tasarım öğelerinden yararlanarak oluşturulan manipülatif etkiler ise kompozisyon öğeleri olan renk, doku, biçim, ışık-gölge, ölçü, oran ve ölçek öğeleri ile gerçekleştirilmektedir. Bu kompozisyon öğeleri ile 'egemenlik ve odak noktası', 'görsel denge' ve 'görsel ritim' gibi kompozisyonlar oluşturmak mümkündür. Bu öğelerle iç mekân tasarımcısı mekân kullanıcısının davranışlarını ve duygularını yönlendirebilmektedir. Örneğin mekânın kullanıcının dikkatini çekmesi istenilen noktada egemenlik ve odak noktası oluşturulması yöntemi ile mekân kullanıcısı yönlendirilebilecektir.

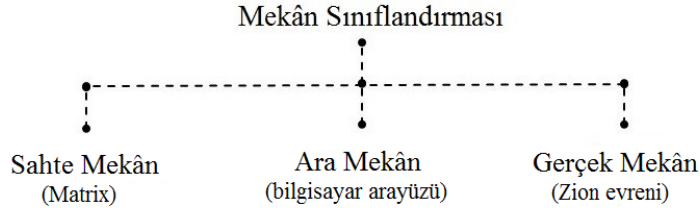
BİLİMKURGU FİMLERİNDE İÇ MEKÂNA TASARIM ÖĞELERİNDEN FAYDALANILARAK OLUŞTURULAN MANİPÜLATİF ETKİLER: MATRIX ÖRNEĞİ

Matrix filmi, 1999 yılında gösterime girmiştir. Matrix Reloaded (2003) ve Matrix Revolutions (2003) ile birlikte üç sinema filminden oluşan Matrix serisinin ilk filmidir. Filmin senaristliğini ve yönetmenliğini Lana ve Lily Wachowski gerçekleştirmiştir. Filmin sanat yönetmenliği ise, Hugh Bateup ve Michelle McGahey tarafından gerçekleştirilmiştir.

Yapılan bu çalışmada; Matrix filmi, tasarım öğelerinden faydalanılarak oluşturulan manipülatif etkiler kapsamında incelenecektir. Manipülasyon bağlamında incelenmeye değer görülen film iç mekân sahneleri Şekil 15'teki tablo aracılığı ile değerlendirilecektir.

Matrix; bireyin tüm yaşamını, devamlı bir uyku benzeri felç durumunda, beyin uyarılarınca yaratılan algı yanılsamaları içerisinde sürdürdüğü bir yerdir. Bilgisayarlarca üretilen bu düş dünyasında yaşayan bireyler, hayatı bilindik şekilde tecrübe ettiklerine inanmaktadırlar. Bireylerin duyu alıcıları Matrix'e bağlıdır. Böylelikle duyuuları Matrix'te deneyimledikleri yaşayışa uygun biçimde bilgisayarlar tarafından uyarılmaktadır (Korsmeyer, 2003, s. 51). Bu süreçte ise robotlar adeta tarlalardaki ekinler gibi olan insanlardan enerji elde etmektedir. Sürekli devam eden sistematik algı yanılsaması destekli bu mekân simülasyonu sayesinde robotlar kesintisiz olarak insanlardan enerji elde edebilmektedir. Ölen insanlar ise sıvılaştırılmakta ve yaşayan insanlar bu sıvı ile damardan beslenmektedir.

Film, zaman ve mekân bağlamında incelendiğinde; iki ayrı zaman dilimini kapsadığı görülmüştür. Birincisi 1999 senesinin yaşandığı Matrix evreni, diğeri ise 2199 senesinde bulunduğu tahmin edilen Zion şehrinin yer aldığı gerçek evrendir. Mekân bağlamında ise filmde üç ana mekân bulunduğu gözlemlenmiştir. Bunlarda ilki; kişilerin duyuusal manipülasyona maruz kalarak zihnen bağlandıkları ve böylelikle burada var olduklarını düşündükleri ve gerçekliği genellikle değişmeyen 'sahte mekân' Matrix, diğeri; Matrix benzeri olan fakat karakterlerin alacağı eğitime veya deneyimlemek istedikleri eyleme göre biçim değiştiren 'ara mekân' bilgisayar arayüzü, bir diğeri ise Matrix evreninin manipülasyonundan koparak ulaşılabilecek olan 'gerçek mekân'dır. Film içerisinde kullanılan renk ve dokularla bu mekânlar arası farkların belirginleştirildiği gözlemlenebilmektedir.



Şekil 16: Matrix filmi mekân bölümlenmeleri.



Şekil 17: Sahte mekân örneği Matrix (solda) ve bu evrenin gerçekte nasıl görüldüğünü ifade eder görsel (sağda) (Wachowski ve Wachowski, 1999).




Şekil 18: Ara mekân bilgisayar programı ile yönlendirilebilmektedir. Matrix'in aksine bu uzam istek ve ihtiyaca göre şekil değiştirebilmektedir (Wachowski ve Wachowski, 1999).




Şekil 19: Gerçek mekân, Matrix'in aksine kaotik bir görüntüye sahiptir ve yaşam koşulları oldukça zorlayıcıdır (Wachowski ve Wachowski, 1999).


BULGULAR

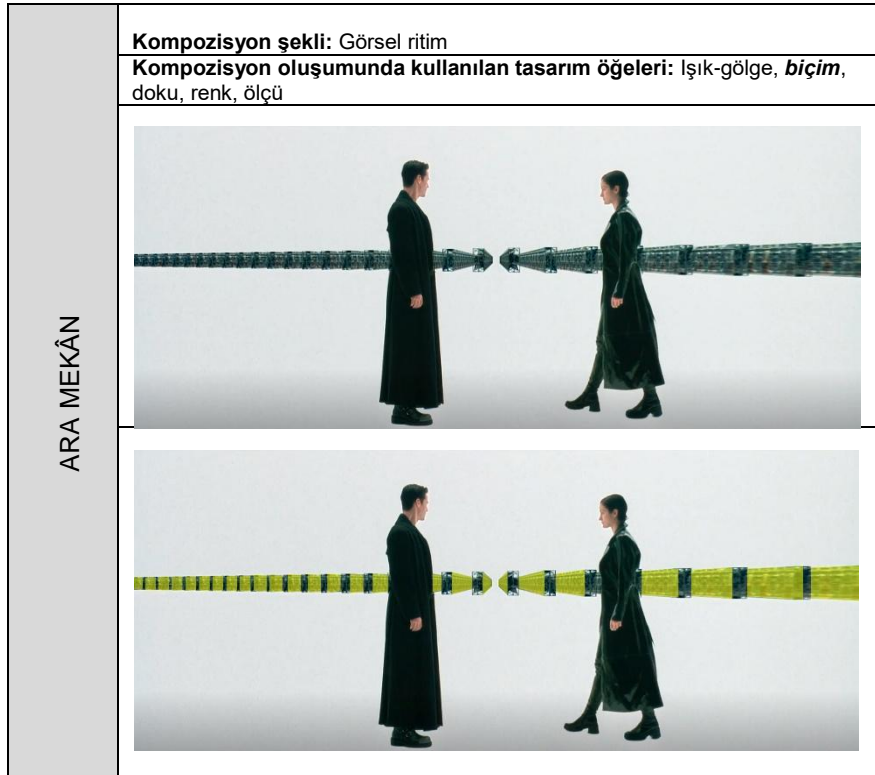
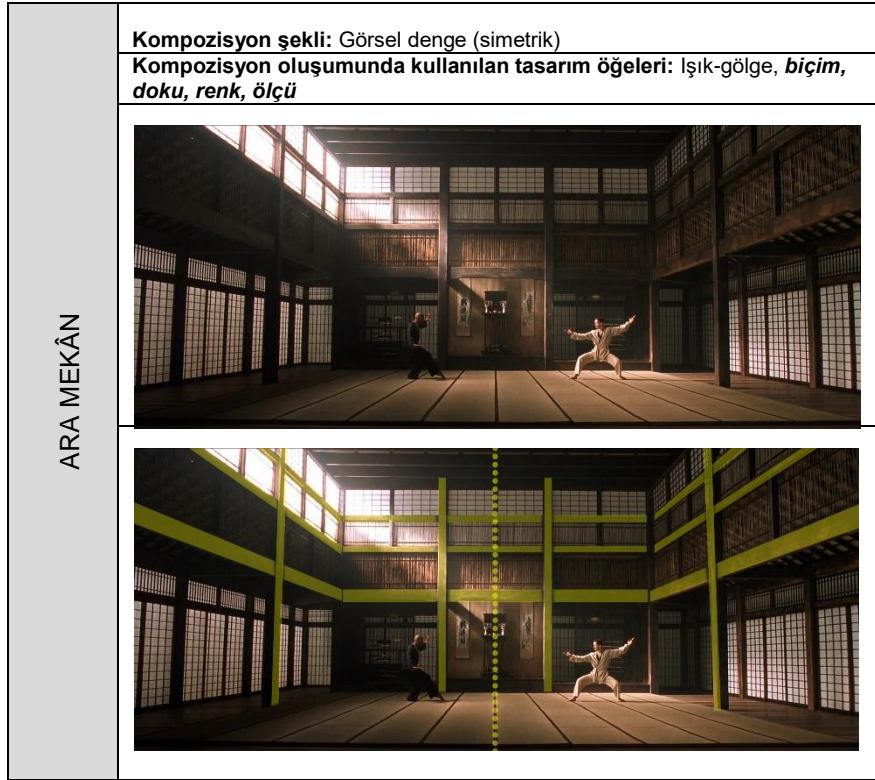
Çalışmada; kompozisyon oluşumunda kullanılan ana ve yardımcı öğelerin daha kolay okunabilmesi-yorumlanabilmesi adına, ana öğeler bold ve italik yazı tipi ile gösterilmiştir.


SAHTE MEKÂN	Kompozisyon şekli: Egemenlik ve odak noktası Kompozisyon oluşumunda kullanılan tasarım öğeleri: <i>Işık-gölge</i> , <i>biçim</i> , doku, renk, ölçü
	


SAHTE MEKÂN	Kompozisyon şekli: Görsel denge (simetrik) Kompozisyon oluşumunda kullanılan tasarım öğeleri: <i>Işık-gölge</i> , <i>biçim</i> , doku, renk, <i>ölçü</i>
	

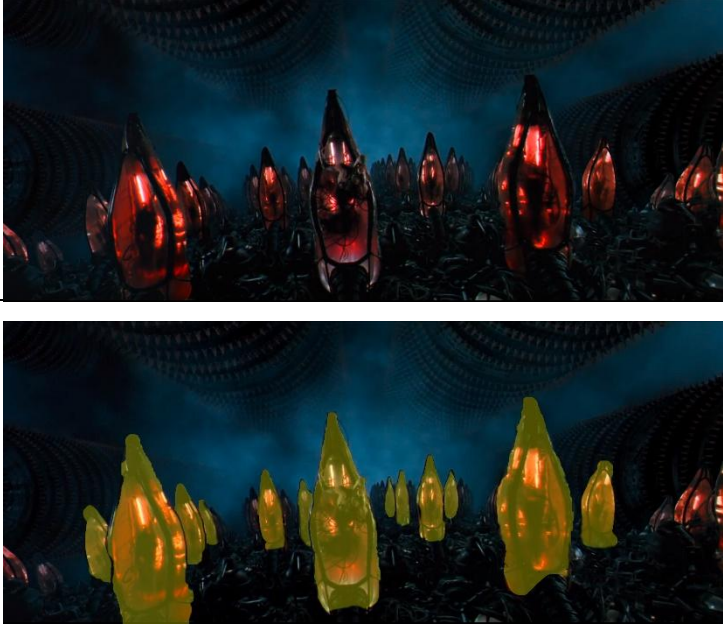
SAHTE MEKÂN	Kompozisyon şekli: Görsel ritim
	Kompozisyon oluşumunda kullanılan tasarım öğeleri: Işık-gölge, <i>biçim</i> , doku, renk, ölçü
	

ARA MEKÂN	Kompozisyon şekli: Egemenlik ve odak noktası
	Kompozisyon oluşumunda kullanılan tasarım öğeleri: Işık-gölge, <i>biçim</i> , doku, renk, ölçü
	



GERÇEK MEKÂN	Kompozisyon şekli: Egemenlik ve odak noktası
	Kompozisyon oluşumunda kullanılan tasarım öğeleri: <i>Işık-gölge, biçim, doku, renk, ölçü</i>
	

GERÇEK MEKÂN	Kompozisyon şekli: Görsel denge (asimetrik)
	Kompozisyon oluşumunda kullanılan tasarım öğeleri: <i>Işık-gölge, biçim, doku, renk, ölçü</i>
	

GERÇEK MEKÂN	Kompozisyon şekli: Görsel ritim
	Kompozisyon oluşumunda kullanılan tasarım öğeleri: Işık-gölge, <i>biçim</i> , doku, renk, ölçü
	

SONUÇ VE ÖNERİLER

Yapılan bu çalışmada; Matrix filmi üzerinden, bilim kurgu filmlerindeki iç mekânların bireyler üzerinde hangi yollarla manipülatif etkiler oluşturduğu araştırılmıştır. Bu amaçla filmin uygun görülen sahneleri üzerinden; tasarım öğelerinden faydalanılarak oluşturulan manipülatif etkilerin, hangi kompozisyon şeklini hangi tasarım öğeleri aracılığı ile gerçekleştirdiği araştırılmıştır. Araştırma sonucunda görülmüştür ki, bir bilim kurgu filmi olan Matrix'te; izleyiciye hikâyenin istenildiği gibi algılatılabilmesi için, tasarım öğelerinden faydalanılarak oluşturulan manipülatif etkilerden; egemenlik ve odak noktası, asimetrik ve simetrik denge ve görsel ritim oluşturma yöntemlerinin tümü kullanılmıştır. Bu yöntemler kullanılırken de kompozisyon oluşumunda tasarım öğelerinin tümünden faydalanılmış olduğu gözlemlenmiştir. Bu durum, iç mekân tasarımcılarına iç mekân yaratımlarında manipülasyon öğelerinin ne gibi şekillerde kullanılabileceğine dair fikir verebilmektedir. İç mekân tasarımcısı, insanları bu yöntemler aracılığı ile iç mekân özelinde manipülatif olarak etkileyerek mekânın işlevini güçlendirebilecektir.

Mekânsal sınıflandırma olgusu, incelemeye konu Matrix filmi için izleyiciye hikâye aktarımı hususunda ön plana çıkan bir unsurdur. Film yolu ile aktarılan hikâyedeki kişilerin, bahsedilen bu mekânlara ait deneyimleri, tasarım öğelerinden faydalanılarak oluşturulan mekânsal manipülasyon öğeleri ile izleyiciye sezdirilmekte ve aktarılan hikâyede alt metin olarak yer almaktadır.

İç mekân tasarımı hususuna gelindiğinde ise, kullanıcılara mekânsal öğeler aracılığı ile mekânın sunduğu deneyimin, mekânda gerçekleştirilmesinin amaçlandığı işlevin bir nevi 'sezdirildiği' ifade edilebilmektedir. Bu durumu, mekânların da manipülasyon öğeleri kullanımı ile tıpkı filmlerde olduğu gibi alt metinlerinde yer alan hikayelerini kullanıcılarına sezdirdikleri şeklinde yorumlamak mümkündür. İç mekân ve bir görsel sanat ürünü olan sinema, bu sezdirilme işlevini izleyiciyi/kullanıcıyı görsel olarak etkileyebilecek unsurlar aracılığı ile gerçekleştirmektedir. İç mekân tasarımcısı, bu iki farklı alan arasında kurulan ortaklıktan mekânın kullanıcıya doğru aktarımı hususunda faydalanabilecektir.

Çalışma sonucunda elde edilen bulgular incelendiğinde; egemenlik ve odak noktası kompozisyonu oluşturma hususunda ‘biçim’ ögesinin; sahte mekân, ara mekân ve gerçek mekân unsurlarının her üçünde de ana öge olarak kullanıldığı saptanmıştır. Görsel denge oluşturma hususuna gelindiğinde ise; yine her üç mekânda da ‘biçim ve ölçü’ unsurlarından faydalandığı görülmüştür. Mekân sınıflarında görsel ritim kompozisyonu oluşturma hususunda ise yine her üç sınıfta da ‘biçim’ ögesinin ana unsur olarak ön plana çıktığı saptanmıştır. Bunun dışında herhangi bir öğede mekânsal sınıflandırma unsuru üzerinde anlamlı bir ortaklık gözlemlenmemiştir.

Biçim ögesinin her mekân sınıfında ve her kompozisyon şeklinde ön plana çıkması, iç mekân tasarımcısının biçim tasarlarken mekânın anlatımında bu unsurdan doğru bir biçimde faydalanmasının önemini vurgular niteliktedir. İç mimarın, bu unsuru ve diğer kompozisyon oluşturma unsurlarını doğru bir biçimde kullanarak, mekânda dair doğru çözümlenmiş bir bilişsel alt metin oluşturabileceği ortadadır.

Gelecekteki araştırmacılara tarihsel süreçte bilim kurgu filmlerinin mekânsal manipülasyon bağlamında incelenmesi önerilebilmektedir. Böylelikle bilim kurgu türünde temsil edilen geleceğin mekânlarında yaratılan görsel manipülasyona dair verilerin tarihsel süreç içinde değişimine dair okumalar yapılabilecektir. Bu yolla ise, mekânsal manipülasyonun geleceğine dair öngörülerde bulunabilecektir.

KAYNAKÇA

- Arnheim, R. (2015). *Görsel düşünme* (1. Baskı). İstanbul: Metis Yayınları.
- Bektaş, E.H. (2017). Sinema ve mekân ilişkisi açısından bilim kurgu filmlerine bir bakış. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 2(2), 201-218.
- Berger, J. (2017). *Görme biçimleri* (24. Baskı). İstanbul: Metis Yayınları.
- Buğdaycı, İ. (2008). Optik yanılsama. *Bilim ve Teknik Dergisi Yıldız Takımı Eki*, (2), 14-17.
- Kılıç, L. (2013). *Görsel kültür* (2. Baskı). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Kirschner, J. *Manipülasyon ama nasıl?* (1. Baskı). Çev. Aydın Arıtan. İstanbul: Arıtan Yayınevi.
- Korsmeyer, C. (2003). *Matrix ve felsefe* (1. Baskı). İstanbul: Güncel Yayıncılık.
- Groh, M. J. (2017). *Mekân yaratmak* (2. Baskı). İstanbul: Metis Bilim.
- Özön, N. (1984). *100 Soruda sinema sanatı* (2. Baskı). İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Özön, N. (1985). *Sinema uygulayımı- sanatı tarihi* (1. Baskı). Ankara: Hil Yayın.
- Schwab, K. (2019). *Dördüncü sanayi devrimini şekillendirmek* (1. Baskı). İstanbul: Optimist.
- Silver, J. (Yapımcı) ve Wachowski, L., Wachowski, L. (Yönetmen). (1999). *Matrix* [Sinema filmi]. ABD: Warner Bros.
- Tesla, N. (2017). *Tesla-aforizmalar* (1. Baskı). İstanbul: Zeplin Kitap.
- Yıldırım, S. (2012). *Bilim kurgu filmlerinde mekân öğelerinin biçimlenişyle gelecek algısının oluşturulması üzerine bir araştırma*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Yılmaz, Ö. (2004). *Mimari mekânda görsel algı ve manipülasyon ilişkilerinin irdelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- URL-1: <https://mymodernmet.com/webcomic-architects-leewardists/> erişim tarihi: 28.10.2019
- URL-2: <http://precinemahistory.net/900.htm> erişim tarihi: 19.10.2019
- URL-3: <http://paxonbothhouses.blogspot.com/2014/12/brunelleschis-dome-wikipedia-httpen.html> erişim tarihi: 19.10.2019
- URL-4: <https://whatilearnonthursdays.wordpress.com/2013/11/27/animation-thaumatrope/> erişim tarihi: 19.10.2019
- URL-5: <https://graphicarts.princeton.edu/2013/10/28/thaumatrope/> erişim tarihi: 19.10.2019

- URL-6: <http://www.mhs.ox.ac.uk/exhibits/fancy-names-and-fun-toys/phenakistiscopes/> erişim tarihi: 20.10.2019
- URL-7: <https://www.instructables.com/id/Discover-the-Phenakistoscope-a-Vintage-Animation-S/> erişim tarihi: 20.10.2019
- URL-8: <https://ancientmagictoys.com/products/classic-phenakistoscope-box-set> erişim tarihi: 20.10.2019
- URL-9: <http://www.mhs.ox.ac.uk/exhibits/fancy-names-and-fun-toys/zoetrope/> erişim tarihi: 20.10.2019
- URL-10: <http://jasonevans342.blogspot.com/2016/09/zoetrope.html> erişim tarihi: 20.10.2019
- URL-11: <https://ancientmagictoys.com/products/classic-brass-zoetrope> erişim tarihi: 20.10.2019
- URL-12: <http://www.mhs.ox.ac.uk/exhibits/fancy-names-and-fun-toys/praxinoscope/> erişim tarihi: 20.10.2019
- URL-13: <https://mpenningtonvt2p1.wordpress.com/2014/12/08/praxinoscope/> erişim tarihi: 20.10.2019
- URL-14: <https://ancientmagictoys.com/products/classic-brass-praxinoscope> erişim tarihi:20.10.2019
- URL-15: <http://100photos.time.com/photos/eadweard-muybridge-horse-in-motion> erişim tarihi: 19.10.2019