

T.C
BAŞKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İÇ MİMARLIK VE ÇEVRE TASARIMI ANA BİLİM DALI
İÇ MİMARLIK VE ÇEVRE TASARIMI TEZLİ YÜKSEK LİSANS
PROGRAMI

DİSTOPİK SİNEMADA KONUT MEKÂNLARI:
BLACK MIRROR DİZİSİ KONUTLARININ GÖSTERGEBİLİMSEL
İNCELEMESİ

HAZIRLAYAN
ELİF BULUT

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ DANIŞMANI
PROF. DR. GÖZEN GÜNER AKTAŞ

ANKARA-2025

BAŞKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

Tarih: 02 /11 /2025

Öğrencinin Adı, Soyadı: Elif Bulut

Öğrencinin Numarası: 22220212

Anabilim Dalı: İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı

Programı: İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Tezli Yüksek Lisans Programı

Danışmanın Unvanı/Adı, Soyadı: Prof. Dr. Gözen Güner Aktaş

Tez Başlığı: Distopik Sinemada Konut Mekânları: Black Mirror Dizisi Konutlarının Göstergebilimsel İncelemesi

Yukarıda başlığı belirtilen Yüksek Lisans tez çalışmamın; Giriş, Ana Bölümler ve Sonuç Bölümünden oluşan, toplam 88 sayfalık kısmına ilişkin, 02/11/2025 tarihinde tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 5'tir. Uygulanan filtrelemeler:

1. Kaynaklar hariç
2. Alıntılar hariç
3. Beş (5) kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

“Başkent Üniversitesi Enstitüleri Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Usul ve Esaslarını” inceledim ve bu uygulama esaslarında belirtilen azami benzerlik oranlarına tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Öğrenci İmzası:

ONAY

Tarih: 02/11/2025

Öğrenci Danışmanı Unvan, Ad, Soyad, İmza:

Prof. Dr. Gözen Güner Aktaş

ÖZET

Elif Bulut, Distopik Sinemada Konut Mekânları: Black Mirror Dizisi Konutlarının Göstergebilimsel İncelemesi, Başkent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimarlık Ve Çevre Tasarımı Tezli Yüksek Lisans Programı, 2025

Teknolojik gelişmelerin toplumsal yapılar üzerindeki etkisi, yalnızca gündelik yaşam pratiklerinde değil; bireyin fiziksel çevresiyle kurduğu ilişkilerde ve mekânsal algısında da belirleyici bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda sinema, özellikle distopya türü aracılığıyla, geleceğe dair olumsuz senaryoları mekânsal temsiller üzerinden yeniden kurgulayan güçlü bir anlatı mecrasına dönüşmüştür. Bu çalışma, distopik sinemada mekân kavrayışının nasıl biçimlendiğini incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışma kapsamında, çağdaş bir televizyon dizisi olan Black Mirror temel alınarak, konut mekânlarının distopik anlatılarda nasıl dönüşümler geçirdiği göstergebilimsel bir bakış açısıyla analiz edilmiştir. Böylece, distopya evreninde konutun yalnızca barınma işlevine indirgenmeyen çok katmanlı anlamları açığa çıkarılmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda yapılan analizlerde, konutun salt bir barınma işlevi taşıması değil, aynı zamanda bireyin kimliği, özgürlüğü, sistemle olan ilişkisini temsil eden ideolojik bir yapıya dönüştüğü gözlemlenmektedir. Tez, bu bağlamda distopik senaryolarda konutun denetim, gözetim ve psikolojik baskı araçlarıyla nasıl işlevselleştirildiğini açığa çıkarmayı amaçlamaktadır.

Bu tez çalışması, distopik sinemada konut mekânlarının temsilini ve bu temsillerin birey, toplum ve teknoloji arasındaki ilişkiyi nasıl yansıttığını incelemektedir. Araştırmanın odağını, dijital çağın insan yaşamında yarattığı dönüşümün konut mekânı üzerindeki etkisini çözümlemek oluşturmaktadır. Bu kapsamda çalışma, birey–konut–otorite üçgeninde şekillenen yeni yaşam biçimlerini ve bu biçimlerin distopik temsiller aracılığıyla nasıl görünür kılındığını tartışmaktadır. Çalışmanın giriş bölümünde çalışmanın amaç kapsam ve yöntemine detaylı olarak yer verilmiştir. İkinci bölümde çalışmanın ana yöntemini oluşturan göstergebilim ve gelişim süreci ele alınmış; göstergebilimsel yaklaşımın temel kavramları aktarılmıştır. Bu bağlamda Umberto Eco’nun mimarlık ve

gösterge ilişkisini ele alış biçimi ve buna ek olarak Barthes'ın anlamlandırmanın iki aşaması olarak tanımladığı, düz anlamlama ve yan anlamlama yapıları temel alınarak irdelenmiştir. Bir sonraki bölümlerde distopya, sinema, mimarlık ve mekân ilişkileri üzerinde araştırmalar yapılmış ve son olarak Black Mirror dizisi konut mekânları detaylı bir şekilde göstergebilim yöntemi ile incelenmiştir. Göstergebilim araştırma yöntemi, mimari mekânın bir dil olarak okunabileceği varsayımına dayanarak, yapısal ve simgesel ilişkileri açığa çıkarmayı hedeflemiştir. Dizideki konut mekânları, teknolojiyle iç içe geçmiş, bireyin davranışlarını kontrol eden, mahremiyetin sınırlarını yeniden tanımlayan sistemlerin görsel ifadesi olarak ele alınmıştır. Analiz sonucunda, distopik sinemada konut mekânlarının bireyin kimliğini biçimlendiren, toplumsal düzeni sürdüren ve teknolojiyle denetimi meşrulaştıran birer araç haline geldiği tespit edilmiştir. Mekânın estetik kurgusu, sistemin dayattığı değerleri yeniden üretirken; bireyin özgürlük ve aidiyet arayışı çoğu zaman bastırılmış bir biçimde görünür olmuştur.

Sonuç bölümünde, mimarlığın yalnızca fiziksel bir üretim alanı olmadığı; toplumsal, psikolojik ve ideolojik katmanlarıyla birlikte okunması gerektiği vurgulanmıştır. Distopik anlatılarda mekân, bireyin iç dünyasının yansıması olduğu kadar, sistemin kontrol mekanizmalarının da dışavurumudur. Bu çalışma, göstergebilimsel çözümleme yöntemiyle, mimari mekânın anlam üretimindeki rolünü sinema aracılığıyla sorgulamış ve disiplinler arası bir okuma önermiştir.

Anahtar Kelimeler: Distopya, göstergebilim, konut, iç mekân biçimlenişi

ABSTRACT

Elif Bulut, Domestic spaces in Dystopian Cinema: A Semiotic Analysis of the Houses in the Series Black Mirror, Baskent University, Institute of Social Sciences, Master's Program in Interior Architecture and Environmental Design with thesis, 2025

The impact of technological developments on social structures plays a decisive role not only in daily life practices but also in shaping the individual's relationship with the physical environment and spatial perception. In this context, cinema — particularly the dystopian genre — has become a powerful medium that reconstructs negative visions of the future through spatial representations.

This study aims to examine how the concept of space is shaped within dystopian cinema. Focusing on the contemporary television series Black Mirror, the research analyzes how domestic spaces undergo transformation within dystopian narratives through a semiotic perspective. In this regard, the study reveals that the house, beyond being a shelter, embodies multiple layers of meaning, representing identity, freedom, and the individual's ideological relationship with the system. The thesis explores how domestic spaces in dystopian scenarios become instruments of control, surveillance, and psychological pressure.

The research investigates the representation of domestic spaces in dystopian cinema and how these representations reflect the relationship between the individual, society, and technology. The main focus of the study is to analyze the impact of the digital age on the spatial configuration of domestic environments. Within this framework, the study discusses new forms of life emerging in the individual–dwelling–authority triad and how these are made visible through dystopian narratives.

The introductory chapter outlines the purpose, scope, and methodology of the study. The second chapter examines semiotics as the main analytical method, presenting its key concepts and theoretical development. The research adopts Umberto Eco's approach to the

relationship between architecture and the sign, as well as Roland Barthes' two levels of signification — denotation and connotation — as the basis for the analysis. Subsequent chapters explore the intersections of dystopia, cinema, architecture, and space, followed by a detailed semiotic analysis of domestic spaces depicted in *Black Mirror*. The semiotic approach, based on the assumption that architectural space can be read as a language, aims to uncover the structural and symbolic relationships embedded within.

The findings indicate that in dystopian cinema, domestic spaces operate as instruments that shape individual identity, sustain social order, and legitimize technological control. The aesthetic construction of these spaces reproduces the values imposed by the system, while the individual's quest for freedom and belonging often remains suppressed.

In conclusion, the study emphasizes that architecture should not be considered merely as a field of physical production but as one that must also be interpreted through its social, psychological, and ideological dimensions. In dystopian narratives, space mirrors the individual's inner world while simultaneously reflecting the external mechanisms of systemic control. Through a semiotic analytical approach, this research reinterprets the role of architectural space in meaning production within cinema, offering an interdisciplinary perspective.

Keywords: Dystopia, semiotics, domestic spaces, interior space formation

İÇİNDEKİLER

ÖZET	i
ABSTRACT.....	iii
TABLolar LİSTESİ	vii
ŞEKİLLER LİSTESİ	viii
1.GİRİŞ	1
1.1. Çalışmanın Amacı	1
1.2. Çalışmanın Kapsamı	2
1.3. Çalışmanın Yöntemi	4
2.GÖSTERGEBİLİM	6
2.1. Göstergebiliminin Temelleri.....	7
2.2. Göstergebilim Tarihi	12
2.3. Göstergebilim Mimarlık, Tasarım ve İç Mekan İlişkisi	24
3. DİSTOPYA ve DİSTOPİK SİNEMA	35
3.1. Distopya Kavramı	35
3.2. Distopya ve Sinema İlişkisi	36
4. SİNEMA ve MEKAN İLİŞKİSİ	40
4.1. Distopyada Bir İletişim Biçimi Olarak Konut	43
4.2. Distopik Sinemada Konut Mekanları	45
5. ALAN ÇALŞMASI: BİR DİSTOPİK İLETİŞİM ARACI OLARAK BLACK MIRROR KONUT MEKÂNLARI	50
5.1. 1. Sezon 2. Bölüm: Fifteen Million Merits	55

5.2. Özel Bölüm: White Christmas	60
5.3. 3. Sezon 1. Bölüm: Nosedive	62
5.4. 3. Sezon 2. Bölüm: Playtest	67
5.5. 4. Sezon 2. Bölüm: Ankangel	68
5.6. 4. Sezon 4. Bölüm: Hang The DJ	71
5.7. 4. Sezon 5. Bölüm: Metalhead	73
5.8. 5. Sezon 2. Bölüm: Smithereens.....	76
6. SONUÇ	78
KAYNAKLAR	82

TABLÖLAR LİSTESİ

	Sayfa
Tablo 1.1. Black Mirror sezon ve bölümleri.....	3
Tablo 2.1. ‘Homo Semioticus’ kavramının anlamı ve vurguladığı özelliklerin gösterimi.....	6
Tablo 2.2. Göstergebilimin öncüleri ve kısa tarihçesi.....	13
Tablo 2.3. Barthes’ın mimarlık ve mobilya üzerinden dizim ve dizge modeli.....	19
Tablo 5.1. Fifteen Million Merits bölümünün düz anlam ve yan anlam kavramları üzerinden incelenmesi.....	60
Tablo 5.2. White Christmas bölümünün düz anlam ve yan anlam kavramları üzerinden incelenmesi.....	62
Tablo 5.3. Nosedive bölümünün düz anlam ve yan anlam kavramları üzerinden incelenmesi.....	66
Tablo 5.4. Playtest bölümünün düz anlam ve yan anlam kavramları üzerinden incelenmesi.....	68
Tablo 5.5. Arkangel bölümünün düz anlam ve yan anlam kavramları üzerinden incelenmesi.....	70
Tablo 5.6. Hang The DJ bölümünün düz anlam ve yan anlam üzerinden incelenmesi.....	73
Tablo 5.7. Metalhead bölümünün düz anlam ve yan anlam üzerinden incelenmesi.....	75
Tablo 5.8. Smithereens bölümünün düz anlam ve yan anlam üzerinden incelenmesi.....	77
Tablo 6.1. Tüm bölümlerin düz anlam ve yan anlam üzerinden incelenmesi.....	81

ŞEKİLLER LİSTESİ

	Sayfa
Şekil 2.1. Pierce’ın gösterge modeli.....	15
Şekil .4.1. 1927 Metropolis filminde şehir distopyasının tasviri.....	47
Şekil .4.2. 1927 Metropolis filminde yer alan cennet bahçeleri betimlemesi.....	48
Şekil 5.1. ‘Claude Glass’ ile görülen dünya.....	52
Şekil 5.2. Fifteen Million Merits Bing’in odası.....	56
Şekil 5.3. Bing’in ilk odasının dijital duvarlarındaki görüntü ve isyanı sonrasında yerleştirildiği odanın görüntüsü.....	56
Şekil 5.4. Klonlanmış karakterin, ana karakteri yönettiği oda.....	61
Şekil 5.5. Karakterin ilk statüsü dâhilinde yaşadığı konut görseli.....	63
Şekil 5.6. Cooper’ın demo için oyun evine götürülmesi ve oyun evinin karamsar iç tasarımı.....	67
Şekil 5.7. Marie karakterinin kızının odasını dış implantı üzerinden kontrol etmesi.....	69
Şekil 5.8. Yapay zekâ desteği ile çiftlere tanımlanan konutun dış görüntüsü.....	71
Şekil 5.9. Dijital köpekler ve karakterin sığındığı konut görseli.....	74
Şekil 5.10. Billy Bauer’in inziva konutu.....	76

1. GİRİŞ

1.1. Çalışmanın Amacı

Farklı distopyaları konu edinen Black Mirror dizisi, mekânın dönüşümünü ve bu dönüşümün birey yaşamına yansımalarını kapsamlı biçimde işleyen bir yapım olarak öne çıkmaktadır. Çalışmanın temel amacı, geleceğe yönelik distopik senaryolar çerçevesinde, dizide yer alan konut yapılarının anlam, işlev ve temsil biçimlerini inceleyerek, mekânın değişim sürecine ilişkin bir çözümleme sunmaktır. Konutun distopya sinemasındaki temsilleri, distopyaya yönelik mekânsal öngörülerin nasıl şekillendiğini ve bu öngörülerin konut mekânına nasıl yansıdığını ele alır. Distopya kurgusuna dair mekânsal öngörüler, kimi zaman konutun tamamen bireysel bir sığınak olarak yeniden tasarlandığını, kimi zaman ise kentsel planlamanın bir parçası olarak kolektif yaşamın mekânsal düzenlemelerle kontrol edildiğini gösterir. Özellikle distopik sinemada, bu karşıt yönelimler, bir yanda fazlaca bireyselleşmiş, yüksek teknolojiyle bütünleşmiş izole konutlar; diğer yanda toplumun mekanik bir düzen içerisinde standartlaştırılmış toplu yaşam alanlarına mahkûm edilmesi, geleceğin mekânsal kurgularını belirleyen temel çatışmalardan biri hâline gelir.

Bu çalışmanın temel amacı, konut ve anlam ilişkisini distopik bir bağlamda ele alarak mekânın anlam bilimsel açıdan çözümlenebilirliğine dikkat çekmektir. Çalışma, bu doğrultuda Black Mirror dizisinden seçilen örnekler üzerinden konutun distopik temsillerini inceleyerek literatüre katkı sunmayı hedeflemektedir. Göstergebilimsel analiz temel alınarak geliştirilen bu analiz, iç mimarlık disiplini özelinde, distopya kurgularında yer alan konut mekânlarının anlam üretme kapasitesini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Böylelikle konut mekânının yalnızca fiziksel bir barınma alanı değil, aynı zamanda anlamsal ve kültürel değerlerin taşıyıcısı olan çok katmanlı bir göstergeler sistemi olduğu vurgulanmaktadır. Distopya sineması türü içerisinde konut mekânlarının nasıl temsil edildiğini, bu temsillerin birey-mekân ilişkisini nasıl yansıttığını ve bu bağlamda mimari mekânın kurgu içindeki işlevini anlamaya yönelik bir çözümleme sunmaktır. Sinema, yalnızca görsel anlatımın bir aracı değil, aynı zamanda toplumsal, kültürel ve mekânsal yapıların yeniden üretildiği bir temsil mecrasıdır. Bu bağlamda, distopik temaya sahip yapımlarda mimari mekânlar, yalnızca fonksiyonel ya da estetik öğeler olarak değil, toplumsal denetim, bireysel yabancılaşma ve psikolojik baskının taşıyıcısı olarak da karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda konut yapısının işlevini kaybederek yeni bir işlev

kazanması da mümkündür. Konut, distopik anlatılarda bireyin en mahrem alanı olarak konumlanmakla birlikte, aynı zamanda en yoğun biçimde denetim altına alınan mekân türüdür. Bu yönüyle, bireyin sistemle kurduğu karmaşık ilişkiyi somutlaştıran simgesel bir metafor işlevi görmektedir.

Çalışmanın ana amacı, konut mekânında işlev değişimi ilişkisini, Umberto Eco'nun gösterge kavramına ek olarak, Barthes'ın düz anlam ve yan anlam ilişkisi üzerinden inceleyerek ele almaktır.

1.2. Çalışmanın Kapsamı

Black Mirror dizisinde konu alınan her durum ve incelenecek olan bölümlerin çoğunluğu şu anın somut gerçekliği ile uyuşmamaktadır. Bu sebeple dizi bölümleri bugünden öte bir tutum sergilemektedir (Aktaş, 2022). Örneklem bölümlerin belirlenmesinde; konut mekânlarının distopik sinemada ele alınış biçimi, geleceğe dair temsil stratejileri ve mekânların görsel anlatı içerisindeki kurgusal rolleri temel seçim kriterlerini oluşturmuştur. Bu kapsamda, Black Mirror dizisinin konut mekânlarını merkeze alan bölümleri incelenmiş; mekânın anlatıdaki işlevi, birey–mekân–sistem ilişkisi bağlamında değerlendirilmiştir.

Çalışmanın kapsamı doğrultusunda Black Mirror dizisinin tüm sezon ve bölümleri tabloda gösterilmiştir.

1.SEZON	1.Bölüm	The National Anthem
	2.Bölüm	Fifteen Million Merits
	3.Bölüm	The Entire History of You
2.SEZON	1.Bölüm	Be Right Back
	2.Bölüm	White Bear
	3.Bölüm	The Waldo Moment
ÖZEL BÖLÜM	1.Bölüm	White Christmas
3.SEZON	1.Bölüm	Nosedive
	2.Bölüm	Playtest
	3.Bölüm	Sus ve Dans Et
	4.Bölüm	San Junipero
	5.Bölüm	Man Against Fire
	6.Bölüm	Hated in The Nation

4.SEZON	1.Bölüm	USS Callister
	2.Bölüm	Arkangel
	3.Bölüm	Crocodile
	4.Bölüm	Hang The DJ
	5.Bölüm	Metalhead
	6.Bölüm	Black Museum
ÖZEL BÖLÜM	1.Bölüm	Bandersnatch
5.SEZON	1.Bölüm	Striking Vipers
	2.Bölüm	Smithereens
	3.Bölüm	Rachel, Jack and Ashley Too
6.SEZON	1.Bölüm	Joan Is Awful
	2.Bölüm	Loch Henry
	3.Bölüm	Beyond The Sea
	4.Bölüm	Mazey Day
	5.Bölüm	Demon 79
7.SEZON	1.Bölüm	Common People
	2.Bölüm	Bête Noire
	3.Bölüm	Hotel Reverie
	4.Bölüm	Plaything
	5.Bölüm	Euology
	6.Bölüm	USS Callister: Into Infinity

Tablo 1.1. Black Mirror sezon ve bölümleri

Tezin kapsamı, distopik tür içinde önemli bir yer tutan Black Mirror dizisinin seçili bölümleri ile sınırlandırılmıştır. Black Mirror, modern toplumun teknolojiyle olan ilişkisini sorgularken bireyin gündelik yaşantısını ve yaşadığı fiziksel çevreyi yeniden kurgulayan distopik senaryolar üretmektedir. Bu bağlamda, dizinin farklı bölümlerinde geçen konut mekânları, mimari kurgu ve toplumsal yapı arasındaki ilişkiyi görünür kılan sahneler olarak değerlendirilecektir. Kapsam, yalnızca konut olarak tanımlanan iç mekânlarla sınırlı olmayıp, bu mekânların kullanıcıyla kurduğu ilişki, denetim mekanizmaları, bireyin konuttaki konumlanışı da dâhil edilerek genişletilmiştir.

Bölümler;

- 1.Sezon 2.Bölüm/Fifteen Million Merits
- 2.Sezon 4.Bölüm/White Christmas
- 3.Sezon 1.Bölüm/Nosedive
- 3.Sezon 2.Bölüm/Playtest
- 4.Sezon 1.Bölüm/Nosedive
- 4.Sezon 2.Bölüm/Arkangel
- 4.Sezon 4.Bölüm/Hang The DJ
- 4.Sezon 5.Bölüm/ Metalhead
- 5.Sezon 2.Bölüm/ Smithereens

1.3. Çalışmanın Yöntemi

İnsan bilinen anlamların öznesi olarak kalmayarak, bunun yanı sıra anlamlar yaratan bir özne olarak tanımlanmaktadır. İnsan, görsel algılama yeteneği sayesinde yaşadığı evrendeki eylem ve oluşları fark eder, seçer, anlamlandırır ve yorumlar. İnsanları diğer canlılardan ayıran en belirgin ayıraç anlamlama ve yorumlama yeteneğidir. Göstergebilim, anlamın oluşumunu ve katmanlarını belirlemeyi kendi yaklaşımı içinde çözümlemeyi ve incelemeyi amaçlamaktadır. Bu tez kapsamında, göstergebilimsel yaklaşımın temel kavramları aktarılmıştır.

Göstergebilimin, kendi üst dili aracılığıyla çözümleme sunabilme kapasitesi, mekân tasarımı ve özellikle içmimarlık disiplini açısından son derece önemlidir. Bu yaklaşım, mekânın görsel ifadesinde gizlenen örtük anlamları, sembolik iletileri ve kurgusal yapıyı ortaya çıkararak, tasarımın yalnızca biçimsel değil, aynı zamanda anlamsal ve kültürel boyutlarını da görünür kılar. Böylece göstergebilim, mekânın ardında yer alan iletişimsel niyetleri, toplumsal temsilleri ve kullanıcı algısına etki eden anlam katmanlarını çözümleyebilen bir yorumlama aracı hâline gelmektedir.

İçmimarlık disiplini, yalnızca fiziksel mekânın biçimlenmesiyle değil, aynı zamanda bu mekânın kullanıcıyla kurduğu duygusal, kültürel ve anlamsal etkileşimle ilgilenir. Bu nedenle göstergebilimsel çözümleme, içmimarlığa salt estetik bir değerlendirme biçimi olarak değil, mekânın anlam üretme potansiyelini açığa çıkaran analitik bir yöntem olarak katkı sunar. Göstergebilim, mekânsal düzenlemelerdeki biçim, malzeme, ışık, renk, oran ve doku gibi unsurların birer gösterge olarak nasıl işlediğini ve bu göstergelerin kullanıcıda hangi anlamları uyandırdığını ortaya koyar. Böylece içmimarlık, yalnızca görsel bir ifade

alanı olmaktan çıkarak, insan deneyimini dönüştüren, anlam taşıyan bir iletişim pratiğine dönüşür.

Tez kapsamında, göstergebilimsel yaklaşımın temel kavramları açıklanmış ve iç mimarlık disipliniyle ilişkilendirilmiştir. Umberto Eco'nun mimarlığı bir gösterge sistemi olarak tanımlayan yaklaşımı ile Barthes'ın anlamlandırmayı düz ve yan anlam aşamaları üzerinden açıklayan modeli, çalışmanın kuramsal temelini oluşturmuştur. Her bölüm, kendi bağlamı içinde ele alınmış; bununla birlikte göstergebilimsel çözümleme yöntemi kullanılarak göstergeler, düz anlam ve yan anlam ilişkileri doğrultusunda sistematik biçimde değerlendirilmiştir.



2. GÖSTERGEBİLİM

‘Homo semioticus’ insanın yalnızca biyolojik ya da sosyal bir varlık değil, aynı zamanda anlam kurucu bir varlık olarak tanımlanmasıdır. Çevresindeki bireysel, toplumsal, kültürel gösterge dizgelerini yalnızca betimlemekle yetinmez, bu dizgelerin üretiliş sürecini yeniden yapılandırır. (Rifat, 2007). Başka bir deyişle, insan düşünen bir varlık olarak yaşamını, içinde bulunduğu evreni kavramak, anlamak, yorumlamak ve yeniden anlamlandırmakla sürdürür; çevresinde yer alan varlık ve nesnelerin etkileşimini, yani bir iletişim içerisinde olan herhangi bir olguyu, anlamlandırır ve sınıflandırır. Başka bir deyişle, insan ve anlam üretebilen herhangi bir nesnenin varolduğu bir ilişkide okuma, anlam üretme ve yorumlama eylemleri vardır. Anlamlandıran insanın yaşamı bir okuma serüvenidir (Rifat, 2007).

Kavram	Anlam	Vurguladığı Özellik
Homo Semioticus	Gösterge üreten ve yorumlayan insan	Anlam kurma, sembolleştirme, kültür, iletişim

Tablo 2.1. ‘Homo Semioticus’ kavramının anlamı ve vurguladığı özelliklerin gösterimi

İletişim gayesi taşıyan anlamlı her şey, farklı birimlerden oluşan bir sistem olarak kurulmuştur. Oluşma kurgusu her birinde farklılık gösteren bu sistemler, gösterge olarak tanımlanmaktadır. İnsanların birbirleri ile kurguladıkları iletişimlerde anlamlar ve anlam paylaşımları göstergebilimsel yöntemlerle çözümlenmektedir. Sadece iletişim aşamasını çözümlemekle kalmayıp, ek olarak birçok alanda anlamların bulunmasına yönelik çalışmaları da içermektedir. Bu bağlamda göstergebilim, göstergelerin birbiri ile kurduğu etkileşimin, yani bu etkileşim ile oluşan olgunun, anlamlandırılması ve çözümlenmesidir.

Göstergebilim, anlam üretim süreçlerini inceleyen bir disiplindir. Temelinde, bir kavramın veya nesnenin yalnızca kendi fiziksel varlığıyla değil, aynı zamanda temsil ettiği anlamla da ilişkili olduğu düşüncesi yatar. Bu yaklaşım, gösteren (biçim, imge, kelime) ile gösterilen (anlam, kavram) arasındaki bağlantıyı çözümlemeye çalışır. Böylece, herhangi bir kültürel veya sanatsal ürün, kendi yüzeysel biçiminin ötesinde, toplumsal ve zihinsel çağrışımların bir bileşimi olarak değerlendirilir.

Göstergebilimsel düşünce, iletişim süreçlerini yalnızca dilsel unsurlarla sınırlamaz; görsel, mekânsal ve mimari biçimler de birer gösterge olarak kabul edilir. Bu nedenle göstergebilim, hem dili hem de görsel kültürü anlamlandırma bakımından güçlü bir çözümleme aracıdır.

İç mimari tasarım sürecinde biçimsel görünüm, yalnızca yüzeysel bir estetik unsur olarak değil, tasarımın altında yatan kavramsal çerçevenin ve amacın somut bir ifadesi olarak değerlendirilmektedir. Görünüm, tasarımın düşünsel altyapısını dışa vuran bir temsil biçimidir. Her görsel düzenleme, ardında bir anlam yapısı barındırır; bu anlam, biçimin insan zihninde yarattığı çağrışımlar ve algısal etkiler üzerinden şekillenmektedir. Bu bağlamda iç mimarlıkta da görünür olan her unsur, görünmeyen düşünsel bir sistemin göstergesi niteliğindedir. Arnheim (2021) düşüncenin görsel bir biçimde zihinde şekillenen bir olgu olduğunu belirtmektedir; buna göre kelimeler zihinde oluşan imgeleri somutlaştıran bir sembol işlevi görmektedir.

2.1. Göstergebilimin Temelleri

Göstergebilim, anlamların nasıl oluştuğunu ve bu anlamların hangi süreçler sonucunda biçimlendiğini inceleyen bir disiplindir. Temel amacı, bir olgu, bir nesne ya da eylemin taşıdığı anlamı çözümleyerek, bu anlamın ortaya çıkışını açıklamaktır. Daha geniş bir çerçevede, göstergebilim herhangi bir gösterenin (ister dilsel, ister görsel ya da mekânsal olsun) oluşturduğu anlam ilişkilerini araştırır. Bu yaklaşım, göstergeler arasındaki bağlantıları çözümlemeyi ve bütünden parçaya doğru ilerleyerek anlamın oluşum sürecini görünür kılmayı hedefler. Dolayısı ile göstergebilim, yüzeydeki göstergelerden hareketle derin anlam katmanlarına ulaşmayı amaçlayan sistematik bir çözümleme yöntemidir.

Bazı araştırmacılar, göstergebilimi bir bilim olarak tanımamış; bilimler arası bir araştırma yöntemi, bilimsel bir tasarı hatta henüz tekâmülü tamamlanmamış bir yaklaşım olarak görmüşlerdir. Bu düşüncelerin gerekçesi, henüz bir yöntem tekliğinin oluşmaması, kabul edilmiş teorik taslakları veya deneysel bir yöntembilimleri bulunmamasıdır. Dil, göstergebilimin temel inceleme alanlarından birini oluşturmaktadır. Göstergebilim kuramı içerisinde dil, anlam üretiminin ve aktarımının merkezinde yer alır. Bu nedenle, göstergebilim yalnızca dilsel göstergeleri değil, aynı zamanda dil dışı göstergeleri de çözümleme alanına dâhil eder. Böylelikle, dil göstergelerinin yanı sıra görsel, mekânsal ya da davranışsal göstergeler de anlamın oluşum süreçleri bakımından değerlendirilmektedir (Pierre, 1994). Göstergebilim, dilbilimden mantığa, bilgi kuramından kültürel antropolojiye kadar birçok disiplinin yöntem ve kavramlarını bütünleştirerek sistematik açıklama önerileri sunar. Bu yönüyle yalnızca bir çözümleme yöntemi değil, farklı bilim alanlarını ortak bir anlam düzleminde buluşturan üst bir kuramsal yapı olarak değerlendirilir. Göstergebilim, doğrudan somut gerçeklikleri değil, bu gerçekliklerin zihinsel imgelerini, kavramsal

düzeydeki temsil biçimlerini ve anlam üretim süreçlerini inceleyen bir disiplindir. Başka bir deyişle, anlamın kavramsallaştırıldığı sistemlere ve bu sistemler arasındaki ilişkiler bütününe yönelir. Bu yaklaşım, yalnızca sembolik ve görsel göstergeleri değil, doğal dilleri de kapsamına alır; çünkü dil, anlamın inşa edildiği en temel göstergeler dizgesidir (Kıran ve Kıran, 2006).

Göstergebilim, temel ilgi alanının merkezine göstergeyi koyan, göstergeleri ve onların çalışma biçimlerini araştıran bilim dalıdır (Fiske, 1996). Bütün göstergeler, anlatımla birlikte içeriği de çağrıştırmaktadır. İletişim sürecinde, her anlamın kendisine karşılık gelen tek bir göstereni; her gösterenin de belirli bir anlamı bulunmalıdır. Bu ilişki, gösterge sisteminin tutarlılığını ve iletişimin doğru şekilde kurulmasını sağlar. İletişim sürecinde her anlamın bir gösterenle, her gösterenin de tek bir anlama karşılık bulması beklenmektedir. Ancak aynı gösterenin birden fazla anlama sahip olabilmesi (çok anlamlılık) ya da başlangıçta farklı olup zamanla biçimsel olarak benzeşmesi (eş anlamlılık, eş isimlilik) gibi durumlar, göstergelerin anlam biçimsel açıdan incelenmesini gerekli hale getirmektedir. İlk dönemlerinde daha çok dilbilim çerçevesinde çalışmalar yürüten göstergebilim, kendi yöntemsel temelleri ve ilkeleri doğrultusunda, 20.yüzyılın ilk yarısından itibaren, tüm iletişim alanlarını kapsayan bir bilim dalına dönüşmüştür. Göstergebilimin kapsamı, mimarlıktan müziğe, filmlerden edebiyata hatta matematik formüllerine kadar kültürel olguların tüm bileşenlerini içine alan bir yapıya sahiptir. Obe, olgu ve davranışların birer gösterge olarak değerlendirildiği bir bağlamda, göstergebilim; bu gösterenlerin yapısını ve aralarındaki anlam ilişkilerini konu edinen bir bilim dalı olarak ortaya çıkmıştır.

Göstergebilim kuramı, yalnızca edebi ya da bilimsel söylemlerle sınırlı kalmaz; bir resim, iç mimari bir tasarım, tiyatro gösterisi ya da müzik yapıtı gibi farklı ifade biçimlerinin anlam yapısını da analiz etmektedir. Bu kuram, anlamın nasıl üretildiğini ve katmanlı bir biçimde nasıl düzenlendiğini açıklamaya çalışmaktadır. Anlamın oluşum sürecine odaklanan göstergebilim, içeriğin biçimsel yapısını çözümleyen bir yaklaşım olarak değerlendirilmektedir.

Göstergebilim çalışmalarının temel amacı, anlamın nasıl kurulduğunu ve hangi katmanlar aracılığıyla biçimlendiğini ortaya koymaktır. Bu nedenle, incelenen her nesnenin bütünlüklü ve kendi içinde tamamlanmış bir yapıya sahip olması beklenir. Bir gösterenin ya da yapısal bir bütünün anlam taşıyabilmesi için, onu oluşturan parçalar arasındaki ilişkilerin çözülmesi gerekir. İncelenen nesnenin alıcıya bir anlam sunma biçimi

dikkate alındığında, bu anlamın oluşumunda etkili olan araçlar ve süreçler göstergebilimsel yöntemlerle belirlenebilir. Bu bağlamda, göstergebilimsel çözümleme yalnızca yüzeydeki işaretleri incelemekle kalmaz; nesnenin derin yapısına, yani anlamın üretildiği katmanlara inmeyi amaçlar. Böylece çözümleme süreci, yüzeyden derinliğe ilerleyen çok katmanlı bir okuma biçiminde gerçekleşir. Göstergebilim, ele aldığı nesnenin hem benzer hem de farklı yönlerini ortaya koyarak, onun önceden var olan yapısını çözümler ve ardından farklı bakış açılarıyla yeniden değerlendirir. Bu değerlendirme süreci, nesnenin anlamını oluşturan bağlantıların nasıl kurulduğunu, hangi öğelerin birbirini tamamladığını ya da dönüştürdüğünü sistematik bir bütünlük içinde sunmayı hedefler. Dolayısıyla göstergebilim, yalnızca anlamı çözümleyen değil, anlamın oluşum sürecini de yeniden görünür kılan bir bilimsel yaklaşım olarak değerlendirilebilir.

Göstergebilim yaklaşımına göre insan yaşamı, işaretler ve sembollerle örülü bir anlamlar ağından oluşmaktadır. Bu işaretlerin ve sembollerin her biri, belirli bir anlamı temsil eder ve bireyin dünyayı algılama biçimini şekillendirir (Bali, 2020, s. 227). Göstergebilimin temel amacı ise, kendisine sunulan herhangi bir nesnenin ya da olgunun taşıdığı anlam katmanlarını açığa çıkarmak ve bu anlamların nasıl oluştuğunu sistematik bir biçimde çözümlemektir (Sığırcı, 2020).

Göstergebilim, anlamı yalnızca bir sonuç olarak değil, aynı zamanda üretim ve aktarım süreçleriyle birlikte ele alan bir disiplindir. Bu yönüyle anlamın nasıl kurulduğunu, hangi göstergeler aracılığıyla yeniden üretildiğini inceleyen bir etkinliktir. (Rıfat, 2007). Yani göstergebilim anlamın oluşturulması noktasında dâhil olan yapısal bir modeldir. Bir üst bilim olan göstergebilim, göstergelerin en temeline inerek ve bu bağlamlardan yola çıkarak, nesne veya kavramlara atfedilen farklı anlamları açıklar, bütünlük sağlar. Göstergebilimsel bir analizin temelinde, bir görüntü veya metnin ilk anlamı değil, onun altında yatan anlamı okuma davranışı bulunmaktadır.

Göstergebilim, anlamlı bütünlerin yani göstergelerden oluşan dizgelerin çözümlenmesini, bu göstergeler arasındaki ilişkilerin belirlenmesini ve anlamın hangi eklemlenme biçimleriyle oluştuğunun ortaya konmasını amaçlayan disiplinler arası bir bilim alanıdır. Bu alan, göstergeleri sınıflandırarak insanın hem diğer bireylerle hem de içinde bulunduğu dünya ile kurduğu etkileşimi anlamlandırmaya çalışır. Göstergebilimsel yaklaşım, epistemolojik, yöntemsel ve betimsel düzlemleri bir arada ele alarak, anlamın oluşum sürecine ilişkin bütüncül, tutarlı ve sistematik bir kuramsal yapı sunar. Bu yönüyle

göstergebilim, yalnızca anlamın çözümlemesini değil, aynı zamanda insanın dünyayı kavrayış biçimlerini de sorgulayan kapsamlı bir araştırma alanıdır.

Kökeni Eski Yunanca semeion (işaret, belirti) sözcüğüne dayanan gösterge kavramı, anlamın aktarımını mümkün kılan en temel araçlardan biridir. Bu kavram, kendi dışında bir olguyu temsil eden, onu çağrıştıran veya onun yerini alabilen her türlü biçimsel ya da kavramsal unsuru kapsamaktadır (Sivas, 2012). Göstergebilimin temel inceleme alanını oluşturan ‘gösterge’ kavramı, insanın çevresiyle ve diğer bireylerle kurduğu iletişimin en temel aracıdır. İnsan, anlam üretme sürecinde yalnızca sözel dili değil; jest ve mimiklerini, davranış biçimlerini, görsel düzenlemeleri ve mekânsal kurguları da birer gösterge olarak kullanır. Bu nedenle, gündelik yaşamda karşılaşılan her unsur —trafik işaretlerinden kent planlarına, müzik yapıtlarından tiyatro oyunlarına, reklamlardan moda tasarımlarına, yazılı metinlerden mimari düzenlemelere kadar— iletişimin bir biçimini temsil eder. Her biri, belirli bir anlam üretme amacı taşıyan ya da yalnızca estetik bir biçim olarak var olsun, anlamlı bir bütün içinde yer alan sistematik öğelerdir. Dolayısıyla, insanın ürettiği her kültürel ya da sanatsal ifade, bir göstergeler dizgesi olarak değerlendirilebilir. Bu dizgeler, birbirine bağlı birimler aracılığıyla işleyen, kendi iç kurallarına sahip ve anlamın yeniden üretimini sağlayan yapısal sistemlerdir. Her anlamlı bütünün çeşitli birimlerden oluşan bir dizge olduğu ve bu dizgelerin birimlerinin gösterge olarak adlandırıldığı görülmektedir. (Rıfat, 1998).

Kendi dışında bir şeyi temsil eden ve bu temsil ettiği şeyin yerine geçebilme özelliğine sahip olan her biçim, nesne ya da olgu bir gösterge olarak kabul edilir (Rıfat, 2014). Bu doğrultuda, işlevi veya niteliği ne olursa olsun, belirli bir dizge içinde anlam kazanan her unsur, göstergebilimin inceleme alanına giren bir göstergedir.

Bir görsel göstergenin yeniden anlamlandırılma süreci, ayırma, benzerlikler ve farklılıkları bulma, en küçük birimlere inme, bu birimleri özdeş ve karşıt açılardan sınıflama ve biçimler arasındaki ilişki ve ilişkisizlikleri sınıflandırma eylemidir. Tüm bu eylemler, biçimsel, anlamsal ve nesne boyutunda, zaman ve uzam kavramlarından koparılmadan ele alınmalıdır. (Güneş, 2013)

Çağrışım kümeleri, bireylerin kişisel deneyimlerine ve içinde bulundukları bağlama göre farklılık göstermektedir. İkincil anlam düzleminde yer alan bu çağrışım kümeleri, göstergenin temel anlamını belirginleştirip zenginleştirir; ona yeni bir derinlik kazandırır.

Ancak zaman içinde bu ikincil çağrışımlar gelişerek, göstergenin temel anlamını değiştirebilir, gizleyebilir ya da tamamen onun yerini alabilir (Göldeli, 1984).

Modern göstergebilim anlayışında göstergeler, bağımsız ve yalıtılmış unsurlar olarak değil, birbiriyle ilişkili dizgelerin içinde anlam kazanan ögeler olarak ele alınır. Bu dizgeler, kültürel, toplumsal ve bilişsel yapılarla etkileşim hâlinedir. Çağdaş göstergebilimciler için anlam, yalnızca bir iletişim süreciyle üretilmez; aynı zamanda toplumsal gerçekliğin inşa edilmesi, yeniden üretilmesi ve meşrulaştırılması süreçleriyle doğrudan ilişkilidir. Böylece göstergebilim, hem anlamın çözümlemesini hem de anlamın dünyayı kurma gücünü araştıran çok katmanlı bir yaklaşım hâline gelir.

Göstergebilim, sadece dilsel göstergeleri değil, temsili olan ve anlamlı bir bütün oluşturan her şeyi inceler;

- göstergeleri inceler,
- göstergelerin anlamını araştırır,
- göstergelerin kullanımı üzerinde durur,
- göstergelerin etkileri üzerinde odaklanır.

Anlamlandırmanın birinci düzeyi, Saussure'ün geliştirdiği gösterge kuramına dayanmaktadır. Bu düzeyde göstergeler; gösteren ile gösterilen arasındaki ilişkiyi ve bu ilişkinin dışsal gerçeklikteki göndergesiyle kurduğu bağı açıklamayı amaçlar. Barthes, bu aşamayı düz anlam olarak tanımlamıştır. Düz anlam, göstergenin herkes tarafından kolaylıkla algılanabilen, duyusal düzeyde paylaşılan ve açık biçimde ifade edilen temel anlamını temsil eder (Fiske, 2013).

Göstergeler, tekil anlamlarla sınırlı değildir; her gösteren, içinde bulunduğu dizgeye bağlı olarak birden fazla potansiyel anlamı bünyesinde barındırabilir. Bu anlamlardan hangisinin etkin hâle geleceği, bağlamın sunduğu ilişkisel yapıya göre belirlenir. Her göstergenin hem temel hem de bağlamsal anlam düzeyi vardır. Anlamın kendisi, göstergenin soyut bir niteliği değil, bağlamla etkileşim içinde kurulan dinamik bir süreçtir. Bu nedenle, bazı göstergeler yalnızca tek bir anlam taşıyabilirken, diğerleri farklı durumlarda yan anlamlar üretebilir; hatta bir kelime ya da tümce, kullanıldığı ortama göre farklı çağrışımlar yaratabilir. Göstergeler temel anlam, bağlamsal anlam, anlatımsal bağlamlı değeri içeren anlam ve toplumsal bağlamları değeri içeren anlamlar olmak üzere dört çeşit çağrışım alabilmektedir.

Gösterge, bir kavramı ya da düşünceyi temsil eden her türlü biçimsel unsurdur. Bir kelime, bir işaret, bir renk ya da bir mimari form gösterge işlevi görebilir. Gösterge, alımlayıcı tarafından çözümlendiğinde anlam kazanır. Bu durumda anlam, yalnızca gösteren ile gösterilen arasındaki doğrudan ilişkiden değil, aynı zamanda alımlayıcının kültürel birikiminden ve bağlamdan da etkilenir. Bu bakış açısıyla, her mimari öge –örneğin bir kapı, pencere ya da ışık düzeni– kendi başına birer göstergedir. Bunların mekân içindeki konumları, oranları veya malzeme tercihleri, kullanıcının algısında farklı çağrışımlar üretir. Gösterge, yalnızca biçimsel bir unsur değil, aynı zamanda toplumsal anlam üretiminin bir aracıdır.

2.2. Göstergebilimin Tarihi

Göstergebilimin temellerinin oluşumu, ilk olarak Platon ve Aristoteles tarafından atılmıştır. Platon, gerçeklere akıl ile ulaşılabilirliğini ve sezilerin yanıltıcı olduğunu ifade etmiştir. Aristoteles ise canlı veya cansız varlıkların sınıflandırmasını yaparak göstergebilimin dizgesel boyutunu işlemiştir.

Orta Çağ'da bir grup dilbilimci, dilin dünyayı yansıttığına inanmış ve biçim ile anlam arasındaki bağları bulmaya çalışmıştır.

Descartes, modern bilimsel düşüncenin en önemli temsilcilerinden biri olarak, karmaşık bir problemi anlamanın ve çözümlemenin yolunun onu küçük, yönetilebilir parçalara ayırmaktan geçtiğini savunur. Ona göre bilgiye ulaşmak, ancak soyut bir meseleyi adım adım somutlaştırmakla mümkündür. Bu doğrultuda her mesele önce en basit, en açık ve akılla kavranabilir öğelerine indirgenmeli, ardından bu öğeler arasındaki ilişkilerden hareketle bütüne ulaşılmalıdır. Descartes'ın bu yaklaşımı, yalnızca felsefede değil, modern bilimin analitik yapısında ve sistematik düşünce biçimlerinde de temel bir metodolojik ilke hâline gelmiştir. Göstergebilim, bilimsel çözümlemenin geleneksel yöntemlerini sürdürmekle birlikte, açıklık, anlamlandırma tutarlılığı ve yaratıcılık ilkelerini temelinde barındırmaktadır. Üretici süreç dizgesi içerisinde yer alan farklı düzeyler, yapısal bağlantı ve derin anlamsal katmanlar, her yeniden ele alışıta yaratıcılığın katkısıyla yeni biçimler, nitelikler ve anlam ilişkileri üretilmektedir. Böylece çözümleme nesnesi, her defasında yeni bir perspektif çevresinde zenginleşmektedir

18.yüzyılda İngiliz düşünür John Locke, “An Essay Concerning Human Understanding” adlı eserinde gösterge sorununu ele almış ve bununla birlikte ‘semiotike’ terimini ilk kez

kullanmıştır. Göstergeler öğretisinin bir sonraki temsilcisi Jean Henri Lambert, ‘Neues Organon’ (1764) adlı yapıtının bir bölümünü, düşüncelerin ve nesnelerin gösterilmesiyle ilgili öğreti olan semiotike ayırmıştır. Göstergeler kuramının ilk zamanlarında sıkça ‘semiotik’ kelimesine yer verilse de, daha çok dil felsefesinin gelişimi yaşanmıştır. Loecks ve Heynen (2020) dilbilim, psikoloji, antropoloji, sanat tarihi, mimarlık ve medya çalışmalarında sıklıkla kullanılan göstergebilimin 20. yüzyılın başlarında Saussure tarafından “sémiologie” olarak, Peirce tarafından ise “semiotic” olarak ortaya konulduğunu belirtmektedir.

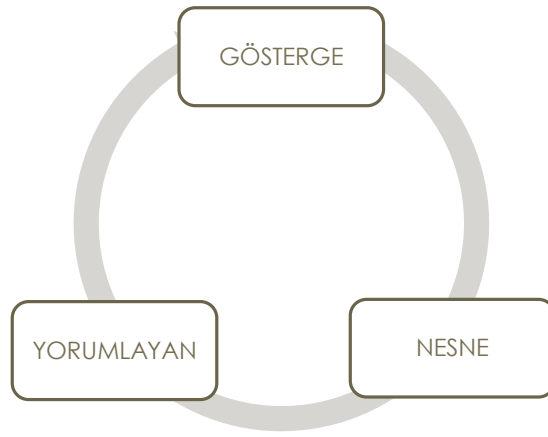
Göstergebilimin Kısa Tarihçesi	
Eski Yunan Dönemi:	Göstergebilimin ilk izleri Antik Yunan düşüncesine kadar uzanır. Hipokrat, tıp alanında semiyotiği hastalık belirtilerinin anlamlandırılmasıyla ilişkilendirmiştir. Aristo ise anlamın üçlü bir yapı üzerinden oluştuğunu öne sürerek, göstergebilimin temelini oluşturan üç parçalı modeli ortaya koymuştur.
Erken Modern Dönem:	17. yüzyılda John Locke, temsil ve bilgi arasındaki ilişkiyi açıklamak amacıyla “semiyotik” kavramını felsefi düşünceye dâhil etmiştir. Onu izleyen Jean Henri Lambert, göstergeler kuramını sistematik biçimde ele alarak Locke’un düşüncelerini geliştirmiştir. Bu dönemde göstergebilim, dil dışındaki anlam sistemlerine yönelmeye başlamıştır.
Yapısal Dilbilim Dönemi:	Charles Sanders Peirce, göstergeleri sınıflandıran üçlü modelini geliştirerek semiyotiği bilimsel bir disiplin hâline getirmiştir. Ferdinand de Saussure ise göstergebilimi dilbilimin temelleriyle ilişkilendirip yapısalcı yaklaşımın öncüsü olmuştur. Louis Hjelmslev, dil dışı göstergeleri de kapsayan tutarlı bir göstergebilim kuramı oluşturarak bu alanı genişletmiştir.
Yapısalcılık Dönemi:	Roland Barthes, göstergebilimin edebiyat, sanat ve kültür çözümlemelerinde kullanılabileceğini göstermiştir. Barthes’ın çalışmaları, göstergelerin yalnızca dilsel değil, kültürel kodlarla da biçimlendiğini ortaya koymuş; düz anlam ve yan anlam kavramları bu dönemde sistematik hâle gelmiştir.
Post-Yapısalcılık Dönemi:	Umberto Eco, insan düşüncesinin dil ve gösterge arasındaki ilişkisinde dinamik ve çok katmanlı bir yapı bulunduğunu ileri sürmüştür. Eco’ya göre göstergeler, kültürel bağlamlardan bağımsız olarak değil, sürekli yeniden üretilen anlam sistemleri içinde var olur.

Tablo 2.2. Göstergebiliminin Kısa Tarihçesi

Amerikalı felsefeci Charles Sanders Peirce ve İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure, 20.yüzyılın ilk çeyreğinde gösterge anlayışını eş zamanlı değiştirerek, çağdaş göstergebilimin temellerini atmışlardır. Toplum yaşamında göstergelerin oluşumunu ve işleyişini inceleyecek, dolayısıyla toplumsal ruhbilimle ilişkili yeni bir bilim dalı

tasarlanabileceğini öne süren Ferdinand de Saussure, bu disiplini göstergebilim (Fransızca: sémiologie) olarak adlandırmıştır. Saussure’e göre dilbilim, bu genel nitelikli bilimin alt dallarından biridir ve göstergebilimin ortaya koyacağı ilkeler, dilbilimsel çözümlemelere de uygulanabilir (Saussure, 1998). Bu bağlamda göstergebilim, dilbilimi de kapsayan bir üst bilim olarak konumlanmakta; anlam üretim süreçlerini yalnızca dilsel göstergelerle sınırlamayıp, kültürel ve toplumsal göstergeleri de inceleme alanına dahil etmektedir. Saussure, dil göstergesinin bir nesneyle değil, bir kavramla bu kavramın işitimi imgesinden oluştuğunu belirtmektedir; bu iki unsur birbirine bağlıdır ve biri, diğerini çağrıştırmaktadır. Göstergenin bu yapısal birlikteliği iki temel özelliklerle tanımlanabilmektedir; göstergenin nedensizliği ve gösterenin çizgiselliği. Saussure’a göre bir göstergenin anlamını belirleyen en önemli unsur, sistem içerisinde diğer göstergelerle kurduğu ilişkidir, bu ilişki göstergenin değerini belirlemektedir.

Charles Sanders Peirce, genel bir gösterge kuramını sistemleştiren ve bu kuramı mantık disipliniyle özdeşleştirerek “semiotic” kavramını ilk kez kullanan düşünür olarak kabul edilmektedir. Peirce, *Collected Papers of Charles Sanders Peirce* adlı eserinde gösterge kavramına ilişkin kapsamlı tanımlar ve sınıflandırmalar sunmuştur. Ona göre göstergebilim, yalnızca dilsel yapıları değil, tüm düşünme ve anlam üretme süreçlerini kapsayan, dolayısıyla her tür bilimsel araştırma için temel bir başvuru çerçevesi oluşturan genel bir kuram niteliğindedir. Peirce, göstergebilimin bağımsız bir bilim dalı olarak gelişmesini sağlamanın yanı sıra, göstergeyi “herhangi bir kişi için, belirli bir ölçüde ve belirli bir amaç doğrultusunda, herhangi bir şeyin yerini tutan her şey” olarak tanımlamaktadır. Saussure’a göre gösterge, bir kavram (gösterilen) ile bu kavrama karşılık gelen işitimi imgesi (gösteren) bütününden oluşur ve bu iki unsur arasındaki bağ, göstergenin temelini oluşturur (Erkman, 2016). Peirce, anlamı üçlü bir sistem dâhilinde değerlendirmiş; göstergenin yalnızca bir temsil aracı değil, aynı zamanda yorumlayan ile nesne arasında kurulan zihinsel ve ilişkisel bir süreç olduğunu ileri sürmüştür. Bu yaklaşımda gösterge, temsil ettiği nesneye gönderme yaparken, yorumlayan ögesi aracılığıyla yeniden anlam kazanır. Dolayısıyla anlam, gösterge, yorumlayan ve nesnenin karşılıklı etkileşimi sonucunda ortaya çıkan dinamik bir bütündür.



Şekil 2.1. Pierce'ın gösterge modeli

Saussure'e göre gösterge, iki temel bileşenden oluşmaktadır: gösteren ve gösterilen. Bu iki kavram birbirinden ayrı düşünülemez kadar sıkı bir bütünlük içindedir. Gösteren, sözcüğün biçimsel yönünü, yani ses ya da yazı aracılığıyla algılanan dışsal unsurunu temsil ederken; gösterilen, bu biçime karşılık gelen anlamı, yani zihinde canlanan kavramsal içeriği ifade etmektedir. Gösteren kimi zaman bir ses, bir kelime ya da bir imge biçiminde karşımıza çıkarken; gösterilen, bu biçimle ilişkilendirilen düşünsel karşılığı oluşturmaktadır.

Saussure'ün yaklaşımında gösterge, birbiriyle bütünleşen somut ve soyut iki bileşenden oluşmaktadır. Gösteren, işitsel ya da görsel biçimiyle algılanabilen somut yönü temsil ederken; gösterilen, bu biçime eşlik eden zihinsel tasarımı, yani soyut anlam katmanını ifade etmektedir. Bu iki bileşenin birleşimiyle oluşan gösterge, anlamlandırma süreci içinde gerçekliğin dilsel ifadesini mümkün kılmaktadır. Saussure, göstergenin özünü anlamlama süreciyle özdeşleştirir ve bu ilişkiyi şu şekilde açıklar: “Kim gösterge diyorsa, aynı zamanda anlamlamadan söz etmektedir; kim anlamlama diyorsa, göstergedan söz ediyor demektir.” Bu yaklaşım, göstergenin yalnızca bir biçim değil, anlam üretiminin kendisi olduğunu vurgulamaktadır (Gümüş ve Şahin, 1982).

Saussure, göstergelerin dilsel sistem içerisinde iki temel eksen üzerinde örgütlendiğini belirtir. Bunlardan ilki dizisel (paradigmasal) eksendir; bu düzlemde göstergeler, belirli bir bağlamda birbirlerinin yerine geçebilecek alternatifler olarak var olur. Örneğin, alfabedeki “a”, “b” ve “c” harfleri aynı paradigmanın üyeleridir. İkinci eksen ise dizimsel (sentagmatik) düzlemdir; burada göstergeler, belirli kurallara bağlı olarak yan yana getirilir ve anlamlı bütünler oluşturur. Harflerin bir araya gelmesiyle sözcükler, sözcüklerin yan yana gelmesiyle de cümleler oluşur (Fiske, 2013). Saussure, bu iki ilişki biçimini —yani

göstergelerin bir yapı içinde bir araya geliş bağıntısını (sentagma/dizim) ve birbirlerinin yerine geçebilme bağıntısını (paradigma/dizge)— dilin iki temel eksenini olarak tanımlamaktadır (Erkman, 2016).

Kaptan’a (2017) göre, görsel iletişimde yer alan göstergeler, göstergebilimsel bakış açısından üç farklı yaklaşım çerçevesinde incelenebilir:

- **Sentaktik (İmgedizimsel) Yaklaşım:** bir tasarımın biçimsel kurgusunu, yani yapısal düzenini ve onu oluşturan öğeler arasındaki ilişkileri inceleyen bir çözümleme biçimidir. Bu yaklaşım, biçimin nasıl üretildiğini, hangi düzen ilkeleriyle bir araya geldiğini ve tasarımın görsel anlatım dilinin nasıl kurulduğunu araştırır. Başka bir deyişle sentaktik yaklaşım, mimari bir yapının veya görsel bir anlatının biçimsel organizasyonunu ve öğelerinin dizilimini anlamlandırmaya yöneliktir.
- **Semantik (Anlam Bilimsel) Yaklaşım:** biçimin içeriğine, yani anlam boyutuna odaklanır. Tasarımın yalnızca biçimsel düzenine değil, bu düzenin hangi anlamları ürettiğine, hangi kavramsal ve kültürel kodlara gönderme yaptığına yoğunlaşır. Bu bağlamda semantik çözümleme, biçimsel göstergelerin taşıdığı anlamları ve bu anlamların kullanıcı ya da izleyici üzerindeki etkilerini araştırır.
- **Pragmatik (Edimbilimsel) Yaklaşım:** biçim ile anlam arasındaki ilişkinin toplumsal, işlevsel ve yararsal yönünü ele alır. Yani bir tasarımın veya mimari biçimin kullanıcıyla kurduğu etkileşimi, kullanım amacına hizmet edip etmediğini ve toplumsal bağlamda nasıl bir fayda veya deneyim ürettiğini sorgular. Bu yönüyle pragmatik yaklaşım, biçimin yalnızca estetik bir nesne değil, aynı zamanda işlevsel ve iletişimsel bir araç olduğunu vurgular.

Barthes, ‘nerede anlam varsa orada dizge vardır’ düşüncesiyle göstergebilimi yalnızca dilsel alanla sınırlı bir çözümleme yöntemi olmaktan çıkararak, anlamın her tür üretim biçimine uygulanabilir bir kuramsal alan hâline getirmiştir. Onun anlamlandırma modelinde gösterge, gösteren ve gösterilenden oluşan temel bir yapı olarak ele alınır; bu yapı, düz anlam (denotasyon) ve yan anlam (konotasyon) düzeylerinde işleyerek kültürel anlamın nasıl üretildiğini açıklar. Barthes’a göre görsel imge, gösteren konumundadır; anlam ise bu imgenin çağrıştırdığı kavramsal düzlem, yani gösterilendir. Bu iki öğenin birleşimi, anlamlı bir bütün oluşturarak göstergenin kendisini meydana getirir.

Saussure’ün kuramsal yaklaşımında göstergebilim, dilbilimin bir alt dalı olarak değerlendirilirken; Barthes bu görüşe ters düşerek, dilbilimi göstergebilimin bir parçası

olarak konumlandırmıştır. Ona göre dil, göstergeler dünyasının yalnızca bir boyutudur ve göstergebilim, dilin ötesinde yer alan tüm anlamlandırma biçimlerini kapsar. Bu nedenle, Barthes için göstergebilim; yalnızca sözel iletişimi değil, görsel imgeleri, kültürel nesneleri, tüketim pratiklerini ve gündelik yaşamın sembolik düzenini de çözümlemeye yönelen üst bir bilimdir.

Gottdiener (2005), 1950’li yıllardan itibaren göstergebilim alanında en etkili çalışmalardan birinin Barthes’ın Göstergebilim İlkeleri adlı eseri olduğunu belirtir. Bu eser, göstergebilimsel çözümlemelerin sistematik biçimde uygulanmasına olanak tanıyan kavramsal bir çerçeve sunmuştur. Barthes, söz konusu çalışmasında ortaya koyduğu ilkelerin temel amacını, dilbilimden türetilen çözümleme yöntemlerini genişleterek kültürel olgulara uygulamak olarak açıklar. Böylelikle, dilin yapısal çözümlemesinden hareketle göstergebilimsel yöntemin sınırlarını genişletmiş ve anlamın farklı düzlemlerde nasıl üretildiğini incelemiştir.

Barthes’a göre bu ilkeler, esasen sınıflandırma sorununa ilişkin olup, anlam üretiminde yapısal düzenin nasıl işlediğini kavramaya yöneliktir. Bu doğrultuda ilkeleri, yapısal dilbilimin temel ikiliklerinden yola çıkarak dört ana başlık altında toplamıştır:

- Dil ve Söz: Barthes’a göre dil, toplumsal bir dizge olarak herkes tarafından paylaşılan ortak kuralları temsil eder; söz ise bu dizgenin birey tarafından özgün biçimde kullanılmasıdır. Dil toplumsal ve sabit, söz ise bireysel ve değişkendir.
- Gösteren ve Gösterilen: Gösteren, biçimsel ya da duyuşsal olarak algılanan dış öğedir; gösterilen ise bu biçimin zihinde çağrıştırdığı kavramsal içeriktir. İkisi bir araya geldiğinde anlam üretilir ve gösterge ortaya çıkar.
- Dizge ve Dizim: Dizge, dilin ya da göstergelerin kurallı yapısını, yani anlamın oluşumunu sağlayan ilişkiler ağını ifade eder. Dizim ise bu sistemin öğelerinin belirli bir sıra ve düzende bir araya getirilmesidir.
- Düz Anlam ve Yan Anlam: Düz anlam, göstergenin doğrudan ve herkes tarafından algılanan temel anlamıdır. Yan anlam ise kültürel, duyuşsal ve ideolojik çağrışımlarla zenginleşen ikinci düzey anlamdır; bu düzey, toplumsal değerler ve kodlarla ilişkilidir.

Bu kavramsal başlıklar, hem dilsel hem de dil dışı göstergelerin çözümlemesinde kullanılabilecek birer kuramsal araçtır. Barthes, bu sınıflandırmayı yalnızca dilbilimsel bağlamda değil, toplumsal ve kültürel göstergelerin yorumlanmasında da kullanarak, göstergebilimi disiplinler arası bir düzleme taşımıştır. Böylece, anlamın yalnızca sözcüklerde değil, imgelerde, eylemlerde ve kültürel pratiklerde de üretildiğini ortaya koymuştur.

Barthes, yapısal dilbilimden hareketle geliştirdiği sınıflandırmaları ikili karşıtlıklar biçiminde tanımlamış ve bu ikiliklerin çağdaş olguların çözümlemesine katkı sağlayacağını ifade etmiştir. Dil, bireylerin ötesinde toplumsal düzeyde işleyen soyut bir dizge niteliği taşır ve toplumsal bir kurum olarak değerlendirilir. Söz ise bu dizgenin birey tarafından somut biçimde kullanılmasıdır; kişiden kişiye farklılık gösterebilen özel bir gerçekleşme biçimidir. Barthes, Saussure’ün dil ve söz ayrımını yalnızca dilsel bağlamda değil, moda, yemek kültürü, otomobil ve nesneler gibi toplumsal göstergeler üzerinden de açıklayarak, dilin toplumsal; sözün ise bireysel boyutunu vurgulamıştır. Sözsüz dil olmamaktadır. Dilin dışında da söz bulunmamaktadır (Barthes, 1982). Dil, bireylerin ötesinde toplumsal düzeyde işleyen soyut bir dizge niteliği taşır ve toplumsal bir kurum olarak değerlendirilir. Söz ise bu dizgenin birey tarafından somut biçimde kullanılmasıdır; kişiden kişiye farklılık gösterebilen özel bir gerçekleşme biçimidir. Barthes, Saussure’ün dil ve söz ayrımını yalnızca dilsel bağlamda değil, moda, yemek kültürü, otomobil ve nesneler gibi toplumsal göstergeler üzerinden de açıklayarak, dilin toplumsal; sözün ise bireysel boyutunu vurgulamıştır.

Barthes’ın dizim ve dizge sistemine göre, her dizge kendi içinde bir dizime bağlı olarak anlam kazanmaktadır. Barthes, Saussure’ün yapısal dilbilim anlayışını geliştirerek, dizimi bir araya geliş ya da yan yana diziliş ilişkisi (sentagma), dizgeyi ise birbirinin yerine geçebilme bağıntısı (paradigma) olarak tanımlamıştır (Barthes, 1979). Ona göre, herhangi bir göstergebilimsel çözümleme yapılmadan önce, dizimsel birimlerin belirlenmesi ve bu birimlerin dizim sürecinde nasıl bir araya geldiklerinin, hangi düzenleme kurallarıyla anlam oluşturdıklarının açıklanması gerekmektedir.

	Dizge	Dizim
Mobilya	Aynı mobilyanın değişik biçimlerinin oluşturduğu öbek.	Farklı mobilyaların aynı uzamda yan yana getirilmesi

Mimarlık	Bir yapıdaki öğelerden birinin biçimce gösterdiği çeşitlilik, farklı biçimleri	Yapının bütünü içinde ayrıntıların birbirine bağlanması.
-----------------	--	--

Tablo 2.3. Barthes'ın mimarlık ve mobilya üzerinden dizge ve dizim modeli

Barthes, göstergebilimi dilbilimin bir alt başlığı olarak görmüştür. Barthes'ın 'Mythologies' isimli eserinin ilk bölümünde, günümüzde insanı büyük ölçüde etkileyen mitleri eleştirel bir bakış açısı ile incelemiştir. İkinci bölümde ise, bu mitlerin meydana getirdiği genel yapıyı, dilbilim ve şimdilik oluşum evresinde olan göstergebilimin kavramları ile kuramsal değerlendirmeleri ile incelemiştir.

Barthes'ın göstergebilim kuramında geliştirdiği düz anlam ve yan anlam kavramları, çağdaş göstergebilimsel çözümlemelerin temelini oluşturarak literatürde önemli bir yer edinmiştir. Barthes'a göre düz anlam, göstergeler karşısında bireylerin zihinlerinde ortak olarak oluşan çıkarımlar ve temsillerden meydana gelirken; yan anlam, göstergelerin nasıl temsil edildiğini, bu temsilin taşıdığı kültürel ve duygusal çağrışımları betimleyen ikinci düzey anlamı ifade etmektedir (Gölbey, 2022).

Barthes, dizim ve dizge kavramlarını birbirinden farklı iki düzlem olarak ele almaktadır. İlk dizim düzlemi, göstergelerin uzamsal ve zamansal bir sıraya göre yan yana gelmesiyle oluşmaktadır. Bu düzlemde göstergeler, çizgisel bir düzen içerisinde, belirli bir sıra ve mantık ilişkisiyle bir araya gelir. Söz zinciri bu çizgisel yapının en temel örneğidir; burada iki öge aynı anda değil, ardışık biçimde ifade edilmektedir. Dizime yönelik çözümleyici yaklaşım, bu zinciri parçalara ayırarak yapı içindeki ilişkileri inceleyen 'bölümleme' yöntemine dayanmaktadır. İkinci dizge düzlemi ise Saussure'ün 'çağrışımlar düzlemi' olarak adlandırdığı yapıya karşılık gelir; bu düzlemde göstergeler aynı dizim içinde yer almazlar, ancak birbirlerini çağrıştırarak anlam alanlarını genişletirler. Dizge, bir göstergenin yerini alabilecek ya da onunla anlam ilişkisi kurabilecek alternatif unsurlardan oluşmaktadır. Bu düzlemde yapılan çözümleyici çalışma 'sınıflandırma'dır; çünkü anlam, göstergeler arasındaki benzerlik ve karşıtlık ilişkilerinin düzenlenmesiyle ortaya çıkmaktadır. Her iki düzlem birbirinden bağımsız değildir; aksine sıkı bir etkileşim içindedir. Dizim, anlamın somut biçim kazanmasını sağlarken; dizge, bu anlamın olası alternatiflerini belirler. Saussure'den sonra bu ikinci düzlem 'çağrışımsal' teriminden uzaklaşarak 'dizisel (paradigmatik)' ve 'dizgesel (sistematik)' kavramlarıyla anılmaya başlamıştır. Barthes, dizimin hem süreklilik taşıyan hem de eklemlenmiş bir yapıya sahip

olduğunu vurgular. Ona göre anlam, yalnızca bu iki eksenin —dizimsel ve dizgesel— kesişiminde ortaya çıkar. Bu nedenle, göstergebilimsel çözümlemenin özü, gözlemlenen olguların dağılımını bu iki eksen üzerinde belirlemek ve anlamın yapısal örgüsünü bu çerçevede ortaya koymaktır.

1963-1973 yılları arasında yayımladığı yazılarını ‘Göstergebilimsel Serüven’ isimli eserinde toplayan Roland Barthes, bu eserinde göstergebilimi dizgeleştirme uğraşlarını, yazı yerine farklı alanlara yaklaşım biçimlerini ve bunları anlamlandırma yöntemi konusunda ortaya koyduğu kavram ve ilkeleri ele almıştır. Eserin isminden de anlaşılacağı üzere, Barthes göstergebilimi bir serüven olarak tanımlar ve bu serüveni üç evreye ayırır;

- Hayranlık Evresi,
- Bilimsellik Evresi,
- Metin Evresi,

Roland Barthes göstergebilime bakış açısı ile Saussure’dan ayrılır. Saussure gibi yazıya önem vermemekte, moda, mutfak, resim, yazın gibi gösterge dizgelerinin ancak dil olunca bir anlamı ve gerçekliği olduğunu savunmuştur (Bircan, 2015).

Barthes’a (1982) göre, bir göstergenin temsil ettiği unsur, yani onun yerini tuttuğu şey, göstergenin nesnesini oluşturmaktadır. Ancak Barthes’ı önceki göstergebilimcilerden ayıran temel özellik, göstergeleri yalnızca dilsel yapılarla sınırlamak yerine, yaşamın her alanını bir anlam üretim süreci olarak değerlendirmesidir. Bu nedenle Barthes, gündelik yaşamın tüm öğelerini (görüntülerden reklamlara, modadan yemek kültürüne, sinemadan mimariye kadar) göstergebilimsel bir inceleme nesnesi hâline getirmiştir. Ona göre anlam, yalnızca sözcüklerle değil; nesneler, davranışlar ve görsel temsiller aracılığıyla da üretilmektedir. Barthes, göstergelerin yalnızca düz anlam düzeyinde kalmadığını, her bir göstergenin aynı zamanda yan anlamsal kodlar taşıdığını belirtir: bu yan anlamsal katmanlar, ideolojik ve kültürel değerlerin göstergelere eklemlenmesiyle oluşmaktadır. Başka bir deyişle, bir gösterge ilk bakışta temel anlamını yansıtırken, aynı zamanda toplumun değerlerini, ideolojilerini ve tarihsel bağlamını da gizli biçimde iletmektedir. Barthes, bu nedenle göstergebilimsel çözümlemenin geleceğini yan anlam dilbiliminde görür; çünkü insanın toplumsal dili, yalnızca birinci düzey anlamı değil, ikinci düzey anlamı, yani ideolojik olanı, yeniden üretmektedir. Yan anlam, kimi durumlarda açık ve doğrudan bir biçimde ifade edilirken, kimi zaman da örtük, ve dolaylı biçimlerde ortaya

çıkılmaktadır. Bu yönüyle yan anlam, yalnızca bir dilsel yapı değil, aynı zamanda insanbilimsel bir süreçtir; çünkü toplumsal kodların, kültürel göstergelerin ve düşünce biçimlerinin çözümlenmesini gerektirir. Barthes'a göre yan anlam bir dizgedir; tıpkı dil gibi, kendi içinde göstergelerden, gösterenlerden ve gösterilenlerden oluşur. Dolayısıyla her göstergebilimsel incelemede öncelikle bu üç temel ögenin (gösteren, gösterilen ve anlam) çözümlenmesi gerekmektedir. Barthes'ın ortaya koyduğu bu yapıya göre, yan anlam göstergeleri aslında düz anlam dizgesinin göstergeleri üzerine inşa edilir: başka bir deyişle, ikinci düzey anlamlar, birinci düzey göstergelerin anlamlarını yeniden düzenleyerek oluşturulmaktadır. Bu yapı, dilin veya herhangi bir göstergeler sisteminin, yalnızca doğrudan anlamları değil; ideolojik, kültürel ve toplumsal kodları da taşıdığını göstermektedir. Barthes'ın göstergebilim anlayışı bu yönüyle, dilin ötesine geçerek yaşamın tamamını anlam üreten bir dizge olarak kavramsallaştırmaktadır.

Düz anlam, ilk bakıldığında görünen olarak, kişiyi ilk yönlendirendir; ancak çözümleme eylemine girildiğinde yan anlamlar ile başka bir derinlik yakalanır. Barthes'e göre, bireyler yan anlam oluşumunda kişisel olarak etkin değildir; yan anlamı meydana getiren kültürel ve toplumsal yaşam içinde anlam barındıran mitlerdir. (Güngör, 2020).

Barthes, göstergeleri işlev ve ifade biçimlerine göre sözcüksel, yazınsal, görüntüsel ve davranışsal göstergeler olmak üzere dört ana grupta sınıflandırmıştır. Bu sınıflandırma, göstergelerin yalnızca dilsel birimler olarak değil, aynı zamanda kültürel, görsel ve eylemsel bağlamlarda da anlam üretebildiğini ortaya koymaktadır. Barthes, ayrıca Saussure'ün "değer" ve "anamlama" kavramlarını geliştirerek, gösteren ile gösterilen arasındaki bütünleşmeyi açıklamaya çalışmıştır. Bu ilişkiyi somutlaştırmak amacıyla Saussure'ün kâğıt benzetmesinden yararlanır: kâğıt kesildiğinde, her parça diğerine göre farklı bir değer kazanır (A, B, C). Ancak her parça, aynı anda kesilen ön ve arka yüzleriyle birlikte var olur (A-A', B-B', C-C'). Barthes bu karşılıklı ilişkiyi anlamlandırma sürecinin bir temsili olarak yorumlar (Barthes, 1982). Eco, Saussure ve Peirce'in görüşlerini eleştirirken onlardan etkilenir. Bir anlamda onun Saussure ile Peirce'in bir birleşimi olduğu söylenebilir. (Büker, 1985) Umberto Eco'nun Opera Aperta (Açık Yapıt) adlı çalışmasında, sanat yapıtlarının tamamlanmış bir biçime sahip olsalar dahi yorumlara açık oldukları ve bu çoklu yorumların yapıtın bütünlüğünü bozmadığı ileri sürülmektedir. Eco'ya göre bir sanat eserinin değeri, tekil bir anlamın

sabitliğinde değil, farklı dönemlerde ve farklı izleyici birikimleriyle yeniden yorumlanabilme potansiyelinde gizlidir.

Eco'nun tanımladığı düz anlam, göstergelerin herkes tarafından aynı biçimde algılanabilen, doğrudan ve ortak bir anlam düzeyine işaret ederken; Barthes'ın yan anlam anlayışı, bu temel düzeyin üzerine eklenen kültürel, ideolojik ve duygusal katmanları ortaya koymaktadır. Başka bir ifadeyle, düz anlam göstergenin en yalın ve evrensel anlamını temsil ederken, yan anlam bu göstergelere toplumsal değerler, inançlar ve ideolojik söylemler aracılığıyla eklenen ikinci bir anlam düzeyi olarak tanımlanmaktadır. Barthes'a göre göstergeler, bu ikinci anlam katmanında kültürel kodlarla yüklenerek, bireylerin dünyayı algılama biçimini yönlendirir. Dolayısıyla Eco'nun düz anlamı iletişimin evrensel zeminini oluştururken, Barthes'ın yan anlamı kültürel yorumun ve ideolojik çözümlemenin merkezinde yer alır.

Eco, düz anlamı bir kavramın belirli bir bağlam içinde taşıdığı temel anlamsal değer olarak tanımlamaktadır. Bu düzeyde, bir kavramın hangi deneyimlerle biçimlendiği ya da hangi kültürel süreçlerden geçtiği önemli değildir; önemli olan, söz konusu kavramın belirli bir dizge içinde sabit bir anlam ilişkisine sahip olmasıdır. Gösterenle karşılaşıldığında zihinde ilk canlanan, yani tereddütsüz algılanan kavram, o göstergenin düz anlamını oluşturur.

Her imge öncelikle düz anlamıyla okunur. Düz anlamı okuma basit bir betimleme ve var olan öğelerin sıralanmasıdır. Düz anlam okumanın üzerine ikinci düzeydeki bir okuma biçimi olarak yan anlam okuması eklenir. Her bağlama göre aynı imgenin yan anlam okuması ve anlamı değişkenlik gösterebilir (Günay, 2012).

Göstergebilim, yalnızca göstergeler dizgesi oldukları açık biçimde görülen olguları değil, aynı zamanda tüm kültürel unsurları birer gösterge olarak ele alır. Bu yaklaşım, kültürün özünde bir iletişim biçimi olduğu varsayımına dayanır. Gündelik yaşamda karşılaşılan her nesne — bir giysi, otomobil, yemek, jest, mimik, film, reklam afişi ya da mobilya düzeni — belirli anlamları taşıyan birer göstergedir. Birey, farkında olmadan tüm bu nesneleri okur; bir otomobilin sahibinin statüsünü, bir giysinin kişinin yaşam tarzını, bir hareketin ya da davranışın ise sosyal kimliği hakkında bilgi verdiğini sezgisel olarak çözümler.

Modern bireyin yaşamı, bu göstergeleri sürekli olarak okumak, yorumlamak ve yeniden üretmek üzerine kuruludur. Görüntüler, davranışlar ve semboller aracılığıyla gerçekleştirilen bu okuma etkinliği, toplumsal düzenin, ideolojilerin ve değer yargılarının

sürekliliğini sağlar. Bu nedenle, gündelik yaşamda anlamın nasıl üretildiğini ve iletildiğini sistematik biçimde açıklayabilecek bir düşünce alanına ihtiyaç vardır. Göstergebilim, tam da bu işlevi üstlenerek kültürel göstergelerin ardındaki anlam katmanlarını çözümlemeyi amaçlayan bir kuramsal çerçeve sunar.

Eco'ya göre düz anlam, bireye özgü bir çağrışım değildir; toplumsal olarak paylaşılan ortak bir anlam alanına dayanır; aynı kültürel çevrede yaşayan bireylerin çoğu, belirli göstergeler karşısında benzer anlamlar üretirler. Bu durum, dilsel ya da görsel göstergelerin toplum genelinde ortak bir anlayış zemini oluşturmasını sağlamaktadır. İletişimin gerçekleşebilmesi için, göstergelerin bu ortak kavramsal çerçeveye gönderme yapması gerekir. Aslında, düz anlamın toplumsal düzeyde paylaşılması, anlamın aktarımını mümkün kılmaktadır. Gösterge, bu düzeyde açık, doğrudan ve kuşkuyla yer bırakmayan bir anlam taşır; bu nedenle düz anlam, iletişimin en temel ve en güvenilir anlam katmanını oluşturur; çünkü göstergenin taşıdığı anlam, bireysel yorumdan ziyade kolektif olarak tanımlanmış bir ortak bilgiye dayanmaktadır.

Eco'ya (1982) göre yan anlam, göstergenin temel ya da düz anlamına ek olarak, kullanım sürecinde ortaya çıkan ikinci düzey çağrışımları kapsamaktadır. Bu düzeyde anlam, yalnızca göstergenin doğrudan iletildiği bilgiyle sınırlı kalmaz; aynı zamanda kavrama eşlik eden duygusal, kültürel ve imgesel değerleri de içermektedir. Başka bir ifadeyle, yan anlam, göstergenin açık biçimde ifade edilmeyen, fakat alımlayıcı tarafından sezilen ve yorumlanan dolaylı anlam alanlarını oluşturur. Bu çağrışımlar, genellikle toplumsal deneyimlerden, ideolojik yapılardan ve bireysel duyumsamalardan beslenir.

Eco, göstergenin gösteren düzleminde, başka bir şeyin yerini alabilen her türlü unsur olarak tanımlanabileceğini belirtir. Bu bağlamda, bir gösterge yalnızca nesnel bir kavramı değil, aynı zamanda o kavramla ilişkilendirilen sembolik, duygusal ve kültürel nitelikleri de temsil edebilir. Dolayısıyla yan anlam, iletişimin yüzeydeki anlamın ötesine geçerek, göstergenin sahip olduğu çağrışımsal gücü görünür kılar. Düz anlam, göstergenin açık, doğrudan ve herkes tarafından aynı biçimde algılanan anlam düzeyini temsil eder. Ancak bu anlam katmanı, bağlam değiştikçe ya da toplumsal uzlaşısı zayıfladıkça netliğini kaybedebilir. Bu durumda, göstergeler yeni çağrışımlar ve yorumlar kazanarak yan anlam düzeyine geçer. Yan anlamlar da tıpkı düz anlamlar gibi belirli sistemler içinde örgütlenmiştir; ancak bu kez anlam, nesnel değil, daha çok kültürel ve bireysel kodlara dayalı olarak üretilir. Düz anlamda toplumsal uzlaşuya dayanan ortak olgular belirleyici

iken, yan anlam düzeyinde bireysel deneyimler, kültürel referanslar ve öznel yorumlar ön plana çıkar. Eco da bu noktada, yan anlamların aslında düz anlamların üzerine inşa edilen ikinci bir anlam katmanı olduğunu vurgular. Başka bir deyişle, yan anlam düzeyi, düz anlamın sunduğu temel yapıdan türeyerek yeni çağrışımsal anlam alanları yaratır.

Fiske (1990) bu ilişkiyi oldukça yalın bir biçimde açıklamıştır: düz anlam, bir göstergenin neyi ifade ettiğini; yan anlam ise bu ifadenin nasıl bir bağlamda, hangi kültürel ve duygusal kodlarla iletildiğini ortaya koyar. Böylece göstergeler yalnızca bilgi taşıyan unsurlar olmaktan çıkarak, yorum, duygu ve kültürel anlam üretiminin aracı hâline gelir.

2.3. Göstergebilim Mimarlık, Tasarım ve İç Mekân İlişkisi

Mimarlık, sözcükler yerine form, ışık, doku, ölçü ve oran gibi kavramlar aracılığıyla iletişim kuran kendine özgü bir dile sahiptir. Bu nedenle, mimari anlatım da tıpkı konuşma dili gibi belirli göstergeler ve bu göstergeler arasındaki ilişkiler üzerine kurulması mümkündür. Her mimari unsur (bir form, bir malzeme ya da bir boşluk) bir gösterge olarak farklı anlamlar taşıyabilir ve bağlama göre değişen çağrışımlar yaratabilir. Böylece mimarlık, dilsel yapıların yerini alan ancak benzer biçimde anlam üreten bir gösterge sistemine dönüşmektedir. Mimarlık iletişim aracı olarak işlev görmüş; kavramları, duyguları ve düşünceleri biçim, malzeme ve mekân üzerinden insanlara aktarmıştır. Bu bağlamda mimarlık ve iç mimarlık, yalnızca fiziksel çevreyi biçimlendiren bir disiplin değil, aynı zamanda anlam üreten bir gösterge sistemidir. Mimarlıkta göstergebilimsel yaklaşımın temellerine ilk kez 1937 yılında Raggihianti'nin Saggio di Analisi Linguistica dell'Architettura Moderna adlı eserinde ve 1948 yılında Pane'nin Architettura e arti figurative başlıklı çalışmasında rastlanmaktadır. Her iki araştırmacı da, dilbilimde kullanılan kavramların mimarlıkta hangi ölçüde geçerli olabileceğini tartışarak, mimariyi bir "dil" olarak okuma fikrinin öncülüğünü yapmışlardır (Broadbent, 1996).

Bu bağlamda, yaşamın her anında içinde bulunduğumuz mimari çevre, bireyin ve toplumun duygu, düşünce ve eğilimlerine dair önemli ipuçları sunmaktadır. İç mekân, yalnızca fiziksel bir çevre olmanın ötesinde; kültürel değerlerin, toplumsal yapının ve insan davranışlarının yansıtıldığı bir ifade alanı hâline gelir; bu yönüyle iç mimarlık, taşıdığı iletişimsel özellik sayesinde göstergebilimin inceleme alanı içerisinde yer alır. Dolayısıyla iç mimari üretimler, göstergebilimsel kavramlar aracılığıyla okunabilir ve çözümlenebilir niteliktedir. Bu yaklaşım, iç mimari biçimlerin yalnızca estetik bir düzen değil, aynı zamanda anlam üreten birer gösterge sistemi olduğunu ortaya koymaktadır.

Yapıların anlam iletme aracı olduđu yeni bir anlayış değıldir, aksine 1745 yılında Boffrand, yapı bileşenlerinin mimaride kelimeler olduđunu ve kent sahnesinde ne olduđunu anlattığını belirtir (Whyte, 2006).

1960'lı yıllardan itibaren modern mimarlık, kullanıcıya anlam aktaramadığı ve insanla duygusal bir bağ kuramadığı gerekçesiyle yoğun biçimde eleştirilmiştir. Bu eleştiriler, mimarlığın yalnızca biçimsel ya da işlevsel bir disiplin olmadığını, aynı zamanda anlam ve iletişim boyutlarıyla değerlendirilmesi gerektiğini gündeme getirmiştir. Modernizme yöneltilen bu tepkiler, tasarım öğelerinin salt estetik bir düzenin parçası olmaktan çıkarak, sembolik ve anlamsal bir değer taşıması gerektiğini vurgulamıştır. Böylece mimarlıkta anlam, biçim kadar önemli bir unsur hâline gelmiş; mekânın insan üzerindeki etkisi, duygusal ve kültürel bir iletişim aracı olarak yeniden tartışılmaya başlanmıştır.

Broadbent, mimarlık ve göstergebilim üzerine yaptığı çalışmalarında mimarlığın anlam sorunu üzerinde durarak, yapılı çevrenin yalnızca işlevsel değil, aynı zamanda sembolik bir iletişim aracı olduğunu vurgulamıştır. Mimari yapıları birer işaret sistemi olarak ele alması, göstergebilimsel çözümlemelere önemli bir katkı sağlamıştır. Benzer biçimde, göstergebilim ve mimarlık alanında kapsamlı çalışmalar gerçekleştiren Umberto Eco, 1968 yılında yayımladığı *La Struttura Assente* adlı eserinde mimarlığı, göstergebilimsel bir dil olarak incelemiştir. Eco, mimari öğelerin anlam katmanlarını çözümlerken, her yapının yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda kültürel ve ideolojik birer gösterge taşıdığını ortaya koymuştur. Bu yaklaşımlar, mimarlığın salt estetik ya da teknik bir üretim alanı olmadığını, anlamın biçim aracılığıyla kurulduğu çok katmanlı bir iletişim sistemi olduğunu göstermektedir (Sebeok, 1988).

İç mimar ya da tasarımcı bir öğeyi kurgularken, yalnızca estetik bir biçim yaratmakla kalmaz; aynı zamanda kullanıcıların zihninde yer etmiş belirli kavramlara, deneyimlere ve kültürel çağrışımlara da gönderme yapar. Bu kavramsal çağrışımlar, içinde bulunulan kültürel bağlam tarafından şekillenir ve birbirleriyle kurdukları ilişkiler aracılığıyla anlam kazanır. Dolayısıyla mimarlık, yalnızca fiziksel bir üretim alanı değil, aynı zamanda kültür, kimlik ve toplumsal belleğin dilsel bir yansıması olarak değerlendirilebilir.

İç mimarlıkta kullanılan göstergeler, hem bütünsel düzeyde hem de tekil öğeler üzerinden farklı anlam katmanları oluşturmaktadır. Bu katmanlardan bazıları yapının doğrudan algılanabilen, işlevsel ve estetik yönleriyle ilişkilidir; bunlar mimarinin düz anlam düzeyini

temsil eder. Örneğin bir yapının formu, malzeme seçimi, işlevselliği ya da mekânsal düzeni, herkes tarafından benzer biçimde algılanabilen temel anlamlara karşılık gelir.

Bununla birlikte, mimari öğeler yalnızca bu yüzeysel anlamlarla sınırlı değildir. Her yapı, içinde bulunduğu kültürel, toplumsal ve tarihsel bağlama bağlı olarak daha derin çağrışımlar taşımaktadır. Bu çağrışımlar, mimarinin yan anlam katmanını oluşturur.

Dolayısıyla bir yapı, estetik ya da işlevsel özelliklerinin ötesinde; kimlik, aidiyet, güç, statü veya ideoloji gibi soyut değerleri de temsil edebilir. Böylece mimari göstergeler, hem görünen düzeyde açık bir anlam taşır hem de gizli düzeyde kültürel ve duygusal anlamlar üretmektedir. Mekân analizinde göstergebilimsel yaklaşım, tasarımcının mekânı nasıl bir ileti ağında kurguladığını ve bu kurgunun kullanıcıya hangi anlamları, duyguları ya da deneyimleri sunduğunu çözümleyebilmek için etkili ve sistematik bir yöntem sunar.

Mekânın içinde yer alan donatılar, biçimsel düzenlemeler ve bağlamsal özellikler yalnızca işlevsel unsurlar değil, aynı zamanda her biri kendine özgü anlamsal değerler taşıyan göstergelerdir. Bu göstergeler bir araya geldiklerinde, birbirleriyle kurdukları ilişkiler aracılığıyla yeni anlam katmanları ve örtük iletiler üretirler. Dolayısıyla mekân, yalnızca fiziksel bir düzenleme değil, çok katmanlı bir anlam sistemi olarak okunabilir.

Sonuç olarak, göstergebilim mimarlık disiplinine farklı anlam düzeylerinde okuma olanağı sunmakta ve geçmişle bugün arasındaki karmaşık ilişki ağlarının çözümüne katkıda bulunmaktadır. Mimarlık göstergebilimi, bir yapının ya da kentin tıpkı bir metin gibi okunmasına imkân tanıyarak, mimari bilginin yorumlanma sınırlarını genişletmiştir. Bu yaklaşım, mekânı yalnızca fiziksel bir oluşum olarak değil, anlam üreten bir sistem olarak ele almayı mümkün kılar. Böylece göstergebilim, mimari çevrenin çok katmanlı biçimde anlaşılmasını sağlayarak hem mimara hem kullanıcıya çözümleme, öğrenme ve etkili iletişim kurma süreçlerinde yöntemsel bir bakış açısı kazandırmıştır.

Umberto Eco, Renato de Fusco, Maria Luisa Scalvini ve Fransız Groupe 107 incelemelerinde, Hjelmslev modelini dayanmakla beraber Hjelmslev'in modelini, mimarlığa değişik açılarda ele alarak hayata geçirmişlerdir (Krampen, 1979). Eco, Hjelmslev'in gösterge kuramında yer alan şemayı mimarlık alanına uyarlayarak, içerik düzlemini işlevlerle, anlatım düzlemini ise mekânlarla ilişkilendirmiştir. Bu yaklaşımda işlev, mimarlığın yalnızca kullanım amacıyla sınırlı kalmayan; kültür, gelenek ve toplumsal yapı tarafından biçimlendirilen anlam birimlerini temsil etmektedir. Mekân ise bu işlevlerin somutlaştığı, fiziksel biçim kazandığı düzlemdir. Dolayısıyla mimari anlam, işlevsel niyetle

mekânsal düzen arasındaki etkileşimde ortaya çıkar; her yapı, kültürel kodlarla belirlenmiş bir içeriği biçimsel bir anlatı aracılığıyla görünür kılmıştır.

Görsel dil; toplumsal ve bireysel boyutlarıyla, dilsel anlam üretim süreçlerini de içine alan geniş bir yorum alanı sunmaktadır. Göstergebilim, bu süreçleri çözümlemeye yönelik bir araç olarak, mimari anlam üretiminin incelenmesinde önemli bir yöntem hâline gelmiştir. Günümüzde göstergebilimsel yaklaşım, mimarlık tarihinde biçimsel ve kavramsal dönüşümleri analiz etmede, mimari bilgi modellemesinde, mekân organizasyonu ve yüzey tasarımı gibi alanlarda yaygın biçimde kullanılmakta; böylece mimarlığın görsel dili, sistematik olarak okunabilir bir anlam düzlemine taşınmaktadır. Mimarlıkta görsel dil, yalnızca biçimsel bir estetik sunum değil, aynı zamanda kullanıcıyla kurulan bir iletişim biçimidir. Mekânın oranı, formu, dokusu, rengi ve ışığı; birer görsel gösterge olarak anlam üretim sürecine katılır. Bu göstergeler, kullanıcının mekânı algılama biçimini yönlendirirken, aynı zamanda tasarımcının iletmek istediği düşünsel içeriği de görünür kılar. Böylelikle mimari biçim, sözel olmayan bir iletişim aracı hâline gelir; mimarlık, tıpkı bir dil gibi okunabilir ve çözümlenebilir bir yapıya dönüşür. Göstergebilim bu noktada, mimari öğelerin hangi düzlemde anlam taşıdığını, bu anlamların nasıl üretildiğini ve kullanıcı zihninde nasıl yeniden biçimlendiğini açıklamak için güçlü bir yöntemsel çerçeve sunar.

Mimarlıkta görsel iletişim açısından değerlendirildiğinde, gösterenler; biçim, mekân, alan, ritim, renk ve doku gibi görsel niteliklere sahip öğelerden oluşmaktadır. Bu öğeler, mimari yapının dışavurum biçimini ve algılanabilir estetik düzenini belirler; buna karşılık gösterilenler; ikonografik ve estetik anlamları, mimari düşünce biçimlerini, mekân kavrayışlarını, toplumsal değerleri, yaşam biçimlerini, işlevsel gereksinimleri, kullanıcı eylemlerini ve teknik uygunlukları kapsamaktadır. Böylece her mimari unsur, biçimsel düzeyde bir gösteren olarak algılanırken, aynı zamanda kültürel, işlevsel ve ideolojik anlamlar taşıyan çok katmanlı bir gösterilenler dizgesine dönüşmektedir.

Göstergebilim açısından içmimarlık, bireyler arasında duygu, düşünce ve bilgi gibi birbirlerine bir şeyler aktarma amacı yoksa görsel olarak da bir şey aktarmamaktadır. Göstergebilimsel bakış açısına göre mimarlık, iletişimsel bir yön taşımadığı takdirde, görsel düzlemde de anlam üretmez. Eco, bu durumu mimari öğelerin ‘salt işlevsellik’ düzeyinde kalmasıyla açıklar. Ona göre, bir yapının görsel iletisi olmasa bile, işlevselliği aracılığıyla belirli bir sistematik düzen oluşturur ve bu düzen, mimari kod olarak adlandırılabilir.

özgün bir görsel sistem meydana getirir. Eco'nun bu yaklaşımı, mimarlıkta işlevsel öğelerin yalnızca teknik bir gereklilik değil, aynı zamanda anlam taşıyıcı unsurlar olduğunu ortaya koyar. Her fonksiyon, kendi görsel biçimiyle birlikte belirli bir kültürel ve kavramsal kodu temsil eder. Bu nedenle, mimarinin işlevsel düzeni yalnızca kullanım amacıyla sınırlı kalmaz; aynı zamanda yapının iletişim kurma biçimini, yani mimari dilin oluşumunu da belirler. Böylece fonksiyonellik, göstergebilimsel anlamda bir 'görsel söylem' haline gelir.

Mimari göstergeler, diğer tüm göstergelerde olduğu gibi yalnızca temel işlevleriyle değil, aynı zamanda simgesel ve çağrışımsal anlamlarıyla da değerlendirilir. Bir yapı ya da mekân, kullanım amacına ilişkin birincil işlevlerinin yanı sıra, estetik, sanatsal ve kültürel anlamlar taşıyan ikincil bir işlev de üstlenebilir. Bu iki düzey birbirinden bağımsız değildir; zamanla toplumsal algı ve kültürel dönüşümler sonucunda birincil ve ikincil işlevler yer değiştirebilir. Mimarlık göstergeleri bu bağlamda iki grupta incelenir:

- Birincil işlevler, yapının kullanıcı ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik doğrudan fonksiyonel özellikleri olarak tanımlanmaktadır.
- İkincil işlevler ise, sanat, biçim ve sembolik anlatım yoluyla mimarinin anlam dünyasını belirleyen değerlerdir.

Her nesne iletişim özelliği taşımaktadır. Örneğin, bir kapı bir mekândan diğerine giderken açmak veya kapatmak için kullanılmakta olan hareketli bir engeldir. Bu işlevi sağlayan kapı benzer şekilde işlevin uyarısını oluşturmaktadır. Mimarlıkta, birinci işlev alanları işlevsellğe, ikinci işlev alanları gönderici, alıcı ve koda tabi tutulan anlam alanlarını oluşturmaktadır (Göldeli, 1984).

Mimarlıkta her fonksiyonun anlam kazanabilmesi, kendi başına var olmasıyla değil, diğer fonksiyonlarla etkileşim hâlinde bulunmasıyla mümkündür. Düz anlam, yapının fiziksel kullanımına ve tüm kullanıcılar tarafından paylaşılan ortak göstergelere dayanır; bu nedenle nesnel bir anlam düzeyini temsil eder. Yan anlam ise bireyin yaşantısına, belleğine ve kültürel arka planına bağlı olarak değişkenlik gösterir. Birey, çevresini değerlendirirken geçmiş deneyimlerinden ve kültürel kodlardan beslenerek, aynı mekânı farklı anlamlarla yorumlayabilir. Mimarlıkta işlev, düz anlama karşılık gelir; ancak kullanıcıların mekâna yükledikleri simgesel ve duygusal değerler, bu düz anlamın üzerine yeni anlam katmanları inşa eder. Böylece mimari göstergeler, hem evrensel düzeyde tanınabilir bir form hem de bireysel deneyimlerle zenginleşen bir anlam alanı oluşturur.

Le Corbusier, Pessac Konutları'nda modern mimarlığın yalın geometrik biçimlerine rağmen, kullanıcıların geleneksel mimari unsurlara duyduğu aidiyet hissini dikkate alarak bazı değişiklikler yapmıştır. Bu kapsamda, bant pencerelerin genişliğini azaltmış, korniş, panjur ve saçak gibi detayları eklemiş, çatı biçimlerini ise kırma çatıya benzer şekilde yeniden düzenlemiştir. Bu durum, kullanıcıların yapının sade ve soyut dilini anlamakta zorlandıklarını ve kendi kültürel hafızalarına uygun sembolik anlamlar yüklediklerini göstermektedir. Bu sembolik anlamlar, toplum tarafından kabul görmüş mimari arketipler olarak değerlendirilebilir. Örneğin, kırma çatı biçimi, insanın başını elleriyle örtmesine benzer bir jestle ilişkilendirilen koruma ve sığınma duygularını çağrıştırmaktadır. Dolayısıyla modern mimarlık, geleneksel anlam kodlarını dönüştürerek yeni biçimlerle ifade etmeye çalıştığında, ancak bu sembolik arketiplerle ilişki kurabildiği ölçüde benimsenebilir hale gelmektedir.

Eco, mimaride düz ve yan anlam arasındaki farkı yapının kullanım işlevi ve algısal yorumu üzerinden açıklamaktadır. Ona göre mimaride düz anlam, bir binanın temel işlevini, yani onun yaşanabilir olmasını sağlayan fiziksel donanımı temsil eder. Örneğin bir konutun cephesinde yer alan pencere, genellikle doğrudan işleviyle değil, mimari biçimlenişleriyle algılanır; çünkü pencerenin 'havalandırma' ya da 'aydınlatma' amacı, toplumsal hafızada zaten yerleşiktir. Bu nedenle kullanıcı, pencereyi çoğu zaman biçimsel bir öge olarak değerlendirir ve çevresindeki diğer mimari unsurlarla kurduğu estetik ilişki üzerinden yorumlar. Bununla birlikte, bir mimar pencere işlevi taşımayan ancak biçimsel olarak pencereyi çağrıştıran bir tasarım da oluşturabilir. Böyle durumlarda eleman, işlevsel olmasa bile mimari bağlam içinde pencere olarak algılanmaya devam eder. Çünkü biçim, kültürel olarak öğrenilmiş kodlarla okunur. Bu tür öğelerin biçimleri, konumları, sayıları ve yüzeyle kurdukları ilişkiler, yalnızca işlevsel anlam taşımakla kalmaz; aynı zamanda yapı hakkında yaşam tarzı, kullanım biçimi ve mekânsal düzen gibi ek anlamlar da üretir. İşte bu ikinci düzeydeki anlam katmanı, mimarinin yan anlamını oluşturur.

Eco'ya göre, bir mimar ya da tasarımcı, tamamen yeni bir biçim üretse bile, bu biçim eğer toplumun önceden bildiği kodlarla ilişki kurmuyorsa, işlevsel olarak algılanamaz. Başka bir deyişle, mimari biçimlerin anlaşılabilir ve kullanılabilir olması, önceden var olan kültürel ve görsel şifrelerin yeniden yorumlanmasına bağlıdır. Mimarlıkta anlam, bu şifrelerin çözülmesiyle ortaya çıkar; dolayısıyla biçim, yalnızca estetik bir tercih değil, aynı zamanda iletişimsel bir araçtır.

Düz ve yan anlamlar, toplumsal uzlaşılar ve ortak deneyimler sonucunda oluşmaktadır. Bir nesnenin ya da yapının düz anlamı, ancak o nesneye ilişkin kavramsal bilginin toplum tarafından paylaşıldığı durumlarda ortaya çıkabilir. Eğer bir topluluk, belirli bir nesneyle ilk kez karşılaşılıyor ve ona ilişkin zihinsel bir imgeye sahip değilse, o nesnenin düz anlamı da onlar için belirsiz kalır. Bu duruma örnek olarak, modern sıhhi tesisat sisteminin ilk kez taşra yerleşimlerine ulaştığı dönemlerde, klozetin kullanım amacının bilinmemesi ve musluk işleviyle karıştırılması verilebilir. Bu durum, göstergelerin anlamının toplumsal bağlama, kültürel birikime ve deneyimsel bilgiye bağlı olarak şekillendiğini; yani anlamın kendisinin bir öğrenme ve paylaşım süreci sonucunda üretildiğini göstermektedir (Broadbent, Bunt ve Jencks, 1980).

Eco, düz anlam ve yan anlamın birbirinden kesin sınırlarla ayrılmadığını, aksine sürekli etkileşim hâlinde olduklarını vurgular. Her iki anlam düzeyi de kültürel kodlarla ilişkilidir ve bu kodlar zamanla değiştikçe anlamın biçimi de dönüşür. Bu süreçte, düz anlam ya da yan anlamlardan biri kaybolabilir, birleşebilir ya da yer değiştirebilir. Eco ayrıca, mimarlıkta yan anlamın yalnızca tamamlayıcı bir unsur olmadığını, kimi durumlarda işlevin önüne geçebileceğini belirtir. Böylece yan anlam, bir yapının estetik, sembolik ve kültürel değerlerinin belirleyicisi hâline gelir. Örneğin, taht sözcüğünün kral ile olan çağrışımı oturma işlemi ile olan çağrışımından daima öndedir. Tüm bu nedenlerden dolayı düz anlam ve yan anlam değer yargılarından bağımlı olmadan birincil işlev ve ikincil işlev olarak ifade edilmiştir. Bilinçli olarak ikinci seviye gösterilenleri, birinci seviyenin içerisinde bulunabilir. Birinci seviye olarak savunulan bir şey, ikinci seviye olarak algılanabilir veya yorumlanabilir (Broadbent, Bunt ve Jencks, 1980)

Mekân, yalnızca fiziksel bir varlık değil, aynı zamanda içine aldığı ilişkisel dinamikleri kullanıcıyla buluşturan ve zaman içinde anlam katmanları oluşturan bir iletişim aracı olarak değerlendirilmelidir. Mekânın bağlamsal özellikleri, kültürel ve toplumsal kodlarla örülmüş birer anlam göstergesi olarak işlev görür. Bu doğrultuda, zaman ve mekân, anlamın üretiminde belirleyici olan bağlamsal parametreleri oluştururken; bireyin deneyimleri, belleği ve farkındalığı ise bu sürece kişisel bir derinlik kazandıran öznel parametreler olarak dâhil olur. Anlam, tıpkı toplumsal yapılar gibi, zaman içerisinde değişim, dönüşüm, yıkım ve yeniden yapılanma süreçlerine maruz kalabilir. Aynı durum mekân için de geçerlidir; bir mekânın taşıdığı anlam, tarihsel süreç içerisinde kaybolabilir, dönüşebilir ya da yeni anlamlarla yeniden inşa edilebilir. Böylece mekân, hem zamansal hem de toplumsal bağlamda sürekli bir anlam yeniden üretimi alanı hâline gelir. Bu

bağlamda mekân, yalnızca fiziksel bir çevre değil, anlam üreten ve anlam aktaran bir gösterge olarak da okunabilir. Her mimari biçim, içinde barındırdığı toplumsal, kültürel ve tarihsel referanslarla birlikte bir gösterge dizgesi oluşturur. Dolayısıyla mekânın çözümlenmesi, onun biçimsel özelliklerinden çok, taşıdığı sembolik ve anlamsal katmanların ortaya çıkarılmasıyla mümkündür.

Mimari öğeler, her dönemin toplumsal ve kültürel dinamikleriyle birlikte anlam değişimine uğrayan göstergelerdir. Tarih boyunca aynı yapısal unsurlar, farklı dönemlerde farklı anlam ve işlevlerle yeniden yorumlanmıştır. Bu dönüşüm sürecinde birincil işlevler zaman zaman ortadan kalkarken, onların yerini ikincil, yani estetik ve simgesel işlevler almıştır. Böylece mimari, durağan bir yapı olmaktan çıkarak, anlamın sürekli yeniden üretildiği dinamik bir sistem hâline gelmiştir. Bunlar;

- Mimari öğeler, tarih boyunca değişen toplumsal, kültürel ve teknolojik koşullar doğrultusunda farklı anlam katmanları kazanmıştır. Bu süreçte, birincil işlevler zamanla önemini yitirirken, ikincil işlevler yeni anlam alanları yaratmıştır. Örneğin, Osmanlı döneminde konut olarak inşa edilen geleneksel ahşap yapılar, günümüzde müze, butik otel ya da kültürel sergi mekânı gibi işlevlerle yeniden yorumlanmaktadır. Bu dönüşüm, mimarinin anlam üretme kapasitesinin dinamik ve çok katmanlı olduğunu ortaya koyar; çünkü her yeni kullanım biçimi, yapıya ait göstergeleri yeniden tanımlar.
- Birincil işlev devam etmekte, ikincil işlevler anlamını kaybetmiştir. Eğer bir topluluk, belirli bir nesneyle ilk kez karşılaşılıyor ve ona ilişkin zihinsel bir imgeye sahip değilse, o nesnenin düz anlamı da onlar için belirsiz kalır. Bu duruma örnek olarak, modern sıhhi tesisat sisteminin ilk kez taşra yerleşimlerine ulaştığı dönemlerde, klozetin kullanım amacının bilinmemesi ve musluk işleviyle karıştırılması verilebilir. Bu durum, göstergelerin anlamının toplumsal bağlama, kültürel birikime ve deneyimsel bilgiye bağlı olarak şekillendiğini; yani anlamın kendisinin bir öğrenme ve paylaşım süreci sonucunda üretildiğini göstermektedir (Broadbent, Bunt ve Jencks, 1980).
- Mimari yapılarda birincil işlev zamanla ortadan kalktığında, yapı tamamen anlamını yitirmez; aksine, yerini ikincil işlevin ürettiği yeni anlam ağlarına bırakır. Bu dönüşüm, mimarinin kültürel sürekliliğini sağlayan göstergelerden biridir. Örneğin, geçmişte aile yaşamının sürdüğü geleneksel bir konut, günümüzde bir sanat evi,

kütüphane ya da müze olarak yeniden yorumlanabilir. Bu durumda yapı, işlevsel olarak değişse de, barındırdığı tarihsel izler ve kültürel çağrışımlarla yeni bir kimlik kazanır. Böylece mimari, zaman içinde işlevsel dönüşüm yoluyla anlamını yeniden üretir.

- Bazı durumlarda bir yapının veya nesnenin birincil işlevi, zaman içinde ikincil işlevin yerini alarak yeni bir anlam kazanır. Bu tür dönüşümlerde nesne, özgün kullanım amacından kopmadan, farklı bir bağlamda yeniden yorumlanır. Örneğin, geçmişte gündelik yaşamda kullanılan geleneksel bir kıyafet, bugün bir müzede sergilenerek kültürel kimliği temsil eden bir nesneye dönüşmüştür. Böylece işlev, kullanım amacından çıkarak sembolik ve tarihsel bir anlam kazanmıştır.
- Mimaride ve tasarımda birincil işlevin yerini yeni bir işlevin alması, anlamın tamamen silinmesi değil, aksine yeni anlamların doğması anlamına gelir. Bu durumda ikincil işlevler, eski işlevin izlerini koruyarak yeni sembolik katmanlarla birleşir. Örneğin, geçmişte beşik olarak kullanılan bir ahşap mobilya, yeniden işlevlendirilerek sehpa haline getirildiğinde, taşıdığı anlam bütünüyle değişir. Beşik olma durumu, güvenlik ve koruma gibi çağrışımları barındırırken, sehpa olarak kullanıldığında estetik, nostalji veya yeniden kullanım bilinciyle ilişkilendirilen yeni sembolik anlamlar kazanır. Böylece birincil işlev yerini yeni bir kullanım biçimine bıraksa da, ikincil işlevler aracılığıyla anlam zenginleşir.
- Bazı yapılarda birincil işlev, tasarımın başlangıcından itibaren tam olarak tanımlanmaz; bu belirsizlik, yapının zaman içinde farklı biçimlerde yeniden yorumlanmasına olanak tanır. İkincil işlevler de kesin bir yapıya sahip değildir; sosyal, politik veya kültürel değişimlere bağlı olarak sürekli biçim değiştirir. Brezilya'daki bakanlık komplekslerinde, yönetim modelleri ve çalışma sistemleri değişmesine rağmen, mekânsal kurgunun sabit kalması bu duruma örnek teşkil eder. Bu durumda yapı, fonksiyonel olarak sabit, ancak anlamsal olarak esnektir; yani mekânın fiziksel istikrarı, anlamın değişkenliğini destekler.
- Birincil işlev şu an için geçerliyken, ikincil işlev kısa sürede yok olmaktadır. Zamanında şekliyle saygınlık, konfor ve hız anlamına gelen eski bir araba, günümüzde kullanım dışında bir niteliği bulunması fenomenler için dikkat çekici bir örnektir (Broadbent, Bunt ve Jencks, 1980).

Roland Barthes, Eiffel Kulesi üzerine yaptığı çözümlemede, yapıyı yalnızca bir mühendislik ürünü olarak değil, aynı zamanda dönemin ideolojik ve kültürel göstergesi olarak ele alır. Barthes’a göre kule, 19. yüzyılın sonunda insanın doğaya ve özellikle gökyüzüne hükmetme arzusunun simgesidir; bu nedenle, yüksekliği ve teknik yeniliğiyle modernliğin en somut ifadesi hâline gelmiştir. Öte yandan, tasarımcısı Gustave Eiffel açısından kule, aerodinamik ölçümlerden radyoelektrik araştırmalara kadar uzanan bilimsel gözlemlere hizmet eden bir yapı olarak kurgulanmıştır. Bu bakımdan kule, mimarlığın işlevsel yönüyle bilimi temsil eden bir gösterge, yani “bilim tapınağı” niteliği taşımaktadır. 20. yüzyıla gelindiğinde ise, Eiffel Kulesi’nin göstergebilimsel anlamı dönüşüme uğramış, işlevsel ve bilimsel göstergeden, ulusal kimliğin ve Paris’in simgesel temsiline evrilmiştir. Barthes’ın (2008) ifadesiyle, “Kuleyi ziyaret etmek, Paris’in özünü deneyimlemek demektir.” Bu bağlamda kule artık yalnızca bir yapı değil, kentin kendisini temsil eden bir gösteren hâline gelmiştir. 21. yüzyılda ise Eiffel Kulesi, hem Barthes’ın belirttiği özgün anıt kimliğini korumakta hem de tarihsel sürekliliğiyle kültürel belleğin bir göstergesi olarak yeni anlam katmanları kazanmaktadır.

Göstergebilimsel çözümleme, yalnızca dilsel ya da görsel metinlerle sınırlı kalmaz; mimarlık gibi çok katmanlı ve anlam yüklü disiplinlerde de etkili bir yöntem olarak kullanılabilir. Mimari yapı, kendi içinde tamamlanmış bir göstergeler bütünüdür; formu, malzemesi, oranı, ışığı ve mekânsal kurgusu aracılığıyla anlam üretir. Bu nedenle bir yapının ya da iç mekânın göstergebilimsel olarak incelenmesi, yalnızca fiziksel biçimini değil, aynı zamanda o biçimin temsil ettiği düşünsel ve kültürel kodları da çözümlemeyi gerektirir. Göstergebilim, mimari nesneyi bu çoklu anlam katmanlarıyla birlikte değerlendirir; yapının biçimsel unsurlarını, kullanıcıyla kurduğu ilişkiyi ve toplumsal bağlamdaki temsil gücünü sistematik bir biçimde ortaya koyar. Böylece mimarlık, yalnızca bir tasarım ürünü olmaktan çıkıp, okunabilir bir dil hâline gelir.

Göstergebilimin mimarlıkla kesiştiği noktada, mekân bir dil gibi okunabilir hale gelir. Mimari biçimler, malzemeler, renkler ve oranlar birer “mimari sözcük” olarak anlam taşır. Bir yapının cephe düzeni, iç mekân kurgusu veya ışık kullanımı, kullanıcıya belirli duygular ve mesajlar aktarır. Bu bağlamda mimarlık, yalnızca fiziksel bir barınma aracı değil, aynı zamanda sembolik bir iletişim biçimidir.

Göstergebilimsel çözümleme, mimariyi estetik bir nesne olmanın ötesine taşır. Mekânın her bileşeni, belirli bir anlam üretim sürecinin parçasıdır. Bu anlam, hem tasarımcının

niyetiyle hem de kullanıcının deneyimiyle şekillenir. Dolayısıyla mimarlık, hem gönderen (tasarımcı) hem de alıcı (kullanıcı) arasında bir iletişim alanı oluşturur.

Mimarlığın göstergelerle kurduğu bu ilişki, özellikle modern ve postmodern dönemlerde belirginleşmiştir. Günümüz mimarlığında biçimlerin yalnızca işlevsel değil, aynı zamanda simgesel bir değer taşıdığı kabul edilir. Bu durum, mekânı okunabilir bir dil gibi ele almayı zorunlu kılar.

Mimari anlam, yalnızca yapının fiziksel özelliklerinden değil, onunla kurulan zihinsel ve duygusal ilişkiden de doğar. Her mekân, kullanıcı üzerinde belli bir etki bırakır; bu etki, kültürel, tarihsel ve kişisel deneyimlerle birleşerek anlam üretir. Örneğin, bir ev sıcaklık ve aidiyet duygusunu çağrıştırabilirken, bir anıt saygı veya korku hissi uyandırabilir.

Göstergebilim, bu anlam katmanlarını açığa çıkarmayı amaçlar. Bir mimari öge, aynı anda hem estetik bir form hem de kültürel bir simge olabilir. Dolayısıyla mimari anlam, yalnızca fiziksel varlıkta değil, izleyicinin zihin dünyasında oluşur.

3. DİSTOPYA VE DİSTOPİK SİNEMA

3.1. Distopya Kavramı

Ütopya kavramı, TDK'ya göre “Gerçekleştirilmesi imkânsız tasarı veya düşünce.” şeklinde tanımlanmaktadır. Distopya kavramını, ütopya kelimesinin karşıtı olarak tanımlamak mümkündür. Ütopya kavramı Yunanca ‘eu’ iyi,güzel; ‘topos’ yer sözcüklerinden türetilmiştir. Ütopyalar gerçekte var olmayan, adaletli, huzurlu ve mükemmel bir devletin olduğu ideal bir gelecek olarak karşımıza çıkar. Distopya ise yine Yunanca ‘dus’ zor/kötü ve ‘topos’ yer kelimelerinden türetilerek ütopyanın tam zıttı olan zorlu bir geleceği betimler. Mill, Distopya kavramını karşı ütopya olarak ele almıştır. Ona göre Distopya, ütopyanın anti tezidir (Çelik, 2015). Ütopyalar günün yetersizlikleri, distopyalar ise geleceğin yetersizliklerinin sezilmesi olarak düşünülebilir (Tong, 2004). Urgan'ın (1984) söylediği gibi ütöfik eserler “yeryüzü cennetlerini”, distöfik eserler ise “yeryüzü cehennemleri”ni ele almaktadır. Distopyalar çoğunlukla ütopyaların içinde var olan unsurların birçoğunu da içermektedir (Akkoyun, 2016). Her ne kadar distopyalar ütopyalardan esinlenerek kurgulanmış olsalar da daha iyi bir yerin anlatımı ile değil, mevcut halden daha karanlık bir yeri betimlemeleri ile ütopyalardan ayrışır (Kurtyılmaz, 2014).

Distopya, geleceğe sunduğu kavramsal palette geçmişten ve ütopyanın esneme alanlarından beslenir. Distopya kavramı, toplumsal bir yapının belirgin kurallarından bir veya birkaçının ölçsüz ilerlemesi sonucunda olumsuz bir geleceğin kurgulanmasıdır. Bu tür anlatılarda, güncel otoritenin baskısı ve totaliter sistemlerin getirdiği endişeler vurgulanırken, aynı zamanda teknolojik ilerlemelerin birey ve toplum üzerindeki kontrol edilemez etkileri ele alınmaktadır. Distopya, bireyleri karanlık, baskıcı ve bunaltıcı bir gerçekliğin içerisine hapseden bir anlatı biçimidir. Bu tür, mevcut dünyanın içinde gizlenen toplumsal ve teknolojik semptomlara dikkat çekerek, eğer bu sorunlar fark edilip dönüştürülmezse, insanlığı bekleyen ürkütücü ve yozlaşmış bir geleceğe dair uyarılarda bulunur (Gordin, Tilley & Prakash, 2017).

Distopya kavramı, genellikle baskıcı toplumsal düzenlerin, otoriter yönetim biçimlerinin ve teknolojik denetimin egemen olduğu geleceğe dair karamsar kurgularla tanımlanır. Bu kavram, ideal bir toplum düzenini ifade eden ütopyanın karşıt anlamı olarak ortaya çıkmış; zamanla siyasal, kültürel ve teknolojik bağlamlarda eleştirel bir bakış sunan düşünsel bir araç hâline gelmiştir. Distopyalar, bireyin özgürlüğünün yok sayıldığı, toplumsal normların

mutlaklaştırıldığı ve insani değerlerin sistematik olarak erozyona uğradığı evrenlerde geçer. Bu evrenler yalnızca geleceği tahayyül etmekle kalmaz, aynı zamanda mevcut toplumsal yapıların eleştirisini de içinde barındırır. Bu yönüyle distopya, yalnızca bir edebi veya sinematografik tür değil, aynı zamanda çağdaş dünyaya dair politik, ahlaki ve kültürel sorunların tartışıldığı güçlü bir anlatı formudur.

Distopya, ütopyanın karşıtı olmaktan çok, onun gölgesinde gelişen eleştirel bir türdür. Ütopyanın idealize ettiği düzeni tersyüz ederek, toplumsal düzen arayışlarının karanlık yüzünü görünür kılar. Ütopya kendi içinde karşı-ütopya yani distopyayı barındırır. Mükemmellik, ütopya için bir temel oluşturur. Düzen kaygısı ve mükemmelliği insani temellerin üzerinde tutmak ve bu bağlamda katılaşmak, ütopyanın bir baskı rejimine dönüşmesine sebep olur. Yani Distopya doğar. Buna sebep olan en belirgin iki öge ise bürokrasi ve teknoloji olarak karşımıza çıkmaktadır.

Kavramsal açıdan ütopya ve distopya, toplumsal yapının yeniden kurgulanmasına yönelik karşıt ama tamamlayıcı iki modeldir. Ütopya, mükemmel bir toplum tahayyülüyle normatif bir gelecek tasarımı sunarken; distopya, bu idealin aşırılığını ve sistematik sapmalarını gözler önüne sererek modern insanın düzen arayışını sorgular.

Günal (2018), distopyayı, “gerçekliğin zamansız bir kurgu içerisinde kırılarak en olumsuz senaryolarla yeniden inşa edilmesi” olarak tanımlar. Bu yönüyle distopya, ütopyanın idealize ettiği dünyayı tersyüz ederek, olabilecek en karanlık olasılıkları görünür kılar. Ütopya ve distopya, birer anlatı türü olmaktan öte, toplumsal düşünce biçimlerini temsil eder. Bu çerçevede distopya, ütopyaya kıyasla daha katı, eleştirel ve öğretici (didaktik) bir tavır sergiler. Gerçek dünyaya doğrudan atıfta bulunması ise, onun gerçeklikle kurduğu bağı kuvvetlendirir ve toplumsal eleştiri gücünü artırır.

İnsanların aydınlanma adına ilerleme üzerine gelişen fikirleri 18. Yüzyıldan beri eleştirilmeye devam etmektedir çünkü bu aydınlanma düşüncesi ile istenilen ütopyalardan ziyade, istenmeyen distopyalar ortaya çıkmaya başlamaktadır (Çelik, 2020).

3.2. Distopya ve Sinema İlişkisi

Distopya ve sinema arasındaki ilişki, modern toplumun geleceğe yönelik kaygılarını ve eleştirilerini görsel anlatım yoluyla yansıtan çok katmanlı bir yapı sunar. Sinema, kurgusal anlatının sunduğu imkânlarla distopik dünyaları yalnızca estetik bir kurguya indirgemez; aynı zamanda otorite, denetim, teknoloji ve birey ilişkisini sorgulayan güçlü bir ifade aracına

dönüştürür. Distopik sinemada mekân, çoğu zaman fiziksel gerçekliğin ötesine geçerek ideolojik ve psikolojik bir sembole dönüşür. Mimari öğeler, bireyin toplumdaki yerini, yalnızlığını, aidiyetsizliğini ya da baskı altındaki varoluşunu temsil edecek şekilde biçimlenir. Bu bağlamda distopya, yalnızca karanlık bir gelecek tasarımı değil, aynı zamanda günümüz dünyasının eleştirel bir temsili olarak işlev görür. Sinema ise bu temsili, görsel ve işitsel anlatımın birleşimiyle izleyiciye duygusal ve düşünsel bir deneyim olarak sunar. Böylelikle distopik sinema, hem bireysel hem toplumsal ölçekte yaşanan kırılmaları, çelişkileri ve olası gelecek senaryolarını tartışmaya açan etkili bir mecra haline gelir.

Morin (2005)'e göre, sinema gözler önüne sermek istediği toplumsal gerçekliği temsil ederken aynı zamanda yorumlar. Sinema aracılığı ile toplumun kültürü, zihniyeti ve değerleri eleştirel bir dille izleyiciye aktarılmaktadır. (Fettahoğlu & Erbay, 2022; Adanır, 2003; Buyan, 2007; Diken ve Laustsen, 2011)

Sinema gerçek olmayan bir mimariyi yaratabilen bir ortam olarak da görülebilir. Bu bağlamda, sinema mekânların farklı işlevler ve kullanıcılar için kullanımlarının yanında, gelecekteki kullanım şekillerini ve amaçlarını da ortaya koyabilir. Mevcut mimariyi oluşturduğu yaşam biçimiyle sorgulayabilecek, onun gelecekte meydana getirebileceği sorunları ortaya çıkarabilecek veya yenilikçi mimarilerin ütopya ve Distopya kavramları ile ne yöne doğru gittiğinin ya da gidebileceğinin üzerine tartışma ortamı yaratabilecek bir ortam olarak sinema, mimarlara yeni bir platform sunmaktadır (Beşgen, Köseoğlu, 2017).

Distopya kavramı, gelecekte gerçekleşme ihtimali olan ve korku temelli tasvir edilen topluluk anlatılarını kapsar. Bilim kurgu ve fantastik türdeki pek çok filmin konusunu distopik toplumlar oluşturur. Distopyanın gelecek aktarımındaki öngörüsü en çok edebiyat ve sinemada karşılık bulmuştur.

Distopya senaryoları, toplumun içinde bulunduğu süreçte yaşadığı problemlerin karşılığı olarak ortaya çıkar. Distopik eserlerin ortaya çıkışlarında mevcut kapital düzenden kaynaklanan kötü koşullar, adaletsiz sosyal ve siyasal gelişmelerin etkisi büyüktür (Kurtyılmaz, 2014). Ütopyada daha hayalperest, sorunlardan uzak bir ortam betimlenirken, distopyada var olan ya da olmayan tüm anlatılar geleceğin kötümser bir kurgusu olarak düşünülebilir. Oysa ki distopik eserler de genel olarak, eserin yazıldığı döneme ait toplumsal sorunlara, sıkıntılara ışık tutması amacı ile, toplumun eksik olan ve sorunların neden kaynaklandığı yönündeki durumlara değinerek, eğer bu sorunlar çözülmemiş ise daha ne

gibi sıkıntılara yol açabileceği hakkında ışık tutucu olarak kabul edilmektedir (Atasoy, 2017). Distopik eserlerde geleceğe referans verilir. Gelecek ile ilgili öngörülerde bulunarak, olası sorunları vurucu ve çarpıcı bir şekilde ortaya çıkarır. İzleyiciye tüm bunların gerçek olabilme ihtimalini düşündürür, onu bir ‘aydınlanmaya’ iter.

Distopik sinema, insanlığın karanlık ve çarpıcı bir geleceğe dair korkularını sahneleyerek, mevcut toplumsal, politik ve ekolojik krizlere yönelik bir yansıtma işlevi görür. Distopik anlatılar, izleyici yalnızca olası bir karanlık gelecek düzenine karşı uyarmakla kalmaz, aynı zamanda bu düzenin kökenlerine ve siyasi ilişkilerine dair derinlemesine bir sorguyu da tetikler. Fritz Lang’ın çektiği Metropolis (1927) filmi, sinemada distopik toplumsal bölünmenin ilk görsel temsillerinden biridir. Kült klasiklerden Blade Runner (1982) filmi, yapay zekâ ürünü ‘replicant’ların insan kimliği ve etik sınırlarına dair varoluşsal sorgulamalarını, 2019 tarihinde bir Los Angeles tasviriyle izleyiciye sunar. 1999 yılında, Wachowski Kardeşler tarafından yönetilen The Matrix filmi, yapay zeka ve simülasyon kavramlarını ele alan cyberpark Distopya türünün mihenk taşı olarak karşımıza çıkmaktadır. Film, insan zihninin makineler tarafından oluşturulmuş sanal bir dünyada hapsedildiği hipotezini, aksiyon ve felsefi metaforlar ile buluşturarak, gerçeklik algısına yönelik derin sorgulamalara yol açar. (Szazskó, Tran, 2025).

Distopyanın sinemadaki örneklerine baktığımızda, insanların geleceğe bağlı korkularını görürüz. Örneğin, distopik sinemanın ilk örneklerinden Metropolis filminde, endüstriyelleşmenin getirdiği olumsuzluklar ele alınırken, Things to Come filminde 2.Dünya Savaşı’nın başlamasından hemen önce savaşın neden olduğu korku tasvir edilmiştir.

Distopya, yalnızca kasvetli bir gelecek öngörüsü sunmakla kalmaz, aynı zamanda günümüz toplumunu sorgulayan güçlü bir anlatı biçimidir. Ütopyanın mevcut düzeni tamamen yıkıp yerine ideal bir dünya tasarlaması ya da bilimkurgunun teknolojik ve sosyal ilerlemeleri ileriye taşıyarak alternatif bir gerçeklik sunması gibi bir amacı yoktur. Aksine, distopya, yaşadığı çağın sorunlarını ele alarak bir eleştiri mekanizması olarak işlev görür. Gelecekte yaşanacaklardan çok, günümüzde var olan problemlere odaklanır ve böylece toplumun yapısal eksikliklerini görünür kılar. Bu nedenle distopya, geniş ölçekli bir toplumsal analiz ve eleştiri niteliği taşır. Bunu gerçekleştirirken en önemli unsurlarından biri mekândır. Zamanın etkisiyle mekânı dönüştürerek, içinde bulunduğu toplumsal yapıyı yansıtan bir projeksiyon oluşturur. Böylece distopya, yalnızca bir sistem eleştirisi olmakla kalmaz, aynı

zamanda mekânsal bir yorum olarak da işlev görür. Sinema, distopik evrenlerdeki var olmayanın ya da var olanın değişimini mekânlar vasıtasıyla izleyiciye aktarır.

Distopya kavramı, bireyin baskı altında yaşadığı, sistemin denetimiyle şekillenen toplumsal düzenleri betimleyen bir anlatı türüdür. Bu kavram, ütopyanın karşıtı olarak, ideal bir dünyanın çöküşünü ve bunun sonucunda ortaya çıkan baskıcı düzenleri ele alır. Distopyalar, çoğu zaman politik, ekonomik ya da teknolojik kontrolün bireysel özgürlüğü kısıtladığı sistemleri eleştirir.

Sinemada distopya, toplumsal düzenin ve insan doğasının sınırlarını sorgulamak için güçlü bir araçtır. Görsel anlatımın gücü sayesinde distopik yapımlar, soyut fikirleri somut imgelerle ifade eder. Bu tür filmler, teknolojinin, otoritenin ve gözetimin insan yaşamını nasıl biçimlendirdiğini çarpıcı biçimde gözler önüne serer. Distopik sinema, yalnızca geleceğe dair bir tahmin sunmakla kalmaz; aynı zamanda günümüz toplumuna yönelik bir uyarı işlevi taşır.

Distopyanın sinemadaki en önemli özelliği, görsel atmosfer aracılığıyla izleyiciyi psikolojik bir deneyime dahil etmesidir. Mimari mekânlar, ışık, renk, kostüm ve ses tasarımı gibi unsurlar, karakterlerin içsel sıkışmışlığını ve toplumsal baskının yoğunluğunu aktaran göstergelerdir. Bu nedenle, distopik filmler yalnızca hikâyeleriyle değil, mekânsal kurgularıyla da eleştirel bir anlam taşır.

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte distopik anlatıların biçimi de dönüşmüştür. Dijitalleşme, gözetim sistemleri ve sosyal medya gibi kavramlar, günümüz distopyalarının merkezine yerleşmiştir. Günümüzde üretilen distopik filmler, modern bireyin kendi yaşamını “gönüllü denetim” altında sürdürdüğü bir dünyayı temsil eder. Bu durum, bireyin özgürlüğünü koruma mücadelesini daha karmaşık hale getirir.

Dolayısıyla sinema, distopyayı yalnızca bir gelecek kurgusu olarak değil, güncel gerçekliğin yansıması olarak da kullanır. Distopik filmler, bireyin modern dünyadaki yerini, sistemin işleyişini ve mimarının bu düzen içindeki sembolik rolünü anlamak açısından önemli bir çözümleme alanı sunar.

4. SİNEMA VE MEKÂN İLİŞKİSİ

Mimarlık ve sinema disiplinlerinin yan yanallığının en belirgin ortak özelliği zaman ve mekân kavramlarını kapsamalarında bulundurmasıdır. Mimarlık, yeri mekâna dönüştürme sanatı olarak kabul edilebilir. Sinemada ise anlatılar mekân olmadan gerçekleşemez. Mekân olmadan herhangi bir olay örgüsü kurgulanamayacağı için sinema bir anlatı dünyası olarak düşünüldüğünde, zaman ve mekânın sinema için vazgeçilmez iki kavram olduğu düşüncesi ortaya çıkar. “Sinemada mekân olgusu; mekân algısını, zamanı ve hareketi içerir” (Adiloğlu, 2005). Sinemada mekânın kurgulanışı, yalnızca fiziksel bir yerin görselleştirilmesinden ibaret olmayıp, aynı zamanda anlatının ritmini, duygusal atmosferini ve karakterler arası ilişkileri belirleyen temel bir yapısal unsurdur. Mimarlık ise, bireylerin gündelik yaşamda mekânla kurduğu ilişkiyi biçimlendiren, sınırlar ve geçişler üzerinden kimlik, aidiyet ve yönelim gibi kavramları deneyimleten bir disiplindir. Bu iki alan birleştiğinde, sinema mimarlığı bir temsil aracı olarak yeniden inşa ederken; mimarlık da sinema yoluyla hem eleştirel bir perspektife hem de deneyimsel bir görselliğe kavuşur. Özellikle modern ve çağdaş sinemada, mekân yalnızca karakterin içinde bulunduğu fiziksel bağlam değil, aynı zamanda onun zihinsel durumunu ve toplumsal konumunu da yansıtan çok katmanlı bir dil hâline gelmiştir. Bu bağlamda, sinema mimarlığı statik bir yapı olmaktan çıkarp, zamansal bir anlatıya, görsel bir dile ve deneyimlenebilir bir atmosfere dönüştürür.

Sinema ile mimarlık, yaşanan mekânın farklı yönlerini görünür kılan iki sanatsal ifade alanı olarak düşünülebilir. Her ikisi de insanın mekânla kurduğu deneyimi biçimlendirir, yaşama dair bütüncül imgeler üretir ve bu imgeler aracılığıyla mekânın anlam katmanlarını açığa çıkarır. Bu bağlamda, yaşanan mekân ya da başka bir ifadeyle “yer”, insanın çevresiyle kurduğu duygusal ve kültürel bağın sonucunda kimlik kazanan bir oluşumdur. Mekân, ancak bireyin onunla kurduğu ilişki ve deneyim aracılığıyla anlam kazanır ve bu süreçte hem insan hem de mekân birbirini dönüştürür.

Sinema, mekânı yalnızca fiziksel biçimiyle değil, zamanla değişen ve deneyimle şekillenen bir olgu olarak ele alır. Mekân, sinemada durağan bir yapı değil; hareket, duygu ve anlatıyla sürekli yeniden tanımlanan dinamik bir unsurdur. Bu yönüyle sinema, mimarlığın tasarladığı mekânları yalnızca geometrik biçimleriyle değil, bu mekânlarda yaşanan deneyimlerin yarattığı anlam katmanlarıyla birlikte işler. Mimarlık ve sinema arasındaki

ortak payda, insanın mekânla kurduğu ilişkinin anlatı aracılığıyla yeniden inşa edilmesinde yatar. Böylece sinema, mekânı bir tasarım ürünü olmaktan çıkararak, birey ile çevresi arasındaki karşılıklı etkileşimin sahnesine dönüştürür.

Sinemada mekân, olay örgüsünün aktarımında ve izleyici tarafından algılanmasında temel bir anlatım aracı işlevi görür. Mekân, yalnızca bir arka plan unsuru değil; olayların gelişimi, karakterlerin ruh hâli ve anlatının yönü hakkında ipuçları veren aktif bir bileşendir. Yönetmen, anlatmak istediği düşünceyi veya duyguyu mekân üzerinden iletir; böylece sinematik mekân, hikâyenin dili hâline gelir. Mimarlıkta tasarımcı nasıl kendi bilgi birikimi, estetik anlayışı ve deneyimini yapıya yansıtıyorsa, yönetmen de kendi iç dünyasını, yaşam gözlemlerini ve sanatsal bakışını film mekânına aktarır. Bu açıdan bakıldığında her iki alan da yaratıcısının kimliğini taşıyan ve kendi anlamını üreten bir tasarım süreci olarak ortak bir zeminde buluşur.

Sinema ile mimarlık arasındaki ilişki, yalnızca fiziksel mekânların görsel olarak temsil edilmesinden ibaret değildir; bu iki disiplin, mekânın algılanma biçimini, kullanıcıyla kurduğu duygusal bağı ve sosyo-kültürel anlamlarını da derinlemesine işler. Mimarlık, yaşamın çerçevesini oluştururken; sinema, bu çerçeveyi zaman içinde hareketli bir anlatıya dönüştürür. Tschumi'ye (1996) göre, mimarlık “yalnızca formdan ibaret olmayan, hareket, olay ve anlatıyla kurulan bir yapıdır”. Bu tanım, sinema ile mimarlık arasında kurulan doğal bağın düşünsel zeminini oluşturur. Sinema, mimari mekânları yalnızca belgelemekle kalmaz; onları dramatik gerilim yaratmak, karakterin psikolojisini açığa çıkarmak ve sosyal yapıyı yansıtmak amacıyla dönüştürür. Özellikle modern sinemada mimari, karakterlerin iç dünyasıyla bütünleşen sembolik bir unsur hâline gelmiştir. Bruno (2002) bu durumu, “mekânın sinematografik bir hafıza hâline gelmesi” olarak açıklar ve bu hafızanın, hem izleyicinin algısını hem de mimari mekânın yorumunu dönüştürdüğünü vurgular.

Kamera hareketleri, kadraj seçimleri, ışık kullanımı ve mekânsal derinlik gibi sinematografik unsurlar, mimarlığın deneyimlenme biçimini yeniden tanımlar. Özellikle tek plan çekimlerde ya da uzun sekanslarda mimari yapı, yalnızca arka plan olarak değil, anlatının etkin bir ögesi olarak işler. Pallasmaa (2001), sinemanın mekâna dair çok katmanlı bir deneyim sunduğunu belirterek, “sinema, mimaride çoğunlukla göz ardı edilen duyusal boyutları görünür kılar” der. Sinema, mimarlığın sadece görsel değil, işitsel, dokunsal ve duygusal yönlerini de ön plana çıkarır. Bu bağlamda sinema, mimarlığın durağan yapısını

hareket ve zamanla yeniden biçimlendirerek, izleyiciye mekânı farklı açılardan algılama fırsatı tanır. Böylece sinema, mimari düşünceyi eleştirel, deneyimsel ve estetik düzeyde yeniden üretme kapasitesine sahip özgün bir araç hâline gelir.

Mimarlık ve sinema, farklı üretim alanlarına ait olmalarına rağmen, mekân, zaman, atmosfer ve deneyim gibi ortak kavramlar etrafında birleşen iki anlatı biçimidir. Her iki disiplin de insan deneyimini biçimlendirme ve temsil etme gücüne sahiptir. Mimarlık, maddesel dünyayı şekillendirirken; sinema, bu dünyayı imgeler aracılığıyla yeniden üretir ve izleyiciye bir zaman dilimi içerisinde sunar. Bu bağlamda sinema, yalnızca mimariyi belgeleyen değil, aynı zamanda mimarlık aracılığıyla anlatı kuran bir ifade biçimi haline gelir. Özellikle yirminci yüzyılın başlarından itibaren teknolojik gelişmelerin etkisiyle güçlenen bu ilişki, disiplinlerarası bakış açısıyla ele alınmayı gerektirir.

Mimarlık ve sinema, temelde üç boyutlu uzamın deneyimlenmesiyle ilgilidir. Mekânın inşası, yönlendirilmesi ve duyuşsal bir düzlemde aktarımı, her iki alanda da belirleyici rol oynar. Mimarlık, yapıyı çevreyi hem işlevsel hem de simgesel bir biçimde kurgularken; sinema bu çevreyi hareket, ışık, kadraj ve kurgu aracılığıyla yeniden üretir. Özellikle sinematografik anlatının temel unsurlarından olan kompozisyon, derinlik, perspektif ve ritim, mimarlıkta da mekânsal düzenlemelerle karşılık bulur. Bu nedenle sinema, mimarlığın kuramsal ve estetik boyutlarını görünür kılan bir araç olarak da değerlendirilebilir.

Mekânın görsel olarak temsil edilmesi, her iki disiplinde de özsel bir mesele olarak ele alınır. Mimarlık, tasarladığı yapıların mekânsal özelliklerini genellikle durağan imgeler veya çizimler aracılığıyla aktarırken; sinema, aynı mekânı zaman içerisinde hareketli bir biçimde sunar. Bu fark, sinemanın mimarlığa kazandırdığı anlatı olanaklarını ortaya koyar. Sinemada bir mekân, yalnızca görsel bir unsur değil; aynı zamanda karakterin ruh hâlini yansıtan, anlatıyı yönlendiren ve izleyicinin duyuşsal katılımını sağlayan bir öğedir. Dolayısıyla mekân, yalnızca fiziksel bir arka plan değil, anlatı ile iç içe geçmiş bir deneyim düzlemidir.

Mimarlık ve sinema, mekânı yalnızca görsel olarak değil, çok duyulu bir deneyim olarak sunar. Sinema bu konuda mimarlıktan farklı bir avantaja sahiptir: kamera hareketi, ses tasarımı ve kurgu aracılığıyla mekânı izleyiciye doğrudan yaşatır. Örneğin bir binanın koridoru, yalnızca yapının iç planını göstermez; aynı zamanda karakterin içinde bulunduğu ruh hâlini, anlatının gerilimini ve hatta tarihsel bağlamını da hissettirebilir. Bu çok katmanlı

temsil biçimi, mimarlığın sadece görsel değil, duygusal ve kavramsal olarak da sorgulanmasına olanak tanır.

Mimari mekân birey tarafından fiziksel deneyimleme ile doğrudan kavranırken, sinema mekânı yani sinemasal mekânda birey yani kullanıcı izleyici durumunda bulunmakta ve mekânı sinema vasıtasıyla algılamaktadır. Algı durumunda ise mekân algısı kişisel deneyimler sonucu oluşmadığı için dolaylı bir görsel deneyime dayanmaktadır (Öztürk, Özen, 2021). Sinema, algılanan, tasarlanan ve yaşanan mekân deneyimlerini bir araya getirerek onları temsili bir anlatı biçimine dönüştürür. Böylece soyut mekânsal kavramları somut bir görsel düzleme taşır ve izleyiciye, mekânın farklı biçimlerde algılanabileceği ve deneyimlenebileceği bir örnek sunar. Bu yönüyle sinema, mimarlıkta düşünsel olarak tasarlanan mekânın, görsel ve duygusal bir deneyime dönüşmesini sağlayan güçlü bir ifade aracıdır.

4.1. Distopyada Bir İletişim Biçimi Olarak Konut

Geçmişten günümüze kadar geçen süreçte, her dönemde *ütopya* ve onun karşıtı olan *distopya* kavramları, toplumsal düşüncenin birer yansıması olarak kendine yer bulmuştur. Ütopya kavramının kentle olan ilişkisini vurgulayan Lewis Mumford (1965), “aslında ilk ütopya kentin kendisidir” ifadesiyle ideal toplum fikrinin mekânsal bir düzen arayışına dayandığını belirtir. Bu çerçevede, konut da tarih boyunca bu kentsel yapının en temel bileşenlerinden biri olarak toplumsal yaşamın mekânsal ifadesi hâline gelmiştir. Böylece konut, yalnızca barınma işleviyle değil, aynı zamanda dönemin kültürel, ideolojik ve ekonomik değerlerini temsil eden bir yapı olarak anlam kazanmıştır.

Orta Çağ düşüncesinde yer alan *Güneş Ülkesi* kavramı, eşitliğe dayalı bir toplumsal düzeni temsil eden erken dönem ütopya örneklerinden biridir. Bu kurguda, konutlar bireysel mülkiyete değil, ortak yaşama hizmet eden kamusal alanlar olarak tasarlanmıştır. Özel mülkiyetin reddedildiği bu düzen içerisinde, altı ayda bir evlerin değiştirilmesi uygulamasıyla bireylerin mekâna olan aidiyet duygularının törpülenmesi hedeflenmiştir. Böylece konut, bireysel sahiplikten arındırılmış; paylaşım, eşitlik ve topluluk bilinciyle yeniden tanımlanmıştır.

19. yüzyıla gelindiğinde sanayi devriminin etkisiyle hızla artan kent nüfusu, yeni sosyal, ekonomik ve çevresel sorunların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu dönemde ütopya

düşüncesi, bozulmuş kent düzenine bir çözüm arayışı olarak yeniden ele alınmıştır.

Sanayileşmenin yarattığı yoğun kent yaşamına tepki olarak, birçok ütopya modelinde yeni yerleşim biçimleri kent merkezlerinin dışına konumlandırılmıştır. Bu ütopyalarda, doğa ile yeniden bağlantı kurmak, sağlıklı kent koşullarını iyileştirmek ve toplumsal eşitliği sağlamak ön planda olmuştur.

Bu süreçte, sosyalist düşünceye bağlı topluluklar, ideal toplumun mekânsal karşılığını “komün konutlar” aracılığıyla oluşturmayı amaçlamıştır. Ütopik sosyalistlerin ortak hedefi; doğa ile insan arasında anlamlı bir bağ kurmak, kentlerin bozulmuş yapısından kurtulmak, düşük gelirli bireylerin yaşam koşullarını iyileştirmek ve aristokratların ayrıcalıklı yaşam biçimlerini halka uyarlamaktır (Sekman, 2017). Bu anlayış, konutun yalnızca fiziksel bir barınak değil, sosyal adaletin mekânsal bir temsili olarak görülmesine zemin hazırlamıştır.

1917 Sovyet Devrimi sonrasında ise, savaşların neden olduğu yıkım ve konut yetersizliği, yeni mekânsal yaklaşımların doğmasına neden olmuştur. Sovyet modernizmi bu bağlamda, konutu hem ideolojik bir araç hem de üretim sisteminin bir parçası olarak ele almıştır.

Savaş sonrası dönemde geliştirilen endüstri kasabaları ve komün konutlar, hızlı üretilen, ekonomik ve toplumsal yaşamın gerekliliklerini karşılayabilecek bir çözüm olarak tasarlanmıştır. Ancak zamanla, konut üretiminde benimsenen seri üretim mantığı, mimari çeşitliliği ve bireysel kimliği ortadan kaldırmış; böylece Sovyet modernizmi, başlangıçta bir ütopya olarak kurgulanan mekân anlayışının tersine, tekdüzeliği ve yabancılaşmayı temsil eden bir distopyaya dönüşmüştür.

20. yüzyılın ilk yarısında ise, sanayileşmenin belirlediği katı mekânsal düzen anlayışına karşı çıkan yeni bir bakış ortaya çıkmıştır. Frank Lloyd Wright’ın tasarladığı *Broadacre City* projesi, bireyselliği, doğallığı ve çeşitliliği merkeze alan bir ütopya örneği olarak bu dönemde öne çıkmıştır. Wright’ın kent tasarımında her bireyin yaşam tarzına ve doğayla kurduğu ilişkiye göre biçimlenen, birbirine benzemeyen konutlar yer almaktadır. Bu anlayışta kent, insanın özgünlüğünü koruyabildiği, doğayla bütünleşmiş bir yaşam alanı olarak tanımlanmıştır. Dolayısıyla *Broadacre City*, sanayileşmenin tek tipleştirici yapısına karşı, bireyselliği ve doğal çevreyle uyumu savunan bir ütopya olarak değerlendirilebilir. Ancak 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren, teknolojik gelişmelerin hız kazanması, bireyin toplumsal sistem içindeki konumunun değişmesi ve kentlerin giderek daha karmaşık hâle gelmesiyle birlikte, ütopyacılık mekân anlayışının yerini distopik mekân temsilleri almaya başlamıştır. Ütopyalarda kolektif yaşamı, eşitliği ve doğayla uyumu

simgeleyen konutlar; distopyalarda denetim, gözetim ve yalnızlaşmanın mekânı hâline gelmiştir. Ortak yaşamdan bireysel izolasyona doğru yaşanan bu dönüşüm, modern toplumun özgürlük arayışıyla güvenlik kaygısı arasındaki gerilimi de görünür kılar. Bu bağlamda konut, artık sadece bir barınma alanı değil, bireyin sistem tarafından biçimlendirilen kimliğini ve özgürlük sınırlarını yansıtan simgesel bir yapı olarak ele alınmaktadır.

Distopya türündeki yapımlar çoğunlukla baskıcı, otoriter rejimler, hiyerarşik sistem, teknolojik denetim, kimlik erozyonu gibi modern toplumun potansiyel tehlikelerine eleştirel bir perspektifle yaklaşır. Bu tür anlatılarda konut mekânı, yalnızca bir yaşam alanı değil; bireyin denetlendiği, yabancılaştığı ya da direnişe zorlandığı ideolojik bir temsil düzeni olarak konumlanır. Böylece distopik sinema, mekânı doğrudan anlatının taşıyıcısı ve anlam üreticisi olarak işler.

Distopik anlatılarda konut, yalnızca bir barınma alanı olmaktan çıkarak bireyin sistem içindeki konumunu, özgürlük sınırlarını ve aidiyet duygusunu temsil eden bir mekâna dönüşür. Bu tür kurgularda mekân, genellikle düzenin sürdürüldüğü, bireyin ise denetim altında tutulduğu bir kontrol alanı olarak betimlenir. Dış dünyadan soyutlanan, steril ve mekanik iç mekânlar; bireyin hem fiziksel hem de zihinsel sıkışmışlığını görünür kılar. Konutun içindeki düzen, renk, ışık ve malzeme kullanımı; bireyin duygusal durumunu ve toplumsal sistemle olan ilişkisini yansıtan göstergelere dönüşür.

Distopyada konutun mekânsal temsili, bireyin özel alanının kamusal iktidar tarafından kuşatıldığını simgeler. Bu alan, artık güvenli bir sığınak değil; gözetim, yabancılaşma ve itaatin mekânıdır. Teknolojiyle donatılmış steril yüzeyler, bireyin yaşamını kolaylaştırmak yerine, onun davranışlarını sınırlayan bir denetim aracına dönüşür. Böylece konut, sistemin ideolojik gücünü yeniden üreten bir gösterge olarak işler. Distopik konut, bireyin kimliğini koruyan değil, onu dönüştüren ve sistemle uyumlu hale getiren bir mekânsal araç hâline gelir.

4.2. Distopik Sinemada Konut Mekânları

Kavram olarak konut, fiziksel bir varlığa sahip, insanların güvenliği ve sağlıklı bir şekilde barınma ihtiyaçlarını karşılayan bir ortam olarak tanımlanmaktadır. Konutlar; ekonomik

değer, değişim değeri, estetik değer, kullanım değeri gibi pek çok değere sahiptir. Konut, insanın sahip olduğu en küçük mekândır.

Distopya etkisinde kurgulanan konutlar, insanlar için barınma kavramından çok bireyin tutsaklığı, sorumlulukları, sisteme inancı bağlamında yapabilirlikleri olarak karşımıza çıkar. Distopyaların gelecek kurgusu içinde gerçekleşmesi ve artan teknolojik cihazlar sebebiyle, birey yuva kavramından uzaklaşmıştır, her şeyin akıllı ama bir o kadar da rahatsız olduğu hissi yaratılmaktadır. Bireylerin bağ kurduğu yaşam alanları olarak karşımıza çıkan konut yapısı, distopik sinemada daha çok teknolojinin etkisi ile yuva sıcaklığı kavramından uzaklaştırılmış, her şeyin akıllı ama bir o kadar da rahatsız edici olduğu, renkten yoksun olarak izleyiciye sunulmaktadır.

Sinema, distopyanın mimarlık ile kurduğu ilişki açısından önemli bir anlatıdır; çünkü distopik filmlerin öngörülleri en çok mekânda karşılık bulur. (Günel, 2015) Tez kapsamında distopya kurgusundaki etkilerin görülebilir bir biçimde konut mekânlarında okunabildiği, bireye etkilerinin bu mekânda karşılık bulduğu görülmüştür.

Bir yapı, üretildiği dönemin tarihsel ve kültürel bağlamının izlerini taşır; bu nedenle mekân, sosyal değerlerin, inançların ve çevresel koşulların somut bir göstergesidir. Sinema, bu göstergeleri kendi anlatısına dâhil ederek dönemin gerçekliğini yeniden kurar. Mekân, filmde yalnızca bir dekor değil, aynı zamanda anlatının inandırıcılığını güçlendiren temel bir öge hâline gelir. Filmin başarısı, kullanılan mekânın, kostümlerin, müziğin ve karakterlerin davranışlarının bütünsel bir uyum içinde sunulmasına bağlıdır. Housing Problems (1935) adlı belgesel film, dönemin kenar mahallelerinde yaşanan barınma koşullarını doğrudan gözlemleyerek kayıt altına almış ve bu sayede o dönemin mimari anlayışıyla konut sorunlarını görünür kılmıştır. Aynı temayı sürdüren When We Built Again (1942), A City Reborn (1945) ve Proud City (1945) gibi yapımlar, savaş sonrası yeniden yapılanma sürecinde kentlerin nasıl şekilleneceğine dair öngörüler sunmuştur. Daha yakın bir örnek olan The Pianist (2002) filmi ise, savaşın birey ve kent üzerindeki yıkıcı etkilerini çarpıcı bir biçimde ele alarak, mekânın hem fiziksel hem de psikolojik anlamda nasıl dönüşebileceğini gözler önüne sermiştir.

Konut, yalnızca fiziksel bir barınma mekânı değil, aynı zamanda bireyin kimliğini inşa ettiği, toplumsal ilişkiler kurduğu ve belleğini taşıdığı bir yapıdır. Toplumsal bellek açısından konut, kuşaklar arası aktarımın, ritüellerin ve gündelik yaşam pratiklerinin

mekânsal taşıyıcısıdır. Bu yönüyle konut, geçmişe dair kolektif deneyimlerin biriktiği, bireysel ve toplumsal aidiyetlerin iç içe geçtiği bir hafıza alanı olarak işlev görür. Ancak distopik sinemada bu belleksel işlev çoğu zaman kesintiye uğratılır ya da sistematik olarak bastırılır

1927 Fritz Lang Metropolis filmi ilk distopik bilim kurgu örneği olarak tanımlanabilir. Distopik açıdan bakıldığında, Metropolis, sanayi devrimi sonrası hızla büyüyen şehirlerin yarattığı sosyal eşitsizliği ele alır. Filmde, makineleşmenin insan üzerindeki etkisi sorgulanırken, bireyin sistem içindeki yerinin yanı sıra ve otoriter yönetimlerin baskısını ortaya koymuştur. Konut yapıları Distopya anlatılarında sosyal sınıf farklılıklarını en keskin biçimde aktaran mekânsal unsurlar arasında yer alır.



Şekil 4.1. 1927 Metropolis filminde şehir distopyasının tasviri (URL.1).

Metropolis filminde işçi konutları yeraltı şehri olarak tanımlanır. Yeraltı Şehri karanlık, sıkıcı ve tekdüze olarak anlatılmıştır. İşçi sınıfında mahremiyet ve kişisel alanın olmadığı alanlar, mekân tasviri olarak, işçilerin bireysellikten uzak, mekanik bir yaşam sürdüklerini gösterir. Üst sınıf konutlar ise cennet bahçeleri olarak anlatılmıştır. İşçi konutlarının tam aksine bu mekânlar geniş, aydınlık ve lüks olarak tasvir edilmiştir.

Distopik tabanlı görsel anlatılarda, gelecek konsepti değerlendirilirken, kullanılan mekânsal elemanlar izleyicinin mekânın gelecek dönüşümüne yönelik algısını da şekillendirir.



Şekil 4.2. 1927 Metropolis filminde yer alan cennet bahçeleri betimlemesi (URL.2)

Distopik sinemada konut mekânları, yalnızca bireyin yaşam alanı olarak değil, aynı zamanda otorite ile olan ilişkisini, psikolojik durumunu ve toplumsal konumunu yansıtan güçlü göstergeler olarak kurgulanır. Bu tür filmlerde konut, çoğu zaman mahremiyetin yok edildiği, bireyin sürekli gözetim altında tutulduğu ve standartlaştırılmış yapısıyla kişisel kimliğin silikleştiği bir yapı olarak betimlenir. İç mimari açıdan tekdüze, sıkışık, soğuk ya da teknolojik olarak aşırı donatılmış evler; bireyin sistem karşısındaki çaresizliğini, aidiyet yoksunluğunu ve ruhsal sıkışmışlığını görünür kılar. Konutun anonimleşmesi ve karakterden bağımsız bir alan hâline gelmesi, bireyin mekâna yabancılaşmasını derinleştirirken, sistemin birey üzerindeki tahakkümünü de mimari yoluyla görünür kılar. Bu bağlamda distopik sinema, konut mekânını yalnızca estetik bir sahneleme aracı olarak değil, ideolojik ve duygusal bir anlatı unsuru olarak da kullanır.

Distopya sinemasında konut mekânı, genellikle bireyin hareketliliğini kısıtlayan, monoton, sıkıcı ve kontrol edici yapılar olarak betimlenir. Bu konutlar karakterlerin yaşam alanlarını bir barınak olmaktan öte, devlet otoritesi ve baskıcı sistemlerin doğrudan bir uzantısı haline getirir. George Orwell'ın 1984 eserinden, modern Distopya anlatılarına kadar birçok yapımda konut tasarımları, bireyin özgürlüğüne müdahale eden gözetleme sistemleriyle donatılmıştır.

Distopya sinemasında konutlar sadece baskıcı rejimlerin bir aracı olarak değil, toplumsal izolasyonun bir göstergesi olarak da kullanılabilir. Blade Runner (1982) ve Blade Runner 2049 (2017) gibi filmler, yüksek katlı apartman blokları ve metropollerini kullanarak, bireyin yalnızlığını ve anonimleşmesini vurgular. Kişisel alanlar küçülmüş, mekânlar kimliksizleşmiş ve kentleşme bireyin özel hayatını yutmuştur. Bu bağlamda distopik sinema, mekânı yalnızca bir arka plan olarak değil, bireyin maruz kaldığı baskıların ve sistemsel müdahalelerin somutlaştığı bir temsil alanı olarak işler.

Mekân, distopik anlatılarda içinde bulunduğu durumu yansıtan en güçlü unsurlardan biridir. Karamsar gelecek kurgusu sinemaya uyarlanırken, mekân grotesk anlatı öğelerinden beslenir. Distopya, yaşandığı döneme yönelik bir eleştiri sunarken, bunu gelecekte geçen olaylar üzerinden yapar. Bu yaklaşım, mekânın gerçeklik ile olan bağını gevşeterek ona mesafeli bir karakter kazandırır. Aynı zamanda mekân, kurgulanan sistemin sahnesi olarak işlev görür; hem sistemin gerçekliğini pekiştirir hem de günümüzden izler taşıyarak anlatıyı daha etkileyici hale getirir.

Kentsel mekânlar, görünürde iletişim amacı taşımayan ancak biçimleri, konumları ve mekânsal örgütlenişleri aracılığıyla insanlarda farklı duygular uyandıran yapılardır. Konutlar, yollar veya parklar gibi unsurlar, bireylerin yaşam deneyiminde keder, huzur, güven ya da tedirginlik gibi hisleri tetikleyebilir. Bu bağlamda bir evin düz anlamı, yalnızca barınma işlevini karşılamaktır; ancak yan anlamı, kültürel bağlamda aile, güven, aidiyet ve mahremiyet gibi değerlere gönderme yapar. Mimari göstergelerin anlamı, yapının birincil işlevi ile (düz anlam) onun kültürel ve duygusal çağrışımlarını temsil eden ikincil işlevin (yan anlam) birleşimiyle oluşur.

5. ALAN ÇALIŞMASI: BİR DİSTOİK İLETİŞİM ARACI OLARAK BLACK MIRROR KONUT MEKÂNLARI

21.yüzyılda, distopik anlatı televizyon ortamına Black Mirror adlı antoloji dizisiyle taşınmıştır. Her biri bağımsız kurgusal öykülerden oluşan bölümler, yakın gelecekteki teknoloji odaklı distopyalar aracılığıyla modern toplumun politik, kültürel ve ekonomik kaygılarını yansıtır, bu yapı distopik sinemanın klasik özelliklerini televizyon antolojisine başarılı bir şekilde entegre etmiştir. Genel itibari ile bölümler, form ve içerik açısından geniş bir yelpazeye sahiptir. Dizi, ortak bir temayı korumakla birlikte her bölümde farklı bir hikâye örgüsü, oyuncu kadrosu ve mekânsal düzenleme üzerinden yeniden kurgulanmaktadır. Bölümlerin farklı yönetmenler tarafından çekilmesi, hem sinematografik anlatımı zenginleştirmekte hem de yapımın her bölümünde değişen bakış açılarıyla izleyiciye çok katmanlı bir deneyim sunmaktadır. Yakın geleceğin biyoteknolojik ikilemleri, yapay zekâ temelli kişisel asistanların yükselişi ve hatta sanal gerçeklik bağımlılığı, Black Mirror anlatısının sınırlarını sürekli yeniden tanımlar. Her yeni bölümde çağımızın korkularını hem mecazi hem de gerçekçi bir dille yeniden kurgulama yeteneğini vurgular. *Black Mirror*, teknolojinin birey ve toplum üzerindeki etkilerini irdeleyen, modern çağın karanlık yüzünü gözler önüne seren bir antoloji dizisidir. Her bölüm, farklı bir gelecek senaryosu üzerinden insan davranışlarının ve toplumsal ilişkilerin dönüşümünü ele alır. Bu anlatılarda mimari mekân, karakterlerin psikolojik durumlarını ve sistemin ideolojik yapısını temsil eden güçlü bir göstergedir.

Black Mirror'ın anlatı dünyasında mimari, hem barınma hem de gözetim işlevi taşır. Karakterler, çoğu zaman steril, yapay ve kusursuz görünümlü mekânlarda yaşar; ancak bu düzen, özgürlük yerine denetimi simgeler. Mekânın temizliği, sadeliği ve geometrik düzeni, toplumun dayattığı “mükemmellik” anlayışını görünür kılar. Böylece estetik düzen, sistemsel baskının bir aracı haline gelir. Mekânsal detayların anlatıya bu kadar güçlü biçimde dâhil edilmesi, *Black Mirror*'ı yalnızca bir teknoloji eleştirisi olmaktan çıkarıp mekânın anlam üretim sürecine dair derin bir okumaya dönüştürür. Her bölümde kullanılan mekânsal kurgu, karakterin içsel çatışmasıyla doğrudan ilişkilidir. Renklerin soğukluğu, ışığın sertliği ya da odaların düzeni, karakterin psikolojik durumunu destekleyen birer göstergedir.

Dizideki konut mekânları, bireyin yaşam alanı olmanın ötesinde, toplumsal kontrolün fiziksel ifadesi haline gelir. Mekân, teknolojinin yaygın etkisi altında, kimliğin inşa edildiği ve denetlendiği bir alan olarak sunulur. Görsel atmosfer; renk paleti, ışık kullanımı, mobilya düzeni ve dijital ekranlarla desteklenerek, bireyin sistem tarafından nasıl biçimlendirildiğini yansıtır. Dizide konut, bireyin dijital kimliğiyle özdeşleşmiştir. Mekân, sosyal statü ve sanal etkileşimlerle şekillenir; duvarlar, ekranlar ve dijital cihazlar bireyin kişisel alanını sınırlandırır. Bu bağlamda, *Black Mirror*'daki mekânlar hem korunaklı bir ev hissi verir hem de görünmez bir hapisane işlevi görür.

Bu anlatılardan yola çıkarak, *Black Mirror*, mekânı yalnızca arka plan olarak değil, anlatının aktif bir öğesi olarak kullanır. Distopik atmosfer, izleyicide yabancılaşma duygusu yaratırken, mekânın dili aracılığıyla toplumsal eleştiri derinleşir. Böylece, mimari temsil hem bireyin içsel sıkışmışlığını hem de teknolojik sistemin görünmez baskısını görünür hale getirir.

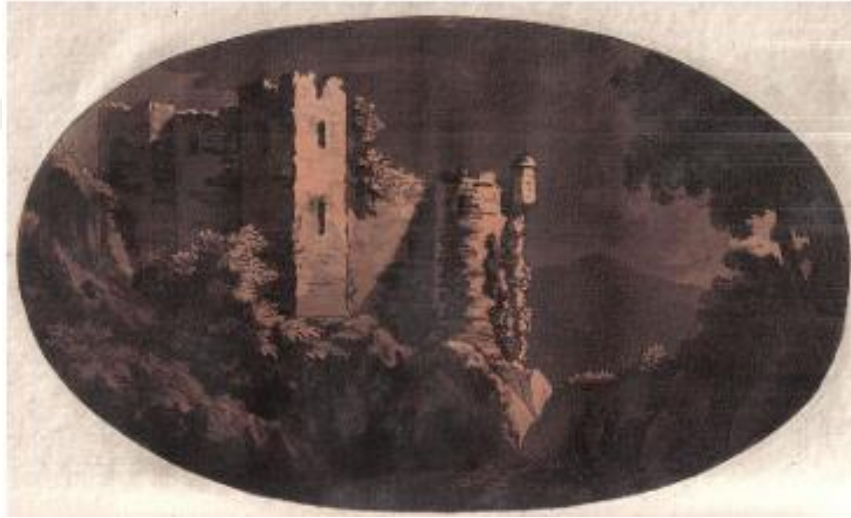
'*Black Mirror*' ya da Türkçedeki karşılığıyla "Kara Ayna", izleyiciyi akıllı cihazların parlak ekranlarının ardında gizlenen karanlık gerçeklikle yüzleştirmeyi amaçlayan bir yapımla öne çıkar. Ancak dizinin adı, yalnızca günümüz teknolojik bağımlılığına değil, tarihsel bir nesneye de gönderme yapmaktadır. "Black Mirror" olarak bilinen *Claude Glass*, 18. yüzyılda ressamların manzara resimlerinde kullandıkları, görüntüyü doğrudan değil, bir yansıma aracılığıyla aktarmalarını sağlayan optik bir araçtır (Özbaş-Anbarlı ve Ceyhan, 2017). Bu araç, sanatçının gerçeği doğrudan temsil etmek yerine, onun yansımalarını estetik bir biçimde yeniden üretmesine imkân tanımıştır. Gerçeğin kendisi yerine yansımalarını kullanma fikri, *Black Mirror* dizisinin günümüz teknolojik toplumuna dair sunduğu eleştirel bakışla örtüşmektedir. Nitekim dizi, modern bireyin dijital yansımalar aracılığıyla gerçeklik algısının nasıl dönüştüğünü ve bu yansımanın giderek daha karanlık bir hâl aldığını sorgulamaktadır (Çebi, 2019). Bu bağlamda, "kara ayna" metaforu yalnızca teknolojik cihazların yansıtıcı yüzeyini değil, aynı zamanda modern bireyin iç dünyasını ve sistemle kurduğu ilişki biçimini de temsil etmektedir. Teknoloji, bireyin kimliğini biçimlendiren ve algılarını yönlendiren bir araç hâline geldikçe, bu ayna artık sadece dış dünyanın değil, bireyin içsel kırılmalarının da yansımalarına dönüşür. Dolayısıyla *Black Mirror*, teknolojik ilerlemenin getirdiği görünmez sınırları, bireyin özgürlük arayışını ve dijital çağın yarattığı yabancılaşmayı eşzamanlı biçimde sorgulayan güçlü bir alegori olarak değerlendirilebilir.

Bu bağlamda, tez çalışmasında incelenen Umberto Eco ve Roland Barthes'ın gösterge, düz anlam ve yan anlam kavramları, *Black Mirror* dizisinin ismi üzerinden de çözümlenebilir. Dizinin adı, göstergebilimsel açıdan çok katmanlı bir anlam taşımaktadır.

1. Gösterge: *Black Mirror*

- **Düz anlam:** Kara Ayna — çeşitli teknolojik aygıtların (telefon, tablet, televizyon vb.) karanlık ekran yüzeyi
- **Yan anlam:** 18. yüzyılda ressamların yansıtma amacıyla kullandığı “Claude Glass” adlı optik araç

Bu çok katmanlı gösterge yapısı, dizinin yalnızca teknolojik dünyaya değil, aynı zamanda bireyin dijital çağdaki kendilik algısına da eleştirel bir bakış sunduğunu göstermektedir. Böylece *Black Mirror*, Eco'nun anlamın kültürel kodlar aracılığıyla yeniden üretildiğini, Barthes'ın ise göstergenin düz ve yan anlam düzlemleri arasında dönüşebildiğini savunan yaklaşımlarını destekler nitelikte bir örnek teşkil etmektedir.



Şekil 5.1. 'Claude Glass' ile görülen dünya, William Gilpin, 1772

Black Mirror'ın yaratıcısı Charlie Brooker'a göre dizinin temel kurgu kaynağı, distopik yönetim biçimleri ya da geleceğe dair karanlık tahayyüller değildir; asıl mesele, güçlü teknolojik araçları ellerinde bulunduran zayıf ve kırılgan bireylerin hikâyeleridir. Bu vurgu, insanın kendi yarattığı teknolojik sistem karşısındaki güçsüzlüğünü merkeze alır. Brooker'ın yaklaşımında, teknolojinin yıkıcılığı değil, insan doğasının zaafları ön plandadır. Bu nedenle, dizideki her bölüm, izleyicinin kendi gerçekliğini ve potansiyel kırılganlığını fark etmesini sağlayarak yüksek bir özdeşlik düzeyi yaratır.

Black Mirror’ın distopik etkisini artıran bir diğer unsur ise, anlatı yapısının antoloji biçiminde kurgulanmış olmasıdır. Her bölüm, bağımsız bir evren içinde, farklı karakterler ve temalar aracılığıyla insanın teknolojik sistemlerle kurduğu problemleri ilişkileri yeniden tanımlar. Bu yapı, dizinin her bölümünü özgün bir distopik deneyime dönüştürür.

Hikâyelerde mutlu sonların nadiren yer alması, hatta kimi zaman mutlu son olarak sunulan durumların bile izleyici açısından ikircikli bir duygu yaratması, Black Mirror’ın ahlaki ve psikolojik sorgulama biçimini daha da derinleştirir. Bu yönüyle dizi, teknolojik distopyayı yalnızca bir gelecek tahayyülü olarak değil, günümüz insanının toplumsal, etik ve duygusal açmazlarının bir yansıması olarak ele alır.

Black Mirror bölümlerin her birinde farklı kurgular, mekânlar, karakterler ve konular izleyiciye sunulmaktadır. Konuları bakımından, suç, siyaset, güvenlik, psikanaliz, bağımlılık, dijitalleşme, teknoloji, sanal gerçeklik, arttırılmış gerçeklik, nesnelerin interneti, yeni medya, yapay zekâ, hatıralar, mahremiyet gibi pek çok unsuru ele alan Black Mirror dizisi gerek konuları bakımından gerekse öngördüğü dijital toplum kehanetlerinden, bölümlerinde geleceğin olumsuz yönde ilerleyeceğini ele almaktadır. (Aktaş, 2022)

Black Mirror dizisi teknolojinin ilerlemesi üzerine oluşabilecek olumsuz gelecek senaryolarından bahsederken ve bunlarla ilgili kehanetler üretirken bir yandan da bu gerçekleşen sistemin içerisinde bizim nasıl bir rol oynadığımızı ve teknoloji ile ilişkimizi anlatarak bize farklı bir akılcı düşünme fırsatı sunmaktadır. (Aksel, 2021).

Tez kapsamında gösterge olarak her bölümde konu yapısı ve yapının işlev değişikliği düz anlam ve yan anlam ilişkisi üzerinden incelenecektir. Black Mirror evreninde yer alan konut mekânı, yalnızca karakterlerin barındığı fiziksel bir çevre değil, aynı zamanda anlatının alt metnini taşıyan bir gösterge olarak konumlanır. Her bölümde konut, teknolojinin birey ve toplum üzerindeki etkilerini, mahremiyetin dönüşümünü ya da kimlik inşasını sembolik biçimde temsil eder. Birey, aidiyet duygusu aracılığıyla mekâna anlam yükler ve bu anlamlandırma süreciyle fiziksel bir mekânı “yer”e dönüştürür. “Yer” kavramını sıradan mekândan ayıran temel fark, bireyin o mekânla kurduğu duygusal, deneyimsel ve kültürel bağıdır. Bu bağ, yalnızca mekânın algısını değil, bireyin kimlik ve aidiyet hissini de şekillendirir. Dolayısıyla yer, fiziksel özelliklerinden ziyade, insanın yaşantısı ve belleğiyle kazandığı anlamla varlık bulur.

Fakat distopya sinemasında mekânın otorite ile beraber bir kontrol mekanizmasına dönüşümü, bireyin mekânı kişiselleştirme ve aidiyet duygusuyla ‘yer’e dönüştürmesine engel olmaktadır. Distopik anlatılarda bu duygusal bağın zayıflaması, mekânın bireyden uzaklaşmasına ve yabancılaşmış bir düzleme dönüşmesine neden olur. Denetim, gözetim ve sistem baskısının öne çıktığı bu tür anlatılarda, mekân artık aidiyetin değil; korkunun, sınırlandırmanın ve yalnızlaşmanın mekânıdır. Böylece “yer”, anlamını yitirir; birey, kendi yaşam alanı içinde dahi kendine yabancı hale gelir.

Eco’ya göre her kültürel nesne bir “iletişim biçimi”dir; bu bağlamda konutun mimari biçimi, yalnızca estetik bir seçim değil, toplumsal anlamların üretildiği bir göstergeler sistemidir. Bu çalışmada da her bölümün konutu, bir “açık metin” olarak yorumlanır; yani izleyiciye farklı düzlemlerde anlam üretme olanağı sunan, çok katmanlı bir göstergedir.

Eco, göstergeleri yalnızca dilsel biçimlerde değil, her tür kültürel ürünün anlam taşıyıcısı olarak görür. Dolayısıyla, bir Black Mirror bölümündeki konut da:

- Bir iletişim aracı olarak ele alınabilir; örneğin iç mimari biçim, renk, mekânsal organizasyon aracılığıyla belirli bir ideolojiyi iletebilir.
- Kültürel kodların yansımaları olarak da ele alınabilir; örneğin modernizmin steril mekânları, bireyin yalnızlaşmasını temsil eder.

Başka bir deyişle, konut, teknolojik distopyanın kültürel kodlarını taşıyan bir göstergedir.

Barthes ise göstergelerin yalnızca anlam taşımadığını, aynı zamanda mit üretme potansiyeline sahip olduğunu vurgular. Yani bir konut mekânı:

- Birincil anlamıyla barınma işlevine sahiptir,
- İkincil (mitik) anlamıyla ise modern bireyin denetim altına alınmış yaşamını, görünür güvenlik altında gizli gözetimi, ya da yapay mutluluğu temsil edebilir.

Bu çalışmada her bölümde yer alan konut mekânı, bir gösteren olarak ele alınmakta; bu gösterenin düz anlamı ve yan anlamı incelenmektedir.

Gösterebilimsel çözümlemede gösteren konut mekânı olarak sabit tutulmakta, buna karşılık her bölümün anlatısal bağlamı içerisinde konutun kazandığı anlam değişkenlik göstermektedir. Bu konutun fiziksel, işlevsel ve estetik özelliklerine dayanır.

Bu düzlemde konutun düz anlamı; barınma, korunma, mahremiyet gibi temel insani işlevleri temsil eder. İç mimari biçim, plan düzeni, malzeme kullanımı ve atmosfer üzerinden tanımlanır. Yan anlamı ise; konutun, bölümün ideolojik ya da eleştirel bağlamı içinde kazandığı ikinci düzey anlamdır. Bu düzeyde konut artık yalnızca barınma alanı değil, teknolojik toplumun ideallerini, baskılarını veya çelişkilerini temsil eden bir kültürel gösterge hâline gelir.

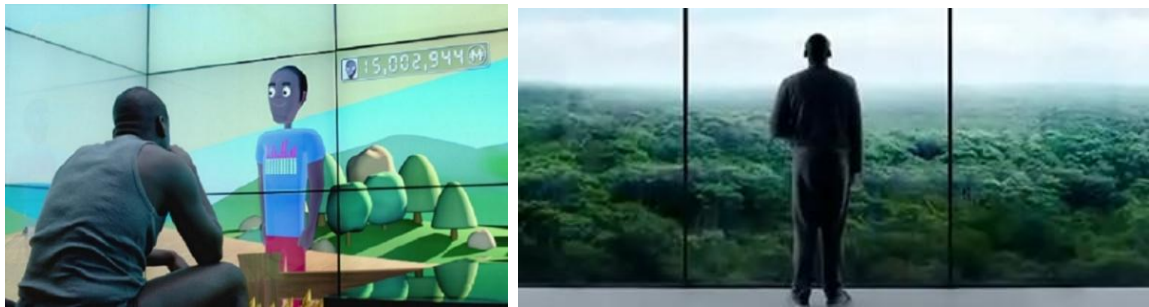
5.1. 1. Sezon 2. Bölüm: Fifteen Million Merits

Fifteen Million Merits bölümü, distopik bir gelecekte geçmektedir. İnsanlar, ekranlarla çevrili odalarda yaşamakta ve bisiklet sürerek "Merit" adı verilen dijital para birimini kazanmaktadır. Bu para, temel ihtiyaçlar ve eğlence içerikleri için harcanmaktadır. Ana karakter Bing Madsen, sistemin monotonluğundan rahatsızdır. Bir gün, Abi Khan adlı genç bir kadının şarkı söylediğini duyar ve onun yetenek yarışmasına katılmasını teşvik eder. Abi'nin yarışmaya katılabilmesi için Bing, büyük miktarda Merit harcar. Yarışma sırasında Abi, jüri tarafından şarkıcı olarak değil, yetişkin içerikli bir programda yer alması için yönlendirilir. Bing, sistemin adaletsizliğini fark ederek ona karşı bir protesto gerçekleştirse de, bu eylemi bile sistem tarafından bir eğlence unsuru olarak metalaştırılmıştır. Sonunda sistem tarafından Bing'e ayrıcalıklı bir yaşam sunulur, ancak bu yeni hayat da Bing'in sistemin bir parçası olmasından öteye geçemez. Bölüm, bireylerin özgürlük arayışlarının bile kapitalist düzen içinde bir ürün haline getirilebileceğini vurgulayan çarpıcı bir eleştiri sunmaktadır. Bu anlatı, medya ve tüketim kültürünün bireyler üzerindeki etkisini sorgularken, toplumsal sınıf ayrımlarını ve sistemin bireyleri nasıl yönlendirdiğini gözler önüne serer. Bölümün görsel dili ve atmosferi, izleyiciyi bu distopik dünyaya çekerek eleştiriyi daha da derinleştirir.



Şekil 5.2. Fifteen Million Merits Bing'in odası (URL.3)

Bing'in yaşadığı mekân, tüm duvar yüzeylerinin dijital ekranlarla kaplandığı, dış dünyadan tamamen izole edilmiş, penceresiz ve yalıtılmış hücreleri andıran, dar odalardır. Hücre tipi odaları konut diye düşecek olursak, konut içerisinde ayrımı bulunan, mutfak, banyo, yatak odası gibi alanların ve özelliklerinin bu bölümde, teknolojinin getirdiği gelişimlerle evrilmiş tek bir mekâna dönüştüğü gözlemlenmektedir. Mekânın kişiselleştirilememesi ve sürekli izlenilmesi güvenilirlik kapsamında da oldukça rahatsızlık yaratmaktadır (Aktaş, 2022).



Şekil 5.3. Bing'in ilk odasının dijital duvarlarındaki görüntü ve sisteme isyanı sonrasında yerleştirildiği odanın görüntüsü (URL.4)

Her birey günün sonunda kişisel ekranlarla dolu bu odalara çekilir, fakat bu kişisellik tamamen simülatiftir. Duvarlardaki ekranlar, bireyin görsel tercihlerini yansıtır gibi görünse de aslında birer denetim ve yönlendirme aracıdır.

Ana karakter Bing'in eski odası ve yeni odasına baktığımızda, daha geniş, tüm duvarların ekran olmadığı, pencereler yerine yeniden ekranlar kullanılsada görüntüler daha gerçekçi ele alınmıştır. Distopik anlatı olarak sınıfsal ayrım sanallık üzerinden vurgulanmaktadır. Üst sınıf insanların yaşam alanları farklılık gösterir; buradaki sanal görüntüler daha net ve gerçekçi iken, alt sınıfın gördüğü görseller daha çizgi karakter gibi betimlenmiştir. Nispeten konutu andıran bu odada, bir oturma alanı ve koltuk, gerçek bitkiler ve gerçek yemek bulunmaktadır.

Black Mirror dizisinin 'Fifteen Million Merits' bölümünde, bireylerin yaşam alanları tamamen dijital yüzeylerle kaplı, kapalı bir sistem içinde tanımlanmıştır. Bu bölümde konut, bireyin fiziksel barınma alanı olmanın ötesine geçerek, sistemin kontrolünü sürdüren bir araç hâline gelir. Mekânın duvarlarını kaplayan ekranlar, bireyin yalnızca çevresiyle değil, kendi bilinciyle olan ilişkisini de denetim altına alır. Bu yönüyle konut, geçmişte güvenli bir sığınak olarak görülen anlamını yitirir; bireyi sürekli gözetleyen, yönlendiren ve sisteme bağlı tutan bir gözlem mekânına dönüşür. Bu anlatıda, mimari çevre bireysel özgürlüğün değil, sistematik kontrolün temsilcisidir. Bireyin yaşam alanı, fiziksel bir yapıdan çok, sürekli tekrar eden dijital bir deneyim hâline gelmiştir. Dolayısıyla konut, distopik anlatılarda olduğu gibi, bireyin kimliğini dönüştüren bir araç olarak karşımıza çıkar. Mekânın belleği artık kullanıcı tarafından değil, sistem tarafından şekillendirilir; bu durum, mimarinin yalnızca mekânsal değil, aynı zamanda ideolojik bir anlam kazandığını gösterir. Böylece konut, bireyin duygusal, kültürel ve psikolojik sınırlarının silindiği bir kontrol alanına dönüşür.

1. Gösterge: Bing'in ilk odası

- **Düz Anlam:** Bing'in odası, tamamı dijital ekranlarla çevrili, küçük, penceresiz ve yapay ışıkla aydınlatılan bir hücredir. Duvarlar dört bir yanda da hareketli görsellerle kaplıdır; yatak, lavabo ve ekranlar dışında hiçbir kişisel eşya yoktur. Kullanıcı, ekran aracılığıyla iletişim kurar, günlük yaşamını bu sanal ara yüz üzerinden sürdürür. Mekânın biçimi modülerdir; her birey aynı büyüklükte, aynı donanıma sahip bir hücrede yaşar.
- **Yan Anlam:** Bu mekân, bireyin tamamen sistem tarafından çevrelenmesini ve özel alanın dijitallik içinde silinişini simgeler. Görsel olarak kişisel bir oda izlenimi verse de, aslında her şeyin kontrol edildiği bir gözetim alanıdır. Duvarlardaki ekranlar,

bireye ait olmayan bir görsel egemenlik kurar; kullanıcı pasif bir izleyiciye indirgenir. Yapay renkler ve dijital görüntüler, gerçek dünyayla olan bağlantının tamamen koptuğunu, bireyin yalnızca tüketim ve üretim döngüsüne sıkıştığını sembolize eder. Bu bağlamda Bing'in odası, modern toplumun “özgürlük” söylemini yansıtırken, gerçekte disiplin, tecrit ve yapay tatmin kavramlarını temsil eden bir göstergedir.

2. Gösterge: Bing'in ikinci odası

- **Düz Anlam:** Bing'in ikinci odası, ilk hücresine benzer biçimde teknolojik olarak donatılmış, ancak bu kez daha geniş ve estetik olarak daha lüks görünen bir mekândır. Duvar ekranları artık kişisel tercihlerine göre biçimlenmiştir; dışarıya bakan sanal bir pencere görüntüsü, ışık oyunları ve dijital manzaralar sunar. Mobilyalar minimalist ama yüksek kaliteli görünür, renk paleti daha sıcak tonlara kaymıştır. Mekânın sessizliği, düzeni ve kusursuzluğu dikkat çeker.
- **Yan Anlam:** Bu mekân, bireysel özgürleşmenin değil, sistem içindeki sofistike bir esaretin sembolüdür. Görünürde özgürleştirici olan bu lüks oda, aslında ilk hücrenin genişletilmiş bir versiyonudur; tutsaklığın biçimi değişmiş, özü sabit kalmıştır. Düzenegün görsel zenginliği, tüketim ideolojisinin ödöl mantığını temsil eder: sisteme uyum sağlayan bireye, özgürlük yanılsaması verilir. Bing'in artık kendi fikirlerini dile getirdiği sanılsa da, odanın kontrolü hâlâ sistemdedir; bu da bireyin özerklik mitinin bir simölasyon olduğunu gösterir. Oda, ‘başarının karşılığı konfor’ söylemini yeniden üretirken, aslında kapitalist distopyanın manipölatif estetiğini açığa çıkarır. Dolayısıyla mekân, özgürlük mitinin görsel vitrini, içeriğinde ise itaatın yeniden üretim alanıdır.

Bing'in ilk ve ikinci odaları, yüzeyde biçimsel süreklilik taşımalarına karşın, anlam düzeyinde derin bir karşıtlık oluşturur. Her iki mekân da bireyin yaşam alanı olarak tanımlanır, ancak bu alanlar özgürlük ile denetim, bireysellik ile sistemsel aidiyet arasındaki ikiliği temsil eder.

Düz anlam düzeyinde, iki oda da yüksek teknolojiyle donatılmış, ekranlarla çevrili, dış dünyadan yalıtılmış kapalı hacimlerdir. Her biri benzer biçimsel özellikler taşır: yapay ışık, dijital ara yüz, homojen malzeme kullanımı ve mekânsal izolasyon. Ancak ikinci odada renk, ölçek ve estetik unsurlar aracılığıyla konfor hissi artırılmış; ilk odanın gri, soğuk ve tekdüze atmosferi yerini daha sıcak, daha kişisel bir tasarıma bırakmıştır. Bu fark,

izleyicide mekânsal bir ilerleme, yani bireyin statüsünde görünür bir değişim izlenimi yaratır.

Yan anlam düzeyinde ise bu ilerleme yalnızca bir yanılsamadır. İlk oda, bireyin sistemin görünür baskısı altında yaşadığı disipliner mekânı temsil eder; ikinci oda ise aynı baskının estetikleştirilmiş biçimidir. Birincisi zorlama ve tekdüzelik üzerinden itaat üretirken, ikincisi gönüllü katılım ve sahte özgürlük duygusu üzerinden bunu sürdürür. Bu geçiş, Foucault'nun 'görünür gözetim'den 'içselleştirilmiş gözetim'e evrimiyle de ilişkilendirilebilir; çünkü Bing, ikinci odasında özgür olduğunu sanarken aslında sistemin değerlerini içselleştirmiştir.

Böylece iki oda arasındaki fark, denetim biçiminin estetik düzeyde dönüşümüdür: baskı, artık sert iç mimari formlarla değil, lüks, kişiselleştirilmiş yüzeylerle sunulur. İlk oda itaatin zorunlu olduğu bir mekânken, baskıyı çıplak biçimde sergiler. İkinci oda itaatin arzulandığı bir vitrine dönüşür, baskıyı haz ve estetik aracılığıyla gizler. Barthes'ın deyimiyle, bu ikinci oda özgürlük mitinin göstergesidir; birey, tüketim yoluyla kendi tutsaklığını süsler. Bu nedenle iki oda arasındaki en belirgin fark, mekânın anlamında değil, baskının sunum biçiminde yatar.

Bing'in ilk odası	KONUT (MEKÂN OLARAK GÖSTEREN)
Düz anlam	Küçük, penceresiz, ekranlarla çevrili bir hücredir. Homojen ışık, yapay çevre, kişisel eşya yokluğu göze çarpar. Günlük yaşamın tamamen dijital ara yüzler üzerinden sürdüğü kapalı sistem odası olarak betimlenebilir. Bu odalar barınma, dinlenme ve kişisel bakım işlevlerini görür. Görsel olarak steril, yapay ve birbirinin aynı mekânlardır; bireyin fiziksel ihtiyaçlarını karşılar fakat dış dünyayla hiçbir teması yoktur.
Yan anlam	Bireyin sistem tarafından kuşatılışını temsil eder. Düz anlamda barınma işlevi görürken, yan anlamda insanın gözetlenen tüketiciye indirgenmesini temsil eder. Disipliner bir distopyanın mekânsal karşılığıdır.

Bing'in ikinci odası	KONUT (MEKÂN OLARAK GÖSTEREN)
Düz anlam	Daha geniş, aydınlık ve estetik biçimde düzenlenmiş dijital oda olarak karşımıza çıkar. Ekranlar kişiselleştirilebilir ve yüzeylerin görüntüleri daha gerçekçidir. Görsel olarak Bing'e 'özgürlük' ve 'başarı' izlenimi hissettirir.

Yan anlam	Lüksle kamufle edilmiş esaret göstergesidir. Sistem içi başarıya ödül olarak sunulan sahte özgürlük olarak görülebilir. Denetimin biçim değiştirdiği, estetikleştirilmiş bir itaat mekânıdır.
-----------	---

Tablo 5.1. Fifteen Million Merits bölümünde yer alan iki ayrı yaşam alanının düz anlam ve yan anlam kavramları üzerinden incelenmesi

5.2. Özel Bölüm: White Christmas

Bölüm, Joe Potter ve Matt Trent adlı iki adamın, uzak karla kaplı bir kulübede, Noel günü sohbet etmeleriyle başlar. Matt, geçmişte insanların sosyal etkileşimlerini yönlendiren bir danışman olarak çalıştığını anlatır.

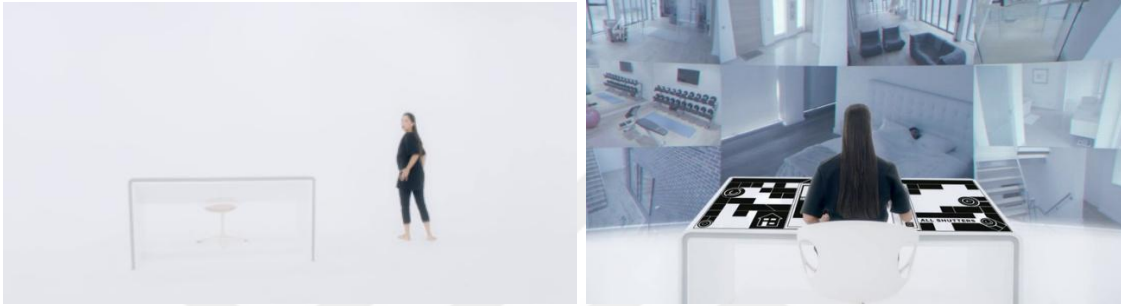
İlk hikâye, Matt'in bir müşterisine, artırılmış gerçeklik teknolojisi "Z-Eyes" aracılığıyla flört konusunda rehberlik etmesini konu alır. Ancak bu süreç trajik bir şekilde sona erer. Bilinç kopyalama ayrıca Joe Potter karakterinin sorgulanmasında da kullanılır. Polis, Joe'nun zihinsel kopyasını oluşturur ve onu dijital bir ortamda Matt ile konuşturarak suçunu itiraf etmesini sağlar. Dijital kopya, zaman algısı değiştirilerek yıllarca Matt ile konuştuğunu sanır ve sonunda suçunu itiraf eder.

İkinci hikâyede Matt, "cookie" adı verilen dijital bilinçleri eğittiği işini anlatır. Bu teknoloji, insanların zihinsel kopyalarını oluşturup onları kişisel asistan olarak kullanmalarına olanak tanımaktadır. Bölümde Greta adlı bir karakter, kendi bilincinin bir kopyasını oluşturur ve bu kopya, onun günlük işlerini yönetmek için kullanılır. Ancak bu dijital bilinç, kendisini gerçek Greta sanmaktadır ve sisteme uyum sağlaması için psikolojik baskıya maruz bırakılır. Matt Trent, bu kopyayı eğitmek için zaman algısını manipüle ederek onu uzun süre yalnız bırakır, böylece kopya direnmekten vazgeçer ve verilen görevleri yerine getirmeye başlar. Matt, bir müşterisinin dijital klonunu eğitirken, bu sistemin etik sorunlarını gözler önüne serer.

Son hikâye ise Joe'nun geçmişine odaklanır. Joe, eski nişanlısı Beth ile yaşadığı ilişkiyi anlatır. Beth, Joe'yu hayatından tamamen silmek için "Z-Eyes" teknolojisini kullanır. Joe, yıllar sonra Beth'in çocuğunu görmek için çaba sarf eder, ancak trajik bir gerçeği öğrenir. Bölüm, teknolojinin insan ilişkileri üzerindeki etkisini ve etik sorunlarını sorgulayan çarpıcı bir anlatı sunar. Hikâyeler birbirine bağlanarak, karakterlerin kaderlerini şekillendiren büyük bir gerçeği ortaya çıkarır.

“White Christmas” bölümünde teknoloji aracılığıyla bilinç kopyalama mümkündür. Ana karakterin yaşadığı akıllı evde yapay zekâ ile tüm durumları uzaktan kontrol etmek mümkündür. Rutin ihtiyaç ve durumlar yapay zekâ tarafından otomatik olarak algılanarak kendiliğinden gerçekleşmektedir.

Klonlanmış karakterin amacı bulunduğu yaşam alanından, ana karakterin tüm hayatını yönetmektir. Klonun yaşamını sürdüğü alana bakacak olursak; kapsül formunda, içi tamamen beyaz, karakterin yönetildiği akıllı bir masa ve sandalye mevcuttur.



Şekil.5.4: Kendini Greta zanneden klon, ana karakteri yönettiği oda (URL.5)

Bu bölümde mahrem ve güvenli kabul edilen konut kavramının, kontrol aracına dönüşebildiği anlatılmaktadır.

1. **Gösterge:** Greta’nın klonuna ait beyaz oda

- **Düz Anlam:** Greta’nın klonuna ait beyaz oda, bütünüyle pürüzsüz, steril ve homojen bir yüzeyle çevrili boş bir mekândır. Odada hiçbir pencere, kapı ya da dış dünyaya açılan bağlantı bulunmaz. Tek bir sandalye ve bir kontrol paneli vardır. Duvarlar, zemin, ışık; her şey beyazdır. Odanın sınırlarını yalnızca ışığın ton farkı belirler. Gürültüsüz, zamansız bir boşluk etkisi yaratır. Mekânın bütünsel sadeliği, fiziksel değil zihinsel bir hapisane izlenimi verir.
- **Yan Anlam:** Bu oda, bireyin bilincinin teknolojik olarak hapsedilişini temsil eder. Beyaz renk, geleneksel olarak saflık ve nötrlüğün göstergesi iken burada boğucu bir steriliteye dönüşür. Mekânın boşluğu, klonun kimliksizleştirilmesini simgeler: her türlü öznel deneyim, nesne ya da renk ortadan kaldırılmıştır.

Greta'nın klonuna ait beyaz oda	KONUT (MEKÂN OLARAK GÖSTEREN)
Düz anlam	Penceresiz, tamamen beyaz, steril bir odadır. İçinde yalnızca bir sandalye ve bir kontrol paneli bulunur. Zaman ve mekân algısı yoktur; sessiz, homojen, yapay bir çevre olarak nitelendirilebilir.
Yan anlam	Bilincin dijital hapsini temsil eder. Boşluk, kimlik ve öznenin silinişini imgeler.

Tablo 5.1. White Christmas bölümünün düz anlam ve yan anlam kavramları üzerinden incelenmesi

5.3. 3.Sezon 1.Bölüm: Nosedive

Nosedive bölümü, bireylerin sosyal medya benzeri bir sistem aracılığıyla birbirlerini 1 ile 5 yıldız arasında derecelendirdiği, bu puanların ise doğrudan sosyal statü ve yaşam standartlarını belirlediği distopik bir dünyayı konu almaktadır. Bu sistem, bireylerin yalnızca sosyal ilişkilerini değil, ekonomik imkânlarını, toplumsal saygınlıklarını ve hatta barınma haklarını bile kontrol altına almaktadır. İnsanlar, birbirlerini değerlendirdikleri puanlar üzerinden tanımlanmakta; güven, itibar ve kabul görme gibi kavramlar tamamen bu yapay ölçütlere bağlı hale gelmektedir. Bölümün başkarakteri Lacie Pound, toplumsal hiyerarşide yükselmek ve lüks bir konuta taşınabilmek için 4.2 olan puanını 4.5 seviyesine çıkarmayı hedefler. Danışmanının yönlendirmesiyle yüksek puanlı bireylerle etkileşime geçmenin bu amaca ulaşmasını sağlayacağını düşünür. Bu sırada, çocukluk arkadaşı Naomi'nin düğün daveti Lacie için büyük bir fırsata dönüşür; çünkü Naomi'nin çevresi yüksek statülü, dolayısıyla yüksek puanlı insanlardan oluşmaktadır. Lacie, bu davete katılarak hem puanını yükseltmeyi hem de yeni bir sosyal çevre edinmeyi umar. Ancak yolculuk sürecinde yaşadığı aksilikler, sistemin kırılganlığını ve birey üzerindeki baskısını gözler önüne serer. Havaalanında yaşadığı bir tartışma sonucunda puanı düşen Lacie, uçuş hakkını kaybeder ve alternatif ulaşım için yeterli puana sahip olmadığını öğrenir. Düşük puanlı bir araç kiralayıp yola devam etmeye çalışırken, yolda tanıştığı düşük puanlı kamyon şoförü Susan ile yaptığı sohbet, sistemin adaletsizliğini sorgulamasına neden olur. Susan, bireylerin birbirlerini değerlendirdikleri bu yapay sistemin, toplumsal eşitlik fikrini tamamen ortadan kaldırdığını ve gerçek insan ilişkilerinin yerini yüzeysel bir onay mekanizmasının aldığını açıkça ortaya koyar. Düğün yerine ulaştığında Lacie, Naomi'nin aslında kendisini istemediğini fark eder. Sosyal olarak kabul görme arzusunun yarattığı baskı altında kontrolünü kaybeden Lacie, düğünde öfkesine yenik düşer ve davranışları sonucunda puanı hızla düşer. Artık sistemin en alt kademesine indirgenen Lacie, toplumdan tamamen dışlanır. Son sahnede hapisaneye

gönderildiğinde, sistemin dayattığı yapay nezaketin ve sahte mutluluk maskesinin ortadan kalktığı, gerçek iletişimin mümkün olduğu bir ortamda kendini ilk kez özgür hisseder.



Şekil 5.5. Karakterin ilk statüsü dâhilinde yaşadığı ev görseli (URL.6)

Bölümde, bireyin dijital gözetim altındaki bir toplumda, onaylanma ihtiyacıyla kimliğini nasıl yitirdiğini ve aidiyetin yerini performansın aldığı bir düzenin yarattığı yabancılaşmayı çarpıcı biçimde göstermektedir. *Nosedive*, teknolojinin toplumsal statüyü biçimlendiren bir araç hâline geldiği distopik sistemlerde, bireyin özgürlüğü ve kimliğinin nasıl ölçülebilir değerlere indirgenebileceğini eleştirel bir bakışla ortaya koyar.

Black Mirror dizisinin ‘Nosedive’ bölümünde, bireylerin toplumsal kabul görme arzusu, dijital sistemler aracılığıyla ölçülür hâle gelmiştir. Bu yapay denetim mekanizması içinde, konut artık bireyin özel alanı olmaktan çıkar; sosyal statünün ve onaylanma arzusunun sergilendiği bir sahneye dönüşür. Böylece ev, geçmişte güvenli bir sığınak olarak tanımlanan anlamını yitirir ve bireyi sürekli gözetim altında tutan, onu toplumsal normlara uyum sağlamaya zorlayan bir alana evrilir. Bu durum, distopik anlatılarda sıklıkla görülen biçimde, mekânın bireysel kimliği koruyan değil, aksine biçimlendiren bir araca dönüştüğünü gösterir. Dolayısıyla, konutun belleği ve işlevi, bireyin psikolojik, kültürel ve toplumsal dönüşümüyle birlikte yeniden tanımlanır. Bu dönüşüm yalnızca mekânsal bir değişim değil, aynı zamanda etik ve duygusal bir kırılmayı da temsil eder.

Bu bölümde sosyal puan sistemine göre şekillenen bir toplum anlatılır. Karakterlerin yaşadığı konutlar ve erişebilecekleri yaşam alanları, sosyal puanlarına bağlıdır. Ana karakter Lacie, puanı yüksek olduğunda prestijli bir konuta taşınma hakkı kazanır. Bu sistemde konutlar, yalnızca bir barınma biçimi değil; toplumsal statünün, kimliğin ve kabul görmenin mekânsal tezahürüdür. Mekânın estetik niteliği, bireyin sistem içindeki değerine göre belirlenir. Konut, burada bireyin hem arzu nesnesine dönüşür hem de onun sistem içindeki konumunu dikte eden bir araç olur. Bu yapı, mimarinin ideolojik işlevini ve mekânın toplumsal ayırıştırma gücünü açıkça ortaya koyar.

Bölüm, günümüz teknolojilerinin bireyler üzerindeki toplumsal etkilerini ve gelecekteki olası yansımalarını anlamlandırmamız açısından önemli çıkarımlar sunmaktadır. Bu anlatıda bireyler, sosyal kabul görme arzusu ve dışlanma korkusu nedeniyle sistemin dayattığı normlara uyum sağlamak zorunda kalmaktadır. Toplumsal beğenin, dijital ölçütler aracılığıyla belirlenmesi bireyleri sürekli bir onay arayışına sürükler. Başkarakter, yüksek puanlı arkadaşının takdirini kazanarak notunu 4.5 seviyesine yükseltmeyi ve böylece sahip olmak istediği lüks konuta erişebilmeyi amaçlar. Bu durum, bireyin toplumsal statü kazanımını, maddi hedefler ve dijital onay mekanizmaları üzerinden gerçekleştirmeye çalıştığı sistemin eleştirisini ortaya koymaktadır.

Bireyler, yalnız kalma korkusunun da etkisiyle, toplum tarafından dayatılan popüler normlara uyum sağlamak ve dijital dünyanın geçerli değerlerini benimsemek zorunda kalmaktadır. Yüksek puanlı bireylerle etkileşim kurarak sosyal statüsünü yükseltmek isteyen karakter, sahip olmak istediği lüks konuta erişebilmek için tüm çabasını bu sistemin gerekleri doğrultusunda harcamaktadır.

Bu bağlamda, Naomi karakteri yüksek sosyal puanı ve popüler kimliğiyle iktidarın temsili olarak konumlanırken, Lacie ise bu düzenin hiyerarşisinde yükselme arzusuyla, kendi kimliğini sistemin beklentilerine uyarlamaya çalışmaktadır. Böylece bireyin varoluşu, toplumsal kabulün koşullarına göre yeniden şekillenmektedir.

“Nosedive” bölümündeki pastel renkli evler: “Nezaket ve estetikle paketlenmiş bir sosyal kontrol mitini” taşır.

1. **Gösterge:** Lacie’nin yaşamını sürdüğü ilk konut mekânı

- **Düz Anlam:** Lacie’nin ilk evi, sade, orta sınıfa ait, düzenli ama mütevazı bir apartman dairesidir. Pastel tonlarda duvarlar, sınırlı eşyalar, kompakt bir mutfak ve

ekran ara yüzüyle donatılmış basit bir yaşam alanı bulunur. Mekân, steril bir konforu amaçlar; işlevseldir fakat sınırlı büyüklüktedir.

- **Yan Anlam:** Bu ev, bireyin toplumsal olarak tanımlanmış konumunu temsil eder. Düzenli ve temiz oluşu, karakterin sistemle uyumlu ama yükselmeye arzulayan kimliğini simgeler. Minimal estetik, başarıya yakınlık hissi verir; fakat aynı zamanda eksiklik ve bastırılmış statü arzusu taşır. Lacie'nin bu evdeki varlığı, onun toplumsal hiyerarşideki yerini kabullenmiş ama daha yükseğe ulaşmak isteyen birey kimliğini görünür kılar. Kısacası, bu ev normalliğin ve uyumun mekânıdır; sistemin kabul edilebilir sınırları içinde kalmış bir yaşamın göstergesidir.

2. Gösterge: Lacie'nin taşınmak istediği lüks konut yapısı

- **Düz Anlam:** Yeni ev, geniş pencerelere, açık planlı bir düzene, açık renk paletine ve modern mobilyalara sahiptir. Deniz manzaralıdır, doğal ışıqla aydınlanır, minimalist ama lüks unsurlarla tasarlanmıştır. Mekân ferah, sessiz ve düzenlidir; çevresi yüksek puanlı komşulardan oluşan bir yerleşim bölgesidir.
- **Yan Anlam:** Bu ev, toplumsal onay ve dijital statü arzusunun mekânsal tezahürüdür. Görünürde özgürlük ve mutluluk sembolü olsa da, aslında toplumsal performansın vitrinidir. Her yüzey, bireyin beğenilme isteğine hizmet eder; mekân kimlik değil, imaj üretir. Bu lüks yapı, sistemin vaat ettiği ütopya mitini somutlaştırır: yüksek puan, daha iyi yaşam anlamına gelir. Ancak bu söylem, bireyi sürekli kendini sergilemeye ve başkalarının ölçütleriyle var olmaya zorlar. Dolayısıyla ev, özgürlük değil, **sosyal** onay mekanizmasının mekânsal formudur.

Lacie'nin ilk ve ikinci evi arasındaki fark, yüzeyde mimari ölçek ve malzeme kalitesi gibi fiziksel niteliklerle belirgindir; ancak göstergeler düzeyinde bu fark, toplumsal aidiyetin biçim değiştirmiş bir tezahürüdür. Bu bağlamda, ilk ev düzen ve uyum değerlerini taşır; bireyin görünmezliğinin ve sistem içinde var olmanın mekânıdır. İkinci ev, mükemmellik ve statü kodlarını temsil eder, bireyin görünür olma zorunluluğunun ve sistem tarafından onaylanmanın mekânıdır. Birincide *yaşamak*, ikincide *görünmek* esastır.

Barthes'ın anlam düzeyinde bu iki mekân, modern bireyin özgürleşme mitinin iki yüzünü açığa çıkarır: maddi yükseliş ve öznel çöküş.

Lacienin ilk evi	KONUT (MEKÂN OLARAK GÖSTEREN)
Düz anlam	Orta sınıf apartman daireleri, pastel tonlarda dekore edilmiş, modern, düzenli ve steril yaşam alanlarıdır. Küçük, düzenli, pastel tonlu ve işlevsel alanlardır. Ana karakter Lacie'nin evi, orta sınıf bir bireyin sosyal medya puan sistemine göre belirlenmiş yaşam standartlarını yansıtır. Düz anlamda konut, barınma, konfor ve kişisel düzenin sürdürüldüğü çağdaş bir yaşam alanıdır. Teknolojik fakat mütevazı donanımlara sahiptir.
Yan anlam	Bu konutlar, sosyal onay ve dijital beğeni ekonomisine göre şekillenmiş bir kimliğin mekânsal tezahürüdür. Renk paletinin yumuşaklığı, mobilyaların simetrik düzeni ve steril atmosfer, bireyin toplumca beğenilme arzusu uğruna inşa ettiği sahte mükemmellik imgesini temsil eder. Mekân burada toplumsal uyum, bastırılmış statü arzusu ve bireyin yükselme isteğiyle sınırlandırılmış bir kimlik temsil eder. Barthes'ın mit kavramı açısından, bu konut mutluluğun estetik düzenle sağlanması mitini taşır. Ev artık yaşanılan değil, sahnelenen bir mekân hâline gelir. Eco'nun gösterge anlayışında bu konut, kültürel kodlarla örülü bir iletişim aracıdır: birey, yaşam alanı aracılığıyla sosyal konumunu gösterir. <i>Nosedive</i> 'de konut, bireyin beğeni puanına göre değer kazanan yapay mutluluk evreninin en görünür göstergesidir — dıştan kusursuz, içeriden kırılğan bir yaşamın mekânı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Lacie'nin taşınmak istediği konut yapısı	KONUT (MEKÂN OLARAK GÖSTEREN)
Düz anlam	Yeni ev, geniş, açık planlı, aydınlık ve manzaralı, modern mobilyalara sahiptir. Deniz manzaralıdır, doğal ışıkla aydınlanır, lüks, minimalist ama statü odaklı tasarlanmıştır. Sosyal medyada idealize edilmiş yaşam alanı olarak düzenlenmiştir.
Yan anlam	Bu konut yapısı, toplumsal onay ve dijital statü arzusunun mekânsal tezahürüdür. Her yüzey, bireyin beğenilme isteğine hizmet eder; mekân kimlik değil, imaj üretir. Bu lüks yapı, sistemin vaat ettiği ütopya mitini somutlaştırır: yüksek puan, daha iyi yaşam anlamına gelir. Ancak bu söylem, bireyi sürekli kendini sergilemeye ve başkalarının ölçütleriyle var olmaya zorlar. Dolayısıyla ev, özgürlük değil, sosyal onay mekanizmasının mekânsal formudur. Öznenin kimliğinin yerini dijital performansın almaş ön plandadır.

Tablo 5.3. Nosedive bölümünün düz anlam ve yan anlam kavramları üzerinden incelenmesi

5.4. 4. Sezon 2. Bölüm: Playtest

Bölüm, Cooper adlı bir Amerikalının seyahat için Londra'ya giderek, bir oyun şirketi için test oyuncusu olarak çalışmasını konu alır. Cooper, SaitoGemu adlı şirketin geliştirdiği artırılmış gerçeklik teknolojisini denemek için gönüllü olur. İlk olarak basit bir Whac-A-Mole oyunu oynar ve teknolojinin etkileyiciliğinden büyülenir. Daha sonra, korku temalı bir oyun test etmeyi kabul eder. Bu oyun, Cooper'ın zihnine bağlanarak onun en büyük korkularını simüle etmektedir. Bir malikânede tek başına kalan Cooper, önce küçük korkutucu unsurlarla karşılaşır, ancak deney ilerledikçe korkuları giderek daha gerçekçi ve tehditkâr hale gelir. Sonunda, gerçeklik algısı tamamen bozulur ve oyun ile gerçek dünya arasındaki sınır kaybolur. Bölüm, artırılmış gerçeklik ve bilinç manipülasyonu konularını ele alarak teknolojinin insan psikolojisi üzerindeki etkilerini sorgular.



Şekil 5.6. Cooper'ın zihninde oynadığı oyun evinin karamsar iç tasarımı (URL.7)

Ana karakter, oyunun beta sürümünü denemesi için, zihninde yaşadığı korkuların karşılığı olarak tasvir edilen eski ve terkedilmiş bir konut yapısına götürülmektedir. Eski eşyalar ile döşenmiş, eski ve tarihi, oldukça karanlık bu ev, özel olarak oyun için kurgulanmıştır ve oyuna göre karakterin bu evde tek başına bulunması gerekmektedir. Burada, konut yapısının eski ve terk edilmiş olmasının etkisi ile korku teması işlenmiştir.

1. Gösterge: Cooper'ın zihninde oynadığı demo oyun evi

- **Düz Anlam:** Ev, eski, sessiz ve loş bir yapıdır. Mobilyalar klasik tarzda; duvarlarda solmuş renkler, çatlamış yüzeyler, gıcırdayan zeminler bulunur. Mekân, geçmiş bir döneme aittir ve neredeyse terk edilmiş hissi verir. Pencereleden giren ışık sınırlıdır; koridorlar dar, odalar karanlıktır. Ses yankılanır, boşluk hissi belirgindir. Evdeki eşyalar sıradan görünür, fakat sahne ilerledikçe bu sıradanlık tehditkâr bir atmosfere dönüşür.

- **Yan Anlam:** Bu ev, bireyin bilinçaltının mekânsal temsilidir. Fiziksel gerçekliği bir laboratuvar tarafından simüle edilen ev, aslında karakterin zihninde yeniden kurulan travmatik geçmişin mimarisidir. Loş ışık, dar koridor ve eski eşyalar, belleğin bozulmuş imgelerini yansıtır. Ev, görünüşte tanıdık ama özünde yabancı bir ortamdır; bu da tekinsizlik kavramının mekânsal karşılığıdır. Tanıdık olan artık tehdittir. Barthes'ın düzeyinde bu ev, güvenlik ve aidiyet mitini bozuma uğratar: mekân, güven değil, zihinsel çöküşün sembolüdür. Zihnin korkuları, duvarların dokusuna, ışığın rengine, sesin yankısına dönüşür. Dolayısıyla bu ev, modern teknolojinin bilinçle oynadığı deneysel süreçte, gerçek ile simülasyonun iç içe geçtiği bir göstergeye dönüşür.

Cooper'ın zihninde oynadığı demo oyun evi	KONUT (MEKÂN OLARAK GÖSTEREN)
Düz anlam	Bölümdeki temel konut göstergesi, test edilen sanal gerçeklik oyununun geçtiği Viktoryen tarzda büyük bir konut yapısıdır. Bu yapı, eski, çok katlı, gotik detaylara sahip bir malikânedir; yapının klasik mobilyaları, dar koridorları ve soluk duvarları bulunmaktadır. Fiziksel olarak oyun şirketinin deney mekânı, yani karakterin test sürecini yaşadığı oyun evidir. Düz anlamda bir mimari mekân ve barınma işlevi olmayan bir sahne alanıdır.
Yan anlam	Bu konut, bilincin korkularıyla yüzleştiği zihinsel bir labirent olarak işlev görür. Düz anlamda fiziksel bir ev gibi algılansa da, yan anlamda tamamen sanal bir gerçeklik kurgusudur; yani ev artık zihinsel bir simülasyonun mekânıdır. Barthes'ın mit düzleminde, evin güvenli alan mitinin yerini korkunun doğduğu alan alır. Oyun mekânı, bilinçaltının korkularını somutlaştırarak bireyin zihnini kuşatır. Eco'ya göre bu ev, anlam üretiminin bozulduğu bir açık metin niteliği taşır: izleyici mekânın gerçekliğinden emin olamaz. Böylece konut, bir anlam üretim aracı değil, gerçeklik ile temsil arasındaki sınırın çözüldüğü göstergesel bir boşluk hâline gelir. Düz anlamda malikâne, yan anlamda insanın kendi zihninde kurduğu korku evi, yani teknolojik bilinçaltının mimarisidir.

Tablo 5.4. Playtest bölümünün düz anlam ve yan anlam kavramları üzerinden incelenmesi

5.5. 4. Sezon 2. Bölüm: Arkangel

Bölüm, Marie adlı bir annenin, kızı Sara'yı korumak amacıyla Arkangel adlı bir çocuk izleme teknolojisini kullanmasını konu alır. Bu teknoloji, çocuğun konumunu takip etmenin yanı sıra, onun gördüğü ve duyduğu her şeyi ebeveynin izlemesine olanak tanır. Ayrıca, çocuğun

stres yaşadığı durumları sansürleyerek ona zarar verebilecek içerikleri bulanıklaştırır. Başlangıçta Marie, bu teknolojinin Sara'yı güvende tutacağına inanır. Ancak yıllar geçtikçe, Sara'nın dünyayı tam anlamıyla deneyimleyememesi, onun sosyal ve duygusal gelişimini olumsuz etkiler. Sansür nedeniyle Sara, kan gibi temel kavramları bile anlayamaz ve kendisine zarar vermeye başlar. Marie, teknolojiyi devre dışı bırakmaya karar verir, ancak ilerleyen yıllarda gizlice onu tekrar kullanarak Sara'nın hayatını kontrol etmeye devam eder. Sara, annesinin kendisini izlediğini fark ettiğinde büyük bir öfkeye kapılır ve Marie'ye fiziksel olarak saldırır. Bölüm, ebeveynlerin aşırı korumacı tutumlarının çocuklar üzerindeki etkisini ve teknolojinin insan ilişkilerini tasvir etmektedir.



Şekil 5.7. Marie karakterinin kızının odasını Arkangel üzerinden kontrol etmesi (URL.8)

Bu bölümde, çocuğunu kaybetme korkusuyla hareket eden bir annenin, kızına yerleştirdiği bir implant sayesinde her an her şeyi izleyebilmesi konu edilir. Ev burada hem güvenli bir aile ortamı olarak hem de gizliliğin tamamen ihlal edildiği bir denetim mekânı olarak kurgulanır. Çocuğun odası, kişisel bir sığınak olmaktan çıkarak annenin gözetim alanına dönüşür. Konutun mahremiyet sağlayan işlevi bozulur; mekân, sınırların silindiği, ebeveyn denetiminin dijitalleştiği bir sistem aracına dönüşür.

1. Gösterge: Ailenin yaşadığı konut mekânı

- **Düz Anlam:** Ev, banliyöde konumlanmış, düzenli, orta sınıfa ait bir aile evidir. Geniş salon, açık mutfak, çocuk odası ve ebeveyn odasıyla klasik bir aile planına

sahiptir. Renk paleti açık tonlardadır; duvarlarda aile fotoğrafları, çocukluk objeleri ve sıcak ışıklandırma yer alır. Teknolojik cihazlar görünürde minimaldir, ancak evin içinde gizlenmiş bir gözetim sistemi (Arkangel cihazı) bulunmaktadır. Mekân hem güvenli hem steril bir düzen hissi verir.

- **Yan Anlam:** Bu ev, annelik, güvenlik ve mahremiyet kavramlarının birbirine karıştığı bir tahakküm alanıdır. Dışarıdan bakıldığında sevgi ve koruma dolu bir aile mekânı gibi görünür, fakat içerideki dijital sistem, bu korumayı sürekli denetim biçimine dönüştürür. Barthes'ın düzeyinde evin sıcak atmosferi, annelik ve yuva mitleriyle yüklüdür; ancak bu mit, teknoloji aracılığıyla otoriter bir yapıya evrilmiştir. Ev artık sıcak bir yuva kavramından uzaklaşmış, görünmez disiplinin mekânıdır. Her köşe, annenin bakışının uzandığı bir gözetim noktası haline gelir. Çocuğun özel alanı, ekran üzerinden sürekli izlenir; bu da özgürlük ile koruma arasındaki sınırın yok oluşunu simgeler. Bu anlamda ev, aile güvenliği söyleminin altına gizlenmiş bireysel özerklik kaybının göstergesidir. Konfor ve sevgi görüntüsü altında, bireyin büyüme, hata yapma ve gizlenme hakkı ortadan kalkmıştır.

Ailenin evi	KONUT (MEKÂN OLARAK GÖSTEREN)
Düz anlam	Bölümdeki konut, bekâr bir annenin kızıyla birlikte yaşadığı banliyö evini temsil eder. Sıradan, sıcak, orta sınıf bir Amerikan evidir. İç mekân düzeni çocuğun güvenliği ve konforu düşünülerek düzenlenmiştir. Düz anlamda konut, ebeveynlik sorumluluğunun ve aile bağlarının kurulduğu barınma alanıdır.
Yan anlam	Bu ev, mahremiyetin ve özerkliğin kaybını simgeleyen bir denetim mekânına dönüşür. Annenin kızını “Arkangel” sistemiyle izlemeye başlamasıyla birlikte, ev artık güvenli bir sığınak değil, sürekli gözlemin sürdüğü dijital bir hapishanedir. Barthes'ın mit düzleminde, evin annelik ve koruma mitiyle kurduğu bağ yıkılır: koruma içgüdüğü yerini denetim takıntısına bırakır. Evin duvarları, sevginin değil kontrolün sınırlarını belirler. Düz anlamda ev sıcaklığı sunarken, yan anlamda bireyin büyüme, özgürleşme ve hata yapma hakkının ortadan kalktığı bir mikro iktidar alanına dönüşür. Bireysel özerklik, görünmez gözetimle bastırılır. “Güvenli yuva” imgesi altında özgürlük kaybı yaşanır.

Tablo 5.5. Arkangel bölümünün düz anlam ve yan anlam kavramları üzerinden incelenmesi

5.6. 4. Sezon 4. Bölüm: Hang The DJ

Bölüm, Frank ve Amy adlı iki karakterin, romantik ilişkileri belirli sürelerle düzenleyen bir algoritma tarafından eşleştirildiği bir dünyada geçmektedir. "Coach" adlı cihaz, kullanıcıları belirli süreler boyunca partnerleriyle bir araya getirir ve sonunda en uygun eşleşmeyi belirler. Frank ve Amy, ilk olarak 12 saatlik bir ilişki için eşleştirilir ve birbirlerinden hoşlanmalarına rağmen ayrılmak zorunda kalırlar. Daha sonra farklı kişilerle uzun süreli ilişkiler yaşarlar, ancak bu deneyimler onları tatmin etmez. Bir süre sonra tekrar eşleştirildiklerinde, ilişki süresini kontrol etmemeye karar verirler, ancak Frank gizlice süreyi kontrol eder ve bu durum ilişkilerini etkiler. Sonunda sistemin mantığını sorgulamaya başlarlar ve ona karşı gelerek kaçmaya çalışırlar. Gerçek ortaya çıktığında, yaşadıkları deneyimin aslında bir simülasyon olduğu anlaşılır; sistem, onların uyumunu test etmek için binlerce farklı senaryoda eşleşmelerini simüle etmiştir. Gerçek dünyada, uygulama onların %99.8 uyumlu olduğunu belirler ve birbirleriyle eşleşmelerini sağlar.



Şekil 5.8. Yapay zeka desteği ile çiftlere tanımlanan evin dış görüntüsü (URL.9)

Bu bölümde karakterler, yüksek teknolojiye sahip bir flört sistemi tarafından kontrol edilen, sınırlı ve izole edilmiş yaşam alanlarında kalırlar. Mekânlar görece konforlu ve estetik olsa da bireyler bu konutlarda yalnızca sistemin izin verdiği sürece kalabilmektedir. Konutlar, duygusal bağların denetlendiği, ilişkilerin yapay olarak yönlendirildiği ve bireyin özgür iradesinin sınırlandırıldığı kapalı ortamlardır. Bu yapı içinde konut, hem bir “bekleme odası” hem de bireyin aşk, aidiyet ve karar mekanizmalarının sistem tarafından şekillendirildiği bir deneysel alan işlevi görür. Karakterlerin ilişki yaşadıkları her birliktelik ile, sistemin çifte atadığı ev birbiri ile aynıdır; sadece üzerindeki numaralar değişir.

1. Gösterge: Frank ve Amy'nin 12 saatlik yaşam alanı

- **Düz Anlam:** Ev, sade, simetrik ve modern biçimde tasarlanmıştır. Duvarlar açık tonlardadır; mobilyalar işlevsel, minimalist ve nötr renklerde seçilmiştir. Mekân kusursuz düzenli, temiz ve steril bir görünüme sahiptir. Pencereleden dışarıya kısıtlı bir manzara görülür; ev, sistemin atadığı partner süresine uygun biçimde geçici konfor sunar. Yatak, mutfak ve oturma alanı gibi işlevler eksiksizdir, ancak hiçbir kişisel dokunuş ya da karakteristik detay yoktur.
- **Yan Anlam:** Bu ev, sistem tarafından tasarlanmış geçici bir duygusal deney alanıdır. Yüzeydeki sıcaklık ve konfor, ideal ilişki mekânı mitini yansıtır; ancak bu ideal, bireyin duygusal özerkliğini ortadan kaldıran kontrollü bir simülasyondur; duygular programlanmış, deneyimler önceden belirlenmiştir. Mekânın geçiciliği, 12 saatlik bir sevginin denenebilir, ölçülebilir, tüketilebilir bir olguya dönüştüğünü simgeler. Bu bağlamda ev, duyguların algoritmik sisteme indirgenmesini temsil eder. Konfor ve düzen, gerçek yakınlığın yerini alır; aşk, mekânsal konforla sınırlandırılmış bir deneyim haline gelir.

2. Gösterge: Frank ve Amy'nin uzun bir ilişki sürdüğü yaşam alanı

- **Düz Anlam:** İkinci ev, ilkinde göre daha büyük, sıcak tonlarda dekore edilmiş ve ev hissi veren bir konuttur. Pencereleden doğal ışık girer, yumuşak dokulu koltuklar, ahşap mobilyalar ve pastel renkli tekstiller bulunur. Mekân, birlikte yaşama fikrine uygun biçimde düzenlenmiştir: iki kişilik yatak, ortak alan, yemek masası gibi detaylar vardır. Evin çevresi daha açık ve huzurlu bir atmosfer sunar. Görünürde doğal, sade ve yaşanabilir bir alandır.
- **Yan Anlam:** Bu ev, aşkın olgunlaşması görüntüsü altında, sistemin duygusal - deneyleri derinleştirme stratejisini temsil eder. Görünürde sıcak, samimi ve özgür bir ilişki alanı sunar; fakat bu özgürlük, hâlâ sistemin belirlediği süre, senaryo ve sınırlar içindedir. İlk evdeki steril düzen yerini “yaşanmışlık” estetiğine bırakır; fakat bu yaşanmışlık tasarlanmış samimiyettir. Ev, bireylerin duygusal bağ kurma ihtiyacını sistemin onay mekanizmasıyla yönlendirdiği sahte aidiyet alanıdır. Frank ve Amy'nin iki evi, duygusal deneyimin iki aşamasını temsil eder:

İlk ev, duygusal başlangıcın steril testidir; ikinci ev, duygusal bağın kontrollü derinleşmesi olarak tanımlanabilir. Fiziksel açıdan, birinci konut soğuk ve geçicidir; ikincisi sıcak ve

kalıcı görünür. Anlamsal açıdan, birincisi denetimin açık biçimini, ikincisi denetimin içselleştirilmiş biçimini temsil eder. Ancak her iki mekânda da özgürlük yoktur; yalnızca farklı biçimlerdeki sistem kontrolü vardır: biri açıkça soğuk, diğeri estetik biçimde sıcak.

Frank ve Amy'nin 12 saatlik yaşam alanı	KONUT (MEKÂN OLARAK GÖSTEREN)
Düz anlam	Dizideki konutlar, çiftlerin sistem tarafından atandıkları süreli birlikteliklerde yaşadıkları geçici barınma alanlarıdır. Minimal, steril, doğadan yalıtılmış bu yapılar, modern yaşamın konforuna ve düzenine uygundur. Konut, işlevsel olarak mahremiyet ve barınma sağlamaktadır. Bu konutlar, sistem tarafından tamamen denetlenen bir deneyim alanıdır. Her bireyin ilişkisel deneyimi algoritma tarafından belirlenirken, konutun iç düzeni de duyguların ve davranışların sınırlandığı yapay bir “deneysel laboratuvar” işlevi görür.
Yan anlam	Bu bağlamda konut, özgür iradenin ve doğal duygulanımın bastırıldığı bir simülasyon ortamının göstergesidir. Barthes’a göre konut, “mahremiyet miti”nin altını oyan bir göstergedir; dışarıdan güvenli görünen mekân, içeride sistemin duygusal manipülasyonunu taşır.

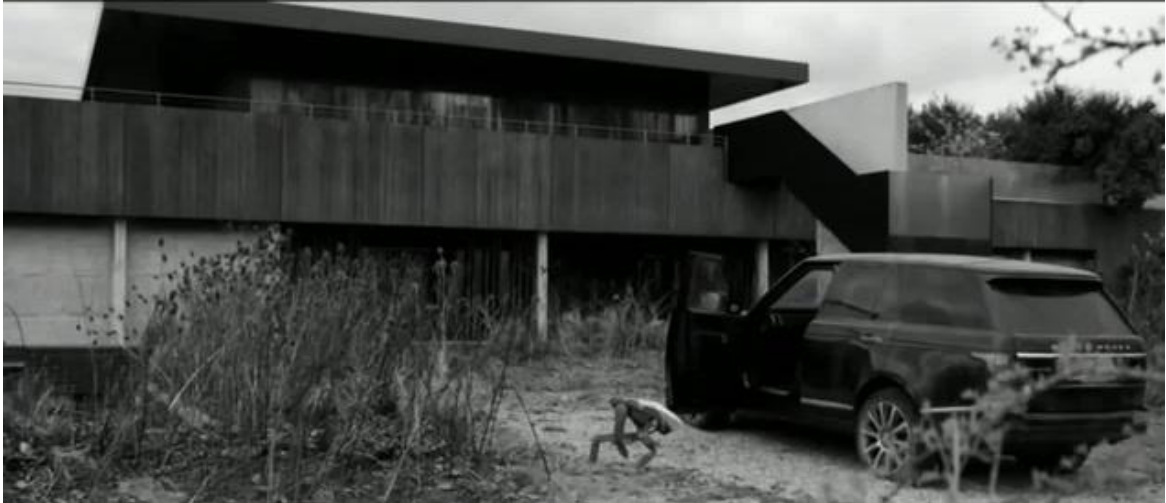
Frank ve Amy'nin uzun süreli yaşam alanı	KONUT (MEKÂN OLARAK GÖSTEREN)
Düz anlam	İkinci yapı, ilkinde göre daha büyük, sıcak tonlarda dekore edilmiş ve ev hissi veren bir konuttur. Mekân, birlikte yaşama fikrine uygun biçimde düzenlenmiştir: iki kişilik yatak, ortak alan, yemek masası gibi detaylar vardır. Evin çevresi daha açık ve huzurlu bir atmosfer sunar. Görünürde doğal, sade ve yaşanabilir bir alandır.
Yan anlam	Bu ev, aşkın olgunlaşması görüntüsü altında, sistemin duygusal - deneyleri derinleştirme stratejisini temsil eder. Görünürde sıcak, samimi ve özgür bir ilişki alanı sunar; fakat bu özgürlük, hâlâ sistemin belirlediği süre, senaryo ve sınırlar içindedir. Ev, bireylerin duygusal bağ kurma ihtiyacını sistemin onay mekanizmasıyla yönlendirdiği sahte aidiyet alanıdır. Bu nedenle mekân, özgürlük yanılsamasını en ikna edici biçimde sunan ama aynı anda en güçlü biçimde denetleyen uzamdır.

Tablo 5.6. Hang The DJ bölümünün düz anlam ve yan anlam üzerinden incelenmesi

5.7. 4. Sezon 5. Bölüm: Metalhead

Bölüm, insan toplumunun çöküşünden sonra hayatta kalmaya çalışan Bella adlı bir kadının hikâyesini anlatır. Bella, Anthony ve Clarke ile birlikte terk edilmiş bir depoya girerek hasta

bir çocuğa yardım etmek için bir kutu almak isterler. Ancak kutunun arkasında, dört ayaklı bir robot muhafız olan "köpek" bulunmaktadır. Köpek, Bella ve Anthony'yi takip cihazları içeren şarapnellerle vurur ve Anthony'yi öldürür. Bella, kutuyu almadan kaçmak zorunda kalır. Kaçış sırasında Clarke da köpek tarafından öldürülür. Bella, arabasını uçurumdan aşağı sürerek köpeği geçici olarak durdurur. Daha sonra, bacağına saplanan takip cihazını çıkarmak için pense kullanır ve bir şişeye koyarak suya bırakır. Köpek, kendi zarar görmüş uzvunu keserek takibi sürdürür. Bella, bir ağaca tırmanarak köpeğin ona ulaşmasını engeller. Gece boyunca köpeğin enerjisini tüketmek için ona sürekli küçük nesneler fırlatır. Sonunda Bella, terk edilmiş bir binaya sığınır ve içeride bir tüfek bulur. Ancak köpek binaya girmeyi başarır. Bella, köpeğin sensörlerini boya ile kapatarak kaçmaya çalışır. Bölüm, Bella'nın kaçışının başarısız olduğunu ve köpeklerin hâlâ aktif olduğunu göstererek sona erer.



Şekil 5.9. Dijital köpekler ve karakterin saklandığı konut görseli (URL.10)

Bu bölüm, teknolojik çöküş sonrası kıyametvari bir dünyada geçer. Ana karakter Bella, terk edilmiş bir depo binasında ve daha sonra harabe hâline gelmiş konutlarda saklanmaya çalışır. Bölümde konut, artık barınak ya da güvenlik sağlamaz; tersine, hayatta kalmaya çalışan bireyin geçici olarak sığındığı, tehditin içeri her an sızabileceği bir boşluğa dönüşmüştür. İç mekânlar işlevsizleşmiş, ev dediğimiz kavram parçalanmış ve mekânsal aidiyet ortadan kalkmıştır. Burada konut, yalnızca yokluğuyla değil, işlevini yitirmiş bir mekân olarak distopyayı pekiştirir.

1. Gösterge: Bella ve arkadaşlarının saklandığı sığınak ev

- **Düz Anlam:** Sığınak, küçük, karanlık, beton duvarlı bir yapıdır. Penceresizdir; içeride yalnızca temel barınma unsurları vardır: mobilya enkazları, metal kapı ve bir fener. Duvar yüzeyleri soğuk ve çıplaktır, dış dünya ile tüm bağlantı kesilmiştir. Mekân, güvenlik sağlamak amacıyla inşa edilmiş gibi görünür, ancak dışarıdaki mekanik köpeklerden tam koruma sağlayamaz. Yalnızlık, sessizlik ve karanlık hâkimdir.
- **Yan Anlam:** Bu sığınak, insanın hayatta kalma içgüdüsünün mekânsal yansımasıdır; ancak aynı zamanda insanlık sonrası çağın yuvasızlık halinin göstergesidir. Barthes'ın düzeyinde, ev, güvenli sığınaktır miti tamamen tersyüz edilmiştir. Burada ev, artık güvenli değil; geçici, kırılabilir ve umutsuz bir barındır. Beton duvarlar, soğuk renkler ve işlevselliğin yoksunluğu, insanın duygusal ve toplumsal köklerinden kopuşunu simgeler. Ev, teknolojik şiddetin hüküm sürdüğü distopik dünyada, bireyin hem fiziksel hem psikolojik olarak kuşatılmışlığını gösterir. Sığınak, yaşamı sürdürme çabasıyla ölümü erteleme arasında duran bir eşiktir. Bu bağlamda sığınak, modern dünyanın güvenlik mitinin çöküşünü, evin artık koruma değil, kapanma anlamına geldiği yeni bir dönemi simgeler.

Sığınak ev	KONUT (MEKÂN OLARAK GÖSTEREN)
Düz anlam	Bölüm boyunca karakter, terk edilmiş evlere ve depolara sığınmaya çalışır. Sığınaklar, küçük, karanlık, beton duvarlı bir yapıdır. Penceresizdir; içeride yalnızca temel barınma unsurları vardır Bu yapılar, kıyamet sonrası bir dünyada korunma ve barınma işlevi gören fiziksel mekânlardır. Konut, burada hayatta kalmak için geçici bir sığınak anlamındadır. Mekanda izolasyon ve sessizlik hâkimdir.
Yan anlam	Bu konutlar, insanlığın artık koruma işlevini yitirmiş mekânlarının simgesidir. Barthes'ın yan anlam düzleminde, konutun yıkılmış hali medeniyetin çöküşü mitini temsil eder: teknoloji ilerledikçe insanın barınma hakkı bile elinden alınmıştır. Eco açısından ise bu mekân, insanın doğayla ve teknolojiyle iletişiminin tamamen kopuşunu gösteren boş bir göstergedir: anlam üretmeyen, sadece varlığını sürdürme içgüdüsünün mekânıdır. Dolayısıyla konut, düz anlamda sığınak olsa da, yan anlamda insanlığın güvenli alanının yok oluşunu temsil eder.

Tablo.5.7.: Metalhead bölümünün düz anlam ve yan anlam üzerinden incelenmesi

5.8. 5. Sezon 2. Bölüm: Smithereens

Chris Gillhaney, bir taksi şoförüdür ve uzun zamandır bir teknoloji şirketi olan Smithereen'e karşı takıntılıdır. Her gün şirketin genel merkezi yakınlarında müşteri bekleyerek bir fırsat kollamaktadır. Sonunda, şirketin genç bir çalışanı olan Jaden'ı kaçıırır ve rehine olarak kullanarak doğrudan Smithereen'in CEO'su Billy Bauer ile konuşmayı talep eder. Chris'in amacının ne olduğu başta belli değildir, ancak hikâye ilerledikçe onun geçmişte büyük bir trajedi yaşadığı ortaya çıkar. Bölüm boyunca, sosyal medyanın insan psikolojisine etkileri, büyük teknoloji şirketlerinin bireyler üzerindeki kontrolü ve mahremiyet ihlalleri gibi konular işlenir. Sonunda Chris'in motivasyonunun aslında bir intikam değil, bir iç hesaplaşma olduğu anlaşılır. Final sahnesi, olayların nasıl sonuçlandığını tam olarak göstermez, bu da izleyiciyi düşündürmeye ve yorum yapmaya teşvik eder.



Şekil 5.10. Billy Bauer'ın inziva evi (URL.11)

Black Mirror dizisinin “Smithereens” bölümünde, Smithereens şirketinin CEO'su Billy Bauer karakterinin yaşadığı konut, mekânsal kurgusu ve bağlamsal yerleşimi itibarıyla önemli bir anlatı unsuru olarak öne çıkar. Bu yapı, modernist cam ev tipolojisini çağrıştıran biçimiyle, doğanın ortasında konumlanmış bir inziva mekânı olarak tasvir edilir. Kanyon benzeri bir vadinin üzerine yerleştirilmiş olan yapı, hem fiziksel hem de kavramsal anlamda çevresinden ayrılmış bir izolasyon alanı oluşturur.

Yapının mekânsal organizasyonu da bu temayı destekler niteliktedir. İç mekânda minimum mobilya, nötr renkler ve kesintisiz cam yüzeyler tercih edilmiştir. Bu sadeleşme, Bauhaus estetiğinin “az çoktur” anlayışına referans verirken, aynı zamanda bireyin teknolojik bolluk içinde ruhsal bir yoksunluk yaşadığını imler. Mekânın sessizliği, dış dünyayla olan tüm iletişim kanallarının kopuşunu, karakterin ise dijital dünyanın merkezindeyken bile mutlak bir yalnızlık deneyimlediğini simgeler.

Göstergebilimsel açıdan bakıldığında, Billy Bauer’ın evi bir ‘gösterge’dir:

Gösterge: Billy Bauer’ın inziva evi

Düz anlam: Geniş cam cephelere sahip, modern mimari bir konuttur. Doğa içinde, sade ve izole bir yaşam alanıdır. Geniş cam cepheleri, yatay düzlemleri ve minimal biçim diliyle dikkat çeker. Beton, çelik ve cam gibi çağdaş malzemeler kullanılmıştır. İç mekân sade, düzenli ve sessizdir; doğrudan manzaraya açılan oturma alanı, basit bir yatak, açık renkli yüzeyler ve yüksek tavan bulunur. Teknolojik donanımlar görünürde minimaldir, ancak mekânın işleyişi dijital sistemlerle desteklenir. Mekân, fiziksel olarak inziva amacıyla kullanılır. Ev, doğayla iç içe, şehirden uzak bir bölgede konumlanmıştır.

Yan anlam: Evin cam yüzeyleri, şeffaflık ve açıklık kavramlarını simgelemekle birlikte, bireyin sürekli görünür olma hâlini de temsil eder. Bu bağlamda şeffaflık, özgürlük değil gözetlenme ve denetim anlamına gelir. Mekân, bireyin teknolojik sistemden kopamadığı, izlenebilirliğin içinde mahremiyetini kaybettiği bir distopik alan hâline gelir. Bu ev, teknoloji çağında arınma arzusunun çelişkili sembolüdür.

Bu nedenle ev, teknoloji elitinin vicdani yükünden kurtulmak için yarattığı yalancı bir arınma alanıdır: doğayla temas eder ama insanlıktan uzaklaşır.

Billy Bauer’ın inziva evi	KONUT (MEKÂN OLARAK GÖSTEREN)
Düz anlam	Billy Bauer’ın inziva evi, doğanın içinde, şehirden ve teknolojiden tamamen yalıtılmış, sade ama estetik olarak özenli bir konuttur. Beton ve cam malzeme kullanımı, doğallık ve sadelik vurgusunu güçlendirir. İşlevsel olarak barınma, dinlenme ve kişisel inziva mekânı olarak tasarlanmıştır. Dış dünyadan kopuk yapısı, sakinlik ve içe dönüş imkânı sunar.
Yan anlam	Bu konut, modern teknolojik dünyanın merkezinde yer aldığını düşünen Bauer’ın kendi yarattığı sistemden kaçışını simgeleyen bir göstergedir. Düz anlamda bir sığınak gibi görünse de, yan anlam düzeyinde dijital suçluluk, vicdan ve kaçınılmaz sorumluluk duygusunun mekânsallaşmış hâlidir. Bauer’ın telefon aracılığıyla yine sistemin merkezine bağlanmak zorunda kalması, bu evi yalnızca sahte bir özgürlük mekânına dönüştürür. Eco’nun kültürel gösterge anlayışıyla bakıldığında ise, bu inziva evi teknolojik çağın çelişkili sembolüdür: Doğallık görüntüsü altında bile dijital ağlarla bağlıdır.

Tablo 5.8. Smithereens bölümünün düz anlam ve yan anlam üzerinden incelenmesi

6. SONUÇ

Distopya sineması, tarihsel olarak toplumsal dönüşümlerin, siyasal otoritenin, teknolojik müdahalenin ve bireysel yabancılaşmanın eleştirel bir temsili olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu tür yapımlar, yalnızca geleceğe dair karanlık senaryolar sunmakla kalmaz; aynı zamanda yaşanmakta olan güncel krizleri, değer yitimini ve mekânsal yabancılaşmayı görünür kılar. Distopik sinemada birey, çoğunlukla sistemle mücadele eden edilgen bir özne olarak resmedilirken; içinde bulunduğu çevre ise bu mücadelenin hem arka planı hem de doğrudan etkeni hâline gelir. Bu bağlamda mimari mekânlar —özellikle de konutlar— yalnızca fiziksel yapılar olarak değil, otoritenin ve ideolojinin somutlaştığı temsiller olarak okunur. Konut, mahremiyetin, güvenliğin ve aidiyetin yerini; gözetimin, kontrolün ve tecritin aldığı bir yapıya evrilir.

Distopya, insanın kendi yarattığı düzen karşısında yaşadığı yabancılaşmayı görünür kılan bir anlatı biçimidir. Bu bağlamda, distopik sinemada konut, bireyin hem sığındığı hem de tutsak olduğu bir mekân olarak karşımıza çıkar. Bu çalışma, konutun bu ikili doğasını iç mimari göstergeler üzerinden çözümlemiş ve mekânın sembolik anlamını açığa çıkarmıştır. Göstergebilimsel yaklaşım, bu süreçte mekânı bir “dil” olarak değerlendirme olanağı sunmuş; böylece biçim, renk, ışık, malzeme ve mekânsal düzen gibi unsurların, anlatının anlam katmanlarına nasıl katkıda bulunduğu ortaya konmuştur.

Black Mirror dizisinde yer alan mimari mekânlar da hem birincil hem de ikincil işlevleriyle okunabilir niteliktedir. Dizideki konut ve iç mekân tasarımları, ilk bakışta karakterlerin barınma ihtiyaçlarını karşılayan fiziksel alanlar olarak görünse de, derinlemesine incelendiğinde bu mekânların her biri, toplumsal yapıya, teknolojiyle kurulan ilişkilere ve bireyin psikolojik durumuna dair sembolik anlamlar taşır. Böylece mimari öğeler, yalnızca işlevsel değil, aynı zamanda ideolojik ve duygusal birer göstergeye dönüşerek dizinin anlatısal yapısında önemli bir çözümleme düzlemi oluşturur.

Tez, mimarlığın yalnızca tasarım pratiği değil, aynı zamanda kültürel ve düşünsel bir üretim alanı olduğunu vurgulamaktadır. Mekân, tıpkı bir metin gibi okunabilir; her bir yüzey, boşluk veya biçim, toplumsal ideolojinin izlerini taşır. Black Mirror bu açıdan, mimarlığın çağdaş dünyada nasıl bir denetim aracına dönüştüğünü gözler önüne sermekte; aynı zamanda bireyin özgürlük arayışının mekânsal sınırlarını sorgulamaktadır. Distopik anlatılarda konut mekânı, yalnızca bir barınma alanı olmaktan çıkıp bireyin toplumsal sistemle kurduğu

ilişkinin sembolü hâline gelmektedir. “Black Mirror” dizisinin incelenen bölümlerinde konut, farklı bağlamlarda hem fiziksel bir işlev hem de ideolojik bir anlam katmanı taşımaktadır.

Bu çalışma, Black Mirror dizisi üzerinden yürütülen incelemeler aracılığıyla, distopik kurgularda konut mekânlarının nasıl yeniden tanımlandığını irdelemektedir. İncelenen bölümlerde konut, bireyin yaşam sürdüğü fiziki çevre olmaktan çıkarak, teknolojik tahakkümün ve psikolojik baskının aracı hâline gelmiştir. Karakterlerin yaşadığı mekânlar, çoğunlukla steril, standartlaştırılmış ve duygusuz biçimde temsil edilmiş; böylece bireyin mekâna duyduğu aidiyet hissi ortadan kalkmıştır. Gözetim, dijital denetim, toplumsal puanlama ya da zihinsel manipülasyon gibi temalar, konutun kurgusal değerini dönüştürmüş ve onu birer mahrem alan değil, sistematik işleyişin uzantısı hâline getirmiştir. Bu mekânlar, bireyin kendi iç dünyasına çekilme imkânını da elinden alarak, sinemada konutun geleneksel anlamının tersine çevrildiğini ortaya koymuştur.

Sonuç olarak bu çalışma, sinema ve mimarlık disiplinlerinin kesişiminde konut kavramını yeniden düşünmeye katkı sunmuştur. Distopik sinema, mimarlığı yalnızca estetik bir fon olarak değil; toplumsal yapının, bireysel deneyimin ve ideolojik sistemlerin bir parçası olarak temsil etmektedir. Konut, bu anlatıların merkezinde yer alarak, bireyin yalnızlaşmasını, sistemle olan çatışmasını ve mekânsal bellekle kurduğu bağın kırılmasını sembolize etmektedir. Bu yönüyle çalışma, mimarlık kuramı açısından mekânın ideolojik yükünü analiz etme fırsatı sunarken, sinema alanı açısından da görsel anlatı üzerinden mekânsal eleştirinin nasıl şekillendiğine dair yeni bir okuma zemini sağlamaktadır. Tezin sunduğu çözümler, mimari temsilin sinematografik araçlarla nasıl dönüştürülebileceğini ve bu dönüşümün toplumsal belleğe nasıl yansıdığını kavramsal ve görsel olarak tartışmaya açmıştır.

Bu tez, distopik sinemada konut mekânlarının nasıl temsil edildiğini ve bu temsillerin birey, toplum ve teknoloji arasındaki güç ilişkilerini nasıl yansıttığını incelemiştir. Black Mirror dizisi üzerinden yapılan çözümler, çağdaş bireyin yaşadığı mekânın yalnızca fiziksel bir alan olmadığını; aynı zamanda kimliğin, denetimin ve ideolojik yapının üretildiği bir sistem olduğunu göstermektedir.

Black Mirror dizisi, modern dünyanın teknoloji aracılığıyla kurduğu yeni denetim biçimlerini, mimari üzerinden somutlaştırmaktadır. Evler, yalnızca yaşam alanı değil; gözetimin, statünün ve aidiyetin biçimlendiği dijital habitatlara dönüşmüştür.

Bu analizler sonucunda, mimari mekânın yalnızca işlevsel bir öge olmadığı; aksine bireyin ruhsal, toplumsal ve ideolojik deneyiminin bir yansıması olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Distopik sinemada mekân, sistemin baskıcı doğasını simgesel biçimde ifade ederken, aynı zamanda bireyin direniş ya da teslimiyet biçimlerini de görünür kılar. Bu durum, iç mimarlığın sinema içinde bir anlatı dili olarak kullanıldığını göstermektedir.

FIFTEEN MILLION MERITS	KONUT (MEKÂN OLARAK GÖSTEREN)
Düz anlam	Karakterlerin yaşadığı konutlar, tamamen dijital ekranlarla çevrili, penceresiz, kapalı ve kişisel hücre biçiminde tasarlanmıştır. Bu mekânlar barınma ve temel ihtiyaçları karşılarken, dış dünya ile teması ortadan kaldırır.
Yan anlam	Konut, kapitalist sistemin bireyi yalnızlaştıran ve tüketime yönlendiren yapısının göstergesidir. Mekân, konfor yerine gözetimi temsil eder; birey, sürekli izlenen bir tüketiciye indirgenir.
WHITE CHRISTMAS	KONUT (MEKÂN OLARAK GÖSTEREN)
Düz anlam	Penceresiz, tamamen beyaz, steril bir odadır. Zaman ve mekân algısı yoktur; sessiz, homojen, yapay bir çevre olarak nitelendirilebilir.
Yan anlam	Bilincin dijital hapsini temsil eder. Boşluk, kimlik ve öznenin silinişini imgeler.
NOSEDIVE	KONUT (MEKÂN OLARAK GÖSTEREN)
Düz anlam	Pastel tonlarda, steril ve düzenli konutlar, bireylerin sosyal statüsünü yansıtan yaşam alanlarıdır.
Yan anlam	Bu mekânlar, sosyal onay ve dijital beğeni ekonomisinin mekânsal tezahürüdür. Evler, bireylerin dışarıya sunduğu imajın bir parçasına dönüşür; gerçek kimlik yerine performatif bir beğeni vitrini oluşturur.
PLAYTEST	KONUT (MEKÂN OLARAK GÖSTEREN)
Düz anlam	Viktoryen tarzda büyük bir evde geçen sahneler, teknolojik deney alanı olarak kullanılmıştır.

Yan anlam	Konut, zihinsel korkuların ve teknolojik bilinçaltının bir labirenti hâline gelir. Güvenli alan miti yerini korkunun doğduğu alana bırakır; ev, bireyin zihnindeki korkuların mimarisine dönüşür.
ARKANGEL	KONUT (MEKÂN OLARAK GÖSTEREN)
Düz anlam	Banliyöde sıradan, sıcak bir aile evidir.
Yan anlam	Bu ev, özgürlüğün denetlendiği ve mahremiyetin kaybolduğu bir gözetim mekânıdır. Anne figürünün çocuğunu koruma arzusuyla başlayan dijital izleme, kontrol saplantısına dönüşür. Ev artık sevginin değil, mikro iktidarın alanıdır.
HANG THE DJ	KONUT (MEKÂN OLARAK GÖSTEREN)
Düz anlam	Çiftlerin sistem tarafından atanmış süreli ilişkiler yaşadığı düzenli konutlardır.
Yan anlam	Konut, özgür iradenin bastırıldığı, duyguların simülasyon ortamında denetlendiği bir yapıya dönüşür. Ev, sevgiyle kurulan bir yuvadan ziyade algoritmanın yönettiği yapay bir deney laboratuvarıdır.
METALHEAD	KONUT (MEKÂN OLARAK GÖSTEREN)
Düz anlam	Bölümde konut, yıkım sonrası distopik bir dünyada, karakterlerin sığındığı geçici ve korumasız barınaklardır. Mekânlar soğuk, endüstriyel ve insansız bir çevre içinde, yalnızca hayatta kalma işlevi görür.
Yan anlam	Konut, teknolojinin insanı kendi ürünleri karşısında savunmasız bıraktığı bir dünyanın simgesidir. Ev, artık güvenli bir alan değil, korkunun ve yalnızlığın mekânıdır. Bu yönüyle “barınak” kavramı tersine dönmüş; mekân, insanlığın çözülüşünü ve teknolojik tahakkümün izlerini taşır.
SMITHEERENS	KONUT (MEKÂN OLARAK GÖSTEREN)
Düz anlam	Billy Bauer’ın inziva evi, doğanın içinde, şehirden ve teknolojiden tamamen yalıtılmış, sade ama estetik olarak özenli bir konuttur. Dış dünyadan kopuk yapısı, sakinlik ve içe dönüş imkânı sunar.
Yan anlam	Bu konut, modern teknolojik dünyanın merkezinde yer aldığını düşünen Bauer’ın kendi yarattığı sistemden kaçışını simgeleyen bir göstergedir. Bauer’ın telefon aracılığıyla yine sistemin merkezine bağlanmak zorunda kalması, bu evi yalnızca sahte bir özgürlük mekânına dönüştürür.

Tablo 6.1. Tez kapsamında olan tüm bölümlerin düz anlam ve yan anlam üzerinden incelenmesi

Sonuç olarak, distopik sinemada konut mekânı, bireyin kimliğini biçimlendiren ve toplumsal düzenin devamlılığını sağlayan bir yapı olarak okunabilir. Bu çalışma, göstergebilimsel çözümleme yöntemiyle mimari mekânın anlam üretim sürecine katkısını ortaya koyarak, sinema ve mimarlık arasında güçlü bir düşünsel köprü kurmuştur. Elde edilen bulgular, günümüz mimarlığının yalnızca estetik ya da teknik boyutuyla değil; ideolojik, psikolojik ve toplumsal yönleriyle de yeniden değerlendirilmesi gerektiğini göstermektedir.



KAYNAKLAR

- Adanır, O. (2003). *Sinemada anlam ve anlatım*. İstanbul: Alfa Basım Yayım Dağıtım.
- Adiloğlu, F. (2005). *Sinemada mimari açılımlar: Halit Refiğ filmleri*.
- Akkoyun, T. (2016). *Ütopya/Distopya*. Ankara: Kurgu Kültür Merkezi Yayınları.
- Aksel, Y. S. C. (Ed.). (2021). *Black Mirror: Aynadan yansıyanlar*. Nika Yayınevi.
- Aktaş, B. (2022). *Teknolojinin mekân kurgusu üzerindeki etkilerinin distopyalar üzerinden incelenmesi: Black Mirror örneği* (Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Arnheim, R. (2021). *Görsel düşünme* (R. Ögdül, Çev.). Metis Yayınları.
- Ataş, S. (2018). *İç mimarlık ve çevre tasarımı, geleneksel mimarinin çağdaş yansımaları: Bodrum konutları üzerine göstergebilimsel bir inceleme* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Aydın Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Aydınlı, S. (1993). *Mimarlıkta estetik değerler*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi.
- Bali, M. (2020). Kamusal mekânın göstergebilim bağlamında incelenmesi. *Kültür Araştırmaları Dergisi*, (6), 225–242.
- Barthes, R. (1979). *Göstergebilim ilkeleri* (Çev. B. Vardar & M. Rıfat). Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Barthes, R. (1982). Göstergebilim ve şehircilik. *Mimarlık Dergisi*, 185(11–12), 11–19.
- Barthes, R. (1993). *Göstergebilimsel serüven* (Çev. M. Rıfat & S. Rıfat). Yapı Kredi Yayınları.
- Barthes, R. (2008). *Eiffel Kulesi ve açılış dersi* (Çev. M. Rıfat & S. Rıfat). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Beşgen, A., & Köseoğlu, Ş. (2019). Sinema-mimarlık arakesitinde bir mekâna dokunmak: Sine-tasarım atölyesi. *Sinefilozofi*, 26–52.
- Bircan, U. (2015). *Roland Barthes ve göstergebilim*.
http://www.academia.edu/24832024/ROLAND_BARTHES_VE_G%C3%96STERGEB%C4%B0L%C4%B0M
- Broadbent, G. (1996). *Mimarlıkta tasarım: Mimarlık ve insan bilimleri* (Çev. S. Gür). Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları.
- Broadbent, G., Bunt, R., & Jencks, C. (1980). *Signs, symbols and architecture*. John Wiley & Sons.

- Broadbent, G., & Llorens, T. (1980). *Meaning and behaviour in the built environment*. New York: Wiley.
- Bruno, G. (2002). *Atlas of emotion: Journeys in art, architecture, and film*. Verso.
- Büker, S. (1985). *Sinema dili üzerine yazılar*. Ankara: Dost.
- Buyan, B. (2007). Küreselleşme ve sinema. *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(1), 214–226.
- Çebi, N. (2019). *Distopik imgelerin etkisi ile mekânsal duyumsama: Black Mirror dizisi izleyici deneyi* (Yüksek Lisans Tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Çelik, E. (2015). Distopik romanlarda toplumsal kurgu. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 18(1), 57–79.
- Çelik, F., Arslan, B. D., Yıldız, F., & Kalp, M. (2023). Sinemada mekân: *The Fall* filminde göstergebilimsel yaklaşımla mekân okumaları. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 29, 67–80.
- Çelik, R. Y. (2020). *Dijital çağın görünmeyen yüzü: Geleceğin distopyası*. Ankara: Duvar Kitabevi.
- Diken, B., & Laustsen, C. B. (2011). *Filmlerle sosyoloji* (S. Ertekin, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Duman, Ş., & Beşgen, A. (2021). Sinemada mekân-karakter özdeşleyimi üzerine bir ideoloji: *Kış Uykusu* filmi. İçinde D. Yıldırım, E. Haspolat, H. Sağlam & S. C. Beritan (Ed.), *Mekânı düşünmek: Felsefe, politika, mimarlık, sinema* (ss. 181–200). Ankara: Nika Yayınları.
- Eco, U. (1982). Bir göstergebilim kuramının sınırları ve erekları. *Yazko Çeviri*, 9, 119–126.
- Eco, U. (1985). Sinemanın göstergebilime katkısı üzerine. İçinde S. Büker & O. Onaran (Der.), *Sinema kuramları* (ss. 263–280). Ankara: Dost.
- Eco, U. (1987). *Mimarlık göstergebilimi* (Çev. N. Nirven). Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları.
- Eco, U. (2000). *Açık yapıt* (Çev. N. Uğur Dalay). İstanbul: Can Yayınları.
- Ertem, Ü. (2010). *Sinema ve mimarlık etkileşiminin örnek kara filmler üzerinden incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Fettahoğlu, E., & Erbay, M. (2022). Görsel medyada gelecek öngörüsünün mekânsal temsili: *Black Mirror* örneği. *Akdeniz Sanat*, 16(29), 11–33.

- Fischer, G. (1994). *Mimarlık ve dil* (Çev. S. Gür). Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları.
- Fiske, J. (1990). *İletişim çalışmalarına giriş* (Çev. S. İrvan). Ark Yayınları.
- Fiske, S. T., & Taylor, S. E. (2013). *Social cognition: From brains to culture*. Sage Publications.
- Gölbey, G. A. (2022). Peyzaj mekânlarını anlamlandırma süreci: İzmir Konak Meydanı ve çevresinin göstergebilim yöntemiyle değerlendirilmesi. *Turkish Journal of Forest Science*, 6(1), 209–228.
- Gordin, M. D., Tilley, H., & Prakash, P. (2017). Mekân ve zamanın ötesinde ütopya ve distopya. İçinde C. Kayalığil (Çev.), *Ütopya/Distopya*. İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Gottdiener, M. (2005). *Kentsel mekânın toplumsal üretimi* (Çev. M. Tanrıöver). Ankara: İmge Kitabevi.
- Gottdiener, M. (2005). *Postmodern göstergeler* (Çev. E. Cengiz, H. Gür & A. Nur). Ankara: İmge Kitabevi.
- Günel, H. (2015). *Distopik filmler üzerinden mekânsal okumalar* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Günay, D. (2012). Görsel göstergebilim ve imgenin anlamlandırılması. İçinde D. Günay & A. F. Parsa (Ed.), *Görsel göstergebilim* (ss. 11–54). İstanbul: Es Yayınları.
- Günay, V. D. (2002). *Göstergebilim yazıları*. İstanbul: Multilingual.
- Güngör, N. (2020). *İletişim: Kuramlar ve yaklaşımlar* (5. Baskı). Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Gunes, A. (2013). Bir eserin mimarisini göstergebilimsel bir yaklaşımla okumak. *Erciyes İletişim Dergisi*.
- Gunes, A. (2013). Göstergebilim tarihi. *Humanities Sciences*, 8(4), 332–348. <https://doi.org/10.12739/NWSA.2013.8.4.4C0172>
- Kanlı, İ. B., & Bilgiç, M. (2016). Modernizm eleştirilerinin "yok-yer" bağlamında sinema mekânı kurgusunda analizi. *İGÜSBD*, 3(1), 117–149.
- Kaptan, S. G. (2017). *İletinin görsel tasarımlara dönüştürülmesinde göstergebilimsel düşünme süreçleri ve CSO için afiş uygulamaları* (Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Kıran, Z., & Kıran, A. (2006). *Dilbilime giriş*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Kıran, Z., & Kıran, A. (2010). *Dilbilime giriş*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Kırımlıoğlu, Y., & Şen, D. E. (2024). Sinemada insan ve mekân ilişkisinin egemenlik alanı bağlamında göstergebilimsel incelemesi: *Makas Eller* filmi. *Art-E*, 17(33).

- Krampen, M. (1979). *Meaning in urban environment*. London: Pion.
- Kurtyılmaz, D. (2014). *Ütopyalar ve karşı-ütopyalar bağlamında modern felsefî düşünce ve eleştirisi* (Yüksek Lisans Tezi). Uludağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa.
- Loeckx, A., & Heynen, H. (2020). Meaning and effect: Revisiting semiotics in architecture. İçinde H. Heynen, S. Loosen & R. Heynickx (Ed.), *The figure of knowledge: Conditioning architectural theory, 1960–1990* (ss. 31–62). Leuven University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv16x2c28.4>
- Morin, E. (2005). *The cinema, or, the imaginary man* (1. Baskı). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Mumford, L. (1965). *The city in history: Its origins, its transformations, and its prospects*. Harcourt, Brace & World.
- Öztürk, B., & Özen Sarıman, E. (2021). Korku sinemasında mekân algısının “gerçek mekân” olgusu üzerinden değerlendirilmesi: *Session 9 (Son Seans)* filmi. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 6(2), 565–581.
- Pallasmaa, J. (2001). *The architecture of image: Existential space in cinema*. Rakennustieto Publishing.
- Pallasmaa, J. (2008). *The architecture of image: Existential space in cinema* (2. Baskı). Helsinki: Rakennustieto.
- Pierre, G. (1994). *Göstergebilim* (M. Yalçın, Çev.). Ankara: İmge Kitabevi. (Orijinal çalışma 1990).
- Rıfat, M. (1998). *XX. yüzyılda dilbilim ve göstergebilim kuramları 1: Tarihçe ve eleştirel düşünceler*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Rıfat, M. (2007). *Genel göstergebilim sorunları*. İstanbul: Multilingual Yayınları.
- Rıfat, M. (2013). *Açıklamalı göstergebilim sözlüğü*. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Rıfat, M. (2014). *XX. yüzyılda dilbilim ve göstergebilim kuramları 2: Temel metinler*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Roth, L. M. (2006). *Mimarlığı anlamak* (Çev. E. G. Arıtan). Dost Kitabevi.
- Saussure, F. de. (1998). *Course in general linguistics* (C. Bally & A. Sechehaye, Eds.; R. Harris, Trans.). Open Court.
- Себеок, Т. А. (1988). *The semiotic web 1987*. <https://books.google.com.tr/books?id=R15vCVgiZfAC>
- Sekman, A. (2017). Kentsel formların ütopya ve distopya kavramları bağlamında irdelenmesi. *Toplum ve Demokrasi Dergisi*.

- Sıgırcı, İ. (2020). *Göstergebilim uygulamaları*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Sivas, A. (2012). Göstergebilim ve sinema ilişkisi üzerine bir deneme. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(21), 527–538.
- Sözen, G. (2017). *Stanley Kubrick ve mimarlık eleştirisi: Otomatik Portakal* (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Subaşı, F. K., & Kılıçaslan, H. (t.y.). Göstergebilimin mimarlık ile ilişkisi üzerine bibliyometrik bir analiz.
- Szaszkó, B., & Tran, U. S. (2025). The mind's abyss: Exploring the adverse effects of distinct forms of meditation. *Academia Mental Health and Well-Being*.
- Tong, B. (2004). *Distopik bilim-kurgu filmlerindeki mekân çözümlemeleri (1980–2000)*.
- Tschumi, B. (1996). *Architecture and disjunction*. MIT Press.
- Uçar Baycan, D., & Kaptan, B. H. B. (2024). Mekânda anlam aramak: Göstergebilimsel iç mekân analizi Odunpazarı Modern Müzesi (OMM) örneği. *Anadolu University Journal of Art & Design*, 14(1).
- Urgan, M. (1984). *Edebiyatta ütopya kavramı ve Thomas More*. İstanbul: Adam Yayıncılık.
- Uyanusta, M. (2015). *Distopik filmlerde zaman ve mekânın yeniden yaratımı* (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Whyte, W. (2006). How do buildings mean? Some issues of interpretation in the history of architecture. *History and Theory*, 45(2), 153–177. <http://www.jstor.org/stable/3874104>
- Yaşar, D. (2017). *Göstergebilim ve mimarlık: Bir metin olarak İstanbul Kemankeş Caddesi* (Yüksek Lisans Tezi). Beykent Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

İnternet Kaynakları

- URL.1: <https://thecultural.me/fritz-langs-metropolis-1927-and-the-new-woman-in-weimar-germany-547983> (Erişim tarihi: 15.05.2025)
- URL.2: <https://ithankyouarthur.blogspot.com/2014/04/bright-lights-big-city-metropolis-1927.html> (Erişim tarihi: 15.05.2025)
- URL.3: https://en.wikipedia.org/wiki/Fifteen_Million_Merits (Erişim tarihi: 10.06.2025)

URL.4: <https://elijahkeay.wordpress.com/2019/05/06/15-million-merits/> (Eriřim tarihi: 10.06.2025)

URL.5: <https://14shadesofgrey.wordpress.com/2014/12/18/black-mirror-white-christmas/> (Eriřim tarihi: 27.05.2025)

URL.6: <https://filmap.tumblr.com/post/152636003504/black-mirror-nosedive-joe-wright-2016-suburbia> (Eriřim tarihi: 27.05.2025)

URL.7: <https://hypebeast.com/2016/10/black-mirrors-playtest-horror-games> (Eriřim tarihi: 27.05.2025)

URL.8: <https://gamerant.com/black-mirror-episode-realistic-arkangel/> (Eriřim tarihi: 27.05.2025)

URL.9: <https://www.screenspy.com/black-mirror-season-4-episode-4/> (Eriřim tarihi: 06.05.2025)

URL.10: <https://coub.com/view/1868m7> (Eriřim tarihi: 13.06.2025)

URL.11: <https://www.archdaily.com/991162/energy-efficiency-in-glazed-architecture-download-guardian-glass-free-ebook> (Eriřim tarihi: 17.06.2025)