

Bilim Kurgu Edebiyatı ve Sinemasında Zaman-Mekân Kavramları: *Değiştirilmiş Karbon* [Altered Carbon]*

Time-Space Concepts in Science Fiction Literature and Cinema: *Altered Carbon*

Afra Keleş Dilekçi, Yaşar Üniversitesi, 0000-0002-9370-2305

Zeynep Tuna Ultav, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Yaşar Üniversitesi, 0000-0003-0478-7333

Müge Sever, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Yaşar Üniversitesi, 0000-0001-7478-2816

Özet

Mimarlık ve iç mimarlık alanları edebiyat, sinema gibi farklı disiplinlerle etkileşim halindedir ve özellikle mekânsal anlamda önemli bir buluşma noktasına sahiptirler. Gelecek tasarımları söz konusu olduğunda, kuşkusuz bilim kurgu eserleri mimari kesitte önemli bir rol oynamaktadırlar. Geçmiş-gelecek, zaman-mekân ilişkisini en iyi ifade eden bilim kurgu alt türlerinden biri olan Siberpunk türünün ise, zaman kavramının mekânsal yansımalarını anlayabilmek adına önemli bir örnek olduğu söylenebilir. Richard K. Morgan'ın 2002'de yazmış olduğu *Değiştirilmiş Karbon* [Altered Carbon], 2018'te televizyon dizisi olarak uyarlanmıştır. Uyarlama, edebi mekânın televizyon dizisi mekânına dönüşümüyle üç, hatta zaman ile birlikte, dört boyutlu algılanabilir hale gelmektedir. Makale; edebiyat ve televizyon dizisi olarak iki farklı medyadaki mekân sunumuna odaklanır. *Değiştirilmiş Karbon* edebi eserinin okunduktan sonra, aynı adlı televizyon dizisi izlenmiş ve sinema, mimarlık ve edebiyat ilişkisi literatürüne dayanarak mekânsal analizler yapılmıştır. Bu iki farklı medyadaki mekân sunumunda ortaya çıkan farklılıklar ve benzerlikler, mekânın temsili ve sunumuna ilişkin tartışmalarda, farklı medya ve araçların kullanımının tartışılması ile ilgili olarak katkıda bulunur. *Değiştirilmiş Karbon* edebi eserinde tasvir edilen mekânlar ile televizyon dizisine uyarlanmış olan aynı eserin mekânlarının karşılaştırma ve analizlerini yaparak; ortaya çıkan kavramlarla birlikte edebiyat, sinema ve mimarlık arasındaki ilişkiye değinmeyi amaçlar. Çözümleme; edebiyat, sinema ve mimarlık disiplinleri arasındaki ilişkide, geçmiş ve gelecek arasındaki ilişkinin kurulması ve gelecek mekânlarının ve tasarımlarının anlaşılması açısından literatüre önemli bir katkı sağlar.

Anahtar Sözcükler: Bilim kurgu edebiyatı, bilim kurgu sineması, zaman, mekân, Değiştirilmiş Karbon.

Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar): Mimarlık, edebiyat, sinema.

Abstract

Architecture and interior design interact with different disciplines such as literature and cinema, and they have an important meeting point especially in spatial terms. Undoubtedly, science fiction works play an important role in the architectural cross-section when it comes to future designs. Cyberpunk genre, which is one of the science fiction sub-genres that best expresses the past-future, time-space relationship, can be recognized to be an important example for understanding the spatial reflections of the concept of time. *Altered Carbon*, written by Richard K. Morgan in 2002, was adapted as a television series in 2018. The adaptation becomes three-dimensional, even four-dimensional with time, with the transformation of literary space into television drama space. The article focuses on the presentation of space in two different media as literature and television series. After reading the *Altered Carbon* literary work, the television series of the same name was watched and spatial analyzes were made based on the relationship between cinema, architecture and literature. The differences and similarities that arise in the presentation of space in these two different media contribute to the discussion of the use of different media and tools in the discussions on representations and presentations of space. By comparing and analyzing the spaces depicted in the *Altered Carbon* literary work and the spaces of the same work adapted to the television series; the article aims to touch on the relationship between literature, cinema and architecture with emerging concepts. Analysis makes an important contribution to the literature in terms of the relationship between the disciplines of literature, cinema and architecture, the establishment of the relationship between the past and the future, and the understanding of future spaces and designs.

Keywords: Science fiction literature, science fiction cinema, time, space, *Altered Carbon*.

Academical Disciplines/Fields: Architecture, literature, cinema.

* Bu çalışma Afra Keleş Dilekçi'nin 2022 yılında Yaşar Üniversitesi'nde tamamladığı 'Technology-history juxtaposition within the spaces of cyberpunk literature and cinema: Reading Altered Carbon [Siberpunk edebiyatı ve sinema mekânlarında teknoloji-tarih birlikteliği: Altered Carbon'u okumak]' başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

1. Giriş

Farklı disiplinlerin birbirleriyle ilişkilendirilmeleri, bu disiplinlerin gelişimi açısından önemli rol oynamaktadır. Mimarlık ve iç mimarlık alanlarının da diğer alanlarla ilişkilendirilmeleri mekânsal anlamda gelişim sağlayabilmek adına önemlidir. Mimarlık ve iç mimarlık disiplinlerinin de edebiyat ve sinema gibi farklı disiplinlerle güçlü bir etkileşim içerisinde olduğunu ve bu nedenle mekân tasarımlarının gelişmesi açısından edebiyat ve sinema alanlarına bakmak gerektiğini söylemek mümkündür. Mimarlık kuramının sinema ve edebiyat gibi farklı disiplinlerle ilişkilendirilmesi, mekân kavramının daha iyi anlaşılmasını sağlayacak, ayrıca mimarlık ve iç mimarlık alanlarına tasarımsal anlamda önemli katkıları olacaktır. Özellikle gelecek tasarımları için bilim kurgu edebiyatındaki ve sinemasındaki mekânsal betimlemeleri çözümlenmek oldukça önemlidir.

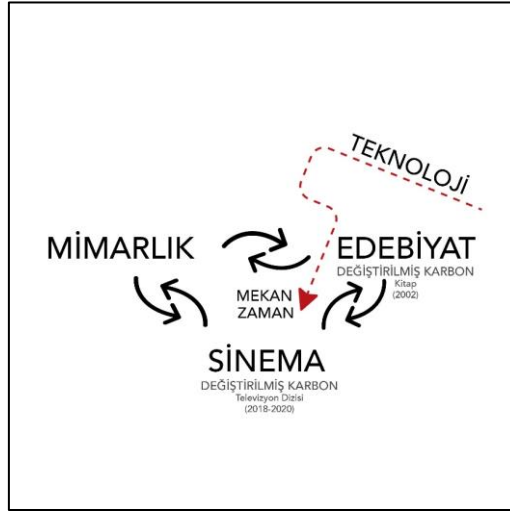
Edebiyatta mekân, fiziksel, toplumsal ve psikolojik açıdan pek çok anlam ifade etmektedir. Bu da edebi eserlerdeki mekânların bir dil olma özelliği kazandığını gösterir. Edebi eserlerdeki bu mekânlar aynı zamanda kültürel hayattaki değişimleri ifade etmekte ve sosyal çevreyi sergilemektedirler (Şengül, 2010). Bu nedenle, bu mekânların mimari alanda incelenmeleri oldukça önemlidir. Edebiyatın bir yansıması olan sinema da mekân kavramı ile ilgili önemli ipuçları sunmaktadır. Pallasmaa'ya göre sinemada kullanılan mekân, kurgulanan olayı tamamen farklı hikâyelere dönüştürebilir. Bir olayın hangi mekânda gerçekleştiği o olayın algılanma şekli açısından oldukça önemlidir. Bu nedenle Pallasmaa, sinemada sunulan mekânın mimariden ayrılmasının mümkün olmadığına inanmaktadır (aktaran Ünver, 2012). Mekân kavramının hem edebiyatı hem de sinemayı etkileyen önemli bir olgu olduğu düşünüldüğünde, bu disiplinlerin birbirleriyle olan etkileşimlerinin kaçınılmaz olduğunu söylemek mümkündür. Bu nedenle de mekânsal çözümlenmelerin edebi ve sinematik eserler üzerinden yapılmasının mimarlığa ve iç mimarlığa önemli ipuçları sunabileceği söylenebilir. Özellikle bilim kurgu eserlerindeki mekânlar, gelecek mekânlarını tasarlayabilmek adına mimarlık alanında yol gösterici olabilir (Tekin, 2016).

Bu arka plandan yola çıkarak bu çalışmada amaç; bilim kurgu eserlerindeki mekân tasarımlarını çözümlenmek ve bu eserlerin gelecek tasarımlarına nasıl bir yol gösterdiğini anlamaktır. Odak noktası, zaman-mekân kavramları kapsamında bilim kurgu eserlerinin gelecek mekânları ile ilgili ne gibi ipuçları sunduğunu çözümlenmektedir. Bilim kurgu eserlerindeki gelecek mekânlarını çözümlenerek zaman ve mekân kavramları arasındaki ilişkiyi anlamak ve bu ilişkiye dayalı şekilde zaman kavramının ilişkilendiği teknoloji kavramını da mekân ve zaman doğrultusunda irdelemek amaçlandığından, çalışmada ilk olarak disiplinlerarası ilişkiyi anlamak adına edebiyat, sinema ve mimarlık-iç mimarlık ilişkisi tartışılmaktadır. Çalışmanın öncelikli alanı olan bilim-kurgu edebiyat ve sinemasını anlamak adına edebiyat, sinema ve mekân ilişkisine ilişkin, ele alınan tartışmaların ardından bilim kurgu türüne odaklanılmaktadır. Gelecek mekânları ve ileri teknoloji söz konusu olduğunda önemli ipuçları barındıran ve bilim kurgu alt türü olan Siberpunk1 türü bu çalışmada spesifik olarak incelenmektedir. Siberpunk türü ve bu türün sahip olduğu gelecek betimlemeleri detaylı bir şekilde çözümlenmiştir. Bu nedenle bu türün örneklerinden olan Richard K. Morgan'ın *Değiştirilmiş Karbon* (*Altered Carbon*) romanı edebiyat-mekân ilişkisini anlamak adına, uyarılma olan *Değiştirilmiş Karbon* dizisi ise sinema-mekân ilişkisini çözümlenmek adına örnek alan çalışması olarak ele alınmaktadır.

Bu doğrultuda yöntem olarak öncelikle, edebiyat-sinema-mekân, zaman-mekân ve teknoloji konuları arasındaki ilişkiye dayalı bir literatür taraması yapılmış ve çalışmayı destekleyen veriler edinilmiştir. Bu çalışmada özellikle edebiyat ve sinema disiplinlerine bakılmış ve mimarlığın bu disiplinlerle ilişkisi araştırılmıştır. Ardından edebiyat ve sinema ile ilişkili makale ve çalışmalar ayrıntılı olarak incelenmiştir. Araştırma konusuna uygun olarak Richard K. Morgan'ın *Değiştirilmiş Karbon* romanı ve romanın uyarılması olan *Değiştirilmiş Karbon* dizisinin 1. sezonu örnek alan çalışması olarak belirlenmiş; yazar, kitap ve dizi hakkında konuya ilişkin gerekli veriler toplanmıştır. Öncelikle kitap okunmuş, dizi izlenmiş ve ardından kitaptaki konuyla ilişkili önemli bölümler ve diziden de gerekli görseller referans verileri olarak belirlenmiştir. Eserin ve dizinin sahip olduğu mekânsal betimlemelerin mimarlık ve iç mimarlık alanına zaman, mekân ilişkisi açısından önemli ipuçları sunması nedeni ile eserdeki betimlemeler ve dizideki mekânlar detaylı bir şekilde çözümlenmektedir. Makalede kent ve gezegen değerlendirmesi ile başlayan bu çözümlenme; kentte yer alan reklamlar, Hendrix Oteli, Ortega'nın evi, Aerium, Suntouch evi, Psychasec şirketi

¹ Siberpunk terimi ilk kez bir *hacker* çetesini anlatan Bruce Bethke'nin *Cyberpunk* adlı kısa öyküsünde kullanılmasıyla oluşmuştur. Canlılarda ve makinelerde bilgi alışverişini kontrol eden yönetim bilimi anlamına gelen Sibernetik (*Cybernetics*) ve özgürlük, bireycilik ve otorite karşıtlığı gibi düşünceleri savunan, toplumun geleneksel tabularına karşı çıkan ve genel ahlaki değerlerini reddeden gençlerin oluşturduğu bir hareket olan Punk kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır (Ersümer, 2013).

iç mekân ve mobilyalarının mekân-zaman ve teknoloji bağlamında tartışılması ile devam etmektedir. Bu çözümlenmelerden önce eseri ve hikâyeyi anlamak adına Richard K. Morgan ve ele aldığı Takeshi Kovacs hikâyesinden detaylı bir şekilde söz edilmektedir. Ardından eserdeki zaman-mekân kavramlarının eser ile olan ilişkisinin anlaşılması açısından *Değiştirilmiş Karbon*'daki zaman ve mekân kavramları arasındaki ilişkiye değinilmektedir. Zaman kavramının önemli getirisi olan teknoloji de zaman ve mekân arakesitinde ayrıca incelenmektedir. Tüm bu ilişkinin mekânsal tasvirlerinin anlaşılması için de eser ve dizideki zaman-mekân ilişkisi detaylı bir şekilde ele alınmaktadır (Görsel 1). Bu bölümde roman ve dizideki zaman ve mekân kavramları spesifik bir şekilde tartışılmış özellikle zaman-mekân kavramlarının yarattığı mekânsal olgulara odaklanılmıştır. Buna ek olarak zamanın yarattığı teknoloji ve bu teknolojinin mekânla kurduğu ilişkiye de ayrıca yer verilmiştir.



Görsel 1. Kavram Diyagramı

2. Edebiyat, Sinema ve Mekân

Basa'ya göre dil tüm disiplinler için oldukça önemli bir unsurdur ve bir bilgi de ancak kelimeler ile var olduğunda bilgiye dönüşmektedir. Bu nedenle edebi eserler de pek çok farklı disipline yol gösterici olabilmektedirler (Basa, 2000). Dünyayı anlamının yollarından biri olan edebiyat, yaşamdan aldığı verileri okuyucuya sunmakta ve kendi dünyasında gezdirmektedir. Bunu da şüphesiz kurmaca dünyaları ve kurgusal mekânları ile yapmaktadır (Tally, 2013). Mekân kavramının edebiyat içerisindeki bu tanımı, mimari alanda da benzer bir şekilde görülmektedir. Nobbs, mimari alanın heykel, dans ve resim gibi alanlara kıyasla tıpkı edebiyat gibi hem duygusal açıdan hem de tema açısından daha geniş bir alana sahip olduğunu düşünmektedir. Edebiyatın kelimeleri, mimarlığın da tuğlaları düzenlediğini söyleyerek edebiyat ve mimarlık arasında bir benzerlik söz konusu olduğundan söz etmektedir (Nobbs, 1923). Edebiyatta dil ile, mimarlıkta ise görsel yollar ile ifade edilebilen mekân, aslında iki alanda da kurguya dayanmaktadır. Bu iki disiplin arasındaki benzerlik aslında edebiyat ve mimarlık disiplinlerinin birbirinden yararlanabileceğinin bir göstergesidir. Hem mimarlığın hem de edebiyatın sahip olduğu mekân kavramı bu iki disiplinin önemli bir buluşma noktasıdır. Bu nedenle, bu disiplinlerin birbirleriyle olan ilişkisini anlamak için de edebiyat ve mimarlık alanlarındaki mekân kavramlarını incelemek gerekmektedir.

Edebiyatla ortak yönleri bulunan farklı bir disiplin de sinemadır. Edebiyat ve sinema, benzer amaçlara sahip, fakat farklı araçlar kullanan iki ayrı disiplindir. D. W. Griffith'in film çekmesinin ardından yaptığı aslında Dickens'in yaptığıyla aynı olduğunu fark etmesi üzerine ilk kez edebiyat-sinema etkileşiminden söz edilmiştir. D. W. Griffith'e göre film çekmek resimle bir öykü anlatmak gibidir (aktaran Kale, 2010). Bu nedenle edebiyat ve sinema disiplinlerinin aslında birbirleriyle oldukça ilişkili alanlar olduğunu söylemek mümkündür. Edebiyat ve mimarlık arasında görülen etkileşim benzer şekilde sinema ve mimarlık disiplinleri arasında da görülmektedir. Pallasmaa'ya göre mimari imajları içermeyen neredeyse hiçbir film yoktur. Çünkü bir yer yaratmak mimarinin en temel eylemidir (Pallasmaa, 2007). Bu nedenle aslında her filmin mimarlıkla ilgili yansımaları sahip olduğunu ve mimariyi temsil ettiğini söylemek mümkündür. Sinema ve mimarlık ilişkisinde, film mimarisi, çağdaş gelişmelerin bir yansıması ve yorumu, yenilikçi vizyonlara bir test alanı ve mimarlık sanatına ve pratiğine farklı bir yaklaşım gerçekleştirilebilecek bir alan olarak üç farklı rol üstlenmektedir (Neumann, 1996).

Bilim kurgu eserlerinin çözümlenmesi özellikle gelecek mekânlarının tasarımı açısından yararlıdır. İlk örneklerinin 19. yüzyılda var olduğu bilim kurgu edebiyatı, insanın kendini ve evreni keşfetme isteği ile doğmuştur (Topuz, 2013). 20. yüzyılda sinema endüstrisinin var olmasıyla sinema alanında da kendini göstermeye başlamıştır. Teknoloji geliştikçe de bilim kurgu eserlerinin geleceğe atıfta bulunması ve gelecek mekânlarına ilişkin ipuçları vermesi, mimari alanda edebi söylemlerin ve sinema eserlerinin incelenmesinin önemini ortaya çıkarmıştır. Kullanılan olanaklar ve insanlığın keşifleri geliştikçe, yaratılan gelecek öngörülerini de önemli ölçüde değiştirmiştir. Bugüne dek pek çok bilim kurgu filmi yıllar öncesinden bugünle ilgili ipuçları vermiş, tasarımsal olarak da günümüz kent ve binalarını etkilemişlerdir (Căplescu, 2015). Bu örneklerden yola çıkılarak bilim kurgu filmlerinde ve edebi eserlerinde yaratılan mekânsal tasarımların gelecek tasarımlarına esin kaynağı olduğu ve günümüze yansıdığı açıkça görülmektedir. Dünyadan bugüne geçen sürede bilim kurgu geliştikçe Siberpunk, Dizelpunk, Uzay Operası gibi pek çok bilim kurgu alt türü oluşmuştur. Teknoloji ve gelecek kavramları ele alındığında ise kuşkusuz akla gelen bilim kurgu alt türlerinden biri de Siberpunk türüdür. Yakın gelecekteki yozlaşmış teknolojik yaşamı ele alan bu tür, geleceğin yaşam tarzını, toplumsal sorunlarını, mekânsal değişimlerini anlayabilmek için oldukça önemli bir türdür. Siberpunk kavramının teknolojiyi temsil eden ve aynı zamanda geleceğin karamsar yönlerini ele alan ve dönemin sosyal, ekonomik ve politik konularını anlatan bir bilimkurgu alt türü olması nedeni ile söz konusu gelecek tasarımları olduğunda Siberpunk türünün incelenmesi gereken bir bilim kurgu alt türü olduğunu söylemek doğru olacaktır. Bu nedenle Siberpunk türünün hem toplumsal hem de mekânsal anlamda çözümlenmesinin gelecek mekânlarında gerçekleşebilecek olası sorun ve değişimleri anlayabilmek için önemli olduğunu söylemek mümkündür.

3. Zaman ve Mekân

Tüm sanat dallarında olduğu gibi mimarlık alanı da temelde zaman ve mekân ilişkisine değinmektedir. Çünkü mimarlık yaşamla, ölümle, zamanla, dünyayla kuşkusuz iç içedir ve bireyi zaman ve mekân kavramları ile ilişkilendirerek insani bir ölçüyle boyutlandırmayı amaçlamaktadır (Pallasmaa, 2016). Bu nedenle zaman ve mekân olgularının hem birbirleri ile olan ilişkisini anlamak hem de mimari anlamda bu olguların önemine değinmek oldukça önemlidir.

Zamanın tanımı, en geniş anlatımla bir eylemin gerçekleştiği süre olarak yapılabilir. Zaman kavramının ölçülebilirliği onu nesnel bir olgu olarak gösterse de aslında öznel pek çok değere sahip soyut bir kavramdır. Günümüze dek fiziksel, biyolojik ve psikolojik gibi farklı pek çok zaman türü var olmuştur. Modern öncesi toplumlarda insanın rutinini oluşturan biyolojik zaman algısına ağırlıklı olarak rastlanması, modern toplumlarda ölçü birimleri ile ifade edilen fiziksel zamanın görülmesi ve postmodern zamanda ise psikolojik zaman algısının daha ağır basması gibi zaman kavramının farklı dönemlerde farklı tanımlarının ön plana çıktığı görülmektedir (Erdoğan ve Yıldız, 2018).

Mekân olgusunun ise kabaca Maslow'un çalışmasından yola çıkarak insanın barınma ihtiyacı sonucunda ortaya çıktığı söylenebilir (Bezci, 2016). Fakat mekân kavramının tanımı sadece sınırları olan bir boşluktan ibaret değildir. Mekân aynı zamanda görsel ve sembolik boyutlara sahip çok boyutlu bir olgudur. Roth mekânı fiziksel, algısal ve kavramsal olmak üzere üç farklı şekilde tanımlamaktayken; Schulz ise, mekân kavramını pragmatik, algısal, kavramsal, soyut ve varoluşsal olmak üzere beş şekilde anlatmaktadır (Erdoğan ve Yıldız, 2018). 20. yüzyılda ise tüm bu üç boyutlu algılanan geleneksel mekân kavramlarına bir dördüncü boyut olarak zaman kavramı eklenerek farklı bir mekânsal bakış açısı yaratılmıştır. Mekân-zaman kavramının birlikte ele alındığı bu önemli durum, kübist bir ressam grubunun daha gerçek bir izlenim yakalamak adına yapmış oldukları resim çalışmaları sonucu ortaya çıkmıştır. Kübizmin parçalı bir modernizm anlayışı ile gerçekliği ve tüm geleneksel görsel temsil sistemlerini kırması mekân- zaman ilişkisi konusunun yeniden yorumlanmasını sağlar. Kübistler aynı resimde aynı cismin farklı noktalarını birleştirerek ve üç boyutlu geleneksel perspektif algısına dördüncü boyut olarak zaman kavramını da ekleyerek farklı bir bakış açısı geliştirmişlerdir. "Kübist ressamlar, zaman ve mekânda tek bir çerçeve içindeki eşzamanlı, art arda (*sequential*) anları temsil etmeye çalışmış; çoklu mekân-zamansal farklı katmanlar temsil edebilen, tamamıyla parçalı bir resim yüzeyine dördüncü boyut kavramı olan Zaman'ı sunmuşlardır" (Öztürk, 2014). Dönem sanatçıları tarafından bu fikrin ilk kez ortaya atıldığı düşünülse de aslında matematikçi olan Hermann Minkowski 1980'li yıllarda zaman ve mekânın ayrı ayrı düşünülmesi durumunda tıpkı gölgeler gibi yok olabileceklerini ifade ederek mekân-zaman kavramlarının birbirleri ile olan ilişkisine değinmiştir (Altan, 2015). Zaman ve mekân kavramları günümüze dek farklı pek çok şekilde tanımlanmıştır. Mekânın boyutsal algıları ve zamanla ilişkilendirilmesi mimariye de önemli ölçüde yansımış, mekânsal algının zamanla ilişkisi mimari ölçekte de önemli derecede incelenmiştir.

Zaman ve mekânın edebiyatta var oluş biçiminden bahseden en dikkat çekici çalışmalardan biri Mikhail Bakhtin'in kronotop kavramını açıkladığı çalışmadır. Mekân ve zamanın edebiyat eserlerinde iç içe geçmiş bir halde var olarak anlatıda yer alan birçok kronotoptan bahseder. Yunanca *Kronos* (zaman) ve *topos* (yer) kelimelerinin bir araya gelmesinden oluşan *Kronotop* kavramı "bir zaman-uzam düğümüdür" (Bakhtin, 2014). Edebiyatta zaman ve mekân kuşkusuz anlatının en önemli parçalarıdır. Okurun zihninde yer eden bu iç içe geçmiş zaman-mekân yumakları anlatıya yaşam veren düğümlerdir (Doğru, 2020). "Mekân-zaman, anlatı düğümlerinin bağlandığı ve birleştiği yerdir" (Bakhtin, aktaran Sözen, 2008, s. 93-94). Zamanın mekânla iç içe geçerek anlatının içinde görünür hale gelmesi, olayları < somutlaştırır. Bakhtin'e göre metnin dışında yer alan zaman metnin zaman-mekânına yani kronotopuna sızarak etkiler. Yani metnin yazıldığı zamanda gerçekleşiyor olan tüm olayların etkisi anlatıda görülür, oradaki zaman ve mekânı da şekillendirir. Bu bağlamda aynı etkinin sinema üzerinde de olduğunu söylemek mümkündür. Mekân-zamanın hem edebiyatta hem de sinemada aynı şekilde düğümler olarak yer alıyor olması edebi anlatı ve sinematik anlatı arasındaki ilişkiyi tartışmaya değer kılar. 2002 yılında yazılan *Değiştirilmiş Karbon* romanında yer alan kronotoplarla 2018 yılında TV dizisi olarak yayımlanmaya başlanan *Değiştirilmiş Karbon* kronotopları açısından anlatı mekânı ve görsel anlatı mekânının yansımalarının tartışılması önemlidir.

Mekânın dördüncü boyut olarak eklenmesi ile oluşan ve modern mimarlıkta da yerini alan yeni mekân kavramına Kübizm ve Fütürizm sınırlarında farklı bakış açıları sunan önemli isimlerden biri Sigfried Giedion'dır. Giedion'a göre bu yeni mekân kavramı mimarlığın tipik niteliklerinden biri olmuştur. Bu fikirler ile bir nesnenin aynı anda farklı açılardan tasvirinin mümkün olduğuna ve bir eşzamanlılığın söz konusu olduğuna vurgu yapılmakta ve nesnelerin hareketine yoğunlaşarak devinimselliğin ön plana çıkarılması sağlanmaktadır. Giedion'un yoğunlaşmış olduğu bu fikirler sonucunda kütlelerin iç içe geçmesi (*durchdringung*), bütünü parçalanması, yüzeylerin eşzamanlılığı, iç-dış ilişkisi gibi tartışmalar meydana gelmiştir. Bu tartışmalar mimari alanda da kendini göstermiş Walter Gropius Dessau'daki Bauhaus'ta kullandığı şeffaf duvarlarla saydamlığı yansıtmış, iç içe geçme kavramına vurgu yapmıştır (Öztürk, 2014). Heynen (2011), Giedion'un Eiffel Kulesi deneyimi üzerinden aktardığı iç içe geçmiş mekânlar ve formların kaybolan sınırları üzerinden Paris kentinin tekrar tekrar, her kullanıcı tarafından yeniden üretilmesine ve zaman-mekân ilişkisine odaklanmıştır. Kübizm anlayışıyla zamana bağlı mekânın tekrar tekrar kendisini var etmesi sonucu, mekânın ruhundan bahsetmek mümkün hale gelmiştir. Mimarlık alanı da yeni mekân-zaman kavramının etkisiyle kütlelerin hareket kazanması, saydamlık ve eşzamanlılığın vurgulanması gibi farklı bir yönde gelişim göstermiştir. Kübizmle birlikte mimarlıkta ortaya çıkan parçalı ve eşzamanlı yaklaşım, Fütürizm ile birlikte, hız ve dinamikliğin dahil olmasıyla, yeni bir bakış açısı getirmiştir. 1900'lü yıllarda ortaya çıkan bu anlayış ile birlikte geliştirilen yenilikçi kent tasarımlarında yüksek teknoloji ürünü araç yolları ve yürüyen merdiven gibi yenilikler göze çarpmaktadır (Öztürk, 2014).

Zaman ve mekân kavramlarının ilişkisine ilişkin yapılan tartışmaların geçmişine bakıldığında bu kavramların birbirleri ile olan ilişkileri üzerine günümüze dek pek çok tanı konmuş olduğu görülmektedir. Bu iki olgunun modern çağa geçen sürede iki farklı kavram olarak kabul edilmesi, modern çağda ise oldukça benzer ve iç içe geçmiş kavramlar olarak ele alınması gibi farklı düşüncelere rastlamak mümkündür. Kaçmaz-Erk (2009) mimarlıkta zamanın değişiminin mekânı tanımladığını, zamanın tasarlanmadığını ancak mimariden farklı olarak sinemada hem mekân hem de zamanın tasarlandığını dile getirir. Sinemada mekânın değişmesi zamanı dönüştürmekte, zamanın değişmesi de mekânı etkilemektedir (Kaçmaz-Erk, 2009) Tüm bu tanımlar ele alındığında ise zaman ve mekân olgularının birbirlerinden bağımsız ve somut kavramlar gibi görünmelerine rağmen aslında birbirleri ile paradoksal bir ilişkiye sahip olduklarını söylemek mümkündür (Erdoğan ve Yıldız, 2018). Till (1996), mekânı deneyimlemenin zamana bağlı olduğunu düşünmekte ve zamanı okumanın mekânsal olarak gerçekleştirilebileceği fikrini savunmaktadır. Bu düşünce doğrultusunda mekân kavramının anlaşılması için zaman kavramı ile ilişkisine bakılması gerektiği ve mimari yansımalarını incelemenin mekânsal anlamda önemli olduğu söylenebilmektedir.

Değiştirilmiş Karbon dizisinin öncülü olarak görülebilecek 1982 yapımı Ridley Scott filmi olan *Blade Runner*'da da görülen zaman-mekân sıkışmasının bir benzerini dizide de gözlemlemek mümkündür. Sinema; geçmiş, bugün ve geleceğin aynı anda gösterilebildiği ve Tarkovsky'nin de bu durumu zaman içinde zaman olarak tarif ettiği bir sinema zaman oluşturmada özgürdür (Ertem, 2010; Gülüş, 2006). Kurguyla birlikte gerçeklik ve geçmiş, şimdi ve gelecek temsili aynı görüntü içinde var olur ve birbirleri içerisine eklenirler, zaman-mekân sürekli olarak birbiriyle ilişkili ve dönüşür durumdadır (İmamoğlu, 2021).

Zaman olgusu söz konusu olduğunda kuşkusuz en önemli konulardan biri de teknolojidir. Zaman kavramı, teknoloji kavramının varoluşuna ve gelişimine olanak vermiş ve gün geçtikçe dünya üzerindeki teknoloji kavramı oldukça gelişmiştir. Bilgisayar teknolojisinin insan hayatına girdiği ve bilginin sayısal kodlarla işlendiği dönem olan sayısal devrim sürecinde çeşitli pek çok dijital yenilik gerçekleşmiştir. İletişimin sayısal ifadelerle gerçekleştirildiği ve mekanik sistemlerin kullanıldığı bu sayısal devrimde, gelişen

teknoloji ve disiplinlerarası yaklaşım, sanal mekânlar, sanal malzemeler gibi mekânsal yeniliklere de olanak sağlamış ve mekân tasarımıyla ilgili de yenilikçi fikirler oluşmuştur. Bu teknolojik gelişimler, malzeme, statik, dinamik, fiziksellik gibi kavramların sınırlarını genişletmiş, algılanmalarını bulanıklaştırmıştır. Sanal ve gerçek ilişkisi doğrultusunda oluşan hibrit (melez) mekânlar gibi yeni mekânsal tanımlar var olmuştur (Bezci, 2016). Bu nedenle zamanın meydana getirmiş olduğu teknolojinin mekân oluşumlarını doğrudan etkilediğini söylemek kaçınılmazdır. Bu da teknolojinin doğrudan zamanla ilişkilendiğine işaret etmekte ve aynı zamanda zaman-mekân kavramlarını anlayabilmek adına incelenmesi gereken önemli bir etken olduğunu açıkça göstermektedir.

4. Richard K. Morgan, *Değiştirilmiş Karbon ve Siberpunk*

Değiştirilmiş Karbon, Richard K. Morgan'ın 2002 yılında yayınlanan bilim kurgu eseridir. Bu kitap Takeshi Kovacs'ın hikâyesinin anlatıldığı üçlü serinin ilk kitabıdır. Serinin ilki olan *Değiştirilmiş Karbon* 26. yüzyılda geçmekte ve bu eserde günümüzden oldukça farklı bir dünyaya rastlanmaktadır. Morgan, romanında gelecekte yaşanması muhtemel distopik bir dünya yaratmıştır. *Değiştirilmiş Karbon*'da ölümsüzlüğün mümkün olduğu ve insan bedeninin nesneleştirildiği bir dünya kurgusu dikkat çekmektedir. Eserde geleceğe ilişkin hem sosyal hem de mekânsal anlamda önemli ipuçları bulunduğunu söylemek mümkündür. Morgan, yarattığı hikâyeler ve karakterlerle dönemin toplumsal sorunlarını ele almakta ve gelecekte yaşanabilecek olası toplumsal sorunlara değinmektedir. Gezegenler arası yolculuğun mümkün olduğu, insan bilincinin çiplerde saklandığı bir dünyada yaşanması ön görülebilecek bazı problemleri okuyucuya sunan Morgan, zaman zaman mekânsal anlamda da yaşanması mümkün değişikliklerden bahsetmektedir.

Eser, Dünya'da bulunan Bay City şehrinde geçmektedir. Ana karakter olan Takeshi Kovacs ise bir siyasi operatördür ve Harlan Dünyası olarak adlandırılan başka bir gezegende yaşamaktadır ve Morgan okuyucuya 26. yüzyıldan kesitler sunmaktadır. Yarattığı bu distopik dünyada artık insanlar, tercihen, bilinçlerini bir çipe yerleştirebilmekte ve farklı bedenleri ziyaret edebilmektedirler. Yani bu evrende insan bilinci mikro çiplerde saklanabilmekte ve bambaşka bedenlerde vücut bulabilmektedir. Bu nedenle, romanda yeni ve güzel bedenler üreten şirketlerin varlığına da rastlanmaktadır. Aynı zamanda, bu şirketler beden klonlayabilmekte, hatta bir insanın bilincini yedekleyebilmektedir. Yani Morgan, 26. yüzyılda, teknoloji ve bilimin öncülüğünde, transhumanizmin² var olabileceğini ön görmekte ve bu dünyada nelerin yaşanabileceğini okuyucuya sunmaktadır.

Morgan'ın yaratmış olduğu 26. yüzyıl hikâyesinde asıl ele alınan konu olan beden değiştirme, teknolojinin ne kadar ilerleyebileceğini ve insanın neleri mümkün kılabileceğini gösteren önemli bir konudur. İnsanların kıyafet değiştirir gibi beden değiştirmeleri, zihinlerinin mikro çiplerde saklanabilmesi ve ölümün bedensel ve zihinsel olarak çeşitlenmesi gibi yenilikler teknolojinin günümüze kıyasla gidebileceği önemli bir noktayı temsil etmektedir (Foršek, 2019). Morgan, okuyucuya zihin depolama ve beden klonlama sayesinde, varlıklı insanların ölümsüzlüğünü ilan edebileceği bir Dünya'nın mümkün olduğunu göstermektedir. Yazarın yarattığı bu dünyada, teknolojinin hakimiyeti altında bir yaşam sürüldüğü açıkça görülebilmektedir. Yazarın okuyucuya sunmuş olduğu beden değiştirme, zihin kopyalama, uçan arabalar, güvenlik robotları, yapay zekâ gibi bir takım teknolojik yenilikler hikâyenin geçtiği zaman dilimine açıkça atıfta bulunmaktadır.

Genel olarak hikâyedeki kentte görülen yeniliklere, insanların bedensel ve zihinsel yaşadıkları yeni deneyimlere ve diğer bir takım teknolojik gelişimlere bakıldığında, romanın Siberpunk türüne ait pek çok özelliği barındırdığı dikkat çekmektedir. Siberpunk, ilk olarak 1980'lerde *Amazing Science Fiction Stories* dergisinde Bruce Bethke'nin bir hacker çetesini konu alan kısa öyküsü ile ortaya çıkmıştır (Cavallaro, 2000). İnsan vücudunun bir makine gibi algılanması ve aynı zamanda insan organizmasının simüle edilebileceği görüşüne dayanan, insan işlevlerinin bilgisayarlı işlevlerle değiştirme bilimi olarak da tarif edilen *sibernetik* kültürü ile gürültülü ve bir başkaldırı müziği olan punk ile birleştirilerek yaratılan kavram (Merriam-Webster, t.y.) bilim kurgu geleneğinin "mümkün olduğu kadar fazla gürültüyle" yapısökümü olarak görülebilir (Hauser, 2003). Robotlar, uzay gemileri gibi teknolojik unsurların ötesinde insan ve makine ilişkisine odaklanan siberpunk karşı-kültürel anti kahramanları konu alan bir türdür. Siberpunk her ne kadar distopik bir gelecek tasvirine odaklanıyor olsa da ekonomik, politik, sosyal ve kültürel sorunlara duyarlı ve geç kapitalizm, simülasyon dünyası ve postmodernizm gibi birçok toplumsal değişimin yansımasını taşıyan bir harektir (Keleş, 2022). 1984 yılında yayımladığı *Neuromancer* kitabıyla

² Transhumanizm; insanın sahip olduğu özelliklerinin ve formunun bilim ve teknolojinin etkisiyle insan evriminin hızlandırılabilmesi ve kolayca değiştirilip geliştirilebileceği düşüncesine sahip kültürel ve entelektüel bir harektir (Uğur, 2018).

Siberpunk akımının en önemli temsilcilerinden ve öncüsü görülenlerden William Gibson, bilim kurgu içinde yer alan statükodan ve genel olarak o dönemki toplumdan hoşnutsuzluklarının olduğunu ve bu nedenle Siberpunk yazmaya başladıklarını belirterek anti-kahramanlar için de bir yer açtığını eklemiştir (Yakar, 2020). Siberpunk akımının geç kapitalizmin kendisinin en üstün ifadesi olduğunu aktaran Murphy ve Schmeink (2018), akımın görsel bir kültür olduğunu belirtmektedir. Siberpunk toplumsal gerçekliğin görsel bir inşasını aktarır ve bu nedenle edebi bir tür olmaktan öte, görsel bir kültür olarak tasvir edildiğinde genel bir kültürel formasyona doğru evrilmiştir.

Romanda hâkim olan teknoloji ürünleri, Siberpunk türünün siber dünyasına referanslar taşıırken, yazarın okuyucuya sunduğu teknolojiye yetişememiş bir toplum da Siberpunk teriminin punk kısmına açık bir şekilde vurgu yapmaktadır. Bu nedenle Morgan'ın eserinin bir Siberpunk türü örneği olabileceğini söylemek mümkündür. Eserin Siberpunk türünün sinemadaki öncüsü olan *Blade Runner* ile sahip olduğu benzerlikler de bu düşünceyi desteklemektedir. *Blade Runner*'da hâkim olan kaotik ve karanlık atmosferin ve sahip olduğu ileri teknolojinin kendisinden sonraki eserlere de öncülük ettiğini söylenebilir (Serttaş, 2018). Bu nedenle *Değiştirilmiş Karbon*'un da *Blade Runner* izinde giden bir bilim kurgu olduğu düşünüldüğünde, Siberpunk ile olan ilişkisi daha net bir şekilde okunabilmektedir.

Morgan, tüm bu konuları, bir cinayeti aydınlatmaya çalışan Takeshi Kovacs üzerinden okuyucuya aktarmaktadır. Bu cinayet ise Bay City kentinin en zengin ailesi olan Bancroft ailesinden Laurens Bancroft cinayetidir. Kendisi sahip olduğu olanaklar sayesinde ölümsüzlüğünü ilan etmiş bir insandır. Bu nedenle de kendi cinayetini çözmesi, yani onu kimin öldürmek istediğini öğrenmesi için 250 yıl uyku cezasına çarptırılmış olan siyasi operatör ve elçi olarak bilinen özel yeteneklere sahip olan Kovacs'ı başka bir bedende uyandırır. Kendisinden, özgürlüğüne kavuşması karşılığında, bu vakayı çözmesini ister. Tüm hikâye Kovacs'ın yeni bedenine, yeni dünyaya alışması ve bir yandan da Bancroft cinayetini çözmeye çalışması üzerinden aktarılır.

Morgan'ın okuyucuya sunduğu bu romanı, 2018 yılında dizi olarak uyarlanmış ve izleyiciye sunulmuştur. Serinin ilki olan *Değiştirilmiş Karbon* birinci sezon olarak uyarlanmıştır. 2020 yılında ise; ikinci sezonla seri devam etmiştir. Kurguda bazı farklılıklar görülse de genel anlamda dizi romanla paralel ilerlemektedir. Özellikle mekânsal anlamda incelenen *Değiştirilmiş Karbon* kitabı, sahip olduğu mimari söylemler açısından ele alındığında dizide kurgulanan mekânlarla hem benzerlik göstermekte hem de farklı noktalara sahip olduğu görülmektedir. Dizinin tasarımcısı olan Carey Meyer, *Değiştirilmiş Karbon* dizisinin çalıştığı en büyük bütçeli prodüksiyon olduğunu, mümkün olduğunca, bilgisayar üretimi arka planlar yerine, set tasarımı ile mekânların ve distopik kent vurgusunun sağlandığını belirtmiştir. Vancouver'da tüm ekipmanları çıkarılarak, eski bir matbaada, yaklaşık 92 metre uzunluğunda bir yol inşa edilerek bu yol üzerinde yapılan çekimlerde farklı sahnelerde farklı mekânların sergilendiğini ancak; hepsinin tek bir dünya olarak sunulduğunu vurgulamıştır (Grouchnikov, 2020). Meyer, bir set olarak kapalı bir alanda inşa edilen bu mekân hattı sayesinde var olan distopik vurgunun, gece halinin sürekli olmasının ve kitapta aktarılan dünyanın izleyiciye gösteriminin sağlanabildiğini belirtmiştir (Grouchnikov, 2020). Gerçek dünyadan, çeşitli mimari yapılardan da yararlandığının aktarıldığı dizide romanda var olan kurgunun ve çevrenin gerçekleştirilmesi amaçlanmıştır. Dizide, eski bir kilise bir polis karakolu olarak dönüştürülmüş ve bu şekilde romanın genel olarak sunduğu bağlamın ve konseptin içinde kalınması planlanmıştır (Grouchnikov, 2020). *Değiştirilmiş Karbon* dünyasının yaratım sürecinde, birçok farklı esin kaynaklarının olduğunu belirten dizi ekibi, Matt Grobar tarafından 2018 yılında yapılan röportajda da belirttikleri üzere, Zaha Hadid mimarisinin dizide yaratılan dünyayı etkilediğini belirtmiştir. Bu bağlamda bakıldığında, aslında, başka esin kaynaklarına ve dizide yer alan gerçek mekânlara ya da mimari tasarımlara da rastlamak mümkündür. Clouds Mimari Ofisin tasarımı olan Analemma Kulesi, Ja Studio tarafından tasarlanan Modern Ponte Vecchio projesinden ilham alınarak tasarlanan, Golden Gate Köprüsü'ne bir parazit olarak eklenmiş konteyner evlerden oluşan Brigetown ve New York'ta yer alan Zaha Hadid Mimarlık tarafından tasarlanan 520 West 28th Binası bunlardan bazılarıdır (Noaa, 2018).

5. *Altered Carbon*'da Zaman ve Mekân İlişkisi

Morgan, eserinde teknoloji ve toplum ilişkisini ağırlıklı olarak ana karakter olan Kovacs üzerinden okuyucuya aktarmaktadır. 250 yıllık uykudan uyanan Kovacs'ın içinde bulunduğu zaman dilimini ve teknolojiyi sorgulaması, ortaya çıkan yeniliklere alışmaya çalışması ile Morgan, aynı zamanda, okuyucuya da yarattığı 26. yüzyıl dünyasını tanıtmaktadır. Teknolojinin hayata ne denli etki ettiğini ise hem romandaki insanların karakterlerinden hem yeni yaşam stillerinden hem de yazarın mekânsal tasvirlerinden anlamak çoğu zaman mümkündür. Bu betimlemeler romanda ve dizi uyarlamasında da mekânsal anlamda açıkça okunabilmektedir. Bu nedenle Morgan'ın eserinde zaman ve teknoloji ilişkisinin yansıdığı en önemli

unsurlardan birinin mekân olduğu söylenebilir. Yazar, gelişen teknolojinin mekânsal anlamda ne gibi yenilikler yaratabileceğine ilişkin okuyucuya kendi bakış açısından önemli perspektifler sunmaktadır. Tıpkı teknolojinin zamanla olan ilişkisi kadar mekân ile olan etkileşiminin de geleceğe ilişkin önemli ipuçları sunmasından dolayı Morgan'ın betimlediği mekânları anlayabilmek için bu mekânların zaman ve teknolojiyle olan ilişkisine bakmak oldukça önemlidir.

Mekân olgusu, insanın varoluşundan günümüze kadar sürekli değişime uğramış bir olgudur. Penz'in (2003) de belirttiği üzere, kentlerde sürekli bir akış vardır ve değişim hızlı yaşanmaktadır. Teknolojik veya Siber Çağ olarak adlandırılan günümüz çağında gözlemlenen toplumsal anlamda pek çok değişiklik var olduğu gibi bu toplum yaşantısını birebir etkileyen Teknolojik Çağ, bahsedilen bu hızlı değişimin yaşandığı kent ve mekân ölçeğini de farklı boyutlara taşımıştır (Şpat, 2017). Bu nedenle mekân kavramının değişen çağa ve teknolojiye paralel olarak geliştiğini söylemek mümkündür. Bu değişimler günümüz mimarisinde görülebildiği gibi gelecek mekânları ile ilgili öngörüler içeren edebi eserlerde de farklı şekillerde okuyucuya ve tasarımcılara sunulmaktadır. Bu nedenle zaman ve teknolojik gelişmelerin tartışıldığı noktada bilim kurgu eserlerine bakmak fayda sağlayıcı olabilmektedir. Kaçmaz-Erk'in (2009) belirttiği üzere, yönetmen Wim Wenders mekânın bir mesaj iletebilecek ve anlatıyı görselleştirmeye yardımcı olacak bir araç olduğunu belirtmektedir. Morgan'ın 26. yüzyılı ele aldığı *Değiştirilmiş Karbon* eseri de okuyucuya gelecekle ilgili öngörülerini yansıtmakta ve aynı zamanda tasarımcılara gelecek mekânları ile ilgili düşündürücü perspektifler sunmaktadır. Bu nedenle *Değiştirilmiş Karbon* mekânlarını ve mekânların zaman ile olan ilişkisini çözümlenimin mimari ve iç mimari anlamda fayda sağlayıcı olabileceğini söylemek mümkündür.

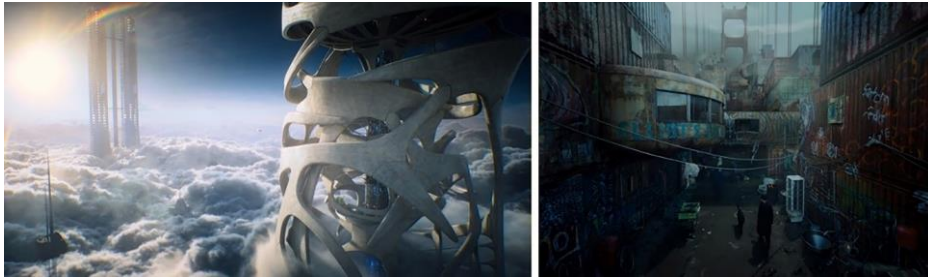
Yazar, bir Siberpunk türü olan *Değiştirilmiş Karbon* eserinde yarattığı karamsar dünya ile gelişen teknolojinin getirebileceği olası toplumsal problemlere romanında sık sık değinmektedir. Örneğin; Morgan teknolojinin kapitalizmi daha da ileri taşıdığı bir dünyanın varlığından, kent içerisine bu tüketimin nasıl yansıdığından veya zamanın ve tüketimin toplumsal hiyerarşiyi nasıl etkilediğinden zaman zaman söz etmektedir. Morgan bu toplumsal konuları okuyucuya karakterler veya hikâye üzerinden aktardığı gibi, aynı zamanda, mekânsal betimlemeler ile de önemli ölçüde hissettirmektedir. Yazarın eserinde teknolojinin ne kadar hızlı geliştiğine ve bu gelişimin insanlar üzerindeki yaratabileceği etkiye de değindiği bazı diyaloglarda açıkça görülebilmektedir: "‘Bu bana tanıdık geldi. Dünya’da kendini kopyalamak kolay bir şey mi?’ Ortega yüzünü buruşturdu. ‘Gittikçe kolaylaşıyor. Günümüz teknolojisinde kılıf işlemcisi bir banyo büyüklüğünde. Kısa sürede asansör büyüklüğüne erişir. Daha sonra da bir bavula bile sığabilir.’ Omuzlarını silkti. ‘İlerlemenin bedeli’" (Morgan, 2018, s. 73).

Morgan'ın romanında ele aldığı bilimsel ve endüstriyel yeniliklere ek olarak, teknolojinin gelişimini en fazla vurguladığı yerin kent olduğu söylenebilir. Kentte yer alan yapıların kendilerinin de bir iletişim aracı olduğunu ve tasarım aracılığıyla iletişim kurduklarını belirten Hacıömeroğlu'nun (2008) sözlerini göz önüne alarak *Değiştirilmiş Karbon*'da yaratılan kent tasarımındaki öğelerin de birbirleriyle konuşarak bir dünya yarattıkları açıktır. *Değiştirilmiş Karbon* kentinin neon aydınlatmalarla aydınlanan karanlık bir kent olması, kentin dikeyde gelişen ve puslu bir yapıya sahip olması, geleceğin karamsarlığının en çok hissedildiği alandır. Bu kent, sahip olduğu bu karamsar ve kaotik yapıyla, aynı zamanda bir Siberpunk kenti özelliği de taşımaktadır. Hatta, romanın Siberpunk türüne yakın durmasının en etkili olduğu noktanın eserdeki kent olduğu söylenebilir.

Yazar, toplumun teknolojik gelişmelere karşı gösterdikleri tutum ile insanlığın teknolojiye yetişememesine ve teknolojinin ne kadar hızlı ilerlediğine dikkat çekmektedir. Kitapta görülen diyaloglar bu gelişimin daha da hızlanacağına ve bu şaşkınlığın devam edeceğine ilişkin ipuçları sunmaktadır. Eserde, olayların gerçekleştiği Bay City kenti, bünyesinde bilim kurgu eserlerinde sıkça rastlanan yüksek binaları ve bu binaları kaplayan hologram reklamları bulunduran, gün ışığından uzak yapay aydınlatmalarla aydınlanan bir kent yapısına sahiptir (Görsel 2). Kent içerisinde bir hiyerarşik yapılaşmanın var olduğu da açıkça görülmektedir. Dikeyde gelişen binaların üst katlarında met adı verilen zenginler yaşarken yeraltında ise yoksul kesim yaşamını sürdürmektedir. Bu betimlemeler dizide görsel olarak daha net bir şekilde ifade edilmişlerdir (Görsel 3). Dikey kent, bulutlara yükselen gökdelenler, binalar arası oluşan yeni ulaşım alanları gibi pek çok teknolojik gelişim dizideki kent içerisinde oldukça net bir şekilde vurgulanmaktadır.



Görsel 2. Değiştirilmiş Karbon dizisi Bay City kenti³



Görsel 3. Bay City kenti yer altı ve yer üstü mekânları

Romandaki hikâyeler genel anlamda yeraltında geçse de yazar zaman zaman zenginlerin malikânelerine ve eğlence alanlarına da değinmektedir. İç mekânlara kıyasla kentin oldukça teknolojik bir yapıya sahip olduğu görülmektedir. Yazarın teknolojiyi kenti örten bir örtü gibi ifade etmesi ve kentin aslında bir dönem filmini andırıldığından bahsetmesi de oldukça dikkat çekicidir:

Dışarı çıktığımda sıcacık güneş ışığını yüzümde hissettim. Kamaşmamaları için yeni gözlerimi kısıtım ve bakımsız bir pistin öteki tarafında bulunan çitlerin ardındaki köşeli binaları fark ettim. Bu arındırılmış, kırık beyaz binalar muhtemelen bin yıldan eskiydi. Tuhaf bir şekilde tek renge boyanmış duvarların arasından, gizli bir yerle bağlantıyı kuran demirden gri bir köprüyü kısmen görebiliyordum. Benzer şekilde donuk renklere sahip olan hava ve kara taşıtları dağınık bir şekilde park etmişlerdi. Rüzgâr aniden kuvvetli bir şekilde estiğinde pistteki çatlaklar boyunca çiçeklenen otların belli belirsiz kokusu burnuma geldi. Uzaklardan alışıldık bir trafik uğultusu yükseliyordu ama geri kalan her şey bir dönem filmini andırıyordu. (Morgan, 2018, s. 28)

Yazarın teknolojinin hızla ilerleyişini ve kentte de bu ilerlemenin bir zaman kaynaşmasına yol açtığını hissettirmeye çalıştığı düşünülebilir. Bu kadar teknolojinin ilerlemiş olduğu bir zaman diliminde ve oldukça teknolojik bir yapıya sahip kentte bulunan tarihî yapılar bu zaman kaynaşmasının önemli örneklerindedir. Yazarın kurgulamış olduğu bu kent aslında gelecekte var olacak yapıların geçmiş yapılardan kopmadan bu eski yapılar üzerine inşa edileceğine ilişkin önemli ipuçları sunmaktadır.

Kentte en çok dikkat çeken teknolojik elemanlar ise reklamlardır. Adeta kenti kaplayan hologram reklamlar tüketimin ne denli ilerleyebileceğini işaret etmekte ve aynı zamanda mimarinin de kapitalizmle ilişkili olarak ne yönde ilerleyebileceğine ilişkin okuyucu ve tasarımcıları düşündürmektedir:

³ Çalışmada kullanılmış olan tüm görseller, yazarlar tarafından alınmış ekran görüntüsüdür. "Altered Carbon", <https://www.netflix.com/title/80097140>, Erişim Tarihi: 10.08.2021.

Sokaktaki yaşam her yerde aynıydı. Gittiğim bütün dünyalarda gösteriş, kibir ve alışveriş çılgınlığı vardı. Siyasi mekanizmaların dayatmalarının altından, insan davranışından damıtılmış bir öz sızıyordu. Dünya üzerinde bulunan ve medeni dünyaların en eskisi olan Bay City de diğerlerinden farksızdı. Tarihi binaların ön cephelelerine kurulmuş devasa mağazalardan tutun da kataloglarını sakar mekanik şahinler ya da kocaman tümörler gibi omuzlarında taşıyan sokak satıcılarına kadar herkes bir şeyler satıyordu. Kaldırımların kenarına arabalar yanaşmış duruyor, esnek vücutlar, arabaların icadından beri yaptıkları gibi, arabalardan içeri uzanıp pazarlık yapıyorlardı. Yemek arabalarından buhar ve duman tütüyordu Limuzin ses ve yayınları geçirmese de camın ardından satıcıların bağırışlarını ve insanları tüketime iten sestten yavaş müzikleri sezabiliyordunuz. (Morgan, 2018, s. 61)



Görsel 4. Bay City kenti

Morgan, gelecekte kapitalizmin her alanda ilerleme kat edeceğine, insanların ve yapıların bu ilerlemeye yönelik değişeceğine ve tüm gezegenlerde kapitalist yaşamın sürdürüleceğine işaret etmektedir. Yarattığı kentte hâkim olan devasa reklamlar da bu yaşantının mimari anlamda ne anlamda değişebileceğine ilişkin öngörüler sunmaktadır. Dizide de bu kapitalist yaşam ve kent yansımaları romana paralel şekilde kurgulanmıştır (Görsel 4).

Eserde kullanılan zaman diliminin ve teknolojinin mekânsal anlamdaki yansıması kentte açıkça okunabilmektedir. Aynı zamanda bu teknolojinin yarattığı bir takım toplumsal sorunların da kentteki yapılaşmayı etkilediği görülmektedir. Morgan, kent içerisindeki bu teknolojik hakimiyeti bazı iç mekânlarda da sürdürmektedir. Yazarın kurguladığı denizaltı restoranları ya da yapay zekâ otelleri ile bu açıkça hissedilebilir. Polislerin sorgu odalarının sanallaşması, silah atışlarının sanal bir şekilde gerçekleştirilmesi gibi oldukça ileri teknolojiye hâkim mekânlar oldukça dikkat çekicidir. Hatta kent için dönem filmi ifadesi kullanan Morgan, kentte yarattığı bu zaman karmaşasını iç mekânlarda da kurgulamıştır. Yazarın yarattığı çoğu iç mekân, teknolojik alt yapıya sahipken bazı mekânların da günümüze fazlasıyla benzer mekânlar olması dikkat çekmektedir.

Dizide yaratılan eklettik mimari dikkat çekicidir. Aynı anda birçok stilin kullanılmaya başladığı 19. yüzyılda doğan eklettisizm 1867’de düzenlenen Paris’te açılan Dünya Sergisi’nde Tunus’tan Osmanlı’ya, Çin’e kadar Oryantalizmin etkisine giren Avrupa’da ortaya çıkar (Batur, 1996). Enis Kortan’ın (1996) Seçmecilik diye de tanımladığı eklettisizm dizide de farklı stillerin bir araya getirilerek oluşturulduğu Hendrix Oteli ve Suntouch Evi gibi yapılarda, özellikle iç mekân tasarımlarında ortaya çıkar. Yazarın yarattığı en önemli mekânlardan biri Hendrix Oteli’dir. Bu otel, hikâyenin ana karakteri olan Kovacs’ın cinayet davası süresince konakladığı oteldir. Hendrix Oteli, yeraltı dünyasının karanlık sokaklarından birinde bir yapay zekâ tarafından yaratılmıştır. Morgan, okuyucuya otelin yapay zekâ tarafından üretilmesi ve yönlendirilmesi ile mekân-teknoloji etkileşiminin farklı bir yönünü sunmaktadır. Hendrix, bazen bir insan bedeninde bazen bir müzik sistemi ya da kahve makinesi gibi akıllı bir elektronik sistem içerisinde okuyucuyu karşılar. Morgan yarattığı bu otel ile, teknolojiden etkilenmiş bir mekândan çok, aslında tamamen teknolojinin yarattığı bir mekân deneyimi yaşatmaktadır. Yazar, otel için kurguladığı akıllı aydınlatmalar, akıllı ses sistemleri ya da koku yayan uyandırma servisi gibi özelliklerle bu teknolojiyi hissettirebilmektedir. Morgan yarattığı bu mekânın sahip olduğu farklı nitelikleri zaman zaman Kovacs’ın dilinden okuyucuya aktarmaktadır; “Hendrix, nedenini anlamadığım bir şekilde, derin bir ragga ritmi çalmaya başladı. Üzerimizdeki tavanda kırmızı ve mor ışıklar dans etmeye başladı” (Morgan, 2018, s. 134).



Görsel 5. Hendrix otelinin yaratıcısı Poe

Morgan'ın bu mekânsal betimlemeleri dizide de benzer şekilde yansıtılmaktadır. Hacıömeroğlu'na (2017) göre farklı medyalarındaki mimari anlatının temsili ve okunması ile ilgili çalışmasında aktarıldığı üzere romandaki mimari anlatının görsel mimari anlatıya birebir dönüşmesi beklentisi yeterli olmayabilir. Romanda anlatılan temsilde oluşturulmaya çalışılan atmosfer, romanın ruhu gibi verilerin de analiz edilmesi gerekir. Bu bağlamda romanda yer alan mekânlar değiştirilebilir ya da yeni mekân ya da karakterler, romanda anlatılan atmosferin görsel temsili için yaratılabilir. Romandan farklı olarak eserdeki Hendrix Oteli dizide Kuzgun Otel olarak adlandırılmıştır. Ayrıca kitapta var olmayan bir karakter olarak Poe, dizide, bir yapay zekâ karakter olarak izleyici karşısına çıkmaktadır (Görsel 5). Oysa ki; romanda böyle bir karakter bulunmamakta ve otel tamamen gizli bir güç tarafından yönetiliyormuş gibi hissedilmektedir. Poe karakteri dışında ise pek farklılık bulunmamakta ve aynı zamanda mekânsal anlamda Morgan'ın betimlemelerine yakın tasarımlar görülmektedir. Otelin mekânsal tasarımları çözümlendiğinde sahip olduğu tarzın teknolojiden biraz uzak bir dilde olduğu görülebilir:

Gördüğüm ilk şey otel odasının saykodelik duvar resimleri oldu. Yeşil çimlerin, sarı ve beyaz çiçeklerin süslediği bir bahçenin etrafında kaftan giymiş, evsiz görünümlü zayıf bedenler vardı. Kaşlarımı çatıp kolumdaki sertleşen yara dokusuna dokundum. Kanamadığımı fark edince tamamen uyandım ve kocaman, kırmızı yatağında doğrularak oturdum. Kahvenin ve taze ekmeğin kokusuyla üzerimdeki uyku mahmurluğundan tamamen sıyrıldım. Hendrix'in koku yayan uyandırma servisiydi bu. Pencerenin polarize camındaki çatlaktan loş odama ışık sızıyordu. (Morgan, 2018, s. 84)

Otelin sahip olduğu bu eklektik tarz dizide de oldukça fazla dikkat çeken bir unsurdur. Bir yapay zekâ otelinde zaman zaman 20. yüzyıla ait mobilyaların görülmesi ve genel olarak otelin iç mekânlarının Art Deco tarzında yaratılmış olması mekânsal anlamda oldukça düşündürücüdür (Görsel 6).



Görsel 6. Hendrix Oteli iç mekânları

Dizide 20. Yüzyıl mobilyalarının dikkat çektiği başka bir mekân da Kovacs'a yardım eden ve polis olan Ortega'nın evidir (Görsel 7). Yeryüzünde bulunan bu ev aslında fazla teknolojik bir yapıya sahip değildir. Eve genel anlamda bakıldığında karanlık, ama modern bir yapıya sahip olduğu görülebilir. Bu ev Hendrix Oteli kadar tarihî tarza sahip olmasa da Ortega'nın evinin de 26. yüzyıl dünyasını yansıtan bir tarzda olmadığı söylenebilir. Evde kullanılan Arco lambader ve Tom Vac sandalyesi gibi 20. yüzyıla ait mobilyaların dikkat çektiği görülmektedir.

Değiştirilmiş Karbon'un önemli mekânlarından biri de Suntouch evidir. Burası Bay City şehrinin en zengin ailesi olan Bancroft'ların yaşadığı malikânedir. Romanda deniz kenarında bağımsız bir ev olarak betimlenen bu mekân, dizi uyarlamasında "met" adı verilen zenginlerin yaşadığı Aerium binasının en tepesinde bulunmaktadır (Görsel 8).



Görsel 7. Ortega'nın evinden görseller



Görsel 8. Aerium ve Suntouch House

Binanın fütüristtik yapısına fazlasıyla zıt bir tarza sahip bu evin iç mekânlarına bakıldığında, Aerium gibi bulutlara ulaşmış bir binada bulunduğunu söylemek oldukça zordur. Suntouch evinin iç mekânları da tıpkı Hendrix Oteli gibi oldukça eklettik bir iç mimari tasarım anlayışına sahiptir (Görsel 9). Mekânda hissedilen tarihî doku hem binaya hem de içinde bulunulan zaman dilimine oldukça zıt bir karakterdedir.



Görsel 9. Suntouch House iç mekânları

Hem Morgan'ın eserinde hem de dizi uyarlamasında tarihî tarza sahip, teknolojiyle donanmamış çok fazla mekân bulunmaktadır. Bazı mekânlar oldukça teknolojik bir yapıya sahipken bazı mekânlar ise oldukça tarihî bir tarza sahiptirler. Bu tarihî tarza sahip mekânlara en iyi örnekler Hendrix Oteli ve Suntouch evidir. Teknolojik bir anlayış üzerine tasarlanmış mekânlara ise Morgan'ın eserinde bahsettiği denizaltı restoranları ya da sanal sorgu odaları örnek olarak gösterilebilirler. Dizide de mekânların genel anlamda Morgan'ın betimlemelerine uygun olarak tarihî tarzda ya da teknolojik bir anlayışla kurgulandığı görülmektedir. Teknolojik yapıya sahip örneklerden biri de beden üretiminin, klonlamanın ve bilinç yedeklemenin yapıldığı özel şirket olan Psychasec'dir. Burası sahip olduğu işleve de uygun bir şekilde teknolojik yapıda bir mekândır (Görsel 10).



Görsel 10. Psychasec Şirketi

Bu şirket dijital sistemlere, oval formlara ve teknolojinin simgesi sayılabilecek gri, beyaz, mavi renk tonlarının hâkim olduğu bir tasarıma sahiptir. Dizide ise bu mekânın bir görselinde 20. Yüzyılın ikonik mobilyalarından biri olan Barcelona Chair dikkat çekmektedir (Görsel 11).



Görsel 11. Fütüristik formlar ve Barcelona Chair örneği



Görsel 12. *Değiştirilmiş Karbon*'dan mekân ve teknoloji karmaşasına örnek görseller

Burada dizinin tasarımcılarının diğer mekânların sahip olduğu eklektik anlayışın devamını yakalamaya çalıştıkları düşünülebilir. Tarihî anlayışa sahip mekânların bir yapay zekâ tarafından yönetilmesi, bir gökdelenin tepesindeki evin tarihî bir bakış açısı üzerinden tasarlanmış olması gibi okuyucu ve seyirciye sunulan bu zaman karmaşasının bir devamı olarak teknolojik mekânlara da bazı tarihî dokunuşların yapılmış olabileceği söylenebilir (Görsel 12).

Edebiyattaki mekânı, Manfred Jahn edebi mekân olarak nitelerken, okuyucunun hayal gücünde eksik metinsel ipuçları temelinde oluşturulan mekânsal ortam ve nesnelerin bütünü olarak tanımlamaktadır (Bolak, 2000). Moslund'a göre edebiyatta mekân okuyucuya duysal bir deneyim yaşatır; bir anlatı ya da betimleme okuyucuya bir mevcudiyet üretme şansı sunar ve bu şekilde okuyucu gerçek dünyada bu deneyimi fiziksel olarak deneyebilmiş olur (Moslund, 2010). Romanın ve dizinin mekânlarının genel anlamda bir zaman kaynaşması içerisinde oldukları açıkça görülmektedir. İnsanların 300-400 yıl yaşadıkları bu evrende değişen zaman algısının mekânsal anlamda da birtakım farklılıklara neden olduğu görülebilir. Edebiyatta eylemler ve olaylar aynı anda gerçekleşse bile birbirini takip ederken, bir film, sürekli bir lineer harekete karşılık olarak bir sahneden diğerine ileri-geri gitme ya da her iki sahneyi aynı karede yan yana getirebilir (Hacıömeroğlu, 2017). Bu bağlamda; uyarlama bir eser olan *Değiştirilmiş Karbon* mekânlarının da bu zaman karmaşasını gözlemlemek adına iyi bir örnek olduğu açıktır. Bu nedenle bu mekânların hem romandaki tasvirlerini hem de dizi uyarlamasındaki kurgularını çözümlemenin zaman-mekân ilişkisini anlamakta fayda sağlayıcı olabilir.

6. Sonuç

Mimaride mekân kavramını anlamak için edebiyat ve sinema gibi farklı disiplinlerdeki mekânsal tasvirlerle bakmak oldukça faydalıdır. Özellikle geleceğe atıfta bulunan ve bugüne dek bilime pek çok alanda yön vermiş bilim kurgu edebiyat ve sineması, gelecek tasarımları için de oldukça önemli araçlardır. Genellikle ileri teknolojinin hâkim olduğu bilim kurgu eserlerinde kullanılan tarihî tarz bu alanda dikkat çeken unsurlardan biridir. Özellikle Siberpunk türünde görülen bu eski yeni kaynaşması, geçmiş gelecek ilişkisi ve tarihî tarzın gelecek mekânlarıyla etkileşimi hakkında önemli bilgiler sunmaktadır.

Bilim kurgu eserlerindeki uzay, zaman yolculukları, beden değiştirme gibi konuların söz edilen zaman-mekân algısına ve zamanın getirdiği teknolojinin mekânsal etkisine işaret ettiği söylenebilir. Bu nedenle zaman ve mekân ilişkisini anlamak, zamanla ilişkili olarak da teknolojiye bakmak önemlidir. Burada aslında işaret edilmesi gereken önemli bir nokta da tüm bu zaman-mekân etkileşiminin içinde geçmiş, gelecek ve şimdi ilişkisinin mekânsal anlamda nasıl bir yansımaya sahip olduğudur. İnsanın tarihî bir varlık olduğu ve binlerce yıllık bir tarihî birikime ve deneyime sahip olduğu düşünüldüğünde, ne kadar ileri bir geleceği tasarlarsa tasarlasın bu tasarımların içinde bugünden hatta geçmişten karelere yer vermek zorunda olduğu söylenebilir. Buna hem insan olduğu için hem de geçmişi olmadan bugününü geleceğe taşıyamayacağı için zorunludur. *Değiştirilmiş Karbon* da 26. yüzyılda geçmesine rağmen hem bugünden hem de geçmişten kesitler taşıması nedeniyle geçmiş gelecek kaynaşmasına sahip iyi bir örnektir. Bedenlerini değiştirip yüzlerce yıl yaşayan *Değiştirilmiş Karbon* dizisi kahramanları yaşam alanlarına geçmiş figürleri yansıtarak, hafıza çipleriyle tarihi geleceğe taşıyarak tarihle bağlarını sürdürmektedirler. Sözü edilen bu zaman karmaşası eserde ve dizide mekânlara da paralel bir şekilde yansımıştır. *Değiştirilmiş Karbon*'da bu durumun örneği olarak tarihî figürlerin gelecek mekânlarının bir parçası olduğu, hatta bazı mekânların tamamen tarihî hafızaya ithafla kurgulandığı söylenebilir. 300 yıldır yaşam süren Bancroft'un malikânesinin 26. yüzyıl yaşantısından uzak ve oldukça tarihî bir anlayışa sahip olması gibi eserdeki mekânsal betimlemeler değişen zaman algısıyla ilişkilendirilebilir ve eserdeki geçmişe yapılan göndermelerin gelecek tasarımlarında tarihî tarzın gücünün anlaşılmasına işaret ettiği düşünülebilir.

Tüm bu zaman-mekân ilişkisine özellikle de bilim kurgu alanıyla sınırlandırıp bakıldığında aslında bu eserlerin mekânsal tasvirlerinin pek çok anlam ifade ettiği açıkça görülebilmektedir. Mimarlık ve iç mimarlık disiplinlerinin diğer disiplinlerle ilişki kurması da bu nedenle oldukça önemlidir. Gelecek mekânlarının tasarımcılara ne anlatmak istediği, gelecek tasarımlarının günümüzle ve geçmişle nasıl ilişkilendirilebileceği gibi önemli ipuçları barındırdıkları düşünüldüğünde mimarlık ve içmimarlığın edebiyat ve sinema gibi farklı disiplinler ile ele alınması gerektiği söylenebilir. Özellikle de bilim kurgu eserlerinin çözümlenmesinin, geçmişle geleceğin ilişkisini kavramak ve de gelecek tasarımlarını anlamak açısından oldukça fayda sağlayıcı olduğunu söylemek mümkündür.

Kaynakça

- Altan, İ. (2015). *Mimarlıkta mekan kavramı*. Ofis 2005 Yayınevi.
- Bakhtin, M. (2014). *Karnavaldan romana edebiyat teorisinden dil felsefesine seçme yazılar*. Ayrıntı Yayınları.
- Basa, İ. (2000). *Linguistic discourse in architecture* (Tez No. 93267) [Doktora tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Batur, A. (1996). *Mimarlıkta oryantalist eğilimler*. O. Tunaşat, B. Kumral (Ed.), *Mimari Akımlar 1 - Yapı'dan seçmeler Dizisi 8* (s. 22–35) içinde. YEM.
- Bezci, İ. (2016). *Teknolojik gelişmelerin mekan yüzeylerine çağdaş yansımaları* (Tez No. 449586) [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Bolak, B. (2000). *Constructed space in literature as represented in novels, a case study: The black book by Orhan Pamuk* (Tez No. 93148) [Yüksek lisans tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Cavallaro, D. (2000). *Cyberpunk and cyberculture: Science fiction and the work of William Gibson*. Athlone.
- Căplescu, O. A. (2015, 26 Mart). *Architecture in science fiction movies* [Bildiri Sunumu]. ICAR 2015: International Conference on Architectural Research, Bucharest. https://www.academia.edu/11672078/ARCHITECTURE_IN_SCIENCE_FICTION_MOVIES

- Dođru, S. (2020). Zaman ve mekân bağlamında Bir Zamanlar Anadolu'da filmini Bahtin'in "Kronotop" kavramıyla okumak. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)* 6(1), Yaz, 329-341.
- Erdoğan E. ve Yıldız Z. (2018). Zaman ve mekân kavramları arasındaki paradoksal ilişkinin 'Bulut Atlası' filmi üzerinden okunması. *METU Journal of the Faculty of Architecture*, 35(1), 1-25. <https://dx.doi.org/10.4305/metu.jfa.2018.1.1>
- Ersümer, O. (2013). *Bilimkurgu sinemasında Cyberpunk*. Altıkırkbeş Yayın.
- Ertem, Ü. (2010). *Sinema ve mimarlık etkileşiminin örnek kara filmler üzerinden incelenmesi* (Tez No. 292336) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Foršek, N. (2019). *Transhumanism, ethics and religion in 'Altered Carbon' by Richard K. Morgan* (Tez No: 142:255576). [Doktora tezi, Josip Juraj Strossmayer University]. <https://repozitorij.ffos.hr/islandora/object/ffos:4627>
- Grobar, M. (2018, 18 Haziran). *How 'Altered Carbon' production designer Carey Meyer built Bay City's prawning main street for Sci-Fi series*. Deadline. <https://deadline.com/2018/06/altered-carbon-carey-meyer-production-design-interview-news-1202361170/>
- Grouchnikov, K. (2020, 4 Ağustos). *Production design of "Altered Carbon" – interview with Carey Meyer*. Pushing Pixels. <https://www.pushing-pixels.org/2020/08/04/production-design-of-altered-carbon-interview-with-carey-meyer.html>
- Gülüş, İ. (2006). Sinemada görsel zaman ve mekan kurgusu. (Tez No. 217405) [Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Hacıömerođlu, T. N. (2008). Reconstruction of architectural image in science fiction cinema: A case study on New York. (Tez. No. 176725) [Yüksek lisans tezi, Orta Dođu Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Hacıömerođlu, T. N. (2017). A model or reading architectural narrative in Different. *Aurum Mühendislik Sistemleri ve Mimarlık Dergisi*, 1 (2), 49-58. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ajesa/issue/36735/418485>
- Hauser, S. (2003). *Virtual geographies: Cyberpunk at the intersection of the postmodern and science fiction*. Rodopi.
- Heynen, H. (2011). *Mimarlık ve modernite: Bir eleştiri*. Versus Kitap.
- İmamođlu, N. (2021). Işıl Baysan Serim ile ütopyalar üzerine. *Arka Pencere Mecmua*, 56-59.
- Kaçmaz-Erk, G. (2009). *Architecture in cinema: A relation of representation based on space*. Lambert Academic Publishing.
- Kale, Ö. (2010). Edebiyat sinema ilişkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3, 267-275.
- Keleş, A. (2022). *Technology-history juxtaposition within the spaces of cyberpunk literature and cinema: Reading Altered Carbon* (Tez. No. 747223) [Yüksek lisans tezi, Yaşar Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Kortan, E. (1996). *Mimarlıkta alanındaki son gelişmeler üzerine*. O. Tunaşat, B. Kumral (Ed.), *Mimari Akımlar 1 - Yapı'dan seçmeler Dizisi 8* (s. 9-36) içinde. YEM.
- Lenic, J. G. (Yapımcı). (2018-2020). *Altered Carbon* [Dizi]. Virago Productions; Mythology Entertainment; Phoenix Pictures; Skydance Television.
- Merriam-Webster. (t.y.). Cyberpunk. *Merriam-Webster.com dictionary içinde*. 15 Nisan 2023 tarihinde, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/cyberpunk> adresinden.
- Morgan, R. K. (2018). *Altered Carbon*. İthaki Yayınları.
- Moslund, S. (2010). The presence of place in literature – with a few examples from Virginia Woolf. *Aktuel Forskning*. <http://static.sdu.dk/mediafiles//F/3/9/%7BF39578E6-7C8B-49BA-B7BE-3244D3CC3884%7DPlaceInLiterature.pdf>
- Murphy, G. J. ve Schmeink, L. (Ed.). (2017). *Cyberpunk and visual culture*. Routledge.

- Neumann, D. (1996). *Before and after Metropolis: Film and Architecture in search of the modern city*. D. Neumann ve D. Albrecht (Ed.). *Film architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*. (s. 33–38) içinde. Prestel.
- Noaa. (2018, 19 Mart). *Altered Carbon architecture – Finding inspiration in today's radical concepts*. Medium. <https://medium.com/@n0aa/altered-carbon-architecture-finding-inspiration-in-todays-radical-concepts-83d8e55c00c>
- Nobbs, P. E. (1923). Literature and architecture. *The Journal of the American Institute of Architects*, 343–346. <https://cac.mcgill.ca/nobbs/publications/articles/litertureandarch.pdf>
- Öztürk, S. S. (2014). *Mekân-zaman kavramının sinematografiye bağlı değişkenler doğrultusunda mekânın üretilmesindeki rolü* (Tez No. 367908). [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Pallasmaa, J. (2007). *The architecture of image. Existential space in cinema*. Rakennustieto Publishing.
- Pallasmaa, J. (2016). *Tenin gözleri: Mimarlık ve duyular*. YEM Yayınları.
- Penz, F. (2003). *Architecture and the screen from photography to synthetic imagining, capturing and building space, time and motion*. F. Penz, M. Thomas (Ed.). *Architecture of Illusion, from motion pictures to navigable interactive environments*. (s. 135–164) içinde. Intellect Books.
- Serttaş, A. (2018). Sinemada yabancılaşma ve teknoloji temalı distopya: Siberpunk anlatı. *TRT Akademi*, 3, 346–360.
- Sözen, M. F. (2008). Bakhtin'in romanda kronotop kavramı ve sinema. *Akdeniz Sanat*, 1 (2), 91-107. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/akdenizsanat/issue/27687/291878>
- Şengül, M. B. (2010). Concept of place in novel. *The Journal of International Social Research*, 3, 528–538.
- Şpat, S. (2017). *Teknolojinin iç mekân tasarımına etkileri ve toplumsal yansımalar* (Tez No. 469205) [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Tally, R. T. (2013). *Spatiality*. Routledge.
- Tekin, A. (2016). *Bilim kurgu filmlerinde yaratılan tematik mekanların tasarım ve üretim süreçlerinin analizi* (Tez No. 435152) [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Till, J. (1996). Architecture in space, time. *Collected Writings*, 1–6. https://jeremytill.s3.amazonaws.com/uploads/post/attachment/25/1996_Architecture_in_Space_Time.pdf
- Topuz, Ö. (2013). *Bilimkurgu filmlerinin mimari açıdan gelecekle ilgili fikirlerin oluşmasına katkısı* (Tez No. 352296) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Uğur, S. (2018). Transhumanizm ve öğrenmedeki değişim. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 4, 58–74.
- Ünver, B. (2012). *Sinemada mekansal duyumsama: The Shining film örneği* (Tez No. 341220) [Yüksek lisans tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Yakar, U. (2020, 22 Kasım). *Cyberpunk kültürü nedir, nasıl ortaya çıktı? Cyberpunk temalı film, dizi ve oyunlara yakından bakıyoruz*. Webtekno. <https://www.webtekno.com/cyberpunk-nedir-siberpunk-filmler-diziler-oyunlar-h101733.html>