

**To cite this article:** Pekince, R.M., Özel, Y. (2024). Airbnb Evinde Kurgusal Mekânın Temsili: Edna Mode Evi Deneyimi. International Journal of Social and Humanities Sciences (IJSHS), 8(3), 205-236

**Submitted:** October 16, 2024

**Accepted:** December 28, 2024

## AIRBNB EVİNDE KURGUSAL MEKÂNIN TEMSİLİ: EDNA MODE EVİ DENEYİMİ

Rüveyda Müberra Pekince<sup>1</sup>

Yaprak Özel<sup>2</sup>

### ÖZET

Kullanıcıların sinema ve televizyon yapımlarından aşına olduğu mekânların fiziksel dünyada yeniden üretilmesi giderek yaygınlaşan bir yaklaşım haline gelmektedir. Öncesinde kullanıcıların izleyerek tanıdığı, bağ kurduğu, beğenisine hitap etmese dahi alıştığı ve olumlu duygular beslediği mekânların sahip olduğu popülerlik, onların fiziksel dünyadaki yansımalarına ve canlandırmalarına da hazırlanmış bir pozitif etki sağlamakla birlikte tercih edilme bakımından öncelikli olmalarına olanak sağlamaktadır.

Dijital ortamında sanal olarak oluşturulmuş ve fiziki dünyada inşası mümkün olmayan mimari elemanlara sahip kurgusal mekânlar, günümüz malzeme ve üretim yöntemlerindeki teknolojik gelişmeler sayesinde kısmen de olsa mümkün hale gelmiştir. Ayrıca yayınlandığı dönemde gerçek dünyada bulunmayan teknolojik olanakların artık kullanımda olması, kurgusal mekânların fiziki dünyadaki temsiline imkân verebilmektedir. Bu sayede kurgusal mekânların fiziki dünyada temsili gittikçe yaygınlaşmakta ve çeşitli kuruluşlar tarafından reklam yapmak, ticari kazanç elde etmek gibi amaçlar ile kullanılabilir. Bu bağlamda, Airbnb platformunun 2024 yılında duyurduğu “İkons” koleksiyonu ile çeşitli televizyon yapımlarındaki ikonik evleri fiziksel olarak kullanıcı deneyimine sunmayı amaçlamaktadır. Bu koleksiyon kapsamında tasarlanan mekânlar, orijinal temsillerini anımsatmakla birlikte, fiziksel dünya koşulları göz önünde bulundurularak yeniden yorumlanmış ve bazı deneyimleri ortadan kaldırırken

<sup>1</sup> İstanbul Nişantaşı Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, 34398, İstanbul, Türkiye, ruveyda.kaplan@nisantasi.edu.tr. ORCID: 0000-0003-0668-3298.

<sup>2</sup> İstanbul Nişantaşı Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, 34398, İstanbul, Türkiye, yaprak.ozel@nisantasi.edu.tr. ORCID: 0000-0002-6439-4817.

yeni deneyimleri de beraberinde sunmaktadır. İkons koleksiyonu arařtırmacılar tarafından konaklama sektörünün yeni yönelimi olarak görülen deneyim kavramını da destekler niteliktedir.

Çalıřma, sinema ve mimarlık kapsamında, mimari temsilin tersine bir řekilde gerekleřtirilerek; kurgusal mekânın fiziksel mekândaki temsili, yansıması olarak ortaya ıkıřına odaklanmaktadır. Airbnb platformunun “İkons” serisinde yer alan sinema filmlerine ait kurgusal ikonik mekânların fiziksel dünyadaki temsillerinden Edna Mode evi ele alınmıřtır. Bu kapsamda sinematik mekân deneyimi ve fiziksel mekân deneyimi, hareket imgesi üzerinden analiz edilerek ortaya ıkan bu tersine temsil irdelenmektedir. İnceleme; fiziki dünyadaki mekân temsilinin kullanıcı deneyimlerine etkilerini ve sinema filmlerindeki kurgusal mekânlarla olan iliřkilerini ortaya koymaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Mekân Deneyimi, Airbnb, İnanılmaz Aile Filmi, Edna Mode Malikânesi, Kurgusal Mekânın Fiziksel Temsili.

## **REPRESENTATION OF FICTIONAL SPACE IN AIRBNB HOME: EDNA MODE HOME EXPERIENCE**

### **ABSTRACT**

The reproduction of spaces that users are familiar with from cinema and television productions in the physical world is becoming an increasingly widespread approach. The popularity of spaces that users have previously seen, established a connection with, gotten used to even if they do not appeal to their taste, and have positive feelings about, provides a positive effect that is prepared for their reflections and animations in the physical world, and allows them to be a priority in terms of preference.

Fictional spaces created virtually in the digital environment and having architectural elements that are impossible to build in the physical world have become possible, at least in part, thanks to technological developments in today's materials and production methods. In addition, the fact that technological opportunities that were not available in the real world at the time of publication are now in use can allow fictional spaces to be represented in the physical world. In this way, the representation of fictional spaces in the physical world is becoming increasingly widespread and can be used by various organizations for purposes such as advertising and commercial gain.

In this context, Airbnb's "Icons" collection, announced in 2024, aims to offer users the experience of iconic homes from various television productions. The spaces designed within this collection, while evoking their original representations, have been reinterpreted considering the constraints of the physical world, eliminating some experiences while introducing new ones. The "Icons" collection also supports the concept of experience, which is regarded by researchers as a new trend in the hospitality industry.

This study focuses on the reverse process of architectural representation within the scope of cinema and architecture: the representation and reflection of fictional spaces in the physical world. The analysis centers on the Edna Mode house, one of the iconic fictional spaces included in Airbnb's "Icons" series. Through the lens of movement imagery, the cinematic and physical space experiences are examined, revealing the implications of this reverse representation. The study explores the impact of the representation of spaces in the physical world on user experiences and their relationship with fictional spaces from cinema productions.

**Keywords:** Spatial Experience, Airbnb, The Incredibles Movie, Edna Mode Mansion, Physical Representation of Fictional Space.

## GİRİŞ

Görsel-işitsel medya türleri içinde önemli bir yere sahip olan sinema, mimarlıkla ilişkisi sayesinde mekân ile zaman kavramlarını ve bunlarla bağlantılı olarak da hareket kavramını konu edinerek sahip olduğu gerçeklik algısını güçlendirmektedir. (Ürtekin, Özken, 2018) Mimarlık, insanın mekân ve zamanla ilişkilendirilmesinde ve bu kavramların insana uygun bir biçime kavuşmasında temel bir araçtır. Mimarlık sonsuzluk içerisinde zaman ve mekânı kısıtlayarak anlamlı ve tanımlı bir hale getirmektedir. (Pallasma, 2019)

Animasyon (canlandırma), "bir dizi sabit görüntünün birleştirilmesiyle oluşturulan hareketin illüzyonu" olarak tanımlanmaktadır. (Taylor, 1999). Animasyon filmi, gerçek dünyada fiziksel olarak var olmayan dijital ortamda oluşturulmuş karakterlerin, nesnelerin, olayların ve sahnelerin hareketli görüntülerle oluşturulduğu bir film türüdür. Bu filmler, yaratıcı hikâye anlatımı ve görsel efektler aracılığıyla izleyicilerin algı dünyalarına farklı deneyimler sunabilmektedir. Animasyon türü filmler, kurgusal mekânlarında çoğunlukla fiziki mekânların mimari ka-

bullerini temel almaktadır. Kullanıcıların hafızalarında mevcut biçim ve kurgulara sahip, bağ kurabilecekleri ve kolaylıkla algılayabildikleri mimari ögeler, sinemada temsilleri ile sunulmaktadır. Bununla birlikte sunulan mekân temsilleri sinemanın anlatısına uygun ve kurgulanan evrenin koşullarına bağlı olarak olağüstü nitelikler de içerebilmektedir. Karakterlerin sıra dışı özellikleri ve olağüstü hareket kabiliyetleri de mekânın sıra dışı bir boyutta algılanmasını mümkün kılmaktadır. Ayrıca fiziki dünya koşullarında mümkün olmayan pek çok tasarım, dijital dünya içerisinde olasılık kazanmakta ve animasyon filmlerinde yer alabilmektedir.

İzleyicisine, aşına olduğu mekânsal özellikler ile sıra dışı yaklaşımları bir arada sunan sanal mekânlar, onlarla kurduğu güçlü bağ sayesinde toplumsal hafızada da yer edinebilmektedir. Bunun sonucunda animasyon filmleri aracılığıyla toplum tarafından kabul gören kurgusal karakterler ve kurgusal mekânlar fiziki dünyada yeniden temsil edilerek onların sahip olduğu tanınırlıktan faydalanılmaktadır. Ünlü dizi ve filmlerin unutulmaz mekanlarını, konsept olarak fiziki mekâna yansıtan pek çok ticari işletmenin bulunması bu konuda örnek teşkil etmektedir. Bunlardan birisi dünyanın pek çok yerinde bulunan ve Friends dizisindeki Central Perk kafenin şubesi gibi tasarlanan kafelerdir.

Airbnb temelde konaklama amacı ile paylaşılacak yeri olan kullanıcılar ile geçici konaklama ihtiyacı bulunan kullanıcıların buluştuğu dijital bir platformdur. Bu platformda dünyanın her yerinde, değişken konfor koşullarına sahip, farklı bütçelere göre uygun alternatiflerin olduğu, çeşitli olanaklar ve deneyimlerin bulunduğu, çok sayıda konaklama seçeneği yer almaktadır. Airbnb, 2024 yılında, sahip olduğu prestijin bir göstergesi olarak sinema filmlerinin ikonik evlerini fiziki dünya koşullarında temsil ettiği “İkons” koleksiyonunu kullanıcılarının deneyimine sunmaktadır. Bu koleksiyonda Prince’in Minneapolis’teki “Purple Rain” evi, “Up” filmindeki ev, X-Men’in “X-Mansion”ı, Disney ve Pixar’ın “Inside Out 2” filminden ilham alan bir mekân, İncredibles filmindeki Edna’nın evi gibi mekânlar misafirlerin deneyimine sunulmaktadır.

Bu çalışma kapsamında; görsel-işitsel medyada kendisine geniş yer bulan ve kullanıcıların deneyimlerini ve yorumlarını paylaştığı mimari temsillerden Edna Mode evi, mekânsal imgeler ve mekân deneyimi bağlamında incelenmiş ve filmdeki kurgusal mekân ile fiziksel dünyadaki temsili tasarım kararları açısından karşılaştırılmıştır.

Araştırmanın amacı, sinema ve televizyon yapımlarında yer alan ikon haline gelmiş mekânların fiziksel dünyadaki temsillerinin üretimini ve bu temsillerin kullanıcı deneyimlerine etkilerini incelemektir. Özellikle Airbnb'nin "İkons" koleksiyonu kapsamında sunduğu fiziksel mekânların, dijital ortamda kurgulanan mekânlarla olan ilişkisini ve bu mekânların orijinal tasarımlarını nasıl yansıttığını değerlendirmek, araştırmanın amacını oluşturmaktadır.

## MATERYAL VE YÖNTEM

Çalışma, 2024 yılında Airbnb'nin "İkons" koleksiyonunda sunduğu, animasyon filmlerinin dijital olarak oluşturulmuş kurgusal mekânlarının fiziki dünyadaki temsili olarak üretilen örneklerden Edna Mode Evi'ni ele almaktadır. Bu kapsamda, Incredibles adlı animasyon filmindeki moda tasarımcısı Edna'nın ikonik evi ve onun Airbnb tarafından fiziki dünyada temsili materyal olarak değerlendirilmektedir.

Sinematik temsil ile Airbnb'nin fiziki dünyada oluşturduğu temsil, hareket imgesi üzerinden sunulan deneyimler ve tasarım kararlarının irdelenmesiyle kıyaslanmaktadır. Fiziki dünyadaki temsili deneyimleyen kullanıcıların Airbnb platformu üzerinden yaptıkları yorumlar ve değerlendirmeler ile çeşitli medya kuruluşlarının yayınladığı deneyim notları üzerinden çıkarımlar yapılmıştır. Airbnb platformunun sunduğu temsil ile filmde sunulan konut temsili sunulan mekân temsili; mekânsal imgeler, algı ve mekân deneyimi kapsamında analiz edilmektedir.

### Animasyon Filmlerinde Mimari Temsil

Animasyon türü filmler çoğunlukla dijital yöntemlerle üretilen mekânlarda, yine dijital olarak tasarlanan karakterlerin ve imgelerin hareketi üzerinden başka bir gerçeklik evreninde, sıra dışı koşullardan etkilenen deneyimleri izleyiciye sunabilme potansiyeline sahiptir. Animasyon filmleri mimarlık ve sinema ilişkisine farklı boyutlar kazandırmasıyla öne çıkmaktadır. Tanyeli (2001) bu ilişkinin üç şekilde kurulduğunu öne sürmektedir. Bunlardan ilki sinemanın "inşa edilmemiş" ve gerçeklikle bağ kurmak zorunda olmayan "bir sanal mimarlık alanı" tanımlamasıdır. İkincisi sinemanın "gerçek" mimari mekânları, kendi sanal evreninin koşullarına uygun olarak yorumlayarak yeniden üretmesidir. Üçüncüsü ise sinemanın mekânı anlatısına, "bir kişilik olarak mimarı ve mimarlık etkinliğini" dâhil etmesidir.

Gilles Deleuze (2014), mimarlık ve sinema ilişkisinin hareket ve zamansallık açısından incelenmesi gerektiğini öne sürmektedir. Sinemada karşılaşılan hareket imgesi, iki boyutlu görsel temsillerdeki gibi tek bir noktadan bakmak yerine bu algıya hareket kavramını da dâhil etmektedir. Dolayısıyla sinema fiziksel dünyadaki mimarlığı tekrar üretmek yerine hareket imgesiyle izleyicisine sadece bir mekân görüntüsü değil aynı zamanda mekân deneyimi sunmaktadır. (Botz-Bornstein, 2009).

Sinemada mekân ve onu tanımlayan ögeler, senaryo ve oyuncular gibi doğrudan perdeye yansıyan ve taşıdığı imgeler ile aslında sinemanın anlatısında önemli rol oynayan bir unsurdur. Filmin sunduğu mekân taşıdığı görsel imgeler ile anlamlandırılmaktadır. Monaco (2022)'ya göre, imgelerin algılanış biçimleri bireysel deneyimlere ve anılara dayalı olarak farklılık gösterebilmektedir. Sinemadaki görsel anlatının anlaşılması ve yorumlanması izleyicinin zihnindeki anlamlandırma süreci ve onun geçmiş deneyimleri ile ilişkilidir. Yücel ve Öktem (2020)'e göre de sinemanın imge hareketi ile izleyiciye sunduğu mekân deneyimi, kişinin gerçek hayatta yaşadığı mekân deneyimleriyle ilişkilidir. Sinemanın gücü sayesinde imge artık sadece hayal gücünün sunduğu soyut bir kavram olmaktan çıkmıştır. Sütçü (2015)'e göre de resim ve fotoğrafın hareketsiz imgesinin aksine sinema imgesi kendi hareketini gerçekleştirerek daha tanımlı ve sanatsal bir hale gelmiştir.

Animasyon filminde sahne tasarımı, filmin bütününde her bir durumunu ifade etme potansiyeline sahip sahnelerin tümünde olaylara gerçekleşme imkânı verecek şekilde ele alınarak tüm detayların titizlikle kurgulandığı bir süreçtir (Aksoy, 2002). Köymen (2008), film içerisindeki sanal karakterlerin boyutlarının, gerektiğinde stilize bir yaklaşımla düzenlenebildiğini belirtmektedir. Ancak yine de çoğunlukla animasyon filmlerinde mekân tasarımı karakterlerin antropometrik ölçülerine uygun tasarlanarak, kullanıcısı olan karakteri yansıtmakta ve farklı canlı formların yaşadığı sanal evrenin gerçekleriyle ilgili izleyiciye fikir vermektedir. Mekân sahip olduğu renkler, dokular, objeler ve özellikle yakın plan görüntülerde sunduğu detaylar gibi mimari imgeler ile hikâyenin ritmini ve gerçekleşme potansiyeli bulunan durumları yansıtmaktadır. Bergson (1991)'da mimari imgelerde gerçekleşme potansiyeli bulunan eylem ile ilgili, amaç veya "işlev vaadi" bulun-

duğunu ifade etmektedir. Bu bağlamda animasyon filmlerinde sahne tasarımı taşıdığı imgeler aracılığıyla seyirciye filme dair pek çok fikir vereceğinden titizlikle tasarlanmalı ve filmin kurgulanan atmosferine uyum sağlamalıdır.

Dedeal(1999), sahne ve mekân tasarımında geri plan objelerinin de zaman zaman canlandırmaya dâhil edilmesinin gerekliliğini ve bazı sahnelerde bu objelerin detaylandırılmasıyla harekete hâkim olunabileceğini belirtmektedir. Sinema da kendi sanal evreninde sunduğu mekân temsilleri ve imge hareketi ile izleyicisine bir mekân deneyimi sunmakta ve izleyicisini hikâyeye dâhil edebilmektedir. Fiziki dünyadaki mimari öğelerin filmin ait olduğu sanal evrenin koşullarıyla yeniden yorumlanarak kurgulandığı temsiller aracılığıyla mimarlık sinemada kendisine yer bulmaktadır.

### **Edna Mode Evi: Sinematik temsil**

Edna Mode 2004 yılında Disney ve Pixar ortak yapımı olarak gösterime girmiş "The Incredibles" (İnanılmaz Aile) adlı 3D animasyon filminin karakterlerinden birisidir. Aksiyon ve macera kategorisindeki süper kahraman filmi, 2005'te 2 dalda Oscar kazanmış ve pek çok ödüle layık görülmüştür. Filmin yönetmeni ve senaristi Brad Bird'dir. Devam filmi 2018'de vizyona girmiştir. Filmde Bob Parr (Mr. Incredible), 15 yıllık süper kahramanlık kariyerinin ardından, süper kahramanların yasaklanmasıyla eşi Helen (Elastigirl) ve üç çocuğuyla sıradan bir hayata uyum sağlamaya çalışır. Sigorta şirketindeki işinden kovulan Bob, gizemli bir mesajla çok gizli bir göreve çağrılır. Bu görev, Bob'u eski günlerine döndürür ve süper kahramanlık yeteneklerini yeniden kullanmasını gerektirir. Bu noktada, süper kahraman kostümlerini tasarlayan karizmatik modacı Edna Mode'a başvurur. Edna Mode, süper kahramanların yasaklanmasından sonra sıradan insanların modacılığını yapmaya başlar ve o da eski günlere özlem duymaktadır. Bob için yeni bir kostüm tasarlarken, ailesi için de onların özel güçleri için özelleşmiş yüksek teknolojik niteliklere sahip kostümler hazırlamıştır. Edna'nın tasarımları, filmin ilerleyen sahnelerinde ailenin düşmanlarına karşı mücadelelerinde büyük fayda sağlamıştır. Edna Mode, keskin zekâsı ve eksantrik tavırlarıyla dikkat çekmektedir.

Edna Mode'un coşku ve gerilim gibi duygular ile örtüşebilecek lüks tepe evi Antik Mısır ve Yunan sanatından unsurlar ile modern mimari özellikleri bir arada sunan ilgi çekici bir malikânedir. Malikâne modern mimarlığın cam duvarlar, beyaz taş zeminler ve belirgin sadeliğini yansıtmaktadır. 1920'lerin De Stijl tarzının önemli

örneklerinden olan Rietveld Schröder Evi'nin bu tasarım için ilham kaynağı olabileceği düşünülmektedir. De Stijl, güçlü yatay ve dikey çizgilerle bilinmektedir. Genellikle siyah ve beyaz geometrik tasarımlar içinde kısıtlı renk patlamalarıyla kendisini göstermektedir. Edna'nın malikânesi hem yapı formu hem iç mekândaki malzeme kullanımları ve mobilya tercihleri ile bu üsluptan izler taşımaktadır.

Edna'nın evini oluşturan tasarım ekibi, "eskiden tanrıların modacıydım" serzenişiyle akıllarda yer edinen karakteri yansıtması amacıyla Yunan mitolojisinden ve sanatından esinlenerek tanrılar ve o zamanların süper kahramanları ile ilgili detayları mekâna taşımıştır. Bu mekânla kuvvetli bir görsel ilişki kuran bahçedeki su ögesi ve onun baş tarafında yer alan formu ve mızrağı ile evin modern tarzıyla uyumlu şekilde yeniden yorumlanmış ve denizler tanrısı Poseidon'u temsil eden bir heykel bulunmaktadır. Evde oturma elemanlarının bulunduğu, yüksek tavanlı ve büyük pencereleri sayesinde dış mekânlar ilişki kuran yaşam alanının oldukça büyük olan bir duvarı vazo süslemelerinden çıkartılan ve Truva Savaşı'nı konu alan friz ile kaplanmıştır. (Köymen, 2008)

Edna Mode'un ikamet ettiği malikâne aynı zamanda kostüm tasarladığı bir stüdyo olarak hizmet vermektedir. Dolayısıyla malikâne, yalnızca mutfak, yemek odası ve oturma odası gibi yaşam alanlarını değil, aynı zamanda çizim odası, terzilik odası ve test odası gibi süper kostüm tasarımına yönelik alanları da içermektedir. Bauhaus tarzında tasarlanan bu evi oluşturan Lou Romano, tasarım sürecinde malikânenin modern ve minimalist olmasını hedeflediklerini, aynı zamanda süper kahramanlara ait detaylarla zenginleştirerek Edna'nın "kahraman kostümü tasarımcısı" unvanını yansıtmayı amaçladıklarını bildirmektedir (Köymen, 2008).

Edna hem malikânenin girişinde hem de moda atölyesinin girişinde konuklarını ışığın kontrollü kullanıldığı, ince, uzun ve aşamalı dehliz benzeri koridorlar ile karşılamaktadır. Böylece kullanıcılar koridor geçişlerindeki darlık ve karanlık hissinin ardından malikânenin ilgi çekici ve geniş bölümlerine ulaştıklarında bu mekânları daha büyük ve anıtsal olarak algılayabilmektedir. Koridor ögesi karakterin gizemli ve mesafeli yapısını mekâna yansıtırken aynı zamanda da bir ika-metgâh olan bu iş yerinde özel alanların ayrılmasını ve gizliliğin korunmasını sağlayan bir tasarımı desteklemektedir. Bu yaklaşım Peter Zumthor'un gizlilik ve görünürlük dengesini kurmak için Therm Vals'te kapılar yerine tercih ettiği koridor bağlantıları ve ışık oyunlarını anımsatmaktadır. Bu kullanım sayesinde kullanıcılar mekân içerisinde uyarılar olmadan doğal akış ile yönlendirilebilmektedir.



Edna'nın malikânesinin hacimsel büyüklüğü karakterlerin seslendirmeleriyle de desteklenmiştir (Andrews vd., 2005). Örneğin karakterlerin Edna'nın evindeki yüksek tavanlı geniş salona geldiği sahnelerde seslendirmenin yankı değerleri artırılmaktadır. Böylelikle izleyicilere malikânenin ne denli büyük olduğu konusunda fikir verecek işitsel bir imge sunulmaktadır. (Köymen, 2023).

Filmde süper güçlerin yasak olduğu dönemler ve mekânlar geri kalmış ve sıradan olarak temsil edilirken, süper güçlerin kullanılabildiği dönemler ve mekânlar teknolojinin getirdiği özelliklerle dolu, heyecan verici, tehlikeli fakat yine de mutluluk verici olarak sunulmaktadır. The Incredibles'da teknolojinin getirdiği refahın en iyi yansıtıldığı mekânlardan birisi de Edna Mode'un malikânesidir.

### **Edna Mode Evi: Sinematik Deneyim**

Sinemada hareket imgesi, bir mekânın deneyimini dönüştüren önemli bir unsurdur. Hareket, filmdeki mekânların fiziksel boyutlarının ötesinde mekânların izleyici üzerindeki psikolojik ve duygusal etkileri ile oluşan izleyici algısını etkilemektedir. İzleyicinin mekân deneyimi hem kameranın kullanımıyla hem de karakterlerin mekân içindeki hareketleriyle şekillenmektedir.

Edna Mode malikânesi The Incredibles ve The Incredibles 2 filminde toplam 7 sahnede izleyiciye sunulmuştur. Edna'nın gelişmiş teknolojik detaylarla dolu modern malikânesinin bahçe kapısı, malikânenin dış cephesi ve bahçesi, uzun ve aşamalı ilerleyen giriş holü, anıtsal detaylarla donatılmış bahçedeki su ögesi ve heykelle bütünleşen yaşam alanı, gizli ve yüksek teknolojiyle donatılmış sürprizlerle dolu moda atölyesi, modern mutfak ve şömineli özel alan bu sahnelerde izleyicinin deneyimine sunulan mekânlardır.

Filmde sunulan mekânlarda hareket imgesi sahnelerde sunulan mekân görüntülerine göre oluşturulan plan şemaları üzerinden değerlendirilmektedir. Karakterlerin mekân içindeki rotaları ve kamera görüntülerinin sunulduğu noktalar plan şemalarına işlenmiş ve görüntüler ardı ardına numaralandırılarak planla ilişkilendirilmiştir.

#### **1. film 1. sahne: Bob Parr'ın Edna'ya ziyareti**

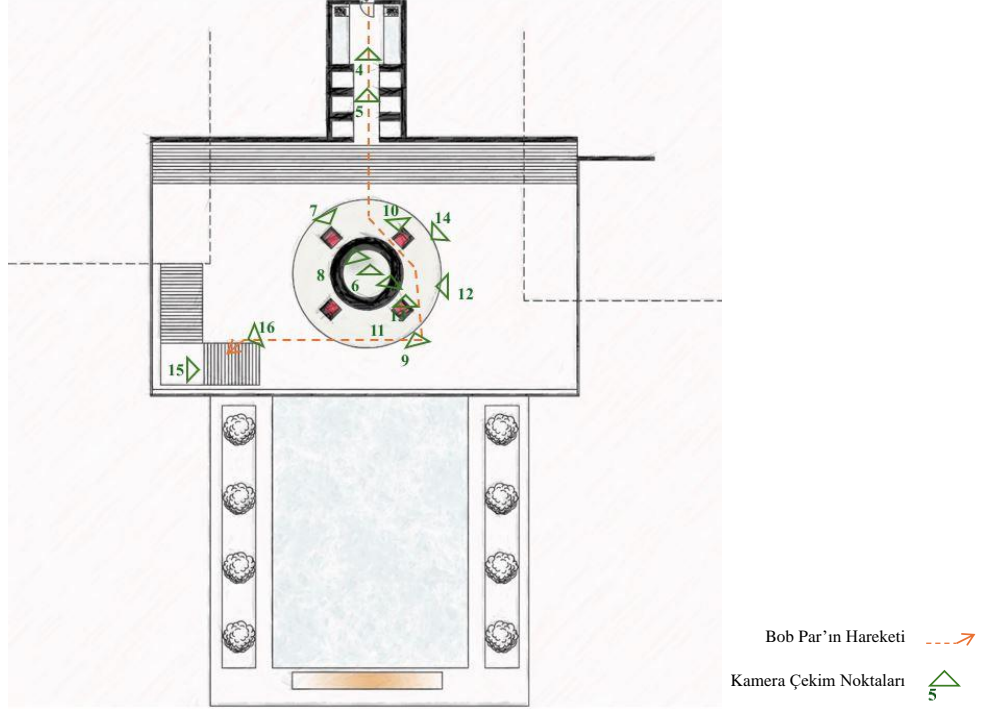
İzleyicilerin Edna'nın malikânesiyle ilgili ilk deneyimi Bob Parr'ın (Mr. Incredible) yırtılan üniformasını yamaması için Edna'yı ziyaret etmesiyle gerçekleşmektedir. Bu sahnede Bob'un malikâne içindeki hareketi oluşturulan plan şemasına turuncu çizgi ile işlenmiştir. (Şekil 1) Filmden sıralı olarak alınan ve Çizelge 1' de bulunan ekran görüntüleri ile kamera hareketi izlenmiş ve yeşil oklar ile

kamera açıları belirlenmiştir. Ekran görüntüleri ve oklar numaralar ile ilişkilendirilmiştir. Bob karakterinin hareketi üzerinden sunulan deneyim mekânın devasa boyutlarını, sadeliğini ve tarihi öğeler ile ev sahibinin başarılı geçmişinin yansımalarını sunmaktadır. Bu malikâne banliyödeki yaşamın aksine gelişmiş teknolojik detayları ile çağının ötesinde bir donanıma sahiptir. Çeşitli sürprizler ile deneyimlenen bu donanımlar Edna'nın mesleğinde en iyisi olduğunu temsil etmektedir. Aynı zamanda ürkütücü, heyecan uyandıran fakat güvende hissettiren bir duygu karmaşasına sebep olmaktadır.

### Çizelge 1. 1. film 1. sahne sıralı ekran görüntüleri

			
Görüntü 1: Edna'nın güvenlik ekranından ilk karşılaşma	Görüntü 2: Lazer ışıklı bahçe kapısından geçiş	Görüntü 3: Edna'nın tepelerin üstündeki modern malikanesi	Görüntü 4: Giriş koridorunda su öğelerinin arasından geçiş
			
Görüntü 5: İkinci giriş koridorunda antika vazoların arasından geçiş	Görüntü 6: Friz kaplı duvarın üzerindeki küçük kapıdan anıtsal yaşam alanına varış	Görüntü 7: Edna'nın geçmişini ve gücünü temsil eden heykelin yaşam alanından görülmesi	Görüntü 8: Yaşam alanına inen anıtsal merdivenin önünde Edna ve Bob
			
Görüntü 9: Yaşam alanından giriş holünün görüntüsü	Görüntü 10: Dış mekandaki su ögesinin iç mekân ile ilişkisi	Görüntü 11: Bob'un arkasındaki friz üzerinde bulunan kabartmalar	Görüntü 12: Cam cephe, yüzen merdiven, alçak orta sehpa
			

Görüntü 13: Bob ile aynı seviyeye yükselen Edna	Görüntü 14: Orta sehpanın dairesel formu	Görüntü 15: Bob'u yaşam alanında bırakıp merdivenlerden çıkan Edna	Görüntü 16: Sahanelikten sonra açı değiştiren yüzen merdiven
---	--	--	--





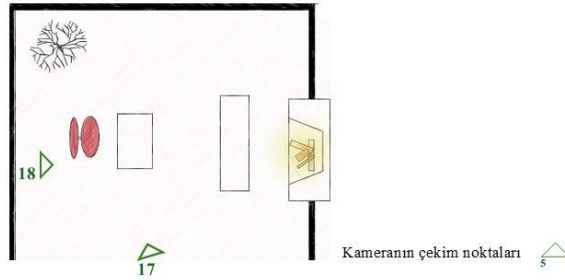
**Şekil 1.** 1.film 1. sahne referans alınarak oluşturulan plan şeması ve hareket imgesi

### **1. film 2. sahne: Edna ile Helen Parr'ın telefon görüşmesi**

Bob'un Edna'ya gittiğini fark eden Helen (Elastigirl), bilgi almak için Edna'yı arar. Edna tehlikenin farkına varmıştır ve duyduğu heyecan arkasında gördüğümüz şöminenin ateşi ve yüz ifadesiyle pekişmektedir. Bu sahnede karakter hareketi görülmemektedir. Kamera hareketi Şekil 2'deki plan şemasında gösterilmiştir. Çizelge 2'deki görüntüler ile oklar aynı numaralar ile eşleştirilmiştir.

**Çizelge 2.** 1. film 2. sahne sıralı ekran görüntüleri

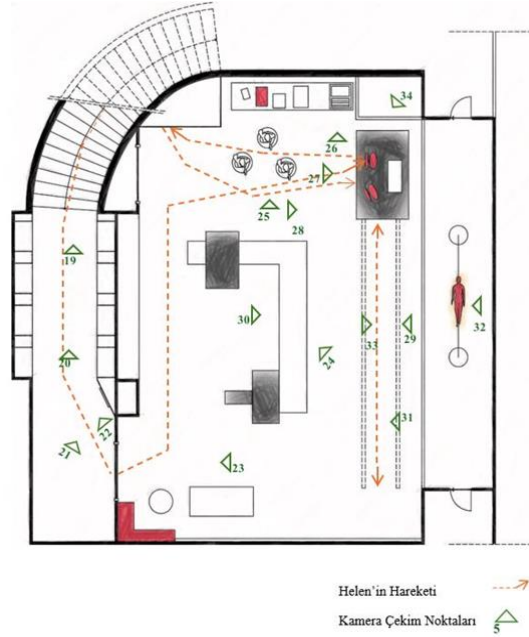
	
Görüntü 17: Edna'nın karanlık atmosferli özel alanında telefonla konuşması	Görüntü 18: Tehlikeyi hissededen Edna'nın kendinden emin duruşu

**Şekil 2.** 1. film 2. sahne referans alınarak oluşturulan plan şeması ve hareket imgesi**1. film 3. sahne: Helen Parr'ın Edna'ya ziyareti**

Helen'in Edna'ya ziyareti karakterlerin döner merdivenden inerken gölgelerinin görülmesiyle başlamaktadır. Bu bölüm ışık almayı, yüksek güvenlik önlemleriyle dikkat çekmektedir. Adeta bir teknoloji üssünü andıran atölye çeşitli açılardan izleyiciye sunulur ve ardından Edna konuğunu platform üzerindeki oturma alanına davet eder. Edna atölyesinde camın arkasından bir "mockup room" deneyimi sunarken karakterlerin oturduğu platform da sunumla paralel hızla hareket emektedir. Bu sahnede hareket imgesi karakterin hareketi ve kamera açıları üzerinden tespit edilerek plan şemasına işlenmiştir. (Şekil 3) Kamera açısının yeşil okları ve Çizelge 3' te yer alan görüntüler numaralar ile ilişkilendirilmiştir.

**Çizelge 3.** 1. film 3. sahne sıralı ekran görüntüleri

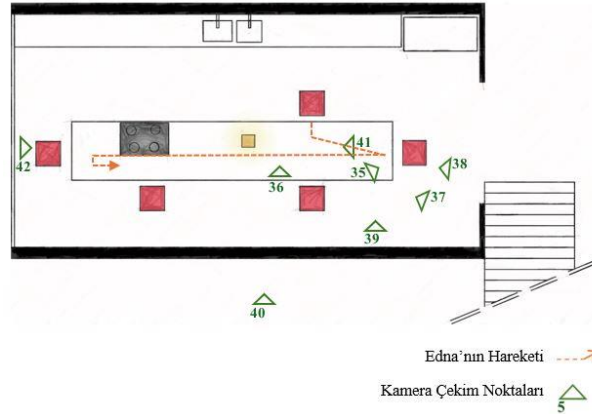
			
Görüntü 19: Hellen ve Edna'nın merdivindeki gölgesi	Görüntü 20: Karakterler uzun bir koridorda ilerlemekte	Görüntü 21: Edna'nın 3 aşamalı güvenlik ekranları	Görüntü 22: Konuğu algılayan güvenlik sistemi
			
Görüntü 23: Edna ve Hellen atölyeye girmeden kameranın izleyiciye sunduğu görüntü	Görüntü 24: Edna'nın dikiş makineleri	Görüntü 25: Hellen'in mekandaki ilk görüntüsü	Görüntü 26: Atölyedeki teknolojik unsurlar
			
Görüntü 27: Hellen Edna'nın gerisinde ve onun yanına gidiyor	Görüntü 28: Camın ardında Jack Jack'in modeli görülüyor	Görüntü 29: Edna ve Hellen'in camın ardından görüntüsü	Görüntü 30: Mockup room da aniden çıkan alevler
			
Görüntü 31: Alevlerin Edna'nın gözlüklerine yansımaları	Görüntü 32: Süper kahraman kostümlü Jack Jack modeli	Görüntü 33: Mockup odasında yapılan sıra dışı testler	Görüntü 34: Arka planda ledle çizilmiş süper kostüm çizimleri



**Şekil 3.** 1. film 3. sahne referans alınarak oluşturulan plan şeması ve hareket imgesi

#### **1. film 4. sahne: Helen Parr Edna'nın mutfağında**

Bob'un çok uzaklarda olduğunu öğrenen Helen çaresizce ağlarken Edna'nın modern mutfağında görülmektedir. Helen'in duygusal anlarının geçtiği mutfak Edna'nın evinin genel atmosferine kıyasla daha samimi ve küçüktür. Mutfağın merkezinde bulunan ve kapıdan pencereye doğru uzanan ada mutfak etrafında tabureler bulunmaktadır. Edna'nın kullanılmış peçeteleri attığı çöp kutusundan alevler çıkması dikkat çekicidir. Mutfağın bir duvarı hiç görülmezken kapı taraftaki cam bölücüden görülen merdiven basamakları mutfağın üstünde bir kat daha bulunduğunu ifade etmektedir. Ednanın mekândaki hareketi Şekil 4'teki plan şemasında turuncu çizgi ile gösterilmiş, kamera açıları yeşil oklarla işaretlenip numaralandırılarak Çizelge 4'teki görüntüler ile eşleştirilmiştir.



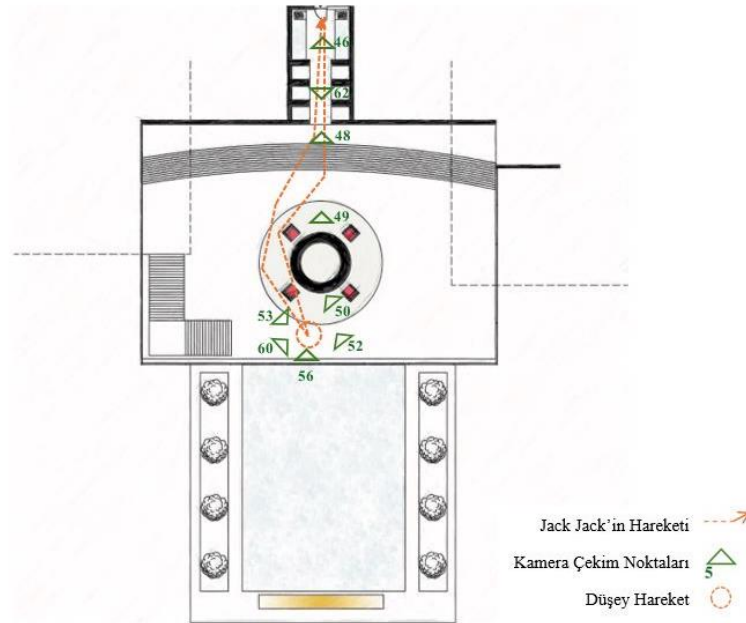
**Şekil 4.** 1. film 4. sahne referans alınarak oluşturulan plan şeması ve hareket imgesi

**Çizelge 4.** 1. film 4. sahne sıralı ekran görüntüleri

Görüntü 35: Helen çift kapılı buzdolabının önünde görülür	Görüntü 36: Kullanılmış peçeteler çöp kutusuna atıldığı anda yanmaya başlar	Görüntü 37: Edna'nın arkasında mutfak tezgâhı görülmektedir	Görüntü 38: Tezgâhın üzerinde ışıklandırma ve aspiratör görevi gören bir eleman bulunmaktadır
Görüntü 39: Mutfak dolapları görülmektedir	Görüntü 40: Mutfak geniş perspektiften sunulmaktadır	Görüntü 41: Arka planda uzaktan şekli silüeti	Görüntü 42: Helen'in arkasındaki cam bölücünün ardındaki merdiven basamakları

## 2. film 1. sahne: Edna Jack Jack'ın güçlerini keşfediyor

Bob 2. filmde Edna'yı ziyarete bebek Jack Jack ile gitmiştir. Gece saatinde gerçekleşen ziyarette Edna'nın daha önce gün ışığında gördüğümüz yaşam alanı sıcak tonlu aydınlatmasıyla dikkat çekmektedir. Kamera açısı ve ışığın değişimiyle yaşam alanına inen merdivenlerin dairesel formda olduğu anlaşılmaktadır. Jack Jack'ın düşey hareket kabiliyeti sayesinde kamera mekânda farklı açılarda görüntüler sunmaktadır. Mekânın merkezindeki dairesel zemin farklılığı da bu görüntüler sayesinde anlaşılmaktadır. Bob'un mekândaki hareketi turuncu çizgiyle, kamera açıları ise yeşil oklarla belirtilmiş (Şekil 5), numaralar kullanılarak Çizelge

















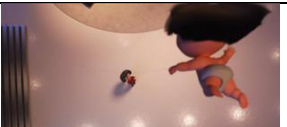





5'teki görüntüler ile eşleştirilmiştir.

**Şekil 5.** 2. film 1. sahne referans alınarak oluşturulan plan şeması ve hareket imgesi

**Çizelge 5.** 2. film 1. sahne sıralı ekran görüntüleri



			
Görüntü 43: Edna'ya gece ziyareti	Görüntü 44: Kamera Edna'nın arkasından Bob'un arabasına bakmakta	Görüntü 45: Laser ışıklı kapıdan geçilmekte	Görüntü 46: Koridorun ikinci kısmı
			
Görüntü 47: Koridor gece görüntüsü	Görüntü 48: Frizli duvar ile yaşam alanına varıldığı anlaşılmakta	Görüntü 49: Friz kaplı duvar gece görünüşü	Görüntü 50: Asma kat kütesinin ana kütle ile ilişkisi
			
Görüntü 51: Merdiven yaşam alanı ilişkisi	Görüntü 52: Bahçedeki heykelin gece görüntüsü	Görüntü 53: Heykelin gece görüntüsü	Görüntü 54: Heykelin aynı zamanda bir su ögesi olması
			
Görüntü 55: İç mekânın bahçedeki su ögesiyle ilişkisi	Görüntü 56: Yaşam alanının giriş ile kot farkının okunması	Görüntü 57: Hız ile havaya kalkan toz, duman	Görüntü 58: Detaysız tavan ve spot aydınlatmalar
			

Görüntü 59: Zemindeki merkezi dairede malzeme veya renk farklılığı anlaşılakta ve spotların düzeni zemine yansıyor	Görüntü 60: Sağdaki yapı kütesinin ana kütle ile ilişkisi	Görüntü 61: Giriş koridorundan çıkış	Görüntü 62: Giriş holünden camdaki havuz yansıması
--	---	--------------------------------------	--

## 2. film 2. sahne Edna Jack Jack'in süper kostümünü tanıtıyor

Bob bebeği almaya geldiğinde, Edna onun gizli kalmış özel güçlerini keşfetmiş ve ona uygun birçok özelliği bulunan süper kahraman kostümünü tasarlamıştır. Moda atölyesine uzanan koridorun daha uzun olduğu ve daha fazla süper kostüm teşhir alanı bulunduğu görülmüştür. Bu sebeple merdiven daha geride konumlandırılmıştır. Bob Parr'ın mekân içindeki hareketi turuncu çizgi ile ifade edilmektedir. (Şekil 6) Kamera çekim noktaları yeşil oklar ile işaretlenerek numaralar aracılığıyla Çizelge 6'daki görüntüler ile eşleştirilmiştir.

### Çizelge 6. 2. film 2. sahne sıralı ekran görüntüleri

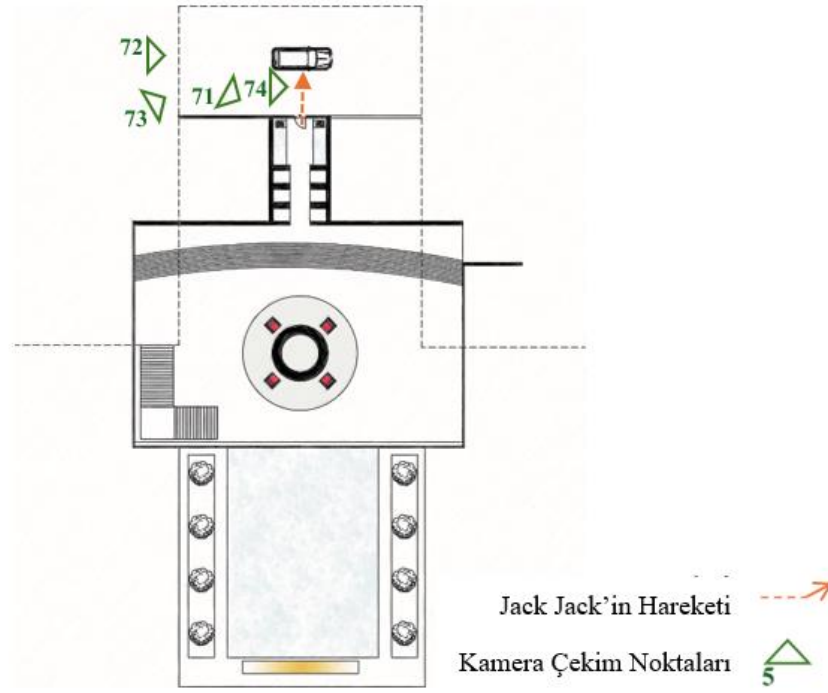
			
Görüntü 63: Koridorun uzunluğu anlaşılakta	Görüntü 64: Edna'nın güvenlik sistemi Jack Jack için de uyumlu	Görüntü 65: Jack Jack camın içinden geçmekte	Görüntü 66: Camın arkasından babasına bakan Jack Jack
			
Görüntü 67: Mockup alanı	Görüntü 68: Jack Jack'in özel güçleri kontrol altında	Görüntü 69: Elektronik panel	Görüntü 70: Platform ile mockup alanı ilişkisi



**Şekil 6.** 2. film 2. sahne referans alınarak oluşturulan plan şeması ve hareket imgesi

### **2. film 3. sahne Edna Jack Jack'i uğurluyor**

Moda atölyesindeki kostüm sunumundan sonra Edna misafirlerini uğurlamak üzere evinin önüne çıkar. Konut girişi ve çevre ilişkileri bu sahnede daha net anlaşılmaktadır. Jack Jack'in hareketi turuncu çizgiyle, kamera açıları da yeşil üçgenler ile gösterilmiştir. (Şekil 7) Kamera açıları numaralar ile Çizelge 7'deki görüntüler ile eşlenmiştir.



**Şekil 7. 2.** film 3. sahne referans alınarak oluşturulan plan şeması ve hareket imgesi

**Çizelge 7. 2.** film 3. sahne sıralı ekran görüntüleri

			
Görüntü 71: Malikane girişinin dış mekân ile ilişkisi	Görüntü 72: Araç yolu ile giriş ilişkisi	Görüntü 73: Yapı kütlelerinin oluşturduğu geniş saçak	Görüntü 74: Arabanın içi ve çocuk koltuğu

### Sinematik Mekânın Fiziki Dünyada Temsili

Sinema filmleri, sundukları mekân deneyimi, ilgi çekici öyküleri ve sıra dışı karakterleri aracılığıyla toplumsal hafızada yer edinen mekânlarıyla önemli bir bilinirlik kazanmaktadır. İzleyiciler, bu mekânlara yeni bir gerçeklik algısıyla yaklaşırken, fiziki dünya koşullarında bu mekânları deneyimlemek- kamera açıları, yönetmen, ışık, ses ve efekt gibi unsurların yokluğunda- sıklıkla rağbet gören bir durumdur. Bu deneyim, sinematik mekânın fiziki dünyada temsiline dair derin bir ilgi uyandırmakta ve izleyicilerin sinematik dünyayı gerçek dünya ile kıyaslama arzusunu tetiklemektedir. Çeşitli kuruluşlar veya kişiler sevilen yapımların

mekânlarını fiziksel dünyada deneyimleyebilmek, televizyon ya da sinema yapımlarının yıl dönümlerini kutlamak, reklam kampanyalarına katkı sağlamak veya ticari kazanç elde etmek gibi amaçlar ile kurgusal mekânları fiziksel dünyada yeniden temsil etme yoluna gidebilmektedir.

Airbnb, sinemanın unutulmaz kurgusal mekanlarını reklam ve prestij göstergesi olarak fiziksel dünyaya taşıyarak kullanıcılarının deneyimine sunan kuruluşlardan birisi olmuştur. 2007 yılında San Francisco’da bir tasarım konferansı sırasında otel odaları tamamen dolmasıyla katılımcıların konaklama ihtiyaçlarını karşılamak isteyen tasarımcılar Brian Chesky ile Joe Gebbia, onlara şişme yatak (air bed) ve kahvaltı (breakfast) sunmaya karar vermiştir. Bu fikirden yola çıkarak, "Air Bed & Breakfast" ismini seçilmiştir. Günümüzde konaklama hizmeti sunan global bir platform haline gelen Airbnb’nin ismi, işin başlangıcındaki bu şişme yatak ve kahvaltı hizmetinden gelmektedir. Airbnb 16 yıldır internet üzerinden ev sahipleri ve konukları bir araya getirmiş ve kullanıcıların evlerini veya odalarını kiralayabileceği geniş bir yelpazeye yayılarak global bir fenomen haline gelmiştir. Günümüzde milyonlarca seyahat sever yeni yerleri keşfederken konaklama sorununu çözebilmekte ve başka yaşamları deneyimleyebilmektedir.

Yüksek maliyetli otel konaklamalarına alternatif olarak ortaya çıkan “Airbnb” konaklama hizmetini bambaşka mekânsal deneyimlerle zenginleştirerek başlangıçta ortaya koyduğu minimal, ekonomik ve ihtiyaca yönelik seçeneklerin ötesinde konaklama hizmetlerini de geniş yelpazesine eklemektedir. Bu bağlamda sunulan “İkons” serisi, Airbnb'nin yaratıcı ve eğlenceli pazarlama stratejilerinden birisi olarak karşımıza çıkmaktadır. İkonik mekânlar, yüksek talep gören ve dolayısıyla eğlenceli ve başarılı görülebilecek deneyimleri kullanıcılarına sunmakta ve medyada da geniş yankı uyandırarak Airbnb'nin marka bilinirliğini ve prestijini arttırmaktadır.

Otelcilik ve turizmde deneyimsel araştırma yapan Pine ve Gilmore'un öncülük ettiği deneyim ekonomisi kavramı, turizmde sunulan hizmetleri metalaşmasının bir sonucu olarak şirketlerin deneyim tasarımına ve sunumuna odaklanarak tekliflerini farklılaştırmaya çalışmaları gerektiğini belirtmektedir. Onlara göre; “Bir deneyim, bir şirketin bireysel müşterileri unutulmaz bir etkinlik yaratacak şekilde etkilemek için kasıtlı olarak hizmetleri sahne, malları ise aksesuar olarak kullanması durumunda meydana gelir. Emtialar değiştirilebilir, mallar elle tutulur, hizmetler elle tutulamaz ve deneyimler unutulmazdır.” (Pine ve Gilmore, 1998).

Oskam ve Boswijk (2016), konuk deneyiminin geleceğin otelinin başarısının merkezinde olacağını öne sürmüşlerdir; Konaklama yöneticileri, deneyim yöneticileri olacak ve konuk deneyimi gayrimenkul değerlemesinde kritik bir unsur haline gelecektir. Pek çok sektör gibi konaklama sektörünün de ticari başarısının “deneyim satmak” ile mümkün olduğu çeşitli araştırmalar ile ortaya konmuştur. Bu bağlamda gelecekte konaklama sektörü için mekânsal deneyimin kilit bir rol oynayacağı anlaşılmaktadır. Böylece konaklama hizmeti sunan diğer şirketler gibi Airbnb’de yatırımlarını deneyime odaklı gerçekleştirmeye başlamıştır. Araştırma, Airbnb evlerinin sunduğu konaklama hizmetinden ziyade mekân deneyimine odaklanmaktadır.

### **Edna Mode Evi: Airbnb temsili**

Edna’nın evinde konaklama imkânı bulunmamakta, yalnızca süper kahramanlara ait bir evrende günlük olarak Edna’nın misafiri olma deneyimini sunulmaktadır. “The Incredibles” filminin 20. yıl dönümü anısına bu evin konuklarına kendileri için bir süper kostüm tasarlanması hizmeti ve Edna’nın evinde zaman geçirme fırsatı verilmektedir. Bu kapsamda Edna’nın asistanları, konukları ağırlayarak mekânı, süper kostümleri ve sanat eserlerini tanıtmaktadır.

Airbnb, Disney ve Pixar iş birliğiyle, The Incredibles filmindeki Edna’nın malikânesinden ilham alan ve fiziki dünya koşullarında oluşturulan Edna Mode Evi temsili Los Angeles’ta bulunmaktadır. Etrafında kendisine benzer evler bulunan ve arazi yapısı olarak da filmdeki aksine düze bir alanda konumlanmaktadır. Bu ev, Airbnb tarafından özel olarak inşa edilmiş bir replika değil, mevcutta var olan modern bir malikânedir. Malikâne filmdeki tasarım anlayışını ve atmosferi yansıtan bir temsil olarak tasarlanarak geçici süreyle ziyarete sunulmuştur.

Bu malikânede ziyaretçiler, evde gezinebilmekte, Edna’nın gardırobuna bakabilmekte ve hatta kendi süper kahraman kostümlerini asistanlar aracılığıyla sipariş edebilmektedirler. Fiziksel dünyadaki ev, kendi orijinal tasarım unsurlarını korurken, filmde ilham alan dekorlarla zenginleştirilmiştir. Oluşturulan temsil, The Incredibles hayranlarını filmin evrenine dâhil etmeyi ve filmin orijinal tarzını sergilemeyi amaçlamaktadır.

## Fiziki Deneyim

Airbnb'nin Edna Mode evi temsili, zengin detaylarıyla sinematik mekânla ciddi bağlantı kurmaktadır. Fiziki dünyada bu malikâneyi deneyimleyen kullanıcıların yorumları ve Airbnb'nin sunduğu görseller bu deneyimi analiz etmede kaynak olarak kullanılacaktır.

Airbnb platformunun oluşturduğu fiziksel temsilde kullanıcıları karşılayan ilk mekân bahçe kapısı olmuştur. Bu alanda peyzaj ve arazi yapısının filmdekine benzememesi gibi çevresel farklılıklar dikkat çekmektedir. Filmdeki en çarpıcı iki unsur olan görüntülü interkom ve kırmızı lazer ışıklı kapının varlığı değerlendirildiğinde interkomun benzer bir deneyim sunduğu fakat bahçede ahşap bir kapı kullanılarak filmdeki lazer ışıklı kapıyla benzerlik kurma gayesinin bulunmadığı görülmektedir. (Şekil 8)



**Şekil 8.** Airbnb Edna Mode malikânesi giriş fotoğrafları (Airbnb, Attractions Magazine, 2024)

Karim (2024)'in aktarımına göre; Edna Mode'un malikânesine gidildiğinde kapının dışındaki interkom görülür ve "davetsiz misafir analizi" yapıldığı sesli olarak duyurulur. Bu esnada bip sesleri ve caz müzik çalmaktadır. Ardından, Edna'nın kendisi, filmdeki gibi olaya müdahale ederek, ziyaretçiyi incelemek için ekranda belirlemekte ve Edna'nın onayıyla kapılar açılmaktadır.

Esquibias(2024) uzun araba yolundan çıkıp eve vardığında Edna'nın asistanı Gwyndlyn tarafından hemen karşılandığını aktarmaktadır. Asistanı Edna'nın gizli bir görevde olduğunu ve bu yüzden kendisinin bu turda bulunamadığını bildirmektedir. Esquibias'ın yorumuna göre burası büyük cam pencereler ve bol yeşilliklerle çevrili gizli modern malikânedir. Binanın dış görünüşü de filmlerde gördüğümüz Edna Mode malikanesine oldukça benzemektedir.

Fiziki dünyadaki malikâne beyaz yalın duvarlarıyla hem canlandırılmış bir dünyaya adım atıyormuşsunuz gibi hissettiren hem de modern ve üst düzey mimari tasarımları çağrıştıran bir şekilde biçimlenmiştir. (Karim, 2024)(Şekil 9)



**Şekil 9.** Airbnb Edna Mode malikânesi dış cephe fotoğrafları (Airbnb, 2024)

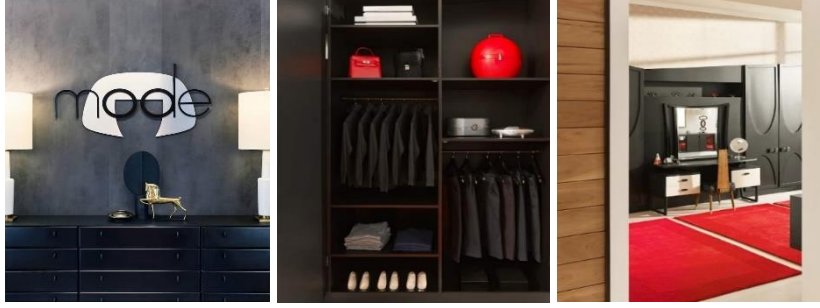
Ziyaretçilerin Edna'nın evindeki ilk durağı olan mutfak, onlar için hazırlanmış ve filmin diğer sahnelerinde de görülen ambalajlı gıdaların bulunduğu evin mesafeli atmosferinin biraz da olsa kırıldığı daha samimi bir mekândır. Sinemada sunulan kurgusal mekânda da Helen'in duygusal paylaşımları için mutfağın tercih edilmesi bu mekâna yaklaşımın her iki temsilde de benzer olduğunu göstermektedir. Esquibias(2024) mutfakta bulunan ve kırmızı sandalyelerle çevrili yuvarlak masada süper güç tespiti için bir test yapıldığını aktarmaktadır. (Şekil 10)

Fiziksel dünyadaki temsilde ziyaretçilerin ikinci durağı Edna'nın giyinme odasıdır. Tüm kıyafetleri, kırmızı halısı ve parfümlerinin ve uzun sigara ağızlığının durduğu bir makyaj masası bulunmaktadır. Onun imza aksesuarı olan siyah çerçeveli gözlükleri ve siyah elbise ve ayakkabılarla dolu bir dolap ve Edna'nın klasik siyah bob siyah saçına oldukça benzer bir peruk da bulunmaktadır. (Esquibias, 2024)(Şekil 11)



**Şekil 10.** Airbnb Edna Mode malikânesi mutfağı (Airbnb, 2024)





**Şekil 11:** Airbnb Edna Mode malikânesi özel alan fotoğrafları (Airbnb, 2024)



**Şekil 12.** Edna'nın ofisi (Airbnb, 2024)

Edna'nın gardırobu ve diğer kişisel eşyalarının bulunduğu alan ile Şekil 12'de bulunan ofis kurgusal mekânda izleyicinin deneyimlemediği mekânlardır. Malikânenin genel atmosferi, tasarım kararları ve Edna'nın tarzı ile uyumlu gözükken bu mekânlar fiziki dünyada ziyaretçilerine yeni bir deneyim sunmaktadır.

Edna'nın moda atölyesi birçok açıdan kurgusal mekânın detaylarına benzer nitelikler sunmaktadır. Ancak teknolojik imkânlar çoğunlukla birer görsel temsilden ibaret kalmaktadır. Buna rağmen renkli iplik makaraları, devasa dikiş makineleri, led ışıklar, eskizler ve çizim alanları, mockup room aslına yakın temsil edilmiş gözükmetedir. (Şekil 13) Bununla birlikte günışığında çekilmiş fotoğrafları dolayısıyla Edna'nın sinema filmindeki kurgusal mekânda izleyici deneyimine sunulmamış başka bir atölyeye daha sahip olduğu düşünülmektedir. Burada dikim mankenleri, ölçü araçları, aynalar gibi fiziki dünyada birçok moda evinde görebileceğimiz sıradan unsurların bulunduğu görülmektedir.



**Şekil 13.** Airbnb Edna Mode malikânesi moda atölyesi fotoğrafları (Airbnb, 2024)



**Şekil 14.** Airbnb Edna Mode malikânesi yaşam alanı fotoğrafları (Airbnb, 2024) Yaşam alanında kurgusal mekânda gördüğümüz duvar frizinin çok benzeri fotoğraflardan okunmaktadır. Ancak kullanıcı deneyimleri geniş bir mekâna sahip olmasına rağmen sinematik mekândaki gibi bir ses yankısının bulunmadığını ve friz kaplı duvarın çok daha küçük gözüktüğünü aktarmaktadır. (Karim, 2024) Airbnb'nin paylaştığı fotoğraflarda da hacimler kurgusal mekâna göre oldukça küçük algılanmaktadır. (Şekil 14) Ayrıca malikânenin giriş holü kurgusal mekânda friz kaplı duvarın tam merkeziden salona bağlanırken fiziksel dünyada frizin olduğu duvarda böyle bir geçiş bulunmamaktadır.

Edna Mode'un her iki İnanılmaz Aile filminde de Bay İnanılmaz ile buluştuğu merkezi mekân örgütlenmesinin hâkim olduğu alan kurgusal mekânla ciddi oranda benzerlik taşımaktadır. Dışarıda Edna'nın evinin dışında duran adam heykelinin neredeyse birebir kopyası bulunmaktadır. Ancak bu heykel sinematik temsildeki gibi yapıdan yüksek değildir. (Karim, 2024)

Edna Mode'un fiziksel dünyadaki Airbnb temsili ziyaretçilerinin Airbnb platformu üzerinden yaptığı on bir yorumdan tam puan alarak büyük beğeni toplamış

gözükmektedir. Kullanıcı yorumlarının ortak yanları, bu deneyimi aileleri ve arkadaşlarıyla yaşamalarından dolayı duydukları mutluluk ve aldıkları birebir hizmetten dolayı memnuniyettir. Bu deneyimin etkileşimli ve kişiselleştirilmiş olması onu özel kılmaktadır. Platformdaki yorumlar mekân tasarımı ve temsiliyet hakkında bir eleştiri içermezken, mekândaki doğru oranda abartı içerdiğini ve filmdekine benzer bir deneyim sunduğu paylaşılmaktadır.

## SONUÇ

Görsel-işitsel medya türleri anlatı dâhilinde olaylara ev sahipliği yapan kurgusal mekânlar fiziki dünyadaki mekânların birer temsili olarak oluşturulmaktadır. Bu mekânları kamera açısından algılayan izleyici kameranın hareketi üzerinden bir mekân deneyimi yaşamaktadır. İzleyiciye sunulan bu mekân deneyimi sinemadaki mekân algısını büyük ölçüde etkilemektedir. Örneğin, geniş açılı kamera hareketleri mekânın büyüklüğünü ve boşluğunu vurgularken, yakın plan çekimler ve dar açılar, mekânın daha sınırlı ve detaylı bir şekilde deneyimlenmesine neden olabilmektedir. Ayrıca, sürekli hareket eden bir kamera, mekânı dinamik ve değişken bir şekilde sunarak izleyiciye mekânda dolaşmış hissi verebilmektedir. Bu durum, mekânın statik bir nesne değil, sürekli olarak yeniden şekillenen bir deneyim olduğu algısını güçlendirmektedir. Bununla birlikte karakterlerin kurgusal mekân içindeki hareketleri, mekânın nasıl kullanıldığını ve nasıl deneyimlendiğini doğrudan etkilemektedir. Bir karakterin bir mekândaki yürüyüşü, koşması veya belirli bir alanda kalması yine izleyicinin mekân algısını etkilemektedir. Örneğin, geniş bir alanda özgürce hareket eden bir karakter, mekânın açıklığını ve genişliğini vurgularken, dar bir alanda sıkışmış bir karakter, mekânın kapalı ve sınırlı yapısını ortaya çıkarmaktadır.

Hareket imgesi, aynı zamanda mekânın sabit ve değişmez bir varlık olmadığını, aksine harekete göre sürekli yeniden tanımlandığını göstermektedir. Çalışmada Edna'nın yaşam alanında aynı mekânın farklı sahnelerde değerlendirilmesi sonucu farklı plan şemalarına ulaşılması da bunun bir göstergesidir. Böylece sinemada, bir mekânın karakterler veya kamera tarafından nasıl kullanıldığı, o mekânın anlamını ve izleyicide bıraktığı izlenimi değiştirebilmektedir.

İzleyicilerin sinemada deneyimlediği kurgusal mekânın fiziksel dünyada bir temsili oluşturulması bu anlamda pek çok risk barındırmaktadır. Bunlardan en

önemlisi kurgusal mekânın birebir aynısının fiziki dünyada var edilmesi ile yaşanacak fiziki dünya mekân deneyiminin sinemadaki algılanan mekânla aynı olmasıdır. Çünkü sinemada yönetmenin kurgulayabildiği ses, ışık, açı, hız gibi pek çok faktör fiziki dünyada ortadan kalmaktadır. Ayrıca kullanıcıların fiziki dünyadaki deneyiminde kendi hareketi bakış açısı, anlam dünyası ve geçmiş deneyimlerinin de etkisi olacaktır. Dolayısıyla yepyeni bir mekân algısı ortaya çıkacaktır. Bunun sonucunda kullanıcılar sinemada korkutucu ve heyecan verici olarak değerlendirdikleri bir mekânı fiziki dünyada komik, eğlenceli veya sıradan bulabileceklerdir.

Sinema, fiziki dünya koşullarında henüz mümkün olmayan tasarımların hayata geçebildiği kurgusal mekânlar sunarak fiziki dünyadaki mimarlık ve teknoloji için hedef belirleyici olabilmektedir. Bu sebeple özellikle animasyon filmleri gibi fiziki dünya ile bağ kurmak zorunda olmayan türlerin dijital ortamda üretilmiş mekânlarının gerçek dünyada temsil edilmesi, fiziki dünyada mimarlığın bu hedeflere ulaşmasını hızlandırıcı bir etki gösterebilmektedir.

Airbnb'nin sunduğu fiziki dünya temsili kurgusal mekânın birebir aynısı olmayı hedeflememekle birlikte sinematik evrenin algı ile ilgili sahip olduğu güce de sahip değildir. Ayrıca Airbnb deneyiminin doğası gereği, bazı fonksiyonel ve pratik değişiklikler yapılmış ve evin süper kahraman temalı bir günlük deneyim için uyarlanması, özgün filmde olmayan eklemeler ve modifikasyonlar gerektirmiştir. Airbnb'deki fiziksel deneyim, misafirlerin mekânla doğrudan etkileşim kurmasına olanak tanımaktadır. Fiziki deneyimin sinemada iki boyutlu olarak görülen nesnelere dokunulabilir ve hissedilebilir kılmakta mekânsal algıyı daha somut ve kişisel hale getirmektedir. Böylece kullanıcılar dekor ve mimari detayları kendi belirledikleri bir öncelik sırasına göre yakından inceleyebilmekte ve mekâna dair kişisel bir deneyim gerçekleştirebilmektedir. Airbnb platformunda yalnızca platform üzerinden rezervasyon yaparak bu deneyimi yaşamış olan kullanıcıların yaptığı yorumlar da değerlendirildiğinde kullanıcıların bu ziyaretten memnun kaldığı anlaşılmaktadır.

Konaklama sektöründen bir kuruluşun bu türden bir deneyim üzerine yatırım yapmış olması Pine ve Gilmore(1998), Oskam ve Boswijk (2016) gibi araştırmacıların ileri sürdüğü gibi konaklama sektörünün geleceğinin “deneyim” üzerine şekilleneceği görüşünün etkinliğini düşündürmektedir.

Airbnb'nin ikonik mekânlar koleksiyonu, popüler kültürün tanınmış ve sevilen mekânlarını fiziksel dünyada deneyimleme fırsatı sunarken marka bilinirliğini de arttırmaktadır. Bu strateji, platformun kullanıcılarına benzersiz ve unutulmaz deneyimler sunarken, *The Incredibles* filminin izleyiciler üzerinde yarattığı pozitif etkinin de olumlu dönüşlerini alabilmektedir. Bu tür deneyimler, film ve gerçek hayat arasındaki sınırları bulanıklaştırarak kullanıcıların hayal dünyalarını da zenginleştirebilmektedir.

Değişen teknoloji, gelişen iletişim olanakları ve popüler kültürün etkilediği ya da yönlendirdiği kullanıcı beklentilerinin değişimi pek çok alanda olduğu gibi konaklama sektöründe yeni bir deneyim çağını başlatmıştır. Sunulan deneyim mimarlık ve sinema ilişkisi üzerinden veya doğrudan mekânlar üzerinden ele alındığında mimarlık disiplininin fiziki dünyadaki araçları bir film yönetmeni gibi ele almasını ve değerlendirmesini gerektirmektedir. Popüler kültürden ilham alan mekânlar, film ve dizilerde görülen kurgusal mekânların fiziksel dünyaya uyarlanması gibi projeler, fiziki dünyanın alışılmış mekân deneyimlerine farklı bir bakış açısı katılması gerekliliğini zorunlu kılmaktadır. Mimar/İç mimarların, tasarım ve uygulama sürecinde kullanıcılara sinemada sunulan mekân algısı ile deneyimlenecek mekândan elde edilmesi beklenen duygusal ve psikolojik deneyimlerin nasıl sunulabileceğini göz önünde bulundurarak yol alması gerekmektedir. Sinemada ve dijital medyada sunulan mekânlar, izleyicilere belirli duygular ve hisler uyandıracak şekilde tasarlandığından, bu mekânların fiziksel dünyaya uyarlanması, aynı duygusal rezonansı yaratacak şekilde ele alınmalıdır.

## KAYNAKÇA

Aksoy T., (2002), “Çizgi Filmde Sahne Tasarımı”, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir.

Andrews M., vd., “The Incredibles”, Two-Disc Collector’s Edition DVD, 2005. Akt. Köymen, E., (2008). “Üç boyutlu animasyon filmlerde mimarlık” Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Edirne.

Bergson, H., (1991). *Matter and memory*. Zone Books.

Botz-Bornstein, T., 2009, *Filmler ve Rüyaalar Tarkovski, Bergman, Sokurov, Kubrick ve Wong Kar-Wai*, (Çev. C. Soydemir), Metis Yayınları, İstanbul, s.11-164.

Dedeal, N., (1999), “Temel Özellikleriyle Çizgi Canlandırma”, Pusula Yayıncılık, İstanbul.

Deleuze, G., 2014, Sinema I: Hareket-İmge, (Çev. S. Özdemir), Norgunk Yayıncılık, İstanbul, s.82-231.

Köymen, E., (2008). “Üç boyutlu animasyon filmlerde mimarlık” Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Edirne.

Köymen, E., (2023). An architectural-based study of the animated film: The Incredibles. EGE 9th International Conference on Applied Sciences Proceedings, 77-94.

Mody, M., A., Suess, C., & Lehto, X. (2017). The accommodation experiencescape: a comparative assessment of hotels and Airbnb. International Journal of Contemporary Hospitality Management, 29(9), 2377-2404.

Monaco, J., (2022). Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı. 2. Baskı. Çev: Tufan Göbekçin, Alfa Basım Yayım Dağıtım.

Oskam, J., and Boswijk, A. (2016), “Airbnb: the future of networked hospitality businesses”, Journal of TourismFutures, Vol.2 No.1,pp.22-42.

Pallasmaa, J., 2019, Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular, (Çev. A. U. Kılıç.), Yem Yayıncılık, İstanbul.

Pine, B.J. and Gilmore, J., (1998), “Welcome to the experience economy”, Harvard Business Review, Vol. 76 No.4, pp.97-105.

Soygeniş, Sema., (2006). Mimarlık Düşünmek Düşlemek. İstanbul: Yem Yayınları. Tanyeli, Uğur. (2001). Sinema ve Mimarlık: Temsiliyet Nesnenin Temsili Sanatın Sanallıkla İfadesi. Arredamento Mimarlık. 11/66.

Sütçü, Ö. Y., 2015, Deleuze’de İmge Hareketi Olarak Sinemanın Felsefesi, Sentez Yayınları, İstanbul, s.63-87.

Taylor, R., (1999), “The Encycloperdia of Animation Techniques”, Quatro Publishing Plc, London.

Ürtekin, Ö., & Özker, S. (2018). Geçmişten Günümüze Animasyon Filmlerinde Mekân Kullanımı. 3. SANAT VE TASARIM EĞİTİMİ SEMPOZYUMU, 35.

Yücel, A., ve Ökem, H. S., 2020, Mekânın Sinematografik Temsili Bağlamında Beden Mekân İlişkisi, Kent Akademisi, 13, 4, 688-700.

Airbnb. (2024). Airbnb hakkında: Nedir ve işleyişi nasıldır? <https://www.airbnb.com.tr/help/article/2503>. (E.T. 03.08.2024).

Airbnb. (t.y.). İnanılmaz Aile süper kostümünüzü tasarlayın. [https://www.airbnb.com.tr/rooms/1148460255180339481?adults=1&category\\_tag=Tag%3A8851&children=0&enable\\_m3\\_private\\_room=true&infants=0&pets=0&search\\_mode=flex\\_destinations\\_search&source\\_impression\\_id=p3\\_1728832829\\_P3k\\_3I-7H42n3RbQ&previous\\_page\\_section\\_name=1000&federated\\_search\\_id=f6fa89af-be49-45da-8c4c-8297fd934e10](https://www.airbnb.com.tr/rooms/1148460255180339481?adults=1&category_tag=Tag%3A8851&children=0&enable_m3_private_room=true&infants=0&pets=0&search_mode=flex_destinations_search&source_impression_id=p3_1728832829_P3k_3I-7H42n3RbQ&previous_page_section_name=1000&federated_search_id=f6fa89af-be49-45da-8c4c-8297fd934e10). (E.T. 15.08.2024).

Attractions Magazine. (2024) Airbnb Icons Collection: Edna Mode's House from The Incredibles. [https://www.youtube.com/watch?v=-d\\_ZjuP2z8E](https://www.youtube.com/watch?v=-d_ZjuP2z8E). (E.T. 09.08.2024).

Chang, R. (2024) Airbnb Just Unveiled a New Listing Category and It Includes the Floating House From 'Up' — Seriously. <https://www.travelandleisure.com/airbnb-icons-category-orsay-up-prince-8641957>. (E.T. 03.08.2024).

Elite Daily. (t.y.). Edna Mode's House From The Incredibles Is On Airbnb — For Free.

<https://www.elitedaily.com/lifestyle/edna-mode-house-incredibles-airbnb>. (E.T. 03.08.2024).

Esquibias, L., (2024). Airbnb Launches 'Edna's Mansion' Experience for Fans of The Incredibles — We Tried It! <https://people.com/airbnb-launches-edna-s-mansion-experience-we-tried-it-8655645>. (E.T. 09.08.2024).

Frankel, S. E. (2016) American Dissonance: The Worlds of Suburbia and Fantasy in 'The Incredibles'. <https://scottefrankel.me/2016/07/10/american-dissonance-the-comparative-worlds-of-suburbia-and-fantasy-in-the-incredibles/>. (E.T. 05.08.2024).

KSA-MA Architecture. (2017). The Incredibles. <https://ksamaarch-vis.wordpress.com/2016/11/28/test/>. (E.T. 04.08.2024).

Karim, A. (2024). Airbnb Brought Edna Mode's Mansion From 'The Incredibles' To Life. <https://www.forbes.com/sites/anharkarim/2024/05/28/airbnb-brought-edna-modes-mansion-from-the-incredibles-to-life/>. (E.T. 03.08.2024).

IMDB. (2004). The Incredibles. <https://www.imdb.com/title/tt0317705/> (E.T. 04.08.2024).

Pop Fizz. (2024). Edna Mode's House: Airbnb Offers Incredible Experience! [https://www.youtube.com/watch?v=4z\\_C\\_t0I\\_kw](https://www.youtube.com/watch?v=4z_C_t0I_kw) (E.T. 04.08.2024).

Rahmanan, A. (2024). You can visit Edna Mode's lair from 'The Incredibles' for free. <https://www.timeout.com/los-angeles/news/you-can-visit-edna-modes-lair-from-the-incredibles-for-free-052124> (E.T. 09.08.2024).