

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**BİLİMKURGU FİLMLERİNİN MİMARİ AÇIDAN GELECEKLE İLGİLİ
FİKİRLERİN OLUŞMASINA KATKISI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Özlem TOPUZ

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

HAZİRAN 2013

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**BİLİMKURGU FİLMLERİNİN MİMARİ AÇIDAN GELECEKLE İLGİLİ
FİKİRLERİN OLUŞMASINA KATKISI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Özlem TOPUZ
502101093**

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Arda İNCEOĞLU

HAZİRAN 2013

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 502101093 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi **Özlem TOPUZ** ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “**BİLİMKURGU FİLMLERİNİN MİMARİ AÇIDAN GELECEKLE İLGİLİ FİKİRLERİN OLUŞMASINA KATKISI**” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Prof. Dr. Arda İNCEOĞLU**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri: **Prof.Dr. Arzu ERDEM**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Tan Kamil GÜRER
Yıldız Teknik Üniversitesi

Teslim Tarihi : **03 Mayıs 2013**
Savunma Tarihi : **10 Haziran 2013**

ÖNSÖZ

Tez çalışmam boyunca ilgilerini eksik etmeyen, uzakta olsalar da inançlarıyla yanımda olan aileme, bütün sıkıntılarıma ortak olan canım kardeşim, ev arkadaşım Cihan Topuz'a, tüm enerjileriyle beni motive eden, anlayış gösteren iş arkadaşlarıma, son olarak beni sürekli cesaretlendiren ve yol gösteren sevgili danışmanım Prof. Dr. Arda İnCEOğlu'na sonsuz teşekkürler.

Haziran 2013

Özlem Topuz
Mimar

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ÖNSÖZ.....	iii
İÇİNDEKİLER	vii
ÇİZELGE LİSTESİ.....	ix
ŞEKİL LİSTESİ.....	xi
ÖZET.....	xv
SUMMARY	xvii
1. GİRİŞ	1
1.1 Amaç	1
1.2 Kapsam ve Yöntem	2
2. KAVRAM OLARAK BİLİMKURGU.....	5
2.1 Bilimkurgu Tanımı ve Tarihsel Gelişimi	5
2.2 Sinemada Bilimkurgu ve Tarihsel Gelişimi	12
2.3 Bilimkurguda Gelecek Kavramı	18
3. SİNEMA VE MİMARLIK İLİŞKİSİ	23
3.1 Bilimkurgu Sineması ve Mimarlık İlişkisi	25
3.2 Bilimkurgu Sinemasında Mekân.....	27
3.2.1 Gerçek mekân	29
3.2.2 Kurgu mekân.....	30
4. BİLİMKURGU SİNEMASINDA MEKÂN ANLATISI	31
4.1 Metropolis	31
4.1.1 Metropolis kenti	32
4.1.2 Metropolis yapıları	34
4.1.3 Metropolis iç mekânları	37
4.2 Blade Runner.....	38
4.2.1 Blade Runner kenti.....	39
4.2.2 Blade Runner yapıları	41
4.2.3 Blade Runner iç mekânları.....	44
4.3 Brazil	47
4.3.1 Brazil kenti	47
4.3.2 Brazil yapıları.....	49
4.3.3 Brazil iç mekânları	51
4.4 Gattaca.....	54
4.4.1 Gattaca kenti	55
4.4.2 Gattaca yapıları	57
4.4.3 Gattaca iç mekânı.....	59
4.5 Minority Report.....	60
4.5.1 Minority Report kenti.....	60
4.5.2 Minority Report Yapıları	62
4.5.3 Minority Report iç mekânları.....	64
4.6 I Robot.....	67
4.6.1 I Robot kenti.....	67

4.6.2 I Robot yapıları.....	70
4.6.3 I Robot iç mekânları.....	72
4.7 Bölüm Değerlendirmesi	73
5. FİLM MEKÂNLARI ve GERÇEK MEKÂNLARIN KARŞILAŞTIRMASI .	83
5.1 Metropolis	83
5.2 Blade Runner.....	84
5.3 Brazil	88
5.4 Gattaca.....	90
5.5 Minority Report.....	92
5.6 I Robot.....	95
5.7 Bölüm değerlendirmesi	97
6. SONUÇ	99
KAYNAKLAR.....	105
EKLER.....	111
EK A:.....	113
EK B:.....	117
ÖZGEÇMİŞ	137

ÇİZELGE LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Çizelge 4.1: Film mekân kullanımları ve tasarımlarında etken olan faktörler.	78
Çizelge A.1: Metropolis film künyesi (Url-30)	113
Çizelge A.2: Blade Runner film künyesi (Url-31).....	113
Çizelge A.3: Brazil film künyesi (Url-32).....	114
Çizelge A.4: Gattaca film künyesi (Url-33)	114
Çizelge A.5: Minority Report film künyesi (Url-34).....	115
Çizelge A.6: I Robot film künyesi (Url-35).....	115
Çizelge B.1: Bilimkurgu filmleri listesi (Url-36)	117

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 3.1: Bartlett Mimarlık Okulu Unit 15 atölye çalışmalarından örnekler (Url-1).	27
Şekil 4.1: Birçok gökdelenin yükseldiği düşeyde gelişen şehir	32
Şekil 4.2: Meydan algısını oluşturacak bir toplanma mekânının varlığı	33
Şekil 4.3: İnsan ölçeğinden uzak bir kent düzeni	34
Şekil 4.4: Filmde yükselen kütleler	34
Şekil 4.5: 1900lerin başında yapılan ve filmi etkileyen gökdelenler (Url-2)	35
Şekil 4.6: Gotik mimariye ait kilise, konut ve bir makine edasıyla var olan yapı.....	35
Şekil 4.7: Yoshiwara gece kulübü ve zevk bahçeleri	36
Şekil 4.8: Japonya'daki Yoshiwara Bölgesi (Url-3).....	36
Şekil 4.9: Düşeydeki sirkülasyon	37
Şekil 4.10: Modern mekâna dair izler.....	37
Şekil 4.11: Modern tarzdaki iç mekânlar karşıtlık oluşturan klasik mekânlar	38
Şekil 4.12: Filmdeki kent silüeti (Url-4).....	39
Şekil 4.13: Filmde sadece mekânlarda değil toplumda da var olan eklektik durum .	40
Şekil 4.14: Dünya dışı bir yapılaşmanın sahip olduğu grid düzeni.	40
Şekil 4.15: Yapay aydınlatmanın mekânların vazgeçilmez bir parçası olması	40
Şekil 4.16: Tek bir katın silüet içerisindeki yokluğu.	41
Şekil 4.17: Farklı formlardaki yapılar	42
Şekil 4.18: Günümüzde Westin Bonaventure Hotel (Url-5)	42
Şekil 4.19: Cephelerin mikrochip etkisi yaratan görünüşleri	42
Şekil 4.20: Cepheler ve detayları.....	43
Şekil 4.21: Filmde yaratılan eklektik ortam.	43
Şekil 4.22: Gereksinimlerden kaynaklı yeni mekânların oluşması.	44
Şekil 4.23: Bradbury Binası iç mekanı (Url-6).....	44
Şekil 4.24: Farklı tarzların bir arada kullanıldığı tefrişler, dekorasyon elemanları...	45
Şekil 4.25: Ennis Brown House ve karakteristiği olan beton motifler (Url-7).....	45
Şekil 4.26: Yüksek tavanlı iç mekânlar ve insan ölçeğinden uzak olması	46
Şekil 4.27: Sırasıyla 1939, 2000'lerde Union Station (Url-8)	46
Şekil 4.28: Sırasıyla 1939, 2000ler Union Station iç mekanı (Url-9)	46
Şekil 4.29: Kent içinde farklılaşan bölgeler	48
Şekil 4.30: Kentin kendi başına tek bir yapı gibi davranması	48
Şekil 4.31: İnsan ölçeğinden uzak düşeyde yapılaşmanın olduğu kent.....	48
Şekil 4.32: Palacio Abraxas (Url-10)	49
Şekil 4.33: Yatay ve düşeyde kullanılan asansörlerin yapının bir parçası olması.....	49
Şekil 4.34: Mobil yaşam ünitesi ve cenaze töreninin yapıldığı iç mekân	50
Şekil 4.35: Tesisat kanallarının mekânlardaki etkisi	50
Şekil 4.36: Mentmore Towers Grand Hall (Url-11)	51
Şekil 4.37: Farklı iç mekânlar.....	51
Şekil 4.38: Mekân boyutlarındaki ezici değişiklikler	52
Şekil 4.39: CWS Un Fabrikası ve iç mekanı (Url-12).....	52
Şekil 4.40: Filmde konut olarak kullanılan National Liberal Club (Url-13)	53

Şekil 4.41: Leighton House içerisinde bulunan Arab Hall (Url-14).....	53
Şekil 4.42: İnfaz odası ve bilgi depolama binasının girişi ile ölçek ilişkisi.....	54
Şekil 4.43: Tesisatın iç mekânlardaki önemi	54
Şekil 4.44: Filmin geçtiği mekân ve yerleşimi	55
Şekil 4.45: Film için oluşturulan sokak setinin filmdeki yansıması	56
Şekil 4.46: Ulaşım için kullanılan uzun tüneller.....	56
Şekil 4.47: Enerji üretimi için ayrılmış mekânların büyük alanlara yayılması	56
Şekil 4.48: Büyük avlu ve terasların toplanma mekânı etkisi.....	57
Şekil 4.49: Marin Civic Country Center (Url-15).....	57
Şekil 4.50: CLA Binası (Url-16).....	58
Şekil 4.51: Kilise yapısının işlevinden başka olarak kullanımı	58
Şekil 4.52: Filmdeki iç mekânlardan çalışma alanları ve galerili mekânlar	59
Şekil 4.53: Farklı iç mekanlar	59
Şekil 4.54: Konut iç mekânı	60
Şekil 4.55: Kent silüeti.....	61
Şekil 4.56: Kent içindeki çeşitlilik.....	61
Şekil 4.57: Yıkılmış, terk edilmiş karanlık arka sokaklar.....	62
Şekil 4.58: Farklı yapı tipolojileri.....	62
Şekil 4.59: Hapishane mekânının merkezi yapısı ve mahkûmların konumu.....	62
Şekil 4.60: Reagan Trade Center (Url-17).....	63
Şekil 4.61: Beaver Dam State Park, Ware Point Road (Url-18).....	63
Şekil 4.62: Descanso Gardens (Url-19)	64
Şekil 4.63: Angelus Plaza (Url-20).....	64
Şekil 4.64: Yükseklik ve ışıklarıyla etkileyen mekânlar	65
Şekil 4.65: Alışveriş merkezlerinin varlıklarını sürdürmesi	65
Şekil 4.66: Hawthorne Plaza Shopping Center günümüzdeki atıl durumu (Url-21) .	65
Şekil 4.67: El Dorado Hotel lobisi (Url-22)	66
Şekil 4.68: Sanal mekânların oluşması	66
Şekil 4.69: Chicago silüeti (Url-23).....	68
Şekil 4.70: Genel kent silüetleri.....	68
Şekil 4.71: Meydan niteliğinde kent içerisinde yaratılan geniş boşluklar	68
Şekil 4.72: Ulaşım ağlarının yer altına alınması ve otoparkla direk kurulan bağlantı	69
Şekil 4.73: Trans Canada Highway Tunnel (Url-24).....	69
Şekil 4.74: New Westminster Front Street (Url-25)	70
Şekil 4.75: Geçmişe dair izleriyle filmde yer alan yapılar	70
Şekil 4.76: Shannon Mews Evi (Url-26)	71
Şekil 4.77: Ovaltine Cafe (Url-27)	71
Şekil 4.78: Film mekânları.....	72
Şekil 4.79: Robot kenti konteynarlara oluşan düzen	72
Şekil 4.80: Teknolojinin getirdiği yeniliklerden uzak duran mekânlar	73
Şekil 4.81: Yüksek galerili etkileyici lobiler, çalışma mekanları	73
Şekil 4.82: Eskiye eklenen yeni yüksek yapılar	75
Şekil 4.83: Kentin barındırdığı çeşitlilik.....	75
Şekil 4.84: Düşeyde gelişen kent	76
Şekil 4.85: Kent ve insan ölçeği ilişkisi.....	77
Şekil 5.1: 1920'lerde, filmde ve günümüzde Manhattan (Url-28)	83
Şekil 5.2: Dikkat çeken formlar.....	84
Şekil 5.3: 1980lerde, filmdeki ve günümüzdeki Los Angeles	84
Şekil 5.4: Kentte yer alan formların filme aktarılma şekli (Url-5)	85
Şekil 5.5: Union Station'un gerçekte (Url-8) ve filmde kent içerisindeki yeri.....	85

Şekil 5.6: Bekleme salonunun filmde polis ofisi olarak kullanımı (Url-9)	86
Şekil 5.7: Gerçekte olan (Url-6)ve filmde farklı bir işlevle yansıtılan mekân	86
Şekil 5.8: Gerçekten alınan detaylarla oluşturulan mekânlar (Url-7).....	87
Şekil 5.9: Teknolojik gelişmeler.....	87
Şekil 5.10: Gerçekte olan (Url-10) ve filmde olan konut bloğu.....	88
Şekil 5.11: Farklı bir işlevle yansıtılsa da birebir kullanılan bir mekân (Url-10).....	88
Şekil 5.12: Ofis iç mekânı (Url-12) ve karşılaştırması	89
Şekil 5.13: Giriş Holü (Url-11) ve restoran olarak filmdeki hali	89
Şekil 5.14: Gerçek mekân (Url-14) ve filmdeki mekân arasındaki ilişki.....	90
Şekil 5.15: Gerçek mekân (Url-13) ve filmdeki mekân arasındaki ilişki.....	90
Şekil 5.16: Günümüz (Url- 15) ve filmde Marin Civic Center.....	91
Şekil 5.17: Günümüz (Url-15) ve filmde Marin Civic Center iç mekânı.....	91
Şekil 5.18: Günümüzde (Url-16) ve filmde CLA Binası.....	91
Şekil 5.19: Filmde kullanılan Washington silüeti	92
Şekil 5.20: Günümüzde (Url-17) ve filmde Reagon Trade Center.....	92
Şekil 5.21: Günümüzde (Url-29) ve filmde Beaver Dam State Park	93
Şekil 5.22: Günümüzde (Url-18) ve filmde Ware Point Road	93
Şekil 5.23: Günümüzde (Url-19) ve filmde Descanso Gardens	93
Şekil 5.24: Günümüzde (Url-20) ve filmde Angelus Plaza.....	94
Şekil 5.25: Günümüzde kullanılmayan alışveriş merkezinin (Url-21) kullanımı.....	94
Şekil 5.26: El Dorado Hotel Lobisi (Url-22) ve film için yapılan değişiklikler.....	94
Şekil 5.27: Geleceğe dair olan izler	95
Şekil 5.28: Geleceğe dair olan izler	95
Şekil 5.29: Gerçekte (Url-23) ve filmde Chicago.....	95
Şekil 5.30: Tünelin filmdeki durumu ve bugünkü hali (Url-24)	96
Şekil 5.31: Günümüzde (Url-26) ve filmdeki halleriyle Shannon Mews Evi	96
Şekil 5.32: Günümüzde (Url-27) ve filmde iç mekânıyla birlikte Ovaltine Cafe	96
Şekil 5.33: Gelecek algısından uzak konut iç mekânları	97
Şekil 5.34: Mevcuttaki (Url-25) ve yapılan değişikliklerle filmde oluşturulan cadde.....	97
Şekil 6.1: Gelecek için oluşturulan kent.....	101
Şekil 6.2: Mevcut yapılara yapılan müdahalelerle oluşturulan gelecek mekanları .	101
Şekil 6.3: Gelecek yapılarının cepheleri	102
Şekil 6.4: Gelecek kentindeki ulaşım ağları	102
Şekil 6.5: Gelecek yapılarında cephe elemanı olarak kullanılan dijital ekranlar	103

BİLİM KURGU FİMLERİNİN MİMARİ AÇIDAN GELECEKLE İLGİLİ FİKİRLERİN OLUŞMASINA KATKISI

ÖZET

Mimarlık insanlığın var oluşuyla ortaya çıkmış ve insan için hizmet etmiş bir sanat dalıdır. Kökleri bu geçmişle çok sağlam olan mimarlık bireyin, toplumun gelişmesi, değişmesiyle beraber değişmiş ve gelişmiştir. Kendini yenilemiş ve zamana ayak uydurmuştur. Verdiği ürünlerin kalıcı olmasıyla insanlık için bir tarihi içerir. Geçmişten gelen mimari örnekler, bugüne ait olmasalar da bugün içindeki yerleriyle geçmiş arasındaki bağı kurar niteliktedir. Zamansal düzlemler içindeki bağlayıcı özelliğiyle mimarlık, geçmiş bugün ve gelecek ilişkisini zihinlerde oluşturur ve canlandırarak topluma armağan eder. Bu kadar etkili bir sanat türünün diğer sanat dallarıyla olan ilişkisi kaçınılmazdır. Zaman zaman mimarlığın bu türleri etkilediği, zaman zaman da farklı türlerin mimarlığı etkilediği bir ortam varoluşları kadar eskidir. Gelişen dünya, küreselleşen ortamda bu etkileşim kaçınılmazdır. Müzikle, resimle, edebiyatla olan etkileşimlerin yanı sıra mimarlığın sinema sanatıyla olan etkileşimi gelişen teknoloji ve bilgisayar çağında bir kademe daha ileride durmaktadır. Sinemanın sunduğu sınırsız hayal gücü ve görsellik, mimarlığın her zaman ihtiyacı olan bir ortama olanak verir. Mimarinin esas meselesi olan mekân üzerine getirdiği farklı bakış açıları, değişik kullanımlarla mekân için denemeler yapar. Bu etkileşim tek taraflı bir ilişki sonucunda oluşmaz. Mimarlık sinemadan alacaklarını, sinemanın mekân kullanımları, mekân üretimleri sonucunda elde edilen verilerden alır. İlişki için ilk adımı sinema atar. Sinema senaryosunu anlatmak ve yansıtmak için zamana ve mekâna ihtiyaç duyar. Sinemada mekân filmin her sahnesinde belirir. Aslında kameranın kadrajı bile bir mekânı tanımlar. Bu kavramsal yaklaşımın yanında alenen filmde beliren mekânlar kendi başlarına bile konuyu anlatmak için yeterlidir. Mekân kavramının film için bir diğer önemi de zaman kavramının oluşturulmasında da etkin rol almasıdır. Bu iki kavram iç içe geçmiş bir durum sergiler. Bazen mekânlar, zaman kavramını oluştururken bazen, zaman mekânları etkiler. Zamanın mekânları etkilemesi genellikle geleceği yansıtan filmlerde yani bilimkurgu türü filmlerde karşımıza çıkar. Bilimkurgu türleri mimarlık için, içerdikleri bilimsel bilgi ve yaptıkları öngörülerle önceden hazırlanmış birer çalışmadır. Bu özelliğiyle mimarinin gelişiminde önemli yer tutarlar. Mekân kullanımları var olan mekân kullanımları, kurgusal mekânlarıyla karşımıza çıkarlar. Var olan mekânlar için nasıl bir evrim süreci geçirecekleri, varlıklarını sürdürüp sürdüremeyecekleri konusunda bilgiler içerirken, yeni ürettiği mekânlarla da meydana gelecek değişikliklerin yönünü çizer. Oluşturduğu ve içine çeken bu gerçekçi ortamla bize geleceğimiz ile ilgili düşünme fırsatı sunar. Her gün içinden geçtiğimiz sokakları gelecek dünyası olarak görmek, hissetmek, daha önce karşılaşmadığımız türden mekânların içerisinde yer alabilmek büyük bir şanstır. Bu şanslı durum içerisinde aynı bina açıklıkları, aynı cepheler, aynı malzemeler daha cesur boyut ve dillerle karşımıza çıkar. İç mekânlardaki yaşanmışlık ve birikmişlikten kaynaklı oluşan tarzlar hemen dikkati çeker. Tez bu anlamda geleceği yansıtan bilimkurgu filmlerinin mekânlara, kentlere dair verdiği referanslarla nasıl

bir gelecek kurguladığını, bunu yaparken nasıl davrandığını, gelecek denen olgunun aslında nasıl bir durum yaratılarak oluşturulduğunu ortaya koymaya çalışmaktadır. Kullanılan gerçek mekânların, kentlerin filmdeki izleriyle günümüzdekiler arasındaki ilişkilerinin tespiti merak edilen konuya dair önemli bulgulara ulaştırır.

THE CONTRIBUTION OF SCIENCE FICTION FILMS FOR IDEAS OF FUTURE ARCHITECTURE

SUMMARY

Architecture is an art that appeared at the same time of humanity and since then have served for people. With this strong past roots, architecture have changed and evolved with the change and development of the individual and society. This art renewed itself and kept pace with the time. The persistence of architectural products contains a history for human being. Examples of architecture from the past, since they are not of the sites of today, establishes the link between the past and today. Past, present and future relationship have been created in the minds and stimulated, presented to the public as a gift with its feature, binding in temporal planes. It is inevitable that an effective relationship with other art branches. From time to time architecture influenced different species, at times, these types influenced architecture, is as old as the existence of in an environment. This interaction is inevitable in the developing world and globalized environment. As well as interactions with music, painting, literature, the interaction between the art of cinema and architecture is one step ahead of the technology and the computer age stands. Cinema's limitless imagination and visualization allows the environment that architecture is always in need of. It is related with offers that art of cinema gives. It brought different perspectives on space base matter of architecture, and for space experiments with different uses. This interaction is not caused by a one-way relationship. Architecture receives the data obtained from cinema, as a result of production of space and space usage of cinema. The first step for the relationship throws cinema. Movie needs the time and space to tell and to reflect script. Space appears in every scene of the film in cinema. In fact, even if the camera's frame defines a space. Besides, this conceptual approach are even enough to tell on its own that appears in the film like a avowedly spaces. The importance of the notion of space for the film is that it takes an active role in the creation of the concept of time. It exhibits a situation where the two concepts are intertwined. Sometimes spaces, creating the concept of time, sometimes affects the time venues. The influence of time on space often is seen in the science fiction films that reflects the future. Film type science fiction contain a study of scientific knowledge and their forecasts prepared in advance for architecture. With this feature, they hold a significant place in the development of architecture. Use of space occurs as use of existing space and fictional locales. Science fiction contains information about the evolutionary process for existing spaces and changes that will occur in the direction of a new product draws spaces. Constituted and immersive realistic environment offers the opportunity to think about the future. It is a great chance to take part in the previously encountered spaces that see and feel the streets we passed through every day as the world of the future. In this fortunate situation the same building openings, the same fronts, the same materials, sizes and languages similar from past appears bolder. Interior spaces styles as a result of the heritage and lives in attracts attention

immediately. In this sense, thesis works to demonstrate the creation of the films that reflect the future spaces and cities references to the future architect and how they behave while doing this mission. The detection of the relation between the present day counterparts and the actual places and cities' film traces deliver important findings on the curious subject. When the relation presents with the analysis got from movies, it can be easy to compare the space of today, past and future that shown in films. To achieve and understand the relation with the real and movie world, first it is useful to explain the science fiction borders both in the literature and cinema area. Their roots, evolution from their existence to today. Besides these expressions, the other important point is to explain the relation between cinema and architecture. Also in this topic to explain science fiction and architecture relation and the future as a subject for both cinema and architecture. Science fiction exist with the same time of human being. It shows itself firstly in legends. It develops with the human self understanding at the age of enlightenment. At first times of the title it is not called science fiction. It is denominated after 1900s in a magazine that is written science fiction writings in. As it shown in these explanations, science fiction firstly show itself in writing. It jump into cinema at early in 1900s. Also it is not the first example for the science fiction film industry The Metropolis make these type very popular. The technology and cinema scopes used to develop it. Science fiction suddenly get its place in art of cinema. Especially future is reflected in movies and the themes are effected with the historical events. Cinema and architecture relation come with these reasons closer. In films the space is the most important thing to make the film persuasive. Space come together with time and both make the film realistic. Newly produced spaces and changes for the existing spaces give ideas to architects to design also architect products, spaces make the films rich. In science films it is two kinds of spaces that used. The existing space and the fictional space. The existing space contains the buildings, cities and interiors that are in use or builded in past times and had importance in the historical survey. Their styles are often complicated. They house lots of styles in. Near existing spaces use in films, always need some non build spaces according to the script. These called fictional spaces. Its scope is models that made for the film with different styles and scales, the film sets put in the cities and virtual spaces that created with the computer programmes and developing technology on effects. Both make a film shown as a non places that not recognized clearly and different place from known places. Science fiction type yield lots of films that seperate in itself like fantastic movies, space adventures, mad scientist, the end of world. It is relevant to select related films for the thesis. The important point for the selected films are all reflect the future time. They set in an unknown time that take some places, cities and objects from this time. So they have a connection from past and today. This characteristic make them realistic and persuasive. In study six science fiction movies analyzes detailed. They are Metropolis (1927), Blade Runner (1982), Brazil (1985), Gattaca(1997), Minority Report (2002), I Robot (2004). Metropolis is cult and the ancestor all the others. This make it important for the study and to show the respect to Metropolis, it is the first movie. After Metropolis Blade Runner comes, it is as important as Metropolis. It displays very realistic future world with its eclectic style. The subsequent films are the part of the study for their realistic approaches. To reach the aim of the study the first way to followed is looking at the movies like they are animation of a city or place or building. This provides to understand how the spaces use in movies and the supplementation to reflect the future to the spaces. When watched the full movie following this way, it is gotten lots of datas for places, cities and interiors. This search completed the narrowing scale,

cities, buildings and interiors. Films have these three kind of spaces and their languages can be different or similar to each other. For the first step of the work, datas from films listed and the spaces categories as the existing space and fictional space. The existing spaces are presented with their building date, styles, importance for their place and estimated why they can be used in the films as a set. The look to film spaces both the real and fiction spaces, it is clear they are not have different specials from today's. Some remarkable details are the scale for individuals become overwhelming, human and city interaction has a role for the fiction of the city, urban plane developed from the vertical side after the hierarchical system, the future theme is reflected mostly with the objects using the technology. Besides these spaces and buildings have some deformations and supplementations like the material changing and the atmosphere modifications. Alongside of them the decisive changes are seen in the transportation, vehicles and advertisement area. Digital billboards are used in facades of the buildings like the part of the architecture. Vehicles are designed using the latest technology and developed with the parking systems and roads to use them on. Having these datas from the first stage, in the following step these and the real today's time compared with the nearly some images that taken from movies and cities' photos. With this comparison, the similarities and differences put forth between the city skyline, buildings and interiors. After all this study datas, it can be said the science fiction films that mentioned from future reflect the future with the developing technology on the small pieces like vehicles, furnitures, roads mostly not on the spaces. The space reform can not be easy as thought. Because all space link humans to past. It is not easy to destroy all heritage done in a long time period. To look at the spaces used in films they contain mix styles can be called eclectic. The new and ex come together to picture the future projection. While doing this projection, one by one the human scale in city and the city scale enlarged. So the human indicated meek in the space. The high ceilings and the skyscrapers cause this result too. In the city there is a class that puts the power in their hands and they described with their high, big buildings and pure interiors, another class who defy the change shown in separate places outside of the city or the old settlements, and like these ones a class who is public not a part of the strong or the defier, lives in ghettos and collapsed buildings. Of course the future idea is often seen in high buildings with its technology. Its systems, materials, recognition of the owner, vehicles all things come to mind are different the ones known. Result of all these things it can be said changing the architecture is not easy because of the roots with the world and history of mankind. The cinema take into consideration this mining and use the existing spaces with some supplementations like effects, color changes. For create the new areas it use the sets to make realistic spaces like roads covered with high buildings or interiors with a familiar figure from well known building. Models can be used to generate especially the city skyline. All these that mentioned includes the movies that have realistic future concepts. Of course the fantastic ones contains incredible spaces that have gravity independence, inverted houses, space buildings which they are not for the near future. They are all out of research that they have imaginative power.

1. GİRİŞ

1.1 Amaç

Film ve mimarlık ilişkisi varoluşlarından bu yana artan bir ivmeyle gelişmektedir. Her iki sanat dalı da karşılıklı olarak birbirlerini etkilemektedir. Filmde kullanılan mekânlar ister birer canlandırma olsun, ister set olsun, ister bilgisayar ortamlarında yaratılan mekânlar olsun, hepsi mimariye yön verebilecek kadar etkilidir. Bu etkiyi bazı mimarların filmlerden etkilenerek yaptıkları tasarımlardan daha açık bir şekilde okuyabiliriz. Film için üretilen ya da kullanılan mekânların kendi başlarına, mimari ortam için birer örnek oluşturması dışında, film yapım aşamasında kullanılan montajlama, sekans gibi teknikler tasarıma yön veren unsurlar olabilmektedir. Diğer yandan mimarının sinema sanatına olan katkısı sunduğu mekânlarla film için yaratabileceği zengin görsellik ve dildir. Dikkatle düşünüldüğünde bir filmin yapı taşlarını zaman ve mekân kavramları oluşturur. Dolayısıyla mimarlık filmin doğasından kopamaz. Mimarlığın her film için ayrı bir önemi olsa da, film türleri içerisinde bilimkurgu türü, sınırlarını bilimin oluşturması, genellikle bir spekülasyon içermesi, mevcuttakini farklı göstermesi gibi özellikleriyle mimarlık ve gelişimi için diğer türlere göre bir adım öndedir. Daha da açmak gerekirse bilimkurgu türünde yapılan ve geleceği konu alan filmler, mimari açıdan bilinçli ya da bilinçsiz mekânsal bir varsayımda bulunur. Bu da, gerek film için yapılan yeni mekân üretimleriyle gerek var olanların filmde kullanım şekilleriyle, mimarının gelişimine katkı sağlayan bir durumu oluşturur. Bu durum ve bilimkurgunun genellikle gelecekle olan ilişkisi dikkate alındığında, bilimkurgu filmlerinin mimariyi etkileme potansiyelleri, gelecek için bir öngörü, bir iz niteliğinde olup olmadığı sorusunu doğurur. Gelecek için seçilen mekânların özellikleri, neye göre seçilip tasarlandıkları bir veri elde etmemizi sağlar. Gelecek zaman için kullanılan yanılsama yöntemleri neler ve bunların mimari ile olan ilişkisi veya bir ilişki içerip içermedikleri ortaya çıkar. Tezin amaçlarını oluşturan bu sorulara cevap olacak yanıt, filmlerin analiz edilmesi, filmde bahsedilen gelecek zamanla, bugünün bir değerlendirmesi yapılarak ortaya konabilir. Gelecek diye nitelenen her detayın neye karşılık geldiğine bakıldığında, filmlerde resmedilen

kentler, imajlar, insanlar, mekânlar, araçlar bunların yanı sıra ışık, renk, malzeme gibi unsurlar ele alındığında, günümüz manzaralarıyla bir karşılaştırma ortamı sağladığı görülür. Filmi izlerken dikkatle incelenen mekânlardan, resmedilen kent, yapılar, iç mekânlar hakkında detaylı bilgilere rastlanmaktadır. Bu mekân okumaları sonucunda elde edilen verilerle yani filmde yansıtılan mekânların nitelikleri, var olan yani bugünde olan içinde yaşadığımız mekânlarla karşılaştırıldığında temsilin ne derece geleceğe ışık tuttuğu az çok kavranabilir bir hal alır. Böylece, bilimkurgu filmlerinin potansiyelleriyle mimari ortama sunduklarının gelecek için de geçerli olup olmadığı, gelecek zamanın yaşanmasında mekânların ne derece etkili oldukları, etkili değillerse bile gelecek algısını oluşturan diğer durumlar ortaya çıkar.

1.2 Kapsam ve Yöntem

Bilimkurgu filmleri geleceğe dair bir iz verir mi ve filmlerde gelecek kavramının yaşanması nasıl yapılıyor sorularına aranan yanıtların yöntemi, genellikle konusu gelecekte geçen ve belirli bir zaman dilimi ile tanımlı bir yeri konu alan filmlerin kent, yapı ve iç mekân ölçeklerinde mekânsal analizlerinin yapılması ve elde edilen verilerle mevcut durumun bir karşılaştırmasının yapılmasıdır. Bu yöntem içerisinde film seçimleri, filme bakış açıları ve filmlerdeki verileri alıp oluşturulacak karşılaştırma ortamı önemli yer tutar. Genel olarak değerlendirmenin kapsamı, tezin ana başlıklarından biri bilimkurgu filmleri ve gelecek mekân yaşanmalarıdır. Aynı ayrı ve bir arada, bilimkurgu ve sinemanın mimarlığa olan katkısının önemi bu kapsamın oluşmasının ana nedenidir. Bilimkurgu filminin doğuşundan bu yana çekilen birçok film çalışmaya dâhil edilebilir. Fakat sınırları belirli olan çalışma için çokça benzeri olan filmlerden bir kaçının analizi bir değerlendirme yapmak için yeterli olmuştur. Araştırmaya konu olan filmlerden Metropolis filmi hem mimari hem de bilimkurgu türü açısından taşıdığı önemden dolayı ilk sırayı alan film olmuştur. Bir kült haline gelen Blade Runner filmi mekânsal zenginlikleri ve gerçeklikleriyle araştırma içerisinde yerini almıştır. Keza diğer filmler de gelecek vurgusunu açıkça yapması, mimari açıdan hayatımıza kattıkları zenginlik ve bıraktığı etkileyici izlerle ve birbirleri arasındaki benzerlik ve farklılıklardan dolayı araştırma içerisinde yer alırlar. Tezin strüktüründe ilk olarak kavramsal bir altlık oluşturan, bilimkurgunun anlamını, gelişimini, sinemada bir tür olmasını ve gelecekle olan ilişkisini inceleyen bölüm ve bilimkurguyla mimarlık ilişkisini mekân anlamında

ortaya koyan bölüm yer alır. Bilimkurgu mekân ilişkisi mevcut mekânlar ve kurgusal mekânlar olarak filmde kullanılan mekânların gruplandırılmasıyla anlatılmıştır. Bu anlatımlardan sonra seçilen bilimkurgu filmleri konularıyla ve filmlerde yer alan mekânların kent, yapı ve iç mekân ölçeklerinde ayrı ayrı hazırlanmış analizleri yer alır. Bu analizlerde dikkate alınan noktalar, filmlerin konuları ya da sinema sanatı anlamında taşıdığı önemden çok, direk görülen ve algılanan mekânların anlatımına yer verilmesidir. Filmlerde kullanılan mekânların tasvirlerinin, özelliklerinin yer aldığı bu bölüm araştırmanın ilk aşamasıdır. Bunu izleyen ikinci aşama ise filmin çekildiği kurgusal olmayan gerçek mekânların özelliklerini içerir. Bu anlatım mekânların bulunduğu ortak paydaların fark edilmesi ve ortaya konmasını sağlar. Film çekimlerinde kullanılan bu mekânların yapım yılları, taşıdığı dönemsel izler ve değerleri, belirgin olan nitelikleri dikkatle incelenmiştir. Bu bilgiler üçüncü aşama olan film mekânları ve gerçek mekânların karşılaştırması için önemli olmuştur. Filmlerde izlediğimiz ve algıladıklarımızın gerçekte nasıl mekânlar oldukları, çekimlerle bize yansıyan halleri arasında yapılan değerlendirmeye yapılan ve yapılmayan değişiklikler ortaya çıkmıştır. Bu bölüm, filmde yansıtılan geleceğin, mekânlarda öngördüğü farklılık ya da benzerlikleri bulmaya çalışılır. Üç aşamalı olarak gelişen analiz sonucunda bilimkurgu filmlerinde gelecek olarak yansıtılan mekânların gerçekten geleceğe dair bir iz verip vermediği, veriyorsa kullandığı araç yani gelecek diye nitelendirdiğimizin tam olarak filmdeki karşılığının ne olduğu ortaya konmaya çalışılır.

2. KAVRAM OLARAK BİLİMKURGU

2.1 Bilimkurgu Tanımı ve Tarihsel Gelişimi

Bilimkurgunun anlamı kelimenin içerdiği bilim ve kurgu kelimelerinin sahip olduğu anlamların kapsayacak kadar geniş ve detaylıdır. Birçok alanda kendini gösteren bilimkurgu hayatı anlamaya, sorgulayarak geliştirmeye yönelik bir araç olarak kullanılır. Bir araç olarak görevini kurgulama yöntemine başvurarak yapar. Bu kurgular genellikle;

- Gelecek, alternatif zaman dilimleri ya da bilinen tarih ve arkeolojik kayıtlarla çelişen geçmiş zaman kurgulamaları,
- Dış uzay, diğer dünyalar ya da uzaylılar içeren kurgulamalar,
- Bilinen doğa yasalarına aykırı teknoloji ve bilimsel kurallar içeren hikâyeler,
- Zamanda yolculuk ya da psiyonik, nanoteknoloji gibi yeni teknolojiler, ışık hızı üzerinde seyahat, robotlar ya da yeni politik ya da sosyal sistemler gibi yeni bilimsel kuralların keşfi ya da uygulanmasını içeren hikâyeler,

olarak çeşitlenir.

Kurgusal uzam zamanlarda (çoğu kez gelecek zamanlarda) yer alan dünyalar, toplumlar ve canlılar yaratan ve böylece günümüzdekilerden bütünüyle farklı bilimler, teknikler ve koşullar ortaya koyan edebiyat ve sinema türü diye açıklanan bilimkurgu, benzer yaklaşımlarla farklı kişilerce tanımlanmıştır.

Roloff ve Seesslen (1995)'e göre bilimkurgu; hayal gücüyle doğaüstü olayların teknolojiyle birleştirilerek, ortaya çıkan ve mantıksal açıdan bir dayanağı olan, akıl yoluyla çözülebileceğine inanılan bir oluşumdur.

Van Shaik'e göre bilimkurgu, tekil bir vizyon tarafından hayal edilmiş gelecek öngörüsüdür. Bilimkurgu, bilimsel rasyonalizm, zamanın çizgiselliği ve tarihsel değişimin kaçınılmazlığından yola çıkarak kökleri günümüzde bulunan eleştirel gelecek senaryoları üretir. Yani bilimkurgu özünde, günümüze özgü birtakım şeylerin gelecekte radikal biçimde değişeceği varsayımının yattığı deneysel bir

yabancılaştırma sanatıdır. Bilimkurgu sanatçısı, çağına ait toplumsal, ideolojik, etik bilimsel tartışmaları başka bir zaman ve fiziksel çerçeveye taşıyarak, bu tartışmaların tahmin edilen sonuçlarını hipotetik biçimde göstermeye çalışır (Özen, 2006).

Farklı tanımlardan da anlaşıldığı gibi bilimkurguyu pek çok farklı biçimde tanımlamak mümkündür, fakat ismi koruduğumuz sürece, insanın kendisini ve çevresini, hipotez ve deney yoluyla anlayabilme aracı olan “bilim” ile ilişkisi konusunda ısrarcı olmak mantıklı görünür. Bilimkurgu bilimsel rasyonalizm, zamanın çizgiselliği ve tarihsel değişimin kaçınılmazlığından yola çıkarak kökleri günümüzde bulunan eleştirel gelecek senaryoları üretir. Yani bilimkurgu özünde günümüze özgü bir takım şeylerin(en az bir şeyin gelecekte) radikal biçimde değişeceği varsayımının yattığı deneysel bir yabancılaştırma sanatıdır. (Özakın, 2001)

Bilimkurgu kavramının ortaya çıkışına bakıldığında, Özakın (2001)’ın makalesinde de değindiği gibi, bilimkurgunun temelinde insana özgü düşsel dünyalar yaratma yeteneği vardır. Yaratılan düşsel dünyaların ilk örnekleri elimizde olan yazılı efsanelerdir. Hayal ürünlerinin ilk örnekleri olan efsaneler yerini tek tanrı inancından, cennet-cehennem kavramı üzerine kurulan fikirlerden kurtaran ve coğrafi keşifler, aydınlanma fikirleriyle 1500’lü yıllarda kendini göstermeye başlayan “ütopya” kavramına bıraktı. İdeolojilerin çeşitlenmesiyle beraber sayıları hızla artan ütopyalar, bilimin önerdiği inkâr edilemez neden-sonuç ilişkisini de bünyelerine katarak bilimkurgunun evriminde önemli bir basamak oldular. Teknolojinin sınırsız imkânlarıyla doğaya karşı bir üstünlük kazanan Batılılar, bilimin tanıdığı özgüvenle geleceklerini belirleme konusunda bir güç elde etmişlerdir. Bu gelecek fikirlerini bilim sayesinde kazandıkları özgüvenle, 1800’lü yıllarda farklı ütöpik mekânlar içine yerleştirmek yerine var olanın üzerine eklemeye değiştirmeye başlamışlardır. Gelişen bilim ve teknolojiyle fark edildiği üzere geleceğin o dönemden daha farklı olacağı açıktı, fakat bu bilim ve teknoloji ışığında olabilirdi. Doğuşu edebi bir tür olan bilimkurgu, gelişimini popüler sanat dallarına yayarak yerini daha da sağlamlaştırmaktadır (Özakın, 2001).

İlkel zamanlardan sonra bireyin kendini tanıma çabası aydınlanma dönemiyle birlikte hızlı bir gelişim göstermiştir. Bilimin gelişmesi ve her alanda pratikleriyle uygulanmaya başlanması, 18. yüzyıl insanının mutluluğu, yaşamdan sonra değil de bu dünyada elde etme haklarına sahip olduklarını kabul etmesi, ahlakın dini

duygulardan ayrılarak bağımsızlaşması mutluluğun ve ilerlemenin gerçekleşmesinde akılla duyulan inanç, bu dönemde belirgin olarak ortaya çıkmıştır. Efsaneler üreten insan, teknolojinin ve insan beyin gücünün farkına vararak bilimsel verilerle doğa bilimlerinde de büyük gelişmeler göstermiş ve doğa üzerinde egemenlik kurmaya başlamıştır. Doğa karşısında başarılar kazanan akıl, daha sonra da kültür dünyasında aynı başarıyı göstermiştir. Bilimkurgunun edebiyat alanında teknoloji odaklı farklı bir tür olarak ortaya çıkışı bilimsel gelişmeler ve daha da önemlisi sanayi devrimiyle yakından ilgilidir. Özellikle elektriğin hayata girişiyle insanoğlu yeni ufuklar edinmiş, keşiflerin ve buluşların yaratılmasıyla gündelik hayatta köklü değişiklik olmaya başlamıştır.

Modern bilimkurgunun ilk önemli eserleri 19. yüzyılda ortaya çıkmaya başlar. Belirli bir isme kavuşmadan önce bilim ve teknoloji hakkında fikirler üreten bu türün yazıları özellikle İngilizce konuşulan ülkelerde olmak üzere Batı literatüründe görülür (Bainbridge, 1986). Her alanda teknolojinin kullanımıyla döneminin hep ötesinde araçların kullanıldığı bir tür olan bilimkurgu, insanoğlunun kendi potansiyellerinin farkına varıp, gündelik hayatında yapabileceği değişikliklerle birlikte dünyaya müdahale edebilecek bir güç vermiştir. Bu güç, tanrı inancıyla bağlantılı olarak bazı sınırların aşılp aşılmasıyla ilgili olumsuz yöndeki tartışmaları ve karşı çıkışları da beraberinde getirmiştir.

Bilimkurguyla karşılaştığımız ilk tür yazınsal alan olmuştur. Bu alanda birçok eser verilmiş ve bunlar diğer alanlar için yol gösterici olmuştur. İlk modern bilimkurgu örneği olarak nitelendirilebilecek eser, Mary Shelley'in (1797-1851) *Frankenstein* olmuştur. Galvanizm, simya ve elektrik gücünü kullanarak bir ucube yaratan bir bilim adamının öyküsüdür. Shelley bu hikâyesiyle aynı zamanda araştırmaları ve buluşları kendini aşan bilim adamı örneğinin de ilkinin ortaya koymuştur. Mary Shelley, distopik özellikler taşıyan *The Last Man* adlı, 2073 yılında geçen, dünya nüfusunu yok eden salgın hastalık temasının işlendiği bir başka bilimkurgu hikâyesine daha imza atmıştır.

Bilimkurgu gelişiminde, popüler edebiyatın birçok biçiminin doğuşunda katkısı bulunan Edgar Allan Poe'nun (1809-1849) da büyük bir payı vardır. Çoğunlukla polisiye ve korku romanları yazarı olarak tanınan Poe, "kapalı, özerk mikro dünyaların üretilmesini" mümkün kılan tarzını olgunlaştırmasıyla bilimkurgu türünün hikâye kuruluşunun yapılandırılmasına katkıda bulunmuştur. Ayrıca birçok

eserinde bilimsel ayrıntıları, öykünün eylem çatısını belirleyici öge olarak fantastik bir atmosfer içinde işin içine katar ve toplumsal eleştirilerini bu şekilde eserine dâhil eder. Aynı zamanda serüven ve gezi romanlarını birleştiren yaklaşımıyla bilimkurgu romanlarının yapısal temelini de atmıştır. (Roloff ve Seebler, 1995)

Bilimkurgunun kitleler tarafından tanınmasında katkısı büyük olan Jules Verne (1828-1905) ile birlikte bilimkurgu hikâyelerinde mühendislik bilgisi ve teknoloji yüceltmeye başlar. Yeryüzü tarihini yeniden oluşturmayı dert edinen yazar, jeoloji, fizik ve astronomiye ilişkin bilgileri özetleyerek kendine özgü bir ifade şekli seçer. Hayal gücünü kullanabileceği bilinmezler dünyasını, dünya gezgini, yerlerinde duramayan karakterlerinin mekânları hep dünyanın bilinmez yönlerinde, uç noktalarda, dünya haritasındaki boşluklarda yaratır. Verne'in eserlerinde söz konusu bilinmezliklerin keşfi için karakterler çoğunlukla Ay'a mermi fırlatan top, denizaltı veya uçan makine gibi üstün makinelerin kullanımına başvurmaktadırlar. Bu açıdan bir anlamda bazı eserlerinde teknoloji kullanımının yüceltilmesi söz konusudur, fakat bu durum yazarın saf bir teknoloji hayranı olduğu anlamına gelmez. Gelişmenin iki cephesini konu aldığı Prens Beş Yüz Milyonu (Les Cinq cents Millions de la Bégum, 1879), doğada yaşamın dönüşümünü işlediği Denizin İstilasası (L'Invasion de la Mer-1904) ve tüm gezegeni etkileyen bir kıyameti tasvir ettiği Sonsuz Adam (L'Eternel Adam-1910) gibi distopik hikâyeleri de mevcuttur (Baudaou, 2005).

Herbert George Wells, modern bilimkurguyu Verne'den daha da ileri bir boyuta taşımıştır. Bilimkurgu türünün temalarını birkaç roman çatısında işleyerek türün repertuarını oluşturmuştur. Ağırlıklı olarak edebiyat kökenli olan Jules Verne'den farklı olarak bilimsel bir çevreden gelen Wells'in ilk eseri Zaman Makinesi (The Time Machine, 1895)'dir. Eserlerinde teknolojinin toplumsal temelleri ve etkilerinin araştırılmasını, teknolojinin değerlendirilmesinden ve sunduğu olanaklardan daha fazla yer vermiştir. Mikro dünyalarını kurarken, insanların bu dünyayla etkileşimlerini ve tepkilerini işleyerek, teknolojiyi üreten ve kullanan toplumun sorunlarını ele almıştır.

Wells bilimkurgu içindeki distopik düşüncelerin savunucusu olarak bilimkurguya damgasını vurmuştur. Eserlerinde toplumsal durumları ve hayatı yansıtmıştır, okurları bunlar üzerinde düşünmeye zorlamıştır. Teknolojiyle direkt ilgilenmemiş, teknolojiyi yaratan toplumla ilgili kurgular yapmıştır. Romanlarında insanın doğal ve sosyal çevresiyle hesaplaşmasını ele alıp genelde olumlu çözümler sunması özelliği

Wells'in sadece bir roman yazarı değil, aynı zamanda bir toplum reformcusu olma özellikleri de taşıdığını ortaya koyar. (Roloff ve Seeblen, 1995) Verne ve Wells'in yaklaşımlarıyla bilimkurgu birçok kitleye ulaşmış ve önemi artmıştır.

Bilimkurgu ve türevleri ilk başlarda ciddiye alınmamıştır; çünkü gerçekçi yaklaşım ön plandadır ve kurgusalılık o dönemlerde ikinci planda tutulmaktadır.(Bainbridge, 1986) Bilimkurgu popülerleşmeye başladıktan sonra edebi anlamda gelişmeler, coğrafi ve toplumsal farklılıklara göre çeşitlenmeye başlar. En temel ayrım Amerika kıtası ve eski dünya arasında olmuştur. Teknoloji ve bilimkurgu öykülerine yer veren dergilerle Amerikan yaklaşımında teknolojik gereçler bir tür büyü ortamı içinde, heyecan ve eğlence sunumu olarak ele alınmıştır (Baudaou, 2005). Toplumların endüstriyel hayatın getirilerine olan bakışlarındaki farklılıklar çeşitlenmenin ana unsurlarını oluşturmuştur. Bir yandan kapitalist motiflerle yaratan ve doğrulayan batı kesiminin ütopyik yaklaşıma karşın, teknolojinin elit kesim tarafından bir esaret mekânizması olarak kullanılabilmesi ihtimaline dayanan distopyacı yaklaşımıyla Avrupa bakışı söz konusudur (Baudaou, 2005). Amerika'da ise bilimkurgunun kitle edebiyatına dönüşmesi "pulp-magazine" olarak nitelendirilen dergilerle olmuştur.

Bilimkurgu, 1920'lerin ortalarına kadar ortaya çıkan eserler deneme amaçlı, eğlencelik bir nitelik taşımıştır. Sadece Amazing Stories adlı dergi o dönemlerde bilimkurgu türüne ayrılmış tek dergidir. Derginin editörü Hugo Gernsbeck derginin ilk sayısında kullandığı "Scientifiction" terimiyle H.G. Wells, Jules Verne ve Edgar Allen Poe tarzı hikâyelere bir tür ismi vermiştir. Sonradan çıkardığı ikinci dergisi Science Wonder Stories'in ilk iki sayısındaki yazılarıyla da Argosy dergisinin "sahte bilim hikâyeleri" anlamına gelen "pseudo-science" terimini kullanır ve türün adı, bilimsel olmadığına dair aldığı eleştirilere karşılık yazdığı tepki yazılarından sonra "Science Fiction" olarak tanımlanır (Bainbridge, 1986). Bilimkurgu türünü benimseyenler de bilim olmayan bir bilimkurgunun olamayacağını savunarak Gernsbeck'e katılırlar. Theodore Stereon'a göre, bilimkurgu bir bilgi kurgusudur ve bilimkurgu hikâyelerinin doğasına yönelik; "eğer bir hikâyeniz var ve içindeki bilimsel bilgiyi çıkardığınızda hikâye yapısı dağılıyorsa, o hikâye bir bilimkurgu ürünüdür, fakat başka bir hikâyede bilimle alakalı öğeleri çıkardığımızda hikâye ayakta kalıyorsa, o zaman Teksas yerine Mars'ta geçen bir kovboy hikâyeniz var demektir" (Sturgeon, 1973) yorumunu yapar.

1930'lara gelindiğinde bilimkurgu yazıları ve filmleri ekonomik çöküntü nedeniyle bir kaçış eğilimine girer. Metropolis (Fritz Lang, 1927) filminin başarısıyla yarattığı etkiden sonraki dönemde Hollywood ve yazılı basın tarafından bilimkurgu türü önemslenmeye başlanır. Teknolojik gelişmeleri yansıtmak için kullanılan çılgın bilim adamları temasının yanında, Westernler de form değiştirerek uzay düzlemine taşınır. *Flash Gordon*, *Buck Rogers* gibi çizgi romanlar, yazınsal seriler ve seri filmlerin egemenliği söz konusu olur.

Bilime bakış ve bilimkurgunun altın çağı olarak nitelendirilen dönem, Eylül 1937'de John W. Campbell'in bilimsel bir geçmişe sahip olması ve bilimkurgunun ciddi bir iş olduğuna inanması, başına getirildiği derginin adını *Astounding Science Fiction* olarak değiştirmesiyle başlar. Dergide yazmaları için seçilen kişilerin de bilimsel yönlerinin olmasını talep eder ve pulp magazinlerle karşılaştırıldığında, hikâyelerdeki bilimsel dayanaklarıyla "mühendis işi bilimkurgu" akımını türün tarihine kazandırır.

1940'larda Campbell yönetimindeki *Astounding Science Fiction*, "bilimkurguyu kendi kültürel alanı ve estetik kuralları olan özerk bir tür olarak yerleştirmeyi" başarmıştır (Baudaou, 2005). Bu gelişim süreci İkinci Dünya Savaşına kadar sürmüştür. Savaşın getirdiği kıtlık, teknolojik gelişmeler sonucu meydana gelen felaketler insanoğlunu bilimkurgudan soğutan bir durumu oluşturmuştur. Savaş sonrası okur yapısının değişim göstererek, salt teknoloji hayranlarından belirli bir liberalliğin izlerini taşıyan kentsel bir orta tabana dönüşmüştür. Bu yıllardan itibaren bilimkurgunun devrimci bir yanı olduğu açıkça söylenebilmektedir.

1960'lara gelindiğinde dünyadaki siyasi ve politik rüzgârların bilimkurguyu da ciddi bir şekilde etkilemeye başladığı görülmektedir. Bu değişiklik İngiltere'den başlayarak türün yazarlarını etkilemeye başlar. 1964 yılında Michael Moorcock, *New Worlds* dergisinin başına geçer ve yeni uzay çağı için yeni bir edebiyat sloganıyla yazarları motive ederken, o dönemde durgunlaşmaya başlayan bilimkurgu türüne yeni bir hareket kazandırır ve Yeni Dalga olarak anılan hareket başlamış olur.

1970'lerin başında Yeni Dalga akımı zirvesine ulaşır. Sorgulama ve distopyalar yeniden gündeme gelir. Yeni Dalga, toplumsal ve politik eleştiri peşindeki yazarları harekete geçirir ve uzak gelecekler yerine daha yakın zamanlar, teknoloji ve doğa bilimleri yanında sosyal bilimlerde bilimkurgu eserlerine eklenir (Baudaou, 2005). Bilimkurgunun yedi meselesi; teknoloji- makineler, ekolojik kirlenme, virüsler,

kapalı izole toplumlar, böcekler, uçuk eğlenceler ve iyimser gelecek konuları sorgulanmaya başlanır (Çiğdem, 1999). Başlayan Vietnam Savaşıyla, yeniden bir başka savaş türün çehresini değiştirir ve eleştirel bakış açısı ağır basmaya başlar. 1969'da Ay'a ayak basılmasıyla birlikte bilimkurgunun hayalini kurduğu birçok şey gerçekleşmeye başlar ve bu da eleştirel Yeni Dalga akımının yanında Hard Science adı verilen, Campbell akımını hatırlatan, ağırlıklı olarak bilim ve teknoloji odaklı eserler ortaya çıkaran bir türün gelişmesine yol açar. Uzay, önceki dönemlerden farklı olarak gerçekçi ve felsefi bir şekilde ele alınmaya başlanır. 1970'lerin sonunda mikroçiplerin icat edilmesiyle bilgisayar teknolojisinde büyük gelişmeler meydana gelir. Mikroçiplerin sayesinde bilgisayarların boyutlarının küçülür ve toplumsal hayata dâhil olur.

1980'lerde bilgisayarın gelişimiyle birlikte çoğunlukla bilgisayar ve bilişim ağları teknolojisinin toplumsal düzende meydana getirdiği çöküşleri işleyen bir alt tür olarak distopya türünde eserler ortaya çıkar. Bu dönemde üretilen eserlerin çoğu "Cyberpunk" olarak adlandırılır. Endüstriyel ve politik blokların ulusaldan çok küresel olduğu, bedenin makineleşmesinin, biyolojik mühendislik ve çeşitli ilaçlar ve uyuşturucularla arttırıldığı bir teknolojik ortamı ifade eden "Cyber" kelimesi ile 1970'lerin rock n'roll terminolojisinden gelen, genç, yabancılaşmış ve düzene karşı saldırgan bir tutumda olanları ifade eden "Punk" kelimesinden oluşan kavram, Bruce Bethke'nin 1983'te yayınlanan kısa hikâyesinin ismidir (Clue ve Nichols, 1993). Bu türde genel olarak, William Gibson'ın 1984 yılında yayımlanan Matrix Avcısı (Neuromancer) romanında olduğu gibi, ağırlıklı olarak hackerler, yapay zeka, sanal gerçeklik ve mega şirketleri konu almaktadır ve genellikle dış uzay yerine yakın geleceğin dünyası mekân olarak seçilir. İnsan beyninin doğrudan hayatı ele geçiren bilgisayarlarla olan bağlantısı, bilgisayarların kontrol altında tuttuğu bir dünyayı resmeder.

1980'lerde karşı karşıya kalınan doğal felaketler, üçüncü dünya ülkelerindeki savaşlar, ekonomik çöküntüler, delinen ozon tabakasıyla gündeme gelen çevre konusu, herkesin tehlikede olduğu düşüncesini gündeme getirir. "Gelecek yok" inanışlarıyla ortaya kayıp bir kuşak çıkar. 1950'lerdeki umutsuzluğun getirdiği sorgulama süreci, 80'lerde daha derin ve bunaltıcı bir süreç olarak nükseder. Berlin Duvarının yıkılması ve Amerika'nın gücü eline alması ardından Irak'la yaşadığı

politik durumun yansıması, bilimkurgunun daha da evrenselleştiğini ve toplumsal hayatı sorgulayan bir düzlem içinde olduğunu gösterir.

1990'larda, bilimkurgu ve hayatın iç içe geçmiş olması ön plandadır. Bilimkurgudaki hayat yaşadığımız hayat olmuş, hayatımız bilimkurgunun bir parçası olmuştur. 90'ları devam eden 2000'lerde de bilimkurgu varlığını kendine yer edinmiş yaşamın bir parçası olarak sürdürmüştür. Gelişen teknolojinin uçsuz bucaksız bir alanı kapsaması bilimkurgu türü içinde bir zenginlik olarak yansımıştır. Bu zenginlik dert edildiği sosyolojik ve politik durumlar için daha çeşitli ortamlar sunmuştur. Jean Baudrillard, günlük yaşam pratiğindeki bilimsel ve teknolojik değişimlere dikkat çekerek, yaşamın bir bilimkurgu haline geldiğini, buna bağlı olarak bilimkurgunun çekiciliğini yitirmeye başladığını dile getirir. Yazara göre gerçeklerden yola çıkarak, düşsel hikâyeler, tasarımlar ortaya çıkarmak imkânsızdır; çünkü gerçekler, zaten simüle edilerek tasarımı bir gerçeklik olarak hayatımıza enjekte edilmektedir. Ancak teknolojiye gelişmeler, bir zamanlar bilimkurgu olarak adlandırılan birçok düşünceyi günlük yaşam pratikleri arasına sokmuş olsa da bilimkurgu, günlük yaşamdaki değişiklikler doğrultusunda temalarını yenileyerek var olmayı sürdürmüştür.

2.2 Sinemada Bilimkurgu ve Tarihsel Gelişimi

İlk olarak yazınsal alanda kendini gösteren bilimkurgu türü, gelişen teknolojinin etkisiyle sinema ortamına aktarılan yenilikçi bir tür olmuştur. Yazıyla anlatılanların görselleştirilmesine olanak sağlayan bu ortam, türün gelişimi için önemli olmuştur. Hareket halinde imge ve özel efekt imkanlarıyla, romancıların daha önce geliştirdiği, insanın ve bilimin geleceği üzerine yaptığı varsayımlar yeni bir boyut kazandı. Bilimkurgu sinemayla karşılaşarak amaçlarını pekiştirdi.

Sessiz filmin erken dönemlerinden beri var olan bilimkurgu sinemasının, sinemaya ilk girişi, kamera ve kurgu tekniklerinin sunduğu olanakların fark edilmesiyle olmuştur. Doğa yasalarının çeşitli kurgu ve yanılsama teknikleriyle, belgesel görüntüleme dışına çıkılarak kurgulanıp yorumlandığı bir uygulama söz konusudur. İlk başlarda teknolojinin ilkel bir seviyede olması nedeniyle filmler etkileycilikten uzaktır (Hardy, 1995).

Tıpkı Jules Verne romanlarında olduğu gibi, ilk dönem filmlerde, teknoloji teması, gelişen teknolojinin sağladığı üstün kullanımların sunumuyla sıklıkla işlenmiştir. Bu anlamda ilk bilimkurgu örneği, Lumiere kardeşlerin 1895 yılında yapmış oldukları, bir dakikalık *Charcuterie Mechanique* filmidir (Hardy, 1995). Bu bilgiye rağmen bilimkurgunun ilk örneği 1901 yılında Ferdinand Zecca'nın uçan sigara biçimindeki aracıyla çektiği *Gökyüzünün Fethi* (*La Conquete de l'Air*) olarak bilinir, fakat bu film tarz olarak bir deneme olmaktan öteye gidememiştir. 1902'de Verne ve Wells'in romanlarından yola çıkarak Ay'a Yolculuk (*Le Voyage Dans La Lune*) adlı filmi, bilimkurgunun beyaz perdedeki ilk önemli yönetmeni olan George Melies yapar. Melies daha sonra bilimkurgu türünde *Olanaksızlıklar Boyunca Yolculuk* (1904)ve *Denizler Altında 20000 Fersah* (1906) filmlerini çeker ve bu tür içinde olan yerini sağlamlaştırır. Özellikle *Olanaksızlıklar Boyunca Yolculuk* filmiyle, bilimkurgu, teknolojinin sunduğu hızın vurgusuyla serüven türüne yaklaşılmaya başlar. Seyirciyi bir trenin yolculuğuyla baş başa bırakan film için tiyatro ortamında denenilen fon oyunları, stop-motion gibi teknikler kullanılmıştır. Bu özelliğiyle görselliğin geliştirilmesinde önemli adımları teşkil etmiş ve sinema dili yeni montaj teknikleriyle gelişmiştir.

Bilimkurgu türünde militaristik bir yönün ortaya çıkması I. Dünya Savaşı öncesinde Almanların savaş hazırlıkları ve İngilizlerin savunma psikolojisi zamanlarında ortaya çıkar. Londra'nın uçan dairelerce işgali ve genç bilim adamının bu araçları uzaktan kumandalı torpillerle yok etmesini anlatan, *Koruyucu* (*The Airship Destroyer*, Walter R. Booth, 1909) filmi ile birlikte öteki dünyalardan varlıklarla karşılaşma ve istila teması sıklıkla işlenmeye başlanır. Ardından, 1908'de *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (Robert Louis Stevenson) ve 1910'da Mary Shelley eserinden uyarılma olan *Frankenstein* (J. Searle Dawley) gibi örneklerde karşımıza çıkan çılgın bilim adamı temasıyla, filmler izleyiciyi kışkırtmanın ötesinde birer sosyal eleştiri örnekleri olmuşlardır (Roloff ve Seesslen, 1995).

I. Dünya Savaşı sonrasında bilimkurguya yaklaşımda Amerikan ve Avrupa modelleri arasında belirgin bir farklılık ortaya çıkar. Avrupa'da Rusya ve Almanya tarafından bilimkurgu, gelecek tahminleriyle sosyal eleştiri aracı olarak kullanılır ve önemli atılımlar yapılır. Rus sinemasına bakıldığında bilimkurgu filmlerinin yüzdesi oldukça düşük olmasına rağmen Iakov Protazow'un Alexei Tolstoy'un aynı isimli romanından esinlenerek 1924 yılında çektiği *Aelita: Mars Kraliçesi*, türün tarihinde

ses getiren bir örnek olmuştur. Savaşın ardından savaşın etkilerini taşıyan ve anlamını açığa vuran dışavurumculuk akımı ortaya çıkar. Edebiyatta doğacılığın, tiyatrodaki yeni romantizmin, resim ve sinemada izlenimciliğin yerini aldığı Dışavurumculuk akımı Almanya’da gelişir ve en çarpıcı örneklerini verir. Alman sinemacılar, dışavurumcu yaklaşımlarıyla bilimkurgu filmlerini sadece teknolojinin teşhiri olmaktan öteye götürmüş, insanın iç dünyasını anlatmanın bir aracı haline getirmişlerdir. Bu filmler gerçek-dışı ve çoğunlukla absürd dekorlarıyla, çarpıtılmış perspektifleriyle, ışığın ve gölgelerin abartılı kullanımıyla akıma uygun biçimsel özellikler taşır. Dışavurumcu sinemacılar, çılgın bilim adamı temasını kullanarak, sonraki dönem Amerikan filmlerinin aksine mantıksal açıklama yerine insan ruhunun hallerini ele alarak hikâyeleri kurma yolunu seçmişlerdir (Roloff ve Seesslen, 1995). *Homonculus* (Otto Rippert, 1916), *Dr. Caligari’nin Muayenehanesi* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1919), *Nosferatu* (F.W. Murnau, 1922) gibi filmlerle Almanlar hayalet figürlerini bilimkurguda kullanmışlardır. Bu dönemde en çok dikkati çeken film, Fritz Lang’ın 1925-1927 yapımı *Metropolis*’i olmuştur. Film içeriği ve yapım bütçesiyle bilimkurgu sinemasının ilk ihtişamlı örneklerinden birini oluşturur. *Metropolis*, 2000 senesinin devasa şehrindeki iktidar-işçi mücadelesiyle özellikle ekonomik eşitsizlik temasına odaklı distopik yaklaşımıyla iktidara yönelik eleştirilerde bulunmaktadır.

1929 yılında yaşanan büyük işsizlik sorununun, II. Dünya Savaşı’na kadar kendini hissettirmesine rağmen 1930’larda bilimkurgu filmleri “kaçış filmleri” olarak görev üstlenmiş ve bu dönemde krize rağmen film sayısında önemli bir artış yaşanmıştır. Bu dönem, seri filmlerin yükselişine tanıklık eder. O yıllarda dergileriyle edebi alanda gelişmeye başlayan bilimkurgu yanında fantastik kahramanları konu alan çizgi roman serileri de ortaya çıkmış ve *Flash Gordon*, *Buck Rogers*, *Dick Tracy* gibi serilerin beyaz perdeye uyarlanmaları söz konusu olmuştur. Öte yandan çılgın bilim adamları, yüksek teknoloji ürünü gereçler, dünya hâkimiyeti planları ve çatışmaları gibi stok konu malzemeleri ve düşük bütçeli üretim süreçleriyle bu tarz filmler beyaz perdede önemli bir ağırlık kazanırlar. Amerikan bilimkurgu sinemasının en başından beri vazgeçemediği tür olan korku ve çılgın bilim adamı teması da bu döneme damgasını vurmuştur. Bilimkurgu sinemasının duraklama dönemine girdiği II. Dünya Savaşı sırasında, dünyanın diktatörlükler ve demokrasiler biçiminde ikiye ayrılmış olması, kendi sistemlerinin en iyi yönetim biçimi olduğunu ispatlamaya

çalıştıkları bir dönem olmuştur. I. Dünya Savaşı'ndan farklı olarak radyo ve sinemanın büyük kitlelere ulaşmasıyla, ilk renkli film örneklerinden biri olan Dr. Cyclops (1941) ve animasyon formatındaki Superman serisi gibi örnekler piyasaya çıkarılmışlardır.

Savaştan sonra 1950'ler paranoya ve endişeli ruh halinin hâkim olduğu bir dönem olmuştur. Nükleer teknolojiyle birlikte insanoğlu kendi türünü yok edebilecek bir gücü keşfetmiş ve kullanmıştır. Çoğunluğu düşük bütçeli B-tipi filmler vasıtasıyla savaş sonrası karamsarlık insanoğlunun üzerinde yaşadığı gezegen için bir tehlike olduğu düşüncesi, bilinçli olarak ortaya çıkarılan yok olma korkusu, savaş ve savunma psikolojisi beyazperdeden dışarıya yayılmıştır. Bu endişeler, bilimkurgu sinemasında sıklıkla işlenen paranoya temasına odaklı hikâyelerle ifade edilmiştir (Hardy, 1995). Başka Dünyadan Gelen (The Thing From Another World, Christian Nyby, 1951), Onlar (Them, Gordon Douglas, 1954), The Quatermass Experiment (Quatermass Deneyi, Val Guest, 1955), İstila (The Invasion of the Body Snatchers, Don Siegel 1956), İnanılmaz Küçülen Adam (The Incredible Shrinking Man, Jack Arnold, 1957), Uzaylı Bir Canavarla Evlendim (I Married a Monster From Outer Space, Gene Fowler Jr., 1958) gibi filmler dönemin paranoyalarını yansıtmaktadırlar. 1950'lerin başından itibaren uzay temalı filmler de gelişim göstermiştir. Yabancı, dünya dışı güçlerin tehdidi altındaki Dünya'nın kurtarılması gerektiği bahanesiyle, sınıflı toplumun tipik eğilimlerinden biri, yani kendi çıkarlarını bütün bir insanlığın çıkarlarıymış gibi sunma kurnazlığı, bilimkurguda apaçık kendini belli eder (Menningen, 1967). Komünizm ve aynı şekilde faşizm korkusu bu dönemde her şeyin temeline yerleşmiştir.

1960'larda meydana gelen gelişmeler siyasi ve toplumsal hayatın daha da karmaşıklaşmasına yol açar. Bu durum iktidar kavramının sorgulanmasına ve II. Dünya Savaşı sonrasında başlayan eleştirel tartışmaların daha da derinleşmesine yol açar. Berlin Duvarı'nın inşası ve Küba füze krizi Soğuk Savaş'ı yeni bir boyuta taşımıştır, fakat Kennedy suikastı, Vietnam Savaşı, Çin kültür devrimi ve 1968'de Fransa ve ABD'de patlak veren öğrenci olayların etkilerinin sinemaya yansımaları edebiyata olduğu gibi hızlı olmamıştır. 1960'lar aynı zamanda ABD ve Sovyetler Birliği arasında yoğun bir uzay yarışına da sahne olur. Başlayan uydu fırlatma çalışmaları, insanlı uzay uçuşları ve en son 1969'da Ay'a ayak basılmasını kapsayan dönem, bilimkurgu hikâyelerinin gerçekleşmeye başladığı bir döneme aittir. Bu

gelişmeler yanında türün edebiyatta da ciddiye alınmaya başlanmasıyla birlikte film yapım şirketleri ve ünlü yönetmenler türe yönelmeye başlar. Stanley Kubrick (Doktor Garipask, Dr. Strangelove, 1964), Jean Luc Godard (Alphaville, 1965), Francois Truffaut (Fahrenheit 451, 1965) gibi yönetmenlerin kaliteli yapım örnekleriyle bilimkurgu sineması yükselişe geçer. 1960'lar bu gelişmelerle göstermelik konulardan uzaklaşıp, özün ön plana alınmaya başladığı bir dönem olmuştur. Bilimsel gelişmeler hayatın bir parçası haline gelmeye başladığından artık bu gelişmelerin hayata ne gibi etkilerde bulunmaya başladığı konusu ağırlık kazanmaya başlamıştır.

1968 senesi, bilimkurgu sineması için bir dönüm noktası olmuştur. Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke ile birlikte, yazarın Gözcü (The Sentinel, 1951) adlı romanından uyarladıkları, insanoğlunun geçirdiği üç evrimi konu alan 2001:Uzay Macerası (2001: A Space Odyssey) 'i çeker. Görülmemiş bir bütçe ve çalışmayla yaratılan bu film ile bilimkurgu için özel efektlerin gerçekçiliğin yakalanması için şart olduğu, dolayısıyla film bütçelerin kabarık olduğu yeni bir dönemi başlatır. Aynı yıl Franklin Schaffer, Pierre Boulle'in romanından uyarlanan Maymunlar Cehennemi (Planet of the Apes)'ni çeker ve büyük bir ticari başarı elde edilir. Bu başarının üzerine, 1973'e kadar dört devam filmi daha çekilir.

Bilimkurgu sineması, 1970'lerle birlikte 2001:Uzay Macerası filmi sonrası, basılı medyadan, sinema ağırlıklı olarak görsel alana kaymaya başlar. Görsel yaratım tekniklerinin gelişmesi yazının yerini sinemanın almasına neden olmuştur. Bu dönemde özel efektlerin gelişme göstermesi ve önem kazanması, film bütçelerinin de oldukça yükselmesine yol açar. Eskiden bilimkurgu filmlerinin üretimini baltalayan özel efekt giderleri film üretiminin sıradan bir ölçütü haline gelir. 1970'lerin başından itibaren politik sıkıntılar ve iktidari sorgulamalarla bilimkurgu filmlerinde insanlığın kendi kendine yapabilecekleri ve yarattıklarının tehdidinde olması konusuyla paranoya teması sıklıkla işlenmiştir. Stanley Kubrick'in iktidarın beyin yıkama tehdidini konu alan Otomatik Portakal (A Clockwork Orange, 1971), devlete karşı mücadele veren bir adamın kaçış öyküsü olan THX 1138 (George Lucas, 1971), nükleer savaş sonrası insanlığın dünya hakimiyetini kaybedişinin konu alındığı Maymunlar Cehennemi serisi, ekolojik çöküşe yönelik kaygıları dile getiren Sessiz Kaçış (Silent Running, Douglas Trumbul, 1972), aşırı nüfus artışıyla tükenen kaynakların yarattığı dehşeti konu alan Soylent Yeşili (Soylent Green, Richard

Fleischer, 1973) ve A. Huxley'in Cesur Yeni Dünya'sının bir benzerini sunan, herkesin 30 yaşına kadar yaşatıldığı ve ardında bir çok korkunç sırrın saklandığı Disneyland tarzında distopik bir ortamı kuran Logan'ın Kaçışı (Logan's Run, Michael Anderson, 1976) bu yaklaşımın örnekleri olarak ortaya çıkmaktadır. Bu distopik yaklaşımın içinde, özellikle 1970'lerle gündeme gelmeye başlayan, uluslararası şirketlere yönelik bir eleştiri de ortaya çıkar. Yaratık (Alien, Ridley Scott, 1979) filminde kendi amaçları uğruna insanların feda edilmesinde bir sakınca görmeye bir şirketin varlığı bu yaklaşıma örnek olarak verilebilir.

1980'lere gelindiğinde yakın gelecek senaryolarıyla Cyberpunk akımı, edebiyat alanında olduğu gibi sinemada da etkili olmuştur. Devasa reklam panolarının aydınlattığı kirli, kalabalık distopik şehir ortamları, genetik mühendisliğinin köle olarak ürettiği androidlerin üzerinden insan olmayı sorgulayan Bıçak Sırtı (Blade Runner, Ridley Scott, 1982), televizyon aracılığıyla ortaya çıkan bedensel dönüşüm ve yıkıcı cinselliği konu alan Videodrome (David Cronenberg, 1983), insan ve makina karışımı bir üstün tekno-polisin konu alındığı Robocop (Paul Verhoven, 1987), makinelerin kontrolü ele geçirdiği ve insanları avlamaya başladığı Yok Edici (The Terminator, James Cameron, 1984) gibi örnekler döneme damgasını vurur (Clue ve Nichols, 1993).

1990'lı yılların başlarında Soğuk Savaş'ın resmi olarak sona ermesinden sonra ABD'nin tek güç olarak kalışıyla birlikte artık bir "ötekinin" olmaması, ülkenin iç ve dış politikalarındaki değişiklikler, bilimkurgu senaryolarında da bir değişime yol açar. 1950 ve 1980'li yıllarda belirli kitlelere dönük olan şiddet bu noktadan sonra gruplara, sokak serserilerine, diktatörlere ve verili kodların dışına çıkan makinelere yönelir (Batur, 1998). George Orwell'in 1984'ünde yer alan "polis devleti" ve "düşünce polisi" kavramları, sinemada özellikle 1980'lerden sonra karşılığını bulur. Gerçeği saklayan sahte dünyaların nasıl oluşturulduğu ve bu dünyaların kitlelere benimsetilmesinin neden gerekli olduğu sorularına yanıt aranır, gözetim toplumu olmanın bedeli sorgulanır. Philip K. Dick uyarlaması olan Gerçeğe Çağrı (Total Recall, Paul Verhoven, 1990), sanal gerçeklik kullanılarak bedensel dönüşümün ele alındığı Bahçıvan (Lawnmower Man, Brett Leonard, 1992), sanal gerçeklikten var edilen bir seri katilin konu alındığı Sanal Gerçek (Virtuosity, Brett Leonard, 1995), insan beyninin bir veri deposu olarak kullanıldığı Johnny Mnemonic (Robert Longo, 1995) bu konunun işlendiği örneklerdir. İnsan hafızasını ve üzerinde yapılan

değişiklikleri konu edinen filmlerde bu dönemde yerini almıştır. Hesaplaşma (Paycheck, John Woo, 2003), Sil Baştan (Eternal Sunshine of the Spotless Mind, Michael Gondry, 2004) Truman Show (The Truman Show, Peter Weir, 1998), Gizemli Şehir (Dark City, Alex Proyas, 1998) ve Matrix serisi insan hafızasının silinmesini ve insan hafızasının yanında gerçekliğin de programlanabileceğini konu alan filmler olmuştur.

2000'lere gelindiğinde özellikle 1990'ların başından itibaren gelen ve 2000 senesinden sonra daha da artan çizgi roman uyarlamaları ve bu uyarlamaların dışında kalan genel olarak distopik yaklaşımın ağır bastığı eleştirel örnekler dikkat çekicidir. Steven Spielberg'in yönettiği Yapay Zeka (A.I., 2001), Bıçak Sırtı (Blade Runner, 1982) filminde olduğu gibi ruh konusu ve kapitalizmin insanları nesneleştirmesini eleştirirken, Spielberg'ün bir başka filmi olan Azınlık Raporu (Minority Report, 2002), adalet sisteminde önyargı konusunu, gözetim toplumlarını ve boğucu kapitalizmin etkisindeki yaşamı ele alır. Wachowski kardeşlerin Matrix serisi (1999-2003), şebekeleşen ve medya tarafından yürütülen günümüz yaşantısına metaforik bir bakış sunar ve algıladığımız gerçekliğin gerçekten var olup olmadığını sorgulayarak onun birileri tarafından şekillendiriliyor olabileceğine dikkati çeker.

Bilimkurgu sineması gelişimini etkisi altında olduğu politik, toplumsal ve doğayla ilgili konulardan aldığı verileri teknolojinin sunduklarıyla harmanlayarak devam ettirmektedir. Değişen zamanda değişen etkileşim ve iletişim sistemleri, bunun sonucu ortaya çıkan küreselleşme, uzaktan savaş ve doğal felaketlerden ilham alıp, bu temaları teknolojiyi en güncel haliyle kullanarak ürünler ortaya çıkarmaktadır.

2.3 Bilimkurguda Gelecek Kavramı

Gelecek gelmekte olan veya orada durandır, biz ister tüm hızımızla nükleer başlıklı süpersonik jetler hazırlayalım onu karşılamak için, ister bir tepeden oturup lamaların otlamasını seyredelim. Uzay Savaşları, Yıldız Savaşları romanları, filmleri ve bilimkurgunun teknoloji kısmını, ileri teknolojiye indirgeyen kurgularda uzay ve gelecek aynı şeydir. Uzayı fethetmemiz mümkünken, geleceği fethetmemiz mümkün değildir. Gelecek, uzay-zamanın gövde ve gündelik bilincimizin dışında kalan kısmıdır. Değil fethetmek, onu görmemiz bile mümkün değildir. Gelecek, göremediğimiz bir şeye baktığımızda gördüğümüz kafamızın içinde olandır. İyisiyle, kötüsüyle düşünce ve hayallerimizdir. Bilimkurgu işini yaptığında ilgilendiği gelecek

değil tam da budur. Geleceği sahip olunabilecek topraklar olarak gördüğümüzde, bilimkurgu gerçeklerden kaçarak, kurgu yerine öngörüye dönüşüyor. O zaman Beyaz Saray ve Senato da ona inanmaya başlıyor ve Yıldız Savaşları projesiyle geleceği fethetmeye girişiyor (LeGuin, 1989).

Gelecek kavramı bilimkurgunun kendi var oluşuyla anlamı içerisine girmiş bir kavramdır. Bilimkurgunun ortaya çıkmasının nedenleri arasında yer alan bireyin umutlarına yön verme olanağı, gelecekle olan bağlantısını zorunlu tutmuştur. Sanayi devrimi, nihayet, teknolojiyi geleceğin sınırsız olanakları düzeyine yükseltiyor gibi bir görünüm sunduğunda ve burjuvazi bir sınıf olarak makinelerinin (teknolojisinin) metafiziği içinde, kendi sömürücü, sefil pratiğini gizlemeye çalıştığında; bundan böyle, teknolojinin hem geleceğe yönelik perspektif ve umutlarını hem de metafiziğini estetik bir dile dönüştüren ve bunları kitlesel olarak yaygınlaştırabilen bir edebiyat biçiminin yaratılması sadece mümkün değil aynı zamanda kaçınılmaz da olmuştu (Roloff ve Seesslen, 1995). Gelecek, yabancı doğa, bilinmeyen öğeler, gelişen bilim ve teknolojinin sunduğu yeni imkânlarla kapitalist egemenlik ilişkileri içinde bireye bir kaçış yolu sunmuştur. Gelecek tahminleri bilimkurgu türünde kehanetler gibi ortaya çıkmaz, bilginin ışığında günümüzden ve geçmişten aldığı verilerle basamaklarını sağlamlaştırarak, temellerini verilere dayandırarak yolunu çizer. Bu açıdan başarıyı hep mümkün kılmıştır. Gelecek için olası senaryolar içinde normal olarak, yapıcı olanların yanı sıra yıkıcı senaryolar da yer alır. Mutlu, bir düzen içerisinde yaşayan toplumların var olabileceğini öne sürerken, insanın doğasında var olan yok olma eylemine karşılık yıkılmış dünyalar, savaştan çıkmış toplumlar, atom savaşları, canavarlar, istilalarla dolu bir dünyanın resmini de çizer.

Bilimkurgu olası binlerce gelecek sunar ve bunlardan hangisinin gerçek geleceği temsil ettiğini ya da birinin bile geleceği temsil edip etmeyeceğini söylemenin bir yolu yoktur. Buradan geleceğe yönelik hayal gücünün iki özelliği daha ortaya çıkarılabilir. Bunlar yaratıcılık; gelecekte de onu takip edecek gelecekleri kurgulamayı başarmak ve gizem; yaratılan geleceklerden birinin ya da birkaçının gerçekleşebilme olasılığıdır (Göker, 1997).

“Tüm bu filmler iyileri mutlaka ama en kötülerini bile sonuç olarak yararlı bir işlev görür. Bize; geleceğimiz, insanlığın geleceği üstüne kafa yorma fırsatını verir, önümüzde yeni ufuklar, geniş perspektifler açar, bir film boyunca bile olsa, günlük, gündelik, dertlerimizden, sorunlarımızdan uzaklaşarak enginlere yelken açmamızı,

ilgimizi küçük, kişisel, ‘mızımız’günlük sıkıntılarımızdan biraz da insanoğlunun geleceği denilen görkemli, zengin, nice olanaklar, fırsatlar gösteren pencereye doğru yönltemimizi sağlarlar...” (Dorsay, 1986).

İnsanlığın, teknolojinin, geleceğine dair beklentilerden korkular, kuşkular ve umutlardan söz eden bilimkurguda zaman, gerçekçi kurgudaki gibi geçmiş, şimdiki zaman ve gelecek olabilir. Bilimkurgu, kendine özgü, bağımsız, özerk dünyalar yaratır, böylelikle bildiğimiz dünyayla bağları en aza indirger. Bu sayede kendi yasaları ve koşullarının vurgusuyla bir zaman dilimi içerisinde yer alır. Bu zaman dilimi şimdikinden farklı olarak kurgulanan bir zaman dilimidir. Bilimkurgu, henüz gerçekleştirilmemiş, erişilmemiş zaman boyutlarını bilişsel bir tavırla ele alıp değerlendirebilir ve bu zamanlara nasıl varılabileceğini incelemeye, tartışmaya ve mevcut ampirik algılamamızın bunlara erişimdeki muhtemel sınırlandırıcı ve çarpıtıcı etkilerini araştırabilir (Oskay, 1982).

Bilimkurgu, yarına bakan ve bugünün sorunlarını inceleyebilen bir araçtır. Yazar Robert A. Heinlein, bilimkurguyu “geçmiş ve günümüze ait dünya bilgisine dayanarak bilimsel yöntemler ışığında geleceğin olayları üzerine yapılan gerçekçi tahminler” olarak tanımlamaktadır (Heinlein, 1959). Bilimsel oluşu, diğer kurmaca türlerden ayrılmasını sağlar ve kurgusal yönü yaratılan bir takım dünyalar ya da durumlarla ortaya çıkar. Kendi dönemine tanıklık eden ve geleceğe bir pencere açan bilimkurgu, gelecekte karşılaşılabilecek durum ve felaket temsilleri ortaya koyar. Bu yönü nedeniyle gelecekte olabileceklere karşı bir uyarı niteliği de taşır. Bu sorunları yaşamamak için nelerin yapılması ve yapılmaması gerektiğini gösterir (Tok, 2000). Bilimkurgu, insanlığa karşı gelecekte tehdit oluşturabilecek felaketlerin çözümünün yaşadığımız zamanda, günümüzde olduğunu vurgular. Bu açıdan bilimkurgu, geçmiş, günümüz ve gelecek arasında bir köprü görevini görür.

Teknoloji yeni olanaklar sundukça değişen toplumun, kendisiyle beraber değişen mimari ve sosyal ihtiyaçları da olacaktır. İlerleme, kaçınılmaz değişimi de beraberinde getirir. İşte bu kaçınılmaz değişim üzerine varsayımsal tasarımlar yapılır, senaryolar üretilir. Oluşturulan setler ve sahnelerin çekildiği mekânlar mimari ve sosyal açıdan geleceği portre ederler (Roloff ve Seesslen, 1995). Bilimkurgunun içerdiği ikonografinin gün be gün yaşamımıza dâhil olması türün ürettiği öngörülerin rasyonel dayanakları olduğunun kanıtıdır. Bu bağlamda bilimkurgu sinemasının bize,

bizim geleceğimize değilse bile, torunlarımızın geleceğine dair imajlar yansıttığını söyleyebiliriz.

Ursula K. Le Guin (1993), *Karanlığın Sol Eli* adlı romanının giriş yazısında “bilimkurgu önbilici değil betimleyicidir” demiştir. Bilimkurgu sık sık kehanete benzer bir şey olarak betimlenir, hatta tanımlanır. Bilimkurgu yazarının burada ve şimdiye ait bir fenomeni ya da eğilimi alıp, geleceğe doğru genişlettiği varsayılır. Kehanet bilimkurgunun unsurlarından biri olsa bile hiçbir biçimde oyuna adını veren şey değildir. Kehanetleri peygamberler, fütürologlar yapar. Romancının işi yalan söylemektir. Yalan söyleyen ve gerçeği arzulayan bu yazarların arzusu gerçeği bilmek, söylemek ve ona hizmet etmektir. Bunu acayip ve sapkın bir tarzda yaparlar. Hiçbir zaman var olmamış ve olmayacak kişiler, olaylar uydururlar. Uydurdukları bu yalanları desteklemek için her türlü gerçek olguyu kullanırlar. Bu gerçekliklerle kurgulanan olaylar okura okuduğu şeyin katıksız bir uydurma, o yeri yurdu bilinmeyen bir tarih olduğunu unutturur. Bilimkurgu bir metafordur. Onu diğer, daha eski kurmaca biçimlerden ayıran şey, çağdaş hayatımızın bazı baskın öğelerinden, bilimden, bütün bilimlerden ve teknolojiden ve bu arada görecelikçi ve tarihsel bir perspektiften çıkarılan yeni metaforları kullanmasıdır. Uzay yolculuğu bu metaforlardan biridir sözgelimi, alternatif bir toplum, alternatif bir biyoloji de öyle; gelecek de başka bir metafordur. Kurmaca yapıtlarda gelecek bir metafordur (LeGuin, 1993).

3. SİNEMA VE MİMARLIK İLİŞKİSİ

Mimarlık ve sinema etkileşimi iki sanat dalının da var oluşlarından bu yana devam eden bir süreç içine yayılmış ve var oldukları sürece de devam etmiştir. Bütün bu etkileşim sürecini anlatmak mümkün olmasa da kısaca değinmek tezin devamında yer alan bilimkurgu türünün mimarlıkla ilişkisi ve bu ilişki içerisinde yer alan mekânların anlatımları için önemlidir.

Sinemanın icadıyla başlayan mimarlık sinema ilişkisi, günümüze kadar farklı şekillerde gelişerek sıkı bir bağa dönüşmüştür. Bu ilişki genelde düşünülenin aksine sadece sinemanın mimarlığa etkisi şeklinde olmayıp, iki yönlü olarak gelişmiştir ve sinemanın başlangıcından günümüze kadar farklı şekillerde kendini göstermiştir. Katherine Shonfield (2000), filmleri görsel, kavramsal ve yöntemsel yönleriyle mimarlık alanına taşıdığını söylediği kitabında; filmlerin her gün şehirlerde, binalarda ve odalarda oluşturulmakta ve her gün mimarlar ve şehir planlamacılar şehirler, binalar ve odalar hakkında kararlar verdiklerini, ustalık alanlarının aynı olduğunu sadece farklı dünyalarda yaşadıklarını dile getirmiştir (Shonfield, 2000). “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction” yazısında Walter Benjamin (1993), mimarlıkla film arasındaki bağın üzerinde durur. Şaşırtıcı olarak, apaçık görselliklerine aldırmadan, iki sanat dalının da aslında dokunma duyusuyla algılanabilen sanatlar olduğunu öne sürer. Mimarlık ve film, resmin saf görselliğinin aksine birincil olarak dokunsal dünyayla iletişim kuran sanat dalları. Benjamin’in düşüncesine göre bir filmi izleme durumu, izleyiciyi bedensiz bir gözlemciye dönüştürüyor. Sinemasal ilüzyonla oluşan mekân, izleyiciye bedenini geri veriyor, dokunsal ve güçlü devinduyumsal deneyimler yaşıyor, çünkü bir film gözlerle olduğu kadar kaslarla ve deriyle de izleniyor. Mimarlık da sinema da, mekânı deneyimlemekte devinduyumsal bir yol belirtiyor ve hafızalarda saklı görüntüler, dokunsal retinal resimler olarak şekillendiriliyor (Benjamin,1993).

Mimarlık gerek diğer sanatlarla, gerekse diğer disiplinlerle hep bir arada ve etkileşim içinde olmuştur. Bu etkileşim sayesinde farklı açılımlar sunmuştur. Fakat etkileşen dallar arasında mimarlık ve sinema birlikteliği gerek birbirlerine olan katkısı gerek

filmlerde yapılan tasarım işinin mimarlıkla olan benzerliği nedeniyle ayrı bir yer tutmuştur.

Neumann'a (1999) göre; sinema mimarlık için çağdaş gelişmeleri yansıtan ve yorumlayan bir düzlem, yaratıcı vizyonlar için bir test sahası, mimarlık pratiklerine ve sanat ürünlerine farklı bir bakış açısı sağlayan yeni bir yaklaşımdır (Neuman, 1999).

Sinema mimarlık ilişkisi günümüz yapılarında da gözle görülür şekilde ortaya çıkmaktadır. Jean Nouvel, Coop Himmelblau, Rem Koolhaas, Steven Holl gibi mimarlar sinemadan etkilenecek yapı tasarladıklarını dile getirmektedirler. Steven Holl'e göre mimarlığın ruhunu mimarlık duyarlılığını canlandıracak mimarlık dışındaki kültürel olgulara bakılmalı yani mimarlığın esin kaynağı olması için mimarlık dışında paraleller olmalıdır. Holl'ün bu tavrı müzik eserinden esinlenip tasarladığı Stretto evinde ya da sinemadaki farklı zaman kavramıyla ilgili düşüncelerini yansıttığı Venedik Film Festivali Sinema Sarayında görülebilir. (Aker, 1992) Holl gibi Jean Nouvel da filmle ilişkisini; mimarlık sinema gibi zaman ve hareket boyutunda var olur. Bir yapı belirli sekansların bir araya gelmesiyle tasarlanıp, bu yaklaşıma göre okunabilir. Bir bina tasarlamak, insanların dolaştıkları yerde, karşıtlıklardan ve bağlantılardan dolayı oluşacak etkileşimleri öngörmek ve aramaktır. Mimar kesmeyi, kurguyu kullanarak bazı sahneleri çerçeveleyip, bazı açıklıklar oluşturarak sürekli çekime benzeyen bir yapı oluşturur. Alan derinliği yaratarak, bir mekânı derinliğiyle okuyarak tasarım yapmayı seviyorum. Bütün yapılarımda birbirine eklemlenmiş farklı sahnelere, değişik, rastgele geçişlerle oluşmuş düzlemlere rastlanabilir, sözleriyle dile getirmiştir (Rottenbury, 1994).

Mimarlığın yoğun bir biçimde sinema tarafından kullanımı doğal bir sonuç olarak mimarlığın bundan farklı boyutlarda geri besleme sağlamasını beraberinde getirmiştir. Bu nedenle yapılan her filmin gerek görsel, gerek düşünsel olarak mimarlığa katkı sağlayacak bilgiyi içinde barındırdığı söylenebilir. Mimarlık sinemaya göre çok uzun bir geçmişe sahiptir. Bu nedenle mimarlığın diğer sanatlarla ve bilimlerle kurduğu ilişkilere bakıldığında, sinemayla ilişkisi daha başlangıç aşamasındadır denilebilir. Ancak bu kısa sürede sinema, kendine has özellikleriyle mimarlıkla arasında sıkı bir bağ kurmuştur. Sinema ve mimarlık arasındaki etkileşime neden olan birçok ortak nokta bulunmaktadır. Bu etkileşim tek yönlü olmadığı gibi etkilendikleri ortak noktalar da kendi içlerinde de birbirlerinden

etkilenmektedir. Çerçeveleme, montaj, hareket, görsellik, kesme, kompozisyon gibi kavramları her iki türünde kullandığı ve terminolojik ve yöntemsel bir etkileşim içinde olmaları bu ortak noktalardan ilkinin oluşturur. Sinemanın mimarlık ortamı için sunduğu deneysel ortam iki türün ilişkisini oluşturan başka bir kavramdır. Sinemada, yaratılan mekânlar ya da farklı kullanıcı ve kullanımlar için mevcut mekânlarda oluşturulan kompozisyonlar bu deneysel ortamı oluşturur. Bir film için yapılan denemelerin uygun şartlar oluştuğunda mekânsal olarak hayat bulması da bu etkileşimin karşılığıdır. İki türün de bir anlamda eğitsel bir ortam oluşturmaları farklı deneyimler sağlamalarından kaynaklanır. Akımların mimaride ve sinemada ortaya çıkmalarının aynı zamanlara rastlaması iki sanat dalında da ortak olarak resmedilip yayılması bir başka durumu oluşturur. Birer belge değerinde olmaları ve tarihsel olarak taşıdıkları değerler de bu ortaklıklar arasında yer alır. Genel olarak iki sanat dalının da amacı insan hizmet etmektir. Işık, mekân, ses, renk gibi kullandıkları elemanların aynı olması ilişkileri açısından önemlidir (İnce, 2007). Kısacası, mimarlık ve sinema birbirlerinden yararlanmakta, köklerini birbiri içerisine yaymaktadır. Mimarlıkta meydana gelen değişimler direk olarak sinemada kullanılan mekânları etkilemekte, anlatımları değiştirmektedir. Bir yandan sinema geçirdiği değişimle, mimarlık için mekânlar için özgürce aldığı kararlarla, yeni deneyimler sunmaya devam etmektedir.

3.1 Bilimkurgu Sineması ve Mimarlık İlişkisi

Bilimkurgu filmleri çoğunlukla, bilinen gerçekliğe aykırı kurgulamalar içindeki alternatif olasılıklar hakkında çarpıcı ve rasyonel kurgular yapar. Bilimkurgu sineması kapsamındaki kurgusal öğelerin çoklukla doğa kanunları üzerine yapılmış bilimsel önermeler ya da ispatlar dâhilinde olası olmasıdır. Genel olarak bilimkurgu, günümüzden yola çıkıp geleceğe dair temkinli tahminler yürüterek ve de spekülasyona başvurarak yeni bir dünyanın temelini atar. Bilimkurgu filmleri mimarlık için gereken deneysel ortamı diğer film türlerine göre daha çok sağlar. Film architecture: From Metropolis to Blade Runner adlı kitabın giriş yazısında Vachel Lindsay (1915)'in "The art of Moving Image" adlı kitabından bahseder. Kitabın "Architecture in Motion" bölümünde filmlerdeki yapıların geleceğin mimarlığını şekillendirmekteki potansiyeline değinir. Lindsay (1915)'e göre mimarlar bu filmlerin sonucunda yeterli cesareti gösterirse Amerika yeni mimari denemeler için

deney alanına dönüşebilir. Yeni mimarlığı ortaya çıkması için kamera çok uygun bir araçtır. Lindsay'in de bahsettiği gibi günümüz teknolojiyle mimarlık üretim alanı, videolara, filmlere kaymıştır. Bilimkurgu türü sınırsız hayal gücüyle geleceğin mimarisi sinema dedirtecek kadar etkili bir alandır.

Bilimkurgunun dünya yaratma süreciyle mimari tasarım arasında büyük bir benzerlik bulunmaktadır. Bilimkurgu sanatçısı ile mimarın temelde ortak yönleri, her ikisinin de tanrısal bir işe soyunarak yeni dünyalar yaratmalarıdır (Özakın, 2001).

Jonathan Glacey (2009), The Guardian'daki bir yazısında, "sinema, mimarının son hızla uçuşa geçeceği en güzel mekândır" diyerek iki disiplin arasındaki bağlantıyı özetlemiş, gelecek kentlerini detaylı bir biçimde işleyen pek çok filmin, izleyici tarafından kentin nasıl olabileceğini göstermesi açısından, oldukça heyecan verici olduğunu belirtmiştir. "Radikal mimari tasarım ve sinema arasındaki en yakın ve çekici ilişki, sinemanın araştırma için daha fazla ve büyük alanlar sunmasıdır. Modern mimarının en iyilerinin birçoğu, dijital ve üç boyutlu tasarım yöntemleri sayesinde duygu ve kapsam olarak sinematiktir. Archigram ya da Superstudio üyelerinin, 1960'larda günümüzde sokaklardan elde edilebilen ucuz üç boyutlu teknolojiye sahip olduklarını düşünün. İnşa edemedikleri hayali kentlerinin küçük filmlerini görselleştirirlerdi. Bu, yüzlerce çizim, maket ve makaleden çok daha cezbedici bir teknik" diyerek günümüzde bilimkurgunun yaptığı işe bir vurgu yapmıştır. Glacey'in dediği üzere olanakları kullanıp geleceği resmetmeye çalışanlar sadece film yapımcıları değil aynı zamanda bu konuyu araştırıp yeni projeksiyonlar ortaya çıkarma çabasında olanlardır. Bu projeksiyonlara ulaşmak için seçtikleri metod ise bilimkurgudur. Yeni mekân tasarımları, mevcut olanların farklı kullanımlarını sağlayan bu yöntem mimarlık için önemli bir araç haline gelmiştir. Bartlett Mimarlık Okulu'nda, Unit 15 adında film, video, animasyon ve hareketli grafikleri, mimari yöntemler üretmek, geliştirmek, arıtmak ve tasvir etmek için kullanan bir tasarım atölyesi oluşturmuştur. Bu atölye gelecek tasvirleri için kurguladıkları mekânları direk olarak bilimkurgu tekniğiyle yapmışlardır (Şekil 3.1). Bilimkurgu filmlerinde kullanılan mekânlara benzer mekânların ortaya çıktığı bu çalışmada, bilimkurgunun mimari ve geleceği için öneminin resmi açıkça görülür. Diğer yandan mimarının bir sinema türü için başlı başına bir konu olabileceği gerçeği de başka hiçbir elemana ihtiyaç duyulmadan yansıtılan görsellerden anlaşılır. Ayrıca bir mimarlık okulunda

yöntem olarak bilimkurgunun kullanımı da iki tür arasındaki etkileşimin derecesi hakkında fikir verir.



Şekil 3.1: Bartlett Mimarlık Okulu Unit 15 atölye çalışmalarından örnekler (Url-1).

Mimari ortam bilimkurgu için esas planı oluşturduğu gibi arka planda kalarak filmdeki zenginliği oluşturan bir eleman da olabilir. Bilimkurgu sinemasında arka planda oluşturulan yapay dünya, ön planda akıp giden hikâyeye nitelikli bir fon oluşturmak durumundadır. Bu durum başta mimarlar olmak üzere pek çok tasarımcıya yeni bir eylem alanı doğurur. Dolayısıyla mimarlık pratiğinin bilimkurguyla ilişkisi de bir adım öteye taşınmış olur. Özakin (2001), bilimkurgu filmini, devasa bütçelerle kalabalık bir yüksek yetenekliler ordusu tarafından, en gelişmiş teknoloji araçları kullanılarak geniş kitleler tarafından izlenmesi için hazırlanmış gelecek öngörülerini olarak tanımlar.

3.2 Bilimkurgu Sinemasında Mekân

Sinemada mekân, gerçekçiliği yakalamak için kullanılan bir elemandır. Mekân, filmin zamanını ve karakterlerin hareketlerini belirler. Yönetmenler, hazırladıkları kurguya uygun olacak mekânları hiç olmadıkları haliyle kullanabilmekte ve var olan

mekânı dönüştürebilmektedirler. Sinemanın kendi dünyası için oluşturduğu mekânlar yine sinemanın kendi ihtiyaçları doğrultusunda değerlendirilir ve kullanılır. Hem mekânın oluşturulması hem de mekânın kullanımı farklı kriterler ve ihtiyaçlar nedeniyle değişiklik göstermekte ve bu kullanımlar sonucu elde edilen ürünler mimarlık adına farklı şekillerde yarar sağlamaktadır.

Nijat Özön, sinemadaki görüntünün başlıca öğelerinden olan mekânın görevinin, toplumsal çevrenin çerçevesini oluşturmak ve filmin havasını yaratmak olduğunu söyler. Her film türünün kendine göre havası olduğunu ve mekânın bu havayı yaratmanın başlıca ögesi olduğunu vurgular (Özön, 1984).

Sinemanın en temel kavramlarından montaj (kurgu), “genel olarak ve geleneksel anlamıyla, önceden tasarlanmış bir kurgulamaya göre elde edilmiş çekimlerin yan yana getirilmesi, dizilmesi, uyumlu bir biçimde filmin bütününün kurulması, böylelikle filme belli bir anlatı sağlamak, belli bir dizem ve tartım vermek, çekimler arasında uyum ve etki sağlamak işlemidir” (Eisenstein, 1984). Filmde montaj bir hikâyenin parçalarını bir araya getirirken, izleyici parçaları zamanda adeta tekrar birleştirerek yeni bir mekân oluşturur. Filmin karakteri sadece insanın kendini mekânîk ekipmana gösterme biçiminde değil, aynı zamanda çevresini bu ekipmanla ifade edebilmesinde yatar. Sadece sahneden sahneye geçişlerin zamanda birleştirilmesi ile değil sahne içinde de, örneğin pan (kayma) ve zoom (yakınlaşma) gibi gözün doğal hareketine yabancı kamera hareketleri ile yeni bir mekân üretilir. Sonuçta filmde hareket eden, perdenin önündeki hareketsiz seyircidir. Film bu hareketin regülasyonudur. Bu anlamda film mekânın sürekli yeniden üretimidir (Türel, 2001).

Sinemada hem mekân hem de zaman tasarlanır. Mekânın belirlenmesi ve oluşturulması zamana bağlıdır; aynı zamanda oluşturulan mekân zamanın kanıtıdır. Bir filmde mekândaki değişiklik zamanı, zamandaki değişiklik de mekânı dönüştürmektedir. Sinema, mekânın olduğu gibi zamanın da sanatıdır (Bordwell and Thomsen, 1986).

Mekânın bir filmin yapı taşlarından biri olduğu göz önüne alınırsa bilimkurgu içinde aynı durum söz konusudur. Bilimkurgu filmlerinde kullanılan mekânların, bire bir resmedilse bile farklı kullanıcı ve işlevlerle karşımıza çıkma ihtimali diğer türlere göre daha fazladır. Bu ihtimal bizi düşünmeye yönelterek, farklı mekânsal deneyimlere götürür. Bilimkurgu türünde mekânın yanında zaman kavramının da yer

alması ve bu iki kavramın birbirini etkileyerek bilimkurgu filmlerinde mekânsal bir zenginlik oluşturur. Çünkü zaman kavramının da eklenmesi hayal ürünü mekânların yaratılması için bir özgürlük sunar. Bilimkurgu filmlerinde kullanılan hayali mekânlar mevcut mekânlara göre daha fazla veri içermesiyle mimarlık için daha değerlidir. Bilimkurgu filmlerinde yansıtılmak istenen ve bugünden uzak durumların anlatımı için de mekân önemli bir araçtır. Çekim teknikleriyle mekân özellikleri bir araya geldiğinde zihinde oluşturulan imajlara kolaylıkla erişilir. Bilimkurgu filmlerinde çoğunlukla rastladığımız, insan ölçeğinin değersiz olduğu bir düzen mekânın tavanından yapılan çekim, ya da dar bir mekânın kullanımı buna örnek olabilir. Aynı zamanda bilimkurgunun mekânsal olarak katkısının yanında, mekânın bilimkurgu türü için olan katkıları da filmlerde açıkça görülür. Bilimkurgunun öngörülerini gerçeğe yakın tutan temel detay filmde hayatla bağı kuran mekânlardır. Mekânların izleyici tarafından biliniyor olması, belleklerinde yer etmesi, filmlerde her ne kadar değişime uğrayarak yansıtılsa da insanlar için gerçekliğine inandırıcı bir unsur olur. Bilimkurgu filmlerinde mekânları iki başlıkta toplamak mümkündür. Bunlar; mevcutta var olan bir yapının, sokağın, odanın, set olduğu gerçek mekânlar ve ister bilgisayar ortamında, ister setlerle oluşturulan kurgusal mekânlardır.

3.2.1 Gerçek mekân

Sinemada gerekli mekânın oluşturulmasında ilk olarak akla gelen teknik olarak, mevcut mekânların kullanımı kullanılır. Sırf bu amaçla büyük şirketler özellikle sinemanın ilgi odağı olan büyük şehirlerin, metropollerin bulunduğu yerlerde kendilerine yer edinmişlerdir. Mekânın gerçek hayattan alınması, filmin inandırıcılığını arttırmaktadır. Mevcut mekânlar olduğu gibi kullanırken, bazen farklı kullanımları ve farklı kullanıcılara uygun olarak dönüştürülmüş halleriyle karşımıza çıkar. Genellikle bilimkurgu türü içerisinde mevcut mekânlar, bilimkurgunun seçtiği konuların sıradan bir yaşamdan çok absürd durumları içermesinden kaynaklı olarak değişime uğramış mekânlardır. Bilimkurgu inandırıcılığını kabul ettirmek için mevcut mekân kullanımını bir yöntem olarak benimsemiştir. Mekân kullanımlarında dikkati çeken farklı durumlar oluşur. Mevcut mekânlar, olduğu gibi içinde barındırdığı yaşamla bire bir kaydedilir, mekân korunup barındırdığı yaşam oyuncular tarafından canlandırılır, mekân içerisine yerleştirilen senaryo öğeleriyle veya yapılan eklemelerle amaca ulaşılır. Yanı sıra aynı mekânda çok farklı bir yaşam önerisi ve mekân kullanımı oluşturulabilir ya da mekân bütünüyle değiştirilerek

farklı bir mekân etkisi için filmin içeriğine uygun olarak düzenlenebilir. Bu düzenleme de genellikle fonksiyon, malzeme, renk gibi öğeler esas alınarak yapılır. Mevcut mekân kullanımları, mimarlık ortamı açısından da önem taşır. Var olanın filmdeki yansıması bir belgesel niteliğinde değişimin gözlenmesi için fırsat sunar. Kullanılan mekânlar hakkında bilgiler içererek, bugün ve gelecek için bir örnek oluştururlar.

3.2.2 Kurgu mekân

Var olan mekân bilimkurgu filmlerinde her zaman yeterli bir zemini oluşturmaz. Türün içinde yer alan gelecek zaman kavramı nedeniyle gerçekliğin yanında hayal gücünün de kullanılmasını gerektirir. Hayal gücünü kullanan mekânlar olarak karşımıza gerçek mekânların değişiminden farklı olarak, set ortamları ve sanal ortamda hayat bulan mekânlar ortaya çıkar. Set tasarımlarıyla inşa edilen dekorlar sayesinde zihinde oluşan sahneler uygun mekânlar oluşturulur. Set tasarımları başlı başına bir mekân kurgusu yaptığı gibi mevcuttaki mekânlara eklemelerle kurgular yapar. Bilgisayar kullanımıyla hazırlanan mekânlar daha özgür bir yaklaşımla kurgulanır. Zamanın koşullarına bağlı olarak sosyal ve fiziksel her türden kısıtlamadan bağımsız olarak yaratılan bu mekânlar, ilham kaynağı olma özelliği de taşırlar. Aynı zamanda mimarlara set tasarımcısı ya da yönetmen unvanıyla sınırsız bir yaratma ortamı sağlarlar. Yapılan filmlerde karşılaşılan farklı yaşam koşullarına hizmet eden mimariler, mimarlığın farklı disiplinlere, çevresel etmenlere ve sosyal yapıya olan bağına da kanıtlar niteliktedir. Bu özelliklere ek olarak, bu tür filmler, bugün ilk örneklerine rastlanabilecek mekân türlerinin, ileride şehri, sokağı yani yaşamı ne denli değiştirebileceğinin önceden hazırlanmış birer simülasyonu olarak da görülebilir. Dr. Caligari'nin Muayenehanesi (1920), Metropolis (1926), Taş Devri (2000), Yüzüklerin Efendisi (2001), Harry Potter (2001) gibi farklı zamanlarda yapılmış farklı film türlerinde, kurgusal mekân kullanımları görülebilir. Bu tür filmlerde, günümüzde geçerli olan mekân anlayışının dışına çıkılarak, yeni bir mimari ve yaşam anlayışı oluşturulur. Bu, farklı koşullarda, farklı zamanlarda ve farklı kullanıcılarla mimarinin ne şekilde değiştiğini göstermektedir.

4. BİLİMKURGU SİNEMASINDA MEKÂN ANLATISI

4.1 Metropolis

Bilimkurgu filmlerinin öncülerinden ve en çarpıcı örneklerinden biri olan Metropolis, 1927 yılında aynı zamanda mimar olan Fritz Lang tarafından çekilmiştir. İlk defa insan şeklinde bir makinenin yani robotun gözler önüne serildiği film olması ayrıca önemlidir. Alman film endüstrisinin geliştiği bir dönemde çekilen film Alman Dışavurumcu akımının etkisinde kalmıştır. Fütüristik bir distopya ortamında geçen film, kapitalist bir düzende işçiler ile işverenler arasında yaşanan sosyal krizi anlatmaktadır. Alman dışavurumcu sinema akımının bir örneği olan film aslında ekspresyonist olarak başlayıp daha ılımlı bir şekilde biter. Sürekli tekrarlanan "üreten eller ile planlayan beyin arasındaki aracı kalp olmalıdır" cümlesi Almanlara o dönemde korporatizmin ne kadar yakın görüldüğünü anlatmaktadır. Film Naziler tarafından da oldukça beğenilmiş özellikle de "arabulucu" simgesi halkın farklı kesimleri arasında dengeyi sağlayacak olan devlet ile özdeşleştirilmiştir. Öte yandan, işçilerin fabrikaya robot şeklinde girdikleri sahne endüstri devrimi, kapitalizm gibi kavramları yerden yere vurur. Dönemin en pahalı sessiz filmi olarak da bilinen film ilk uzun versiyonu kısaltılarak gösterime girmiş, daha sonra beğenilmesi ve kült bir film olması sonucunda uzun versiyonuyla da yayınlanmıştır.

Filmde kullanılan mekânların hepsi birer dekor olup Manhattan'ın gece görselliğinin izlerini taşımaktadır. Film konusunu, dönemin konularından biri olan işçiler ve kapitalist düzenin başındaki yöneticiler arasındaki uçurumdan alır. İki sınıfın varlığının yansıtıldığı toplumda, bir sınıf yer altında makinelerden daha değersiz olan, durmaksızın çalışmak zorunda olan işçiler, diğer sınıf ise yüksek yapılarda yaşayan, tüm eğlenceye ihtişama sahip zenginler sınıfıdır. İşçiler yürüyüşlerinden, ifadelerinden de anlaşıldığı gibi 'makineleşmişlerdir'demek yanlış bir yorum sayılmaz. Bu sosyolojik durumların yanı sıra, filmin mimarlık üretimi anlamındaki önemini, Wolfgang Jacobsen "Bu film, mimarlık ile sinema arasındaki gergin karşılaşma ve paslaşmanın başlangıcını temsil ediyor. Filmin en görkemli

sahnelerinde ikisi, sinematik bir mimarlık veyahut bağımsız bir sanat ifadesi oluşturacak şekilde bir araya geliyor, birleşiyorlar.” diye dile getirmiştir.

From Metropolis to Blade Runner adlı kitabın yazarı Neumann (1996) ise, Metropolis’te hayat verilen kentselliğin referansları için; “işçilerin yer altı şehrindeki merkezi meydanda, onları işe çağıran devasa bir çan bulunur. İronik şekilde bu ‘anıt’ Walter Gropius’un “Monument for the March Dead”inden modellenmişti ki söz konusu anıt da politik anlamda çok ağır eleştirilere maruz kaldı.” yorumunu yapar. Bu yorumuyla Neumann Metropolis’in “güçlü ve vurgulu mimari metaforlar ile dolu bir çağdaş imgelem galerisi” olduğunu dile getirir.

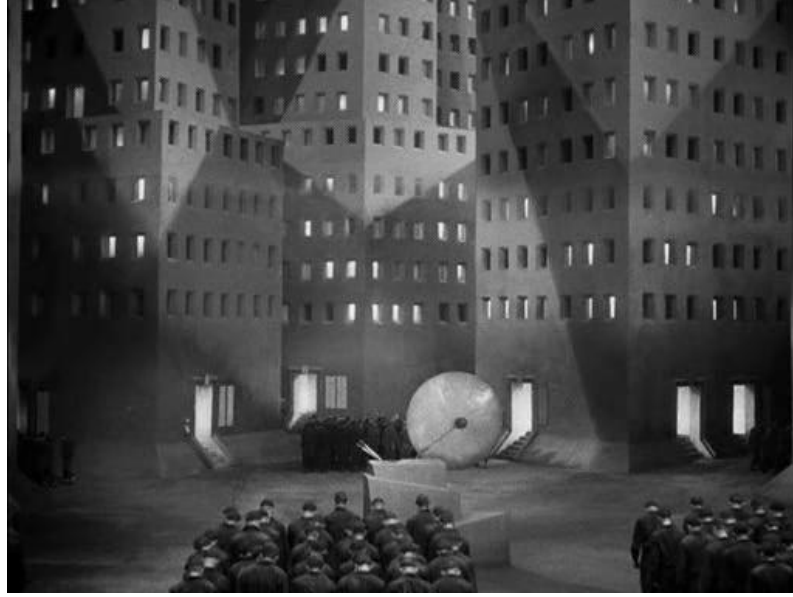
4.1.1 Metropolis kenti

Kent kurgusunda, Fritz Lang’ın her ne kadar Manhattan görselliğinden etkilendiği söylene de Avrupa kentlerinin izlerini kentin en yüksek yapısı ve “Big Brother”-vari bir anlamda kontrol merkezi olan “Babil Kulesi”, merkezde konumlanması ile dini bir yapı etrafında şekillenen geleneksel Orta Avrupa şehir planlamasına referans veriyor. Yer altı ve yer üstünde var olan yapılaşma iki farklı sınıfın varlığıyla hayat bulmuş bir durumu oluşturuyor. Yaratılan bu yapılaşmanın içerisinde çok katmanlı bir ulaşım sistemi öngörüsü kent örgüsünü tamamlıyor (Şekil 4.1). Roloff ve Seesslen (1995)’in de dediği gibi; “Fritz Lang’ın filminde hayal ettiği Metropolis, yükselen gökdelenleri, uçan araçları, ufuktan ufka atlayan otoyolları ve üstte süre giden bu hareketli yaşamı destekleyen devasa yeraltı makineleri ile fütüristik bir kent ütopyası karakteri taşır” (Roloff ve Seesslen, 1995).



Şekil 4.1: Birçok gökdelenin yükseldiği düşeyde gelişen şehir

Hiyerarşik, kaotik, kalabalık ve ölçeksiz bir kentin izlerini okumak güç değildir. Bu kent kurgusu içerisinde yapılaşmamış tek bir alana bile rastlanmaz. Filmde yer alan tek doğal mekân bir yapı içerisinde sıkışmış gibi işlenmiş olan zevk bahçeleridir. Adres tanımlamalarının bile bloklar üzerinden yapılması sıkışıklığın, aynılığın, mekânlarda olan yaşantıya verdiği bir referanstır. Diğer yandan Şekil 4.2’de görüldüğü gibi, kent içerisinde boşlukların tanımı olan, toplanma alanları, meydanlar, geleneksel bir tavır da sergilemektedir.



Şekil 4.2: Meydan algısını oluşturacak bir toplanma mekânının varlığı

Ulaşım ağları kentin düzenine ayak uydurabilecek kadar katmanlaşmış olarak tasarlanmış, düşeydeki hareketleriyle de gökdelenler arasında bina içlerinde yerini almıştır. Filmin siyah beyaz olması kent içerisinde yapay aydınlatmanın, ışıkların önemli bir yer teşkil ettiği hissini azaltmaz. Kalabalıklaşan kent düzeni insanlardan, ulaşım araçlarından ve yapı yoğunluğundan anlaşılabilir seviyeye ulaşmıştır. İnsan ve ulaşım araçlarının birer nokta gibi algılatılması ise ölçek kavramını akla getirmektedir (Şekil 4.3).

Metropolis filminde kullanılan tüm mekânlar için birer minyatür tanımlamasını yapmak yanlış olmaz. Filmde kullanılan tüm şehir filmin yönetmeni Fritz Lang (1890-1976)’in muhteşem öngörüsüyle yarattığı birer modeldir. Filmin en pahalı sessiz film olarak anılmasının bir nedeni bu modelin her parçasının ayrı ayrı perspektiflerle işlenmesi olabilir. Her bir kare için yapılan modellerde devasa kent imajını yaratmak için kullanılan daha yakın, daha uzak çok katmanlı modeller

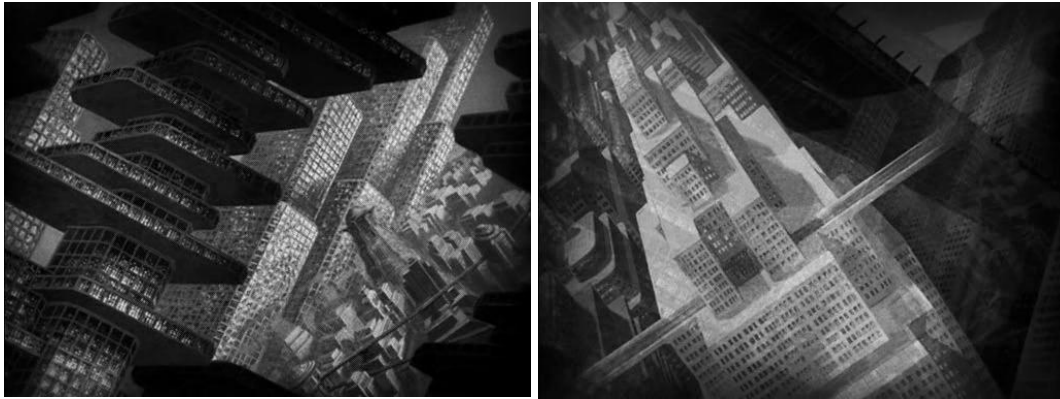
maliyeti arttırmıştır. Manhattan'dan etkilendiğini belirterek oluşturduğu bu kurgu şehir, günümüzde hiç yabancı olmadığımız bir görüntüyü 1927 yılında bize göstermiş.



Şekil 4.3: İnsan ölçeğinden uzak bir kent düzeni

4.1.2 Metropolis yapıları

Modern mimarinin düzene hâkim olması formlardan, cephelerden ön plana çıkıp kendini göstermektedir. 1920'ler ürbânizmin realist ve ütöpik çağıdır. Bu dönemde Walter Gropius, Le Corbusier gibi sanatçı-filozof mimarlar modern projeler üretmektedirler. Metropolis (1926) filmi de ütöpik ürbânizm, New York'un ürbânizmi, Gropius'un Bauhaus stili ve asma bahçeli zevk şehri Babil ile trajik Berlin'den esinlenerek üretilmiştir. Bu etkileri yansıtarak modellenmiş gökdelenler birbirine benzer çizgileriyle, düz, temiz hatlarıyla bir düzen içerisinde yerleştirilmişlerdir.



Şekil 4.4: Filmde yükselen kütleler

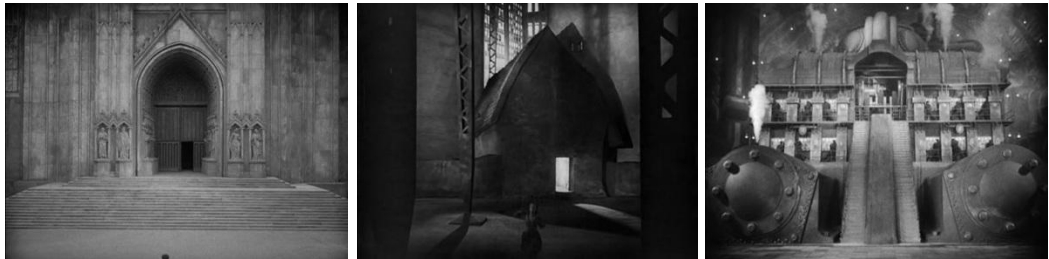
Mekânîk endüstriyel uygarlığın bir zaferi şeklinde görülebilecek olan “Metropolis” in rasyonel mimarisi, armonik simetri ve geometrik stilizasyonu gayri insani olarak ortaya çıkmıştı (Öztürk, 2002). Şekil 4.4’te de görüldüğü gibi kent kurgusuna hakim olan kütlelerden bu geometri, harmoni açıkça okunur.

Her ne kadar maketlerle yapılan setlerde üretilen bir film olsa da döneminden aldığı verileri bu modele yansıtmayı başarmıştır. 1900’lerin ürbânizmin realist ve ütöpik çağında yapılan gökdelenlere de birer gönderme yapar nitelikte olan bu benzerlik film içerisinde dikkat çekici boyuttadır. New York’un ürbânizmi, Gropius’un Bauhaus stili ve asma bahçeli zevk şehri Babil ile trajik Berlin’den esinlenerek üretilen yapılar içerisinde, Park Row Building (1899), Woolworth Building (1913), Met Life Tower (1909), Singer Building (1908), Chrysler Binası (1928) ve bunlar gibi filmin dönemine ait yapıların etkisi görülmektedir (Şekil 4.5).



Şekil 4.5: 1900lerin başında yapılan ve filmi etkileyen gökdelenler (Url-2)

Gökdelenlerin ezici varlığının yanı sıra, spesifik olarak; dini yapılar, yabancılaşmış, kentten kendini soyutlamış, yeniliği kabul etmeyen yapılar ve yeraltında kapitalizmin eseri olan, makineyi anımsatan yapıların varlığı da önemli birer detay haline gelmiştir. Gotik mimariye ait kilisenin yarattığı etkileyici mekân algısı, kent içerisinde gökdelenler arasında tek kalmış, dışı kapalı bir konut, bunlar arasında sayılabilir (Şekil 4.6).



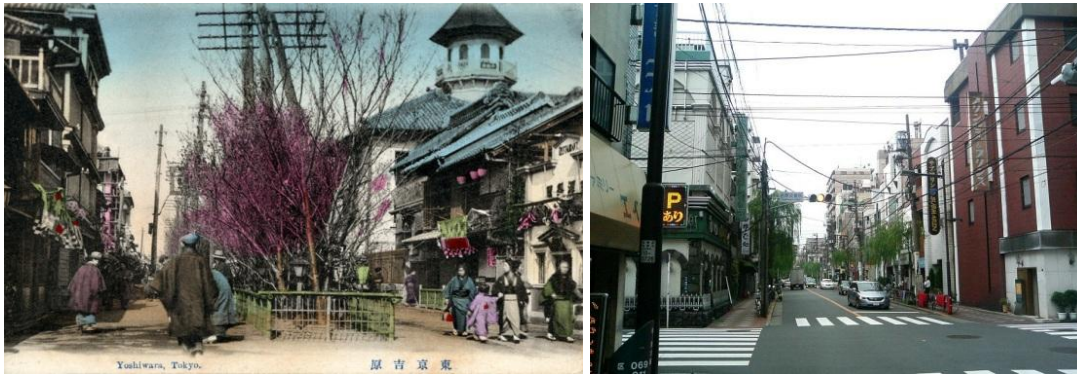
Şekil 4.6: Gotik mimariye ait kilise, konut ve bir makine edasıyla var olan yapı

Filmde karşılaştığımız farklı tarzlardan ve filmin adıyla anılan Alman dışavurumculuğunu yansıtan Yoshiwara gece kulübü ve zevk bahçeleri gökdelenler arasında kalan yapılar olarak filmde yerini almıştır (Şekil 4.7).



Şekil 4.7: Yoshiwara gece kulübü ve zevk bahçeleri

Filmde ismi geçen Yoshiwara Eğlence Mekânı esasında Japonya’da bulunan ve filmdeki gibi zevk ve eğlence bölgesi olan bir alandır. Yoshiwara Bölgesi 17. Yy’ın başlarında ortaya çıkmış bir bölge olup günümüzde modern Tokyo mahallelerine benzeyen bir yapısı olmasına karşın, geçmişten gelen tapınakları, sokak motifleriyle geleneğini sürdürmektedir.



Şekil 4.8: Japonya’daki Yoshiwara Bölgesi (Url-3)

Yaratılan bu çok katmanlı kentte ulaşım ise yatay ve düşeyde oluşturulmuştur. Asansör boyutlarının bir yapıya eşdeğer olduğu sistemler birçok kişinin sirküle edilmesini sağlamaktadır (Şekil 4.9).



Şekil 4.9: Düşeydeki sirkülasyon

4.1.3 Metropolis iç mekânları

Binalarda dikkat çeken modernist tavrın iç mekânlarda da devam ettiğini söylemek yanlış olmaz. Sade, yalın yüksek tavanlı iç mekânların geniş açıklıklarıyla kenti her an izleyebilmek bir anlamda kenti kontrol altında tutmayı sağlamaktadır(Şekil 4.10). Bu ayrıcalığa sahip olanlar tabi ki zengin olan üst sınıftır. İşçi sınıfının yaşadığı mekânlar için aynı durum söz konusu değildir. Çoğunlukla zamanlarını çalışarak geçiren işçiler için konut önemsiz bir mekân olarak karanlıkta kalmıştır.



Şekil 4.10: Modern mekâna dair izler

Genellikle yalın, net hatlarla ifade edilen mekânların yanı sıra farklı tarzlarıyla çeşitlilik sunan iç mekânlar da mevcuttur. İşçilerin çalışma alanına gitmek için kullandığı tuğlalarla kaplı, kemerli geçit ve profesörün çalışma odasındaki tarzlar için yenilikçi oldukları yorumu yapmak zordur (Şekil 4.11). Bu mekânlar yeni olan

mekânlardan farklılaşarak sosyolojik olarak da bir mesaj niteliğinde filmde yer almaktadır.



Şekil 4.11: Modern tarzdaki iç mekânlar karşıtlık oluşturan klasik mekânlar

Ana mekânlara ait servis mekânlarının varlıkları ve gelişimleri de film içerisinde beliren birkaç sahnede göz önüne serilmiştir. Yangın merdivenleri için ayrılan holler, acil durumda kullanılacak çıkışlar ve mekânlar için gerekli tesisat boşluklarının binalarla doğru orantılı olarak boyutlarında meydana gelen değişiklikler detaylarıyla işlenmiştir.

4.2 Blade Runner

1982 yılında Ridley Scott tarafından yönetilmiş bilimkurgu filmidir. Filmin hikâyesi 2019 yılında Los Angeles'ta geçer. Philip K. Dick'in "Do Androids Dream of Electric Sheep" isimli kısa öyküsünden uyarlanmıştır. Döneminin çok ilerisinde olan filmde "insan nedir?" sorusuna aranan yanıt birçok seyircinin tepki göstermesine neden olmuştur. Film teknolojinin çok ilerlediği ve insanların kendi önemsiz işlerini halletmeleri için seri halde, insana çok benzeyen android ürettikleri bir dünyayı anlatır. Üretilen androidlerin dünyaya ayak basması yasaktır, bastıkları anda da "Blade Runner" denilen polisler tarafından avlanmaktadırlar. Bu durum zaten son kullanım tarihi 4-5 seneyi geçmeyen androidleri kızdırır. Buna karşı çıkan bir grup android, suç işleyerek dünyaya gelir ve Blade Runner Deckard /Harrison Ford'un androidlerin peşine düşer, bu süreç içerisinde de kendini sorgular. Bu hikaye için, nükleer bir tahribat sonucu ekolojik olarak çökmüş bir dünya seçilmiştir. Harap olmuş görüntüsünün verilmesi için gökyüzü rengindeki deformasyon ve matlık kullanılmıştır. Işık oyunları ile güneşten hiç haberi yokmuş

gibi varlığını sürdüren binalar, yüzeylerindeki ıslaklıkla yerlerini almıştır. Şehir yaratılırken Hong Kong görüntüsünden faydalanılmış ve adeta bir çöplük ışıklığı oluşturulmuştur. Sadece Uzak Doğu şehrinin görüntüsü alınmamış toplumsal düzeninden de etkilenilmiştir. Kalabalık bir toplum içerisine yerleştirilen Uzak Doğulu insanların varlığı bunu desteklemektedir. Karma verilerin kullanılarak oluşturulduğu kent için, New York sokaklarının uzunluk ve genişlikleri alınıp iki buçuk kat büyütülmüş ve 2019'un Los Angeles'ı kurgulanmıştır.

Filmin set tasarımcısı Syd Mead bu kentsel kurgu hakkında; “Burada her şey uyarlanıyor çünkü eski, tüketici odaklı teknoloji, talebe karşılık veremiyor. Her şey gün be gün değişerek yenilenmek ve işlemek zorunda ve bu ihtiyaca yönelik olarak ne gerekirse yapılması gerekiyor. Bu nedenle stilden, trenden vazgeçiyor ve salt işlev odaklı olarak inşa etmeye başlıyorsunuz. Filmin tüm görsel felsefesi de aslında bu sosyal fikir üzerine kurulu.” demiştir.

4.2.1 Blade Runner kenti

Blade Runner kent kurgusundaki karanlık ve sıkışık yapılaşma dikkat çekicidir. Doğanın getirdiği bir sınırın var olmaması –dağ, akarsu, vb. gibi-, kentin uçsuz bucaksız algılanmasını sağlamaktadır. Bu sınırsız kentin her metresi kullanılmış, boş olarak nitelendirilebilecek tek bir alan bile kalmamıştır. Seyirci adeta bir şehir yığınıyla karşı karşıya bırakılmıştır (Şekil 4.12).



Şekil 4.12: Filmdeki kent silüeti (Url-4)

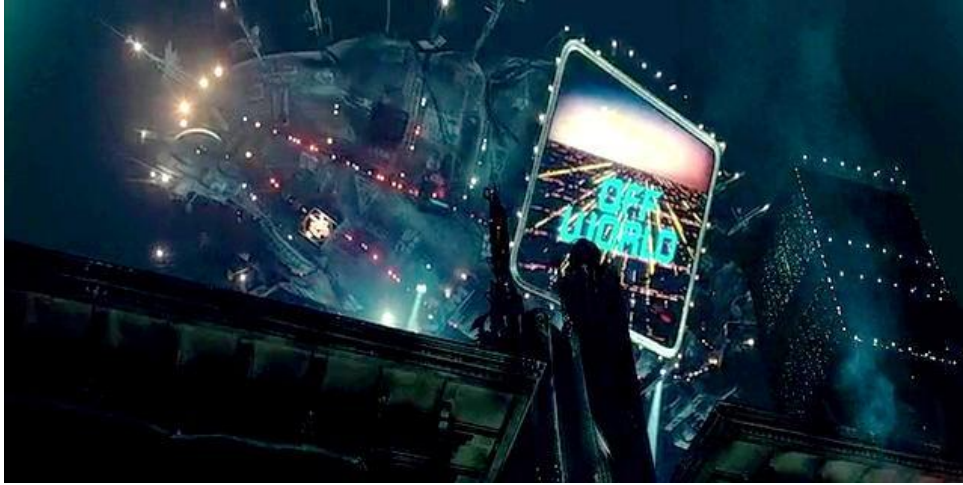
Bu yapılaşmada dikkati çeken bir diğer nokta ise düşeyde yükselen binalar ve eskiye dair izleriyle yer alan, yüksek binalara altlık olan, servis mekânı niteliğindeki zemin

katlardır (Şekil 4.13). Bazı yapıların mütevazî hallerinin yanısıra gücü elinde bulunduranların, yapılarıyla kendilerini var etme çabalarının göstergesi olarak, hiyerarşik bir düzenin varlığı da kent silüetinde dikkat çekici bir kavramdır. Bu eklektik yapıdaki kurguda, farklı kültürler, farklı zamanlar görülmektedir.

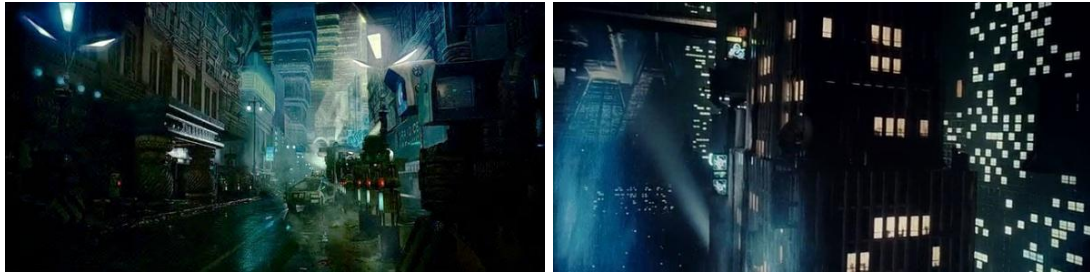


Şekil 4.13: Filmde sadece mekânlarda değil toplumda da var olan eklektik durum

Dünya üzerindeki yapılaşmanın dışında filmde detay olarak verilen bir reklam panosunda tanıtımı yapılan başka dünyaların varlığı ve o dünyalara dair izler New York'ta bundan yaklaşık 200yıl önce yapılan grid kent planlamasına benzer bir planlamanın var olduğunu gösterir(Şekil 4.14).



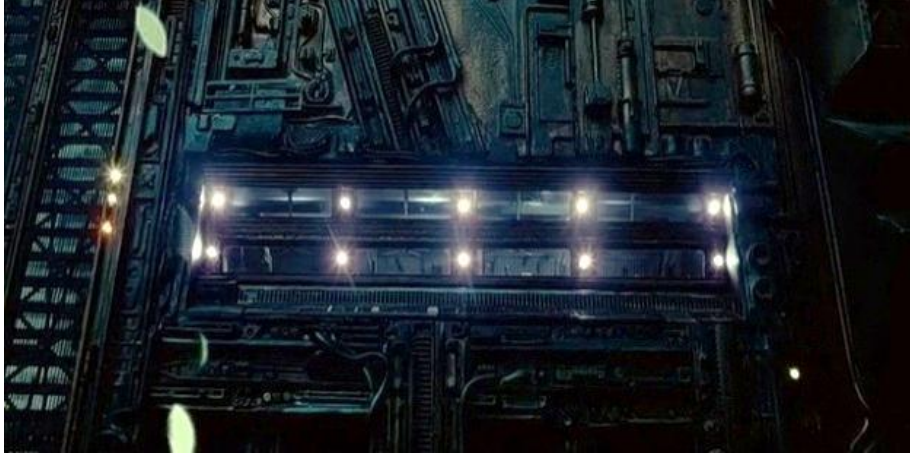
Şekil 4.14: Dünya dışı bir yapılaşmanın sahip olduğu grid düzeni.



Şekil 4.15: Yapay aydınlatmanın mekânların vazgeçilmez bir parçası olması

Kurgulanan mekânlarda genel tasarım kriteri olarak ölçek, yönelim gibi temel dertlerin olmadığı açıkça görülmektedir. Karanlık kent görselleri adeta gün ışığından haberi olmayan bir dünyaya aittir. Yapay aydınlatma kentin vazgeçilmez bir parçası olmuştur (Şekil 4.15).

Ölçek kavramı kent geneline bakıldığında insanların içinde kayboldukları mekânlarda olmasına neden olacak kadar dışarıda kalmıştır. İnsan ölçeğini yakalama derdinin olmadığı binaların boyutlarından ve tek bir katın bina içerisinde kapladığı alandan anlaşılmaktadır (Şekil 4.16).



Şekil 4.16: Tek bir katın siluet içerisindeki yokluğu.

Filmde kullanılan mekânlar var olan mekânlara yapılan eklemeler ve efektlerle bir gelecek yansıtmıştır. Oryantalist, kirlenmiş ve sürekli yağmurlara maruz kalan kent sokaklarını yansıtmak için, binlerce metre neon ışıkları ve metrelerce cam kullanılarak, dünyanın en büyük film yapım ve TV yayın şirketlerinden biri, Warner Bros.'un dış mekân çekimleri için yapılan setleri tekrar düzenlenmiştir.

4.2.2 Blade Runner yapıları

Film geneline hakim olan karanlık tasvir binalarda kullanılan malzemeler, efektler ve tasarımlarında da bulunmaktadır. Malzeme olarak neredeyse tek tip soğuk ve sert bir algı yaratan malzeme kullanımları algıda yaratılmak istenen karanlık, kötümser dünya için doğru seçimler olmuştur. Binalara bakıldığında, piramit, dikdörtgen, silindir gibi temel geometrik formlara sahip yapıların varlığı ve bu yapıların cephelerinin, mikrochip etkisi yaratan görünüşleri ilk dikkat çeken detaylardır. Farklı tarzları barındıran bir yaklaşım sergileyen binalar formlarıyla da çeşitlilik sunmaktadır (Şekil 4.17).



Şekil 4.17: Farklı formlardaki yapılar

Kent silüetinde de fazlaca etkisini gördüğümüz bu kirli karanlık atmosfer içerisinde yer alan, çatısına uçan aracın indiği polis ofisi olarak karşımıza çıkan bina, Los Angeles’ın simgelerinden biri, 1976 yılında yapımı tamamlanan Westin Bonaventure Hotel dikkat çekmektedir (Şekil 4.18). Yapı filmde günümüzdeki parlak ışıltılı görünümünden daha çok hantal, devasa bir kütle olarak karşımıza çıkmaktadır.



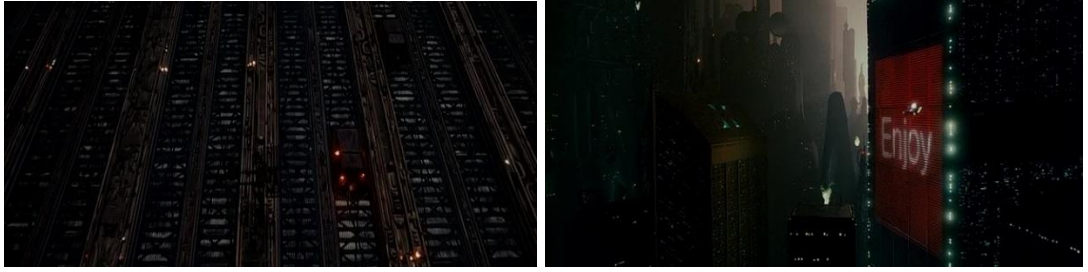
Şekil 4.18: Günümüzde Westin Bonaventure Hotel (Url-5)

Polis ofisi binasında olduğu gibi, manzaraya bakmak, dışarıyı izlemek gibi bir derdin olmadığı, her yerin binalardan oluştuğu bir kent içerisinde tasarlanan cephelerdeki açıklıkların minimum boyutları, chip etkisini arttıran bir durum oluşturmuştur (Şekil 4.19). Bunun yanı sıra kent içerisinde ölçekten dolayı küçülen boyutlar da bu etkinin oluşmasında başka bir yardımcı olmuştur.



Şekil 4.19: Cephelerin mikrochip etkisi yaratan görünüşleri.

Bu insan ölçeğini önemsemeyen kent içerisinde yükselen devasa yapılarda ulaşımı sağlayan asansörlerin cepheyle bütünleşik yapısı, hareketli bir cephe kurgusu oluşturmaya yardımcı olmuştur. Cephelerde minik motiflerin hareketi şeklinde algılanan bu durum mimari açıdan bir zenginlik oluşturmakla birlikte teknolojinin ilerlemiş olmasının bir sonucu da sayılabilir. Cephe mimarisine eklenen bir diğer önemli durum ise dijital reklamların cephe elemanı olarak kullanılmasıdır (Şekil 4.20). Reklam sektöründeki gelişme diğer alanlara göre daha baskın olarak hissedilmekte tüketim toplumunun devamlılığına bir gösterge olmaktadır. Boyutlarıyla atlanamayacak büyüklükte olan bu ekranlar bina cephelerinde olan hareketlilik içinde katkı sağlamaktadır.



Şekil 4.20: Cepheler ve detayları

Kent içerisinde rastlanan eski binalar kimi yerde dev kolonlar olarak yeni binaların taşıyıcısı olmuşlardır (Şekil 4.21). Eskiye dair pek çok stil, yapılar ve kent mekânları üzerinden okunmaktadır. Bunun sebebi Özakin'a (2001) göre, Blade Runner kenti sakinlerinin, eski günlerin bütünlüğünü derin bir nostalji duygusuyla geçmişin stillerinde aramalarıdır.



Şekil 4.21: Filmde yaratılan eklektik ortam.

Teknoloji ve bilimin gelişmesiyle birlikte yeni mekânlara ihtiyaç duyulacağının işareti filmde yer alan bilmediğimiz ya da alışık olmadığımız mekânların varlığıyla anlaşılmaktadır. Klonlama yöntemi için gereken soğuk bir mekân ve farklı işlevlerle bütünleşmiş bir konut filmde öngörülen mekânlar arasında yerini almıştır (Şekil 4.22).



Şekil 4.22: Gereksinimlerden kaynaklı yeni mekânların oluşması.

Farklı işlevlerin konuta eklenmesini yansıtan, oyuncak replikantlar yapan Sebastian/William Sanderson'ın sular içindeki evi gerçekte Bradbury Binasıdır (Şekil 4.23). Dışarıdan kırmızı tuğlalarla kaplı cephesi içeride ise mermer, dökme demir, ızgaralarla kaplı açık asansörlerle donatılmış bir avluya sahip bina 1893 yılında inşa edilmiştir. Bir kaç bilimkurgu filminde geleceği yansıtmak için set olarak kullanılmıştır. Tavandan süzülen ışıkla yaratılan atmosfer önemli bir sahne olmuştur.



Şekil 4.23: Bradbury Binası iç mekanı (Url-6)

4.2.3 Blade Runner iç mekânları

Film geneline hâkim olan eklektik tarz iç mekân genelinde de dikkat çekmektedir. Aynı mekânda farklı tarzlara ait tefrişler, dekorasyon elemanlarıyla hissedilen eklektik durum, film içerisinde, farklı karakterlerin yaşadıkları mekânlardaki tarz farklılıklarıyla da hissedilmektedir (Şekil 4.24).



Şekil 4.24: Farklı tarzların bir arada kullanıldığı tefrişler, dekorasyon elemanları.

Ana karakter Deckard'ın evi, 1923 yılında Frank Lloyd Wright tarafından tasarlanan Ennis Brown House'dur (Şekil 4.25). Tasarım temelinde Maya mimarisinden etkilenmesi filmin eklektik yapısıyla bütünleşen bir durum oluşturmuştur. Çekimler için yapıya birkaç kat daha eklenmiş ve binanın belirgin özelliği olan beton bloklara vurgu yapılan bir set oluşturulmuştur. Filmde Yukon Oteli'nin iç mekanı olarak da Pan Am binasının iç mekanı kullanılmıştır.

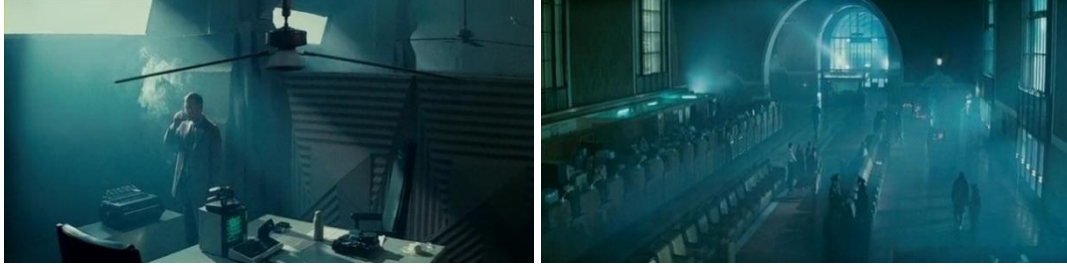
İç mekân projeksiyonlarında dikkat çeken başka bir detay, insan ölçeğine uygun olmayan yüksekliklerin kullanılmasıdır (Şekil 4.26). Mekân yüksekliklerinin, insan üzerinde ezici bir hakimiyeti olduğu açıkça her mekânda gözler önüne serilmiştir. Film geneline hakim olan karanlık ve soğuk mekânlar iç mekânlarda kullanılan renklerle birlikte daha vurgulu bir anlatıma ulaşmıştır.



Şekil 4.25: Ennis Brown House ve karakteristiği olan beton motifler (Url-7)

Polis ofisi olarak beliren yüksek tavanlı yapı, Los Angeles'da yer alan Revival tarzdaki Union İstasyon Binasıdır (Şekil 4.27). 1939 yılında Los Angeles Union Passenger terminali olarak açılmıştır. Günümüzde Los Angeles'daki ana istasyon olarak kullanılmakta ve gelecek için diğer bütün trenlerin geçtiği en önemli istasyon

olması planlanmaktadır. Bu planlamanın filmde mekan olarak seçilme nedeninin binanın mimarisi dışında bir etki yarattığı yorumu yapılabilir (Şekil 4.28).



Şekil 4.26: Yüksek tavanlı iç mekânlar ve insan ölçeğinden uzak olması



Şekil 4.27: Sırasıyla 1939, 2000’lerde Union Station (Url-8)



Şekil 4.28: Sırasıyla 1939, 2000ler Union Station iç mekanı (Url-9)

Filmde karşılaştığımız farklı karakterlere ait başka mekânlarda kullanılan dillerin, tarzların çeşitliliği genel kurguyla ters düşmeyecek niteliktedir. Her mekânda kullanılan ufak tefek detaylarla her karede yansıtılan eklektik durum filmdeki kafa karışıklığının bir yansımasıdır.

4.3 Brazil

20. yy'da bir yerde diye başlayan film, 1985 yılı için döneminin bir hayli ötesinde çekilen distopik filmlerin en önemlilerinin başında gelir. Günümüzden çok uzak bir gelecekte geçen film insanoğlunun distopik sonlarından birini ele alıyor. Son derece fütüristik ve karanlık bir atmosfere dönüştürülen dünyada yaşayan insanlardan biri olan Sam Lowrey /Jonathan Pryce, sıradan bir devlet memurudur. Fazlasıyla bunaldığı işinden ve kendisinden kaçmak için hayallerine ve rüyalarına sığınmaktadır. Endüstrileşme, terör, devlet otoritesi, bürokrasi ve aşk üzerine bilimkurgusal, fantastik bir kara komedi diyebileceğimiz Brazil, aslında George Orwell'in 1984 adlı eserinden esinlenen, bu arada Kafka'ya da selam yollayan bir yapıttır. Çekimler sürerken geçici olarak '1984 Buçuk'diye adlandırılması da bundandır. Öte yandan 1984 ne kadar kasvetli ve karanlık olsa da, Brazil o denli renkli ve gösterişli bir film olmuştur. Kimilerince ince mizah anlayışının en iyi örnekleri, kimilerine göre ise tam bir saçmalık olarak nitelendirilmektedir. Son derecede yaratıcı ve etkileyici görselliğiyle farklı bir seyir zevki sunan film, devlet yönetiminin tam bir kâbusa dönüştüğü, bürokrasinin insanlığı tehdit ettiği hiyerarşinin, terörün kol gezdiği bir dünya tasvir ederken, teknolojiyi, teknolojinin getirdiklerini eleştirir. Son sahnesiyle de bütün bu gelişmelerden kaçmanın tek yolunun ölüm olduğu mesajını verir.

4.3.1 Brazil kenti

Açılış sahnesinde “yirminci yüzyılda herhangi bir yerde” cümlesiyle belirsiz bir yerde geçen film sanki ‘yer’in, gelecekte nerede olacağının hiçbir önemi olmadığını göstermektedir. Kent içerisinde farklılık gösteren yapılaşmalar diğer filmlerde olduğu gibi Brazil’de de yerini almıştır. Sosyal sınıf farklılıklardan dolayı oluşan bir kademelenme yapılaşmaya da yansımıştır. Üst sınıfın yaşadığı konutların yer aldığı sterilize edilmiş hibrit bir yapılaşma, düşeyde ve yatayda gelişmiş bir yerleşim; alt sınıfa ait olan, harabe ve merkezden uzak gettolar; gücü elinde bulunduranların simgesi olan anıtsal ofis blokları bunlar içerisinde sayılabilir (Şekil 4.29).

Her yerin binalarla kaplı olduğu ayrılmış bir bölge, gelişmiş kenti simgeleyen, geleceğin modernini anlatan bir durumu oluşturur. Labirenti andıran içe dönük bir yapılaşma bu yapılaşmanın modüler çözümü film içerisinde belirgin olarak akılda kalıcı niteliktedir (Şekil 4.30).



Şekil 4.29: Kent içinde farklılaşan bölgeler



Şekil 4.30: Kentin kendi başına tek bir yapı gibi davranması

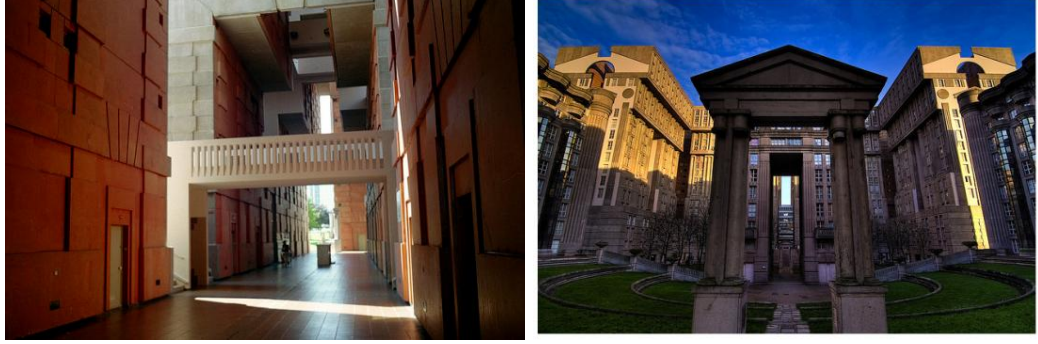
Yatay ve düşeyde oluşan sirkülasyonlarla ulaşımın sağlandığı konut katmanlarında, çoğu ütopya eserinde görüldüğü gibi yukarı çıkıldıkça statü de yükselmektedir. Ulaşımın genellikle yatay ve düşey hareketi olan asansörlerle gerçekleştiği ve özel araçların devlet kontrolünde olduğu görülmektedir. Bu yapılaşmayla ilgili Kundera (2009), bireylerin ne kaçabilecekleri ne de kavrayabilecekleri, labirent biçiminde devasa ve biricik bir kurumdan ibaret bir dünyada, bürokratik dosya asıl gerçekliği oluştururken, insanların fiziksel varlığı bu dosyadaki bir fişin gölgesi olarak yer almakta, sanıklar neyle suçlandıklarını bilmediklerinden, kendi kendini suçlama makinesi çalıştırılmaktadır, demiştir.

İnsan ölçeğini yakalama derdinin bu filmde de göz ardı edilmesi bir tesadüf değildir. İnsan gözünden algılanan mekânlardaki anıtsallık ve ezicilik sistemin getirilerinden biri olarak değerlendirilebilir (Şekil 4.31).



Şekil 4.31: İnsan ölçeğinden uzak düşeyde yapılaşmanın olduğu kent

Filmin en dikkat çeken yapısı sayılabilecek Sam Lowrey/ Jonathan Pryce'in yaşadığı ev Fransa'da bulunan mimari Riccardo Bofill Levi olan Palacio Abraxas'dır (Şekil 4.32). Yaklaşık 600 konuttan oluşan konut kompleksi üç bloktan oluşmaktadır. Yapımı 1983 senesinde tamamlanmıştır. Neo klasik tarzın hakim olduğu bloklara dev tesisat boruları eklenerek kullanılmıştır. Ayrıca cenaze töreninin düzenlendiği katedral gene aynı yapının merkezinde yer alan yapıdır.



Şekil 4.32: Palacio Abraxas (Url-10)

4.3.2 Brazil yapıları

Brazil'de kentte olduğu gibi, yaratılan mekânlarda da yüksek tavanlarla ölçek devleştirilmiştir. Bina içi ulaşımı sağlayan asansörler diğer birçok bilimkurgu filminde görüldüğü gibi cephenin yanı sıra koridorlar boyunca devam eden etkili bir yapı elemanı niteliğindedir. Cam tuğlanın asansörde kullanımı, malzeme kullanımda bir fikir verirken, daha önce karşılaşmadığımız bir asansörle karşı karşıya kalmamıza neden olur (Şekil 4.33). Malzemede yenilikçi bir durum yaratılmasa da alışılmışın dışında yerlerde kullanılan malzemelerle değişik bir dönem olduğu anlatılmıştır.



Şekil 4.33: Yatay ve düşeyde kullanılan asansörlerin yapının bir parçası olması

Cephe ve mekân kurgusu ile ilgili başka bir unsur ise, modüler sistem kullanılarak oluşturulmuş, birbirine eklenmiş konut bloklarıdır. Film bünyesinde barındırdığı, farklı yorumlanan ve çeşitliliğiyle göz dolduran mekânları içermesi ayrıca önemsenmesi gereken bir durumdur (Şekil 4.34). Hibrit konutlar, gettolar, Metropolis filmine gönderme yapan Bakanlık Binası, Fahrenheit 451 filmindeki sahneyi anımsatan kır içindeki konut, kamyon arkasına takılmış mobil yaşam ünitesi, kilise mimarisinin farklı bir üslupla yorumlanmış haliyle karşımıza çıkan dini mekân ve film içerisinde dikkat çeken birçok mekân yarattığı zenginlikle seyirciyi tatmin edici bir boyuta ulaştırmaktadır.



Şekil 4.34: Mobil yaşam ünitesi ve cenaze töreninin yapıldığı iç mekân

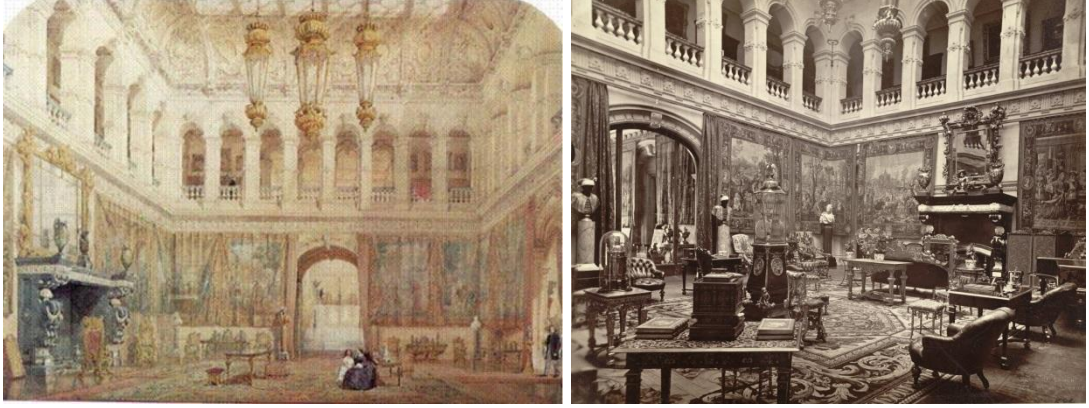
Film genelinde bakıldığında, yapılarda en dikkati çeken unsurlardan biri de, tesisat olarak göze çarpmaktadır. Tesisatın temel yapı elemanı olarak kullanılması, adeta bir yapının damarları gibi yansıtılması ve her şekilde göz önünde olması, bazen alelade açıkta devam etmesi bazen döşeme ve duvar içerisinde strüktürel bir işlevde olması, filmde dikkat çeken detaylardandır (Şekil 4.35).



Şekil 4.35: Tesisat kanallarının mekânlardaki etkisi

Tesisat borularının dikkat çektiği mekanlardan biri, Sam Lowry'nin annesiyle bulunduğu şatafatlı restoran Mentmore Towers'ın giriş holüdür. Mentmore Towers Buckinghamshire Mentmore köyünde büyük bir Neo-Rönesans İngiliz kır evidir (Şekil 4.36). İsmi bulunduğu köyün adından ve çok sayıda kulesinden alır. 1852

yılında Crystal Palace'ın da mimari olan Paxton ve Stokes tarafından yapılmış bu yapı, filmde terörist saldırılarının hiç umursamadan bir paravanla görmezden gelindiği, beyaz mermer merdivenlerin devamında yer alan camdan tavanlı mekandır.



Şekil 4.36: Mentmore Towers Grand Hall (Url-11)

4.3.3 Brazil iç mekânları

Birçok bilimkurgu filminde görebileceğimiz gibi iç mekânlarda kullanılan, mobilya ve malzemeler, sınıfsal farklılıklar göstermekle birlikte barok dönem ve 60'lı yılların mobilyalarından seçilmiştir. Farklı gruplara ait farklı tarzların varlığıyla bir çeşitlilik yakalanmıştır. Alt sınıfın yaşantısının geçtiği evlerin, standart bir iç mekâna ait iki oda bir salon görünümü; üst sınıftan birine ait bir evin iç mekânındaki süsleme çeşitliliği, gereksiz büyüklüğü, merkezi bir mekândan dağılımı, bu daireye ulaşmak için kullanılan merdivenin adeta bir sarayın merdivenleri gibi gösterişli olması ve bu mekânların yanı sıra memur olarak çalışan Sam Lawry'nin minimumda, modüler sistem kullanılarak çözülmüş modern çizgideki evi bu çeşitliliklerden bazılarıdır. Kullanılan malzemelerle de farklılık yansıtılmıştır. Modern çizgilere sahip konutun beyaz ağırlıklı iç mekânı, lüks içerisinde yaşayan annenin evinde yer alan süslemeler, canlı renkler, alt sınıfa ait konutta yer alan donuk, soğuk malzemeler bu farkı hissettirmektedir (Şekil 4.37).



Şekil 4.37: Farklı iç mekânlar

Konut dışında kalan mekânlardaki durum ise çeşitliliği bozmayacak şekilde farklılık göstermektedir. Örneğin; güzellik merkezine ait iç mekândaki süslemeler, çini işleri çok yabancı olmadığımız detayları oluştururken, bakanlık binasının tek kişilik hücre şeklindeki, yüksek tavanlı minimumda çözülmüş iç mekânları, makine mantığında işleyen bireylere ait olmaktadır. Minimumda yetecek kadar masa, kâğıt, sandalye gibi tefrişlerle döşenen mekân boyutları yükseklikleriyle ezici olmuştur. Açık ofislerdeki durum da çok farklı değildir. Kişilere ait tek bir masanın boyutunu belirleyen tek faktör daktilonun büyüklüğüdür (Şekil 4.38).



Şekil 4.38: Mekân boyutlarındaki ezici değişiklikler

Bu çalışma alanı bilgi depolama sistemi binasının iç mekanı, Londra bulunan CWS Un Fabrikasına aittir (Şekil 4.39). Fabrika 1907 yılında yapılmış, betonarme sistemin kullanıldığı yapı ilk gökdelenlere benzerliğiyle dikkat çekicidir. İç mekanın set olarak kullanıldığı yapının görseli film için kullanımına teşvik edecek niteliklere sahiptir.



Şekil 4.39: CWS Un Fabrikası ve iç mekanı (Url-12)

Geniş gösterişli merdivenlerle ulaşılan Mrs. Lowry'nin evinin iç mekânı ise National Liberal Club'a aittir (Şekil 4.40). Bu yapı Alfred Waterhouse tarafından neo gotik tarzda tasarlanmış ve 1887 yılında tamamlanmıştır. Döneminde ilklerle gündeme gelen bu yapı ilk asansörü kullanması, enerji kullanımı için şartları zorlaması gibi konularla gündemde kalmıştır. Günümüzde otel olarak işlev değiştirmiştir.



Şekil 4.40: Filmde konut olarak kullanılan National Liberal Club (Url-13)

Filmde estetik operasyonun gerçekleştirildiği iç mekan ise Leighton House'da yer alan Arab Hall adlı mekandır (Şekil 4.41). Leighton evi ilk olarak 1864 yılında Ressam Lord Leighton için tasarlanmış, daha sonra 1929 yılında müzeye dönüştürülmüştür. 19. yüzyıla ait önemli yapılar arasındadır, kraliyet için ayrı bir önemi vardır. Viktorya döneminde bir çok önemli ismi ağırlamıştır. Yapı Leighton'un içerisinde geçirdiği 30 yıl boyunca sürekli geliştirilmiştir. İç mekanındaki oryantalist hava içerisinde yer alan türk çinileri de estetiğine katkı sağlamıştır.



Şekil 4.41: Leighton House içerisinde bulunan Arab Hall (Url-14)

Mahkûmların hücrelerinde de aynı mekân boyutlarına rastlanırken filmde hâkim olan karolajlı yapının hücrelerdeki varlığı mekânla bütünleşmiştir. Bu minimumda

özölmüş, günümüz için biraz daha zamana ihtiyacı olan mekânların yanı sıra devasa boyutlara ulaşmış infaz odasının yapısı zıt bir durum oluşturmaktadır. Gereken mekân boyutlarının çok çok üzerinde olan neredeyse insanın içinde kaybolacağı, merkezi bir yerleşime ve soğuk bir iç mekâna sahip olan bu mekân, toplumdaki önceliklere referans niteliğinde değerdendirilebilir (Şekil 4.42).



Şekil 4.42: İnfaz odası ve bilgi depolama binasının girişı ile ölçek ilişkisi

Bütün bu mekânların ortak paydası ise filmde abartılmış olarak kullanılan ve mizahla da filmde yerini mekânların dolaşım sistemi olarak karşımıza çıkan tesisat sistemleridir (Şekil 4.43). Tesisatlar her türlü iş için -evrak alış verişı, haberleşme, ısıtma soğutma, taşıyıcı, dekorasyon- fonksiyonlu bir hale getirilmiştir.



Şekil 4.43: Tesisatın iç mekânlardaki önemi

4.4 Gattaca

21. yüzyılda Dünyada genetik mühendisliği çok ilerlemiştir ve bilimsel olarak kusursuz insanlar yaratılmaya çalışılmaktadır. Özel görevler için yetiştirilen yeni süper insan ırkı yüzünden, normal yollardan dünyaya gelmiş insanlar işsiz kalmakta ve ikinci plana itilmektedir. Onlardan biri olan astronot adayı Vincent/ Ethan Hawke, Gattaca şirketinde ancak temizlikçi olarak iş bulabilecekken, sakatlanan bir atletin kan örneklerini ve kimliğini alarak iyi bir pozisyonda işe girer. Fakat şirkette işlenen bir cinayet, olayı araştıran dedektifin dikkatini Vincent/ Ethan Hawke'ın üzerinde

yoğunlaştırmasına sebep olur. Mükemmeliyetçiliğin ön planda olduğu Gattaca'yı pek çok bilimkurgu filminden ayıran başlıca özelliği onun aşırı gerçekçiliği ve bilimselliği denebilir. Bu nedenle Gattaca, NASA'nın 2011'de açıkladığı en gerçekçi bilimkurgu filmleri listesinde ilk sıraya yerleşmiştir. Bu ünvanı hak etme nedeni yalnızca bilimsel bir gerçeğe dayanması olabilir. 1997 yılında çekilen filmi izlerken hiç yabancılık çekmediğimiz bir dünya içerisinde olmamız da bu başarının bir sonucudur.

4.4.1 Gattaca kenti

Genel bir kent silüetinden yoksun olan filmde yer alan mekânlara bakıldığında günümüzden çok farklı olmayan bir durumla karşılaşılır. Diğer filmlerde olduğu gibi karanlık, kirli bir dünya yerine, çok temiz, saf bir yapılaşma söz konusudur. İleri teknoloji ve hilelere başvurmada, başarılı bir kurguyla 50'li yıllara ait mimari örnekleri mekân olarak kullanmıştır. Gelecek şık ama gösterişli olmayan, minimal ama boş olmayan, modern ama fütüristik olmayan mekânlarla yansıtılmıştır. Uzun çalışmalarının devam ettiği yapı, kendi başına, tecrit edilmiş gibi, dönemine ait bir merkeziyetçilik sunarcasına egemenliğini sürdürmektedir (Şekil 4.44).



Şekil 4.44: Filmin geçtiği mekân ve yerleşimi

Film içerisinde kente dair izlerden bir diğeri bölgesel olarak gösterilen dar karanlık sokaklar, müstakil konutlardır (Şekil 4.45). Sıkışık ya da kalabalık bir düzenin varlığına dair ipucu olabilecek tek detay yollarda oluşan trafik ya da ölçek olarak büyük mekânlardır.



Şekil 4.45: Film için oluşturulan sokak setinin filmdeki yansıması

Ulaşım ağları için öngörülen düzen günümüzdekiyle aynı olup kullanılan araçlarda bile teknolojik bir gelişme söz konusu değildir. Hatta günümüzde klasik olarak anılan araçların kullanımı ironik bir durumu da beraberinde getirir. Uzun yollar, tüneller film içerisinde sahnelenen ulaşım ağlarıdır (Şekil 4.46).



Şekil 4.46: Ulaşım için kullanılan uzun tüneller



Şekil 4.47: Enerji üretimi için ayrılmış mekânların büyük alanlara yayılması

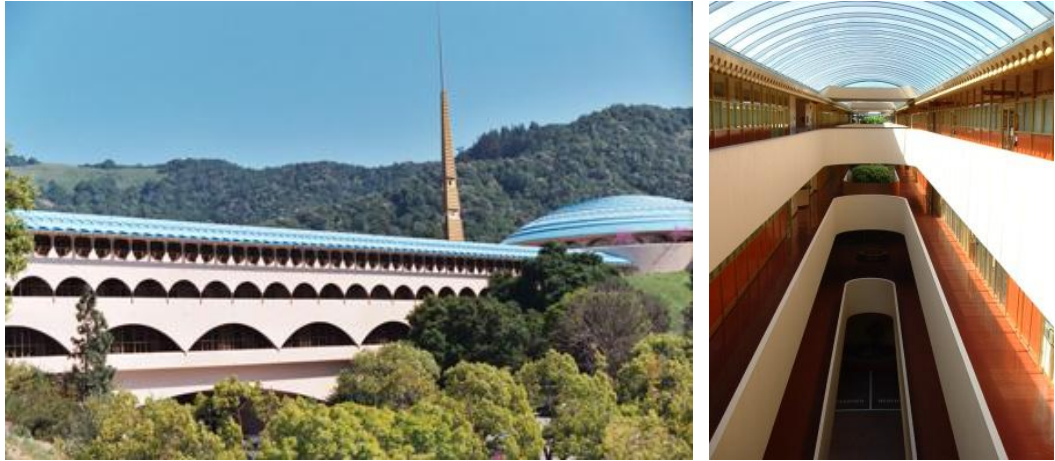
Mimari açıdan farklı sayılabilecek bir durum barındırmaması, filmin bilimkurgu türü içerisinde değişik bir yol izlediğinden değil, mekân kullanımı ve kurgu konusundaki başarısından kaynaklanmaktadır. Kentlerin büyük sorunlarının başında gelen enerji üretimi konusuna değinen filmdeki güneş paneli tarlaları görsel zenginlik katmıştır (Şekil 4.47).

4.4.2 Gattaca yapıları

Film için set olan binalar, modern, kararlı çizgileriyle etkileyici birer arka plan oluşturmaktadır. Binaların uçsuz bucaksız terasları avlularının çevreyle, hareketle, bütünleşmesi mekânın kalitesine referans vermektedir. Filmde dikkat çeken yapıların başında uzay araştırmalarının yapıldığı yapı tüm paklığıyla, malzeme olarak seçilmiş beyaz pürüzsüz yüzeyleri ve metalik kaplamalarıyla gelmektedir. Konut ağırlıklı olan diğer yapıların, doğa içerisinde yer alması, yüksek katlı bloklar içerisinde bir daire olmaması, kendi başına var olması dikkat çekicidir (Şekil 4.48).



Şekil 4.48: Büyük avlu ve terasların toplanma mekânı etkisi



Şekil 4.49: Marin Civic Country Center (Url-15)

Filmdeki en dikkat çekici ve baskın olan yapısı bütün filmin etrafında döndüğü, Frank Lloyd Wright tarafından Marin Country Civic Center'dır (Şekil 4.49).

Yapımına 1969 yılında başlanmış ancak tamamı 1976 yılında tamamlanmıştır. Mavi çatısı pembe sıvalı duvarları ayırt edici özellikleridir.

Filmde kullanılan bir başka yapı ise Antoine Predock tarafından 1993 yılında fütüristik bir yaklaşımla tasarlanan Kaliforniya Politeknik Üniversitesi içerisinde yer alan CLA binasıdır (Şekil 4.50). Antoine Predock tarafından, eski üçgen formu ve üstünün açık olmasıyla kampüs içerisindeki en belirgin kule olarak tanımlanır. Yapı film içerisinde Vincent/ Ethan Hawke'ın yaşadığı bir konut kompleksi olarak yansıtılır.



Şekil 4.50: CLA Binası (Url-16)

Farklı işlevlerdeki binaların yanı sıra dini yapıların tüm ihtişamıyla işlevlerinden farklılaşarak karşımıza çıkması şaşırtıp düşündürür (Şekil 4.51). Bu kadar net çizgilerin içerisinde var olan bu yapı, geçmişten gelen bir takım izlerin varlığına referans verir.



Şekil 4.51: Kilise yapısının işlevinden başka olarak kullanımı

4.4.3 Gattaca iç mekânı

Birçok bilimkurgu filminde izlenebilen nitelikteki yüksek tavanlı, galerili mekânlar, çalışma alanlarının bireysellikten uzak olması Gattaca ‘da da ön plana çıkmaktadır. Mekânlardaki yalınlık bir şıklık oluşturarak geleceğin pürüzsüz yapılarına katkı sağlar. Kullanılan malzeme ve renklerin de katkısı bu noktada etkilidir (Şekil 4.52).



Şekil 4.52: Filmdeki iç mekânlardan çalışma alanları ve galerili mekânlar

Eğlence mekânlarının klasik görünümü, fonksiyonların bir arada olduğu mekânlar, çalışma alanı yaşama alanı ve ıslak hacim birlikteliği, yanı sıra ofis ve spor alanlarının bir arada olması kaçınılmaz bir sona işaret etmektedir. Her ne kadar eskiden gelen bir durumu anlatsa da mekânlarda yakalanan yalınlık, süslemelerle kaplı bir mekânda bile etkili olmuştur (Şekil 4.53).



Şekil 4.53: Farklı iç mekanlar

Konut mimarisine bakılacak olursa konut içerisindeki işlevlerin birbiri içine girdiği mekân içinde mekân kullanımları, sade net çizgileriyle var olan iç mekânlardan bahsetmek mümkündür. Kullanılan yapı elemanlarındaki kararlı çizgiler ve malzemeler mekânların çıplak olarak yansıtılması, daha etkileyici bir mimariyle karşılaşmamızı sağlamıştır. Konut içerisinde kullanılan merdiven formunun DNA sarmalıyla olan benzerliği, film amaçlarını yansıtmak için yapıların ve elemanlarının anlamsal bir ilişki kurmada ne derece önemli olduğuna da vurgu yapar (Şekil 4.54).

İç mekânda kullanılan ve DNA sarmalına bir atıfta bulunan merdivenin yanında ünlü mobilya tasarımları da mekân da yerini almıştır. Mies Van Der Rohe tasarımı olan Barcelona sandalyesi, tabure ve uzanma koltuğu mekânlar kadar önemlidir.



Şekil 4.54: Konut iç mekânı

4.5 Minority Report

2054'te Washington'da geçen film psişik güçlere sahip kâhinler ve teknoloji yardımıyla suçların önüne geçilebilen bir dünyayı anlatmaktadır. Pre-Crime adı verilen polis birimi sayesinde, gelecekte cinayetler işlenmeden kısa bir süre önce fark edilip engellenebilmektedir. Bir gün kâhinlerden biri suç biriminin başında yer alan polisin cinayeti işleyen kişi olacağını öngörür ve kusursuz işlediğine inanılan sistem birdenbire tersine döner. Polisin şefi olduğu birim, cinayet suçlamasıyla onun peşine düşer. Şimdiye kadar kölesi olduğu sistem artık polisin başının belası haline gelmiştir. Buna ihtimal vermeyen polis kaçır ve bu kaçış sırasında yaşananlar aksiyon sahneleriyle birlikte karşımıza çıkar.

Philip K. Dick'in aynı adlı kısa bilimkurgu hikâyesinden senaryolaştırılıp, 2002 yılında çekilmiş bu filmde kullanılan mekânlar, var olan mekânlara yapılan eklemelerle 2054 yılını yansıtmıştır. Filmin yönetmeni Steven Spielberg birçok uzman ile görüşerek 50 yıl sonraki geleceği planlamıştır. Bu insanların da gelecek üzerine tezlerini harmanlayarak, iris tanımlamalı kapılar, fütüristik taşıtlar, etkileşimli gazete ve dergiler, havada uçuşan gelişmiş uzay gemilerini andıran polis araçları, bahçeli evlerinde oturup sabah bisikletli dağıtıcıdan gazetesini alan insanlar, salıncaklı, kum havuzlu parklarda oynayan çocuklar ve yağmur yağdığı anda hala klasik şemsiye kullanan bir toplum öngörmüştür.

4.5.1 Minority Report kenti

Tekdüze, kasvetli ve fütüristik olan film Washington D. C.'de geçmesine rağmen birçok sahnesi Los Angeles'da çekilmiştir. Filmin gerçek mekan çekimlerinin yanı sıra, bazı sahneler -dedektifin uçan polisler tarafından takip edildiği sokak gibi- tıpkı Blade Runner filminde olduğu gibi, Warner Bros. setlerinde yol boyunca devam eden sıkışık bir sokak oluşturularak çekilmiştir. Genel algıyı oluşturmak için filmde ilk

olarak Washington'ı simgeleyen yapıların da (White House, Supreme court, House of Representatives gibi) hemen fark edildiği, çok yabancı olmadığı bir kent görüntüsü oluşturulmuştur (Şekil 4.55).



Şekil 4.55: Kent silüeti

Genel silüet içerisinde fark edilemeyen bir durum kente yaklaşıldığında hissedilmeye başlar. Farklı lokasyonlarda, farklı yerleşimlerin baskın olduğu bir kentle karşılaşılır. Bir tarafta, mıknatıslı bir sistem üzerinde otomatik kontrolle ulaşımın sağlandığı yatayda ve düşeyde devam eden yollarla donatılmış düşeyde gelişen yüksek katlı, daha çok çalışma alanlarının olduğu yapılaşma; bir yanda günlük hayatın geçtiği az katlı, sosyal donatı alanlarını da bünyesinde bulunduran, bahçeli, parklı evler; bir yanda da doğal ortam içerisinde izole edilmiş evler, aynı kent içerisinde yerini alır (Şekil 4.56). Bu yapılaşma, alışık olunan kent yapılarından çok da farklı bir durum oluşturmayıp, özele inildiğinde karşılaşılan farklı durumlarla dikkat çekici bir boyuta ulaşır.



Şekil 4.56: Kent içindeki çeşitlilik

Kent içerisinde yapılaşan alanlar dışında terkedilmiş yıkılmış bölgeler, eski yeni birliktelikleri de belirgin olarak hissedilmektedir. Her ikisi de geçmişle olan bağların varlığını göstermesi açısından dikkat çeken detaylardır. Doğal ortamı içerisinde bilindik haliyle varlığını sürdüren oyun parkları da hemen hemen aynı duruma işaret etmektedir (Şekil 4.57).



Şekil 4.57: Yıkılmış, terkedilmiş karanlık arka sokaklar

4.5.2 Minority Report Yapıları

Kent ölçeğinden binalara yaklaştığımızda kentteki çeşitliliğin binalar içinde söz konusu olduğunu söyleyebiliriz. Konutlardaki farklılaşan durumlar, adeta her karaktere göre ayrı düşünülmüş mekânları oluşturmaktadır. Tipik Amerikan mimarisine ait konut yerleşimlerinin dışında, yüksek teknolojiye sahip modern konutlar, çok katlı toplu konut blokları, hepsi için ayrıca düzenlenmiş ulaşım çözümleri, zamanda birbirini henüz yakalayamamış yerlerin var olduğunu gösterir (Şekil 4.58).



Şekil 4.58: Farklı yapı tipolojileri

Farklı ihtiyaçlar için yeni türemiş yada geliştirilmiş mekânlar da filmde izleyiciyi kilitleyen bir diğer mekânsal zenginliği oluşturmuştur. Hapishane mekânındaki evrim, beyin gücünü kullanabilen mekânlar buna örnek olabilecek niteliktedir (Şekil 4.59). Cephe düzenlerinde vazgeçilmez olan dijital reklamlar Minority Report'ta da kullanılmıştır. Kişiye özel tanıtıcı reklamlar dijital dünyanın bir sonraki durumudur.



Şekil 4.59: Hapishane mekânının merkezi yapısı ve mahkûmların konumu

Yüksek lobisi, farklı işlevdeki mekanlarıyla filmde suç birimi olan yapı, aslında Reagan Trade Center'dır (Şekil 4.60). Kamu ve özel kullanım için yapılmış ilk ve tek

federal bina olma özelliğini taşımaktadır. Pei Cobb Freed & Partners tarafından tasarlanan yapının 90'lı yılları kapsayan yapımında çevresindeki tarihi binalarla uyum sağlaması açısından parlak taş kaplamalar kullanılmıştır. Yapı diğer tarihi binaların arasındaki saygılı tavrı ve iç mekanında yakaladığı çağdaşlığıyla dikkati çeker.



Şekil 4.60: Reagan Trade Center (Url-17)

Anderton/ Tom Cruise'un kırmızı arabasıyla geçtiği doğanın filmin konusu olan zaman 2054 yılı için önemini yansıtan park ise Beaver Dam State Park, Anderton'ın karısı/Kathryn Morris'in göl kenarındaki evinin bulunduğu bölge ise Ware Point Road'dur (Şekil 4.61).



Şekil 4.61: Beaver Dam State Park, Ware Point Road (Url-18)

Filmde yer alan her yerden soyutlanmış gözlerden uzak bir konumda olan botanik bahçesi ise gerçekte Los Angeles'da olan Descanso Gardens olarak karşımıza çıkar (Şekil 4.62). 1953'te yapılaşmaya başlayan bahçenin amacının geleceğe bir miras bırakması olması film içindeki varlığını önemli kılmaktadır.



Şekil 4.62: Descanso Gardens (Url-19)

Son olarak Anderton'un kahinin öngördüğü suçu işleyeceği mekan olan Angelus Plaza'dır (Şekil 4.63). Yaşlılar evi denebilecek bir konseptte sahip dört bloktan oluşan ve her birimin balkonlarının olduğu bir yapılaşmadır. 1980 yılında kullanıma açılmıştır. Filmde yüksekliğiyle ön plana çıkmaktadır.



Şekil 4.63: Angelus Plaza (Url-20)

4.5.3 Minority Report iç mekânları

Konut iç mekânlarında, geleneksel sayılabilecek bir durum gözlemlenirken, çok modern teknolojilerle donatılmış mekânların da var olduğu gözden kaçmamaktadır. Çeşitlenen mekân ve karakterlerle zengin iç mekânlar yaratılmıştır. Kullanılan malzemeler ve yaratılan karanlık atmosfer detaylarla aydınlatılmıştır. Tavan pencerelerinden alınan ışık neredeyse her mekânda dikkat çekici etkisiyle parlamaktadır. Esas mekânlardan biri olan suç biriminin etkileyici, bir o kadar da devasa girişi filme mekânsal zenginlik katmaktadır. Yüksek tavanlı geniş bir mekân olan bu yer, sirkülasyonla kendini tamamlar (Şekil 4.64).



Şekil 4.64: Yükseklik ve ışıklarıyla etkileyen mekânlar

Film içerisinde işlev olarak çeşitli mekânlara yer verilmiştir. Bunlardan biri olan alışveriş mekânlarının varlığı ve teknolojinin sadece kişi tanımlama sistemi anlamına geldiği bu mekânların aynılığı bir öngörü niteliğinde olabilir. Bu öngörüyle verilmek istenen sosyolojik bir mesaj da kapitalizmin hala toplumda ulaşamayacak bir seviyede yerini koruyor olmasıdır. Tüketime, mekândaki insan yoğunluğuyla değerlendirilirse oldukça yüksek seviyede olduğu anlaşılır (Şekil 4.65).



Şekil 4.65: Alışveriş merkezlerinin varlıklarını sürdürmesi



Şekil 4.66: Hawthorne Plaza Shopping Center günümüzdeki atıl durumu (Url-21)

Filmde kalabalık ve fonksiyonel olarak yansıtılan alışveriş mekanı Hawthorne Plaza Shopping Center çıkmaktadır (Şekil 4.66). Bina 1977 yılında alışveriş merkezi olarak kullanıma açılmış fakat 90'larda mali krizler ve rekabetten dolayı işlev değişiklikleriyle yenilenmelere gitmiş, hatta dönemsel olarak kapatılmıştır. Günümüzde bir kısmı kendi işlevinde kullanılmaktadır. Kahinlerden Agatha'ya

kıyafet almak için gittiği mağaza ise 1258 Wisconsin Avenue'da ki GAP Mağazasıdır.

Bir diğer göze çarpan yapı ise Anderton'un gözünü değiştirdikten sonra saklandığı ve spy örümceklerden kaçmak için buz dolu küvete girdiği El Dorado Hotel'dir (Şekil 4.67). 1914 'de yapımı bir bina filmdeki iğrenç görüntüsüyle hafızada yer edinmektedir. Bina orijinalinde, dış cephesinde yeşil sırlı tuğla, iç mekanın da altın tonlarında zengin çinilerle kaplıdır.



Şekil 4.67: El Dorado Hotel lobisi (Url-22)

Bir başka işlev olarak, bireyselliğin ön planda olduğu ve teknolojiyle perçinlenen hapishane biriminin iç mekânı ve eğlence birimi olarak kullanılan mekân önemli verileriyle karşımıza çıkmaktadır. Hapishanedeki mahkûmların her birinin tabutvari bir tüp içerisinde hapsedilmesi, üst üste yerleştirilip hareketli bir sistemle gömülmeleri, mimari açıdan zenginliği getirirken sosyolojik olarak tükenmişliği göstermektedir. Eğlence mekânında da benzer olarak aynı payda da kurulan düzen, bireylerin kendilerine tahsis edilen hücrelerde diledikleri şekilde vakit geçirmelerine imkân vermektedir (Şekil 4.68).



Şekil 4.68: Sanal mekânların oluşması

4.6 I Robot

Chicago 2035 yılında robotlar ve insanların bir arada yaşadığı dünyayı anlatan film, teknoloji ve paralelinde gelişen dünyayı gözler önüne sermektedir. Bilimkurgu yazarlarından Isaac Asimov'un bilimkurgu edebiyatına yön veren 'üç robot yasası', insanlara hizmet etmek üzere robotların tasarlandığı bir geleceği anlatan filmin çıkış noktasını oluşturuyor. İlk kurala göre, bir robot bir insana asla zarar veremez ya da bir insanın zarar görmesine seyirci kalamaz. İkinci kural, bir robotun bir insanın emirlerine uymak zorunda olduğunu belirliyor. Üçüncü kural ise, ilk iki kuralla çelişmediği sürece bir robotun kendinin zarar görmesine de izin veremeyeceğini belirliyor. Ancak, Asimov'un kendisi bu kurallara yıllar içinde bir yenisini eklemiş ve diğer üç kuraldan önce gelen "sıfırıncı kural" la bir robotun insanlığa zarar veremeyeceği veya insanlığın zarar görmesine seyirci kalamayacağını da belirlemiştir. I Robot filmi, 2004 yılında bu kural üzerinden getirdiği bir yorumla, Asimov'un öykülerinden bir aksiyon filmi ortaya çıkarır. Üç robot yasasına rağmen, bir cinayet davasının şüphelisi olarak ısrarla bir robotu gören, geçmişe özlemi ağır basan ve açıkça robot türüne karşı önyargılı bir polis ana karakter olarak karşımıza çıkar. Robotların insanlara yardım etmesi için üretildiği bir dünyada, robotlara güvenmeyen bir polisin, robot yapım şirketinde çalışan profesörün ölümünü araştırmak için bir robotun peşine düşmesiyle olaylar gelişir. Bu karakterle, azınlıklara ya da farklı olana karşı ortaya çıkan her türlü fobide görüldüğü üzere, önyargının kökeninde kişinin kendisine ve/veya geçmişine yönelik bir tepki saklı olması tasarlanan durumdaki ince fikirleri de dile getirir.

4.6.1 I Robot kenti

2035 yılında robotların artık gündelik yaşamın ayrılmaz bir parçası oldukları bir dünyayı izleten filmde kullanılan mekânlara bakacak olursak eğer, diğer filmlerde de rastladığımız gibi, farklı bölgelerden alınmış mekânlardan oluşan bir kolajla karşılaşırız. İlk dikkati çeken kentteki yüksek yapılaşmada aynı kalan gökdelenler içerisine daha yüksek bir kütlelerin oturtulduğudur. Silüet içerisinde Chicago Land mark'ları Willis Tower, One Musuem Park, Two Prudential Plaza, Aon Center her noktadan algılanmaktadır (Şekil 4.69).



Şekil 4.69: Chicago silüeti (Url-23)

Filmde karşılaştığımız Chicago’da, bir yandan düşeyde gelişen gökdelenlerle yapılaşmış bir bölge, diğer tarafta yıkılmış terkedilmiş eski yapılar, bir yanda da yeniye eklemlemeye çalışan eski yapılaşma bilimkurgu türünde incelenen filmlerden çok farklı olmayan bir durumu sergiliyor (Şekil 4.70).



Şekil 4.70: Genel kent silüetleri



Şekil 4.71: Meydan niteliğinde kent içerisinde yaratılan geniş boşluklar

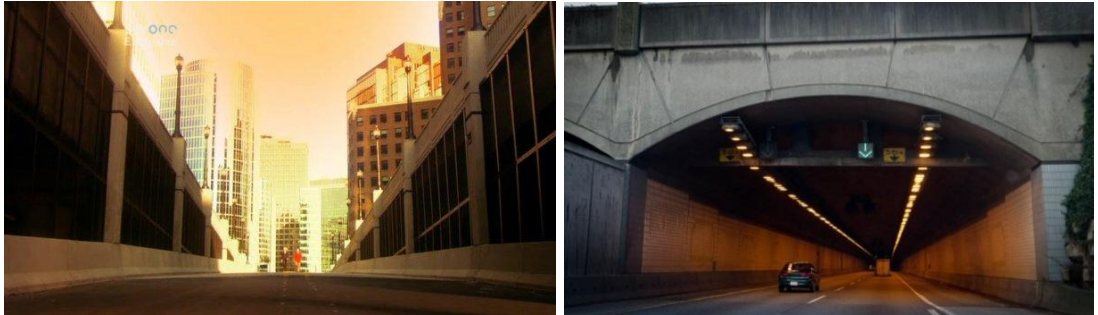
Yoğun yapılaşmanın varolduğu kent içerisinde yaratılan geniş meydanlar yüksek gökdelenlerle çevrili olsa da bir boşluk hissiyle amacına ulaşmış gibi görünmektedir. Farklı bir durumda karşımıza çıkmayan bu boşlukların boyutları etrafındaki yapılardan da anlaşılabilir gibi büyüktür. Kent içerisinde bu gibi boşlukların oluşturulması, kentin gelişiminde önemsenen bir durumun göstergesi olarak düşünülebilir (Şekil 4.71).

Bu düzen içerisinde, ulaşım için düşünülen çözümün yatayda ve düşeyde devam etmesinin yanısıra yeraltına alınmış stabil ulaşım ağının oluşturulması dikkat çekicidir. Yollarla bütünleşik yapıda çözülmüş otoparklar birer çözüm olabilecek nitelikte yeraltındaki yollara takılmıştır. Uzun, yapay tünellerle ulaşım kent içindeki yerini almıştır (Şekil 4.72).



Şekil 4.72: Ulaşım ağlarının yer altına alınması ve otoparkla direk kurulan bağlantı

Filme devasa yeraltı ulaşım ağı olarak gösterilen tünel ise Trans Canada Highway Tunnel'dir. Şehrin elektriğinin kesilmesinden sonraki sahnede yayaların yürüdüğü kent rampası ise West Cordova Street Ramp'dir (Şekil 4.73).



Şekil 4.73: Trans Canada Highway Tunnel (Url-24)



Şekil 4.74: New Westminster Front Street (Url-25)

Sokak mekânı olarak New Westminster Front Street fütüristik Chicago'yu yansıtmak amacıyla film çekimlerinde set olarak kullanılmıştır (Şekil 4.74). Front Street başlangıçta bir Çin Mahallesinin bulunduğu liman sokağıyken, 1960'lı yıllarda kamyonların geçişleri ve park için kullanılan bir sokak olmuştur. Günümüzde ise ikinci el ve antika eşya pazarının bulunduğu bir sokaktır.

4.6.2 I Robot yapıları

Düseyde gelişen gökdelenler cepheleri ve formlarıyla, eskiden gelen yapıların yanında kentin bir parçasını oluşturmuştur. Gökdelenler henüz tüm şehri esir almamış, bir yandan apartman daireleri, geniş bahçeleriyle villalar, geçmişten gelen tüm izleriyle varlığını sürdürmektedir (Şekil 4.75).



Şekil 4.75: Geçmişe dair izleriyle filmde yer alan yapılar

Farklı tarzları yansıtan yapılardan biri olan Lanning'in konutu, Kanada Vancouver'da bulunan Shannon Mews Evi'dir (Şekil 4.76). Beaux arts tarzında Somervell & Putnam Architects tarafından tasarlanmıştır. Shannon Mews tuğla kaplı

10 dönüm arazi üzerine yerleşmiş, 1912 yılında yapılmış bir binadır ve Vancouver metropolü için miras listesinde yerini almıştır.



Şekil 4.76: Shannon Mews Evi (Url-26)

Filmdeki bir diğer önemli mekân ise Ovaltine Cafe'dir (Şekil 4.77). 1942'den beri işlevini sürdüren kafe birçok filme sahne olmuştur. Binanın tamamı Afton Hotel olarak bilinir. 1912 yılında yapılan bina ilk yıllarında devlete ait ofisleri barındırsa da daha sonra üst katları otel olarak kullanılmıştır. Rönesans revival havası ve isminde kullanılan neon ışıklarıyla Vancouver miras listesinde yer almaktadır. İç mekânındaki tefrişler orijinal halleriyle durmaktadır.



Şekil 4.77: Ovaltine Cafe (Url-27)

Bu tarihi değeri olan yapıların yanına, yenilerinin eklenmesi ve terkedilen servis mekânlarının da bunlara katılmasıyla Chicago kenti oluşmuştur. Yüksek yapılaşmanın vazgeçilmez ulaşım araçları olan asansörlerin cephelere kattığı zenginlik günümüz için sıradan sayılabilecek bir durumdur. Bu asansörlerin yer aldığı en uç noktasının algılanamayan bir yükseklikte olan gökdelenlerde kullanılan

malzemelerle gökyüzü cephelere yansımakta ve sonsuzluk hissi bir derece daha arttırmaktadır (Şekil 4.78).



Şekil 4.78: Film mekânları

Michigan Nehri'nin suyunun çekilmesiyle oluşan alanlardaki konteynerler da birer mekân tanımlamakta, adeta kendi içlerinde şehirleşmektedirler (Şekil 4.79). Robotlar için mekân olan bu konteynarlar tek düzelikleri içinde farklılaşan renkleri, farklı miktarlarda üst üste getirilmesiyle oluşturulan yerleşimleriyle bir mini kent imajı çizmektedir.



Şekil 4.79: Robot kenti konteynarlarla oluşan düzen

4.6.3 I Robot iç mekânları

Geleneksel ve yenilikçi olarak nitelenebilecek iki ayrı kesimin, yani robotlara karşı olanlarla, robot üretenlerin mekânları arasındaki farklılık görsellerden anlaşılmaktadır. Büyükannenin evi formuyla, dekorasyonu, ışığıyla insani boyutlarda mutfağı yaşama alanıyla olağan bir durumu sergilemektedir (Şekil 4.80). Robot üretim firmasının binası ise daha görkemli, kentte hiyerarşi kuran bir yapı

durumundadır. İnsanı ezici bir ölçekte olması da dikkat çekmektedir. Malzeme ve atmosfer olarak kullanılan efektler de bu iki mekân arasında farklılık göstermektedir.



Şekil 4.80: Teknolojinin getirdiği yeniliklerden uzak duran mekânlar

Bir çok filmde rastladığımız yüksek tavanlar, etkileyici girişler, devasa galeriler I Robot ‘ta da ilk algılananlar arasındadır (Şekil 4.81). İnsanların bir arada çalıştığı, tek bireysel eşyasının masaların olduğu çalışma alanları da alışılmış durumlar arasında listelenebilir.



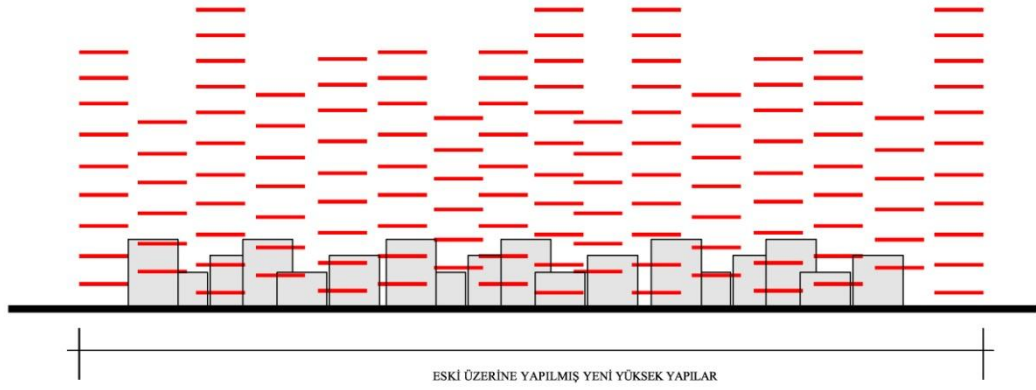
Şekil 4.81: Yüksek galerili etkileyici lobiler, çalışma mekanları

4.7 Bölüm Değerlendirmesi

Mekân bir filmin yapı taşlarından birini oluşturur. Öyle ki sahnelenen her kare de bir mekânla ya da mekâna dair izle karşılaşmamak söz konusu değildir. Bilimkurgu filmleri içinse mekân kullanımı, öngörülerini açısından daha değerlidir. Oluşturulan senaryolar, tasvir edilen zamanlara uygun olarak kullanılacak mekânlar bazen teknolojinin sunduklarıyla oluşurken, çoğu zaman mevcutta bulunan yapılar üzerinde hikâye gelişir. Filmlerdeki mekân kullanımı, fonksiyonların çeşitliliği bu nedenle

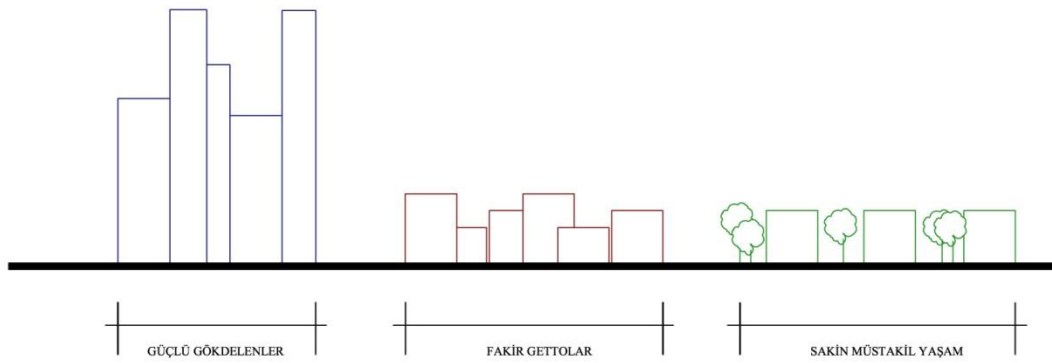
fazlasıyla geniştir. Film mekânlarının analizinin yanında, filmde izlerini okuyabildiğimiz ve günümüzde isimlerini bulabildiğimiz mekânları incelemek ortak bir nokta da buluşup buluşmadıklarını söylemek için faydalıdır. İncelemenin ilk aşaması niteliğinde olan bu bölümde, filmlerde yer alan mekânlar, giderek daralan bir ölçekte, kent, yapı ve iç mekân olarak, analiz edilmiş, ardından filmde kullanılan mekânların günümüzdeki durumları, hangi döneme ait oldukları, özellikleri ile ilgili bilgilere yer verilmiştir. Bu bilgiler, film için seçilme nedenlerine dair aydınlatıcı bilgiler sunması açısından önemlidir.

Her bir film farklı dünyaları ve farklı zamanları resmetse de hepsinin sahip olduğu ortak noktaları bulmak açısından inceleme değerli bir aşamadır. Dr. Caligari'nin Muayenehanesi (1920), Metropolis (1927), Yüzüklerin Efendisi (2001), Harry Potter (2001), Avatar (2009) gibi filmler için sadece verilerle üretilen, hayal gücüne dayanan hiç olmayan mekânlar kullanılmış, Blade Runner (1982), Brazil (1985), Gattaca (1997), gibi filmler için ise var olan dünyanın evrimleşmiş hali kullanılmıştır. Gerçeklikten çok uzak mekânların olmaması bilimkurgu türünden beklenen gelecek kurguları için hayal kırıklığı gibi görünse de, üzerinde düşünüldüğünde mantık çerçevesinde tam da bilimkurgunun üstüne düşen görevi sunduğu mekânlarla layığıyla yerine getirmiştir. Çünkü bilimkurgu bilimsel verilere dayanarak bir kurgu yapar. Fantastik türde olan filmlerden ayrıldığı nokta da budur. Fantastik filmlerde ele alınan mekânlar hiç olmamış ve olmayacak türden verilerle donatılırken, bilimkurguda bilimsel verilere dayanan bir tablo çizilir. Bu nedenle analizlerde yer alan filmlerde mekânsal olarak yer çekiminden etkilenmeyen, ters duran, uçan kısacası günümüz koşullarıyla çok yakın gelecekte olmayacağı açık olan mekânlara rastlamak mümkün değildir. İncelenen filmlerden Metropolis dışında kalan -Blade Runner, Brazil, Gattaca, Minority Report ve I Robot- tüm filmler tasarlanan mekânların yanı sıra çekildikleri zamanın mekânlarını kullanan filmlerdir. Bu mekânlardan alınan parçalar ya da eklenen bir takım detaylarla istenilen ortamlar yaratılmıştır. Filmlere mekânsal olarak yaklaşıldığında hepsinin bazı alt başlıklarda toplandığı ve özellikleriyle yakınlık gösterdiği keşfedilir. Mimari tarzları, kent düzenleri, kent-insan etkileşimleri, kentin kurgulandığı düzlemler, teknoloji kullanımı, ölçek kavramıyla olan ilişkileri ve malzeme kullanımları bu alt başlıkları oluşturmaktadır.



Şekil 4.82: Eskiye eklenen yeni yüksek yapılar

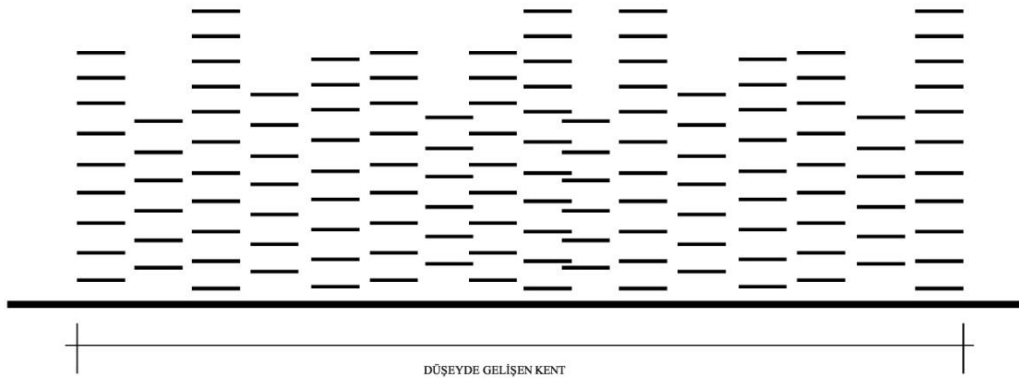
Mekânlar, mimari açıdan değerlendirildiğinde hepsinde mimarinin eklektik bir dille karşımıza çıktığı görülür. Döneme ait mimariler, ilerleyen zamanlarda var olabilecek durumlarla iç içe düşünülmüş, bazı mekânlar için bir altlık oluşturmuştur (Şekil 4.82). Küreselleşmenin boyutlarının gittikçe artacak olması öngörüsü bu dilin oluşmasına katkı sağlamıştır. Bazen farklı kültürlerden gelen elemanların harmanlanıp tek bir yerde toplanmasıyla karşılaşırız. Eklektisizmin ön planda olduğu tasarımlar, modern yaklaşımlar, fütüristik ve post modern yaklaşımlarla süslenir. İçinde yaşadığımız dünyaya bakıldığında mevcuttaki yapı stoklarının yok olması, yerlerine yenilerinin konması mümkün değildir. Bir felaket sonucunda bile bugünün izleri bir şekilde ileriki zamanlara aktarılacaktır. Bu nedenle filmlerde kullanılan dil gerçekçi bir durumu yansıtır.



Şekil 4.83: Kentin barındırdığı çeşitlilik

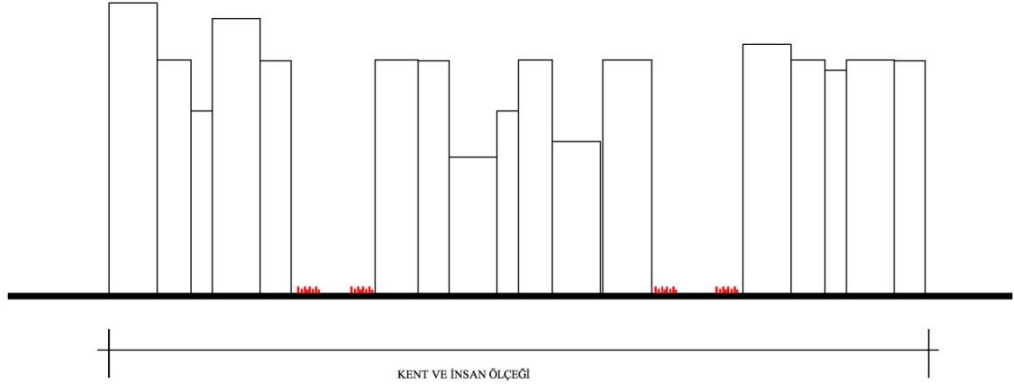
Geçmişin izlerini kolay silemeyen filmlerde gösterilen kent-insan etkileşimleri, kent içerisindeki düzen olarak kendini, farklı bölgelerde karşılaştığımız mekânlarla hissettirmektedir. Toplumda yer alan sınıflar, tabakalar mekânsal olarak farklılıklara da yol açmıştır. Bu farklılıkları yansıtan mekânları, kent içerisinde teknolojinin nimetlerinden nasibini almış mega yapılar, mütevazî yaşantısına devam eden yapılar ve yıkılmış terkedilmiş izbe mekânlar olarak sınıflandırmak yanlış olmaz (Şekil 4.83). Bu sıralamadan da anlaşılacağı gibi hiyerarşik bir düzen söz konusudur. Fakat eşit bir dağılımın olmayışı bir düzensizlik olduğu anlamına gelmez.

Bu hiyerarşik durum kentin gelişme düzlemlerinde de belirgin olarak hissedilir. Sınırlı yer ve artan nüfusun etkisinin yanı sıra yüksekliğin güce vurgu yapması da bu gelişim yönünün kullanılmasında etkilidir. Düşeyde gelişen yapılar her filmde dikkat çekmek ve aşınası olduğumuz bir durumu yansıtmaktadır (Şekil 4.84). Düşeyde gelişen kentler içerisinde var olan katmanlaşma sosyal verilerle genişletilmiştir. Yatayda gelişimini devam ettiren yapılar ise bazen bir sisteme karşı koyan bir tutum, bazen de eskiye olan özlem olarak karşımıza çıkar.



Şekil 4.84: Düşeyde gelişen kent

Düşeyde gelişen yapılar için kullanılan teknolojiler günümüzle hemen hemen aynı gibidir. Fakat daha da yükselen, büyüyen yapılar için farklı teknolojik detaylar da kullanılmıştır. Ulaşım ağları, bunlara uygun araçlar, mekânlar içinde sağlanan ulaşım, teknolojik objelerin yapı elemanlarına eklenmesi bu gibi detaylardır. Aynı zamanda geçilen büyük açıklıklar, devasa galeriler sahnede belirlediğinde, yapım teknolojisiyle ilgili de bir gelişmenin olduğu anlaşılmaktadır.



Şekil 4.85: Kent ve insan ölçeği ilişkisi

Teknolojinin getirilerinin yanında ölçek olarak insanı yok eden bir tutum sergilenmiştir (Şekil 4.85). Kent içinde, yapılar içinde insan ölçeğini yakalama gibi bir dert edinilmemiş, daha da insan üzerinde baskı kuran bir durum oluşturulmuştur. Ölçekten uzak olan kent, devasa boyutlarda yapılan gökdelenler arasında, insanların karınca gibi sadece izlerinin okunmasıyla anlaşılır. İç mekânlardaki orantısız planlamalar, genellikle mekâna göre çok yüksek kalan tavanlar da aynı hissi uyandırır.

Bu niteliklerin yanında mekân şekillenmelerinde önemli bir yeri olan malzeme seçimleri için genel bir tanım yapmak olasıdır. Filmlerde kullanılan malzemeler çeşitlenirken hepsinin üzerini kaplayan karanlık katman çoğu malzeme için aynı hissi uyandırır. Genel olarak sert, geçirimsiz malzemeler tercih edilmiştir. Bunun yanı sıra teknolojik olanı simgeleyen çelik ve cam kullanımları da mevcuttur. Hiç görmediğimiz çok yenilikçi malzemeler olmadığı gibi, malzemelerin kullanım yerlerinin değişmesiyle değişik sonuçlar elde edilmiştir. Dijital reklam panoları birer malzeme olarak değerlendirilirse eğer cephe kaplamaları sınıfında yerini alır.

Çizelge 4.1: Film mekân kullanımları ve tasarımlarında etken olan faktörler.

(* = Filmde tamamen var olan durum, /* = filmde kısmen var olan durum)

	Metropolis	Blade Runner	Brazil	Gattaca	Minority Report	I Robot
Eklektik mimari yaklaşım	*	*	*		*	
Kent-insan etkileşiminin kent düzenine yansıması	*	*	*		*	*
Düşeyde gelişen kent düzlemi	*	*	*		*	*
Yenilikçi teknoloji kullanımı	*	*	*	*	*	*
Bireyi önemseyen ölçek			*/	*/	*/	*/
Yeni malzeme kullanımı						

Tabloda yer alan verilere göre mimari yaklaşımlara bakıldığında hepsinde karma olarak kullanılmış dillerin varlığı söz konusudur. Metropoliste kullanılan modern döneme ait gökdelenlerin yanı sıra alman Dışavurumculuğunun izlerini taşıyan yapılar, gotik dönemden kalma yapılar dikkat çeker. Blade Runner filminin hemen hemen her karesinde eklektik bir durum söz konusudur. Los Angeles’da yaratılan Hong Kong ve bunun yapılara etkisi, eski yeni birliktelikleriyle oluşturulan karma durum filmin kasvetli havasının içerisinde coşkulu bir hava oluşturmuştur. Brazil filminde kullanılan mekânların farklı dilleri diğerlerine göre daha neşeli ve ürpertici bir etki yaratmıştır. Minority Report ve I Robot’ta karşılaşılan mekânlar da ise farklı sınıfları temsil eden yapılardaki durumla karma bir dil oluşturulmuştur. Gattaca filminde diğerlerinden farklı olarak modernist çizgiler taşıyan mekânlar içerisine başka tarzlar karıştırılmamış, birkaç sahnede yansıtılan klasik mekânlarla varlığı hissettirilmiştir. Modern yapılardan da karma bir üsluba el verecek tarzda yapılar kullanılmıştır.

Her filmde direk ya da dolaylı olarak hissettirilen kent ve birey arasındaki etkileşim kente şekil veren önemli verilerden biri olmuştur. Toplumdaki sınıfları tasvir eden farklı bölgeler ve mimarinin bu bölgelere göre farklılık göstermesi Metropolis’te işçi ve zenginlerin yaşadığı katmanlaşmış bir kent olarak yansırken, I Robot’ta yeniliğe açık olanlar ve reddedenlerin yaşadığı mekânların yanında robotlar kaldığı mekânlar olarak yansımaktadır. Gattaca’da seçilerek dünyaya gelen ve doğal yolla dünyaya gelen bireyler gibi bir ayrım olsa da film içerisinde bu ayrımı mekânlardan okumak çok mümkün değildir. Bu etkileşim kentin gelişme düzlemi içinde belirleyici olmuştur. Düşeyde gelişmeye devam eden bölgenin hiyerarşik olarak varlığını hissettirmesi filmlerden belirgin olarak okunmaktadır. Gattaca’da yansıtılan ve düşey gelişimden söz edilen bir durum olmamasına rağmen, uzaya çıkmak için çalışmaların yapıldığı yapının soyutlanmış yerleşimi bir farklılığı temsil eder.

Gelecekte var olacak durumların oluşmasına neden olacak tek önemli durum olan teknolojik gelişme filmlerde ince ince detaylarla işlenmiştir. Mekânlarda kullanılan ufak objeler, aydınlatma, geçilen açıklıklar, yükseklik gibi detaylarla bunlar hissedilmektedir. Teknolojik bir gelişmenin olacağı her filmde bir öngörü olmuş ve bazılarında bu gelişme olumlu olarak kullanılırken bazılarında abartılmış durumlarla

eleştiri konusu olmuştur. Yeni malzemelerin kullanılmadığı var olanlar üzerinde yapılan oynamalarla yansıtıldığı da dikkati çeken bir durumdur.

Bütün bu detaylar içerisinde ölçek kavramı da değişmiştir. Çoğu filmde insanı önemsemeyen hallere bürünen ölçek, bazılarında farklı durumlar ve yerlere göre insan boyutlarına inmiştir. Kent içerisinde kaybolmuşluk, değersizlik binalarla ters orantılı olarak gelişmiştir.

Mekân kullanımlarına bakıldığında, incelenen filmler arasında modeller hazırlanarak çekilen Metropolis filminde yer alan gökdelenler bile kendi zamanında yapılan gökdelenlere birer gönderme yapıp, onlara benzetilmiştir. Onun dışında Brazil, Gattaca'da olduğu gibi genel olarak kullanılan mekânlar değerlendirildiğinde çoğu 1900'lerin başı ile 1950'li yıllar arasında yapılan yapılardır. Yapılar için ortak mimari bir dil söylemek zordur. Modernist yaklaşımlarla yapılan yapıların yanında yeniden canlandırmacı üsluplarla yapılan binaların varlığı da azımsanmayacak kadar fazladır. Modern olarak karşımıza çıkan yapılarda ise modernizmin katı hallerinden çok, daha esnek olanlarının seçilmesi, üzerinde kolay değişikliklerin yapılmasına ve filme uygun hale getirilmesine olanak sağlamaktadır. Yeniden canlandırmacı üslupta yapılan yapıların kullanımları ise genel olarak eskiyi barındırmaları ve hatırlatmaları açısından başlı başına bilimkurgu filmleri için uygun mekânlar olmasından kaynaklıdır. Çünkü filmin ana verileri olan bilimsel bilgiler bu mekânlarla daha kolay bir şekilde yansıtılabilmektedir.

Bunların neticesinde, filmlerde karşımıza çıkan ve bugünkü dünyada karşılaştığımız yapılarla ilgili olarak;

- Filmler dönemin yapılarından etkilenmişler ve geleceğin izlerini günümüzden alarak, kente, yapıya ya da bir elemana saygı gösterircesine film içerisinde direk veya dolaylı olarak yer vermişlerdir.
- Her ne kadar başka yaklaşımlar içerisinde değerlendirilseler de hepsinin fütüristik bir yanı vardır. Ufak eklemelerle veya farklı yansımalarla mekânlarda sağlanan zenginlik keşfedilerek filmlerde kullanılmıştır.
- Dönemin izlerini taşıyan yapıların, mekânların yanında geçmişten gelen, bellek değeri olan ve birer kimlik sayılan mekân kullanımları azımsanmayacak kadar fazladır. Gelecekle olan bağın kurulmasında,

geçmişle olan bağın kopmamasının büyük önemi olduğunu, yaratılan bu kompozisyon başarılı bir şekilde yansıtır.

- Bu yapıların hepsinin kütesinden, yapımında kullanılan malzeme ve teknolojiye kadar özel bir değere, öneme sahip olması da dikkati çeker. Yapılara ait detaylar araştırıldığında bulunduğu yerde kıymetli oldukları ortaya çıkar.
- Bu yapıların bir başka özelliği ise sıradan olanların dışında, doğadan kalan mekânlar ya da devletle yani otoriteyle ilişkili mekânlar olmaları da belirtilmesi gereken bir noktadır. Bu özellik gelecekle ilgili yaratılan sosyolojik durumların anlatımında farklı durumları temsil etme gücüne sahip olduklarını gösterir.

5. FİLM MEKÂNLARI VE GERÇEK MEKÂNLARIN KARŞILAŞTIRMASI

5.1 Metropolis

Fritz Lang, 1927 yılında 100 yıl sonrası için bir öngöründe bulunmuş ve bunu teknolojinin kısıtlı imkânlarıyla döneminin çok üstüne çıkmış bir ürün ortaya koymuştur. Kendisinin mimar olmasının, kentsel bir gösteri yaşatacak kadar başarılı bir film oluşturmasına katkısı büyüktür demek yanlış olmaz. Döneminde Manhattan'ın gece görseiliği New York'un caddeleri bu görseiliği oluşturması için katkı sağlamıştır. Filmde mevcut mekânları kullanmayıp çok katmanlı bir set ortamında çekim yapmıştır. Ölçeğin anlaşılması, uzak yakın ilişkileri için birçok perspektif modeller geliştirilmiştir. Zamanın olanaklarıyla yapılan renksiz ve sessiz film görüntüleriyle eksiklerini fazlasıyla kapatmış ardından gelen ve gelecek olan birçok filme öncülük etmiş ve edecektir. 2000'li yılların metropolündeki yaşantıyı sınıf ayrımlarını kurguladığı mekânlarda da detaylarıyla yansıtmış, ince göndermelerle zenginlik katmıştır. Aşağıdaki şekilde de görüldüğü gibi filmde resmedilen kent silüeti günümüzde Manhattan'da olduğu sıkışık, düşeyde gelişimini sürdürmüş bir kenttir. Film çekildiği dönemdeki kent ise şekilde de görüldüğü gibi kent içi boşlukları tanımlı yatayda gelişim göstermiş düzenli bir kent imajıdır. Gelecek olarak resmedilen kenti oluşturmak için düşey bloklar arttırılmış, katmanlı bir yapılaşma olduğu için düşeyde ulaşım ağları eklenmiştir (Şekil 5.1).



Şekil 5.1: 1920'lerde, filmde ve günümüzde Manhattan (Url-28)

Döneminin yapılarından etkilenerak oluşturduğu formlarla gelecekte yapılacak yapılarda çok büyük farklılıkların olmayacağını gösterir. Sosyolojik durumun değişmesi gibi etkenlerle düzende meydana gelebilecek farklılıklar hakkında ipucu

verir. Fakat bu deęişiklik yapılar da etkisini katmanlaşma, kapalılık olarak göstermektedir. Cephe sistemlerinde çok büyük deęişiklikler dikkat çekmemekle birlikte farklı formların kullanımı bugün hala ulaşamadığımız formların olduğunu hatırlatmaktadır (Şekil 5.2).



Şekil 5.2: Dikkat çeken formlar

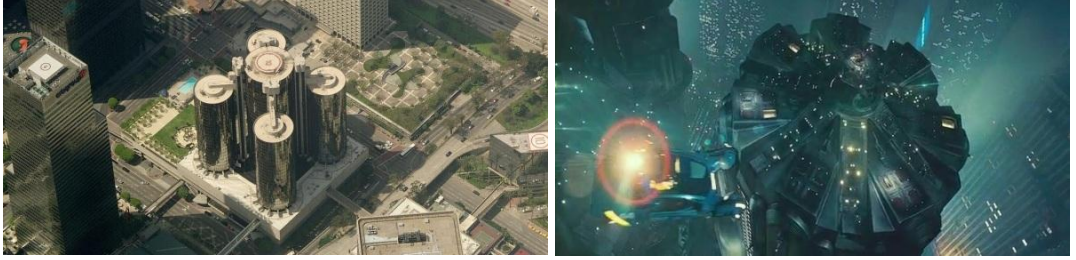
5.2 Blade Runner

Eklektik yapısıyla gelecek kurgusu için başarılı bir kolaj yapan filmlerden kült değeri nde olan film, 1980’lerde 2000’lere ait kent kurgusunu düşeyde geliştirdiği kent dokusuyla sağlamıştır. Mevcutta bulunan gökdelen sayılarındaki artış kent yüzeyini kaplayan karanlık hava ilk göze çarpanlardır. Filmin ilk sahnesinde yer alan silüeti oluşturmak için, büyük bir maket yapılmıştır. Bu maket içine büyük binaları temsil edecek aralıklı yapılar ve silüeti yaratmak için sık bina maketleri eklenmiştir. Tryell binası için yapılan maketin fotoğrafı da bu maket çekimlerinde eklenerek kullanılmıştır. 2000’lerde mevcuttaki durumun fotoğrafı filmin çekildiği dönemdekine göre çok deęişmemekle birlikte filmde resmedilen manzara yla arasındaki fark ve benzerlikler alenen görülmektedir. Filmde öngörülen yapılaşmadaki hızlı çoğalma henüz gerçekleşmemiş olsa da ilerleyen yıllar içinde ulaşacağı fikri yakın bir olasılıktır (Şekil 5.3).



Şekil 5.3: 1980lerde, filmdeki ve günümüzdeki Los Angeles

Kent silüetinden yakınlıklaştıkça filmde kullanılan yapılar formları, cepheleriyle dikkat çekmektedir. Film içerisinde tanınmış binalar birkaç defa izlendikten sonra anlaşılrsa da çok farklı bir dünyayla karşılaşmıyoruz. Filmde uçan bir aracın çatısına inerek yakın planda gösterildiği polis ofisi binası, günümüzde kent için önemli sayılan binalardan biri olan Westin Bonaventure Hotel'in bilgisayar efektleriyle değiştirilerek karşımıza çıkmış halidir (Şekil 5.4). Form olarak kopyalanmış binanın malzemeleri değiştirilerek adeta bir kurşuna dönüşmüştür. Filmin genel havasından gelen karanlık binaya da hakimdir. Bina çevresi aslında ferah bir boşlukla tanımlıyken filmde etrafından gelen ışıklar içerisinde sıkışmış bir bina olduğu söylenebilir.



Şekil 5.4: Kentte yer alan formların filme aktarılma şekli (Url-5)

Filmde kullanılan başka bina Union Station ise kentin düşeyde yükselmesinden kaynaklı olarak film içerisinde kaybolmuş bir çizgi olarak kalmıştır (Şekil 5.5). Bazı sahnelerde algılanan çizgisel ulaşım ağları Union Station'un varlığını hatırlatır.



Şekil 5.5: Union Station'un gerçekte (Url-8) ve filmde kent içerisindeki yeri

İç mekân sahnelerinde de karşımıza çıkan Union Station bekleme salonu polis çalışma departmanı gibi yansıtılmıştır (Şekil 5.6). Gerçekte bekleme salonu işleviyle var olan mekân filmde bir eklenti yapılmadan kullanılmıştır. Bekleme koltuklarının da okunabildiği mekân film için, dışarıdan gelen buğulu bir ışıkla aydınlatılmış olsa da karanlık atmosferiyle bütün renklerinden soyutlanarak tek renkli hale getirilmiştir.

Yüksek tavanı ve yüksek açıklıklarından içeri giren ışıyla ön planda olan bir mekân olmuştur.



Şekil 5.6: Bekleme salonunun filmde polis ofisi olarak kullanımı (Url-9)

Bradbury Binası film için önemli mekânlardan biridir. Yıkılmış, harap haldeki mekân geniş galerisi, malzemeleri ve açık asansörüyle gelecek imgesini yaratma da önemli bir aracı olmuştur. Film çekimi sırasında gerçekten harap durumda olan bina sonradan yapılan restorasyonla canlılığını kazanmıştır. Filmde kullanılan efektlerle sıcak bir malzemeye sahip olsa da istenilen soğukluk yaratılmıştır (Şekil 5.7).



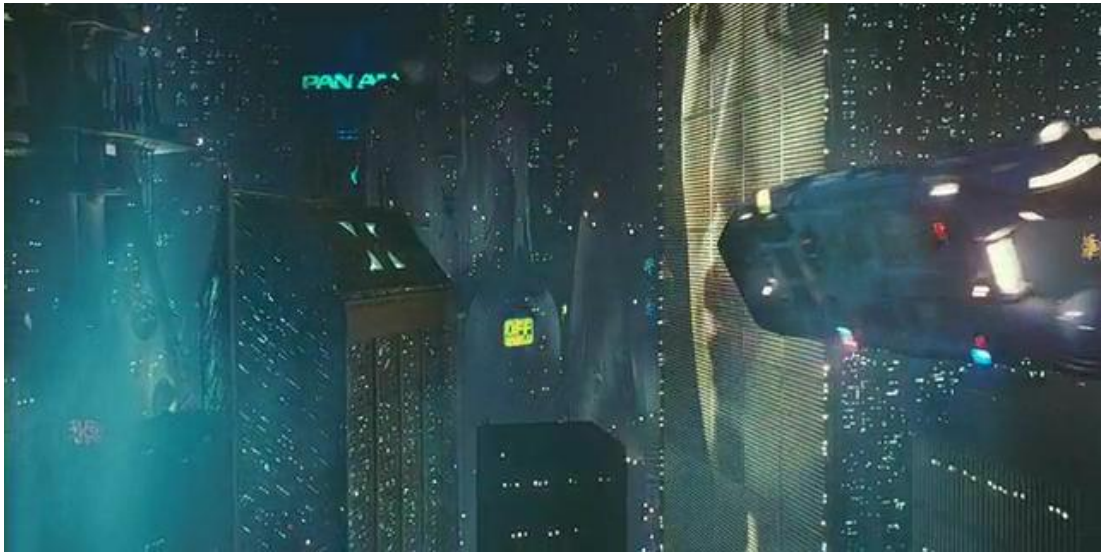
Şekil 5.7: Gerçekte olan (Url-6)ve filmde farklı bir işlevle yansıtılan mekân

Var olan mekânları kullanarak gelecekte var olan konut için seçilen bir başka mekân Modern izleri taşıyan Ennis Brown House'dur. Beton blokların düzenli tekrarı filmde ilk dikkati çeken nokta olurken aynı zamanda desenin antik bir hava da olması filmdeki genel eklektik konseptte uygun olmuştur. Gelecekle ilgili evdeki tek detay fotoğraf karesinde perspektifin matematiğinden uzaklaşarak fotoğrafa maksimum yaklaşma hatta perspektifi değiştirme makinesi denebilir (Şekil 5.8). Sıradan bir konut iç mekânında rastladığımız her şeye, genel aydınlık hava haricinde, Deckard'ın evinde de rastlamaktayız.



Şekil 5.8: Gerçekten alınan detaylarla oluşturulan mekânlar (Url-7)

Filmde genel olarak kullanılan ve geleceği işaretleyen noktalardan biri olarak cephe kurguları, birer cephe elemanı olan dijital reklam panolarından da bahsetmek yerinde olacaktır (Şekil 5.9). Hemen her binada rastlanan aydınlatmaya önemli destek sağlayan reklamlar vazgeçilmez birer unsur olarak mimaride yerini almışlardır. Bu reklamlarla oluşturulan cepheler esasında imkânsız olmayan bir geleceğin resmi içerisinde hafızamızda bulunan imajlardır.



Şekil 5.9: Teknolojik gelişmeler

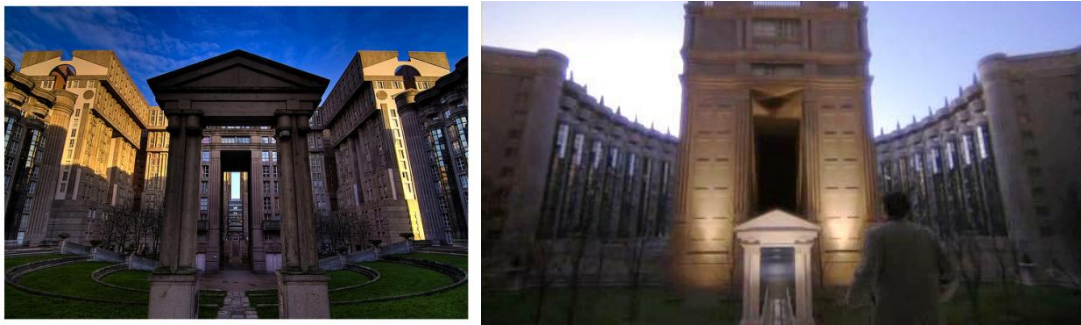
Gelecek ve Blade Runner ilişkisi var olan mekânların dönüşümleri ve eklemeleriyle oluşan bir kolaj diye özetlenebilir. Film içerisindeki geçmiş bugün ilişkisiyle bu eklenme durumu oluşmuştur. Filmde hâkim olan eklektik durum bu sonucu, en başından çıkarmaktadır. Film içerisinde yer alan replikantlar, klonlamanın yaygınlığı gelecekle alakalı olabilecek öğeler de bu kurgu içerisinde ayrı bir önemdedir. Bu öğeler mimariye eklenen unsurlar dışında geleceği yansıtan unsurlardır.

5.3 Brazil

Belirsiz bir yer ve zamanda geçen film içerisinde kullanılan her mekân, fütüristik, karmaşık, tuhaf bir dünyayı anlatmayı dert edinmiş. Bunu yaparken de kullandığı mekânlarla oluşturduğu kurgu takdir edilecek kadar başarılı olmuştur. Filmin büyük çoğunluğu labirent gibi bir yerleşim içerisinde olduğu hissini uyandıran, tek bir binadan öte daha çok tüm kentmiş gibi bir izlenim yaratan konut bloğunda geçmektedir (Şekil 5.10). İzole edilmiş, modüler bir sistem gibi algılanan konut bloğu yatayda ve düşeyde sirkülasyonu cam tuğladan yapılmış asansör denebilecek mobil bir üniteyle sağlanmaktadır. Genel atmosferi açısından renk düzenleriyle ilgili bir ekleme çıkarma işlemi yapılmış ve mekânlara eklenen havalandırma boruları dışında bire bir aynı olarak kullanılmıştır.



Şekil 5.10: Gerçekte olan (Url-10) ve filmde olan konut bloğu



Şekil 5.11: Farklı bir işlevle yansıtılsa da birebir kullanılan bir mekân (Url-10)

Konut bloğunun merkezinde yer alan yapı film için cenaze töreninin yapıldığı bir katedrale dönüştürülmüştür (Şekil 5.11). Kullanılan ışığı ve kamera açısıyla saygı duyulacak bir yapı algısı oluşturulmuştur. Yapı girişinin etkileyici bir hale getirilmesi, merkezi bir konumda olması, etrafında bulunan yapıların hizmet eden birimler etkisi dini bir mekân niteliğine büründürmüştür. Gelecekle ilgili fikir

yapının kütlesi, çevresi, malzemesi gibi unsurlarla değil iç mekânındaki fütüristik, renkli ve katı kurallarla donatılmamış bir mekân olmasından kaynaklı olabilir.

Arı gibi çalışanlarıyla Bilgi Depolama Sisteminin ofis binası, elle girilen bilgileri, daktiloları, ilkel bir haliymiş gibi algılanan bilgisayarlarıyla gelecek fikrinden uzak bir durum sergilemektedir. İç mekânda kullanılan tüm detaylar teknolojiden nasibini henüz almamış izlenimleriyle filmde karşımıza çıkar (Şekil 5.12).



Şekil 5.12: Ofis iç mekânı (Url-12) ve karşılaştırması

Mentmore Towers Giriş Holü ise mevcut haline eklenen oryantalist, fütüristik öğeleriyle çekilmiştir (Şekil 5.13). Bir restoranı rolündeki mekânda kullanılan masalar sandalyeler gibi tüm elemanlar diğer mekânlardaki kadar tanındıktır. Tam merkezden ağaç kökleri gibi çıkan tesisat kanalları sanki dönemine ayak uydurması için eklenen tek detay gibidir.



Şekil 5.13: Giriş Holü (Url-11) ve restoran olarak filmdeki hali

Estetik merkezinin gerçekte sahip olduğu oryantalist tavır filmde aynı şekilde yansıtılmıştır. Duvarda bulunan çiniler bile dikkati çekecek nitelikte ortadadır. İlginç mobilyalar ve bitkiler farklılık yaratmıştır (Şekil 5.14).

Günümüzde otele ait olan etkileyici merdivenler filmde eskiden kalma görüntüsüyle geleceğe dair bir fikir vermemektedir. Mekânın gelecekle ilgili düşündürdüğü şey

ise, gelecekte bir yerlerde konut girişlerinin bu kadar etkileyici olup olmayacağıdır (Şekil 5.15).



Şekil 5.14: Gerçek mekân (Url-14) ve filmdeki mekân arasındaki ilişki



Şekil 5.15: Gerçek mekân (Url-13) ve filmdeki mekân arasındaki ilişki

Genel olarak kente bakıldığında yükselen yapılar, bir yanda yıkılmış gettolar ve ikisi arasında bağı kuran terkedilmiş boş araziler dikkat çekicidir. Sınıf farklılıklarının olduğu bir toplumda geçen film içerisindeki her mekândan farklı sonuçlar çıkarmak mümkündür. Hepsini özelinde bakıldığında olmayan bir durumu oluşturmazken bir araya gelmeleri karmaşık bir mekânın varlığını anlatmayı başarır.

5.4 Gattaca

Modern binalarda geçen gelecek kurgusunun işlendiği filmlerden bir diğeri olan Gattaca'da neredeyse bina bazında mekânlar kullanılmış. Wright'ın son eseri olan Marin Civic Center pürüzsüz yüzeyleri, beton şıklığıyla gelecekte de olabilecek bir mekânı temsil ediyor (Şekil 5.16). Film içerisinde binanın ön planda olmasına rağmen gelecek kurgusu daha çok teknolojiyle gelişen sistemler ve objelerle anlatılmış. Karanlık arka sokaklar oluşturulan setlerle sahnelenirken, var olan

mekânlarda işlevlerin bir araya getirilmesi, teknolojik ihtiyaçlarla oluşan yeni mekân ve ekipmanların eklenmesiyle geleceğin resmi tamamlanmıştır (Şekil 5.17).



Şekil 5.16: Günümüz (Url- 15) ve filmde Marin Civic Center



Şekil 5.17: Günümüz (Url-15) ve filmde Marin Civic Center iç mekânı

Filmde kullanılan bir diğer mekân CLA binası, fonksiyon değişikliği göz ardı edilirse filmde bire bir kullanılmıştır. Açılış sahnesinde beliren yapıyla birlikte kadrage giren araba, elektrik direği gibi diğer elemanlar da dahil olmak üzere geleceğe dair tek bir değişiklik yapılmadan aynen kullanılmıştır (Şekil 5.18). Konut iç mekânının mimari tarzı ve yalınlığı, mekânda yer alan mobilyaların, Mies Van Der Rohe tarafından 1950’lerde yapıldığı göz önüne alındığında, gelecek fikrini oluşturmak için kullanılan elemalar olmadığı anlaşılır.



Şekil 5.18: Günümüzde (Url-16) ve filmde CLA Binası

Film için yeni bir mekân tasarımı yapılmamış var olan mekânlar olduğu gibi kullanılmıştır. Uçan araçlar, gökdelenler, son derece teknolojik ekranlardan kaçınılmış, neredeyse tek bir mekân içerisinde film tamamlanmıştır. Gelecekle ilgili detaylar objelerden, tanılama sistemlerinden ve uzaya yapılan yolculuklardan ibarettir.

5.5 Minority Report

2002 yılında şimdikinden çok farklı olmayan bir 2054 manzarasıyla karşımıza çıkan Minority Report filminde gelecek yansıması için farklı detaylar kullanılmıştır. Şekilde de görüldüğü gibi manzarada ki tek fark dikkatle bakıldığında helikopterin formundaki farklılıktır (Şekil 5.19).



Şekil 5.19: Filmde kullanılan Washington silüeti



Şekil 5.20: Günümüzde (Url-17) ve filmde Reagon Trade Center

Kent içerisinde bulunan mekânlar el değmemiş halleriyle aynen yansıtılmış olsalar da genel kent düzeninde gelişmiş teknolojiye ayak uydurmuş bölgelerin varlığı filmin gelecekte bir zamanda olduğunu gösterir. Doğaya ait mekânlar, bahçeler birer saklanma, kendi benliğine çekilme mekânları olarak yansıtılırken, yaşamın geçtiği, gücü elinde bulunduran, çalışma hayatının geçtiği mekânlar gerektiği gibi

teknolojiye teslim olmuş ve kendine bir yer edinmiştir. Reagon Trade Center, Beaver Dam State Park, Ware Point Road, Descanso Gardens sadece birkaç özel efektle süslenmiş, bir deformasyona uğramadan yansıtılmış film mekânlarıdır (Şekil 5.20,,,5.24).

Bunların yanı sıra Hawthorne Plaza Shopping Center ve El Dorado Hotel Lobisinde kullanılan teknikler bir üst seviyededir. Atıl durumda olan alışveriş merkezi içine bir yaşam yerleştirilmiş, digital ekranlarla süslenmiş ve renklerle birlikte gelecek için bir alışveriş merkezi oluşturulmuştur (Şekil 5.25).



Şekil 5.21: Günümüzde (Url-29) ve filmde Beaver Dam State Park



Şekil 5.22: Günümüzde (Url-18) ve filmde Ware Point Road



Şekil 5.23: Günümüzde (Url-19) ve filmde Descanso Gardens



Şekil 5.24: Günümüzde (Url-20) ve filmde Angelus Plaza



Şekil 5.25: Günümüzde kullanılmayan alışveriş merkezinin (Url-21) kullanımı

Alışveriş merkezinde yapılan hilelere benzer şekilde El Dorado Hotel Lobisi için terkedilmiş, kirli bir görüntü planlanmış, eskiliğini vurgulayacak detyalarla mekân tasarımı yapılmıştır (Şekil 5.26).

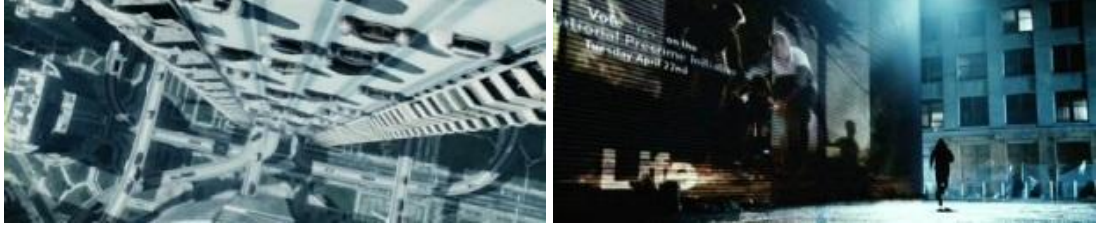


Şekil 5.26: El Dorado Hotel Lobisi (Url-22) ve film için yapılan değişiklikler

Mevcut mekân kullanımları dışında geleceği oluşturan diğer durumlar arasında önemli yer tutan detaylar; düşeyde yükselen dijital ekranları, bireysel reklamlarıyla yeni cepheleriyle karşımıza çıkan gökdelenler, mıknatıslı bir sistemle yatayda ve düşeyde gelişen ulaşım ağları ve bunlara uygun araçlar, retina tanıma sistemleri, yeni konut iç mekânlarındaki teknolojik değişiklikler, çok boyutlu videolar ve bir sonraki zamanda olacıklardan haberdar olup müdahale edebilen sistemlerdir (Şekil 5.27, 5.28).



Şekil 5.27: Geleceğe dair olan izler



Şekil 5.28: Geleceğe dair olan izler

5.6 I Robot

Filmde, Chicago bundan yaklaşık 20 yıl sonra robotların hâkimiyetiyle gelişen bir piyasanın merkezi, en yüksek gökdelenin yeri olacak fikri yansıtılmıştır. 2004 yılında yapılan bu öngörü zamanının izleri ve teknolojiyle birleşerek silüet içerisine her yerden fark edilen bir gökdeleni -diğerlerinden daha büyük ve daha yüksek- inşa etmiştir (Şekil 5.29). Hemen hemen her filmde karşımıza çıkan reklamlar bu kurguda da kendini göstermiştir. Kent içerisine yerleştirdiği robotlar, gökdelenler, dijital ekranlarla gelecek zamanda olabilecek bir dünya yaratmıştır.



Şekil 5.29: Gerçekte (Url-23) ve filmde Chicago

Bu gökdelenin iç mekânı, devasa galerisi, ölçeği ve kullanım amacıyla diğerlerinden farklılaşmaktadır. Kent içerisinde geçmişten gelen mekânlarda yeniden yaratma yâda

dönüştürme gibi bir kaygı olmamış, sadece insanlara yardımcı olan robotlar eklenmiştir. Ulaşım ağları için uzun, hızın kesilmediği yolların yanında yer altı ulaşımı ve bununla gelişen otopark üniteleri düşünülmüştür (Şekil 5.30). Kullanılan tüneller, şu an kullanımda olan, uzunluğuyla hafızalarda kalan tünellerdir. Hiç görmediğimiz otomatik araçlar ve hareketli otoparklarla tünellerde yakalanan zenginlik gelecekteki yeraltı ulaşım ağı izlenimini başarıyla vermektedir.



Şekil 5.30: Tünelin filmdeki durumu ve bugünkü hali (Url-24)

Yükselen gökdelenlerin yanında geleneğini bozmadan yaşamına devam eden kent hayatının varlığı köklü bir değişimin olmadığına referans verir. Ovaltine Cafe, Shannon Mews Evi'nin olduğu sahnelerdeki tek farklılık robotlar ve ultra teknolojik araçlardır (Şekil 5.31, 5.32).



Şekil 5.31: Günümüzde (Url-26) ve filmdeki halleriyle Shannon Mews Evi



Şekil 5.32: Günümüzde (Url-27) ve filmde iç mekânıyla birlikte Ovaltine Cafe

Bu mekânlar gibi büyükannenin evi ya da polisin evinin teknolojiden bihaber olduğunu söylemek bile yanlış olmaz (Şekil 5.33). Gelişen kent içerisinde dış görünüşleriyle de dikkat çeken bu mekânlar ölçek olarak da insana saygı gösteren bir kurguda tasarlanmıştır. Teknolojinin bu mekanlarda neredeyse hiç kullanılmadığı manuel olarak çalıştırılan ses ile komut verildiğinde tepkisiz kalan müzik çaların varlığıyla da filmdeki yerini hissettirmiştir.



Şekil 5.33: Gelecek algısından uzak konut iç mekânları

Park alanı olarak kullanılan bir caddenin, nüfusun artmasına bağlı olarak daha yaygın kullanılmaya başlaması, araç yollarının üst kota taşınıp alt kotun yayalara terk edilmesi ve incecik bir hat üzerinde devam eden metro sisteminin yolun kenarına takılı olması filmde aldığı haldir (Şekil 5.34).



Şekil 5.34: Mevcuttaki (Url-25) ve yapılan değişikliklerle filmde oluşturulan cadde

5.7 Bölüm değerlendirmesi

İncelemenin üçüncü aşaması olan bu bölümde filmde gördüğümüz mekânlarla, gerçek halleri arasında bir karşılaştırma yapılarak yapılan değişiklikleri, eklemeleri bulmak amaçlanmıştır. Kent genelinde, yapı bazında ve iç mekânlarda yapılan bu değerlendirme filminden ve günümüzden alınan imajlarla karşılaştırılmıştır. Hayal ürünü olarak üretilen mekânlar dışında karşılaştırma olanağı sunan bu gerçek

mekânlar esas gelecek dünyasına ilişkin detayları verir. Gelecekte karşımıza çıkacak olan durum tasavvur edebildiğimiz kadarıyla kurgulanana yakın olacaktır. Yapılan karşılaştırmalar sonucunda açıkça anlaşılan günümüzden çok farklı bir durumla karşılaşma ihtimalimizin mantık sınırları içerisindeki olasılığının az olmasıdır. Filmdeki gelecek kentlerine bakıldığında, gerçekteki kent görünümüleriyle farklılık arz etmediği, büyüklüğün, kalabalığın ve düşeyliğin artacağına yönelik öngörülerin olduğu görülür. Bu durum yadsınmayacak kadar gerçek gelmektedir. Nüfus artışı, artan yapılaşma ve yapıların gücü temsil eden bir yönünün olması bu sonucu doğurur. Bazen kente eklenen tek bir yapı, bazen oluşan kaotik durum, bazen yaratılan kusursuzluk gelecek olarak yansıtılır. Özüne inildiğinde yer ve mekânlarda bir farklılık yoktur. Düşeyde gelişen kent düzlemi içerisinde yatay etkiye sahip olanların yok edilmesine karartılması da bir detay olarak yansımıştır.

6. SONUÇ

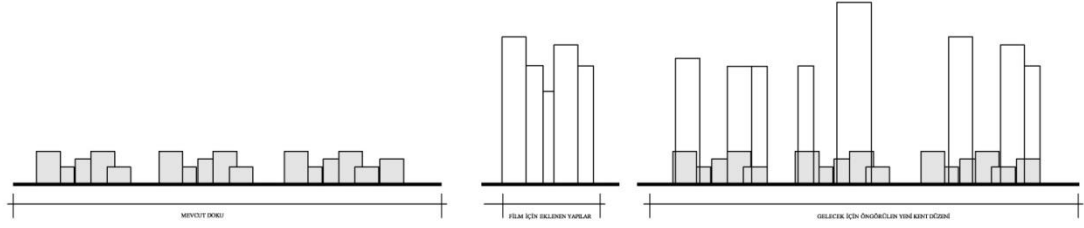
Araştırma neticesinde ortaya çıkan tablo gibi bilimkurgu günümüz ve gelecek arasında mimarlık için önemli bir ilişki kurmaktadır. İnsan aklındaki mekânların üretimini kolaylaştıran deneysel bir ortam sunmaktadır. Bunu var olanı kullanarak, değiştirerek, farklı gelecek senaryoları kurgulayarak yapmakta ve her ihtimali göz önüne sermektedir. Dolayısıyla, yarının izleri bugünün verileriyle sürülebilir hale gelmektedir. Nüfusun artışıyla birlikte kalabalıklaşan kentlerdeki yapılaşma sorunu için yatayda ve düşeyde gelişen kentler, yer altına inen kentler, düşeyde gelişen kentlerin beraberinde getirdiği ulaşım çözümü olarak düşeye taşınan yollar, bu yollarda kullanılmak üzere tasarlanmış araçlar, araçların fazlalığı ve hız durumuna uygun olarak düşünülmüş hareketli, istif mantığıyla çalışan otoparklar, düşeyde gelişen yolların bir sonucu olarak bina cephelerinin kullanımı, teknolojinin gelişimiyle sanallığın artması ve her alana dâhil olması, yapı yüzeylerinin ekranlara dönüşmesi ve boyutunun öneminin kalmaması, eski yapıların kentleşme sürecindeki durumu, eski yeni birlikteliklerinin olası halleri, mekânların mobilitesinin artması ve daha sayılabilecek birçok durum günümüzde izleri olan ve bilimkurgu sineması sayesinde daha da canlı hale gelen durumlardır. Film içerisinde kullanılan mekânlara bakıldığında ise çarpıcı olarak çoğunun uzun yıllar önce inşa edilmiş olması ve hikayelerinin bir yerinde gelecek kelimesinin geçmesi tesadüf olmamalıdır. Özelliklerinin yanı sıra mekân olarak değerlendirildiğinde gelecekle olan ilgileri kullanılan teknoloji ile sağlanmış demek yanlış olmaz. Kullanılan malzemeler desenler sistemler bile zaman zaman farklılık gösterse de neredeyse alışılmış bir durum yaratmaktadır. Buradan da anlaşılacağı üzere gelecek kurgusu her anın geride kalması ve bir sonraki zaman diliminin gelecek olmasının sonucu olarak insan beyninin ürettiği bir düşünceler dizisi olarak görülebilir. Beynimizin içindeki görüntüleri aktarmak için kullanılabilecek en iyi yöntemlerden biri görsel sanatlar olup film bunlar içinde en çarpıcı olanıdır. Tasarıların hiç biri olmayan bir şeyden türeyen ürünler olarak karşımıza çıkmamaktadır. Hepsi bizim belleğimizde, geçmişimizde yer edinmiş, yaşanmışlıklarıyla dönüştürdüğümüz unsurlar olarak filmlerde farklı hallerde karşımıza çıkmaktadır. Bunun yanında hiç olmayan uçan

şehirler, yer çekimine karşı koyan evler gibi yaratıcı sahneleriyle karşımıza çıkan Yıldız Savaşları (1977-2005), Yüzüklerin Efendisi (2001- 2003), Avatar (2009) gibi filmlerde olduğu gibi hayal gücümüz içerisindeki mekânları da resmetme yetisine sahip olan bu türün getirdiği yeniliklerde yadsınamaz bir gerçekliktir. Var olan, aynı zamanda var olmayan bir dünya sunan bilimkurgu film türü, mimarlık ve gelişimi açısından bir hazine değerindedir demek mimarlık için önemine vurgu yapacak bir söz olabilir.

Bu sonuçlara ulaşırken tezin amacı olan bilimkurgu filmlerinin geleceğe dair bir iz verip vermemesi sorusuyla, yansıtılan gelecek yanılsamasının nasıl yapıldığı sorusuna aranan yanıtlar için izlenen sürecin ürettiği sonuçlar önemli olmuştur. Araştırmanın ilk aşamasında yer alan, filmde kullanılan mekân analizleri sonucunda;

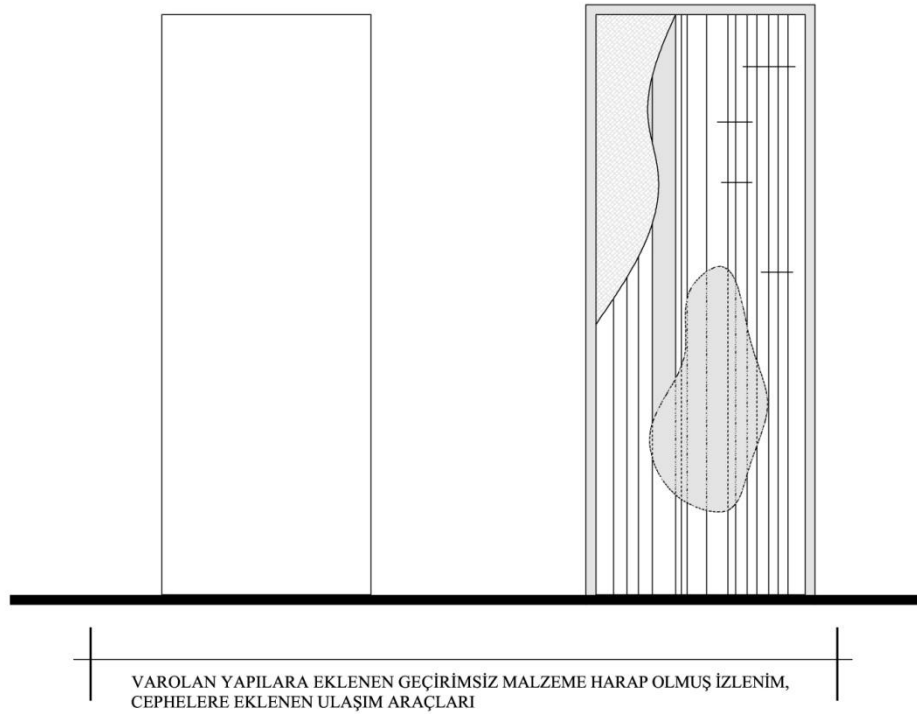
- Mimari için ortak bir dilin olduğu ve bu dilin geçmişten günümüze mevcut mimari yaklaşımların karma bir hali haline geldiği (Şekil 6.1),
- Kent-insan etkileşimlerinin günümüzdeki öneminin yanı sıra gelecek mekânları içinde önemli olduğu,
- Gittikçe artan nüfus ve bununla birlikte kentte egemenliği elinde bulunduran grup, kişi veya organizasyonların hiyerarşik bir güç oluşturmak için mimariyi bir araç olarak kullandıkları, bunu genellikle düşeyde gelişen yapılarla sağladıkları,
- Teknolojinin gelişiminin kaçınılmaz olduğu fakat mekânları değiştirme, dönüştürme gücünün henüz diğer alanlara olan yansıması kadar etkili olmadığı,
- Ölçek kavramının insanı önemsemeyen bir tutumla mekânlarda yer alması dolayısıyla insanın değersizleşmesi,
- Yeni malzeme ve tekniklerin kullanımının günümüzden farklı bir kullanım içermediği, sonuçları ortaya çıkmıştır.

Araştırma dâhilinde incelenen ve genellikle var olan mekânları kullanan filmlerde yer alan mekânların özellikleri ve günümüzde ne durumda olduklarını inceleyen kapsayan bölüm aynı zamanda, film mekânları için ortak noktalar ortaya çıkarması açısından önemlidir. Mevcutta var olan bu mekânların, az çok gelecekle ilgili bir tasarımsal yanlarının olduğunu, yaptıkları dönem ve günümüz için tarihsel ve belge niteliklerinin olduğunu dolayısıyla bu özellikleriyle filmleri etkisi altına aldıklarını söyleyebiliriz.



Şekil 6.1: Gelecek için oluşturulan kent

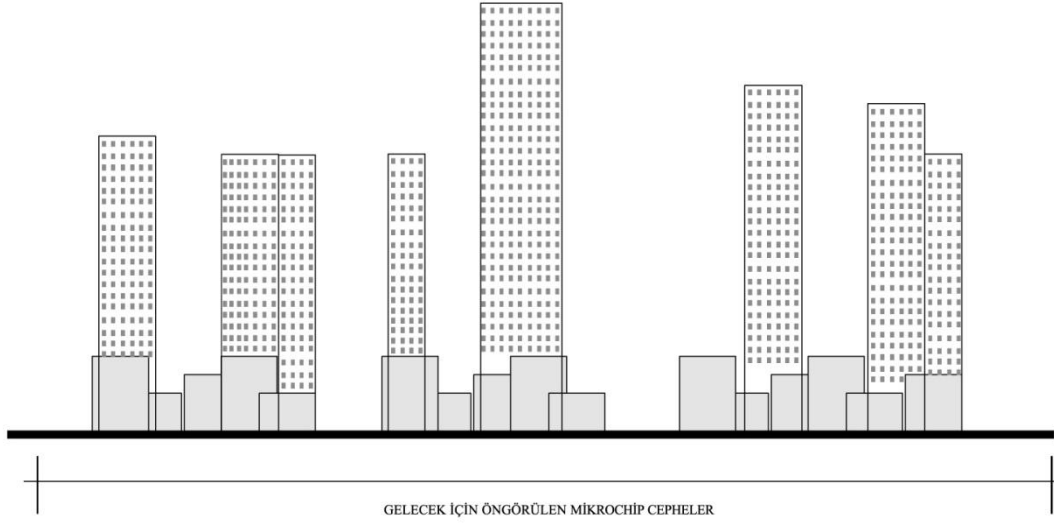
Filmde gördüğümüz mekânlar ve bu mekânların kurgu değmemiş saf halleri arasındaki karşılaştırmayı yapan son bölümde her iki durumu gösteren imajları karşılaştırarak filmin gelecek atmosferini yaratması için mekânlarda yaptığı ya da yapmadığı değişiklikler, eklemeler ortaya çıkmıştır. Bu bölüm neticesinde gelecek mekânları olarak yansıtılan ve bugün var olan yapılar aslından farklı değildir. Üzerinde yapılan ufak hileler geleceği resmetmeyen bir film içinde bile kullanılabilen hilelerdir (Şekil 6.2).



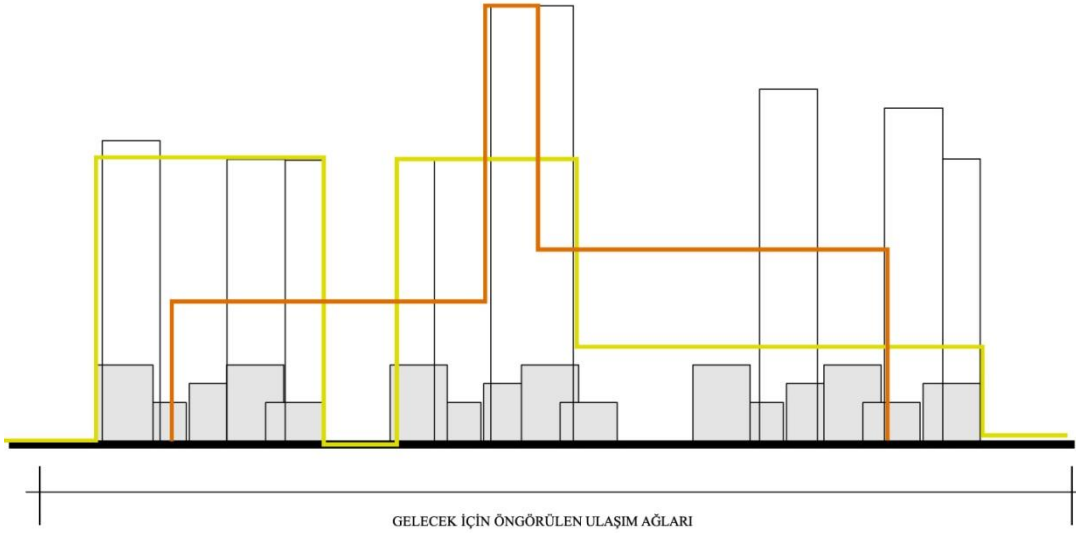
Şekil 6.2: Mevcut yapılara yapılan müdahalelerle oluşturulan gelecek mekanları

Mekânsal anlamda çok farklı bir geleceğin çizilmediği, gelecek imajını oluşturmada, insan dışında canlıların kullanıldığı, teknolojinin ilerlediğine dair izler veren mikro boyutların varlığı, iletişim için kullanılan sistemlerdeki gelişme, reklam sektöründe

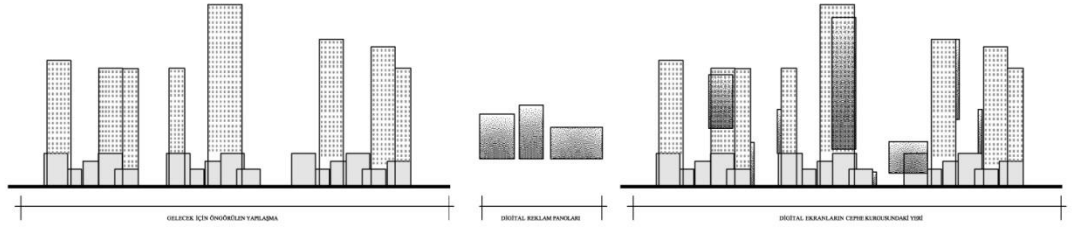
meydana gelen gelişme gibi temalar kullanılmıştır (Şekil 6.3). Cephelerde kullanılan hareketli ve dijital reklam panoları, ulaşım ağları ve mekânların ilişkisi, insanı değersiz kılan ölçek kullanımı mekânsal olarak bugün de izlerini okuyabildiğimiz gelecek tasvirleri olmuştur (Şekil 6.4, Şekil 6.5).



Şekil 6.3: Gelecek yapılarının cepheleri



Şekil 6.4: Gelecek kentindeki ulaşım ağları



Şekil 6.5: Gelecek yapılarında cephe elemanı olarak kullanılan dijital ekranlar

Filmlerde bilgisayarlar aracılığıyla oluşturulan yer çekiminden tamamen bağımsız mekânlar, uzay da ki yerleşimler gibi insanlık için yakın gelecekte mümkün olmayan durumları mekân olarak kullanan filmlerin fantastik yaklaşımları, bilimsellikten uzaktır. Sundukları hayal gücünde sınırlama getirmeyen bu mekânlar mimarlık ortamı için bir tartışma ortamı sunsa da henüz temelleri sağlam değildir.

KAYNAKLAR

- Agrest, D. I. (1993)**, Architecture From Without Theoretical Framings for a Critical Practice, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England.
- Aker C. (1992)**, Steven Holl ile Konuşma, Boyut Yayın Grubu, Ankara.
- Allmer A. (2010)**, Sinemekân, Varlık Yayınları, İstanbul.
- Asimov, Isaac. (2001)**, Robot Visions, Gollancz Ltd.
- Aydın, E. Devrim (2004)**, Bilimkurgu Sineması Yapım Tasarımı Sürecinde Bilgisayar Teknolojilerinin Kullanımı, Yüksek Lisans Tezi, YTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Bainbridge, William Sims (1986)**, Dimensions of Science Fiction, Harvard University Press, Cambridge, Mass., USA.
- Başaran, Tuna (2007)**, Soğuk Savaş Sonrası Bilimkurgu Sinemasında Distopik Sistemler ve Kontrol Mekanizmaları, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Batur, Yüksel (1998)**, Bilimkurgu Sinemasında Şiddet ve İdeoloji, Kitle Yayıncılık, Ankara.
- Baudaou, Jacques (2005)**, Bilimkurgu, çev. İpek Bülbüloğlu, Dost Kitapevi Yayınları, Ankara.
- Baudrillard, Jean (2005)**, Simülakralar ve Simülasyon, Doğu Batı Yayınları, İstanbul.
- Bayar, Zühtü (2001)**, Bilimkurgu ve Gerçeklik, Broy Yayınevi, İstanbul.
- Benjamin W. (1993)**, Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı, Pasajlar, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Benjamin, Andrew (2000)**, At Home With Replicants: The architecture of Blade Runner, Architectural Desing, Vol. 64, Nov. no.11-12.
- Clue, John – Nichols, Peter (1993)**, Encyclopedia of Science Fiction, New York: St. Martin Press.
- Çiğdem, A. Hakan (1999)**, Sinematik Türlerde Kötü Olgusunun Dışavurumu, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Dick, Philip K. (2006)**, Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?, AltıKırkbeş Yayınları, İstanbul.
- Dorsay, Atilla (1986)**, Beyaz Perdede Kırmızı Filmler, Cep Kitapları 52/ Bilgi Dizisi: 16 Mayıs 1986, İstanbul.
- Eisenstein, S. (1984)**, Film Duyumu, Payel Yayınevi, İstanbul.

- Eroğlu, A. (2003)**, Mimarlık Sinema ve Kent İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi, İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kale, Gül (2004)**, Sinemada Görsel Deneyim ve Mimarlık, Yüksek Lisans Tezi, İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Fishmann, Robert (1977)**, Urban Utopias in the Twentieth Century, New York: Basic Books.
- Göker, E. (1997)**, Uyarılar, Kehanetler, Ütopyalar: Bilimkurguda Gelecek Perspektifleri, Atılğan Dergisi, 9. Sayı, s.5-7.
- Güney, K. Murat (2007)**, Başka Dünyalar Mümkün: Bilimkurgu, Siberpunk ve Siyaset, Varlık Yayınları, İstanbul.
- Habermas, Jürgen (2003)**, The Future of Human Nature, Cambridge: Polity Press, in European Journal of Social Theory, vol. 7, no. 3, 2004 (pp. 405-410).
- Hacıömeroğlu, T. Nihan (2008)**, Reconstruction Of Architectural Image In Science Fiction Cinema: A Case Study On New York, Yüksek Lisans Tezi, ODTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara,
- Haller, Mark (1963)**, Eugenics: Hereditarian Attitudes in American Thought, New Brunswick, New Jersey-USA: Rutgers University Press,
- Hardy, Phill (1995)**, The Aurum Film Encyclopedia – Science Fiction, London, UK: Autum Press,
- Heinlein, Robert A. (1959)**, Science Fiction: Its Nature, Faults and Virtues, The Science Fiction Novel: Imagination and Social Criticism, University of Chicago: Advent Publishers.
- Ingersoll, Richard (1992)**, Cinemarchitecture, Design Book Review, Spring.
- İnce, T. Erbil (2007)**, Mimarlık Sinema İlişkisinin Sokak Mekânı Üzerinden İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü,
- Kerman, Judith (1991)**, Retrofitting Blade Runner: Issues on Ridley Scott's "Blade Runner" and Philip K. Dick's "Do Androids Dream of Electric Sheep", Bowling Green University Popular Press, USA.
- Köksal, A. (1994)**, Zorunlu Çoğulluk: Mimarlık ve Sanatta Dilin Süreksizliği, ATT Yayınları, İstanbul, 110-112.
- Kuhn, Annette (1999)**, Alien Zone II, New York: Verso.
- Lamster M. (2000)**, Architecture and Film, New York: Princeton Architectural Press.
- LeGuin, Ursula K. (1989)**, Bilimkurgu ve Gelecek, Dancing at The Edge of the World, çev: Ali Tamur, Grove Press, New York.
- LeGuin, Ursula K. (1993)**, Karanlığın Sol Eli, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Lindsay, Vachel (1915)**, The Art of Moving Image, Modern Library paperback Edition, New York: Macmillan.
- Maxwell, R. (1999)**, Science Fiction Architecture, AD, 138.

- Menningen, Jurgen (1967)**, Mythos und Kolportage: Erscheinungsformen des Amerikanischen Science-Fiction-Films, Filmstudio, No:54, Frankfurt.
- Neumann, Dietrich (1999)**, Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Bladerunner, Munich Prestel.
- Orwell, George (2002)**, Bin Dokuz Yüz Seksen Dört, çev. Nuran Akgören, 4. Baskı, Can Yayınları, İstanbul.
- Oskay, Ünsal (1982)**, Çağdaş Fantazya-Popüler Kültür Açısından Bilimkurgu ve Korku Sineması, Ayko Yayınları, İstanbul.
- Özakın, Ö. (2001)**, Bugünün Dünyasını Geleceğe Yansıtma, Arredamento Mimarlık,11.
- Özen, G. (2006)**, Bilimkurgu ve Etki Alanı Üzerinden Geleceğin Yapay Çevrelerinin Değerlendirilmesi.
- Özon, N. (1984)**, 100 Soruda Sinema Sanatı, Gerçek Yayınevi, İstanbul.
- Reeves, Tony (2001)**, Worldwide Guide to Movie Locations, New York.
- Roberts, A. (2000)**, Science Fiction, Routledge, New York.
- Roloff, Bernard and Georg Seeßlen (1995)**, Ütopik Sinema: Bilimkurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi, çev. Veysel Atayman, Alan Yayıncılık, İstanbul.
- Shonfield, K. (2000)**, Walls have Feelings, Architecture, Film and The City, Routledge, London, New York.
- Shonfield, Katherine (2000)**, The Use of Fiction to Interpret Architecture and Urban Space, Journal of Architecture. V.5, N.4.
- Sobchack, Vivian (1998)**, Screening Space. London: Rutgers University Press.
- Sobchack, Vivian (1999)**, Cities on the Edge of Time: The Urban Science-Fiction Film, In Kuhn, Annette. (ed.) Alien Zone II. New York: Verso.
- Somer, P. Melisa (2006)**, Mimarlık ve Bilimkurgu Edebiyatında Mekân Okumaları, Yüksek Lisans Tezi, İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Sturgeon, Theodore (1973)**, Galaxy dergisi, Sayı 34 /Aralık 1973.
- Şenyapılı, Ö. (1998)**, Sinema ve Tasarım, ODTÜ Mimarlık Fakültesi Yayınları, Ankara.
- Tok, Gökhan (2000)**, Bilimkurguda Felaketler, Bilim ve Teknik, sayı 68.
- Toker, Gülen, (2008)**, Understanding And Demonstrating The Contribution Of Objects To The Construction Of The Idea Of Future In Science Fiction Films, Yüksek Lisans Tezi, ODTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Türel, İ. (2001)**, Sinema ve Kentsel Mekânın Dönüşümü, Arredamento Mimarlık, 11: 71,72.
- Ülker, Ş. Şilan (2011)**, Mimarlık Ve Sinema Ortak Alanında Zamansallık Ve Gelecek Mekânları, Yüksek Lisans Tezi, MSGÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Van Shaik, L. (1999)**, Science Fiction Architecture, AD, 138.

Vidler, A. (1992), The Architectural Uncanny (Essays in the Modern Unhomely), The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

Zamyatin, Yevgeny (1996), Biz, çev. Füsun Tülek, 2. Baskı, Ayrıntı Yayınevi, İstanbul.

From Metropolis to Blade Runner: architecture stole the Show (2009). *The Guardian*, Alındığı tarih: 07.04.2013, adres: <http://www.guardian.co.uk/artanddesign/2009/nov/05/architecture-film-riba>

Manaugh, Geoff (2007), Bilimkurgu ve Kent, Çev.: Derya Karadağ, Arkitera, Alındığı Tarih: 05.03.2013, adres: <http://v3.arkitera.com/h15661-bilimkurgu-ve-kent.html>

Pallasmaa, J. (2008), Sinema ve Mimarlık, Çev.: Ilgın Külekçi, Arkitera, Alındığı Tarih: 13.05.2013, adres: <http://v3.arkitera.com/spotlight.php?action=displaySpotlight&ID=143>

Url-1 <<http://bldgblog.blogspot.com/2007/03/science-fiction-and-city-film-fest.html>> , alındığı tarih: 21.03.2007.

Url-2 <http://tr.wikipedia.org/wiki/New_York%27taki_en_y%C3%BCksek_binalar_listesi>, alındığı tarih: 15.03.2012.

Url-3 <<http://en.wharugo.com/Yoshiwara>>, alındığı tarih: 02.10.2012.

Url-4 <<http://marcussharpe.com/1stockcolor/source/losangelesoct1980.shtml>>, alındığı tarih: 26.04.2011.

Url-5 <<http://www.co-ventures.com/Projects%20-%20Completed%20Projects.htm>>, alındığı tarih: 12.03.2013.

Url-6 <http://en.wikipedia.org/wiki/Bradbury_Building>, alındığı tarih: 21.03.2013.

Url-7 <http://en.wikipedia.org/wiki/Ennis_House>, alındığı tarih: 03.11.2010.

Url-8 <<http://forums.shoryuken.com/discussion/100745/los-angeles-a-story>>, alındığı tarih: 14.05.2012.

Url-9 <<http://vintagewonderlust.wordpress.com/2013/05/28/places-you-must-see-if-you-are-visiting-los-angeles/>>, alındığı tarih: 23.02.2010.

Url-10 <<http://openbuildings.com/buildings/palacio-dabraxas-apartments-profile-41155>>, alındığı tarih: 21.03.2013.

Url-11 <<http://en.wikipedia.org/wiki/File:Mentmorehannahinhall.jpg>>, alındığı tarih: 01.05.2013.

Url-12 <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:CWS_Flour_Mills,_Avonmouth_geo_graph._org.uk_-_620311.jpg>, alındığı tarih: 15.04.2011.

Url-13 <<http://www.london-unattached.com/2012/10/cocktails-and-cakes-at-the-royal-horse-guards-hotel/>>, alındığı tarih: 09.04.2012.

Url-14 <<http://www.rbkc.gov.uk/subsites/museums/leightonhousemuseum/about-the-house.aspx>>, alındığı tarih: 15.08.2012.

Url-15 <http://www.thematking.com/business_industry/industrial/logomats/vinyl-link/marin-county-civic-center/intro.htm>, alındığı tarih: 21.10.2009.

- Url-16** <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:CLA_building_complex.JPG>, alındığı tarih: 05.07.2012.
- Url-17** <<http://www.itcdc.com/>>, alındığı tarih: 11.09.2010.
- Url-18** <<http://jeffpflueger.com/dameasy/photography/pictures/images/Alaska>>, alındığı tarih: 24.10.2010.
- Url-19** > <http://www.descansogardens.org/>>, alındığı tarih: 27.07.2011.
- Url-20** < <http://www.panoramio.com/photo/33087431>>, alındığı tarih: 22.11.2012.
- Url-21** <<http://wikimapia.org/31684/Hawthorne-Plaza-Shopping-Center>>, alındığı tarih: 24.12.2012.
- Url-22** <<http://adnergroup.blogspot.com/2010/03/el-dorado-lofts-auction-in-downtown-los.html>>, alındığı tarih: 13.03.2013.
- Url-23** <<http://en.wikipedia.org/wiki/Chicago>>, alındığı tarih: 23.01.2013.
- Url-24** <http://en.wikipedia.org/wiki/Trans-Canada_Highway>, alındığı tarih: 17.03.2013.
- Url-25** <<http://filmingvancouver.blogspot.com/2012/10/front-street-in-new-westminster-popular.html>>, alındığı tarih: 23.03.2013.
- Url-26** <<http://www.shannonwallcentre.com/history.html>>, alındığı tarih: 01.06.2013.
- Url-27** <http://www.flickr.com/photos/melissa_sucks/4763865890/>, alındığı tarih: 02.06.2013.
- Url-28** < <http://tr.wikipedia.org/wiki/Manhattan>>, alındığı tarih: 19.05.2013.
- Url-29** <<http://parks.nv.gov/parks/beaver-dam-state-park/>> alındığı tarih: 19.03.2013.
- Url-30** < [http://tr.wikipedia.org/wiki/Metropolis_\(film\)](http://tr.wikipedia.org/wiki/Metropolis_(film))>, alındığı tarih: 12.03.2013.
- Url-31** < http://tr.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner>, alındığı tarih: 15.05.2013.
- Url-32** < [http://tr.wikipedia.org/wiki/Brazil_\(film\)](http://tr.wikipedia.org/wiki/Brazil_(film))>, alındığı tarih: 10.03.2013.
- Url-33** < <http://tr.wikipedia.org/wiki/Gattaca>>, alındığı tarih: 14.06.2013.
- Url-34** < http://tr.wikipedia.org/wiki/Minority_Report>, alındığı tarih: 10.03.2013.
- Url-35** < [http://tr.wikipedia.org/wiki/Ben,_Robot_\(film\)](http://tr.wikipedia.org/wiki/Ben,_Robot_(film))>, alındığı tarih: 20.03.2013.
- Url-36** < http://tr.wikipedia.org/wiki/Bilimkurgu_Filmleri_Listesi>, alındığı tarih: 18.06.2013.

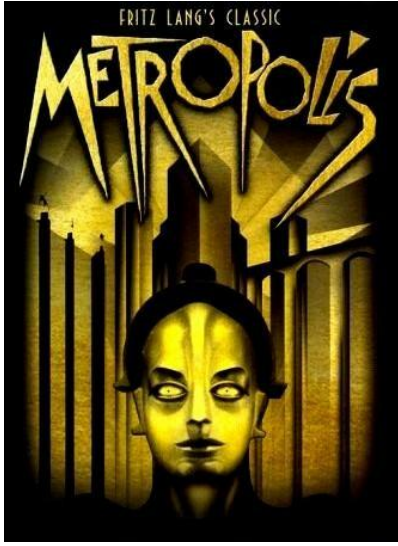
EKLER

EK A: Film künyeleri

EK B: Bilimkurgu filmleri listesi

EK A:

Çizelge A.1: Metropolis film künyesi (Url-30)

	Yönetmen	Fritz Lang
	Yapımcı	Erich Pommer
	Senarist	Thea von Harbou (roman), Fritz Lang (sinemaya uyarlaması)
	Oyuncular	Alfred Abel, Brigitte Helm, Gustav Fröhlich, Rudolf Klein-Rogge
	Müzi	Gottfried Huppertz (asıl sürüm)
	Dağıtıcı	Universum Film A.G.(Almanya), Paramount Pictures (ABD)
	Türü	Sessiz film, bilimkurgu
	Çıkış Tarihi	10 ocak 1927
	Süre	210 dak.(Alman prömiyer cut),114 dak./25 fps (1927 ABD kesilmiş sürüm)
	Bütçe	7.000.000 Reichsmark (tahmini)

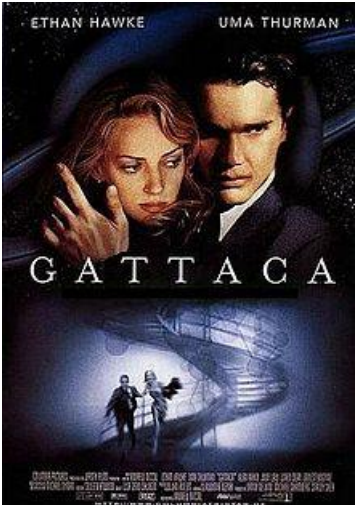
Çizelge A.2: Blade Runner film künyesi (Url-31)

	Yönetmen	Ridley Scott
	Yapımcı	Michael Deeley
	Senarist	Philip K. Dick Uyarlama: Hampton Fancher David Peoples
	Oyuncular	Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Edward James Olmos, Daryl Hannah
	Müzik	Vangelis
	Dağıtıcı	Warner Bros.
	Türü	Bilimkurgu, dram, gerilim
	Çıkış Tarihi	25 Haziran 1982
	Süre	117 dakika
	Bütçe	28 milyon \$

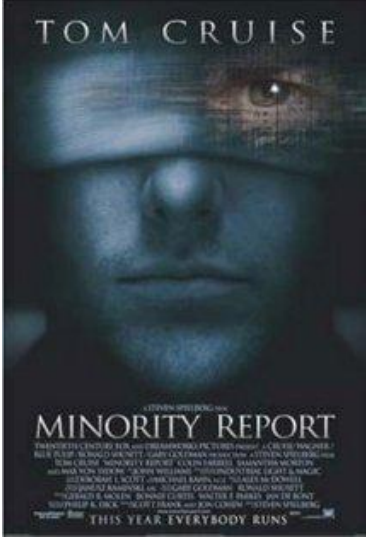
Çizelge A.3: Brazil film künyesi (Url-32)

	Yönetmen	Terry Gilliam
	Yapımcı	Arnon Milchan, Joseph P. Grace
	Senarist	Terry Gilliam, Tom Stoppard, Charles McKeown
	Oyuncular	Jonathan Pryce, Kim Greist, Michael Palin, Robert De Niro, Katherine Helmond, Bob Hoskins, Ian Holm
	Müzik	Michael Kamen
	Dağıtıcı	Twentieth Century Fox(Avrupa), Universal Pictures (ABD)
	Türü	Bilimkurgu, dram, fantastik
	Çıkış Tarihi	20 Şubat 1985
	Süre	94 dk.
	Bütçe	15.000.000 \$ (tahmini)

Çizelge A.4: Gattaca film künyesi (Url-33)

	Yönetmen	Andrew Niccol
	Yapımcı	Danny DeVito
	Senarist	Andrew Niccol
	Oyuncular	Ethan Hawke, Uma Thurman, Jude Law, Gore Vidal, Loren Dean
	Müzik	Michael Nyman
	Dağıtıcı	Columbia Pictures
	Türü	Bilimkurgu, dram, romantik
	Çıkış Tarihi	24 Ekim 1997
	Süre	106 dak.
	Bütçe	12,532,777 \$

Çizelge A.5: Minority Report film künyesi (Url-34)

	Yönetmen	Steven Spielberg
	Yapımcı	Jan de Bont, Bonnie Curtis, Gerald R. Molen, Walter F. Parkes
	Senarist	Scott Frank (Senaryo), Jon Cohen (Senaryo), Philip K. Dick (Kısa Hikâye)
	Oyuncular	Tom Cruise, Max von Sydow, Colin Farrell, Samantha Morton
	Müzik	John Williams
	Dağıtıcı	20th Century Fox (sinema ve ABD dışı DVD) DreamWorks SKG (ABD'de DVD)
	Türü	Aksiyon, bilimkurgu, dram, gerilim
	Çıkış Tarihi	2002
	Süre	145 dakika
	Bütçe	102 milyon \$(öngörülen)

Çizelge A.6: I Robot film künyesi (Url-35)

	Yönetmen	Alex Proyas
	Yapımcı	John Davis, Topher Dow, Wyck Godfrey, Laurence Mark, Will Smith
	Senarist	Jeff Vintar, Akiva Goldsman, Hillary Seitz
	Oyuncular	Will Smith, Bridget Moynahan, Bruce Greenwood, James Cromwell, Chi McBride, Alan Tudyk, Shia LaBeouf
	Müzik	Marco Beltrami, Stephen Barton
	Dağıtıcı	20th Century Fox
	Türü	Aksiyon, bilimkurgu
	Çıkış Tarihi	2004
	Süre	115 dak
	Bütçe	120 Milyon \$

EK B**Çizelge B.1: Bilimkurgu filmleri listesi (Url-36)**

Sessiz Filmler (1900-1930)	1902	<u>Aya Seyahat</u>
	1907	<u>Denizler Altında 20.000 Fersah</u>
	1911	<u>Aerial Anarchists</u>
	1916	<u>Verdens Undergang</u>
		<u>Denizler Altında 20.000 Fersah</u>
	1917	<u>Himmelskibet</u>
	1918	<u>Alraune</u>
		<u>Alraune, die Henkerstochter, genannt die rote Hanne</u>
	1919	Tha First Men in The Moon
	1920	Algol
	1922	<u>Paris Qui Dort</u>
	1924	<u>Aelita</u>
		<u>The Last Man on Earth</u>
	1925	<u>The Lost World</u>
	1927	<u>Metropolis</u>
	1928	<u>Alraune</u>
	1929	<u>Frau im Mond</u> (Aydaki Kadın)
		<u>The Mysterious Island</u>
Sesli Siyah Beyaz Filmler (1930-1950)	1930	Just Imagine
		Alraune
	1931	Dr. Jekyll ve Mr. Hyde
		Frankenstein
	1932	Island of Lost Souls
	1933	Deluge
		King Kong
		Invisible Man
		It's Great to Be Alive
		The Son of Kong
	1934	Another Wild Idea
	1935	The Bride of Frankenstein
		Uzay Şehri
	1936	Flash Gordon
		Flash Gordon
		The Invisible Ray
		Things to Come
	1939	The Man They Could Not Hang
	1940	Dr. Cyclops
		Mysterious Doctor Satan
		The Invisible Man Returns
		The Invisible Woman

	1941	Man Made Monster
		Monster and the Girl
	1942	The Corpse Vanishes
		Invisible Agent
		Dr. Renault's Secret
	1943	The Ape Man
		The Mad Ghoul
	1944	The Lady and the Monster
	1945	The Purple Monster Strikes
		Manhunt of Mystery Island
1950'ler	1946	The Crimson Ghost
	1948	İki Açık gözler Canavara Karşı
	1950	Destination Moon
		The Flying Saucer
		The Perfect Woman
		Prehistoric Women
		Rocketship X-M
		Two Lost Worlds
	1951	Abbott and Costello Meet the Invisible Man
		The Day the Earth Stood Still
		Five
		Flight to Mars
		Jungle Manhunt
		Lost Continent
		Lost Planet Airmen
		The Man from Planet X
		Superman and the Mole Men
		The Thing from Another World
		Unknown World
		When Worlds Collide
	1952	April 1, 2000
		Alraune
		Captive Women
		The Jungle
		Jungle Jim in the Forbidden Land
		Red Planet Mars
		Untamed Women
	1953	Abbott and Costello Go to Mars
		Abbott and Costello Meet Dr. Jekyll and Mr. Hyde

		The Beast from 20,000 Fathoms
		Cat-Women of the Moon
		Donovan's Brain
		Four Sided Triangle
		Invaders from Mars
		It Came from Outer Space
		Killer Ape
		The Magnetic Monster
		Mesa of Lost Women
		The Neanderthal Man
		Phantom from Space
		Port Sinister
		Project Moonbase
		Robot Monster
		Spaceways
		The Twonky
		War of the Worlds
	1954	Denizler Altında 20,000 Fersah
		Crash of Moons
		Creature from the Black Lagoon
		Devil Girl from Mars
		Gojira
		Journey to the Beginning of Time
		Them!
	1955	Conquest of Space
		Gojira no gyakushu
		It Came from Beneath the Sea
		The Quatermass Xperiment
		This Island Earth
		World Without End
	1956	The Black Sleep
		Earth vs. the Flying Saucers
		Fire Maidens of Outer Space
		Forbidden Planet
		Godzilla, King of the Monsters!
		Invasion of the Body Snatchers
		Rodan
		X the Unknown
	1957	20 Million Miles to Earth

		The 27th Day
		The Abominable Snowman
		The Amazing Colossal Man
		The Astounding She-Monster
		Attack of the Crab Monsters
		Beginning of the End
		The Black Scorpion
		Chikyu Boeigun
		The Cyclops
		The Deadly Mantis
		From Hell It Came
		The Giant Claw
		The Incredible Shrinking Man
		Invasion of the Saucer Men
		The Invisible Boy
		Kronos
		The Land Unknown
		The Monolith Monsters
		The Monster That Challenged the World
		The Mysterians
		Night the World Exploded
		Not of This Earth
		Quatermass 2
		She Devil
		The Strange World of Planet X (film)
		The Unearthly
		The Unknown Terror
	1958	Attack of the Puppet People
		Attack of the 50 Foot Woman
		The Blob
		The Colossus of New York
		The Crawling Eye (TV)
		The Day the Sky Exploded
		Fiend Without a Face
		The Fly (film, 1958)
		From the Earth to the Moon
		I Married a Monster from Outer Space
		It! The Terror from Beyond Space
		Missile to the Moon

		The Trollenberg Terror
	1959	4D Man
		The Angry Red Planet
		The Atomic Submarine
		Attack of the Giant Leaches
		First Man into Space
		First Spaceship on Venus
		Dünyanın Merkezine Seyahat
		On the Beach
		Plan 9 from Outer Space
		The World, the Flesh, and the Devil
1960'lar	1960	The Amazing Transparent Man
		The Amphibian Man
		Dinosaurus!
		Last Woman on Earth
		Space Men
		The Time Machine
	1961	Atlantis, the Lost Continent
		The Day the Earth Caught Fire
		Mothra
		Mysterious Island
	1962	Voyage to the Bottom of the Sea
		The Day of the Triffids
		Journey to the 7th Planet
		King Kong vs. Godzilla
	1963	La Jetée
		The Brain That Wouldn't Die
	1964	X: The Man with the X-Ray Eyes
		The Atomic Brain
		First Men in the Moon
		Ghidrah, the Three-Headed Monster
		The Last Man on Earth
		Mothra vs. Godzilla
		Pajama Party
		Robinson Crusoe on Mars
	1965	Santa Claus Conquers the Martians
		Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution
		Dr. Who and the Daleks
		Frankenstein Conquers the World
		Invasion of Astro-Monster
		It Happened Here
		Planet of the Vampires

		2+5: Missione Hydra (aka "Star Pilot")
		Time Travellers
	1966	Agent for H.A.R.M.
		Around the World Under the Sea
		Daleks — Invasion Earth: 2150 A.D.
		Fahrenheit 451
		Fantastic Voyage
		Godzilla vs. the Sea Monster
		Island of Terror
		Our Man Flint
		Seconds
		War of the Gargantuas
	1967	The Andromeda Nebula
		Electronic Labyrinth THX 1138 4EB
		Night of the Big Heat
		Son of Godzilla
	1968	Barbarella
		Charly
		Destroy All Monsters
		Green Slime
		Maymunlar Cehennemi
		Quatermass and the Pit
		The Year of the Sex Olympics (TV)
		2001 Bir Uzay Efsanesi
	1969	Captain Nemo and the Underwater City
		Colossus: The Forbin Project
		Crimes of the Future
		Doppelgänger
		Marooned
		The Illustrated Man
		Stereo
		The Valley of Gwangi
1970'ler	1970	Maymunlar Cehenneminin Altında
		Big Mess, The
		Toomorrow
		Space Amoeba
	1971	Andromeda Strain, The
		Clockwork Orange, A
		Maymunlar Cehenneminden Kaçış
		Glen and Randa
		Godzilla vs. Hedorah

		Omega Man, The
		THX 1138
	1972	Beware! The Blob
		Maymunlar Cehenneminin Fethi
		Godzilla vs. Gigan
		Silent Running
		Slaughterhouse Five
		Solaris
		ZPG
	1973	Maymunlar Cehennemi İçin Savaş
		Day of the Dolphin, The
		Fantastic Planet
		Final Programme, The
		Godzilla vs. Megalon
		Invasion of the Bee Girls
		Sleeper
		Soylent Green
		Westworld
		Who?
	1974	Dark Star
		Flash Gordon
		Godzilla vs. Mechagodzilla
		Phase IV
		Space Is the Place
		Terminal Man, The
		Zardoz
	1975	Boy and his Dog, A
		Black Moon
		Death Race 2000
		Doc Savage — the Man of Bronze
		Futureworld
		Goranger the Movie
		Goranger: The Blue Fortress
		Rocky Horror Picture Show, The
		Rollerball
		Shivers
		Stepford Wives, The
		Terror of Mechagodzilla
		Ultimate Warrior, The

	1976	Any Day Now
		At the Earth's Core
		God Told Me To
		Goranger: The Red Death Match
		Goranger: Fire Mountain's Final Explosion
		Goranger: The Bomb Hurricane
		Logan's Run
		Man Who Fell to Earth, The
	1977	Yıldız Savaşları: Bölüm IV - Yeni Bir Umut (film)
		Üçüncü Türden Yakınlaşmalar
		Damnation Alley
		Demon Seed
		Island of Dr.Moreau, The
		JAKQ Dengeki Tai
		People That Time Forgot, The
	1978	Battlestar Galactica (TV)
		Boys from Brazil, The
		Capricorn One
		Cat from Outer Space, The
		Invasion of the Body Snatchers (remake)
		JAKQ Dengeki Tai vs. Goranger
		Message from Space
		Star Wars Holiday Special, The (TV film)
		Return of Captain Nemo, The
		Superman: The Movie
		Warlords of Atlantis
	1979	İz Sürücü (Stalker)
		Yaratık
		Alien Encounters, The
		Black Hole, The
		Mad Max
		Meteor
		Moonraker
		Quatermass Conclusion, The
		Quintet
		Star Trek: The Motion Picture
		Starcrash

		Time after Time
1980'ler	1980	Alien Contamination
		Altered States
		Battle Beyond the Stars
		Denjiman Movie
		Yıldız Savaşları: Bölüm V - İmparator)
		Final Countdown, The
		Flash Gordon
		Galaxina
		Saturn 3
		Somewhere in Time
		Superman II
	1981	Escape from New York
		Galaxy of Terror
		Heartbeeps
		Heavy Metal
		Incredible Shrinking Woman, The
		Mad Max 2: The Road Warrior
		Outland
		Scanners
		Sun Vulcan Movie
	1982	Blade Runner
		E.T.
		Dünyayı Kurtaran Adam
		Android
		Burst City - Bakuretsu Toshi
		Chronopolis
		Forbidden World
		Goggle V Movie
		Star Trek II: The Wrath of Khan
		Thing, The (remake)
		Time Masters, The
		Tron
		Videodrome
	1983	2019, After the Fall of New York
		Anna to the Infinite Power
		Born in Flames
		Day After, The (TV)
		Dead Zone, The

		Dynamaman Movie
		Prix du Danger, Le
		Last Battle, The
		Liquid Sky
		Yıldız Savaşları: Bölüm VI - Jedi'in Dönüşü)
		Sayonara Jupiter
		Spacehunter: Adventures in the Forbidden Zone
		WarGames
	1984	Dune
		Terminatör
		1984
		2010: The Year We Made Contact
		Adventures of Buckaroo Banzai Across the 8th Dimension, The
		Bioman Movie
		Dreamscape
		Firestarter
		Iceman
		Last Starfighter, The
		Noah's Ark Principle, The
		Night of the Comet
		Philadelphia Experiment, The
		Return of Godzilla
		Sexmission
		Star Trek III: The Search for Spock
		Starman
	1985	Geleceğe Dönüş
		Brazil
		Changeman Movie
		Changeman: Shttle Base! The Critical Moment!
		Cocoon
		D.A.R.Y.L.
		Enemy Mine
		Explorers
		Mad Max Beyond Thunderdome
		Morons from Outer Space
		Quiet Earth, The

	1986	Yaratık 2
		Critters
		Flashman Movie
		Flight of the Navigator
		Fly, The
		Howard the Duck
		Kin-dza-dza!
		Short Circuit
		Star Trek IV: The Voyage Home
		Transformers: The Movie, The
	1987	Cherry 2000
		Flashman: Great Reversal! Titan Boy
		Hidden, The
		Innerspace
		Legend of the Golden Pearl
		Maskman Movie
		Not Quite Human
		Predator
		RoboCop
		Running Man, The
		Spaceballs
	1988	Akira
		Alien Nation
		Blob, The
		Critters 2: The Main Course
		Light Years
		Miracle Mile
		Short Circuit 2
		They Live
		Tetsuo: The Iron Man
	1989	Geleceğe Dönüş II
		Abyss, The
		Bunker Palace Hôtel
		Cyborg
		Godzilla vs. Biollante
		Gunhed - Ganheddo
		Jetsons: The Movie
		Millennium
		Moontrap
		Slipstream

1990'lar		Star Trek V: The Final Frontier
		Terror Within, The
		Turboranger Movie
		Witches Cave, The
	1990	Geleceğe Dönüş II
		Handmaid's Tale, The
		Hardware
		Moon 44
		Peacemaker
		Predator 2
		RoboCop 2
		Solar Crisis
		Terror Within II, The
		Total Recall
	1991	Terminatör 2: Kıyamet Günü
		964 Pinocchio
		Critters 3
		Critters 4
		Delicatessen
		Godzilla vs. King Ghidorah
		Knight Rider 2000
		Rocketeer, The
		Star Trek VI: The Undiscovered Country
		Wax or the Discovery of Television Among the Bees
	1992	Alien ³
		Batman Returns
		Freejack
		Godzilla vs. Mothra
		Lawnmower Man, The
		Tetsuo II: Body Hammer
		Universal Soldier
	1993	Body Snatchers
		Coneheads
		Dairanger Movie
		Demolition Man
		Fire in the Sky
		RoboCop 3
		Ghost in the Machine

		Godzilla vs. Mechagodzilla II
		Jurassic Park
		Nemesis
	1994	Godzilla vs. Space Godzilla
		Kakuranger Movie
		Stargate
		Star Trek: Generations
		Timecop
	1995	City of Lost Children, The
		Gamera: Guardian of the Universe
		Ghost in the Shell
		Godzilla vs. Destoroyah
		Harrison Bergeron
		Johnny Mnemonic
		Judge Dredd
		Memories
		Ohranger Movie
		Outbreak
		Screamers
		Species
		Strange Days
		Super Sentai World
		Twelve Monkeys
		Virtuosity
		Waterworld
	1996	Kurtuluş Günü
		Barb Wire
		Doctor Who
		Escape from L.A.
		Gamera 2: Advent of Legion
		Island of Dr. Moreau, The
		Mars Attacks!
		Multiplicity
		Ohranger vs. Kakuranger
		Rubber's Lover
		Solo
		Star Trek: First Contact
	1997	Tykho Moon
		Küp
		Yıldız Gemisi Savaşçıları

		20,000 Leagues Under the Sea (Hallmark production)
		20,000 Leagues Under the Sea (Village Roadshow production)
		Alien: Resurrection
		Batman & Robin
		Carranger vs. Ohranger
		Contact
		End of Evangelion, The
		Event Horizon
		Fifth Element, The
		Full Metal Yakuza
		Gattaca
		Men in Black
		Nirvana
		Postman, The
		Spawn
		Sticky Fingers of Time, The
	1998	Fakulte
		Armageddon
		Brave New World
		Dark City
		Deep Impact
		Godzilla
		Lost in Space
		Megaranger vs. Carranger
		New Rose Hotel
		Pi
		Soldier
		Species II
		Spriggan
		Sphere
		Star Trek: Insurrection
	1999	Matrix
		Barren Illusion
		Bicentennial Man, The
		Escape from Mars
		eXistenZ
		Galaxy Quest
		Gamera 3: Awakening of Irys

		Gingaman vs. Megaranger
		Godzilla 2000: Millennium
		GoGoV Movie: Sudden Shock! A New Super Warrior
		Iron Giant, The
		Me and the Big Guy
		Yıldız Savaşları: Bölüm I - Gizli Tehlike
		Thirteenth Floor, The - 13. Kat
		Wing Commander
2000'ler	2000	The 6th Day
		Battlefield Earth
		Cell, The
		Dune [TV]
		Frequency
		Godzilla vs. Megaguirus
		GoGoV vs. Gingaman[1]
		Hollow Man
		I.K.U.
		Mission to Mars
		Pitch Black
		Red Planet
		Supernova
		Titan A.E.
		X-Men
	2001	Maymunlar Cehennemi
		A.I.: Artificial Intelligence
		Avalon
		American Astronaut, The
		Donnie Darko
		Electric Dragon 80.000 V
		Evolution
		Gaoranger vs. Super Sentai
		Goarnager: Fire Mountain Howls
		Ghosts of Mars
		Godzilla, Mothra and King Ghidorah: Giant Monsters All-Out Attack
		Metropolis
		Mind Storm
		Timeranger vs. GoGoV

		Vanilla Sky
	2002	Solaris
		28 Days Later
		Adventures of Pluto Nash, The
		Alien Apocalypse [TV]
		Cowboy Bebop: Knockin' on Heaven's Door
		Cube 2: Hypercube
		Dead Or Alive:Final
		Equilibrium
		Final Fantasy: The Spirits Within
		Firestarter 2: Rekindled [TV]
		Godzilla Against Mechagodzilla
		Hurricanger Movie
		Men in Black II
		Minority Report
		Project Viper
		Resident Evil
		Rollerball
		Sabretooth [TV]
		S1m0ne
		Signs
		So Close
		Spider-Man
		Star Trek: Nemesis
		Yıldız Savaşları: Bölüm II - Klonların Saldırısı
		Tamala 2010: A Punk Cat In Space
		Time Machine, The
		Timequest
	2003	Terminatör 3: Makinelerin Yükselişi
		2009: Lost Memories
		Abaranger Deluxe
		Alien Hunter
		Beyond Re-Animator
		Code 46
		Daredevil
		Deathlands: Homeward Bound
		Deep Shock [TV]
		Encrypt [TV]
		Godzilla: Tokyo SOS
		Hulk

		Hurricanger vs. Gaoranger	
		Interstella 5555: The 5tory of the 5ecret 5tar 5ystem	
		It's All About Love	
		The Core	
		Matrix Reloaded, The	
		Matrix Revolutions, The	
		Momentum [TV]	
		Natural City	
		Paycheck	
		Riverworld [TV]	
		Robot Stories	
		Save The Green Planet!	
		Silent Warnings [TV]	
		Timeline	
		Wonderful Days	
		X2	
		2004	2046
			Abaranger vs. Hurricanger
	Alien Lockdown [TV]		
	Alien vs. Predator		
	Anonymous Rex [TV]		
	Boa vs Python [TV]		
	Butterfly Effect, The		
	Casshern		
	Chronicles of Riddick, The		
	Decoys		
	Dekaranger Movie		
	Eternal Sunshine of the Spotless Mind		
	Final Cut, The		
	Frankenfish [TV]		
	Godzilla: Final Wars		
	G.O.R.A.		
	I, Robot		
	Immortel (ad vitam)		
	Innocence: Ghost in the Shell		
	Primer		
	Resident Evil: Apocalypse		
	Sky Captain ve Yarının Dünyası		
Spider-Man 2			
Stepford Wives, The			
Thunderbirds			

		Yarından Sonra
		Serenity
	2005	Dünyalar Savaşı
		A Sound of Thunder
		Æon Flux
		Dekaranger vs. Abaranger
		Doom
		Fallen Ones, The [TV]
		Final Fantasy VII: Advent Children
		Bir Otostopçunun Galaksi Rehberi
		Island, The - Ada
		Magiranger: Bride of Infershia
		Man with the Screaming Brain
		Man-Thing [TV]
		Robots
		Yıldız Savaşları: Bölüm III - Sith'in İntikamı
		Steamboy
		War of the Worlds
		The Wild Blue Yonder
	2006	A Scanner Darkly
		Black Hole
		Boukenger Movie: The Greatest Precious
		Déjà Vu
		Fountain, The
		Gamera the Brave
		House of the Dead 2
		Idiocracy
		Magiranger: Kaishine vs. Magishine
		Magiranger vs. Dekaranger
		Mammoth [TV]
		Renaissance 2054
		Slither
		Superman Returns
		Ultraviolet
		V for Vendetta
		X-Men 3: The Last Stand
		Children of Men
		Southland Tales
		The Last Sentinel[2]
		The Black Hole - Kara Delik

	2007	Spider-Man 3
		AVPR: Aliens vs Predator - Requiem (2007)
		28 Hafta Sonra
		Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer
		Flatland: The Movie
		Illegal Aliens
		The Invasion
		Meet the Robinsons
		Paragraf 78, Punkt 1
		Resident Evil: Extinction
		Sunshine
		Transformers
		Ben Efsaneyim (2007)
	2008	Iron Man
		The Incredible Hulk
		Dante 01
		Bir Çılgının İçinde
		Doomsday
		The Day the Earth Stood Still

ÖZGEÇMİŞ

Ad Soyad: Özlem Topuz
Doğum Yeri ve Tarihi: Denizli, 03.11.1987
E-Posta: ozlmtpz@gmail.com
Lisans: Eskişehir Anadolu Üniversitesi Mimarlık Fakültesi
Mimarlık Bölümü (2004- 2010)

Denizli’de tamamladığım lise eğitiminden sonra Eskişehir Anadolu Üniversitesi Mimarlık Bölümünden 2010 yılında mezun oldum. Mezun olduktan hemen sonra mimari animasyon ve görselleştirme yapan bir firmada çalışmaya başladım. Bu firmada mimarlık için gerekli donanımları, -bilgisayar programları ve kurgu tasarımı gibi- edindikten sonra farklı mimarlık ofislerinde konsept geliştirme ve tasarım bölümlerinde çalıştım. Halen, özel bir mimarlık ofisinde mimarlık yapmaktayım.