

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



BİLİM KURGU SİNEMASI'NDA KOSTÜM VE MODA
İLİŞKİSİNİN ÖRNEK FİLMER ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Selin DİLEKÇİ ÜNLÜ

Görsel Sanatlar Anabilim Dalı
Görsel Sanatlar Bilim Dalı

ARALIK, 2020

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



BİLİM KURGU SİNEMASI'NDA KOSTÜM VE MODA
İLİŞKİSİNİN ÖRNEK FİMLER ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Selin DİLEKÇİ ÜNLÜ
(Y1712.240001)

Görsel Sanatlar Anabilim Dalı
Görsel Sanatlar Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Prof. Sefa ÇELİKSAP

ARALIK, 2020

ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Bilim Kurgu Sineması’nda Kostüm ve Moda İlişkisinin Örnek Filmler Üzerinden İncelenmesi” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Bibliyografya’da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim. (03/12/2020)

Selin DİLEKÇİ ÜNLÜ



ÖNSÖZ

“Bilim Kurgu Sineması’nda Kostüm ve Moda İlişkisinin Örnek Filmler Üzerinden İncelenmesi” adlı bu araştırma, İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Görsel Sanatlar Ana Sanat Dalı, Görsel Sanatlar Programı Yüksek Lisans Tezi olarak hazırlanmıştır.

Üniversite lisans öğrenimimi tamamladığım 2013 – 2017 tarihleri arasında ve bu süreç içerisinde İAÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Moda ve Tekstil Tasarım Bölüm Başkanı olan, Yüksek Lisans yapmam konusunda beni ikna eden ve tüm sınıf arkadaşlarım ile birlikte verimli, huzurlu, samimi bir eğitim almamızı sağlayan danışmanım Prof. Sefa ÇELİKSAP’a sonsuz teşekkür ederim.

Mütevelli Heyet Başkanı Sayın Dr. Mustafa AYDIN’a sağlamış olduğu çağdaş eğitim ortamı ve imkânlardan dolayı saygılarımı iletirken, Üniversite Rektörümüz Sayın Prof. Dr. Yadiğâr İZMİRLİ’nin üniversite yönetimindeki titiz tutumuna ve duruşuna teşekkür ederim.

Son olarak tez dönemi boyunca anlayışla yanımda duran eşim Gökay ÜNLÜ ve beni her konuda destekleyerek arkamda duran aileme sonsuz teşekkürlerimi ve sevgilerimi sunarım.

Aralık, 2020

Selin DİLEKÇİ ÜNLÜ



BİLİM KURGU SİNEMASI'NDA KOSTÜM VE MODA İLİŞKİSİNİN ÖRNEK FİMLER ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

ÖZET

Günümüz şartlarının insan ilişkilerinde başta ekonomi, siyaset, spor, sağlık ve giyim olmak üzere ortaya çıkan karmaşık yaşam, gerçek bir bilim kurgu olarak karşımızda durmaktadır. Önceleri soğuk savaş döneminin çizgi roman edebiyatında ele alınan bilim kurgu anlayışındaki temel konu; korkuların, endişelerin biçim değiştirerek topluma sunulmuş bir halidir. Teknolojinin sınırsız olanakları ile birlikte sinema sanatında bilim kurgu türü, gelecek kaygısı ve bilinmeyen karşısındaki korkuları tema olarak ele almaktadır.

Senaryo gereği dekor, ışık, müzik gibi tamamlayıcı sanat dalları ile birlikte sinemada kostüm tasarımı da farklı malzemeler ve uygulamalarla birçok sinema yapımlarında sonuca güçlü bir etki yaratacak biçimde karşımıza çıkmaktadır. Ancak çizgi roman yapıtlarıyla başlayan nitelikli bilim kurgu edebiyatının dünya çapındaki örneklerine tez çalışmasında yer verilmiştir. Bu örneklerin farklı bir inceleme konusu olması nedeniyle bilinçli olarak temel bilgiler ile sınırlandırılmıştır.

Bununla birlikte güncel olması nedeniyle Türk Edebiyatı'nın günümüz bilim kurgu roman yazarı Özgen BİÇGİN ve bilim kurgu çizgi roman çizeri Mehmet Korkut ÖZTEKİN'in bu türe ait katkıları kendi öz bilgilerine açık ve direkt olarak tez çalışmasında yer almaktadır.

Seçilen film örneklerinde ise moda ve kostüm ilişkilerinde tasarımın ve malzemenin farklılıkları vurgulanırken, birçok kostüm tasarımcısı ve sanatçıyı tasarım çalışmalarıyla etkisi altında bırakan Hans Rudolf GIGER üzerinden makale çalışması tamamlanarak yayımlanmıştır. Başta resim sanatı ve mimarî olmak üzere farklı sanat disiplinlerini bünyesinde toplayan sinemanın moda ve tekstil tasarımı ile doğrudan bir ilişkide bulunması kaçınılmazdır.

Tez araştırma sonucu olarak, amaç kısmında da belirtildiği gibi bilim kurgu sinemasının büyüleyici atmosferini oluşturmada kostüm tasarımcılarının farklı

malzemeleri bir araya getirmek suretiyle tasarımcıların hayal gücü, özgün ve yaratıcı fikirlerinin uygulamalarının önemi vurgulanmak istenilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Bilim Kurgu, Sinema, Kostüm, Moda, Film



REVIEW OF THE RELATIONSHIP BETWEEN COSTUME AND FASHION IN SCIENCE FICTION CINEMA BASED ON SELECTED FILMS

ABSTRACT

The complex life that emerges in the human relations of today's conditions, especially economy, politics, sports, health and clothing, stands before us as a true science fiction. The basic subject in science fiction, which was previously discussed in the comic book literature of the Cold War period; It is a form of fears and worries presented to the society by changing their form. With the limitless possibilities of technology, science fiction genre, anxiety of the future and fears against the unknown are themes in the art of cinema. According to the scenario, together with complementary branches of art such as decor, light and music, costume design in the cinema appears to have a strong effect on many cinema productions with different materials and applications.

However, worldwide examples of qualified science fiction literature starting with comic books were included in the thesis. Since these examples are a different subject of study, they are deliberately limited to basic information.

However, since it is up-to-date, the contributions of Özgen BİÇGİN, the science fiction novelist of Turkish Literature, and Mehmet Korkut ÖZTEKİN, the science fiction comic book artist, are open to their own knowledge and directly in this thesis.

While emphasizing the differences in design and material in fashion and costume relations in the selected film samples, the article was completed and published on Hans Rudolf GIGER, who impressed many costume designers and artists with his design works. It is inevitable for the cinema, which incorporates different art disciplines, especially painting and architecture, to have a direct relationship with fashion and textile design.

As a result of the “Review of The Relationship Between Costume and Fashion in Science Fiction Cinema Based on Selected Films” thesis research, it was aimed to

emphasize the importance of the imagination of the designers and the applications of their original and creative ideas by combining different materials in creating the enchanting atmosphere of science fiction cinema as stated in the aim section.

Key Words: Science Fiction, Cinema, Costume, Fashion, Film



İÇİNDEKİLER

ONUR SÖZÜ	iii
ÖNSÖZ	v
ÖZET	vii
ABSTRACT	ix
İÇİNDEKİLER	xi
KISALTMALAR LİSTESİ	xiii
ŞEKİL LİSTESİ	xv
I. GİRİŞ	1
II. YARATILAN MODERN DÜNYA VE SUNDUĞU KAOS	3
A. Bilim Kurgu Düşüncesinin Ortaya Çıkışı ve Edebiyat	10
B. Türk Edebiyatı'nda Bilim Kurgu Anlayışı	25
1. Özgen Biçgin: Kayıp Rota ve Mavi Tuzak Romanları	27
2. Bilim Kurgu ve Fantastik Çizgi Roman Çizeri: Mehmet Korkut Öztekin	32
C. Bilim Kurgu ve Yaygın Alt Türleri	41
1. Bilim Kurgu Teması: Zamanda Yolculuk	41
2. Farklı Bir Tema Örneği: Uzay Operası	42
3. Teknolojiden Korku: Steampunk	43
4. Petrol ve Türevleri Üzerine: Dieselpunk	45
5. Bilgisayar ve Yapay Zekâ: Cyberpunk	45
6. Arada Kalan Tema Örneği: İleri Teknoloji Sınırında Biopunk ve Nanopunk.	46
7. Apokaliptik ve Post-Apokaliptik	48
III. SAHNE SANATLARI VE SİNEMA KOSTÜM İLİŞKİSİ	51
A. Sinema Sanatı'nda İlk Kostüm Kullanımı: Ay'a Seyahat	56
IV. TÜRK BİLİM KURGU SİNEMASI KOSTÜM ÖRNEKLERİ	67
A. Yaratık – Alien: Ridley Scott	76
B. Bir Moda Tasarımcısı Jean Paul Gaultier: The Fifth Element	84
C. Star Wars Episode - I: The Phantom Menace	89
D. Bilim Kurgu ile Değişen Kostüm Tasarım Anlayışı: Avatar	99

V. MODA SİNEMA VE KOSTÜM KARŞILAŞTIRMASI	105
VI. SONUÇ VE ÖNERİLER	115
VII. KAYNAKÇA	121
EKLER	127
ÖZGEÇMİŞ	153



KISALTMALAR LİSTESİ

ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
BAFTA	: British Academy of Film and Television Arts (Britanya Film ve Televizyon Sanatları Akademisi)
DNA	: Deoksiribo Nükleik Asit
IMDB	: Internet Movie Database (İnternet film veritabanı)
M.S	: Milattan sonra
UFO	: Unidentified Flying Object (Tanımlanamayan uçan nesne)
R.U.R	: Rosumovi Umělí Roboti (Rossum'un akıllı robotları)
TDK	: Türk Dil Kurumu
VB.	: Ve benzeri
YY.	: Yüzyıl



ŞEKİL LİSTESİ

- Şekil 1 Ebu'l-İzz-Cezerî, “Terazi”.
- Şekil 2 Ebu'l-İzz-Cezerî, “Mey Dolum Otomatı”.
- Şekil 3 Leonardo da Vinci, uçmak ile ilgili çizimlerinden “Kanat Makinesi” adlı eseri.
- Şekil 4 Leonardo da Vinci, ilk denizaltı çalışması.
- Şekil 5 Da Vinci’s Demons (Da Vinci’nin Şeytanları) dizisindeki denizaltı görünümü.
- Şekil 6 Hieronymus Bosch, “Dünyevi Zevkler Bahçesi” dış kapak.
- Şekil 7 Hieronymus Bosch, “Dünyevi Zevkler Bahçesi” iç görünüm.
- Şekil 8 Mehmet Siyah Kalem, “Dans Eden Şeytanlar” adlı eseri.
- Şekil 9 Mehmet Siyah Kalem, “Dövüşen Şeytanlar”.
- Şekil 10 Samsatlı Lukianos, “The True History”.
- Şekil 11 Johannes Kepler, “Somnium” eseri, gravür baskı.
- Şekil 12 Thomas More, “Utopia”.
- Şekil 13 George Orwell, “1984”.
- Şekil 14 Jonathan Swift “Gulliver’in Gezileri/Cüceler Ülkesi Liliput”.
- Şekil 15 Jonathan Swift, “Gulliver’in Gezileri” romanından, parmak boyundaki halkın Gulliver’i iplere sarması.
- Şekil 16 Voltaire, “Mikromégas”.
- Şekil 17 Herbert George Wells, “The Time Machine”.
- Şekil 18 Hugo Gernsback, “Ralph 124C41+”.
- Şekil 19 Hugo Gernsback, kendi tasarımı olan televizyon gözlüğü.
- Şekil 20 Isaac Asimov, “Ben, Robot”.
- Şekil 21 Ray Bradbury, “Fahrenheit 451”.
- Şekil 22 Arthur C. Clarke, “2001 A Space Odyssey”.
- Şekil 23 “2001: A Space Odyssey” film afişi.
- Şekil 24 Ahmet Mithat Efendi, “Yahut Amerika Doktorları” roman içeriği.
- Şekil 25 Özgen Biçgin, “Kayıp Rota” kitap kapağı (2019).
- Şekil 26 Özgen Biçgin, “Mavi Tuzak” kitap kapağı (2020).
- Şekil 27 Özgen Biçgin, “Kan Tiyatrosu” kitap kapağı (2020).
- Şekil 28 “RoboCop 3” çizgi roman kapağı.
- Şekil 29 Mehmet Korkut Öztekin “Robocop” çizgi roman taslak çalışması.
- Şekil 30 Mehmet Korkut Öztekin, “Out of The Woods” kitabı.
- Şekil 31 “Back To The Future” film afişi.
- Şekil 32 “Star Trek” film afişi.
- Şekil 33 Scott Westerfeld, “Leviathan”.
- Şekil 34 “Kayıp Şehir Çocukları” film afişi.
- Şekil 35 “Mad Max: Fury Road” film afişi.
- Şekil 36 William Gibson “Matrix Avcısı” film afişi.
- Şekil 37 Mary Shelly, “Frankenstein”ın yüzü.
- Şekil 38 Kathleen Aan Goonan, “The Bones of Time”.

- Şekil 39 Fritz Lang, “Metropolis” film afişi.
- Şekil 40 Dünya örneklerinden bir bale gösterisi. Fotoğraf: İnci Özbaş koleksiyonu.
- Şekil 41 “Don Kişot Bale” (Şubat 2018), İstanbul Devlet Opera ve Balesi. Fotoğraf: İnci Özbaş koleksiyonu.
- Şekil 42 “Don Kişot Bale” (Şubat 2018), İstanbul Devlet Opera ve Balesi. Fotoğraf: İnci Özbaş koleksiyonu.
- Şekil 43 “Falstaff” (Nisan 2018), İstanbul Devlet Opera ve Balesi, Sahneye koyan: Renato Bonajuto. Fotoğraf: İnci Özbaş koleksiyonu.
- Şekil 44 “Falstaff” (Nisan 2018), İstanbul Devlet Opera ve Balesi. Fotoğraf: İnci Özbaş koleksiyonu.
- Şekil 45 “Le Voyage Dans La Lune” (Ay’a Seyahat) film afişi.
- Şekil 46 “Le Voyage Dans La Lune” (Ay’a Seyahat) filminden roketin hazırlanış sahnesi.
- Şekil 47 “Le Voyage Dans La Lune” (Ay’a Seyahat) filminden bir sahne.
- Şekil 48 İlk sinema filmi olan “Bir Trenin La Ciotat Garı’na Varışı”ndan bir sahne.
- Şekil 49 İlk sesli film “The Jazz Singer”ın afişi.
- Şekil 50 Düşük pantolonu, bastonu ve melon şapkasıyla Charlie Chaplin.
- Şekil 51 Charlie Chaplin, “City Lights” filminden bir sahne.
- Şekil 52 “1960-1970 Fantastik Türk Sineması Ses ve Görüntü Efektleri” film afişi. Yönetmen: Sinan Demirtaş, Sanat Yönetmeni: Sefa Çeliksap.
- Şekil 53 “Uçan Daireler İstanbul’da” filmine ait sahneler.
- Şekil 54 “Turist Ömer” karakteri. Oyuncu: Sadri Alışık.
- Şekil 55 “Turist Ömer Uzay Yolunda” filminden bir sahne.
- Şekil 56 “Dünya’yı Kurtaran Adam” filminden bir sahne.
- Şekil 57 “Dünya’yı Kurtaran Adam” filminden bir sahne.
- Şekil 58 “G.O.R.A” filminden bir sahne. “Arif” karakteri. Oyuncu: Cem Yılmaz.
- Şekil 59 “G.O.R.A” filmi, “216” karakteri (sol Ozan Güven, sağ Cem Yılmaz).
- Şekil 60 “Arif V 216” filminden robot “216” karakterine ait kostümler. Oyuncu: Ozan Güven.
- Şekil 61 “Arif V 216” filmi, oyuncu kadrosundan bir kare.
- Şekil 62 Zeki Müren’e ait “Uzaydan Gelen Prens” isimli kostüm. Oyuncu: Cem Yılmaz.
- Şekil 63 “Arif V 216” filmi “Besim” karakteri. Oyuncu: Zafer Algöz. Kötü karakter imajını değiştiren pembe takım elbise, ekose kravat, yelek, yüzük ve kravat iğnesi.
- Şekil 64 “Alien” film afişi (1979).
- Şekil 65 Hans Rudolf Giger, “Anima Mia” (1980).
- Şekil 66 1979 “Alien” filmi set çalışması. H.R. Giger (sol üstte), Ridley Scott (ortada eğilmiş).
- Şekil 67 Hans Rudolf Giger “Species” karakterinin tükenmez ve kara kalem çalışmaları.
- Şekil 68 Hans Rudolf Giger, “Species Design” kitap kapağı.
- Şekil 69 Hans Rudolf Giger, “Species” karakteri ilk çizimleri (1994).
- Şekil 70 Hans Rudolf Giger “Species” karakteri tasarım aşamaları.
- Şekil 71 Hans Rudolf Giger, “Alien” karakteri.
- Şekil 72 Alien karakterinin kostüm tasarımı ve içerisindeki oyuncu Bolaji Badejo.
- Şekil 73 “The Fifth Element” film afişi.
- Şekil 74 Mila Jojovich’in canlandırdığı “Leeloo” karakteri.
- Şekil 75 Savaşçı kostümleri içerisinde yer alan “Mangalore Savaşçıları”.
- Şekil 76 “The Fifth Element”, “Hostes” kostümü.

- Şekil 77 “Diva” karakter kostümü.
- Şekil 78 Fransız oyuncu “Maiwenn Le Besco” tarafından canlandırılan “Diva”nın konser sahnesi.
- Şekil 79 “Star Wars Episode I: The Phantom Menace” film afişi.
- Şekil 80 Kraliçe Amidala. Oyuncu: Natalie Portman.
- Şekil 81 Kraliçe Amidala ve nedimesi.
- Şekil 82 Kraliçe Amidala ve nedimleri.
- Şekil 83 Usta Qui-Gon Jinn karakteri.
- Şekil 84 Obi-Wan Kenobi karakteri.
- Şekil 85 Jedi aksesuarı olan kemer.
- Şekil 86 Işın Kılıcı örneği.
- Şekil 87 “Star Wars Episode I: The Phantom Menace”dan bir sahne.
- Şekil 88 “Yoda” karakteri.
- Şekil 89 “Star Wars Episode I: The Phantom Menace” filminden bir sahne. “Yoda” karakteri.
- Şekil 90 “Saesee Tinn” karakteri.
- Şekil 91 “Lott Dodd” karakteri.
- Şekil 92 “Jar Jar Binks” karakteri.
- Şekil 93 “Avatar” film afişi.
- Şekil 94 “Avatar” filmi asker kostüm örnekleri.
- Şekil 95 “Jake” karakteri. Oyuncu: Sam Worthington.
- Şekil 96 Jake Sully ve Neytiri karakterleri. Oyuncu: Sam Worthington (sol), Zoe Saldana (sağ).
- Şekil 97 “Avatar” filminden bir sahne.
- Şekil 98 Charles Frederick Worth’un butiğinde yapılan çalışmalar.
- Şekil 99 Audrey Hepburn, moda ikonu haline gelen siyah giysisi. “Breakfast at Tiffany’s” filminden.
- Şekil 100 “Annie Hall” filminden bir sahne. Oyuncu: Diane Keaton.
- Şekil 101 Alexander Mcqueen, “2012-2013 Sonbahar-Kış” defilesinden tasarım örnekleri.
- Şekil 102 Philip Kindred Dick, “Yüksek Şatodaki Adam”.
- Şekil 103 Herbert George Wells, “Dünyalar Savaşı”.
- Şekil 104 Isaac Asimov, “Vakıf” serisi.
- Şekil 105 Ursula Kroeber Le Guin, “Anlatış” eseri.
- Şekil 106 Stanislaw Lem, “Aden” eseri.
- Şekil 107 Douglas Adam, “Otostopçunun Galaksi Rehberi”.
- Şekil 108 Mary Shelley, “Frankenstein” eseri.
- Şekil 109 Joss Whedon, “Firefly” dizi afişi.



I. GİRİŞ

Kabul edilen tez çalışmasının konusu; kültürel anlamda olduğu kadar, dünya ekonomisi ve siyasetinde önemli rol sahibi olan ülkelerin ekonomik yapısına çok güçlü bir şekilde destek veren sinema sektöründe yapımların başarılarını etkileyen kostüm tasarımı, bilim kurgu sineması odağında incelenmiştir. Bu anlamda kostüm dalında da Oscar ödülü veren Amerikan sineması öncülük etmektedir. Son yıllarda sinema sanatının bu katma değerini, ülke tanıtımı ve ekonomisi üzerinde oluşan önemli etkileri fark eden Güney Kore, film yapımlarında kendi giyim kültürünü de ön plana çıkartmaya çalışmaktadır. Kendi ülke tarihini tanımlayan ve bu alanda yer alan film yapımlarına özel ödenek ayırarak bir devlet politikası haline getirme yoluna başvurmuştur. Bu bağlamda Güney Kore, sinemanın gücünü kullanmada önemli bir örnektir.

Amaç ve önem; Güzel Sanatlar Fakültesi'nde yetişen Tekstil ve Moda Tasarımcılarının, giyim sektörünün dışında tiyatro, opera, bale ve sinema gibi sanat alanlarında da söz sahibi olabilecekleri kültüre, yeteneğe ve eğitime sahip olduğunu vurgulamaktır. Tez çalışmasının özünde yer alan bilim kurgu sinemasının ele alınmasının temel nedeni, her anlamda ve alanda farklı malzeme ve disiplinlerde yer alan tasarımcıların hayal gücünü zorlaması ve uygulama alanı bulmasıdır.

Alan, veri kaynakları, yer-süre ve destek; seçilen tez konusu, Güzel Sanatlar alanında disiplinler arası sanat ilişkisi kapsamında araştırılarak, özellikle moda tasarımı ve tasarımcılarının sinema sektörüyle olan bağlantılarının araştırılmasını kapsamaktadır. Bu alanda önemli sayılan bilim kurgu filmleri ve yönetmenleri ile birlikte kostüm tasarımcıları araştırılmıştır. Seçilen filmlerin analizleri, eleştirileri, bu alanlarda yazılmış kitap ve makalelerin taranması ile Türkiye'de yetkin olan kişilerle söyleşide bulunup destek sağlanmıştır.

Yöntem ve teknikler; literatür taramasında bilimsel yayın kaynakları kullanılarak, internet kaynaklı bilgi toplama yöntemi ve birebir görüşme tekniği kullanılmıştır. Tezin ilk bölümünde; bilim kurgu düşüncesinin ilk çıkış noktaları, bilim kurgu roman

edebiyatı yazarları, bilim kurgunun yaygın alt türleri incelenmiştir. Türk Edebiyatı'nda yer alan bilim kurgu yazar ve çizerleriyle yapılan söyleşilere/röportajlara yer verilmiştir. İkinci aşamada; sinemada kostüm anlayışının nasıl gerçekleştiği, sinema tarihinin ilk bilim kurgu ve kostüm uygulama örneği olan Ay'a Seyahat filmi ele alınmıştır. Kostüm karakter tiplerinden Charlie Chaplin'e ait (Şarlo-Charlo) ikon kostümüne yer verilmiştir.

Üçüncü aşamada; Türk bilim kurgu sinemasının kostüm örnekleri ele alınmıştır. Günümüz sinema teknolojisini farklı biçimde kullanarak sinema tarihinde kendinden söz ettiren bilim kurgu ustalarının yapıtlarının kostüm ve tasarım farklılıkları, her ne kadar bir tasarımcı ve ekibi tarafından tasarlansa da ressamların, grafikerlerin ve heykel sanatçılarının ortaya koyduğu kostüm tasarımlarına yer verilmiştir. Bu yapıtlar; "Alien", "The Fifth Element", "Star Wars" ve "Avatar" filmleridir.

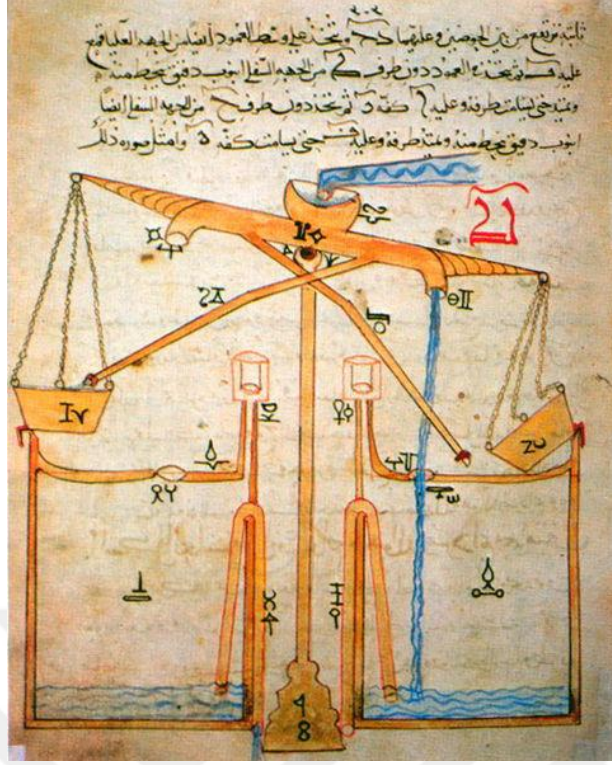
Son aşamada ise; moda, sinema ve kostüm karşılaştırması yapılarak, sonuç kısmında elde edilen bulgular sıralanmıştır.

II. YARATILAN MODERN DÜNYA VE SUNDUĞU KAOS

18. yy'da netleşen teknoloji devrimi, modern toplum adını verdiğimiz yeni yaşantımızı, yani bugünümüzün şekillenmesinin temellerini oluşturmuştur. Başta sanat anlayışı olmak üzere her alandaki yenilik hareketlerinin temelini, Rönesans sanatçılarının araştırmalarına ve çalışmalarına bağlamak doğru olacaktır. Onların ve onları takip eden yaratıcı kişilerin hayal güçleri, özellikle de döneminin bilim insanlarının araştırma isteklerinin birleşmesi, buharlı makinelerin keşfine ve yeni yaşam şekillerinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Takip eden buluşlara fotoğrafın keşfinin ve sonuçlarının eklenmesiyle birlikte gerçeklik duygusu ve algılaması kökünden değişmiş ve sonrasında sinemanın ortaya çıkışı gerçekleşmiştir. Bu yeni buluş sanatçıların ve tasarımcıların ilgi alanlarını farklı yönlere çekmiştir. Ancak tüm bu yenilikler beraberinde insan aklının algılayamayacağı boyutlarda birtakım endişeler ve gelecek kaygısını da yaratmıştır. Güçlü makinelerin insan yaşantısını kolaylaştırması düşünülürken, yaşanan iki büyük dünya savaşı bu güçlü teknolojinin ölüm kusan emirlere dönüşmesi, yeni korkuların ve bağlı olarak negatif düşüncelerin de kaynağı olmuştur.

Belirtilen bu yeni keşiflerin daha önceki tarihi uzantısına bakıldığında; ilk savaş makinelerinin tasarımının Leonardo da Vinci tarafından düşünüldüğü bilinmektedir. Örneğin; Osmanlı donanmasına zarar vermek için tasarladığı denizaltılar, birden fazla gülle atan top ve dişli çarkların keşfiyle su ve rüzgâr değirmenlerinin kullanımına geçilmiştir. Başka bir örnekte ise Türk İslam bilgini ve büyük bir mucit olan El-Cezerî'nin elektrik kullanmaksızın mekanik parça ve su ile çalışan makineler tasarlaması, Leonardo da Vinci gibi günümüz bilim insanlarına ilham kaynağı olmuştur. El-Cezerî¹ kendi döneminde bugün robot olarak da tanımlanan teknolojik kavramlar üzerine yapılan araştırmaların temelini oluşturmuştur.

¹ Dünya'nın ilk makine mühendisi, bilim adamı ve mucit El Cezerî, 1174-1206 yılları arasında Artuklu Sarayı'nda "Reis el Âmal" (baş mühendis) olarak Artuklu İmparatorluğu'na hizmet etmiştir.



Şekil 1 Ebu'l-İzz-Cezerî, “Terazi”.

(<https://www.beyaztarih.com/resimlerle-tarih/detay/islam-dunyasinin-dahisi-el-cezeri>, erişim tarihi:12.12.2018)

Yaşadığı döneme göre tasarlamış olduğu mekanik robot tekniği, bu alanda ilk örnek olan Tarentumlu Arkhytas² ait olan tahta güvercininden sonra El-Cezerî ilk mekanik sisteme dayalı örneği gerçekleştirmiştir. Bu robot tasarımını Artuklu hükümdarına yapmış olduğu ileri sürülmektedir ve sadece su ile çalışarak kadehe mey dolduran bir robot (otomat) olma özelliği taşımaktadır.

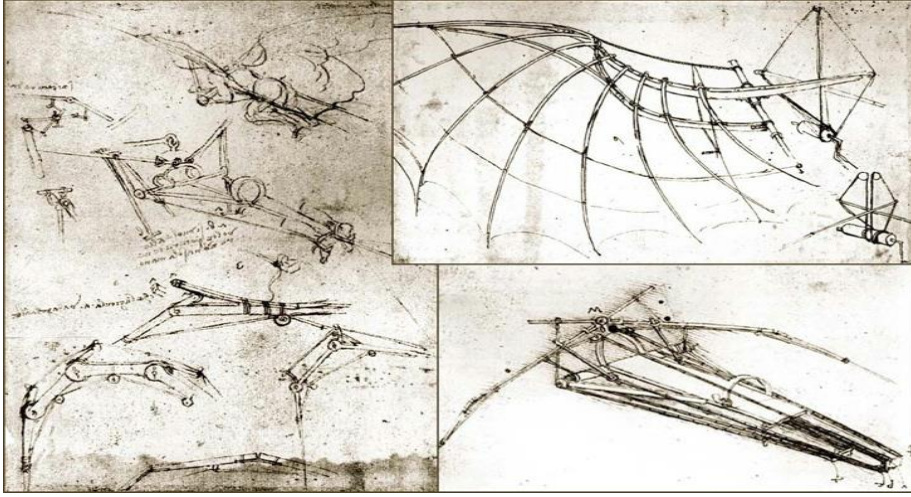
² Matematiksel mekaniğin kurucusu, bilgin. Metafizik kuramı, mekanik, matematik ve geometri alanlarını kendisine ilke olarak edinmiştir.



Şekil 2 Ebu'l-İzz-Cezerî, “Mey Dolum Otomatı”.

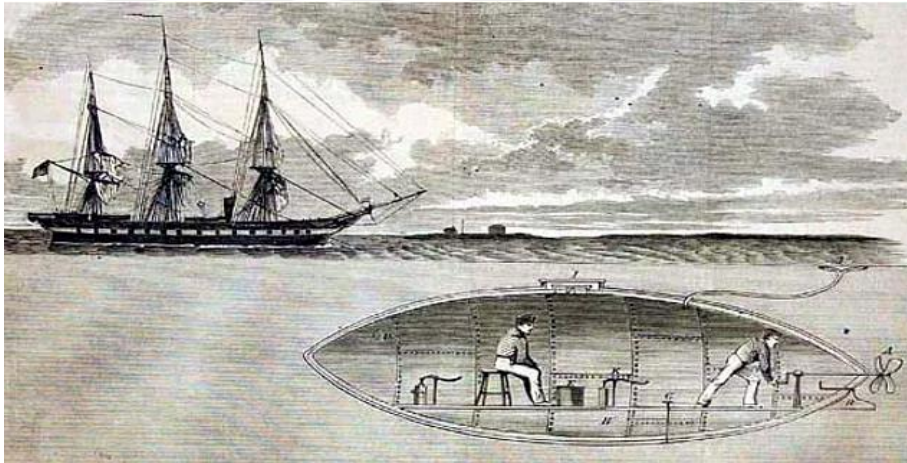
(<https://tr.wikipedia.org/wiki/El-Cezeri>, erişim tarihi:05.01.2019)

Sonraki yıllarda Leonardo da Vinci, El-Cezerî gibi düşünerek birçok makine tasarımı yapmış ve balıkların yüzme özelliklerini inceleyerek ilk denizaltını tasarımı üzerine çizimler yapmıştır. Elips görünümündeki denizaltının, üstte bulunan tek bir giriş kısmı ve sadece o kısmın cam olmasıyla yer yön bulma kavramını kum saatinden esinlenerek tasarlamıştır. Üst kısmındaki kumanda kulesi ve sağ ön tarafında bulunan pervanesi basit bir icat olduğunu göstermektedir. Leonardo da Vinci çalışmalarının taslaklarını disiplinli bir biçimde her zaman saklamıştır. Çünkü yaşadıkları dönemde gerçekleşen savaşlarda, icatlarının kötü işlere alet olmasını istememiştir.



Şekil 3 Leonardo da Vinci, uçmak ile ilgili çizimlerinden
“Kanat Makinesi” adlı eseri.

(<http://www.leblebitozu.com/leonardo-da-vinci-makineleri/>, erişim tarihi:24.04.2020)



Şekil 4 Leonardo da Vinci, ilk denizaltı çalışması.

(<https://onedio.com/haber/17-bilinmeyen-ile-leonardo-da-vinci-nin-zamaninin-cok-otesinde-bir-insan-oldugunun-kaniti-561425>, erişim tarihi:10.01.2019)

Modern teknoloji çağında yönetmenliğini David Samuel Goyer'in üstlendiği, Leonardo da Vinci'nin yirmili yaşlarında olduğu ve hiç anlatılmamış hikayelerini, icatlarını ve onun gözünden bulunduğu dönemi anlatan “da Vinci's Demons” (da Vinci'nin Şeytanları) dizisinde, Leonardo da Vinci'nin denizaltısı hayata geçirilmiştir. Sadece dışarıyı görebilecek boyutta camdan bir giriş ve içeriye sabit edilmiş kum saati ile denizaltının hızı, saatin kaç olduğu üzerine tahmin, havanın aydınlık veya karanlık oluşu dizide yer alan denizaltı ile aktarılmıştır.



Şekil 5 Da Vinci's Demons (Da Vinci'nin Şeytanları) dizisindeki denizaltı görünümü.

(<https://geekyapar.com/dizi/leonardo-da-vincinin-dizisine-de-uyarlanmis-en-iyi-8-icadi/>, erişim tarihi:10.01.2019)

Bilim kurgu düşüncesinin, resim sanatı ile olan bağı aslında M.S 120-192 yılları arasında yaşamış olan Samsatlı Lukianos ile kurulabilmektedir. Türkiye sınırları içinde yer alan Adıyaman ilçesinin bir kenti olan Samasota antik kentinde yaşamış olan Samsatlı Lukianos'un "Gerçek Bir Öykü" adlı öyküsü bilim kurgu alanında verilen ilk eser olarak araştırmacılar tarafından kabul edilmektedir.

Erken Hollanda Dönemi sanatçılarından Hieronymus Bosch'un "Dünyevi Zevkler Bahçesi" isimli tablosu ile H. Bosch; resim sanatından ilginç bir örnek olarak bilim kurgu ve fantastik düşüncenin ilk cesaretli ressamlarından biri olarak kabul edilebilmektedir. 1490-1510 Rönesans döneminde yapılmış bilim kurgu düşüncesinin karşılaştığı önemli bir eser meydana getirmiştir.

Madrid Prado Müzesi'nde sergilenen eser (Şekil 7) üç parça olarak görünen "Dünyevi Zevkler Bahçesi" adlı tablonun dış yüzeyi; dünyanın oluşumundan önceki halini, iç kısmında yer alan üç ayrı parçada ise dünyanın yaratılışı ressam tarafından temsil edilmiştir. Sol kısım cenneti, orta kısım dünyayı ve sağda görülen kısım cehennemi simgelemektedir. Mistik, korku, kaos ve gerilim tabloya hakimdir.



Şekil 6 Hieronymus Bosch, “Dünyevi Zevkler Bahçesi” dış kapak.
(<https://www.sanatabasla.com/2013/11/dunyeve-zevkler-bahcesi-garden-of-earthly-delights-bosch/>, erişim tarihi:18.01.2019)



Şekil 7 Hieronymus Bosch, “Dünyevi Zevkler Bahçesi” iç görünüm.
(<https://www.sanatabasla.com/2013/11/dunyeve-zevkler-bahcesi-garden-of-earthly-delights-bosch/>, erişim tarihi:18.01.2019)

İslami kurallar gereği insana dair suret yasağı olması nedeniyle resim sanatı gelişmemiştir. Onun yerine iki boyutlu, perspektifi olmayan beşerî tasvirler ve temel renkler kullanılan temalara yer verilmiştir. Temel konular içerisinde ütöpik çalışmalara rastlanılmasa da ilginç bir örnek sayılabilecek 15. yy. Osmanlı Minyatür sanatçısı nakkaş Mehmet Siyah Kalem karşımıza çıkmaktadır. M.S. Kalem'in oluşturduğu ekol doğrultusunda çalışmaları incelendiğinde; Uzak Doğu ve Orta Asya minyatür eserlerinin etkisi altında kaldığı anlaşılmaktadır. Çizmiş olduğu figürlerde; maske takmış insanlar, şeytan (demon) betimlemeleriyle birlikte, vücut ölçülerinde bilinçli deformasyonlar yaparak farklı boyutlarda insan ve dünya dışı varlık figürlerini ele almıştır.



Şekil 8 Mehmet Siyah Kalem, “Dans Eden Şeytanlar” adlı eseri.

(<http://keyfiminblogu.blogspot.com/2013/08/gulliverin-gezileri-bir-yazarn-intikam.html>, erişim tarihi:05.03.2020)

Şeytan ve insan ustası olarak bilinen M. S. Kalem, Şekil 9’da verilen görselde “Dövüşen Şeytanlar” isimli çalışmasında; figürlerin el ve ayaklarının deforme edilmesi sonucu değişik görünmesi, tenlerinin koyu ve başlarında boynuzların yer almasının yanı sıra, kimi zaman figürler birbiriyle savaşıyor, kimi zaman ise dans ederken görülmektedir. Ayaklarında bulunan halhal ise Doğulu bir kültüre sahip olduklarını anlamına gelmektedir.

“Siyah Kalem, aslında bir kişi değil bir geleneğin izleridir; kişi bir sanatçı değil, bir ekoldür. Bu minyatürler sözlü kültürün bir yansıması olmuş, saray için değil halk için yapılmışlardır. Asya kültür ortamında yaşamış insanların

gündelik hayatını yansıtmaktadırlar: Göçerler, sıradan insanlar, dervişler, Budistler, Şamanlar, Hristiyan keşişler ve doğaüstü varlıkların oluşturduğu sürekli hareket halindeki toplumsal sahneler betimlenmiştir” (İpşiroğlu, 2018).



Şekil 9 Mehmet Siyah Kalem, “Dövüşen Şeytanlar”.

(<http://keyfiminblogu.blogspot.com/2013/08/gulliverin-gezileri-bir-yazarn-intikam.html>, erişim tarihi:05.03.2020)

A. Bilim Kurgu Düşüncesinin Ortaya Çıkışı ve Edebiyat

Bilim kurgu adı altında; geleceğin ütopyik dünyası ile farklı pozitif bilimleri, anlam ve bilim yönüyle disiplinler arasında temel olarak ele alan bir edebiyat türü ortaya çıkmıştır. İngilizce “Science Fiction” olarak kullanılan kelime; genellikle yakın veya uzak gelecekle ilgili hikâyelerin kurgulanması dışında, geçmişle ilgili kurguları da bilim ve teknoloji çerçevesinde anlam olarak ortaya koymaktadır.

Bilim kurgu içerikli roman, çizgi roman ve film gibi yapıtların ortak temalarında; Dünya’nın sonunun geleceği endişesi kurgulanmıştır. Bu nedenle yazarlar ve çizerler yeni yaşam arayışlarının hayalini kurmaya başlamıştır. Uzak ve sonsuzluk kavramının bilinmeyen bir gezegende olabileceği düşünülen farklı fauna ve flora alanlarını keşfetmek, ölümsüzlük gibi ütopiyaların peşinden koşmak veya gelecek kaygıları bilim kurgu sanatının temelini oluşturmaktadır.

“Başka bir deyişle, bilim kurgu türünün en önemli özelliği olan alışılmış duygu ve düşünce ya da dünyayı algılama biçimlerinin dışına çıkabilme amacıyla yazarın ve kurgunun kendini ampirik dünyaya (dış gerçekliğe) yabancılaştırması (estrangement) özelliği bile, bilim kurgunun kurgusal dünyasında, yaşadığımız bilinen dünyanın bilişsel öğelerinin yer alması sayesinde oluşabilmektedir” (Oskay, 2018:29).

Bilim kurgu türünde verilen ilk eser olarak kabul edilen “The True History” (Gerçek Bir Öykü) Roma İmparatorluğu döneminde kaleme alınmıştır. Kitabın konusu; hayali olarak Ay’a yapılan bir yolculuğu anlatmaktadır.



Şekil 10 Samsatlı Lukianos, “The True History”.

(<https://yerlibilimkurguyukseliyor.com/2017/11/20/cagdas-edebiyatin-bilinen-ilk-bilimkurgu-yazari-samsatli-lukianos-yazaresra-uysal/>, erişim tarihi:17.02.2019)

“Lukianos ve arkadaşları, bir tekneyle Herkül Sutunları’nın (Cebelitarık) batısındaki denizlere açılmayı başarırlar. Bu noktada belirtmek gerekir ki Lukianos’un zamanında Cebelitarık’ın ötesi keşfedilmemiş gizemli bir diyar olarak bilinmekteydi. Tekne, bu gizemli su diyarında yol alırken ansızın bir fırtına kopar. Dalgalar, fırtınanın da şiddetiyle gemiyi gökyüzüne fırlatır. Yelkenleri rüzgârda yalaz alan tekneyle birlikte yedi gün yedi gece göklerde

çaresiz gezinirler ve sonunda gökyüzünde pırıl pırıl parlayan bir adaya ulaşırlar. Bu ada Ay’dan başkası değildir. Öykünün ilerleyen bölümlerinde Lukianos ve arkadaşları, ay yüzeyinde yaşayanlar ile güneş halkının savaşlarına tanıklık eder, başka dünyalarda yaşayanların öykülerini dinler ve sonrasında da yeryüzüne geri dönerler”

(<https://www.bilimkurgukulubu.com/edebiyat/insanli-uzay-ucusunun-antik-tarihi-lukianos/>, erişim tarihi:11.03.2019).

1608 yılında yazmaya başladığı ve 1634’te yayımlanan Johannes Kepler’in “Somnium” eseri ilk çağdaş bilim kurgu yapıtı olarak kabul edilmektedir. Bu çalışmada Ay’a yapılan bir seyahat, coğrafi özellikleri ve uzay yaşamı, gibi görüşlerinin yer aldığı ilginç bir kitaptır. Aslında Kepler’in aynı zamanda gökbilimci, astrolog ve matematikçi olması bu konularda yazmasına ortam oluşturmuştur. J. Kepler, “Astronoma Nova”, “Harmonik Mundi”, “Kopernik Astronomi Özeti” isimli çalışmalarıyla ve “Gezegenlerin Hareket Yasaları” ile de bilinmektedir. Ay’a olan merakı sebebiyle eserlerindeki konu, diğer yazarların da ele aldığı gibi içerik olarak neredeyse hiç değişmemiştir.



Şekil 11 Johannes Kepler, “Somnium” eseri, gravür baskı.

(<http://seyler.eksisozluk.com/bilim-kurgu-turunun-uzun-yillardan-beri-anlatilagelen-oncu-hikayeleri>, erişim tarihi:18.02.2019)

Bilim kurgunun; aksiyon, macera, romantik ve polisiye gibi diğer edebiyat türlerinden rahatlıkla ayırabileceği farklı türleri ortaya çıkmıştır. Bu düşünce biçiminin oluşumunda, bilim ve teknolojinin gelişimi temel etken oluşturmuştur. Bu bağlamda bilim kurgu anlayışında ütopya ve distopya kavramlarına bakıldığında, aradaki fark oldukça azdır.

“Ütopya kavramı; genellikle olmayan yer, hayali yer, yeryüzü cenneti, ideal yer, dahası ideal kent gibi değişik kavramlar eşliğinde tanımlanır. Her tanım ütopyanın hayali bir yer oluşuna dikkat çeker. Olmayan bir yere yahut gerçekte gösterilemeyecek bir ülkeye, bir topluma gelmesine karşın ütopyanın bir yeri, çevreyi, bir mekânsal konumlanmayı çağrıştırdığı hesaba katılır” (Alver, 2009:140).

1516 yılında Thomas More bilim kurgu öykülerinde ütopya kavramını ortaya koyan ilk kişi olarak tanımlanmaktadır. “Ütopya”³ bir diğer adı “De Optimo Rei Publicae Statu Deque Nova Insula Utopia” adlı eseriyle, ideal devlet ve ideal toplum düzeni kurmak için kaleme aldığı bu yapıt, yeni bir tür olarak ortaya çıkmıştır.



Şekil 12 Thomas More, “Utopia”.

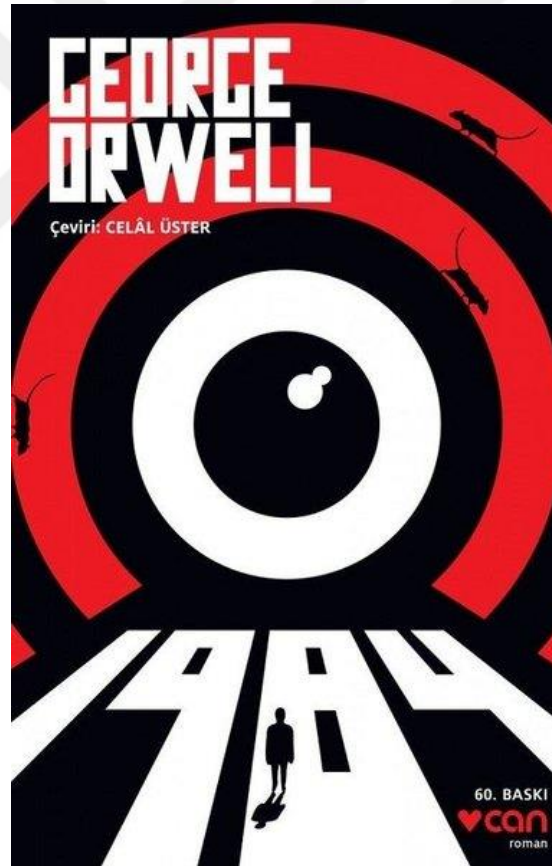
(<https://www.derindusunce.org/2016/06/18/utopya-thomas-more-3/>, erişim tarihi:06.03.2019)

³ Yunan dilinde ütopya kavramı; gerçekte var olmayan, geleceğe yönelik olarak tasarlanan ve bugünü değil geleceği hedef alan ideal toplum biçimi anlamına gelmektedir. Thomas More’un yazdığı “Utopia” kitabıyla birlikte yaygınlaşan bir kavram haline gelmiştir. Ütopya kelimesi “topia” kısmı ile yerin yokluğunu nitelemektedir. Kavramsal ve anlam bakımından soyutluk ve somutluk olarak düşünülmektedir.

Gezgin ve aynı zamanda bilgin olan Raphael Hythloday'ın engin bilgileri Thomas More'u etkilemiş ve bu araştırmaları doğrultusunda T. More Ütopya Adası'nı ele alarak devlet politikasını eleştiren konusunda:

“Çağının toplum yapısına yönelttiği suçlama ve onu yeniden yapılandırmak için dile getirdiği açıklama, Raphael Hythloday tarafından anlatılan bir öykü şeklini alır. Amerigo Vespucci'ye keşiflerinde eşlik eden bu Portekizli denizci, (...) Thomas More'un Ütopya Adası'nı ele alan yenilikçi kurgusuyla politikayı görülmemiş şekilde birleştirmeyi başarır” (Baudou, 2005:18).

Ütopyanın antitezi olan distopya kavramı ise ilk kez John Stuart tarafından “kötü bir yer” anlamında kullanılmış olup, ütopyanın gerçekleşmiş fakat başarısız olmuş hali olarak ele alınmaktadır. Edebiyatta önemli distopik eser olarak, George Orwell'in “1984” adlı romanı ele alınabilmektedir.



Şekil 13 George Orwell, “1984”.

(<https://www.dr.com.tr/Kitap/1984/Edebiyat/Roman/Dunya-Roman/urunno=0000000064038>, erişim tarihi:06.03.2019)

Önemli bilim kurgu yazarlarından Arthur Charles Clarke ise ütopya ve distopya kavramlarını şu sözlerle ele almıştır:

“Hiçbir ütopya, toplumun bütün bireylerine sonsuza dek tatmin sağlayamaz”
(<https://www.ensonhaber.com/kitap/828-bilim-kurgu-dosyasi-utopya-ve-distopya-nedir>, erişim tarihi:10.01.2019).

Başlangıçta buluşların pozitif anlamda modern yaşantımız içinde yer alacağı düşünülmüştür. Ancak devletleri yönetenlerin iktidar hırsları ve bu dizginlenemez tutkuları sonucu yaşanan iki büyük dünya savaşı ile başta sanatçılar olmak üzere tüm insanlık üzerinde onarılması çok zor ve zaman alan bir çöküşe neden olmuştur. Yarattığımız modern dünya ile kaos olgusu; gelecek kaygısı ve korku ile soğuk savaş politikalarının belirsiz çöküntülerinin başını çekmiştir. Ayrıca gerçekleşen bilimsel buluşların kötüye kullanılma endişesi ve sonrasında bilinmeyen gezegenlerden geleceğine inanılan uzaylı türlerden sanal olarak ortaya çıkan bir korku oluşmuştur. Bütün bu ve benzeri travma yaratan kaygılar aslında bilim kurgunun temeli olmakla birlikte, günümüzde dâhi geçerliliğini korumaktadır. Bu bağlamda Berk Çoker, “Bilim Kurgu Sineması 1900-1970” adlı kitabında tarihçilerin tam olarak uzlaşmasa da 1947 tarihi ile başlayan soğuk savaş döneminde, kutuplaşan ve dünyanın süper güçlerinin silahlanma yarışı ve uzay rekabetine değinirken, 1947 yılında New Mexico Eyaleti’ne bağlı Chaves Country’de cereyan eden “Roswell Ufo Olayı” ile 60 yıldan uzun bir süredir gizemini korumaya devam eden “51. Bölge”nin bu 20 yıla damga vuran filmlerin itici gücü olduğunu savunmaktadır.

1726 yılında Jonathan Swift’in dünya çocuk edebiyatının klasik romanlarından olan ve Türk edebiyatındaki 100 temel eser arasında sayılan “Gulliver’in Gezileri” adlı eseri erken dönem bilim kurgu romanları arasında yer almaktadır. Roman dört bölümden oluşmaktadır.

“Swift, Alexander Pope, John Gay, John Arbuthnot, Henry St. John ve Thomas Parnell’in “Scriblerus Kulüp” adıyla oluşturduğu topluluğun amacı, popüler kitapların edebiyatı istismar ettiğini ortaya koymak, bunu da hiciv yoluyla gerçekleştirmektir. Yazarlar arasındaki iş bölümünde Swift’e düzmece “Seyahat Hikâyeleri” hakkında olumsuz eleştiri yapmak görevi düştü. Söz konusu kitapta, Avrupa’da zamanın yönetimleriyle dinler arasındaki farklara yönelik taşlamanın yanı sıra, insanın yolsuzluğa, ahlaksızlığa eğiliminin

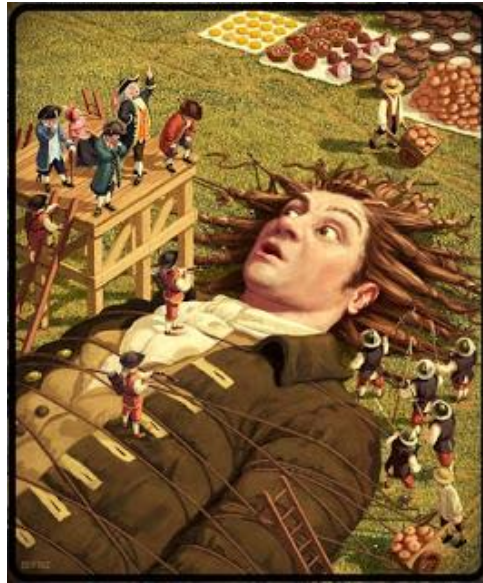
irdelenmesi ve eski ile modernin karşıtlığı tartışması yer alır”
(<https://www.biyografi.info/kisi/jonathan-swift>, erişim tarihi:13.03.2019).



Şekil 14 Jonathan Swift “Gulliver’in Gezileri/Cüceler Ülkesi Liliput”.

(<https://kahramangiller.com/kitap/gulliverin-gezileri-tam-halini-okumadiniz-mi/>,
erişim tarihi:13.03.2019)

Jonathan Swift, bu romanı sayesinde en ünlü “yergi ustası” olarak kabul edilmiştir. Eser konusu bakımından devlet adamlarını eleştirmek için yazılmıştır. Daha sonra Batı Edebiyatı’nın en çok okunan çocuk edebiyatı klasikleri arasında yer almıştır. Romanın konusu; Gulliver’in düşsel gezileri üzerinedir. Gezilerde, yeni toplumlar keşfederek insanın farklı farklı özelliklerini ele almaktadır. Gezideki bölgeler; Cüceler Ülkesi Liliput, Devler Ülkesi Brobdingnag, Bilim Ülkesi Laputa, Houyhnhnm Ülkesi’dir.

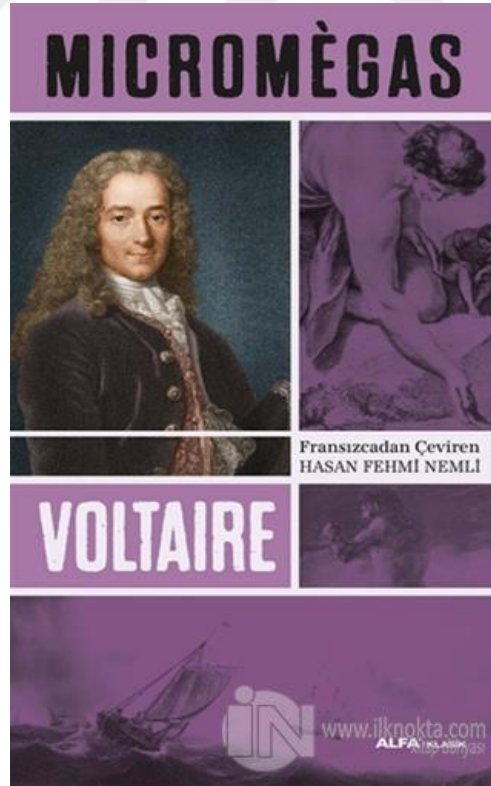


Şekil 15 Jonattan Swift, “Gulliver’in Gezileri” romanından, parmak boyutundaki halkın Gulliver’i iplere sarması.

(<https://gulliverin-gezileri-karakterler.nedir.org/>, erişim tarihi:13.03.2019)

“Cüceler Ülkesinde yazar esasında toplumsal düzeni, ahlaki düşkünlüğü, soysuzluğu, Gulliver’in yaşadığı zamanın İngiltere’sini dile getirmektedir. İlk gezisinde cücelerin arasında dev gibi kalan Gulliver, ikinci gezisinde bu kez devler arasında bir cüce gibi kalmıştır. Eserin üçüncü gezisi Laputa isimli bilim ülkesine, dördüncüsü ise asil atların insanları yönettiği Houyhnhnm’lar ülkesine yapılmıştır. Yapılan bu gezilerin hepsi aslında 18. yüzyıl İngiltere’si ve o dönemin siyasi düzen, sosyal hayat ve ruh dünyalarına yapılmış gezileri temsil eden sembolik gezilerdir. Bu gezilerin amacı siyasetin ve bilim dünyasının bir parodisini çıkarmak olmaktadır” (<https://edebiyatvesanatakademisi.com/yabanci-roman-ozetleri/gulliver-in-gezileri-ve-ozeti-jonathan-swift/4478>, erişim tarihi:13.03.2019).

Bilim kurgu edebiyatının gelişimine katkıda bulunan önemli yazarlardan biri de Fransız filozof Voltaire’dir. Asıl adı François Marie Arouet olan yazarın, 1752 yılında yazdığı “Mikromégas” adlı öyküsü bu türün gelişimine katkı sağlaması bakımından önemli bir yapıttır. Öykünün konusu; uzaydan gelen yaratığın insanlar ile iletişime geçmesi üzerinedir.



Şekil 16 Voltaire, “Mikromégas”.

(<https://www.kitapyurdu.com/kitap/micromegas/379151.html>, erişim tarihi:15.03.2019)

19. yüzyıl sonlarında gelişen, buharlı makinelerin kullanılması, bilim ve teknolojinin yakınlaşmaya başlaması ve bu yakınlaşma sonucu teknolojik gelişmeler günlük yaşam biçimlerini değiştirmiştir. Bu sosyolojik değişimin gözleminin yapıldığı eserlerden birini modern bilim kurgu yazarı Herbert George Wells kaleme almıştır. 1895 yılında bilimsel roman olarak ele aldığı “The Time Machine” (Zaman Makinesi) zamanda yolculuğun anlatıldığı ilk çalışma olmuştur.

“... örneğin, kuramsal elektrik araştırmalarından elde edilen sonuçlar, hemen elektrik dinamosu ve motoruna, telgrafa, telefona ve diğer cihazlara dönüştürülmüş ve bunların yaygınlaşmasıyla Dünya yeni bir çehre kazanmaya başlamıştır” (<http://yenicagdabilim.blogspot.com/p/19-yuzyilda-bilim.html>, erişim tarihi:15.03.2019).

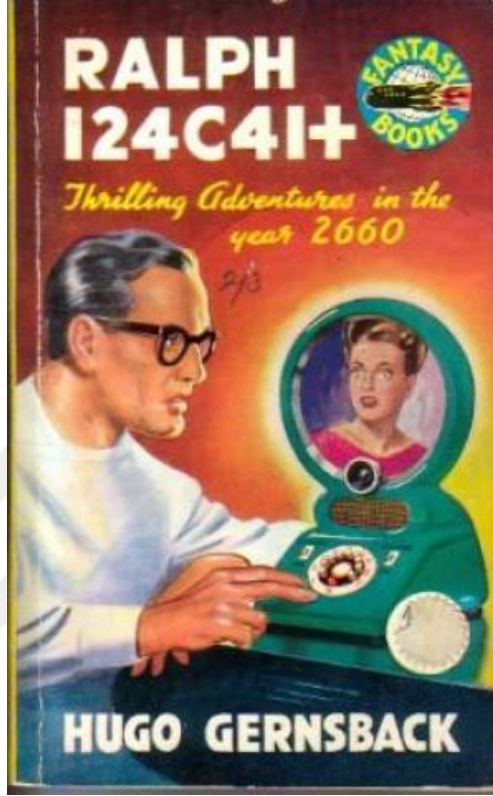
Eserin ana teması; 19. yy. sonlarında İngiltere’de yaşayan bir bilim adamının zamanda yolculuk yapma fikrini akşam yemeği için evine çağırdığı arkadaşlarına anlatmasıdır. “Zaman Makinesi”ni gösterir, ancak hiçbir arkadaşı ona inanmaz. Bilim adamı cihazı kullanarak zamanda 802701 yılına giderek insanlığın iki soya ayrılmış olduğunu görmektedir. Geleceğin ırkıyla tanışan bilim adamı döndüğünde tekrar bu serüvenleri arkadaşlarına anlatmaktadır.



Şekil 17 Herbert George Wells, “The Time Machine”.

(<https://sophieandemile.wordpress.com/2018/06/21/review-of-the-time-machine-by-h-g-wells-the-first-time-travel-novel/>, erişim tarihi:15.03.2019)

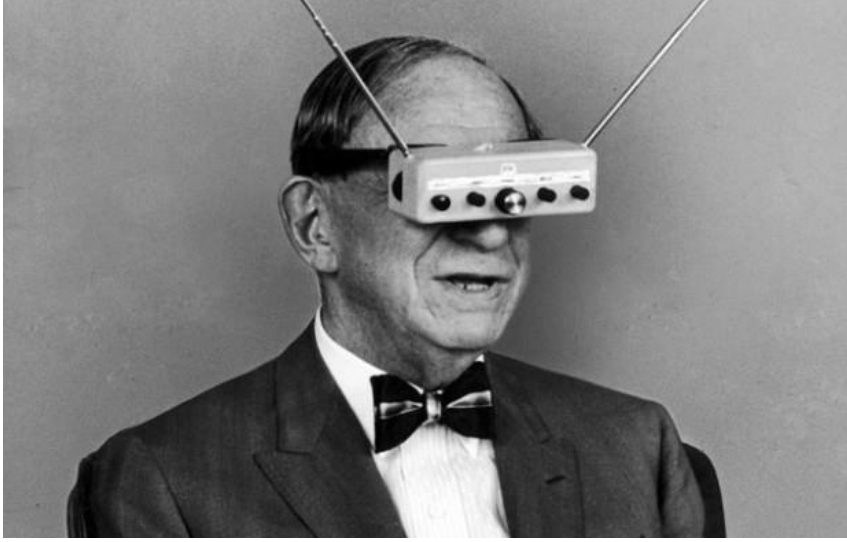
Bilim kurgunun gelişme döneminde yerini alan bir başka yazar ise Hugo Gernsback'tir. Klasik eserlerden biri olarak kabul edilen, "Ralph 124C41+" isimli romanından makaleler yayınlamaya başlayan H. Gernsback, bilim ve teknolojiye gelişmeleri kendi kurgusuyla birleştirerek, 27. yy. insanının yaşamını, geleceğe dair varsayımları ele almıştır.



Şekil 18 Hugo Gernsback, "Ralph 124C41+".

(<https://tr.pinterest.com/pin/66709638208765055/>, erişim tarihi:22.03.2019)

Hugo Gernsback, 1929 yılında "Science Wonder Stories" isimli dergide yayın hayatına başlamıştır. Edgar Allan Poe, Jules Verne gibi yazarların öyküleri bu dergide yer almıştır. Bilim kurgu türünün yer aldığı ilk dergi olan "Amazing Stories" in uzun yıllar yayıncılığını yapmıştır. Bilim ve teknolojiye olan katkılarıyla bilim kurgu türünün öncülerinden biri olarak kabul edilen H. Gernsback, her yıl düzenlenen ödül töreni ile, en iyi bilim kurgu çalışmalarına verilen "Hugo Ödülleri"ne ismi verilerek ölümsüzleştirilmiştir.



Şekil 19 Hugo Gernsback, kendi tasarımı olan televizyon gözlüğü.

(<https://www.bilimkurgukulubu.com/edebiyat/yazarlar/yazar-yayinci-mucit-hugo-gernsback/>, erişim tarihi:22.03.2019)

İlk robot kavramını Çek oyun yazarı Karel Čapek 1920 yılında ortaya atmıştır. “R.U.R” adlı eserinde robot kavramını organikten mekanik hale dönüşen yapay yaratık olarak tanımlamaktadır. Kökeni Çek dilinden gelen robot kelimesi; sürekli çalışan, başka dillerde konuşabilen, kural ve emirlere uyan otomatik otomatlara verilen isimdir. Metal bir biçimde tasarlanarak, insanlar tarafından insansı düşünceler, hareketler ve duyguları ifade etme zekasına büründürülmüş robotlar, bilim kurguda sıklıkla kullanılan makineler haline gelmiştir.

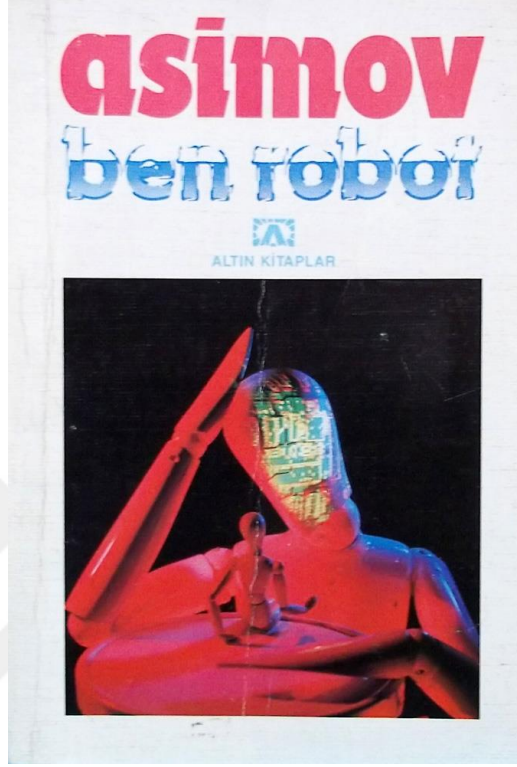
“Düşünen ve eylem yapan makineler olan robotlar gelecekteki fantastik bir teknolojinin anlatımında vazgeçilmez, avantajlarla dolu, öteki deyişle tematik olanakları zengin bir öge oluştururlar. Robotlarla beslenen öyküler, bilim kurgu türünün aynı zamanda ayağı en yere basmış, en güvenilir tahminleri sunan öykülerdir” (Roloff ve Seeplen, 1995:62).

Robot kavramı fikrini her öyküsünde kullanan yazar Isaac Asimov “Ben, Robot” (I, Robot) adlı kitabının “Durağan Döngü” öyküsünde ortaya koyduğu “Üç Robot Yasası” (Three Laws of Robotics) roman, öykü ve filmlerin temel konusu olmuştur. Yazar Isaac Asimov tarafından belirlenen yasalara göre:

“1. Bir robot, bir insana zarar veremez ya da hareketsiz kalarak bir insanın zarar görmesine neden olamaz. 2. Bir robot, insanların verdikleri emirlere uymak zorundadır. Ancak bu tür emirler Birinci Yasayla çeliştiği zaman durum

değişir. 3. Bir robot, birinci ve ikinci yasalarla çelişmediği sürece varlığını korumak zorundadır” (Asimov, 1992:2).

“Ben, Robot” kitabının ana karakteri olan Susan Calvin, robotların psikolojisini anlamak, robot dilini çözme gibi konular üzerine yoğunlaşmış bir bilim insanıdır.



Şekil 20 Isaac Asimov, “Ben, Robot”.

(<https://1000kitap.com/kitap/ben-robot--129800>, erişim tarihi:25.03.2019)

Susan Calvin, genellikle I. Asimov’un romanlarında yer alarak, bazı öykülerinde fiziksel olarak okurla buluşur, bazılarında ise gelişen olaylar zincirine şahit olan bir psikologu canlandırmaktadır. Özellikle “Ben Robot” romanı ile özdeşen psikolog Susan Calvin, aynı zamanda tüm robot vakalarını hafızasında tutarak önemli bir kaynak oluşturmaktadır.

Isaac Asimov “Ben, Robot” adlı eserinde kendi koyduğu kurallar doğrultusunda insan ve robot ilişkisine yer verirken, öykülerindeki konular birbirinden farklıdır. Ağırlıklı olarak robot psikolojine değindiği öyküleri yazarın yaşadığı dönem içerisindeki üç büyük bilim kurgu yazarından biri haline getirmiştir. Bu yazarlar; Robert Anson Heinlein, Arthur Charles Clarke, Isaac Asimov’dur.

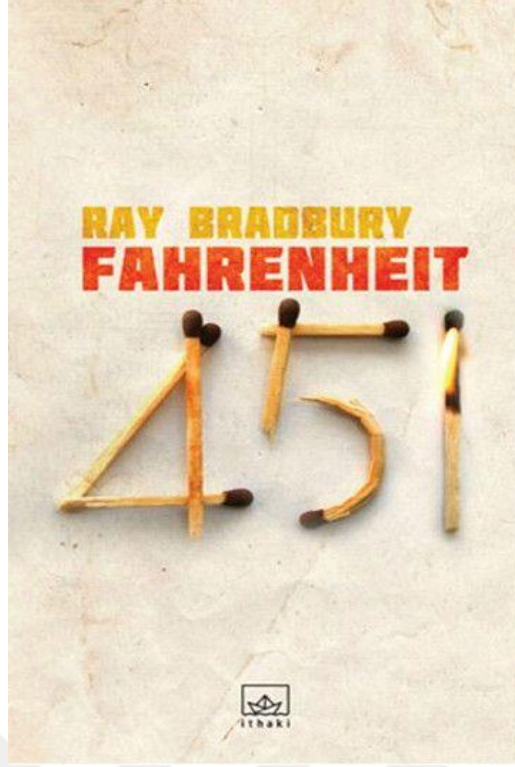
Korku ve bilim kurgu türünde eser vermiş Amerikan edebiyatının önde gelen isimlerinden Ray Douglas Bradbury, 1953 yılında yayınladığı “Fahrenheit 451”

romanıyla bilim kurgu türünün gerçekliğine dair önemli bilgiler sunmuştur. Yazarken bilgisayar kullanmayı reddeden R.D. Bradbury, tüm çalışmalarını daktilo ile oluşturmuştur. Bu roman, 1966 yılında yönetmen François Truffaut tarafından beyazperdede izleyici karşısına çıkmıştır. “Fahrenheit” kelimesi ismini sıcaklık biriminden almaktadır. Bahsedilen eser toplam dokuz parça kısa öyküden oluşmaktadır.

Galaxy Magazine dergisinde yayınlanan “Fahrenheit 451” romanının konusu; Guy Montag isimli itfaiyeciye kitap yakma görevi verilmiştir. İşe yarayan, yaramayan tüm kitapları yakmaktadır. Bu durumun tek nedeni, kitapların insanları düşündürerek onlara mutluluk vermemesi, düşünmeyen insanın mutlu olduğu fikrinin benimsenmiş olmasıdır. Tanıştığı genç bir kızın Guy Montag’a yaktığı kitapları okuyup okumadığını sorması üzerine G. Montag düşünmeye başlamış ve yaptığı bir yıkım olduğunu anlamıştır. Yakmak için gittiği bir evdeki kitapları alıp evine götürmüştür. Eşi ile okumak istemektedir fakat eşinin tek ilgisi tüm duvarın kaplı olduğu televizyondur. -Romanda televizyon bütün bir duvarı kaplayarak izleyici ile buluşuyordu.- Sadece eşinin değil, tüm toplumun faaliyetinin bu yönde olduğunu fark etmeye başlamaktadır. G. Montag, televizyonun insanlığı aptallaştırdığını, aynı şeyleri sürekli izleyerek toplum modelinin ne kadar kötü bir durumda olduğunu anlaması üzerine bütün kitapları bulunduğu yerden kaçırmaktadır. Bu şekilde başlayarak süregelen serüvende, normal şartlarda itfaiyecilerin görevi olan yangını söndürmek bu romanda itfaiyecilerin söndürmek yerine yangını başlatan taraf olması ile ifade edilmektedir. Hem de yangını kitapları yakarak başlatmaktadırlar.

Buradaki ana fikir, toplumun televizyon vb. teknolojik aletlere verdiği önemi kitaplara vermeyerek kitapsız, bilgisiz bir geleceğe doğru gitmesidir. Bu anlamda edebiyattaki önemli eserlerden biridir.

“Kitapların yakıldığı, insanların totaliter kişiler tarafından yönetildiği coğrafya; Orta Çağ’daki skolastik düşünce yapısı ile de büyük benzerlikler gösteriyor. Her iki dönemde de kitaplar yakılıyor, kitapların yakılması insanların bilgisizliğine yol açıyor, bilgisiz insanlar da diktatörler tarafından kolayca yönetiliyorlar. Ray Bradbury, kitap yakanlarla kitap okumayanlar arasında tasvir ile bir bağ kurup, her iki grubun da diktatörler tarafından yönetileceğini ustalıkla aktarıyor” (<https://frpnet.net/incelemler/fahrenheit-451-kitap-inceleme>, erişim tarihi:25.03.2019).

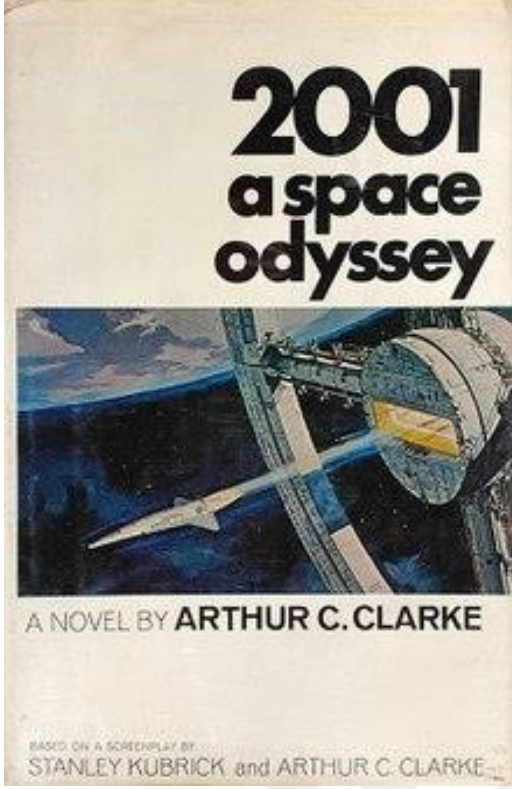


Şekil 21 Ray Douglas Bradbury, “Fahrenheit 451”.

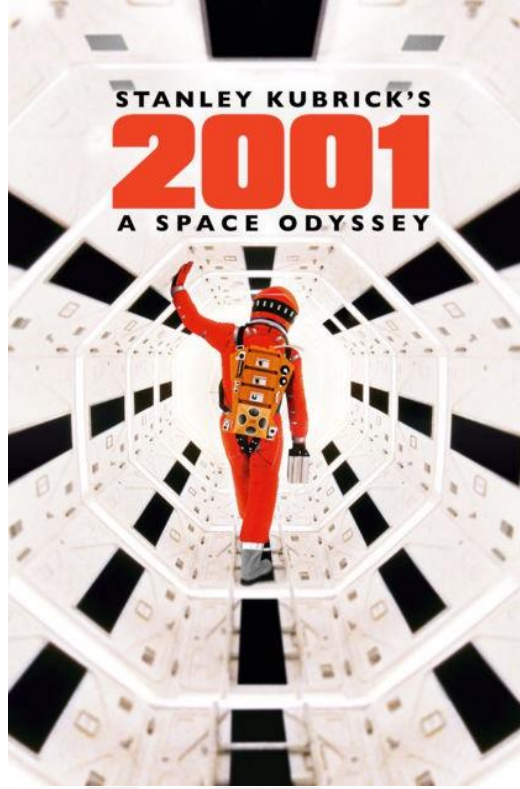
(<https://www.akakce.com/roman-kitaplari/en-ucuz-fahrenheit-451-ray-bradbury-fiyati,6437776.html>, erişim tarihi:25.03.2019)

R. D. Bradbury okuyucuyu düşündüren, öğüt veren, sürükleyici ve öğretici bir anlatım sunarken; “Cyberpunk” ve “Distopya” ile bilim kurgu öğelerini birleştirip eserlerinde konu bakımından yer vermektedir. “Something Wicked This Way Comes”, “The Martian Chronicles” gibi romanlarıyla da tanınmaktadır. 400’ün üzerinde öykü, 20’den fazla senaryo ve tiyatro oyunu kaleme almıştır.

İngiliz yazar Arthur Charles Clarke; roman, öykü ve kısa hikâyelerden oluşan birçok bilim kurgu eseri ortaya koymuştur ve Stanley Kubrick’in yönetmenliğini üstlendiği “2001: A Space Odyssey” filminin senaristidir. Eser konusu bakımından: “Hal 9000” adlı süper bir bilgisayar ile iki astronotun Jüpiter gezegenine yaptıkları yolculuğu ve Ay’ın yüzeyine gömülmüş olan bir anıtın gizemini çözmeye çalışmak üzerinedir.



Şekil 22 Arthur C. Clarke,
“2001 A Space Odyssey”.



Şekil 23 “2001: A Space Odyssey”
film afişi.

([https://en.wikipedia.org/wiki/2001:_A_Space_Odyssey_\(novel\)](https://en.wikipedia.org/wiki/2001:_A_Space_Odyssey_(novel)), erişim tarihi:25.03.2019)

(<http://www.beyazperde.com/filmler/film-27442/fotolar/detay/?cmediafile=21510815>, erişim tarihi:25.03.2019)

“Çağdaş Fantazya” isimli kitabında Ünsal Oskay, bilim kurgu ve fantastik edebiyat üzerine önemli yorumlarda bulunmuştur. Yazarın kitabında yer alan anlatımı şu şekildedir: “İnsanlığın mitolojiden çıkışını değil, mitolojiye dönüşünü amaçlarlar. More’un ve Swift’in durağan yanı ağır basan ütopyaları ile Mary Shelley ve Wells’in katastrofizmi (büyük yok oluşlar) ve ayrıca Verne’in pozitivizmi buna örnek verilebilmektedir. Bu yazarların söz konusu dönemlerindeki yapıtları ya da belirtilen bu yanları, toplumsal yaşamı, insan ilişkilerini mistifiye edici bir kaçışçılık eğilimi taşımaktadır. 19. Yüzyılla birlikte modern toplumlarda yabancılaşma yoğunlaştıkça, verili toplumu-bir zamanlar daha eski bir toplumu- değiştirerek kurmuş bulunan burjuva sınıfı, gitgide tutucu, değişim karşıtı ve kısır bir sınıf durumuna gelmiştir. Bu sınıfın dünyası ile birlikte ortaya çıkan; fakat daha sonraki bir dünyaya bu yeni dünyanın getireceği yepyeni insan ilişkilerini anlayamadıkları yabancılaşma

olgununu, yeni ilişkilerin son erdireceğini düşünemedikleri için yandaş olmaktan ürken yazarların -tutundukları egemen sınıfla birlikte- pratiksel ve bilişsel bakımdan gerilemeleri derinleştikçe bu mistifiye edişçi kaçış eğiliminin de yoğunlaştığı görülmektedir” (Oskay, 2018:28).

Eleştirisini yaptığı bilim kurgu yazarlarının yapıtları, içinde bulundukları dönemde gerçekleşen olaylar doğrultusunda şekillenmiştir. Örneğin; Thomas More’un devlet düzenini eleştirmek amacıyla yazdığı “Utopia” eseri, Herbert George Wells’in uzayla ilgili “Zaman Makinesi” eserindeki zamanda yolculuk aleti ve Isaac Asimov’un “Ben, Robot” adlı eseriyle robot kavramının yaygınlaşması, yazarların çıkış noktalarındaki farklılıkları ortaya koymaktadır.

Daha sonraki dönemlerde eser veren yazarlar, bilim kurgunun ilklerinden alınan ilhamlar doğrultusunda eserlerini ortaya çıkarmışlardır.⁴

B. Türk Edebiyatı’nda Bilim Kurgu Anlayışı

Batı edebiyatının bilim kurgu alanındaki zenginliğine karşın Türk edebiyatı bu tür üzerinde aynı zenginliği kültürel ve inanç sistemi nedeniyle edebi eserlerine yeterince yansıtamamıştır. Bilim kurgunun gelişimi genellikle yabancı kaynaklardan çeviri yapılmasıyla sınırlı kalmıştır. Bu sınırlamaya rağmen bilim kurgu kelimesini TDK’na önererek getiren ilk kişi Orhan Duru’dur. 1950 kuşağındaki diğer yazarlar bilim kurgu türündeki öykülerini sadece çeviriler ile yansıtmışlardır. Orhan Duru ise bilim kurguya öykülerinde yer veren ilk yazardır. Doğaüstü olaylara hayal gücünün de etkisiyle neredeyse ilk eserleri Orhan Duru vermiştir. Bilim kurguya yönelik ilk çalışması “Yoksullar Geliyor” adlı eseri olmakla birlikte “Şişe” ve “Fırtına” adlı özgün öyküleri ilk çalışmayı takip etmektedir.

Türk Edebiyatı kendi içinde bulunduğu coğrafya ve tarihi açıdan özgün bir yapıya sahiptir. İnanç sistemi etkisinde kalarak modern çağa uyum sağlamakta sorunlar yaşanmaktadır. Resim sanatından müziğe ve mimaride olduğu gibi, okuma oranı düşük bir toplum olarak edebiyat alanında da belirli kalıplar içerisinde kısıtlı kalmıştır.

⁴ Avrupa ve Amerika’da bilim kurgu edebiyatında yer alan diğer yazarlara örnek olarak; Jules Verne, Ursula Kroeber Le Guin, Robert Heinlein, Philip Kindred Dick, Edgar Allan Poe, Douglas Adams, Samuel Delany, Stanislaw Lem, Robert Silverberg verilebilmektedir.

Bu nedenle bilim kurgu gibi hayal gücünü zorlayacak önemli eserler ve kaynaklar olmamakla birlikte ilginç bir şekilde karşımıza Ahmet Mithat Efendi çıkmaktadır.

Bilim kurgu yazarları genelde temel olarak geleceğe yönelik kurgulamalar üzerinden hikâye oluşturmaktır. Dönemine göre diğer yazarların aksine Ahmet Mithat Efendi eserinde, bilim kurgu roman içeriği anlamında geleceğe yönelmek yerine, İslamiyet’i ilk kabul eden Selçuklular dönemine doğru geriye dönen hayâli bir gemi tasarlayarak tarih içinde geriye doğru bir yolculuk düşleyen bilim kurgu temasına yer vermektedir.

Latin harflerine henüz geçilmeyen o dönemde bilim kurgu olarak adlandırılmayan ve “Fenni Edebiyat” denilen bilim kurgu türü, Ahmet Mithat Efendi’nin 1888 yılında yayımlanan “Fenni Bir Roman Yâhut Amerika Doktorları” adlı eseriyle döneminin ilk bilim kurgu/fenni edebiyat yapıtı olarak karşımıza çıkmaktadır. Romanın konusu; bir grup doktorun kendi vücutları üzerinde denemeler yapması ve bu denemeler sonucu ölüm ve yaşam arasındaki durumlar anlatılmaktadır.



Şekil 24 Ahmet Mithat Efendi, “Yahut Amerika Doktorları” roman içeriği.

(https://www.researchgate.net/publication/334124444_, erişim tarihi:20.02.2020)

Bilim kurgunun romanlarında geleceğe doğru gidişin aksine geçmişe doğru bir konu ele alan Ahmet Mithat Efendi’nin belirtilen kaynağa göre açıklamaları şu şekildedir:

“Romanında Avrupa ve Amerika’nın bilim, teknoloji ve sanayi alanlarındaki gelişmişliğini öven ve bu özelliklerinin örnek alınmasını öğütleyen Ahmet Mithat, bu toplumları ahlâk yapıları ve “dinsizlikleri” itibarıyla eleştirir. Kısacası, Osmanlı’nın gelişebilmesi için bilindik “Batı’nın ilmini, tekniğini al

ama ahlâkını alma!” formülasyonunu önermektedir. Eserde, Amerikalılar ahlâksızlıkta Avrupalıları da aşmış bir vaziyette betimlenmektedir. Bu durum romanda Doktor Gribling’in, evli bir kadın olmasına rağmen July ile beraber olabilmek için yaptığı planlar üzerinden ortaya serilir” (<https://www.bilimkurgukulubu.com/edebiyat/osmanli-bilimkurgusu-fenni-edebiyat/>, erişim tarihi:20.02.2020).

Ahmet Mithat Efendi’den sonra günümüzde Türk bilim kurgu roman yazarlarına bakıldığında Avrupa ve Amerikan yazarlarının sayısının çok fazla olduğunu görülmektedir. Minyatürlerin dışında ilk 1888 yılında bilim kurgu yazarı sayılabilecek Ahmet Mithat Efendi’nin “Yahut Amerika Doktorları” ilk roman örneği karşımıza çıkmaktadır. Sonrasında Türk bilim kurgu roman yazarları arasında önde gelen isimlerden Müfit Özdeş, ilk olarak Amerikan bilim kurgusu ile tanışmış ve okuduğu eserlerden etkilenerek masalsı bir anlatımla bu alanda eserlerini ortaya koymuştur. M. Özdeş’in “Son Tiryaki” adlı eseri 1996 yılında basılmıştır ve yirmi üç öykünün bir araya gelmesiyle oluşmuştur. Eserin tanıtım bültenine ait bir bölümde şu şekilde ifadeler yer almaktadır:

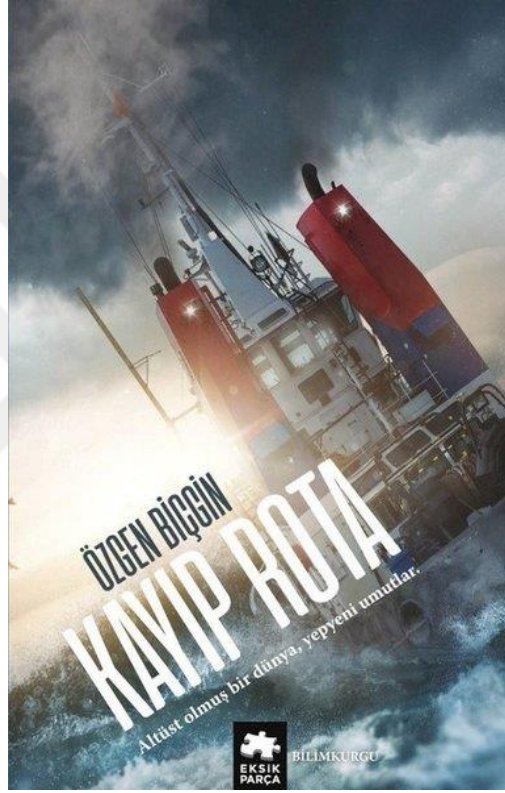
“Bir türlü çalıştırılmayan aile yadigârı bir transfer makinası, dünyayı dev bir et besi çiftliği olarak gören uzaylı bir yaratık, sigaranın tamamen yasaklandığı Dünyadan kaçan bir tiryaki, insanoğluna âşık olan bir peri kızı, tüm yaşayanların acısını çekmesi için yapılmış bir robot, başka bir olasılık düzeyinden gelen ve Dünyalı erkeklere bayılan bir kadın, uzaydan geldiğini iddia eden bir ayyaş, dünyanın yok olan yüzeyinden yeraltına kaçan ve orada ‘mükemmel’ bir düzen kuran insanlar...” (<https://listelist.com/turk-bilim-kurgu-yazari/>, erişim tarihi:20.05.2020).

Ancak günümüzde tanınan, ödül almış bilim kurgu çizer ve yazarlarına az rastlansa da fantastik ve bilim kurgu türünün ülkemizdeki yeni nesil ilk iki örneği Özgen Biçgin’in romanları ve çizer Mehmet Korkut Öztekin’e ait yurtiçi ve yurtdışında yayınlanan eseri önemli örneklerdir.

1. Özgen Biçgin: Kayıp Rota ve Mavi Tuzak Romanları

2019-2020 yılı, bilim kurgu roman dünyasına önemli bir isim kazandırmıştır. “Fabisad Derneği” tarafından düzenlenen “7. Gio Ödülleri”nde 2019 yılında “Bilim Kurgu

Roman” dalında “Kayıp Rota”⁵ isimli romanı “Roman Başarı Ödülü” kazanmıştır. Özgen Biçgin’in bilim kurgu türünde kaleme aldığı “Kayıp Rota” romanı incelendiğinde; ilk çıktığı dönemden günümüze kadar endişe, korku, belirsizlik temasının işlendiği ve günümüzde de geçerliliğini sürdürdüğüne kanıtı bu eserde karşımıza çıkmaktadır. Romanın konusuna kısaca bakıldığında; farklı spekülâtif bilim kurgu türlerini harmanlayarak dünyanın kaderinin beklenmedik kasvetli bir çöküşe sürüklenmesini, ticarî gemilerde çalışan denizcilerin gözünden bakarak romanında anlatmaktadır.



Şekil 25 Özgen Biçgin, “Kayıp Rota” kitap kapağı (2019).

(<https://kayiprihtim.com/haberler/edebiyat/kayip-rota-kuresel-bir-felaketi-denizcilerin-gozunden-anlatmaya-geliyor/>, erişim tarihi:26.03.2020)

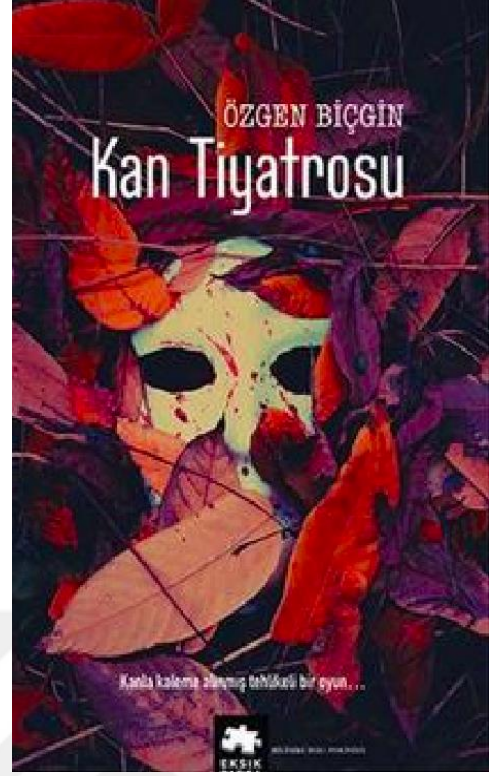
⁵ Yazarın Kayıp Rota serisinin ikinci kitabı olan “Mavi Tuzak” isimli romanı Şubat 2020 tarihinde ve “Kan Tiyatrosu” adlı son kitabı ise Kasım 2020 tarihinde okuyuculara sunulmuştur.



Şekil 26 Özgen Biçgin, “Mavi Tuzak”
kitap kapağı (2020).

(<https://www.bkmkitap.com/mavi-tuzak-kayip-rota-serisi-2kitap>, erişim tarihi:04.06.2020)

(<https://www.kitapyurdu.com/kitap/kan-tiyatrosu/560053.html>, erişim tarihi:20.11.2020)



Şekil 27 Özgen Biçgin, “Kan
Tiyatrosu” kitap kapağı (2020).

Yazara yöneltilen “Neden bilim kurgu yazmayı tercih ettiniz?” sorusunun cevabını yazar Özgen Biçgin (kendi yazmış olduğu metne sadık kalınarak) şu şekilde açıklamaktadır:

“Neden bilim kurgu yazmayı tercih ettim? Aslına bakarsanız bu soru cümlesi herhangi bir yazının ilk satırında yer almayı hak etmeyecek kadar basit görünebilir. Ya da bu cümle bir yazıya alâka keşfedecek kadar merak uyandırmayabilir. Ancak bu beş kelimeyi, roman yazmaya başladıktan sonra kendi kendime o kadar fazla tekrarladım ki artık meselenin özü hâlini aldı.

Bilim kurgu aslında sınırsız düşüncenin ürünüdür. Yazarın elinde hazır konabileceği bir Dünya yoktur. Karakterlerin normal insan özellikleri göstermesi neredeyse mümkün değildir. Zaman ve mekân kavramları gerçek yaşamdakinden farklılıklar gösterebilmektedir. İşte tüm bu yönleriyle bilim kurgu edebiyatı aslında cesur bir meydan okumadır.

Yeniye, yeniliğe ve aklın hemen kabul etmediği gelişmelere karşı ortaya koyduğu ilk duygu önyargı olan bir coğrafyada yaşadığımız söylenir durur. Ben bunu hiçbir zaman kabul etmek istemedim. Lâkin yazmaya başlamadan önce okumalı, konuşmalı ve araştırmalısınız. Üzülerek ifade etmeliyim ki; benim için bu süreç, yukarıda bahsettiğim önyargı ile ilgili önermeyi kabul etmemi sağlamış oldu. Toplumda kabul görmüş, okumuş ve aydın kabul edilen kişilerin bilim kurguya bakış açılarını gösteren sözleri benim meydan okuma hissiyatımı da yeniden alevlendirmiş oldu.

Bakınız Fikret Hakan bir konuşmasında neler söylüyor: “Ben bilim kurguculara bir şey sormak istiyorum sorabilir miyim? Bilim kurgu bir firari edebiyatıdır. Tam da 1950’lerde Türkiye’de başlayan İkinci Yeni şiiri gibi hapse girmek istemeyen şairlerin Rönesans şiirine sarılıp absüdlüasyona varması ve gerçekleri allayıp pullayarak başka başka absürt imajlar haline getirmiş olduğu bir sosyolojik bozulma işi gibidir. Bilim kurgu! Benim için bir kaçıştır bu. Siz uyuyorsunuz hepiniz! Türkiyelisiniz güya, 15 milyon genç yaşıyor bu ülkenin varoşlarında. Bunların edebiyatı, bunları irdelemek varken nelerle uğraşıyorsunuz böyle hayretler içindeyim yani. Alkışlıyorum sizleri bravo. 15 milyon genç var, İstanbul, Ankara, İzmir, Adana ve Eskişehir’in varoşlarında bunların edebiyatı, bunların acıları sancıları varken siz nelerle uğraşıyorsunuz çocuklar hayretler içindeyim yani. Vallahi korkunç bir şey. Gidin oraları araştırın. Onlar yazmıyorlarsa siz yazın siz irdeleyin siz öğrenin.”

Yine Mustafa Yelkenli’nin şu sözlerini bir okuyun: “Nasıl olsun ki... Bizde bilim var mı ki, kurgusu olsun? Yakın tarihimizi her türlü şartlanmışlıktan uzak bir gözle inceleyin bakalım neler bulacaksınız. 1933 yılında zamanın bilim yuvası, üniversitesi, Darülfünun devletin resmi görüşü olan ırkçılığa, uydurma Güneş Dil Teorisine, tarih anlayışına karşı çıktığı için kapatıldı. Onurlu bilim adamları üniversiteden atıldılar. Böylesi ortamlarda bilim olmazken kurgusu olabilir mi? Birkaç bilim kurgu örneği de öykünmekten öteye gidemedi ne yazık ki.”

Aslına bakarsanız bu örnekler bilim kurgu yazını hakkındaki önyargılı ifadelerden sadece ikisi. Ben özellikle daha kibar üslupla söylenmiş olanları seçmek istedim ki bu konuda yazmayı düşünen kişilerin şevki daha fazla kırılsın. İşte toplumumuzdaki bu bilinmeyenden korkma ve sıradan

olmayanı aşagılama temayülü bende tersine etki yaparak, önyargıları kırma ve bu türü sevdirmeye merakı uyandırdı.

Peki bu türün sevdirmesi için edebiyatçılar, senaristler, yapımcılar ve diğer eli kalem tutanlar yeterli çabayı gösterdi mi? Ne yazık ki yerli bilim kurgunun imajı konusunda iyi bir sınav verdiğimizizi söylemek pek mümkün değil. Özellikle sinema sektörünün bu hususta epey kabahatli olduğunu söylemem umarım kimseyi kızdırmaz. Özellikle yetmişli yıllardan yeni bin yılın başına kadar nitelikten ziyade niceliğe önem veren bakış açısıyla ortaya konan ürünler, türün inandırıcılığı anlamında yerli bilim kurguya ciddi zararlar verdiğini ifade etmek zorundayım.

Hepimiz bilim kurgu türünde ortaya çıkarılıp halkın önüne servis edilen ilk sinema filmi örneklerini hatırlarız. Vücuduna alüminyum folyo sarılarak uzaylı canavar rolü oynatılan insanları, oyun konsolu koluyla ve bisiklet kaskıyla uzay aracı kullanan aktörleri, floresandan mamul ışın kılıçlarını unutmak pek mümkün değil maalesef. Batılı örneklerinin ucuz birer kopyası olmaktan öte geçememiş; halkı inandırmak yerine kandırmak yolunu seçen bu çalışmalar, daha emeklemeye bile başlamamış yerli bilim kurguyu göğsünden hançerleyen ürünler oldu ne yazık ki.

Sosyal medyanın yaygınlaşması, teknolojik gelişmelerin geçmişe oranla artış göstermesi ve batılı emsallerin buna bağlı olarak zirveye tırmanışı, son yıllarda ülkemizde de türe bir geri dönüş sağladı. Bu sevindirici bir vaka olsa da geçen yıllara rağmen içimizdeki önyargının bir set gibi hâlen önümüzde durduğunu görmüş olmamız düşündürücüdür. Ben kendi adıma bu seti aşabilecek bir yol belirledim ve okurun yerli bilim kurguya inanmasını nasıl sağlarım diye düşünerek yazmaya başladım.

Öncelikle bildiğimiz klasik yöntemlerin dışına çıkmaya karar verdim. Bilim kurgunun dozunu doğru ayarlayamadığımızda yerli yazarların eserlerinin yarıda bırakıldığı hususunda geri dönüşler aldım. Buradan hareketle evvela kurguya, karakterlere ve olay akışına inandırmayı öncelik olarak kabul ettim. Bu dünyada ve bu zamanda ilerleyen, tanıdık bildik insanların başından geçen, çarpıcı bir hikâye anlatarak başlamak istedim. Ayakları yere basan bir kurguyu beğenen okurun, yazara olan inancında artış olduğunu söylemek yanlış olmaz. Bir kere okur size itimat ettiğinde ise artık cebinizde sakladığınız bilim kurgu

öğelerini eserinize yavaş yavaş ve hiç acele etmeden işleyebilirsiniz. Ben öyle yaptım ve romanın içindeki bu bilim kurgu materyallerinin yadırganmadığını fark ettim. Yaşamında ilk kez bu türde eser okuduğunu ve çok beğendiğini ifade eden her yaşta okurla tanışma fırsatım oldu. İnsanların karakterlerle duygusal bağ kurduğunu, onları ötekileştirmediklerini dahası empati yaptığını görmek beni doğru yolda olduğuma inandırdı.

Türk yazarlar olarak önümüzde çetin ve uzun bir yol olduğunu kabul etmek gerekir. Bu türde yazabildiğine, özgün eserler meydana getirebileceğimize ve batılı yazarlarla rekabet edebileceğimize okuru ve yayıncıyı ikna edebilmek hayli zahmetli bir iş. Lâkin son yıllarda ortaya çıkan eserlerin arz ettiğim bu kadar engele karşı ciddi bir savaş verdiğini ve başarılı olmaya doğru emin adımlarla ilerlediğini görmek de ayrı bir keyif veriyor doğrusu.”⁶

Söyleşi sonrası bilim kurgu romanı yazmanın ve düşünmenin aslında görüldüğü kadar kolay olmadığı anlaşılmaktadır. Toplumun tabuları, bilim kurgu edebiyat-sanat üretiminde önemli bir sorun ve engel çıkartabilmektedir.

2. Bilim Kurgu ve Fantastik Çizgi Roman Çizeri: Mehmet Korkut Öztekın

Yurt dışına yönelik yapmış olduğu çalışmalarla dikkat çeken önemli bilim kurgu çizgi roman çizeri, sanatçı ve akademisyen Mehmet Korkut Öztekın⁷, çalışmalarıyla bilim kurgu-fantastik sinemanın da alt yapısını oluşturmaktadır.

İnsanimsı robot olarak da tanımlandığımız RoboCop karakterinin çizeri Mehmet Korkut Öztekın’dır. Örneğin; teknolojinin duraksız gelişmesinin insanlığa rahatlık ve güven kattığını tanımlayan “RoboCop” filminin temel dayanağı, insanlık sıfatı ortadan kalkan bir robot figürü ile yaratılmış olan endişe ve korkudan dolayı kaybedilen, ihtiyaç duyulan güven teması vurgulanmaktadır. Alex Murphy (Peter Frederick Weller) adında bir polis memuru acımasızca öldürülmüştür. Daha sonra çelik iskeletli bir robotla bedeni birleştirilerek “RoboCop” yaratılmıştır. Tema olarak; filmde robot teknolojisini geliştirmekte olan bir şirketin ilk deney, prototip sonucudur. Sınırsız güç ve olağanüstü yetenekleri ile ortaya koyulan bu mükemmel prototip, yeni bir çağ

⁶ Özgen Biçgin, Raportör: Prof. Sefa Çeliksap - Selin Dilekci Ünlü, Ankara, 03 Ocak 2020. Yazar ile bilim dünyası hakkında görüşleri üzerine yapılan söyleşi sonucunda elde edilen bilgiler aynen aktarılmıştır.

⁷ Doç. Mehmet Korkut Öztekın. Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü.

başlangıcı oluşturmuştur. Yapay zekânın analitik güçleri ile insan kayıplarını, yaralanmalarını en az noktaya indirgeyerek robotlar tarafından güvenlik sağlanmıştır. 1987 yapımı ilk film sonrası, 1990 yılında “RoboCop 2” ve 1993 yılında “RoboCop 3” devam filmleri gerçekleştirilmiştir. 2014 yılında aynı senaryo ile seri haline getirilmiştir.



Şekil 28 “RoboCop 3” çizgi romanı kapağı.

(<http://cizgiromanokurlariplatformu.blogspot.com/2014/06/mehmet-korkut-oztekin-robocop-3-son.html>, erişim tarihi:19.02.2020)



Şekil 29 Mehmet Korkut Öztekin “RoboCop” çizgi roman taslak çalışması.

(<https://www.yenisafak.com/gundem/cizgi-ustu-yetenek-2057151>, erişim tarihi:19.02.2020)

“Yarı insan yarı robot tasarımı RoboCop ile dünyada tanınmış ve milyonlarca hayrana sahip olmuştu. Öztekin bu sefer de Yeni Zelandalı Brent

Williams’ın kendi hayatından uyarladığı depresyon ve anksiyete öyküsü Out of the Woods’un çizimini tamamladı”

(<https://www.boxerdersisi.com.tr/robocopun-yaraticisindan-yeni-proje-38298>, erişim tarihi:19.02.2020).

Mehmet Korkut Öztekin’in uluslararası çalışması olan “Out of The Woods” isimli kitabını Brent Williams ile birlikte suluboya tekniğiyle kullanarak ortaya koymaktadır. Bu eser ile ilgili olarak basına verdiği bilgi şu şekildedir:

“Yazışarak bu projeyi 3-3,5 yılda tamamladık. Brent Williams, hayat öyküsü üzerinden depresyon ve anksiyeteyi yazmış. Öz yardım kitabı olarak tasarlamış, kendi hayatını model olarak ortaya koymuş. Depresyonu yaşayanlar ve yakınlarının geliştirebileceği özel tavırları anlatıyor. Çizimlerini yaptığım bu kitap 27 Eylül’de Yeni Zelanda’da çıkış yaptı. Yavaş yavaş uluslararası platformda satışa başladı. Ana satış platformu Amazon.com oldu ve bir dağıtım şirketi ile anlaşma yapıldı. Avrupa, Kuzey Afrika, Uzakdoğu, Japonya, Çin, Hong Kong, Kuzey Amerika’da da satışa sunuldu” (<https://www.boxerdersisi.com.tr/robocopun-yaraticisindan-yeni-proje-38298>, erişim tarihi:19.02.2020).



Şekil 30 Mehmet Korkut Öztekin ve “Out of The Woods” kitabı.

(<https://frpnet.net/haberler/cizgi-roman-haberleri/turk-sanatci-out-of-the-woods-cizgi-romaniyla-yeniden-dunya-sahnesinde/attachment/mehmet-korkut-oztekin-out-of-the-woods>, erişim tarihi:19.02.2020)

Aynı zamanda Mehmet Korkut Öztekin'in "Bir Kültürel Direniş Aracı Olarak Japon Çizgi Romanı (Manga)'nın İncelenmesi" isimli Sanatta Yeterlilik çalışması ile Japon çizgi romanı Manga hakkında o toplumun kültürel bir direniş simgesi olarak incelemiştir. Manga, Japon öz kültüründen doğan yeni dünyanın ilginç bir çizgi roman okuma türüdür.

"Japonya'da manga pek çok farklı yaş grupları tarafından okunan bir türdür; bu sebeple mangalar bilim-kurgudan, romantik komediye, pornografiden psikolojik drama, tarihi maceradan ekonomiye, korkudan oto-biyografiye kadar sonsuz bir konu çeşitliliğine sahiptirler" (Öztekin, 2008:20).

Mehmet Korkut Öztekin'e göre; Japon resmi, matbaa teknolojisi ve yayıncılığına Manga'nın doğuşu ve yükselişini etkilemiştir.

Ülkemizin önemli akademisyen ve aynı zamanda Japon Manga onur ödülüne sahip olan Mehmet Korkut Öztekin'in bilim kurgu dünyası hakkında görüşleri üzerine 12.02.2020 tarihinde yapılan röportaj sırasında, bilim kurgu ve çizgi roman konuları ile ilgili yapmış olduğu açıklamalar önemlidir. Sanatçının, özgün yazımı doğrultusunda sorulara verdiği cevaplar ana fikri bozmadan olduğu gibi aktarılmıştır:

"Soru 1- Bilim Kurgu ve Fantastik sinema/roman arasındaki belirgin farkları nasıl açıklayabiliriz?

Şimdi her anlatı hangi formatta bize servis edilirse edilsin, izleyicisiyle, ya da alıcısıyla inandırıcılık bakımından bir ilişki kurar. Anlatı iletmeye çalıştığı mesajı ulaştırabilmek için kendi çapında bir inandırıcılığa sahip olmak zorundadır zaten. Batı kökenli öyküleme kuramlarına göre, izleyici anlatıdan keyif almak için kendi inançsızlığını askıya almak, bastırmak, ertelemek zorundadır. Bu biraz izleyici ya da okuyucu veya alıcının sorumlu olduğu bir durumdur, biraz da o anlatıyı oluşturan, yaratan sanatçının sorumluluğundadır. Şöyle ki sinemaya kurgusal bir yapıt izlemeye gittiğimizde aslında izleyeceğimiz şeyin bir anlatı, bir kurmaca olduğunu bilerek gideriz. Yani filmde ölen ya da öldürülen kişiler aslında meslekleri oyunculuk olan insanlardır ve bu karakterleri canlandırmak için para almışlardır ve aslında ölme anını canlandırırlar, gerçekten ölmezler, öyle değil mi? Ancak yine de sevdiğimiz ve tarafını tuttuğumuz bir karakterin başına bir şey gelse üzülmürüz, haksızlığa uğrasa gözlerimiz dolar. Oysaki bize aktarılan öyküde, oyuncu

üzerine düşen görevi iyi yaparsa, oyunculuğu ile bizi ikna ederse, anlatı bizim için gerçeğe dönüşür. Özel türlere has öykülerin izleyiciye ulaşması bu sebeple zor olabilir. Özel ilgi ve alaka gerektirebilir. Bazen hikayeci, kendi şahsını politik olarak korumak için bilim-kurgusal veya fantastik mizansenler kullanmayı tercih edebilir. Sansür, totaliterlik, faşistlik gibi tartışmalı siyasi rejimleri veya olguları, ülke gündemini semboller arkasına saklanarak tartışmak isteyebilir. Örnek olarak George Orwell'in Hayvanlar çiftliğinde olduğu gibi...

Bilim-kurgu ile fantastiğin farkını ortaya koymadan önce fantezi ve fantastik arasındaki farkı belirginleştirmek gerekir; Fantezi, tamamen kendi kurallarını yazar, kendi sistemi içinde kendisine has mantık ağını örerek karakterleri bu kurallara uymaya zorlar. Yüzüklerin Efendisi'nde ya da "Taht Oyunları- Song of Ice and Fire-Westeros"unda olduğu gibi dünya bizim dünyamız değildir. Dünyanın kendisine özgü bir tarihi, kültürü, inançları ve fizik sistemi vardır. Biz içinde yaşadığımız Dünyayı, çevreyi, uzayı ve galaksileri incelerken, Newton fizik yasaları, Einstein fiziği gibi disiplinlerden faydalanırız. Oysaki Yüzüklerin Efendisi'nde Sauron'un gözünün kaç mega-amper, mega-vat, mega-ton enerji yarattığını bilmediğimiz gibi çok da umurumuzda olmaz; ya da Alice'in Harikalar Diyarı'na geçerken kullandığı geçitlerin ne tür bir uzay-zaman yırtığı neticesinde oluştuğunu ve bu yırtıkları açılması için gereken enerjinin kaç mega-julles olduğunu bilemediğimiz gibi o anlatı içinde pek de umurumuzda değildir. Ancak Orta Dünya'da Yüzüklerin gücü gerçektir, büyü vardır ve periler, cüceler ve half-ling (buçukluklar) mevcuttur. Biz anlatıyı okurken ve izlerken bu varlıkların ve olguların ne kadar mantıklı olduğunu tartışmayız bile, çünkü yazar, "Benim öyküm, böylesine bir alemde geçiyor!" der bize; yani, "evvel zaman içinde, uzak bir galakside..." dediği zaman, izleyici olarak bize "Peki, salla gelsin o zaman!" demek düşer.

Fantastik ise, bildiğimiz, bize tanıdık gelen bir dünya veya gerçeklikte yaşanan olağan üstü bir kırılma neticesinde karakterlerin başına gelen öyküleri tanımlamak için kullanılır. Alice, takım elbiseli bir tavşan görür; Cinderella, birden bire karşısına çıkan peri annesi sayesinde hayatında asla gitmesi mümkün olmayan veliaht prensin balosuna bir prenses gibi gitmeyi başarır; Doroti'in Kansas'daki evi bir tornado yüzünden temellerinden sökülerek

büyülü Oz diyarına gider; Sıradan bir hırsız olan Alaaddin, karşısına çıkan kötü büyücünün teklifini kabul ederek cinler mağarasına iner ve sihirli lambayı bulur; Bir Hacker olan Neo'nun başı polisle derde girer ve Morpheus ve Trinity adlı anarşist hackerlar tarafından kurtarılınca gerçeklik olarak bildiği şeyin bir bilgisayar programı olduğunu öğrenir... Böylesine durumlara biz fantastik kırılma diyoruz. Birdenbire kendimizi adliyede, gecenin üçünde karakolda ya da acil serviste, yoğun bakımda bulmamız da fantastik kırılmadır aslında. Yaşadığımız konfor balonunun patlaması, hayat zannettiğimiz şeyin çok daha büyük, karmaşık, sıra dışı olduğunu anlamamız, değer yargılarımızın sarsılması, allak-bullak olması bizim gerçekliğin ne olduğunu sorgulamamızı sağlar. Ancak çoğu hikâye böylesine fantastik bir olayla başlar zaten; Gandalf gelir ve Bilbo Bagins'e "kalk, gidiyoruz!" der ve macera başlar. Buna öyküleme olay örgüsü kurulumunda "hareketin başlaması", "gelişme", "karşı karşıya gelme" gibi adlar veriliyor, bu tür bir kırılma olmadan hikâye, hikâye olmaz zaten. Bilim-kurgu, olayın geçtiği, zaman, mekân, imkanlar, teknoloji gibi unsurların doğrudan olay örgüsünü etkilediği ve biçimlendirdiği bir anlatı türüdür. Gelişen ve değişen teknolojinin insan doğasını, kültürünü, toplumların ve bireylerin birbirleri ile olan etkileşimlerini, ilişkisini nasıl etkileyeceğini tartışan bir anlatı biçimidir. Genellikle bir gelecek kurgusu çevresinde gelişir, konu edindiği meseleler toplumun ve insanlığın kaderini etkiler nitelikte destansı boyutlarda olma eğilimindedir. Fantezi, fantastik ve bilim-kurgu birbiriyle kesişen, iç içe geçmiş kümelerdir. Bunları birbirlerinden ayırmak uzmanları için bile bazen çok zor olabilir. Ancak her ne olursa olsun, iyi hikâye insanla ilgilidir, nasıl anlatırsa anlatsın, insana dair bir meseleyi tartışmayı hedefler.

Soru 2- Türkiye’de Bilim Kurgu alanında edebiyatın gelişmemiş olmasını neye bağlıyorsunuz?

Düz yazı kurgu, bizim kültürümüze 19. yüzyılın sonunda girmiş ve biz gerçek bir endüstri devrimi yaşamamış bir kültürüz. Bizim Batılılaşma yolcuğumuz çok çok yüz yirmi yıllık bir meseledir. Dünya’da bilim-kurgu edebiyatının gelişmiş olan ülkeler, teknoloji tasarlayarak diğer ülkelere pazarlayan ülkeler; ABD, İngiltere, Rusya, Japonya, Çin... Bunun dışında kalan ülkelere de aslında öyle aman aman bir bilim-kurgu yok. Mesela Yunan bilim-kurgusu var

mı öyle kitapları deli gibi satılan, artarda sinemaya, televizyona uyarlanan? Türkiye, henüz gerçek bilim-kurgu üretmeye bence düşünce yapısı olarak hazır değil. Bu sosyal, ekonomik, kültürel ve politik nedenlere dayanır. Biz gelişmeyi henüz ABD'ne (ya da herhangi bir G.8'e) taşınıp vatandaş olmak olarak tanımlayan bir toplumuz. Bu ülke de kimse, alt yapı, ulaşım, ısınma, sosyal politikalarla ilgili sorunları çözecek özgün projelere kafa yormuyor. Arkasında durmuyor. Dışardan alıp satmak, distribütör olmak her zaman daha karlıdır ve güvenlidir. Dünya pazarına hiç kimsenin görmediği ve sorunlara yeni çözümler sunan özgün teknolojik ürünlerle çıktığınız zaman büyük riskler alırsınız. Türkiye böyle bir ülke değil, henüz, belki olur, bir gün...

Soru 3- Gerçek ile düş arasında olan sinema sanatında bilim kurgu anlamında kostüm tasarımı hakkında neler söyleyebilirsiniz?

Kostüm insanı ve kültürü tanımlıyor. Kültürün değer yargılarını, uygulanma biçimini ve ritüellerini ortaya koyuyor. Kostüm (kıyafet) olmadan karakter de var olamaz, anlatının kendisi de. Kültürün biçimlenmesini belirleyen en önemli unsur, insanın çevresi ile, eko-sistemle kurduğu ilişkidir. Bu ilişki bir hayatta kalma, yaşama pratikleri zincirinin oluşmasına sebep olur. Bu pratiklerin uygulanması insan tasarısı olan nesnelere bağlıdır. Kıyafet bir çevreye uyum sağlama aracıdır. Vücudu sarar, bizi korur, sıcaktan, soğuktan, basınçtan, zararlı sıvılardan, kesici ve delici nesnelerden, kötü havadan, bazen de kem gözlerden... Bizim hayatta kalmamızı, hatta zürriyetimizi devam ettirmemizi sağlayan en önemli araçtır. Hayalimizdeki personanın timsalidir. Her türlü görsel anlatıda kıyafet tasarımı vazgeçilmez bir aşamadır.

Soru 4- Gerçekler var iken neden çizgi romana karşı bir talep olduğunu nasıl açıklayabilirsiniz?

Gerçekler varken neden sanata ihtiyaç duyuyoruz? Hayatın yetmediği yerde sanat başlar. Hayat her şeyi ile bize yetebilseydi sanat olmazdı. Bu sadece çizgi roman için değil bütün diğer sanatlar için geçerli. Çizgi roman ve sinema aynı anda doğmuş ortaya çıkmıştır diyebiliriz. Asıl mesele, sinema varken, neden animasyon, çizgi roman, tiyatro, opera hala var, bunları tartışmalıyız. Demek ki hepsi aslında bir diğerinin sunamadığı özgün bir şeyler ortaya koyuyor. Bunlar nedir? Bu çok izafi bir soru. Ben çizgi romanın fakir adamın sineması

olduğunu düşünüyorum: Tek adam, kendi yeteneği, becerisi ve hayal gücü yettiğinde sadece temel desen malzemelerini kullanarak hiçbir pahalı özel efektte, dekora, kadroya ihtiyaç duymadan, inanılmaz zengin ve etkileyici görsel anlatılar tasarlayabiliyor. Bu büyüleyici bir şeydir.

Soru 5/6- Etkilendiğiniz filmler, çizerler ve yazarlardan örnekler ve kaynak tavsiye verebilir misiniz? / Alien karakterinin sinemaya uyarlamasında tasarım aşaması tamamen heykel sanatı ile ilişkili, ancak Avatar filminde durum tam tersi yazılımla sağlanmıştır bu uygulamaların yaratıcılık üzerinde olumlu ya da olumsuz etkileri hakkında ne söyleyebilirsiniz?

Teknoloji ve ekonomi le ilgili bir şey bu. Artık hiçbir şey imkânsız değil veya çok özel yeteneklere sahip dahi yaratıcı bireylerin varlığına lüzum olmadan daha averaj yaratıcılığa sahip kişisel bilgisayar programlarından faydalanan istenilen görseli arzu edilen zaman da üretebiliyorlar. H.R. Giger, Jean “Gir” Giraud (Möbius), J. O’Bannon, hatta Alejandro Jodorowsky ve tabii ki Ridley Scott gibi dehalar olmadan asla Alien olamazdı. Oldu ve sinema tarihi değişti, biçimlendi. James Cameron bile sinema sektörüne Matte ressamı olarak girmişti ve ilk çalıştığı projelerden bir John Carpenter’in New York’dan kaçış filmiydi. Matte ressamlığı dijital özel efektler öncesi sinema sektöründeki en zor, en meşakkatli alanlardan biridir. Cam üzerine, özel boyalarla sahte set resmi çizer Matte ressamları ve bu işi o kadar inanılmaz bir detay hassasiyeti ile yaparlar ki ortaya çıkardıkları iş gerçek resimlerden ayırt edilemez. Artık bu insanların emeğini takdir edecek kimse yok, kimsenin böyle çalışmasına ihtiyaç da yok. Foto gerçekçi imgeleri bilgisayarda üretmek çok kolay, hızlı ve ucuz. Böylece sanat üretmek daha eşitlikçi bir hal alıyor. Ancak sanatçı, kendisine fiziksel ve ruhani hedefler koymadan gelişemez ve sahip olduğu her şeyi ortaya koymadan da sanatından doğru dürüst gelir elde edemez, isim yapamaz.

Soru 7- Ele aldığınız bir konuda çizimini yaptığınız karakter-kostüm ilişkisinde giysi formları ne kadar önemli olmaktadır?

Kostüm tasarımı, karakter tasarımı sürecinin değişmez bir parçasıdır. Hikâyenin okunurluğunu arttırmak ve desteklemek, karakterin izleyici nazarında popülerliğini sağlamak için kostüm tasarımı çok önemlidir. Kostüm

karakterin okuyucunun nazarında kim olduğunu bir bakışta anlatan vazgeçilmez bir öğedir, karakter tasarımının vazgeçilmez bir parçasıdır. Kostüm olmadan grafik yöntemlerle bir öykü kolay kolay anlaşılmaz, kostüm ve karakter tasarımı görsel öykülemecilerin işini çok kolaylaştırır, ayrıca üretim sürecinin uzlaştırıcı ve iyileştirici vasfından bahsetmiyorum bile...

Soru 8- Bilim kurgu ya da fantastik bir çizgi roman yapımında-yaratımında, evren ve mekân oluşturma süreci nasıl işlemektedir?

Bu çok öznel, yaratıcıdan yaratıcıya değişen bir durum. Kimisi maket üretir, kimi rüyaya yatar, kimi de var olan modelleri kullanır. Aslında bence bilim-kurgu en politik edebiyat türüdür, güncele dair metaforlar ve semboller üreterek yapar bunu. Ursula K. Le Guin'in Mülksüzler' i, Karanlığın Sol Eli, Asker Kaçağı gibi ya da P.K. Dick'in Yüksek Şatodaki Adam'ı gibi veya Aldeous Huxley'in Cesur Yeni Dünyası ya da George Orwel'in 1984'ü gibi... Ütopya ve distopya siyasi metaforlardır, bu metaforların oluşumunu tetikleyen de yaratıcılarının gündemini işgal eden dünyadaki olaylardır.

Soru 9- Bir çizgi roman çizeri ve akademisyen olarak gelecek sizin için ne ifade ediyor?

Sağlığım ve ömrüm yeterse hayata geçirilmesi gereken yeni projeler... Gelecek bütün sanatçılar için heyecan verici bir muammadır. Ancak gelecek geldiğinde o kadar da orijinal bir tarafı olmadığını görüyorsunuz. Bilgisayarınıza takabildiğiniz CD yazıcıların çok heyecan verici bir şey olduğu bir dönemi gördü benim neslim. 64 K grafiklerle bilgisayar oyunları oynardık. Bir web sayfasının yüklenmesi ya da bir Photoshop filtre efektinin tamamlanması için bir buçuk saat beklediğimiz olurdu. Bilgisayarın bir fantezi, devlet sırrı bir gizem olduğu dönemleri de gördük. Yaşadığımız şehirde sık sık elektrik kesilirdi. TRT televizyonu yayını saat 18'de başlar 23'te İstiklal marşı ile sona ererdi. Siyah beyaz televizyon yayınında gösterilen bir bilim-kurgu dizindeki uzay gemilerinin mandalina kabuklarından modellerini yapardık ve onlarla oynardık. Bol bol kitap okurduk, sahaflarda çizgi-roman avına çıkardık. Bu şimdinin "instant gratification" kuşağı için bir anlam ifade etmiyor. Bir düğmeye basarak istediğin filmi, müzik albümünü, çizgi romanı anında masa üstüne indirebiliyorsun. Bence bütün bu teknolojiler, hayatı kolaylaştırdığı

kadar bireyin yaratıcılığını dumura uğratan, onu üreten değil de tüketen birey olmaya yönlendiren faktörler.”⁸

C. Bilim Kurgu ve Yaygın Alt Türleri

Bilim kurgu; bir tür olmaktan çok, teknolojik ve bilimsel anlamdaki kavramlarıyla ortaya çıkan düşünce ve fikirlerin hayatımıza yön vermesi, geleceğe yönelik atıflarda bulunan bir kurgu türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Hayal gücünün en üst seviyede ortaya koyulduğu sinema etrafında şekillenen bir edebiyat türü olması normaldir. Gelecek ile ilgili düşler ve fantezilerin rahatlıkla görsel efektler aracılığı ile kullanılması, gelecek ile ilgili korku, kaygı ya da pozitif anlamda kurgulamak için bilimsel mantıkta kuramlar ortaya koymaktadır. Söz konusu kuramlar, bilim kurgu alanındaki eserlerin ana fikrinde oluşturulan temalar aracılığı ile karşımıza çıkmaktadır. Bilim kurgu türü hayal gücüne dayanarak, geleceğe dair betimlemelerde bulunur ki bu nedenle bilim kurguyu sadece bilim kurgu olarak ele almak yeterli olmamaktadır. Anlatım yönü bakımından net değildir. Bu nedenle kendi içerisinde türlere ayrılmaktadır.

Farklı bir anlamda bilim kurgu kavramı; geleceğin ütöpik dünyası ile farklı pozitif bilimleri, anlam ve bilim yönüyle disiplinler arasında temel olarak ele alan bir edebiyat türüdür.

1. Bilim Kurgu Teması: Zamanda Yolculuk

Zamanda yolculuk teması, bilim kurgunun genel olarak konu bakımından ele aldığı bir kavram haline gelmiştir. İcat edilen bir makine ya da gelecekte geçmişe doğru yolculuk yapmak, zamanda seyahat ederek geçmişteki bir olayın önüne geçmek gibi konular ele alınmaktadır. En iyi örnekleri; Harry Keramidas ve Arthur Schmidt’in kurgusu ile ele alınan ve yönetmenliğini Robert Zemeckis’in üstlendiği ABD yapımı “Back To The Future” (Geleceğe Dönüş) filmidir. Bir diğer örnek ise, Herbert George Wells’in “The Time Machine” (Zaman Makinesi) eseridir.

⁸ Mehmet Korkut Öztekin, Raportör: Prof. Sefa Çeliksap - Selin Dilekci Ünlü, İzmir, 12 Şubat 2020. Bilim kurgu çizeri ile bilim dünyası hakkındaki görüşleri üzerine yapılan röportaj aynen aktarılmıştır. Aynı bir inceme konusu olabilir.

“... bu alt türde, geçmişe veya geleceğe yapılan yolculuklar sonrası yaşanan olaylar anlatılır. Geçmişe gidilmişse geçmişin değiştirildikten sonra günümüze etkisi, geleceğe gidilmiş ise günümüzdeki olayların gelecekteki etkisi en çok işlenen konulardır. Bilim kurgu klasiği olan “Doctor Who” ve “Back To The Future” filmleri bu türün görsel açıdan da en iyi örneklerden birisidir” (<https://frpnet.net/makaleler/bilimkurgunun-alt-turleri>, erişim tarihi:15.07.2019).



Şekil 31 “Back To The Future” film afişi.

(<http://www.beyazperde.com/filmler/film-448/>, erişim tarihi:15.07.2019)

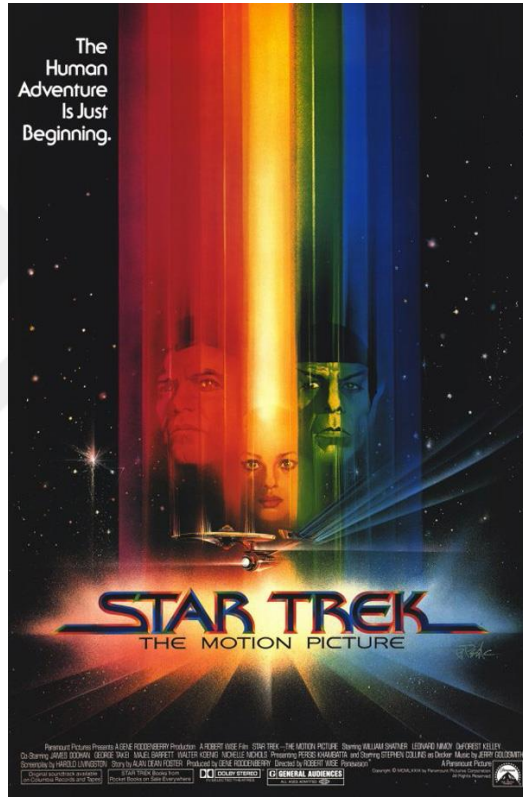
2. Farklı Bir Tema Örneği: Uzay Operası

Uzay, yıldızlar ve bilinmeyen gezegenlerin yer aldığı bu tür “Uzay Operası” olarak ele alınmaktadır. Genellikle konu bakımından tamamen uzayda geçmektedir. Uzayın derinliklerine doğru kayboluş, yeni gezegenlerin bulunması, yıldızlara ulaşmaya çalışmak veya uzayda karşılaşılan farklı kolonilerle yapılan savaşlar konu olarak ele alınmaktadır.

“Serüven öyküleriyle uzay operasının arasındaki kardeşlik, ilk örneklerinde çok daha net bir şekilde görülmektedir. Örneğin; edebiyatta Edgar Rice Burroughs’un, ondan sonra da E.E. Smith’in ve Leigh Brackett’in kitaplarında

da görülmektedir. Sinemada ise, en başta “Flash Gordon” da. Alex Raymond’ın gazetelerde yayınlanan son derece popüler çizgi bant serisinden uyarlanan 1936 tarihli bu seri film, “Uzay Operası” filmlerinde bir tür kilometre taşıdır. Elbette ki daha önce de uzayda geçen serüven öyküleri vardı sonuçta Uzay Operası filmi türünün sinemadaki kökleri, George Melies’in 1902 tarihli kısa filmi Ay’a Yolculuğa uzanıyor” (<https://kayipriitim.com/dosya/sinemada-bilimkurgu-alt-turleri-5-uzay-operasi-kainat-boyu-seruven/>, erişim tarihi:06.06.2019).

“Star Trek” ve “Star Wars” filmleri bu türe örnek olarak verilebilmektedir.



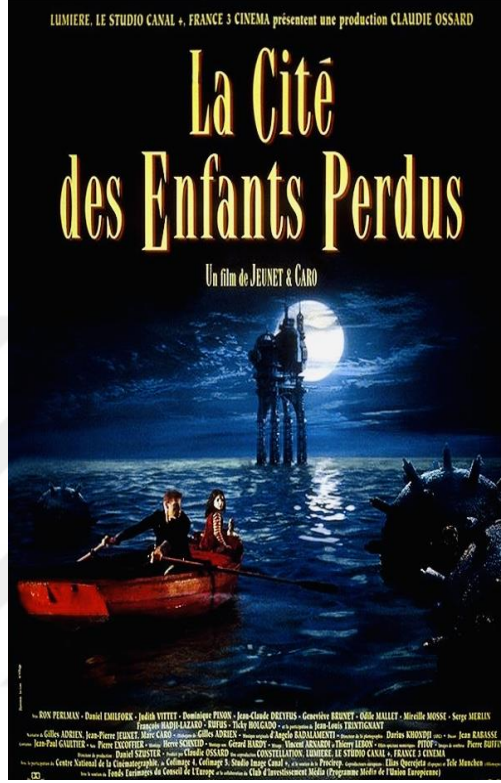
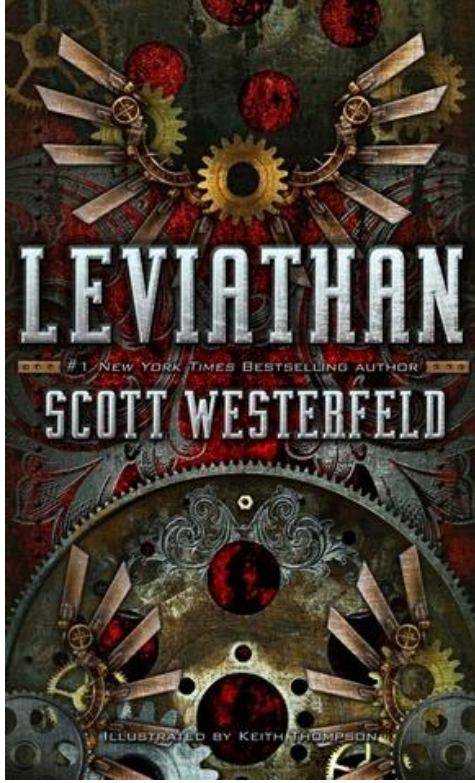
Şekil 32 “Star Trek” film afişi.

(<https://posterfabrikasi.com/tumurunler/film-afisleri/star-trek-film-afisi-2/>, erişim tarihi:06.06.2019)

3. Teknolojiden Korku: Steampunk

Steampunk (Buhar Çılgınlığı) türü içerisinde, sanayi devriminin getirdiği buharlı, analog makine ve çark gibi öğeler sıklıkla görülmektedir. Buhar gücüyle çalışan makinelerin ön planda olduğu, genellikle 18. yüzyıl sonu 19. yüzyıl başlarında özellikle Viktorya dönemi İngiltere’inde popüler olan, teknolojiden korku ile buhar gücünün kullanıldığı bilim kurgu alt türüdür.

Scott Westerfeld tarafından kaleme alınan “Leviathan” isimli eserde bu türde kullanılan öğelere rastlanmaktadır. Scott Westerfeld’in “Yapay Zekâ ve Kopyası” romanı da türe verilebilecek olan önemli örneklerinden biridir. Eserde, insanın kopyalama yöntemiyle çoğaltılması ve her bir bireye numara verilmesiyle farklı bir varoluş biçimi anlatılmaktadır.



Şekil 33 Scott Westerfeld, “Leviathan”. Şekil 34 “Kayıp Şehir Çocukları” film afişi.
([https://leviathanscottwesterfeld.fandom.com/wiki/Leviathan_\(novel\)](https://leviathanscottwesterfeld.fandom.com/wiki/Leviathan_(novel)), erişim tarihi:07.06.2019)

(https://en.wikipedia.org/wiki/The_City_of_Lost_Children, erişim tarihi:25.08.2020)

Jean Pierre Jeunet ve Marc Caro’nun yönetmenliğini üstlendiği 1995 yapımı “Kayıp Şehir Çocukları” (La Cite des Enfants Perdus) filmi de türün en iyi örneklerinden birisidir. Konusu:

“Göz alıcı dekorları, usta işi özel efektleri, Jean-Paul Gaultier kostümleri ve ucube karakterleriyle, çılgın bir hayal alemi. Bir liman kentinin açıklarındaki platformda yaşayan korkunç bilim adamı Krank, rüya görme yetisi olmadığı için erken yaşlanmaktadır. Tek gözlü yardımcılarının kentten kaçırdıkları çocuklar Krank’ın laboratuvarında makinelere bağlanmakta, böylece Krank da çocukların rüyalarını çalabilmektedir. Ne var ki cesur bir kız ve nazik bir devin planları Krank’ı bozguna uğratacaktır”

(<https://www.sinemalar.com/film/5051/kayip-cocuklar-sehri>,
tarihi:25.08.2020).

erişim

4. Petrol ve Türevleri Üzerine: Dieselpunk

Dieselpunk türü ise Steampunk sonrası dönemde yer almaktadır ve aralarındaki fark, Dieselpunk'ta buharlı makinelerin yerini fosil yakıtlar ve dizel motorlar almaktadır. Egzoz dumanları, siyah metaller, yağlı ve kirli dumanlar çıkaran motorların olduğu öğelere sıklıkla rastlanmaktadır. Verilebilecek en iyi örnek “Mad Max: Fury Road” filmidir.



Şekil 35 “Mad Max: Fury Road” film afişi.

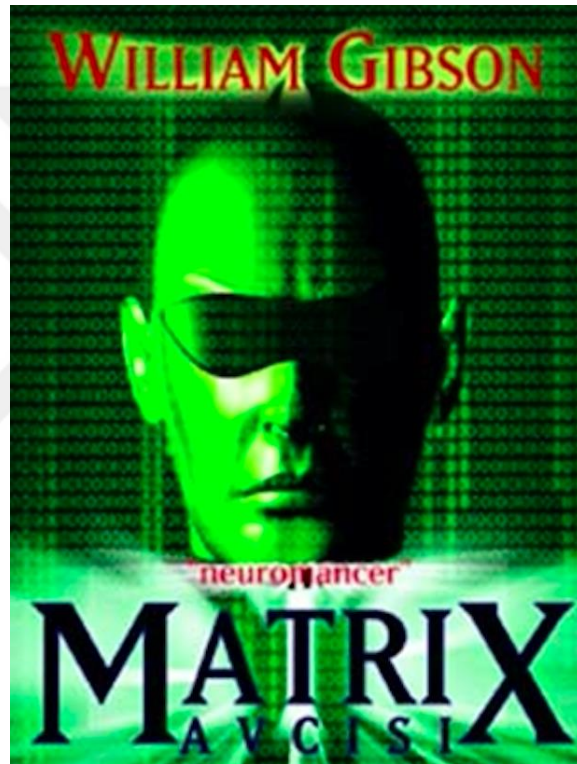
(<http://www.beyazperde.com/filmler/film-125054/fotolar/detay/?cmediafile=21191287>, erişim tarihi:10.06.2019)

5. Bilgisayar ve Yapay Zekâ: Cyberpunk

Cyberpunk; yapay zekâ, sanal gerçeklik, ileri teknoloji ve fütüristik bir evrende geçmektedir. Siber uzay gibi kavramlarla oluşan bu akımın temsilcisi William Gibson'dır. Hareketin en iyi örneği W. Gibson'ın “Matrix Avcısı” filmidir. Filmde, ileri teknoloji ve yapay zekâ anlatımı bilim kurgu yönünden ileri düzeydedir. Bilim

kurgu, fantastik, deneme ve edebiyat türlerinde eser veren Jacques Baudou “Bilim-Kurgu” adlı kitabında konuyu şu şekilde ifade etmektedir:

“William Gibson’ın Neuromancien tarzındaki romanıyla bilgi işlemciye, bilgisayara, şebekelere, sanal dünyaya ya da siber uzaya ve yapay zekâyâ hatırı sayılır bir yer ayırmıştır. Gibson’ın romanında, kahraman serüven peşindeki bir bilgi işlemcidir. Gibson, daha sonra yazdığı romanlarda, bilgi işlem evreninin keşfini irdelemiştir. Ayrıca, belli bir özerk düşünce yetisine sahip olan, yapay zekâyla donanmış sanal bir medya yıldızını gözler önüne serdiği Idroru’dan da söz etmek gerekir” (Baudou, 2005:107).



Şekil 36 William Gibson, “Matrix Avcısı” film afişi.

(<https://www.kitapzen.com/matrix-avcisi.htm>, erişim tarihi:10.06.2019)

6. Arada Kalan Tema Örneği: İleri Teknoloji Sınırında Biopunk ve Nanopunk

Cyberpunk gibi ileri boyuttaki teknoloji konularını ele alan Biopunk türü bilim kurgu eserlerde biyolojik teknolojiyi kullanmaktadır. Bu hareketin ilk örneği Mary Shelley’in “Frankenstein” adlı eseridir.

“İleri teknolojiyi kullanarak, gen değiştirme, gen aktarımı gibi olayları görürüz. İleri zekâ, yaşlanmayı engellemek, daha güçlü bir vücuda sahip olmak bu punk türüne dahil edilebilmektedir. Marvel dünyasından Hulk ise bize

Biopunk hakkında verilebilecek en güzel örneklerden birisidir” (<https://www.karmakarisik.org/punk-cesitleri-nelerdir-biopunk-cyberpunk-ve-daha-fazlasi/>, erişim tarihi:10.06.2019).

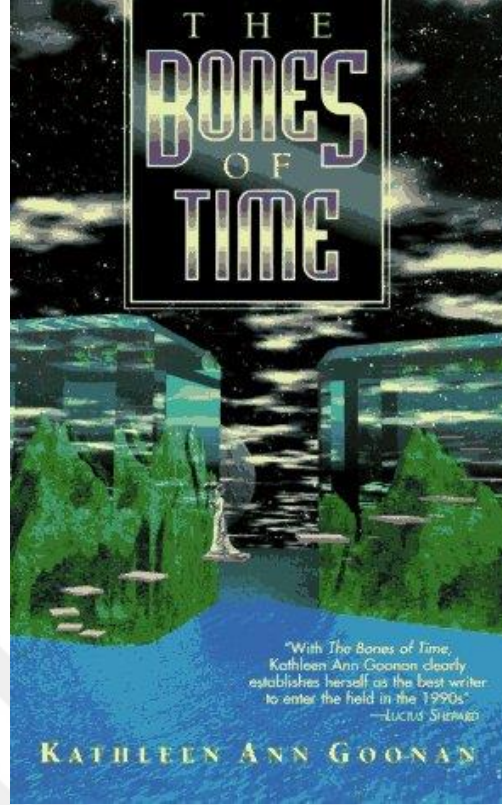


Şekil 37 Mary Shelly, “Frankenstein”ın yüzü.

(<https://www.haberturk.com/kultur-sanat/haber/1147254-en-iyi-10-frankenstein-filmi>, erişim tarihi:10.06.2019)

Biopunk ve Cyberpunk türünün ortaya koyduğu ileri teknoloji ve yapay zekânın karışımıyla, tüm organizmaların canlılık işlevlerinin genetik talimatını oluşturan DNA kavramının ele alındığı bir konsept olan Nanopunk’ın yaratıcısı; Kathleen Aan Goonan’dır.

“DNA ve nano teknoloji bu konseptin iki ana fikridir. Değiştirilemez ve parçalanamaz olan DNA yapısına nano teknolojiyi kullanarak modifikasyon yapılır. Organik DNA ve atomlar mutasyona uğramaz. Burada verebileceğim örnek ise Crysis oyunun da kullanılan kostümdür. Nano teknolojiye sahip olan kostümü giyen kişinin vücudu kostüm sayesinde modifikasyon edilir. Kostüm çıkartıldığında, kostümü giyen kişinin vücudu eski haline döner ve DNA yapısında bir bozukluk yoktur” (<https://www.karmakarisik.org/punk-cesitleri-nelerdir-biopunk-cyberpunk-ve-daha-fazlasi/>, erişim tarihi:10.06.2019).



Şekil 38 Kathleen Ann Goonan, “The Bones of Time”.

(https://www.goodreads.com/book/show/1390042.The_Bones_of_Time, erişim tarihi:10.06.2019)

Cyberpunk, Steampunk, Biopunk ve Dieselpunk türlerindeki “punk” kelimesi “çılgınlık” anlamına gelmektedir. İngiltere’de ortaya çıkan punk akımı; moda, siyaset, bilim ve sanat gibi pek çok alanda da kullanılmaktadır.

7. Apokaliptik ve Post-Apokaliptik

Bilim kurgu türleri içinde “Apokaliptik” ve “Post-Apokaliptik” teması, kıyamet ve kıyamet sonrası anlamına gelmektedir. Dünyanın sonu, dünyanın yok olmasıyla yaşamın sona ermesi, savaş, bulaşıcı hastalıkların yayılması gibi konuları ele almaktadır. Thea von Harbou’nun yazdığı, Fritz Lang’ın izleyiciyle buluşturduğu unutulmaz öykü “Metropolis” önemli örneklerindendir.



Şekil 39 Fritz Lang, “Metropolis” film afişi.

(<https://www.imdb.com/title/tt0017136/>, erişim tarihi:13.06.2019)

Konu sınırlandırılması bakımından bilim kurgunun en çok karşılaşılan yaygın türlerinden bahsedilmiştir.⁹

Bilim kurgu temalarında sıklıkla rastlanan kavramlar; dünyanın sonu, geleceğe veya geçmişe yolculuk, insanüstü varlıklar, canavarlar, yaratıklar, uzaylılar, robotlar, ölümsüzlük ve ışınlanma olarak sıralanabilmektedir. Sinema estetiğinde bilim kurguyu ele almak gerekirse; akıl bulmacaları, insanın bilinçaltındakiler, korkuları ve endişeleri gibi senaryoların harmanlanmasıyla ortaya çıkmaktadır.

⁹ Yaygın alt türler dışında bahsedilmeyen diğer türler; Alternatif Tarih, Askerî Bilim Kurgu, Katı Bilim Kurgu, Sosyal Bilim Kurgu, Yumuşak Bilim Kurgu, Mizahî Bilim Kurgu, Süper İnsan ve Uzay Westerni diğer alt türlerdir. Ekler kısmında açıkça belirtilmiştir.



III. SAHNE SANATLARI VE SİNEMA KOSTÜM İLİŞKİSİ

Doğduğumuz andan itibaren dünyanın doğa şartları karşısında ve utanma duygusuyla birlikte giyinme zorunluluğu başlamıştır. Bedenimizin bu acımasız gerçek karşısında hayatta kalabilmesi atalarımızın bilgi ve becerilerini aktarması sayesinde gerçekleşmiştir. İhtimal, ilk tekstil-giyim malzemeleri; kürkler, deriler ve ağaç yapraklarıydı. Bedenin korunma ihtiyacının giderilmesi ve insan ergonomik yapısına uygun formları keşfetmemiz elbette ki binlerce yıl almıştır. Teknolojiyi, evrimleşmenin sonucunda günlük yaşantımıza dahil etmeyi başardığımız andan itibaren giyim; statü belirlemeden, sınıf farklılıklarına, din ayrımından, fonksiyonel giysiye ve sanat alanına kadar farklı anlamlara bürünmektedir. Giysi formlarını oluşturmak için tekstil adını alan doğal ve yapay elyaflardan oluşan dokuma, örme, keçe ve günümüzde nano teknoloji ile üretilen kumaş türleri geliştirilmiştir. Böylece doğa karşısında bir korunma niteliği taşıyan giyim olgusu, modern dünyanın seçme karmaşası yaratan uslanmaz tüketimi haline gelen moda olgusunu da yaratmaktadır. Bu bağlamda tasarım, insanın günlük yaşantısı içerisinde kolaylık sağlayacak formlar olarak tanımlanabilmektedir. Ancak giyim söz konusu olduğunda moda olarak çağrışım yapmakta ya da moda denildiğinde giyim ve türevleri akla gelmektedir. Bu tanımlamalar doğrultusunda; arabalar, giysiler ve evler toplumda seçkin olup olmamak arasındaki çizgiyi belirleyen göstergeler halini almaktadır.

Sahne sanatları adı altında tiyatro, opera, bale ve müzikal akla gelmektedir. İnsanın insana, insan ile anlatımı olarak tanımlayabileceğimiz tiyatro sanatı kültür tarihimiz ile aynı yaşıttır. İlk kültürlerde ilkel olarak doğa içinde ya da tasarlanmış kendine özgü iç mekân anlayışı içinde sunulan oyunlar, taklit veya vurgu amacı taşıdığı anda kostüme de ihtiyaç duymuştur. Doğa içinde ya da belirlenmiş kendine özgü mekân anlayışı içinde sunulan oyunlar, taklit veya vurgu amacı taşıdığı anda kostüme de ihtiyaç duymuştur. Tiyatro’da kostüm sanatı, Antik Yunan Dönemi içerisinde önemli bir yer tutmaktadır. Başta Roma olmak üzere Rönesans ve sonrası günümüz çağdaş tiyatro döneminde teknoloji ile de birleşerek daha farklı anlam ve boyutlara ulaşmıştır.

Kendimizi tanımak istiyorsak tiyatro önemli bir aynadır. Renk, çizgi, derinlik, oran ve biçim gibi öğelerin kullanımı senaryo metninin bağlayıcılığı ile sınırlıdır. Ancak bir kostümün oluşum sürecinin en önemli adımı tasarım aşamasıdır. Bu konuda “Çağdaş Tiyatro” içerisindeki kostüm tasarımı hakkında Selda Kulluk Yerdelen “Tiyatro Sanatında Kostüm Tasarımı” adlı kitabında konuya şu şekilde değinmektedir:

“Çağdaş kostüm tasarımı, dramaturji anlamında yapısı ve aynı zamanda tiyatro estetiği işleviyle de yükümlü olmuş, sanat akımları doğrultusunda özel, biçimsel, plastik uygulama alanı hâline gelmiştir. Bu da estetik ihtiyaçların doyurulmasından sonra, olağan üstü ihtiyaçların devreye girdiğini gösterir. Teknolojik alanda gelişmeler hızlandıkça, dış dünya mekanikleştikçe, tiyatrodaki yeni arayışlarda sahne karmaşıklığından arındırılmaya çalışılmıştır. Sahne konseptinde bütünlük arayan bu anlayışla kostüm, yalın, anlam veren öğeyi yoğunlaştırmaya, plastik uzaklığı yaratmaya, sahneleme ile yorumlama arasında bir bütünlük oluşturmaya çalışır. XX. Yüzyıla gelindiğinde realist ve sembolist yaklaşımlar, çağdaş tiyatro prodüksiyonlarının sahnelerinden inmediği halde, bu iki biçimin sunumundaki temel gelişmeler 1930'lara gelinceye kadar doruğa ulaşmıştır. İkinci Dünya Savaşı'nın başlangıcına kadar, sanatta görecelik kavramıyla ilişkili teatral sunumun diğer biçimleri batı dünyası tiyatrosunda egemen olmaya başlamıştır” (Yerdelen, 2014:40).

Osman Şengezer'in “Dekor ve Kostümlü Anılar” kitabı ele alındığında farklı uygulama ve tanım örneklemelerine rastlanmaktadır. Örneğin;

“Hürrem Sultan'ın dekor ve kostümleri üç yılı aşan bir çalışma sonucu ve koreograf – kompozitör – dekoratör ortak çalışmasının önemli bir örneğidir. Tiyatro veya Opera olmayıp, ortaya çıkarılacak yapıtın dans ve harekete dayanması başlıca sorundu. Dekorun hem eskiyi hem de çağdaş bir müzik ve koreografiyi yansıtması gerekiyordu. Tablo değişimleri hiç aralıksız olmalı ve dekor parçaları bir yığın yapmamalıydı (...) Şalvarların ve kaftanların kıvrımları arasında tüm bacak ve beden hareketleri görünebilmeliydi. Görkemli kavukların altında, erkek dansçılar dönüp, zıplayabilmeliydiler. Bu yüzden az bir stilize ederek (örneğin, az kıvrımla, üst tarafları bedene oturan, yalnız ayak bileklerinde bolluk yapan) yeni bir şalvar ve de kaftan biçimi çıkardık. Kavukların dış görüntüsünü bozmadan içlerini boş ve hafif, baştan düşmemesi için tutucu gereçlerle hazırladık” (Şengezer, 2010:99).

Aynı kaynakta Selda Kulluk Yerdelen'e göre;

“Renk olarak çözümlendiğinde, Hürrem Sultan’ın hırsını, zekâsını, dişiliğini, yırtıcılığını vermek için kırmızı renk kullanılmalıdır. Bu rengin tonlarındaki kışkırtıcılık, kan, heyecan, gerginlik, öfke, cesurluk gibi özellikler Hürrem’in karakter analizinde yer verilmesi, altı çizilmesi gereken özelliklerdir. Bu rengi kendisinin portrelerini yapan ressamların da seçmiş olduğunun bir rastlantı olmadığını düşünürsek yanılmayız. Metinde Mustafa’nın ölümünden sonra Bayazid’in Hürrem’e söylediği sözlerdeki ipucu Hürrem’in kırmızı kostüm rengini doğruluyor” (Yerdelen, 2014:72).

Sahne sanatları içerisinde yer alan ve kökeni yine tiyatro ilkelerine bağlı, görsel zenginliğe sahip olan sahne sanatlarından biri de Opera ve Bale’dir. Tiyatro sanatından ayrılan en önemli özelliği temelini özel olarak bestelenen müzik sanatına dayandırmasıdır. Edebiyat, şiir, plastik sanatlar ve tiyatro etrafında şekillenerek yükselen bir tasarımlar zincirine sahiptir. İlk olarak 16. yüzyılın önemli bilim insanlarından İtalyan asıllı astronom ve fizikçi “Galileo Galilei”nin babası “Vincenzo Galilei” tarafından “Opera” fikrinin ortaya konulduğu öne sürülmektedir. İlk eser, İtalya’nın Floransa kentinde sahnelenmiştir. “Claudio Monteverdi” tarafından 1607 yılında ortaya koyulan “Orfeo” adlı beste, Opera’nın ilk gelişmiş bestesidir.

18. yüzyılın ikinci yarısından sonra Rusya’ya “Bale”, kökeni İtalyanca “ballo” kelimesinden gelerek, Türk dilinde “hareket etmek” anlamına gelmektedir. Müzik ve dansın birlikteliğiyle gelişen balenin operadan ayrılan yanı ise sadece müzik ve dansla yapılan bir sahne sanatı olmasıdır. Opera söze ve yazılı bir metne dayalıdır. Tiyatro, opera, bale ya da müzikal yapım olsun kostüm tasarım anlayışı bakımından ele alındığında, fonksiyon ve tasarım açısından ortak noktalarda birleştiği görülmektedir. Yılmaz Arıkan bu konudaki düşüncelerini “Uygulamalı Tiyatro Eğitimi” adlı kitap çalışmasında şu şekilde ele almaktadır:

“Oyuncunun kullandığı giysi, oyunculuğuna tam anlamda bir boyut kazandırmaz. Ama hal, hareketlerin etkileşimine katkıda bulunur. Oyuncuya mesaj verici etki durumuna da getirebilir. Oyuncuyla oyunla dekorun bir parçasıymışçasına ilgilidir. Oyuncusunun vazifesini sahne üzerinde gerçekleştirmesinden başka vücut hareketlerinin rahatlığını ve hayatî bölümleri, (oyundaki can alıcı noktaları) üzerine rahatlıkla alabilmeli. Bunu

tüm ekip başarabilmelidir. Kullanılan elbisede bu görsel sanatın değişmez öğelerinden biridir ve kostüm tasarımı yapılırken, oyuncunun rahatlığı, estetik ve gösterişli anlatım ön planda tutulur. Şartların, duyguların ve estetiğin yansımasıdır kostüm” (Arıkan, 2007:364).

Aynı çalışmada Yılmaz Arıkan kostüm ve karakter ilişkisini açıklamaktadır:

“Çoğu kişi, oyunculuğun yanında elbisenin etkisinin fazla olmadığını belirtir. Fakat kostüm oyunculuğun ortaya konmasında ve karakter yaratımında büyük etki yaratır. Seyirciyle, oyuncu arasındaki akımı belirgin hale getiren en büyük özelliklerdir. Vücut hareketleri ile bütünleşen oyunculuğun bireyselliğini ön plana getiren bir etkidir” (Arıkan, 2007:365).



Şekil 40 Dünya örneklerinden bir bale gösterisi. Fotoğraf: İnci Özbaş koleksiyonu.

(<https://www.instagram.com/inci.ozbas/>, erişim tarihi:10.09.2019)

2018 yılında Ayşem Sunal Savaşkurt tarafından sahneye konulan “Don Kişot” balesinin kostümleri, fotoğrafçılar için de ilgi çekici konular haline gelmiştir. Şekil 40, 41, 42, 43 ve 44 görsel örnekleri fotoğrafçı İnci Özbaş tarafından karelenmiştir.



Şekil 41 “Don Kişot Bale” (Şubat 2018), İstanbul Devlet Opera ve Balesi. Fotoğraf: İnci Özbaş koleksiyonu.

(<https://www.instagram.com/inci.ozbas/>, erişim tarihi:10.09.2019)



Şekil 42 “Don Kişot Bale” (Şubat 2018), İstanbul Devlet Opera ve Balesi. Fotoğraf: İnci Özbaş koleksiyonu.

(<https://www.instagram.com/inci.ozbas/>, erişim tarihi:10.09.2019)



Şekil 43 “Falstaff” (Nisan 2018), İstanbul Devlet Opera ve Balesi, Sahneye koyan: Renato Bonajuto. Fotoğraf: İnci Özbaş koleksiyonu.

(<https://www.instagram.com/inci.ozbas/>, erişim tarihi:10.09.2019)



Şekil 44 “Falstaff” (Nisan 2018), İstanbul Devlet Opera ve Balesi. Fotoğraf: İnci Özbaş koleksiyonu.

(<https://www.instagram.com/inci.ozbas/>, erişim tarihi:10.09.2019)

A. Sinema Sanatı’nda İlk Kostüm Kullanımı: Ay’a Seyahat

Teknolojinin ve bilimin bir bileşkesi olarak ortaya çıkan sinema sanatının başlangıcına bakıldığında, bilim kurgu türünün sinemada ortaya çıkması oldukça erken bir dönemine denk gelmektedir. Auguste ve Louis Lumière kardeşlerin 1895 yılında sinemayı icat etmesi ile yirminci yüzyılın başlarında, günümüzde bilim kurgu olarak kabul edilen ilk filmler perdeye yansımaya başlamış ve renklendirme konusunda ele

alınabilecek ilk film Jules Verne'in “Le Voyage Dans La Lune” (Ay’a Seyahat) eseridir.



Şekil 45 “Le Voyage Dans La Lune” (Ay’a Seyahat) film afişi.

(<http://www.beyazperde.com/filmler/film-18450/>, erişim tarihi:02.05.2018)

Siyah-beyaz film döneminde animasyon ve görsel efekt kullanımıyla da bilim kurgu türünde bir ilk sayılmaktadır. Yönetmenliği Georges Méliès tarafından yapılan 1902 yılı yapımı filmin süresi 14 dakikadır. Senaryosu Georges Méliès’e ait olan “Le Voyage Dans La Lune” (Ay’a Seyahat) ilk sessiz ve siyah-beyaz bir filmidir.



Şekil 46 “Le Voyage Dans La Lune” (Ay’a Seyahat) filminden roketin hazırlanış sahnesi.

(<https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/george-meliesyle-aya-yolculuk/>, erişim tarihi:02.05.2018)

Film astrologların toplantı yapmasıyla başlamaktadır. Ay'a yapılacak olan yolculuk için tartışmaktadırlar. Topladıkları işçilerle roket yapmaya başlanmıştır. Roketin bitimiyle birlikte herkes çok heyecanlanır ve büyük bir törenle roket ateşlenmektedir. Ay'a iniş gerçekleşmiştir. İkonik bir görüntü olarak roket Ay'ın gözüne saplanmakta bilim insanları şaşkın bakışlarla roketten inerek yürümeye başlamaktadır. Daha sonra uyumak için herkes bir yere yerleşmiştir ve kar yağmaktadır. Gezegenler üzerlerinden geçmektedir ve yıldızlar kaymaktadır. Üşüdükleri için hareket etmek isterler ve Ay yüzeyini keşfe doğru ilerlerken, keşif sırasında karşısına çıkan varlıklar onları esir almışlardır. Aralarından biri harekete geçerek saldırmaya başlar ve bir fırsat bulur roketlerine binip Dünya'ya dönmektedirler. Rokete asılı kalan Ay'ın yerlilerinden biri de bilim adamlarıyla birlikte Dünya'ya inmiştir. Sessizlik hâkim olsa da hareketlerle ifade edilen çok güçlü bir senaryo olduğu söylenebilmektedir.

“Filmin ilginç bir özelliği de bir yönüyle UFO'lara bakışıdır. Günümüzde UFO'ları insanlıktan daha ileri uygarlıklar olarak düşünürüz. Onların bizi belirli aralıklara ziyaret ettiği, diledikleri zaman bize görünüp istediği deneyleri yapmaları onları gizemli kılar. Ancak Ay'a Seyahat günümüze tezat biçimde “ilkel” bir uzaylı sunusu yapar. Filmdeki uzaylılar sanki balta girmemiş ormanlardan fırlamış gibidir. Ellerindeki oklarıyla, garip canavarı görüntüleriyle ve tek vuruşta ölmeleriyle hiç de insanlardan ileri değildir. Zaten onlar Dünya'ya değil, Dünyalılar onlara gider. Astrolog elindeki kelepçeden kurtulur kurtulmaz da liderlerini aldığı gibi yere çalar. Öte yandan film konusunun hissettirdiği gibi ırkçı ve oryantalist bir algı yaratmaktadır. Çünkü uzaylılardan bir tanesi liderlerini öldüren bu dünyalılarının peşine takılıp yeryüzüne indiğinde yine amansızca sağa sola saldırır. Ancak hemen birisi buna müdahale edip boynuna ipi geçirip onu ehlileştirir hatta onu oynatır. Bu açıdan filmdeki uzaylı ya da Ay insanları tiplemesi batılı olmayan, “öteki” kategorisi içinde yer alır. Bilimin temsilcisi olarak astrologlar bu Ay'dan gelen davetsiz misafire daha önce Maya, İnka ve Afrika kökenli insanlara nasıl davrandıysa aynı biçimde davranılır ve onu köleleştirir” (<http://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/george-meliesyle-aya-yolculuk/>, erişim tarihi:02.05.2018).

Filmin ortaya koyduğu ilkler, görsel zenginlik ve senaryo ile eskimemiş, her zaman akıllarda yer eden kısa öz bir kurgu olmuştur. Dönemin oluşturduğu şartlar göz önüne

alınırsa ortaya çıkan film, benzeri türlerinden olan farkını net olarak açığa çıkmaktadır. İzleyiciyi ikonik ve ironik sahneleriyle gülümsetse de düşündüren yanları da oldukça fazladır.

“İkonik sahnelerin de karşımıza çıktığı filmde; Ay gezegeninin bir yüze sahip olması ve roketin gezegene iniş yapması sırasında Ay’ın gözüne saplanmasıdır, diğer ikonik sahne ise filmin bitiş sahnesi olan dünyaya dönüş kutlamalarında Roma İmparatorluğu tarihinin şairlerinden Vergilius’un “Labor Omnia Vincit” (Emek her şeyin üstesinden gelir) sözüne yapılan atıftır” (Çoker, 2016:19-20).

Filme konu olan roket ile Jules Verne, izleyicilerini Ay’a götürme fırsatı yaşatmış ve bu fırsatın sinemada hayal gücünün sonsuzluğunu ele alarak izleyicinin izlediklerine inanmalarını sağlamaktadır. Fransız yönetmen Georges Méliès, sinemanın bir sanat olarak gelişmesine katkı sağlarken 20. yy’da yönetmenlik serüvenine başlamıştır. G. Méliès, ikonik atıfları, şaşırtması ve düşündürmesiyle sinemanın sihirbazı olarak da anılmaktadır. Filmin başrol oyuncularında G. Méliès’in kendisi de yer almıştır.

“Yüzlerce filmde adı olan Méliès, sadece çektiği birkaç filmle anılmaktadır. Le Voyage Dans La Lune (Ay’a Seyahat) filmi ile hem sinemaya hem de alt dalı olan bilim kurguya hayat vermiştir. Yönetmenlik dışında oyuncakçı, tasarımcı ve en önemlisi illüzyonist olan Méliès’nin ilk kamera hileleri, hızlandırılmış çekim, buğulanmış kareden net olana geçiş ve kameranın aynı kareye birden fazla çekim yapabilmesi gibi sayısız efektin de altında imzası vardır. (...) Profesör Barbenfouillis’nin (Méliès) Paris’te bir astronomi kulübünde diğer üyelere Dünya’nın uydusu Ay’a açılacaktır teklifi ile başlayacaktır. Ciddi tartışmalar sonucu, beş gökbilimci bu seyahate çıkma kararı verecektir. Gökbilimcilerin ismi göz önünde bulundurulduğunda, Méliès’nin yarattığı karakterler üzerine ciddi kafa yorduğu anlaşılabilecektir. Yönetmen, kendi karakteri ile yolculuk edecek beş gökbilimciye şu isimleri verecektir: Nostradamus, Alcofribas, Omega, Micromegas, Parafaragaramus” (Çoker, 2016:18-19).

Filmin kostüm tasarımcılığını ünlü yönetmen Georges Méliès’in eşi Jeanne d'Alcy üstlenmiştir. J. Alcy, erken dönem Fransız film aktrisi. İlk filmi “Le Manoir du Diable” (1896) ve sonrasında “Le Voyage Dans La Lune” (1902) filmiyle sinema hayatına başlamıştır. Ay’a Seyahat filmine sinema tarihi açısından bakıldığında; ilk

bilim kurgu mantığı ile birlikte efekt kullanımı, dekor ve kostümleri ile izleyiciyi etkisi altına almıştır. Dönemin tiyatro, müzikal gibi sahne sanatları için tasarlanan kostümlerden faydalandıkları açıkça görülmektedir. Sessiz sinemanın ilk yıllarında kostüm, bugün bilinen anlamda önemsenmemiştir. İlk dönem yapıtlarında sinema ve tiyatrodaki yer alan kostümler tasarım ve uygulama bakımından aynıdır.

Tiyatro; kostüm, makyaj, en, boy, yükseklik ve derinliği olan tasarlanmış bir mekânda gerçekleştirilmektedir ve canlı bir aktarımı nedeniyle izleyici ile direk ilişki kurmaktadır. Kostüm tasarımcılarının bu doğrultuda oyuncuya ve sahne hareketine kolaylık sağlayacak, zorlamayacak kostümler tasarlaması gerekmektedir. Sinemada ise teknolojik öğeler kullanıldığı için izleyiciye daha rahat bir ulaşım söz konusudur. Kameranin lensleri, kostüm veya mekân alanındaki her türlü ayrıntıyı göstermektedir. İzleyiciden canlı bir tepki almamaktadır. Bu bağlamda Ay'a Seyahat filminde, mekân kavramı ile kullanılan dekor ve kostüm bir tiyatro sahnesinden alınmış gibidir.

Film siyah beyaz olması nedeniyle kostümlerin renkleri bakımından yorum yapılamamaktadır. Fakat şekil ve biçimleriyle izleyici renkleri, zihninde hayal edebilmektedir. Bilim adamları, giyim tarzı ile kendilerini normal insanlardan farklı olarak ortaya koymaktadır. Karakterler kostümleriyle rolünü yansıtmaktadır.

“... renklerle ruh halini ve üslubunu, kumaşla ekonomik statüsünü, stille mesleğini ve milliyeti gibi birçok düşünceyi yansıtır. Kostüm tasarımcısının öncelikli amacı, seyircinin karakteri doğru algılamasına yardım eden kostümler yaratmaktır” (Yerdelen, 2014:86).

Yönetmen George Méliès, Ay'a Seyahat filmi ile kendi anlatımını ortaya koyarak, daha önce rastlanılmayan farklı bir dünyayı betimlemektedir. Günümüz teknolojisi düşünüldüğünde, 1902 yılında ortaya koyulan film, görsel efektlerin ne kadar ileri seviyede olduğu göstermektedir.

Gündelik giysi ve aksesuarlar yerine izleyiciyi heyecanlandırarak düşündüren kostüm tasarımları ve aksesuarlara yer verilmiştir. Örneğin; bilim adamlarının uzun şapkalarıyla, sihirbazı anlatan bir görünümde olmalarına gönderme yapmak için bu şekilde bir kostüm seçildiği düşünülmektedir. Bilgili olmaları, sihirbazı andıran görüntüleriyle izleyicinin algısına sunulmuştur. Bayanlarda ise, ait olduğu döneme göre ele alınırsa; 20. yüzyılın ilk yarısında kadınlar için henüz rahat ve sosyal bir hayat bulunmamaktaydı. Fakat buna karşın filmde, bayanların etek boyların kısa oluşu,

“Bob” stilindeki perçemli saçları, kloş şapkaları ve güzel görünüşleri dönemin karakteristik özelliklerinden epeyce farklı bir görüntü olarak izleyiciye sunulmuştur.



Şekil 47 “Le Voyage Dans La Lune” (Ay’a Seyahat) filminden bir sahne.

(<https://centuryfilmproject.org/2019/09/29/a-trip-to-the-moon-1902-2/>, erişim tarihi:02.05.2018)

Şekil 47’de verilen örnekte sınıfa benzer bir ortamda bulunan bilim adamları giydikleri kostümlerle bilim adamından çok sihirbazı andırdıkları için, anlatım yönüyle günümüz filmlerinden farklılık göstermektedir. Erkeklerin başlarında koni şeklinde sihirbaz şapkası, uzun elbiseler ve üzerinde yakaları nakışlı pelerin giydikleri görülmektedir. Sinemanın yolculuğunda ilk film, sinematografi icat eden Fransız Louis ve Auguste Lumière kardeşlerin 1895 yılında halka sundukları “Bir Trenin La Ciotat Garı’na Varışı” adlı film ile karşımıza çıkmaktadır. İzleyicilere sunulan film, sinema tarihi açısından “ilk konulu film” olma özelliği taşımaktadır.

Ses kullanımından önceki dönem sessiz sinema olarak adlandırılmaktadır. Diyalog olmadan izleyiciye sunulan film sanatı, 1920’lerin sonuna kadar devam etmiştir. Sessiz filmde ara yazı bulunmaması ve anlatılmak istenenin tamamen oyuncuların jest, mimik ve vücut hareketleriyle izleyiciye yansıtılması ile olmaktadır.

“... Sessiz film teknolojisi 1860 civarında icat edilmiş, fakat film makaralarının kolaylıkla imal edildiği 1880 – 1900 yıllarına kadar fazla kullanılmayan, sıra dışı bir yenilik olarak kalmıştır. Hareketli resimleri kaydedilmiş sesle birleştirmek fikri neredeyse sinemanın tarihi kadar eskidir; ancak teknik zorluklardan dolayı 1920’lerin sonlarına kadar filmlerin

çoğu sessiz film olarak çekilmiştir. Bununla birlikte, sessiz film mesajını görüntüler aracılığıyla aktardığından sesli filme göre daha evrensel bir dile sahiptir. Sinemada sessiz film dönemi bazen Gümüş Ekran Dönemi olarak da tanımlanır” (<https://ekstremlbilgi.com/sanat/sessiz-film-sessiz-sinema-nedir-tarihcesi/>, erişim tarihi:11.04.2020).



Şekil 48 İlk sinema filmi olan “Bir Trenin La Ciotat Garı’na Varışı”ndan bir sahne.

(<https://listelist.com/bir-trenin-la-ciotat-garina-varisi/>, erişim tarihi:11.04.2020)

Filmin siyah-beyaz olması nedeniyle kostümlerin renkleri hakkında bir yorum yapılamazken, film içerisinde yer alan karakterlere giyim tasarımı açısından bakıldığında kadın giysileri; volanlı kollar, desenli elbiseler ile çok şık bir görünümündedir. Erkekler de ise; kadınların giysisinden daha koyu bir renkte takım elbise giydikleri ve çan biçiminde şapka taktıkları görülmektedir.

Müzik eşliğinde gösterilen sessiz filmler sesli filmlere göre evrensel bir üslup oluşturmaktadır. Sessiz filminden sonra gelen filmlere ses eklenmesi ve sesli filme geçişin ilk örneği 1927 yılında ABD’nin New York şehrinde ortaya koyulan “The Jazz Singer” filmidir. Aynı zamanda ilk uzun metraj filmi olma özelliğini de taşımaktadır.



Şekil 49 İlk sesli film “The Jazz Singer”ın afişi.

(https://en.wikipedia.org/wiki/The_Jazz_Singer, erişim tarihi:11.04.2020)

“Wait a minute, wait a minute, you ain’t heard nothing yet! sözleriyle başlayan filmin olay örgüsü; Jackie isimli karakterin aile gelenekleri olan sinagogda kantör olmayı reddederek, caz şarkıcısı olması üzerine kurulmuştur. Jackie bu uğurda ailesini daha çocuk yaşta terk ederek, çeşitli maceralara atılmış ve en sonunda istediğine ulaşmıştır. Fakat aşk ve aile ilişkileri, onun caz kariyerini etkilemeye devam etmiştir” (<https://sanatkaravani.com/sinemanin-sesi-the-jazz-singer/>, erişim tarihi:11.04.2020).

Charlie Chaplin, 1914 yılında “Making a Living” adlı filmdeki silindir şapkalı, redingot giysisi ile kötü karakterli bir İngiliz asilzadesinin gülünç tiplmesi ve sinemanın akıllarda kalan kostümle sağlanan ilk ikon kostüm karakteridir. Ancak sinema tarihine geçen idol ve bir çeşit parmak izi sayılan ceket, ayakkabı, takma bıyık ve bir bastonla tamamladığı kılığı, ona gereken saygıyı günümüzde de sağlamaktadır. Film setinde tesadüfen üstüne giydiği kısa dar ceket, bol ve düşük pantolonu, melon bir şapkayla tamamlanan komik kostüm Charlie Chaplin’in Londra sokaklarından anımsadığı yaşlı bir serserinin giysisinden esinlenerek ortaya çıkarttığı kendi tasarımıdır. Kostüm, kendi içinde kibar, aristokrat sınıfa özenen avare bir yoksulu tanımlamaktadır. Kendine has yürüyüşü olan, aniden durup topuğu üzerinde dönmesi, zikzaklı yürüyüşü, bastonunu çevirişi ve mimikleri, kostümü ani bir kararla kendisinin

tasarlaması ve çabucak oluşmasına karşın zaman içinde biçimlenmiştir. Chaplin tiptemesinde kullanılan kostüm ve aksesuarlar, izleyici tarafından görür görmez algılanan ikonografik öğeler haline gelmiştir.



Şekil 50 Düşük pantolonu, bastonu ve melon şapkasıyla Charlie Chaplin.

(<https://www.otekisinema.com/sarlonun-muhtesem-dunyasi-charlie-chaplin/>, erişim tarihi:02.01.2020)

“The Globe and Mail” dergisinin yazarı Miriam Teicner ile yaptığı bir söyleşide herkesin merak ettiği o ünlü yürüyüş öyküsünü ve de küçük bıyığının nasıl oluştuğunu şu şekilde anlatmaktadır:

“Gördüğünüz gibi bende komedyen yüzü yok. Keystone’dan teklif aldığım da bir vodvil kampanyasında sarhoş bir adamı oynuyordum ve komedyen yüzüne sahip olmamanın yarattığı handikabı hemen fark ettim ama ayaklarım ve yürüyüş tarzım vardı. Bu yürüyüş İngiltere’den kalmaydı. Amcam eskiden meyhane işletirdi. Saatlerce duvara yaslanıp dilenmek ya da birkaç sent kazanmak için bekleyen müdavim, yaşlı bir sarhoş hatırlıyorum. Bir at arabası kapıya yanaştığında atları tutmak için topallaya topallaya dışarı çıkardı ve yaralı ayakları, yırtık eski ayakkabılarıyla o derece o kadar acele ederdi ki,

benim filmlerimde yürüdüğüm şekilde yürürdü. Ama yüzüme ne yapabileceğimi bulmak için uzunca bir süre düşünmek zorunda kaldım. Boyamak işe yaramayacaktı, bende bıyığı denedim. Sonra da bıyık büyük olursa ifademın büyük bölümünü sağlayan yüz çizgilerimi kapayacağını fark ettim” (<https://dusunbil.com/charlie-chaplin-ve-modern-zamanlar/>, erişim tarihi:02.01.2020).

1914 yılında “Charlie Kid Auto Races in Venice” adındaki kısa filmi çektiğinde bol pantolonu, dar ceket, melon şapkası, kocaman ayakkabılarının içinde sinema tarihinin ilk yıldızı olup, sinemanın unutulmaz figürlerinden birini yaratmıştır. Şarlo olarak tanıdığımız Charlie Chaplin, kostümünü ve vücudunu kullanarak pek çok kişinin sözle anlatabileceklerini sözsüz olarak ifade edebilmesi ile de tanınmaktadır. Eğer izleyici onda kendisinden bir şeyler bulmasaydı ve ondaki değerleri yakalamasaydı kılık kıyafetinin ya da yürüyüşünün hiçbir önemi olmayacaktı.

Charlie Chaplin tarafından kostüm ile bağlantılı yaratılan tiplere hakkında yazılanlara göre:

“Para kazanmaya dönük, kısa ve kaba saba güldürülerle başladığı sinema hayatında Chaplin, yavaş yavaş sokaktaki basit adamın karşılaştığı haksızlıklara, geniş halk kesimlerinin yüz yüze olduğu sefalet, yoksulluk gibi kavramlara filmlerinde değinmeye başlamıştı (...) Filmler hayata bakışını, politik duruşunu yansıtabilecek bir biçime bürünmeye başladıkça, birlikte çalıştığı stüdyolar ile görüş ayrılıkları da ortaya çıkmaya başladı” (<https://ozgurvemesut.wordpress.com/2012/09/25/charlie-chaplin/>, erişim tarihi:25.08.2020).



Şekil 51 Charlie Chaplin, “City Lights” filminden bir sahne.

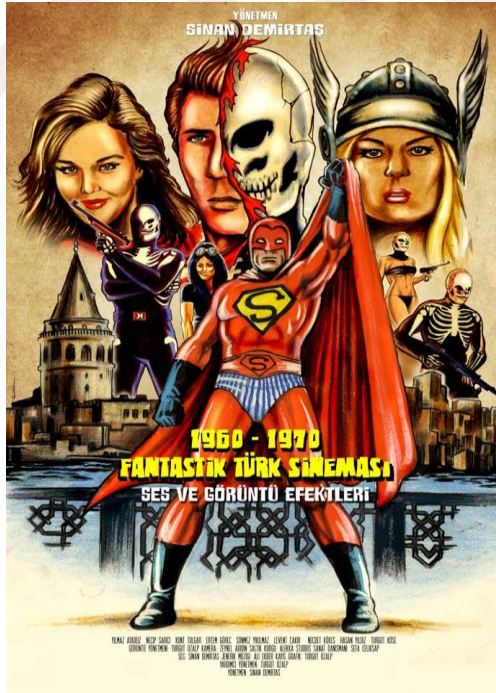
(<https://www.birdunyafilm.co/city-lights/>, erişim tarihi:25.08.2020)

“Kariyerinin başlarında yarattığı Şarlo alt sınıflardan gelen bir karakterdi ve bu niteliği filmlerin doğal olarak yoksullukla bezenmesine neden oluyordu. Parodi tarzı hareketli güldürülerde bir dekor olarak kullanılan yoksulluk Chaplin kariyerinde ilerledikçe filmin ana teması haline gelmeye başladı. Zenginler ile fakirler arasındaki adaletsizlikler, fakirlerin yaşadığı haksızlıklar ve sefalet filmdeki kahramanların içinde bulundukları ortamın genel özelliği idi. Yoksulluk bazen Şarlo’nun elleriyle büyüttüğü çocuğunu yitirmesine (Yumurcak), bazen de altın peşinde karda mahsur kalmasına (Altına Hücum) neden oluyordu. Halk, perdede kendisinden birinin iyi yürekliliğini ve umudunu görüyordu. Kapitalizmi hicveden Modern Zamanlar ve Nazizme bir karşı duruş niteliği taşıyan Büyük Dikdatör bu dönemin filmleri idi” (<https://ozgurvemesut.wordpress.com/2012/09/25/charlie-chaplin/>, erişim tarihi:25.08.2020).

Filmlerin başrol yıldızları her zaman kostümleri ile hatıralara kazınmaktadır...

IV. TÜRK BİLİM KURGU SİNEMASI KOSTÜM ÖRNEKLERİ

Türk Sineması'nın ilk bilim kurgu filmleri, 1960'lı yıllara dayanmaktadır. Edebiyat alanında olduğu gibi sinema da aynı sorunlar ile bocalarken, teknik ekipmanların yoksunluğu farklı zorlukların yaşanmasına neden olmuştur. “1960-1970 Fantastik Türk Sineması Ses ve Görüntü Efektleri” başlıklı belgesel film, bu konu ile ilgili geniş kapsamlı bir çalışma olarak karşımıza çıkmaktadır. Yönetmenliği Sinan Demirtaş, sanat danışmanlığı ise Sefa Çeliksap tarafından yapılan film, Türk sinemasında bilimkurgu ve fantastik konuların çekim, makyaj ve kostüm tasarımı sorunlarının aydınlatılması açısından bir ilk oluşturan önemli yapıttır.¹⁰



Şekil 52 “1960-1970 Fantastik Türk Sineması Ses ve Görüntü Efektleri” film afişi.
Yönetmen: Sinan Demirtaş, Sanat Yönetmeni: Sefa Çeliksap.

(<https://www.evrensel.net/haber/387178/turk-sinemasinda-ses-ve-goruntu-efekti-uretimi-belgesellesti>, erişim tarihi:29.08.2020)

¹⁰ “1960-1970 Fantastik Türk Sineması Ses ve Görüntü Efektleri” başlıklı film, 2018 yılında Kadıköy Sineması’nda gösterime girmiştir.

Türk Sineması'nda yönetmenliğini ve senaryo yazarlığını yapan oyuncu Orhan Erçin'in ilk bilim kurgu ve komedi türünde olan "Uçan Daireler İstanbul'da" adlı filmi 1955 yılında karşımıza çıkmaktadır. Filmde ele alınan konu; bir gazetede çalışan muhabir ve fotoğrafçının, patronun isteği üzerine Ufo ile ilgili haber yakalamaya çalışması ile gelişen macerayı anlatmaktadır.



Şekil 53 "Uçan Daireler İstanbul'da" filmine ait sahneler.

(<https://www.otekisinema.com/ucan-daireler-istanbulda-1955/>, erişim tarihi:29.08.2020)

Bilim kurgu türünde bilinen bir başka yapıt ise; 1973 yılında yönetmen Hulki Saner tarafından çekilen "Turist Ömer Uzay Yolunda" filmidir. Sadri Alışık, "Turist Ömer" rolünü canlandırmaktadır. Film, Amerikan kökenli Eugene Wesley Roddenberry'nin yarattığı "Star Trek" (Uzay Yolu) dizisinin ilk sezon bölümlerinden uyarlanmıştır. Sadri Alışık tarafından kullanılan şapka, Türk sinema tarihinin ikon sayılabilecek ilk aksesuarı sayılabilmektedir. Filmde uzay dekorunu sağlamak amacıyla doğal bir alan seçilerek çekimlerin bir kısmı "Efes Harabeleri"nde tamamlanmıştır.



Şekil 54 “Turist Ömer” karakteri. Oyuncu: Sadri Alışık.

(https://tr.wikipedia.org/wiki/Turist_%C3%96mer, erişim tarihi:29.08.2020)



Şekil 55 “Turist Ömer Uzay Yolunda” filminden bir sahne.

(<https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/turist-omer-uzay-yolunda/>, erişim tarihi:29.08.2020)

Başrollerinde Cüneyt Arkın'ın yer aldığı yönetmen Çetin İnanç tarafından 1982 yılında çekilen “Dünya’yı Kurtaran Adam” filmi, Türk Sineması’nda kült bilim kurgu türüne ait önemli örneklerden birisidir. “Star Wars: Episode IV-A New Hope” ve bazı Hollywood filmlerinden kopyalanarak gerçekleştirilen film, yabancı basında “Turkish Star Wars” adıyla bilinmektedir. Film dünya ve Türk sinema tarihinin en başarısız on film listesinde birinci olarak yer almaktadır. Özellikle filmde kullanılan kostümler,

sinema sanatında kostüm tasarımının, yapının sonucuna nasıl kötü bir etki yarattığının kanıtıdır.

Filmde gösterilen sahneler, bir anlatıcı eşliğinde nasıl bir gelecek kurgusu içinde yapıldığını göstermektedir. “Dünyayı Kurtaran Adam” filminin başında, Star Wars filminden alınan kolaj görsellere yer verilmektedir. Birbiriyle çelişen, anlamsız ve bozuk cümlelerle ifade edilen bir gelecek tasvirinin ardından, kostüm tasarımlarının şaşkınlık derecesinde kötü oluşu bu anlamda tarihe geçmiştir.



Şekil 56 “Dünya’yı Kurtaran Adam” filminden bir sahne.

(<https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/turk-isi-star-wars-dunyayi-kurtaran-adam/>, erişim tarihi:29.08.2020)



Şekil 57 “Dünya’yı Kurtaran Adam” filminden bir sahne.

(<https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/turk-isi-star-wars-dunyayi-kurtaran-adam/>, erişim tarihi:29.08.2020)

Türk sinema tarihine bilim kurgu alanında geçebilecek önemli başarılı yapıtlardan biri 2004 yapımı “G.O.R.A” filmidir. Türk mizah ve kültürünü yansıtmaları bakımından

izleyiciyi etkisi altına almaktadır. Yönetmenliği Ömer Faruk Sorak, senaryosu ve baş rol oyunculuğu kendi özgün mizah anlayışıyla Cem Yılmaz tarafından ele alınmıştır. “Bir Uzak Film” alt başlığında yer alan “G.O.R.A” filminde, senaryonun ilham kaynağı olarak 1973 yapımı “Turist Ömer Uzak Yolunda” filmi gösterilebilmektedir. Baş rol karakteri olan Arif’in yaşadığı olaylar tıpkı Turist Ömer karakterinin yaşadıkları ile bir yakınlık göstermektedir.



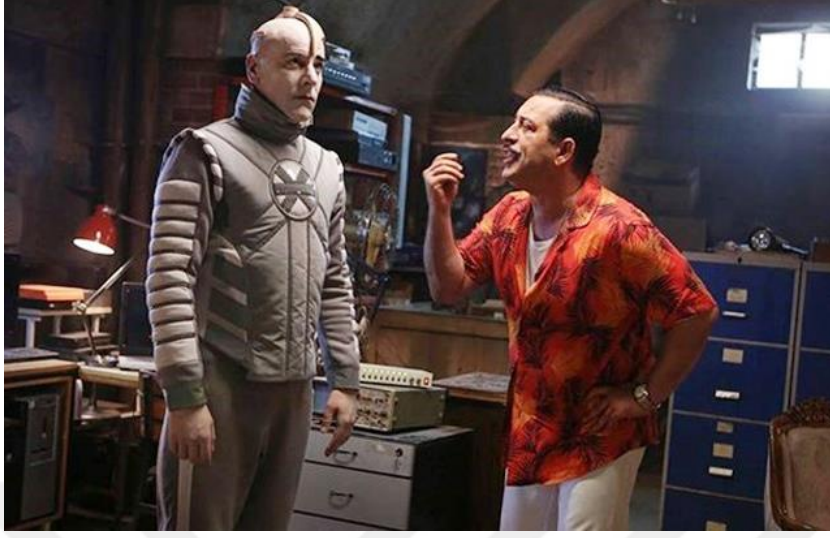
Şekil 58 “G.O.R.A” filminden bir sahne. “Arif” karakteri. Oyuncu: Cem Yılmaz.

(<https://www.milliyet.com.tr/teknoloji/arife-yaptiklari-kung-fu-yukleme-sistemi-gercek-oldu-2417173>, erişim tarihi:30.08.2020)

“G.O.R.A”; “Matrix”, “Star Trek”, “Star Wars”, “Supermen”, “Deadpool” gibi Amerikan sinema filmlerine mizahi bakış açısıyla göndermelerde bulunmaktadır. En önemli yaklaşımı kostümler aracılığı ile sağlanmaktadır. Örneğin; “Arif” (Cem Yılmaz) karakterinin bir makine aracılığı ile zihnine “Matrix”te olduğu gibi savunma hareketleri olan “Kung-Fu”nun yüklenme sahnesidir. “Matrix” filminin ana karakterlerinden biri olan “Neo” (Keanu Reeves) karakteri için tasarlanmış kostüm temel alınmış ancak G.O.R.A filmi kostüm tasarımcıları Arif karakterine diğer kahramanlarda olduğu gibi özgün bir kostüm tasarımı gerçekleştirmişlerdir.

“... Deadpool’da olduğu gibi, süper kahramanlar ve kıyafetlerine de gönderme yapılır. Baskın için kıyafet seçmeye çalışan Arif’e Garavel “Bir süper kahramanda kıyafet önemlidir” der. Ardından Arif bir dizi kostüm dener: Top Gun pilot ceketi, Y.M.C.A. inşaat kıyafeti, James Bond’a özgü takım elbise ve

Gandhi'nin giydiđi yerel kıyafet. En son karar verilen ise Matrix'te Neo'nun giydiđi siyah kıyafettir" (Gön, 2016:354).



Şekil 59 “G.O.R.A” filmi, “216” karakteri (sol Ozan Güven, sağ Cem Yılmaz).
(<https://www.milliyet.com.tr/cadde/galeri/arif-v-216dan-iki-yeni-fotograf-430154>,
erişim tarihi:30.08.2020)

“G.O.R.A” filminde yer alan robot “216” karakterinde ise iki önemli ayrım söz konusudur. İlki, bilim kurgu sinema mantığında yazar Isaac Asimov’un robotları gibi bir robot tasarımı ele alınmaktadır. Robot “216” karakterinde başlık kısmı hariç, bedeninin diğerk kısımlarında tekstil malzemeleri kullanılmıştır. İkinci ayrım ise, günümüz ve gelecek arasında bir mantık kurmak amacıyla yaratılan bu karakter, film kalitesinin artmasını olumlu yönde etkilemektedir.

2018 yapımı olan “Arif V 216” filmi Cem Yılmaz yönetimindeki, set, kostüm, makyaj ve dijital tasarım ekibinin yapmış olduđu araştırmalar; özellikle kostüm tasarımı açısından Türk sinemasında çıtayı yükselten önemli bir başarı sayılmaktadır. Film, bilim kurgu-fantastik türde hazırlanmış, İstanbul’un geçmişı, bugünü ve geleceđi ile ilgili bir zamanda yolculuk üzerine kurgulanmıştır. Bu anlamda filme bakıldığında özenli bir dönem kostümü incelemesinin ardından gelecekle ilgili bilim kurgu mantığında kostüm uygulamalarına yer verilmiştir.



Şekil 60 “Arif V 216” filminden robot “216” karakterine ait kostümler.
Oyuncu: Ozan Güven.

(<https://www.sozcu.com.tr/hayatim/magazin-haberleri/ariv-v-216-filminin-konusu-ne-oyunculari-kimler/>, erişim tarihi:30.08.2020)

“Arif V 216” filmi, Türk sineması denildiğinde Yeşilçam ismiyle anılan döneme dair bir gönderme niteliğindedir. Bilim kurgunun temel konusu olan zamanda yolculuk hayalinin orijinal versiyonu olan “Back To The Future” filmine dair izler taşımaktadır. Dram yönü ağır basan filmin mizah açısından ele alınması ve bir önceki yapım olana “G.O.R.A” ile devam niteliğinde olması başarının tesadüf olmadığına kanıttır. Son dönem Türk film yapımlarında mekân, aksesuar ve kostüm tasarımlarının kalitesinin artması beyaz perdeye yansıyan sonuca önemli bir katkı sağlamaktadır. Cem Yılmaz’ın titiz çalışma anlayışı, karikatür sanatçısı olmasının vermiş olduğu gözlem yeteneği, kostüm tasarımcısı Baran Uğurlu denetiminde filmin sonuca önemli bir damga vurmuştur. İstanbul’un 1960’lı yıllarına ait nostaljik yaklaşımı, renkli kostüm tasarımlarıyla o döneme ait giyim kültürünü anlatması güzel bir görsel örnektir.

“... kostümlerin yapımında 53 terzi çalıştı. Kadın oyuncular için üç bin, erkeklere üç bin 500 ve çocuklara 200 parça kıyafet dikildi. 108 gözlük ve 100 şapka, toplamda 15 bin farklı düğme, 60 mayo ve bone ile 130 adet 60’lı yıllara ait Vintage fular kullandık. Kıyafetlerin döneme uygun olabilmesi için 60’lı yıllarda kullanılan desenler araştırıldı ve 560 metre kumaşa farklı farklı döneme ait desenler bastırıldı. Film için 3 ayakkabı ustası başta olmak üzere 15 kişi yaklaşık 600 erkek, 500 kadın, 50 çocuk ayakkabısı üretti. Zeki Müren

kostümlerini yapmak başlı başına bir çalışma gerektirdi. Mor kostümü için 350 adet tüy boyatıldı. Müren'in tüm kostümlerine 5 kadın tarafından pul-payet-boncuk işlemleri yapıldı" (Uğurlu, 2018).



Şekil 61 “Arif V 216” filmi, oyuncu kadrosundan bir kare.

(<https://www.star.com.tr/cumartesi/donem-filmlerinin-gorunmez-kahramanlari-haber-1296986/>, erişim tarihi:30.08.2020)



Şekil 62 Zeki Müren'e ait “Uzaydan Gelen Prens” isimli kostüm. Oyuncu: Cem Yılmaz.

(<https://www.sozcu.com.tr/hayatim/kultur-sanat-haberleri/arif-v-216-10-gunde-3-milyona-yakin-kisi-tarafindan-izlendi/>, erişim tarihi:30.08.2020)

Oyuncu, Zafer Algöz tarafından hayat verilen “Besim” isimli kötü karaktere ait kostüm tasarımı önemlidir. Özellikle renkli takım elbiselerin tasarlanmasının nedeni; filmlerde klişe olarak betimlenen iyi-kötü karakter çatışmasındaki siyah ve beyaz kostüm anlayışının dışına çıkılarak kötü bir karakterin de içinde barındırdığı temiz ve iyi yanlarının da olabileceğinin vurgulanmasıdır. Bir başka örnek ise, Arif karakterinin

ışınlanma sonrası kıyafetlerinin yok olmasıdır. Bu ayrıntıya bakıldığında, küresel ısınma sonrası İstanbul Boğazı'nın yok olması, çöle dönüşme ütopyası izleyiciyi uyarması açısından bir sosyal sorumluluk projesi gibidir. Bu sahnelerin kostüm uygulamaları doğal (pamuk) elyaf kökenli tekstil malzemelerinden tasarlanmış, renkler ise gri-siyah, fûme tonlarında tasarlanmış olduğu görülmektedir. İlginç başka bir detay ise, kostüm aracılığıyla farklı bir ironinin yaratılmış olmasıdır. Arif karakterinin her ışınlanma sonrasında kıyafetlerinin yok olması ve iç çamaşırı ile kalması buna ilginç bir detaydır. Filmdeki “Zaman Makinesi” ayarı sırasında çamaşır makinesine bir gönderme yapılarak, bir yıkama programı esprisiyle sentetik modu seçilir ve pamuklu kıyafetler yok olur.



Şekil 63 “Arif V 216” filmi “Besim” karakteri. Oyuncu: Zafer Algöz. Kötü karakter imajını değiştiren pembe takım elbise, ekose kravat, yelek, yüzük ve kravat iğnesi. (<https://twitter.com/ArifV216/status/1052930891905986560>, erişim tarihi:30.08.2020)

“Alien”, “The Fifth Element”, “Star Wars Episode I: The Phantom Menace” ve “Avatar” filmleri ele alınmıştır. Bu filmlerin incelenmesinin nedeni; kostümleri yapan kişilerin farklı alanlarda yer alan tasarımcılar olmasıdır. Örneğin; “Alien” yapıtında filmin kostüm tasarımcısı Hans Rudolf Giger’in ressam ve heykeltıraş olmasıdır. Tasarımcı, disiplinlinler arasındaki tasarım anlayışından hareketle malzeme ve uygulama açısından neredeyse yürüyen heykel biçiminde bir kostüm tasarlamıştır.

“The Fifth Element” yapıtı ise; bir bilim kurgu filmi olmasına karşın tüm kostüm tasarımlarının önemli bir moda tasarımcısı olan Jean Paul Gaultier tarafından gerçekleştirilmiş olmasıdır. J.P Gaultier’in, moda sektörü içinde günlük giysi

tasarımları yapması ve bir marka değeri taşıyan özgün stili ile hayal dünyasındaki zenginlik, bilim kurguyla birleştğinde başarılı sinema kostümleri ortaya çıkmıştır.

“Star Wars” seri filmlerinde ise; ele alınan temel amaç, klişe olan iyi-kötü çatışmasının bilim kurgu teması üzerinden yeniden, farklı bir görsel zenginlik içerisinde vurgulanmış olmasıdır. Kostümelerde ele alınan tasarım anlayışı, Roma İmparatorluğu’nu simgeleyen baskın siyasî karakterlerle, doğu-batı, iyi kötü çatışmasının kostüm tasarımları ile yansıtılmasıdır. Uzak Doğu giyim kültürü ve düşünce felsefesi, karanlık-kötü karakterlerin kostüm tasarımlarında, giyim kuplarında yer almaktadır. Ayrıca “Star Wars”da aksesuar ve renk kullanımının beyaz perdeye yansımadaki başarı tez incelenmiştir.

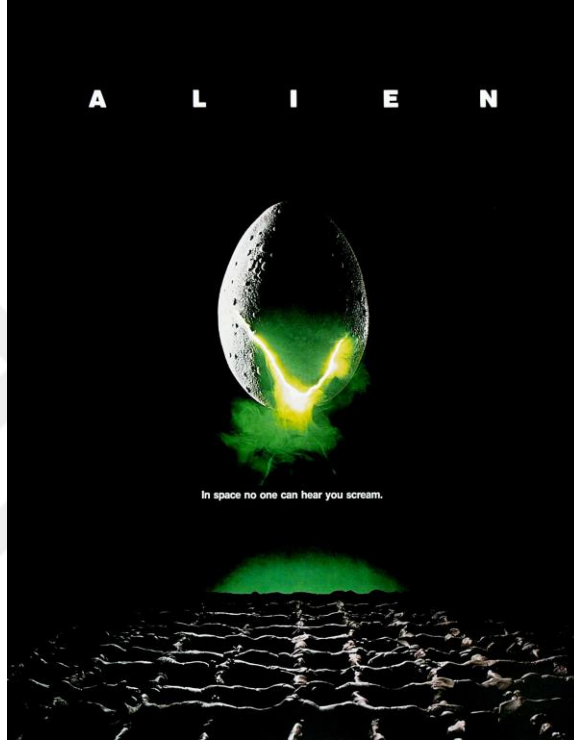
Gelişen teknolojinin getirdiği avantaj, sayısal sanal ortamda “Avatar” filminin kostüm tasarımları üzerinde oldukça etkilidir. Filmde yer alan kostümlerin bir kısmı güncel tasarımlardan oluşurken, yapıta damgasını vuran temel karakterlerin özel efekt aracılığı ile hiçbir malzeme kullanılmadan sayısal sistemde hazırlanmış olması tez incelemesi içerisinde yer almaktadır.

A. Yaratık - Alien: Ridley Scott

“Yabancı” olarak Türkçeye çevrilen 1979 yapımı “Alien” filmi Ridley Scott’un ikinci uzun metrajlı klasik film olmakla beraber, filmin içeriği açısından çeviri yapıldığında anlam uyumsuzluğuna yol açmış ve izleyiciye “Yaratık” olarak lanse edilmiştir. Seride yer verilen konuya göre; uzay boşluğunda dünyada var olmayan yaratıklarla mücadele eden mürettebat ve bu yaratıklardan kurtulmaya çalışan başarılı oyuncu Sigourney Weaver’ın (Ellen Ripley) hikâyesini anlatmaktadır. Filmin başrolünde yer alan diğer oyuncular; Tom Skerritt, Veronica Cartwright ve “Alien” karakteri rolünde Bolaji Badejo’dur. Üstün başarısı ve oyunculuğuyla izleyiciyi etkileyen S. Weaver, ilk kadın aksiyon kahramanı olarak Oscar Ödülleri’ne aday gösterilmiştir.

İlk film olan Alien/Yaratık’ın konusuna bakıldığında; görevini tamamlayan Nostromo isimli kargo gemisi Dünya’ya dönmek üzere dönüş almıştır. Bu sırada bilinmeyen bir gezegene ait sinyaller dikkatlerini çekmiştir ve bu doğrultuda gezegene iniş yapan mürettebat, etrafı araştırmaya başlayarak yumurtalar bulmuşlardır. Yumurtaların içerisinden yengece benzer yaratıklar çıkarak mürettebattan bir kişinin suratına yapışmıştır. Yaratığın ağzından çıkan asit etraftaki her şeyi eritmektedir. Bu yaratığın

tür adı “Xenomorph” olarak bilinmektedir. Ana karakter Ellen Ripley yaratıkları karantinaya almaktadır fakat mürettebattan sentetik insanımsı bir robot onları uzaya yollayan şirketin kurallarına uyararak karantinadan yaratıkları çıkartmaktadır. Yaratıklar yavaş yavaş mürettebatı öldürmeye başlamıştır. Sadece Teğmen Ellen Ripley kalmıştır ve kendisini kurtarma gemisiyle ana gemiden ayırarak kurtulmaya çalışmıştır. Serinin diğer devam filmlerinde yaratığın yok olmayıp yeniden insanların yüzüne yapışarak vücutlarına yerleşip Dünya’yı ele geçirme istekleri devam etmektedir.



Şekil 64 “Alien” film afişi (1979).

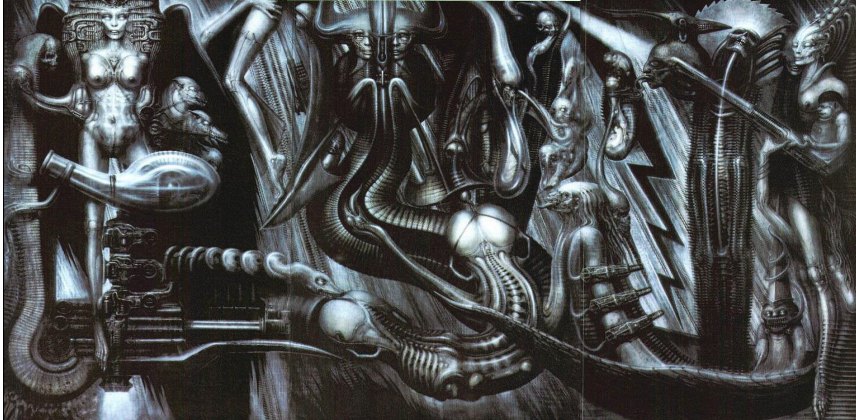
(<https://frpnet.net/haberler/dizi-haberleri/stranger-things-dizisinden-aliena-saygi-durusu/attachment/alien-1979-poster>, erişim tarihi:18.12.2019)

Hans Rudolf Giger tarafından karakter tasarımı oluşturulan Alien karakterinde, sanatçının tasarımlarında bilinçdışı duygularının ortaya çıkmasına dair ilk izlere dayanmaktadır. Çocukluğunda babasının ona hediye ettiği insana ait bir kafatası başlamaktadır. Aynı zamanda heykeltıraş, ressam, set ve mekân tasarımcısı olan sanatçı sürrealist sanat akımı etkisinde kalarak resim ve heykel çalışmalarının temeline kendi korkularını, düşlerini, yalnızlık ve çaresizliğini ele almaktadır. Bilinçaltındaki yansımalarındaki korku dolu kabuslar not ederek resim, heykel ve sinema gibi alanlarda kaynak olarak kullanmıştır. Yapıtlarında yağlı boya, mürekkep, keçeli kalem, pastel boya ve air-brush (püskürtme) gibi teknikleri bir arada kullanmıştır. Eserlerinden genel olarak koyu tonlara yer vermektedir.

Resim sanatı ile birlikte mekân anlayışına farklı bakan ve heykeli andıran kostüm anlayışını bilim kurgu sinemasına aktaran Hans Rudolf Giger, gerçekleştirdiği insan bedenini taşıyıcı olarak kullanma fikri yeni bir açılım olarak kabul edilmektedir.

“Makine-insan ilişkisini mükemmel şekilde yansıtan sanatçının çalışmalarında, kadın vücudu ön plandadır. Sanatçının hayal gücünde ne varsa onu estetik bir açı ile bilinçli bir belirsizlik içerisinde karşı tarafa yani beyaz perdeye yansıttığını görülmektedir. Eserlerine bakıldığında korkutucu biyotik varlıklar yer alsa da resmin sakin ve canlılığını yitirmiş olmasına rağmen, izleyiciye farklı bir enerji vermesi ilgi çekmektedir. Makinelerle cinsel birleşmeden dolayı mutasyona uğramış insanlar, bu temaslar sonucu vücudunun bazı yerlerinde makineleşme başlamış figürlere sıklıkla rastlanmaktadır. Erotizmin sınırlarını zorlayan H. R. Giger resimlerinde her türlü erotik unsuru çekinmeden kullanmaktadır. İlk bakıldığında bir anlam ifade etmeyen, ancak resmin anlatımına girildiğinde karışık sembollerin her yerde olduğu görülmektedir. Salvador Dali ve realist ressam Ernst Fuchs’ın düşüncelerinden ve eserlerinden çok etkilenmiştir.

H.R. Giger, “Anima Mia” adlı eserini 1980 yılında Alien filmi için oluşturmuştur. İtalyanca kökenli olan “Anima Mia” kelimesi Türkçe’de “Ruhum” anlamına gelmektedir. Eserde pek çok erotik ve korku figürüne yer almaktadır. H.R. Giger, bu iki konu ile sanatseverleri zıtlık üzerine düşündürmeye sürüklemektedir. Resmin sol tarafında bulunan kadın ve resmin merkezindeki kılıç, ortada görülen figürün yüzünü tam ortasından böldüğü görülmektedir. Her figür başka bir anlam ifade ederek, simgelenmiştir.



Şekil 65 Hans Rudolf Giger “Anima Mia” (1980).

(<https://listemine.com/news/h-r-giger-kimdir>, erişim tarihi:15.12.2019)

Disiplinler arası ilişkiyi kullanan sanatçı ve tasarımcı Hans Rudolf Giger'in kostüm tasarımlarına bakıldığında, yüzeysel ve üç boyutlu çalışmalarla insan-makine, mekanik gibi öğeleri ele aldığı gözlemlenebilmektedir. H. R. Giger'in tasarlamış olduğu özellikle "Alien" film serileri detaylı incelendiğinde; bilinçaltının etkileri, doku, renk ve ışık kullanımı gibi özellikler olarak karşımıza çıkmaktadır. Uyku bozukluğunun onda bıraktığı ruhsal bozukluklardan hareket ederek resimlerine tema olarak yansıtmaktadır. Örneğin; paslanmış çarklar, dişliler, makinalar, insan figürleri sürekli bir tekrar ve ritim içerisindedir. Resimleri el değmemiş gibidir; fırça izlerini belirtmeyecek bir biçimde tuvali boyama tekniği kullanmaktadır" (Ünlü, 2020:177-179).¹¹

H.R. Giger, tasarımlarında kendi özgün evrenini kendi organik ve inorganik yapıların biyokimyasal bir estetikle şekillendiği, insan ve makine diyalektiğini kurmaktadır.



Şekil 66 1979 "Alien" filmi set çalışması. H.R. Giger (sol üstte), Ridley Scott (ortada eğilmiş).

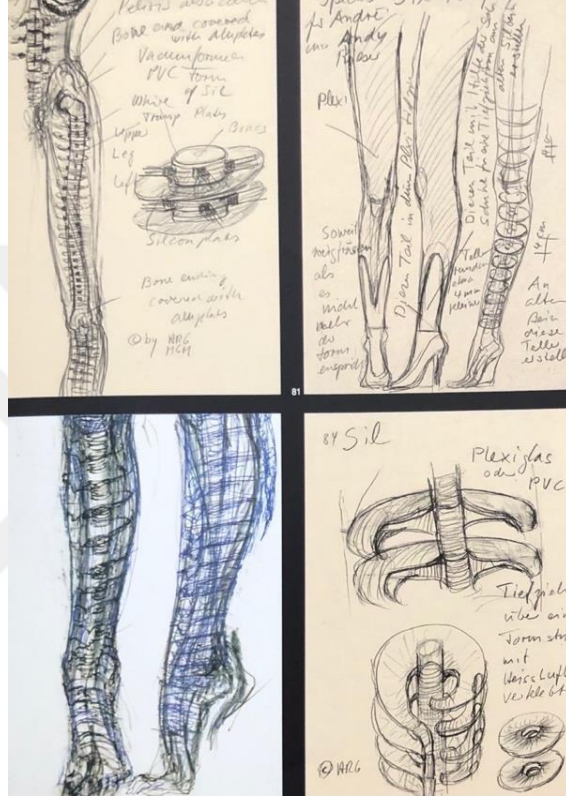
(<https://www.bilimkurgukulubu.com/genel/inceleme/karanlik-ruhlu-bir-deha-h-r-giger/>, erişim tarihi:26.12.2019)

Senaryo gereği gerçekleştirilen atmosfer doğrultusunda oyuncu olarak seçilen insan bedeni üzerine farklı malzemeleri bir araya getirerek oluşturduğu ve monte ettiği bu ilginç giyim/kostüm tasarımı kendisine Oscar ödülü kazandırmıştır. Bilim kurgu, gerilim ve korku türünde ele alınan "Yaratık" filmi toplam altı seriden oluşmaktadır;

¹¹ 11-12 Mayıs 2020 tarihleri arasında online olarak düzenlenen "İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat ve Tasarım Sempozyumu"nda sunumu tarafımda gerçekleştirilmiş olan "Sinema'da Kostümün Önemi: Hans Rudolf Giger" başlıklı bildiriden alıntılanmıştır.

Yaratık (1979), Yaratık II (1986), Yaratık: Diriliş (1997), Prometheus (2012), Yaratık: Covenant (2017).

H.R. Giger'in "Species Design" (1995) adlı kitabı; ilk tükenmez kalem çalışmalarını ve çizimden kalıba dökülen heykel çalışmalarını içerisinde barındırmaktadır. Ayrıca bilgisayar ortamında oluşturulan grafik tasarım sistemiyle, hayal gücü sonucu ortaya çıkan karakterlerin oluşum aşamaları kitapta yer almaktadır.



Şekil 67 Hans Rudolf Giger "Species" karakterinin tükenmez ve kara kalem çalışmaları.

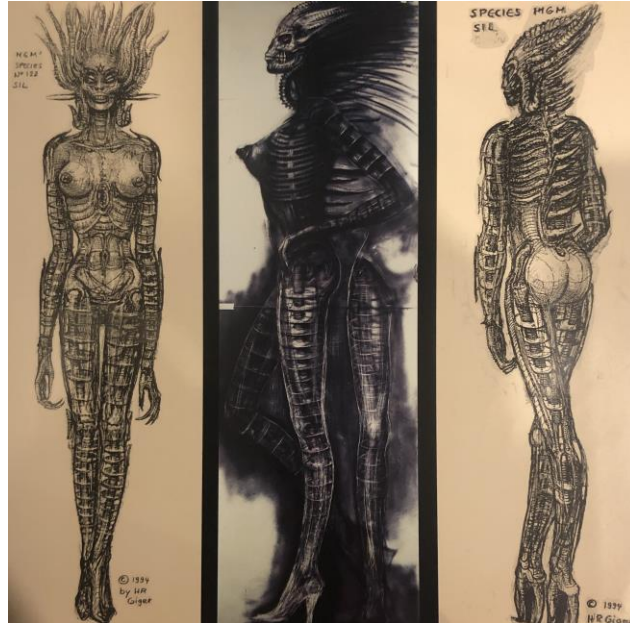
(GIGER, H. R. (1995). Species Design, London: Titan Books. ISBN: 1-85286-660-8, erişim tarihi:29.12.2019)



Şekil 68 Hans Rudolf Giger, “Species Design” kitap kapağı.

(GIGER, H. R. (1995). Species Design, London: Titan Books. ISBN: 1-85286-660-8, erişim tarihi:11.01.2020)

“Species Design” kitabında sanata olan ilgisini şu şekilde açıklamıştır: “Sanatım, Art Nouveau’nun üst üste binen dokunuşuyla organik ve teknolojik estetiğin serbest akışlı bir sentezidir. Bu tarz benim diyorum: Biyomekanik” (Giger, 1995).



Şekil 69 Hans Rudolf Giger “Species” karakterine ait ilk çizimleri (1994).

(GIGER, H. R. (1995). Species Design, London: Titan Books. ISBN: 1-85286-660-8, erişim tarihi:11.01.2020)



Şekil 70 Hans Rudolf Giger, “Species” karakteri tasarım aşamaları.

(GIGER, H. R. (1995). Species Design, London: Titan Books. ISBN: 1-85286-660-8, erişim tarihi:11.01.2020)

Şekil 70 görsel örneği “Species” filmine ait bir kostüm tasarım örneğidir. Kostüm tasarımcısı Hans Rudolf Giger, karakter üzerinden çıkarttığı ve malzeme olarak silikon kalıplar kullanması görsel algıyı zenginleştirmektedir.

Species karakterinin tasarım unsurları içerisinde düşünce, taslak, prototip uygulama ve malzeme kullanımının gücünü H.R. Giger net olarak ortaya koymaktadır. Tekstil malzemesinin dışında destek amaçlı farklı malzemelerden oluşan parçaları bir araya getirerek sıra dışı kostüm tasarım örnekleri sunmaktadır. Örneğin; silikon kalıplar ve sert plastik malzemeler kullanarak Alien ve Species filmlerindeki yaratık karakterini izleyici ile buluşturmaktadır. Karakter üzerinde kostüm oluşturmak için kullanılan herhangi bir kumaş parçası, dikim tekniği veya baskı örnekleri bulunmamaktadır. H.R. Giger farklı malzemeleri de kullanarak ortaya bir kostüm çıkabileceğinin en güzel örneğini “Yaratık” karakterini canlandıran oyuncunun, hareketlerine uygun ve filmin sonucuna etki yapan bir kostüm tasarımı ile ortaya koymaktadır.



Şekil 71 Hans Rudolf Giger, “Alien” karakteri.

(<http://www.paslanmazkalem.com/prometheusun-devami-alien-covenantta-yeni-gelisme>, erişim tarihi:02.01.2020)

Şekil 71 görsel örneğinde Alien/Yaratık karakterinin tamamlanmış son hali görülmektedir. Heykel ve resim sanatından yola çıkarak ortaya koyduğu tasarım fikri etkileyicidir.

H.R. Giger, malzemeleri insan bedenine uyumlu hale getirerek hayal ürününün ortaya koyduğu betimlemeyi günlük moda olan giyim tasarımı olarak değil, daha çok plastik sanatlara gönderme yaparak sonuca ulaşmıştır.



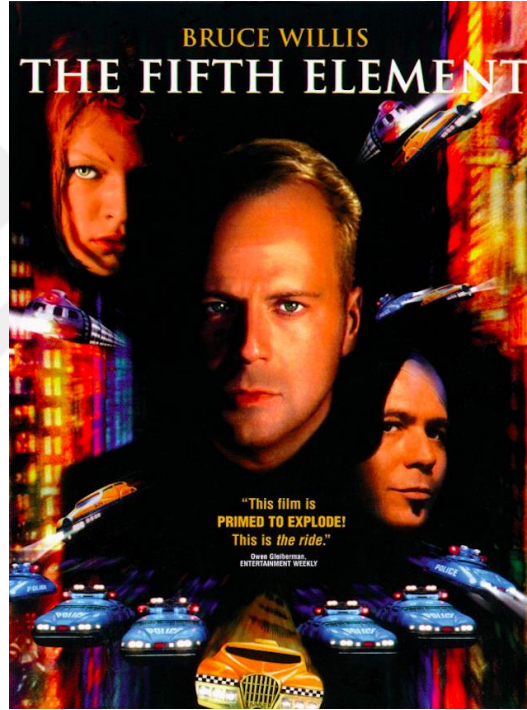
Şekil 72 Alien karakterinin kostüm tasarımı ve içerisindeki oyuncu Bolaji Badejo.
(<https://tr.pinterest.com/pin/577657089681777852/>, erişim tarihi:03.01.2020)

B. Bir Moda Tasarımcısı Jean Paul Gaultier: The Fifth Element

Yönetmenliğini Luc Besson'un yaptığı 1997 Fransız yapımı, 2 saat 6 dakikalık film, bilim kurgu, aksiyon, macera türünde kurgulanmış ve 23. Yüzyıl'da geçmektedir. Başrollerinde Bruce Willis, Mila Jovovich ve Gary Oldman'ın yer aldığı filmin senaryosunu L. Besson, Robert Mark Kamen ile yazmıştır. Filmin bazı kısımlarının ilham kaynağı olarak çizgi roman yazarları Jean Giraud ve Jean-Claude Mezieres filmde yapımcı tasarımcısı olarak da yer almıştır. Fransız sinemacı ve senarist olan Luc Besson, yüksek bütçeli filmlerle adını duyurmuştur. Denize olan ilgisinden dolayı "Marina Biolog"u olmaya karar veren L. Besson, geçirdiği dalgıçlık kazasından sonra kendini sinemaya yöneltmiştir. Gördüğü bir rüyanın etkisinde kalarak "The Fifth Element" (Beşinci Element) filminin senaryosunun taslaklarını lise yıllarında oluşturmaya başlamıştır. 19 yaşında Hollywood'a giderek Amerikan film endüstrisinin nasıl işlediği hakkında araştırmalar yapmaya başlayarak, Hollywood'da bulunduğu süre boyunca etkilendiği filmleri kendi stiline yansıtmıştır. 1983 yılında çektiği ilk uzun metraj denemesi olan "Le Dernier Combat", sessiz ve farklı kamera çalışmalarıyla çekilen filmidir. "Avariaz Bilim Kurgu Film Festivali"nde iki ödül almaya hak kazanmıştır.

“1985 yılında “Subway” adlı ikinci filmini gerçekleştiren genç yönetmen, tamamıyla Paris metrosunda geçen mizahi suç dramı olan bu filmle Fransa’da büyük bir üne kavuşmuştur. Sinema dili olarak geleneksel olana taban tabana zıt bir aksiyon filmi olan “Subway”, Fransa’nın en önde gelen kült filmlerinden biri olarak kabul edilmiştir. Üç yıl sonra “The Big Blue” adlı filmine imza atan Besson, dalgıçlığa olan tutkusunun bu filmle ekrana yansıtmıştır” (<https://www.biyografi.net.tr/luc-besson-kimdir/>, erişim tarihi:02.04.2019).

1976’dan günümüze dek 13 filmin yönetmenliğini üstlenmiş ve savaş, dram, edebiyat gibi türlere imza atmıştır. Beşinci Element, 1998 BAFTA Ödülleri’nde “En İyi Özel Görsel Efekt” dalında ödül kazanmıştır.



Şekil 73 “The Fifth Element” film afişi.

(<http://www.beyazperde.com/filmler/film-12302/>, erişim tarihi:02.04.2019)

Filmin konusu; özel kuvvetlerde çalışmış daha sonra istifasını vermiş ve taksi şoförlüğüne başlamış olan Korben Dallas’ın (Bruce Willis) uzay trafiği sırasında aracına genç bir kadın (Milla Jovovich) düşmektedir. Farklı bir dilde konuşan genç kıza Leeloo ismini vermiştir. K. Dallas, Leeloo ile birlikte dünyaya yaklaşan bir cisim olduğu haberini almaktadır. Bunu engellemek için dört mistik taşı bulmaları gerekmektedir. Olaylar doğrultusunda onları engellemek isteyen düşmanlar ile karşılaşmaktadırlar. Sonucunda beşinci elementin arayışına düşmektedirler ve beşinci

element aslında Leeloo'dur. Her elementi birleştirerek dünyanın yok olma tehlikesini ortadan kaldırmışlardır.

Filmin eleştirisi bazı kaynaklarda şu şekilde ele alınmıştır:

“Spielberg için ‘Hook’ ne ise, Luc Besson için de Beşinci Element o. Fakat her şeye rağmen kendini izlettirmeyi başaran bir film olduğunu da belirtmek gerek. 23. yüzyılın New York görüntüleri tek kelimeyle inanılmaz. Hareketli kovalamaca sahneleri son derece iyi. Evet, belki çoğu izleyici gizemli Beşinci Element’in peşinde karanlık, karakter yönü ağır basan bir yolculuk bekliyordu beklemesine, ancak finansal sebeplerden olsa gerek, L. Besson bu beklentilere senaryo bazında karşılık veremiyor. Kaldı ki filmin senaryosunun, L. Besson tarafından lise yıllarındayken yazıldığını da unutmamak gerek. (...) Karakterlere gelince; Bruce Willis, öyle üstün bir oyunculuk sergilemiyor; fakat hayat verdiği karaktere ruh katabilmek için elinden geleni yapmış. Milla Jovovich ise portakal rengi saçlarıyla biraz komik dursa da her zamanki gibi yine seksi ve çekici. Luc Besson’un bir önceki filmi ‘Leon-The Professional’da başarılı bir kötü adam rolüne imza atan Gary Oldman’ın, bu filmde aynı performansı yakalayamadığı bir gerçek. Canlandırdığı karakter, aciz ve şapşal. ‘Alien’ (Yaratık) filminde ‘kötü kalpli’ android Ash’i canlandıran Ian Holm’ü de komik bir rahip rolünde görüyoruz” (<https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/saf-kotuluge-karsi-verilen-mucadele-the-fifth-element/>, erişim tarihi:02.03.2020).

Kostüm tasarımları ise Jean Paul Gaultier tarafından gerçekleştirilip üretilmiştir. Jean Paul Gaultier’in modaya ilgisi küçük krokiler çizerek elbise tasarımları yapması ile başlamıştır. Özellikle sürrealist sanat akımının etkisinde kalarak tasarımlarının ilhamını açıklamalarında; tıpkı H.R. Giger gibi çocukluk anılarından aldığını söylemektedir. Aşırı biçimde özgürce hareket ederek erkekler için ilk etek tasarımlarını gerçekleştirmiştir.

“The Fifth Element” (Beşinci Element) filminin karakterleri kostüm tasarımı açısından incelendiğinde; buradaki kostüm anlayışında tasarım fikri farklı bir boyutta ele alınmaktadır. Günlük hayatımızda kullandığımız fakat kostüm olarak bütünleşmesi akla gelmeyen malzemelerin tasarım oluşturma süreci etkileyici ve ilgi çekicidir. Söz konusu malzeme Mila Jovovich’in beyaz bandajlı mayosudur. Bandaj gibi bir

malzemenin mayo haline getirilerek bir tasarım örneği oluşturması sade fakat akılda kalıcı bir niteliktedir. “Leeloo” karakteri filmde, insan formunda yaşayan dinî bir element olarak gösterilmiştir.



Şekil 74 Mila Jojovich’in canlandığı “Leeloo” karakteri.

(<https://www.vogue.com/article/the-fifth-element-jean-paul-gaultier-milla-jovovich-20th-anniversary-valerian>, erişim tarihi:05.04.2019)



Şekil 75 Savaşçı kostümleri içerisinde yer alan “Mangalore Savaşçıları”.

(<https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/saf-kotuluge-karsi-verilen-mucadele-the-fifth-element/>, erişim tarihi:05.04.2019)

Şekil 75’te verilen görsel örneğinde; sanal olarak tasarlanan dünya dışı karakterler, savaşçı kostümleriyle karşımıza çıkmaktadır.



Şekil 76 “The Fifth Element”, “Hostes” kostümü.

(<https://girlsdofilm.wordpress.com/2014/06/08/gaultier-and-the-fifth-element/>, erişim tarihi:07.04.2019)

Moda kavramları ile birlikte filmin atmosferinde önemli etki yaratan Jean Paul Gaultier, aslında moda tasarımcı dehası olduğunu açıkça göstermektedir. Filmin tamamında yönetmenin neredeyse önüne geçerek kendi tasarım karakterini oturtmayı başarmıştır. Örneğin; filmde yer alan uçak sahnesindeki hostes kostümlerinde moda etkileri görülürken, spiker, yolcular ve en önemlisi oyuncu Maiwenn Le Besco -Diva karakteri- tarafından canlandırılan opera sanatçısının kostümü; malzeme, renk ve tasarım açısından hareket eden heykel niteliği kazandırılmış bir kostümdür. “Diva” karakteri film de seslendirilen arya müziğin duygusunu, görsel (Şekil 78) ile eş değerini taşımaktadır. Turkuaz renk ve kostümde kullanılan tekstil dışı malzeme, ona heybetli bir heykel duruşu ve asaletli sanatın yüceliğini tanımlamaktadır. Böylece izleyiciyi işitsel olarak filmin etkisi altına aldığı gibi, kostümle birlikte arka planda gösterilen dünya gezegeni ile görsel bir şölen sağlanmış ve izleyici kitlesi büyülenmek istenmiştir.¹²

¹² The Fifth Element filminde; Diva'nın aryası, “Il dolce suono” Donizetti'nin aynı adlı operasından “Lucia di Lammermoor - The Diva dance” bestesi, Arnavut şarkıcı “Inva Mula” tarafından seslendirilmiştir.



Şekil 77 “Diva” karakter kostümü.

(https://www.monstersinmotion.com/cart/item-list-ae-c-9_185/diva-fifth-element-model-hobby-kit-p-32.html, erişim tarihi:12.04.2019)



Şekil 78 Fransız oyuncu “Maiwenn Le Besco” tarafından canlandırılan “Diva”nın konser sahnesi.

(<https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/saf-kotuluge-karsi-verilen-mucadele-the-fifth-element/>, erişim tarihi:12.04.2019)

C. Star Wars Episode - I: The Phantom Menace

1977’den 2018 yılına kadar kırk bir yıllık bir sürece yayılan Star Wars serisi, ilk filmi olan “Star Wars Episode IV: A New Hope” ile 1977 yılında izleyici ile buluşmuştur.

Bilim kurgu, macera ve aksiyon türünde olan filmin yönetmenliğini George Lucas üstlenmiştir. Star Wars'ın diğer filmlerine bakıldığında seriyi iki şekilde izlemek mümkündür. Birincisi, filmlerin çıkış yıllarına göre izlemektir. İkinci olarak ise Star Wars evreninin konu bakımından tarihî sıralamasına göre izlenmesidir. Buna göre konu bakımından kronolojik olarak 11 filmin sıralaması şu şekildedir; Star Wars Episode I: The Phantom Menace (1999), Star Wars Episode II: Attack of the Clones (2002), Star Wars Episode III: Revenge of the Sith (2005), Solo: A Star Wars Story (2018), Rogue One: A Star Wars Story (2016), Star Wars Episode IV: A New Hope (1977), Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back (1980), Star Wars Episode VI: Return of the Jedi (1983), Star Wars Episode VII: The Force Awakens (2015), Star Wars Episode VIII: The Last Jedi (2017), Star Wars Episode IX: The Rise of Skywalker (2019).

Filmin yönetmeni Amerikan kökenli George Lucas, yönetmenlik dışında; senarist, yapımcı, yazar ve karakter yaratıcısı olarak da bilinmektedir. Macera, bilim kurgu, fantastik ve aksiyon türlerinde eserler vermiştir. Filmografisinde, 1971 yılında “THX 1138” adlı bilim kurgu ve gerilim türündeki filmi ile kariyerine başlamıştır. Aynı zamanda “Lucas Film” ve animasyon stüdyosu olan “Pixar”ın kurucusudur. Filmlerinde kullandığı teknolojinin kullanımı ve bunun içinde bulunduğu yıla göre ne kadar üst seviyelerde olduğu, ses ve görüntü efektleriyle ortaya koyduğu bu popüler kültürle sinemaya olan katkıları oldukça büyüktür. Indiana Jones serisinin de yaratıcısıdır.

Serinin tüm filmlerinde yer alan kostüm ve aksesuarlar tasarım anlayışı bakımından dikkat çekmektedir. Kostüm tasarımı bakımından ele alınan film “Star Wars Episode I: The Phantom Menace”dir. Filmin seçilme nedeni; iyi-kötü çatışmasının bilim kurgu teması ile yorumlanması ve kostüm tasarımı anlayışının görsel zenginlikle yansıtılmasıdır. Roma İmparatorluğu’nu simgeleyen siyasî karakterler ile iyi-kötü çatışmasının kostüm tasarım anlayışı vurgulanmıştır. Uzak Doğu giyim kültürünün izleri “Kraliçe Amidala”nın kostüm tasarımlarında, aksesuar ve renk kullanımı bakımından açıkça yer almaktadır.

Filmde fiziksel olarak yer alan oyuncuların yanı sıra sadece seslendirme ile karaktere hayat veren görünmez oyuncular da bulunmaktadır.



Şekil 79 “Star Wars Episode I: The phantom Menace” film afişi.

(<https://www.pinterest.de/pin/229402174746873036/>, erişim tarihi:19.04.2019)

Filmin konusu; Obi-Wan Kenobi ve Qui Gon Jinn isimli iki Jedi şövalyesi Kraliçeyi yanlarına alarak bir problemi çözmek için Naboo gezegenine doğru yola çıkmaktadır. Gemileri ateş altında kaldığından dolayı acil olarak Tatooine isimli gezegene doğru iniş yapmaktadırlar. Geminin arızalanan parçalarını temin etmek üzere arayışa çıkan Jedi şövalyeleri Anakin adlı ufak bir çocukla tanışmaktadır. Obi-Wan bu çocuktan güç aldığını ve onda ışık gördüğünü belirtmesi üzerine Anakin’i de yanlarına alarak yollarına devam etmektedirler. Devamında Kraliçeye saldırılar ile karşı karşıya kalıp en usta biçimde düşmanların hakkından gelmeleri ile film büyük bir aksiyon ve macera ile ilerlemektedir. Kraliçe Amidala ve Anakin Skywalker’ın ilk tanıştığı anlar serinin bu filminde yer almaktadır.

Tatooine, Naboo, Coruscant, Endor gibi birçok gezegenden oluşan Star Wars evreninde temel olarak serideki ana konu; imparatorun tüm evrenlerde sadece tek güç elde etmek istemesi ve karşılarında olan cumhuriyet ve isyancılara karşı olarak anlatılan maceralardır. Karanlık tarafa geçiş yapan karakterler, ustasına ihanet eden Jedi’lar ve içinde bulunan gücü farketmemiş yeni karakterleri maceralar doğrultusunda kazanıp imparatoru yok etmek amaçlanmaktadır. Seri tüm filmlerinde klasikleşmiş

olarak açılış yazısı ile başlangıç yapmaktadır ve “A long time ago in a galaxy far, far away...” cümlesi ile başlamaktadır. Jedi’ların inancına göre “Güç seninle olsun” cümlesi ise kalıplaşmıştır.

Kraliçe’nin giysileri kostüm tasarımcısı Trisha Biggar tarafından oluşturulmuştur. Tasarlanan kostümler hakkında 100’den fazla kişilik ekip ile tasarımların yol aldığı belirtilmektedir. Uzun saatler çalışılsa da senaryo gereği ve moda kavramı üzerinden bakıldığında ortaya çıkan kostümler pek çok kez değiştirilmek zorunda kalmıştır.

“Trisha Biggar ve ekibinin, Kraliçe Amidala’nın kostümünü tasarlamaları sekiz haftalarını alır. Trisha Biggar, Çin İmparatorluğu’nun kıyafetlerinden esinlendiklerini anlatır. Tasarımcı, galaksinin gardırobu için çalışan onlarca boyacı, kuyumcu, terzi, şapkacı ve kalıpcı ile binlerce saat çalışarak, defalarca karar değiştirdiklerini aktarmıştır”

(<https://www.haberturk.com/yasam/haber/1166301-galaksinin-modasi-gecmez>, erişim tarihi:02.04.2020).

Kullanılan malzemeler ile kendini alıcı gösteren kostümler analiz edildiğinde; Şekil 80’de verilen görsel örneğinde Kraliçenin başlığında parlayan bir mücevher ve başlığın kenarlarında altın renkte yüzüne doğru bir kaplama bulunduğu görülmektedir. Saçı adeta bir yastıkmış gibi başının tüm etrafına sarılarak şapka biçimini almıştır ve onu diğerlerinden ayırmak, bir Kraliçe olduğunu anlamak için yeterlidir. Üzerinde bulunan kırmızı elbise biçimli geniş omuzlu kaftan ise Amidala’nın omuzlarının daha büyük görünmesini sağlamaktadır. Kostümün ortasındaki parçada el işlemeli altın nakışlar ve kolun uç noktasından içeriye doğru dikilmiş kürkler Amidala’nın kostümüne ayrı bir hava katmaktadır.



Şekil 80 Kraliçe Amidala.
Oyuncu: Natalie Portman.



Şekil 81 Kraliçe Amidala ve nedimesi.

(REYNOLDS, D.W (1999). Star Wars Episode I The Visual Dictionary, USA: Lucas Books. ISBN: 0-7894-4701-0, erişim tarihi:19.04.2019)

Kraliçe Amidala genellikle abartılı ve büyük başlıklar, kabarık elbiseler, nakışlı ve işlemeli detaylar kullanılarak oluşturulmuş kostümler ile yer almaktadır. Şekil 81 görsel örneğinde, Amidala'nın başlığında kullanılan tüyler ve göz kamaştıran görüntüsü, yanında yer alan nedimesi arasındaki statü farklılığını ortaya çıkarmaktadır. Görselde yer alan nedimenin elbisesi ise bulundukları gezegende çoğunlukla rastlanan diğer karakterlerin kostümlerine benzemektedir. Tek renk oluşu Kraliçenin yanında sürekli bulunduğu için onun güzelliğine gölge düşürmemek içindir. Yumuşak, ince görümlü elbisenin kapüşonu yüzünü gizlemesi için bulunmaktadır. Amidala'nın kostümünde siyahlar içerisinde pencere gibi açılan ve farklı renkte görünen kumaşlar, kostümüne görsel anlamda bir zenginlik katmaktadır. Diğer kostümleriyle bir bütün olan makyajında her zaman ruju alt dudakta bir ayrık oluşturularak bölünmektedir. Yanaklarında görülen iki kırmızı nokta ise yüzünün simetrik şekilde görülmesi için kullanılan güzellik işaretleridir.

Kostüm tasarımcısı Trisha Biggar, Kraliçe Amidala'nın kostüm anlayışında Uzak Doğu kültürünün giyim tarzını malzeme, aksesuar ve renk bakımından yansıtmaktadır.



Şekil 82 Kraliçe Amidala ve nedimleri.

(REYNOLDS, D.W (1999). Star Wars Episode I The Visual Dictionary, USA: Lucas Books. ISBN: 0-7894-4701-0, erişim tarihi:19.04.2019)

Genel olarak Star Wars filmlerinde bulunan karakterlerin kostümelerini ele almak gerekirse; sıklıkla rastlanan Jedi'lar içlerine giydikleri ekru renk uzun tunik ve üzerinde bulunan kahverengi kapüşonlu parkalar -bunlara Jedi robe denilir- ile görülmektedir. Ustalar ve öğrencilerinin ayrımı ise renklere göre yapılmaktadır. Şekil 83 ve 84 görsel örneğinde görüldüğü gibi usta Qui-Gon Jinn'in üzerinde koyu kahve bir parka bulunurken öğrenci Obi-Wan Kenobi'nin ustasından daha açık renk kahve tonlarında bir parka ile görülmektedir. Ustanın saçları geriye doğru taranmış, uzun ve vizyonunu açık tutmak için alını temiz bir biçimde bırakılmıştır. Öğrenci de çırak saçları olarak adlandırılan kısa saç modeli görülmektedir.



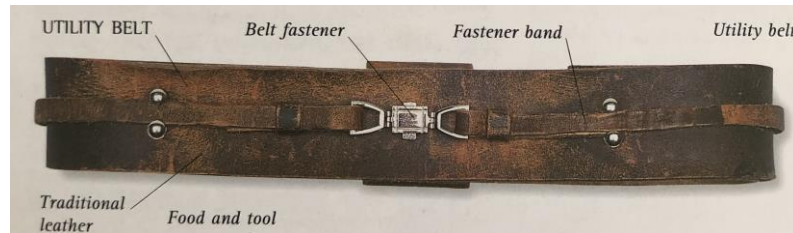
Şekil 83 Usta Qui-Gon Jinn karakteri.



Şekil 84 Obi-Wan Kenobi karakteri.

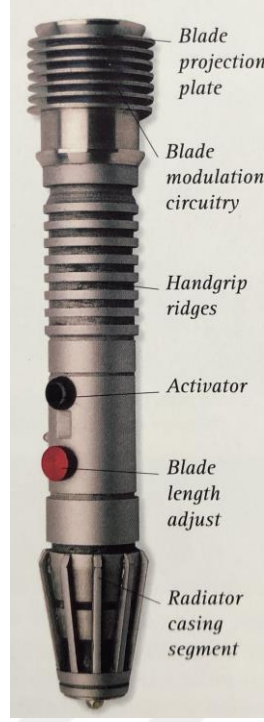
(REYNOLDS, D.W (1999). Star Wars Episode I The Visual Dictionary, USA: Lucas Books. ISBN: 0-7894-4701-0, erişim tarihi:19.04.2019)

Sağlam seyahat çizimleri şartların belli olmadığı Star Wars gezenindeki yolculuklarda ayaklarını korumak için tasarlanmıştır. Aksesuar olarak Jedi'ların tuniklerinde kullanılan yardımcı bir kemer kostümün tamamlayıcısıdır. En önemli aksesuarları ise ışın kılıçlarıdır. Işın kılıçlarına büyük önem veren Jedi'lar her zaman yanlarında bulundurmaları gereken bir öğesidir. Micro hücre serisinden oluşan bu kılıç her Jedi için farklılık göstermektedir. Savaş sırasında kaybetseler bile tekrar gördüklerinde ellerini ona doğru tutarak kendilerine gelmesini sağlayabilmektedirler. Işın kılıcı Star Wars'ın simgeleşmiş bir tasarım örneği haline gelmiştir.



Şekil 85 Jedi aksesuarı olan kemer.

(REYNOLDS, D.W (1999). Star Wars Episode I The Visual Dictionary, USA: Lucas Books. ISBN: 0-7894-4701-0, erişim tarihi:19.04.2019)



Şekil 86 Işın Kılıcı örneği.

(REYNOLDS, D.W (1999). Star Wars Episode I The Visual Dictionary, USA: Lucas Books. ISBN: 0-7894-4701-0, erişim tarihi:19.04.2019)



Şekil 87 “Star Wars Episode I: The Phantom Menace”dan bir sahne.

(<https://tr.pinterest.com/pin/147563325280128959/>, erişim tarihi:23.04.2019)

Film uzun bir seriden oluştuğu için her karakter aynı kostüm tasarımcısı tarafından tasarlanmamıştır. Kostümleri kumaş ile oluşturulmuş karakterler dışında animasyon ve görsel efektler yardımı ile oluşturulan karakterlerde sıklıkla görülmektedir. Örneğin; “Yoda”, “Saesee Tinn”, “Ki-Adi-Mundi”, “Lott Dod”, “R2-D2” ve “C-3PO” isimli droidler, “Jar Jar Binks” gibi karakterlerdir.



Şekil 88 “Yoda” karakteri.

(REYNOLDS, D.W (1999). Star Wars Episode I The Visual Dictionary, USA: Lucas Books. ISBN: 0-7894-4701-0, erişim tarihi:19.04.2019)

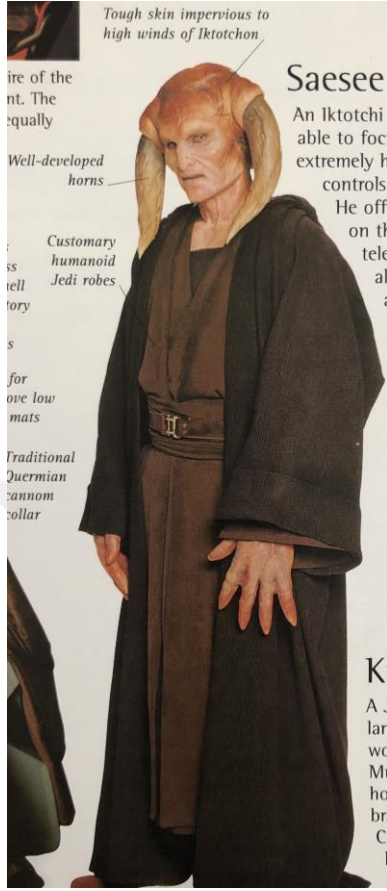


Şekil 89 “Star Wars Episode I: The Phantom Menace” filminden bir sahne.
“Yoda” karakteri.

(<https://wannart.com/icerik/19830-star-wars-evreninin-isin-kiliclar-hakkinda>, erişim tarihi:23.04.2019)

Uzun ve geliştirilmiş boynuzlara sahip olan “Saesee Tinn” karakteri de tunik ve kahverengi kapüşonlu parka ile görsel efektle oluşturulmuştur (Şekil 90). Bir diğer yeşil tenli karakter ise “Lott Dodd”dur. “Yoda” ile benzerî efekt tasarımı görülmektedir. Büyük başlığı ve başlığın tepesinde diplomatik bir sembol bulunmaktadır. Yüksek bir mevkide bulunması nedeniyle kostümü diğerlerinden farklıdır. Temsilci mantosu olarak adlandırılan kadifemsi uzun bir elbise,

omuzlarından aşağıya sarkan dikdörtgen üzerine işlemeli bir kostüme sahip olduğu ve dikkat çekici ten rengiyle Star Wars evreninin bir karakterini oluşturmaktadır.



Şekil 90 “Saesee Tinn” karakteri.



Şekil 91 “Lott Dod” karakteri.

(REYNOLDS, D.W (1999). Star Wars Episode I The Visual Dictionary, USA: Lucas Books. ISBN: 0-7894-4701-0, erişim tarihi:19.04.2019)

“Jar Jar Binks” isimli teleskopu andıran gözlere sahip sevimli karakter de diğerleri gibi efektle oluşturulan bir karakterdir. Turuncu ve kamuflaj olabilmesi için benekli bir cildi bulunan Jar Jar Binks; büyük dişler, perde gibi kulaklar, suyun altında ve üstünde yaşayabilmesi ile kostüm anlayışı dikkat çekmektedir. Atlayıp zıplaması için rahat ve esnek bir pantolon, üzerine sıfır kollu bir tişört ve yelek ile görülmektedir. “R2-D2” ve “C-3PO” ismiyle bilinen droid ikilisinin her filmde olan arkadaşlığı ve diyalogları dikkat çekmektedir. Kumaş kullanılmayarak oluşturulan bu karakterler alüminyum kaplı ve elektrikli robotlardır.

etkisi moda ve tekstil içerisinde yer almaktadır. Örneğin; üç boyutlu sinema tekniği ortaya çıkan “Avatar” filmi, 2009 yılında izleyici ile buluştuğunda, beyaz perdede ana karakterlerin üzerinde gerçek malzeme ve giysi olmayan sanal olarak bilgisayar ortamında hazırlanmış kostüm tasarımları ilgi çekicidir. 162 dakikalık film, IMDB’de top 250 film arasına girerek, 82. Oscar ödülünde “En İyi Görüntü Yönetmenliği”, “En İyi Sanat Yönetmenliği”, “En İyi Görsel Efekt” dallarında ödül almaya hak kazanmıştır. Bilinen ilk anlamı olarak “Avatar” kelimesi, bilgisayarda kullanıcıyı temsil eden küçük boyutlu fotoğraf veya şekil anlamına gelmektedir. Hint mitolojisinde ise, tanrıların insan veya hayvan şekillerine bürünerek yeryüzüne inmesine veya tanrıların yere inışı olarak da adlandırılmaktadır.

“Titanic” ve “Terminatör” gibi filmleriyle ödül almış ünlü yönetmen James Cameron Avatar filminin de yönetmenliğini üstlenmiştir. Kariyerine senarist olarak başlayan J. Cameron, “Xenogenesis” adlı kısa metraj bilim kurgu türündeki filmi ile yönetmenliğe adım atmıştır. Yıllar önce düşündüğü “Avatar”ı 2009 yılında çekerek, kimi eleştirmene göre sinemanın geleceğini değiştirdiği yönünde yorumlar bulunmaktadır.

“James Cameron, 1978’de Xenogenesis ile girdiği sinema alanında az sayıda film yaptı, yine box ofis’i çok yüksek Titanik sonrası Avatar projesini hayalindeki filmi yapabilmek için gereken teknolojinin yetersizliği, bütçesinin yüksekliği ve ‘Battle Angel’ projesinin öne çıkması nedeniyle hayata geçiremedi. İsteddiği koşulların sağlandığı ve dört yıl süren çalışma sonucu Avatar, zevk yaratan anlatı yapısıyla izleyicinin karşısına çıkar. Senaryosu, giriş, gelişme, sonuç yapısıyla Hollywood denkleminin dışında değildir ve Son Mohikan’dan Kurtlarla Dans’a dek uzanan eski film klişelerini tekrarladığı söylenmiştir. Belki bu özellikleri nedeniyle filmi kolayca kaçarak çözümleyenler olmuş, filmdeki şirketi Amerika, Na’vileri Iraklılar, aranan enerji kaynağının petrol olduğu görüşüne hemen varılmıştır. Öte yandan Cameron’un bu filmde daha çok action görmek isteyenler ise düş kırıklığına uğramıştır. Kısaca, Avatar, yönetmene göre izleyicinin bilincine -aynı zamanda bilinçaltına- bazı siyasal ve toplumsal, insanı “özüne dönmeye” davet eden, “kendisiyle ve ekolojik çevreyle barışık olmasını” öne çıkartan mesajlar gönderen filmidir” (Çeliksap, 2010:93).

Başrol olarak; Sam Worthington (Jake Sully), Zoe Saldana (Neytiri), Sigourney Weaver (Grace Augustine), Stephen Lang (Miles Quaritch), Michelle Rodriguez

(Trudy Chacon), Giovanni Ribisi (Parker Selfridge), Joel David Moore (Norm Spellman), Wes Studi (Eytukan) gibi oyuncular yer almaktadır.



Şekil 93 “Avatar” film afişi.

(<http://www.beyazperde.com/filmler/film-61282/>, erişim tarihi:25.05.2019)

Filmin kısa konusu; ana karakterlerden olan yarı felçli Jake Sully, askerî bir şirket tarafından oluşturulan Avatar isimli programa katılmaktadır. Yönetimi sağlayan asker Miles’ten tekrar sağlığına kavuşabilme vaadi almıştır. Programın amacı, Pandora adındaki bir gezegende bulunan değerli kaynakları ele geçirmektir. Bu gezegende Na’vi adında nesli tükenme tehlikesiyle karşı karşıya kalmış bir topluluk yaşamaktadır. Gezegenin havasını teneffüs etmek mümkün olmadığından, yarı Na’vi ve yarı insan geni karışımı ile Avatar adı verilen canlıları biyolojik ortamda oluşturmuşlardır. Jake de diğer gönüllüler gibi Avatar haline geçiş sağlayan makineye girerek oradaki halk arasına karışmıştır. Felçli olduğu için günlük hayatta yerine getiremediği isteklerini, Avatar formuna geçtiğinde zihniyle hükmederek başka bir bedende sağlayabilmektedir. Koşuyor, tırmanıyor, istediği her yere ayaklarını kullanarak gidebiliyordu. Bu bedenden çıkmak istemiyordu. Pandora gezegeninin prensesi Neytiri Na’vi halkı tarafından kabul görmesi için Jake’e kendi yaşamlarını, dillerini öğretmeye başlamıştır. İkili arasındaki bu samimiyet bir süre sonra aşka dönüşmüştür. Kendisine verilen vazifeleri aşkı uğruna yerine getiremeyen Jake, askerî

birliğin kurduğu planlardan gezegen halkını korumaya çalışmaktadır. Na'vi halkı ve dünyalılar arasında geçen maceralar destansı bir şekilde izleyici karşısına çıkmaktadır.

Filmin kostüm tasarımı, Mayes Castellero Rubeo ve Deborah Lynn Scott tarafından sağlanmıştır. Meksika kökenli M.C. Rubeo, “Apocalypto”, “World War Z”, “Warcraft” gibi filmlerdeki kostüm tasarım çalışmaları ile de tanınmaktadır. D.L. Scott, ödüllü “Titanic” filmindeki kostüm tasarımı çalışmalarıyla tanınmaktadır. İlk kostüm tasarımcılığını ortaya koyduğu “Don’t Answer The Phone” adlı korku ve gerilim türündeki film olmuştur.

Filmde yer alan karakterlerin bilgisayar ortamında hazırlanmış kostümleri dışında; günümüz insan yaşantısının gösterildiği sahnelerde bilinen askerî kostümlerin yer aldığı görülmektedir. Filmde, Avatar’a dönüşmek için tasarlanan programa dahil olduğunda karşılaşılan hayal dünyasında ise tamamen dijital ortamda hazırlanmış kostüm tasarımları bulunmaktadır.



Şekil 94 “Avatar” filmi asker kostüm örnekleri.

(<https://getyarn.io/yarn-clip/ea1387af-afca-4b38-b7ff-66d4d1dad814>, erişim tarihi:27.05.2019)

“Bilgisayar ortamında canlandırılan karakterlerin hareketleri önceden “Facial Performance Capture Technology” (Hareket Yakalama Tekniği) adı verilen özel hareket algılayıcı bir yöntem kullanılarak gerçekleştiriliyordu. Avatar için geliştirilen yeni yazılım programı, Anatomy of a Motion-Capture yöntemiyle anında bilgisayar ekranında sonuç alınmıştır. Bu teknoloji Cameron’a göre “hareket algılama” değil, “performans yakalama” (the performance capture

stage) başarılıdır. Çünkü oyuncular hareket etmezler, duygu yaratırlar” (Çeliksap, 2010:97).



Şekil 95 “Jake” karakteri. Oyuncu: Sam Worthington.

(<http://www.beyazperde.com/filmler/film-61282/fotolar/>, erişim tarihi:27.05.2019)



Şekil 96 “Jake Sully” ve “Neytiri” karakterleri. Oyuncu: Sam Worthington (sol), Zoe Saldana (sağ).

(<https://www.milliyet.com.tr/kultur-sanat/galeri/unutulmaz-sahnelerin-perde-arkasi-2551660/1>, erişim tarihi:27.05.2019)



Şekil 97 “Avatar” filminden bir sahne.

(<https://zepero.com/270>, erişim tarihi:05.10.2020)

Moda tasarımının farklı bir boyutu olan giyim mantığını sanatla birleştiren “Avatar” filmi, teknolojinin ortaya koyduğu yeniliklerden yararlanarak sinemanın en önemli bilim kurgu filmlerinden biri olarak yerini almıştır. Görsel zenginlik dijital programların farklı kullanılmasıyla kurgu ve montaj eşliğinde aktarılmıştır. “Avatar” dünyasına geçildiğinde, burada elle tutulur ve tekstil malzemesi ile üretilmiş bir kostüm yer almamaktadır.

V. MODA SİNEMA VE KOSTÜM KARŞILAŞTIRMASI

Sinema kendine özgün anlatım diliyle, moda ise sinema gibi görsel ve estetik dili kullansa da hedef kitlesi ve tüketimi birbirinden farklıdır. Sinema ve moda, başlangıçta beraberce hareket etmeleri düşünülme de fotoğraftan sonra gerçeğin görüntüsünün insan üzerindeki etkisi, sinemanın hareketli görüntüsüyle daha da perçinlenmiştir. Giysi sektörünün gelişmesi, seri üretimin artmasıyla birlikte hızlı tüketimi körüklemiştir. Moda ve sinema arasındaki ilişki nasıl başladı sorusuna cevap ise, sanayinin gelişmesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Böylece ikilinin birlikteliğinden doğan ve sinemanın tarihsel gelişiminden günümüze kadar devam eden bir süreci başlatmıştır.

Başrol oyuncularını için tasarlanan kostümlerin perdeye yansması ile birlikte, dünyaca ünlü markalar tarafından tasarlanıp moda tasarım anlamında sinema aracılığı ile birçok kitleye rahatlıkla ulaşabilmektedir. Günümüzde ikon haline gelmiş kıyafet ve aksesuarlar sinema sanatında moda kavramını içerisinde barındıran unsurlar haline gelerek kitleleri peşinden sürüklemektedir. Moda tasarımcıları sinemayı bir iletişim aracı olarak kullanmaktan çekinmez.

Teması ne olursa olsun, (komedi, korku ya da bilim kurgu) filmlerindeki ana karakterlerin kostüm ve aksesuarları, filmlerin kostüm tasarımcılarının dönem ve kostüm tarihi incelemeleri açısından önem taşımaktadır.

Sinema yapıtlarında bilim kurgu veya günümüzden seçilen bir konu, sinemada kullanılan kostümlerin izleyiciye yansıtılma aşamasında bazı detaylar ile bir bütünlük oluşturması gerekmektedir. Bu detaylar; oyuncunun rolü, ışık, mekân ve aksesuar kullanımıdır. Bilim kurgu türü filminde yer alan kostüm tasarımlarında, sanat yönetmeni ve kostüm tasarımcısının senaryoya bağlı kalarak ana karakter oyuncularının sayısal-sanal ortamda tasarım yaptıkları gibi, bedene giyilebilir gerçek tekstil malzemesi -kumaşlar- ile de kostüm tasarlayabilmektedirler. Sorun, gerçek olmayan bir dünyanın kostümlerini gerçek veriler doğrultusunda yeniden yaratmaktır.

İletişim kurmada şüphesiz ki dil önemli bir araçtır. Teknolojik dilin yeniden anlaşılabilir ve bir düşünceyi aktarabilir olmasını sağlayan senaryo, oyunculuk, ışık, müzik gibi önemli unsurlardan biri de kostüm tasarımıdır.

Bu düşünce anlamında sinema sanatının oluşum öğeleri içerisinde senaryoya bağımlı kostüm tasarımlarının görsel algılama ve bir şölen ortaya koyduğu yadsınmamaktadır. Tez çalışmasında temel olarak ele alınan bu konu, ülkemizde de sinema sanatı içerisinde kostüm tasarımlarının daha çok ciddiye alınmasını gerekliliği olduğu üzerinedir. Kostüm oluştururken modanın unsurları -tasarım, renk, biçim, doku, ışık, gölge vb.- dikkate alınması gereken en önemli noktalardandır. Öncelikle bir fikirle ortaya çıkan kostümler, tasarım kavramı ile doğrudan ilişkilidir. Tasarım, insanın günlük yaşantısı içerisinde kolaylıklar sağlayacak formlar oluşturması olarak tanımlanabilmektedir.

Giyim söz konusu olduğunda moda olarak çağrışım yapmakta ya da moda denildiğinde giyim ve türevleri akla gelmektedir. Bu tanımlamalar doğrultusunda; arabalar, giysiler ve evler toplumda seçkin olup olmamak arasındaki çizgiyi belirleyen göstergelerimiz halini almaktadır.

“Giysilerin tarihi üzerine ilk eserlere Rönesans’tan itibaren rastlansa da ilk tutarlı yaklaşımları görmek için on dokuzuncu yüzyılı beklemek gerekir. Ama moda, giyim kuşamla ilgili tutumlardaki dalgalanmalar olarak görüldüğünden, ancak yakın dönemde tarihsel inceleme konusu olmuştur” (Waquet ve Laporte, 2011:38).

Moda anlayışı 1800’lü yıllardan sonra toplumda bir statü sembolü olarak kullanılmaya başlanmıştır. Günümüze kadar geçen süreç içinde kitle iletişim araçlarının gelişimi sayesinde moda yayılırken, aynı zamanda etkileşim ve etki alanlarını da genişletmiştir. Bu konuya geniş bir anlamda yorum getiren Sefa Çeliksap “Sinema ve Moda: Çözülen Efsanevi Birliktelik” adlı makalesinde şu şekilde açıklamaktadır:

“Moda kavramı gerçekliğini, kültürel gelişmelerin çoğu kez kaynağı olan Fransa’da oluşturmuştur. Orada sadece bir ürün, bir tüketim ve arzu nesnesi olarak değil, kültürel, sanatsal bir sonuç olarak da yer edinmiştir. Antropolog Marcel Mauss ve sosyolojisinin de kurucusu Emile Durkheim da moda kavramını çalışmaları içine almıştır. Edebiyat alanında ise Proust, Baudelaire, Mallarme ve Renoir Morand yapıtlarında bu kavramı anlatının içine

koyacaktır. Marcel Proust'un “Kayıp Zamanın İzinde” adlı yapıtında, Marcel adlı anlatıcının kıskançlıkla tutulduğu ve gerçek karakterini öğrenmek için çırpındığı Albertine'i dönemin ünlü ressamı ve moda tasarımcısı Fortuny'nin hazırlamış olduğu giysilerle giydirmek, güzelliğine kontes ve düşeslere özgü bir hava katmak istediğini sayfalarca aktarır. Yirminci yüzyılın yarısında Pierre Bourdieu, Roland Barthes ve Umberto Eco'nun bu kavramın çok yönlü okunmasında, Roland Barthes örneğinde olduğu gibi (The Fashion System ve The Language of Fashion) çağdaş sanayi toplumunun, moda dizgesinin temelindeki mitlerin, bir işaret sistemi/anlam üreten ona özgü özelliklerin çözümlenmesinde önemli katkıları olmuştur” (Çeliksap, 2011:96-97).

Temel gereksinimlerimizden biri olan giyim kavramı çerçevesinde gelişen modanın tarihçesine baktığımızda; ilk çağlardan bu yana süregelen bu kavramın doğmasının temeli ihtiyaçtan kaynaklanmaktadır. İlk insanlar kıyafetleri iklim koşulları ve dış etkenlerden korunmak için kullanırken, günümüzde ise bir ihtiyaç halinden çıkarak güzel görünme ve statüyü ifade etme gibi amaçlarla kullanılmaya başlanmıştır. Gardıroplarda yer alan kıyafetlerin çoğu birbirine benzer ve yırtılan, eskiyen bir giysiyi tamir etmek yerine yenisini almayı tercih ettiğimiz bir çağda bulunmaktayız. Bu durum, tekstil ve hazır giyimin gelişiminde önemli rol oynamaktadır. Aynı zamanda moda tasarımcılarına duyulan ihtiyacı da arttırmaktadır. Toplumlara ayrı ayrı sarsarak gelişen önemli tarihi olaylar moda tasarımcılarını ve modayı derinden etkileyerek moda kavramının yönünü farklı yönlerle doğru çevirebilmektedir.

“... Modayı etkileyen en önemli etkenlerden biri de ekonomik nedenlerdir. Milletlerin bolluk ve kıtlık dönemleri modayı büyük ölçüde etkilemiştir. Savaşların yarattığı ekonomik koşullar oldukça önemlidir. Savaş ve kıtlık dönemlerinde eteklerin kısılması, az kumaş gerektiren modellerin seçilmesi bir rastlantı değildir. Ülkelerin barış ve bolluk dönemlerinde ise gösterişli giysilerin giyilmesi, pahalı ve bol kumaş tüketimi kısacası moda savurganlığı da ekonomi etkeninin bir sonucu olarak karşımıza çıkmaktadır” (<http://www.tekstildershanesi.com.tr/makaleler/giyim-ve-modayi-etkileyen-faktorler.html>, erişim tarihi:27.05.2020).

Moda kavramı ilk olarak kişiye özgü giysilerin oluşturulması ile insanları birbirinden farklı kılmaktaydı. Kökeni Fransızca'dan gelen “Haute Couture” özel kumaşlar, farklı

dikiş tekniklerini fütüristik bir şekilde kullanan, işleme, dantel ve el işçiliğinin zirve yaptığı üstün tasarımların tek bir kişiye özel ve ünik olarak ortaya koyulmasına verilen isimdir. Temeli moda tarihinde yer alan ilk moda tasarımcısı İngiliz kökenli Charles Frederick Worth; “Basic” olarak adlandırılan basit kıyafetler yerine göz önüne çıkan, el işçiliği ve farklılığın ön planda olduğu modeller ile tasarımlarını hazırlayıp müşteri olarak edindiği kişileri çağırarak defile mantığında ürünlerini göstermekteydi. Valentino, Christian Dior, Christian Lacroix, Giorgio Armani, Givenchy, Franck Sorbier Chanel, Emanuel Ungaro, Jean Paul Gaultier, Elie Saab, Jean-Louis Scherrer, Dominique Sirop gibi ünlü markalar dünyaca tanınmış modaevleridir.



Şekil 98 Charles Frederick Worth'un butiğinde yapılan çalışmalar.

(<https://modakariyeri.com/worth/>, erişim tarihi:28.05.2020)

Orta Çağ'daki savaşlar ve göçler sonucu moda, halkı etkilemiş ve sürekli değişim halinde olmasına sebep olmuştur. Yüzyıllar öncesine dayanan modanın merkezi haline gelmiş ülkeler Paris, Milano, New York kuşkusuz halen günümüzde de moda merkezi olmayı sürdürmektedir. Modanın yayıldığı alanlar bu doğrultuda insanların yaşam tarzı ve ekonomisine göre değişiklik göstermektedir. Hedef noktası belirlenerek Dünya'nın pazarlama ağının yoğun olduğu yerlerde araştırmalar yapılmaktadır. Modayı belirleyen ekipler, çeşitli ülkelerde gerçekleşen moda organizasyonlarında ortaya çıkardıkları tasarımları ile moda trendlerinin belirlenmesinde önemli rol oynamaktadır.

Modayı etkisi altına almış ve sinema aracılığı ile kostümleri bir ikon haline gelen ve günlük giyim modasını etkileyen döneme ait film örneklerinden birkaçını S. Çeliksap aynı makalesinde şu şekilde ele almaktadır:

“Faye Dunaway'in canlandığı "Bonnie ve Clyde" (1967) filmindeki 30'ların alımlı kadınının giydiği dar diz altı etek, hırka-kazak takım ve gösterişli bere yine yeni bir kadın tipinin doğmasına neden olacaktır. 1970 yılının ünlü melodramı "Love Story" filmindeki süveterler, paltolar, eşarplar ve Ali Mc Graw'in el örgüsü şapkası kolejli kız modasını başlatacaktır. F. Scott Fitzgerald'ın romanından sinemaya uygulanan "Muhteşem Gatsby" filmi, 1920'lerin klasik Amerikan stilini, erkeklerde üç düğmeli ceketli takım giysiler, şapka, eldivenler, kadınlarda krem ve beyaz giysiler, büyük şapkaları günlük yaşama sokacaktır (...) Tiffany' de Kahvaltı filminin öyküsü 2. Dünya Savaşı'nın son yıllarında yukarı Manhattan'da sosyete çevresinde geçer ve genç bir yazarla çekici, hüznü, gizemli, yaşamını zengin erkeklerle eskortluk yaparak kazanan Holly Golightly (Audrey Hepburn) arasındaki ilişki anlatılır. Roman/film adını New York'ta bulunan ve Holly ne zaman karamsarlığa kapılırsa günün hangi saatinde olursa olsun kendisini orada bulduğu ünlü ve tarihi bir mücevher dükkânı olan Tiffany's den alır” (Çeliksap, 2011:101-102).

Siyah elbise ve mini etekler Audrey Hepburn tarzı olarak tanınırken; Annie Hall (Diane Keaton) unisex tarzda bilinmektedir. 1970'lerin modasını yansıtan filmde kostümler, kadınların erkek giyimine yakın olabilmek için kullandıkları ceket, gömlek ve pantolon üçlüsüne yönelmelerini yansıtmaktadır. Sıra dışı şapkaları ve maskülen tarzıyla seyirci karşısına çıkan Annie Hall bir ikon haline gelmiştir. Unisex kıyafetlerin tercih edilmesi filmle beraber izleyici kitlesini özellikle kadınların bu şekilde giyinmeyi tercih etmelerini sağlamıştır. Markalar bu doğrultuda ürün ortaya koymaya başlamıştır. Erkekler ne giyerse Annie'de o giysileri giymektedir. Kadınlar tarafından; bol paçalı yüksek bel pantolon, ekoseli gömlek, kravat ve yelek giyilmesi bir moda ikonu haline gelmiştir. Moda haline gelen bu giyim tarzı günümüzde de halen pek çok kadın tarafından sevilerek tercih edilmektedir.



Şekil 99 Audrey Hepburn, moda ikonu haline gelen siyah giysisi. “Breakfast at Tiffany’s” filminden.

(<http://www.beyazperde.com/filmler/film-2736/fotolar/detay/?cmediafile=18913398>, erişim tarihi:02.03.2020)



Şekil 100 “Annie Hall” filminden bir sahne. Oyuncu: Diane Keaton.

(https://unifestal.com/fashion/modayi-etkileyen-iki-film/?doing_wp_cron=1588073258.7877080440521240234375, erişim tarihi:02.03.2020)

Sinemanın kendine özgü anlatım dili olan kurgu, filmi yaratan en önemli ve en güçlü etkenlerden biridir. Bu sanatın başarılı olmasının temelinde farklı tasarım disiplinleri ile sanat dalları bir araya gelmektedir. Rus film yönetmeni Vsevolod Pudovkin’in

düşüncesine göre, belirtilen sözünden yola çıkarak sinema sanatında kostüm tasarımının önemini gerekliliği ve anlamı bir kez daha kanıtlanmaktadır:

“Sinemanın temel amacı, insanlara yeni şeyler görebilmelerini öğretmek, içinde körü körüne yaşadıkları dünyayı bıraktırmak, evrenin anlamını ve güzelliğini kavratmaktır” (<https://www.filmloverss.com/devrimin-siirsel-yonu-vsevolod-pudovkin/>, erişim tarihi:02.03.2020).

Tasarımda bilim kurgu ve modanın önemini sanat akımları ile birlikte inceleyen ve bu anlamda ilginç kostüm tasarımlarını ve farklı malzemelerin kullanılış biçimini ele alan Sefa Çeliksap “Giyside Gerçek Üstü Arayışlar” adlı yayınlanmamış Yüksek Lisans eser çalışmasında konuyu şu şekilde ele almıştır:

“Fütürizm, gelecek, gerçek dünyalardan oluşacak yeni gerçeklerin gerçekliğinden, teknolojinin insan hayatındaki baskısını azaltarak haber vermenin yollarını irdelemekteydi. Bu noktada fütürizmin amacı insanların biraz olsun günlük düşüncelerinin ötesindeki düşüncelerini gerçekleştirmeleri için ortam hazırlamaktı. Bunu başarmak için de sürekli bir devinim ve onu destekleyen Uranüs pembesi, gamma mor, kobalt mavisi gibi ilginç renkler kullanılıyordu, Böylece insanlar farklı ve karizmatik etkiyle mikrokosmos dünyalar içerisine itilebiliyordu. Fütürist sanatçılar, gelecekçi akımın öncüleri durumundaki etkilerini sıkça moda, dekorasyon ve mimaride gösteriyorlardı. Burada artık amaç fütürizmin ilk aşamasını geçerek, hayata yerleştirmek ve bu akımı korkutucu olmaktan çıkarıp, daha hoş, yalın ve anlaşılabilir bir konuma oturtmaktır” (Çeliksap, 1992:14).

Moda kelimesi aslında yalnızca tekstil ürünlerini ifade etmemektedir. Aynı zamanda bir edebiyat, teknoloji ve sanattır. Her terim maruz kaldığı birtakım olaylar sonucu bir anda moda olabilmektedir. Moda olması, toplumun beğenisini kazanma ve aktif bir şekilde kullanımın yaygınlaştırılması yönünde rol oynamaktadır. Bu bağlamda tasarımlarıyla ün kazanmış İngiliz moda tasarımcısı Alexander Mcqueen, ortaya koyduğu sıra dışı tasarımları ile yeni bir çağ başlangıcını oluşturmuştur. Giysi, kozmetik, parfüm, ayakkabı, çanta gibi ürünlerin dünyaca ünlü markası olan “Givenchy”nin baş tasarımcısı olan A. Mcqueen tasarım üstü koleksiyonlarıyla günümüz moda tasarımcılarına ayna tutarak yön vermektedir. Ortaya koyduğu defileler ve oluşturduğu koleksiyonlarla hikâye mantığında sunum yapmakta ve

tasarımlarını gösterişli bir şekilde sergilemektedir. ABD'nin New York kentinde yer alan “Metropolitan Museum of Art”da A. Mcqueen'in tasarımlarının yer aldığı bir bölüm bulunmaktadır. Burada hikâye mantığında oluşturduğu kostümleri, ifade etmek istediği masalsı anlatıma göre görmek mümkündür. Bir defile sonrası verdiği röportajda tasarımlarındaki heyecanı şu şekilde aktarmıştır:

“Parti tadında defileler sunmayı reddediyorum. Defilemi izleyenlerden ekstrem reaksiyonlar bekliyorum. Kalp krizi geçirsinler, hatta ambulanslar gelsin” (<https://vogue.com.tr/metropol/tasarim-ustu-bir-isyankar-alexander-mcqueen>, erişim tarihi:20.05.2020).



Şekil 101 Alexander Mcqueen, “2012-2013 Sonbahar-Kış” defilesinden tasarım örnekleri.

(<https://alefashion.wordpress.com/2012/03/08/alexander-mcqueen-fall-2012-l-paris-fashion-week-2/>, erişim tarihi:20.05.2020)

Her tasarımcının moda dünyasına kattığı belli başlı parçalar bulunmaktadır. Örneğin; ünlü Fransız moda tasarımcısı Coco Chanel, kadın giyiminde klasikleşmiş bir parça olan siyah mini elbiseyi bir ikon haline getirmiştir. Kadınlar için siyah rengin kullanım alanını genişletmiş ve kadına yönelik sade, rahat tasarımlar hazırlayan C. Chanel ilk kadın pantolonunu tasarlayan kişi olarak adını yazdırmıştır.

Sonuçta her moda tasarımcısının sanat ve tasarım tutkusunu ortaya çıkaran birçok ortak özellik mevcuttur; merak, kararlı olma, sanatsal ve yenilikçi fikirler, ışık, renk, doku ve biçim gibi kavramları en güzel yanıyla yansıtmaktır. Bu gibi ortak özellikler bulunsa da farklılık gösteren yanları tasarım fikrini ortaya koyarken oluşturdukları düşünce sistemini ön plana çıkarmaktadır. Rüya etkisiyle bilinçaltında oluşan veya görülen bir olaydan etkilenen tasarımcı ortaya koyduğu tasarım fikrine bu duygu ve

düşünceleri tamamen yansıtmaktadır. Günlük yaşantıda kullanılan tekstil dışındaki malzemelerin kostüm oluşturmada kullanılması, sinema ve modanın örtüştüğü noktada izleyiciye sunulmaktadır. Hans Rudolf Giger adlı sanatçı malzemenin farklılığını gözler önüne seren tasarımlarda bulunmuştur ve sinema filmlerinde malzemenin gücünü ortaya koymuştur. Bu mantık ile tasarlanan kostümler, moda ve sinemanın birleşimiyle izleyiciye görsel bir şölen yaşatmaktadır.





VI. SONUÇ VE ÖNERİLER

İster doğadan korunma amaçlı olsun ister toplum içinde statü belirlesin, giyim olgusu yaşantımızın tamamını kapsamıştır. Tekstil malzemesi adı verilen doğal veya yapay iplerden oluşturulan kumaşlar kullanılarak tasarım yoluyla elde edilen giyim anlayışı sadece bilinen anlamda günlük yaşantımızda kullandığımız moda giysileri ve fonksiyonel giysi -itfaiye, balık adam, astronot vb.- ile sınırlı değildir. Giyinme amacı farklı olsa da başta sinema olmak üzere görsel sanatların bir dalı olan tiyatro, opera ve bale gibi sahne ve gösteri alanları ile de doğrudan ilişkilidir.

Sinema sanatı içerisinde yer alan kostüm kullanımı örneklerine bakmadan önce tiyatro sanatı ve kostüm bağlantısının da incelenmesi gerekmektedir. Sinemada, bir öykü ya da gerçek yaşanmışlıklar senaryoya bağlı kalınarak izleyiciye yönetmen aracılığı ile aktarılsa da tiyatro sanatı da aynı şekilde senaryoya bağlı bir anlatım dili kullanmaktadır. Aradaki fark, tiyatronun canlı olarak sahne üzerinde izleyiciye gerçek mekân duygusu içinde sunulması ve oyuncuların tamamen doğal-canlı bir anlatım olan bedenlerini kullanmasıdır. Tiyatro sanatında sahnelenen oyun gereği mekân tasarımı, dekor ve oyundaki karakterleri daha iyi vurgulayabilmek amacıyla kostüm tasarımına ihtiyaç duyulmaktadır. Destekleyici öğeler olan saç, makyaj ve aksesuarlar ile kostümün birleşimi tamamlanarak görsel etki arttırılmış olmaktadır.

Farklı sanat disiplinlerini bünyesinde toplayan sinemanın moda ve tekstil tasarımı ile doğrudan ilişkisi bulunmaktadır. Belirlenen sahne ve planlara ait mekânı oluşturmada tekstil malzemesi farklı biçimde kullanılırken, yine senaryo gereği kostüm tarihî veya güncel yaşantıdan bir kesit ya da bilim kurgu, fantastik bir dünyayı betimlemede tasarım mantığı ve çözümünün önemi büyüktür.

Bilim kurgu sinema türünün önemli bir örneği olan “Ay’a Seyahat” filmi başta olmak üzere günümüze ait “Star Wars”, teknik bir devrim yaratan “Avatar”, “Alien” ve bir moda tasarımcısı olan Jean Paul Gaultier imzası taşıyan “The Fifth Element” filmleri,

bilim kurgu türü filmlerinin giyim-kostüm tasarım mantığı ile tez çalışmasında ele alınmıştır.

Tasarım özgün bir düşünceyle başlayan ve kendi içinde evrimleşerek sonuca ulaşmak için çözümler üreten bir süreçtir. Bir fikirle başlangıç yapılır, taslak oluşturulur ve uygun malzeme seçimi yapılarak prototip üretilmektedir.

Soğuk savaş döneminde çizgi romanların öncülüğünde ortaya çıkan bilim kurgu anlayışında temel konu, korkuların biçim değiştirerek topluma sunulmuş halidir. Film endüstrisinin gelişmesi ve teknolojinin tetiklemesiyle sinema sanatında bilim kurgu türü gelecek kaygısı ve bilinmeyen karşısındaki korkuları tema olarak işlemiştir. Senaryo gereği dekor, ışık, müzik gibi tamamlayıcı sanat dalları ile birlikte sinemada kostüm tasarımı da farklı malzemeler ve uygulamalarla birçok yapımda karşımıza çıkmaktadır. İnceleme amaçlı seçilen “Alien” filminde, Hans Rudolf Giger’in tasarladığı Alien/Yaratık film karakterinin oluşturulmasında; kostüm tasarımı, malzeme kullanımı ve makyaj uygulamasındaki farklılığının önemi özellikle vurgulanmak istenilmiştir.

Seyirci; kostüm tasarımcısının kullandığı tasarıma ait renk, çizgi ve biçim gibi öğelerle birlikte, başta tekstil malzemesi olan kumaş ve dokusuyla, cinsiyle, dikim tekniğiyle oyuncuya yüklenmek istenen yalnızlık, korku, sevinç, gülmece gibi duyguları beyaz perdeye yansıyan kostümün görüntüsü ile kolayca algılamaktadır. Sinemanın özgün anlatım diliyle izleyiciye ulaşması, etkisi altında bırakması özellikle giyim kültürü açısından bakıldığında Sefa Çeliksap’ın “Sinema ve Moda: Çözülen Efsanevi Birliktelik” başlıklı makalesindeki saptama ilginçtir:

“... filmler başlangıçta olduğu gibi izleyen üzerinde duygusal bir iz bırakmayı (bir izlenim, bir renk veya ruh hali olarak) başarmakta, ama onların eski yıllardaki filmlerdeki gibi giyim, tarz konusunda izleyici harekete geçirmesi giderek zorlaştırmaktadır” (Çeliksap, 2011:107).

Moda, geniş bir kitleye yayılmak, tüketim hızını artırmak için farklı iletişim araçlarına ihtiyaç duymaktadır. Bu anlamda ilk akla gelen doğal olarak sinema sanatı olmaktadır. Tasarım ve sanatın harmanlandığı moda ve sinema, kendi özgün anlatım diline sahip olsa da her iki olgu bazen ortak bazen de zıt biçimde bir araya gelebilmektedir.

Birçok alt tür ile gelişen bilim kurgu türünü diğer türlerden -aksiyon, macera, komedi, romantik vb.- ayıran özelliği ise daha özgür ve sıra dışı olmasıdır. Bilim kurgu

filmlerinde hayal dünyasının sınırları zorlanmaktadır. Görsel efektlerin oluşturulmasında bilgisayar teknolojisinin kullanımı son derece önemlidir. Sonuçta malzeme olarak tekstil ve türevleri farklı olarak sanal ortamda gerçekte olmayan malzemelerin kullanılması ile de sinema alanında kostüm tasarlamak olağandır. Ancak yine de plastik, silikon, ağaç, metal gibi çeşitli malzemeler tekstil malzemesi ile veya tamamen kendisi ile tek başına kullanılması devam etmektedir.

Araştırma sonucu ortaya çıkan veriler doğrultusunda, amaç kısmında da belirtildiği gibi bilim kurgu sinemasının büyüleyici atmosferini oluşturmada tekstil malzemesinin dışında farklı malzemeleri bir araya getirmek suretiyle sinema kostüm tasarımları gerçekleştirilmektedir. Moda tasarımından ayrılarak hayal gücü, özgün ve yaratıcı tasarım fikirlerini beyaz perdeye kostüm tasarımcılarının nasıl yansıttıkları hayranlıkla görülmektedir.

Sonuç olarak tekstil, moda ve kostüm tasarımcılarının temel olarak birbirlerine yakın olmakla birlikte hedef kitle ve tüketim alanları farklıdır. Moda ve tekstil tasarımı eğitimi almış bilinçli kişilerin bakış açılarını değiştirerek tiyatro, opera, bale ve sinema sanatı gibi alanlarda da gerekli inceleme ve araştırmalar yaptıklarında çok başarılı kostüm tasarımlarıyla sinema, dizi, televizyon sektörü içerisinde kendilerine yer edinmeleri mümkün olacaktır. Dünya çapında birçok moda tasarımcısı bu alanda önemli tasarımlar gerçekleştirirken, birçok film kostüm tasarımcısı da moda sektörü ile iletişim halindedir. Özellikle seçilen film incelemelerinde, bir moda tasarımcısı olan Jean Paul Gaultier'in "The Fifth Element" filminin kostümleri, akla ilk gelen önemli bir örnektir.

"Bilim Kurgu Sineması'nda Kostüm ve Moda İlişkisinin Örnek Filmler Üzerinden İncelenmesi" başlıklı tez çalışması süresince kaynaklardan edinilen bilgiler doğrultusunda, bilim kurgu yapımlarındaki kostüm tasarımları ile moda giysisi arasında benzeşen ve ayrışan yönlerle dair elde edilen verilerin sonucu şu şekildedir:

Moda - Giysi:

- Belirli bir dönem olarak adlandırılan ilkbahar-yaz, sonbahar-kış gibi sezona bağlı dönemlerde tasarımlar değişmektedir.
- İklimlere bağlıdır.
- Kâr amacı gütmektedir.
- Kendine özgü bir üretim ağı vardır.

- Ham maddesi tekstildir.
- Zamanla yarışmaktadır.
- Tasarımında çevresel faktörler, moda ve renk trendleri, insan bedeni ve ölçüleri etkilidir.
- Sınıf ayrımı yaratmaktadır.
- Siyaset ve inanışlarla sınırlıdır.
- İkon yaratmaktadır.
- Tüketimi körüklemektedir.
- Seçme olanakları yüzünden kafa karıştırmaktadır.
- Bazen sıradan işçilik ön plandadır.
- Kişinin kimliğini saklı tutmaya gerek yoktur.
- Tasarım fikri, hayal gücü malzeme ile sınırlıdır.
- Sektöre bağımlıdır.
- Kalıp ve dikiş teknikleri gerektirdiği gibi sıra dışı malzemeleri kendi üretmek zorundadır.
- İşlevselliği zaruridir.

Bilim Kurgu Sinema - Kostüm:

- Dönem yoktur, senaryoya bağlıdır.
- Kostümden ticarî bir kâr beklenmez, hediyelik eşya ya da özel koleksiyonerlerin ilgi alanı içindedir.
- Tekstil malzemesi ile sınırlı değildir.
- Silikon, ahşap, cam, metal vb. her türlü malzemeyi kullanılabilme özelliği vardır.
- Beyaz perdede sürekli izlenilebilmektedir.
- Tasarımında oyuncuların rol karakteri etkilidir.
- Sınıf ayrımı hayal ürünüdür.
- Rol bittikten sonra kişi eski yaşantısına dönmektedir.
- İkon haline gelebilmektedir.
- Detaylar aşırı derecede dikkat çeker, mükemmellik, ihtişam ön planda olabilir.
- Kişinin kimliğini saklı tutarak farklı bir rol kimlik kazandırmaktadır.
- Tasarım sürecinde etkili bir faktör olan hayal gücü sınırsızdır.
- Yönetmen ve senaryo sınırı belirlemektedir.

- Moda giysisinde olduđu gibi iklime, sezonlara ve trendlere bağımlı değildir.
- Tasarımında; ressam, heykeltıraş ve moda tasarımcılarına da ihtiyaç duyulmaktadır.
- Günlük yaşantıyla bir ilgisi yoktur.
- Bazı durumlarda insan bedeninin hareketlerini sınırlamaktadır.
- Marangoz, demir işçisi, döküm ustaları gibi bir ekibe ihtiyaç duyulmaktadır.





VII. KAYNAKÇA

KİTAPLAR

- ARIKAN, Y. (2007). **Uygulamalı Tiyatro Eğitimi**, İstanbul, Pozitif Yayınları, 10. Baskı.
- ASIMOV, I. (1992). **Ben, Robot**, Çev. Gönül Suveren, İstanbul, Altın Kitaplar.
- BAUDOU, J. (2005). **Bilim-Kurgu**, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 1. Basım.
- CANTEK, L. (2009). **Anadolu Masalları**, Ankara, Dipnot Yayınevi, 1. Baskı.
- ÇOKER, B. (2016). **Bilim Kurgu Sineması 1900-1970**, İstanbul, Seyyah Kitap, 1. Basım.
- GIGER, H.R. (1995). **Species Design**, London: Titan Books. ISBN: 1852866608.
- İPŞİROĞLU, M. Ş. (2018). **Bozkır Rüzgârı Siyah Kalem**, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 3. Basım.
- KULLUK YERDELEN, S. (2014). **Tiyatro Sanatında Kostüm Tasarımı**, Ankara, Nobel Yayın, 1. Basım.
- OSKAY, Ü. (2018). **Çağdaş Fantazya**, İstanbul, İnkılap Kitabevi Yayınları, 1. Baskı, ISBN: 978-975-10-2507-3.
- ROLOFF, B. ve SEEBLEN, G. (1995). **Ütopik Sinema**, Çev. Turan V. Atayman, İstanbul.
- SÖZEN, M. (2003). **Sinemada Renk -Sembolik Anlamlar-**, Ankara, Detay Yayıncılık, 1. Basım.
- ŞENGEZER, O. (2010). **Dekor ve Kostümlü Anılar**, İstanbul, Arıkoğlu Matbaacılık, 2. Baskı, ISBN: 975-94181-O-X.
- ÜNLÜ DİLEKÇİ, S. (2020). **Sinema’da Kostümün Önemi: Hans Rudolf Giger**, İstanbul Aydın Üniversitesi Yayınları, Lisansüstü Öğrencileri Sanat ve Tasarım Sempozyumu Bildiriler Kitabı ve Sergi Kataloğu.

WAQUET, LAPORTE. (2011). **Moda**, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 1. Baskı, ISBN: 978-975-298-441-7.

MAKALELER

ALVER, K. (2009). “Ütopya: Mekân ve Kentin İdeal Formu”, **Selçuk Üniversitesi Sosyoloji Dergisi**, cilt 3, sayı 18, 2009/1, ss. 140.

ÇELİKSAP, S. (2011). “Sinema ve Moda: Çözülen Efsanevi Birliktelik”, **Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi / Journal of Social Sciences**, sayı 5, ss. 96-102.

ÇELİKSAP, S. (2010). “Avatar Filmine Estetik Düzlemde Bakmak”, **Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi / Journal of Social Sciences**, sayı 4(1), ss. 93-97.

GÖN, A. (2016). “Kurmacaya Hükmetmek: Komedi ve Sanat Filmlerinde (Öz) Düşünümsellik”, **Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi**, cilt 3, sayı 2, ss. 354.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

- URL-1 “Charlie Chaplin ve Modern Zamanlar”
<https://dusunbil.com/charlie-chaplin-ve-modern-zamanlar/>, (Erişim Tarihi: 02.01.2020.)
- URL-2 “Gulliver’in Gezileri ve Özeti Jonathan Swift”
<https://edebiyatvesanatakademisi.com/yabanci-roman-ozetleri/gulliver-in-gezileri-ve-ozeti-jonathan-swift/4478>, (Erişim Tarihi: 13.03.2019.)
- URL-3 “Sessiz Film-Sessiz Sinema Nedir? Tarihçesi”
<https://ekstremlbilgi.com/sanat/sessiz-film-sessiz-sinema-nedir-tarihcesi/>, (Erişim Tarihi: 11.04.2020.)
- URL-4 “Bilim Kurgunun Alt Türleri”
<https://frpnet.net/makaleler/bilimkurgunun-alt-turleri>, (Erişim Tarihi: 15.07.2019-20.08.2020.)
- URL-5 “Fahrenheit 451 Kitap İncelemesi”
<https://frpnet.net/incelemeler/fahrenheit-451-kitap-incelemesi>, (Erişim Tarihi: 25.03.2019.)

- URL-6 “Dünyaların Savaşı-H.G. Wells İmzalı Bir Bilim Kurgu Klasığı
<https://kahramangiller.com/kitap/dunyalarin-savasi-h-g-wells-imzali-bir-bilimkurgu-klasigi/>, (Erişim Tarihi: 20.08.2020.)
- URL-7 “Sinemada Bilimkurgu Alt Türleri 5: Uzay Operası-Kâinat Boyu Serüven”
<https://kayiprihtim.com/dosya/sinemada-bilimkurgu-alt-turleri-5-uzay-operasi-kainat-boyu-seruven/>, (Erişim Tarihi: 06.06.2019.)
- URL-8 “Çevirisi Yerine Yerlisini Okumak İsteyenler İçin 12 Türk Bilim Kurgu Yazarı”
<https://listelist.com/turk-bilim-kurgu-yazari/>, (Erişim Tarihi: 20.05.2020.)
- URL-9 “Charlie Chaplin”
<https://ozgurvemesut.wordpress.com/2012/09/25/charlie-chaplin/>, (Erişim Tarihi: 25.08.2020.)
- URL-10 “Sinemanın Sesi / The Jazz Singer”
<https://sanatkaravani.com/sinemanin-sesi-the-jazz-singer/>, (Erişim Tarihi: 11.04.2020.)
- URL-11 “Tasarım Üstü Bir İsyankar: Alexander McQueen”
<https://vogue.com.tr/metropol/tasarim-ustu-bir-isyankar-alexander-mcqueen>, (Erişim Tarihi: 20.05.2020.)
- URL-12 “19. Yüzyılda Bilim”
<http://yenicagdabilim.blogspot.com/p/19-yuzyilda-bilim.html>, (Erişim Tarihi: 15.03.2019.)
- URL-13 “İnsanlı Uzay Uçuşunun Antik Tarihi Samsatlı Lukianos”
<https://www.bilimkurgukulubu.com/edebiyat/insanli-uzay-ucusunun-antik-tarihi-lukianos/>, (Erişim Tarihi: 11.03.2019.)
- URL-14 “Osmanlı Bilim Kurgusu: Fennî Edebiyat”
<https://www.bilimkurgukulubu.com/edebiyat/osmanli-bilimkurgusu-fenni-edebiyat/>, (Erişim Tarihi: 20.02.2020.)
- URL-15 “Bilim Kurgunun Alt Türleri”
<https://www.bilimkurgukulubu.com/genel/inceleme/bilimkurgunun-alt-turleri/>, (Erişim Tarihi: 20.08.2020.)
- URL-16 “Karanlık Ruhlu Bir Deha: H. R. Giger”
<https://www.bilimkurgukulubu.com/genel/inceleme/karanlik-ruhlu-bir-deha-h-r-giger/>, (Erişim Tarihi: 29.07.2019.)

- URL-17 “George Melies’yle Ay’a Yolculuk”
<https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/george-meliesyle-aya-yolculuk/>, (Eriřim Tarihi: 02.05.2018.)
- URL-18 “Saf Kötölüğe Karşı Verilen Mücadele: The Fifth Element”
<https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/saf-kotuluge-karsi-verilen-mucadele-the-fifth-element/>, (Eriřim Tarihi: 02.03.2020.)
- URL-19 “Jonathan Swift”
<https://www.biyografi.info/kisi/jonathan-swift>, (Eriřim Tarihi: 13.03.2019.)
- URL-20 “Luc Besson Kimdir”
<https://www.biyografi.net.tr/luc-besson-kimdir/>, (Eriřim Tarihi: 02.04.2019.)
- URL-21 “RoboCop’un Yaratıcısından Yeni Proje”
<https://www.boxerdersisi.com.tr/robocopun-yaraticisindan-yeni-proje-38298>, (Eriřim Tarihi: 19.02.2020.)
- URL-22 “Bilim Kurgu Dosyası: Ütopya ve Distopya Nedir”
<https://www.ensonhaber.com/kitap/828-bilim-kurgu-dosyasi-utopya-ve-distopya-nedir>, (Eriřim Tarihi: 10.01.2019.)
- URL-23 “Yüksek Şatodaki Adam-Philip K. Dick Kitabı İncelemesi”
<http://filmanalizi.com/2017/03/08/yuksek-satodaki-adam-philip-k-dick-kitabi-incelemesi/>, Eriřim Tarihi: 20.08.2020.)
- URL-24 “Devrimin Şiirsel Yönü: Vsevolod Pudovkin”
<https://www.filmloverss.com/devrimin-siirsel-yonu-vsevolod-pudovkin/>, (Eriřim Tarihi: 02.03.2020.)
- URL-25 “Galaksinin Modası Geçmez”
<https://www.haberturk.com/yasam/haber/1166301-galaksinin-modasi-gecmez>, (Eriřim Tarihi: 02.04.2020.)
- URL-26 “Punk Çeřitleri Nelerdir? Biopunk, Cyberpunk ve Daha Fazlası”
<https://www.karmakarısik.org/punk-cesitleri-nelerdir-biopunk-cyberpunk-ve-daha-fazlasi/>, (Eriřim Tarihi: 10.06.2019.)
- URL-27 “Kayıp Çocuklar Şehri”
<https://www.sinemalar.com/film/5051/kayip-cocuklar-sehri>, (Eriřim Tarihi: 25.08.2020.)
- URL-28 “Dönem Filmlerinin Görünmez Kahramanları”

<https://www.star.com.tr/cumartesi/donem-filmlerinin-gorunmez-kahramanlari-haber-1296986/>, (Baran Uğurlu röportaj), (Erişim Tarihi: 04.12.2020).

URL-29 “Giyim ve Modayı Etkileyen Faktörler”

<http://www.tekstildershanesi.com.tr/makaleler/giyim-ve-modayi-etkileyen-faktorler.html>, (Erişim Tarihi: 27.05.2020.)

TEZLER

ÇELİKSAP, S. (1992). “Giyside Gerçek Üstü Arayışlar”, (Yayımlanmamış yüksek lisans eser çalışması), **Mimar Sinan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü**, ss. 14.

ÖZTEKİN, M. K. (2008). “Kültürel Bir Direniş Olarak Japon Çizgi Romanı (MANGA)’nın İncelenmesi, **Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü**, ss. 20.

DİĞER KAYNAKLAR

Mehmet Korkut Öztekin, Raportör: Selin Dilekci Ünlü, İzmir, 12 Şubat 2020. Bilim kurgu çizeri ile bilim dünyası hakkındaki görüşleri üzerine yapılan röportaj aynen aktarılmıştır.

İnci Özbaş, (2018). Özel koleksiyonundan resimler.

Özgen Biçgin, Raportör: Selin Dilekci Ünlü, Ankara, 03 Ocak 2020. Yazar ile bilim dünyası hakkında görüşleri üzerine yapılan söyleşi sonucunda elde edilen bilgiler aynen aktarılmıştır.



EKLER

Ek 1: “Sinema’da Kostümün Önemi: Hans Rudolf Giger” Başlıklı Makale Çalışması

Ek 2: Bilim Kurgu Alt Türleri



Ek 1: “Sinema’da Kostümün Önemi: Hans Rudolf Giger” Başlıklı Makale Çalışması

11-12 Mayıs 2020 tarihleri arasında online olarak düzenlenen “İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat ve Tasarım Sempozyumu”nda sunumu tarafımda gerçekleştirilmiş olan “Sinema’da Kostümün Önemi: Hans Rudolf Giger” başlıklı makalenin tamamı aynen aktarılmıştır:





İSTANBUL AYDIN
ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

LİSANSÜSTÜ
ÖĞRENCİLERİ

SANAT^{VE} TASARIM

SEMPOZYUMU
& SERGİSİ

www.aydin.edu.tr

İstanbul Aydın Üniversitesi Yayınları

**LİSANSÜSTÜ ÖĞRENCİLERİ SANAT VE TASARIM
SEMPOZYUMU BİLDİRİLER KİTABI VE SERGİ KATALOĞU**

Yayın Kurul Başkanı

Doç. Dr. Mustafa AYDIN

Editör

Dr.Öğr.Üyesi Sinem BUDUN GÜLAS

Editör Yardımcıları

Arş. Gör. Didem ERMİŞ

Arş.Gör. Süeda ŞATIR

TORUK Arş.Gör. Ardahan

TORUK

Kapak ve Sayfa Tasarım

Arş.Gör. Ardahan TORUK

ISBN: 978-625-7783-00-2

Copyright © İstanbul Aydın Üniversitesi

Bu yapıtın tüm hakları saklıdır. Yazılar ve görsel malzeme izin almadan
tümüyle veya kısmen yayımlanamaz.

Bu kitabın tüm hakları İstanbul Aydın Üniversitesi'ne aittir.

İstanbul Aydın Üniversitesi'nin hediyesidir, para ile satılamaz.

SİNEMA'DA KOSTÜMÜN ÖNEMİ: HANS RUDOLF GIGER

Selin DİLEKÇİ ÜNLÜ¹³

ÖZET

Yedinci sanat sinema. Bizlere geliştirdiği teknolojisi ve anlatım diliyle oluşturduğu farkı estetik gerçeklerin kurgulanmış hayalleri karşısında saygı duymaya itmektedir. Yıllar öncesinde bir kafenin duvarına yansıtılan ilk hareketli görüntülerin izleyici üzerinde bıraktığı o heyecan verici büyü etkisi, günümüzde devam etmektedir. Sinema sanatının içinde barındırdığı disiplinler arası tasarım anlayışı ve sanat, bu saygının temelini oluşturmaktadır. Senaryonun belirlediği sınırlar çerçevesinde iç ve dış mekân kullanımından ışığa, ışıktan oyunculuğa, mimariye, müziğe kadar farklı sanat dalları sinema sanatının içinde rahatlıkla yer bulmaktadır. Doğaldır ki tıpkı tiyatro ve benzeri sahne sanatlarında olduğu gibi sinema sanatı da kostüm tasarımını bünyesine katarak beyaz perdeye yansıyan o büyüye kostüm tasarımları ile katkıda bulunmaktadır. Tarihi filmlerden, müzikal yapımlara, çocuk filmlerinden bilim kurgu sinema türüne kadar geniş bir yelpaze içinde yer alan kostüm tasarımları içerisinde dikkat çeken ve bilim kurgu sineması alanında sıçrama tahtası sayılabilecek sıra dışı bir ressam ve tasarımcı olan Hans Rudolf Giger' a ait sinema, kostüm tasarımları sunum konusu olarak seçilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Kostüm, Sinema, Hans Rudolf Giger

¹³ Koleksiyon Danışmanı ve Moda Tasarımcısı, selindilekci@yandex.com.

THE IMPORTANCE OF COSTUME IN CINEMA: HANS RUDOLF GIGER

ABSTRACT

Seventh art cinema. The difference that it creates with its technology and expression language pushes us to respect the fictional dreams of aesthetic realities. The exciting magical effect of the first moving images projected on the wall of a café years ago remains on the audience today. The interdisciplinary understanding of design and the art of cinema is the basis of this respect. Within the limits determined by the scenario, different branches of art, from indoor and outdoor use to light, light to acting, architecture, music, can easily be found in the cinema art. Naturally, as in theater and similar performing arts, the art of cinema adds costume design and contributes to its magic reflected on the white screen with its costume designs. Hans Rudolf Giger, an extraordinary painter and designer who can be regarded as a springboard in the field of science fiction cinema, which draws attention among the costume designs in a wide range from historical films, musical productions, children films to science fiction cinema genre, presentation of costume designs. has been selected as the subject.

Keywords: Costume, Cinema, Hans Rudolf Giger

GİRİŞ

Ortaya çıktığı andan itibaren izleyicileri şaşırtmaya devam eden sinema günümüzde de aynı büyüsünü geliştirdiği özgün teknoloji ile devam ettirmektedir. Makalede ele alınan konu; ışık, mekân, oyunculuk, müzik gibi öğelerin görsel anlamda sinemaya sanat niteliği kazandırmasının yanında temeli tiyatro sanatına kadar dayanan kostüm tasarımının sinema yapıtı üzerinde yarattığı önemli etkinin incelenmesidir.

Günümüzde film kostümü tasarımı kendi içinde yenilenen ve gelişen bir sektör haline gelmiştir. Oscar törenlerinde ‘Kostüm Tasarımı’ dalında ödüllerin verilmesi bunun en önemli göstergelerinden biridir. Sinemada kostüm, tarihi filmlerden müzikal yapımlara, çocuk filmlerinden bilim kurgu sinemasına kadar geniş bir yelpazeyi içine almaktadır. Bu bağlamda modern anlamda önemli derecede dikkat çeken ve bilim kurgu sinemasının sıra dışı, aynı zamanda film kostüm tasarımcısı olan Hans Rudolf Giger’a ait çalışmalar kapsamını oluşturmaktadır.

1. Tiyatrodan Sinemaya Kostüm

Sinema ile kostüm ilişkisi başlamadan önce metne (senaryo) ve yönetmene bağımlı, mekânı tamamlayan kostüm anlayışı ilk kez tiyatro sahnelerinde ortaya çıkmıştır. Kostüm ile günlük giysi arasındaki farkı tek kelime ile açıklayacak olursak; sahne üzerinde bir senaryoya bağlı kalınarak, oyunu ve oyuncuyu tamamlayan, giyilen her şey kostümdür tanımını doğru olacaktır. Ancak teknik anlamda saç, makyaj ve aksesuarları da kapsayan, gerektiğinde bir dönemi içine alan ya da dramatik kurguya direkt katkı yapan giysiler ve aksesuarlar bütünü olarak da tanımlanabilir. Sahne üzerinde sunulması düşünülen kostümleri tasarlayan, kalıp hazırlayan, diken ekip sahne ile birlikte oyunun temel yorumunu değerlendirirken, daima aktörün kostümüyle olan ruhsal ilişkisini de düşünmek zorundadır. Bu nedenle oyuncu ve kostüm görsel etkiyi kuvvetlendirmesi açısından birbirinden ayrılmaz iki tamamlayan olmaktadır.

Günlük yaşam içinde tükettiğimiz moda kavramı dışında kalan giyim anlayışının haricinde tiyatro sanatında kostüm, oyuncunun gerek fiziksel gerekse psikolojik kimliğiyle, kılığına ve ruhuna büründüğü oynanan rol-kışı arasında doğal bir taşıyıcı görevini üstlenmektedir. Sinemanın sunduğu gerçeklik duygusu, tiyatrodan daha farklıdır. Rolün tekrarı, kameranın hareketleri ve detayları göstermesi bakımından izleyiciyi farklı arayışlara itmektedir. Bu anlamda sinemada kostüm tasarımı incelendiğinde sahne sanatlarından farklı ama aynı anlama hizmet ederek

tasarlanmaktadır. Günümüzde bilgisayar teknolojisinin de katılımıyla izleyiciye düşünemeyeceği kadar büyüklükte görsel bir şölen sunan sinema alanında kostüm tasarımı kendine özgü bir sektör haline gelmek zorunda kalmıştır.

2. Kostüm-Renk İlişkisi

Kahverengi, gri, lacivert, siyah gibi renkler ve kendine özgü tekniği ile çalışmalarında buğulu-ürkütücü bir hava yaratmıştır. Kullandığı figürlerin tenlerinin soluk oluşu onların ölü insanlar etkisi yaratmasını sağlamaktadır. H. R. Giger'in resim ve film tasarımlarına yansıttığı siyah tonlamaları ve beyaz ışığa yaptığı vurgu dikkat çekicidir. Bu vurguyu eserlerinde bulunan figürlerin her yerini ıslıl ıslıl yapmayıp tek bir noktadaki ışığa algıyı yönlendirerek çalışmalarındaki bilim kurgu karakterlerini ve atmosferini tanımlamaktadır.



Resim 1: Hans Rudolf Giger 'Anima Mia' (Ruhum) 1980.
(<https://listemine.com/news/h-r-giger-kimdir>)

H. R. Giger, 'Anima Mia' adlı eserini (Resim 1) 1980 yılında Alien filmi için oluşturulmuştur. İtalyanca kökenli olan 'Anima Mia' kelimesi Türkçe'de 'Ruhum' anlamına gelmektedir. Eserde pek çok erotik ve korku figürü yer almaktadır. Giger bu iki konu ile sanatseverleri zıtlık üzerine düşündürmeye sürüklemektedir. Resmin sol tarafında bulunan kadın ve resmin merkezindeki kılıç, ortada görülen figürün yüzünü tam ortasından böldüğü görülmektedir. Her figür başka bir anlam ifade ederek, simgelenmiştir.

Mustafa Sözen'in renklerin sembolik anlamları üzerine yaptığı araştırmaya baktığımızda, Giger'in çalışmalarında çoğunlukla kullandığı kahverengi, gri ve siyah renklerinin sembolik olarak anlamlarını;

“... kahverengi, insanoğlunun ilk evi olan tahtanın rengidir. Ağaç rengi olarak ele alındığında; tahta mobilyalarla döşeli mekanlar hem sıcak ve insanı sarıp sarmalayan görünümüler vermekte hem de loş, hüznü, eskimiş ve yaşanmış mekanlar duygusu uyandırarak farklı anlamlar yaratabilmektedir. Bu nedenle etkisi ne kaba ne de vahşidir. Bu rengin sahip olduğu güçlü yanıtlar, çok da eskilere gitmeyen, yaşanmış bir geçmiş zamanı ona ait anılar ve duygulardır” (Sözen, 2003:93-94).

Siyah ve beyazın karışımı ile oluşan gri renk, durgun, soluk, suskun ve ölümden korkma gibi ürkütücü anlamları ifade etmektedir. Sözen aynı çalışmasında;

“Kendine özgü hiçbir özelliği olmayıp ne beyaz gibi olasılıklarla dolu ne de siyah gibi pasiftir. Hiçbir şey açığa vurmayan, devinimi olmayan ve etkin hiçbir gücü içinde barındırmayan yapısıyla bu renk; enerji eksikliği, kararsızlık ve nötr olan ruh durumunun ifadesi olarak kullanılır. Bu nedenle bitip tükenmek bilmeyen bir duvarı veya dipsiz, sonsuz bir delik gibi, devinimsiz bir direnişi sembolize eder (...) Tüm renkleri içine çekerek emen ve içinde barındıran bu renk; sefalet, umutsuzluğun, sonsuza dek lanetlenmenin, cehennem ve ölümün sembolü olarak kabul edilir” (Sözen, 2003:93-101).

H. R. Giger'in filmleri ve resimlerinin temelinde siyah renk; korku, endişe, çaresizlik, yalnızlık ve aklın kaybının temsili olarak kullanılmıştır. Bütün renkleri içerisinde barındırır.

3. Giger ve Film Kostümleri

Sanatçı ve kostüm tasarımcısı Hans Rudolf Giger'in film kostümü tasarımlarına bakıldığında, yüzeysel ve üç boyutlu çalışmalarda insan ve makine öğeleri üzerinde düşünmektedir. H. R. Giger'in tasarlamış olduğu özellikle 'Alien' film serileri detaylı incelendiğinde, bilinçaltının etkileri, doku, renk ve ışık kullanımı gibi özellikler olarak karşımıza çıkmaktadır. Uyku bozukluğunun onda bıraktığı ruhsal bozukluklardan hareket ederek resimlerine tema olarak yansıtmaktadır. Örneğin; paslanmış çarklar, dişliler, makinalar, insan figürleri sürekli bir tekrar ve ritim

içerisindedir. Resimleri el değmemiş gibidir; fırça izlerini belirtmeyecek bir biçimde tuvali boyama tekniği kullanmaktadır.

Giger: “Kendi özgün evrenini kendi yarattı. Organik ve inorganik yapıların biyokimyasal bir estetikle şekillendiği, insan ve makine diyalektiğinin; et ve kemiğin, balede olduğu gibi sinerjik bir şekilde magmaya ve metale dönüştüğü bir evren ortaya koydu” (<https://www.bilimkurgukulubu.com/genel/inceleme/karanlik-ruhlu-bir-deha-h-r-giger/>, 03.09.2019).



Resim 2: H.R. Giger “Species” filmi için çizdiği karakter tasarımı (1994).
(GIGER, H. R. (1995). *Species Design*, London: Titan Books. ISBN: 1852866608.)

Resim sanatı ile birlikte mekân anlayışına farklı bakan ve heykelsi kostüm tasarımlarını bilim kurgu sinemasına aktarırken insan bedenini taşıyıcı olarak kullanan önemli kostüm tasarımcılarının başında Hans Rudolf Giger gelmektedir. Makine-insan ilişkisini mükemmel şekilde yansıtan sanatçının çalışmalarında, kadın vücudu ön plandadır. Sanatçının hayal gücünde ne varsa onu estetik bir açı ile bilinçli bir belirsizlik içerisinde karşı tarafa yani beyaz perdeye yansıttığını görülmektedir. Eserlerine bakıldığında korkutucu biyonik varlıklar yer alsa da resmin sakin ve

canlılığını yitirmiş olmasına rağmen, izleyiciye farklı bir enerji vermesi ilgi çekmektedir. Makinelerle cinsel birleşmeden dolayı mutasyona uğramış insanlar, bu temaslar sonucu vücudunun bazı yerlerinde makineleşme başlamış figürlere sıklıkla rastlanmaktadır. Erotizmin sınırlarını zorlayan H. R. Giger resimlerinde her türlü erotik unsuru çekinmeden kullanmaktadır. İlk bakıldığında bir anlam ifade etmeyen, ancak resmin anlatımına girildiğinde karışık sembollerin her yerde olduğu görülmektedir. Salvador Dali ve realist ressam Ernst Fuchs'ın düşüncelerinden ve eserlerinden çok etkilenmiştir.



Resim 3: Hans Rudolf Giger 'Species Design' kitap kapağı.
(GIGER, H. R. (1995). *Species Design*, London: Titan Books. ISBN: 1852866608.)



Resim 4: H. R. Giger, 'Species' karakteri tasarım aşamaları.

(GIGER, H. R. (1995). Species Design, London: Titan Books. ISBN: 1852866608.)

Yukarıda verilen Resim 4 örneği Species/Tür filminden bir kostüm tasarım örneğidir.

Malzeme olarak silikon kalıp kullanılmıştır.

Endüstri çağı ve sonrası gelişen teknolojinin insan yaşantısı üzerindeki korkutucu yanları üzerinde duran Giger, makinaları, ürkütücü fabrika görünümlerini, hurdalık mekân algısını hissettirir. Karanlık alanları ağırlıklı kullanması, ilk nişanlısı Li Tobler'in intihar etmesi sonucu kendisinde bıraktığı ruhsal etkiye dayanmaktadır. Bu nedenle eserlerinde karanlık, puslu bir görünüm hakimdir ki 'Li' serisi (Resim 5) örnek olarak gösterebiliriz.



Resim 5: H.R. Giger, Li I.
(<https://frpnet.net/haberler/h-r-giger-aramizdan-ayrildi>)



Resim 6: 1979 'Alien' filmi set çalışması. H.R. Giger (sol üstte), Ridley Scott (ortada eğilmiş).
(<https://www.bilimkurgukulubu.com/genel/inceleme/karanlik-ruhlu-bir-deha-h-r-giger/>)

Yüzyılın resim, heykel ve tasarımcılarından sayılan H. R. Giger, yönetmenliğini Ridley SCOTT tarafından yapılan 'Yaratık' filmindeki Alien/Yaratık

(Resim 6) karakterini bu endişeleri doğrultusunda tasarlamıştır. Senaryo gereği gerçekleştirilen atmosfer doğrultusunda oyuncu olarak seçilen insan bedeni üzerine farklı malzemeleri bir araya getirerek oluşturduğu ve monte ettiği bu ilginç giyim/kostüm tasarımı kendisine Oscar ödülü kazandırmıştır. Bilim kurgu, gerilim ve korku türünde ele alınan ‘Yaratık’ filmi toplam altı seriden oluşmaktadır.¹⁴



Resim 7: Hans Rudolf Giger, ‘Alien’ karakteri.
(<https://alien.fandom.com/pl/wiki/Ksenomorf>)

¹⁴ Yaratık (1979), Yaratık - II (1986), Yaratık - III (1992), Yaratık: Diriliş (1997), Prometheus (2012), Yaratık: Covenant (2017).

SONUÇ

Senaryo gereği dekor, ışık, müzik gibi tamamlayıcı sanat dallarının bir araya gelmesiyle birlikte, sinemada kostüm tasarımı da farklı malzemeler ve uygulamalarla birçok yapımda karşımıza çıkmaktadır. Özellikle H.R Giger tarafından tasarlanmış Species/Tür, Alien/Yaratık, Alien serileri ve Alien vs Predator gibi filmler kullanılan, kostüm uygulamaları izleyicinin karşısına etkileyici şekilde çıkan önemli film kostüm tasarımının en önemli örneklerdir. Seyirci, kostüm tasarımcısının başvurduğu estetik ve tasarım öğeleri olan; renk, çizgi ve doku gibi unsurların oluşturduğu atmosferle beyaz perdeye kilitlenmektedir. Günlük yaşantı ya da tarihi konu alan filmlerde bu etki, tasarımcının seçmiş olduğu başta tekstil malzemesi olan kumaş özellikleri, dikiş teknikleri gibi yöntemlerle sağlanır. Ancak gerçeküstü, bilinçaltı gibi hayali senaryolar doğrultusunda tekstil malzemesi dışında kalan farklı malzemeler deneysel çözümlerle birçok filmde şok etkisi yaratacak kostüm tasarımları olarak karşımıza çıkmaktadır. Hans Rudolf Giger'in tasarladığı sinema kostümleri gibi. Yine de sinema sanatı açısından bakıldığında, *“... filmler başlangıçta olduğu gibi izleyen üzerinde duygusal bir iz bırakmayı (bir izlenim, bir renk veya ruh hali olarak) başarmakta, ama onların eski yıllardaki filmlerdeki gibi giyim, tarz konusunda izleyiciyi harekete geçirmesi giderek zorlaştırmaktadır...”* (Çeliksap, 2011).

Sonuç olarak seyirci kendine ait önceden sahip olduğu deneyim ve bilgiler doğrultusunda hayat görüşü ve bilgisi dahilinde film izlemeye gelmektedir.

KAYNAKÇA

Dergiler

ÇELİKSAP, S. (2011). *Sinema ve Moda: Çözülen Efsanevi Birliktelik*, Sosyal Bilimler Dergisi / Journal of Social Sciences (5), 2011,90-100 © BEYKENT ÜNİVERSİTESİ/ BEYKENT UNIVERSITY.

Kitaplar

GIGER, H. R. (1995). *Species Design*, London: Titan Books. ISBN: 1852866608.
SÖZEN, M. (2003). *Sinemada Renk -Sembolik Anlamlar-* Ankara: Detay Yayınları. ISBN: 9758326570.

İnternet Kaynakları

<https://alien.fandom.com/pl/wiki/Ksenomorf> -erişim tarihi: 02.01.2020-
<https://frpnet.net/haberler/h-r-giger-aramizdan-ayrildi> -erişim tarihi: 22.12.2019-
<https://listemine.com/news/h-r-giger-kimdir> -erişim tarihi: 15.12.2019-
<https://www.bilimkurgukulubu.com/genel/inceleme/karanlik-ruhlu-bir-deha-h-r-giger/> --erişim tarihi: 26.12.2019-

Görsel Kaynakça

Resim 1: Hans Rudolf Giger ‘Anima Mia’ (Ruhum) 1980.
(<https://listemine.com/news/h-r-giger-kimdir>) -erişim tarihi: 15.12.2019-
Resim 2: H.R. Giger ‘Species’ filmi için çizdiği karakter tasarımı (1994).
(GIGER, H. R. (1995). *Species Design*, London: Titan Books. ISBN: 1852866608.)
Resim 3: Hans Rudolf Giger ‘Species Design’ kitap kapağı.
(GIGER, H. R. (1995). *Species Design*, London: Titan Books. ISBN: 1852866608.)
Resim 4: H. R. Giger, ‘Species’ karakteri tasarım aşamaları.
(GIGER, H. R. (1995). *Species Design*, London: Titan Books. ISBN: 1852866608.)
Resim 5: H.R. Giger, Li I.
(<https://frpnet.net/haberler/h-r-giger-aramizdan-ayrildi>) -erişim tarihi: 22.12.2019-
Resim 6: 1979 ‘Alien’ filmi set çalışması. H.R. Giger (sol üstte), Ridley Scott (ortada eğilmiş).
(<https://www.bilimkurgukulubu.com/genel/inceleme/karanlik-ruhlu-bir-deha-h-r-giger/>) -erişim tarihi: 26.12.2019-

Resim 7: Hans Rudolf Giger, ‘Alien’ karakteri.

(<https://alien.fandom.com/pl/wiki/Ksenomorf>) -eriřim tarihi: 02.01.2020-

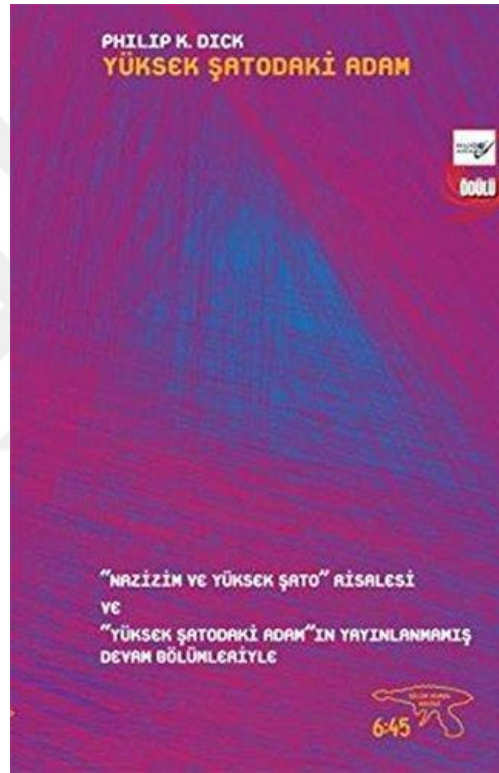


Ek 2: Bilim Kurgu Alt Türleri

“Bilim Kurgu ve Yaygın Alt Türleri” bölümünde yaygın türlerin dışında bilim kurgu içerisinde yer alan diğer alt türler açıklanmıştır:

1. Alternatif Tarih

Geçmişteki tarihî bir olayı farklı olarak anlatan eserlerdir. Dünya tarihinde yaşanmamış bir olayı yaşanmış gibi gösteren bu türün en önemli örneği, 1962 yılında yayınlanan Philip Kindred Dick’in “Yüksek Şatodaki Adam” eseridir. Eserin kısa konusu; İkinci Dünya Savaşı’nı Nazi Almanyası ve Japonlar kazanmıştır.



Şekil 102 Philip Kindred Dick, “Yüksek Şatodaki Adam”.

(<https://www.kitapaktif.com/yuksek-satodaki-adam-philip-k>, erişim tarihi:20.08.2020)

“Nazi Almanyası ve Japon İmparatorluğu II. Dünya Savaşı’nı kazanmışlardır. Dünyanın çeşitli yerlerine kukla hükümetler kurarlar. ABD’nin bir kısmını Japonya işgal etmiştir. İtalya tüm akdenizi ele geçirmiştir, ayrıca tüm Akdeniz kurutulmuş ve bir tarım alanı haline getirilmiştir. SSCB dağıtılarak yok edilmiştir. Dünyada Almanya ve Japonya arasında soğuk savaş başlar. Kitabın içinde “Çekirge Serilmiş Yatıyor” adında bir başka kitap vardır. Bu kitapta ise

Dünya Savaşını Müttefikler kazansaydı nasıl bir Dünya olurdu sorusunun üzerine gidiliyor”

(<http://filmanalizi.com/2017/03/08/yuksek-satodaki-adam-philip-k-dick-kitabi-inceleme/>, erişim tarihi:20.08.2020).

2. Askerî Bilim Kurgu

Dünyalar arası ve uzaylılarla yapılan savaşları konu olarak ele almaktadır. Genellikle ana karakterler asker veya genetiğe uğramış askerlerdir. Yüksek teknolojinin ön planda olduğu bu türe verilebilecek en güzel örnek Herbert George Wells’in “Dünyalar Savaşı” adlı eseridir.



Şekil 103 Herbert George Wells, “Dünyalar Savaşı”.

(<http://www.ithaki.com.tr/wp-content/uploads/2017/11/Dunyalar-Savasi-on-okuma-ithaki.pdf>, erişim tarihi:20.08.2020)

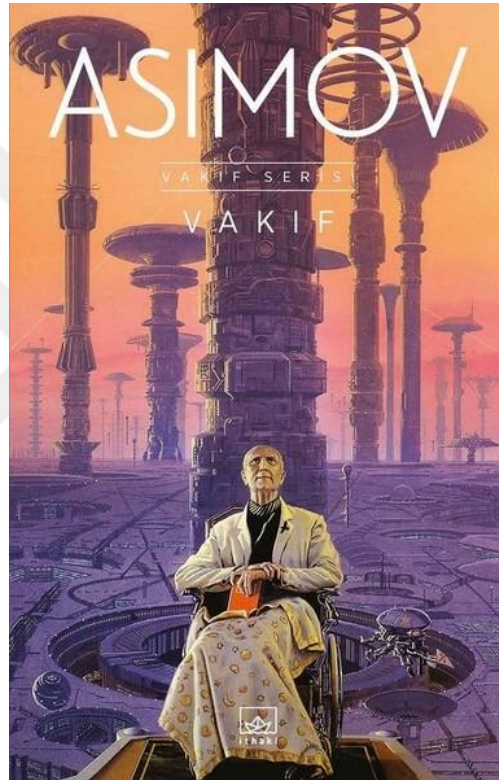
Eserin kısa konusu şu şekildedir:

“Dünyaların Savaşı, insanoğlunun belki de asırlar boyunca en çok merak ettiği ve yanıtını aradığı sorularla ilgilenmiştir: Yaşamın mümkün olduğu tek yer, Dünya gezegeni midir? İnsanoğlu kâinatta yalnız mıdır? Uzayda insandan başka akıllı yaratıklar var mıdır? Wells ünlü eserinde, yanıtı günümüzde dahi

merak edilen bu sorulardan yola çıkarak, on dokuzuncu yüzyılın sonlarında Dünya'nın Marshlar tarafından istila edildiğini kurgular” (<https://kahramangiller.com/kitap/dunyalarin-savasi-h-g-wells-imzali-bir-bilimkurgu-klasigi/>, erişim tarihi:20.08.2020).

3. Katı Bilim Kurgu

Sert bilim kurgu olarak da bilinen katı bilim kurgu; kimya ve fiziğin yanı sıra astrofizik kurallarını tamamen uygulamak zorunda olan bir alt türdür. Kurguda bahsedilen bilimsel kuralların gerçek yaşam ile bir tutarlılık içerisinde olması gerekmektedir.



Şekil 104 Isaac Asimov, “Vakıf” serisi.

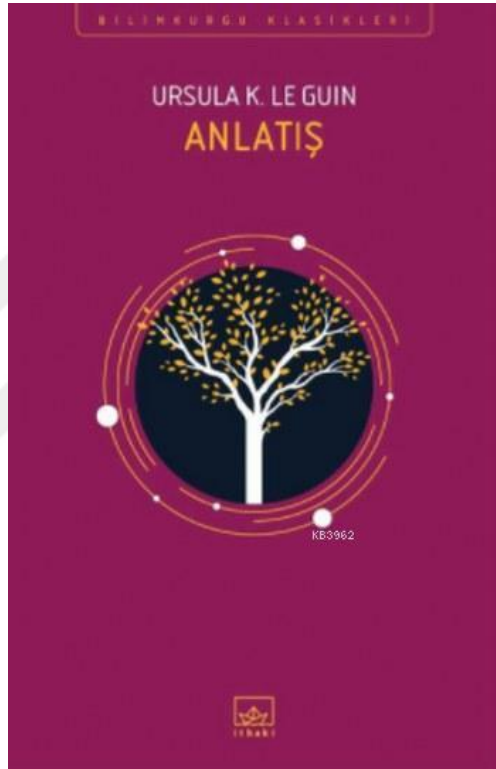
(<http://www.ithaki.com.tr/wp-content/uploads/2017/11/Vakif-on-okuma-ithaki.pdf>, erişim tarihi:20.08.2020)

“Bu türü karakterlerden çok düşünceler yönlendirir. Olay örgüsünün merkezinde gerçekçi, bilimsel ve teknolojik unsurlar yer alır. Örneğin öykünüz bir Ay kolonisinde geçiyorsa, teknolojik konular karakterlerin kişisel yaşamlarından daha öndedir. Bu alt türde etkin biçimde yazabilmek için yazarın genel olarak ilgili bilimsel ilkeler konusunda derin bilgi sahibi olması gereklidir. Asimov ve Heinlein’in erken dönem çalışmalarını da kapsayan pek çok klasik bilim kurgu romanı bu kategoridedir”

(<https://www.bilimkurgukulubu.com/genel/inceleme/bilimkurgunun-alt-turleri/>, erişim tarihi:20.08.2020).

4. Sosyal Bilim Kurgu

Genel olarak karakterlerin psikolojileri ele alınırken; politika, sosyoloji, antropoloji gibi toplumsal olaylara da değinen bu tür, teknolojik gelişmeleri geri planda bırakmaktadır. Distopya ve Ütopya konusu ele alınan eserler bu türe aittir. George Orwell’ın “1984” adlı eseri ve Ursula Kroeber Le Guin’in “Anlatış” eseri örnek olarak verilebilmektedir.



Şekil 105 Ursula Kroeber Le Guin, “Anlatış” eseri.

(<https://www.idefix.com/Kitap/Anlatis/Edebiyat/Roman/Bilim-Kurgu/urunno=0001720250001>, erişim tarihi:20.08.2020)

5. Yumuşak Bilim Kurgu

Sosyolojik tür ile birlikte anılan bu tür, katı bilim kurgu türünün tersi olarak, fizik kurallarını bilimsellik ve gerçek yaşam çerçevesinde ele almak zorunda değildir.

“... katı fizik kuralları dışında sosyal ve toplumsal yargıları daha ön planda tutmasıdır. Bu tür eserlerde bahsedilen gelişmeler, bilimsel kurallar ile tutarlılık gösterme zorunluluğu içermez. Yevgeny Zamyatin, Stanislaw Lem, Philip K. Dick gibi yazarlar genelde bu türde eserler ortaya koymuşlardır”

(<https://frpnet.net/makaleler/bilimkurgunun-alt-turleri>,
tarihi:20.08.2020).

erişim

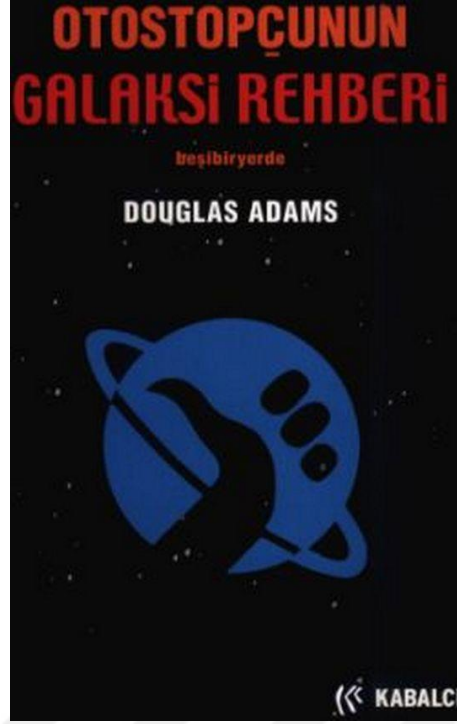


Şekil 106 Stanislaw Lem, “Aden” eseri.

(<https://www.dr.com.tr/Kitap/Aden-SL-1-Roman/Edebiyat/Roman/Bilim-Kurgu/urunno=0001860877001>, erişim tarihi:20.08.2020)

6. Mizahî Bilim Kurgu

Bu türü oluşturan hikâyeler genellikle eğlenceli ve komik konuları ele almaktadır.



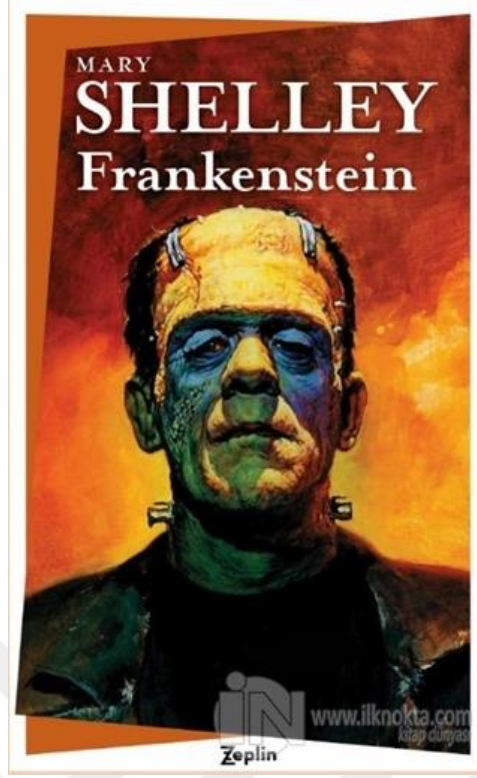
Şekil 107 Douglas Adam, “Otostopçunun Galaksi Rehberi.

(http://www.kitapanaliz.org/analiz/192-otostopcunun_galaksi_rehberi.html, erişim tarihi:20.08.2020)

Teknolojinin ve uzay yolculuklarının mizahî bir anlatım biçimiyle ele alınmasıyla oluşmaktadır. Douglas Adams’ın “Otostopçunun Galaksi Rehberi” adlı eseri örnek olarak verilebilmektedir.

7. Süper İnsan

Doğuştan özel güçleri olan veya laboratuvar deneyleri sonucu süper güç kazandırılmış insanların hikâyelerini ele alan bir türdür. Mary Shelley’in “Frankenstein” eseri önemli örneklerindendir.



Şekil 108 Mary Shelley, “Frankenstein” eseri.

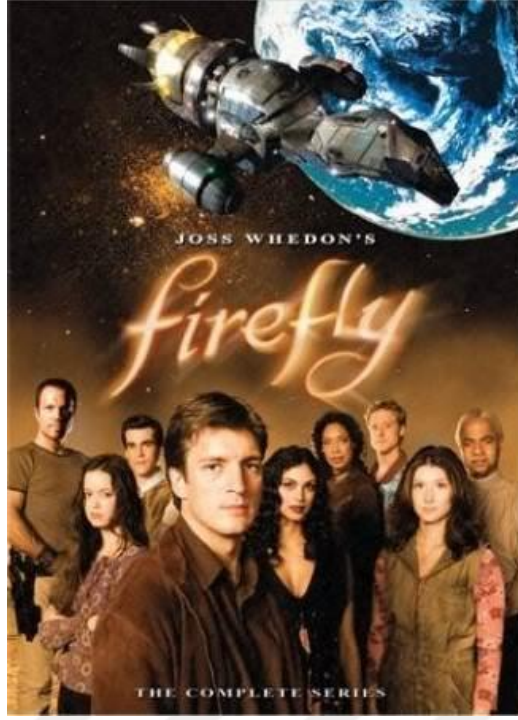
(<https://www.ilknokta.com/tag/frankenstein.html>, erişim tarihi:20.08.2020)

8. Uzay Westerni

Vahşi Batı hikâyelerinin konu olarak uzayda ele alındığı bir türdür.

“Genellikle kolonileşmenin görüldüğü ve Amerika’nın Vahşi Batı’sında olduğu gibi kanunsuzluğun olduğu yaşam tarzının ön planda olduğu hikayelerdir. Joss Whedon’ın Firefly dizisi bu türün en iyi örneğidir. Ayrıca Trigun ve Cowboy Bebop animeleri de çok başarılı örneklerdir.”

(<https://frpnet.net/makaleler/bilimkurgunun-alt-turleri>, erişim tarihi:20.08.2020).



Şekil 109 Joss Whedon, “Firefly” dizi afişi.

(<http://fireflyfans.net/mthread.aspx?bid=2&tid=2590&mid=26214>, erişim tarihi:20.08.2020)



ÖZGEÇMİŞ

Ad-Soyad: Selin DİLEKÇİ ÜNLÜ

EĞİTİM BİLGİLERİ

Yüksek Lisans: İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Görsel Sanatlar Ana Bilim Dalı, Görsel Sanatlar Programı (2017-2020).

Lisans: İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü (2015-2017).

Önlisans: İstanbul Aydın Üniversitesi, Anadolu Bil Meslek Yüksekokulu, Moda Tasarımı Bölümü (2013-2015).

Lise: Davutpaşa Anadolu Lisesi (2009-2013).

İlkokul: Beyazıt Ford-Otosan İ.Ö.O (2002-2009).

İŞ / STAJ DENEYİMLERİ

Ynk Fashion Turkey (2017-Halen)

Hakan Akkaya Tekstil (2013 Staj – 2013-2015 Gön. Pers.)

Maxi Tekstil (2011 Staj - 2015)

MESLEKİ DENEYİM VE ÖDÜLLER

(2017 Mayıs). İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Moda ve Tekstil Tasarımı bölümü “Kent İzleri Koleksiyonu -City Traces Collection-” adlı bitirme projesi defilesi.

(2016 Mart). Fashion Week İstanbul Hakan Akkaya defilesi backstage.

(2015 Mart). Fashion Week İstanbul Hakan Akkaya defilesi backstage.

(2014 Şubat). Silk and Cashmere Çemberlitaş mağazası yılbaşı vitrin tasarımı.

(2014 Aralık). İthip Kumaş Yarışması backstage.

(2014 Ekim). Fashion Week İstanbul Hakan Akkaya defilesi backstage.

(2014 Mart). Fashion Week İstanbul Hakan Akkaya defilesi backstage.

AKADEMİK ÇALIŞMALAR / SERTİFİKALAR

(2020). İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Görsel Sanatlar Bölümü “Bilim Kurgu Sineması’nda Kostüm ve Moda İlişkisinin Örnek Filmler Üzerinden İncelenmesi” başlıklı tez çalışması, Danışman: Prof Sefa ÇELİKSAP.

(2020). İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sanat ve Tasarım Sempozyumu & Sergisi, “Sinema’da Kostümün Önemi: Hans Rudolf Giger” başlıklı bildiri.

(2017). İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Moda ve Tekstil Tasarımı, “Futuristic World” (Fütürist Dünya) başlıklı bitirme projesi.

(2017). Haliç Kongre Merkezi, “Eurie Eurasia Higher Education Summit”.

(2016). İstanbul Aydın Üniversitesi, Haliç Kongre Merkezi “Zeugma Defilesi”.

(2016). İstanbul Aydın Üniversitesi, Tüyap Fuar Merkezi “Kars Defilesi”.

(2015). İstanbul Aydın Üniversitesi, Anadolu Bil Meslek Yüksekokulu, Moda Tasarımı, bitirme projesi.

(2015). İstanbul Aydın Üniversitesi, “Dünya Hemşirelik Haftası Kutlamaları”.

(2015). İstanbul Aydın Üniversitesi, Gaziantep Pentex Fuarı “Bakışın Tarih Söyler, Özlemin İnsanlığa Zeugma”.