

T.C
BAŐKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İÇ MİMARLIK VE ÇEVRE TASARIMI ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

BİLİM KURGU FİMLERİNDE KENT VE İÇ MEKAN OLGUSUNUN
ZAMAN İÇİNDEKİ DEĞİŐİMİ: METROPOLİS, 2001: A SPACE
ODYSSEY, BLADE RUNNER VE MINORITY REPORT ÖRNEKLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

HAZIRLAYAN
ENGİN SAKARYA

TEZ DANIŐMANI
DR. ÖĐR. ÜYESİ UMUT ŐUMNU

ANKARA - 2018

T.C
BAŐKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İÇ MİMARLIK VE ÇEVRE TASARIMI ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

BİLİM KURGU FİMLERİNDE KENT VE İÇ MEKAN OLGUSUNUN
ZAMAN İÇİNDEKİ DEĞİŐİMİ: METROPOLİS, 2001: A SPACE
ODYSSEY, BLADE RUNNER VE MINORITY REPORT ÖRNEKLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

HAZIRLAYAN
ENGİN SAKARYA

TEZ DANIŐMANI
DR. ÖĐR. ÜYESİ UMUT ŐUMNU

ANKARA - 2018



BAŞKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

Tarih: 23/07./2018

Öğrencinin Adı, Soyadı: Engin SAKARYA

Öğrenci Numarası: 21510098

Anabilim Dalı: İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı

Programı: Tezli Yüksek Lisans

Danışman Ünvanı/ Adı, Soyadı: Dr. Öğr. Üyesi Umut ŞUMNU

Tez Başlığı: Bilim Kurgu Filmlerinde Kent Ve İç Mekan Olgusunun Zaman İçindeki Değişimi:
Metropolis, 2001: A Space Odyssey, Blade Runner, Ve Minority Report Örnekleri

Yukarıda başlığı belirtilen Yüksek Lisans tez çalışmamın; Giriş, Ana Bölümler ve Sonuç Bölümünden oluşan toplam 127 sayfalık kısmına ilişkin, 06/07/2018 tarihinde tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 3'tür.

Uygulanan filtrelemeler:

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

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

Öğrenci imzası:

Onay

23/07./2018.

Öğrenci Danışmanı Ünvan, Ad, Soyad

Dr. Öğr. Üyesi Umut ŞUMNU

Engin Sakarya tarafından hazırlanan “Bilim Kurgu Filmlerinde Kent Ve İç Mekan Olgusunun Zaman İçindeki Değişimi: Metropolis, 2001: A Space Odyssey, Blade Runner, Ve Minority Report Örnekleri” adlı bu çalışma jürimizce Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Kabul (sınav) Tarihi: 23.07/2018

Jüri Üyesinin Ünvanı, Adı-Soyadı ve Kurumu:

Jüri Üyesi Dr. Öğr. Üyesi Umut ŞUMNU – Danışman

Başkent Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

Jüri Üyesi Dr. Öğr. Üyesi Betül BİLGE

Başkent Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

Jüri Üyesi Dr. Öğr. Üyesi Emre DEMİREL

Hacettepe Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

...../...../2018

Prof. Dr. İpek KALEMCI TÜZÜN

Enstitü Müdürü

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	
ABSTRACT.....	
İÇİNDEKİLER.....	
TABLolar LİSTESİ.....	
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	
BÖLÜM I: GİRİŞ.....	
1.1. Tezin Amacı.....	1
1.2. Tezin Yapısı.....	1
1.3. Tezin Yöntemi.....	2
BÖLÜM II: BİLİM KURGU KAVRAMI VE TARİHÇESİ.....	4
2.1. Bilim Kurgu Nedir?.....	4
2.2. Bilim Kurgunun Tarihi.....	6
2.2.1. Modern Öncesi Dönem.....	6
2.2.2. Modern Dönem.....	8
2.2.2.1. 1800-1900 Yılları Arası Bilim Kurgunun Edebiyattaki Öncüleri ve Bilinmeyene Yolculuk.....	8
2.2.2.2. 1900-1950 Yılları Arası Bilim Kurgu Sinemasının Öncüleri ve Çılgın Bilim Adamı Teması.....	11
2.2.3. 1050-1980 Arası Orta yüzyıl Modernizmi ve Space Operalar.....	16
2.2.4. 1980 ve sonrası Postmodern Dönem ve Cyberpunk Teması.....	18
BÖLÜM III: 1920'LER VE METROPOLİS.....	26
3.1. 1920'lerde Siyasal, Ekonomik, Kültürel, Sosyal, Teknolojik Değişimler ve Tasarıma Yansımaları.....	26
3.2. Metropolis Filmi.....	36
3.3. Metropolis Filminde Kent ve İç Mekan İmgeleri.....	37
BÖLÜM IV: 1960'LAR VE 2001: A SPACE ODYSSEY.....	46
4.1. 1960'larda Siyasal, Ekonomik, Kültürel, Sosyal, Teknolojik Değişimler ve Tasarıma Yansımaları.....	46
4.2. 2001: A Space Odyssey Filmi.....	58
4.3. 2001: A Space Odyssey Filminde Kent ve İç Mekan İmgeleri.....	59

BÖLÜM V: 1980'LER VE BLADE RUNNER.....	68
5.1. 1980'lerde Siyasal, Ekonomik, Kültürel, Sosyal, Teknolojik Değişimler ve Tasarıma Yansımaları.....	68
5.2. Blade Runner Filmi.....	79
5.3. Blade Runner Filminde Kent ve İç Mekan İmgeleri.....	80
BÖLÜM VI: 2000'LER VE MINORITY REPORT.....	88
6.1. 2000'ler ve Sonrası Siyasal, Ekonomik, Kültürel, Sosyal, Teknolojik Değişimler ve Tasarıma Yansımaları.....	88
6.2. Minority Report Filmi.....	98
6.3. Minority Report Filminde Kent ve İç Mekan İmgeleri.....	101
BÖLÜM VII: SONUÇ.....	111
KAYNAKLAR.....	120

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Metropolis, 2001: A Space Odyssey, Blade Runner, Minority Report filmlerindeki geleceğin kent yapıları ve mekan karşılaştırmaları

Tablo 2. Dönemin önemli olaylarını ve teknolojik gelişmelerini birbirine bağlayan olayların Metropolis, 2001: A Space Odyssey, Blade Runner, Minority Report filmlerinde aktarılarak orada tasarımsal olarak ele alınması

Tablo 3. Dönemlerin sanat anlayışının ve mimari yaklaşımlarının Metropolis, 2001: A Space Odyssey, Blade Runner, Minority Report filmlerine yansımaları

Tablo 4. Dönemlerin sanat anlayışının ve mimari yaklaşımlarının Metropolis, 2001: A Space Odyssey, Blade Runner, Minority Report filmlerindeki iç mekanların karşılaştırmaları

ŞEKİLLER LİSTESİ

- Şekil 1.** “Le Voyage Dans La Lune” filminden bir kare
- Şekil 2.** “Le Voyage Dans La Lune” filminden bir kare
- Şekil 3.** “Le Voyage Dans La Lune” filminde Ay’ın temsili
- Şekil 4.** Dr. Jekyll and Mr. Hyde filmi posteri
- Şekil 5.** Metropolis filmi posteri
- Şekil 6.** Metropolis filmindeki Rotwang karakteri
- Şekil 7.** Frankenstein filmi posteri
- Şekil 8.** Doctor Cyclops filmi posteri
- Şekil 9.** 2001: A Space Odyssey filmi posteri
- Şekil 10.** Maymunlar Cehennemi filmi posteri
- Şekil 11.** Blade Runner filmi posteri
- Şekil 12.** Blade Runner filmi posteri
- Şekil 13.** The Terminator filmi posteri
- Şekil 14.** The Matrix filmi posteri
- Şekil 15.** Simülakrlar ve Simülasyon kitabının Matrix filminde gösterilmesi
- Şekil 16.** The Fifth Element filmi posteri
- Şekil 17.** Minority Report filmi posteri
- Şekil 18.** La Citta Nuova, Antonio Sant’Elia, 1914
- Şekil 19.** La Citta Nuova, Antonio Sant’Elia, 1914
- Şekil 20.** Antonio Sant’Elia, 1914
- Şekil 21.** Walter Gropius’un tasarladığı Bauhaus binası
- Şekil 22.** Chrysler Binası New York Kenti

Şekil 23. Empire State Binası

Şekil 24. Metropolis kentinin görüntüsü

Şekil 25. Antonio Sant'Elia tasarımı

Şekil 26. İşçi sınıfının işe hazırlanma evresi

Şekil 27. Üst sınıfın eşlence mekanı

Şekil 28. Devasa bir iç mekan

Şekil 29. Tavanları yüksek bir iç mekan

Şekil 30. Metropolis kentinde ulaşım

Şekil 31. Makinelerin karmaşıklığı

Şekil 32. İşçilerin mekanlarındaki yapay doku

Şekil 33. Üst sınıfın mekanlarındaki doğal doku

Şekil 34. Kentin metal iskeletleri

Şekil 35. Fredersen'in ofisi

Şekil 36. Fredersen'in ofisi

Şekil 37. Art Deco stili yatak odası

Şekil 38. Metale kolay şekil verilebilmesi sonucu doğal formlar alabilmesi

Şekil 39. Bobinlerin iç mekanda kullanımı

Şekil 40. Elektriğin robota hayat vermesi

Şekil 41. İç mekan aydınlatmaları

Şekil 42. İç mekan aydınlatmaları

Şekil 43. Yuri Gagarin kapağı

Şekil 44. Time dergisinin Uzay Yarışı'nı anlatan kapağı

Şekil 45. Woodstock Festivali, 1969

Şekil 46. Woodstock Festivali, 1969

Şekil 47. Wonder Woman

Şekil 48. Mary Quant'ın mini eteği

Şekil 49. Twiggy

Şekil 50. Uzay Çağı Kadın Modası

Şekil 51. 2001: A Space Odyssey filmindeki kadın modası

Şekil 52. Ford Gyron, 1961

Şekil 53. Los Angeles Ulusal Havaalanı

Şekil 54. New York John Kennedy Havaalanı

Şekil 55. Orbit City

Şekil 56. New York Dünya Fuarı 1964-1965

Şekil 57. House of the Future

Şekil 58. Total Furnishing Unit

Şekil 59. Total Furnishing Unit

Şekil 60. Andy Warhol, Soup Can

Şekil 61. Andy Warhol, Marilyn Monroe

Şekil 62. Panton Chair

Şekil 63. Djinn Chair

Şekil 64. Paper Chair

Şekil 65. Yerçekimsiz ortam. 2001: A Space Odyssey, 1968, Stanley Kubrick

Şekil 66. Uzun uyku kapsülleri. 2001: A Space Odyssey, 1968, Stanley Kubrick

Şekil 67. Döner Tekerlek Yapıdaki İstasyon. 2001: A Space Odyssey, 1968, Stanley Kubrick

Şekil 68. Hilton Uzay İstasyonu. 2001: A Space Odyssey, 1968, Stanley Kubrick

Şekil 69. Bilgisayarlar gemideki insanların yaşamsal konforlarını sağlayarak vakit

geçirmelerinde yardımcı olmaktadır. 2001: A Space Odyssey, 1968, Stanley Kubrick

Şekil 70. Son sahne. 2001: A Space Odyssey, 1968, Stanley Kubrick

Şekil 71. Zaman diyagramı

Şekil 72. Jenny Holzer, 1982, New York

Şekil 73. Jenny Holzer, 2006, Londra

Şekil 74. Jenny Holzer, 1989, Survival

Şekil 75. Jenny Holzer, Money Creates Taste

Şekil 76. Pac-Man

Şekil 77. Commodore 64

Şekil 78. Labirent

Şekil 79. Mona/Leo

Şekil 80. Swatch transparan saat

Şekil 81. Centre Pompidou, Paris, 1977

Şekil 82. AT&T Binası

Şekil 83. AT&T Binası

Şekil 84. Cam Piramit, I.M. Pei, 1989

Şekil 85. 2019 Los Angeles. Blade Runner, 1982, Ridley Scott

Şekil 86. Hızlı teknolojik ilerleme sonucu eskinin üstüne binmiş yeni binalardan oluşan kent yapısı. Blade Runner, 1982, Ridley Scott

Şekil 87. Tyrell'in ofisi. Blade Runner, 1982, Ridley Scott

Şekil 88. Tyrell'in yatak odası. Blade Runner, 1982, Ridley Scott

Şekil 89. Filmde ve gerçekte Bradbury Binası

Şekil 90. Ennis Evi iç mekanı

Şekil 91. Deckard'ın yaşadığı Ennis Evi'nden bir sahne. Blade Runner, 1982, Ridley Scott

Şekil 92. Dünya Ticaret Merkezi'nin bombalanması

Şekil 93. God of War, 2018, CGI Motion Capture teknolojisi, aktörler ve oyun içi görseli

Şekil 94. Tomb Raider 1996 üç boyutlu mekan

Şekil 95. Tomb Raider 2017 üç boyutlu mekan

Şekil 96. Tomb Raider oyunu 2016

Şekil 97. Tomb Raider filmi 2018

Şekil 98. Burj Khalifa

Şekil 99. Guggenheim Museum, Frank O. Gehry

Şekil 100. Heydar Aliyev Center, Zaha Hadid

Şekil 101. Oculus, Santiago Calatrava

Şekil 102. Kent içinde bulunan dev boyutta reklamlar. Minority Report, 2002, Steven Spielberg

Şekil 103. Kentin yeni bölümünün yapısı. Minority Report, 2002, Steven Spielberg

Şekil 104. Kentin hemen dışındaki yerleşimler. Minority Report, 2002, Steven Spielberg

Şekil 105. Kentin eski bölümü. Minority Report, 2002, Steven Spielberg

Şekil 106. Kahinlerin odası (Tapınak). Minority Report, 2002, Steven Spielberg

Şekil 107. Dokunmatik ekranlar. Minority Report, 2002, Steven Spielberg

Şekil 108. Hapishane. Minority Report, 2002, Steven Spielberg

Şekil 109. Anderton'un Evi. Minority Report, 2002, Steven Spielberg

Şekil 110. Üç boyutlu video. Minority Report, 2002, Steven Spielberg

Şekil 111. Lexus fabrikası. Minority Report, 2002, Steven Spielberg

ÖZET

BİLİM KURGU FİMLERİNDE KENT VE İÇ MEKAN OLGUSUNUN ZAMAN İÇİNDEKİ DEĞİŞİMİ: METROPOLİS, 2001: A SPACE ODYSSEY, BLADE RUNNER, VE MINORITY REPORT ÖRNEKLERİ

Engin Sakarya

Yüksek Lisans, İç mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Umut Şumnu

Haziran, 2018

Modern bir olgu olan bilim kurgu filmlerini, diğer temsillerden ayıran özellik, yapıldığı dönemin siyasal, toplumsal, ekonomik, kültürel ve teknolojik gelişmelerini yansıtmalardır. Bu yaklaşım bilim kurgu filmlerinin yapıldığı dönemin sanat, tasarım ve mimarlık kültürüyle ilişkilendirilmesine de yardımcı olur. Bu noktadan hareketle, bu tez öncelikle bilim kurgu türünün ortaya çıkışına ve süreç içerisindeki değişimine odaklanır. Önceleri bir edebiyat formu olarak ortaya çıkan daha sonra sinema filmleri üzerinden anlatı bulan bilim kurguların, zaman içerisinde nasıl değiştiğine bakmak bizlere bu temsilleri dönemin olaylarıyla ilişkilendirmemize olanak sağlayacaktır.

Bu kapsamda seçilen, değişik dönemlerde yapılmış, dört bilim kurgu filmi üzerinden öncelikle bu filmlerin yapıldığı dönemle kurduğu ilişkiye ve dönemin önemli olaylarının bu filmlere nasıl yansıdığına bakılır. Daha sonra çalışma, bu filmleri dönemlerin sanat, mimarlık ve tasarım kültürüyle ilişkisi üzerinden inceler. Bu incelemede filmlerde değişen kent ve iç mekân olgusu çalışma kapsamında ayrıca önemlidir. Metropolis (1927), 2001: A Space Odyssey (1968), Blade Runner (1982), Minority Report (2002) filmleri üzerinden yapılan bu inceleme bizlere bilim kurgu filmlerinin değişen dünyanın değişen yaklaşımlarını anlamamızda belge niteliği olarak okunabileceğinin altını çizer.

Anahtar kelimeler: Bilim kurgu, Mimarlık, Kent, İç Mekan, Metropolis, 2001: A Space Odyssey, Blade Runner, Minority Report

ABSTRACT

EVOLUTION OF CITY AND INTERIOR FEATURES IN SCIENCE FICTION MOVIES: EXAMPLES FROM METROPOLIS, 2001: A SPACE ODYSSEY, BLADE RUNNER AND MINORITY REPORT

Engin Sakarya

M.F.A in Interior Architecture and Environmental Design

Supervisor: Asst. Prof. Dr. Umut Şumnu

June, 2018

It distinguishes science fiction films, which are modern phenomena, from other representations, reflecting their political, social, economic, cultural and technological developments. This approach also helps to relate the era of science fiction films to the culture of art, design and architecture. From this point of view, this thesis primarily focuses on the emergence of science fiction and the change in the process. Looking at how science fiction, which emerged as a literary form in the first place and then narrates through motion pictures, changes over time will enable us to relate these representations to events of the period.

In this context, it is examined how the important events of the period and the period that the films are made through these four films are firstly reflected in these films. Later, the study examines these films in relation to the art, architecture and design culture of the period. In this review, the changing urban and interior space in films is also important in the scope of the study. This review of Metropolis (1927), 2001: A Space Odyssey (1968), Blade Runner (1982), and Minority Report (2002) underscores that science fiction films can be read as documentary qualities in our changing approaches to the changing world.

Key words: Science fiction, Architecture, City, Interior, Metropolis, 2001: A Space Odyssey, Blade Runner, Minority Report

BÖLÜM I: GİRİŞ

1.1. Tezin Amacı

Bilim kurgu filmleri modern bir olgudur. Sadece geleceğe bakmakla kalmaz, aynı zamanda tasarım kültürüyle iç içe olduğundan dolayı da dönemleri okumak için birer belge niteliğindedir. Bundan hareketle bu tez; bir model ve kült niteliği kazanmış bazı bilim kurgu filmlerine arka plan oluşturan kent ve iç mekan olgularının zaman içindeki değişimini dörde ayırarak bu dönemlerin bilim kurgu filmleri üzerinden anlamaya çalışacaktır. Dönemlerin filmleri sırasıyla 1927 yapımı *Metropolis*, 1968 yapımı *2001: A Space Odyssey*, 1982 yapımı *Blade Runner* ve 2002 yapımı *Minority Report* filmleridir. Bu filmlerde kent ve iç mekan tasarımları en ince ayrıntılarına kadar düşünülerek yapıldıkları dönemlerin tasarımsal olarak en nitelikli filmleri olmaları sebebiyle tez kapsamında bu filmler seçilmiştir.

Bilim kurgu hikayeleri ilk çıktıkları zamandan beri gelecek öngörülerini kurgularken, bilimsel gerçekliklerle, teknolojik gelişmelerle ve politik değişimlerle düzenli bir ilişki içerisinde. Ayrıca geleceği kurgularken toplumsal ve politik gelişmelerle, kurduğu ilişki onu mimarlığa da yakınlaştırmaktadır. Bu bağlamda dönemlerinin önemli gelişmeleri ışığında yaratılan bilim kurgu filmleri, bizlere dönemin mimarlık, tasarım eğilimleri hakkında, ya da daha sonrasına gelmekte olan eğilimler hakkında bilgi vermektedir. Bu kapsamda benzer çalışmalar bulunmaktadır ancak bu çalışmaların çoğu genel anlatıma bağlı kalarak bilim kurgu filmlerindeki kent ve iç mekan tasarımlarına yönelmemiştir. Bu tez, dönem olaylarının filmlere yansımalarını iç mekan odaklı ele almaktadır. Bu bağlamda tezde; *Metropolis*, *2001: A Space Odyssey*, *Blade Runner* ve *Minority Report* filmlerinde yaratılan gelecek öngörülerinin kent ve iç mekan tasarımları incelenerek, yapıldıkları ve önceki dönemlerden ne gibi bağlar taşıdıklarının anlaşılmasıyla birlikte kent ve iç mekan tasarımlarına olan katkıları incelenecektir.

1.2. Tezin Yapısı

Bu tez, Bilim Kurgu Kavramı ve Tarihçesi; 1920'ler ve Metropolis; 1960'lar ve 2001: A Space Odyssey; 1980'ler ve Blade Runner; 2000'ler ve Minority Report şeklinde beş bölüme ayrılmıştır.

Bilim Kurgu Kavramı ve Tarihçesi'nin yazdığı 2. bölümde, bilim kurgu kavramının genelde ne olduğuna ve hemen sonrasında bilim kurgu kavramının tarih içerisindeki gelişimine yer verilmiştir. Modern dönem öncesi bilim kurgunun erken örneklerinden sonra 1800'lerde bilimsel kesinliğe güven yaklaşımının ortaya çıkmasıyla bilim kurgunun edebiyat alanındaki önemli eserleri ve dönemin Edgar Allan Poe, Mary Shelley, Jules Verne ve H.G. Wells gibi önemli yazarlarından bahsedilmiştir. Bu yazarların eserleri, bilim kurgunun edebiyat alanında ilk nasıl gelişmeye başladığını göstermiştir.

Sonrasında ise bilim kurgu edebiyatının sinemaya aktarılan erken örnekleri ele alınmıştır. Sırasıyla gelişen; çılgın bilim adamı konsepti, Space Operalar ve Cyberpunk akımlarından bahsederek bunların bilim kurgu sinemasına yansıyan örneklerindeki gelecek öngörülerinin nasıl bir değişime uğrayarak ilerlediği incelenmiştir.

Bilim kurgunun tarihinden bahsettikten sonra 1920'ler ve Metropolis, 1960'lar ve 2001: A Space Odyssey, 1980'ler ve Blade Runner, 2000'ler ve Minority Report olmak üzere bölümleri ayırarak her bir dönemin önemli olayları ve teknolojileri incelenerek bu seçilmiş bilim kurgu filmlerine tasarımsal olarak nasıl aktarıldıkları ayrıntılı olarak incelenmiştir. Ayrıca dönemlerde ortaya çıkan tasarım unsurlarının filmlerdeki gelecek öngörülerine dayanarak tasarlanan kent yapılarına ve iç mekanlara nasıl aktarıldıkları değerlendirilmiştir.

Sonuç olarak dönemin olayları, teknolojileri ve tasarım unsurları birbirlerinden ayrılarak filmlere nasıl aktarıldıkları açıklanmış ve tablolar üzerinde gösterilmiştir.

1.3. Tezin Yöntemi

Bu tezde bilim kurgu kavramının tanımı yapılırken Jameson (Aktaran Kúpeli İğdeli 2013) ve Özakin (2001) gibi yazarların çalışmalarından faydalanılmıştır. Bilim kurgunun tanımını yaptıktan sonra tarihinin doğuşu ile ilgili Modern Dönem'de bilim kurgu türünü ortaya çıkaran ana metinlere bakılmıştır. Bu ana metinler arasında bilim kurgu edebiyatına

büyük katkıları sağlayan Edgar Allan Poe, Mary Shelley, Jules Verne ve H. G. Wells'in kitapları bulunmaktadır. Daha sonrasında Gernsback (1926), Del Rey (1980) ile birlikte Roloff ve SeeBlen (1995)'in bilim kurgu tarihini inceleyen kitaplarından da yararlanılmıştır. Modern Dönem'in ilerlemesiyle Orta Yüzyıl Modernizmi ve Postmodern dönemin bilim kurgularında Küpeli İğdeli (2013) ve Tekin (2016)'in yüksek lisans tezinden, ayrıca Roloff ve SeeBlen (1995), Haraway ve Baudrillard'ın kitaplarından yararlanılmıştır.

Dönemlerin olaylarının, akımlarının, teknolojilerinin ve bunların bilim kurgu filmlerinin kent ve iç mekan tasarımlarına aktarılmasının incelendiği 1920'li yılların anlatımında Hobsbawm (1996), Stites (2011), Gombrich (1984) gibi yazarların kitaplarından ve çeşitli yazarların çeşitli başlıklar altında yazılar yazdığı ve sonra bunların derlenerek bir ansiklopedi haline getirildiği İsyankar Yüzyıl adlı kitaptan faydalanılmıştır. Ek olarak Arıtan'ın Ege Mimarlık Dergisi'nde kullanılan makalesi de kullanılmıştır. Kent ve iç mekan imgelerinin incelendiği bölümde ise Öztürk (2012), Yardım (2012) gibi yüksek lisans tezlerinden ve bunları destekleyici nitelikteki görsellerden yararlanılmıştır.

1960, 1980 ve 2000 yıllarındaki olayların, akımların, teknolojilerin tez kapsamında seçili bilim kurgu filmlerindeki kent ve iç mekan tasarımlarına aktarılmasının incelendiği bölümlerde ise özellikle dönemin siyasal ve toplumsal olaylarının tasarıma aktarılmasını anlatırken Şumnu'nun makalelerinden ve Lynton (1982)'in kitabından yararlanılmıştır. Ayrıca Soğuk Savaş'ın dünyaya etkilerini ayrıntılı bir biçimde anlatan Çimen (2015), bu siyaset ortamı içinde gelişen sanatı anlatan Clark (2011) ve dönemin teknolojisinin sanata olan etkisini anlatan Turani (2015) gibi yazarların kitaplarından çeşitli alıntılar yapılmıştır. Buna ek olarak dönemin filmindeki kent ve iç mekan tasarımlarının anlatıldığı bölümde Özen (2006) ve Küpeli İğdeli (2013)'nin yüksek lisans tezlerindeki eleştiri ve çıkarımlardan ve bunları destekleyici nitelikteki görsellerden de yararlanılmaya çalışılmıştır.

BÖLÜM II: BİLİM KURGU KAVRAMI VE TARİHÇESİ

2.1. Bilim Kurgu Nedir?

Bilim ve kurgu kelimelerine bir bütünün ayrı parçaları olarak baktığımızda; bir taraftan bilimsel kesinliği, gerçeğe dayanan, düzenli ve tutarlı bilgiyi; bir taraftan da her zaman gerçeklere dayanmayabilen hayal gücünün eseri olan anlamları barındırır. Bilim kurgu kelimesine bir bütün olarak baktığımızda ise günümüzde varolan teknolojinin bize gelecekte nasıl olabileceğinin bir öngörüsünü sunar. “Jameson, bilim kurgunun en önemli potansiyelinin ölçülebilir dünyanın deneysel bir uyarlamasını oluşturmasındaki becerisi olduğunu söylemektedir.” (Jameson F. Aktaran, Kıpeli İğdeli B. 2013: 30) Jameson’un burada bahsettiği ölçülebilir dünya bilimdir, bu dünyanın deneysel bir uyarlamasının oluşturulması ise kurgudur. Bilim kurgu genellikle günümüzdeki bilimsel yeniliklerin öncülüğünde ortaya çıkar, gerçekler ve teorilerden yola çıkarak kendini oluşturur. Özakın’a göre bilim kurgu, “bilimsel rasyonalizm, zamanın çizgiselliği ve tarihsel değişimin kaçınılmazlığından yola çıkarak, kökleri günümüzde bulunan eleştirel gelecek senaryoları üretir.” (Özakın Ö. 2001: 82) Yalım’ın Amis’ten yaptığı alıntıya göre ise bilim kurgu; “Bildiğimiz dünyada var olmayan, ama bilim ve teknolojideki gerçek ya da hayali yenilikler üzerine temellendirilmiş durumları konu eden öyküsel bir düz yazı türüdür.” (Yalım E. 2002: 24) Bu yazım türünü yorumlarken Yardım, sadece bilim kurgunun tanımını yapmak yerinie aynı zamanda bilim kurgunun sürekli bir değişim içinde olduğuna değinmiştir:

“Bilim kurgu kavramını tanımlama, sınırlarını belirleme çabaları pek çok değişik tanımın ortaya çıkmasına, kimi zaman keskin sınırlara, kimi zamansa sınırlandırılmasının yanlış olduğu görüşlerini doğurmuştur. Bütün bu tanımlamalar eşliğinde yaklaşıldığında bilim kurguyu, genel olarak bilimsel tabana oturan, düşsel öyküler olarak nitelemek mümkündür. Bütün bu görüş farklılıkları ve sınırların belirsizliğinin sebebini de bilim kurgu kavramının zaman içerisinde gerek temaları gerekse işleniş biçimleri olarak da sürekli değişim halinde olmasına bağlamak mümkündür.” (Yardım S. 2012: 20)

Bilim kurgu kavramına baktığımızda bu iki kelimenin oluşturduğu yapının salt teknoloji gösterimiyle sınırlı kalmadığını zaman içinde varolan toplumları belirttiğini de görürüz. Yalım’a göre “Bilim kurgunun tarihsel gelişimi ve işlediği konular incelendiğinde bilim kurgunun yalnızca olası teknolojik gelişmelere değil, gerçek dünyadaki toplumsal ve

politik gelişmelere de yer verdiği görülür.” (Yalım E. 2002, sayfa 24) Dolayısıyla bilim kurgu sadece gelecekte olan bilimsel buluşlara işaret etmez, aynı zamanda kurgulanan geleceğin siyasal düzeni ve toplum yapısına da gönderme yapar. Böylece bilim kurgunun değişik türleri olan ütopya ve distopya kavramları doğar. Thomas Moore’un yazdığı “Ütopya” adlı eser, ideal bir devletin nasıl olması gerektiğini anlatmaktadır. Bu ideal devlet kavramının taşıdığı ideoloji romanda öyle bir şekilde aktarılmıştır ki zaman içinde kendi kavramını oluşturarak edebiyatta yerini almıştır. Ütopya kavramı ile ideal devletin nasıl olması gerektiği konuları karşımıza, herkesin tam anlamıyla eşit olanaklara sahip olduğu, mükemmel bir devlet-insan ilişkisi ortaya çıkarmaktadır. Buna göre ütopya kavramı, gerçekleşmesi olanaksız idealleri temsil etmektedir. Distopya kavramı ise anti-ütopyadır. Baskıcı bir sistemle yönetilen bir devlet modelidir. “Ütopyalara nazaran distopyalar, gerçek hayattan hiç de kopuk değildir. Distopyalar genellikle bir varsayım üzerinde kurgulanır ve çoğu zaman gerçeğin değiştirilmiş, farklı bir boyutu bize yansıtılır.” (Basmacı A. 2014, Sayfa 46) Basmacı’ya göre ütopya ve distopya bir paranın iki yüzü gibi, biri olmadan diğeri varolmamaktadırlar. Roloff ve SeeBlen bunu daha farklı bir yolla açıklamışlardır: “Her bir tema, hem “ütopik” hem de “anti-ütopik” (ütopya karşıtı) perspektiflerden olmak üzere, iki ayrı tarzda düzenlenebildiğine göre, bilim-kurgunun temaları daha bu anlamda bile çifttirler. Bu iki kutbun arasında ve bunları başka yanlarla birleştirerek belli bir çeşitlilik yelpazesi elde edilebilir. Bu anlamda, bu türün “çok boyutluluğu” çok sayıda yansımaya olanaklı kılar gibidir.” (Roloff B. SeeBlen G. 1995: 54)

Bilim kurgunun toplum ve politik sistemle kurduğu ilişki, aynı zamanda onu mimarlığa da yakınlaştırmaktadır. Gelecek toplumlarının inşasında, gelecek anıtlarının ve mimari yapılarının büyük bir etkisi vardır. Geleceğin, siyasal ve toplumsal bir sistem olmadan düşünülemeyeceği gibi, bunu destekeleyen mimari bir olgu olmadan düşünülmesi de mümkün değildir. Bu bağlamda bilim kurgu; siyasal, toplumsal, ekonomik, teknolojik ve tasarım anlamında her türlü sağlanan ve sağlanabilecek ilişkilerden karmaşık temsiller ortaya koyan, çok önemli bir belgeleme aracıdır. Böylece bilim kurgu filmlerinin analizi bize her siyasi ve toplumsal dönemin nasıl bir mekan öngördüğünü sunmaktadır. Mimari ve mekan bağlamlarında daha da ilerlemeden önce, yani bilim kurgu ve mimarlık ilişkisine geçmeden önce bilim kurgunun tarihine bakmak faydalı olacaktır.

2.2. Bilim Kurgunun Tarihi

'Bilim kurgu' sözü ilk olarak 1926 yılında *Amazing Stories* dergisinin ilk sayısında Hugo Gernsback tarafından kullanılmıştır. Her ne kadar Edgar Fawcett, Edgar Alan Poe, William Wilson gibi yazarlar da kendi manifestolarında bilim kurguya benzer kelimeler kullanmayı denemişlerse de, ilk kez Hugo Gernsback'ın *Scientifiction* terimiyle öne çıkmıştır. Gernsback kendi tarzını şöyle açıklamıştır:

“Scientifiction derken Jules Verne, H. G. Wells ve Edgar Ellen Poe tarzı hikayeler – bilimsel gerçek ve kehanet vizyonu ile birbirine benzeyen büyüleyici bir romantizm... Bu şaşırtıcı hikayeleri okumayı ilginç hale getirmekle kalmıyorlar aynı zamanda her zaman öğreticiler de. Bilgiyi çok lezzetli bir şekilde tedarik ediyorlar... Bugün bilimsel olarak resmedilen maceralar yarını farketmemize imkan sağlayabilir... Tarihe geçmesi kaderi olan bir çok harika bilim hikayesi hala yazılmakta... Gelecek nesiller bu eserlere sadece edebiyat ve kurgu gözüyle bakmayacaklar, izlerini bırakırken, ilerleme kaydederlerken, bunları kaynak olarak gösterecekler.” (Gernsback H. *Amazing Stories*, Nisan 1926 Sayı 1: 3)

Her ne kadar Gernsback *scientifiction* terimiyle bilim kurguyu, bilimsel gelişmelerin arttığı 18. yüzyıl ile ilişkilendirse de, birçok yazar bu terimi modern öncesi dönemlerle tarihlendirmektedir. Çünkü insanoğlu yaşadığı dönem boyunca açıklayamadığı olayları ve geleceğe ilişkin öngörülerini çeşitli hikayelerle yeniden kurgulamıştır. Buna göre de iki tane ana yaklaşım ortaya çıkmaktadır: biri, bilim kurgu tarzının köklerinin Gılgamış destanı gibi metinlere dayandığını öne sürer. İkinci yaklaşım ise bilim kurgunun 17. ve 19. yüzyıl arasında, bilimsel ve toplumsal gelişmenin, modernleşme ve endüstrileşmenin öne çıktığı bir zamanda olanaklı hale geldiğini öne sürer. Her iki yaklaşımı da içine alacak şekilde bilim kurgunun tarihini, dönemlerin değişen siyasal, toplumsal, ekonomik, teknolojik ve sosyal ortamların nasıl farklılaşmalar yarattığını içine katarak incelenecektir.

2.2.1. Modern Öncesi Dönem

Her ne kadar modern öncesi dönem ana akım literatürde, bilim temelli bir dayanağı olmadan tamamen kurgusal hikayelerden oluşsa da daha sonra yapılacak birçok bilim kurguya ilham kaynağı olmuştur. Birçok yazara göre bilim kurgunun bilinen en erken habercisi eski Mezopotamya'da bulunan *Gılgamış Destanları* (M.Ö. 3000) sayılır.

Amerikalı yazar Lester Del Rey, “Bilim kurgu, kaydedilen ilk kurgu kadar eskidir. Bu da Gılgamış Destanı’dır.” demiştir. (Del Rey, L. 1980:12) Ancak Gılgamış Destanı’yla başlayan bilim kurgu unsurları içeren modern öncesi dönem yazıtlar ve hikayeler, aslında genel olarak mitolojilere dayanmaktadır. Örneğin 2. yüzyıl’da Samosat’lı Lukianos’un özellikle Yunanca yazdığı *True History* adlı eseri, bilim kurgu olarak bilinen ilk yazılı eser” olarak anılır ve modern bilim kurgunun içerdiği birçok özelliğe sahiptir. Bu yapıtta dış uzaya yolculuk, başka uzaylı yaşam formlarıyla karşılaşmalar, gezegenler arası savaşlar, alternatif fizik kurallarının işlediği dünyalar anlatılmaktadır. Fakat bu anlatımlar bilimsel dayanağı olmayan temsiller düzeyinde kalır. Aynı şekilde 8. yüzyıl’daki *Binbir Gece Masalları’ndan* bazıları ve 10. yüzyıl’da yazılan *Bambu Kesicisi’nin Hikayesi* de Ay’dan gelen kızın tekrar Ay’a geri ailesine uzay mekiğine benzer bir araçla geri dönmesi gibi bilim kurgu unsurları içermektedir.

Eski Hint şiirlerinde de bilim kurgu unsurlarına rastlamak mümkündür. *Ramayana* şiirinde (M.Ö. 5.yy), *Vimana* (Vimana, eski Hint yazılarında beyinle kontrol edilebilen uçan bir saray veya bazen de at arabası olarak geçer) uzaya uçar, denizler altına dalar ve gelişmiş silahlar kullanır. Yine *Rigveda Koleksiyonu’nun* (M.Ö. 1700-1100) ilk kitabında mekanik kuşlardan bahsedilmektedir. “Bu kuşlar ateş ve su kullanan araçlar ile uzaya çok hızlı atlayış yapabilirler.” (Mukunda, H. S.; S. M. Deshpande; H. R. Nagendra; A. Prabhu; S. P. Govindraju, 1974, A critical study of the work “Vyamanika Shastra” Scientific Option / 5) Eski Hindu mitolojisindeki Mahabharata hikayesinde ise Kral Kakudmi yaratıcısı Brahma’yı bulmak için cennete çıkar ve dünyaya geri döndüğünde ise dünyayı çağlar atlamış olarak bulur, bu da bize zamanda yolculuk fikrini vermektedir.¹

Bu dönemde her ne kadar bilim kurgu unsurları içeren hikayeler yazılmış olsa da, bu hikayelerde bilim temelli bir referansa dayanmayan mitolojik, mistik, efsanevi ve fantastik bir yapıya sahiptir. Bu hikayeler bilim kurgu unsurları içermesi bakımından bilim kurgu tarihi içerisinde önemli bir yere sahiptir ve bu dönemde yaratılan kurgular gelecek dönemlere ilham kaynağı olmuşlardır. Yine de bilim kurgunun gerçek tarihi modern dönemle başlamaktadır.

¹ Gibbs, Laura. Ph. D. Encyclopedia for Epics of Ancient India, Mhabharata. 4 Ocak 2018

<<http://www.mythfolklore.net/india/encyclopedia/mahabharata.htm>>

2.2.2. Modern Dönem

2.2.2.1. 1800-1900 Yılları Arası Bilim Kurgunun Edebiyattaki Öncüleri ve Bilinmeyene Yolculuk

Bilim kurgunun Modern Öncesi Dönem'deki efsanevi yapısı, Modern Dönem'de yerini daha bilim bazlı bir ortama bırakmıştır. öncesi rönesans olup da 18. yüzyılda doğup benimsenmeye başlayan Aydınlanma Felsefesi ve Sanayi Devrimi'yle gelen modernite kavramı, dönemin yaratılmış bilim kurgu edebiyatı dahil sosyal, kültürel ve ekonomik bağlamlarda da dünyada köklü bir değişimin başlamasına olanak sunmuştur. Öncelikle öne çıkan yazarlardan biri, edebiyat alanında birçok eser vermiş, bilim kurgunun ilk öncülerinden olan Edgar Allan Poe'dur. Roloff ve SeeBlen'e göre:

“Popüler edebiyatın birçok biçiminin doğuşunda payı bulunan Edgar Allan Poe, bilim-kurgunun da babası sayılır. Bunun nedeni, yapıtlarının yapısal niteliğinin ileride bilim-kurgu türünün vazgeçilmez ögesine dönüşecek “kapalı, özerk mikro-dünyaların” üretilmesini mümkün kılmış olmasıdır². Poe, ayrıca birçok eserinde bilimsel ayrıntıları, öykünün eylem çatısını belirleyici öge olarak, fantastik bir atmosfer içinde işin içine katmış, giderek *The Man that was Used Up* gibi taşlamacı çalışmalarında karşılaştığımız gibi, çağdaşlarının ilerlemeye duydukları güven ve inancı da karikatürize etmekten geri kalmamıştır. Nihayet *Narrative of A. Gordon Pym* ve öteki yapıtlarında, serüven ile gezi romanı, spekülatif ayrıntılarla birleştirilip ilk bilim-kurgu romanlarının anlatı-modelini oluştururlar.” (Roloff B. SeeBlen G. 1995: 34)

Poe, yarattığı şiirsel ve kısa hikayelerden oluşan anlatı modelini eskiden beri gelen bilim kurgu temalarının ele aldığı ve işlediği konuları daha bilinçli bir şekilde yeniden ele alarak, daha modern yazınsal bir tekniğin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Buna göre bilim kurgunun yeni yazınsal teknikle ele alınması, aslında hikayelerin, okuyucunun zevkine göre şekillenerek oluşan yeni bir yazım türü olduğu da söylenebilir. Bu yazım türünün gelişmesine yardımcı olan, edebiyat alanında güçlü eserler vermiş olan Poe'nun yanısıra bilim kurgu edebiyatının gelişmesinde rol oynayan ve bilim kurgunun başka bir öncüsü sayılabilecek isim de Mary Shelley'dir. Shelley'in 1818 yılında yazdığı *Frankenstein* romanı bu türün ilk örneklerinden biridir. Romanda, Victor Frankenstein adlı bilim adamı yüksek teknoloji kullanarak, topladığı cansız bedenlerin parçalarını birleştirerek yarattığı

² Mikro-dünyalar: olayların geçtiği, yazarın kendi yaratmış olduğu dünyalar

Frankenstein canavarını hayata getirir. Ancak Victor'un hayal ettiğinin aksine bu canavar çirkin, hastalıklı ve kasabaya ölüm getirmektedir. Bunun sonucunda ise Victor canavarı hiç yaratmaması gerektiğini anlar ve onunla yüzleşir. Shelley fantastik olanı gotik korkuyla birleştirir ve ortaya, gelişmiş teknoloji kullanarak deneyler yapan, çılgın bilim adamı karakteri ortaya çıkar. Bu karakteristik o dönemin bilim kurgu edebiyatında ortaya çıkan en önemli öğelerden birisidir. Alkon'a göre "Bilim kurgu, Mary Shelley'in Frankenstein'ı ile başlar." (Roberts A. History of Science Fiction: 127) Shelley'nin bu romanı aynı zamanda o dönem Sanayi Devrimi'nin etkileri altında gelişen teknoloji temelli, modernize olmaya başlayan dünyaya bakışının da bir yansımasıdır. Victor Frankenstein'ın çalışmaları sonucu neredeyse kendini öldürmesi, yarattığı insansı yaratığın iyi bir sonuç getireceği tahmininde bulunmasının aksine istemsizce ölümler saçması gibi, Shelley romanında dönemin teknolojik gelişmelerinin yararları yanında başarı ve hırs uğruna alınan tehlikeler konusunda da okuyucuya fikir vermektedir. Bu bakımdan romanda ana karakter olan Victor Frankenstein aslında Sanayi Devrimi'nin ikili ruhunu temsil etmektedir.

Sanayi Devrimi ile modern bilimin gelişmeye başlaması, insanın kendi yaşamına ve çevresine tekrar göz gezdirmesini sağlamıştır. Önce serbest rekabet döneminin kapitalizminin ortaya koyduğu üretim ve yaşam araçlarının etkisi altında yaşam standartlarının artışı, toplumlarda ilerlemeci bir tutumu geliştirmişti. Emperyalizm çağı yaklaştığında finans kapitalin müthiş zorlamasıyla yeni buluşlara, teknolojik ilerlemelere, önceki dönemlerden devralınan ama bu kez yeni tipteki sömürgeciliğin sağladığı şekilde yeni yerlere, yeni pazarlara duyulan ilginin artmasına bağlı olarak keşifler ve yeni araştırmalar hız kazanmıştır. Bunun etkisiyle de bilim kurguda bilinmeyene duyulan merak sonucu yapılan yolculukların ve yeni dünyaların keşfi gibi konular artarak edebiyat eserlerinde görülmeye başlayacaktı. Dönemin en önemli yazarlarından olan Jules Verne'in hikayelerinde bu keşfe duyulan ilgiyi görmek mümkündür. Verne'in, 1864 tarihli *Dünyanın Merkezine Yolculuk (Journey to the Center of the Earth)*, 1865 tarihli *Aya Yolculuk (From the Earth to the Moon)*, 1870 tarihli *Denizler Altında 20000 Fersah (20000 Leagues Under the Sea)*, 1873 tarihli *Seksen Günde Devr-i Alem (Around the World in 80 Days)* gibi eserleri okuyucuları bilinmeyen dünyalara yolculuğa çıkarmaktadır. Verne'in kahramanları maceralarında, çoğunlukla bilim adamlarıyla ve keşiflerle birlikte bilinmeyene doğru yol alırlar.

Verne'den kısa bir süre sonra eserler vermeye başlamış olan H.G. Wells de dönemin diğer önemli yazarlarından biridir. Roloff ve SeeBlen'in Hans Joachim Alpers'ten yaptığı alıntıya göre "Genç Wells'in ilham kaynağı Jules Verne olmuştu, ama Verne'in *Ay'a Seyahat* romanı ile Wells'in *Ay'daki İlk İnsanlar* romanını karşılaştırınca kolaylıkla görebileceğimiz gibi, Wells, Verne'in teknolojiye duyduğu büyük ilgiyi paylaşmaktadır." (Roloff B. SeeBlen G. 1995: 39-40) Ancak Wells'in bilimle ilgili daha geniş ve kapsamlı bir anlayışı vardı. Verne'in hikayelerinde teknolojik olanaklar ön plana çıkarken, Mark Bould ve Sherryl Vint'in de söylediği gibi, "Wells'inkilerde teknolojik dönüşümlerden çok sosyal dönüşümler bulunmaktadır." (Bould M. Vint S. 2011: 13) Wells, teknolojinin nasıl çalıştığından ve geliştiğinden çok bilimin ve teknolojinin gelişiminin sosyal etkilerine yönelmiştir. Ütopya karşıtı anlayışı savunur. Wells'in eserlerinden 1897 tarihli *Dünyalar Savaşı* (*War of the Worlds*)'ndaki uzaylıların yeni kaynaklara ihtiyaç duymaları sonucu dünyayı işgal etmeye çalışmaları, *The Star*'daki uzayda dolaşan bir yıldızın dünya ile çarpışma tehlikesi, *The World Set Free*'deki kontrol edilemeyen bir yıkıcılığa ulaşmış nükleer tehlike gibi unsurlar içeren distopik dünyaların kurucusudur. Roloff ve SeeBlen'e göre;

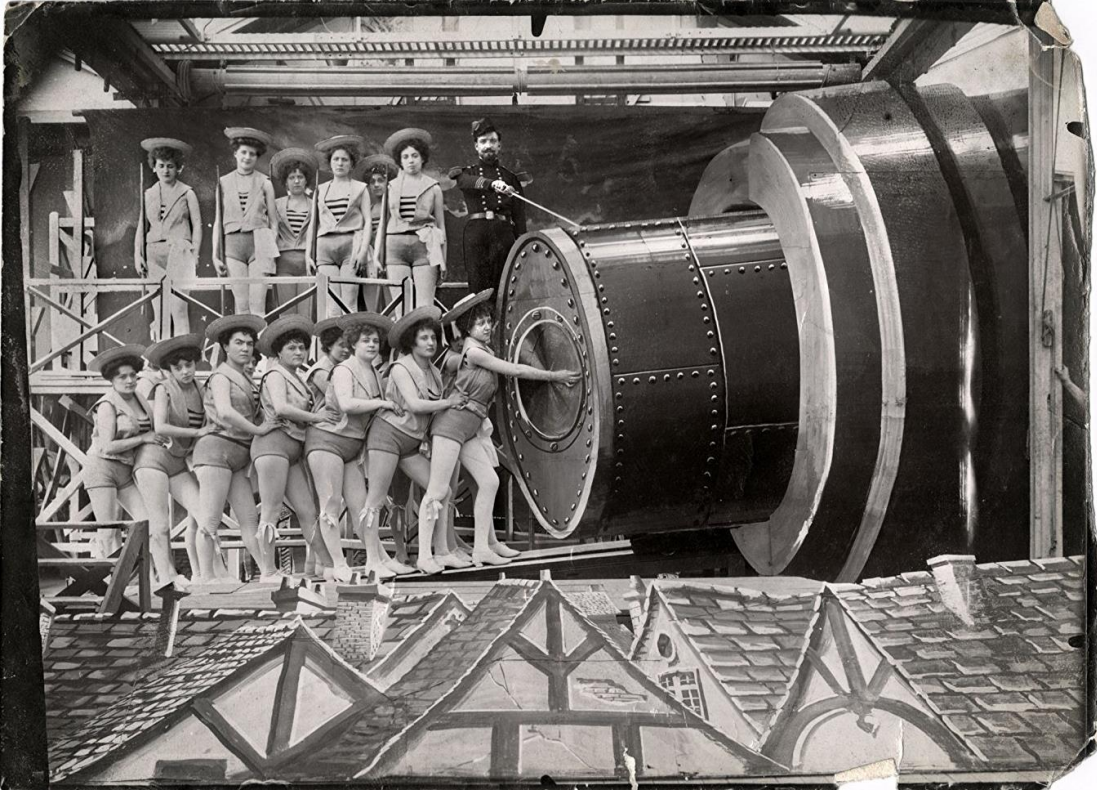
"Wells'in ütopya karşıtı yanı, hiçbir zaman en iyi dünyayı göstermeyen ve insanı durmadan gelecekteki yeni görevlere hazırlayan, aşılacak çelişkilerle başbaşa bırakan ütopyik tasarımlarında özellikle belirginleşir. Başka sözcüklerle ifade edersek, Wells'te bir ütopyanın gerçeğe dönüştürülmesi, tekrar yeni bir ütopyanın da doğması demektir. Ütopya kavramının bilim-kurgu türünde iyice netleşen bu dağılışı ve çözülüşü, aslında sosyal devrimden kaçınmanın, ondan vazgeçmenin ve periyodik olarak aynı sosyal dünyayı döndolaş karşımıza çıkartan anlayışın bir yansımasıdır." (Roloff B. SeeBlen G. 1995: 41)

Aslında Poe, Shelley, Verne ve Wells'i biraraya getiren asıl olay Sanayi Devrimi'nin aydınlatıcı/modernite politikalarıdır. Sanayi Devrimi'yle ortaya çıkan ilerlemeci tutum ve bu doğrultuda gerçekleşen teknolojik gelişimler, bu yazarların, her ne kadar teknolojiye duydukları arzunun sonuçları arasında fikir ayrılığı olsa da, hikayelerindeki bilim kurgulara esin kaynağı olmuştur. Verne ve Wells, hikayelerinde aydınlanma ve modernleşmeyi yüceltip onun araçsal ütopyalarından söz ederken Shelley bu ilerlemeden dolayı duyduğu endişeyi sıklıkla dile getirmektedir. Ancak kabul edilmelidir ki; Poe'nun bilim kurgu hikayelerinin anlatı çatısını oluşturması sayesinde bilim kurgunun yazınsal türünün bundan böyle rahat bir şekilde ele alınabilmesi ve daha sonrasında Verne ve Wells'in bu dönemde yarattığı eserler, bilim kurgunun edebiyat alanında ilerlemesine

olanak sağlamıştır. 1900'lerin başında sinemanın gelişmesiyle birlikte bilim kurgu edebiyatı sinemaya aktarılmaya başlanmıştır ve Poe, Verne ve Wells'in hikayeleri birçok sinema filmine ilham kaynağı oluşturmuştur.

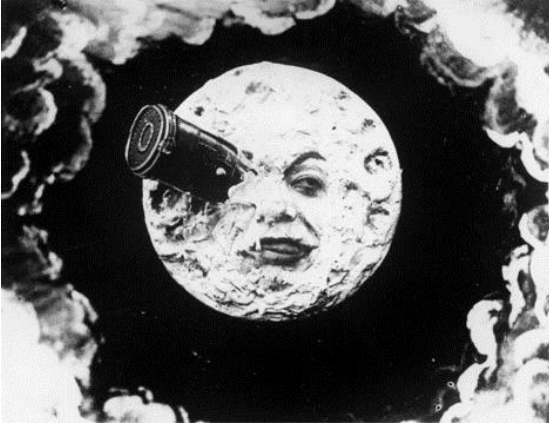
2.2.2.2. 1900-1950 Yılları Arası Bilim Kurgu Sinemasının Öncüleri ve Çılgın Bilim Adamı Teması

1900'lere kadar edebiyat üretimlerinde varolan bilim kurgu türü, görme ve görüntüleme teknolojilerinin gelişimleriyle birlikte beyaz perdeye aktarılmaya başlanmıştır. Verne ve Wells'in ay ile ilgili hikayelerinden yola çıkılarak, 1902 yılında tarihteki ilk bilim kurgu filmi ortaya çıkmıştır. İnsanoğlunun aya gitmesini anlatan Georges Melies'in çektiği *Le Voyage Dans La Lune* filminde, uzayın ve ayın nasıl olduğu bilinmediğinden film içindeki betimlenmesi de günümüz gerçeklerinden uzaktır. Ancak filmdeki set ve dekorların oluşturulması dönem için önemli bir kırılmadır. İlk sinema çekimlerini yapan Edison ve Lumiere kardeşlerin çektiği konusuz ve belgesele benzer, kısa deneme çekimini andıran görüntülerinin aksine Melies'in bu filmde aktörler, senaryo, montaj ve dekor oluşumu bulunur. Melies'in filmlerini bu kadar önemli kılan olay, filmleri belgeselcilikten çıkarıp olayı tamamen kurgusal boyuta taşımasıdır. Filmde gezginler dev bir topla kapsül içinde aya fırlatılırlar. Ayın yüzeyi girintili çıkıntılıdır ve mantara benzer dev bitkiler bulunmaktadır. Kolayca nefes alınabilecek bir atmosferi bulunan ayda aynı zamanda insana benzer canlılar da bulunmaktadır. Aydaki 'yerliler' kapsül yardımıyla gelen bu gezginleri yakalamaya çalışırlar. Ancak gezginler yerlilerden kaçarlara ve kapsüllerini bir uçurumdan aşağı bırakarak dünyaya geri dönerler. Batur, filmin öyküsünün "Jules Verne ve Wells'in sanayi devriminin başlangıç yıllarında yazdığı fantastik ve bilim kurgu romanlarının derlemesinden oluştuğunu söylemektedir." (Batur, aktaran Küpeli İğdeli B. 2013: 38) "Teknolojiye duyulan ilginin arttığı bir dönemde yazılan hikayelerin görsel sanata aktarılmasıyla oluşan film, bilim kurgunun ve sinemanın ilk buluşmasıdır." (Küpeli İğdeli B. 2013: 38) Méliés daha sonra da edebiyat uyarlamalarından filmlerini yapmaya devam ederek, 1904 tarihli *Olanaksızlıklar Boyunca Yolculuk (Le Voyage A Travers L'Impossible)* ve 1906 tarihli *Denizler Altında 20000 Fersah (Deux Cent Mille Lieue sous Les Mers)* filmleriyle bilim kurgu sinemasında birçok ilke imza atmıştır.



Şekil 1. “Le Voyage Dans La Lune” filminden bir kare

Kaynak: <http://www.imdb.com/title/tt0000417/mediaviewer/rm2286287360>



Şekil 2. “Le Voyage Dans La Lune” filminde Ay temsili

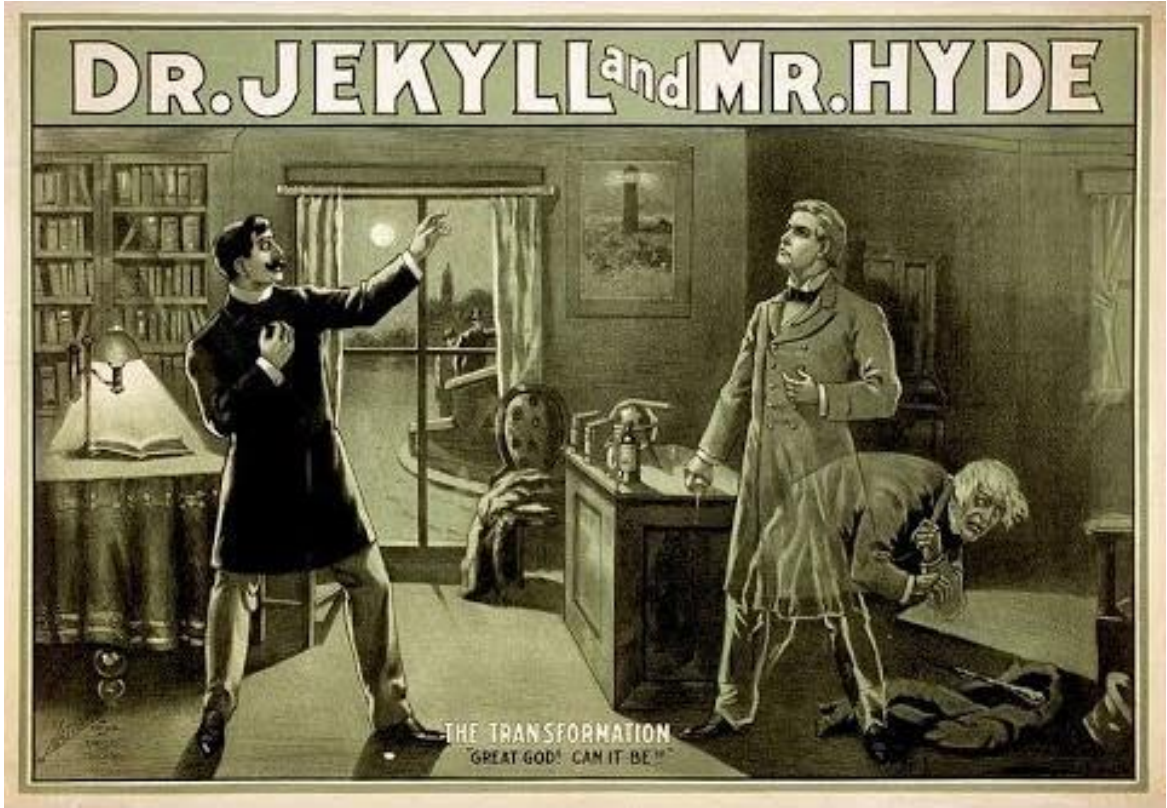
Şekil 2 Kaynak: <http://www.imdb.com/title/tt0000417/mediaviewer/rm3786067200>



Şekil 3. “Le Voyage Dans La Lune” filminde Ay’ın

Şekil 3 Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=Ps9h0pduIQ>

Melies'in 1900'ler öncesi edebiyat metinlerini sinemaya uyarlamasına benzer şekilde J. Searle Dawley de, Mary Shelley'in 1910 tarihli ünlü kitabı *Frankenstein*'i sinemaya uyarlar. Onu takiben Herbert Brenon'un yönettiği, Robert Luis Stevenson'un *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* hikayesi de 1913 yılında filme aktarılır. Bu filmde de Dr. Frankenstein gibi deneyler yapan bir bilim adamı bulunmaktadır. Dr. Henry Jekyll insanların içindeki karanlığı ortaya çıkaracak bir deney yapması sonucu Mr. Hyde karakterine dönüşür. Bu uyarlamalar, edebiyat metinlerinde sıklıkla karşılaştığımız çılgın bilimadamı tipinin sinemaya taşınmaya ve yaygınlaşmasına zemin hazırlar.



Şekil 4. Dr. Jekyll and Mr. Hyde filmi posteri

Kaynak: <https://www.imdb.com/title/tt0002813/mediaviewer/rm3207086080>

Çılgın bilim adamı tipi sinemaya yeni yerleşmeye başladığı sırada, Fritz Lang'ın 1927 yılında yaptığı *Metropolis* filmi, eskiye göre daha iyi bir anlatım ile bu tip ve kavrama yeni bir yorum getirir. Bilim kurgu sinemasının en önemli öncülerinden olan Alman ekspresyonist yönetmen Fritz Lang'ın *Metropolis* filminde söz konusu olan, modern

kentlerin, zevk ve lüksle şımarmış, kentlin görkemli görüntüsünün altında yatan eşitsizliği ve sosyal problemleri gözler önüne sermektedir. Yozlaşma, sömürü ve açgözlülük konuları işlenerek *Metropolis* filminde güçlünün üstte, işçi sınıfının ise altta olduğu, çağdaş kapitalizmin sömürüye dayalı olan mekaniğini gözler önüne sermektedir. Filminde Metropolis kenti, güçlü bir sanayici olan Joh Fredersen tarafından yönetilmektedir. Maria ise alt sınıftan olan işçi bölümündeki işçilere verdiği parlak gelecek umutlarıyla onlar üstünde büyük bir etki yaratmaktadır. Joh bunu bildiği için aslında Maria'nın gücünden korkar ve Şekil 6'da da görüldüğü gibi Rotwang isimli bir bilim adamına Maria'nın robotunu yaptırıp alt sınıfı kandırması için onu yollar. Filminde sınıf ayrımının vurgulanmasının yanı sıra çılgın bilim adamı konsepti de Rotwang karakteriyle varlığını sürdürmeye devam etmektedir.



Şekil 5. Metropolis filmi posteri



Şekil 6. Metropolis filmindeki Rotwang karakteri

Şekil 5 Kaynak: <http://www.imdb.com/title/tt0017136/mediaviewer/rm461986816>

Şekil 6 Kaynak: <http://www.imdb.com/title/tt0017136/mediaviewer/rm3518298624>

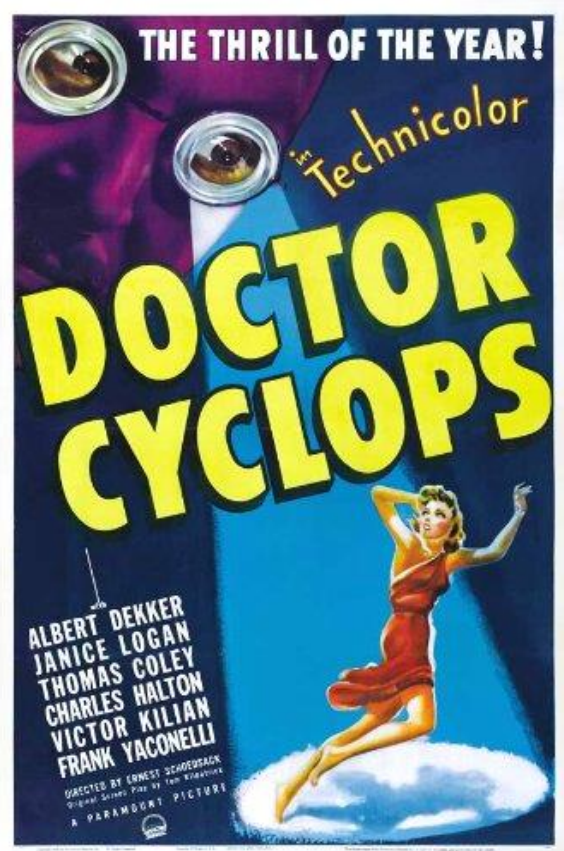
Çılgın bilim adamı konsepti artık çokca kez görülmüş olan 30'lu ve 40'lı yıllarda belli bir klişe haline gelir. Tanrı rolünü üstlenen ancak yaptığı deneyler sayesinde büyük bir felakete sonuçlanan olaylar zincirini başlatan bilim adamları tipi de bu dönemde iyice artmıştır. James Whale'in 1931'de yaptığı *Frankenstein*, James Whale'in 1933'te yönettiği *Görünmeyen Adam (Invisible Man)*, Emest B. Schoedsack'ın 1940'da yönettiği *Doctor*

Cyclops, Paul L. Stein'in yönettiği 1948'de çıkan *Counterblast* filmleri, çılgın bilim adamı kavramının yer aldığı bir çok örnekten bir kaçıdır. Daha birçok örnek verilebilen bu tarzın 1950'lere doğru yokolmaya başlamasının asıl sebebi insanların 2. Dünya Savaşı'nın yıkıcı gücünü deneyimlemiş olup, savaşın gerçekleriyle yüzyüze gelmeleridir. Bunun sonucunda çoğunlukla edebiyat uyarlamalarından yaratılan bilim kurgu da, fantastikle karışık olarak yaratılan kurgulardan koparak, daha gerçekçi, daha somut sorunlara yönelmiştir.



Şekil 7. Frankenstein filmi posteri

Şekil 7 Kaynak: <http://www.imdb.com/title/tt0021884/mediaviewer/rm1482294784>



Şekil 8. Doctor Cyclops filmi posteri

Şekil 8 Kaynak: <http://www.imdb.com/title/tt0032412/mediaviewer/rm1754123264>

2.2.3. 1950-1980 Arası Orta Yüzyıl Modernizmi ve Space Operalar

Bilim kurgunun 1950'lerin başında altın çağına girmesini 2. Dünya Savaşının etkileriyle açıklamak mümkündür. 2. Dünya Savaşı süresinde gelişen askeri teknoloji ile ortaya çıkan nükleer felaketlerin sonucunda insanlar, dünyanın yokoluşa doğru gittiği izlenimine kapılmışlardı. Bu katastrofik tipe/örneğe en yakın olan filmlerden biri Val Guest'in yönettiği 1961 tarihli *The Day the Earth Caught Fire* filmidir. Bu filmde nükleer savaşlardan ve atom bombasından duyulan endişeler sıklıkla işlenmiştir. Yine bu yıllarda ABD ve Sovyetler Birliği arasındaki uzay yarışının alevlenmesi ile uzayın keşfi, ve aya ilk kez ayak basılması, bilim kurgunun doğrultusunu da uzaya yöneltmiştir. 1956 tarihli Fred McLeod Wilcox'un yönettiği *Forbidden Planet* filminde, uzay gemisi mürettebatının koloni bir gezegende neler olduğunu araştırmaya gitmeleri anlatılır. Gene Roddenberry'nin yarattığı 1966'da çıkan *Star Trek* serisi, Uzay gemisi kaptanı James T. Kirk ve mürettebatının bilinmeyen uzayı keşfetme serüvenleri anlatılır. Roger Vadim'in yönettiği 1966 tarihli *Barbarella* filmi 41. yüzyıl'da kadın bir astronotun kötü bilim adamını durdurmak için Lythion isimli bir gezegene gitmesini ve sonrasındaki olayları konu alır. Uzayın derinliklerinde geçen bu tür hikayeler, bilim kurguda *Space Opera*'ların gelişmesinde rol oynamıştır.

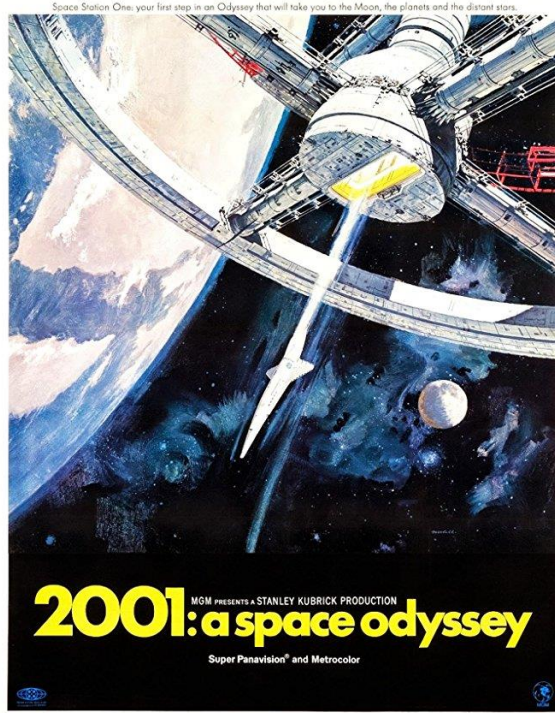
Space Opera'ların gelecek öngöruları aynı zamanda distopik yaklaşımlar sergilemektedir. *Space Opera*'larda distopik bir gelecek sergileyen dönemin diğer filmleri 1965 tarihli *Alphaville* ve 1966 tarihli *Fahrenheit 451*'dir. Jean-Luc Godard'ın yönettiği *Alphaville* filminde bir ajanın uzaydaki Alphaville kentine giderek oradaki kayıp insanı bulması ve oranın baskıcı liderinden kenti kurtarması konu alınır. François Truffaut'ın yönettiği *Fahrenheit 451* filminde baskıcı bir gelecekte bir adama verilen bütün kitapların yakılması görevinin sorgulaması anlatılır. “*Alphaville* ve *Fahrenheit 451* filmleri distopik bilim kurgu türünün öncü örneklerindedir. Ütopik ruhu eleştiren bu filmler baskıcı bir siyasi düzen karşısında özgürlüğünü yitirmiş toplumsal yapının psikolojik durumuna vurgu yapar.” (Küpeli İğdeli B. 2013, sayfa 42) 60'lı yılların sonlarında Franklin J. Schaffner'in 1968 tarihli *Maymunlar Cehennemi (Planet of the Apes)* filmi, gelecekte nükleer savaşlar sonucu insanların hakimiyetini kaybettiği ve maymunların dünyayı yönettiği bir zamanı konu olarak ele alır. George Lucas'ın 1971 tarihli *THX 1138* filminde yarattığı distopik dünyada, THX 1138'in, bilgisayarların yönettiği yeraltı dünyasından kaçması konu alınır. Michael Anderson'un 1976 yılında yönettiği *Logan's Run* filminde herkesin otuz yaşına

kadar yaşamasına izin verilen bir toplum anlatılır. Ridley Scott'un 1979 tarihli *Alien* filminde mürettebatın tehlikeli bir uzaylı türü tarafından kendi gemilerinde tehdit altında olduklarını ve bununla nasıl başettiklerini anlatır.

Dönemin distopik filmleri arasında kendini gösteren ve bu döneme asıl kimliğini kazandıran ise, Stanley Kubrick'in 1968 tarihli *2001: A Space Odyssey* filmidir. Kubrick bu filmde görsel olanakları sınırına kadar zorlar. Film, evrenin keşfinden bahsederken aynı zamanda içsel bir yolculuktan da bahsetmektedir. Teknolojik imkanların insanların hizmetinde bulunduğu iç mekanlardan oluşan bu film, uzay istasyonu ve uzay keşif gemisinin içinde geçmektedir. "Kubrick'in filmi, "öyküsü"nden çok görsel anlatımın üzerinde yoğunlaşan; seyirciye bu yanıyla kendini alımlatan yapısına rağmen (ya da zaten bu yapısı yüzünden) bilim-kurgu filmi ile bilim-kurgu edebiyatı arasındaki en yakın buluşmanın da temsilcisidir." (Roloff B. SeeBlen G. 1995: 302) İzleyiciye dönemin standartlarının çok üzerinde bir görsellik sunan *2001: A Space Odyssey*, bu anlamda neler yapabileceğini kanıtlamasıyla bilim kurgunun sinema sektöründe daha belirgin bir yere sahip olmasına olanak sunmuştur.

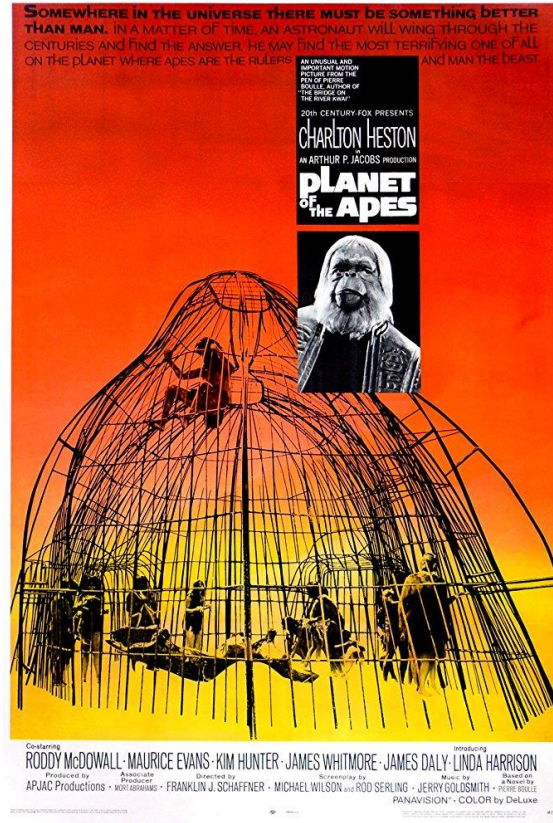
2001: A Space Odyssey dahil bu dönem film örneklerinde olduğu gibi, filmlerin temalarında, makineler insanlar için yardımcı birer araç niteliğindedir ancak çoğunlukla insanın, kontrol edemediği teknolojinin gazabına uğraması sonucu kontrolden çıkarak kötüleşen gelecek senaryoları bulunur. Bunun yanı sıra uzaylı istilaları, uzay gemileri ile dünya dışı mekanlara yolculuklar gibi konular çokça işlenmiştir. Ancak dönemi tanımlayan asıl etkenin uzayın keşfiyle beraber gelen *Space Opera* akımı olduğu birçok örnekle kolaylıkla görülür.

An epic drama of adventure and exploration



Şekil 9. 2001: A Space Odyssey filmi posterı

Şekil 9 Kaynak: <http://www.imdb.com/title/tt0062622/mediaviewer/rm3872284416>



Şekil 10. Maymunlar Cehennemi filmi posterı

Şekil 10 Kaynak: <http://www.imdb.com/title/tt0063442/mediaviewer/rm3327645440>

2.2.4. 1980 ve sonrası Postmodern Dönem ve Cyberpunk Teması

1980 yılı ve sonrası teknolojik gelişmelerle ortaya çıkan makineler, insan ve makine arasındaki süre gelen ilişkinin değişmesine sebep olmuştur. Modern dönemde makine insanın evrimi için yardımcı bir araç konumundayken artık bu devirde makinelerin kendi evrimi olan insanın kopyası haline gelen, hatta insanı yoketme güdüsü olan, insanla makine arasındaki bir üçüncü türün yaratılmasına yol açmıştır. Bu dönem özellikle gelişen teknolojiler ışığında artık makinelerin insanlarla aralarındaki mesafenin kapanmaya başladığını anlatan iki metin ön plana çıkmaktadır. Bir tanesi 1982 yılında Jean Baudrillard'ın yazdığı *Simülakrlar ve Simülasyon* kitabı bir diğeri de 1984 tarihinde Donna Haraway'in yazdığı *Cyborg Manifestosu*'dur. Ayrıca dönemin akımı olan Cyberpunk bu dönemin filmlerinde çokça karşımıza çıkmaktadır. Cyberpunk akımı, yüksek teknoloji,

düşük yaşam kalitesi şeklinde özetlenebilir. Teknolojinin ilerlediği ancak insanların büyük bir kısmının yaşam kalitesinin düşük olduğu, bozulduğu veya toplumsal düzenin radikal bir şekilde değiştiği bir dünya tasavvufudur. Tekin'e göre "1980'li yıllarda, bilim kurguya hem edebiyat hem de sinema alanında hakim olan en önemli akım Cyberpunk akımıdır. Bu dönemde genel olarak kaotik ve distopik kent betimlemeleri üzerinde durulmuştur. İnsanın varlığı ve akli değerleri sorgulanmış, insan-makine ilişkisi üzerinde durulmuş ve genetik mühendisliğinin yarattığı köleleştirme politikaları işlenmiştir." (Tekin A. 2016: 15)

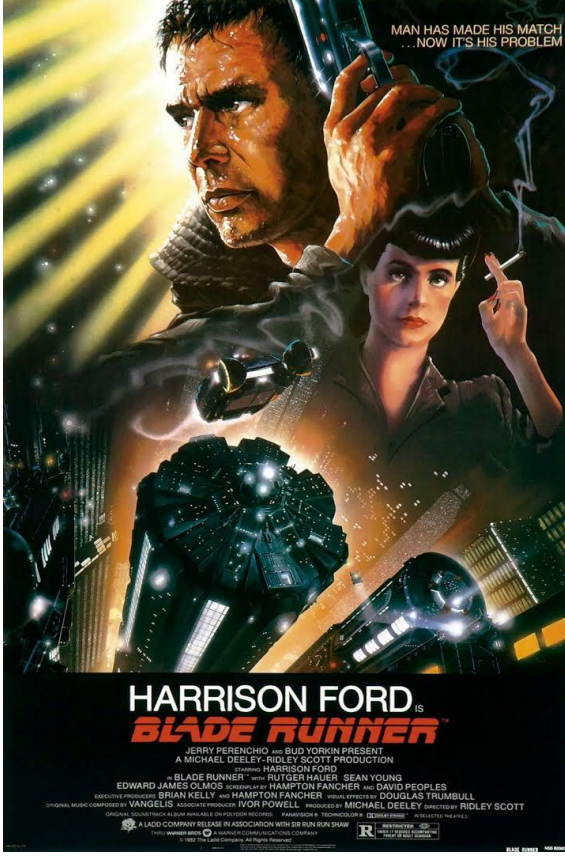
Cyberpunk'ın insan-makine arasındaki ilişkiye yaptığı vurgu aynı zamanda Donna Haraway'ın *Cyborg Manifestosu* kitabında da yeniden ele alınmıştır. İnsan görüntüsünde makineler, Haraway'ın yazısında ilk kez *Cyborg* terimiyle adlandırılmıştır. Donna Haraway bu terimi kullandığında amacını şöyle açıklamıştır: "Bir cyborg, bir sibernetik organizma, makine ile organizmanın oluşturduğu bir melez, kurgusal bir yaratık olmanın yanı sıra toplumsal gerçekliğe ait bir yaratıktır. Toplumsal gerçekliğin karşılığı, canlı toplumsal ilişkilerdir; bu da bizim en önemli siyasal kurgumuz, dünyayı değiştiren bir kurgudur." (Haraway, D. 1984: 2) Haraway bu terimi aslında sosyalist-feminizm akımı desteklemek için kullanmıştır.

"Teknolojik gelişmeler sonucunda organizma ile sibernetik organizmalar arasındaki fark giderek gözden kaybolmaktadır. Organizma artık, kendine yetmediği durumlarda teknolojik araç gereçlerle yapılan takviyelerle makineleşmeye başlamaktadır. Gözlükler, lensler, kalp pilleri, tekerlekli sandalyeler artık organizmanın temel organları gibi vazife görmektedirler. Haraway'e göre dünya artık organizma ile makinenin bir bileşenidir. Ağırıklı olarak organizmanın denetiminde olan beden, makineleşme oranının artmasıyla herhangi bir kozmosa sahip olmayan bir "Cyborg"a dönüşecektir. Bu cyborg, toplumsal dayatmanın bir ürünü olan heteroseksizmi önleme potansiyeli olan, cinsiyeti olmayan bitki-hayvan karışımı bir yapıya sahiptir."³

Haraway'ın cyborg kavramı ile Cyberpunk'ın distopik kent betimlemelerinin insan-makine ilişkisi üzerinden açıklanması, Ridley Scott'un 1982 tarihinde yaptığı *Blade Runner* filminde görülebilmektedir. Bu film aynı zamanda bu dönemin esas bilim kurgu filmi olma niteliğindedir. Artık aydınlık, beyaz, geleceğin şimdiki zamandan daha iyi olduğunu düşünen ütopyaların yerini karanlık, kasvetli, doğallıktan yoksun, sanayileşmeden dolayı doğanın ekosistemik dengesinin uzun zaman önce bozulmuş olduğu, doğallık ve canlılığın

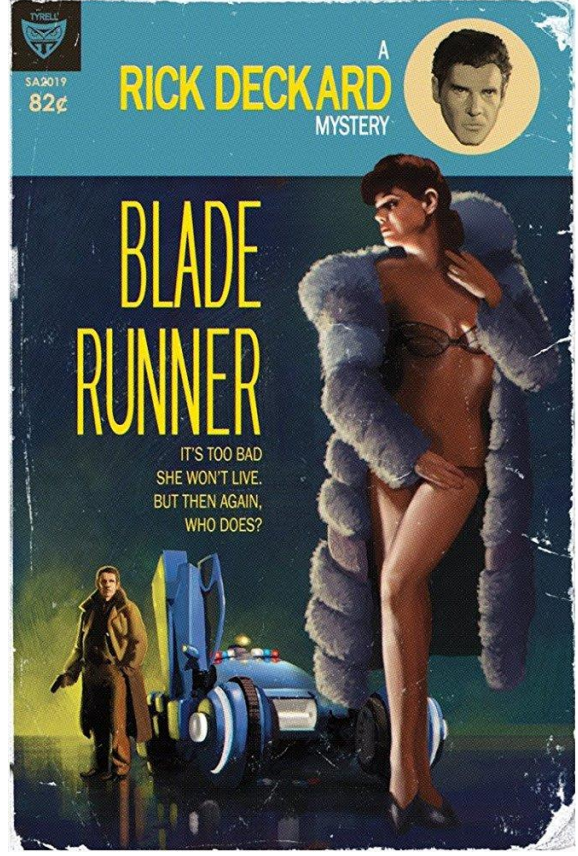
³ Araz, Cüneyt. *Cyborg Manifestosu* (Donna Haraway). Kasım 2017.
<https://www.academia.edu/9564530/Cyborg_Manifestosu_Donna_Haraway_-_Cüneyt_Ayaz>

yerini yapaylığın aldığı, sürekli karanlık bir gelecektir. Filmde “Replicant” denen insan görünüşlü biyo-mühendislikle geliştirilmiş cyborglar vardır. Bu robot işçiler başka gezegende kendi kolonilerini kurup yaşadıkları, geride kalanların ise hastalıklı, depresyonda ve çaresiz oldukları bir gelecektir. “Melankoliye dönüşen bir karamsarlığın çekiciliği, bizi tam bir anti-ütopyayla karşı karşıya getirir. Teknolojinin ürünü olan yapay insan, insandan umut beklerken, insanın kendisi hiçbir çıkış yolu bulamamaktadır. Ama Blade Runner, genelde hayatın anlamı üzerine de bir yorum getiren ender bilim-kurgu filmlerinden biri olduğu için bir kült filme dönüşmüştür.” (Roloff B. SeeBlen G. 1995: 349-350) *Blade Runner* filmindeki gibi makine insan ilişkisinin var olduğu benzer distopyalar aslında *2001: A Space Odyssey* filmindeki HAL isimli bilgisayar olarak varolan makinenin insan zekasını aşması sonucu tehdit oluşturmasıyla başlar. Bu dönemde çıkan James Cameron’un 1984 tarihli *Terminatör* filmi gelecekte insanlara savaş açmış olan makinelerin neredeyse insan neslini yoketme hikayesi anlatılır. Makinelerin egemen olduğu zamandaki direnişçi grubun liderini ortadan tamamen kaldırmak için geçmişe cyborg yollarlar ve annesini öldürmeye çalışırlar. Paul Verhoeven’in yönettiği 1987 tarihli *Robocop* filminde ise olay biraz daha farklıdır. Bu filmde ölümcül yara almış bir polis cyborga çevrilerek hayatının kurtulması ve suçla savaşmaya devam etmesi anlatılır. Bu tür filmler Cyberpunk akımının da öncü filmleridir.



Şekil 11. Blade Runner filmi posteri

Şekil 11 Kaynak: <http://www.imdb.com/title/tt0083658/mediaviewer/rm3676975360>

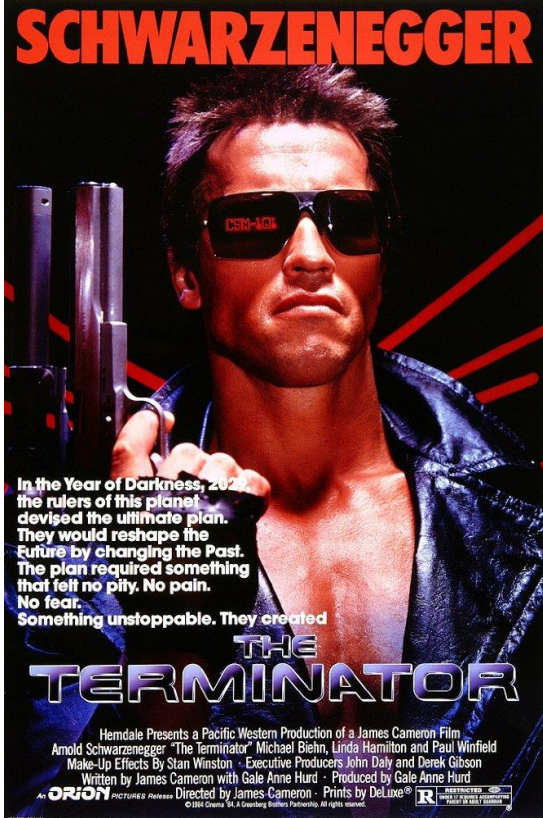


Şekil 12. Blade Runner filmi posteri

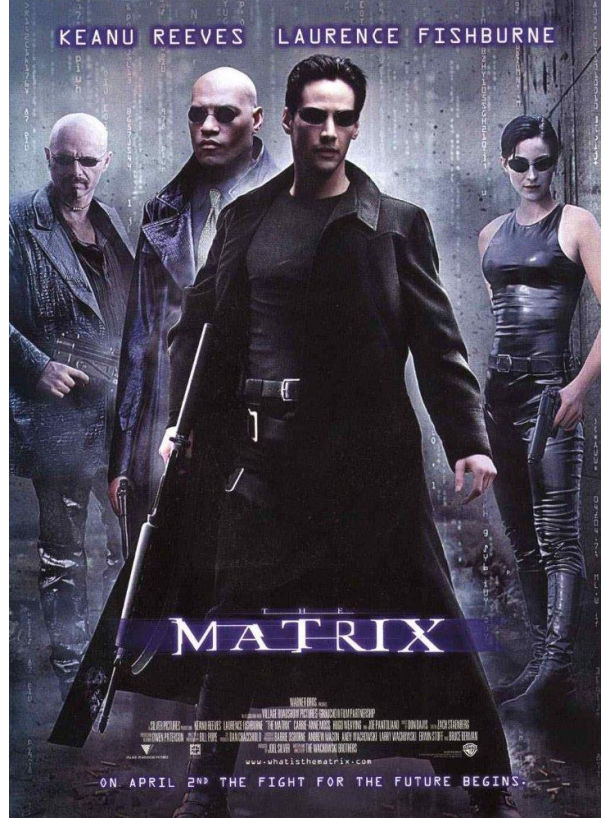
Şekil 12 Kaynak: <http://www.imdb.com/title/tt0083658/mediaviewer/rm2377334272>

Jean Baudrillard'ın 1982 yılında yazdığı *Simülakrlar ve Simülasyon* kitabında ise gerçekliğin algıyla olan bağından ve gerçeklikle sanallık arasındaki ilişkiden bahseden gerçekliğin kendisine yeni bir bakış açısı kazandıran dönemin en önemli kitaplarından biridir. Baudrillard'ın tanımına göre simülakr, bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm, simülasyon ise bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesidir. (Baudrillard J. 1982:6) Yani Baudrillard'a göre modernizm bir simülakr, modern hayat ise bir simülasyondur. Bu olgu Wachowski Kardeşler'in 1999 tarihli *Matrix* filminde görülebilmektedir. Filmde 1984 tarihli *Terminatör* filmine benzer bir gelecek tasviri vardır. Geleceğin dünyasını yine makineler yönetmektedir ancak bu filmde makineler, gelecekte insanların bilinçlerini, kendi yarattıkları günümüz dünyasının bir simülasyonunda yaşatırken, insanların

bedenlerini aslında kendileri için pil olarak kullanırlar. Bu olgulardan yola çıkarak kitabın felsefesi filmin felsefesinin varoluşsal boyutuyla açıkca uyumludur. Wachowski Kardeşler bu filmi yazarken, Jean Baudrillard'ın 1982 yılında yazdığı *Simülakrlar ve Simülasyon* kitabından esinlendikleri ortadadır. Hatta filmin bir sahnesinde *Simülakrlar ve Simülasyon* kitabının seyirciye gösterilmesi de bunu kanıtlar niteliktedir.



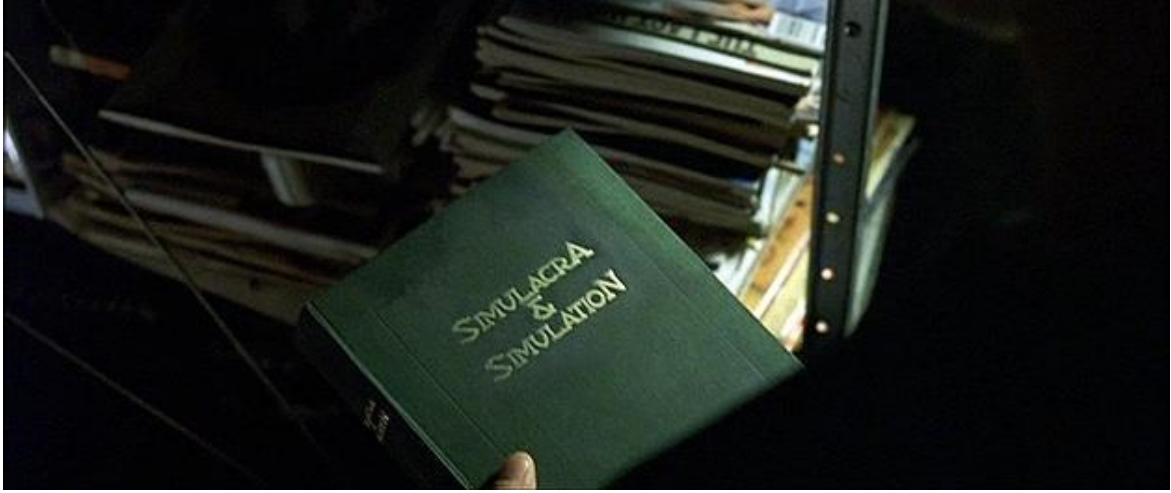
Şekil 13. The Terminator filmi posteri



Şekil 14. The Matrix filmi posteri

Şekil 13 Kaynak: <http://www.imdb.com/title/tt0088247/mediaviewer/rm1817347072>

Şekil 14 Kaynak: <http://www.imdb.com/title/tt0133093/mediaviewer/rm2882537984>



Şekil 15. Simülakrlar ve Simülasyon kitabının Matrix filminde gösterilmesi

Kaynak: <https://scifi.stackexchange.com/questions/92906/are-the-matrix-series-and-ghost-in-the-shell-standalone-complex-based-on-s>

Postmodern dönemdeki teknolojik gelişmeler doğrultusunda ortaya çıkan bir diğer olgu da görsel anlamda gerçekçiliğe ulaşılabilme olgusudur. Luc Besson'un 1997 tarihli *5th Element* filmi de buna iyi bir örnektir. 23. yüzyıl'da geçen bu filmde Korben Dallas isimli bir taksi şoförü kendini dünyanın yokolması muhtemel bir senaryonun içinde bulur. Steven Spielberg'in 2001 yılında yönettiği *A.I. Artificial Intelligence* filminde çok gelişmiş robot bir çocuğun annesinin sevgisini kazanmak için gerçek bir çocuğa dönüşmeyi aramasını anlatılır. Yine Steven Spielberg'in 2002 yılında yönettiği *Minority Report* filminde gelecekte cinayetleri olmadan durdurabilen özel bir polis birimindeki bir polisin gelecekte işleyeceği bir cinayetten suçlanması konu alınır. Alex Proyas'ın yönettiği ve Isaac Asimov'un ünlü romanından uyarlanan 2004 tarihli *I, Robot* filminde 2035 yılında teknofobik bir polisin cinayet işleyebilme ihtimalini göz önünde bulundurduğu bir robotu incelemesi sonucu insanlığı tehdit eden daha büyük bir tehlikenin varlığını keşfetmesi anlatılır. Neil Bloomkamp'ın 2009 yılında yönettiği *District 9* filminde uzaylıların bilinmeyen sebeplerden dolayı dünyada yaşamaya zorlanması sonucu gelişen olaylar konu alınır. Yine Neill Blomkamp'ın 2013 yılında yönettiği *Elysium* filminde 2154 yılında bir grup insanın refah ve zenginlik içinde dünyanın yörüngesindeki bir istasyonda yaşarken kalanların dünyada çok kötü şartlar altında yaşamaları anlatılır. Ridley Scott'un 1982 tarihli *Blade Runner* filminin devamı niteliğinde olan, Denis Villeneuve'nin 2017 yılında yönettiği *Blade Runner 2049* filminde genç bir blade runner olan 'K', çok uzun zamandır

gömülü olan bir sırrı açığa çıkararak otuz yıl önce kaybolmuş, eski filmin ana karakteri olan Deckard'ı bulmasını konu edilmiştir.



Şekil 16. The Fifth Element filmi posteri



Şekil 17. Minority Report filmi posteri

Şekil 16 Kaynak: <http://www.imdb.com/title/tt0119116/mediaviewer/rm2436240384>

Şekil 17 Kaynak: <http://www.imdb.com/title/tt0181689/mediaviewer/rm1225986816>

Genel olarak geleceğin karamsar olarak betimlendiği bu dönem distopik filmleri, bilim kurgu başlığı altında postmodern döneme gelene kadar geçen bu süreç içerisinde çokça kez değişim göstermiştir. Özellikle modern dönem itibariyle bilim kurgunun görüldüğü birçok eserde geleceği düşünüş şekli sürekli bir değişim halindedir. Edebiyat alanında başlayarak gelişen bilim kurgu tarzı, her dönemin kendine özgü fikirleri ve akımları doğrultusunda kendilerini dönemin beyaz perdesine yansıtmayı başarmıştır. Modern dönemin edebiyatından uyarlanan konularından, Orta Yüzyıl Modernizmi ile uzayın keşfine, daha sonra ise Postmodern dönemin yarattığı gelecek yansımalarına kadar her dönemin olgusu

dönemin filmlerinde görülebilmektedir. Bu doğrultuda baktığımızda, bu dönemlerdeki değişimler ile filmlerdeki değişimler de doğru orantılıdır. Bu olguyu daha iyi inceleyebilmek için dönemlerin olaylarının dönemin filmlerine nasıl etki ettiklerini incelemek mantıklı olacaktır. Ayrıca filmlerdeki gelecek kentleri ve mimari tasarımların da dönem içerisindeki olaylardan ve gelişmelerden nasıl etkilendikleri de tezin devamında incelenmektedir.

BÖLÜM III: 1920'LER VE METROPOLIS

3.1. 1920'lerde Siyasal, Ekonomik, Kültürel, Sosyal, Teknolojik Değişimler ve Tasarıma Yansımaları

1920'ler, bilinen adıyla Kükreyen Yirmiler (Roaring Twenties), Avrupa'da ise Yirmiler Altın Çağı olarak bilinmektedir. Bu dönem, Birinci Dünya Savaşı sonrası büyüyen ve gelişen ekonomisiyle, teknolojiyle ve tasarımlarıyla, dünyanın gelişimine önemli katkılar sağlayan bir dönemdir.

Dört yıl boyunca süren, ağır kayıplar yaşatan Birinci Dünya Savaşı'nın sona ermesiyle, dünya kendini gerçekte çok da uzun sürmeyecek bir barışın içinde bulmuştur. Savaşın yıkıcılığından dolayı kendini toparlanma aşamasına sokan Avrupa ekonomisini büyütme amaçlayarak atılımlarda bulunmuştur. Ekonomisi zarar görmeyen Amerika ise ekonomisini büyütme devam etmekteydi. Büyüyen ekonomiler de endüstrileşmeyi hızlandırdı. "Endüstrileşme ve kentleşme her ne kadar 19. yüzyılda başlamış olsa da bu dönemde teknolojik gelişmeler, sosyal değişimler ve politik sistemin ekonomik büyümeyle birlikte değişime uğramasıyla birlikte hızlanmıştır. Önceleri endüstrileşme, işçilerin belirli işlere atanmasıyla ve o işi belirli bir süre devam ettirmesiyle sağlanırken, bu dönemde endüstrileşme artık makineleşmeye; insanın yerini makinenin almasına ve bu sayede üretimin ve toplam kazancın artmasıyla sağlanmıştır. Elektrik şebekelerinin artmasıyla da teknolojinin kullanılması, makineleşmeyi kolay bir hale getirmişti."⁴

Sanayi Devrimi sonrasında gittikçe artan endüstrileşme sonucunda artık dünya, seri üretimin mümkün olduğu, modernleşmenin hızla ilerlediği bir yapı içerisine girer. Endüstrileşmenin doğası gereği fabrikaların kurulması, kentleşmede bölgesel değişimlerin oluşmasını sağlamıştır. Savaşlar sonrası yapılan göçlerle birlikte, endüstrileşmenin çok olduğu bölgelerde toplam nüfusun milyonları bulması, insanların yaşam kalitelerinin de düşmesine sebep oldu. Bu artış, fabrikalar dışında yeni konutların üretilmesini ve artan sömürü üretimini beraberinde getirdi. Nüfusun artmasıyla belirginleşen sınıflar arasındaki

⁴ American History Oxford Research Encyclopedias. Mart 2018.

<<http://americanhistory.oxfordre.com/view/10.1093/acrefore/9780199329175.001.0001/acrefore-9780199329175-e-327>>

fark, dönemin işçi hareketi ile proletaryanın ortaya çıkışının çakışmasıyla, işçi sınıfının varlığını ve bu dönem mücadelesini belirginleştirmiştir.

Kapitalist üretim biçiminde proletarya, eline geçen ücretten daha çok değer ürettiği için sömürülmektedir. Marks'a göre işçi sınıfı bir gün toplumun yönetimini üst sınıfın elinden alarak, herkes tarafından eşit bir şekilde kontrol edilecekti. Marksizm insanlık tarihinin ilerleyişi gereğince kapitalizmden sosyalizme, daha sonra da komünizme geçişin kaçınılmaz olduğunu ve bunu sağlayabilecek tek sınıfın da işçi sınıfı olduğunu savunur. Ekim Devrimi'nin temelleri de bu öğretiler doğrultusunda atılmıştır. Ekim devriminin amacı, Çarlık Rusyası'nın devrilmesi sonrası gelen geçici hükümeti düşürüp, sosyalist-komünist sistemin kurulmasını sağlamaktır. 1917 yılında başarılı olan bu devrim sonunda Sovyetler Birliği kuruldu. Bu devrim, Rusya'da sosyo-ekonomik gelişimi sağladığı gibi dünyada da bütün işçi sınıfları için bir temsil haline gelmiştir. "Ekim Devrimi'nin ve eski rejimlerin yaşadıkları genel çöküşün etkisi ilk kez yabancı imparatorlukların geçici olduğunu gösterdi." (Hobsbawm, E. 1996: 246)

Batılı ülkelerde ve Avrupa ülkelerinde olan ilerlemeci tutum artık yavaş yavaş Rusya'yı da içine almıştı. Büyüyen kentlerle ve nüfusla birlikte metropol kavramı şekillenmeye başladı. Nüfusun artması New York, Londra, Paris gibi metropol kentlerde dikey bir büyüme olması gerektiğinin göstergesiydi. Demir iskelete sahip, geniş cam cephelere, yüksek tavanlı geniş alanlara sahip binaların inşa edilebilmesi olanaklı bir hale gelmişti. Seri çelik üretiminin gelişmesiyle bina taşıyıcı sistemlerinde demir yanında çeliğin kullanılması, yapıların sağlamlıklarını daha da arttırdı. Bu sayede yüksek binaların inşası olanaklı hale geldi.

Nüfus artışı sayesinde insanların kişisel gereksinimleri de artmaktaydı. Buna yönelik dönemin içerisinde birçok buluş ortaya konuldu. Mesafeli haberleşmeler için telefonlar insanların hayatlarının birer parçası haline gelmişti. Bu dönem özellikle radyolar çok popüler oldu. Neredeyse herkesin evinde bir tane bulunmaktaydı. Bu gibi günlük hayatı kolaylaştıracak teknolojik atılımların sonucu çıkan ürünlerin seri üretilebilmesi de metropol kavramıyla birlikte kitle kültürünün ortaya çıkmasını sağlamıştır.

Kentlerin büyümesiyle ulaşım ihtiyacı da büyüdü. Sanayi Devrimi'yle başlayan üretimde makineleşme, ulaşım alanında da kendini göstermeye başlamıştı. Bu yüzyılda makineleşme sürecinin seri üretime dönüşmesi artık kaçınılmaz bir hale gelmişti. Buna

göre Kavrakođlu; “1911 yılında Frederick Winslow Taylor’a göre, üretimde pratik kurallar yerine bilimsel ve rasyonel kıstaslar esas alınır, fabrikaların üretkenliklerinde büyük artışlar sağlanabilecektir. Taylor’un bilimsel iş bölümü, zaman ve mekanın rasyonelleştirilmesine ve ortaya çıkan sonuçların standartlaştırılmasına dayanmaktadır.”⁵ Taylorizm’in temel ilkesine göre üretim süreci küçük parçalara ayrılacaktı ve çalışan işçiler de sadece yaptıkları iş için eğitilecek vasıfsız elemanlardan oluşacaktı. Bu bağlamda Taylor’ın bilimsel ve rasyonel kıstasları esas alması, Rasyonalizm yani Akılcılık ilkesini de benimsediđi göstermektedir. Taylor’un ilkelerinden yola çıkarak Stites; “1895 ile 1915 yılları arasında, Henry Ford fabrika işlemlerinde bir devrim yaparak Amerikan sanayisini radikal şekilde dönüştürmüştü. Bu evrim birkaç mühendislik buluşunu, Taylorizmin yönetime kısmi uygulanmasını ve kesinlik, süreklilik, eşgüdüm, hız ve standartlaştırma içeren bir montaj hattıyla toplu üretimi içeriyordu.” (Stites, R. 2011: 241-242) Ford’un bu mühendislik buluşuna göre bir arabayı bitirip başka arabaya geçmek yerine, belirli bir üretim bandı üzerinde her işçinin tek bir görevi vardır. Bu da o işi her üretilen yeni araba üzerinde uyguladıktan sonra bir sonraki işçiye geçirerek devamlılığı sağlamaktır. Ford, bu düzenlemesi sayesinde aynı anda birden çok araba üretebilmiş ve üretimin verimliliğini artırmıştır.

Kurgulanan seri üretim sayesinde kent içinde kullanılmak üzere otomobiller her geçen gün daha çok insan hayatına girmeye başladı. Ford’un seri üretime geçirdiđi T modeli otomobiller o dönem çok popülerlerdi. Gelişmekte olan otomobil endüstrisi birçok alana yayılmış bir şekildeydi. Üretim aşamasından günlük kullanımdaki ihtiyaçlarına kadar endüstrinin bir sürü noktasını kendine bağlamaktaydı. “Otomobil endüstrisi demir-çelik, kimya, petrol sanayisi ve bankacılık gibi kendisine bağlı etkinliklerin çeşitliliđi yüzünden ekonominin anahtar sektörü haline geldi. Daha görünür hali ile büyük kentlerin çevresinde giderek daha uzak banliyölerin gelişmesine, birkaç yıl içinde gayrimenkullerin çoğalmasına ve o zamana kadar büyük yerleşim merkezlerinde yaşayan ailelerin buraları terk ederek onlardan boşalan yerlerin düşük gelirli kişilerce doldurulmasına yol açtı.” (Junior Larousse, Cilt 5: 933) Bu tür gelişmeler ışığında gitgide büyüyen kentlere ulaşım için şehirlerarası, eskisine nazaran daha karmaşık, demiryolu ağları kurulmaya başlandı. Titanik (1912) gibi transatlantik gemilerin ve zeplinlerin üretimi sayesinde kıtalararası ulaşım kolaylaştı. Dünya bu yenilikler karşısında küçülmeye başlamıştı ve insanlar

⁵ Kavrakođlu, Füsün. Blog. Mart 2018. <<http://blog.kavrakoglu.com/tag/post-fordizm/>>

istedikleri her yere ulaşabilecek olanaklara sahip olmaktadır. Bu olanaklar sonucunda ise Evrensellik kavramı ortaya çıkmaya başlamıştır. Evrensellik kavramına göre tüm insan kitlelerinin eşit bir şekilde erişebileceği ve kullanabileceği ortak bir yapı söz konusudur. Bu kavram, dünyanın küçülmesiyle insanların birbirleriyle olan etkileşimlerinin fazlaşması ve insanlığın kendini daha iyi tanımaya başlamasıyla doğru orantılıdır. Günlük yaşantıda karşılaşılan erişim sorunlarının açık bir çözümü olarak görülerek belirli bir standartı da oturtmayı amaçlamıştır. Bu bağlamda da Akılcılık ve Evrensellik kavramlarının bu dönem sanatına ve tasarım kültürüne yansması da kaçınılmazdır.

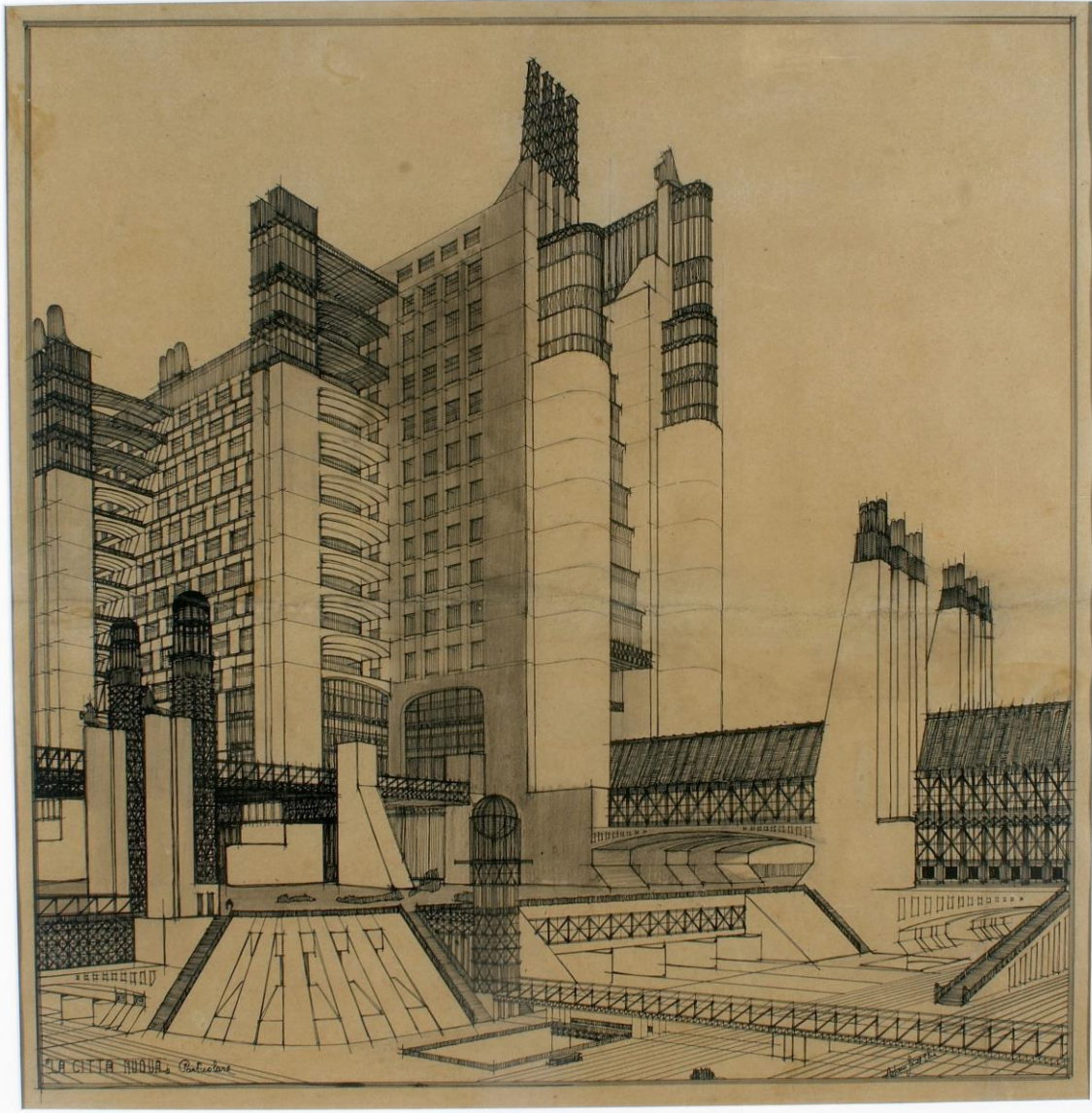
Akılcılık ve Evrensellik kavramlarıyla doğru orantılı olarak gelişen en önemli tasarım kültürlerinden biri Soyut Sanat'tır. Sanatta ve tasarımda soyutlama, bir şeyi sadeleştirerek en kolay anlaşılabilir yapıya indirmektedir. Endüstrileşme sonrası 19. yüzyıl mimarisinin bu dönem değişmeye başlayan kalıpları, 20. yüzyıla gelindiğinde yerini sadeliğe açık ve soyutlamacı bir tasarım kültürüne bırakır. Arıtan'a göre betimlemenin sanattan kalkması, kullanımların belli bir insan grubuna ait değil, yalnızca insan kavramına yönelik olma durumu; evrensel giderek Soyut Sanat'a yönelme anlamına gelir. Buna göre Soyut Sanat'ın tek betimleyicisi insanın kendisidir. Sınıf ve ayırım olgusu olmadan her insanın sadece kendinin anlamlandırabileceği bir sanat akımı olan Soyut Sanat anlayışı, bu anlamda esnekliği ve özgürlüğü ifade eder. "Sonuç olarak genel anlamda temel çizgisi, içeriği böylece açıklanabilen "Soyut Sanat", Hugo Harling'in deyimıyla, "Bir nesneden onu yok etmeden eksiltilebileceğimiz bir şey katmadığı an bulduğumuz şeydir." Gerçekten de yüzyıl başında özellikle sadeleştirme etkinliği ile başlayan sürecin "Soyut Sanat" ile noktalandığı söylenebilir. Sanatta soyut yaklaşım yüzyılın ilk yarısında iyice gelişerek yerleşir." (Arıtan Ö. Ege Mimarlık Dergisi: 40) Bu dönemde Soyut Sanat kapsamında De Stijl, Konstrüktivizm akımları da önemli yer tutsa da mimari alanda özellikle öne çıkan sanat ve tasarım anlayışları arasında Fütürizm ve Bauhaus bulunmaktadır.

Fütürizm hareketinin kurucusu Filippo Tommaso Marinetti'dir. "Marinetti'nin Fütürizm'in başlangıcını belirten, 9 Şubat 1909 tarihli *Figaro*'da çıkan manifestosu, bir yıl sonra da Balla, Carlo Garra, Umberto Boccioni, Luigi Russolo ve Gino Severini adlı ressamların manifestosu, muzaffer burjuvaziye ezici bir dekor işlevi gören güzel ve ağır resimlere karşı anarşist sanatçı kuşağının şiddetli, estetik ve siyasal başkaldırısı niteliğindedir." (Vedrines, J. İsyankar Yüzyıl, 2004: 244) Yeniye bağlılık yemini eden Fütüristler, büyük bir hırsla eski ve eskiyle bağlantılı olan herşeye karşı olduklarını ve eskiye dair ne varsa yakıp

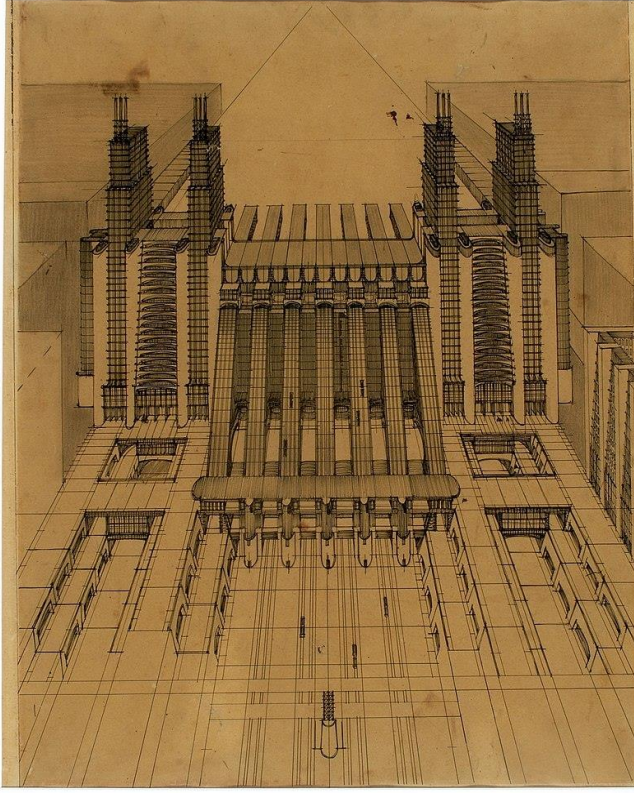
yıkacaklarını bildirirler. Bildirilerinde dünyanın geleceğinin modernlik olacağını savunmakta ve gelecekçi görüşlerinde her zaman teknolojik bir açılım bulunmaktadır. Bu teknolojik açılımı da Fütüristler, Arıtan'a göre soyut bir anlayışla dile getirmektedir. “Özellikle mimaride konutu koca bir makine, asansörleri bina yüzeyindeki dev solucanlar gibi gören, trafiği farklı kotlarda metal yaya yolları ve yürüyen merdivenlerle çözmeyi düşünen Fütürizm bu özellikleriyle giderek “makine estetiği”ni de gündeme getirmiştir ve bu da sanatta bir çeşit soyutlama olarak algılanabilir.” (Arıtan Ö. Ege Mimarlık Dergisi: 40) Buna göre Fütürizm; Makineleşmeyi yüceltirken, endüstrinin bir getirisi olan hızı ve dinamizmi benimsemiştir.

Fütürizm'den etkilenen ve genç yaşta savaşta hayatını kaybeden, sadece tek bir tane bitirebildiği mimari yapısı bulunmasına karşın en iyi teknik ressamlardan biri olarak anılan mimar Antonio Sant'Elia, Arıtan'ın soyutlama olarak anlattığı kent olgusunu çizimlerinde göstermiştir. “Sant'Elia, endüstriyel çağda bir kentin asıl görevinin, hareketi mümkün olan en verimli şekilde kolaylaştırmak olduğuna inanıyordu. Yeni Kent (Città Nuova) için araç ve hıza göre üç trafik seviyesi önerdi: yaya üst geçitleri, arabalar için yollar ve tramvaylar için izler. Bunlar, dikey asansör shaftlarıyla birlikte, kentteki tek trafik arterleriydi. Sant'Elia ayrıca kentin sürekli bir yapım halinde var olduğunu öne sürdü. “Kenti icat etmeli ve yeniden inşa etmeliyiz” diye yazmıştır. “Tüm parçalarında dinamik, muazzam, çalkantılı, canlı, asil bir çalışma alanı gibi olmalı.”⁶ Sant'Elia'nın 1912-14 yılları arasında yaptığı endüstri kenti tasarımları, özellikle Fritz Lang'ın Metropolis (1927) filmindeki kent tasarımına ve 1982 yılında ortaya çıkacak olan Ridley Scott'un Blade Runner (1982) filmindeki kent tasarımına açıkça etki eder.

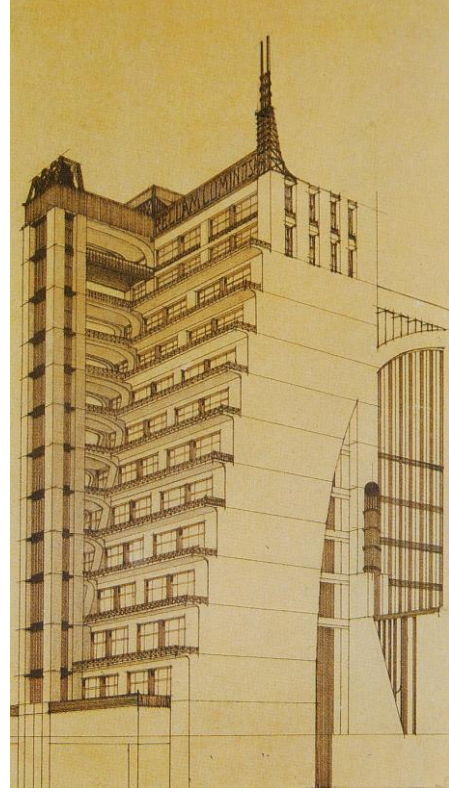
⁶ Art Page. Landes, Nora. Nisan 2018, <<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-the-futurist-architect-that-inspired-blade-runner-and-metropolis>>



Şekil 18. La Città Nuova, Antonio Sant'Elia, 1914



Şekil 19. La Città Nuova, Antonio Sant'Elia, 1914



Şekil 20. Antonio Sant'Elia, 1914

Şekil 18, Şekil 19, Şekil 20 Kaynak: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-the-futurist-architect-that-inspired-blade-runner-and-metropolis>

Mimari yaklaşımları ile öne çıkan Fütürizm'in etkilerinin, yine bu dönem gelişen Bauhaus akımına ve sonraki dönemlere yansımaları hakkında Vedrines şöyle bir açıklamada bulunmuştur: "Alman Bauhaus'ı, sonra Amerikan rakipleri, dizayn, endüstriyel sanat ve bu yüzyılın tüketici ve coşkulu, farklı hızlı yaşam üslupları en görkemli yapıtlarını fütürist patlamaya borçludurlar." (Vedrines, J. İsyankar Yüzyıl, 2004: 244)

Modern sanatın ve mimarlığın oluşumunda birçok katkısı olan Bauhaus okulunu, Alman mimar Walter Gropius 1919 yılında kurmuştur ve bu okul 1933'e kadar işlevsel kalmıştır. Ana fikirleri seri üretimin ruhsuzluğundan kendini arıtmış yeni bir sanat akımı başlatmaktı. Yaratıcılık ve üretimi tek bir çatı altında toplamak ve bunu günlük yaşantıda kullanılabilmeye uyumlu olması ana motivasyonlarıydı. Bu motivasyon doğrultusunda Akılcılık ve Evrensellik ilkelerine ulaşmak mümkündür. Bauhaus'un kurucusu Gropius, klasik eğitime zıt bir yol izlemek istiyordu ve sanatsal uygulamaları da bölümlere ayırmayı amaçlamaktaydı. Gropius neden klasik eğitime zıt bir yol izlemek istediğini de şöyle

açılmıştır: “Yeterince tarihsel üsluba sahibiz ve bu tarihsel üslupların yeniden üretimi için yeterince zaman harcadık. Mimari kaprisin gelgeç heveslerinden strüktürel mantığın buyruklarına doğru ilerlerken açık seçik formlar içinde çağımızın yaşamının somut ifadesini aramayı öğrendik.” (Roth L. M. 2002: 603) Bunun sonucunda ise sanatçı ve zanaatkar arasındaki ilişkiyi sıkılaştırarak mimarlığı, sanatın diğer bölümleriyle birleştirerek bağdaştırmak istiyordu. Bauhaus’un bu akımına göre mimarlık, ressamlık, heykeltıraşlık, hepsi iç içe olmalıydı. Bunların sonucunda da güzel sanatların görsel sanatlar olarak yeni bir başlıkta tekrar tanımlanması olanaklı hale gelmişti.

“Tüm görsel sanatların nihai amacı bütün bir yapıdır... Birlikte mimari, heykel ve resim sanatını tek bir birlik içinde kucaklayacak ve bir gün bir milyon işçinin ellerinde yeni bir inancın kristal simgesi gibi göğe doğru yükselecek geleceğin yeni strüktürünü arzulayalım, tasarlayalım ve yaratalım.” Walter Gropius (Roth L. M. 2002: 614)

Okula alınan öğrencilerin ise bu yeni bağdaştırılmış sanata ayak uydurabilmeleri için, geleneksel olarak öğrendikleri eski her şeyi bırakıp yeni bir başlangıç yapmaları gerekmektedir.⁷ Tasarımın her alanını etkilemiş olan Bauhaus, özellikle mimari alanda bir devrim niteliğindeydi. Toplumun ihtiyaçlarını öncelik olarak kabul eden Bauhaus, Art Nouveau ve diğer her türlü dekoratif öğeye karşı çıkarak sade ve yalın bir biçim anlayışına sahip bir mimarlık sunmaktaydı. Yapıları çevre ile bütünleştirmek ve Bauhaus okulunda da olduğu gibi binalara saydam bir görünüş vererek iç ve dış mekanı birleştirmeyi amaçlamıştır. İç ve dışın belirsizleşmeye başlaması daha sonra Mies van der Rohe’un Farnsworth House projesi (1945- 1951) ve Philip Johnson’ın Glass House (1949) projesinde de görülebilmektedir. Eskiye nazaran evin korunaklı ve kapalı yapısı kendini

⁷ “Bauhaus okulunda kolektif yaratım, eleştirel bakış ve pratik çalışmalar ön plandaydı. Her öğrenci zorunlu bir başlangıç döneminden sonra kişisel beğenisine göre bir sanatçının ve zanaatçının birlikte yönetildiği bir atölye seçiyordu. Bu bölümlere ayırma, basit bir sanatsal amaca yönelik değildi sadece. Sanayileşmiş toplumlarda sanatın rolü düşüncesiyle destekleniyordu. Böylelikle Bauhaus’ta, saygın akademik kurumlara oranla radikal bir biçimde yeni olan eğitimin amacı, sanatı gündelik yaşama entegre etmek ve sanatçıya makine çağında yerini bulabilmesi için yardımcı olmaktır.” (Voldman D. İsyankar Yüzyıl, 2004: 93)

çıplaklık, teşhircilik anlayışına bırakmıştır. Bu anlayış şeffaf, sınıfsız bir toplumu ifade ederek aynı zamanda gözetim toplumunun oluşmasına da olanak sağlamıştır.

Bauhaus, bu tasarım anlayışını ev içine de taşımaktaydı. Artık sınıf ayrımı olmaksızın sıradan insanlar da günlük ev yaşantılarını daha eşit standartlarda oluşturmaktaydı. Tasarımlarını kimseden esirgemeyen bir anlayış içinde olan Bauhaus'ta: "Tasarımın amacını hiçbir zaman gözden ırak tutmamak koşuluyla, kendilerine hayalgüçlerini kullanma ve atak deneyler yapma olanağı veriliyordu. Her gün kullandığımız çelik borudan iskemleler ve benzeri ev eşyaları ilk kez bu okulda bulgulanmıştır. Bauhaus'un savunduğu kuramlar kimi zaman 'işlevcilik' sözünde özetlenir. Bu kurama göre, eğer bir şey yalnızca yapıldığı amaca göre çizilmişse, güzellik kendiliğinden gelecektir. Her şeyden önce, 19. yüzyılda kentlerimizi ve evlerimizi dolduran bir sürü gereksizliklerden ve kötü beğeniden kurtulmamıza yardım etmiştir." (Gombrich E. H. 1984: 444-445)



Şekil 21. Walter Gropius'un tasarladığı Bauhaus Binası

Kaynak: <https://www.bauhaus-dessau.de/en/architecture/bauhaus-building.html>

Aynı dönemde Bauhaus'un yalın formlarına itiraz eden mimari/tasarım yaklaşımlarından biri de Art Deco'dur. Her ne kadar Bauhaus'un ilevselci, akılcı anlayışını sürdürürken dekoratif olmamasını eleştirerek ortaya çıkan yeni bir yaklaşımdır. 1925 yılında Paris'te düzenlenen *Exposition Internationale des Arts Decoratifs et Industriels Modernes* fuarında tanıtılan ve ilk olarak bulunduğu ülke olan Fransa'yı etkisi altına alan Art Deco, temellerini Art Nouveau'dan almaktadır. Fransa'dan yayılan Art Deco akımı, başta Amerika olmak üzere, Avrupa'da ve İngiltere'de dönemin metropol kentlerinde eserler vermiştir. Art Deco'nun tasarımda tanınmasını sağlayan en önemli özelliklerinden biri matematiksel geometrik şekillere dayalı tasarım üslubudur. Art Deco stili tasarımların görüldüğü en popüler binalardan birisi New York'daki, William Van Ellen tarafından tasarlanan Şekil 22'deki Chrysler Binası'dır. Yine New York'daki, William Frederic Lamb'ın tasarladığı Empire State Binası'nda Art Deco stiline en iyi örneklerden birisidir.

Bu dönem ortaya çıkan mimari akımlarda dönemin siyasal ve toplumsal anlayışları, ekonomilerin büyümesiyle oluşan değişimler ve endüstrileşmenin artmasının mimariye etkisi görülmektedir. Farklı tasarım anlayışlarının birbirleriyle çatışması ve modernizmin savunuculuğunun çokça kez yapıldığı 20'ler gerçekten de toplumsal, siyasal, sanatsal ve tasarım açısından ilerlemenin yoğun görüldüğü bir zaman olmuştur.



Şekil 22. Chrysler Binası New York Kenti



Şekil 23. Empire State Binası

Şekil 22 Kaynak: <http://www.nyc-architecture.com/MID/MID021.htm>

Şekil 23 Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/Empire_State_Building

3.2. Metropolis Filmi

Filmin adını aldığı kent, olayların geçtiği Metropolis kentidir. Sınıf ayrımı adeta geleceği ikiye bölmüş, devasa binaların tepelerinde güneşi gören yerlerde toplumun zengin sınıfının yaşadığı, aşağıda, mağaralarda ve mezarlıklarda ise işçi sınıfının köleler gibi yaşadığı bir kent yapısı bulunmaktadır. Filmin geleceğe olan bakışı distopik bir yapıdadır. Filmde Metropolis kenti, güçlü bir sanayici olan Joh Fredersen tarafından yönetilmektedir. Joh, modern, yüksek teknolojiyle donatılmış dünyada Babil kulesindeki ofisinden dışarıya bakmaktadır. Fakir kısımda yaşayan Maria isimli bir kadın, işçilerin çocuklarını toplayarak onlarla birlikte Sonsuz Bahçeler'e, yani zenginlerin kendilerini eğlendirdikleri yere gider ve orada Joh Fredersen'in oğlu Freder ile tanışır. Daha sonra genç adam kıza aşık olur ve onu aramaya çıkar. Onu ararken Freder, birçok işçinin hayatını kaybettiği makine

salonundaki bir patlamaya tanık olur. Bu yolculuk sırasında üst sınıfın zenginliğinin aslında işçi sınıfının sömürülmesinden kaynaklandığını görür. Sonunda işçilerin kentinin altındaki mezarlıklarda Maria'yı bulur. Maria ise işçi bölümündeki işçilere verdiği parlak gelecek umutlarıyla ve kehanetleriyle onlar üstünde büyük bir etki yaratmaktadır. Joh da bunu bildiği için Maria'nın gücünden korkmaktadır. Rotwang isimli mucitin evinde, Joh Fredersen kendisinin ve Rotwang'ın ortak sevdikleri kadın olan Freder'in annesi Hel'in benzeri robotların yaratıldığını öğrenir. Bunun üzerine Fredersen Rotwang'e, Maria'nın benzeri bir robotun yaratılmasını ve yeraltı kentindekileri aldatması üzere gönderilmesini emreder.

Robot Maria başarılı olduktan sonra, felaketler baş göstermeye başlar. Baş kaldıran işçiler kentin ana makinesi olan Kalp Makine'yi yokederler ve sonuç olarak sadece çocukların geride kaldığı İşçilerin Kenti sular altında kalır. Sonrasında gerçek Maria, Freder ile birlikte çocukları kurtarırlar. Başkaldıran grup ise makinelere saldırdıktan sonra neler olduğunu farkettilerinde çocukların boğulup öldüğünü düşünerek öfkelerini robot Maria'ya döndürürler ve onu yakalayıp odun ateşinde yakarlar. Makine olduğunu ise yandıktan sonra anlarlar. O sırada Rotwang ise gerçek Maria'nın peşindedir ve onu yakalamaya çalışmaktadır. Freder, çatıdaki olayı görüp yardıma koşar. Freder ve Rotwang birbirlerinin boğazına dolanmış bir şekilde Joh Fredersen de bu olanları aşağıdan çaresizce izlemektedir. Freder'in bir hareketi sonucu Rotwang çatıdan düşer ve ölür. Maria ve Freder birbirine kavuşur. "Sonuç olarak Freder kendisini babasına adar, onunla işçiler arasında aracılık eder. Maria'nın ise yönetenler ve yönetilenler arasındaki uzlaşma kehanetleri gerçekleşmiş olur."⁸

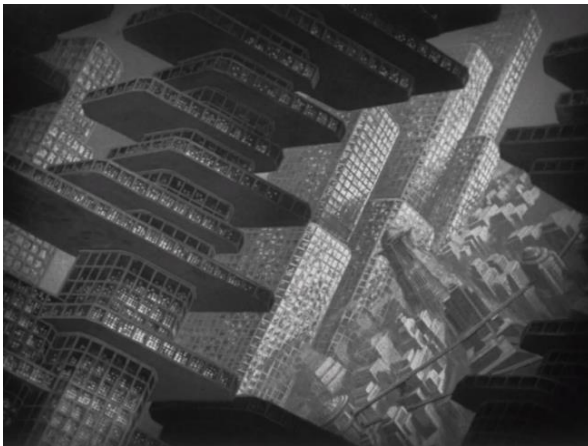
3.3. Metropolis Filminde Kent ve İç Mekan İmgeleri

Metropolis kenti yaratılırken; filmin ana teması kapitalizmin sınıf ayrımını vurgulamak olduğundan, filmde kullanılan bütün çizgiler ve tasarım elemanları güçlünün ve güçsüzün, zengin ve fakirin, yöneten ve yönetilenin ayrımına yönelik tasarlanmıştır. Güçlü kesimin yaşadığı yerdeki modern, doğal tasarım çizgileri, güçsüz kesimin yaşadığı yerin yapay, tek düze tasarım çizgilerinden farklı tutularak sınıf ayrımını en belirgin şekilde gözler önüne serer. "Filmde iki sınıf arasındaki belirgin fark mimari açıdan hiyerarşik olarak

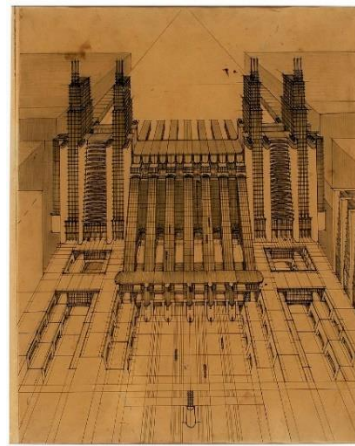
⁸ Metropolis. Ekim 2017. <<http://metropolis1927.com/>>

vurgulanmıştır. İşçiler kentinin üstüne kurulan Metropolis, ihtişamlı gökdelenleri, gökdelenler arasından geçen ulaşım yolları, uçsuz bucaksız bahçeleri, devasa kapılarıyla bizi oldukça zengin ve hareketli bir mimari kurgunun içine alır.” (Allmer A, 2010: 108) Filmdeki bu zengin ve hareketli mimari kurgu, uçsuz bucaksız yüksekliğe ulaşmış binalar, yer altından itibaren sınıflaşmış bir toplum yapısını ön plana çıkartmaktadır. “Yer altına kurulmuş işçiler kenti ile yeryüzündeki zengin ve görkemli kentin mimarisi somut olarak kendini göstermektedir. Yeraltındaki sade ve tek düze yaşamın aksine yeryüzünde ihtişamlı ve göz alıcı bir yaşam hüküm sürmektedir. Yer altında yükselen tek düze yapılar ve bunların mimari kurgusu burada yaşayanların yaşam şartlarını ifade etmektedir. Bina cephelerinde aynı boyutta kullanılan pencereler, tasarım ve zevkten uzak bir yaşam tarzını anlatmaktadır. İnsanların araç olarak kullanıldığı bu mekânda makineleşme ön plandadır.” (Öztürk B. 2012: 112)

“Film genelinde çizgisel elemanların kullanımı hem kentin yüceliği ve büyüklüğünün anlatımında hem de dikey çizgilerin etkisiyle yükselme, erkeksilik, güç ifadesi için kullanılmıştır. Filmin seçkin kesimin yaşam alanlarını gösterdiği sahnelerde organik formların ve eğimli çizgilerin kullanılması, bu kesimin hayatının rutinden uzak, daha özgür ve akıcı yaşandığını ifade etmek amacıyla kullanılmıştır. Diğer taraftan yüzey kullanımı genel olarak tekrar, simetri ve ritme dayalıdır. Bu durum çoğunlukla işçilerin çalıştığı ve yaşadığı alanların gösteriminde ön plana çıkmaktadır. Bu da işçilerin yaşam koşullarının vurgulanmasını sağlamaktadır.” (Yardım S. 2012, sayfa 88)



Şekil 24. Metropolis kentinin görüntüsü



Şekil 25. Antonio Sant'Elia tasarımı

Şekil 25 Kaynak: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-the-futurist-architect-that-inspired-blade-runner-and-metropolis>

Şekil 24'teki görselde olan kentin devasa büyük ve muazzam uzunluğa ulaşmış yapıları güç ifadelerini yansıtmaktadır. Bu görseldeki kent yapısı, dev boyutlara ulaşmış binalar ve arka planındaki sık yapılaşma, daha önce de bahsettiğimiz gibi Antonio Sant'Elia'nın Fütürist tasarımlarındaki yapılara benzemesiyle de dikkat çekmektedir. Metropolis kenti yapısı bakımından Fütürist tasarımlardan etkilenirken, eş zamanlı olarak geometrik formlara sahip binalarıyla, örneğin New York'ta bulunan Chrysler ve Empire State binalarına da benzemesi ile aynı zamanda Art Deco akımının da görülmesine olanak sunmaktadır.

Fritz Lang'ın yarattığı bu kentte işçilerin yaşadığı mekanlar, düz ve paralel çizgilerle tek düzelik, kısıtlı bir hayat olarak betimlenirken üst sınıfın yaşadığı mekanlar, organik çizgilerle özgür ve doğal bir hayat olarak betimlenmektedir. Yine iç mekanlarda alanlar oldukça geniş tutulmuş, yüksek tavanlar kullanılmıştır. Bu da insanın aslında bu teknolojik gelişmeler ve otoriter yönetimler karşısında ne kadar küçük ve güçsüz olduğunun bir göstergesinden başka bir şey değildir.



Şekil 26. İşçi sınıfının işe hazırlanma evresi



Şekil 27. Üst sınıfın eğlence mekanı

Şekil 26'daki görselde işçilerin alanlarının ne kadar kısıtlayıcı, tekdüze ve dar olduğunu gösterirken öte yandan üst sınıfın yaşamını sürdürdüğü mekanlar Şekil 27'deki görselde daha organik yapıda ve canlı bir görünümde. Yine işçilerin tek tip giysileri varken üst sınıfın çeşitli ve modern giyim tarzı da bu görsellerde dikkat çekmektedir.



Şekil 28. Devasa bir iç mekan



Şekil 29. Tavanları yüksek bir iç mekan

Şekil 28 ve Şekil 29'daki görsellerde yapıların ne kadar devasa olduğu, tavanların ne kadar yüksekte olduğu, insanın yapıların yanında ne kadar küçük ve gereksiz olduğunu vurgulamak için bu şekilde tasarlanmıştır.

Film, Birinci Dünya Savaşı sonrası teknolojinin iyi taraflarının yanında kötü taraflarının da olmasının farkedildiği bir dönemde yapılmıştır. Teknolojinin savaşlarda kullanılması ile teknolojiye bağlı doğal tahribatların insan hayatına olan etkileri netleşmeye başlamıştır. Savaşlar sonrası yapılan göçlere bağlı belirli bölgelerdeki nüfusun artması ile insanların hayat kaliteleri düşmüştür. Bu düşük yaşam kalitesi filmde gözler önüne serilirken bunu aynı zamanda gelişen teknolojinin getirileriyle birlikte abartılı uzun binaların varolmasıyla açıklamak mümkündür. Teknolojinin gelişmesi sayesinde daha sağlam strüktürlere sahip binaların yapılabilmesiyle mümkün kılınmıştır. Şekil 28 ve 29'daki görsellerde bu strüktürlerin çeliklerle kuruldukları görülmektedir. Yine Birinci Dünya Savaşı sonunda büyük kentlerin aldığı göçler sonucu dikey kentleşmede olduğu gibi, Metropolis kentinin dikey kentleşmesinin asıl amaçlarından birisi de nüfusun fazlalığı ve kente sürekli alınan göçlerdir. Şekil 30'daki görselde kentte yer kalmadığı için ulaşım köprülerle, uçan makinelerle, binalar arasına kurulan raylı sistemlerle gerçekleşir. Aynı zamanda dönemin makineleşmeye başlamasıyla her geçen gün makinelerin işlevlerinin artması, karmaşıklığı da beraberinde getirmekteydi. Bu filmde de hızla gelişen dönemin teknolojisinin karmaşıklığı hissettirmek için Şekil 31'deki görselde birçok tuş bulunan karmaşık kontrol makineleri bulunmaktadır. Bu karmaşık makineleri de işçiler kontrol etmektedir. Roloff ve SeeBlen yeraltında çalışan işçileri tanımlarken “Yeraltı kentinin sakinleri, kâşif

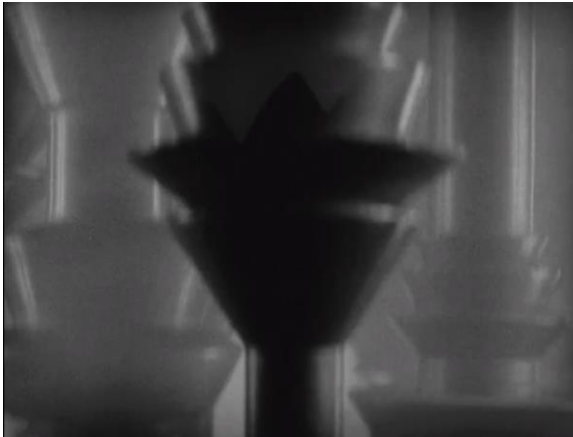
Rotwang'ın icat ettiği robot kadından çok daha otomattırlar; karmaşık makinelerin ritmine tam bir uyum sağlamışlar; kolları muazzam bir çarkın ışınlarına (...) dönüşmüş, bedenleri tıpkı saatlerin akrep ve yelkovanı gibi mekanik-ritmik hareket etmektedir. Filmdeki aşırı stilizasyon, işçileri birer nesneye dönüştürmüştür. (Lotte H. Eisner)” (Roloff B. SeeBlen G. 1995: 145-146) İşçilerin bedenleri tıpkı saatlerin akrep ve yelkovanı gibi mekanik-ritmik hareket etmektedir cümlesine örnek olarak yine Şekil 31'deki görselde bulunan birçok saat ve öndeki işçinin yaptığı hareketi örnek gösterebiliriz.



Şekil 30. Metropolis kentinde ulaşım



Şekil 31. Makinelerin karmaşıklığı



Şekil 32. İşçilerin mekanlarındaki yapay doku



Şekil 33. Üst sınıfın mekanlarındaki doğal doku

Şekil 32'deki görseldeki gibi işçilerin temsil edildiği mekanlardaki yapaylıktan farklı olarak şekil 33'deki görseldeki elemanlar daha doğal bir dokuya ve forma sahiptir.

“İşçilerin bulunduğu ve çalıştığı alanlarda yapay dokular kullanılmıştır. Bu dokular hem tekrarlarla sağlanan görsel dokular hem de malzemenin getirdiği pürüzsüz dokulardır. Seçkin sınıfın eğlence mekanlarında organik, düzensiz dokular kullanılmıştır. Oluşturulan algı: İşçi sınıfının alanlarında yer alan dokular daha ruhsuz, daha soğuk bir atmosfer yaratırken seçkin sınıfın alanlarındaki organik dokular daha çekici, daha yakın daha özgür algılanmaktadır.” (Yardım S. 2012: 90)



Şekil 34. Kentin metal iskeletleri



Şekil 35. Fredersen'in ofisi



Şekil 36. Fredersen'in ofisi



Şekil 37. Art Deco stili yatak odası

Bu dönem metalin aktif bir şekilde kullanılabilmesi ve şekil verilebilmesi sayesinde sağlam iskeletlere sahip yapılar yaratmak daha kolay bir hale gelmiştir. Şekil 34'teki görselde olduğu gibi kent içerisinde oluşturulan yapılarda da görülmektedir. Çeliğin

kullanımıyla birlikte gelen yüksek tavanlı geniş alanlara sahip binaların camla kaplı cepheleri, bu dönem mimarisinin önemli bir etkisidir. Walter Gropius'un Bauhaus binası ve Fagus Fabrikası'nda uyguladığı cam cepheler gibi Metropolis filminde de şekil 35'teki görseldeki gibi Joh Fredersen'in ofisinde görülebilmektedir. Ayrıca Fredersen'in ofisinin iç tasarımına bakıldığında Şekil 36'daki görseldeki Art Deco'nun geometrik şekillerinin kullanıldığı görülmektedir. Yine Fredersen'in yatak odasına bakıldığında aydınlatmaların ve yatak başlığının da Art Deco stili geometrik şekiller kullanılarak tasarlandığı dikkat çekmektedir.



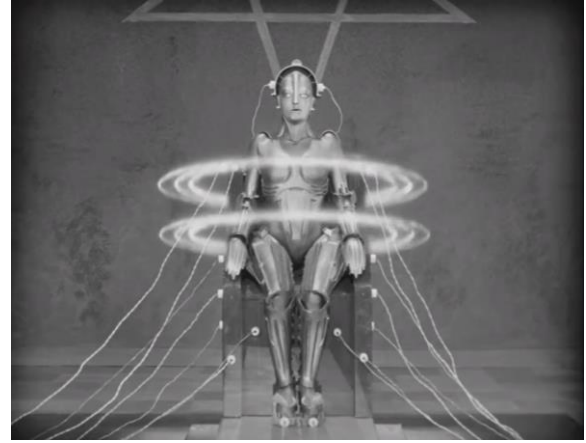
Şekil 38. Metale kolay şekil verilebilmesi sonucu metalin doğal formlar alabilmesi

Metallere aktif şekil verilebiliyor olması, filmdeki strüktürler yanısıra daha geniş çaplı kullanılabilmesine olanak sağlamaktadır. Örneğin şekil 38'deki Rotwang'ın yarattığı robotun kadın formuna ulaşabilmesi dönemin tasarımlarını etkileyen önemli teknolojik gelişmelerden biridir. “Dönemin tasarımlarını etkileyen teknolojik gelişmelerden bir diğeri de elektriğin kullanımının yaygınlaşmaya başlamasıdır.” (Yardım S. 2012: 93)

Elektrik bütün çılgın bilim adamlarının kullandıkları, deneylerini başarıya ulaştırmak için vazgeçilmez bir araçtır. Bu makinelerin, Rotwang'ın evindeki Şekil 40'taki gibi dev bobinlerinden çıkan ve cansız olana hayat veren elektrik, film içinde geçen dönemde kullanılan teknolojinin ne kadar ileri olduğunu göstermek içindir. Aynı zamanda Rotwang'ın evinde kullanılan aydınlatmaların formları da Şekil 41 ve 42'deki görselde olduğu gibi gelecekçi bir tasarımın ürünleridir.



Şekil 39. Bobinlerin iç mekanda kullanımı



Şekil 40. Elektriğin robota hayat vermesi



Şekil 41. İç mekan aydınlatmaları



Şekil 42. İç mekan aydınlatmaları

Küçük maketlerin aynalar, kameralar kullanılarak dev boyutlarda görünmelerinin sağlanması, geleceğin kentini oluşturmak için yüksek miktarda paralar harcanması ve daha önce uzun metrajlı film yapımında kullanılmayan olanaklara sahip olunması bakımından bile bu film bilim kurgunun gelişmesi açısından önemli bir eserdir. Kurgusundan, gelecekçi görüşüne kadar her ayrıntı ilk kez bu filmde tam anlamıyla işlenmiş olup, dönemin tasarımlarının yanında siyasal ve toplumsal olaylarının da bir yansıması haline gelmiştir.

Metropolis, endüstrileşme, makineleşme ve seri üretim ve işçi sınıfı hareketleriyle sınıf ayrımını en uç noktalara taşıyarak dönemin olgularına yer verirken bunu gelecekçi bir bakış açısıyla betimlemektedir. *Metropolis* filmi tasarımda kent, mimari mekanlar, iç mekanlar, endüstriyel araçlar ve en küçük öğelerin de işin içine girmesi gerektiğini kanıtlayan bir filmidir.

BÖLÜM IV: 1960'LAR VE 2001: A SPACE ODYSSEY

4.1. 1960'larda Siyasal, Ekonomik, Kültürel, Sosyal, Teknolojik Değişimler ve Tasarıma Yansımaları

II. savaş sonrası, sürekli karşı karşıya gelen ABD ve Sovyetler, 1947 yılında kendilerini Soğuk Savaş denilen bir mücadelenin içinde buldu. Bu iki büyük güç, başka ülkeleri de kendi amaçları doğrultusunda seferber ederek dünyayı, Sovyetler ile işbirliği yapanları Doğu ve ABD ile işbirliği yapanları da Batı bloğu olarak ikiye böldü. Bu blokların başını çeken Sovyetler ve ABD arasındaki bu mücadele her alanda olduğu gibi teknoloji ve uzay konusunda da alevlenmişti.



Şekil 43. Yuri Gagarin kapağı



Şekil 44. Time dergisinin Uzay Yarışı'nı anlatan kapağı

Kaynak: <http://content.time.com/time/covers/0,16641,19681206,00.html>

Sovyetler'in 1957 yılında Sputnik 1'i dünyanın yörüngesine yerleştirmeleri Uzay Çağı'nı (Space Age) resmi olarak başlatmıştır. Bu iki ülke arasında başlayan uzay yarışı aynı zamanda uzay araştırmalarının belirgin bir şekilde artmasına ve uzaya insan yapımı

uyduların gönderilmesinde de öncülük etmiştir. Sovyetler bu yarışta, 1961 yılında uzaya kozmonot Yuri Gagarin'i çıkarmıştır ve bu yarışta Amerika'nın önüne geçmiştir. Ancak 1969 yılında bu kez ABD, Sovyetler karşısında atağa kalkarak astronot Neil Armstrong ve ekibinin, Apollo 11 ile aya giderek ilk kez insanoğlunun aya ayak basmasını sağlamıştır. ABD'nin bu başarısından sonra Sovyetler bunu birçok kez denese de başaramadığından daha sonraları programı iptal ederek Dünya'nın yörüngesel uzay istasyonlarının geliştirilmesine yönelmiştir.

Soğuk Savaş'ın dünya üzerinde yarattığı gerginlik, birçok ülkenin, ABD ve Sovyetler'in amaçları doğrultusunda bu savaşa girmesi, bütün ülkelerin iç toplumsal olaylarını da etkilemekteydi. Savaşlardan bıkan, barış ve özgürlük isteyen topluluklar, bu dönem çeşitli gösteriler düzenleyerek protestolarda bulunmuşlardır. Özellikle bu doğrultuda, Çin ve Küba devrimleri ile Soğuk Savaş'ın alt kollarından biri olan Vietnam Savaşı'nın etkileri sonucu, dönemin kimlik temelli muhalefet hareketlerinden, öğrencilerin/gençlerin hareketi ortaya çıkmıştır. Bu dönem aynı zamanda ABD'de yaşayan siyahların beyazlar tarafından yaratılan ırkçı eylemlerin hedefinde kalmaları da büyük bir ilgi uyandırmaktaydı. Bunun üzerine gençler, bu olaylara karşı başkaldırı niteliğinde gösteriler düzenlemişlerdir; "1968'den itibaren çok sayıda öğrenci, kampüslerde Vietnam Savaşı'na ve ırkçılığa karşı gösteriler düzenlemeye başladılar. Bunu yaparken, Amerika tarafından ezildiğine inandıkları üçüncü dünyanın savunusunu da üstleniyorlardı." (Gençler İçin Çağdaş Tarih, 2004: 144) Bu gençlik hareketleri *Hippiler* veya *Woodstock kuşağı* olarak adlandırılır. Savaş karşıtı, özgürlükçü bu hareket kısa zamanda kendine özgü yaşam biçimiyle de dünyanın her yanında görülebilen bir akım halini almıştı. "15-16-17 Ağustos 1969 yılında New York'un Bethel kasabasında bir mandırada 'üç gün barış ve müzik' sloganıyla gerçekleşen Woodstock Festivali 1960'lardaki gençlik hareketlerinin özgürlükçü ruhunu yansıtan en önemli etkinlik olarak karşımıza çıkar."⁹ Neredeyse yarım milyon gencin katıldığı bu festivalde, kenevir, sihirli mantar, LSD gibi uyarıcı maddelerin çok yüksek miktarlarda tüketildiği, sokaklarda çıplak şekilde yürüyen insanların bulunduğu, cinselliğin saklanacak birşey olmadığını, her sınıftan insanın yanyana olduğu sınıfsız bir toplumu simgeleyen, ünlü müzik gruplarının konserler verdiği, sevgi ve barışı simgeleyen bir festival olmuştur.

⁹ Sohbet Çukurları (Conversation Pits): 1960'larda Tasarım ve Bir Sosyal Devrim Aracı Olarak Mobilya. Şumnu, Umut. 16 Nisan 2018. <https://www.academia.edu/33867027/Sohbet_Çukurları_Conversation_Pits_1960larda_Tasarım_ve_Bir_Sosyal_Devrim_Aracı_Olarak_Mobilya>



Şekil 45. Woodstock Festivali 1969



Şekil 46. Woodstock Festivali 1969

Kaynak: <http://www.woodstock.com/gallery/home-gallery/>

Bu dönem ortaya çıkan kimlik temelli muhalefet hareketlerini Umut Şumnu şu şekilde açıklamıştır:

“2. Dünya Savaşı'nın sonrasında post-endüstriyel toplumlarda karşılaştığımız ve küreselleşme olgusunun yarattığı yeni toplumsal hareketler ise işçi sınıfının misyonunu yitirmesiyle ortaya çıkan ve kimlik temelli grupların aktörü olduğu hareketlerdir. Bu hareketlerde eşitlik söylemi yerini çoğulculuğa bırakır; hareketler demokrasi, sivil toplum, katılım, birey gibi sosyo-politik konuları ele alırlar. Bu sistem karşıtı hareketler çok kısa zamanda başta siyahiler ve göçmenler/azınlıklar olmak üzere kadınlar, eşcinseller, öğrenciler/gençler gibi demokratik sistemin vaat ettiği yurttaşlık haklarını tam olarak kullanamayan ve bir şekilde kenarda kalan/bırakılan kitleler tarafından benimsenir.”¹⁰

Kimlik temelli özgürlük hareketlerinin benzeri, kenarda bırakılan kadınların bir araya gelerek oluşturduğu topluluklarda da görülebilmektedir. Kadınlar, 20'lerde başlayan değişen imajlarının onları yeterince özgürleştirememesinden dolayı bu dönem çıkan feminizm hareketlerini başlatırlar. Bu hareket tarihte önemli bir yer tutmaktadır. 1960'larda başlayan bu feminizm hareketlerinin odağı, cinsler arası toplumsal eşitsizliklerin her alandaki değişik varyasyonlarıyla mücadele konusu edilmesidir. Bunun üzerine feminist hareket sanat ve yaratıma ana karakterin kadın olduğu çizgi romanlar ve filmlerin popülerlik kazanmasıyla yansımıştır. 1941'de ortaya çıkan ve o günlerde

¹⁰ Sohbet Çukurları (Conversation Pits): 1960'larda Tasarım ve Bir Sosyal Devrim Aracı Olarak Mobilya. Şumnu, Umut. 16 Nisan 2018.

<https://www.academia.edu/33867027/Sohbet_Çukurları_Conversation_Pits_1960larda_Tasarım_ve_Bir_Sosyal_Devrim_Aracı_Olarak_Mobilya>

feminizmin simgelerinden olan *Wonder Woman* çizgi romanının ana karakteri Amazon savaşı ve güçlü bir kadın olan Diana Prince'dir. Yine kadın super kahraman olan *Supergirl*, *Superman*'in kuzeni Kara Zor-El, ilk kez 1959 yılında çizgi romanlarda görünmeye başlamıştır. Film sektöründe ise Jane Fonda'nın oynadığı *Barbarella* (1968) filmindeki *Barbarella* karakteri bu dönemin önemli kadın karakterlerinden birisidir.



Şekil 47. Wonder Woman

Kaynak: <https://www.dccomics.com/characters/wonder-woman>

Feminizm aynı zamanda tasarım kültürüne de yansımıştır. Tasarım kültürüne yansımaları Umur Şumnu şu şekilde açıklamıştır;

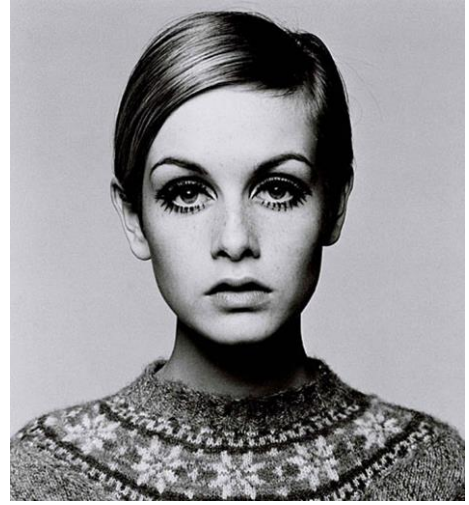
“Özellikle moda tasarımı bu dönemde kadınların onlara atfedilen toplumsal rollerden sıyrılmasının ve cinsel özgürlüklerinin ifadesi olur. Tasarımı Mary Quant'a atfedilen mini etek, dönemin kadın hareketlerinin ve onların özgürlük söylemlerinin ikonik bir temsili olarak 1960'lı yılların en önemli tasarımları arasında kabul edilmektedir. Benzer şekilde Mia Farrow, Twiggy gibi dönemin popüler kadınları üzerinden yaygınlaşan kısa saçlı kadın imgesi de toplumsal olarak kendisine dayatılan 'ev kadını', 'iyi bir eş' gibi

sıfatlardan sıyrılmış 1960'ların genç, seksi, özgüvenli ve enerjik kadınının diğer önemli bir temsili olmuştur.”¹¹

Bu dönemin modern kadın modası dönemin uzay çağı estetiğiyle de birleşerek, parlak renkler ve zamanın ötesinde Avangard moda tasarımını öne çıkartan 60'ların moda anlayışı, dönemin *2001: A Space Odyssey* gibi filmlerinde de görülebilmektedir.



Şekil 48. Mary Quant'ın mini eteği

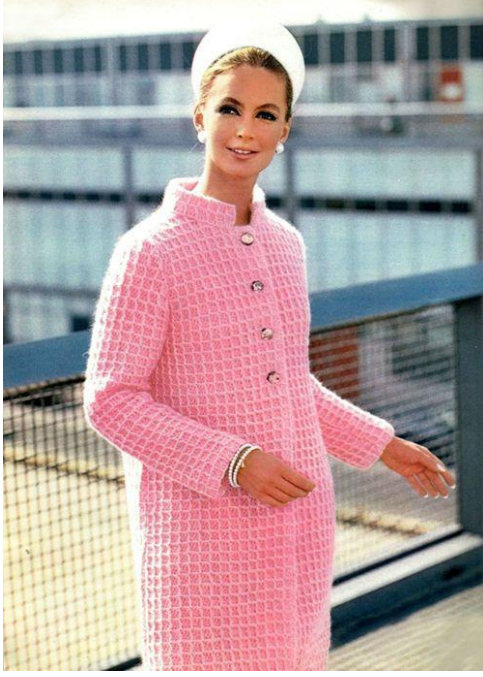


Şekil 49. Twiggy

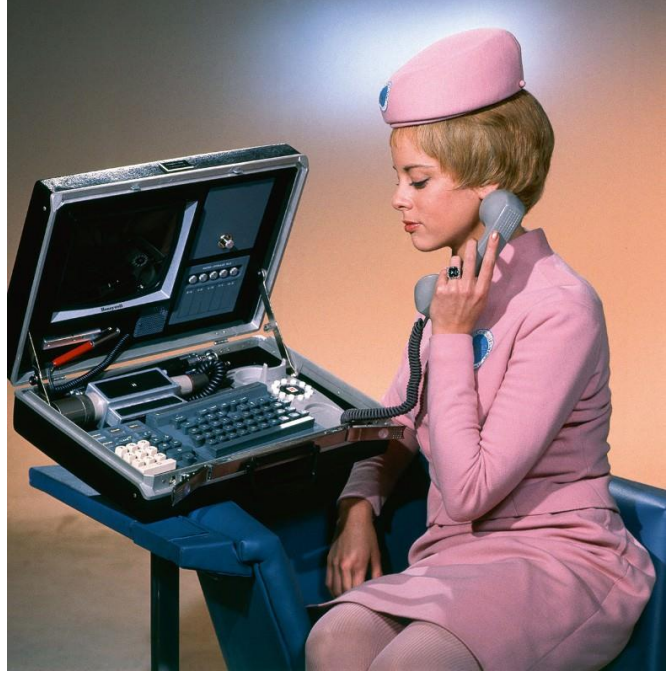
Şekil 48 Kaynak: <https://www.vogue.com/article/mary-quant-swinging-sixties>

Şekil 49 Kaynak: <https://vmagazine.com/article/twiggy/>

¹¹ Sohbet Çukurları (Conversation Pits): 1960'larda Tasarım ve Bir Sosyal Devrim Aracı Olarak Mobilya. Şumnu, Umut. 16 Nisan 2018. <https://www.academia.edu/33867027/Sohbet_Çukurları_Conversation_Pits_1960larda_Tasarım_ve_Bir_Sosyal_Devrim_Aracı_Olarak_Mobilya>



Şekil 50. Uzak Çağ Kadın Modası



Şekil 51. 2001: A Space Odyssey filmindeki moda

Şekil 50 Kaynak: <http://www.thefashionfolks.com/blog/20th-century-fashion-history-1960-1970/>

Şekil 51 Kaynak: <https://edition.cnn.com/style/article/2001-space-odyssey-stanley-kubrick-behind-the-scenes/index.html>

Dolayısıyla dönemin tasarım kültürüne etki eden faktörlerinin uzay çağının estetiğini yaratmak, özgürlükçü toplumsal hareketlerin yansıması olan ürünler/üretimler ortaya çıkartmaktır. Uzak çağının etkileri ürün tasarımlarından televizyon şovlarına kadar birçok alanda kendi modern izini göstermiştir. Ford'un tasarladığı ve 1961 yılında *Detroit Motor Show*'da tanıttığı iki kişilik *Gyron* modeli (Şekil 52) uzak çağ estetiğinin kullanıldığı tasarımlardan yalnızca biridir. Yine uzak çağ estetiği altında 1961 yılında William Pereira ve Charles Luckman'ın tasarımını yaptıkları Los Angeles Ulusal Havaalanı (Şekil 53) dönemin modern ve gelecekçi mimari tasarımlarındandır. Uzak çağ estetiğinden ilham alarak gelişen bu mimariye Googie mimari de denmektedir. Özellikle 1920'lerin Bauhaus mimarisinin 90 derece prizmatik kütle anlayışına sahip köşeli yapılarından ve Art Deco mimarisinin süslemeci anlayışından farklı olarak gelişen, yeni strüktürel arayış içinde şekil alan bu akım parabolik strüktürler kullanılarak organik bir yapı sergilemektedir. Bu mimarinin diğer bir örneğini mimar Eero Saarinen'in 1956-1962 tarihli New York'daki Kennedy Havaalanı'ndaki Uluslararası Havayolları için tasarladığı terminal binasıdır.

(Şekil 55) Yine 1962 yılında yayınlanan Jetgiller çizgi filmde görülen Orbit City adlı Uzak Çağ mimarisi bu dönem dikkat çeken tasarımlardandır. Çizgi filmdeki Orbit City tasarımına benzer bir tasarım aynı zamanda 1964/1965 New York Dünya Fuarı'nda gerçek olarak inşa edilmiştir. (Şekil 56)

Bu dönemin estetiğinde/tasarımlarında göze çarpan diğer bir unsur da plastik kullanımıdır. Ucuz üretimi, sağlamlığı ve şekil verilirken kolayca organik formlar alabilmesi bakımından plastik, dönemin tasarımlarının, gençlerin kullan-at kültürünün ve seri üretim mantığının vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. İlk olarak dönemin plastik kullanılarak yaratılan mimarileri arasında en ünlülerinden, o dönem Disneyland'in içine tanıtım amaçlı kurulan *House of the Future* evidir. Geleceğin evinde herşey plastik kullanılarak yapılmış, ultra modern bir şekilde tasarlanmıştır. Camdan cephelere ve zamanının çok ötesinde modernist bir tasarıma sahip olan bu ev 1957 yılından 1967 yılına kadar sergilenmiştir. (Şekil 57)

Plastik kullanımında öne çıkan bir başka tasarım da Joe Colombo'nun *Total Furnishing Unit* tasarımıdır. Dönemin tasarımcılarından olan Colombo, bu tasarımında uzak çağ estetiğini plastik kullanımıyla bir araya getirmiştir. Bu tasarım kullanıcıya kesintisiz, kompakt bir ortam yaratarak, günlük yaşamın tüm kişisel gereksinimlerini bir arada sunan homojen bir yaşam sistemi sunmaktadır. Yatak odası, banyo, mutfak ve özel alan üniteye entegre edilmiştir. Bir dolap ve bir yemek masası da yerden tasarruf etmek için yapıya gizlenmiş şekilde bulunmaktadır. (Şekil 58, Şekil 59) Herşeyin bir arada bulunduğu bu sistem, aynı zamanda kullanıcıya sanki bir uzay gemisi içerisinde yaşıyormuş hissi vermektedir.



Şekil 52. Ford Gyron, 1961

Kaynak: <http://www.nigelblackwell.com/2011/09/the-ford-gyron-wobbling-into-the-future/>



Şekil 53. Los Angeles Ulusal Havaalanı



Şekil 54. New York John Kennedy Havaalanı

Kaynak: <http://www.airport-technology.com/projects/losangeles/>

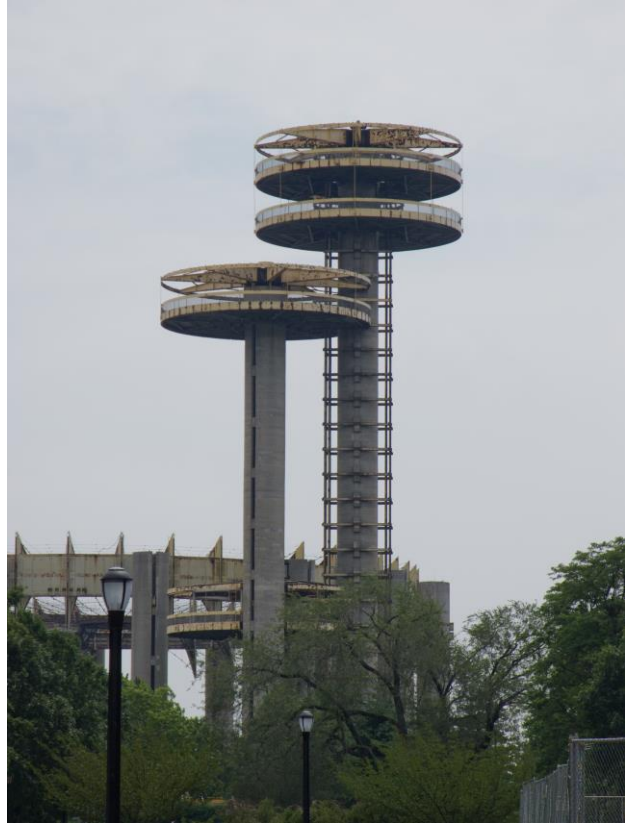


Şekil 55. Orbit City

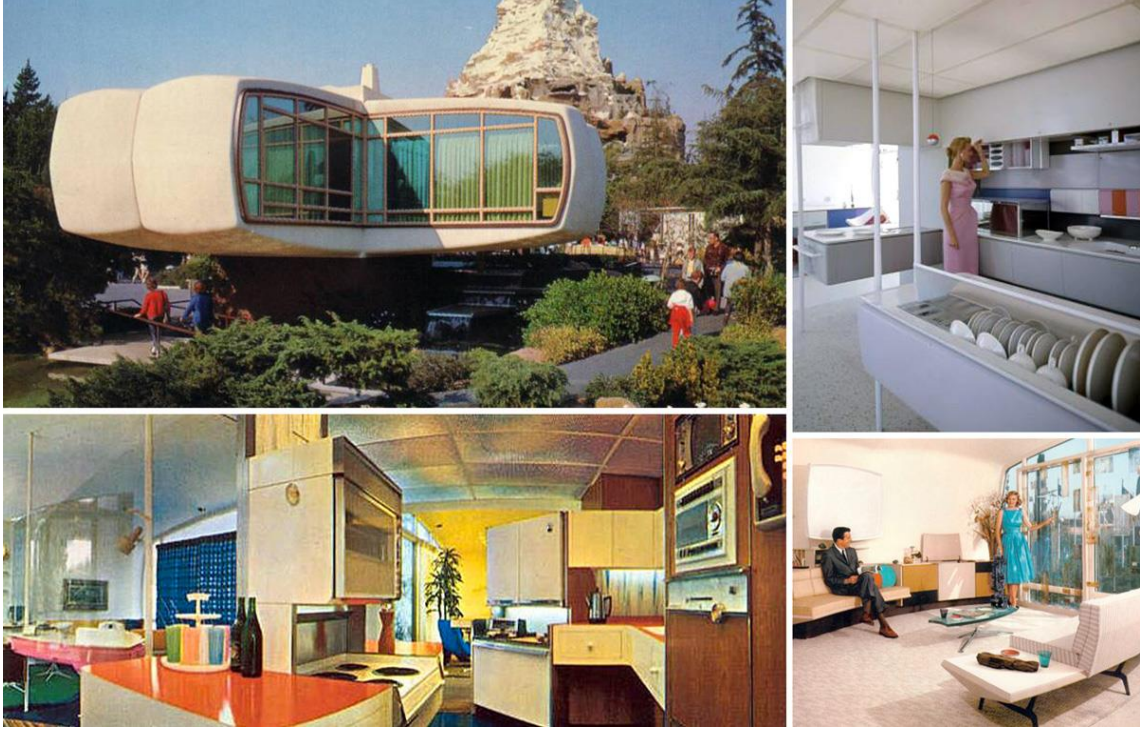
Şekil 55 Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/561261172281270723/?lp=true>

Şekil 56 Kaynak:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1964%E2%80%931965_New_York_World%27s_Fair_New_York_State_Pavilion.jpg



Şekil 56. New York Dünya Fuarı 1964-1965



Şekil 57. House of the Future

Kaynak: <https://superradnow.wordpress.com/tag/monsanto-house-of-the-future/>



Şekil 58. Total Furnishin Unit



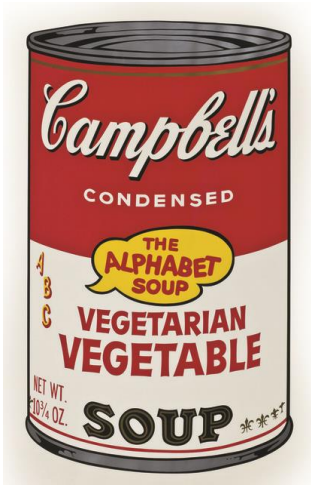
Şekil 59. Total Furnishing Unit

Kaynak: <http://rudygodinez.tumblr.com/post/61669132556/joe-colombo-total-furnishing-unit-1971>

Özellikle genç kuşak hareketleri anlamında bir başka sanat akımı da Pop Sanat (Pop Art)'tır. Lynton'a göre: "Pop Art, Soyut Ekspresyonistlerin, sanatçının iç dünyasını dışa vurup, anlatımda gösterdikleri kahramansı çabalarına tepki olarak doğmuş olabilir." (Lynton N. 1982: 296) *Pop* isminin kullanılma nedeni, radyo, televizyon, gazeteler gibi popüler kitle kültürünün unsurlarını odak noktası haline getirmesidir. Pop Art, o dönemin entellektüellerinin, varlıklı insanların ve sanatçıların ilgilendikleri *Yüksek Sanat* adı verilen sanatın aksine, daha alt sınıftan olan, normal bütçeli insanların da rahatça ilgi duyabilecekleri ve anlayabilecekleri bir sanat akımı olmuştur. Bir nevi *yüksek sanata* karşı, bir karşı kültür etkisi taşır. Sanatın seri-üretilebilirliğini, popülerliğini, geçiciliğini, ucuzluğunu, harcanabilirliğini manifestolarında çokça anlatmaktadır. Bu da Pop Art'ı dönemin moda malzemesi plastikle bağdaştırırken, aynı zamanda kullan-at kültürünü benimsediğini de açıkça gözler önüne serer. "Pop sanat manifestosu bizlere 2. Dünya Savaşı sonrasında 'biz' duygusunun yerini 'ben' duygusuna bıraktığı, kitle kültürünün yerini tüketim kültürünün aldığı, yüksek sanatın yerini popüler, toplumsal ve kamusal sanata bıraktığı bir dönemin kesitini sunar."¹² Bu akımın çekiciliğini gözler önüne seren sanatçılar, Andy Warhol ve Roy Lichtenstein'dir.

"Her iki ressam da ticari sanat denemeleri yapmışlar ve kendilerin özgü grafik düzenleme kaynaklarını 1960-61 yıllarında kitle iletişim araçlarında bulmuşlardı. 1965-66 yıllarında, Lichtenstein, Ekspresyonist nitelikte bir iki büyük boyutlu dizi-resim yaptı. Bu şekiller soyut Ekspresyonizmin alaya alınması olarak kabul edilmiştir. Warhol belli bir konuda tek bir biçimi tual üzerinde birçok kez yineleyerek, fotoğrafa özgü imgeleri de kaynaklarına katmıştır. Seçtiği temalar arasında, film yıldızları (Marilyn Monroe, Elvis Presley, Elizabeth Taylor) gibi ünlüler; kamuoyunun iyi bildiği başka kişiler; suçlular, elektrikli sandalye, otomobil kazaları gibi ürpertici, inekler ve çiçekler gibi zararsız konular sıralanabilir." (Lynton N. 1982: 302)

¹² Sohbet Çukurları (Conversation Pits): 1960'larda Tasarım ve Bir Sosyal Devrim Aracı Olarak Mobilya. Şumnu, Umut. 16 Nisan 2018. <https://www.academia.edu/33867027/Sohbet_Çukurları_Conversation_Pits_1960larda_Tasarım_ve_Bir_Sosyal_Devrim_Aracı_Olarak_Mobilya>



Şekil 60. Andy Warhol, Soup Can

Şekil 61. Andy Warhol, Marilyn Monroe

Şekil 60 Kaynak: <https://www.artsy.net/artwork/andy-warhol-soup-can-vegetarian-vegetable>

Şekil 61 Kaynak: <https://www.widewalls.ch/10-faces-by-andy-warhol-february-2015/>

Pop Art'ın ortaya koyduğu bu yaklaşımlar dönemin mobilya tasarımlarına dahi yansımıştır. Dönemin moda malzemesi plastik, kolayca şekil alabilmesinden dolayı organik formlar elde etmek için kalıplama döküm malzemesi olarak kullanılmıştır. Verner Panton'un 1965 yılında tasarladığı *Panton Chair* (Şekil 62) ve Oliver Morgue'un tasarladığı *Djinn Chair* (Şekil 63) bu dönem Pop Art etkisi altında plastik kullanımının da tasarıma olan etkilerini gözler önüne sermektedir. Ayrıca Peter Murdoch'ın 1965 yılında tasarladığı *Paper Chair* (Şekil 64) adlı tasarımı da sanatın geçiciliğine ve kullan-at kültürüne iyi bir örnek oluşturmaktadır. *Djinn Chair* ayrıca Stanley Kubrick'in 1968 yılında yaptığı *2001: A Space Odyssey* filminde de görülmektedir.



Şekil 62. Panton Chair



Şekil 63. Djinn Chair



Şekil 64. Paper Chair

Şekil 62 Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/Verner_Panton#/media/File:Panton_Stuhl.jpg

Şekil 63 Kaynak: <https://www.vinterior.co/listings/djinn-chair-by-olivier-mourgue-for-airborne>

Şekil 64 Kaynak: <https://succesdesign.wordpress.com/2010/01/21/94/>

Dönemin siyasal ve toplumsal olaylarından yola çıkarak, sanat ve tasarım anlayışı, kimlik arayışındaki bu grupların özgürleşme mücadelelerinden yola çıkarak oluşmuştur. Bu dönemdeki seri üretim kolaylığı, birçok renk seçeneği ve ergonomik konfor, dönemin tasarım yaklaşımının büyük bir kısmını oluşturur. Bu tasarım yaklaşımına göre ucuz üretimi, sağlamlığı ve kolayca organik formlar alabilmesi bakımından plastik, dönemin seri üretiminin ana unsuru haline gelmiştir. Bu yaklaşım ayrıca meta üretim ve tüketim çılgınlığının gerektirdiği şekilde ve o çerçevede hayat standardını yükseltmeyi ve sosyalleşmeyi artırmayı amaçlamıştır.

4.2. 2001: A Space Odyssey Filmi

Film insanlığın nasıl geliştiğini anlatan bir sahne ile başlar. Suyun etrafında bir sürü maymun toplanmıştır. Maymunlardan biri kocaman dikdörtgen prizma yapısında bir taş (Monolith) görür. Maymun, taşa bakar bakmaz elindeki kemiği bir sopa olarak kullanmaya başlar. O sırada o bir grup maymunun mutluluk çığlıklarıyla havaya atılan kemik, zaman içindeki büyük atlamadan sonra bir sonraki sahnede yerini uzay gemisine bırakır. 2001 yılında aynı Monolith, Ay'da görülmüştür. Bu taşın ne olduğunu araştırmak için taşın

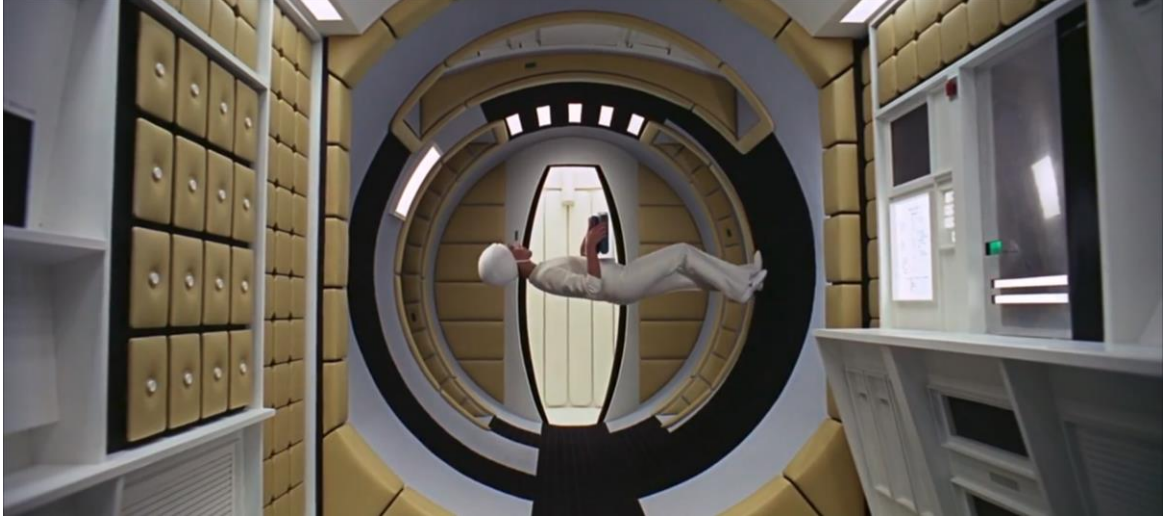
gerçekte bulunduğu yer olduğu tahmin edilen Jüpiter'e bir yolculuk ayarlanır ve gemiyle bir grup bilim adamı yola çıkar.

Geminin kontrolü HAL isimli bir bilgisayardır. Mürettebat, Frank Poole ve David Bowman ve derin bir uykuya yatırılmış üç bilimadamından oluşmaktadır. HAL bir hata yapar ve astronotlar onu devreden çıkartmaya karar verirler. Ancak HAL gelişmiş yapay zekası sonucunda kendi hayatını insanların hayatından üstte tutmaktadır. HAL, astronotları haberleri olmadan gözler ve kendisini devreden çıkaracaklarını anlar. Uykuda olan astronotları besleyen enerji borularını o devreden çıkarır, Poole onarım yapmak için geminin dışına çıktığında HAL onu uzaya fırlatır. Bowman Poole'a yardım etmek için uzaya çıktığında HAL onu da uzayda bırakır. Ancak Bowman bir şekilde gemiye girer ve HAL'ı kontrol altına almaya çalışırken uzay gemisi uzayda başı boş bir şekilde sürüklenmeye başlar. Sonraki sahnede Bowman kendisini klasik Rönesans tarzında döşenmiş bir odada yaşlanmış, çökmüş bir şekilde, yataktan kalkamaz bir halde bulur. Birden yatağının ayak ucunda Monolith'i görür. O yaşlı ve bitkin haliyle ona uzanmaya çalışır ve o an ölür ve yeniden doğum çevrimine girer. O artık uzayda yol almakta olan bir embriyodur.

4.3. 2001: A Space Odyssey Filminde Kent ve İç Mekan İmgeleri

Daha önce vurgulandığı gibi bu dönemin bilim kurgularındaki en önemli unsurlardan biri gerçekçilik-tasarım ilişkisidir. 1900'lerin başındaki bilim kurgulardan farklı olarak bu dönem herşeyiyle etraflıca düşünülmüş bir tasarım anlayışı vardır. 2001 filminin uzayda geçmesinin inandırıcılığının arkasındaki en önemli sebeplerden biri yerçekimsiz ortamların ayrıntılı çekimlerinin gerçekçil olmasıdır. Melies'in 1902'de yaptığı *Le Voyage Dans La Lune* filminden farklı olarak yerçekiminin uzayda nasıl işlediğinin keşiflerle öğrenilmesinden sonra Kubrick bu bilimsel keşifleri filminde uygulamıştır. Örneğin filmde kullanılan yerçekimsiz ortamda geçen sahnelerde kadın zemine paralel bir şekilde yürümekte ve gemi içinde oturan insanlar yerçekimsiz ortamda havalanmamak için kemerle bağlı bir şekilde bulunmaktadır. Yine uzay aracının ağırlıksız güvertesindeki çekimler ve içerisinde yapay yer çekimi olan döner tekerlek yapıdaki istasyonun uzayda süzülmesi ve iç mekandaki kamera çekimleri de filmin gerçekçiliğini artırmaktadır. "2001: A Space Odyssey içerdiği metinler ve felsefesiyle, insanoğlunun aya ilk ayak basışını ve

uzayla olan ilişkisini betimlemesiyle ilgi çekmiştir. Kubrick'in filmde kullandığı dil ile uzay görüntüleri ve uzay gemisinin iç ve dış mekânları uzun bilimsel araştırmalar sonucunda oluşturulmuştur.” (Öztürk B. 2012: 115)

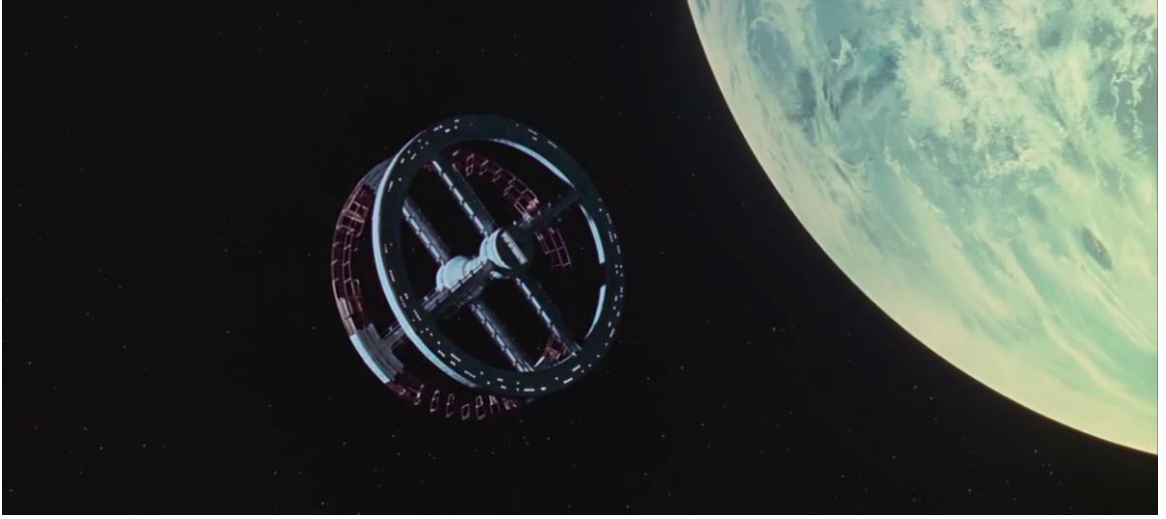


Şekil 65. Yerçekimsiz ortam. 2001: A Space Odyssey, 1968, Stanley Kubrick

Filmde Fritz Lang'ın *Metropolis* filminin aksine bir kent temsili olmaması dikkat çeken ilk unsurdur. Bu film kent mimarisinin stabil öğelerinin dışında hareket eden araçların iç ve dış mekânları içinde geçer. İstasyonlar, uzay gemileri aslında uzak ve yakın geleceğin birer yansımalarıdır. Geçmişte mümkün olup da ilerideki zamanda da mümküniyeti devam edebilecek herşeyi film bünyesinde barındırır. Kubrick filminde maymunun elindeki kemiği sopa olarak kullanmasından başlatarak evrimi içinde; İnsanlığın gerçek potansiyeline ulaşmasındaki bütün engelleri kaldırarak herkesin eşit olduğu, ırk, cins, ulus, fikir, din ayrılıklarının hiç birinin görülmediği bir gelecek kurgulamıştır. Bu başka gelecek ona göre dün-şimdi-yarın bağlantısıyla mümkündür. Bu bakımdan filmin bünyesinde geçmiş, yakın geleceği ve uzak geleceği bir arada barındırması, onu bir *Heterotopya* yapar.¹³

¹³ Foucault'a göre Heterotopya gerçek bir mekânın içinde bulunan birden fazla zaman ve mekânın birden barınmasıdır. Ütopyanın aksine bulunduğu mekânda karşıtlıkları barındırabilen, ötekileşmiş, tek bir zamanın dışına çıkmış mekânlardır. Müze, kütüphane, hapisane, sinema, tiyatro gibi tek bir mekânda birden çok zaman barındırmaktadır.

Filmde insanlar kapalı iç mekanlardan uzay gemileriyle başka kapalı bir iç mekanlara yolculuk etmektedir. Bu nedenle açık alan temsili, filmin gelecekçi görüşünün hiçbir noktasında bulunmamaktadır. Filmdeki iç mekanlar beyaz, modern, sade ve temiz bir gelecek izlenimi sunar. Buralardaki insanlar her türlü rahatlığa erişimin olduğu bir gelecekte yaşamaktadır. Bilgisayarlı cihazlar, görüntülü konuşma, taşınabilir ekranlar, ses tanıma ile aktif olan bilgisayarlar, insanlara meydan okuyabilecek düzeyde satranç oynayabilen makineler gibi gelecek öngörleriyle süslenmiş bir filmidir. Özellikle Jüpiter yolculuğu yapan geminin iç mekanlarında görülen bu teknolojik atılımlar o dönem henüz gerçekleşmemiş olsalar da Kubrick bunları gerçekleştirmişçesine filme aktarmıştır. “Jüpiter yolculuğu sırasında kullanılan geminin iç mekânları uzayda yaşama dair ipuçları vermektedir. Hacimlerde fonksiyon kullanımı ön plandadır. Bilgisayarlar insanların yaşamsal konforlarını sağlamaktadırlar. Kubrick’in geleceğe dair öngörülerinden biri, yarattığı bilgisayar teknolojisi ile uzun uykuya yatabilmedir.” (Öztürk B. 2012: 117) Bu dönen, beyaz mekanda insanlar uzun uyku kapsüllerinden çıktığında da rahatlarının yerinde olması amaçlanmıştır. Şekil 67’deki görselde kapsüllerin yanındaki yatakta uzanan adamın kapsül dışında da rahat bir yaşam sürdüğü, yatarken televizyon izlediği görülmektedir. Filmdeki her mekanda ekran ve televizyonlar bulunmaktadır. Geleceğin iç mekanlarının görüntüleme sistemleriyle ele alındığı, televizyonsuz veya ekransız olmadığı düşünülmektedir. Bu iç mekân cam ve ekran kullanımı, *Metropolis* filmindeki cam yapıların artık iç mekânı taşınmaya başladığını da filme yansıtmaktadır. Yine iç mekân kullanımı Joe Colombo’nun tasarladığı hem günlük yaşamın tüm kişisel gereksinimlerini içeren homojen yaşam sistemi, hem de plastik kullanımı bakımından *The Furnishing Unit* tasarımı mantığına uymaktadır. Filmdeki iç mekânlar da zeminden tavana kadar yapay bir doku mevcuttur. Bütün mekânlar plastik kullanılarak yaratılmıştır. Dönemin yoğun plastik kullanımı filme yansıtılarak, filmdeki gelecek öngörüsünde bulunan gerçeklik ilkesiyle de bağdaşmaktadır. Yine filmde kullanılan aydınlatmalar beyaz renktedir. Örneğin Şekil 67’deki görselde aydınlatma uzun uyku kapsülünün üst tarafında bulunmaktadır. Bu sahnedeki bir başka gelecek öngörüsü de o dönem çok kanallı televizyon olmamasına rağmen uzanan adamın izlediği çok kanallı televizyondur.



Şekil 66. Döner Tekerlek Yapıdaki İstasyon. 2001: A Space Odyssey, 1968, Stanley Kubrick



Şekil 67. Uzun uyku kapsülleri. 2001: A Space Odyssey, 1968, Stanley Kubrick

Gerçeklik ilkesiyle doğru orantılı olarak Kubrick'in Ay'ı ele alma biçimi, dönemin uzay keşifleri sayesinde tabiki eski filmlerle kıyaslanamaz bir ölçüdedir. Melies'in *Le Voyage Dans La Lune* filmindeki Ay'ı düşündüğü halinden çok farklı olduğu açıkça görülmektedir bu filmde. Melies'in Ay'ındaki atmosferin varlığı ve yüzeyindeki mantar şeklindeki bitkiler ve Ay'da yaşayan diğer canlılara kadar ay'ın faunasından tamamen bambaşka bir biçimde, Kubrick'in filmindeki ay'ın donuk ve atmosfersiz yüzeyi ve ayda sadece insan yapımı bir istasyon/otel bulunması tezatı filmin gerçekçiliğini seyirciye göstermektedir.

Ay'daki Hilton otelinin lobisine baktığımızda bu beyaz lobide dikkat çeken unsurlardan biri, uzaklaştıkça göze çarpan eğimli zemindir. Yine bu lobide kullanılan beyaz aydınlatmalar uzun uyku kapsüllerinin üzerindeki aydınlatmanın aksine tavan cephesini tamamen kaplamaktadır. Ayrıca Kubrick otelde, filmin gelecek algısı oluşturmak için modern mimariyi kullandığı görülmektedir.



Şekil 68. Hilton Uzay İstasyonu. 2001: A Space Odyssey, 1968, Stanley Kubrick

“Film modern mimariyi, sadece gerçekçi bir gelecek yaratmak için kullanmıyor, aynı zamanda bu mekanların kullanılıyor gibi hissedilmesi için özel tasarlanmış mobilyaları ve detayları da ekliyor. Filmde en çok dikkat çeken mobilyalar Şekil 68’deki görselde olduğu gibi Hilton Uzay İstasyonu’ndaki, Olivier Mourge’nin tasarladığı parlak kırmızı Djinn sandalyelerdir. Bunun yanında Eero Saarinen’in 1956 sehpaları, yine başka bir ünlü ‘modernizm’ tasarım ögesidir.”¹⁴

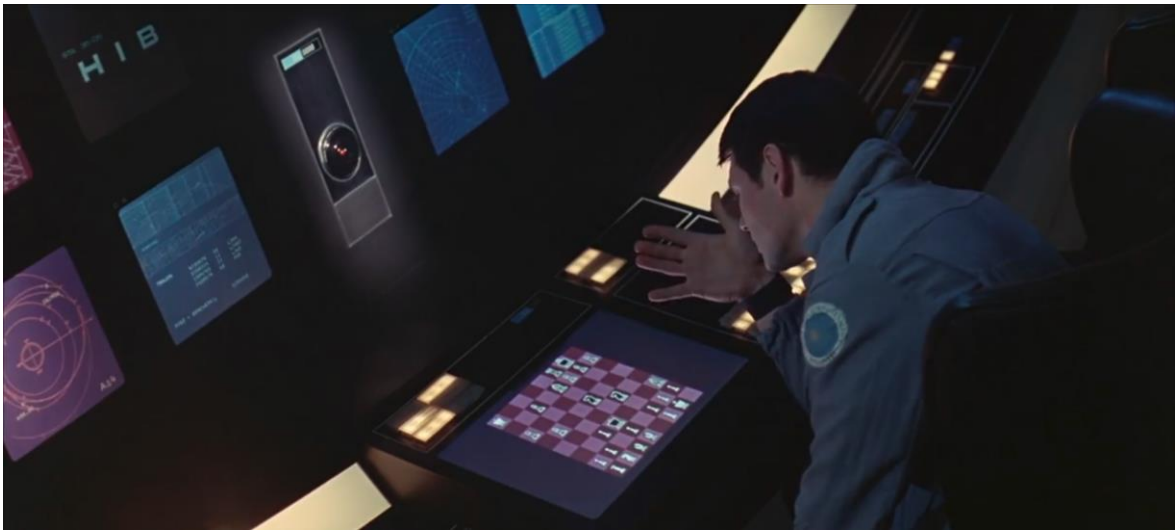
Kubrick filmde geleceği yaratırken bize modern iç mekanlar vermenin yanısıra gelişen teknolojinin insan kontrolünün dışına çıkabileceğinin de bir görüşünü oluşturmuştur. “Kubrick’in filmi materyalist bir ütopyadır; çünkü sosyal ve biyolojik evrimi, çevre koşullarına bir tepki olarak gösterir. İnsanın, makine ile, kendi yarattığı şey ile kozlarını

¹⁴ KSA MA Architectural Visualisation. Mart 2018.

<<https://ksamaarchvis.wordpress.com/2015/12/07/2001-a-space-odyssey/>>

paylaşması; diyalektik, kökleri tarihin içinde atılmış ve kesin "tanımlanmış, nihai ütopyaların" sınırlarını bir kez daha aşacak olan bir süreçtir. Kubrick'in görüntülerinde sunulduğu gibi, makineler sadece çok güzel olmakla kalmayıp, erotiktirler de; ayrıca insan ile kendi aralarındaki çatışmayı kaçınılmazlaştıracak derecede insanlaşırlar.” (Roloff B. SeeBlen G. 1995: 304) Yani Roloff ve SeeBlen'e göre 2001'in materyalist bir ütopya olmasının sebebi: Makinenin, yaratıcısı insan ile olan çelişkisi birden çok katmanlıdır. Temel katmanda, sahip olduğu değerini hangi biçiminde olursa olsun üretilen ya da yaratılan makinenin mi yoksa yaratıcı olduğu halde yarattığı ile bir zıtlık birliği içine düşen insanın mı asıl olduğu, olacağı sorunu bulunmaktadır. İkinci katmanda, makine yahut meta olgusu insanın yerine kendini ikame kılmaktadır. Estetiğinin veya erotizminin anlatmaya çalıştığı şekilde insanın yerine geçmeye, zıtlık birliğini belki de insanı yok ederek aşmaya çalışmaktadır. Bu olgu daha önce de belirtildiği gibi bilim kurgu edebiyat ve sinemasında çok rastlanılan bir tema olma özelliği gösterir.

Kubrick, makinenin insanın emrinden çıkarak bir tehdite dönüşmesi ve insanlardan çok kendini düşünerek, her zaman insanlığın iyiliği için varolmayabileceklerini burada göstermiştir. HAL burada görevini öncelik sayarak, insan hayatını ikinci planda tutmaktadır ve gerekirse insanların canına mal olacak kararlar verebilmektedir. Ancak bu bilgisayar tabanlı yapay zeka, Dave tarafından kapatılarak aslında insanlardan daha üstün olmadığını da göstermiş olur.



Şekil 69. Bilgisayarlar gemideki insanların yaşamsal konforlarını sağlayarak vakit geçirmelerinde yardımcı olmaktadır. 2001: A Space Odyssey, 1968, Stanley Kubrick

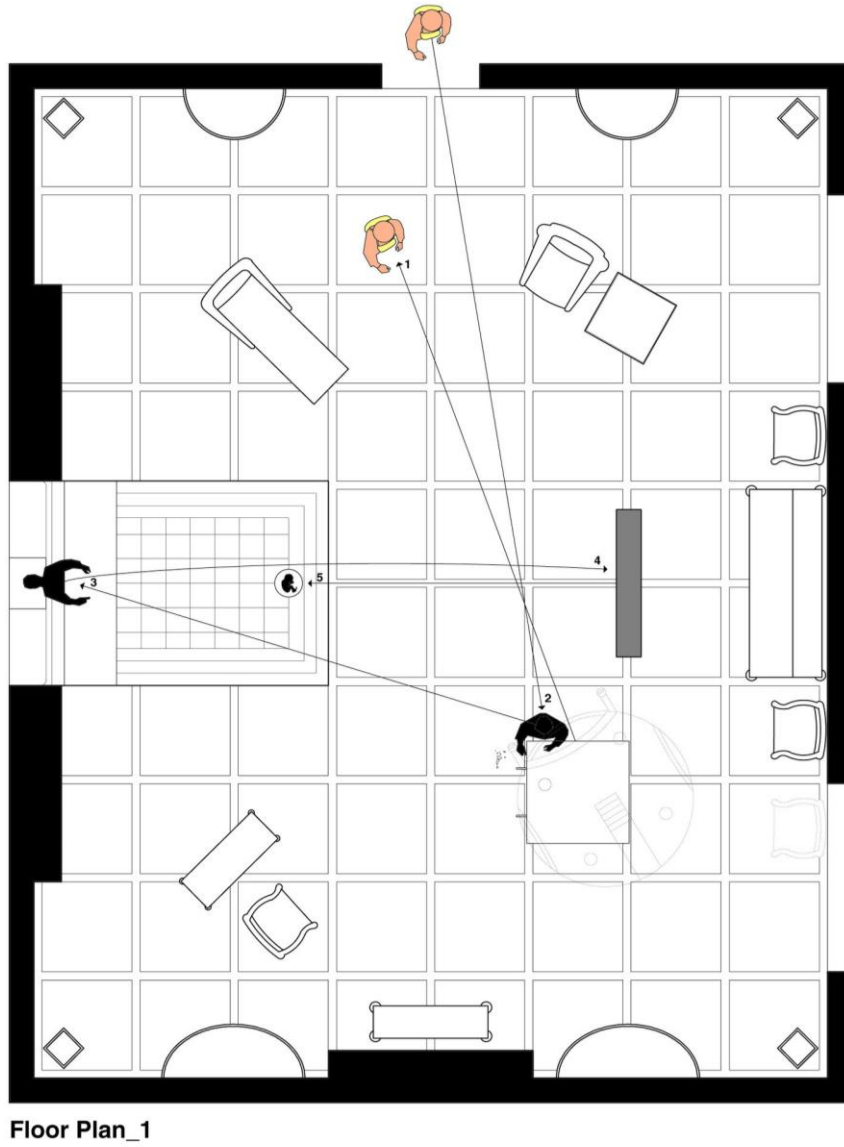


Şekil 70. Son sahne. 2001: A Space Odyssey, 1968, Stanley Kubrick

Dave' HAL'ı kapattıktan sonra uzun ışıklı sahneler sonunda filmin son geçtiği odaya ulaşır. Bu sahne Dave'in Pod Bay'den aldığı pod ile bir odada belirmesiyle başlar. Sonrasında ise odada ayakta dikilmiş durumda kendini bulur. Bir önceki sahnelerdeki mekanlarda görülen, teknolojiyle bezenmiş modern ve minimalist mekan tasarımları, kendini son sahnede olabildiğine klasik bir tarza bırakmaktadır. Süslemeci tarzda göz kamaştırıcı mobilyalarla çevrili bu oda ve duvarda Rönesans resimlerinin bulunması, bu odayı filmin kalan bütün mekanlarından ayırmaktadır. Ancak film, bu klasik tarz içerisinde gelecekçi tutumunu korumak için zemini tamamen büyük, beyaz bir aydınlatma haline getirmiştir. Dave, bu son derece klasik tarzda döşenmiş odada kendisinin yaşlılığını, masada oturmuş yemek yer bir şekilde görür.

“Stanley Kubrick iç mekanları, filmdeki daha soyut sahneleri açıklamak için de kullanmaktadır. Şekil 71'deki diyagram, filmin son sahnesindeki zamanın değişimini göstermek için farklı perspektifleri ve mimari alanları nasıl illüstre ettiğini gösteriyor. Perspektifteki bu değişimler, Sahne içindeki zamanın ilerlemesini yönlendirir. Bu zamanın doğrusal olmayan ilerlemesi, Dave bu alanda potansiyel olarak onlarca yıl yaşayabilirdi, ancak seyirci ve Dave, hayatının hızla geçtiğini görmektedir. Kubrick, bu zamanın geçişini karartarak veya dağıtarak değil, aksine hassas ve kontrollü bir şekilde ele almaktadır. Bu odadaki tek alan artık doğrusal ilerleyen zamanın kurallarına bağlı olmamaktadır. Odada kullanılan Rönesans resminin filmle bağlantısı ise yeniden doğuş temasıdır.”¹⁵

¹⁵ KSA MA Architectural Visualisation. Mart 2018.



Şekil 71. Zaman diyagramı

Kaynak: <https://ksamaarchvis.wordpress.com/2015/12/07/2001-a-space-odyssey/>

Kubrick bu filmde görsel efektleri en üst noktalarda tutarak, mekanlara dair tasarımsal betimlemeleri ve yerçekimsiz ortamların ustaca yaratılmalarına kadar anlatmak istediği her şeye dair her şeyi en ince ayrıntısıyla ortaya koymuştur. Filmde insanlar teknolojiyle barışık bir şekilde, ütopyik bir sistem içerisinde yaşamaktadır. Filmde kentsizlik olgusu ön

<<https://ksamaarchvis.wordpress.com/2015/12/07/2001-a-space-odyssey/>>

plandadır. Seyirciyi film içerisinde uzay istasyonları ve uzay araçları arasında bir mekandan diğerine atlatarak, geleceğin bugünkü bildiğimiz kent dokusunu tamamen terkettiği görülmektedir. Mekanlarda kullanılan plastik tasarımlar dönemin plastik kullanımının keşfedilmiş olması ve popüleritesini gözler önüne sermektedir. Kubrick'in gelecek öngörüsünü oluşturan bu film, giysi tasarımlarıyla, kostümleriyle, iç mekan ayrıntıları ve mobilya tasarımlarıyla seyirciyi o dönem bilim kurgu filmlerinde gerçekçiliği vurgularken tam bir görsel şölen yaşatmaktadır. Tasarımlarındaki bu ince ayrıntılar filmin gelecekte geçtiği izlenimini izleyiciye ustaca algılatmaktadır. Ayrıca Kubrick, kendi gelecek öngörüsüyle o dönem varolmayıp, günümüzde varolan birçok teknolojik ilerlemenin de gerçekte mümkün olabileceğini de göstermiştir.

BÖLÜM V: 1980'LER VE BLADE RUNNER

5.1. 1980'lerde Siyasal, Ekonomik, Kültürel, Sosyal, Teknolojik Değişimler ve Tasarıma Yansımaları

2. Dünya Savaşı sonrası insanlar tarafından siyasal, ekonomik, sosyal değişimler ile yaratılan dünya, 60'larda kendini bir çok yönüyle göstermeye başladıysa da 80'lerde de etkileri devam etmekteydi. 60'larda olduğu gibi bu dönemde de tüketim toplumu tüm şiddetiyle ilerlemekte, küreselleşme olgusuyla birlikte emperyalist kapitalizmin 60'lı ve 70'li yıllarda geçirmiş olduğu bunalımları çözümleyen neoliberal akım adı altında gayet muhafazakar bir bunalım yönetimi anlayışı ABD ve İngiltere başta olmak üzere dünyayı etkisi altına almaktaydı. Soğuk Savaş ise 1947'den bu yana hala devam etmekteydi. Yoğun politik ve siyasi bunalım içinde bulunan dünya, savaşmaktan bıkmayan Amerika ve Sovyetler Birliği'nin paralarının çoğunu savaşlar için harcaması, bu iki ülkenin ekonomisini de zor bir duruma sokmuştu. Sovyetler nükleer füzelerini Avrupa ve Amerika'ya çevirmesiyle; tehditleri karşı bir tehdite çevirmeye hevesli olan o dönem ABD başkanı Ronald Reagan, nükleer savaşta uzaya taşımaya amaçlamıştı. Arada kalan, Sovyetler Birliği'ni destekleyen *Doğu Bloğu* ve ABD'yi destekleyen *Batı Bloğu* olarak bölünen Avrupa ülkeleri de Soğuk Savaş'ın etkilerini yeterince hissetmekteydi. Bütün bunlar üstüne 1979'da yaşanan Harrisburg ve 1986'da yaşanan Çernobil felaketleriyle de dönemin insanı iyice nükleer tehditlerin arasında kalarak, bunalıma girmişti. Bütün bu olaylar doğrultusunda postmodern döneme verilen diğer bir isim de aslında *Bunalım Çağı*'dir.

Yeni bir nükleer savaş tehdidi altında olan dünyada hegemonik mücadelenin nükleer savaş olmadan yürütülmesi çabaları neticesinde ABD'nin o zamanki başkanı Reagan ve Sovyetler Birliği'nin yıkılmasından önceki başkanı Gorbaçov, nükleer silahları azaltmaya yönelik önemli adımlar atmaya başlamışlardı. "Gorbaçov, Aralık 1988'de görev süresi dolan Reagan ve Başkan Yardımcısı Bush ile bir araya geldiğinde, kafasında *Soğuk Savaş'ı bitirme* fikri vardı. 1989'dan itibaren birlik içindeki uluslar üzerindeki kontrolü gevşetmeye karar vermişti. Doğu Avrupa halklarına, kendi geleceklerini kendilerinin belirlemesi gerektiğini söylüyordu. [...] Her yerde yüzbinler sokaklara dökülmüş, "Özgürlük ve onur!" diye haykırıyordu. [...] Batı bu süreçte söz konusu halklara desteğini

her şekilde gösteriyordu.” (Çimen, A. 2015: 364-365) Bu özgürlük hareketinden en çok nasibini almış ülke olan Almanya’da hareketlenme, Gorbaçov’un bu ülkeyi ziyareti sırasında en yüksek noktasına ulaşmıştı. “Sel suyu gibi biriken Doğu Berlin halkı, 9 Kasım 1989’da bendini aşarak 46 kilometre uzunluğundaki Berlin Duvarı’na yürüdü. Batı Berlinliler de karşı taraftan geliyordu. Aynı halkın iki ayrı ülkeye bağlı vatandaşları, Brandenburg kapısından itibaren coşkuyla duvarı parçalamaya başladı. Aslında parçalanan, halkın iradesine karşı ısrarla ayakta tutulmaya çalışılan rejimin kendisiydi. [...] Düşmanlıkları tarihe gömülmüş, iki Almanya birleşmişti.” (Çimen, A. 2015: 365)

Avrupa’dan sonra gözler artık Sovyetlere dönmüştü. Litvanya’daki özgürlük hareketlerini bastırmak isteyen Sovyetler, halkın direnişine karşı duruyordu. O sırada Moskova’da başlayan parti içinde ve dışında hareketler Gorbaçov’a karşı harekete geçti. Sonrasında Gorbaçov’un istifasıyla birlikte 1991 yılında Sovyetler Birliği’nin dağılması üzerine Soğuk Savaş da sona erdi.

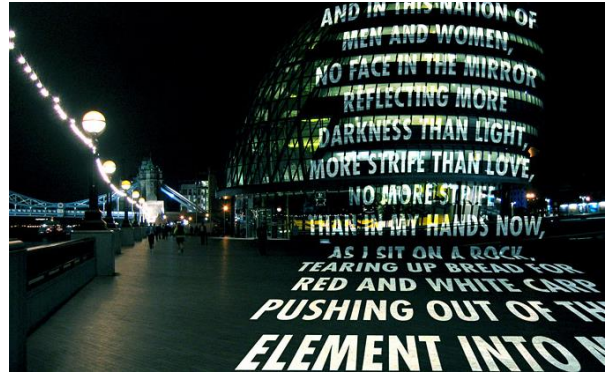
Tıpkı 50’li yılların edebiyatı kadar 80’li yılların görsel medya ve televizyonu da, Soğuk Savaş süresince ideolojik mücadelede büyük bir rol oynamış ve tüm bu savaş süresince propaganda unsuru olarak kullanılmıştı. Zaten ideolojik mücadele ve onun kapsamında propaganda veya ajitasyon gibi teknikler sürekliliklerini ve genişliklerini hiç kaybetmediler. Her alanda her konuda sürdürülmede ve kullanılmada hiç ihmal edilmediler. Bu alanlardan bir tanesi 1980’li yıllarda dünya iktisadi politikasında alınan yönsemeyle ilgiliydi.

Soğuk Savaş’tan galip çıkan Batı, 1950’lere kadar süren devlet merkezci yönetimin yürüttüğü ekonomik otoriteyi, daha liberal bir ekonomiye dönüştürmeyi amaçlamıştı. Doğu’nun desteklediği komünizm ve kitle kültürü değerleri doğrultusunda yaratılan biz düşüncesi, Batı’nın desteklediği liberal düşüncenin yaygınlaşması ile kayboluyordu. Liberal düşünce, uluslararası bir düzeye ulaştıktan sonra yeniden yorumlanarak, liberalizmin modern bir formu olan neo-liberalizm adıyla yeniden ortaya çıktı. Neo-liberal düşünce; 1930’ların, 50’lerin keynesyen zamanından kalan, devlet otoritelerinin özel sermayeyi sınırlayıcı herhangi bir şekilde uygulanan ekonomi politikasının sonunu getirerek yeni ve sınırsız bir sermaye çağını tescilliyordu. Kamu ekonomisinin ve devlet girişimlerinin özel şirketler gibi ve mümkünse özel sermaye olarak götürülmesi düşünülmekteydi. Sosyal herhangi bir kaygısı kalmayan bu ekonomi, kişilerin özgürlüğünü ve özel mülkü savunarak, bu sayede yükselen burjuvazi ile halk katmanları

arasında yaşam ve gelir koşullarında büyük eşitsizlik yaratmaktadır. Bu bakımdan kişi bazlı bir sistem oluşturan Neo-liberalizm, bireyselleşme kavramını da ortaya çıkartmıştır. Önceki dönemlerde baskın olan biz anlayışı bu sayede artık yerini ben anlayışına bırakmaktaydı. Bu anlayış doğrultusunda dönemin gelişen teknolojisiyle medyanın, kapitalizmin bu yeni döneminin kültürünün ve fikirlerinin oluşumuna müdahalesi de yadsınamayacak kadar büyüktür. Bu büyüklük içinde sürekli tekrarlanıp durulan ve insanların kafasına çivi gibi çakılan “neo-liberalizm” “globalizm” “özgürlük” “tarihin sonu” gibi kavramlar belli bir politik itaat içinde olunması için sürekli üretilip durulmuşlardır.



Şekil 72. Jenny Holzer, 1982, New York



Şekil 73. Jenny Holzer, 2006, Londra

Kaynak: <https://artspoliticalvoice.weebly.com/jenny-holzer.html>

Bu politik ortamda gelişen politik sanatçı; yazar Toby Clark’a göre, ortamın sunduğu bu kavramlar trafiği içinde kendi anlatım biçimini bulma göreviyle karşı karşıya kalmıştır. “Amerika’lı sanatçı Jenny Holzer’in metne dayalı çalışmaları, sözel mesajlara özellikle didaktik ve sabit fikirlere yönelik bir kuşku beslemektedir. Holzer afişlere, bronz plakalara, granit levhalara ve elektronik tabelalara yazdığı mesajları “kendi” ağzından değil; hükümet, eğitim, reklamcılık, kamusal tavsiyeler ve kişisel itiraflar gibi diğer anonim otorite söylemlerini taklit ederek sunmuştur.” (Clark, T. 2011: 182) Holzer politik olayları sanatıyla harmanlayarak Kavramsal Sanat’ı propaganda unsuru olarak kullanmıştır. Bina cephelerinde ikonik LED tabelalar ve Neon’lar kullanarak (Şekil 72, Şekil 73, Şekil 74, Şekil 75) sanatsal çalışmalarının altındaki politik sebepleri de görmelerini sağlamayı amaçlamışlardır.



Şekil 74. Jenny Holzer, 1989, Survival



Şekil 75. Jenny Holzer, Money Creates Taste

Şekil 74 Kaynak: <http://artobserved.com/2010/12/go-see-new-york-jenny-holzer-retro-at-skarstedt-gallery-through-december-18-2010/>

Şekil 75 Kaynak: <https://theartstack.com/artist/jenny-holzer/money-creates-taste>

Üretim için üretim ve tekellerin karları için tüketim toplumunun popüler kitle kültürü televizyonlar, videolar, bilgisayarlar, oyun salonları gibi dijital çağın her türlü getirisinin sindirilmesiyle doyurulmaya başlanmıştır. Bu her türlü popüler eğlence araçlarının altında toplanmaya başladığı çatı, iş ya da eğlence, iletişim ya da haberleşme veya herhangi bir üretim dalı veya sektöründe etkili bir teknolojinin ön plana çıkmakta olduğunun habercisi idi.

1970'lerden beri gelişen oyun kültürü 80'li yıllarda çok büyük bir işletmecilik haline gelmişti. Oyun salonları bu dönem iyice popüler hale gelerek özellikle gençlerin sürekli gittikleri mekanlar haline gelmişti. Örneğin 1980 yılında tanıtılan *Pac-Man* (Şekil 76) oyunu tüm zamanların en popüler oyunlarından biridir. Daha sonra Nintendo tarafından 1981 yılında tanıtılan *Donkey Kong* oyunu, 1983 yılında tanıtılan *Mario Bros.*, 1986 yılında tanıtılan *The Legend of Zelda* gibi ünlü oyunların çıkış noktası olan 80'ler, aynı zamanda bireyselleşme odaklı gelişen toplum doğrultusunda ilk kişisel bilgisayarların da tanıtıldığı zamanlardır. 1982 yılında tanıtılan *Commodore 64* (Şekil 77), dönemin en popüler ev bilgisayarlarından biridir. Sonrasında ise 1984 yılında Apple ilk *Macintosh* bilgisayarını tanıtmıştır. Yine bireyselleşme anlayışı dönemin popüler müzik dinleme araçlarında da görülmektedir. SONY firması, kişiye özel, kulaklıkla dinlenen Walkmen'ler ortaya çıkarmış ve bu Walkmen'ler o dönem hızla popüler olmuş araçlardır. Bir Japon

firması olan SONY, o dönem 3. dünya ülkelerinin teknolojide ve üretimde ilerlemesini simgeleyerek dünya pazarlarında kendine yer edinmiştir. Walkmanler sayesinde müzik kültürü de özellikle gençler arasında hızla yayılarak popüler bir kültür ögesi haline gelmiştir.



Şekil 76. Pac-Man



Şekil 77. Commodore 64

Şekil 76 Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/557250153862401261/>

Şekil 77 Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/Commodore_64

Dijital çağın getirileri ile bilgisayarların kişiselleşmesi, 1960'ların sonunda ortaya çıkan video sanatı akımının gelişmesinde büyük bir ortam hazırlamıştır. Adnan Turani'ye göre video sanatı dört kategorinin sanatsal gelişiminde rol oynadığını saptamıştır:

“Birincisi, kamera, monitor ve teyp kayıtlarının kullanılması, video heykelinin, video *environment*'ının ya da video enstalasyonunun inşasında gerekli olduğu ve bu gelişmenin, son yirmi yılda gerçekleştiğine işaret edilmektedir. İkinci kategori, “Gerilla-video” denen ve sokak olaylarının saptanmasında kullanılan taşınabilir bir videonun kullanışıyla ilgilidir. Bu taşınabilir videonun politik ve pedagojik amaçlı olarak da değerlendirildiği ve özellikle 1980'li ve 1990'lı yıllarda çok kullanıldığı yazılmaktadır. Üçüncü kategori ise, tiyatroya ait performanslarda sanatçılarca 1970'lerden itibaren kullanılmış ve videonun karmaşık iletişim formları içinde geliştirilmiştir. Dördüncü kategori olarak, videonun çeşitli alanlarda uzman olanlarca geliştirilmiş teknolojilerle yapılan şeklidir. Bu türün yeni sanat çalışmalarında bilgisayar da kullanılmaktadır.” (Turani, A. 2015: 770-771)

Bilgisayar teknolojisinin 80'lerde gelişmesiyle video *edit*'leme daha kolay bir hale geldiğinden bu durum video sanatının daha hızlı gelişmesine olanak sunmuştur. Video sanatının her ne kadar çıkışının aslında *postmodern* dönem değil de 1960'lar 70'ler olduğu geniş ölçüde onay görse de, 80'lerin teknolojik gelişmeleri ve bilgisayarların yaygın kullanılmaya başlamasıyla birlikte tanınma oranının artması da bu dönem sanatçılarının bu sanata yönelmesine olanak sağlamıştır. Video sanatı üzerinde çalışan Catherine Elwes bu dönemin önemli sanatçılarından. "Spor ve politika gibi sosyal davranışlara gönderme yapan çalışmalarında TV yayınları ve video teknolojisiyle işlem görmüş kayıtlar yapıyordu. "Leonardo Da Vinci'ye Övgü" (1980) adlı eserinde, bir heykel içinde, Leonardo'nun kendi portre deseni ve gene ona ait insan vücudunun orantılarını gösteren deseni işlenmişti. 1989'da buna bir seslendirme de ilave edilmişti." (Turani, A. 2015: 771-772) Bundan yola çıkarak Catherine'in spor, politika gibi kitle kültürüne vurgu yapan konuları kullanması, video sanatının, Pop-Art akımından gücünü alarak doğduğu çıkarılabilir.

Bilgisayarlar sayesinde dijital teknolojinin günümüz hayatına girmesiyle birlikte çıkan diğer bir akım Bilgisayar Sanatı'dır. Turani'nin sanat tarihi ve teknoloji profesörü olan Frank Popper'dan yaptığı alıntıya göre: "Popper, bilgisayarın estetik açıdan genelde üç boyutlu biçimlemede, film yapımında, video imaj üretiminde, sibernetik heykel oluşturmada, *environnement* denen çevresel sanat yapımında, optik ya da video disklerde ve telekomünikasyonla ilgili *event*'lerde kullanıldığına değiniyor." (Turani, A. 2015: 773)



Şekil 78. Labirent



Şekil 79. Mona/Leo

Şekil 78 Kaynak: <https://www.flickr.com/photos/69184488@N06/21452695606>

Şekil 79 Kaynak: <https://johnvblog.wordpress.com/2013/04/09/virtual-experience-gallery/>

Bilgisayar sanatının uygulanma alanlarına baktığımızda sanatçıların bilgisayar aracılığıyla yaptığı eserlerin yanı sıra bu dönem filmlerinde öncelikle özel efektlerin yapımında kullanılması görülmektedir. Bu dönem bilgisayar sanatının önemli isimleri arasında sayılan Margot Lovejoy'un 1987'de yaptığı *Bulanık Sahne* ve 1988'de yaptığı *Labirent* (Şekil 78) isimli çalışmaları bulunmaktadır. Yine Lillian F. Schwartz'ın 1987'de yaptığı Mona Lisa'nın (Şekil 79) yüzünün diğer yarısına Leonardo'nun kendini çizdiği karakalem portresini yerleştirmesiyle oluşan Mona/Leo adlı eseri ve 1988'de bilgisayarda yaptığı Leonardo'nun *Son Akşam Yemeği*, Jean-Pierre Yvaral'ın, Mona Lisa'nın yüzeyini bilgisayar kullanımıyla yeniden düzenlemesi de o dönem bilgisayar sanatına örneklerdendir. Ayrıca bu dönem filmlerinde, bilgisayar grafikleri ve özel efekt kullanımı da yaygınlaşmaktaydı. Steven Lisberger'in yönettiği *Tron* (1982) filmi, Nicholas Meyer'in yönettiği *Star Trek II: The Wrath of Khan* (1982) filmi, Ridley Scott'un yönettiği *Blade Runner* (1982) filmi, Robert Zemeckis'in yönettiği *Geleceğe Dönüş* serisi, George Lucas'ın *Star Wars* serisi dönemin bilgisayar grafikleri ile özel efekt kullanımına örnektir.



Şekil 80. Swatch transparan saat

Kaynak: <http://www.swatchandbeyond.com/index.php?productID=924>

Dönemin gelişen teknolojisi, mimari alanda da kendini göstermekteydi. Modern dönemin eleştirilerinin başladığı zamanda ortaya çıkan, modernizmin devamı olarak nitelendirilen Postmodernizme geçiş süreci içerisinde bulunan, geç modernist mimari bir akım olan 1970'lerde ortaya çıkan High-tech mimari, ismini bina yapımında kullandığı yüksek teknoloji (High-tech) bileşenlerden ve yapısından almıştır. Genelde yapısında cam yüzeyler ve çelik konstrüksiyon kullanılmaktadır. Yapısında yer alan çelik strüktürler, borular ve havalandırmalar gibi bütün elemanlar, renkli ve göze batması için özellikle tasarlanır. High-tech mimarinin en ünlü yapılarından bazıları 1977 yılında Paris'te Richard Rogers and Renzo Piano tarafından yapılan *Centre Pompidou* binası, 1986 yılında Chicago ABD'de Skidmore, Owings & Merrill tarafından yapılan *Onterie Center* binasıdır. Ayrıca binaların içindeki yapı bileşenlerinin dışarıdan görülebiliyor olma olgusu dönemin mimarisinden teknolojik aygıtlarına kadar, içi görülebilecek saydımlıkta yeniden tasarlanmıştır. Makine estetiğinin gözle görülebilecek düzeyde bırakılması/tasarımda çıplaklık, tekno fetişizm olarak adlandırılabilir. Bauhaus'un düz beyaz duvarlarını tasarımda fazla bulan High-tech mimari, yapıları tam bir makine estetiğine dönüştürmeyi

amaçlamıştır. Aynı zamanda dönemin Swatch saatlerinde ve 90'larda çıkan Apple bilgisayarlarında bu olgu görülebilmektedir. Birçokları tarafından “High-tech mimari hareketi genel olarak modernizmden postmodernizm mimariye bir geçiş süreci olarak görülmektedir.”¹⁶



Şekil 81 Centre Pompidou, Paris, 1977

Kaynak: <https://architecture.com/knowledge-and-resources/knowledge-landing-page/high-tech>

Postmodern mimari akımı, formalitelerinin dışına çıkamayan ve çeşitlilik sorunu çeken modern dönem mimarisinin tıkanıdığı yerde ihtiyaç sorununa bir cevap niteliğinde, Venturi'nin *Complexity and Contradiction in Architecture* isimli kitabında bir fikir olarak ortaya çıkmıştır. Venturi, modernist yapılar doğrultusunda tarihini inkar eden halklar nezdinde daha çağdaş tasarımlarla hem tarihi hem de teknolojiyi bir araya getirebilecek

¹⁶ World Atlas. Nisan 2018.

<<https://www.worldatlas.com/articles/what-is-high-tech-architecture.html>>

yeni bir mimari akımın varolabileceğini öne sürmüştür. Eş zamanlı olarak modern mimarinin halktan kopuk olmasını, sadece mimarların anlayabileceği yapılar olmasını eleştirerek, postmodern mimari yapılarının geçmişle kurduğu bağlar sayesinde, halkla daha iyi iletişim kurabilen bir mimari akımı da ortaya sunmuştur. Leland M. Roth'a göre: "Postmodern mimarlığın Robert Venturi'nin Guild evi yapıtlarıyla başladığı söylenebilir. O ve sonraki postmodernistler modernizmi reddetmekten çok gözden geçirmeye giriştiler – mimarlığa yalnızca bir avuç benzer eğilimli mimara seslenen ezoterik biçimsel kaygıların ötesinde toplumsal bir anlam vermek üzere, bağlam ve geleneğe yönelerek ona gönderge sağlama çabasına girdiler. Venturi'nin Guild Evi, özellikle de Philadelphia gibi eski kentlerde, Batı mimarlığının süregelen Klasik geleneklerine başvurmanın olanaklarını gözler önüne serdi." (Roth L. M. 2002: 659) Bunun bir diğer örneğini Johnson gökdelen formlarına uygulamaktaydı. Binalarında tarihsel göndermeler yapan Johnson bunu eskiye göndermeler yaparak yeniden uygulamaktaydı. Bu dönemin önemli yapıları arasında Philip Johnson ve John Burgee'nin tasarımı olan AT&T Binası buna en iyi örneklerden bir tanesidir.

"Tarihsel alıntıların bu neşeli hareketi, modernist zorunluluklarla açıkça çelişti ve mimari bir anlam arayışının tanımladığı tasarım yaklaşımının ana akımının gelişini müjdeledi. AT&T Binası türünün ilk örneği değildi, ama mimarlığın yeni bir evrimsel evresinin olgunlaştığını, deneyimlediğini gururla duyuran, kesinlikle en yüksek profilydi: Postmodernizm resmen dünya sahnesine gelmişti. [...] Binanın en ikonik özelliği "Chippendale Top", mobilya yapımcılarının klasik yüksek sandıklarına benzemesi için elde ettiği bir lakap olabilir. Orada, büyük İtalyan sıra kemerleri düşündüren yükselen bir giriş portikosu, modern Manhattan mahallesinden gelen ziyaretçileri hemen ortadan kaldırıyor. Giriş, bir dizi yarım daire şeklindeki kemerlere sahip bir dış motife (dış kısmı kaldırımın üzerinde yedi kat yükselir) ve kapının üzerine yerleştirilmiş masif, yuvarlak bir pencereye oturmaktadır. Bu unsurların basit geometrisi, hem Rönesans matematikçi-mimarları tarafından izlenen mükemmel biçimlere dönüşün, hem de modernizmin karakteristik ortogonallığından kurtulma arzusunun bir göstergesidir."¹⁷ (Şekil 82, Şekil 83)

¹⁷ Architecture Site. Şubat 2018. <<https://www.archdaily.com/611169/ad-classics-at-and-t-building-philip-johnson-and-john-burgee>>



Şekil 82. AT&T Binası



Şekil 83. AT&T Binası

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/761600986955845129/>

Postmodern dönemin diğer ünlü tasarımlarından biri olan Paris'te, Louvre Müzesi'nde bulunan cam ve metalden yapılmış piramit, I.M. Pei tarafından tasarlanmıştır. Pei, burada yeni yapıyı, eski yapıyı bozmadan iç kısmındaki alana inşa etmiştir. Müzenin klasik dokusunun içerisinde bulunan, gelecekçi tarzda olan, 1989 yılında yapımı tamamlanan piramit, Louvre Müzesi'nin ana girişi olarak tasarlanmıştır. (Şekil 84) Yine Postmodern mimaride eserler vermiş olan Charles Moore 1978 yılında New Orleans'da en ünlü eseri olan Piazza d'Italia'yı tasarlamıştır. Ayrıca Kaliforniya'da tasarladığı Beverly Hills Civic Center binası Spanish Revival, Art Deco ve Postmodern tarzların bir karışımı olarak yaratılmıştır. Revival tarzı mimari bu dönem çok görülmesi de Postmodern mimarinin eskiye sıkça atıf yapmasından ve eskiyle yeniye tek bir çatı altına koymasından dolayı da aynı zamanda yabancılaşma çekmeyen bir akımdır.



Şekil 84. Cam Piramit, I.M. Pei, 1989

Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/Louvre_Pyramid

80'ler dönemi Soğuk Savaş'ın sona erdiği ve dünyanın iyimser bir anlayış içine girerek sonunda daha rahat nefes alabileceği bir ortama bırakmasına zemin hazırlayan bir dönemdir. Teknolojinin gelişerek ulaştığı noktada, popüler kültürün devamlılığını sağlayacak araçların günlük hayata girmesine olanak sunmuştur. Tüketim toplumunun devamlılığıyla artan kapitalizmin etkilerinin bu dönemde de görülmesi, sanata ve tasarıma da bu olgunun yansıması, sanatta ve tasarımda propogandaların görülmesine zemin hazırlamıştır. Postmodern dönemin tasarımları, mobilyaları ve mimarisi, günümüz tasarımlarını üst düzeyde etkileyen yeni tasarımların oluşmasına da olanak sağlamıştır.

5.2. Blade Runner Filmi

Philip K. Dick'in *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968) adlı romanından uyarlanan bu film, geleceğin 2019 yılında Los Angeles kentinde geçmektedir. Kent karanlık, depresif, kentsel bozulmaya uğramış bir metropolis haline gelmiştir. Blade Runner'ların görevi yasak olduğu halde dünyaya gelen Replicant (Android)'ları bulup emekli etmektir, yani öldürmektir. Alınan bilgi sonucunda dünyada, Tyrell Şirketi'nin yasadışı yoldan ürettiği Roy Batty, Zhora, Pris ve Leon adlı Nexus-6 model dört Replicant bulunduğu öğrenilmiştir. Test ürünü olan Leon, sorgulandığı sırada Holden isimli Blade Runner'ı vurur ve kaçar. Kalan üç Replicant'ın nerede olduğu da bilinmemektedir.

Memur Gaff tarafından gözaltında tutulan, eski polis ve Blade Runner olan Rick Deckard'ın görevi bunları bulup emekliye ayırmaktır. Deckard, Tyrell Şirketinin CEO'su olan Eldon Tyrell'le buluşur. Tyrell, Nexus-6 model olan asistanı Rachael'ı Deckard'ın yanında test etmesi için bulunmasını ister. Rachael, sahte anıları olan ve kendini insan sanan bir Replicant'tır.

Deckard araştırmasında ömürleri dört yıl olan bu dört Replicant'ı bulmak için Leon'un apartmanına gider. Leon'un evinde bulduğu yılan derisi onu Zhora'nın çalıştığı bir striptiz kulübüne yönlendirir. Deckard, Replicant'lardan dişi olan Zhora'yı bulup öldürür. Ardından Leon, Deckard'ı öldürmeye yeltendiğinde Rachael orada belirir ve Deckard'ı kurtarır. Rachael, robot olmasına rağmen Deckard'da sürekli bir insan olduğu hissi uyandırmaktadır. Deckard Replicant grubunun liderine ulaşmaya yaklaştıkça, yapay zekaya olan nefretini, kendi kimliğini ve neyin insan olup, neyin olmadığını sorgulamaya başlar.

Daha sonra Deckard ona tuzak kuran Pris'i öldürdükten sonra Roy gelir. Ancak Roy'un bedeni yaşam süresinin dolmaya yaklaşmasından dolayı bitik düşmüştür. Deckard'ı bina boyunca kovalar ve çatının bitiminde Deckard öteki binanın çatısına atlamaya çalışır. Ancak atlamayı başaramayan Deckard binaların arasında sarkar şekilde kalmıştır. Roy atlamayı kolay bir şekilde yapar. Deckard'ın ise tutuşu gevşedikçe elleri kaymaya başlamıştır fakat Roy onu tutar ve binanın çatısına geri çekerek kurtarır. Roy ölmeden önce hafızasının: "Zaman içinde kaybolacağını, tıpkı yağmurdaki gözyaşları gibi. Artık ölmenin zamanı geldi" sözlerini sarfeder. Sonrasında ise Memur Gaff gelir ve Deckard'a Rachael hakkında: "Onun yaşamıyor olması çok kötü, ama aslında kim gerçekte yaşıyor ki?" sözlerini bağırarak söyler. Deckard evine döndüğünde Gaff'ın çatıdaki sözlerini anımsar, Rachael'i alır ve apartmanı terkeder.

5.3. Blade Runner Filminde Kent ve İç Mekan İmgeleri

Dönemin artan hava kirliliği, petrol felaketleri gibi doğal ve yapay felaketleri sonucunda tereddütlere açık, karamsar gelecek öngörüsü Blade Runner filmindeki 2019 yılı Los Angeles'ında açıkça görülebilmektedir. Blade Runner dünyasında teknoloji bütün doğallığı kaplamış, üstüne yapışan bir doku olarak onu yok etmiştir. Bu dünyada canlı varlıklar insanlarla sınırlıdır, hayvanlar yapay bir şekilde bulunmaktadır çünkü canlı olanları ya çok

nadirdir ya da nesilleri çoktan tükenmiştir. Gökyüzündeki güneş kentte hiçbir şekilde görülmemektedir. Görüldüğü sahnelerde de hep puslu gökyüzünün arasından hafif bir parlaklık olarak görülür. Boğucu endüstriyel duman ve asit yağmurları kenti tüketmiş, filmin genelinde Şekil 85’te olduğu gibi sürekli bir karanlık ortamı hakim kılmıştır. Neo-liberal bir dünya oluşumu sonucu vahşi bir kapitalizmin mimari yapıların cephelerine kadar kentin her bölümünü ele geçirdiği, yaşam ve gelir koşullarında büyük eşitsizliklerin var olduğu, kişilerin içlerine kapanık, karanlık ortamlarda yaşadıkları, aile oluşumunun tamamen yok olduğu, çocukların olmadığı bir dünya oluşumu bulunmaktadır.



Şekil 85. 2019 Los Angeles. Blade Runner, 1982, Ridley Scott

Los Angeles’ın ara sokaklarına baktığımızda hem eski kentten kalan yapıları hem de daha sonra yapılmış olan gelecekçi yeni yapıların alt kısımlarını Şekil 86’daki görselde olduğu gibi görebiliriz. “Blade Runner kenti ilk bakışta köhne bir endüstri kentini çağırıştır. Teknolojinin hızına insan yaşamı ve kent düzeni yetişememiş, tüm ‘yeni’, ‘eski’nin üzerine ya da yanı başına konumlanmıştır. Yeni ve eski kent dokusu karanlık bir atmosferde iç içedir. Eski binalar kimi yerde dev kolonlar yerine yeni binaların taşıyıcısı olmuşlardır. Eskiye dair pek çok stil yapılar ve kent mekanları üzerinden okunmaktadır.” (Özen, G. 2006: 71-72) Bu eski ve yeninin kent düzeninde iç içe bulunma olgusu, Postmodern mimarlığın özellikleriyle uyuşabilecek düzeydedir. *Metropolis* filmindeki endüstri kentine benzer bir yapıda yaratılan bu kentte, *2001: A Space Odyssey* filminde olduğu gibi eski terkedilerek yeniye yönelinmemiştir. Eskinin varlığı kentte kendini

gösterirken yeni onun etrafını, aynı vücudu yavaşça saran bir tümör gibi kaplamıştır. Yine filmdeki endüstriyel kent olgusu daha önce bahsettiğimiz gibi Antonio Sant'Elia'nın Fütüristik tasarımlarındaki kent olgusundan yola çıkılarak tasarlanmıştır. Sant'Elia'ya göre "Yapay bir peyzajın etkisinde, dağlar gibi yükselen binalar ve binaların araları da vadilere benzemektedir. Sant'Elia'nın dünyasında, natüralizm bir kentcilik haline gelecekti ve birey makine tarafından tüketilecekti."¹⁸ Sant'Elia'nın önerdiği bu olgu filmde tam anlamıyla gerçeğe dönüşmüştür.

Tüketim toplumu üzerinden gelişen teknoloji kentteki dev boyutlarda bulunan, örneğin Şekil 85'teki görselde görülebilen Coca Cola reklamı gibi reklam panolarına sahip bina cepheleri ve kentin her yerinde, Jenny Holzer'ın neon kullanarak yaptığı aydınlatmaları hatırlatan, İngilizce ve Çince neon ışıklı tabelaları, kentin olmazsa olmazıdır. Kent 90 milyondan fazla bir nüfus barındırmaktadır ve zenginler kolonize edilmiş dünya dışı gezegenlere göç etmişlerdir. Genellikle alt sınıftan olanların yaşadığı dünyada çoğunlukla etnik açıdan da alt sınıf olan Çinli'ler buralara yerleşmiş olarak gösterilmiştir. 3. Dünya ülkelerinden insanların 2019 Los Angeles'ında karışık bir şekilde yaşadığı bu gelecek dünyasında, globalleşme olgusu gözümüze sokulmaktadır. Bu olgu aynı zamanda sınıf ayrımının da filmdeki ilk göstergelerinden birisidir.



Şekil 86. Hızlı teknolojik ilerleme sonucu eskinin üstüne binmiş yeni binalardan oluşan kent yapısı. Blade Runner, 1982, Ridley Scott

¹⁸ Art Page. Landes, Nora. Nisan 2018. <<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-the-futurist-architect-that-inspired-blade-runner-and-metropolis>>

Sonrasında filmde gösterilen “Spinner” adı verilen uçan araçlar bulunmaktadır. Kentin güvenliği bu araçlarla sağlanmaktadır. Ancak ucuz yaşam süren insanların kullandıkları karadan giden normal arabaların da görülmesi, seyirciye sınıf ayrımını göstermektedir. Ridley Scott’un özen göstererek yarattığı filmin mimarisi aynı zamanda sınıf ayrımının da bir göstergesidir. Bu sibernetik piramidal piramid toplumunda Replicant’lar en alt, yani işçi sınıfıdır. Kentin büyük bir kısmı çürümüş olan karanlık, terk edilmiş bölgelerde bulunurken varlıklı kısım gökdelenlerde yaşamaktadır. Film, sınıfsal ayrımı bu şekilde ele alması bakımından Fritz Lang’ın *Metropolis* (1927) filmine benzemektedir. Replicant’ların üreticisi olan Tyrell, *Metropolis* filmindeki zengin iş adamı Fredersen gibi, kentin başındaki kişidir. Şirketinin piramid şeklinde olması ve ofisinin/evinin en az 800 katlı olan bu piramid binanın en tepesinde bulunması bir güç simgesi olarak sayılmaktadır. Özen’in Özakin’dan yaptığı alıntıya göre, “bina cepheleri bilgisayarın beyni olan mikroçipe benzerlikleriyle iktidarı simgelemektedirler.” (Özen, G. 2006: 73) Tyrell’in ofisinin içi kentin kalanının aksine çok düzenli bir şekilde durmaktadır. Şekil 87’deki görselde olduğu gibi tamamen dış dünyadan soyutlanmış bu yapının iç mekanı geniş duvarlar, yüksek bir tavan ve sık kolonlar kullanılarak tasarlanmıştır. Güneş ofisinin camdan oluşan cephesinden rahatlıkla görülebilmektedir. Tyrell’in yatak odası için ise filmin prodüksiyon tasarımcısı Lawrence G. Paull şöyle söylemiştir: “Tyrell’in odasını çok özenli ve seçmece bir dekor kullanarak Papa’nın odasına benzettik. Yatak başlığı, 25.000 dolarlık bir Çin paravanından ve yatak, iki tane en büyük boyun bir araya getirilmesiyle oluşturuldu. 1 metre karelik ve 7 buçuk metre yüksekliğinde büyük beton sütunlar vardı. Sadece ham beton kullanmak yerine malzemeyi aldık ve sütunu dökümledik, bu da ona dini bir ima kazandırdı.” (Souvenir magazine, p. 50.)¹⁹

¹⁹ Blade Runner site. Şubat 2018. <http://bladerunner.wikia.com/wiki/Tyrell_Corporation>

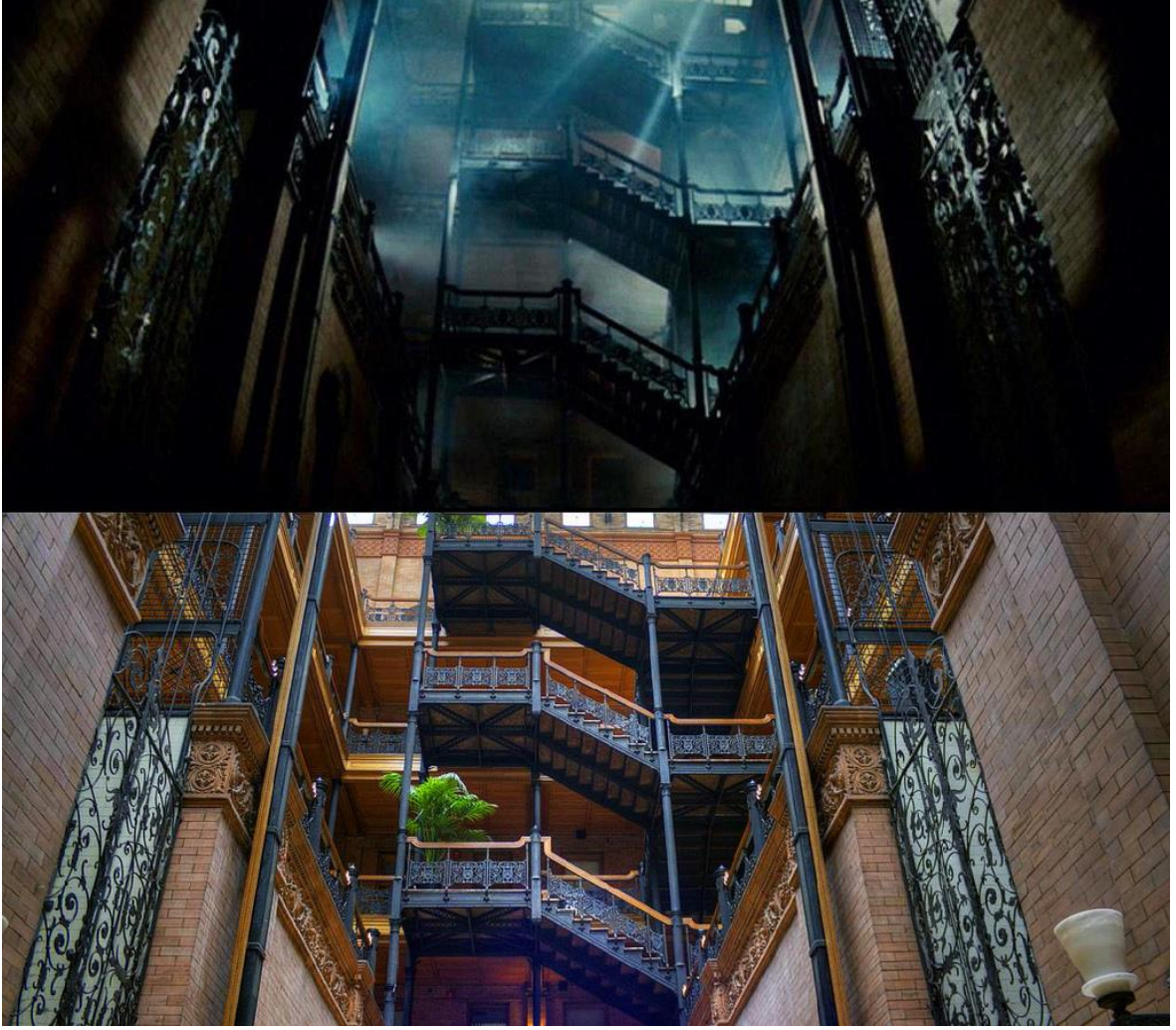


Şekil 87. Tyrell'in ofisi. Blade Runner, 1982, Ridley Scott



Şekil 88. Tyrell'in yatak odası. Blade Runner, 1982, Ridley Scott

Tyrell'in evinin aksine kentin kalanında, yere yakın olan eski binaların iç mekanlarında duvarların dışına çıkmış şekilde bulunan borular ve filmin hiç bir sahnesinde eksik olmayan kirlili ve puslu bir hava bulunmaktadır. Bu sahnelerde kullanılan binalarda, örneğin Şekil 89'daki görselde olduğu gibi Los Angeles'ta bulunan Bradbury Binası, gerçekte kentin ünlü yapılarındandır. Scott'un böyle ünlü bir yapı kullanmasının başlıca amaçlarından biri, filmdeki gelecek olgusu içinde günümüzde varolan yapıları göstererek izleyicinin gerçeklikten kopmamasını sağlamaktır.



Şekil 89. Filmde ve gerçekte Bradbury Binası

Kaynak: <https://www.flickr.com/photos/hoffarth/6743639763>

Sumner Hunt'ın tasarımı olan ve George Wyman tarafından 1893 yılında yapılan Bradbury Binası'nın dış cephesi kahverengi tuğla, kumtaşı ve terra cotta detaylandırmasıyla o zaman ki Rönesans Revival tarzında tasarlanmıştır. Beş katlı olan binanın içinde dekoratif dökme demir, fayanslar, İtalyan mermeri ve cilalı ahşap kullanılmıştır. İç mekanlarda plastik kullanımı 2001'e göre çok azdır. Kafesli asansörlerindeki dövme demirden ızgaralar ve doğal ışık almasını sağlayan dev tavan camına sahip bu canlı bina, kendini, filmde ölü, kullanılmayan, yıpranmış, karanlık ve eski bir yapı izlenimine bırakır.

Deckard'ın apartmanına baktığımızda ise yine Los Angeles'in ünlü yapılarından birinin filmde kullanıldığını görmekteyiz. Frank Lloyd Wright tarafından tasarlanan, Şekil 90'daki

görselde bulunan Ennis Evi, 1924 yılında Mayan Revival tarzı mimaride yapılmıştır. Postmodern mimari örneği olan bu evde en önemli detayı simetrik kabartma süslemeli beton karo bloklardır. Alçak bir tavana sahip bu ev, betonlar arasından çıkmış sade görünümlü sarı renkte, hafif ışık veren aydınlatmalarla donatılmış, kitaplarla dolu, eşyaların düzensiz bir şekilde etrafta durmasıyla Deckard'ın karamsar ve melankolik yaşam tarzına uygun bir şekilde dekore edilmiştir. "Filmde yapının dış görüntüsü bir gelecek öngörüsü olan çok katlı apartman görünümüyle birleştirilmiş, böylece kullanılan mekânın Ennis-Brown evi olduğu net olarak anlaşılmemaktadır. Bu hilelerle yapı, gelecek zamanla bütünleştirilmiş yani zamansızlaştırılmıştır." (Küpeli İğdeli, B. 2013: 86) *2001: A Space Odyssey* filmindeki gelecek yapılarındaki bezemsizlik ve herşeyin endüstriyel ve tekdüze olmasının aksine, *Blade Runner* filminde Deckard'ın evindeki süslemeci karolar ve eskiye atıf burada dikkat çekmektedir. Şekil 90'daki Ennis Evi görselinde olduğu gibi beton kullanımı evin mimarisinde önemli bir yer tutar.



Şekil 90. Ennis Evi iç mekanı

Kaynak: <http://ennishouse.com/gallery/>



Şekil 91. Deckard'ın yaşadığı Ennis Evi'nden bir sahne. Blade Runner, 1982, Ridley Scott

Ridley Scott bu filmdeki geleceğin karamsarlık olgusunu dönemin olaylarındaki karamsarlık olgularıyla ve felaketleriyle bağdaştırarak yeniden kurgulamıştır. Sant'Elia'nın 1914-1916'daki tasarımlarından yola çıkarak oluşturulan bir mimariyi ve bu mimariyi derin sınıf ayrımını tanımlamak için kullanan Scott, Fritz Lang'ın *Metropolis* (1927) filminden esinlendiğini de göstermiştir. Birçok tasarım kültürünü tek bir çatı altında toplayan Scott, gerçeklik olgusunu en üst düzeyde tutmayı amaçlayarak filmin önemli olaylarını günümüz yapılarında kurgulamıştır. Bu olay aynı zamanda geleceği kurgularken gerçeklikten kopmamamıza da olanak vermiştir. Dönemin olayları sonucu karamsar gelecek öngörüsü eşliğinde çıkan bu film, insanlara dikkat edilmezse 21. Yüzyılın aslında nasıl olabileceğinin göstergesi haline gelip, insanlara sınıf ayrımının, zenginle fakir arasındaki artan uçurumun, üstüne, kontrolsüz nüfus artışının sonuçlarının aslında neler doğurabileceğini gösterir.

BÖLÜM VI: 2000'LER VE MINORITY REPORT

6.1. 2000'ler ve Sonrası Siyasal, Ekonomik, Kültürel, Sosyal, Teknolojik Değişimler ve Tasarıma Yansımaları

Soğuk Savaş'ın 1991 yılında bitmesinden sonra siyasal açıdan dünyada çok büyük değişimler olmadığında da süren tüketim için tüketim ama mutlak olarak eksik tüketim veya aşırı üretim toplumu içinde bu kez yeni düşman komünizmin yerine ikame olunan terör olarak tanımlanmaktaydı. Özellikle 2000'lerin başında iyice adını duyuran El-Kaide terör örgütü, 9 Eylül 2001'de ABD'deki Dünya Ticaret Merkezi'ni bombalamaları sonucu büyük tehdit oluşturarak dünya tarafından tanınmıştı. Bu neredeyse yaratılan tehdit ikinci kez Afganistan'ın ve Irak'ın işgallerine kapı aralattı. Bu dönem teröre karşı verilen savaşlarda, gelişen teknoloji sayesinde teknolojik avantajlar önemli bir rol oynamaktaydı. Yine ABD ve Irak arasında Saddam'ın kitle imha silahları geliştirdiği iddiasına dayanarak 2003'de başlayan işgal ve savaş, 2011 yılına kadar sürmüştür. ABD, geliştirdiği silah teknolojilerini, insansız hava araçlarını deneyerek dünyaya teknolojik anlamda gelişmişliğini kanıtlamıştır. Bu yüzden gelişmiş ülkeler savaş ve silah teknolojilerini ilerletmekte ve buna çok büyük miktarda bütçeler ayırmaktadır. Bunun yanında bu dönem bilimsel alanda da büyük gelişmeler kaydedilmiştir. 1990'larda araştırılmaya başlanan genetik mühendislik 2000'lerin başına kadar önemli ilerlemeler kaydetmiştir. İnsanların gen haritası çıkarılmış, ilk kez bir koyun olan Dolly klonlanabilme aşamasından sağ çıkmıştır. Genetik mühendislikteki ilerlemeler, 1982 tarihli *Blade Runner* filmindeki genetik mühendisliğin gerçek olabileceğini göstermiştir. Önceden uzay hakkında bilinmeyen birçok şey bu dönem gelişen teknoloji sayesinde gözlemlenebilmiştir. Ayrıca uzay alanında da gelişmeler devam etmiştir, NASA ilk kez 2004 yılında Mars'a araç göndermiş ve yüzeyini incelemiştir.



Şekil 92. Dünya ticaret Merkezi'nin bombalanması

Kaynak: <http://www.collective-evolution.com/2016/06/29/were-the-twin-towers-blown-up-by-bombs-on-911-researchers-at-the-university-of-alaska-are-about-to-find-out/>

Teknolojinin gelişmesi dönemin siyasi ve bilimsel gelişmeleri yanında toplumsal düzenini de yakından etkilemiştir. Sanayi devriminden bu yana gelişen makineleşme artık kendini bu dönem dijitalleşmeye bırakmıştır. Dijitalleşme, bilgisayarların işlev gücünün artmasıyla eskiden manuel olarak işleyen süreçlerin artık bilgisayarların kontrolüne geçmesine olanak sunmuştur. Bu gelişen teknoloji sayesinde 20. yüzyıl'ın başından beri süren gelişme, otomasyon ivme kazanmış, fabrikalarda makineler artık insanların işlerini yapmakta, bu nedenle insanlara duyulan talep de azalmıştır. Bununla beraber 2000'ler başında 6 milyarı geçen dünya nüfusuyla birlikte insanlar artık kolaylıkla iş bulamamakta, bu nedenle de rekabet her geçen gün artmaktadır. 1991 yılında Soğuk Savaş'tan Amerika'nın galip gelmesiyle savunduğu kapitalist düzenin bundan böyle dünyada egemen olacağını anlaşılmamasıyla özel sektörlerin büyük bir güç olması, toplumun yapısını çok büyük bir şekilde etkilemektedir. Bu güç, 80'lerde oluşan Neo-liberalizm olgusunun da devamı niteliğindedir.

1980'lerden itibaren gelişen bir başka olgu, bilgisayar teknolojileri ve internet ağı, sonrasında da 1991 yılında kullanıma sunulan World Wide Web, internette evrensel bir arayüz oluşturarak bu dönemin esas bileşenlerinden biri olmuştur. Her türlü bilginin bulunabileceği ve dünyanın her noktasından kolayca erişilebilen bir ortam sunan internet sayesinde insanların da birbirleriyle daha açık ve hızlı bir şekilde iletişim kurması, dünyanın eskiye göre daha da küçülmesi, globalleşmesi anlamına gelmektedir. Fujitsu Amerika'nın Başkan Yardımcısı Mervyn Eyre'a göre globalleşme olgusu insanların sosyal platformlarda bir araya gelmesiyle sağlanabilir; "Dijital platformlar, akıllarımızı birleştirmemize, ortak çalışma yürütmemize ve genişletmemize, önemli konularda bilinçlendirilmemize, insanları ortak bir amaç için bir araya getirmeye ve yeni atılımlar gerçekleştirmeye olanak tanıyarak çok büyük değerler sunar."²⁰ Böylece dijital kültürle bir bütün olan insanlar, topluluklar yaratarak ağ toplumunu oluştururlar. Ancak sosyal platformlar sayesinde insanlar birbirleriyle iletişim kurabilirlerken Ahmet Beliktay'a göre aynı zamanda bu olgunun kişiyi bireyselliğe yönelttiğinden de bahseder; "Globalleşme ile özgünlüklerin kaybolması ve dijital bir hayatı benimseyen insanoğlunun daha çok bireyselleşmeye yöneleceğiydi... Örneğin, matbaa icat edilmeden önce, insanlar el yazması kitapları toplu olarak okurdu. Ancak matbaanın icadı sonrasında kitapların artık, taşınabilir ve çoğaltılabilir hale gelmesi sonucunda: kitap okuma aktiviteleriyle toplumsallaşma davranışı gösteren insanların, bu icat sonrası bireyselleşmeye yönelmesine neden olmuştur."²¹ Globalleşirken bireyselleşme kavramı üzerinde, bu dönem dijitalleşme sonucu büyük değişimlere uğrayan iletişim araçları ve medyanın da büyük bir etkisi bulunmaktadır. Özellikle cep telefonları, günümüzde çok fonksiyonlu birer donanım haline gelerek günlük kullanım araçlarına dönüşmüş, birçok insan tarafından sosyal medyaya ulaşım araçları haline gelmiştir. Youtube (2005), Facebook (2004), Instagram (2012) gibi sosyal medya ortamlarının gelişmesiyle birlikte insanların özel hayatları artık rahatlıkla gözlenebilir ve belgelenebilir bir hale gelmiştir. Bu ortamlarda insanların kişisel bilgilerini yayınlamaları sonucunda hayatlarının kolayca başkaları tarafından izlenebilmesi, bu dönem artan gözetim toplumunun da devamlılığı hakkında fikir vermektedir. Buna göre gözetim toplumu: bireylerin sürekli olarak izlendiği, kayıt altına alındığı ve etkinliklerinin

²⁰ Forbes, Leading in a Dijital World. Eyre, Mervyn. Mayıs 2018.

<<https://www.forbes.com/sites/ciocentral/2017/02/14/leading-in-a-digital-world/#44e1ee505fa9>>

²¹ Beliktay, Ahmet. Global Köyde Küreselleşme ve Bireyselleşme. Mayıs 2018. <

https://www.academia.edu/8655651/Global_Köydeyde_Küreselleşme_ve_Bireyselleşme >

belgelendiği toplum yapısıdır. Bu gözetlemecilik insan-insan arasında ve devlet-insan arasında olarak ikiye ayrılmaktadır. Devletler tarafından insanların izlenmesinin sebepleri arasında ise bu dönem gelişen terör olayları sayesinde insanların kendilerini hala tehdit altında hissetmesi fikri bulunmaktadır. Kamuya açık alanlarda bulunan kameraların yaygınlaşması ve gelişmiş yüz tanıma sistemlerinin kullanılması sayesinde kitlesel ve bireysel olarak insanların gözetim altına sokulması eskiye göre artık oldukça kolay bir şekilde sağlanmaktadır. Sevcan Yardım bu olguya şöyle bir açıklama getirmiştir; “Güvenlik yine oldukça büyük bir problemdir ve insanlar artık pek çok kamera tarafından gözlenmektedir. Özel hayatın gizliliği kavramı artık yavaş yavaş yok olmakta kişisel güvenlik endişesiyle insanlar birbirlerinden şüphe eder konuma gelmişlerdir.” (Yardım S. 2012: 132) Bu yaklaşım özellikle 2002 tarihli *Minority Report (Azınlık Raporu)* filminde belirgin bir şekilde görülmektedir.

Azınlık Raporu gibi birçok filmde bilgisayar ortamlarında yaratılan görseller artık büyük bir rol oynamaktadır. Bu dönem filmlerinde teknolojinin gelişmesiyle eskiye göre daha gerçekçi görseller yaratmak mümkün hale gelmiştir. CGI (Computer-generated imagery) terimi de bu noktada ortaya çıkmaktadır. Görsel efektler artık filmlerde izleyiciye doyum noktasına ulaşmış bir gerçeklik sunmaktadır. CGI teknolojisi ayrıca dönemin video oyunu teknolojilerinde de kullanılmaktadır. Bu dönem teknolojisi, önceki dönemde oluşan video oyunu kültürünün de gelişmesini sağlamıştır. Gelişen oyun teknolojileri artık günümüzde filmleri aratmayacak bir boyuta ulaşmıştır. Ayrıca aktörler CGI Motion Capture teknolojisi sayesinde hareket algılayıcı özel giysiler giyerek oyunlarda da rol almaya başlamıştır. (Şekil 93) Bu bilgisayar tabanlı sistemde gerçek oyuncuların kullanılması, oyun içindeki gerçekliği de artırmaktadır. Bütün bu gelişmeler sayesinde video oyunu endüstrisi günümüzde büyük bir yere sahiptir. Eskiden edebiyat eserlerinden yapılan film uyarlamaları artık günümüzde video oyunlarından da uyarlanmaya başlamıştır. Oyunlar 1980’lerden beri görülmeye başlansa da ilk üç boyutlu oyun 1992 yılında *Wolfenstein 3D* oyunuyla ortaya çıkmıştır. İki boyuttan farklı olarak mekan gelişimine izin veren üç boyutlu oyun tasarımları, özellikle 1996 yılında ortaya çıkan *Tomb Raider* oyununda görülebilmektedir. Üç boyut algısıyla yaratılan oyunlar, sanal gerçekliği yeniden kurgularken mekanların da dijital ortama Üç boyutlu aktarılmasını sağlayıp, günümüz mimarisini dahi geliştirerek oyunlara taşımaktadır. Günümüzde hala Tomb Raider serisinin oyunları çıkmakta ve günümüzdeki üç boyutlu tasarımlar gerçeğe çok yakın bir görsellik sunmaktadır. *Tomb Raider* ayrıca 2001 yılında beyaz perdeye uyarlanan ilk oyunlar

arasında bulunur ve oyun, 2018 yılında tekrar yeni bir konuyla çekilerek ikinci kez sinemaya gelmiştir. Yine 2003 yılında çıkan bilgisayar oyunu *Prince of Persia: The Sands of Time*, 2010 yılında aynı isimle sinemaya uyarlanmıştır. 1994 yılında çıkan *Warcraft: Orcs & Humans* oyunu ve sonrasında dünya çapında popüler olan *World of Warcraft* online oyunundan sonra 2016 yılında *Warcraft* adı altında sinemaya uyarlanmıştır. *Assassin's Creed*, *Need for Speed* gibi oyun serileri de yine zaman içinde filme uyarlanmıştır.



Şekil 93. God of War, 2018, CGI Motion Capture teknolojisi, aktörler ve oyun içi görseli

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=OmoXJJxWUqs>



Şekil 94. Tomb Raider 1996 üç boyutlu mekan

Kaynak: <http://www.mobygames.com/game/tomb-raider/promo/promoImageId,43900/>

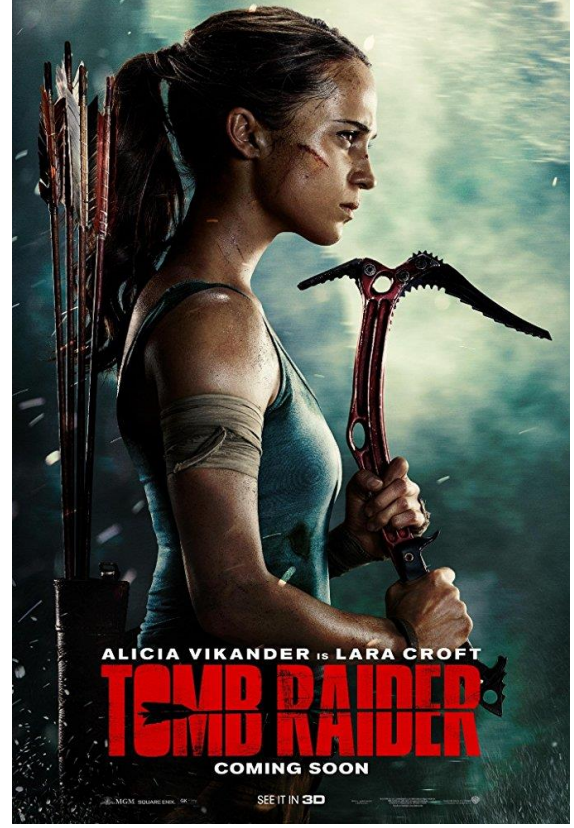


Şekil 95. Tomb Raider 2017 üç boyutlu mekan

Kaynak: <http://www.justpushstart.com/2017/01/rhianna-pratchett-not-working-newnext-tomb-raider/>



Şekil 96. Tomb Raider Oyunu 2016



Şekil 97. Tomb Raider Filmi 2018

Şekil 96 Kaynak: <https://www.amazon.co.uk/Tomb-Raider-Poster/dp/6041675202>

Şekil 97 Kaynak: <https://www.imdb.com/title/tt1365519/mediaviewer/rm1067144704>

Oyunların ve filmlerin görsel efektlerinin günümüzde gerçeğe çok yakın olmasıyla birlikte insanlar artan teknolojik imkanlar sayesinde gerçekliği bir üst düzeye taşımayı amaçlamıştır. Bunun üzerine geliştirilen VR (Sanal Gerçeklik, Virtual Reality) teknolojisi ile insanlar artık kendilerini sanal ortamların içerisinde bularak buldukları mekanın gerçekliğinden kopmaktadır. VR destekli video oyunlar sayesinde kişi, görüş açısının tamamını kaplayan özel bir gözlük takarak oyunun içindeymiş gibi hissedebilir, ya da evde oturduğu yerden sanki herhangi başka bir yerdeymişçesine etraflarına bakabilir, o mekanda ilerleyebilir. Ayrıca bulunduğumuz mekanları olduğundan daha işlevli hale getiren veya o an gördüğümüz bir şey hakkında bilgi edinebilmemizi sağlayan diğer bir gerçeklik teknolojisi de AR (Artırılmış Gerçeklik, Augmented Reality) teknolojisidir. Bu teknoloji VR'ın aksine bizi sanal bir gerçekliğe götürmek yerine bulunduğumuz alanlarda aktif olmaktadır. Telefon uygulamaları veya yanında kamera bulunan ince bir cam gözlük ile

kullanılabilen teknoloji günlük yaşantıda kolaylık sağlaması açısından kullanışlı bir araç haline gelmektedir.

Bütün bu günümüz teknolojik gelişimleri dönemin mimarisinde de kullanılmaktadır. 21. yüzyılda oluşan Çağdaş Mimari (Contemporary Architecture) günümüze kadar gelişen birçok akımdan esinlenerek eserler vermektedir. Kendi içinde birçok farklı tarz barındıran Çağdaş Mimari yapılarının ortak özelliği, günümüzün gelişmiş teknolojisini ve modern yapı malzemelerini kullanarak eskiye göre daha uzun, dayanıklı ve hafif binalar yaratmaktır. Ayrıca binalar bilgisayarlarda yaratılan üç boyutlu tasarımlarla modellenerek, yapım aşamaları daha doğru ve hızlı gerçekleşmektedir. Çağdaş Mimari yapılarının bir diğer ortak özelliği de işlevleri yanında ikon değeri yüksek, kentlerin simgeleri haline gelmeleri, insanlar tarafından farkedilmeleri ve etkileyici olmaları için tasarlanmalarıdır. Kısacası heykeller gibi dikkat çekici binalar olmaları ortak özellikleridir. Örneğin 2010 yılında kullanıma açılan Dubai'deki Burj Khalifa binası 800 metreden daha uzun etkileyici görüntüsüyle şu anlık dünyanın en uzun binası konumundadır. (Şekil 98) İkinci en uzun bina ise 2015'de tamamlanan Çin'de bulunan Shanghai Tower'dır. Günümüzde Çağdaş Mimari'nin kent simgesi haline gelen yapılarının çoğu, uluslararası ölçekte çalışan küçük mimari grupların eserleridir. I.M. Pei, Frank O. Gehry, Jean Nouvel, Renzo Piano gibi birçoğu 20. Yüzyılda da high-tech ve postmodernizm mimari akımlarında eserler vermiş kişilerdir. Ayrıca özellikle 21. yüzyılda eserler veren sonraki nesil mimarlardan Daniel Libeskind, Zaha Hadid, Santiago Calatrava gibi ünlü isimler bu gruba dahil olur.



Şekil 98. Burj Khalifa

Şekil 98 Kaynak: <https://www.memphistours.com/Dubai/Emirates-Travel-Guide/Dubai-Travel-Guide/wiki/who-built-burj-khalifa>



Şekil 99. Guggenheim Museum, Frank O. Gehry

Şekil 99 Kaynak: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Guggenheim-bilbao-jan05.jpg>

Günümüz evlerinde ise gelişen yapay zeka ve gelişmiş kodlamalar sayesinde akıllı, etkileşimli evler artık yavaş yavaş kişilerin kullanımına sunulmaktadır. Kişilerin konuşarak komut vermeleri ile yaşadıkları mekanlardaki teknolojik elemanları aktif edebilmeleri, etkileşimli ev kavramını oluşturmakta, günümüz teknolojik evlerinde görülebilen bir unsur haline gelmektedir. Yine dijital teknoloji sayesinde, modern dönemde içi ve dışı birleştirmek için kullanılan cam cepheler, dijital teknolojinin gelişmesiyle artık camla beraber ekranlar da kullanılarak tasarlanmaktadır. Ekranlardan oluşan iç yüzeylere sahip evlerde değişebilen cephe görselleri, o evde yaşayan kişinin isteğine bağlı sürekli bir değişim içerisinde olmaktadır. Ayrıca video-mapping teknolojisiyle binaların iç ve dış cephelerine yansıtılan görüntüler sayesinde yine kişilere buna benzer değişebilen mekan izlenimi sunulmaktadır. Bu teknolojiler ile aslında mekan değişmese bile, kişiye değişiyormuş izlenimi sunmaktadır.



Şekil 100. Heydar Aliyev Center, Zaha Hadid



Şekil 101. Oculus, Santiago Calatrava

Şekil 100 Kaynak: <https://www.dezeen.com/tag/zaha-hadid/>

Şekil 101 Kaynak: <https://www.dezeen.com/2017/06/14/santiago-calatrava-world-trade-center-transportation-hub-oculus-continues-to-leak/>

Zaman içinde birçok değişime uğrayarak ilerleyen teknoloji günümüzde son şeklini almış, kullanıcılarına siyasi, toplumsal, sosyal ve tasarım alanlarında yeni kullanım alanları sağlamıştır. Her zamankinden daha yakın bir ilişki içinde bulunan teknoloji-insan ikilisi her geçen gün daha da ayrılmaz bir haline gelmektedir. Mekanlarda kişiyle etkileşimli tasarımlar, gelişmiş kodlamamanın ürünü olan akıllı sistemler ve yapay zekalar kullanılmakta,

günlük kullanım araçları olan cep telefonlarından saatlere kadar birçok alanda görülerek günlük yaşantının daha da içine girmektedir. 2000'ler sonrası dijital teknolojinin gelişmesiyle gelinen bu noktadan sonra insanlık artık teknoloji olmadan bir saniye nefes almasının mümkün olmadığı bir çağdadır.

6.2. Minority Report (Azınlık Raporu) Filmi

Philip K. Dick'in aynı isimli romanından uyarlanan *Minority Report (Azınlık Raporu)*, karışık bir takım görüntüler ile başlamaktadır. Daha sonra anlaşılmaktadır ki bu görüntüler bir cinayetin belli belirsiz görüntüleridir. Bir sonraki sahnede ise iki tane ahşaba top şeklinde görüntü verilmektedir ve üstlerine birer isim yazılmaktadır. Bu topların birisinin üstünde cinayet kurbanlarının adları, diğerinin üstünde ise katilin adı yazılmaktadır. O sırada filmin ana karakteri, Önsuç Departmanı binasına giriş yapan John Anderton odaya gelir ve cinayet hakkında bilgi alır. Bu cinayet kahinler tarafından öngörülmüş ve henüz işlenmemiştir. Önsuç biriminin amacı bu cinayetleri işlenmeden durdurmaktır. Bir çift özel eldiven takan Anderton şeffaf dokunmatik bir yüzeyde el hareketlerini kullanarak, kahinlerden alınan bu görüntüleri incelemekte ve olayın nerede gerçekleşeceğine dair ipucu aramaktadır. O sırada Danny Witwer odaya girerek kendini tanıtır ve olay hakkında bilgi almaktadır. Olayın nerede gerçekleşeceğini öğrendikten sonra Anderton ve ekibi cinayetin gerçekleşeceği yere doğru yola çıkar. Son anda cinayeti engelleyen Anderton ve ekibi adamı yakalar. Sonraki sahnede Önsuç'u açıklayan bir reklam çıkmaktadır. Yıl 2054'tür. Reklamda Önsuç'un kurucusu olan Lamar Burgess Washington'daki bu uygulamanın cinayet suçunun işlenmesini %90 oranında düşürdüğünü ve son 6 yılda hiç cinayet işlenmediğini söylemektedir.

Anderton gece ıssız bir sokakta koşu yaparken durup adamın birinden uyuşturucu madde alıp eve döner. Evde, başta oğlu olmak üzere karısının da olduğu bir sürü fotoğraf çerçevelerde durmaktadır. Anderton eve girdikten sonra "eve geldim" demesiyle bütün ev bir anda aktif olur. Evde aldığı uyuşturucuları kullanarak altı yıl önce kaçırılmış olan oğlunun bulunduğu eski videoları izler ve videolara sanki o an yaşıyormuş gibi gülümseyerek o an söylediklerini tekrar eder.

Ertesi gün Anderton Önsuç departmanına girdiğinde onu Lamar Burgess karşılamaktadır ve Adalet Bakanlığı'ndan birinin bütün bunları ellerinden almak istediğini söylemektedir.

Bu bahsettiği kişi daha önce tanıştığı ve departmanı denetlemeye gelen Danny Witwer'dır. Anderton, Witwer'in sorularını cevaplar ve onun istediği gibi kahinlerin bulunduğu odayı göstererek ondan olabildiğince hızlı bir şekilde kurtulmayı amaçlamaktadır. Witwer odayı terkettikten sonraki sırada kahinlerden kız olan Agatha gözlerini açarak Anderton'a bakar, daha sonra ise onu tutup görüyor musun diyerek boğularak öldürülen bir kadının görüntülerini, buldukları alanın tavanına yansıtır. Bu olay gerçekte engellenmiştir ancak kadın o olaydan beri kayıptır. Aslında seyirci, filmde yaşanacak herşeyin Agatha'nın gösterdiği bu cinayete bağlı olduğunu sonradan keşfedecektir.

Anderton bu yaşanmış cinayet için yakalanan adamın tutulduğu hapishaneye gidip eski olayın görüntülerini alır. Bu görüntülerle Lamar'ın yanına giderek arşivden kaybolan bu olay dahil bir düzine cinayet görüntülerini ona anlatmak için giderek, aslında peşinde koşmaması gereken olaylar zincirini başlatır. Lamar ve Anderton'un yakın bir ilişkileri olduğunu ve birbirlerine güvendikleri açıkça görülmektedir. Anderton 6 yıl önce oğlunun kaybolmasının ardından Lamar'a gelerek ondan yardım istemiş ve o günden beri buna benzer olayların olmaması için kendine işini vermiş birisidir. Lamar aynı zamanda Anderton'a karısının onu merak ettiğini iletir ve ara sokaklarda gece gezdiğini bildiğini ona hissettirir.

Witwer ise işi gereği Önsuç Departmanı çalışanlarını incelerken Anderton'un uyuşturucularından birini bulur. Sonra sahne atlar ve yine ahşap tolar yuvarlanmaya başlar. Kurbanın adının yazılı olduğu top önce düşer. Topun üzerinde Leo Crow adı yazmaktadır. Anderton merkezde cinayetin görüntülerini incelerken Crow'u öldüren kişinin kendisi olduğunu görür. Yuvarlanan diğer topun üzerinde de John Anderton yazmaktadır. Cinayetin gerçekleşmesine 35 saat vardır. Kendisinin suçsuz olduğunu ve ona suç atıldığını düşünen Anderton olayı kendi şartlarıyla çözmek için bir anda kaçak durumuna düşer ve ona Witwer'in suç attığından emindir. Lamar'ı arayarak ona suç atıldığını ve kahinlerin öngörülerıyla oynanıp oynanamayacağını sorar. Lamar böyle birşeyin mümkün olup olmadığını bilmediğini ancak Önsuç'u kuran ikinci bir kişi olan Hinneman'ın bilebileceğini söyler.

Witwer ise Anderton'u yakalayabilmek için bütün yetkileri üstünde toplayarak Lamar'ı görmeye gider ancak Lamar'ın Anderton'u koruduğunu farkederek odayı terkeder. Anderton ise artık bir kaçak olarak kentte gezmektedir. Kentin her alanında göz taraması bulunduğu kısa sürede yeri tespit edilir. Eski ekip arkadaşları ve Witwer tarafından

avlanır duruma gelen Anderton önce ara sokakta sonra da araba fabrikasında onlardan kaçarak Hinneman'ın bulunduğu yere gider. Ona kahinlerin görüntüleriyle oynanıp oynanamayacağını sorduğunda Hinneman sadece Lamar ve onun bildiği bir sırrı ortaya çıkarır. Gerçekte bazı öngörülerin aslında varolmayabilme ihtimali olduğunu bunlara azınlık raporu dendiğini ve bu azınlık raporlarının kahinlerin en yeteneklisi olan Agatha'nın bilinçaltında kayıt altında tutulduğunu ve onu tek yapması gerekenin onu indirmesi olduğunu söyler. Anderton o anda altı yıl boyunca hizmet verdiği sistemden şüphe etmeye başlar ve yakaladığı insanların bazılarının aslında hiç cinayet işlemeyebilme ihtimallerine rağmen kilit altında tutuldukları gerçeğiyle yüzleşir. O sırada Hinneman, Anderton'a ne onun işini isteyen genç federal ajan Witwer'a ne de kendi yarattığı sisteme tutunmaya çalışan yaşlı adam olan Lamar'a güvenmemesi gerektiğini sadece azınlık raporunu bulması gerektiğini söyler.

Anderton en çok arananlar listesinin en tepesinde olduğu için yasadışı bir şekilde şehrin eski bölümünde göz nakli işlemi yaptırır. Ancak eski gözlerine ihtiyacı olduğunu belirterek onları alır ve Önsuç binasına girmek için kullanır. Agatha'nın bilinçaltında olduğuna inandığı azınlık raporunu indirebilmek için Agatha'yı binadan geçirir. Agatha olmadan diğer kahinler geleceği hiçbir şekilde görememektedir. Raporu indirmek için gittiği yerde Agatha'nın bilinçaltında bulunan boğulan kadın cinayetinin görüntülerini tekrar izlerler ancak azınlık raporu bulunamamaktadır.

Peş peşe gelen olaylar sonucu Anderton kendisinin masum olduğuna ikna olmuş ve onu öldürmeyeceğinden emin bir şekilde kendini Leo Crow'un otel odasında bulur. Crow'un odasında yatağın üstüne yığılmış şekilde duran birçok çocuk fotoğrafı arasında kendi oğlunun fotoğrafını bulur. O anda kendisine ait aslında bir azınlık raporu bulunmadığını ve onu gerçekten öldüreceğini farkeder. Leo Crow'la yüzyüze geldiğinde onu öldürmemeye karar verdiğinde Crow Anderton'a onu öldürmesi gerektiğini, aksi halde ailesinin para alamayacağını söyler. Gerçekte Anderton'a kayıp oğlunu kullanarak bir tuzak kurulmuştur. Ancak Crow Anderton'un üstüne atlar ve Anderton onu yanlışlıkla vurarak öldürür.

Olay yerine Witwer ve ekibi geldiğinde inceleme sonucu Anderton'a tuzak kurulduğunu anlar ve Lamar'a bunları söylemek için gider. Agatha'nın gösterdiği boğulan kadın cinayetini de aynı zamanda inceleyen Witwer olayı Lamar'a açtığında, Lamar önce ona bu olay hakkında ne düşündüğünü sorar ve sonra kahinlerin Agatha olmadan geleceği görememelerinden yararlanarak Witwer'ı, Anderton'un evinde silahla vurarak öldürür.

Daha sonra ortaya çıkar ki kaybolan kadın gerçekte Lamar tarafından boğularak öldürülmüştür ve Lamar'ın boğarak öldürdüğü kadın Agatha'nın annesidir. Agatha'yı Önsuç için kullanmalarına izin vermediği için ve Agatha olmadan Önsuç'un varolamayacağını bildiği için Lamar onu öldürmüştür ve Anderton'un başına gelen herşeyden de o sorumludur.

Bütün bu olaylar ortaya çıktıktan sonra filmin sonunda Anderton ve Lamar yüzleştiklerinde kahinlerin öngörülerine göre işler gitmez ve Lamar Anderton'u öldürmek yerine ondan herşey için özür dileyip kendisini vurarak öldürür. Bu sayede Önsuç'un her zaman haklı olmadığını bütün dünya öğrenir ve Önsuç deneyi kalıcı olacağı yerde sonlandırılır.

6.3. Azınlık Raporu Filminde Kent ve İç Mekan İmgeleri

2000 yılıyla birlikte gelişen dijital dünya, cep telefonlarının, kameraların ve internet kullanımının her geçen gün yaygınlaşması, insanların hayatlarının teknolojik gelişmeler sayesinde daha rahat izlenebilmesi ve nerede olduklarının kolaylıkla takip edilebilmesi insanlarda güvensizlik duygusu yaratmıştır. Bu filmde de, sürekli ve aşırı bir şekilde sağlanan güvenliğin verdiği gözetlenme/izlenme sonucu oluşan güvensizlik duygusunun en üst düzeyinin yaşandığı bir gelecek kurgulanmıştır. Bu distopik dünyada güven duygusundan yoksun insanlar her köşede izlenmekte ve kent içi araç kullanımından, gittikleri her alanda bulunan göz tarayıcılarına kadar herşey teknolojinin kontrolünde gerçekleşmektedir. Herkesin her an izlendiğine vurgu yapan bu filmde özel hayat çok sınırlı bir yapıdır. Film içerisindeki binaların dış cepheleri dev boyutta reklamlarla doludur. Holografik reklamlar kentin her yerinde bulunmaktadır. Filmde tüketim toplumu üzerinden bir kent yapısı mevcuttur. Bu kent yapısı da Şekil 102'deki görselde olduğu gibi tüketim toplumunun hedeflenmesi bakımından *Blade Runner* filmine benzemektedir. Ancak burada bir adım ileriye giderek, göz tarama sistemi sayesinde reklamlar herkese kendi isimleriyle kişiye özel bir şekilde hitab etmekte ve insanların ilgisini çekmeyi amaçlamaktadır. Yapay zeka kullanılarak yaratılan reklam olgusunda reklamlar aynı zamanda insanlarla konuşurken ürünlerini tanıtmadan önce tüketicinin o gün nasıl olduklarına kadar sormakta ve eğer bir mağazadan daha önce her hangi bir şey aldıysan, bir dahaki gelişinde aldığın malzemenin nasıl olduğuna kadar sormakta ve o kişiye yeni

öneriler sunmaktadır. Bu noktada *Blade Runner* filmindeki reklam olgusundan farklı olarak gelişen, kişiye özel reklam olgusu bireyselliği ön plana çıkarırken aslında herkesin her hareketi izlenerek kayıt altına alındığının gösterilmesiyle aynı zamanda özel yaşamın tamamen son bulmasını da açıklamaktadır.



Şekil 102. Kent içinde bulunan dev boyutta reklamlar. *Minority Report*, 2002, Steven Spielberg

Filmdeki gelecek öngörüsünde kent üç bölüme ayrılmıştır. Kentin eski bölümünde düşük bütçeye sahip insanların yaşaması, Washington'daki mevcut binalar kullanılarak betimlenmekteyken daha varlıklı insanların yaşadıkları kentin teknolojik açıdan gelişmiş olan bölümü görsel efektler kullanılarak tasarlanmıştır. Bu sınıflaşma olgusu *Metropolis* ve *Blade Runner* filmlerinde olduğu gibi bu filmde de bu olguyu izleyiciye farketmektedir. *Metropolis* ve *Blade Runner* filmlerinde bulunan tekdüze sınıf ayrımı vurgusu, bu filmde kentin eski ve yeni bölümü dışında kent dışındaki geleneksel yaşantıyı da işin içine katarak çok katmanlı bir kent olgusu sunmaktadır. *Blade Runner*'ın karanlık, yüzlerce katlı devasa binaların bulunduğu ölü olan kent atmosferine nazaran bu filmde teknolojinin kapladığı kentin yeni bölümü Şekil 103'teki görselde olduğu gibi aydınlık, devasa uzun katlı olmayan, çoğunlukla beyaz renkte olan ütopyik bir kent yapısında tasarlanmıştır. Bu kent yapısı *2001: A Space Odyssey* filmindeki beyaz, teknolojik gelecek kavramıyla birebir örtüşmektedir. Ancak 2001'de terkedilen kent oluşumunun aksine bu filmde kent oluşumu yüceltilmiştir. Kentin yeni bölümündeki çoğu bina metalik, beyaz ve pürüzsüz dokulara sahip olsa da kent içindeki tarihi binalar hala yerlerinde durmakta ve yeşil alanlar kendini

belli etmektedir. Bu bölüm adeta eski ve yeninin mükemmel bir uyum içinde olduğunu bir göstergesidir. Kentin bu bölümündeki ulaşım sorunu da araçların hem düşeyde hem yatayda gidebilmesiyle sağlanmıştır. Binaların yapı cephelerinde araçların gidebildiği yollar bulunmaktadır. Araçların teknolojik kurguları sayesinde yerçekimine bağlı kalınması gerekmediğinden 3 boyutta da bir trafik akışı mümkündür. “Kurgulan bu ulaşım sistemi mükemmel bir sistemdir ve kaza riskini sıfıra indirdiği öngörülmüştür. Akıllı araçlar sürücüsünü tanır, konuşur, kendi kendine temizlenir ve şarj olur. Yapı cephelerinin yol olarak kullanılması barınma ve ulaşım sistemlerine bütüncül bir tasarım niteliği kazandırır.” (Küpeli İğdeli B. 2013: 97) Bunun yanı sıra kentden dışarı çıkıldığında, Şekil 104’teki görselde olduğu gibi müstakil evler ve yeşil alanlar mevcuttur. Bu geleneksel alanlarda daha çok orta kesim yaşamaktadır. Parklarla, bahçelerle kaplı kentin bu kısmı günümüz kent yapılaşmasına sahiptir. Şekil 105’teki görselde olduğu gibi kentin eski kısmında kirli ara sokaklarda bulunan az katlı eski apartmanlar daireleri ön plana çıkmaktadır. Bu kısımda alt sınıftan insanlar, evsizler ve uyuşturucu satıcıları yaşamaktadır. Burada çoğunlukla sokaklar ıslak, karanlık, boş ve kirlidir. Yasadışı işlere kentin bu bölümünde sıklıkla rastanır.



Şekil 103. Kentin yeni bölümünün yapısı. Minority Report, 2002, Steven Spielberg



Şekil 104. Kentin hemen dışındaki yerleşimler. Minority Report, 2002, Steven Spielberg

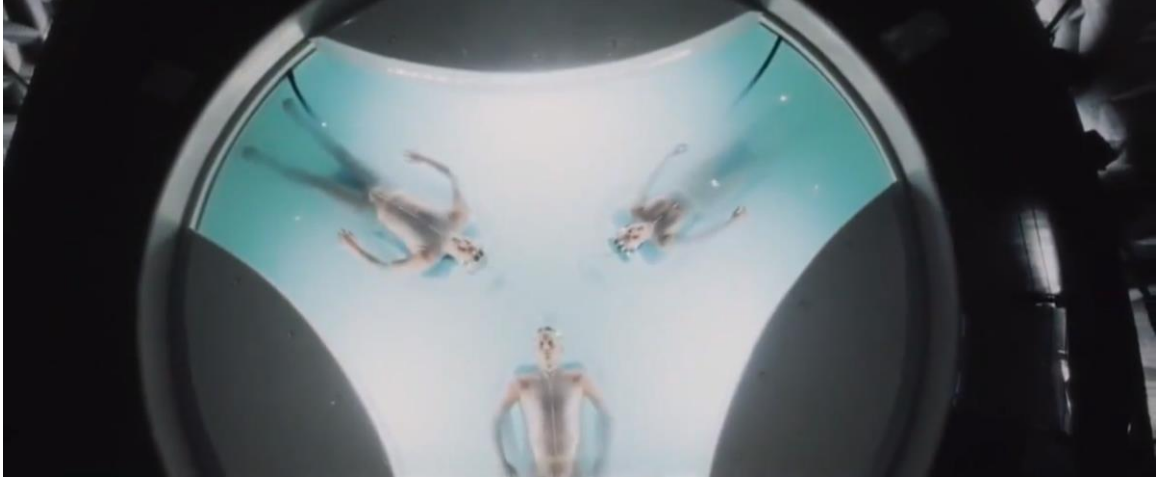


Şekil 105. Kentin eski bölümü. Minority Report, 2002, Steven Spielberg

Anderton'un çalıştığı Önsuç Departmanı kentin merkezinde bulunmaktadır. Dolayısıyla bina beyaz, içi cam ile dolu, aydınlatmada doğal ışıktan yararlanan ütopik bir yapıda ele alınmıştır. Metalik, parlak, yapay ve pürüzsüz dokulara sahip bu binada Önsuç biriminin en önemli varlığı olan kahinler bulunmaktadır. Kahinlerin bulunduğu, tapınak olarak adlandırılan odanın Şekil 106'daki görselde olduğu gibi duvarları koyu renk ve etrafında tamamen yapay bir aydınlatma kullanılmıştır. Odanın ortasında ise kahinler küçük bir havuzun içinde tutulmaktadır. Dış dünyada izole edilmiş bu odada, kahinlerin yattığı havuzun içinde Foton sütü adı verilen suya benzer bir madde, besin ve iletken görevi görmektedir. Kahinler bu maddenin içerisinde ne çok derin bir uykuda ne de çok ayık bir

şekildedirler. Hiç hareket etmeden hep aynı şekilde yatmaktadır ve sanki insan değillermiş gibi algılanmaktadır. Kahinlerin bu narin yapısının bozulmaması için odaya sadece belirli bir kaç kişi girebilmektedir. Bu odanın tavanında kahinlerin gördükleri gösellerin aktarıldığı dev projektörler bulunmaktadır. Kahinler bir kurban ya da katili tanımladıklarında isimleri bir ahşap kürenin üzerine kazınmaktadır. Her ahşap kürenin doğal dokusu, şekli ve iç yapısı benzersiz olduğundan, sahtesini yapmak imkansızdır. Bu suçu kahinlerin gözünden görebilmek için görüntü, bir çok ekranın bulunduğu Şekil 107'deki görselde olduğu gibi bir odadaki şeffaf ekranlara aktarılır ve bu görüntüler kişiyle etkileşimli tasarım ürünü olan dokunmatik olarak ve sesle kontrol edilmektedir. Dokunmatik ekran fikri günümüzde varolmadan önce ilk olarak bu filmde ortaya çıkmıştır. Filmde Anderton görüntüleri kontrol ederken özel bir eldiven kullanmaktadır.

Önsuç biriminin ayrıca suç işlenmeden olay yerine yetişmelerini sağlayacak uçan ekip araçları bulunmaktadır. Bu ekip araçlarına önsuç birimi polisleri üniteler halinde binerek olay yerine varmaktadırlar ve olay yerinde zaman kazanmak için çelik halatlarla sarkıtılarak araçtan aşağı inmektedirler. Önsuç biriminin bir çok teknolojiye erişim imkanının bulunması bununla sınırlı değildir. Anderton'un kovalamaca sahnelerinin birinde önsuç birimi elemanları jetpack kullanmaktadırlar. Ayrıca kentin eski kısımlarındaki göz tarama cihazları çok bulunmadığı için robot örümcek göz tarama makineleri kullanılmaktadır. Bu makineler belirli olayları idrak edebilecek kadar bile düşünebilmektedir, vücut sıcaklığını tespit edebilirler, dar ve sıkışık alanlara girebilecek şekilde tasarlanmışlardır. Anderton'un tanınmamak için göz nakli yaptırmasından kısa süre sonra sınırlı bir yapay zekaya sahip bu robot örümcekler tarafından göz taramasına maruz kalması ve başkası sanılarak bırakılması bize işlevleri konusunda hayli vurgulu bir fikir vermektedir.



Şekil 106. Kahinlerin odası (Tapınak). Minority Report, 2002, Steven Spielberg



Şekil 107. Dokunmatik ekranlar. Minority Report, 2002, Steven Spielberg

Önsuç birimi, yakalananlara kulaklık benzeri sinirsel bir cihaz takarak etkisiz hale getirdikten sonra onları ceza sürelerine uygun olarak tutuldukları mezarlık benzeri bir hapisane mekanına taşımaktadır. Üstüste tüplerde tutulan sıra sıra suçluların her birinin üstünde mezar taşı andırır bir şekilde bilgileri yazmaktadır. Klasik bir hapisane mantığında olan ancak gelişmiş ekipmanlar sayesinde tüpler içinde uyutulan mahkumlar burada süreleri boyunca tutulur. Şekil 108'deki görselde olduğu gibi bu uzun tüplere suçlular yerleştirildikten sonra yeraltına girerek mekan içerisinde alan kaplaması minimuma indirgenmiştir.



Şekil 108. Hapishane. Minority Report, 2002, Steven Spielberg

Anderton'un dairesine baktığımızda filmin genelinde kullanılan metalik, pürüzsüz, ve yapay dokular, bu evde de mevcuttur. Bu metalik yüzeylerin ve yapay dokuların boğucu havasını azaltmak için Şekil 109'daki görselde olduğu gibi evde büyük boyutlara sahip bitkiler bulunmaktadır. Anderton iş çıkışı akşam eve geldiğinden ortam hep karanlıktır. Aynı zamanda Anderton'un geçmişte yaşadığı ve unutamadığı kötü olayların verdiği psikolojik ruh hali evin ortamına da yansımaktadır. Mekanda birçok cam yüzey bulunmasına rağmen kullanılan aydınlatma genellikle yapaydır çünkü evdeki sahneler hem gece vakti hem de yağmurlu bir havada geçmektedir. Beyaz ışık veren aydınlatmalar evin çeşitli noktalarından göze çarpmaktadır. Evin içinde bir düzensizlik hakimdir. Eşyalar ortaya atılmış şekilde bulunmaktadır. Eski olayların bulunduğu kesilmiş gazete kúpürleri yatak odasında komidinin üzerinde dikkat çekmektedir. Evin birçok yerinde oğlunun ve karısının bulunduğu eski fotoğraflar vardır ancak Anderton'un geçmişle olan en büyük bağı evinde bulunan üç boyutlu videolardır. Filmin öngördüğü diğer bir teknoloji üç boyutlu video izleme teknolojisidir. Videoyu evin iç mekanına adapte ederek videodaki insanların sanki evin zeminine basarmışçasına görüntülenmesi Augmented Reality (Artırılmış Gerçeklik) kavramına yer vermektedir. Her ne kadar bu teknoloji tam olarak filmdeki gibi uygulanamasa da Anderton'un dairesinde, uzun zaman önce kaybolan oğlunun eski videolarını izlediği, Şekil 110'daki görseldeki sahnede görülebilmektedir. "Anderton'ın dairesi, ütöfik sistemlerle programlanmasına rağmen, yaşantı çerçevesinde bakıldığında evin distöfik bir atmosferi olduğunu görürüz. Evin dış mekanla bağlantısı dairenin tek cephesi olan dış yüzeyinde bulunan ulaşım ağıyla mümkündür. Anderton'un

araba garajı da konutun ön cephesindedir. Yüksek yapılaşma modeli ile kurgulanan kentin düşey sirkülasyonu, konut tasarımını bu şekilde üretmiştir. Barınma ve ulaşım beraber ele alınmıştır.” (Küpeli İğdeli B. 2013, Sayfa 99)

Bunun yanısıra Anderton’un evi dahil filmdeki teknolojik elemanlar sesle aktivasyon özelliğine sahiptir. Örneğin filmde Anderton eve geldiğinde “I’m home” (Eve geldim) demesinden sonra evdeki bütün sistemlerin açılması, bilgisayarlara neyi göstermesi isteniyorsa sesli söylemenin yeterli olması ve araçlarda bulunan otomatik pilota sesli komut vererek nereye gitmek istenildiğini belirtmenin yeterli olması gibi insan ve makine arasında etkileşimli bir ilişki bulunmaktadır. Kubrick’in *2001: A Space Odyssey* filmindeki gibi, bu filmde de insan, teknolojiyle barışık bir durumda yaşamaktadır. Ancak *2001: A Space Odyssey* ve *Blade Runner*’daki insan kontrolünden çıkan gelişmiş teknolojinin aksine bu filmdeki makine insan arasındaki interaktif ilişkinin tek lideri insandır. Makineler sadece insanların hizmetine sunulmuş araçlardır.



Şekil 109. Anderton’un evi. Minority Report, 2002, Steven Spielberg



Şekil 110. Üç boyutlu video. Minority Report, 2002, Steven Spielberg

Filmde bu araçlar, insansız bir şekilde üretim yapabilen Lexus otomobil fabrikasında görüldüğü gibi, makine makineyi üretebilecek kadar gelişmiş bir şekilde olsa da, postmodern dönemin *Terminatör (1984)* filmindeki gibi robot yapan robotlardan gerçekte çok uzaktır. Anderton ve Witwer'ın kovalamaca sahnelerinin bir kısmı bu fabrikada geçmektedir. Tamamen makinelerden oluşan seri üretim otomobil fabrikasındaki üretim hattında, makine kolları araba parçalarını üretip, birleştirip, boyayarak en ince ayrıntısına kadar arabayı hazırlamaktadır.

Filmde geleceğin teknolojisinin genetik anlamında da geliştiği gösterilmektedir. Filmde çok üzerinde durulmayan bir yapı olsa da Anderton'un Hinneman'ın botanik bahçesine gittiğinde genetiğiyle oynanmış birçok bitki türünün varlığı da görülmektedir.



Şekil 111. Lexus fabrikası. *Minority Report*, 2002, Steven Spielberg

Minority Raport filminde en çok göze batan Spielberg tarafından yaratılmış olan kent olgusudur. Kentin sınıf açısından üçe bölünmüş olması Fritz Lang'ın *Metropolis* (1927) filminden beri görülen kapitalist düzenin gelecekte de varolmayı sürdürmesidir. Teknolojik imkanlara üst sınıftan insanların ulaşabilmesi, alt sınıftan insanların ise hayatlarını daha karanlık ve terk edilmiş bölgelerde geçirmesi, kentin göz kamaştırıcı yapısının altında yatan eşitsizliği gözler önüne sermektedir. Kentin yeni bölümünün *2001: A Space Odyssey* (1968) filmindekine benzer ütopyik bir yapıya sahip olması yanında eski bölümünün *Blade Runner* (1982) filmini andıran distopik bir yapıya sahip olması, filmler arasındaki geçişlerin bu filmde tek çatı altında toplanmasını izleyiciye gösterir. Bunun yanında Spielberg'in, Kubrick'in *2001*'de öngördüğü gibi kendi gelecek öngörüsüyle o zaman varolmayıp sonradan varolan teknolojik ilerlemeye dair kavrayışının 2000'li yıllar bakımından da sürdürücüsü olduğunu bize göstermiştir.

BÖLÜM VII: SONUÇ

Tezin ilk bölümlerinde bilim kurgu kavramının tarihi gelişimi incelenirken yapılan çalışmalar göstermiştir ki: Modern öncesi dönemde başladığı kabul edilen bilim kurgu, Modern Dönem ve sonrasında bilimsel kesinlikler doğrultusunda hız kazanarak gelişmiş, sinemanın icadıyla beyaz perdeye uyarlanmıştır. Araştırmaya göre bilim kurgu filmleri, yaratıldıkları dönemlerdeki yaşanan olaylardan ve gelişen teknolojilerden esinlenilerek, şekil almaktadır.

Sanayi devrimiyle başlayan endüstrileşme yarışı, Birinci Dünya Savaşı'nın sonrasında, 1920'lerde güçlü ülkelerde artarak ilerlemiştir. Makineleşme ile artan fabrikalar, metropol haline gelen büyük kentlerde artan nüfus ve bununla beraber sınıflaşma olgusu her dönem olaylarında ve bilim kurgu filmlerinde açıkça görülebilmektedir. Yine kadının yıllar içinde değişen imajı, gençler/öğrenciler, siyahiler, eşcinseller gibi kimlik temelli hareketlerin, yani ezilen toplumların başkaldırıları her ne kadar 1960'lardan önce de çokça dile getirilse de 1960'lardan itibaren daha da artmıştır ve bu başkaldırılar dönemlerin tasarımlarına ve bilim kurgularına yansımaktadır. Ayrıca özellikle 1939 yılında İkinci Dünya Savaşı ve bitimden hemen sonra başlayan Soğuk Savaş dönemleri içinde ilerleyen toplumların, buna ek olarak her dönem daha da güçlenen kapitalizmin etkisiyle insanların üstünde baskı oluşması, karanlık gelecek öngörülerıyla bu dönem bilim kurgularına şekil vermiştir. Böylece insanların yaşadıkları dönemlerin olaylarından duydukları memnuniyetsizlikleri, yaşadıkları gerilimleri, o dönem bilim kurgu filmlerindeki gelecek senaryolarına yansıtarak yeni bir gelecek oluşturma çabası içine girdikleri gözlemlenebilir. Bu sayede tasarımcılar geleceğin ya olmasını istedikleri gibi ütöpik ya da dönemin olayları doğrultusunda dünyanın daha da kötüye gideceğini düşünerek distopik bir şekilde kurgulamışlardır. Bilim kurgu yazarları, günümüz teknolojisinin sunduğu olanakların geleceğe yansımalarını, ne yönde gelişeceğini ve sonuçlarını hayal gücüyle tahmin ederek yeni bir gelecek oluşturma çabası içerisine girer. Bu aydınlık ya da karanlık gelecek de dönemin olaylarından ve gelişmelerinden yola çıkarak kendini oluşturur. Bu oluşumu/geleceğin kurgusunu yaratmak tasarım sürecinin çözmesi gereken bir problemdir. Bu kurgulanan geleceğin alt yapısında olayların geçtiği bir dünya olmalıdır. Bu dünyada da olan olaylar neticesinde, bir topluma ve mekana gereksinim duyulur. Bu mekanlar ele

alındığında da, kent tasarımları ve iç mekanlar gelecek kurgularında önemli bir yer oluşturur.

Yapılan araştırmalar sonucu elde edilen veriler kapsamında oluşturulan *Metropolis*, *2001: A Space Odyssey*, *Blade Runner*, *Minority Report* filmlerindeki geleceğin kent yapıları ve mekan karşılaştırmaları Tablo 1’de, dönemin önemli olaylarını ve teknolojik gelişmelerini birbirine bağlayan olayların seçili filmlere aktarılarak orada tasarımsal olarak ele alınması Tablo 2’de, dönemlerin sanat anlayışının ve mimari yaklaşımların filme yansımaları ise Tablo 3’de, seçili filmlerdeki iç mekanların karşılaştırılması ise Tablo 4’te gösterilmektedir. Tablolar karşılaştırmalı olarak incelendiğinde aşağıdaki saptama ve değerlendirmeler yapılmıştır.

- 1927 yapımı *Metropolis* filmi tarihin uzun metrajlı ilk bilim kurgu filmi sayılmaktadır. Birinci Dünya Savaşı sonrası dünya çok da uzun sürmeyecek bir barışın içine girmişti. Bu süre zarfında Avrupa ve Amerika ekonomilerini büyüten atılımlarda bulunarak, Sanayi Devrimi sonrası hızla artan endüstrileşme, fabrikaların artmasıyla seri üretimi hızlandırdı. Bunun sonucunda geliştirilen teknoloji ile daha önce yapılması zor olan metale şekil vermek ve çeliğin strüktürlerde kullanılması, uzun binaların yapımına katkı sağladı. Artan fabrikalar ile iş olanağının da artması insanları büyük kentlere göç etmeye itekledi. Nüfusun artmasıyla sınıflaşma daha da belirginleşirken kentler bu nüfusları barındırabilmek için gittikçe büyüdü. Böylece metropol şehir kavramı ortaya çıktı. Filmde de buna benzer bir yapılanma bulunmaktadır. Filmdeki kenti makineler yönetmektedir ve bu makineleri de işçiler zor şartlar altında kontrol etmektedir. 1920’lerde sıklıkla görülen işçi dayanışması, filmde sınıf ayrımı sonucu bölünen kent yapısına vurgu yapmaktadır. Bu karamsar kent yapısında zengin üstte yaşarken fakir yeraltında yaşamaktadır. Filmdeki kentin dev mimarisi o dönem eserler veren Antonio Sant’elia’nın Fütürizm akımı doğrultusunda yarattığı kent tasarımlarından esinlenilerek yaratılmıştır. Filmin mimarisi bünyesinde Fütürizm’den başka Bauhaus ve Art Deco akımlarını da barındırmaktadır. Özellikle kentin mimari yapılarını tasarlarken, filmin yönetmeni Fritz Lang, New York’u ziyaret ettiğinde, oradaki yapılardan esinlendiğini söylemiştir. O dönem New York’da bulunan Art Deco tasarımı binaların ve iç mekan tasarımlarının filmde benzer bir şekilde kullanıldığı görülebilmektedir. Özellikle iç mekan ölçüğünde incelediğimizde

Fredersen'in ofisinde ve yatak odasında Art Deco tasarımlar dikkat çekmektedir. Bunun yanı sıra Bauhaus'un etkisi olan cam cepheler de yine iç mekanlarda dikkat çekmektedir. Bütün bu olgulardan yola çıkarak dönemin içindeki olaylar ve sanat akımları, o dönem yaratılan *Metropolis* filminde rahatlıkla görülebilmektedir.

- 1968 yapımı *2001: A Space Odyssey* filminde kentleşme, sınıflaşma olguları tamamen terkedilerek geleceğe yeni bir bakış açısı kazandırılmıştır. 1960'larda uzayın keşfiyle birlikte gerçekte nasıl olduğunun öğrenilmesi, bilim kurgularda gerçekçilik-tasarım ilişkisini açığa çıkarmıştır. Tasarımda gerçekçilik ilkesinden yararlanan Kubrick, filmin uzayda geçtiği izlenimini oluşturmuştur. Kendi zamanının çok ötesinde bir anlayışa sahip olan bu film, bünyesinde birçok zamanı aynı anda barındırdırması bakımından mekansal olarak bir Heterotopya'dır. Film, insanlığın gelecekte dil, din, ırk, cinsiyet ayrımının yaşanmadığı, herkesin eşit şartlar altında yaşadıkları kurgusunu, dönemin kimlik temelli toplumsal başkaldırılarına hiç yer vermeyerek anlatmıştır.

Filmde insanlar kapalı iç mekanlardan, uzay gemileriyle başka kapalı iç mekanlara yolculuk etmektedir. Bu nedenle açık alan temsili filmin gelecekçi görüşünde bulunmamaktadır. Bu iç mekan tasarımları dönemin mimarisinde de görülebilen Uzay Çağı tasarımları kullanılarak oluşturulmuştur. Dönemin moda malzemesi olan plastik, iç mekanlarda sıklıkla karşılaşılan bir tasarım malzemesidir ve kolayca şekil alabilmesi ve gelecekçi bir görüntü sunması bakımından her alanda kullanılabilir. Filmde insanlar hayatlarını kapalı mekanlarda geçirdiklerinden hacimlerde fonksiyon kullanımı ön plandadır. Buna en iyi örnek Joe Colombo'nun tasarladığı *The Furnishing Unit* sistemidir. Bu sistem hem günlük yaşamın tüm kişisel gereksinimlerini içeren homojen bir yaşam sistemi, hem de plastik kullanımı bakımından filmdeki iç mekanların yapılarına benzemektedir. Ayrıca geleceğin iç mekanları filmde sürekli görüntüleme sistemleriyle birlikte ele alınmaktadır. Uzay çağı tasarımı mekanların içlerinde bulunan mobilyalarda ise dönemin diğer bir sanat akımı olan Pop Art kendini göstermektedir. Özellikle Hilton Oteli'ndeki sahnede Pop Art tarzı masalar ve sandalyeler organik formlarıyla ve parlak renkleriyle dikkat çekmektedir. Yani dönemin olaylarına ve tasarım unsurlarına bakıldığında filmde bunların yansımaları rahatlıkla görülebilmektedir.

- 1982 yapımı *Blade Runner* filminde o dönem süren Soğuk Savaş gerilimi, denize dökülen petrol felaketleri, ozon tabakasının delinmesi sonucu oluşan sera etkileri içinde bulunan dünyanın gelecek yansımaları, filmin karamsar havasında kendini göstermektedir. Ayrıca güçlenen kapitalizmin etkileriyle insanlar üzerinde baskının artması, yaşam ve gelir koşulları arasında büyük eşitsizliklerin yaşandığı dünyanın izleri de filmde görülebilmektedir. Filmde dev boyutlara ulaşmış yapılar, güneş ışığını bile engellemektedir. Gelecekte dünyanın en zengini olan Tyrell isimli bir şirket genetik mühendislikle yaratılmış Replicant adı verilen insan-robotları üretmiştir. Bu özel şirketin filmdeki dünyanın başında olması, ABD ile gelen Neo-liberalizm'in etkisiyle açıklanabilir. Kentin mimari oluşumu, Fritz Lang'ın *Metropolis* filmine benzer bir şekilde yaratılmıştır ve sınıf ayrımını en uçlarda yaşamaktadır.




Fritz Lang gibi Ridley Scott'da filmdeki dev mimariyi yaratırken Antonio Sant'elia'nın Fütürist çizimlerinden yararlanmıştır. Kent yapısına baktığımızda bütün yeni yapılar, eski yapıların yanı başına konumlanmış, adeta yeni eskiye dayanmıştır. Filmde Postmodern dönemin ileri teknoloji bileşenli kentinde High-tech mimari yapıları sergilerken, eskiye atıf yapan Los Angeles kentinin ikon haline gelen Ennis Evi ve Bradbury Binası da Revival mimarileriyle Postmodern mimariye örnek oluşturmaktadır. Yine iç mekanlarda da sürekliliğini koruyan loş, karamsar hava ve evlerde bulunan birkaç fotoğraf dışında aile olgusunun ve çocukların filmin hiçbir noktasında görülmemesi geleceğin ne denli bir distopya olduğunu göstermektedir.

- 2002 yapımı *Minority Report* filminde de günümüzde süregelen terör ve kriminal olaylar ve artan şiddetin etkileriyle duyulan güvensizlik duygusunu, devlet tarafından kameralarla her daim izlenerek herkesin nerede olduğundan sürekli haberdar olunması baz alınarak bir gelecek kurgusu yaratılmıştır. Dijital çağın getirileri ve internetin yaygınlaşmasıyla içinde bulunduğumuz günümüz dünyasının tahmini gelecek öngörüsü kurgulanmış ve filme aktarılmıştır. Sınıf ayrımı burada yine *Metropolis* ve *Blade Runner* filmlerindeki gibi vurgulanmıştır ve kent olgusunu bölmüştür. Bu gelecekçi kent tasarımları günümüz teknolojisi sayesinde çoğunlukla bilgisayar ortamında kurgulanarak yaratılmaktadır. Filmdeki kent tasarımında görülen Çağdaş Mimari yapıları beyaz bir gelecek öngörüsüyle


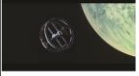









birleştirilmiştir. Dönemin Çağdaş Mimari yapılarında günümüzün gelişmiş teknolojisi ve modern yapı malzemeleri kullanılarak eskiye göre daha uzun, dayanıklı ve hafif binalar yaratılmaktadır. Bu binalar bilgisayar ortamlarında üç boyutlu tasarımlarla modellenerek, yapım aşamaları daha kesin ve hızlı bir şekilde gerçekleşmektedir. Ayrıca bu yapıların bir diğer ortak özelliği de işlevleri yanında ikon değeri yüksek, kentlerin simgeleri haline gelmeleri, insanlar tarafından farkedilmeleri ve etkileyici olmaları için tasarlanmalarıdır. Çağdaş Mimari'nin önceki dönemlerin akımlardan etkilenecek onları tek bir çatı altında toplayıp yeni tasarımlar sunmaktadır. Filmin geneline hakim olan beyaz bir gelecek olgusu iç mekanlara da yansımaktadır. İç mekanlar çoğunlukla beyaz ve metalik yüzeylere sahiptir. Olaylar sürekli gündüz ve açık bir havada geçtiğinden özellikle film boyunca doğal ışık alan bir çok iç mekan mevcuttur. Ayrıca iç mekanlarda etkileşimli tasarımlar dikkat çekmektedir. Kişilerle her daim etkileşimde olan mekanlar çoğunlukla sesle aktif hale gelir. Yine iç mekanların yapaylığını ve metalikliğini azaltmak için yer yer bitkiler kullanılmıştır.

Bu filmlere dayanarak söyleyebiliriz ki: *Metropolis*, *2001: A Space Odyssey*, *Blade Runner*, *Minority Report* filmlerinde görülen tasarım unsurları, her dönemde gelişen olaylarla ve teknolojik gelişimlerle doğru orantılı olarak ele alınmıştır. Ayrıca bu filmlerde yaratılan teknolojiler gelecekteki tasarımlara uygulanarak yeni buluşlara zemin hazırlamıştır. Böylece bilim kurguların günümüz tasarımlarına etkisi, günümüz tasarımlarının bilim kurgulara ilham kaynağı oluşturarak ilerlemesi bir döngü haline gelmiştir. Bu sayede gelecekte yaratılacak bilim kurgu filmlerine ve geleceğin kent tasarımlarına, mimarilerine, iç mimari tasarımlarına da ilham kaynağı oluşturmaya devam edecektir.











Tablo 7.1. Metropolis, 2001: A Space Odyssey, Blade Runner, Minority Report filmlerindeki geleceğin kent yapıları ve mekan karşılaştırmaları

METROPOLIS (1927)	2001: A SPACE ODYSSEY (1968)	BLADE RUNNER (1982)	MINORITY REPORT (2002)
 <p>Dev boyutlara ulaşmış mimari yapılara sahip bir sanayi kenti olan Metropolis kenti, gücü simgelemektedir. Megayapıların bulunduğu bu kente sınıf ayrımı kent yapısını ikiye bölmüştür.</p>	 <p>Kentleşme olgusu tamamen terk edilerek açık alan temsiline yer verilmemiştir. Sadece uzay istasyonları ve uzay gemilerinin iç mekanları bulunmaktadır. Sınıf ayrımı olgusuna yer verilmemiştir. Heterotopya oluşumu görülmektedir.</p>	 <p>Güneşi engelleyecek kadar dev boyutta bir mimari bulunmaktadır. Karanlık bir sanayi kenti olan bu kent yapısında yeni, eskinin üzerine yapılmıştır ve sınıf ayrımı kent yapısını ikiye bölmüştür.</p>	 <p>Geleceğin kentinde eski ve yeni yapılar bir uyum içerisinde bir arada bulunmaktadır. Aydınlatık bir gelecek tasviri kentin genelinde mevcuttur. Sınıf ayrımı kent yapısını üç bölüme ayırmıştır.</p>
 <p>Devasa boyutlarda binaları barındıran kent yapısında ulaşım, binalar aralarından geçen raylı sistemlerle ve arabalarla sağlanmaktadır.</p>	 <p>Sade, modern iç mekan tasarımlarıyla kurulan gelecek kurgusu bulunmaktadır. İstasyonlar arası ulaşım uzay gemileriyle sağlanırken istasyon ve uzay gemileri içlerinde/yerçekimsiz ortamlarda gerçekçi bir tasarım anlayışı görülmektedir.</p>	 <p>Yeninin eski yapıların üstüne konumlandırılması ile oluşturulmuş bir kent dokusu oluşturulmuştur. Hızlı yapılaşma sonucu gerçekleşen karanlık bir gelecek kurgusu bulunmaktadır. Ayrıca kent içi ulaşım için uçan araçlar ve normal arabalar vardır.</p>	 <p>Kentin teknolojik olarak gelişmiş bölümünde tarihi binalar, yeni yapılar ve yeşil alanlar bir arada bulunmaktadır. Ayrıca gelecekte kent kurgusunun tasarım çizgileri kentin mimarisini ve ulaşımın bir bütün olarak algılanmaktadır.</p>
 <p>İşçi bölümünün yaşadığı kentin fakir bölümü, yapay, tek düze tasarım çizgileri kullanılarak oluşturulurken kentin zengin bölümü, doğal, organik yapıda tasarım çizgileri kullanılarak oluşturulmuştur.</p>	 <p>İşlevselliğin ön planda tutulduğu minimal tasarımlar geleceğin uzay araçlarında bulunabilecek türden kullanım alanları olarak tasarlanmıştır. Mekanların görüntüleme sistemleriyle ele alınması görülmektedir.</p>	 <p>Eski mimariler canlandırılarak geleceğin kent yapısına uygun bir hale getirilip yeniden tasarlanmıştır. Tasarım çizgilerinde Maya, Rönesans mimarileri geleceğin mimarileriyle iç içe bulunmaktadır.</p>	 <p>Metelik, pürüzsüz, ve yapay dokular, filmin genelindeki yapılarda mevcuttur. Gelişen teknoloji ile insanlarla etkileşim içerisinde, sesli komutlarla harekete geçen iç mekan tasarımları bulunmaktadır.</p>













Tablo 7.2. dönemin önemli olaylarını ve teknolojik gelişmelerini birbirine bağlayan olayların Metropolis, 2001: A Space Odyssey, Blade Runner, Minority Report filmlerinde tasarımsal olarak ele alınması

Yönetmen: Fritz Lang Yapım yılı: 1927 Film adı: METROPOLIS	Yönetmen: Stanley Kubrick Yapım yılı: 1968 Film adı: A SPACE ODYSSEY	Yönetmen: Ridley Scott Yapım yılı: 1982 Film adı: BLADE RUNNER	Yönetmen: Steven Spielberg Yapım yılı: 2002 Film adı: MINORITY REPORT
İşçi hareketi Seri-üretim Taylorizm Fordizm Demir ve çelik endüstrisi Ekonomilerin yükselişi İmparatorlukların yıkılması	Soğuk Savaş Uzay Yarışı Plastiğin kullanımı Kimlik temelli hareketler Gençler/öğrenciler Kadınlar Styabiller ve diğer azınlıklar	Dijitalleşme Bilgisayarların kişiselleşmesi Neo-Liberalizm İnternet	Bilgisayar teknolojileri CGI, VR, AR Gözetimin artması ve sosyal medya Terör
1920 1940	1960 1970	1980 1990	2000 2010-
 <p>Filmde işçi sınıfı zor şartlar altında geçimini sürdürerek kentin çalışan bölümünü temsil etmektedir. Dönemin işçi sınıfı hareketini temsil etmektedir.</p>	 <p>Filmdeki uzay sahneleri, Soğuk Savaş'ın alı kolu olan ABD ve Sovyetler arasındaki Uzay Yarışı ile uzayı daha iyi anlamakta etkili olmuştur.</p>	 <p>Soğuk Savaş'ın devam etmesi ve dönemin küresel ısınma gibi çeşitli felaketleri ile ilgili olarak filmdeki gelecek olgusu karamsardır.</p>	 <p>Gözetimin artması filmde herkesi sürekli takip etmeyi sağlayan göz tarama sistemleri ile anlatılmaktadır.</p>
 <p>Çelik yapılar dev binaların taşıyıcılığını yapmaktadır. Dönemin makineleşme ile artan seri-üretim manzumesini betimlemektedir.</p>	 <p>Dönemin moda/malzemesi olan plastiğin tasarımlarda kullanımı çok büyük bir miktarda artmıştır.</p>	 <p>Filmde geleceği yöneten en büyük şirketin özel bir şirket olması dönemin Neo-liberalizm olgusunu temsil etmektedir.</p>	 <p>Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle filmde de bu kent tasarımları bilgisayar ortamında hayata geçirilmiştir.</p>
	 <p>Dönemin feminist hareketlerinin gittikçe artan sesi ve kadının özgür olma düşüncesi ile kasa sağı ve mini etekli modern kadın imajı filmde görülebilmektedir.</p>	 <p>Dönemin dijitalleşmeye başlaması ile filmde kentteki binaların cephelelerinde dev boyutlarda ekranlar kullanılmıştır. Yine bazı sahnelerde bilgisayarlar da bulunmaktadır.</p>	 <p>CGI, VR, AR teknolojilerinin gelişmesiyle filmde de bu olgu kullanılmıştır. AR yani Artırılmış Gerçeklikteknolojisi filmde görülebilmektedir.</p>

Tablo 7.3. Metropolis, 2001: A Space Odyssey, Blade Runner, Minority Report filmlerindeki dönemin sanat anlayışı ve filme yansımaları

Yönetmen: Fritz Lang Yapım yılı: 1927 Film adı: METROPOLIS	Yönetmen: Stanley Kubrick Yapım yılı: 1968 Film adı: A SPACE ODYSSEY	Yönetmen: Ridley Scott Yapım yılı: 1982 Film adı: BLADE RUNNER	Yönetmen: Steven Spielberg Yapım yılı: 2002 Film adı: MINORITY REPORT
<p>Modernizm</p> <p>Art Deco</p> <p>Bauhaus</p> <p>Fütürizm</p> <p>De Stijl</p> <p>Konstrüktivizm</p> <p>Avant-garde</p>	<p>Minimalizm</p> <p>Pop Art</p> <p>Uzay Çağı Mimarisi</p> <p>High-tech Mimari</p> <p>Googie Mimari</p>	<p>Postmodern Mimari</p>	<p>Sürdürülebilir Mimari</p> <p>Erkileşimli (İntraküt) Mimari</p> <p>Çağdas Mimari</p>
1920 1940	1960 1970	1980 1990	2000 2010-
 <p>Filme Metropolis kenti Sam'el'in Fütürist kent tasarımlarından yola çıkılarak yaratılmıştır. Kentte bulunan binalarda Art Deco tasarım üslubu da görülebilmektedir.</p>	 <p>Uzay çağı tasarımları parabolik strüktürler kullanılarak organik bir yapı sergilenmektedir. Plastik kullanımı ön planda olan bu tasarım kültürünün iç mekan tasarımlarında ise Joe Colombo'nun Total Furnishing Unit'i'nde olduğu gibi çok işlevlilik öne çıkmaktadır.</p>	 <p>Yüksek teknoloji kullanılarak dev yapıların yapılması ve bu yapıların teknolojik bileşenlerinin dışardan görülebilir olması filde High-tech mimarinin olduğunu göstermektedir.</p>	 <p>Filme kentin bir bütün olarak ele alınması Çağdas ve gelecekteki bir mimari akımın varlığını göstermektedir.</p>
 <p>Bauhaus okulunun kurucusu olan Walter Gropius'un tasarladığı Bauhaus binası ve Fagus Fabrikası'nda uyguladığı cam yüzeyler fildeki iç mekânlarda görülebilmektedir.</p>	 <p>Pop Art etkisi altında plastik kullanımı yanında canlı renklerin sıklıkla kullanılması, özellikle fildeki Hilton Oteli'nin iç mekânında bulunan Oliver Morgue'un tasarladığı Djinn Chair'da kendini göstermektedir.</p>	 <p>Filme kullanılan Emis Evi bir Mayan Revival mimarisi olup eskiye atıf yapmasıyla Postmodern bir mimari yapıdır.</p>	 <p>Sesle aktif hale gelen mekan yapısı Erkileşimli Mimari'nin filmi içerisinde kullanıldığını göstermektedir.</p>
 <p>Art Deco'nun geometrik tasarım üslubu filde iç ve dış mekânlarda görülebilmektedir.</p>		 <p>Yeniin eskinin yanına konulması ve beraber varoluşları kentin postmodern bir yapıda tasarlandığını göstermektedir.</p>	

Tablo 4. Metropolis, 2001: A Space Odyssey, Blade Runner, Minority Report filmlerindeki iç mekanların karşılaştırmaları

METROPOLIS (1927)	2001: A SPACE ODYSSEY (1968)	BLADE RUNNER (1982)	MINORITY REPORT (2002)
 <p>Tekdüze iç mekanlar işçi sınıfının bulunduğu mekanlarda göze çarpmaktadır. Dev boyutlara ulaşmış mimari yapıların metal yapıları aynı zamanda iç mekanlarda görünür bir şekilde bulunmaktadır.</p>	 <p>Dönemin moda malzemesi olan plastiğin filmdeki mekanlarda sıklıkla kullanıldığı ve dönemin Uzay Çağı Estetiği'nin geleceğe tutumunu yansıttığı görülmektedir. İç mekanlarda sürekli bir beyaz kullanımı mevcuttur.</p>	 <p>Filmde özellikle Rönesans ve Maya Revival tarzı postmodern iç mekanlar kullanılmıştır. Karanlık, puslu, eski ve kirlili iç mekanların kullanımı çoğunluktadır.</p>	 <p>Filmdeki iç mekanlar özellikle kentin gelişmiş bölümünde camlarla ve metal yüzeylerle kaplıdır. İç mekanlar, beyazın ve metalik renklerin çoğunlukta kullanıldığı çağdaş bir mimari örneği sergilemektedir.</p>
 <p>Fredersen'in ofisinde geometrik desenlere sahip Art Deco tasarımlar bulunmaktadır. Camdan oluşan cephelerde ise Bauhaus akımındaki sıklıkla kullanılan cam cephelerden esinlenilmiştir.</p>	 <p>Modern ve sade bir iç mekan kurgusu bulunmaktadır. Pop Art akımı kullanılan sandalyelerde ve sehpalarda görülmektedir.</p>	 <p>Gerçekte Los Angeles kentinin ikon değeri yüksek, kentin simgesi haline gelen Bradbury Binası ve Ennis Evi yapılarının iç mekanları değiştirilerek ve yıpranmış görüntüsü verilerek filmdeki geleceğe uygun hale getirilmiştir.</p>	 <p>Ses ile aktif hale gelen etkileşimli iç mekanlar filmin genelinde mevcuttur. Genellikle iç mekanların metalik görüntüsünün verdiği yapaylığı azaltmak için bitkiler kullanılmıştır. İç mekanlarda cam cepheler sıklıkla görülür.</p>
 <p>Filmde kullanılan aydınlatmalar çoğunlukla Art Deco'nun geometrik tarzını geleceğe bir yaklaşımla yeniden ele almıştır.</p>	 <p>Filmde kullanılan aydınlatmalar filmin yapısındaki beyaz kullanımı bozmayacak bir şekilde yerleştirilmiştir. Bazı sahnelerde ya tavan ya da zemin bütünüyle aydınlatma şeklinde kullanılırken bazen de daha küçük boylarda kullanılmıştır.</p>	 <p>Filmde kullanılan aydınlatmalar filmin karamsar yapısıyla özdeşleştirilerek hafif tonlarda kullanılmıştır. Genellikle ev içlerinde sarı renk çoğunlukta kullanılırken beyaz ve mavi renk aydınlatmalar da ara ara görülmektedir.</p>	 <p>Filmde doğal aydınlatmalar çokça yer tutmaktadır ancak doğal aydınlatmanın olmadığı yerlerde ya sarı küçük ışıklar kullanılmakta ya da kentin gelişmiş bölümünde olduğu gibi genellikle büyük boyutlarda beyaz aydınlatmalar kullanılmaktadır.</p>

KAYNAKLAR

- Allmer, Acalya. *Sinemekan: Sinemada Mimarlık*. İstanbul: Varlık Yayınları A.Ş.
- Aritan, Özlem. *20. yy'ın İlk Yarısında Soyut Sanat ve Mimarlık*. 39-44: Ege Mimarlık Dergisi.
- Basmacı, Abdullah. 2014. *3 Aylık edebiyat Düşünce Dergisi Aralık-Ocak-Şubat 2013-2014* Sayı: 1: Fraktal Yayınları.
- Baudrillard, Jean. 1982. *Sümulakrlar ve Simülasyon*. İstanbul: Basım yılı 2003 Doğu Batı Yayınları.
- Bould, Mark.; Vint, Sherryl. 2011. *The Routledge Concise History of Science Fiction*. USA, Canada: Routledge.
- Clark, Toby. 2011. *Sanat ve Propaganda*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Çimen, Ali. 2015. *Kısa Dünya Tarihi*. İstanbul: Timaş yayınları.
- Del Rey, Lester. 1980. *The World of Science Fiction, 1926-1976: the History of a Subculture*. New York: Garland Publisher.
- Gerçek, Merve. 2014. *Bilim kurgu Sineması; Gelecek ve Mobilya*. Karadeniz Teknik Üniversitesi. Yüksek Lisans Tezi.
- Gernsback, Hugo. 1926. "A New Sort of Magazine", *Amazing Stories*, April 1926: Vol 1, No. 1.
- Glassy Mark C. 2001. *The Biology of Science Fiction Cinema*. USA: McFarland Company & Inc. Publishers.
- Gombrich, E. H. 1984. *Sanatın Öyküsü*. İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.
- Haraway, Donna. 1984. *Siborg Manifestosu*. İstanbul: Basım yılı 2006 Agora Kitaplığı Yayınları.
- Hobsbawm, Eric. 1996. *Kısa 20. Yüzyıl 1914-1991*. İstanbul: Sarmal Yayınevi.
- İşyankar Yüzyıl, Yirminci Yüzyıl'ın Başkaldırı Sözlüğü*. Larousse. 2004. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Junior Larousse, Temel Bilgi Ansiklopedisi. Cilt 5: Milliyet Yayınları.

Kuyaş. Ahmet; Gürbüz-Akarçay, Ayça; Karaömerlioğlu, Asım; Kentel, ferhat; Kuyaş, Esra; Sarıbay, Ali Yaşar. 2004. *Gençler İçin Çağdaş Tarih*. İstanbul:Epsilon Yayınları.

Küpeli İğdeli, Bahar. 2013. *Mimarlık ve Bilim Kurgu Sineması İlişkisinin Ev Kavramı Üzerinden İrdelenmesi*. Gazi Üniversitesi. Yüksek Lisans Tezi.

Lynton, Norbert. 1982. *Modern Sanatın Öyküsü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Mukunda, H. S.; S. M. Deshpande; H. R. Nagendra; A. Prabhu; S. P. Govindraju, 1974, A critical study of the work “Vyamanika Shastra” Scientific Option / 5)

Özakın, Ö. 2001. *Bugünün Dünyasını Geleceğe Yansıtma*. Kasım: 82-87: Arredamento Mimarlık.

Özen, Gökberk. 2006. *Bilim Kurgu ve Etki Alanı Üzerinden Geleceğin Yapay Çevrelerinin Değerlendirilmesi*. İstanbul Teknik Üniversitesi. Yüksek Lisans Tezi.

Öztürk, Belis. 2012. *Sinemada Mekân Tasarımının İncelenmesi: Bilim Kurgu Sineması Örneği*. Maltepe Üniversitesi. Yüksek Lisans Tezi.

Roloff Bernhard; SeeBlen Georg. 1995. *ÜTOPIK SİNEMA Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi*. İstanbul: Alan Yayıncılık.

Roth, Leeland M. *Mimarlığın Öyküsü*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Stites. Richard. 2011. *Devrimci Hayaller*. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Turani, Adnan. 2015. *Dünya Sanat Tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Tekin, Alpay. 2016. *Bilim Kurgu Filmlerinde Yaratılan Tematik Mekanların Tasarım ve Üretim Süreçlerinin Analizi*. Hacettepe Üniversitesi. Yüksek Lisans Tezi.

Yalım, Evren. 2002. *Bilim Kurgu Edebiyatında Ütopya ve Mimarlık İlişkisi*. İstanbul Teknik Üniversitesi. Yüksek Lisans Tezi.

Yardım, Sevcan. 2012. *Bilim Kurgu Filmlerinde Mekân ve Öğelerinin Biçimlenişiyile Gelecek Algısının Oluşturulması Üzerine Bir Araştırma*. Hacettepe Üniversitesi. Yüksek Lisans Tezi.