

**BAŞKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İÇ MİMARLIK VE ÇEVRE TASARIMI ANABİLİM DALI
İÇ MİMARLIK VE ÇEVRE TASARIMI DOKTORA PROGRAMI**

**1977'DEN 2019'A STAR WARS FİMLERİNDE MEKÂN
ÜZERİNDEN EDWARD W. SAİD PERSPEKTİFİNDE
ORYANTALİZM ANALİZİ**

HAZIRLAYAN

EKİN CAN SEYHAN

DOKTORA TEZİ

**TEZ DANIŞMANI
PROF. DR. ADNAN TEPECİK**

ANKARA - 2023

BAŞKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
DOKTORA TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

Tarih: 12 / 06 / 2023

Öğrencinin Adı, Soyadı: Ekin Can SEYHAN

Öğrencinin Numarası: 21820224

Anabilim Dalı: İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı

Programı: İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Doktora Programı

Danışmanın Unvanı/Adı, Soyadı: Prof. Dr. Adnan TEPECİK

Tez Başlığı: 1977'den 2019'a Star Wars Filmlerinde Mekân Üzerinden Edward W. Said Perspektifinde Oryantalizm Analizi

Yukarıda başlığı belirtilen Doktora tez çalışmamın; Giriş, Ana Bölümler ve Sonuç Bölümünden oluşan, toplam 161 sayfalık kısmına ilişkin, 17/05/2023 tarihinde tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı %4'dür. Uygulanan filtrelemeler:

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

“Başkent Üniversitesi Enstitüleri Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Usul 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 İmzası:.....

ONAY

Tarih: ... / ... /

Öğrenci Danışmanı Unvan, Ad, Soyad, İmza:

.....

.....

TEŞEKKÜR

Tüm katkılarından dolayı; Tezimde katkıda bulunan danışman hocam Adnan TEPECİK jüri üyeleri hocalarım; Can Mehmet HERSEK, Gözen GÜNER AKTAŞ, Meryem YALÇIN, Esin FAKIBABA DEDEOĞLU; öğrenci danışmanım Betül BİLGE ÖZDAMAR hocalarıma teşekkürlerimle.

Ayrıca:

Ortaokul derslerinde hiçbir zaman bir an bile dersi dinlemeyen ve o sürede popüler kültür ürünlerine kendini veren şahsıma çok teşekkür ederim. O zamanlarda hata yapıp derslere ilgi gösterseydim, bugün sahip olduğum birikime ulaşamazdım.

2000-2001 yılları arasında derslerime destek amacıyla gönderildiğim hafta sonu kurslarında, derslere girmeyip kursun dijital kütüphanesindeki 'VHS' kasetlerden 'Yıldız Savaşları' filmini izleyen kendime teşekkür ederim.

Tez süreci boyunca yalnızlığım ile baş başa kaldığım sırada, her zaman yalnız olmaya alışmış, dışlanmış ve ötekileştirilmişliği umursamayan kendime teşekkür ederim.

Tezimi hep akademik kariyerime önem veren aileme armağan ederim.

ÖZET

Ekin Can SEYHAN, 1977'den 2019'a Star Wars Filmlerinde Mekân Üzerinden Edward W. Said Perspektifinde Oryantalizm Analizi, Başkent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimarlık Ve Çevre Tasarımı Doktora Programı, 2023

Edward W. Said öncesi Oryantalizm farklı kültürleri arařtırmak, gözlemlenmek gibi olumlu ve/veya tarafsız bir yöntem olarak kabul edilirdi. Tarih boyunca birçok bilim, sanat gibi alanlarda oryantalistler arařtırmalar ve çalışmalar yapmaktaydı. Fakat 1970'ler sonrası Oryantalizm kavramı Edward W. Said ile birlikte günümüzde yaygın olarak kabul edilen anlamı olan; doğunun batı toplumlarını görme biçimi olarak gelişmiştir.

Bilim kurgunun kökeni bir edebi eser olan Mary Shelley'ye ait Frankenstein adlı eseri ile 1818 yılında doğduğu kabul edilmektedir. İlk üretiminden günümüze kadar birçok eserle de temsil edilmiş, teknoloji çağı ile birlikte 'vizyon' katma değeri ile önemini artırmıştır. 1902 yılında ilk sinema örneği olan 'A Trip to the Moon' adlı eser de bir bilim kurgu hikayesini temel alarak, ilk temsiliyeti ile bilim kurgu ve sinema ikilisinin ilişkisinin kuvvetli temelini atmıştır.

Sinema tarihi ile ortak bir başlangıca sahip olmaları, bilim kurgu kavramı ile sinemanın bir başka değerinin görülmesini sağlamıştır. Adorno gibi popüler kültürü bir fikir aktarım aracı olarak gören düşünürler tarafından sinema bir fikir aktarım aracı olarak görülmektedir. Bu bağlamda sinemanın temelinden bu yana var olan bilim kurgu sinemasında oryantalizmin yeri tezin temellerini oluşturmaktadır.

İlk filmi 1977 yılına ait olup günümüze kadar devam eden 'Star Wars' markası, 1970'ler sonrası ortaya çıkan Edward W. Said perspektifinde oryantalizm kavramının incelenmesi tezin amacını oluşturmaktadır.

Bu amaç doğrultusunda Star Wars filmlerinde mekan kurgularının Edward W. Said perspektifinde oryantalist temsiliyetleri incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Edward W. Said, Star Wars, Bilim kurgu, Mekan, Sinema

ABSTRACT

Ekin Can SEYHAN, Analysis Of Orientalism In The Perspective Of Edward W. Said Through Space In The Star Wars Movies From 1977 To 2019, Başkent University, Institute Of Social Sciences, PHD of Interior Architecture And Environmental Design, 2023

Before Edward W. Said, Orientalism was regarded as a positive and/or unbiased method of researching and observing different cultures. Throughout history, many scholars and artists conducted studies and works as Orientalists. However, After Edward W. Said, the concept of Orientalism took on its widely accepted meaning, which is the way the West perceives the East, in the late 1970s.

The origin of science fiction is attributed to Mary Shelley's literary work, "Frankenstein," published in 1818. It has been represented by numerous works since its inception and has gained importance with the addition of a 'vision' value, especially in the age of technology. The first cinematic example, the film "A Trip to the Moon" in 1902, based on a science fiction story, laid the strong foundation for the relationship between science fiction and cinema.

Having a common beginning with the history of cinema, the concept of science fiction and cinema have made it possible to see another value. Thinkers like Adorno, who view popular culture as a means of transmitting ideas, perceive cinema as a medium for conveying ideas. In this context, Orientalism forms the basis of the thesis in science fiction cinema, which has existed since its inception.

Starting with the first film in 1977 and continuing to the present, the 'Star Wars' franchise serves as the focal point for examining the concept of Orientalism through Edward W. Said's perspective, which emerged in the late 1970s.

In line with this objective, the spatial constructions in Star Wars films will be analyzed for their Orientalist representations from Edward W. Said's perspective.

Keywords: Edward W. Said, Star Wars, Science Fiction, Place , Cinema

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	i
ÖZET	ii
ABSTRACT	iii
İÇİNDEKİLER.....	iv
TABLOLAR LİSTESİ	vii
GÖRSELLER LİSTESİ.....	viii
KISALTMALAR LİSTESİ	xii
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Araştırmanın Amacı	1
1.2. Alt Amaçlar	9
1.3. Araştırmanın Kapsamı.....	11
1.4. Araştırmanın Yöntemi	12
2. BİLİM KURGU SİNEMASI TARİHİ.....	14
2.1. Bilim Kurgu Tanımı	14
2.1.1. Düşsel geziler	14
2.1.2. Ütopylar	15
2.2. Bilim Kurguyu Ele Alınacak Tarihsel Düzen.....	16
2.3. 1977 Yılına Kadar Olan Uzay Çağı Sonrası Filmler	18
2.3.1. 1818 Marry Shelley Frankenstein	18
2.3.2. 1902 A Trip to the Moon	18
2.4. ‘Man in Space’ Çağı Öncesi Bilim Kurgu Filmleri	20
2.4.1. 1927 Metropolis.....	20
2.4.2. 1936 Things to Come	25
2.5. Flash Gordon Serisi	30
2.5.1. 1936 Flash Gordon 1.....	30
2.5.2. 1938 Trip To Mars (Flash Gordon 2)	35
2.5.3. 1940 Conquers the Universe (Flash Gordon 3).....	38
2.6. Sinemada Uzay Çağı.....	39
2.6.1.Fire Maidens of Outer Space (1956)	39
2.6.2. Forbidden Planet (1956)	41
2.6.3. Star Trek (1966-1969).....	46

2.6.4. Barbarella (1968)	55
3. STAR WARS	58
3.1. Star Wars'ta Tasarım Unsurları	60
3.2. Mekân Okumaları.....	63
3.2.1. Star Wars çizgi romanları 1977-	63
3.2.2. Star Wars Bölüm 4 Yeni Bir Umut 1977	66
3.2.3. Star Wars Bölüm 5 İmparator 1980	74
3.2.4. Star Wars Bölüm 6 Jedi'in Dönüşü 1983	79
3.2.5. Star Wars Bölüm 1 Gizli Tehlike 1999	83
3.2.6. Star Wars Bölüm 2 Klon Savaşları 2002	90
3.2.7. Star Wars Bölüm 3 Sith'in İntikamı 2005.....	99
3.2.8. Star Wars Klon Savaşları 2008	105
3.2.9. Star Wars Bölüm 7 Güç Uyanıyor 2015	109
3.2.10. Star Wars Rogue One 2016.....	116
3.2.11 Star Wars Bölüm 8 Son Jedi 2017.....	125
3.2.12. Star Wars Han solo 2018.....	131
3.2.13. Star Wars Bölüm 9 Skywalker'ın Yükselişi 2019.....	139
3.3. Star Wars Filmlerin Genel Değerlendirmesi.....	145
4. BULGULAR VE TABLOLAR	147
4.1. Bilim Kurgu Sineması Tarihinde Oryantalizm ve Mekân İlişkileri	
Bulguları.....	147
4.2. Star Wars Filmleri Tarihinde Oryantalizm ve Mekân İlişkileri Bulguları....	149
4.2.1. Star War Çizgi Romanları.....	149
4.2.2. Star Wars Bölüm 4 Yeni Bir Umut 1977	149
4.2.3. Star Wars Bölüm 5 İmparator 1980	149
4.2.4. Star Wars bölüm 6 Jedi'in Dönüşü	150
4.2.5. Star Wars Bölüm 1 Gizli Tehlike 1999	151
4.2.6. Star Wars Bölüm 2 Klon Savaşları 2002	152
4.2.7. Star Wars Bölüm 3 Sith'in İntikamı 2005.....	153
4.2.8. Star Wars Klon Savaşları 2008	154
4.2.9. Star Wars Bölüm 7 Güç Uyanıyor 2015	155
4.2.10. Star Wars Rogue One 2016.....	155
4.2.11. Star Wars Bölüm 8 Son Jedi 2017	157
4.2.12. Star Wars Han Solo 2018	157

4.2.13. Star Wars Bölüm 9 Skywalker'ın Yükselişi 2019.....	158
5. SONUÇ	160
KAYNAKLAR.....	162

TABLULAR LİSTESİ

Sayfa

Tablo 4.1. Bilim kurgu sineması tarihinin oryantalizmin mekân kurgusu ile ilişkisi	148
Tablo 4.2. Star Wars filmlerinin 1977-1983 yılları arasında Oryantalizm ile ilişkisi	151
Tablo 4.3. Star Wars filmlerinin 1999-2008 yılları arasında Oryantalizm ile ilişkisi	154
Tablo 4.4. Star Wars filmlerinin 2015-2019 yılları arasında Oryantalizm ile ilişkisi	159

GÖRSELLER LİSTESİ

Sayfa

Görsel 1.1. Jabba Sarayı legosu ve Jabba Sarayı (url 5).....	7
Görsel 1.2. Basık kubbe, İrlanda kulesi, modernizm örneği (Cragoe, 2008: 136, 145).....	7
Görsel 1.3. Kubbe çeşitleri (Bruckhanrdt, 2009: 126, 127)	8
Görsel 2.1. A Trip to the Moon: Bilim adamlarının kurul toplantı alanı, uzay aracının üretim bölümü, aya gidecek aracın fırlatılışı, ay temsilleri	19
Görsel 2.2. Metropolis: Üst sınıfa ait yaşanan şehrin temsili.....	20
Görsel 2.3. Metropolis: Alt tabakanın yaşadığı şehir temsili	21
Görsel 2.4. Metropolis: Makinelerin olduğu mekân temsili.....	21
Görsel 2.5. Metropolis: Üst sınıf iç mekân temsilleri.....	22
Görsel 2.6. Alt sınıf iç mekân temsilleri.....	22
Görsel 2.7. Metropolis: Bilim adamının laboratuvarı iç mekan temsili	23
Görsel 2.8. Metropolis: Kapanış sahnesi: Makinelerin çöküşü ve hem alt hem üst katmanın çöküşü	24
Görsel 2.9. Things to Come: Üst bant Evertown savaş öncesi temsiliyeti, alt bant Everytown savaş sonrası temsilleri	25
Görsel 2.10. Things To Come: Everytown yaşanan bölgeler dış ve iç mekan temsilleri	26
Görsel 2.11. Things to Come: Gökyüzü insanları temsili	27
Görsel 2.12. Things to Come: Everytown gökyüzü insanlarından sonraki gelişimi dış ve iç mekan temsilleri.....	28
Görsel 2.13. Things to Come: Gelişmiş toplum iç mekân temsilleri	29
Görsel 2.14. Flash Gordon 1: 3 şehir temsili, 1 Ming Kalesi'nin olduğu dağ, su altı şehir, gökyüzü şehri.....	30
Görsel 2.15. Flash Gordon 1 Ming'e ait gezegenin taht yansımaları iç mekân temsilleri ..	31
Görsel 2.16. Flash Gordon 1 uzay teması ve dünya temsili	31
Görsel 2.17. Flash Gordon 1: Çok kültürlü düğün temsiliyeti iç mekân temsili.....	32
Görsel 2.18. Flash Gordon 1 Ming'e ait mekân temsilleri	32
Görsel 2.19. Flash Gordon 1 tefriş temsilleri	33
Görsel 2.20. Flash Gordon 1 Arena temsilleri.....	34
Görsel 2.21. Flash Gordon 1: Farklı ölçeklerdeki mekânlarda temsilleri	34
Görsel 2.22. Flash Gordon 2: Mars şehir temsilleri	35
Görsel 2.23. Flash Gordon 1: Mars'a ait iç mekânlarda temsilleri	36
Görsel 2.24. Flash Gordon 1: Mars'ta hem iç hem dış mekânlarda temsilleri	36
Görsel 2.25. Flash Gordon 1: Mars'ın öteki toplumların yaşam alanları temsilleri.....	37
Görsel 2.26. Flash Gordon 1: Kutsal mekân temsilleri	37
Görsel 2.27. Flash Gordon 3: Ming ve Prince Barin'in mekân temsilleri.....	38
Görsel 2.28. Flash Gordon 3: İç mekân temsilleri üst Bant Ming'e ait r, alt bant Prince Barin iç mekan temsilleri.....	38
Görsel 2.29. Fire Maidens of Outer Space: Dünya mekân temsilleri.....	39
Görsel 2.30. Fire Maidens of Outer Space: Tapınak temsili ve merdiven ile iç mekan temsilleri	40
Görsel 2.31. Fire Maidens of Outer Space: New Atlantis iç mekân temsilleri	40
Görsel 2.32. Forbidden Planet: Araç içi mekân temsilleri	41

Görsel 2.33. Forbidden Planet: Araç içi uyku sahnesinde dinlenme il işlevsel mekân temsili	42
Görsel 2.34. Forbidden Planet: Yabancı gezegendeki ev modern temsili.....	43
Görsel 2.35. Forbidden Planet: Yabancı gezegendeki evin iç mekân temsili	44
Görsel 2.36. Forbidden Planet: Yabancı gezegendeki evin girilmeyen yeri olan Morbius'un odası iç mekan temsili	44
Görsel 2.37. Forbidden Planet: Yabancı gezegendeki Krell ırkına ait mekân temsilleri	45
Görsel 2.38. Forbidden Planet: Yabancı gezegendeki Kreel ırkına ait iç mekân temsilleri	45
Görsel 2.39. Star Trek dizilerinde gemi içi ana kontrol merkezi 2254 ve 2266 (Robinson, 2021: 17-18, 60-61)	48
Görsel 2.40. Star Trek dizisinde toplantı odası ve kaptan Pike'nin kişisel odası (Robinson, 2021: 20-23).....	48
Görsel 2.41. Star Trek dizisinde Sezon 1 bölüm 22, sezon 1 bölüm 67, sezon 2 bölüm 1, sezon 2 bölüm 22 iç mekân temsilleri: Toplantı odası ve kaptan Pike'nin kişisel odası (Robinson, 2021: 20-23).....	49
Görsel 2.42. Star Trek dizisinde sezon 1 bölüm 18 iç mekân temsilleri: Batı toplumlarına Ortaçağ mekân temsillerinin kötü karakter kullanımında iç mekan temsili ...	50
Görsel 2.43. Star Trek dizisi sezon 2 bölüm 1 Vulkan lideri oturma elemanı	51
Görsel 2.44. Star Trek dizisi 2. sezon 2. bölüm Apollo ve Yunan mekânları	52
Görsel 2.45. Star Trek dizisi sezon 2 bölüm 14 iç mekân temsilleri.....	53
Görsel 2.46. Star Trek dizisi 2 sezon 17 bölüm iç mekân temsilleri.....	54
Görsel 2.47. Star Trek dizisi sezon 2 bölüm 21 iç mekân temsilleri.....	54
Görsel 2.48. Barbarella: Araç içi mekân temsili	55
Görsel 2.49. Barbarella: Gezegen ilk girişte onu yakalayan araç endüstriyel araç temsili	56
Görsel 2.50. Barbarella: Sogo temsili ve labirent ilişkisi	56
Görsel 2.51. Barbarella: Sogo şehri iç mekân ve şehir temsilleri.....	57
Görsel 3.1. Maquire'a ait tasarımlar (Maquire, 1983: 13; Maquire, 1980: 22-24; Wikarska, 1977)	61
Görsel 3.2. Yoda karakterine ait ilk eskiz ve kuklası (Maquire, 1983: 13; Maquire, 1980: 22-24; Wikarska, 1977).....	62
Görsel 3.3. 1974 George Lucas'ın Maquire ile ilk buluşmasından Lucas'ın ilk skeçleri (Rizler, 2017: 129).....	62
Görsel 3.4. Star Wars çizgi romanları, sayı: 1, sayfa: 4	64
Görsel 3.5. Star Wars çizgi romanları, sayı: 2, sayfa: 3; sayı: 2; sayfa: 16.....	65
Görsel 3.6. Star Wars çizgi romanları, sayı: 3, sayfa: 2; sayı: 5, sayfa: 8	65
Görsel 3.7. Luke Skywalker evi iç mekân temsili	67
Görsel 3.8. Sandcrawler, jawa araçları gezici mekânlar temsili.....	67
Görsel 3.9. Ben Kenobi evi iç mekân temsili	68
Görsel 3.10. Cantina temsili, Rodney Kinsman koltuğu (Fiel, 2013: 407)	69
Görsel 3.11. Millenium Falcon iç mekan temsilleri (Knoll ve Rinzler, 2012: 52, 53).....	70
Görsel 3.12. Death Star, 1962 yılı Delta roketine konulmuş Telstar 1 uydusu (Furtado, 2018: 803).....	70
Görsel 3.13. Ölüm yıldızı aracı için Moff Tarkin toplantı odası.....	71
Görsel 3.14. Laverne Tulip oturma birimi, Knoll masa (Fiell, 2013: 381; Miller, 2010: 493).....	72
Görsel 3.15. Millenium Falcon iç mekan temsilleri	72
Görsel 3.16. Yavin-4 Gezegeni tapın ve direnişçilerin iç mekan temsili	73
Görsel 3.17. Hoth gezegeni At-AT Walker ve iç mekân temsilleri	74

Görsel 3.18. Yoda'nın evi	76
Görsel 3.19. Star Destroyer gemisi iç mekan temsili	76
Görsel 3.20. Cloud city şehir içi mekânlar	77
Görsel 3.21. Cloud city yemek odası, Kuzki Sandalyeleri (Fiell , 2013: 418).....	78
Görsel 3.22. Jabba'nın uçan sarayı Sail Barge	79
Görsel 3.23. Endor gezegeni: Ağaç evler	80
Görsel 3.24. Palpatine taht odası, Egg Chair, Elda Sandalyesi (Fiell, 2013: 361; Miller, 2010: 452; Phaidon Editors, 2020: 284).....	81
Görsel 3.25. Pantheon, Neoklasik dönem temsili, Theed Sarayı (Gympel, 2013: 94; Jones, 2014: 147).....	84
Görsel 3.26. Gungan şehri temsilleri	84
Görsel 3.27. Anakin evi mutfak iç mekan temsili, Oturma elemanı(Fiell, 2013: 258), Watto dükkânı	86
Görsel 3.28. Meclis, futuro house (url 8)	87
Görsel 3.29. Palpatine' ait mekânlar örneği, misafir evi, örnek yapı (Pile, 2013: 207).....	88
Görsel 3.30. Jedi tapınağı konsey iç mekânı	89
Görsel 3.31. Palpatine ofisi.....	90
Görsel 3.32. Padme Amidala'ya ait ev içi temsilleri.....	91
Görsel 3.33. Trinity collage dublin, jedi kütüphanesi	92
Görsel 3.34. Dex Dinner, ve Amerikan steamline yapı temsili (Pile2013 syf 366)	92
Görsel 3.35. Kamino, Jango Fett yaşam bölümü (Phaidon, 2020: 239).....	94
Görsel 3.36. Padme evi, macchkintosh sandalye, palladyen pencere, İspanyol kemerler (Cragoe, 2012: 191; Fiell, Charlotte ve Peter, 2013: 65; Jones, 2014: 117)	96
Görsel 3.37. Droid üretim tesisi ve Ford üretim bantları (url 9, url 10).....	97
Görsel 3.38. Savaş arenası ve Collesium (Gympell, 2013: 15).....	98
Görsel 3.39. Padme ve Anakin evi	99
Görsel 3.40. Padme ve Anakin ev, tulip oturma birimi (url 11).....	99
Görsel 3.41. Jedi tapınakları, Jedi analiz odası.....	100
Görsel 3.42. Yunan tapınakları, Jedi tapınakları (Roth, 2000: 287).....	101
Görsel 3.43. Palpatine ofisi ve iç mekan temsilleri	102
Görsel 3.44. Kashyk gezegeni Wookie'lere ait iç mekanlar	102
Görsel 3.45. Utapau organik tasarımlar ile ön planda gezegen temsili	104
Görsel 3.46. Star Destroyer gemisi İç mekan temsilleri (Knoll, 2005: 726).....	104
Görsel 3.47. Mustafar Lav gezegeni.....	105
Görsel 3.48. manastır dış ve iç mekan temsilleri (Boults, 2010: 13; Fazio, Moffet ve Wodenhouse, 2018: 168).....	106
Görsel 3.49. Jabba Sarayı İç mekan temsili.....	107
Görsel 3.50.Ziro karakteri kullanımında Crouscant iç mekan temsili (Miller, 2010: 490)	108
Görsel 3.51. Yüksek kum tepeleri, çöl gezegeninde geçiyor. Yapılar ilkel geçici temsiller (Mills, 2020: 70).....	109
Görsel 3.52. Yıkılmış bölgeler ve orada yağmalama, Rey'in yaşadığı mekân (Fry, 2020: 176, 177).....	110
Görsel 3.53. Citadelle Laferrierre, Brimstone Hill Fortress ve Takodana Maz Kanata kalesi (1782) (Irwing, 2019: 237; Mills, 2020: 20)	111
Görsel 3.54. Starkiller aracı üzerinden mekan kavramının ölçek farkı	113
Görsel 3.55. Starkiller iç mekan temsilleri	114
Görsel 3.56.Dqar gezegeni ve isyancılara ait iç mekan temsili.....	115
Görsel 3.57. Ahch to gezegeni	116
Görsel 3.58. Jyn Erso ailesinin yaşadığı ev iç(Bray, 2019: 220).....	117

Görsel 3.59. Ring of kafrene	118
Görsel 3.60. Kutsal Şehir.....	118
Görsel 3.61. Saw Gerra'a ait kale.....	119
Görsel 3.62. Wobani Gezegeni.....	120
Görsel 3.63. Yavin 4 piramidi ve Meksika bölgesinde bulunan piramit (Mills, 2020: 15)	120
Görsel 3.64. Eadu kötü karakterlerin kullanımında üs	121
Görsel 3.65. Mustafar Gezegeni, Darth Vader'ın kalesi ve iç mekan temsilleri.....	122
Görsel 3.66. Scarif gezegeni, gezegen girişi	123
Görsel 3.67. Scarif gezegeni yapıları	124
Görsel 3.68. iyi karakterlerin donanım gemileri.....	125
Görsel 3.69. Ahto ve İskoç bölgesi köyleri (DK Publishing, 2014: 66).....	125
Görsel 3.70. Jedi'lara ait bilgilerin olduğu kütüphane ve tapınak iç mekan temsilleri	127
Görsel 3.71. Super Star Destroyer iç mekan temsili.....	127
Görsel 3.72. Snoke taht odası iç mekan temsili.....	128
Görsel 3.73. Canto gezegeni turistik yapı ve kumarhane iç mekanı (Bray, 2019: 247)....	129
Görsel 3.74. Crait gezegeninde savaş sahnesi, Namıbya Afrika Bölgesi (Mills, 2020: 70).....	130
Görsel 3.75. Kötü karakterler olan first order'a ait araçlar	130
Görsel 3.76. Corellia gezegeni ve iç mekan temsilleri	131
Görsel 3.77. Mimban imparatorluk tarafından yönetimdeki gezegen temsili	133
Görsel 3.78. Vandor gezegeni nakliye treni	134
Görsel 3.79. Vandor gezegeni yerleşim bölgesi olarak köy temsili	134
Görsel 3.80. vandor gezegeni iç mekan temsili.....	135
Görsel 3.81. Kessel, gezegenin genel temsili, iç mekan temsilleri	136
Görsel 3.82. Savareen gezegeni ve barınma mekanları olan harabeler	137
Görsel 3.83. Millenium Falcon iç mekan temsilleri	137
Görsel 3.84. First Light aracı ve iç mekan temsili.....	138
Görsel 3.85. First light aracına ait iç mekan temsilleri.....	138
Görsel 3.86. Sith tapınağı/sith Arenası	139
Görsel 3.87. First order iç mekan temsilleri	140
Görsel 3.88. Kylo ren kişisel kullanımına ait odası iç mekan temsili	141
Görsel 3.89. Passana Gezegeni.....	142
Görsel 3.90. Kijimi gezegeni ve şehir temsili	143
Görsel 3.91. Batık death Star iç mekan temsili	143
Görsel 3.92. Tatooine Luke Skywalker'ın evi.....	144

KISALTMALAR LİSTESİ

Kısaltmalar	Açıklama
VB.	Ve Benzeri/Benzerleri
VS.	Vesaire

1. GİRİŞ

1.1. Araştırmanın Amacı

Türk Dil Kurumuna (TDK) göre kültür: “1. Tarihsel, toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere iletmede kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütünü, hars, ekin; 2. Bir topluma veya halk topluluğuna özgü düşünce ve sanat eserlerinin bütünü; 3. Muhakeme, zevk ve eleştirme yeteneklerinin öğrenim ve yaşantılar yoluyla geliştirilmiş olan biçimi; 4. Bireyin kazandığı bilgi” anlamlarına gelmektedir (TDK Sözlük, 2019: 1558).

Bu bağlamda türk dil kurumuna göre kültürün kelime anlamı gelişimi tarihsel sürece dayanarak, nesiller arası geçiş yapan, insana ait bütün maddi ve manevi değerlere dayalı zevk ve görüşleri olarak yorumlanabilir.

Son dönemlerde pek çok akademisyen kültürü bir zihinsel enfeksiyon veya parazit gibi değerlendirerek, insanları da bu parazitlerin yaşadığı konaklar olarak tanımlamaktadır (Harari, 2014: 242).

Harari'nin bu konuda en kritik nokta olarak verdiği örnekte; yüz yıl önce Avrupalıların kimi ırkların, doğası gereği diğer ırklardan üstün olduğunu kesin gözüyle kabul etmelerinden bahsetmektedir. 1945 sonrası ırkçılık olarak görülen bu durum ahlaken sorunlu, bilimsel açıdan da asılsız olarak görülmeye başlandı. Özellikle genetikçiler bu konuda birçok çalışma yaptıklarından bahsetmektedir.

Bunun yanı sıra antropologlar, sosyologlar, tarihçiler, davranış bilimciler insan kültürleri arasında bariz farklar bulduğunu da belirtmektedirler. Ve bir noktada ırkçılık karşıtı olursa da kültürcülüğün kaçınılmazlığı dile getirilmektedir (Harari, 2018: 143, 144).

Bu doğrultuda kültürcülük ile ırkçılık arasındaki fark bariz şekilde tarif edilmektedir. İnsanlar ırkçılığa karşı çıksalar da aynı grupların kültürcülük üzerinden bu ayrımları devam ettirdiği belirtilmektedir (Harari, 2018: 146, 147). Bu noktada bu durum kültürcülük adı altında Edward Said'in savunduğu doğruları onaylayan bir noktada durmaktadır.

1691’de de Anthony Wood, Samuel Clark’ı bazı doęu dillerini bilen, tanınmış bir oryantal olarak tanımlamıştır. Burada bilinen doęu dilleri ve edebiyatı ile meşgul kimse olarak kullanılmıştır (Arberry, 1943: 8).

Bu dönemde henüz oryantalizm kavramı olumlu veya olumsuz etkilerin dışında bir noktada olduğu okunabilir.

1779’da kelime olarak ilk kez kullanılan 1838 yılında kavrama giren oryantalizm, bütünüyle, Doęunun- hem yakın Doęu’nun hem de Uzak Doęu’nun incelenmesi anlamında kullanılmaktaydı (Bulut, 2004: 4).

1691’den 1838’e kadar olan süreçte oryantalizmin bir kavram olarak kabul edileceęi süreç olarak okunabilir

1838’de ise, Fransızca sözcüklere Bulut’un aktardığı üzere Uzak Doęu ve Doęu incelemesi anlamında bir kelime hüviyetini kazanır (Endress, 1988: 11).

Fransızca üzerinden; Uzak Doęu ve Doęu kavramını incelemesi olarak anlamı ile oryantalizmin bulunduğu bölgesinin coęrafî konumuna göre deęişiklik gösterdiği okunabilir

1920’li yıllarda Oryantalizm hakkında bugün düşünölen algının aksine, pozitif bir anlama sahiptir. Oryantalizmin başlangıçta farklı ve egzotik költörlere duyulan akademik hayranlık, ilgi ve alaka olarak tanımlandığı söylenmektedir (Mackenzie, 1995: 11).

Hayranlık ve ilgi üzerinden yola çıkarak, Mackenzie oryantalizmi olumlu bir aktarım türü olduğu söylebebilir.

1939 yılında akademik bir çalışma olmayan, Aime Cesaire’nin şiiri oryantalizme karşı duruş olarak bir eleştiri dilinde yazılmıştır (Clifford, 1988: 1).

1939 yılında ise Oryantalizmin yaygın kabul gören olumsuz anlamının ilk temelleri atıldığı söylenebilir.

1980’erde ise Oryantalizm kelime anlamı bugün yaygın olarak kabul edilen Said’in düşüncelerinin aksine oldukça farklı bir anlama sahiptir. Oryantalistler, Doęulu halklar,

onların dilleri, tarihleri, gelenekleri, dinleri ve edebiyatı üzerine bilgili olan kişilerdir. Aynı zamanda Doğu dünyasının resmini çizen ressamalara da oryantalist ressamlar denilmektedir (Thorton, 1983: 13).

Thorton'un sözlerinden yola çıkarak, oryantalizm günümüzde baskın olan olumsuz anlamının arkasında, sanatın içinde olan arka planında, bir kültür temsiliyeti olarak yorumlanabilir. Ressamların kendi kültürleri dışında kültürleri aktardığı bu sanat aktivitesi, bugün baskın olan kötü yorumun ötesinde tarafsız bir aktarım olduğu söylenebilir.

Bu bağlamlarda 1980'lerde hala ;1939 yılında atılan ilk olumsuz temellere rağmen; Oryantalizm anlam olarak hala kötü bir algı yaratmaktan uzak olduğu görülmektedir

Said oryantalizmi yalnızca bir araştırma kavramı olarak görmez. Oryantalizm Doğu ve Batı arası ontolojik ve epistemolojik ayrımına dayalı bir düşüncedir. Şark ile uğraşan müessesedir ve şark hakkında araştırmaz, hükümlerde bulunur. Şarkı tasvir eder, tedris eder, iskân eder, yönetir (Said, 1989: 15, 16) söylemleriyle oryantalizmi yalnızca bir araştırma değil, bir tasvir amacı olarak ta gördüğünü belirtir.

Said çalışmasından kendinden önceki tartışmaları içine alırken, aynı zamanda yeni bir tartışma yarattı. Said öncesi tartışmalar uzmanlar tarafından Marksist çevrede biçimlenmiş ve evrenselci bir eleştiri tutumunda olmuştur. Said'in ise materyalist eleştiriden uzaklaşıp çalışmalarını daha da kuvvetlendirdiği belirtilmektedir (Halliday, 1993: 6).

Oryantalizm konusunda Said ile görülen kırılmanın temelinde Clifford'un dediği gibi Said'in saf araştırmacılığın ve aktarımın mümkün olmadığı üzerine yazması bulunmaktadır (Clifford, 1988: 3).

Bu bağlamda Said ile birlikte 1980'ler sonrası Oryantalizm kavramının yeni bir şekil aldığı ve yaygın olan anlamının doğuşu olduğu farklı araştırmacılar tarafından söylenmektedir.

Ayrıca Said şarkiyatçılığın son evresinde popüler imgeler ile sosyal bilimlerdeki temsil biçimlerinde güncel Arap temsillerine örnekler verir. Bu örneklerde 'Arap'

kavramının 1967’de utanç verici bir unsur olarak başlayan sürecinde 1973’ten sonra tehdit edici bir unsura evrilmesinden bahseder (Said, 1989: 299).

Edward W. Said’in şarkiyatçılık anlayışı, batının doğuya bakışının, bir batılı olarak belli sınırlamalar ve ön yargılar ile bakışından kaçınılmaz olduğu üzerinedir. Şark’ta 2. Dünya Savaşı’ndan sonra egemen olan toplumun Amerikalılar olduğunu savunur (Said, 1989: 14).

Bu bağlamlarda ise oryantalizm kavramının, 1838 yılında sahip olduğu, coğrafi konuma göre olan algısında değiştirdiği söylenebilir.

Kültürcülük üzerine Said’in söylemlerini destekleyici olarak görülebilecek Harari bu noktada Batılı olmak kavramına bakışı ile aksine bir durumu da savunmaktadır.

Batılı olmak kavramının yaygınlaşmasını Harari Avrupa’nın 1900’lü yıllara, 15 yüzyıl boyunca askeri, siyasi, ekonomik ve kültürel gelişmelere verdiği önem ile dünya ekonomisinin tepesinde ve toprakların çoğunluğunu yönetir bir biçimde giriş yaptığını söyler (Harari, 2014: 278). Bu tespitin ardından Harari, Avrupa’nın şemsiyesi altındaki yenedünyanın, insanları kabul etmeseler de, Avrupalı olduklarını söylemektedir (Harari, 2014: 279).

Bu söylemlerin ardından bir noktada Avrupalı olmanın veya Avrupa’nın (Batı’nın) dünyaya yayılmasının iyi yanlarından bahsettiği algısı oluşmaya başlasa da ilerleyen bölümlerde dünyaya yayılırken sömürge sistemine uyduklarını söyleyen birtakım çıkarımlar yapmak da mümkündür. Bu bağlamda Kongo’ya giden Belçikalıların orayı ele geçirme amacı vb. örneklerden bahsederek (Harari, 2014: 327). İki ayrı görüşün de haklı olabileceği örnekler ile durumun ikilemini gözler önüne sermektedir.

Curtis tarafsız olunması konusunda en çok eleştirilerin, sanat, edebiyat, müzik, tiyatro ve sinema tasvirlerinde olduğunu söyler. Bu tasvirlerde doğu yaşamını küçük düşürücü davranışların varlığını belli noktalarda kabul etse dahi estetik açıdan yapılmaya çalışılan şeylerin göz ardı edildiğini ekler (Curtis, 2009: 14, 15).

Lewis ise Said karşıtı bir tutum ile ön plana çıkmaktadır. 1973 yılında Paris’te düzenlenen 29. Uluslararası Oryantalistler Kongresi’nde oryantalist kelimesinin kullanımı

yasaklanmıştır (Lewis, 1982: 50). Bu yasaklamanın temelinde oryantalist kelimesinin olumsuz anlamları içermesi yatmaktadır. Lewis oryantalistlerin Said'in aktardığı gibi düşmanca yaklaşımlara sahip kişiler olmadığını savunmaktadır (Lewis, 1982: 49).

Lewis söylemlerinde Said'in Oryantalizm'e olan olumsuz görüşün aksini savunmaktadır.

Lewis oryantalizm kavramının aşırılışmış abartılı bir durum oluşuna dair eleştirisini Yunan araştırmacılar üzerinden yapar. Yunan mitolojisinin geçmişine ait araştırmalarına yapılan yoğun ilginin, Yunan vatanseverler tarafından reddedilip, karşı çıkılması üzerinden iğneleyici bir örnek ile verir.

Ona göre Amerika'da yapılan tüm çalışmaların Yunan tarihi, dil edebiyatı eğitimi gibi unsurlar Yunanlıları ayaklar altına alma amaçlı olmadığı üzerinden, Said'in söylemlerinin aksini savunmaktadır. Yunan klasikçilerinin üzerinden durum savunmasının saçma olacağını, fakat oryantalistler üzerinden bu durumun eğlenceli fantezi dehşetine dönüştüğünü savunur (Lewis, 1993).

Said karşıtı söylemler yalnızca Lewis ile sınırlı kalmamış, farklı kişiler tarafından Oryantalizm'in said tarafından tanımlanan kavramına karşı çıkan bir takım görüşler görülmüştür.

Said'in oryantalizm kavramına karşı çıkan birtakım siyaset bilimci ve antropologlar Said'e karşı çıkarken, özellikle Doğu'nun çok pasif ve tepkisiz temsillere sahip, olan bitene tepki veremez gibi bir temsilde olduğunu söylerler. Bu söyleme rağmen bu çalışmacılar Said ile aynı fikirde olmakla birlikte, konuların yalnızca fazla abartılı temsil edildiğini söylemektedirler (Pala, b.t.: 13).

Her ne kadar karşıt görüşlerde olsa, bu söylem üzerinden yola çıkılınca Said'e katılmayan araştırmacılar dahi Said'in şarkiyat kavramına karşı değillerdir. Yalnızca biçimsel detaylarda temsiliyet tartışmasına yönelmektedirler. Bu çıkarımda Said'in dile getirdiği oryantalizm kavramının ve konusunun önemi anlaşılabilir.

Said oryantalizmde Arapların Siyonizm aleyhtarı olmasının yanı sıra bir petrol kaynağı olarak gösterilmesinden bahseder. Ayrıca sinemada ve televizyonda ise Arap ya bir

şehvet düşkünüdür ya da kana susamış bir namussuzdur. Cinselliğe aşırı düşkün bir ahlaksız, hakkını teslim etmek gerekirse zekice, alengirli dümenler çevirmeye muktedir ama temelde sadist, kalleş ve süfli biri olarak ortaya çıkmaktadır (Said, 1989: 300).

Lewis/Curtis gibi kişilerin görüşleri ile Said'in görüşü arasındaki bu iki karşıt görüş üzerine fikir ve görüşler tartışmalı şekilde iki tarafa da uygun okunabilmektedir.

Yapılan çıkarımların dışında Said'in bu söylemlerine bir destekleyici durum da *Star Wars* markasının altında yaşanmıştır. Filmlerde tıpkı Said'in söylemlerindeki Arap temsiline benzerlik olarak petrol kaynağı gücüne dair Jabba'nın maddi gücü ile benzer bir bütün olabilir. Diğer yandan şehvet düşkünü kısımda ise Jabba'nın sarayında esir aldığı prenses Leia üzerinden okunabilir. Prenses Leia'nın karakterinin köle bir kadın olarak tasvirinin ve bu tasvire ait ürünlerin artık üretilmeme kararı gibi tartışmalar bu durumu desteklemektedir (url 1, url 2, url 3, url 4).

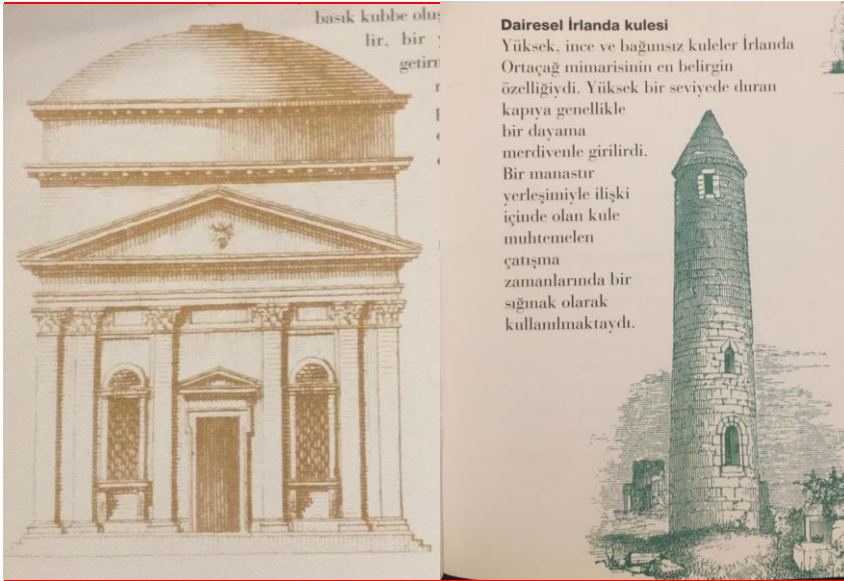
Tüm bu kararların aksine kadın simgesinin de ilerisinde Leia'nın esir alındığı temsilde tam aksini savunan bir yazı olarak Esparza'nın sözleri ele alınabilir. O Leia'nın zincirleri ile Jabba'yı boğmasını kendi özgürlüğünü kazanması, intikamı alması gibi bir bakışla yüceltmektedir (Esparza, 2017).

Bu bakış açısının mekânsal bir benzeri olarak Jabba adlı kötü karakterin yaşadığı mekânın Lego firması tarafından üretilen oyuncağının kulesine vurgu yaparak formunu Cami ile benzetilmesi doğrultusunda, müslümanlığa karşı kötü bir sunuş yaptığına dair olaylar yaşamış, Jabba sarayı birçok Müslüman ülkesinden toplatılmış ve satışı durdurulmuştur (url 6, url 7).



Görsel 1.1. Jabba Sarayı legosu ve Jabba Sarayı (url 5)

Kadın kavramında görülen bir temsiliyete ait farklı okumalar durumunda olduğu gibi; Jabba'nın sarayında mekânı farklı şekilde okuyarak, cami temsiliyeti dışında temsiller okumak mümkündür. Görsel 1.2'de gösterilen örneklerde sol tarafta basık kubbe örneğinde ters çevrilmiş yayvan kubbesine benzerlik, görsel sağ tarafta ismini bölgesinden alan Dairesel İrlanda kulesindeki kuleler ile hem işlevsel hem görsel benzerlik kurulması mümkündür (Cragoe, 2012: 136,145).

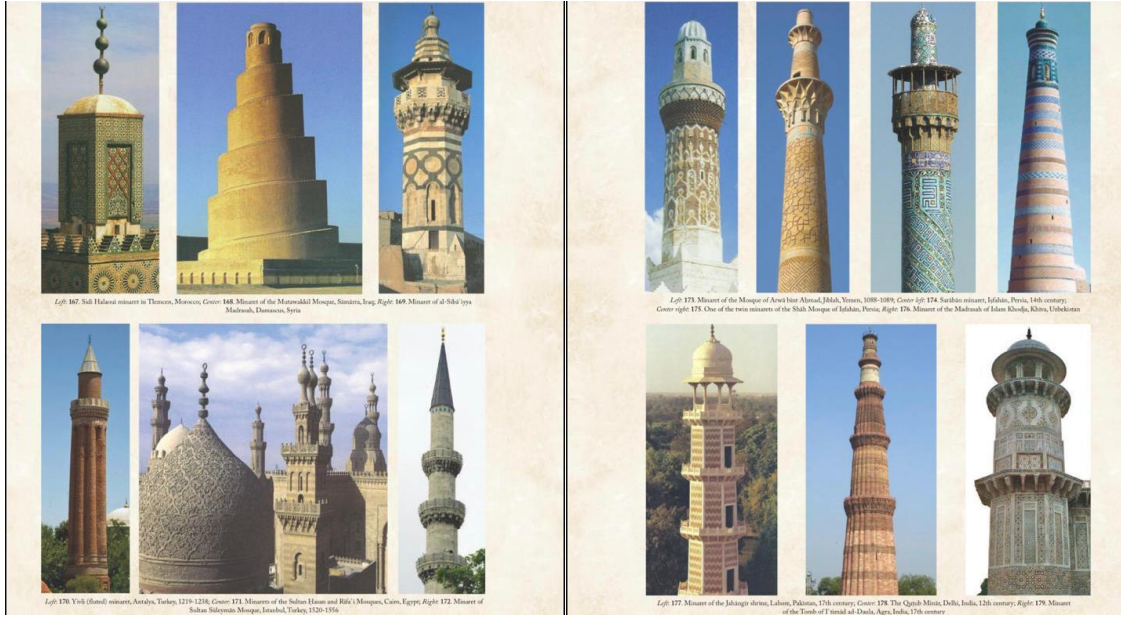


Görsel 1.2. Basık kubbe, İrlanda kulesi, modernizm örneği (Cragoe, 2008: 136, 145)

İslam sanatları araştırmalarını konu alan kitap 'Art of Islam Language and Meaning' kitabında İslamiyet'e ait sanatların, çok kültürlü sentezler olmasından bahseder. Görselde görülen örneklerdeki farklı minare üzerinden bile İslamiyet'e ait kullanılmış farklı

formlardaki kule çeşitlerini gösterir. Bu çeşitlerin her birinin farklı kültürlerle ortak yönlerinin olduğunu söyler (Burckhardt, 2009: 125).

Bu anlamda bir mekânı İslami bir mekân gibi tanımlamak, İslami araştırmacıların gözünden de tutarlı bir çıkarıma ulaşamayacağının göstergesidir.



Görsel 1.3. İslamiyette camilere ait farklı minare çeşitleri (Bruckhardt, 2009: 126, 127)

Jabba Sarayı Batı'nın şark bakışı düşüncesinden yola çıkılarak karakterin temsilinden mekânın temsiline çıkarım ile cami benzetmesine gidilmiştir. Karakter üzerinden okuma yapılmaksızın bakıldığında mekân farklı temsillere sahip olabileceği görsel örnekleri de gösterilmiştir.

Ayrıca bu bölgenin tasarımı aşamasında Saray için üretilen eskizler aynı zamanda asiler içinde üs olarak kullanılmasını hedeflenmiştir (Rinzler, 2013: 79). Asiler ile Jabba filmde iki zıt temsiliyete sahiptirler. Bir tarafta suç örgütü liderinin sarayı, bir tarafta demokrasi arayan bağımsızlık savaşı veren grubun üssü olması üzerine iki uç kimliğin mekân temsili birbirine benzer şekilde araştırılmıştır.

Tüm bu çıkarımlara rağmen durdurulan satışlar ile Jabba'nın sarayı bir oryantalist bakışa ait olduğu durumunun kabulü olarak da okunabilir.

Bu çıkarımlar doğrultusunda damekân ve kadın temsilinde görülenin ve popüler olarak yaygınlaşmış olanın ötesinde sonuçlar çıkabileceği görülmüştür.

Bu yola çıkış amacı ile de *Star Wars* filmlerinin içerisinde geçen mekânlar üzerinden yapılacak olan okumalar ile temsiliyetlerin ilişkilerini okumak hedeflenmektedir.

Jabba örneğindeki gibi ilk bakışta çıkarılan anlamlar ile detaylı araştırmalar sonucunda daha farklı sonuçlara ulaşılabileceğinin tespit edilmesi hedeflenmektedir.

1.2. Alt Amaçlar

1. Bernstein'in "Adorno'nun *Kültür endüstri eserinin* sunuş bölümünde bahsettiği gibi, Adorno'nun kültür endüstrisi tarafından düşünüldüğü kadar manipüle ya da aldatılmış olmadığını savunanlar olabilir. Nihayetinde televizyon seyretmek ya da son Hollywood filmi izlemek insanın düşünme yetisini kaybettiği anlamına gelmez; insan söz konusu manipülasyonun gerçek yüzünü görürken bir yandan da kendisine sunulan şeye eleştirel bir mesafede durabilir." düşüncesini savunanlar için, Adorno'nun kültür endüstrisinin başarıya ulaşması için katıksız inancın ya da naifliğin şart olmadığını düşünmesinden bahsedilir (Adorno, 2020: 23).

Diğer taraftan, Adorno sonrası 1970'lerde Herbert Gans ise sanatı iki ayrı elden yüksek kültür ve popüler kültür olarak değerlendirirken, çizgi roman vb. tüketime dayalı sunumları popüler kültür altında değerlendirir. Bu değerlendirme doğrultusunda ise burada, yüksek kültürün gerçek bir kültür, popüler kültürün ise tehlikeli bir olgu olduğunu savunanlara karşı bir tez geliştirilmiştir ve aslında ikisinin de birer kültür olduğu savunulmuştur. Bununla da kalmayıp, popüler kültür tüketicisinin tükettiği ürünü kendi tercihleri doğrultusunda tükettiğini savunmuştur (Gans, 1999: 11). Ayrıca popüler kültürün yani kitle iletişim araçları ile yayılan bu eğlence ürünlerinin öyle kolayca tepeden izleyiciye (tüketiciye) empoze edildiği fikrine katılmamakta, dolaylı yoldan ve kısmen de olsa, izleyici(tüketici) tarafından biçimlendirildiğine inanmaktadır (Gans, 1999: 13).

2 ayrı bakış açısının temel konusu tek bir üretim iken, bir tarafta üretimin toplum açısından tehlikelisi, bir tarafta ise toplum tarafından kabul edilen ve özünde toplumun düşünce ve fikirlerinden üretildiği söylem çıkartılabilir.

Bu bağlamda 1950'lerde Adorno üzerinden popüler kültür ürünlerine yönelik tüketicinin tehlikeli bir yönlendirme altında olduğunu söylemek mümkünken; 1970'lerde Gans'ın fikri ile birlikte tüketici tarafından yönlendirilen mevcut sıradan ve talep edilen doğrultusunda tüketim ürünleri demek de mümkündür. Bu bağlamda Gans ve Adorno üzerinden popüler kültüre bakış açısına olumlu ve olumsuz olmak üzere iki zıt bakış açısı görülmektedir.

Bu çalışmanın hedefinde olan *Star Wars* filmlerinin popüler kültür ürününe yönelik değişen bir bakış açısının olduğu dönemin bir üretimi olması açısından önemli bir noktaya sahiptir. Bu bakış açısı değişiminin gerçekleşmesinin ardından sinemada gösterilen bilim kurgu sinema ürünü olan *Star Wars* 'ı mekân yansımaları üzerinden okuyarak ürünün nasıl bir tutum sergilediğini tespit etmek ana hedeftir.

2. Baudrillard'a göre; tüketim kavramına en başta açıklık getirmek gerekir ki; tüketim (yalnızca nesnelere değil, toplumla ve dünyayla) ilişkinin aktif bir formudur; sistematik bir etkinlik biçimi ve tüm kültürel sistemimizi kuran küresel bir tepkidir (Baudrillard, 2002: 67). Bu anlamda bir tüketim ürünü olan popüler kültür üretimlerinin ele alınması, bir kültür ve düzen okuması olarak ele alınmasının doğru bir seçim olduğu çıkarımı yapılabilir.

Sinema sanat dalı olarak edebiyatın, resim ve plastik sanatlar vb. birçok dal ile yakından ilişkili olmasının yanında mimari ile de ilişkisi bulunmaktadır. Mimariyle ilgilenen bir çalışmacının, bu ilgisini yönetmenlerin sundukları drama katkıda bulunmak için mimariyi nasıl kullandıkları gibi konulara yönelebileceği Corrigan tarafından da savunulmaktadır (Corrigan, 2008: 42).

Tüm bu yaklaşımlar doğrultusunda hedeflenen sorunun cevap arayışındaki ana unsur olan mekân kurgusunun doğru bir seçim olduğu çıkarımı yapılabilir. Fakat bu çıkarım ile *Star Wars* filminin mekân kurgusunda okunabilirliğini araştırmak hedeflenmektedir.

1.3. Araştırmanın Kapsamı

Çalışma kapsamında 1977'den 2019'a kadarki süreçte *Star Wars* markası altında sinemada yayımlanmış filmler ele alınmıştır.

Bu kapsamda 1977'den 2019'a kadar olan ve sinema salonlarında yayınlanmış olan; *Star Wars: Episode IV A New Hope* (1977), *Star Wars: Episode V The Empire Strikes Back* (1980), *Star Wars: Episode VI Return Of The Jedi* (1983), *Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace* (1999), *Star Wars: Episode 2 Attack Of The Clones* (2002), *Star Wars: Episode III Revenge of Sith* (2005), *Star Wars: Clone Wars* (2008), *Star Wars: Episode VII The Force Awakens* (2015), *Rogue One: Star Wars History* (2016), *Star Wars: VIII The Last Jedi* (2017), *Solo: A Star Wars Story* (2018), *Star Wars: The Last Jedi* (2017) Filmleri ile sınırlandırılmıştır.

Star Wars markası üretiminden bugüne; sinema, dizi, oyun, oyuncak, çizgi dizi vb. birçok üretim unsurunda çok farklı üretimler vermiştir. Bu çalışmada *Star Wars* markasının ana çıkışı olan sinema filmleri ile bir sınırlama olacaktır.

Filmlere giriş öncesi bölümde *Star Wars* çizgi romanları 6 sayılı bölümü incelemeye dâhil edilmiştir. Bu 6 sayı 1977 yılında film vizyon tarihinin gecikmesi sonucu, sinema izleyicisine film için bir girizgah olması amacı ile basılması sebebiyle, filmi okumak için gerekli olduğu düşüncesiyle konulmuştur.

Araştırma kapsamında *Star Wars* filmleri öncesi bilimkurgu tarihini etkileyen önemli markaların temsillerinin incelenmesi kaçınılmaz bir noktadadır. Bu bakımdan kendinden önceki durumun analizi yapıldıktan sonra *Star Wars* filmleri incelenecektir.

1970'lere genel bir bakış olarak John Urry'nin "Mekânları Tüketmek" kitabında bahsettiği bölümde; "Farklı yapısal ilkelere göre örgütlenmiş toplum tipleri arasında zaman-mekân sınırları, temas ya da karşılaşma biçimleri vardır. Toplumlar arası sistemleri, örneğin bir kabile toplumunun sınıflara bölünmüş bir toplumla karşı karşıya geldiği zaman-mekân sınırını incelemek önemlidir." demektedir (Urry, 1995: 34). *Star Trek* filmleri genel olarak keşifçi yönüyle buna uygun bir kurguda üretilmiş olan uzay filmlerinin aksine bir dizi olduğu içinde seçilmiştir.

Araştırma sınır ve kapsamını *Star Wars* filmlerinde mekân kurgusuna ve mekân kurgusunda kültürel aktarımlara yönelecektir.

Star Wars yapımcısı *George Lucas*'ın *Star Wars* filmlerini ortaya koyarken başta *Flash Gordon* ve bilim kurgu teması olmak üzere birçok farklı esin kaynağı olduğu bilinir (Çeker, 2020: 44; DK Publishing, 2016: 242; Sunstein, 2016: 23). Bu sebeple *Star Wars* filmlerini ele almadan önce bilimkurgu tarihinde uzay temasında etkileyici rolü olan dizi ve filmlerin incelemesi de yapılacaktır.

1.4. Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışma nitel araştırma yöntemi ile yapılmıştır. “Nitel araştırmayı, gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel bilgi toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlamak mümkündür.” (Yıldırım, 1999: 10).

Araştırmada mekânlar gezegenler üzerinden başlıklandırılarak sıralamalı olarak incelenecektir.

Araştırmada; filmlerde iyi ve kötü karakter temsilleri üzerinden mekânlara bakılırken, bu mekânların temsil ettikleri kültürel ilişkilerin iyi ve kötü karakter üzerinden incelemesi yapılacaktır.

Ayrıca tüm mekânların görülen temsil kaygılarının genel incelemesi de yapılacaktır.¹ Araştırma sonunda mekân tasarımlarında, temsillerin ne kapsamlarda çıkarımlarının yapılabileceği analiz edilecektir.

Yapılacak olan mekân incelemelerinde filmlerin *Star Wars* markasına ait referans kitaplarında vb. kaynaklarda yapılan açıklamalar var ise bunlar temel alınacaktır (örn: bir

¹ Renkler semboliktir. Bu semboller toplumların kendi tarihlerine göre değişimler gösterebilir. Holtzchue bu konuda örnek olarak; “Avrupa kültüründe gelin beyaz giyer, Hindistan’da kırmızı. Batıda siyah renk yas iken Hindistan’da yas tutanlar beyaz diye..” örneklerini vermiştir (Holtzchue, 2002: 4). Causse ise benzer bir örnekler olarak; kırmızının İran’da fahişeliği temsil ederken Batı’da bekâretin simgesiydi. Yeşil Batı’da çevreci siyasiyi simgelerken dünyanın kalanında İslamcı siyaseti simgeler (Causse, 2019: 127). Araştırmanın amacı kültür odaklı olmasından dolayı araştırmada mekân üzerinden yapılacak olan okumalarda renk kullanımlarının tasarımdaki etkilerinden bahsedilmeyecektir.

kitapta, mekân tasarlanırken, tasarımcının yola çıkışına dair bir açıklama var ise o açıklama birincil olarak kabul edilecektir).

Yapılacak olan mekan incelemelerinde Star Wars markasına ait refereans kitaplarının açıklamadığı ve/veya yetersiz olduğu bölümlerde; tasarım unsurlarına ait incelemelerde; tasarım tarihi odaklı refereans kitaplarına başvurulacaktır.

Yapılacak incelemelerin sınırlamalarının bu kitaplar ile tutulmasının temelinde, araştırmada bütünlüğü koruma hedeflenmektedir. Tasarım tarihinin tek bir yoruma dayalı kalmayıp, çok farklı yorumlamaları olduğu için bu sınırlılık getirilecektir.

Araştırmada oryantalizm üzerine bölgeler ele alınırken; Said, oryantalizm ile ilgili yeni dönem şarkiyatçılığın Avrupa'dan Amerika'ya geçtiğinden bahseder. Kültür üzerine araştırmacının dâhil yaşam koşullarından, bir sınıfa, bir inanç öbeğine, toplumsal komuma-bilinçli ya da bilinçsiz- bağlanmışlığından ya da sırf toplumun bir üyesi olarak hareket etmekten uzak tutacak bir yöntem henüz geliştirilebilmiş olmadığını söyler (Said, 1989: 19). Bu bağlamda araştırma Amerika merkezli filmler olarak ele alınırken, bu filmler Avrupalı/Batılı kavramının içinde tutulacaktır.

Araştırmada bölgelere dair Doğu ve Batı tanımlamaları Curtis kitabında bahsedildiği şekilde, Batı Amerika ve İngiliz ve Avrupa ülkelerini, Batı Türkiye sınırı sonrası olan özellikle İslam toplumlarını kapsayan bölgeleri tanımlanmaktadır (Curtis, 2009: 2, 3).

Said tarafından Ayrıca Batı'nın gelişmiş ırk olarak kendini görmesi ve diğer kültürleri aşağılıyor olmasından yola çıkılarak; modern ve ilkel tarzı karşılaştırmalar, ilkel olan bölge (batı tarihi temsiliyetleri dışında) Doğu toplumu, modern olan bölge ise Batı toplumunu temsil ediyor şeklinde ele alınacaktır (örn: aynı bölgenin Ortaçağ öncesi çizgileri ile gelişmiş çizgilerinin karşılaştırılmasının gerekmesi durumunda; ilkel olan temsil ile modern temsil üzerinden bir okuma yapılacaktır).

2. BİLİM KURGU SİNEMASI TARİHİ

2.1. Bilim Kurgu Tanımı

Edebiyat dünyasında hiçbir kurgu birden bire ortaya çıkmaz. Bilim-kurguda bu kurala uyar. Tarih öncesinde bilim kurgu özünde düşsel geziler ve ütopyalar olarak ele alınabilir (Baudou, 2003: 16). Bu anlamda Jacques Baudou bilim kurgunun bir tür olarak türemesini bir süreç olarak görmektedir. Bu süreçte iki türün oynadığı rolü önemli bulmaktadır.

2.1.1. Düşsel geziler

Bu eserlerin ilk örneklerinden Yunanlı yazar Samsatlı Lukianos'un gerçekmiş gibi sunulmuş yüz olağanüstü olayı anlatan yazar ve yazarları alaya aldığı "Gerçek Öykü" adlı öyküsü görülmektedir. Bu öyküde bir fırtına sonucunda aya kadar fırlayan bir geminin serüveninde, Samsatlı Lükianos, gezegenler arası bir savaşı, çılgın uzaylı topluluk, dünyada olan her şeyin duyulduğu bir kuyu ve görüldüğü ayna gibi konuların ele alınmasından bahsedilmektedir.

Daha ileri dönemde Charles Garnier'in 1787-1789 yıllarında topladığı, 36 ciltlik "Düşsel Geziler, Düşler, Gizli Görüntüler ve Cinlerle İlgili Romanlar" başlıklı koleksiyonunu okurlara kazandırması düşsel geziler başlığında görülmektedir.

Bu derlemenin yakınında benzer eserler olarak; "Gulliver'in Gezileri", "Robinson Cruiso", "Milord Ceton'un Yedi Gezegen Gezileri" gibi örnekler kurgusal bilimin birkaç güzel durağı olarak görülmektedir (Baudou, 2003: 17, 18).

Bu eserlerde yazarların asıl amacı yergi ya da felsefe türünde öyküler anlatmak olsa da düşsel gezileri kullanma yöntemi ile fantezilerini ve hayal güçlerini özgür kılmalarına olanak tanıdıkları eserleri olarak görülmektedir.

2.1.2. Ütopyalar

Ütopyalar tarihinde 1515'te yazılıp, 1516 da yayımlanan Thomas Morre ütopyasında yeni bir dünya yaratılmıştır. İdeal ülke kavramından yola çıkarak ele aldığı eserin ardından onun izinde birçok yazar politik rejime karşı fikirlerini ortaya koymak adına, genellikle olmayan dünyalar üstünden yazılarını yazmaya başlarlar.

Bunların yaygınlaşması ile birlikte, distopya kavramı adında anti-ütopya veya karşı-ütopya yer almaktaydı. Hayal edilen dünyanın yaşanılmak istenen bir temsiliyeti yerine, korkulan dünyanın betimlemesi olarak öne çıkan temsiliyetler yer almaya başladı (Baudou, 2003: 18, 19).

Bilim kurgu tesadüfi bir şekilde, yazarlar tarafından yeni bir tür keşfedilmeye karar verilip ortaya çıkmamıştır.

Bilim kurguda yapılan kurmaca, bilim ve bilginin sınırları ve olanakları doğrultusunda gelecek hayal etme meselesi olarak tanımlanır. Bilimkurguda, kurgu ne olursa olsun, aşırıya kaçan varyasyonlar üretilse dahi özünde tanınmayacak hâle geldiğinde bile her zaman temelinde bilim olacağı söylenir (Meillassoux, 2015: 12).

Bu anlamda fantezi edebiyatından ayrılır. Düşsel geziler ve ütopyalarla başlayan anlatım biçimine evrilir. Özünde bilimi tutarak bir noktada gerçekliğe tutunur. Bu gerçeklik bilim kurguyu fantezi unsurundan koparan noktadır. Bu yüzden de bilim kurgunun öncülerinden olan Merry Shelly üretimi bir doğuş olarak başlatırken, devam eden kurgular özünden farklı yeni kurgu türüne doğru yol alır.

Bilim kurgu aslında insanın totaliter yönünün bir yansıması olarak okunabilir. İnsanın kendi türünün her türlü güzelliği yıkıcı veya kurucu olarak gördüğünün bir yansımasını ifade eder.

Bilim kurgunun asıl amacı, insanoğlunun öneminin haklı ve doğru çıkması çabası olarak görülür. Homo sapiensi benmerkezci olarak okunur. Bilim kurgunun *Star Wars* öncesi en iyi örneklerinden *Close Encounters of the Third Kind* 1977 vb. filmleri insanın kibrini kırabilecek, onu homo sapiens merkeziliğinden uzaklaştırabilecek yeni kapılar

açabilecekken, tam aksi yönde egemenliğin sürdüğü bir okuma olarak görülür (Vassaf, 1999: 187, 188).

Ayrıca Harari bilim kurgu konusunun önemine bir çıkarımda bulunmuştur. Buna göre bilim kurgunun 21 yüzyılın en önemli sanat türü olduğuna dair bir görüşe sahiptir. Bunu destekleyici bir durum tespiti olarak makine öğrenme teknolojisi veya genetik gibi konularda akademik makalelerin pek az kişi tarafından okunuyor olmasıdır. Matrix gibi filmler Westworld ve Black Mirror gibi diziler insanların zamanımızı en önemli teknolojik, toplumsal ve ekonomik gelişmelerini anlayarak biçimlendirdiğini söylemektedir (Harari, 2018: 226).

Bu doğrultuda okuma yapıldığında, bilim kurgunun bencil bakışının her ölçekte tartışmasının devam edebileceği düşünülebilir. *Star Wars* temsiliyetine bakılacak olan araştırmanın hedefinde bu görüşün önemi büyüktür.

Filmde kurgunun, kültürel anlamda üstün ırk kurgusundan çıkamayacak olması çıkarımına gidilebilir. Büyük ölçekten küçük ölçeğe bakıldığında insan temsili olan, film çekimi yapan batı temsili, doğu temsiline karşı benmerkezci bakışından kaçamayacağı çıkarımı yapılabilir.

2.2. Bilim Kurguyu Ele Alınacak Tarihsel Düzen

Rovin 1975 yılında bilim kurgu filmleri tarihini tanımladığı kitabı önemli bir kaynak olarak ele alınmalıdır. Bu kitap *Star Wars* filmlerinin ilki olan 1977 *Star Wars A New Hope*'tan 2 yıl önce bilim kurgu tarihini incelemek üzere yazılmış bir kitaptır. Çıkış döneminin film ile çakıştığı bu zamandan dolayı kitap bilim kurgu tarihini ele alınırken önemli bir kaynak olarak görülebilir.

Rovin bilim kurgu tarihini 1930'larda hâlâ bilim kurgu sinemasının, korku sinemasının bir koluymuş algısına düşülebilecek kadar korku teması ile yoğunlaştığına dair bilgi verir (Rovin, 1975: 30).

Bu çıkarımda bilim kurgunun temeli sayılan Frankenstein kurgusunun çıkışının devam eden durumu olarak okumak da mümkündür.

Rovin 1939 yılında ortaya çıkan Flash Gordon filmleri ile bilim kurgunun korku unsurundan çıkıp, bir macera kurgusuna döndüğünü söyler (Rovin, 1975: 41).

Bu dönüş çizgi roman kökenli olan Flash Gordon üzerinden geldiği kurgunun kimyasını taşıması ile bilim kurgu tarihini değiştirmesi olarak okunabilir.

1940 sinema tarihini bu geçiş ile tanımlarken korkunun bilim kurgu ile iç içe geçtiği filmlerden bahseder (Rovin, 1975: 54). Bu dönemde bir yandan arka planda kalan ve alt kültür olan bilim kurgu, korku gibi popüler olan bir tema ile bütünleşmesiyle yaygınlığa da ulaştı denebilir.

Rovin (1975: 76) daha sonra 1950 sonrasını “Man in Space” olarak tanımlamaktadır. Bu da araştırmamızın asıl hedeflediği sinema türünün başlangıcıdır.

Rovin (1975: 116) 1960’ları ise uzayın keşfi çağı olarak tanımlar. Bu yıllar ve filmleri son dönem öncesinde 10 yıllık süreci kapsamaktadır.

1970’leri ise 4 filmlik serisi ile maymunların dönemi olarak tanımlayarak, maymunlar cehennemi filminin serisinin artışıyla tanımlıyor (Rovin, 1975: 185). Bu filmlerin ve kitabın basımının 2 yıl ardından da *Star Wars* vizyona girmiştir.

Tüm bu söylenenlere dayanarak 1975 yılına kadar devam eden bu süreçte, dönemin bakışına dair bir okuma listesi çıkarmak mümkündür. Bu araştırmalar doğrultusunda bilim kurgu teması bir korku kitabı ile başladığı üretimine, sinema tarihinde de korku unsurları olarak yoğun şekilde yer alarak başlamıştır. 1940 sonrası Flash Gordon’ın çizgi roman ve macera teması ile bir kimya değişimi yaşamış olduğu söylenebilir.

Bu kurgu üzerinden bilim kurgu tarihini ilk bilim kurgu örnekleri, Man in Space denen uzay çağına giriş diye ayırabiliriz. Uzay çağı sonrası filmleri de 1977 yılına kadar olan filmler şeklinde ele alınabilir.

2.3. 1977 Yılına Kadar Olan Uzay Çağı Sonrası Filmler

2.3.1. 1818 Marry Shelley Frankenstein

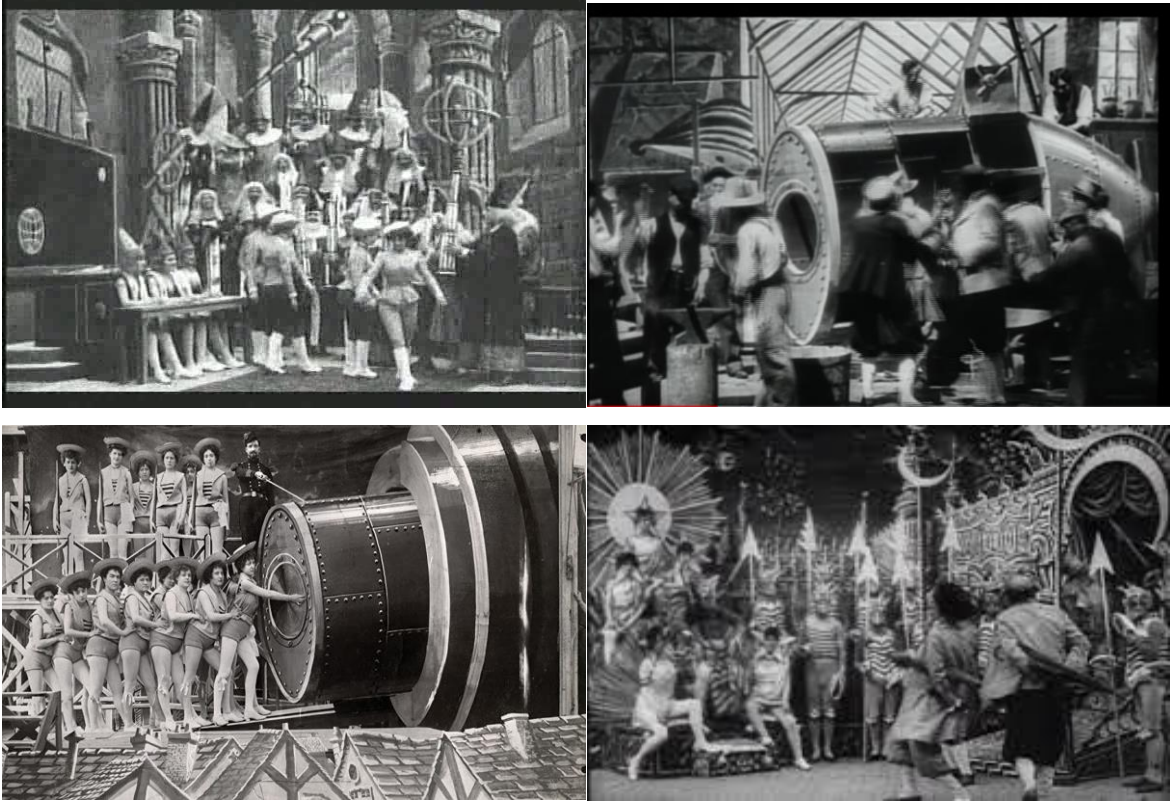
Birçok kaynak tarafından ortak olarak kabul edilen bilim kurgunun temelini atılması Frankenstein ile başlamıştır. Bu kurguda da Frankenstein'in canavarını canlandırırken o güne kadar anlatılan hikâyelerde eksik bırakılan esrarengiz oluşumların; aksine birtakım elektriksel müdahaleler ile canlanması, canavara hayat verirken ona bir kurgu yüklemesi önemli bir ayrımdır. Bu kurgu ile kendisinden önce mistik olarak doğan canavarların aksine bilimsel bir cevap arayarak üretilmiştir (Baudou, 2003: 20; Duijsens, 2011: 252; Ersümer, 2013: 10; Scalzi, 2005: 7).

Bu hikâyenin kırılmasının ardında artık yeni bir hikâye türü olan bilim kurgu doğmuştur. 7 sanat dalı olan sinemada bu türü kendi içine dâhil etmiştir.

2.3.2. 1902 A Trip to the Moon

Sinemanın tarihinde A Trip to the Moon ilk sinema filmi olarak kabul edilebileceğine dair birçok ortak görüş vardır. Daha öncesinde kısa olarak çekilmiş hareket eden tren sahnesi veya boks yapan kediler olsa da otoriteler tarafından bu film kurgu ve konusu olan sinema filmi sayılabilecek ilk film olarak kabul edilmiştir (Leigh, 2016: 12, 13; Schneider, 2020: 20).

Bu anlamda A Trip to the Moon yalnızca ilk bilim kurgu sinema örneği olmasının yanında, sinemanın doğuşunda bilim kurgunun önemini de gördüğü bir eserdir.



Görsel 2.1. A Trip to the Moon: Bilim adamlarının kurul toplantı alanı, uzay aracının üretim bölümü, aya gidecek aracın fırlatılışı, ay temsilleri

Film kısa süresinde çok az sahneye sahiptir. Açılış sahnesinde bilim adamlarının olduğu, kurul toplantı alanı olarak kullanılan bir mekân kurgu görülmektedir. Burada bilim adamları biraz komik ve şaşkın bir temsile sahip gösterilmektedir. İçinde buldukları mekan ise batı klütüphaneleri temsillerinde okunabilmektedir.

İkinci sahnede roketin üretimi gözükmektedir. Burada olan mekânlar daha ciddi dönem ve temsiliyet okumasına sahiptir. Roket üretim fabrikasının arka planında cam tavan ve cam mekânın detayları gözükmektedir. Bu cam tavan ve mekânın detayları dönemin Crystal Palace adlı modernizm öncüleri sayılan yapının temsiliyeti ile oldukça benzer dekore edilmiştir.

Sonrasında ise filmin ay sahnesi başlamaktadır. Burada ay temsiliyetinde yaşayan yerliler ve mekânları ilkel kabile temsiliyetindedir.

Bu anlamda sinemada uzay insanının yaşamı, kendisi ve mekânlarının temsiliyeti hem düşmancıl hem de ilkel ve Afrika kıtalarına benzer çizgiler taşır şekilde temsil bulmaktadır.

Yerli temsili insan ırkına karşı yaptıkları saldırgan tavır ile kötü karakter temsiliyetine dâhil edilebilir. Bu yola çıkış ile ilk sinema ve ilk bilim kurgu filmi olan A Trip to the Moon filminin Said'in söylemindeki gibi oryantalist bir bakışa sahip olduğu kabul edilebilir.

2.4. 'Man in Space' Çağı Öncesi Bilim Kurgu Filmleri

2.4.1. 1927 Metropolis

Metropolis yalnızca erken bilim kurgu sineması örneği olmasının dışında, sinema tarihinde de önemli bir yere sahiptir. Sinemanın Amerikan ve Fransa öncülüğünden önce Almanya'da sanat haline gelişindeki en önemli örneklerden birisi olarak Metropolis filmi görülmektedir (DK Publishing, 2016: 18).

Metropolis filminin New York'un büyük ve etkileyici modern kentinin bireyler üzerindeki yıkıcı etkisi ile bağdaşmaktadır (Çoker, 2016: 31).



Görsel 2.2. Metropolis: Üst sınıfa ait yaşanılan şehrin temsili

Filmin genel mimarisi hakkında bir yorumda; döneminin çok ötesinde bir uzay şehri olarak tasarlandığı ve John Federsen'in Metropolis'i yönettiği karargâhın Pieter Brueghel'in 1563 tarihli 'Babil Kulesi' tablosundan esinlendiği belirtilmiştir (Çoker, 2016: 31).



Görsel 2.3. Metropolis: Alt tabakanın yaşadığı şehir temsili

İnsanın altında yok olduğu yüksek mimari yapılar alt sınıf tabakada da tekrar etmektedir. Fakat bu tabakada yapıların temsiliyetleri üst tabakanın görkemli ve şaşalı temsillerinden uzaktır. Burada ruhsuz tek düze yapılar bulunmaktadır.

Üst katın aksine ulaşım için araç yolları vb. temsiller de bulunmamaktadır.

Bir noktada 2 farklı şehir katmanını işçi sınıfı için yalnızca yaşamak için üretilmiş ruhsuz yapılar, üst katta yaşam alanları görkemli bir temsile sahiptir.



Görsel 2.4. Metropolis: Makinelerin olduğu mekân temsili

Endüstrinin gerçek yüzünü gördüğü sahnedir. Bu mekân tıpkı eski dönemde tanrılara yapılmış tapınakların temsilleri gibi bir temsil yansımasına dönüşmektedir. Burada işçi sınıfının en ilkel zamandan beri yaşadığı temsiliyette Mısır sfenkslerine benzer bir temsiliyet gösterilmektedir.



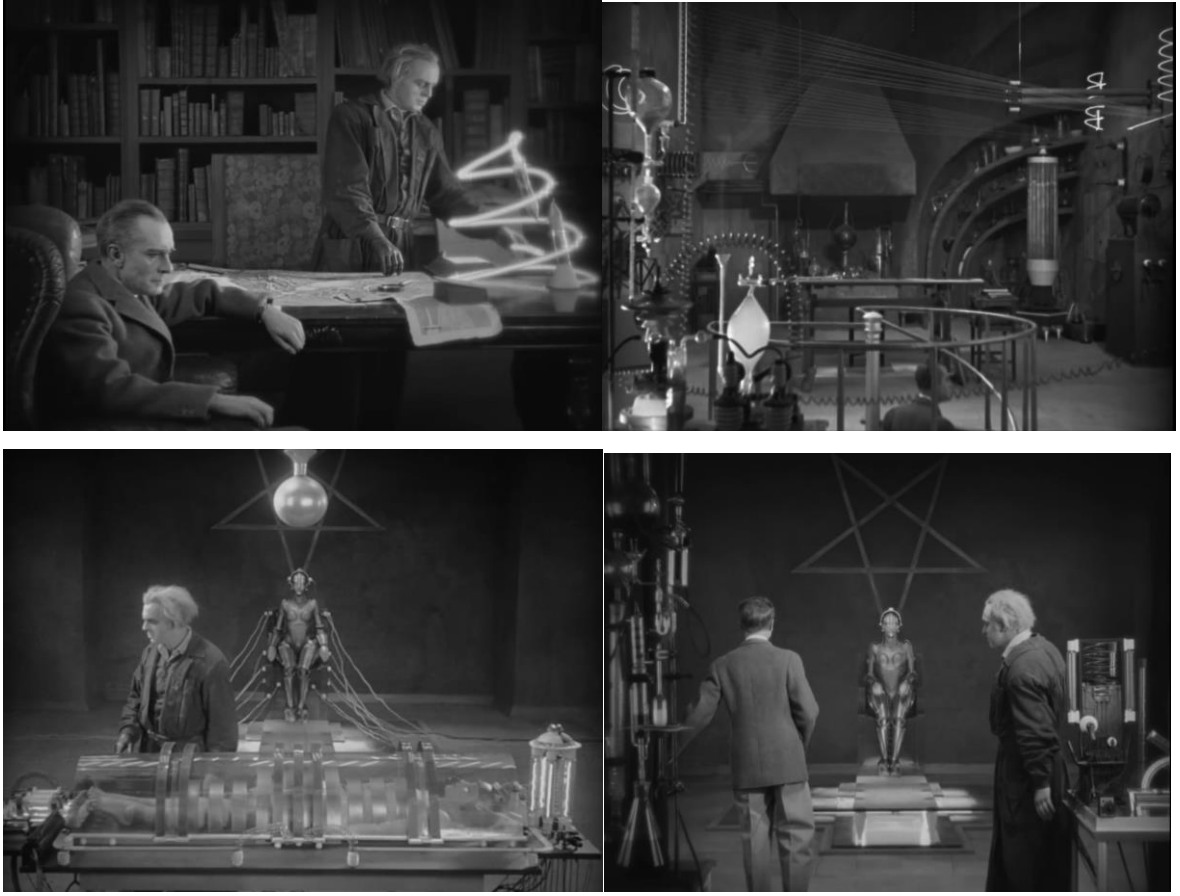
Görsel 2.5. Metropolis: Üst sınıf iç mekân temsilleri

Alt ve üst sınıf yapıların temsillerinde, üst katmanın sahip olduğu modern ve gelişmiş temsil görsel 2.5'te gösterilmektedir. Aynı gelişim ve farklılık burada iç mekân içinde de görülmektedir. İç mekânda ofiste modern mobilyalar, yatak odası aydınlatma elemanları vb. birçok modern temsil okuması yapılabilir.



Görsel 2.6. Alt sınıf iç mekân temsilleri

Alt kat dünyasında ise iç mekân olarak işçi sınıfına ait ruhani sembollerle birleşmiş ilkel yapılar görülmektedir. Üst katın aksine kerpiç duvarlar, oyma açıklıklar ile yapım teknolojisi açısından geri kalmışlığı göstermektedir.



Görsel 2.7. Metropolis: Bilim adamının laboratuvarı iç mekan temsili

Filmin alt ve üst sınıf 2 katmanlı yapısının yanında bir de doktor rolündeki kötü karakterin yaratıcısı kişinin mekânının temsili bulunmaktadır. Bu sahnelerde filmin bilim kurgu tarihinin doğuşuna sebep olduğu kabul edilen Frankenstein kitabına bir atıf olduğu da görülmektedir. Robotun canlandırılma anı dâhil tarihe bir gönderme olarak yansıtılmıştır.

Doktor'un mekânı ise tıpkı üst sınıflarda olduğu gibi modern dönem mobilyaları temsillerine sahiptir.



Görsel 2.8. Metropolis: Kapanış sahnesi: Makinelerin çöküşü ve hem alt hem üst katmanın çöküşü

Metropolis filiminin iyi karakterleri ve kötü karakterleri bir noktada netliğe sahip değildir. Üst sınıf kötü karakteri temsil ettiği düşünülse de işçi sınıfı ile patronu barıştıran kişi gene üst sınıfa ait şehir patronunun oğludur.

İşçi sınıfının iyi olduğu ele alınsa da isyan ettiklerinde yalnızca üst sınıfa değil kendilerine ve hatta çocuklarına zarar verecek kadar gözleri kararmış öfkeli bir gruptur.

Bu noktada alt ve üst sınıflar için iyi ve kötü karakteri tanımlamasa da doktor karakteri, filmdeki tüm kargaşanın çıkışına sebep olan robotu yapmıştır. Filmin sonunda gerçek kötünün o olduğu da gösterilmiştir.

Makine üzerinden soyutlanan köleleştirme sistemi eski Mısır geleneklerine benzetilse de Doktor üzerinden yola çıkan bu kurguda kötü temsilinin bir oryantalist bakış olmadığı, aksine modern ve batılı bir temsili olduğu görülmektedir. Bu noktada Doktor üzerinden Said'in yapmış olduğu okumanın aksi bir durum görülmektedir.

Film geneline bakıldığında; modern ve gelişmiş olan Batı toplumunun temsili bir yanı sıra yönelmiş iken, geri kalmış toplum daha özünde kalmakta ve doğru olan bir temsiliyete sahiptir. Bu anlamda film Said'in oryantalizmi konusunda karşıt bir örnek olarak kabul edilebilir.

2.4.2. 1936 Things to Come

İlkel insan ile gelişmiş insanın gökyüzü ve yeryüzü ilişkisine dair Harari 2011 yılında yazdığı kitabı Hayvanlardan Tanrılara Sapiens (Sapiens: A Brief History of Humankind) kitabında; “1500 yılında insanlar dünyanın yüzeyiyle sınırlıydı, kuleler yapabiliyor veya dağlara tırmanabiliyorlardı ama gökyüzü kuşlara, meleklerle ve tanrılara ayrılmıştı.” şeklinde tanımlamaktadır (Harari, 2014: 248).

Bu ilkel toplumun gökyüzü ile ilişkisi filmin savaş sonrası ilkelleşen toplumunun yaşamında 1936 yılında da görülmektedir. Savaşlar sonrası gerileyen, sistemde geçen dünyada gökyüzü ulaşılması zor bir kurgu olarak görülmektedir. Ellerindeki son uçaklar uçurulması zor bir noktadadır.

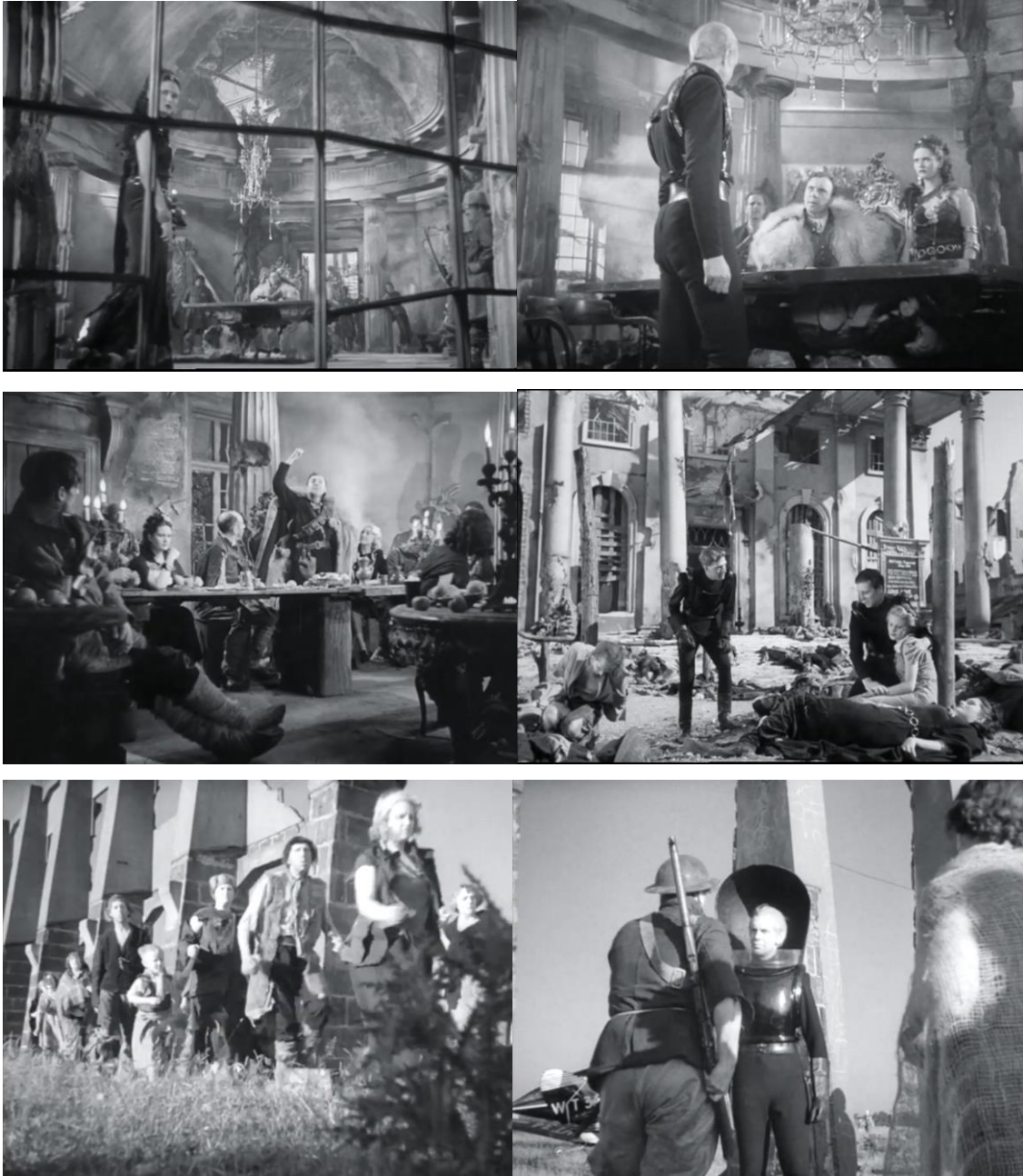
Bunun yanında gelişmiş toplum ise gökyüzü insanları olarak temsiliyete sahiptirler. Uçmak ve gökyüzünde bulunmak onlar için sorun olmaktan ve ulaşılmaz olmaktan çıkmıştır.

Bu insanlarda mekân temsiliyetinin ise ilkel insanın aksine yüzeyden yukarı çıkmaya değil, yüzeyin altına, yer altına yöneldiği görülmektedir.



Görsel 2.9. Things to Come: Üst bant Evertown savaş öncesi temsiliyeti, alt bant Everytown savaş sonrası temsilleri

Everytown temsiliyeti savaş öncesi sıradan bir dönem temsiline sahiptir. Şehir yaşamına geçilmiş, dönemin toplumunun bir yaşam temsilindedir. Nükleer savaş sonrası Everytown ise ilkelliğini paleolitik döneme kadar gittiği Görsel 2.10'da alt bant da aynı görselde gösterilmektedir.

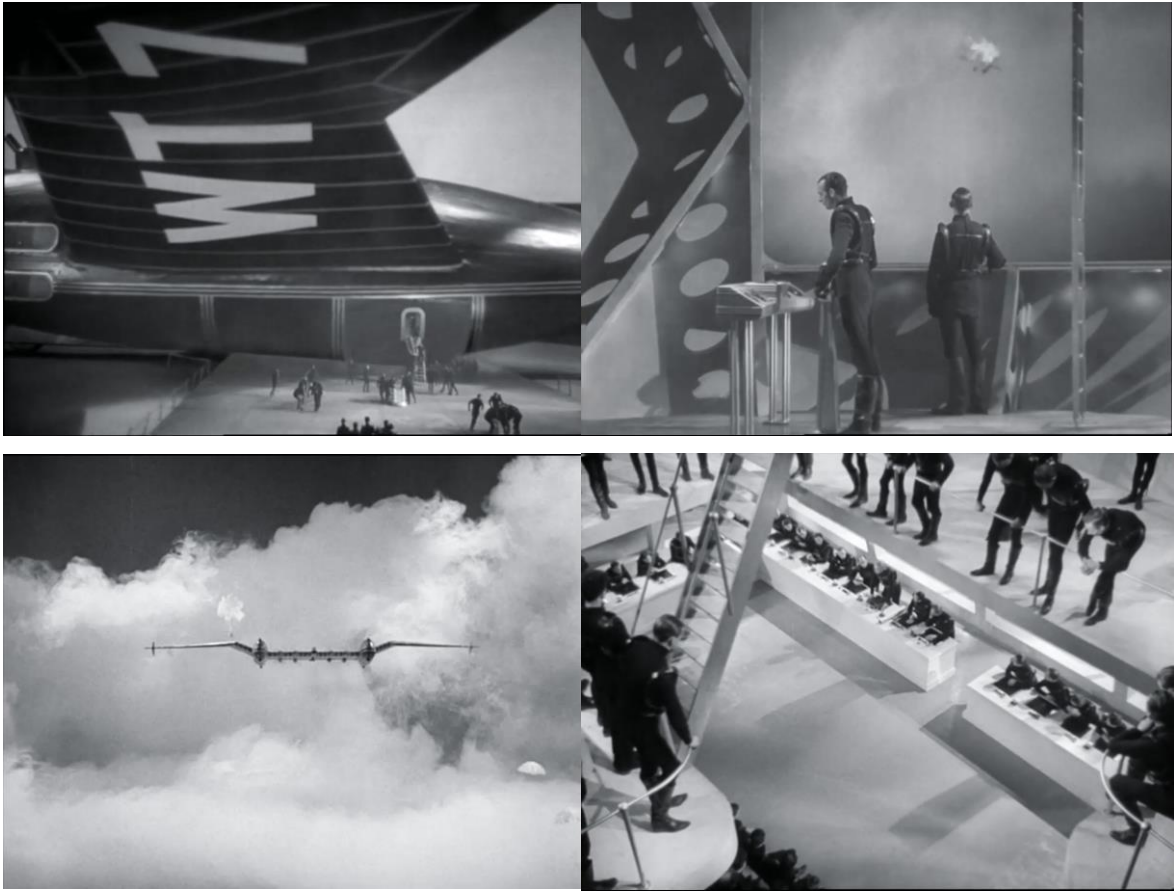


Görsel 2.10. Things To Come: Everytown yaşanan bölgeler dış ve iç mekan temsilleri

Gökyüzü insanı Everytown'a ilk adım atmasıyla birçok Everytown mekânlarını görebiliyor. Etrafta dolaşıp bölgeyi tanımaya çalışırken, mekân temsiliyetlerinde okunanlar

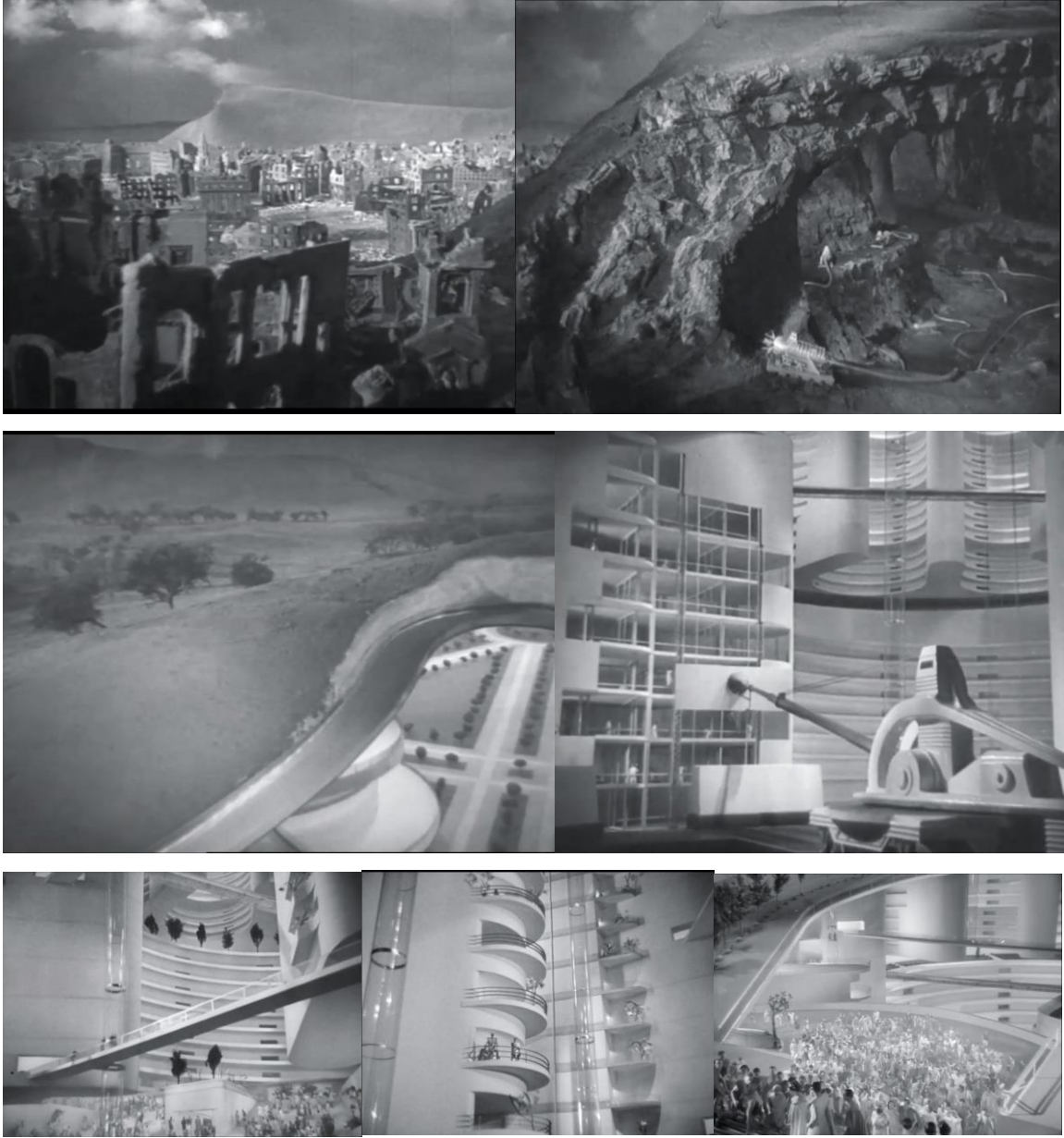
son dönem modern olarak üretimlerin eskimeye yüz tuttuğu, ilkel canlılar tarafından kullanılmaya başlanmış hâllerini gösteriyor.

Daha öncesinde mobilya üretimini yapan bu halk, düzeni kaybetmekle birlikte mekâna karşı kullanımlarının da değiştiği görülmektedir. Aynı dönemin insanları tarafından yapılan masa sandalye vb. ürünlerin ilkel bir toplumun değerlendirebileceği şekilde değerlendirildiği görülmektedir.



Görsel 2.11. Things to Come: Gökyüzü insanları temsili

İlerleyen sahnelerde gökyüzü insanların yaşadıkları mekân kurgusunun gelişmişlikleri ile doğru orantısı okunmaktadır. Everytown insanların yeryüzünde kuramadıkları düzenli yaşamın daha fazlasını gökyüzü insanların uçaklarının içinde bile görülmektedir.



Görsel 2.12. Things to Come: Everytown gökyüzü insanlarından sonraki gelişimi dış ve iç mekan temsilleri

Gökyüzü insanları sonrası Everytown yaşam alanı gelişmeye başlamıştır. Bu filmde kendisinden önceki önemli bir temsil olan Metropolis'in aksine gökyüzüne doğru bir gelişim değil, yer altına doğru bir gelişim yapılmıştır.



Görsel 2.13. Things to Come: Gelişmiş toplum iç mekân temsilleri

Şehir geliştikçe eskisi gibi kaba tefrişlerin yerini naif daha ince çizgili ürünler almaktadır. Alışılmışın çok daha fazlasında saydam tefriş temsilleri oluşmaya başlamaktadır. Daha önce görülmemiş örnekleri olmayan oturma birimleri ve cam masalar şehrin bütününde korkuluk asansör gibi detaylar ile uyumludur.

Everytown'ın öncesi ve sonrası temsiliyetinde en önemli değişim, gelişmekle birlikte mekân kurgusu bir bütünlüğe ulaşmaktadır. İlkel döneme geçtiklerinde ise her ürün rastgele bulunarak yerleştirilmiş temsillerinde oluyor.

Metropolis filminde gökyüzüne doğru gelişim, alt katlar gelişmemiş sınıf temsiliyetinin aksine bir temsi barındırmaktadır.

Filmde iyi ve kötü her karakterin temsili ilkel veya modern değişimleri gösterse de her iki zaman diliminde de Batı temsiliyetinde olup bu sebeple oryantalist bir unsura rastlanmamıştır.

2.5. Flash Gordon Serisi

2.5.1. 1936 Flash Gordon 1

Flash Gordon'un bilim kurgu tarihindeki önemi *George Lucas*'ın birçok kaynaktan söylediği "bir Flash Gordon filmi çekmek istedim." söylemi üzerinden de ayrı bir öneme sahiptir.

Haftalık bölümler olarak yayımlanan Flash Gordon toplamda bir film olabilecek şekilde yayımlanmıştır. Bu şekilde 3 ayrı seri film çekilmiştir.

Özellikle ilk filmde bütçe açısından sıkıntılardan dolayı birçok sahne toplamadır. Çekimlerde tapınak sahnesi mumya filmlerinden alıntı porplar ile çekilmiştir (Scalzi, 2005: 86). Filmin kötü karakteri Ming'in gözetleme kuleleri 1931 Frankenstein filminden, laboratuvar seti ve aydan görünüm 1936 Invisible Ray, Zarkov'un uzay gemisi 1930 tarihli Just Imagine gibi filmlerden alınmıştır (Çoker, 2016: 65).



Görsel 2.14. Flash Gordon 1: 3 şehir temsili, 1 Ming Kalesi'nin olduğu dağ, su altı şehir, gökyüzü şehri

Ming Kalesi baş kötü temsilinde ve dışarıdan modern izlere sahiptir. Diğer yandan su altı şehri ve gökyüzü şehri de benzer temsilleri barındırmaktadır. Dış yapıların temsilleri ufak maketlerle yapılmıştır.



Görsel 2.15. Flash Gordon 1 Ming'e ait gezegenin taht yansımaları iç mekân temsilleri

Oturma birimleri kimliklere ve şehir sistemlerine göre iç mekân temsillerinde mobilya ve tefriş üzerinden bir okuma yapılabilir. Bu tefriş incelemelerinde her şehrin totaliter bir rejimin simgesi olan taht üzerine kurulu mekân kurgusu görülmektedir. Bu tahtların tasarımlarının simgesel unsurların yanında görkemli ve bir dil bütünlüğüne sahip olduğu görülmektedir.



Görsel 2.16. Flash Gordon 1 uzay teması ve dünya temsili

İç mekân temsillerinde uzay ve dünya arasındaki tasarım çizgileri arasında dünyada keskin hatlar görülürken, uzay temasında yuvarlak hatlar görülmektedir.



Görsel 2.17. Flash Gordon 1: Çok kültürlü düğün temsiliyeti iç mekân temsili

Düğün mekânının temsil ettiği çok kültürlü mekân, Flash Gordon serisinin mekân üzerinden kültür temsilinin en önemli okumasını yaptırmaktadır. Burada Ming (kötü karakter) yaptırdığı düğün içerisinde mekân Mısır'dan Yunan'a her türlü kültürü içerisinde barındırmaktadır.

Bu çok kültürlülük ile kötü karakterin mekânında oryantalizm etkisinin olmadığı görülmektedir.



Görsel 2.18. Flash Gordon 1 Ming'e ait mekân temsilleri

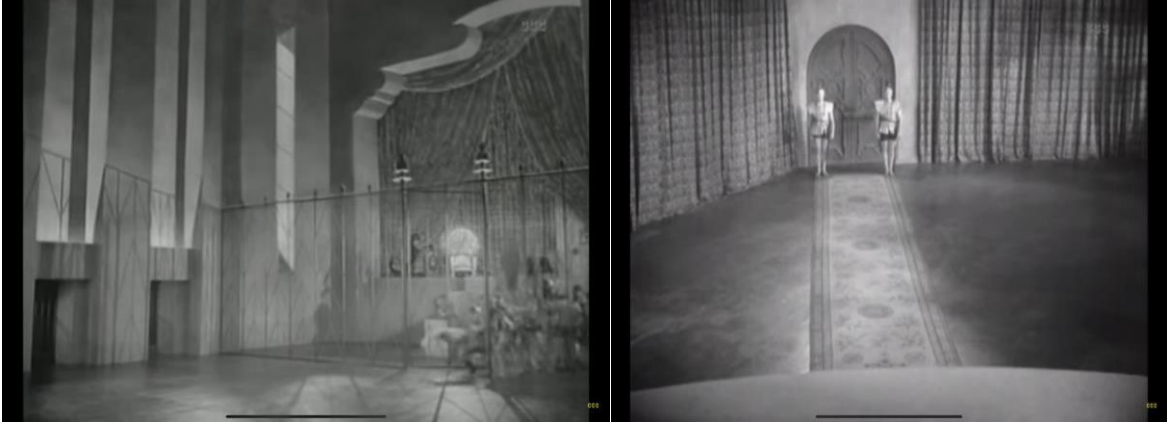
Mekânların kullanıcıları üzerinden bakıldığında hem Ming kötü karakterinin arkasında ejder simgesi görülürken hem de Flash Gordon'un misafir edildiği odada bu görülmektedir.

Gordon Ming'e ait bu mekânda bulunduğu için ejder simgesinin mekânı ile bütünleşmediği de Gordon'un arkadaşının zırhında da ejder simgesi olması ile okunabilir. Bu anlamda bir noktada Batı kültürü için kötü, Uzak Doğu kültürü için iyi olan ejderha simgesi tarafsız bir kullanıma sahiptir.



Görsel 2.19. Flash Gordon 1 tefriş temsilleri

Uzay temasının içinde uyum sağlamayan farklı sahnelerde tekrar eden tefrişler görülmektedir. Bu tefrişlerin tüm karakterler için kullanıldığı görülmektedir. Ortak kullanım olan tefrişler hem iyi hem de kötü karakterde kullanıldığı için ait olduğu kültürün temsil edildiği çıkarımının yapılması mümkün değildir.



Görsel 2.20. Flash Gordon 1 Arena temsilleri

Film sahnesinde temsil edilen Arena, form olarak bilinen arenalardan farklı olarak yapılmış olsa da işlev üzerinden aynıdır. Arena temsilinin Yunan tarihinin ve Batı'nın en eski ve bilindik yapısı olarak yeniden kötü karakter ile bütünleştirilerek kullanılmış olması, oryantalizmden uzak temsiliyetin bir çıkarımı olarak okunabilir.



Görsel 2.21. Flash Gordon 1: Farklı ölçeklerdeki mekânlarda temsilleri

İç mekânda kullanılan malzemeler, taş duvardan metala birçok malzeme barındırmaktadır. Bununla da kalmayıp yapılar cam saydam yüzeyler gibi geçirgen kısımlara da sahiptir. Çok çeşitli malzeme kullanımları ile yapıların her dönem ve coğrafyadan temsiliyetlere sahip olduğu çıkarımı yapılmaktadır.

Bunun yanında Metropolis filmi makine ile çalışılma sahnesinin duvar üzerine çark olan kısmı, bilim kurgu filmlerinin genel tarihsel takibinin de bir noktada kopmadığının göstergesidir.

Flash Gordon'un genel incelemesi yapıldığında oryantalizm kelimesinin pozitif anlamına sahip olduğu, keşfedilen farklı coğrafyalar ve insanlar kurgusunun iyi bir örneği olarak görülebilir. Bunun yanında keşif sırasında kötü karakterin mekân temsiliyetlerinde her türlü kültürden unsurlar barındırdığı da görülmektedir. Bu çıkarımlarda dengeli bir duruş sergilenmektedir.

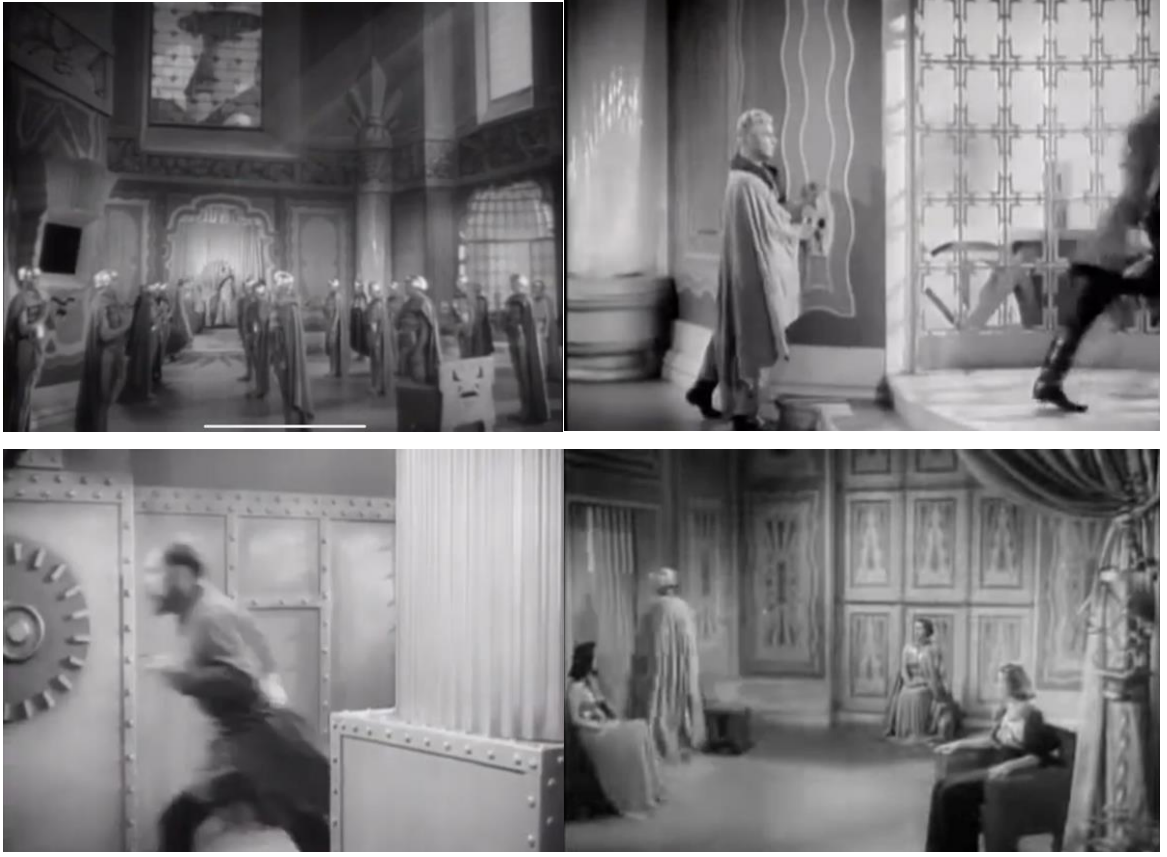
2.5.2. 1938 Trip To Mars (Flash Gordon 2)

İlk filmin tutmasının ardından çekilen ikinci filmidir. Bu film ile artık bütçe konusunda daha serbest oldukları düşünülebilir.



Görsel 2.22. Flash Gordon 2: Mars şehir temsilleri

Mars üzerinde görülen yapılar ilk filmlerdeki gibi fütüristik şehir temsilinin yansımalarıdır.



Görsel 2.23. Flash Gordon 1: Mars'a ait iç mekânlarda temsilleri

Yapı içleri önceki filmin uzay temsilindeki gibi çok kültürlü ve farklı malzeme kullanımları ile ön plana çıkmaktadır.



Görsel 2.24. Flash Gordon 1: Mars'ta hem iç hem dış mekânlarda temsilleri

Farklı temsiliyetler vardır. Yer altı tüneller arası kapsül gezileri, ışık köprüleri vs. tüm bu teknolojik gelişimin yanında Mars'ın bir diğer yüzünde ilkel toplumun temsilleri görülmeye başlanmaktadır. Görsel 2.25'te ağaçlarda uyuyan orman insanların yaşadığı ilkel dünyanın temsilleri görülmeye başlanmaktadır.



Görsel 2.25. Flash Gordon 1: Mars'ın öteki toplumların yaşam alanları temsilleri

İlkel orman toplumunun mekân kurgusu içerisinde ön plana çıkan iç mekânı tapınak içerikli olarak görülüyor. Bu tapınak arka planda dini liderin halkı kullanıp Ming'in çıkarları için kullandığı mekânın temsilinde görülmektedir.



Görsel 2.26. Flash Gordon 1: Kutsal mekân temsilleri

Kötü Ming'in emrindeki ırkın tapınak yansımaları, sınıf ayrımlarının temsiliyetleri bu toplum ağaç içlerinde yaşadığı kısımlar üzerinden okuması yapıldığında, A Trip to the Moon temsilindeki gibi ilkel toplumun saldırgan ve kötü temsili olduğu okuması yapılabilir. Daha ileri sahnelerde ise ilkel toplumun gene kötü temsili olan Ming tarafından kontrol altına alınmış temsili ile kötü oldukları değil, kolonileşme altında oldukları görülmektedir.

Filmin genel mekân kurgusunda kültürel bir okuma yapılması açısından çok fazla temsil olmasa da ilk filmin aksine genel iyi kötü kavramının kolonileşme üzerine kurulu olması, oryantalizm unsurunun Said'in savunduğu tarafta Batı'nın kolonileşip sömürdüğü bir temsili savunduğu söylenebilir.

2.5.3. 1940 Conquers the Universe (Flash Gordon 3)



Görsel 2.27. Flash Gordon 3: Ming ve Prince Barin'ın mekân temsilleri

Ming mekânı modern fütüristik yapıdayken, iyi karakter Prince Barin'in temsili daha ilkel ve tezin çıkış noktasında bahsedilen kubbeli yapılar üzerinden bir kale temsiline sahiptir.



Görsel 2.28. Flash Gordon 3: İç mekân temsilleri üst Bant Ming'e ait r, alt bant Prince Barin iç mekan temsilleri

Hem Ming'in yapı içerisinde hem de Prince Barin'in yapıları içerisinde birinci filmde olduğu gibi gezegene uymayan çeşitli tefriş temsilleri görülmektedir.

Prince iyi temsilinde birçok ilkel temayı barındıran yapılara sahiptir. Aynı zamanda Ming gelişmiş bir toplum temsiline sahiptir. Bu filmde mekân kurguları incelemede oryantalizm teması yok denilebilir. Dengeli bir temsiliyete sahiptir.

2.6. Sinemada Uzay Çağı

2.6.1. Fire Maidens of Outer Space (1956)

“Friendly Scientific Exploration” olarak adlandırılan yolculuğu konu alan bu film uzaya giden keşif amaçlı insan temasının önemli bir adımını atmaktadır. Burada olan bilimsel keşif bir anlamda başka kültürleri keşfetmek üzerine de önemli bir vurgudur. Bu vurgu oryantalizm kavramı ikilemine düşülen noktada ikilemin olumlu yönünde bir destekçisi olarak ele alınabilir.

Filmde yeni keşfettikleri mekânı anlamaya çalışan araştırmacıların sahnesi tezin genel kurgusunu destekleyici niteliktedir. New Atlantis’te nerede olduklarını anlamaya çalıştıkları sırada birbirlerine mekânı ve mimariyi okuma yöntemi üzerinden bir tespitte bulunmaya çalışıyorlar. Aralarında bu mimarinin hangi döneme ait olması gerektiğini konuşulurken, Atlantisli yerli onların yanıldığını ve Atlantis’e ait olduğu söylüyor.



Görsel 2.29. Fire Maidens of Outer Space: Dünya mekân temsilleri

Filmin açılışı uzay aracı içerisinde bir grup arařtırmacı ve iletiřimde oldukları Dünya'da bir takım arařtırmacıların diyalogları ile bařlamaktadır. Burada mekânların bütünlük içinde birbirine benzer tasarım çizgilerinde temsilleri görölmektedir.



Görsel 2.30. Fire Maidens of Outer Space: Tapınak temsili ve merdiven ile iç mekân temsilleri

New Atlantis'in mekânları ise, Dünya temsiliyetlerinden çok daha ilkel temsilleri ile ön plana çıkmaktadır. Yapı içleri malzemeleri ilkel tař vb. malzemeler; aydınlatma elemanı olarak meřale gibi ilkel yöntemler görölmektedir.



Görsel 2.31. Fire Maidens of Outer Space: New Atlantis iç mekân temsilleri

Film diyaloglarında bahsedildiği gibi Atlantis temsili dünyaya ait eski kültürlerin temsilleri ile benzetilmektedir. Mekân kurgusunun benzerlikleri yanında, dünyadan çok farklı temsilleri de bulunmaktadır.

Odalarında ilk uyanan araştırmacılar, odaların kapılarının olmaması, dış iç ilişkisinin şeffaf görülmeyen duvarlar tarafından korunması gibi yabancı oldukları teknolojileri görürler. Bunlar üzerinden yola çıkarak dönemin mekânsal temsillerinde modern ve çağın takibinde olan bir kurgu olduğunun okuması yapılabilir.

Filmin genel incelemesine ana unsur oryantalizm temasının pozitif bakışının temsili olduğu ilk girişinde görülmektedir. Bunun yanında temsiliyet duyan mekânlarda zaman açısından ilkel dönemler olsa da bu temsiller batı üzerinden yapılmıştır.

Bu çıkarımlar doğrultusunda oryantalizmin aksine pozitif bir bakış açısı ve temsili olduğu görülmektedir. Lewis'in söylemlerinde verdiği Yunan örneklerine de farklı bir destekleyici okuma olarak okunabilir.

2.6.2. Forbidden Planet (1956)

M.S. 2200 yılında gezegenin güneş sisteminin tamamına yayıldığı ve sonrasında ışık hızının aşılması ile farklı fetihlerin başladığı bir dönemdir.

Film, Altair 4 adlı gezegende esir kalan kişileri kurtarma amaçlı yola çıkan bir grup bilim insanının yaşadığı macerayı ele almaktadır.



Görsel 2.32. Forbidden Planet: Araç içi mekân temsilleri

Araştırma için giden aracın en öne çıkan yanı farklı makine estetiği ile tasarlanmış olmasıdır. Ortada bir küre üzerine kontrol mekanizmasının tamamı yerleştirilmiştir. Önceki örneklerde tek merkeze toplu olan araç kontrol sistemi için farklı arayışlara geçildiği görülmektedir.



Görsel 2.33. Forbidden Planet: Araç içi uyku sahnesinde dinlenme il işlevsel mekân temsili

Kendinden önceki filmlerde kullanılan araçların aksine burada araç içi estetik dışında işlevsel kurgular da daha fazla düşünülmüştür.

Flash Gordon vb. temsillerin araçlarında kullanıcı yalnızca sahne üzerinden gittiği yere ulaşması şeklinde temsil edilmiştir. Forbidden Planet uzun süreler devam eden yolculuklarda bu araçların yalnızca bir araba değil, aynı anda barınma birimi olduğunu da düşünmüş ve yatma gibi ihtiyaçların nasıl karşılandığını da göstermiştir.



Görsel 2.34. Forbidden Planet: Yabancı gezegendeki ev modern temsili

Araştırmacıları araçlarından alıp, onları kurtaran ve Morbius'un yanına götüren bir robot vardır. Bu robotun onları alıp götürdüğü noktada araştırmacıları modern bir ev ile barınma temsili karşılamaktadır. Temsiliyet sıradan bir barınma ünitesinin ötesinde tasarım kurgusu açısından detaylı düşünülmüş bir yapı/ev temsili olarak görülmektedir.



Görsel 2.35. Forbidden Planet: Yabancı gezegendeki evin iç mekân temsili

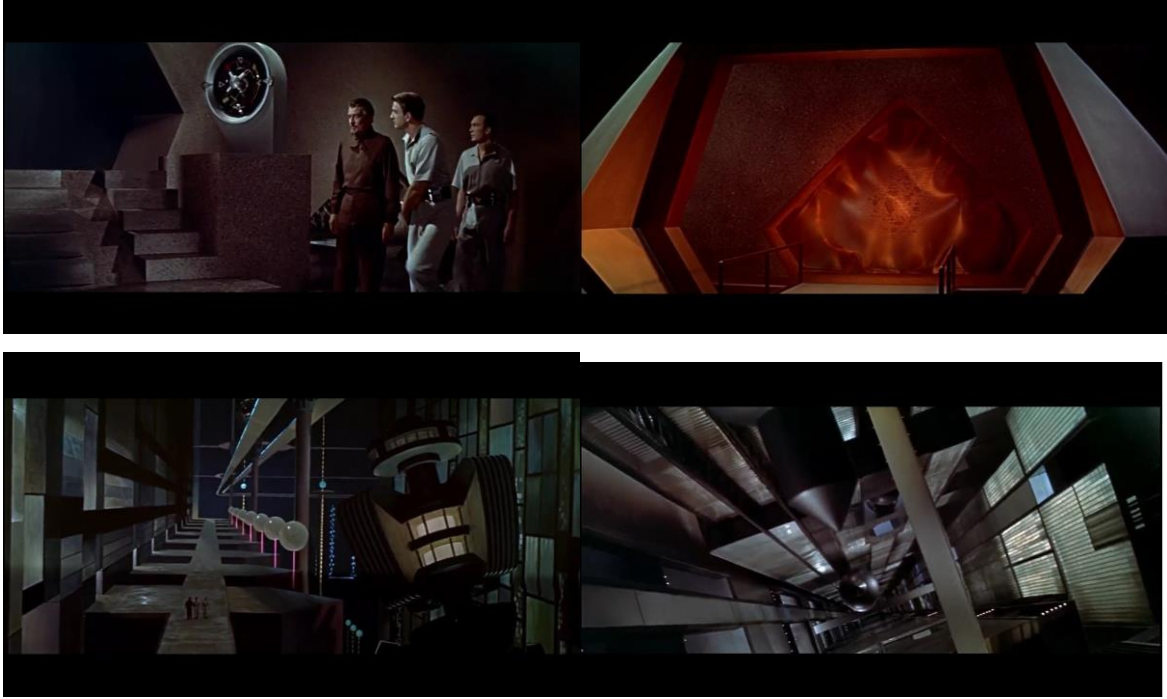
Duvardaki lamba ve mutfak tezgâhı malzemeleri eski ahşap vb. malzemelerin aksine endüstriyel üretilmiş modern temsillere sahiptir. Koltuk vb. tefrişlerde dönemin modern temsillerine aittir.



Görsel 2.36. Forbidden Planet: Yabancı gezegendeki evin girilmeyen yeri olan Morbius'un odası iç mekan temsili

Bu odada ilk giriş kısmının da yine modern ev temsili vardır. Fakat burada oda içine giren araştırmacıların da söylediği gibi dikkat çeken bir nokta olarak penceresiz bir oda söz konusudur.

Mekân daha sonraki sahnede bir kapı ile farklı bir alana geçiş yapılmasını sağlıyor. Bu geçişte gezegenin temelindeki Krell halkının ipucunu veren mağara temsili görülüyor. Krell ırkı insan ırkından 1 milyon yıl ileri ve toprağa karışmış bir ırktır. Bu ırka ait mekânların değişiminde malzeme/tasarım unsurları değişiyor.



Görsel 2.37. Forbidden Planet: Yabancı gezegendeki Krell ırkına ait mekân temsilleri

Bu mekânlar aynı zamanda başlı başına bir makinedir. Toplam boyutunun 60 km kare olduğunu ve yerin 700 kat altına girdiği belirtilmektedir. Bu noktada ırkların arasında mimarinin farklılıklarının boyut ve ulaşılabilen maksimum ölçekte değişimi görülmeye başlanıyor.



Görsel 2.38. Forbidden Planet: Yabancı gezegendeki Krell ırkına ait iç mekân temsilleri

Krell ırkının mekân ölçeğinde boyut farklılıkları yalnızca yapılabilir inşaat teknolojisinin değil, aynı zamanda fiziksel farklılıkların da ön plana konulduğu bir temsile sahiptir. Laboratuvar içinde bulunan ve Morbius'un kafasına takarak gösterdiği bilgisayar onun için büyük bir ölçekte kalmaktadır.

Filmde ırklar ve farklı fiziksel özellikler, bu özelliklerle birlikte ergonomi detayları dikkat çekmektedir. Kafasına taktığı şey bir Kreel için suratına tam oturan bir parça olduğunu söylüyor. Kendisi içinde ufak kalıyor vs.

Bu sahneye kadar uzay temsili her zaman ilkel ile teknolojik olanın bir temsilinde insana uygun işleniyor. Forbidden Planet'in Kreel ırkının farklı ergonomi arayışı ile yeni bir temsil doğuruyor. Bu temsil oryantalizm açısından kültürel bir yansıma sahip sayılamaz. Diğer yönden ev temsili ise batılı bir temsile sahiptir. Pozitif bir noktada Lewis'in bakışında olduğu söylenebilir.

2.6.3. Star Trek (1966-1969)

Star Trek ele alınmış diğer örneklerden farklı bir noktadadır. Star Trek diğer örneklerin aksine bir film değil dizi serisi olarak çekilmiştir. Bu dizi Flash Gordon gibi toplamda bir film oluşturan anlatıma da sahip değildir. Fakat dönemin ve tarihin en önemli bilim kurgu yapılarından olduğu için incelemede bilim kurgu tarihi açısından önemli bir yere sahiptir.

Diğer örneklerden farklı bir sunum olmasının ötesinde Star Trek'i en önemli kılan noktası Curtis ve Lewis'in Said'e karşı çıkarılarken kullandıkları savunmanın bir yansıması oluşudur. Dizinin konusunda mürettebat başka dünyalarda başka ırkları ve gezegenleri keşfetmekte olan bir gruptur.

Yıldız Filosu: Birleşik Dünya'nın uzay kurumu olarak faaliyetlerine başlattığı tarihten beri Yıldız Filosu'nun merkezi ABD'nin San Francisco şehrinde (Ruditis, 2016: 72).

Ana merkezi San Francisco olan bu filo uzak galaksilerde yeni yaşamları keşfederken, Batı kültürünün farklı uygarlıklar ile tanışma kavramının soyut bir temsilinin en kuvvetli örneklerindedir.

Bu grup gittikleri gezegenlerde farklı ırklara karşı kendi inceleme ve görüşlerine sahip kendi kültürleri üzerinden okumalar yapmaktadır.

3 sezondan oluşan dizide farklı kültürler farklı yansımalara sahiptir.

Uzaylılar ile ilgili sorun, bunların sıfırdan yapılması gerektiğidir. 1960'larda Hollywood'un bile hazır uzaylı dekoru ve mimarisi yoktu. Bu yüzden sanat yönetmeni Matt Jefferies bunların neye benzediğini hayal etmek zorunda kaldı ve ardından setleri hemen hemen hiç para harcamadan inşa etti. Jefferies'in "En büyük zorluk" diye ısrar ettiği şey "fikir bulmaktı" (Robinson ve Spelling, 2021: 164).

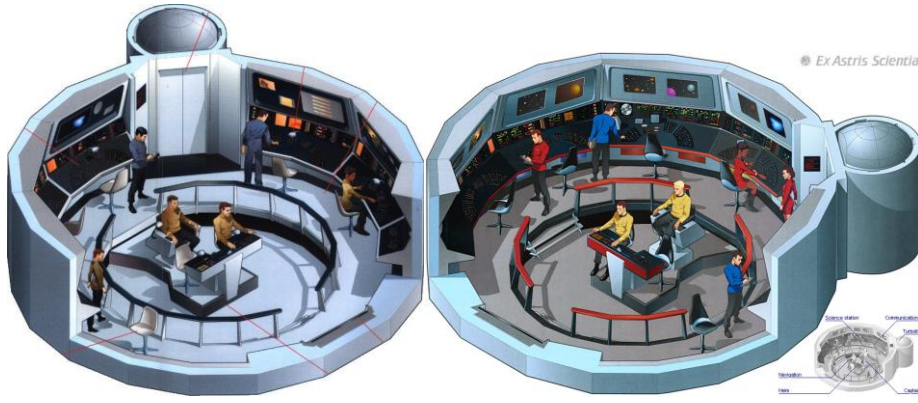
Star Trek dizisi başlamadan önceki tarihte yapılmış birçok bilim kurgu örneği ve bu örneklerde olan uzay temasına rağmen sanat tasarımcısının bu fikrinden yola çıkılırsa; Star Trek kendinden önceki yapılmış bilim kurgu örneklerini yok saymış ve/veya yetersiz bulmuştur. Bu sebeple eski temsilleri ele almadan kendi tasarım algısını yarattığı anlaşılabilir.

Star Trek çekildiği dönemin tasarım algısında uzay temasının algısına şekil vermiş bir örnektir. Star Trek'in modernizmin geleceğe dair hayal kurmada sahip olduğu çizgilerin kaynağı olduğuna dair bir kaynak kitabı dahi bulunmaktadır.

Bu kaynakta 23 yy. gelişmiş toplumunun mobilyalarının temsillerinin Star Trek ile yarattığı tasarım algısından bahsedilir. Dönemin birçok modern tasarımcılarının ürünlerinin modifiye edilmiş halleri dizide kullanılmıştır (Chavkin ve Mcguire, 2021: 16).

Star Trek dizisinde 2 ayrı gemi temsili bulunmaktadır. Gemilerden birisi 2254 yılında geçen pilot bölüm temsili iken diğer gemi 2 bölümden itibaren 2266 yılında geçen ve 3 sezon devam eden gemidir.

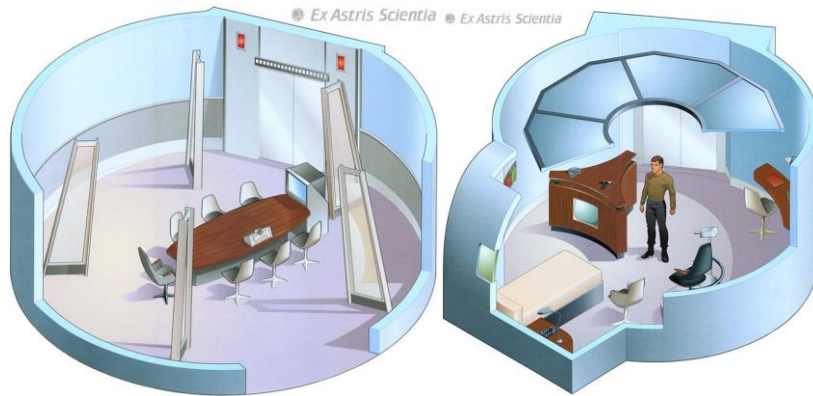
Bölüm 1 2254 yılında geçiyor, Bölüm 2 den itibaren 2265 yılına geçiliyor. Bu geçiş sürecinde 2 ayrı gemi temsili görülmektedir.



Görsel 2.39. Star Trek dizilerinde gemi içi ana kontrol merkezi 2254 ve 2266 (Robinson, 2021: 17-18, 60-61)

İlk bölümlerde gözükten gemi ile pilot sonrası senaryonun kabulünde geçen gemi arasında farklılıklar vardır. Dizi kurgusunda değişen zaman kavramını belli etme kaygısı ile ya da daha fazla bütçe ve emek ayırma gibi olumlu bir gelişme ile bu değişikliklere gidilmiş olabilir. Her iki durumda da bunu mekân kavramında değişikliğe gitme hassasiyeti ve bunun çıkarımı olarak mekân kurgusuna verilen öneme bağlamak mümkündür.

İkonikleşmiş kaptan koltuğu, kaptanın koltuğu olarak Matt Jeffries tarafından Madison industries modular seating elemanın modifiye edilmesi ile üretiliyor (Chavkin ve Mcguire, 2021: 20).



Görsel 2.40. Star Trek dizisinde toplantı odası ve kaptan Pike'nin kişisel odası (Robinson, 2021: 20-23)

Pilot bölüm olarak geçen geçmiş zaman üzerinden gemi içerisindeki anlatımda geminin iç mekân temsilinde mekân tefrişine dair çok fazla bir temsil bulunmamaktadır. En çok göze çarpan tefriş üzerinden yapılan çalışma Knoll Burke Chair (Chavkin ve McGuire, 2021: 17) olarak görülmektedir. Bu bölümden sonra geminin temsillerinde odalara dair daha detaylı temsiliyetler başlamaktadır.

Gemideki odalar: Yıldız Filosu'nun amiral gemisi olan U.S.S. rahet ve verimli şekilde, mürettebata dinlenmek ve çalışmak için bir yer sağlamak amacıyla tasarlanmıştır. Uzun önemliydi ancak geminin görevinin genişletilmiş doğası, mahremiyet ve konforun mürettebatın duygusal refahı için hayati önem taşıdığı anlamına gelmektedir. Gemi içinde üyelerin kendi kamaraları vardır. Bu odalar temel kabin, yarım duvarla bölünmüş tek bir odadan ve bir uyku bölmesine ve oturma alanına sahip bir ekrandan oluşmaktadır. Oyuklardaki yataklar genellikle kırmızı-turuncu bir malzeme ile kaplanmıştır. Yatağın arkasında, üzerinde oturan kişinin genellikle bir resim veya başka bir sanat eseri astığı, kişisel eşyaların konulduğu bir raf vardır. Yatağın dibinde diğer nesnelere için geniş bir boşluk vardır. Yatağın hemen karşısında bir depolama birimi içeren döner bir duvar bölümü bulunmaktadır. Bir tarafta daha fazla eşyanın sergilenebileceği birkaç derin raf vardır (Robinson, 2021: 110).



Görsel 2.41. Star Trek dizisinde Sezon 1 bölüm 22, sezon 1 bölüm 67, sezon 2 bölüm 1, sezon 2 bölüm 22 iç mekân temsilleri: Toplantı odası ve kaptan Pike'nin kişisel odası (Robinson, 2021: 20-23)

Kişiselleşmiş odaların dışında gemi içindeki dairede çok fazla temsiliyet başlıyor. Odaların kişisellikleri farklı kültürlere ait oda kullanıcılarının kendi kültürlerine dair çeşitli temsiller barındırdığı görülmektedir

Ayrıca Burke chair üzerine yapılan farklı modifiyeler ile birlikte gemi içinde birçok yerde yeniden temsiller dikkat çekmektedir. Gemi iç mekânları dışında Star Trek dizisinin en önemli unsuru olan keşfettikleri gezegenlerde birçok farklı temsiliyet ile karşılaşmıştır.

Farklı medeniyetler ve farklı uygarlıkların temsilleri bazı bölümlerde dünya tarihine ait yansımalara sahip iken bazı bölümlerde tamamen kurgusal temsiller görülmektedir.

Kurgusal ya da gerçeğin yansımaları; her iki temsilde de üreticinin duruma bakışının bir okuması yapılması mümkündür.



Görsel 2.42. Star Trek dizisinde sezon 1 bölüm 18 iç mekân temsilleri: Batı toplumlarına Ortaçağ mekân temsillerinin kötü karakter kullanımında iç mekan temsili

Bu bölümde geçen mekânı, düşman karakter; kendi evlerinde gibi hissetmelerini düşünerek yaratıyor. Fakat düşman dünyalıların yaşamına uzaklıktan dolayı 900 yıl geriye bakmaktadır.

Bu mekân üstünden onlara evinde gibi hissettirmek istediğini söylediğinde, hesap hatası yaptığını öğreniyoruz. Hatta mürettebatın bu yolculuğu yapabilecek kapasitede olmasına şaşırıldığını söylüyor. Burada zaman kavramını öğreniyoruz. Ayrıca karakter mekânın detaylarıyla gurur duyduğunu söylüyor.

Genel mekânın incelemesi 900 sene öncesi de olsa bir Batılı yaşamı temsil ediyor. Kötü karakter yaşadığı alan ile bütünleşmiş ve bu yaşamı benimsemiştir. Bu anlamda Batılı bir yaşama ait kötü karakter temsili olarak okunması mümkündür.



Görsel 2.43. Star Trek dizisi sezon 2 bölüm 1 Vulkan lideri oturma elemanı

Vulkan lideri, dizinin en gelişmiş toplumunun başındaki kişiyi temsil etmektedir. Kendisinin taht ile taşınması ilkel bir toplumda demokrasiden uzak bir temsil gibi okunsa da gelişmiş ve ileri bir grupturlar. Bu gruba ait liderin tahtında tıpkı Mısır vb. bölgelerin tahtlarına benzer bir tasarım çizgisi görülmektedir.

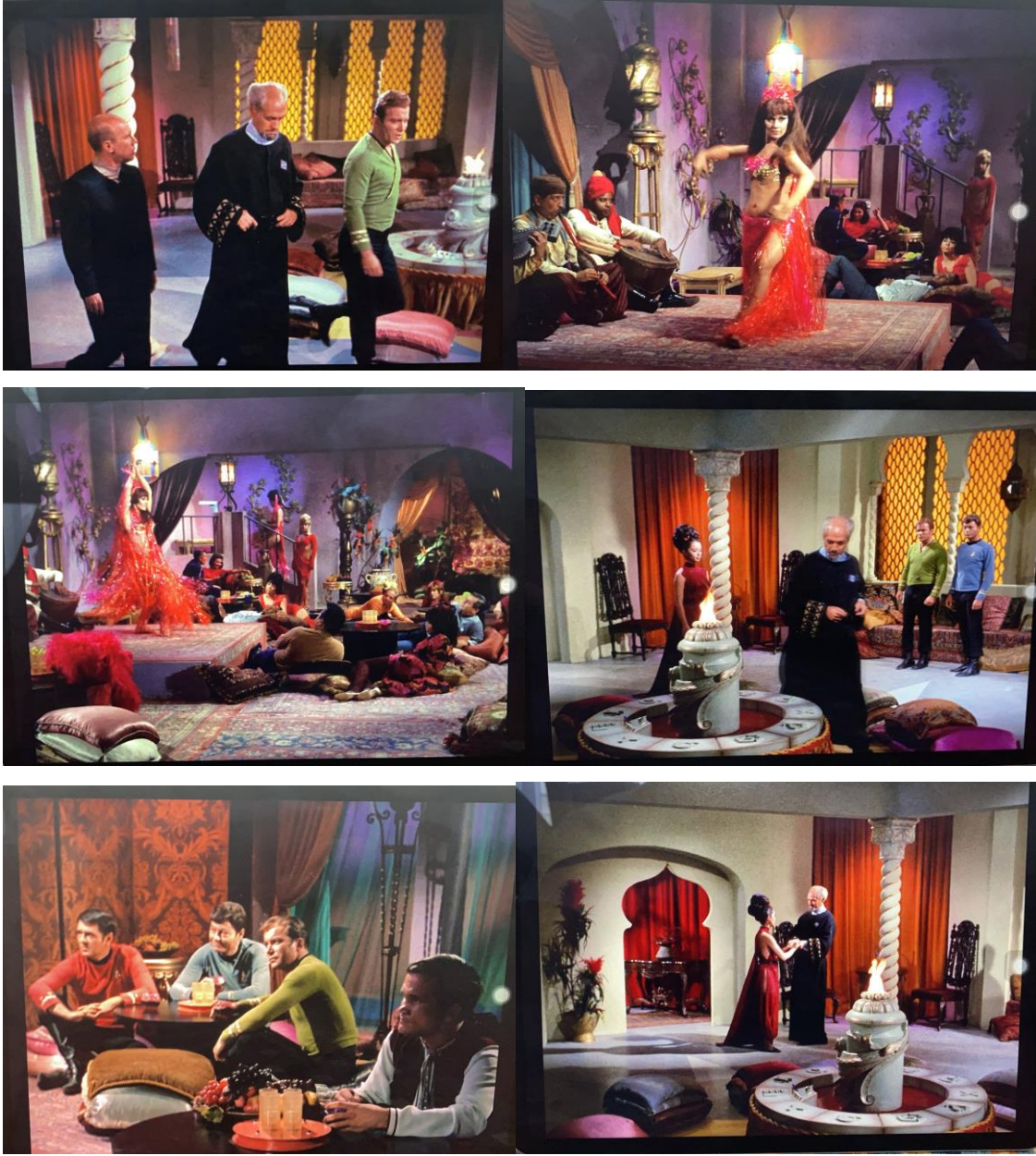
Vulkan ırkı Star Trek evreninde en gelişmiş ırk ve bu ırka mensup en üst yetkideki karakter Mısır temsilinde bir koltuk ile temsiliyete sahiptir. Bu anlamda üstün karakter ve doğu temsiliyetiyle uyumu okunabilir.



Görsel 2.44. Star Trek dizisi 2. sezon 2. bölüm Apollo ve Yunan mekânları

Apollo tamamen kötü karakter temsilindedir. Yaşadığı yer bir Yunan tapınağıdır. Lewis'in oryantalizmin kötü olmadığına karşı örnek olarak verdiği Yunan tarihleri okumalarında geçen mekânlar ve onların da kötü temsili söz konusudur.

Fakat Said ölçeğinden zaten Yunan da bir batılı ve kötü temsille bütünleşmiş bir Batılı olarak okunabilir.



Görsel 2.45. Star Trek dizisi sezon 2 bölüm 14 iç mekân temsilleri

Bu bölümde kadın temasının oryantal danslar ile görülen noktada Doğu temsiliyeti çok iyi okunmaktadır. Daha sonrasında bölgenin valisi ile tanışılmaktadır. Avlis ve diğerleri masum insanı oynarken bölümün kötü adamı bir İngiliz romanı olan karın deşen Jack hikâyesine bağlanmakta ve bu farklı bir kültürde anlatılmaktadır.

Doğu temsiliyetinde negatif okunabilecek olan oryantal danslar gibi unsurları içerisinde bulundurarak, bu bölüm her ne kadar kötü karakteri İngiliz olsa da yoruma açık bir temsildedir. Lewis açısından da Said açısından da destekleyiciler bulunabilir. Bu yüzden dengeli olarak okunabilir.



Görsel 2.46. Star Trek dizisi 2 sezon 17 bölüm iç mekân temsilleri

Amerikan Gangster kitabından esinlenen dünyada iç mekân temsilleri 1922’de yayımlanmış 1920’ler Şikago Gangsterleri kitabının konu olduğu bölüm ile Amerikan kültürünün sadece suç temalı bir temsilini sunmaktadır. Bu temsiliyeti daha sonrasında kitabın yalnızca suç unsuru olduğunu açıklayarak ta dengeli bir temsil yaptığı okunabilir.



Görsel 2.47. Star Trek dizisi sezon 2 bölüm 21 iç mekân temsilleri

Batının en kötü temsilleri olarak Nazi toplumunu da içine alarak tarafsız bir noktada olduğuna dair en kuvvetli okunabilecek bölümlerden birisidir.

Genel temsiliyetler itibari ile Star Trek dizisinde okunabilecek birçok batılı temsiliyetin kötü gösterildiği örnekler bulunmuştur. Bu anlamda oryantalizm kavramının tam tersi yönde olduğu okunabilir.

2.6.4. Barbarella (1968)

Savaş gibi toplumsal meselelerin çok geride kaldığı, devletin polis ve asker gibi kuvvetlere gerek duymadığı gelişmiş bir dönemdir. Filmin konusunda bir silah üretilmesi konusu gündeme gelmekte ve bunu takip için görevli olarak Barbarella görevlendirilmektedir. Barbarella erotik kadın temsiliyetine sahip bir baş karakterdir.



Görsel 2.48. Barbarella: Araç içi mekân temsili

Filmin açılışı Barbarella karakterinin içinde bulunduğu mekik ile başlıyor. Mekik içi mekâna ilk bakışta estetik amaçlı birçok tasarım nesnesinin eklendiği görülmektedir. Heykel, tablo vs. gemi iç mekân detayları ileri sahnelerde ise yalnızca bunların estetik amaçlı olmadığı aynı anda işlevsel özelliklerinin de olduğu görülmektedir. Heykelin aslında bir iletişim aracı olarak ekran, duvar karelerinin ise bilgisayar olduğu görülüyor.

Bu temsillerde mekân üzerinden herhangi bir kültüre ait okuma yapılamamaktadır. Bu sahnenin ardından ise gezegenlere ve araç temsilinden çıkılarak konut şehir vb. temsillere doğru gidilecektir.

Duran Duran isimli dünya cumhuriyeti vatandaşını aramakla görevli olarak bir gezegene gidiyor. Gezegenin toplum yerleşimi Sogo adlı bir şehirdir. Bu yaşam alanı bir canlı bir gölün üzerine kurulu ve katmanlara sahiptir. Yaşayan bir göl ve enerjisi olarak kötülük ile enerji üretiyor. O sayede şehre elektrik veriyor. Giriş öncesi bir labirent, daha sonra Sogo'nun sınıfsal mekânlarında farklı temsiller görülüyor.



Görsel 2.49. Barbarella: Gezegen ilk girişte onu yakalayan araç endüstriyel araç temsili

Yakalayıcı kötünün değil ama ilkelin temsili konumundadır. İlkelliğini mekânda kimlik ile değil, cihazların çalışma teknolojisiyle anlatılmaktadır. Rüzgâr vb. çok ilkel şekilde çalışan bu araçlarda kültürel kimliğe ait bir iz okunamamıştır.



Görsel 2.50. Barbarella: Sogo temsili ve labirent ilişkisi

Sogo mitolojide en eski temsillerden olan minator ve labirent temsiline benzer bir girişe sahiptir. Labirent teması Yunan medeniyetlerinin en eski temsiliyetlerinde Minator hikâyesi ile bütünleşmiştir. Bu anlamda labirent kullanımı; Yunan toplumuna bir gönderme olarak okunurken; Sogo modern halkının geri kalmış kısmında kullanılması ile batı ile bütünleştirildiği okunabilir. Bu okuma doğrultusunda da batılı temsilin geri kalmış kısım temsiliyle Said oryantalizmine karşı bir durum olarak okunabilir.



Görsel 2.51. Barbarella: Sogo şehri iç mekân ve şehir temsilleri

Labirent ardından gerçek Sogo temsili çok daha modern bir temsile sahiptir. Bu modern temsiller saydam olan Batı modern mimarisinin, nargile vb. doğu kültürü ile bütünleşmiş temsillerle birleştiği devasal mekânların temsillerine sahiptir. Bu birleşimler üzerinden her iki tarafı da ortak şekilde ele alması ile oryantalizm konusunda dengeli bir temsil sağladığı olarak okunabilir.

Barbarella'da mekan temsiliyetleri, alışılmış eski toplumlardan alınan parçaları kullandığı labirent dışında neredeyse görülmemiştir. Bu temsillerin aksine kendi kimlikleri olan farklı mekân yaratma çabaları okunabilir. Oluşturulan mekanlarda ise kullanılan çok kimlikli temsiller ile Said oryantalizmi karşıtı temsiliyetler içerdiği okunabilir.

3. STAR WARS

Sinemada bilim kurgunun ilk çıktığı dönemden bugüne popülerliğini yitirmemiş *Star Wars* filmleri bir bilim kurgu temsili olarak, ilk gününden günümüze film, kitap, animasyon vb. birçok alanda sürekli üretimler ile devam etmektedir.

Star Wars sinemaya girdikten sonra dünyayı değiştiren bir ürün olarak tanımlanır (Stern, 2007). İlk olarak 1977 yılında Yeni Bir Umut ile başlayıp, 1980 İmparator, 1983 Jedi'nin Dönüşü, 1999 Gizli Tehlike, 2002 Klonların Saldırısı, 2005 Sith'in İntikamı, 2015 Güç Uyanıyor, 2017 Son Jedi ve 2019 Skywalker'ın Yükselişi filmi ile sürekliliğini korumaktadır. Seri için; "*Star Wars mistik bir uzay efsane olarak yazılmış ve çekilmiştir*" (Vaz, 1995: 8) şeklinde yorumlar bulunmaktadır.

Sanat eseri, bir insanın bilincinde aracısı olarak doğar. Anlam kazanır, kuşkusuz bu arada toplumun ya da içinde yaşadığı dönemin genel kültürüyle bütünleşerek gelişir (Read, 1981: 105). Bu bağlamda *Star Wars* bir anlamda filmi çekenin döneminden etkilendiği bir eser olarak okunmasını mümkün kılmanın yanında, değişen dönemler ile değişen bakış açılarını da sunmasına olanak sağlamıştır.

Star Wars sinema tarihinde çok farklı noktalara sahip olmuş bir film serisidir. Bould'un bilim kurgu kitabında *Star Wars* 2002 filmi ile 'efekt sekanslarının' asılı 'üstünkörü anlatı'dan ibaret bir 'çamaşır ipi modeli'ne dayalı filmler olarak nitelendirdiğini söyler (Bould, 2012: 74). Diğer yandan 1001 You Must See Before You Die (Ölmeden İzlenmesi Gereken 1001 Film) kitabında *Star Wars* film olarak yerini bulmakla kalmamış, 1001 Days Shaped the World (Dünyayı Şekillendiren 1001 Gün) kitabında *Star Wars* filmlerinin vizyona giriş tarihinin dünyaya etkisi göz önüne konulmaktadır (Furtado, 2018: 856; Schneider, 2020: 612).

Bu iki farklı durum ele alındığında 1977 yılında *Star Wars* filmi vizyona girdiğinde dünyada ve bilim kurguda bir çığır açmakla kalmamış aynı zamanda tarihsel bir olay olabilecek kadar önemli bir noktada bulunmuştur. Bunun yanında 2002 yılında bir *Star Wars* filmi bilim kurgu ile ilgili bir çalışma eserinde görsel efektlere dayalı bilim kurgunun kötü yönlerinin bir örneği olarak ele alınmıştır.

Çıkış yılı 1977 olan *Star Wars* markası hem Lewis'in oryantalizm kelimesinin kullanımını yasaklattığı dönem olan 1970leri, hem de Said'in oryantalizm üzerine eserini yazıldığı dönemin içindedir.

Ayrıca Gans'ın popüler kültüre olumlu bakış açısını yaymaya başladığı yılları da tutmaktadır.

Bu yıllar içinde çok görüşlü tartışmaların içinde doğan *Star Wars* bu anlamda da önemli bir yere sahiptir.

Star Wars yoğun aksiyon sahneleri, coşkulu müziği ve heyecan verici özel efektleri ile *Lucas*'ı yıldızlığa taşımakla kalmamış, popüler kültür devrimini başlatan yönetmen-yapımcı gişe filmlerinin başlangıcı olmuştur (Duijsens ve Borden, 2011: 358). Bu başlangıç ile *Star Wars*'un araştırma için seçilme amacında uzun soluklu bir kurgu olmasının yanı sıra aynı anda sinema tarihinde sahip olduğu önemli konumundan dolayıda seçilmiştir.

“Yıldız Savaşları 1977 yazında ekrana geldiğinde, sinema ve pop kültürü dünyaları sonsuza kadar değişti - Amerikan Midwest'ten bu genç çocuğun yörüngesi gibi. *Star Wars* derinden geldi, tarihi varmış gibi geldi, gerçek gibi geldi! Unutulmaz karakterlerle tanıştık, ikonik yerleri keşfettik ve denge bulmaya çalışan destansı bir galaksinin arka planında anlatılan, yankı uyandıran kişisel hikâyeler yaşadık.” (Ratcliffe, 2021: 9).

Nostaljik bir çalışma olarak senaryo, *Lucas*'ın çocukluğunun uzay macera serileri, Sinbad filmleri, samuray filmleri, Westernler ve 2. Dünya Savaşı havacılık filmlerini birbirine yapııştırır (Kemp, 2014: 366). Bu söylem *Star Wars*'un içeriğine bakarken, mekânların bir temsillerinin olduğuna dair kuvvetli bir destek olabilir. Kurgu bir esinlenmeler bütünü olarak, bir yandan George Lucas ve altındaki ekibin görüşlerinin temsilleri olarak da okunabilir.

“Moyers: Bence bu *Star Wars*'un başarısını kısmen açıklıyor. Filmi izlemeyi bu kadar heyecanlı hâle getiren yalnızca prodüksiyon değeri değildi, film tam da insanların iyi ile kötünün tanınabilir imgeler halinde çarpıştığını görmeye ihtiyaç duyduğu bir anda geldi.

Campell: Dünya üzerinde kötü güçlerle özdeşleşen belirli bir ulus olmadığına göre, elinizde belirli bir tarihsel durumdan ziyade bir ilkeyi temsil eden soyut bir güç var demektir.

Hikâyenin, Őu ulusla bu ulusun karŐılaŐmasıyla deĐil de ilkelerin iŐleyiŐiyle ilgili olması lazım. *Star Wars*'da insanların yüzlerine geŐirilen maskeler, modern dünyadaki gerŐek canavar gücünü temsil ediyor. Darth Vader'ın maskesi ŐıktıĐında, bir insan olarak tam gelişmemiŐ, Őekilsiz bir adam görüyorsunuz. GörüĐüĐünüz, tuhaf ve acınası, farklılaŐmamıŐ bir tür yüz.” (Campell, 1991: 188).

“*Star Wars* filmlerini dünya üzerindeki hemen her izleyici kitlesi nezdinde bu kadar popöler yapan ana öĐe, filmlerin anlatısında kimi zaman doğrudan kimi zaman ise gizli Őekilde verilen ideolojik ve politik mesajlardır. Ana hikâyesini, iyi ile kötü arasında geŐen ve hiç bitmeyen bir mücadele üzerine kurmuş *Star Wars* filmleri, ele aldıĐı ve ince ince iŐlediĐi bu tema ile ideoloji ve politikadan faydalanmaksızın bu kadar başarılı olamayacaktır.” (Serter, 2018: 244).

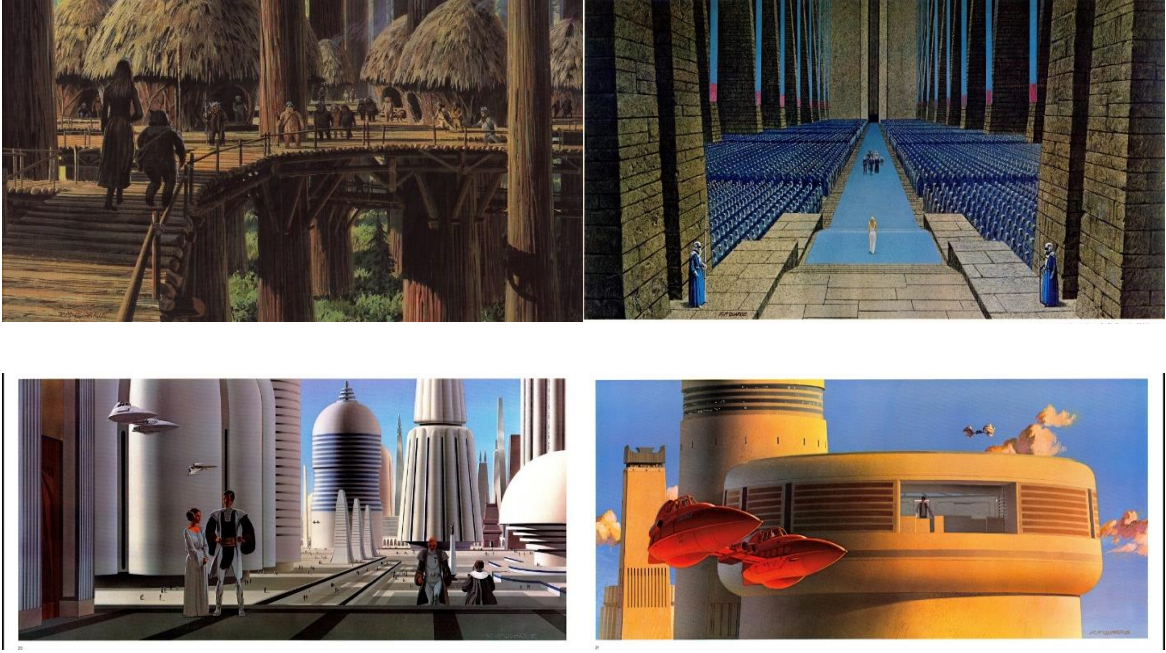
Moyers ve Campell'a göre de simgelerin Őok net olduĐuna dair Őıkarımlar vardır. Serter'de bunu desteklemiŐtir. Bu bağlamda iyi ve kötü kavramlarının oldukŐa net bir Őekilde filmde verildiĐi söylenebilir.

3.1. Star Wars'ta Tasarım Unsurları

Arkasında sahip olduĐu tüm birikimin yanında *Star Wars* üretim sürecinde oldukŐa olaylı bir tarihe sahiptir. Bu olaylı tarihi, markanın yaratıcısı *George Lucas*'ı Joseph Campell gibi başarılı akademisyenlerin ötesinde Ralph Maquire veya John Jonhson gibi başarılı sanatŐılar ile de yolunu keŐiŐirmiŐtir.

Star Wars filmleri yayımlanabilir ya da stüdyolara aktarılabilir aşamaya gelmeden önce, *George Lucas* yarattıĐı evreni insanlara ve özellikle stüdyolara aktarmak için, görsel anlatımı sağlayacak bir sanatŐıya ihtiyaç duymuŐtur. Bu sanatŐı daha sonrasında *Star Wars* evreninin fiziki formunun gelişimine oldukŐa önemli katkılar yapmıŐtır.

Bu sanatŐıların Galaksiyi tasarlarken büyük etkileri olmuŐtur (Windham, 2005: 118).

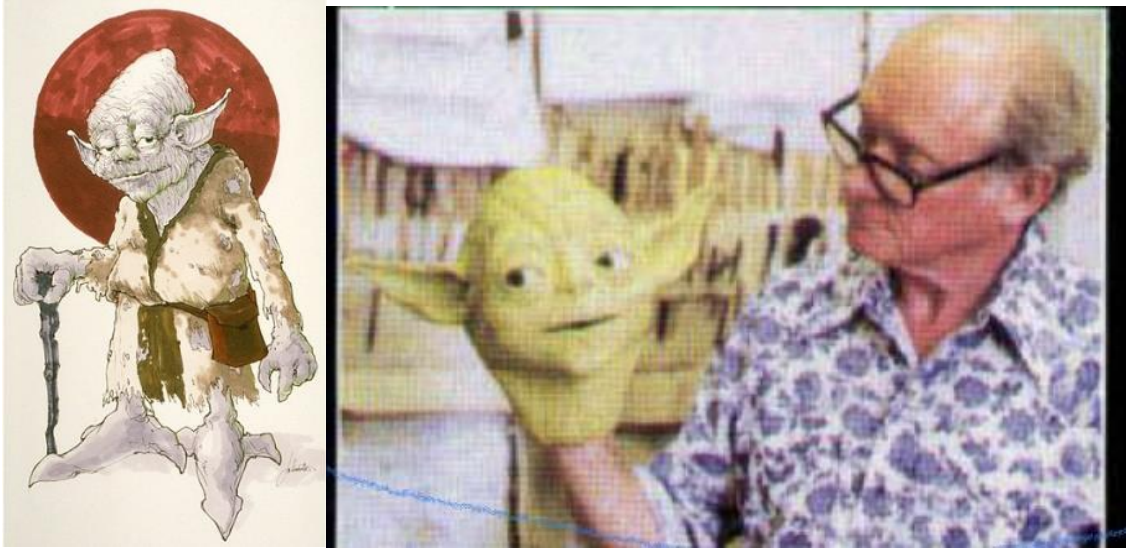


Görsel 3.1. Maquire'a ait tasarımlar (Maquire, 1983: 13; Maquire, 1980: 22-24; Wikarska, 1977)

Kitapların içerisinde *Star Wars*'un fiziki formunun ortaya çıkışını sağlayan çizimler olarak tanıtımı bulunmaktadır (Wikarska, 1977). Bu da evrenin sanatsal yönünün kuvvetini göstermektedir.

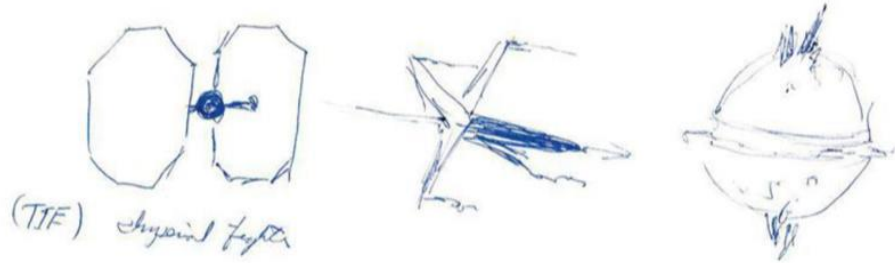
Bu çizimler üzerinden *Star Wars* evreninin üretimi aşamasında her tasarım unsurunun ne kadar detaylı düşünüldüğü okunabilir.

Diğer bir yandan ise çizimler ile üretim arasında farklılıklar *Star Wars* filmlerinde görülmektedir.



Görsel 3.2. Yoda karakterine ait ilk eskiz ve kuklası (Maquire, 1983: 13; Maquire, 1980: 22-24; Wikarska, 1977)

Görselde Yoda adlı karakterin tasarım aşamasından üretim aşamasına değişimi görülmektedir. Bu görselin tasarım tarihinde *Star Wars* açısından öneminden birisi, üretimde olan değişimdir. Tasarım çizim aşamasında hayal edilen ile üretimin fiziki olarak üretilmesi aşamasında farklılıklar göstermektedir.



Görsel 3.3. 1974 George Lucas'ın Maquire ile ilk buluşmasından Lucas'ın ilk skeçleri (Rizler, 2017: 129)

Üretim aşamasında yapılan bu değişikliklere rağmen filmin genelinin *George Lucas*'a ait bir kurgudan ve onun çizgisinden çıkılmamıştır. Bu durumu en iyi gösteren Görsel *Lucas*'ın üretimi her ne kadar Maquire gibi kişilere yaptırsa da onları yönlendirdiği görseller üzerinden hâlâ ona ait bir çizgide olduğu okunabilir.

Bu durumu destekleyen bir söz olarak *Lucas* Maquire'a birçok farklı görseller gösterip ona çizdirdiğini söylüyor (Rizler, 2017: 170).

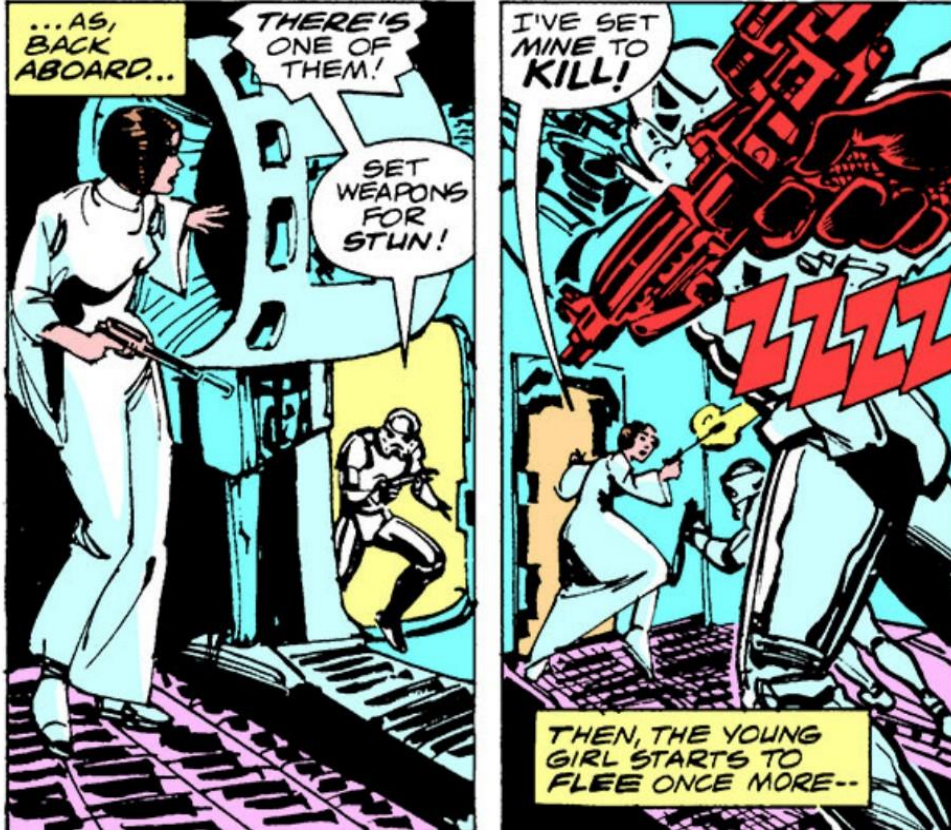
Görseller ve sinemaya aktarılan farklılıklara bakıldığında, sinema filmi olan *Star Wars* un tasarım anlayışının temelleri tasarımcılara dayansa da üretim aşamasının getirdiği farklılık ile değişimler yaşadığı görülmektedir. Fakat bu farklılıklar, markanın değerlendirilecek olan tutumunu etkileyici sınırlamalardan kaçıldığı görülmektedir.

3.2. Mekân Okumaları

Mekân okumaları yapılırken araçlar ölçek bakımından sıradan bir endüstriyel tasarım ürünü olmaktan çıkıp bir yaşam alanı olmaya başlamaktadır. Bu durumu kendi kitaplarında şehir mimarisi taşıyan gemiler olarak da nitelendirmektedirler (Hidalgo, 2017: 32). Bu sebepten okumalar yapılırken büyük ölçekli bu araçlar mekân kurgusu üzerinden okunacaktır.

3.2.1. Star Wars çizgi romanları 1977-

1 sayı syf. 18 kapanışta tanıtımda söylendiği gibi bu kitap 6 sayılık sinema filminin hazırlığı olarak basılması hedeflenen bir seridir.



Görsel 3.4. Star Wars çizgi romanları, sayı: 1, sayfa: 4

Bu kurguda birtakım sinema ile farklılıklar görülmektedir. En büyük ve önemli farklılık ise görselde görülen Leia karakterinin temsil ettiği kadın temasıdır. Çizgi romanda Leia giriş bölümünde tartışılan kadın temasına ait yapılan akademik çalışmaların ele alındığı konudan farklı bir temsile sahiptir. Leia süreç içinde evrilen karakterinin yerine, savaşçı direnen kadın kimliğine en başından sahiptir.



Görsel 3.5. Star Wars çizgi romanları, sayı: 2, sayfa: 3; sayı: 2; sayfa: 16

Ayrıca sayı 2'den itibaren bize filmin kimliğine dair birtakım mekânsal tanıtımlara başlanmaktadır. Obiwan'ın evinden uzay araçlarının içine birçok mekân ilk temsilleri bulunmaktadır.



Görsel 3.6. Star Wars çizgi romanları, sayı: 3, sayfa: 2; sayı: 5, sayfa: 8

Bu temsiller sayı 5 içinde gözüken ile sayı 3 içinde gözüken kötülere ait mekânların aynı perspektifte, aynı renk dilinde, benzer tasarım dilinde resmedildiği görülmektedir. Bu benzerlik ve kurgusal tekrar çizgi romanın yalnızca karakter bazlı bir anlatımı hedeflemediği aynı zamanda mekân ve tasarım unsurlarına da önem verdiği şeklinde okunabilir.

Bu okuma üzerinden *Star Wars* markasının henüz tanıtım amaçlı, hazırlık aşamasında yapılan eskizlerde verilen önemin, tüketiciye aktarılmasının hedeflendiğinin göstergesidir.

Her ne kadar mekân ve atmosfer anlatımına sahip olsa da çizgi romanda temsil edilen mekân kurguları, kimliklerinde kültür izleri taşıyan bir okuma yapılması mümkün olacak kadar detaylı temsillere sahip değildir. Bu geri plan ile de *Star Wars* üzerinden mekân kurgusunda bir kültür okumasının henüz yapılabilir aşamaya gelmemiş hâlinin temsili olarak görülmektedir.

3.2.2. Star Wars Bölüm 4 Yeni Bir Umut 1977

Film genelinde araç içleri ve gezegenler olarak 2 ayrı inceleme yapmak mümkündür.

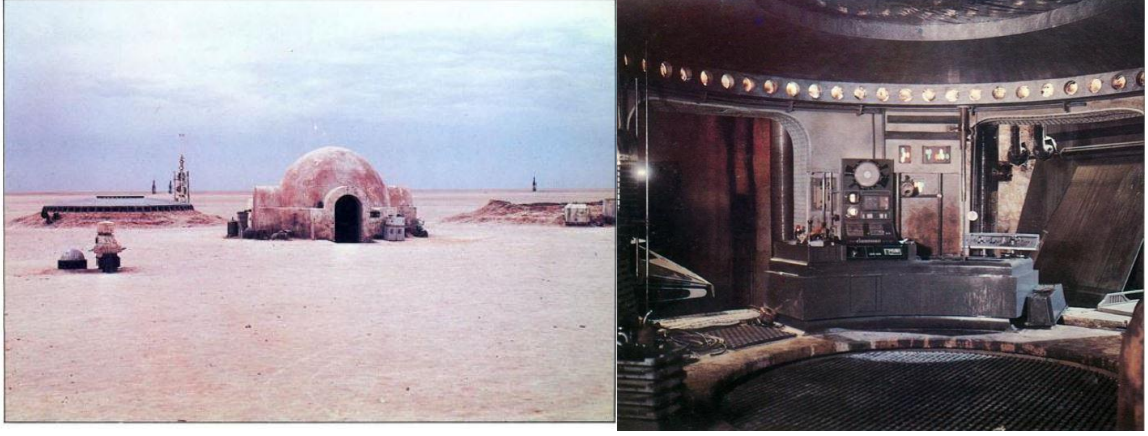
Tattoine

Skywalker evi

Ana karakter Luke Skywalker'ın yaşadığı iç mekâna ait bir sahnede, Luke'un evinin tasarlanışında; kırık dökük ve yıpranmış fakat dost canlısı bir mekân temsilinin yapılması hedeflenmiştir (Titelman, 1980: 38). Bu döküntü temsiller, bölge yaşamının ve fakirliğin temsilinde rol oynamıştır.

Bu döküntü evlerin Tunus'ta çekilen bölgenin etkileri olduğu da söylenmektedir (Riznler, 2017: 342). Fakat Tunus bu çekimler için zaten seçilmiş olan bölgedir. Her ne kadar ekip çekim için gittikten sonra etkilense de galaksinin öteki ucu açısından bakıldığında Tunus bölgesi tercih edilmiştir. Burada Amerikan kültürlü bir yapımcının uzak kavramının kültürel okuması yapılabilir.

Fakat yapılan bu okuma kültürel olarak, olumsuz bir etkiye sahip değildir. Yapımcı bu bölgeyi seçerken, iyi karakter ile bütünleştirerek seçmiştir.



Görsel 3.7. Luke Skywalker evi iç mekân temsili

Sandcrawler

Gezgin bir dükkân olarak görülen araç, ölçeğinin getirdiği durum ile araçtan çok bir yapısal eleman olarak okunabilir. İçerisinde yaşamaya uygun bir duruma sahiptir. Bununla araç işlevinin ötesinde bir yapı olduğu ve sahip olduğu hareketini bir yapıya eklenti olarak değerlendirmek mümkündür. Bu anlamda gezen mekânlar olarak bir çıkarım yapılabilir.

Farklı bir mekân kurgusu anlayışına sahip olan Sandcrawler, örnek olarak benzeri olmadığı için kültürel açıdan bir okuma yapılamamıştır.



Görsel 3.8. Sandcrawler, jawa araçları gezici mekânlar temsili

Ben Kenobi evi



Görsel 3.9. Ben Kenobi evi iç mekân temsili

Ben Kenobi'nin ev temsilinde, biriktirici anıları toplayıcı bir kişi kimliği yaratılmak istenildiğinden söz edilir. Bu anlamda gizlenen Jedi rolünde evinin temsilinde bulunan işlevsiz eşyaların temsilleri arayışına girilmiştir (Knoll, 2005: 39).

Evin tasarımında basit sıradan ev işlevleri görülmektedir. Bir ana odada hem günlük hayatını yaşamakta hem de uyumaktadır (Luceno, 2004: 11).

Bir önceki görülen insanların barındığı ev temsilinden farklı olarak duvarlarda süs eşyaları vb. parçalar eklenmiştir. Bu ürünler ile işlev dışında var olan ürünler eklenerek bir yandan akıl hocasının ilkel yönü de okunabilmektedir.

Ayrıca Kerpiç evlerin kullanımı ağırlıklı olarak Güney Amerika'da ve Kuzey Amerika'nın güneşli eyaletlerinde görülür veya yuvarlatılmış stük sıvalı duvar tarzları ile İspanyol kolonyal tarz ile bütünleşmiştir (Jones, 2014: 34, 35).

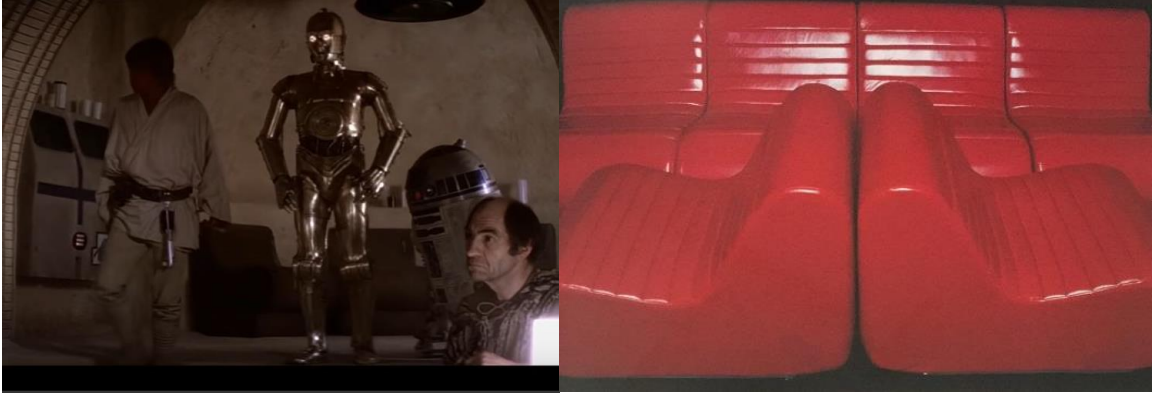
Yapılarda bölücü unsur olan duvarda taş ve tuğla gibi malzemelerin modernizm öncesi daha ilkel yapı bölücüler olarak görülür (Hodge, 2019: 164).

Filmin baş iyi karakterinin ilkel olan ve Tunus mimarisinin etkilerini koruyan bir mekân temsili ilişkisi okunmuştur.

Cantina

Tatooine gezegeni Mos Esiley bölgesinde bulunmaktadır. Cantina bekleme kısmı, Rodney Kinsman Fbragne koltukları ile yapısal olarak tek parça oturma birimler yan yana birleşmeye ve büyümeye olanaklıdır. Tek parçadan oluşmakta olup tek renktir. Çizgisel parçalar birleşmeleri görsel olarak tamamlamaktadır.

Streamline kültürü ile batı mobilyasında dinamik ve tek parça ürünler ve çizgileri başlamaktadır (Miller, 2010: 398). Bunlarda mekândaki koltuklarda hissedilmektedir. Tarih olarak geri dönem tasarımı olsa da ilkel denilebilecek kadar geri bir tarihe gitmemiştir. Bununla da Batı temsiliyetine sahip mekân tasarımlarının kullanıldığı okuması yaptırmaktadır.



Görsel 3.10. Cantina temsili, Rodney Kinsman koltuğu (Fiel, 2013: 407)

Millenium Falcon

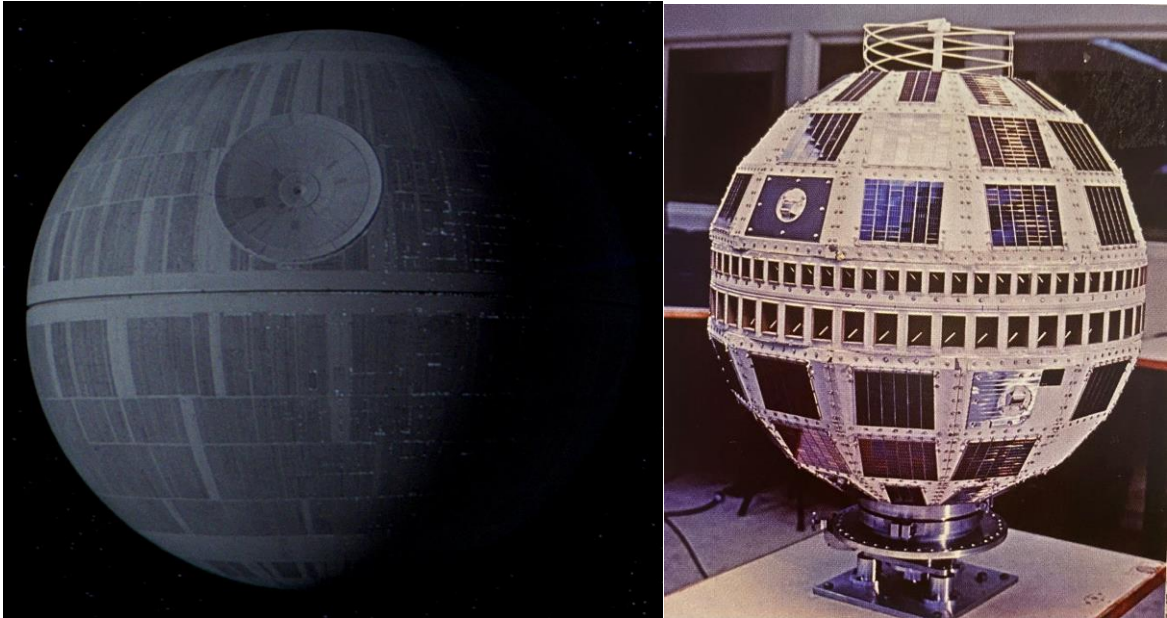
Görsel 3.11’de görüldüğü gibi alışılmış araç içlerinden çok daha gelişmiş bir mekân vardır (Titelman, 1980: 73). Burada içerisinde koridorları olan, ufak bir yaşam alanı söz konusudur. Araç ilk kez burada görülmüştür ve daha sonraki filmlerde varlığını devam ettirecektir. 1977’de görülen bu araç, devam filmleri olan 2019’lara kadar görülmüş ve gelişmeye devam etmiştir.



Görsel 3.11. Millenium Falcon iç mekan temsilleri (Knoll ve Rinzler, 2012: 52, 53)

Britain s-chair metal parçalar ve üzeri kaplama ile 1970'lerin İngiliz tasarımlarına benzer bir örnekler olabilir (Miller, 2010: 517) veya Fred Scott 1979 ergonomik destekli metal ve kumaş malzemeyi birleştirerek tasarladığı gene İngiliz tekli ofis tipi oturma elemanları ile malzeme ve malzeme işlev ilişkisinin benzerlikleri okunabilir (design Museum, 2010: 82).

Ölüm yıldızı

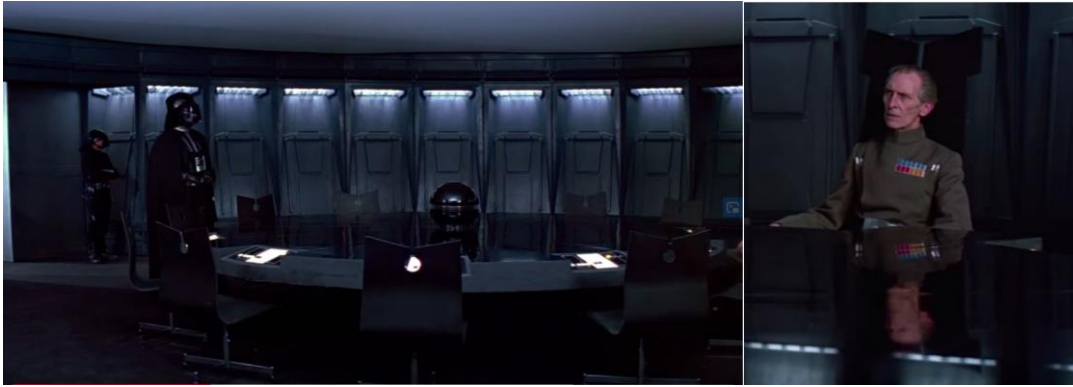


Görsel 3.12. Death Star, 1962 yılı Delta roketine konulmuş Telstar 1 uydusu (Furtado, 2018: 803)

Ay boyutlarında içinde 25000 insan, 40000 droid barındırabilen savaş için tasarlanmış yapay küçük gezegen olarak tanımlanır (Windham, 2005: 70). Bu gemi bilinen endüstriyel ölçeğinin ötesine geçilerek gezegen ölçeğine ulaşılmış ilk araç olarak karşımıza çıkmaktadır.

Telestar 1 uydusu, form ve görsel olarak ay ile benzerlik göstermektedir. 1962 yılında Telstar 1 uzaya fırlatılarak ilk iletişim uydusu aktif olmuştur. Bu uydu döneminde uzaya ilk gönderildiğinde ‘dünyanın daha küçük bir yer’ olduğuna dair söylem ile gitmiştir. Dönemin Amerikan başkan yardımcısı Lyndon Johson gibi isimler bizzat ilgilenmiş ve ilk gönderimine canlı olarak katılmıştır (Furtado, 2018: 803).

Amerikan başkan yardımcısının da dâhil olması ile teknolojik başarı bir yerde Amerikan başarısı olarak da reklam edildiği okunabilir. Amerikan siyasetinin de dâhil olduğu ve 1962 yılının bir güç ve başarı temsilinin kötü karakterlerin devasal gemi mekânları ile bütünleştiği görülmektedir.



Görsel 3.13. Ölüm yıldızı aracı için Moff Tarkin toplantı odası

Ayrıca iç mekân estetiğinde 2001 Space Odyssey adlı 1968 Amerikan bilim kurgu filminden ve Amerikan uzay filminin tasarımlarından esinlenilmiştir (Rinzler, 2017: 486).

Knoll masa sade ve temiz tasarım, siyah ve beyaz önde tasarımlar, filme yalnızca siyah olarak yansımaktadır (Miller, 2010: 493).



Görsel 3.14. Laverne Tulip oturma birimi, Knoll masa (Fiell, 2013: 381; Miller, 2010: 493)

Miller mobilyaların tarihi ile ilgili çalışma kitabında 1940 ve 1970 arası masa vb. tefrişlerin coffee table kavramı ile ele almıştır. Bu kavramı, daha kolay kullanımlı sade masaları ele almıştır. Bu masalar uzun, yüksek, alçak vb. çok formlu olmalarının yanında, sade, süssüz, düz yalın tasarımları ile ön plandadır (Miller, 2010: 492, 493). Görselde buna benzer bir örnek olarak Knoll coffe table ile toplantı masası sadeliğinin benzerliği görülmektedir.

Sandalye Erwine & Estelle Laverne Tulip 1960 sırtlıklarına benzemektedir. Uzun kol koymalı sırtları olan sandalye, üst kısımları genişleyerek farklılık gösterse de dönemine ait bir mobilyayı da yansıtmıştır (Fiell, 2013: 381).

Tüm bu modern mobilya temsilleri batı üzerinden kullanılmış ve kötü karakterlerin kullanımında olduğu görülmektedir.



Görsel 3.15. Millenium Falcon iç mekan temsilleri

Tube light, Londra sanat okulu mezunu Eileen Gray tarafından yapılan bir aydınlatma tipinin duvar içine yerleştirilmesi buna örnek gösterilebilir (roth, 2020: 81). Bu aydınlatmalar ile kötü temsiliyeti önemli bir kimlik kazanımına başlamaktadır. Devasal mekânlarda dikey duvar içi aydınlatmalar ilk görünüşü ve bu aydınlatma tipi kötü temsillerde hep tekrar halinde devam eden bir temsilde siyah koyu temalı ve dikey aydınlatmaların olduğu bu duvar kimliğini, 2001 Space Odyssey adlı filmde yola çıkılarak,

oradaki beyaz baskınlığın aksine siyah ve kötü baskınlığı olarak kurulduğu söylenmiştir (Riznler, 2017: 817).

Ayrıca bu estetikte 1936 yılında çekilmiş ve önceki bölümde incelenmiş olan Things To Come adlı Amerikan bilim kurgusundan esinlendiği de söylenmiştir (Riznler, 2017: 692).

Yavin-4

Gezegen yalnızca asi üssünün gösterildiği bir temsile sahiptir. Bu gezegen doğa ile bütünleşmiş bir temsile sahiptir. Ayrıca yapı oldukça ilkel New Mexico bölgesinde tapınakların içine yerleşmiştir.

Tapınak içinde hangarın iç tasarımına dair; hiçbir dokunuşun kalıcı olmadığı bir iç mekân yerleşimi okunmaktadır. Daha sonraki bölümlerde tasarımcılar bu durumu ‘çingene estetiği’ olarak da adlandıracaktır (Soztyak, 2017: 281).



Görsel 3.16. Yavin-4 Gezegeni tapın ve direnişçilerin iç mekan temsili

Burada ilkel yerli olanın iyi karakter ile bütünleşmesi okunabilir.

Bölüm 4 Genel tespitler

Bölüm 4 ilk film olarak bir yerde tasarımcıları ileriye yönelik sınırlarken, bir yanda onlara yön verecek bir çizgi oluşturmuştur.

Death Star kötü karakterlerin temsil ettiği estetikte olup Batı tasarım estetiğinin en modern örneklerinin okunabildiği görülmektedir. Ayrıca iç mekân kurgusunda Amerikan sinemasının da etkileri olduğu görülmüştür.

Yavin Gezegeni ise iyi karakterlerin temsilinde, daha ilkel ve Amerikan kültüründen uzak mekânlar ile temsil edilerek, iyi olanı kendi ırklarından dışarıda olarak temsil ettiği şeklinde okunabilir.

Tattoine Gezegeni ise içinde barındırdığı sandcrawler vb. etkiler ile her ne kadar kanunsuz bir bölgeyi temsil etse de ana iyi 2 karakterin içinde bulunduğu mekânlara da sahiptir. Tattoine temsilinde; Tunus kullanımı yönetmen gözünden uzak olanı fiziki uzaklıkla gerçekten bütünleştirerek çekmesi şeklinde okunabilir. Bu okuma esnasında ise uzak olana tarafsız ve eşit bir yaklaşımda olduğu kanunsuz bölgeden çıkan tüm iyi karakterler ve yaşadıkları yer olması olarak okunabilir.

Sandcrawler ile başlayan ve ölüm yıldızı ile büyüyen taşıyıcı araçların boyutlarının büyümesi ile içlerinin mekânlaşmasının alışılmış araçlar gibi olmadığı görülmektedir. Bu araçların içlerinde mekânlar tıpkı birer yaşam alanları gibi düşünülmüş ve tasarlanmaya yönelmiştir. Bu da gelecek kurgusunun mekân ile taşıyıcı aracın bütünleşmiş bir düşüncesi olarak okunabilmektedir.

3.2.3. Star Wars Böüm 5 İmparator 1980

Hoth



Görsel 3.17. Hoth gezegeni At-AT Walker ve iç mekân temsilleri

Filmin açılış sahnesi, karlı bir gezegende büyük bir alanda savaş ile başlıyor. Bu sahnede mekân kavramı 2 ayrı parçada öne çıkmaktadır. Bir tarafta ayrılıkçıların, mağara içlerine yerleştikleri hangarlar, diğer tarafta gezici mekân kavramı olarak, ölçek üzerinden araç işlevini değiştirip hareketli mekân olarak okutan AT-Atwalkerlar bulunmaktadır.

Asi üsleri

Mekânların genel incelemesi sırasında, Yavin-4 karargâhlarında çingene estetiği olarak geçici yerleşim planları okunabilir. Bu mekânların içlerinde ise yerleşimlerin hangar tipinde temsiliyetlerine kültürel bir temsil ilişkisi çingene üzerinden geri kalınmış temsiliyeti ile okunabilir.

At-At Walker

Walker'ların tasarımında 1968 yılına ait General Electric'in yürüyen aracından ve H. G. Wells'in Dünyalar Savaşı adlı 1898 romanından esinlenilmiştir (Rinzler, 2010: 163).

Ayrıca At-At Walker'ların form ve işlev açısından mitolojik bir efsane olan Truva Atı ile benzerliği görülmektedir. Devasal ahşap atın içine yerleşen Yunanların, Truva'yı işgal etmesi amacıyla kullanılan heykel formundaki at aslında içine asker saklamış bir araçtır (Sears, 2014: 225). Devasal at heykel/araç tekerlekler aracılığıyla şehrin içine taşınmış, içindeki askerler ile Truva işgal edilmesini sağlamıştır (Ergüven, 2015: 185). Figüratif formundan, işgal amaçlı üretimine dair ele alındığında; At-At Walker Yunanların pasif işgal aracının, aktif bir işgal aracı benzeridir. Çalışma prensipleri farklı olsa da işgal amaçlı kullanılan iki araç formlarını canlıdan almaktadır.

Dagobah

Gezegende Yoda'nın evi, el yapımı çamur evler olarak tanımlanmaktadır (Luceno, 2008: 28). Bu evin temel yapısında ilk film için gidilen Tunus bölgesinin etkilerinin olduğu belirtilmektedir (Rinzler, 2010: 1103).

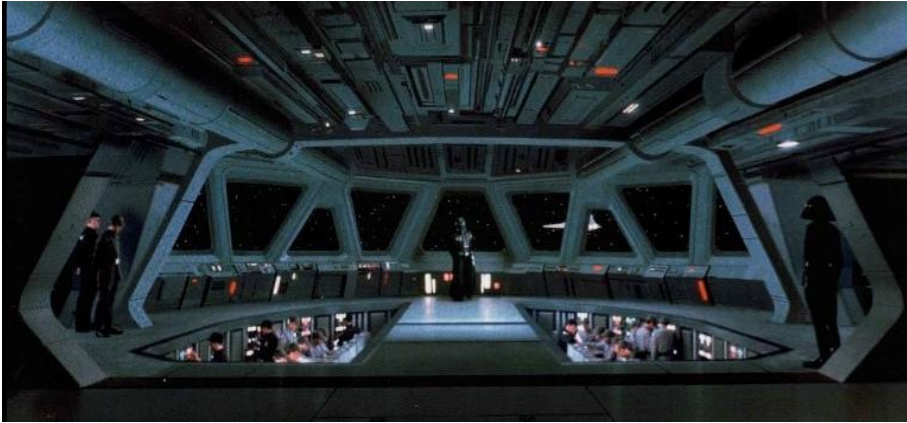
Birinci filmin Tattooine tasarımında Tunus etkisinin kabul edilmediği sonucu çıkarılmıştı. Bu durum mekânın temsiliyete uygun olarak seçilip şekil almasından kaynaklıydı. Yoda evi ise üretim aşamasında Tunus etkilerine sahip olduğu ve onun çizgilerinden esinlendiği şeklinde ifade edilmektedir. Tattooine, Ben Kenobi veya Luke Skywalker'in evlerinin de yapının malzemesi üzerinden okumalarda sözü geçtiği gibi ilkel mekân temsiline bir örneği görülmektedir.

Ayrıca tasarım ve kullanıcı ilişkisinin kuvvetinin görüldüğü örneklerden biridir. Mekânın kullanıcılarının boyutuna göre tasarlanmış tavan yüksekliği görülmektedir. Yoda için ideal barınma mekânı olan burası, Luke Skywalker için içinde bulunması zor bir koşul sağlamaktadır.



Görsel 3.18. Yoda'nın evi

Star destroyer



Görsel 3.19. Star Destroyer gemisi iç mekan temsili

Burada kullanılan pencere yeniden üretim yapılmaması adına filmin başka sahnelerinde, farklı karakterler ile kullanılmıştır (Knool, 2005: 130). Birçok yerde daha kullanıldığı görülmektedir. Diğer tarafta köprü ise benzeri görülmemiş bir mekân temsilindedir. Bu mekân temsilinde bilgisayarların içerideki ait temsili de kötü karakterin mekânlarında sık tekrarlandığı görülmektedir.

Öze dönüş, ilkeli savunma yanı olan *Star Wars* bu mekânlar ile kötü karakter mekânlarını, ilkel değil, teknolojik gelişmiş toplum üzerinden anlatma eğilimine devam etmektedir.

Cloud şehri

Bu şehir hakkında tasarımcı Dennis Murren, Cloud city için yorumunda düşüncemizin çok ötesinde bir iç mekân temsiline gittik der (Burns, 2004).

Cloud city gözüken iç mekânlar dışında, içerisinde lüks turistik bir mekân temsilidir (Bray, 2019: 232). Ayrıca bu mekân *Star Wars* evreninde nostaljik bir dekor olarak tanımlanmaktadır (Luceno, 2008: 31).

Aşırı modernist evler tamamen camdan inşa edilmiştir. Kapılar yalnızca giriş çıkışları sağlarken, pencereler modernist mimarlara evi ışıkla doldurmak, manzarayı içeri almak, iç dış mekânlar arasındaki sınırları bulanıklaştırmak için bir fırsat sunar (Jones, 2014: 210).

Bu noktada Cloud city uçan şehirde yapıların, cephelerinde büyük camlar ile mekânların dışarı içeri ilişkisinin yok olduğu yapılar ilk kez, teknolojik şehir temsili olarak görülmektedir.

Ayrıca mekânın diğer tasarım unsurları açısından ele alınımında, 4.5.'te bahsi geçen Miller'in 1940'lar ve 1970'lerin kullanımı yoğun olan sadece coffee table ile etrafına konumlanmış koltuk yerleşimini kullandığı görülmektedir.



Görsel 3.20. Cloud city şehir içi mekânlar

İç mekân temsiliyeti dönemin modern yapılarına uygun şekilde yapılmıştır. 1968 Kazuhide Takahama Kuzki sandalyeleri gibi uzun sırtlı, kolluk kısımları olmayan bir örnek olarak görülmektedir (Fiell, 2013: 418).



Görsel 3.21. Cloud city yemek odası, Kuzki Sandalyeleri (Fiell , 2013: 418)

Genel tespitler

Cloud şehri çekilen iki filmde en çok iç mekân yansımasının temsilleri olan yer olarak okunmaktadır. Bu anlamda bir yerde medeniyet ve toplum oluşturmak ile mekân temsillerine verilen önemin arttığı görülmektedir.

Artık *Star Wars* filmlerinde daha tanınabilir, okunabilir iç mekân kurgusu göz önündedir. Okunabilir çeşitli tefriş ve iç mekânlar imkânlar dâhilinde kuvvetlenmiş olduğu görülmektedir.

Ayrıca Cloud city ile atılan birçok modern temsili gelecek filmlerde etkilerini taşımıştır. Modern temsilinin sadeliği, gelecek filmlerin mekânlarının modern temsillerinde tekrar etmiştir.

Dagobah ve Star Destroyer içi ile ilkel ile teknolojik kimliklerin oldukça kuvvetli mekân ilişkileri okunabilir farklılıkları göz önüne çıkıyor.

2015 yılında Force Awakens filmleri çekilirken; filmin tasarım ekibinin eski filmleri analiz yaparak ilerlediğinden bahsedilir. Bu anlatımda İmparator filminde tasarımcıların Brutalist mimariden etkilendiğini ve kendi tasarımlarını da bu şekilde yapması gerektiğini söyler (Szostak, 2015: 182). Bu söylem güncel *Star Wars* tasarımcıları tarafından yapılmış bir tespit olarak da önemli bir yere sahiptir.

3.2.4. Star Wars Bölüm 6 Jedi'in Dönüşü 1983

Tattoine

Jabba Sarayı ve Sail Barge

Jabba Sarayı araştırmanın amacı olarak yola çıkılan mekân olarak incelenmiştir. Çalışmaya mekâna dair yapılan tespitlere ek olarak, mekânın bir devam niteliğinde olan; Leia'nın kadın temsilinin, alışılmış çaresi kadın temsilinin yıkıldığı kabul edilen mekânda olan; Jabba'nın uçan sarayı olarak ele alınacaktır. Bu mekân, Sandcrawler'lar veya AT-At Walker'lar gibi ölçek değişimi ile mekânlaşmış araçlardan birisidir. Suda yüzen araç tasarımlarının, gökyüzünde yüzdüğü bir yansımasında, su olan mekân yerine çölde çekilmiştir.

Bir diğer ayrıntı olarak iç mekân tefrişlerinde Jabba'nın tahtı ele alındığında; Dagobah bölümünde görülen, ırklar ve mekân kurgusunun ilişkisi, Jabba ve That temsilindeki düz yüzey ile kuvvetli bir tekrara gitmiştir. Bunun yanında Jabba artık elinde nargile olan, oryantal danslar ile gösteri yapan bir mekânda oturmaktadır. Bu okumalarda, Said'in söylediği Batı'nın Doğuluyu gördüğü ön yargı okumaları yapılması mümkündür.



Görsel 3.22. Jabba'nın uçan sarayı Sail Barge

Endor

Bu gezegen Ewok ırkının yaşadığı ilkel toplumun temsilidir. Filmin iyi karakterleri ilkel toplumun temsilinde görülmektedir. Yaşadıkları yerlerin temsili ile iyi kötü arasındaki

ilişkide iyi temsilinin ilkel yaşamda, kötü temsilin ise teknolojiye dayalı olduğu en kuvvetli bağı ilk kez bu filmde kurulmaktadır.

Ewoklar, doğa ile bütünleşmiş, orman içinde ağaçlara yaşam alanları kurmuş bir toplum olarak temsil edilir. Kötü temsili imparatorluk ise, orman koşullarında uyumsuz temsil eder görülmektedir.



Görsel 3.23. Endor gezegeni: Ağaç evler

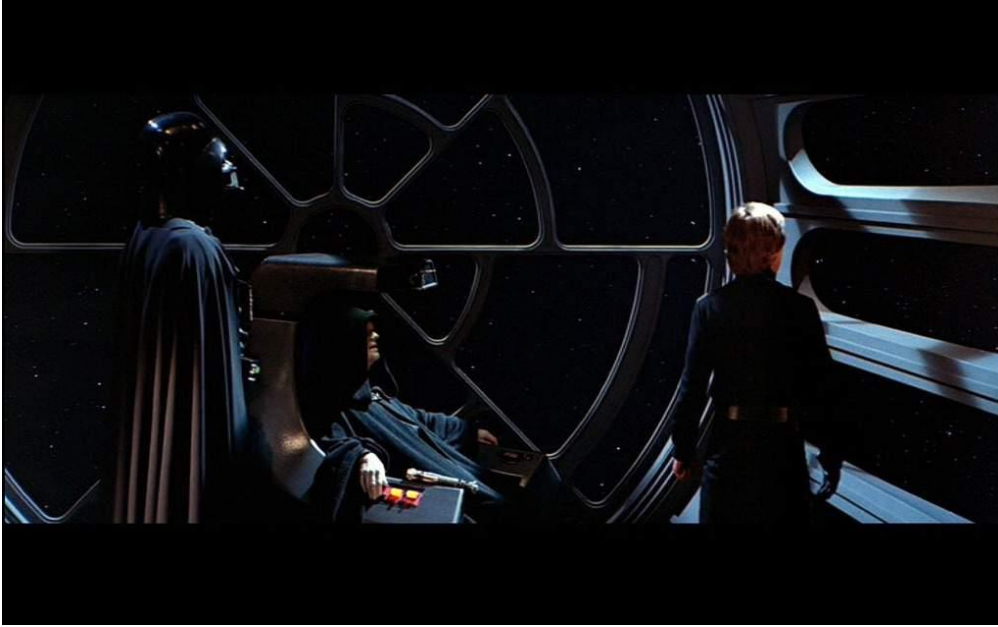
Ewoklar ve yaşadıkları ortam Campell'in *Star Wars*'a dair felsefesinde başından beri savunduğu ve içinde olan özüne dönüş ilkel toplum temsilinin mekân temsilinde oldukça önemli temsillere sahiptir (Campell, 1991: 39, 40).

Bu öze dönüş farklı fikirler üzerinden 1855'te Britanya Kaffaria'sı başkomiseri Albay John Maclean'ın gözlemlerine dayanan bir tutum sergilemektedirler. Albay'ın Zosa ırkına dair gözlemlerinde bahsettiği: "Kendi ırkını diğerlerine oranla saf ve üstün görür: Bu yüzden son derece milliyetçi ve şüphecidir, diğerlerinden uzak durur; beyazları bazı malları elde etme yolu olarak görse de beyazların küçümsenen endüstri maddeleri tedarik ederken, aslında beyaz adamın yokluğunu tercih edecektir." sözleri ile tarif eder (Gordin, Tilley ve Prakash, 2010: 52).

Ewoklar için imparatorluk, yalnızca birtakım araçları kullanmak dışında kendi hayatlarına dâhil etmedikleri, ilkel yaşamlarını koruyan kabile hayatını tüm mekânlarıyla göstermektedir.

Death Star 2

Deathstar aracı ilk Deathstar aracının gelişmiş bir versiyonu olarak ortaya çıkmaktadır. Bu anlamda iç mekânlar birbirine benzese de ilk kez görülen kısımları vardır. Bu mekânlardan araştırmaya uygun olan ise İmparatorun taht odasıdır. İmparator kötü karakterlerin başını temsil etmektedir ve onun kişisel mekânına bakılacaktır.



Görsel 3.24. Palpatine taht odası, Egg Chair, Elda Sandalyesi (Fiell, 2013: 361; Miller, 2010: 452; Phaidon Editors, 2020: 284)

Bu tasarım unsuru ürün, mekân kurgusunda dönemsel ilişkilerde, tutarlılık açısından, ileri bölümlerde birçok kez daha ilkel ve daha gelişmiş formları ile görülecektir.

Oturma elemanı bir taht görevi görmesinin yanında, fiziksel formu dönemin geçmiş yakın dönemin 2 tasarımını anımsatmaktadır. Birisi görselde görülen Danimarkalı tasarımcı Jacobsen'in 1958 egg chair ile olan benzerliği görülmektedir. Egg chair'ın oturanın içinde

derinlemesine kurduđu iliřki, tahtın kendisinde de grlmektedir ayrıca siyah rengin yoęun olduęu oturma elemanı imparatorun tahtında da siyah mor karřımı ile grlmektedir.

Oturma elemanı ise grselin dięer yanında İtalyan tasarımcı Joe Bolombo tasarımı Elda sandalyesidir. Bu eleman dnem olarak daha yakın bir tarihte olup tasarımın yalnızca formu deęil, sahip olduęu iřlevleri ile de benzerlik gstermektedir. Yere tek parça kaba birleřen sandalyenin dnmesini saęlayan parçanın çalıřma prensibi ile imparatorun koltuęunun çalıřma prensipleri arasında benzerlik grlmektedir.

Ayrıca bu oturma elemanı 1963 yılına ait Danimarkalı tasarımcı Eero Aarnio Ball cahir ile de benzerlik gstermektedir (Miller, 2010: 452; Wilkinson, 2019: 162).

Tm bu benzerlikler doęrultusunda filmde oldukça kuvvetli temsile sahip ve kt karakterin kullanımında kimlięiyle btnlemiř bu oturma elemanı, batı kkenli tasarımcıların, dnemin oldukça nemli olduęu kabul edilen tasarım unsuru rnlerin çizgileri tařıdıęı okunabilir.

Oturma elemanlarının yanında cam kullanımına dair Cloud City’de bahsi geçen rnek olarak grlen, modernist yapıların ve camın kullanımının gçl bir rneęi burada grlmektedir. İmparatorun camın dıřarısı ile dıř dnyaya ve evrenin iinde, yıldızlarla temas halinde hissi veren yapısı, i-dıř iliřkisini yıkan bakıřın filmdeki gçl rneklerindedir.

Genel tespitler

Ewok gezegeni vb. blgelerin ilkel mekn yansımaları çok geri olduęu iin tefriř ve dnem okumaları tespit edilemeyecek kadar zayıftır. Ayrıca burada çıkan iyi kt karakterlerin teknoloji ile iliřkisini gstermektedir. İyi karakterler ilkel olan ile temsili grlmektedir.

Ewokların yařadıkları aęaç evler ile mekn kurgusunu yařam tarzını temsil etmek iin ilk kez bu kadar kuvvetli kullanan bir tasarım grlyor.

Jabba Sarayı çalıřmanın bařlangıcı iin temel olarak ele alınmıř ve giriř blmnde bahsi gemiřtir. İmparatorun taht odası ise dnemin temsillerini tařımaktadır.

Star Wars üçlemesi biterken, 1999 yılında yeniden geriye giden hikâyesi ile *Star Wars* 1999 yılındaki filminin en önemli kırılma noktasının çekildiği dönem ile alakalıdır. Daha önce Mcquire tasarımlarının fiziki olarak üretim aşamasında mecburi değişimleri görülmüştür. 1999 yılı sonrası filmlerde ise mekânlara dijital teknoloji sayesinde daha önce yaşanmış imkânsızlıklardan gelen sınırlamalar olmayacaktır.

3.2.5. Star Wars Bölüm 1 Gizli Tehlike 1999

Naboo

Star Wars evreninin teknolojisine göre, farklı ilkel kültürleri bir araya getiren bir tasarım hedefleniyor (Bresman, 1999: 63).

Theed

Naboo gezegeninin başkenti olan şehir Theed olarak temsil ile filmin açılışı yapılır. Theed'in tasarımı Fas, İtalyan, Türk gibi birbirinden farklı kültürlerin mimari temsilleri üzerine çalışarak oluşturulmuştur (Bresman, 1999: 97).

Gezegenin başkenti olan bu şehir aynı anda gezegenin en yüksek ve gelişmiş bölgesinin temsilidir. Bu temsil içinde gözüken mekânlar ve iç mekânları mermer malzemeleri geniş açıklıklı, saray mimarisi ile benzerlik göstermektedir. Yapı kusursuz mimarlığın örneği olan Pantheon ile benzerlik göstermektedir (Gympel, 2013: 94). Yapının dışarıdan pencereleri dâhil neoklasik dönem boşluk üsluplarında bir temsil ile görülmektedir (Jones, 2014: 147).



Görsel 3.25. Pantheon, Neoklasik dönem temsili, Theed Sarayı (Gympel, 2013: 94; Jones, 2014: 147)

Fas, İtalyan ve Türk gibi birbirinden farklı kültürleri bir araya getirerek sundukları bu şehir, işgalciler tarafından esir alınmış masum bir halkın yaşadığı bölgedir. Burada İtalyan örneği batılı bir örnek olabilir ancak onun da görsellerde görüldüğü üzere ilkel hâlinin temsilleri ele alınmıştır.

Otoh Gunga

Naboo gezegeninin de Theed'in altında kalan ve daha ilkel bir toplumun mensubu olduğu alt şehir olan Gungan şehri saydam temsilleri ile okunur. Saydam'ın temsili tasarımda modern iken Gungan şehri daha ilkel temsilindedir. Mekânlarda iç ve dış ilişkisi kopuk bir okuma olduğu mekâna ilk girildiğinde anlaşılmaktadır. Gungan şeffaflığı araçlara kadar yansımaktadır. Bongo'nun iç ve dış sınırı gene saydam cam olmayan cam temsili bir malzemedir. Bu malzeme kalkanlarında bile vardır. Savaş sırasında koruyucu çemberleriyle kendilerine bir alan tanımlanmaktadır.



Görsel 3.26. Gungan şehri temsilleri

Daha önce Cloud city de okunan cam yapı temsilinin modern ile ilişkisi bahsedilmiştir. Bu yapıda ise bu ilişkiler çok daha yoğun şekilde okunmaktadır.

Bu bağlamda ilkel toplum temsilinde Gunganlar mimarlık tarihinde modernizmin temsillerini yansıtmaktadır. İç ve dış ilişkisinden kopuk, saydam mekânlar batı toplumunun mimari temsillerini yansıttığı okuması yapılabilir.

Tattoine

Tattoine şehri ve temsiliyeti 1977 yılından bu tarihe ve sonrasında devam eden bir tasarım çizgisine sahiptir. Daha önce daha basit temsiller teknoloji ile daha detaylı anlatımlar bulmaya başlamıştır.

Yapılar kerpiç ve taş gibi ilkel yöntemle inşa edilmiştir. Yapıların ilkel temsilleri iç mekân aydınlanmalarının pencere açıklıkları gibi boşluklardan yapıldığı ile de okunmaktadır. Yapılarda tavan ve tavan duvar birleşim noktalarına doğru yalnızca açıklık olarak pencereler bulunmaktadır. Şehirdeki tüm yapılar zengin fakir fark etmeksizin bu ikellik görülebiliyor. Anakin bir köle, kerpiçte yaşamaktadır. Watto dükkân sahibi gene kerpiç dükkânı vardır.

Tattoine içindeki mekânlara dair açıklamalarda köle yaşamının temsillerini belli etmesi adına tasarlanmış mekânlar olduğu belirtilmektedir (Lund, 2000: 22, 23).



Görsel 3.27. Anakin evi mutfak iç mekan temsili, Oturma elemanı(Fiell, 2013: 258), Watto dükkânı

Kerpiç ev ve temsiliyetine dair ilk açıklamalar Ben Kenobi evinde bahsedilmiştir. Burada tekrar eden bir tasarım kararı görülmektedir. Ek olarak çeşitli tefriş detaylarının olduğu görülmektedir.

Bir köle evi olarak temsil görülen Anakin evinde 1955 yılında Eero Saarinen pedestal chairleri yemek masasında kullanımlarda görülmektedir (Fiell, 2013: 258). Bu temsillerde görülen geri kalmış yapıların tamamı, batı mirasının sahip olduğu ilkel mekânlar üzerinden temsil edilmiştir.

Ayrıca 1980 sonrası yeniden kullanım mekân ve tefriş üzerinden yayılmaya başlar (Miller, 2010: 509). Bu filmde de ilkel olan temsillerdeki yapılarda, yeniden kullanılmış, tekrar işlevlendirilmiş yeniden kullanım ürünleri görülmeye başlamıştır.

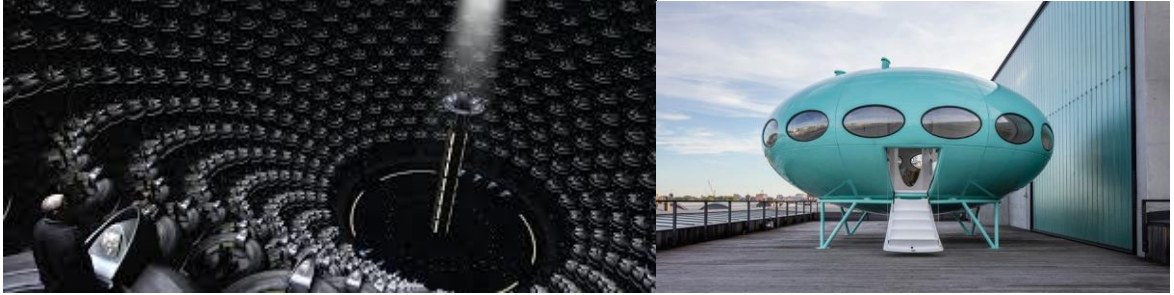
Croustant

Tüm gezegen koca bir Şehir olarak tanımlanmaktadır. Bu anlamda mekân algıları ulaşımın gücüyle artmış durumdadır. Teknoloji ile birlikte mekânların büyümesi, ölçeklerin değişmesinin bir temsili olarak görülebilir. Bu şehir gezegenin içinde de birbirinden farklı iç mekânlara bakılacaktır.

Bu gezegeni tasarlarken tasarımcılar, farklı kültürleri bir arada barındıran zamansız bir şehir tasarımı yapmayı hedefliyor (Bresman, 1999: 44). Coruscant tasarımında yapılan gezegen, bir yerde Maquire'in yarattığı Cloud city ile benzer bir kimliğe sahip olması hedeflenmiştir. Cloud city'den daha gelişmiş bir temsil hedeflenmiş ve üretilmiştir. Mekân kurgusunda ele alınan genel kurguda New York Empire State binası ve Chrysler binasının metal kaplamaları gibi tasarım fikirleri ortaya çıkartılmıştır (Bresman, 1999: 177).

Meclis

Burada 1960'larda başlayan uzay çağının etkileri meclisin genel yapısına yansımaktadır. Uzay çağını evleri Futuro House çizgileriyle meclisin genelini kapsamaktadır. *Futuro House* adı altında yaygın bir şekilde üretilen bu evlerde organik mimari anlayış yuvarlak hatlarıyla ön plana çıkmaktadır. Ayrıca evlerin tamamen yerden bağımsız ve modüler üniteleri meclisin konuşma sırasında yükselerek konuşan ünitelerine de benzemektedir (url 8).



Görsel 3.28. Meclis, futuro house (url 8)

Palpatine mekânı



Görsel 3.29. Palpatine' ait mekânlar örneği, misafir evi, örnek yapı (Pile, 2013: 207)

Padmeyi senatör Palpatine2Yİ ağırlıyor, bu mekân Palpatine'nin yaşadığı Senate Apartments olarak geçiyor. Bu yapıda Crousant şehrinin en prestijli yapısı olarak temsil ediliyor (Lund, 2000: 32). Bu temsilde ağırlamanın yapıldığı mekânlar kırmızı renktedir. Bu renk kullanımları vb. dekoratif unsurlar Palpatine temsili olarak özellikle kullanılmıştır (Lund, 2000: 32).

İç mekânı saydam bölücüler ile dışarıdan ayıran ilişkiler mekânda da görülmektedir. Bu cam ilişkisi bir yandan public interior kavramı altında, iç mekân ile dış mekânın artık bir bütünleşmesi ve iç içe girmesi olarak okunabilir (Sparke, 2008: 113). Diğer yandan cam malzemenin kullanımının yoğunluğunun tarihsel sürecine bakıldığında, oldukça gelişmiş bir dönem temsili olarak da okunabilir (Jones, 2014: 46).

Daha önce *Star Wars* mekânlarında görülmemiş bu heykel ile mekân içinde temsiliyet ilk kez kötü karakterin mekânında karşılaşılmaktadır. Benzer mekân için heykel kullanımı, görselde gözüken 1760'larda Londra evi örneği kolon üstlerinde kullanılan heykelsi kullanımı ile benzerlik göstermektedir. Heykel kullanımının mekân içerisinde yoğunlaştığı dönem Art Nouvea temsiliyetlerine benzemektedir. Döneminin yoğun şekilde kullandığı dekoratif objelerin mekânda yoğunlaşmasının örneklerinden olabilir (Wilkes, 2015: 88).

Jedi Tapınakları

Jedi konseyi Jedi yaşamının temsili olarak tasarlanmıştır. Yüksek kuleleriyle ön plana çıkan Jedi tapınağındaki kuleler şehrin içinde gücü temsilen görülmektedir. Konseyin

toplanıldığı yuvarlak mekân ise bu kulelerin en tepesinde bulunmaktadır (Lund, 2000: 36). Konsey camlı mekândadır ve her sandalye kullanıcısına göre şekil almaktadır.

Jedi tapınakları, Jedi yaşamını yansıtması gereken bir mekân olarak bulunuyor. Bu yaşam *Star Wars* evreninde daha dindar bir yaşamın temsili olması gerekirken mekân kurgusu evrenin teknolojik unsurları ve çizgileri ile paralellik göstermiştir.



Görsel 3.30. Jedi tapınağı konsey iç mekânı

Bölüm 1 genel tespitler

Tatooine gezegeninin 1977 yılındaki etkilerini koruması ile film zaman ile kendi çizdiği tasarım estetiğini muhafaza etmeye yönelik bir prensibe yöneliyor. Yöneldiği bu eğilim ile de Tatooine’de ön planda olan Tunus esintileri olan tasarım çizgilerini koruyor. Tasarım unsuru açısından eklenmiş olan tefrişler ise çekildiği dönemin modern temsilleri değil, 1977 yılının temsilleri ile bu ilişki kuvvetlendiriliyor.

Otoh Gunga şehrinde modern batı mimarisine yatkın eğilimler ise, ilkel ve yerli toplum ile birleştirilerek çok kültürlü bir ilişki kurulmasını mümkün kılıyor.

1977 yılının Cloud city Ralph Maquire temsillerinde hayal ekilen mekânların 1999 yılında Crosucant’ta canlanması iki ayrı okuma yapılmasını mümkün kılıyor. Tatooine’deki gibi film hem kökenlerindeki tasarımlardan kopmak istemiyor hem de teknolojinin getirdiği kolaylıklar ile o dönemde yapılması mümkün olmayan ölçekteki tasarımları artık yapılabilir hâle geliyor.

3.2.6. Star Wars Bölüm 2 Klon Savaşları 2002

Crousant

Palpatine ofis



Görsel 3.31. Palpatine ofisi

Palpatine'e ait mekânda yapının ilk filmde sahip olduğu genel temsillerinin izlerini taşıyan bir mekân tasarımı ile görülmektedir.

Görselde görülen ve Palpatine'in kullandığı oturma elemanı ise 1970'li yıllarda karakterin ileri zamanlarında kullanacağı tahtın benzeri tasarım çizgileri ile görülmektedir. Bu örnekte filmlerin geçmişten gelen alınmış bazı kararları da bütünlük sağlamak açısından uygulamakta olduğu okunmaktadır. Bu oturma elemanı 1983 yılına ait imparator tahtının tasarım çizgileri açısından benzeridir.

Bu mekânda Palpatine'den imparatora evrimleşen karakterin temsiliyetinin mekân kurgusunda da yansıtılmak istendiği söyleniyor (Knoll, 2005: 390). Bu ilişkide 1999 yılına ait filmde işlenen mekân kurgusunun 1983 yılına ait bu tefriş ile harmanlanması sonucu ortaya çıkıyor.

Bu harmanlanmada her iki anlamda da batılı modern temsiller üzerinden Palpatine'e ait mekân yansıtılıyor.

Padme Amidala'ya ait daire



Görsel 3.32. Padme Amidala'ya ait ev içi temsilleri

Daire temsil olarak şehrin içinde bir yapı olduğu için şehrin bütününe uyan saydam kısımları oldukça geniş, modern temsiller olarak ilk okuması yapılsa da detaya inildiğinde: Padme kostüm tasarımcısı ve mekân tasarımcısı bir arada çalışmışlardır. Mekân tasarlanırken Frank Lloyd Wright gibi ünlü tasarımcıların mekân kurgusuna bakış açıları emsal alınmıştır (Vaz, 1995: 26). Mekân içinde bulunan tefriş detayları 1955 yılında Eero Saarinen pedestal chairleri tasarım çizgilerinin kumaşla kaplanmış hâlleri olarak görülmektedir. Bu eklenen tefriş ile evrende tasarım bütünlüğünün yaratılması hedeflenirken, Tattoine'de eklenen kültürel okumayı burada da mümkün kılar. Eero Saarinen ile Amerikan tasarımı etikleri taşımaktadır.

Jedi arşivleri

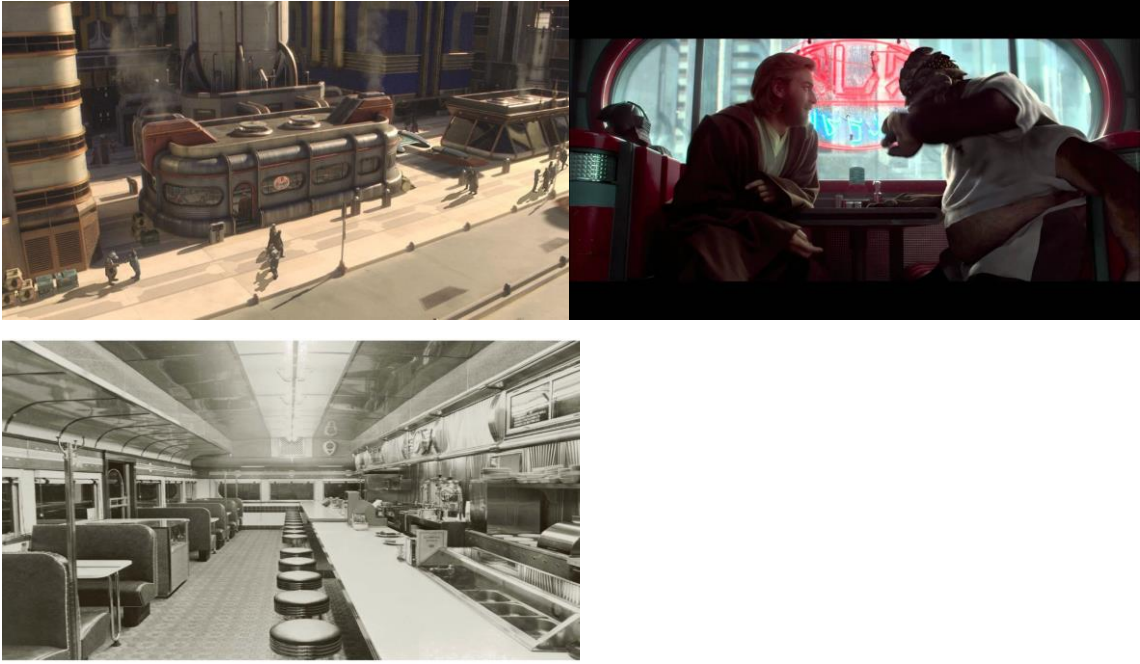
Jedi tapınak temeli 1999 filmde ilk kimliğini kazanmaya başlıyor. Filmin bu noktada başlanmış olan tasarım kurgusunu yalnızca geliştirme gibi bir göreve sahip olduğu tanımlanıyor. Bu genişlemede, Jedi tapınak iç mekân tefrişlerinde Grand central merkezinin, katedral havasından yeniden yorumlaması gibi tasarım kararları verilmiştir (Vaz, 2000: 44).

Arşivler olarak karşımıza çıkan mekân orijinalde Trinity Collage Dublin olup bu mekân zeminde ve kitaplıklarda değişikliklere uğramıştır. Ahşabın yerini mermer malzeme olarak farklı bir temsile gidilmiştir. Bu malzeme kullanımı da daha önce bölüm 1'de Fin, İtalyan ve Türk çizgilerinden yola çıkan Theed yapısının mimari temsillerine yakınlık göstermektedir.



Görsel 3.33. Trinity collage dublin, jedi kütüphanesi

Dex dinner



Görsel 3.34. Dex Dinner, ve Amerikan steamline yapı temsili (Pile2013 syf 366)

Streamline art deco anlayışının bir Amerikan hız estetiği ile birleşmesinin çıkardığı tek akışkan estetiğin temsidir (Wilkes, 2015: 129). Yapı dış cephede streamline estetiğindeki gibi tek parçalı akışkan kopmayan bir çizgiye sahiptir. Yapı içerisi art deco ve endüstriyel dizayn döneminde bostonda supreme diner adlı yapı ile benzerliği görülmektedir. Amerikan yol kenarı hızlı yemek alanları temsiliyeti söz konusudur.

Sahnede görülen dex dinner büyük bir şehrin ortasında bir hizmet binası restoranı olarak görülmektedir. Karakter temsili Jedi'nin kendi arşivlerinde ulaşamadığı bir noktada bilgi almak için gittiği birisi olarak görülmektedir. İyi ve kötü arasındaki bu karakter temsil mekânında da bu arada kalışı Amerikan kültürüne ait bu mekân ile bütünleşmiştir.

Kamino

Kamino uzak bir gezegende üretim amaçlı var olan cüce bir gezegene kurulmuş üst olarak görülmektedir. Burada Tipoca city adlı noktada klon üretim fabrikasında, yalnız üstün zekalı ve gelişmiş türlerin bulunduğu devasa bir üretim sistemi bulunmaktadır (Beecorft, 2005: 16, 17).

Burada ele alınacak mekân klon üretim tesisleridir. Bu mekânların etkileri modernite ve minimalist tasarımların etkilerini taşımaktadır.

Lucas klon üretim tesisinde tasarımcılardan 1960'ların bilim kurgu temasını temel almalarını istemiştir. Bu temsilde sonsuz aydınlık mekânları tasarım çizgisindeki beklentileriyle tasarlanmaktadır (Vaz, 2002: 66). Bu noktada, gelecek filmlerde kötü karakterin ordusunun yapıldığı mekân olan bu üretim tesisinin mekânda Amerikan sinema kültürünü temsili isteniyor.

Modernist evlerde izlenen trendlerden biri olan beyaz duvarlar, düzen esaslı yapılar olarak görülmektedir. Bu düzende eşyalar oturanın tasarrufuna bırakılmadan, dağınıklığa gösterilmeyen müsamaha ile ıvır zıvırların konulabilecekleri gizli bölmeler tasarlanarak yapıldı (Jones, 2014: 14).

Minimalizm 1950'lerde ortaya çıkan sanat ve tasarım anlayışının birleşmesidir. Bu tasarım anlayışında her türlü kişisel ifadeden arınmış, biçim ve içerikte basitliğe ulaşmış mekânlar görülmektedir. Modernizmden gelen beyaz duvarlar ile yüzeyler de dâhil sadelikle zevklerin temsilleri görülürdü (Coates, Brooker ve Stone, 2008: 172).



Görsel 3.35. Kamino, Jango Fett yaşam bölümü (Phaiodn, 2020: 239)

Bu tesisin hem geneli hem de içeride Bobba Fett'e ait oda genel anlamda iç mekânda modern ve minimalist temsillerin her parçasına uymaktadır. Mekân bir bütün olarak tek bir yalın malzeme ile beyaz sade duvarları ve zemini ile görülmektedir. Bunun yanında Bobba Fett'in odasında var olan dolap kapısıyla yarı gizli bir bölmede mekân içinde herhangi bir dağınıklığa izin vermeyen oldukça sade mekân temsilini göstermektedir.

Görselde görülen oturma birimi Danimarkalı tasarımcı Nana Ditzel'in 1957 Hanging chair ile benzerliği okunmaktadır. Bu bölüme kadar bakılan tüm tefriş mobilyalarının belli bir dönem temsili olarak birbiriyle bir tasarım bütünlüğüne sahip olduğu da görülmektedir.

Klon üretim mekânları Loos için modern bir daireyi döşemeyi tanımlarken kullandığı standartlara uyan bir yapı olarak da okunabilir. Klon tesisinde Loos'un makalesinde bahsettiği gibi sadece hareketli mobilya modern olabilir. Sözünün tam temsili olarak görülebilir (Loos, 2018: 181).

Kötü karakterin temsili olan Jango Fett ile bütünleşmiş bu mekânın, minimalizm ve batılı tasarımcıların etkileri ile donatılmış olduğu görülmektedir.

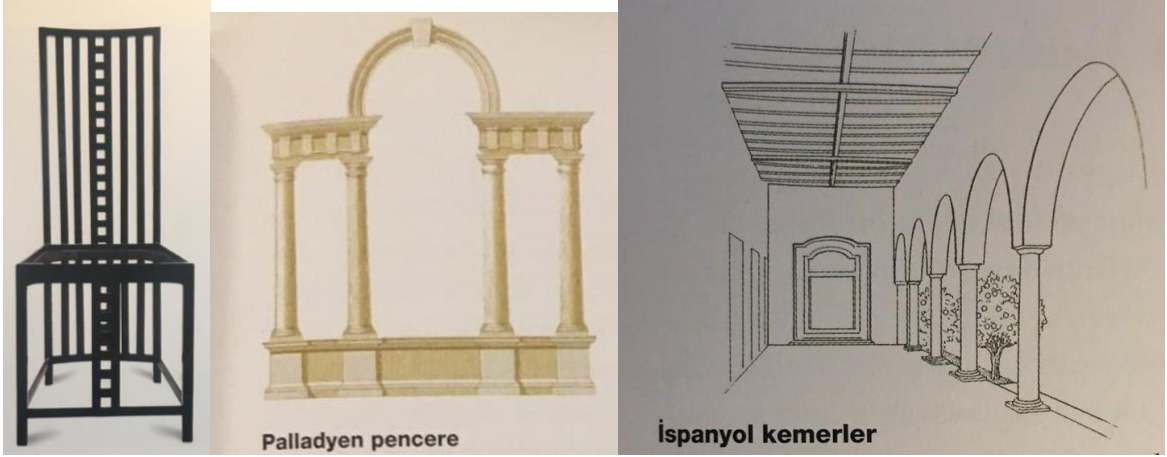
Naboo

Bölüm 1'deki Panthenon tapınağı benzerliği mekânın zemin detaylarında görülmektedir. Ayrıca modernistlerdeki gibi içi dışarı almak kavramının da balkona çıkış ve mekân ile ilişkisine bakıldığında benzer bir kaygı görülebilir. Mekân içi kolon kullanımlarının ise taşıyıcılığın ötesinde bir süs unsuru hatta tıpkı İspanyol kemerlerindeki verandaya çıkışları destekler gibi dışarı çıkışı desteklemek açmalı buldukları görülmektedir. Bu anlamda İspanyol kemerler ile benzerliklerinin var olduğu görülmektedir (Jones, 2014: 117). Diğer yandan Palladyen pencere adlı Andrea Palladio tarafından yaygınlaştırılan ve neoklasik dönemde revaçta olan pencereler ile de benzerlik göstermektedir. Bu pencereler tıpkı filmdeki mekândaki gibi kapı olarak da kullanımları görülmekteydi (Cragoe, 2008: 191).

1700 İtalyan tasarımlarında, ağır masa tablaları, hareket etmesi zor ayaklar vb. mobilyalar görülmekte (Miller, 2010: 41) olup bu mekânda da benzer kurgular okunabilir.

Mekân içi tefrişlerde oturdukları sandalyeler 1904 charles rennie mackintosh'un başlattığı uzun sırtlı sandalyelerin formları ile benzemektedir.





Görsel 3.36. Padme evi, macchintosh sandalye, palladyen pencere, İspanyol kemerler (Cragoe, 2012: 191; Fiell, Charlotte ve Peter, 2013: 65; Jones, 2014: 117)

Yukarı sivrileşen ve genişleyen, yuvarlak açılı kapılar, İslami ve gotik binalar ile erken Hristiyan mimarisi ortak kullanımın da okunmaktadır (Hodge, 2019: 166).

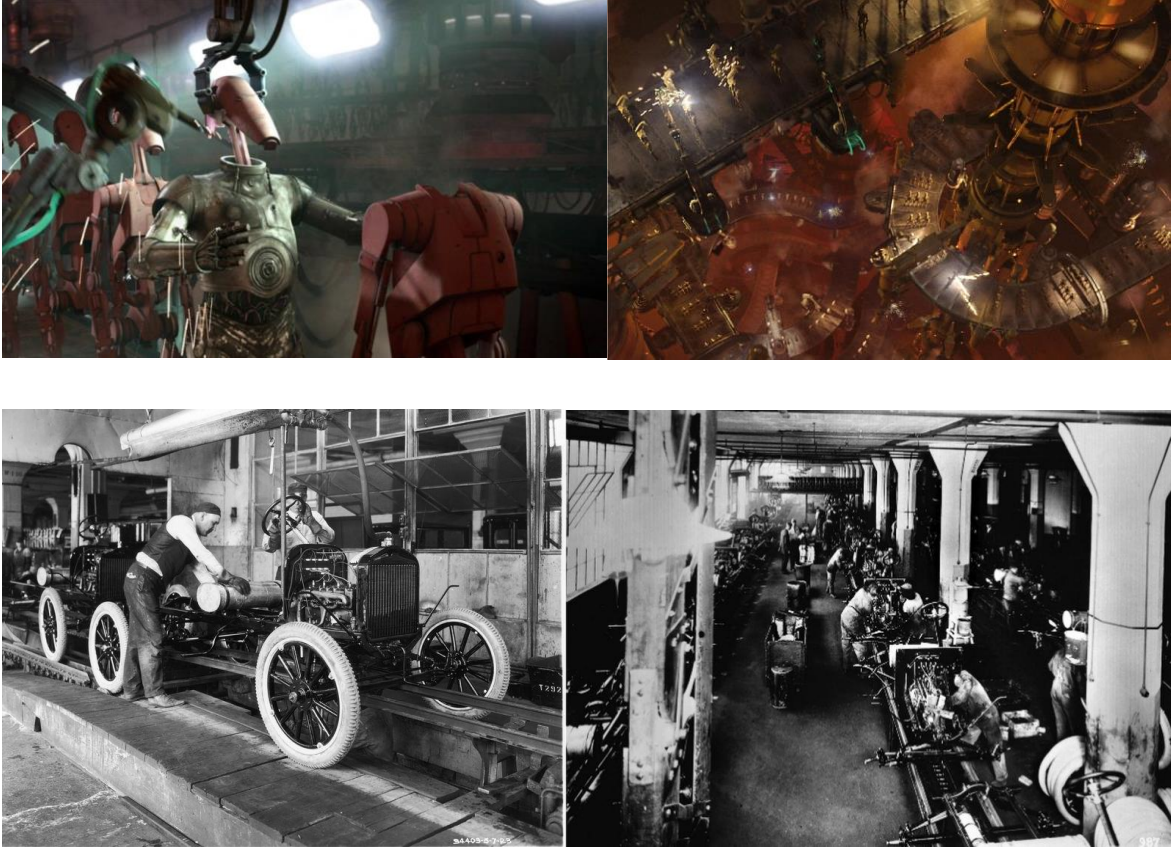
Filmde geçen mekânların arasında, kişisel bir yaşam alanı/konut temsili en kuvvetli mekân olarak görülmektedir. Bu mekânda, birbirinden bağımsız ve çok kültürlü tasarım unsurları bulunsa da genel mekân dönemine bakıldığında, çok daha ilkel bir temsile sahip olduğu görülmektedir. Bu mekân iyi karakter ile hem ilkel hem de batılı gelişmiş tasarımcıları iç içe işleyen bir temsile sahiptir.

Genosis

Droid üretim fabrikası

Droid üretim tesisi, fabrikalaşmanın ve verimli, üretimin temsili olan Ford üretim tesisleri üretim bantlarının, robotik bir versiyonu olarak da görülmektedir. Ford bantları üretim verimliliğini artırmak adına, çalışanların önüne kayan ürün bandı 1920'lerde üretimin verimliliği konusunda ön plana çıkmıştır. Bu tesis seri üretimin makineleşmiş bir yorumu olarak temsile sahiptir (Spake, b.t.: 148).

Bu temsilde Sanayi devrimi ve Amerikan üretiminin örneklerinin kötü karakterlerin üretim mekânı ile paralelliği okunmaktadır.



Görsel 3.37. Droid üretim tesisi ve Ford üretim bantları (url 9, url 10)

Arena

Yer altında yaşayan Egnosa'luların arenası tıpkı gladyatör arenalarının sistemi ile benzerlik göstermektedir. Gladyatör oyunları ve vahşi hayvan dövüşleri için dev boyutlu amfi tiyatrolar, ilk olarak Roma'da daha önceden kullanılan ahşap strüktürlerden kurtulup taş malzemeler ile üretilmiştir (Beecroft, b.t.: 30, 31; Gympell, 2013: 15).

Bu bölümde yeniden Batı temsili bir mekânı kötü karakterler ile bütünleşmiş olarak görülmektedir. Ayrıca bu temsil yalnızca kötü karakter ile bütünleşmekle kalmayıp arenanın sahip olduğu şehir ilkel toplum temsilinde olup kötüler tarafından işgal edilmiş ve Batı temsilleri ile harmanlanmıştır.



Görsel 3.38. Savaş arenası ve Collesium (Gympell, 2013: 15)

Bölüm 2 genel sonuçlar

Sonuca bakıldığında da 2'nci film genel bağlamından bakıldığında kötülerin üretim kısmı, Amerikan Ford işlem mekânlarında herhangi bir ilkel ya da ırkçı bir yaklaşıma ait bir mekân bulunmuyor. Hatta arena ile bütünleşen kötü temsili, daha Batı'ya ait mekânlara sahip olduğunu destekliyor. Bunun yanı sıra mekânların dönemsal yansımaları düşünüldüğünde, en okunabilir iç mekân olarak Padme ile Anakin yemek mekânı ele alınırsa, her dönemden sahip olduğu izlerle, oldukça zamansız ve şarkiyatçılık eserleri bulunmayan mekânlar okunmaktadır.

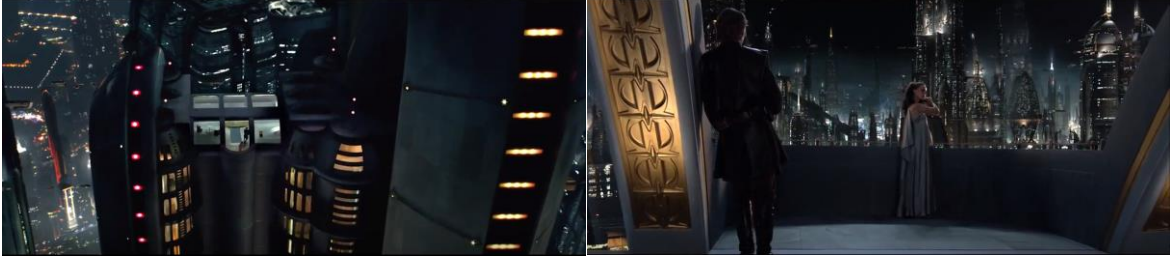
Renk kurgusu artık mekânlarda bir temsiliyete sahip olmaya başlamaktadır. Öncesinde yalnızca karanlık aydınlık veya ilkel teknolojik iken artık çok daha harmanlanmış tasarım unsurları devreye girmektedir.

Jedi tapınakları çok kimlikli temsile sahiptir. Doğu Batı sentezi, ilkel modern sentezi, içerisinde her şeyi barındırmaktadır. Bu da merkezdeki iyi karakterlerin mekânları üzerinden olmaktadır.

3.2.7. Star Wars Bölüm 3 Sith'in İntikamı 2005

Crouscent

Anakin ve Padme evi



Görsel 3.39. Padme ve Anakin evi

Camla bütünleşen taşıyıcıların işlemeli süslemelere sahip olduğu görülmektedir. Bu işleme (bezeme) antik Yunan sütunlarında yiv açmaya başladığından beri var olan, tapınakları süslemeden Viktorya dönemi evlerinin pencere kenarlarına kadar uzun bir yolculuğa sahiptir (Jones, 2014: 65). Bu bağlamda işlemenin kullanımı her dönemin simgesi olsa da ev ve pencere ile ilişkisinin Viktorya dönemi ile bütünleşmesi anlamında saydam malzemeleri ile modern bir ev temsilinde aynı anda Viktorya dönemi etkileri okunabilir.



Görsel 3.40. Padme ve Anakin ev, tulip oturma birimi (url 11)

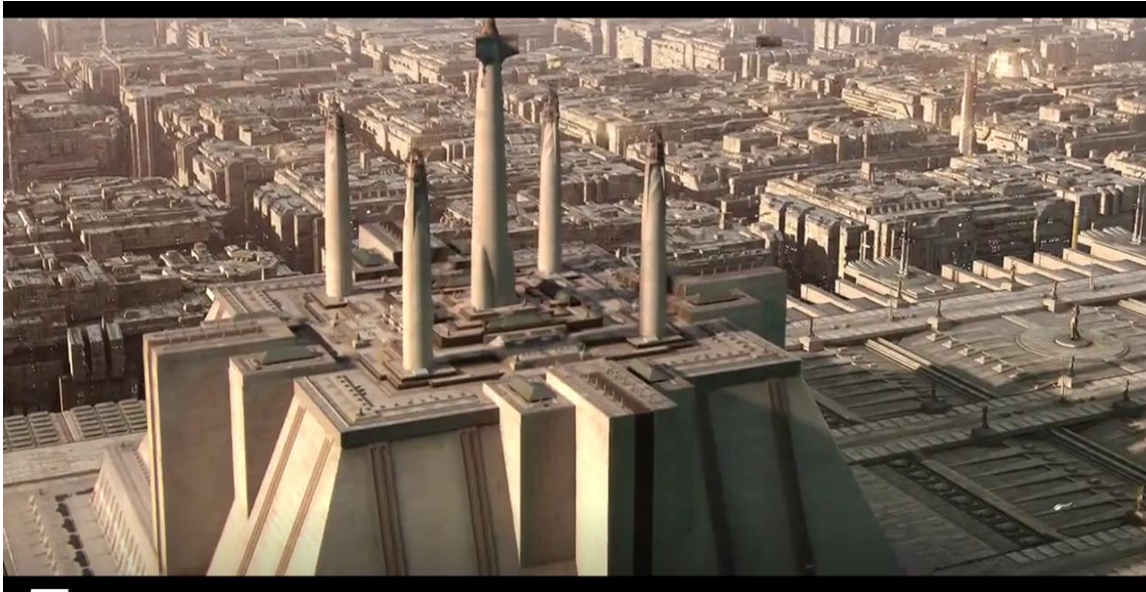
Ayrıca oturma birimleri 1956 Eero Saarinen'in Tulip model sandalyeleri benzerliğinde tasarımda uzay dönemine ağırlık verildiği bir dönem temsilini tercih etmiştir. Bu tasarım

Fin-Amerikan kökenli tasarımcı üzerinden bakıldığında batılı yaklaşım üzerinden okuma yapılması mümkündür.

Her ne kadar batılı temsillere ait olduğu görülse de bu mekân kullanıcısı iki karakter olan Padme ve Anakin filmde iyi ve kötü karakterleri temsil etmektedir. Bu anlamda filmlerde okumalarda karakter ve mekân ilişkisini, kültürel açıdan okumak mümkün değildir.

Jedi tapınakları

Burada tapınağın girişinde kubbeler görünmektedir. Bu kubbeler araştırmanın ortaya çıkış noktası olan, kubbe ile oryantalist birleşme ilişkisinde önemli bir temsil olabilir. Jedi'ler üstün ve iyi karakter temsillerinde mekânlarında tıpkı konu olan Jabba sarayındaki kubbeler gibi kubbelere sahiplerdir. Kubbe Jabba sarayında kabul görülen temsili ile oryantalist bir bakış üzerinden okunursa Jedi tapınaklarında olmasıyla oryantalist bir kurgu olduğunun aksini ispat etmektedir.



Görsel 3.41. Jedi tapınakları, Jedi analiz odası

Tapınak girişleri ilk kez bu filmde Yoda'nın dövüş sahnesinde görülmektedir. Jedi tapınakları tıpkı Yunan tapınakları gibi kolonlu girişlere sahiptir. *Yunanlarda tapınağın anlamı, en önemli kamusal hizmetlerden birini yerine getirmesine ve polisin simgesi olmasına karşın, sözcüğün bizim tarafımızdan anlaşıldığı şekilde kamusal bir yapı değildi,*

çünkü bunların içine aslında yalnızca rahipler ve seçilmiş kişiler girerdi (Leland, 2000: 270).



Görsel 3.42. Yunan tapınakları, Jedi tapınakları (Roth, 2000: 287)

Yunan temsilinin Batı üzerinden değerlendirilmesi şartında, iyi karakter ile Yunan ilkel temsili bütünleşmiş bir ilişki okunması mümkündür. Fakat bunun aksine Yunan temsili bu örnekte ilkel olanı temsil etmek için kullanıldığı okunmasında ise; ilkel olan ile, iyi karakterlerin bütünleştiğinin okunması mümkündür.

Palpatine ofisi

Bu mekân daha önce görülen yapıların tespitlerine ek olarak bu filmde, dekor olarak heykeller bu filmde çok daha yoğun işlenmeye başlanmaktadır. Dekoratif heykeller Sparke'nin viktorya dönemi koleksiyonculuk kavramındaki gibi mekâna bir işlev katmadan oldukça sık karşılaşılır durumda görülmektedir (Sparke, 2008: 20, 24).

Birinci filmde evinin temsiliyetinde ilk örnekleri görülen Figüratif objelerin mekân estetiğine dâhil oluşu burada da göz önüne gelmektedir. Özellikle aydınlatma elemanlarında görülen heykel kullanımının yoğunluğu, dönemin tasarımcıları olan Fransız Marcel Bouriane, Belçikalı Victor Rousseau, Fransız Antionie Bofill gibi Avrupalı tasarımcı örnekleriyle uyuşmaktadır (Wilkes, 2015: 98, 100).



Görsel 3.43. Palpatine ofisi ve iç mekan temsilleri

Palpatine'ye ait mekânlarda figürlerin girdiği bu mimari tasarım unsurlarının Batılı örnekler ile ilişki kurduğu okunmuştur.

Kashyk

Burada yaşayan yerliler habitat ile bütünleşmiş insanlar olan wookielerdir. Bu yaşam biçimleri tüm mekânlarda okunmaktadır. Bu savaşın tamamı ilkel insanla doğa ile makinenin savaşının bir temsilidir. Bu temsilde en büyük destekçi yerlilerin yaşadığı mekânlardır. Yerliler kullandıkları endüstriyel araçların yanında ağaçlarda yaşayan ilkel canlılardır (Rinzler, 2005: 110).



Görsel 3.44. Kashyk gezegeni Wookie'lere ait iç mekanlar

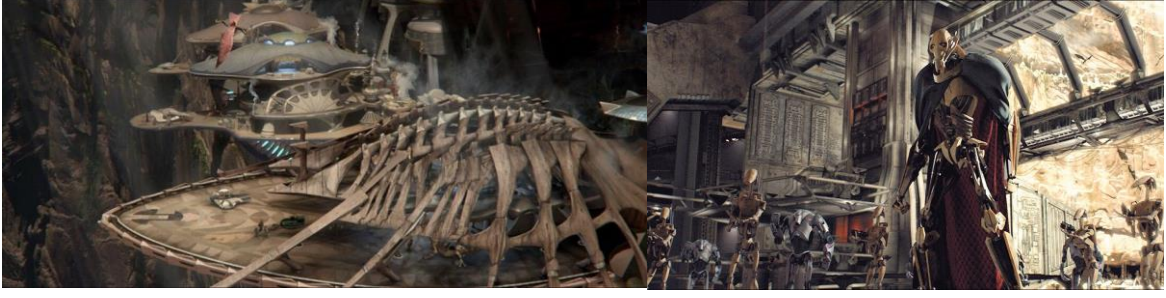
1983 İmparator filminde gibi Ewok yaşam stili gibi Wookie yaşam tarzında mekân üzerinden tutumunu temsil eden örneklere sahiptir. Yaşadıkları ağaç evler, ağaç evlerde sahip olunan uzay teknolojisi, iki ayrı kültürün bir harmanı olarak okunabilir. Kendi coğrafyalarına uygun şekilde teknolojik bir dünya yaratan wookieler, “aslında tüm toplumlar, sınıflar ve toplumsal grupların kendine ait bir ‘geleneksel coğrafi bilgi’si vardır.” söyleminin bir temsilini göstermektedir. Harvey bu konuda toplulukların; üzerinde yaşadıkları toprakları, kendilerini ilgilendiren kullanım değerlerinin mekânsal konfigürasyonunu ve bu kullanım değerlerini kendi amaçları doğrultusunda şekillendirmek için nasıl müdahale edebileceklerini bilirler. Deneyimle elde edilmiş bu ‘geleneksel bilgi’ bireylerin ve grupların dünyayla başa çıkmakta kullandıkları kavramsal aygıtın bir parçası olarak kodlanır ve toplumsal olarak aktartılır. Bu ‘geleneksel bilgi’ toplumun bütün üyelerinin ya da imtiyazlı bir zümrenin başvurduğu bir formel bilgi bütünü olabileceği gibi, ana hatlarıyla tanımlanmış mekânsal ve çerçevesel bir tahayyül şeklini de alabilir. Bu bilgi toplumlari ‘doğal’ felaketlerden, doğanın getirdiği kısıtlamalardan ve dış baskılardan kurtarmak için kullanılabilir olmanın yanı sıra, doğayı ve toplumlari egemenlik altına alma ve toplumsal amaçlar doğrultusunda fiziksel ve toplumsal çevreye şekil vererek toplumsal yaşamın alternatif coğrafyasını kurma arayışında bulunabilir (Harvey, 2001: 145).

Harvey verdiği örneğe uyan bu bölge özünü koruyarak, iyi karakterlere ait bu mekânda, kültür aktarımlarının pozitif bir örneği olarak okunabilir. Ayrıca modern olanı ve yabancı olanı içlerine adapte ederken kendi kültürlerini korumalarından yola çıkarak, ilkel temsiline de içinde bulunduğu okunabilir.

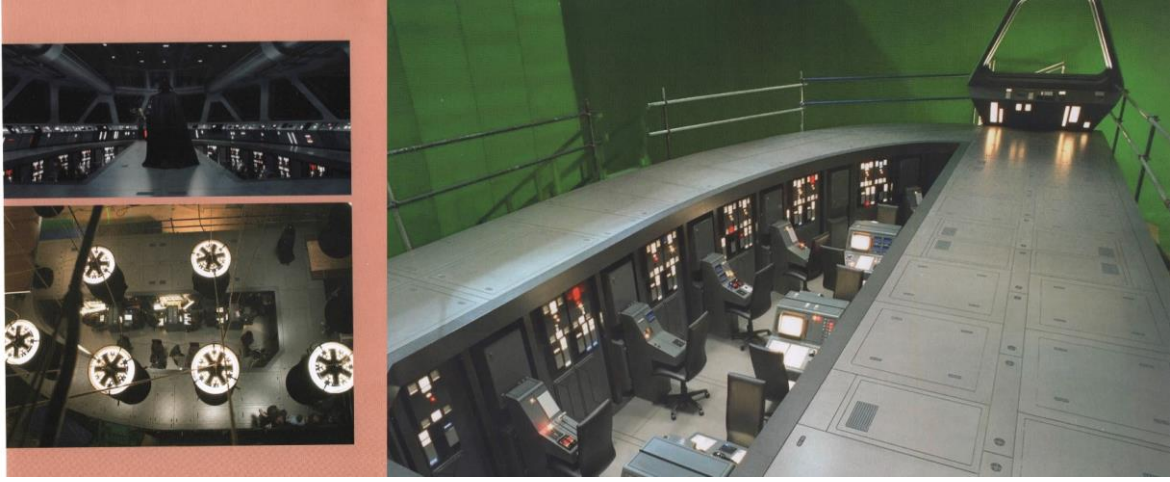
Utapau

Ekolojik sosyal ve kültürel çizgilere sahip bir gezegendir (Rinzler, 2005: 104). Gezegen organik tasarımlarıyla ön plandadır. Bu gezegen istila altında olan halkın temsilindedir. Bu istilada kötü temsili teknoloji temalıyken, özünde organik ve ilkel temalıdır. Mekân doğal yaşam ile tamamen bütünleşmiş bir temsil ile hava araçlarını karşılama noktalarında devasal organik canlıların iskeletlerinden mekânlar ile karşılaşmaktadır.

İlkel olanın iyi, modern olanın müdahale eden kötü temsili olarak okunabilir.



Görsel 3.45. Utapau organik tasarımlar ile ön planda gezegen temsili



Görsel 3.46. Star Destroyer gemisi İç mekan temsilleri (Knoll, 2005: 726)

Filmin kapanış sahnesinde gözükten Star Destroyer, filmin sonrasında geçecek olan 1977 filminin devamı olduğu niteliğini taşıyan mekânlara sahiptir. Star Destroyer içindeki bu köprü sonraki zamanda geçen geçmiş filmlere ait bir mekânın temsilidir.

Bu mekân 1977 filminden bu yana modern teknolojinin kötü karakterler ile birleşmesi olarak okunmaktadır.

Mustafar



Görsel 3.47. Mustafar Lav gezegeni

Mustafar gezegeni 1980 İmparator filminde Mcquire tarafından yapılması istenen ve sonradan iptal edilen bir gezegendir (Kushins, 2016: 175). Bu okuma ile 3 boyutlu modelleme teknolojisinin gelişmesi ile birçok tasarım fikri olarak üretilip yarıda bırakılmış mekânların devam etme imkânları sağladığı da okunabilir.

Bir diğer ön planda olan durum ise bir maden gezegeni olan Mustafar yalnızca kaynak toplamak için var olan yaşanılabilir olmayan bir gezegen temsilinde görülmektedir. Bu temsil ise kötü adamların hepsinin toplandığı mekân kurgusu ile kolonileşme ve tüketme temsiliyetinin bir okuması olarak görülebilir.

3.2.8. Star Wars Klon Savaşları 2008

Filmin genel işleyişi ve mekânları mevcut filmlerde görülen mekânların 3 boyutlu animasyon modellemeleri olarak temsiliyet bulmuştur. Bu mekânların dışında, genişleyen hikâyede filmlerin içerisinde gözükmeyen kısımların olduğu 3 ayrı lokasyon görülmüş ve incelenmiştir.

Teeth

Manastır:



Görsel 3.48. manastır dış ve iç mekan temsilleri (Boults, 2010: 13; Fazio, Moffet ve Wodenhouse, 2018: 168)

Buranın eski bir manastır olduğu söylenmektedir. Yerde görülen ve duvarlarda olan yapı içine grid delikler duvar ve pencerelerle de tekrar etmektedir. Bu temsiliyet görsellerde görülen Çin sembolizmi ile ya da İslami türbe ile benzerliği şeklinde farklı kültürler üzerine yorumlanabilir.

Bu manastır ayrılıkçılar tarafından işgal edilmiş, masum ve iyi temsilinde Çin vb. kültürler ile ilişkisi okunmuştur.

Tattoine

Jabba sarayı



Görsel 3.49. Jabba Sarayı İç mekan temsili

Jabba sarayı tezin amaç bölümünde bahsi geçmiş bir mekândır. Bu mekân üzerinden yapılacak okumalar önceki bölümlerdeki durumunu muhafaza etmektedir.

Crousant





Görsel 3.50.Ziro karakteri kullanımında Crousant iç mekan temsili (Miller, 2010: 490)

Oturma birimi, bar bölümü neon ışıkları dışında, 1960 sonrası Amerikan platner range tasarımları ile benzerlik göstermektedir.

Yapıda bar tipi klon savaşları dex dine bölümünde geçen art deco ve endüstriyel tasarım dönemi, Boston'daki yapı tipinde yol kenarı Amerikan restoranı ile de benzerlik göstermektedir.

Jabba sarayı aksine bu sefer modern ve batılı tasarım çizgilerinde Jabba karakteri ile eş değer bir karaktere ait mekân temsilidir.

Bu anlamda kötü karaktere ile Batı'nın ve modernin temsil ilişkisi okunmaktadır.

Genel tespitler

Kötü karakter olarak Jabba ile eş değer karaktere modern mekân temsili ile bütünleşme katmışlar. Bu da mekân algısında kültür kullanımının kötü karakterde her kültürün kullanımına eğilim göstermektedir.

Bu anlamda oryantalizm kavramının mekân kurgusunda yola çıkışı olan Jabba örneğinin aksi bir temsile sahip mekân ön plana çıkmaktadır.

3.2.9. Star Wars Bölüm 7 Güç Uyanıyor 2015

Jakku



Görsel 3.51. Yüksek kum tepeleri, çöl gezegeninde geçiyor. Yapılar ilkel geçici temsiller (Mills, 2020: 70)

Gezegenin ilk temsilleri, Namibia Afrika ülkesi yüksek kum tepeleri ile ilişki kurabilir. Ayrıca *Star Wars* evreninde uzak olan ve unutulmuş ilk temsili olan Tunus etkilerinin de okunması mümkündür.



Görsel 3.52. Yıkılmış bölgeler ve orada yağmalama, Rey'in yaşadığı mekân (Fry, 2020: 176, 177)

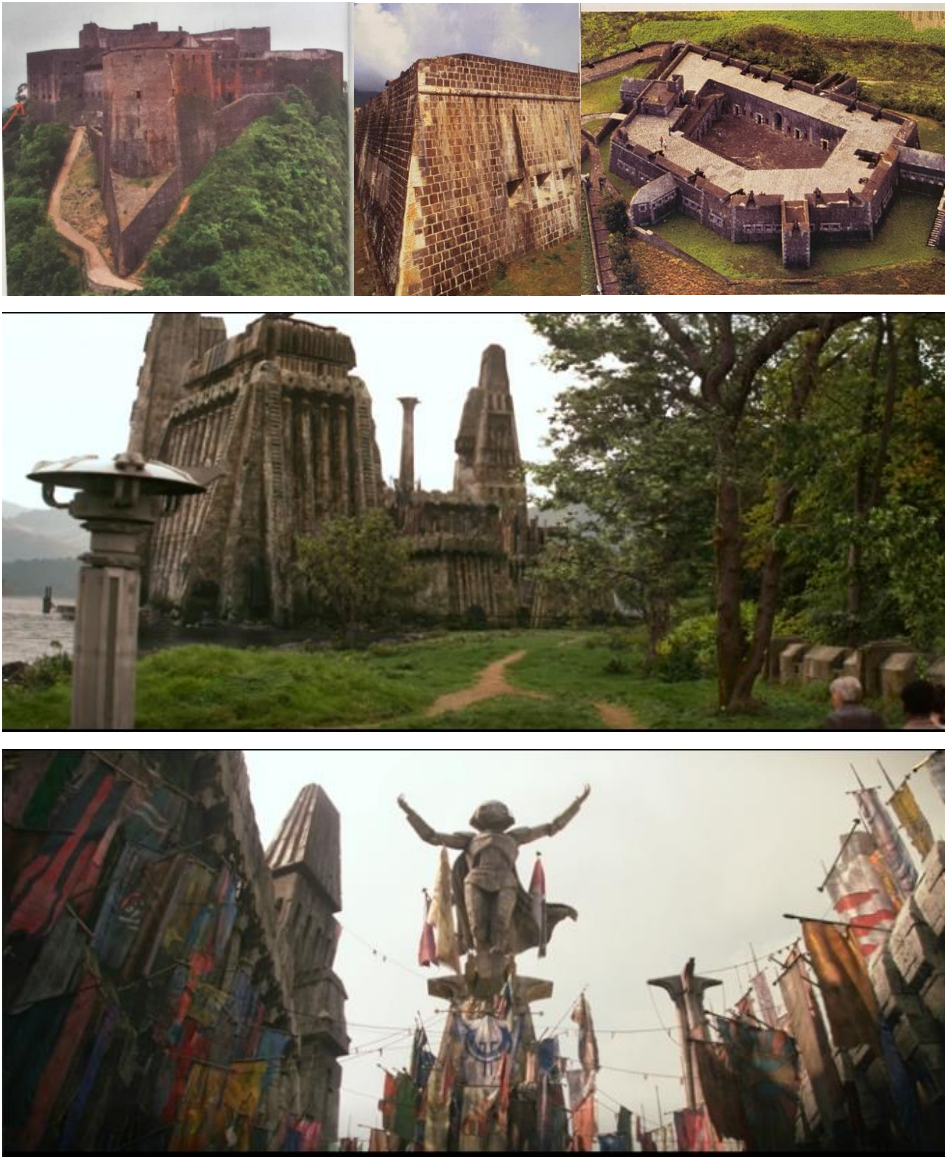
Gezegen ilkel bir dünya temsili olsa da iyi karakterin içinde bulunduğu ve özgürlük savaşlarının yapıldığı bir gezegen temsiliyeti görülmektedir. Bu sayede Rey'in yağmalama yaptığı devasal mekânlar ile 1977'de Sandcrawler'ın ilk örnek olduğu mekân ölçek ilişkisinin uzaya temsiliyetin boyutu görülmektedir. Ayrıca yıkılmış uzay araçları, arkada kalmış savaş artığı bir bölge temsiliyetini de göstermektedir.

Bu artıklardan Rey'in kendi yaşadığı yer bir yıkılmış araç içi olarak temsili tasarlanmıştır. Bu mekânda, kendi yaptığı evinin arka plan içinde aracını sakladığı görülmektedir. Bir yıkıntı içinde gizlenerek yaşadığı bir mekândır. Mekânın dış ile ilişkisini koruyan bir sınırlama yoktur. Bunun yerine evin içerisi gizli şekilde durmaktadır. Dışarıdan bakıldığında bir yaşam alanı olduğu görülmektedir. Bir harabe ve yıkıntı temsili ile ilkel olanın ön plana çıktığı bir okuma yapılabilir.

Rey'in yaşadığı tüm bu durumların birçok kısmı Dubai'de çekilmiştir (Szostak, 2015: 245). Bu çekimler mekânların temsiliyetlerinin ötesinde buldukları konumlar üzerinden bir okuma yapılacak olursa da buranın bir Arap ülkesi temsiliyetinde olduğu söylenebilir.

Yapılan tespitler ve çekim lokasyonu üzerinden yola çıkılarak; Arap ülkesi, Tunus bölgesi izleri ve ilkel olan temsilde harabe yapılar ile iyi karakterin ilişkilendiği okunmaktadır.

Takodana



Görsel 3.53. Citadelle Laferrierre, Brimstone Hill Fortress ve Takodana Maz Kanata kalesi (1782) (Irwing, 2019: 237; Mills, 2020: 20)

Maz Kanata mekânı film görselleri

Çok kültürlü Maz kontrolündeki kalede, medikal destekler, canlı müzik, bar, kumarhane, barınma vb. birçok ihtiyaç karşılanabilir bir mekân temsili arayışıyla üretilmiştir (Bray, 2019: 244). Bu mekân herkes için barışçıl bir kale olarak tasarlanmıştır. Hırsızlardan, diplomatik anlaşmacılara kadar herkesin içinde barış ile barınabileceği bir mekân temsiliyeti olarak dikkat çekmektedir (Fry, 2020: 178).

Bu çok kültürlülük mekân içinde henüz daha girişte bayraklar vs. ile okutmak adına farklı bayraklar ile donatılmış bir yapı holü görülmektedir. Bu holde birçok yerde bahsedilen heykel unsuru dâhil olmuştur. Maz Kanata'nın kendi heykeli görülmektedir. Heykelin kullanımı hakkında Amerika Roshmore dağından, Şili'deki oyma heykellere kadar farklı bağlantılar kurulabilir. Roshmore dağı özellikle Amerikan tarihinin önemli bir simgesi olarak okunabilir. 4 Amerikan başkanının temsiliyeti olarak kazınan dağ ile bir anıt temsiliyeti olarak kullanılmaktadır (Mills, 2020: 13, 35).

Bu yapı Citadelle Laferriere adlı Haitide Fransız işgallerine karşı savunma amaçlı yapılmış yapı ile eşleşebilir. Bu eşleşmede Haiti yapısında Batılıların işgalci, Haitililerin kendini koruyan kimliği ile uyuşan iyi karakter temsilleri görülmektedir (Mills, 2020: 20).

Başka bir benzetme olarak Karayiplerde bulunan; İngiliz kolonileşmelerinin temsili olan taş kale 'Brimstone Hill Fortress' ile de hem malzeme hem de işlev üzerinden benzerlik görülmektedir (Irwing, 2019: 237).

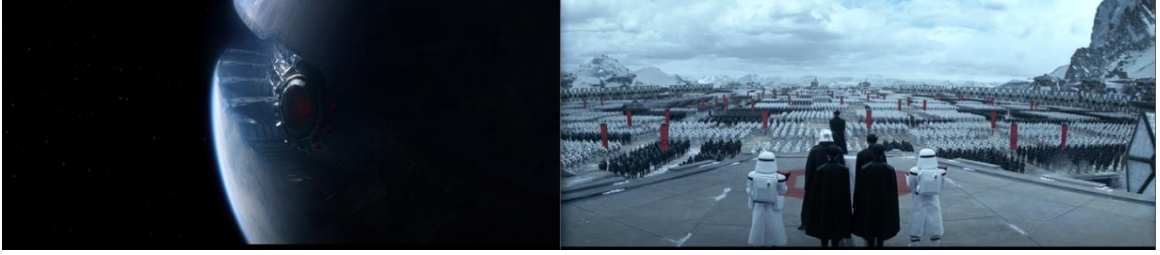
Ek olarak bu mekân en başlarda filmde Luke Skywalker'ın son sahnede gözükten inziva manastırı olarak düşünülmektedir. Daha sonrasında manastır temsiliyetiyle yola çıkılan bu mekân kaçakçılar ve kanunsuzlar için bir sığınma mekânı olmuştur (Szostak, 2016: 160).

Kaçakların dahi içerisinde güvende olduğu bu mekânda, Roshmore dağından, Fransız kalesine farklı dönem ve kültür temsilleri ile bunu desteklemektedir. Mekân sahibi Maz Kanata iyi karakter iken mekân kullanıcıları kaçakçılar vb. karakterleri de barındırmasıyla kötü karakter ile de bütünleşmektedir. İyi ve kötü ortak kullanımında mekânda dengeli birçok kültürlülük temsili okunmaktadır.

Starkiller Base

Bu mekân 4'üncü filmdeki Death Star temsilinin gelişmiş temsiliyetiyle uyuşmaktadır. Battle Station oldukça büyük bir temsiliyettir. İlk emir askerlerinin kaldıkları barakalar, droid merkezleri, depolama üniteleri vb. birçok mekânı içinde barındırmaktadır (Bray, 2019: 241).

Bunun da ötesinde kendi coğrafi kimliği olan bir gezegen ölçeğine geçmiş araç temsiliyetini destekleyici unsurlar barındırmaktadır.



Görsel 3.54. Starkiller aracı üzerinden mekan kavramının ölçek farkı

Ateşleme sonrası geminin ölçeğinin büyüklüğü anlaşılmaktadır. Kendi içinde doğal bir ekolojik sistemi olarak ormanlık alanların olduğu görülmektedir.

Ayrıca devasal silah ve mekân iç içe geçmiştir. Tasarımcılar savaş gemisi yıkıcısı olan Alman silahlarının tasarımlarından etkilendiği söylenmektedir (Szostak, 2015: 214).

2. Dünya Savaşı esintilerinde bir Batılı temsili fakat Nazi tarafını Batılıların iyi görmediği için farklı bir ilişkisi olarak okunabilir. Bu şekilde bir yaklaşım batı toplumunu naif ve kusursuz gösterme çabaları olmadığı bir okuması olarak yorumlanabilir.



Görsel 3.55. Starkiller iç mekan temsilleri

İçeri kimliği tanıdığımız mekân temsillerinde Star Destroyer’da tasarımcılar işkence odasında Hitchcock esinlenmeli bir mekân yarattıklarını söylemektedirler (Szostak, 2015: 169).

Tasarımcıların esin kaynakları olarak açıkladıkları gezegenin bütününde Nazi etkileri, iç mekân temsiliinde Amerikan sineması etkileri kötü karakterlerin temsili mekânın bütünleşmesi okunmuştur.

DQar

Direnış gezegeni, sabit bir yerleşime sahip olmayan bu temsiliyetlerin olduğu bir gezegen olup eski filmlere göndermede bulunulmakta ve tutarlık sağlanmaktadır.

1977 yılında ilk olarak gözüken Yavin-4 üzerinden iyi karakterlerin sahip olduğu mekân temsillerindeki gibi, kalıcı olmayan yerleşim, hangar ve tapınak ilişkisi gibi temsillerinin tekrarı olarak yapılmış olan bir mekân temsiline sahiptir.

Bu anlamda Yavin-4 üzerinden yapılmış olan okumaların bu mekânda da geçerli olduğu tespit edilmiştir.

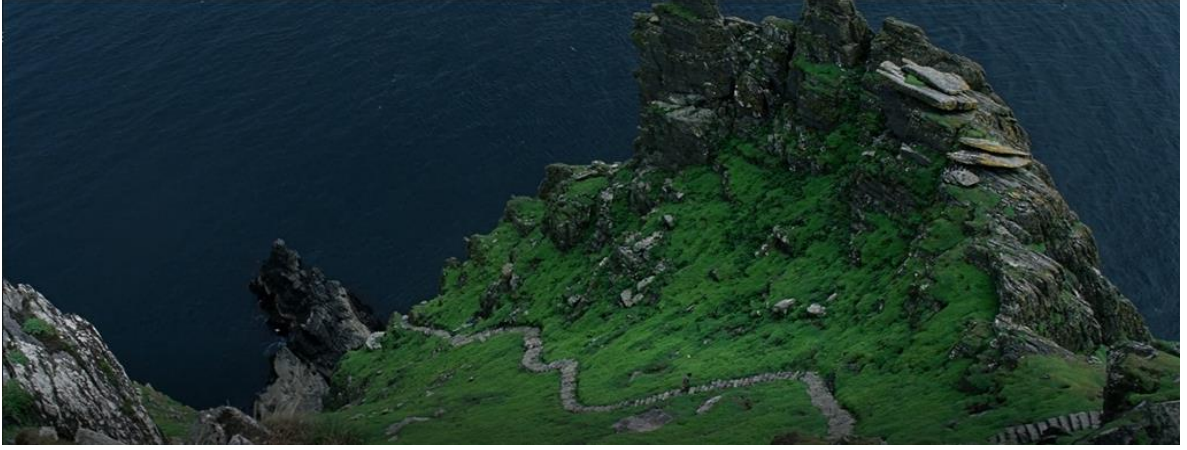


Görsel 3.56.Dqar gezegeni ve isyancılara ait iç mekan temsili

Ahch to

Bu gezegenin sahneleri İrlanda'da Skellig Michael adası olarak bilinen yerde çekilmiştir. Gezegeni kullanan kişi Luke Skywalker, filmin ana iyi karakteri olarak bulunmaktadır.

Kültürel okumada İrlanda üzerinden yapılabilecek olan bu sahnedir. Bu filmde sadece kapanış sahnesinde gözükürken bu mekân iyi karakterin ilkel ile ilişkisi olarak okunabilir.



Görsel 3.57. Ahch to gezegeni

Genel yorum

Star Wars filmlerinin mekân kurgusunda çekildiği döneme ait, yapımcı gözünden uzak olan kavramın, filmlerde mekânsal dil bütünlüğünü korumak için koruduğu görülmüştür.

İyi karakter için uzak olan kavramından yola çıkılarak, doğu temsilleri oldukça yoğun işlenirken, kötü karakter ile batı temsilleri görülmüştür.

Nazi eklemesi ile kötü karakterin batılı olma ilişkisinin de kuvvetlendirildiği okunmuştur.

Film genelinde iyi karakterlerin Doğu ilkel ilişkileri oldukça kuvvetli iken, kötü karakterlerin Batı ilişkileri okunmuştur.

3.2.10. Star Wars Rogue One 2016

Lah'mu

Bu gezegen başrol olan İyi karakter Jyn Erso'nun doğup büyüdüğü evin içinde bulunduğu alanın temsiliyetlerine sahiptir. Jyn Erso çiftlik evinde yaşamaktadır.

Kurgunun senaryo aşamasında hikaye ev ile başlar, ev ile biter tarzından bir konsept ile düşünülmektedir (Kushins, 2016: 38). Filmin yapım aşamasında son sahnede kurgu değişse de baş karakterin yaşadığı ev temsiliyetinin önemi gösterilmektedir.

Tasarım ekibi baş karakterin yaşadığı bu mekânı kurgularken, doğa temasının içine yerleşmiş bir mekân ve ağaç üzerinden yola çıkan bir yol izlemeyi hedeflemiştir (Kushins, 2016: 38). Bununla birlikte uzak bir bölgede teknolojiden uzak, teknolojiden kaçmış iyi karakter temsiliyeti okunmaktadır.



Görsel 3.58. Jyn Erso ailesinin yaşadığı ev içi (Bray, 2019: 220)

Erso ailesinin evi, yer altında yapılmış 65 hektarlık arazilerinin olduğu yerde tasarlanan bir yapıdır. Bu yapıda streamline örneğindeki benzer temsilde koltuklar görülmektedir. Bu temsiller *Star Wars* evreninde daha önce görülmüş bir tasarım unsurunun etkileri olsa da temsil edilen asıl mekân kurgusu dönemin teknolojisinden geri kalmış ve ilkel doğa ile bütünleşmiş bir mekân kurgusundadır.

Bu kurgu ile karakterin ilkel olan ve geri kalmış temsille bütünleşmiş mekânı olarak tespit edilmiştir.

Ring of kafrene



Görsel 3.59. Ring of kafrene

2 ayrı krateri bir arada tutan, depolama birimi olarak kullanılan devasal bir mekân tasarımına sahiptir (Bray, 2019: 221). Bu maden kolonisi gezegeni geri kalmış ve sömürülen bir gezegen temsili olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu noktada okunabilecek temsiliyetler, geri kalmış ülkelerin kolonileşerek sömürülmesi üzerinden bir temsiliyet göstererek oryantizmi eleştiren bir noktada okunabilir.

Jedha



Görsel 3.60. Kutsal Şehir

Tasarım ekibi şehri kurgularken mimari anlamda orijinal *Star Wars* hikâyesinin üretim aşamasında ön planda olan Ralph McQuarrie üzerinden yola çıkmıştır (Kushins, 2016: 136). Bu da bir yerde orijinale dönüş ile birlikte Amerikalı tasarımcının hayallerindeki temsiliyete sahip olduğunu da göstermektedir.

Bu çok kültürlü şehir temsiline bir diğer tasarım anlamında önemli olduğu nokta ise ilkel olmasıdır. Tasarım ekibi bu durumu *Star Wars* dili olarak tanımlamakta ve ‘gelecekte geçemeyecek kadar eski’ diye tanımladıkları bu kavram üzerinden bir kurgu üretmektedirler (Kushins, 2016: 98).

İlkel olan *Star Wars* tasarım dili daha önceki filmlerde (1977, 1980, 1983) iyi olanın ilkel, teknolojinin kötü karakteri temsil ettiği bir çizgiye sahip olduğu görülmüştür. Jedha kurgusunda işlenen bu orijinal film ilkeliği bu tutum korunarak sağlanmıştır.



Görsel 3.61. Saw Gerrera’ya ait kale

Bu şehir farklı kültürleri bir arada taşıyan tarihi bir kurguya sahiptir. Şehrin yöneticisi Saw Gerera adlı karakter ise Che Guavara’dan esinlenilmiştir (Kushins, 2016: 98). Jedha şehri kutsal olanları barındıran, çok kültürlü dinlere sahip bir şehir temsili arayışında yapılmıştır. 5000 yıllık gelenekler ile yeni şehir geleneklerini bir arada tutan bir şehir tasarımı hedeflenmiştir (Bray, 2019: 221).

Che Guavara gibi komünizm simgesi olmuş bir generalin ön planda olması ile çok kültürlü bir şehri yönetmesi gibi durumlar filmin farklı kültürlere olumlu bakışının önemli bir okuması olarak görülebilir.

Ayrıca bu farklı kültür ve Amerikan karşıtı liderin, mekân kurgusunda ilkel olanın ön planda tutulduğu görülmektedir.

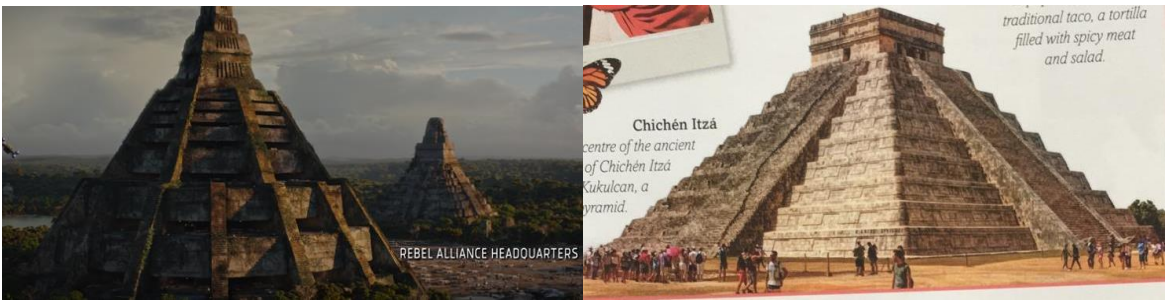
Wobani



Görsel 3.62. Wobani Gezegeni

Yalnızca bir araç içinde geçen toprak kaplı bu gezegen sahnesinde mekân kurgusuna dair bir temsiliyet yoktur. Fakat gezegenin işçi toplama gezegeni olarak temsili üzerinden yola çıkılarak; daha önceki tasarımlarda başvurulmuş olan 2. Dünya Savaşı Nazi kampları temsillerine bir gönderme olarak okunabilir. Bu okuma üzerinden kötü batılı temsilinin resmedildiği bir kurgu olarak okunabilir.

Yavin-4



Görsel 3.63. Yavin 4 piramidi ve Meksika bölgesinde bulunan piramit (Mills, 2020: 15)

Yavin-4 sahnesinde çaresizlik ve umutsuzluğun; savaşın kaybedileceği hissini verilmesi düşünülerek yola çıkmıştır (Kushins, 2016: 81).

İlk olarak 1977 yılında temsili olan direnişin simgesi hâline gelen Meksika bölgesi Amerikan toplumu öncesi ilkel medeniyet tapınakları yeniden görülmektedir. Bu mimari dil Kuzey Amerika’da ve Meksika’da olan tapınaklar ile eşleşmiştir.

Bu temsiliyetin tasarımcılar tarafından çaresizliği ve umutsuzluğu barındıran bir mekân kurgusu yapılması istendiğinde seçilmiş olduğu görülmektedir. Ayrıca bu mekânda; tasarım aşamasında ekip üç boyutlu modellemeler ile artık çok daha rahat hareket edebildiklerini söylemektedirler (Kushins, 2016: 63) ve bu mekânın aslında 1977 filminde yalnızca araçların kalktığı ufak bir sahne olarak geçmesinin yerine oldukça yoğun bir anlatıma sahiptir.

EADU



Görsel 3.64. Eadu kötü karakterlerin kullanımında üs

Bu gezegen tasarlanırken Death Star ve Star Destroyer gibi araçların tasarımlarından esinlenilmiştir. Bu duruma tasarımcılar aynı aileden olan mimari temsiliyet olarak tanımlamaktadırlar. Ayrıca bu mekânın tasarımı sırasından James Bond filmlerinde kötü adamın karargâhı klişelerinden esinlenerek yola çıktıklarını söylemektedirler (Kushins, 2016: 155).

Bir diğer tasarım açısından ele alınan referans noktasının ise Amerikan sineması yorumu olan Godzilla filmleri olduğu söylenmektedir (Kushins, 2016: 169).

Bu kavramdan daha önce Star Destroyer vb. kötü adamın temsillerinde Batılı modern mimari temsillerinden yola çıkıldığı tespiti yapılmıştır. Bu çıkarım doğrultusunda aynı aileden olan bu mekân içinde aynı tespitin yapılabilmesinin ötesinde; Amerikan sineması esintilerinin de olması bir okuma olarak da çıkarılabilir.

Mustafar

Lav gezegeni, bu gezegen ilk olarak Sith'in intikamı filminin kapanışında gözükümüştür. Burada ise Vader'ın kendi özel kalesini inşa ettiğinde görülmektedir. Hem karısının öldüğü hem de kendisinin makinelere bağlı kalmasına sebep olan gezegende kalmak istemesi, bu gezegenin lavlarını kontrol almış olması detayını ön plana çıkarmaktadır.



Görsel 3.65. Mustafar Gezegeni, Darth Vader'ın kalesi ve iç mekan temsilleri

Daha öncesinde maden gezegeni olarak temsil edilen bu gezegen, bu filmde Vader için bir kale olarak temsiliyetini almıştır. Bu temsilde kale bir akıl hastanesi ve infaz alanı gibi tasarlanmıştır (Kushins, 2016: 175).

Başlangıç aşamasında doğal bir mağara üzerine inşa edilmiş bir mağara temsili düşünülürken daha sonrasında mekânı daha fazla makine ve brutalist bir yaklaşımla etkilemek istediklerine kara veriyorlar (Kushins, 2016: 176).

Kaynaklara göre de Vader karakteri bu mekânda kalmasının sebebi karısıyla hâlâ iletişim kurabilmeye çalışması olarak tanımlanmaktadır (Bray, 2019: 226).

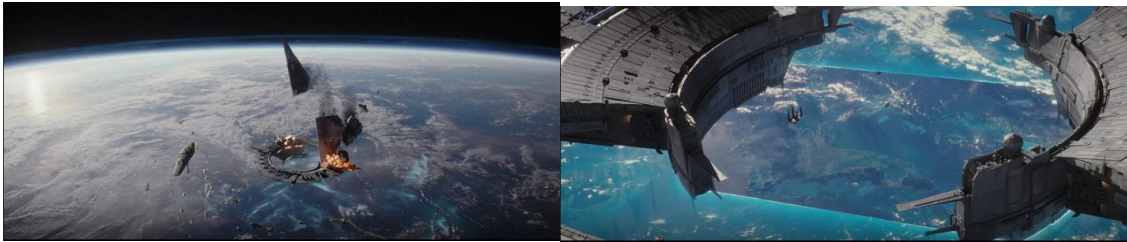
İkiz iki kuleden oluşan bu yapı, içinde bekleme odası vb. mekânları barındırırken, bekleme alanı sade tefrişsiz yalnızca bir köprü olarak görülmektedir.

Ayrıca Mills kültürleri aktardığı kitabında yanar dağ yaşam örneklerine Demokratik Kongo Cumhuriyeti içinde bulunan, yanardağ içinde yaşayan halktan bahseder (Mills, 2020: 63).

Söylenenler üzerinden yola da çıkılarak mekâna ait ilkel olan yanı bastırıp teknoloji ile birlikte kendisine bir inziva ve hastane yaratan kötü karakter temsili ön planda okunabilir.

Bu okuma doğrultusunda mekân kötü karakter ile bütünleşirken, ilkel olandan uzaklaşması ve doğası olan lavların kontrol altına alınmış olduğu gibi okumalar çıkarılabilir.

Scarif



Görsel 3.66. Scarif gezegeni, gezegen girişi

Başlangıç sahnesinde içerisinde bir sınırlayıcı olan (kapı işlevi gören) açıklıktan giriş ile görülmektedir. Bu gösterilen giriş sahnesi, mekân ölçeğinde *Star Wars* kurgusunun doğal ölçekten farklı olduğunu bir kere daha göstermiştir. Bu sınırlama ile gezegen bir sınır şehir veya kale algısına düşürülebilecek kadar ufak okunabilir.



Görsel 3.67. Scarif gezegeni yapıları

Scarif gezegeninin temsil etmek istediği en ön plandaki kaygı ‘imparatorluk güzel doğayı katledip onun üzerine inşa ediyor’ kurgusu üzerine bir yola çıkışa sahip olmasıdır (Kushins, 2016: 193).

Bu okunabilir ve ifade edilen temsil; kolonici toplumların yaptığı ve eleştirildiği bir durumun mekânsal okuması olarak görülebilir. Bu da filmin en önemli anlarından biri olan kapanışında vermediği mesaj ile oryantalizm durumuna karşı şiddetli bir karşı çıkış konumunda olduğu okuması yaptırabilir.

Genel değerlendirme

Filmin mekân kurgularında oryantalizm kurgusu ile en yakın ilişkili okunması olabilecek kısım Che Guevara gibi Amerikan karşıtı bir liderden esinlenen karakter ve ona ait kaledir.

Ayrıca Nazi eleştirileri, ilkel olanın yüceltildiği, kötü karakterlerin sömürgeci temsilleri gibi birçok temsile de sahiptir.

Film genelinde iyi karakterlerin Doğu ilkel ilişkileri oldukça kuvvetli iken, kötü karakterlerin batı ilişkileri okunmuştur.

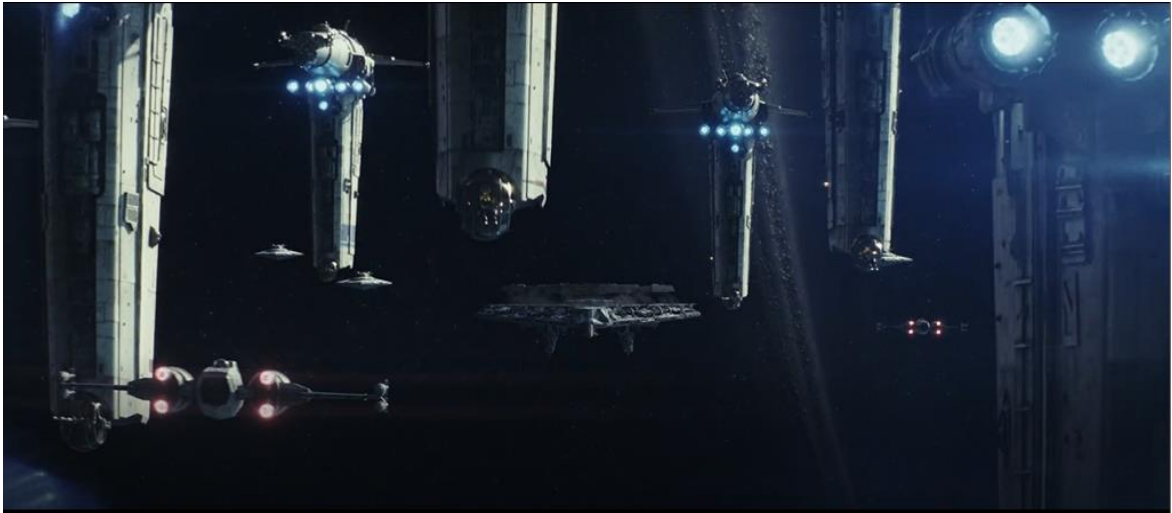
Bu doğrultuda iyi karakterlerin Batı dışı temsiller ile ilişkileri oldukça kuvvetli iken, kötü karakterlerin Batı ilişkileri okunmuştur.

3.2.11 Star Wars Bölüm 8 Son Jedi 2017

Ayrılkçı filosu ve Leia gemisi

Film açılış sahnesinde araçlar arasında bir savaş ile başlamaktadır. Bu savaşta araçların kültürel veya dönemsel tasarım çizgileri dışında, temel çizgileri de tasarım konusunda karakterlere ait dil temsiliyeti iyice kuvvetlenmiş durumda olup dikey araçlar ile iyi karakterlerin araç temsilleri, yatayda ise kötü karakter temsili ile tasarım kurgusunda net okunabilir farklar ön plana konulmuştur.

Kötü karakterlerin araç temsilleri mevcut olan temsillerini muhafaza etmiştir. İyi karakterlerin temsillerinde ise zıt bir tasarım çizgisi aramış olduğu görülse de kültürel ya da tarihsel açıdan bir okuma yapılamamıştır.



Görsel 3.68. iyi karakterlerin donanım gemileri

Ahcho



Görsel 3.69. Achto ve İskoç bölgesi köyleri (DK Publishing, 2014: 66)

7 film kapanışında tanıtılan bu gezegen artık yaşama dair bir takım temsilleri ile görülmeye başlamıştır.

Bu yapılar tasarlanırken ‘Lucas’ın çan formlarını’ seviyor olması üzerinden yola çıkıldığı düşünülmektedir. Lukle’un evi başta metal malzeme olarak düşünülse de yapının daha elle yapılabilir doğal bir malzeme ile yapılmasına karar verilmiştir (Szostak, 2017: 24).

Çekimler sırasında İrlanda bölgesinin şartlarının sağlayabileceği şekilde yapılmasına karar verilmiştir (Szostak, 2017: 39).

Coğrafyanın verdiği malzemelere yönelmek hem ilkel olana yönelmek olarak okunurken hem de bölge temsilini kuvvetlendirme olarak okunabilir. Bölgeye ait yapı malzemelerinin kullanımı, o bölge ile daha kuvvetli ilişki kurulmasını okutuyor. Diğer yandan bölgeye ait ürün kullanımı ile teknolojiden uzak ve ilkel olana yönelten bir okuma yaptırıyor.

Kütüphane ve tapınak:

Gezegen Luke’un ve yerlilerin barındığı bu kulübeler dışında Jedi tapınağı ve kütüphanesi gibi mekânlara ev sahipliği yapmaktadır (Szostak, 2017: 58).

Kütüphanenin ilk başlarda tıpkı diğer kulübeler gibi taşlar ile yapılması düşünülürken daha sonrasında doğa ile daha bütünleşmiş bir mekân yapmak adına ağaç olarak temsil edilmiştir.

Ardından Jedi tapınak olarak temsil edilen zemin bir Ying-Yang işareti olarak tasarlamıştır (Szostak, 2017: 65).

Bu mekânlar hem doğala dönüş üzerinde yapılmış olarak görülmenin yanı sıra Ying-Yang ile uzak doğu temsilini de barındırmaktadır.



Görsel 3.70. Jedi'lara ait bilgilerin olduğu kütüphane ve tapınak iç mekan temsilleri

Super destroyer

İç mekân gemi içerisi

First order'a ait köprü'nün bulunduğu kontrol merkezi üssü tasarımlarında denizaltı tasarımlarından yola çıkıldığı söylenmektedir. Ayrıca büyük camlar ile dış mekân izlenimine açık gemiyi bir yapı haline getirme kaygısı taşımaktadır (Szostak, 2017: 89).

Yola çıkılan bu tasarım çizgileri ile Super Destroyer'un daha önce filmlerde geçen kötü karakterlere ait mekânların çizgilerini muhafaza eden bir tasarım çizgisine sahip olduğu okunmuştur.



Görsel 3.71. Super Star Destroyer iç mekan temsili

Snoke taht odası

Snoke taht odasında tasarımcılar daha minimalist mekânlar yapma hedeflerinden yola çıkmışlardır. Bunun sebebi de aralarında diyalog olan bu sahnede mekân kurgusunun arka planda kalıp karakterlerin diyaloglarına odaklanılmasını hedeflemek olduğu belirtilmektedir (Szostak, 2017: 91).

Bir diğer tasarıma yön veren unsur ise; Snoke karakterinin taht odası 1939 yılı Amerikan fantezi müzikali Wizzard of Oz filminden yola çıkılarak tasarlanmıştır (Szostak, 2017: 96).

Oz büyücüsünün aslında büyücü değil, teknoloji kullanan bir sahte büyücü olması ve kötüyü temsil etmesi ile Wizzard of Oz karakterinden yola çıkarak, batı temsilinde bir sinemada, kötü karakterin mekânın kötü temsiline ve teknolojinin arka planda olduğu bir kötülük okuması olarak yapılabilir.



Görsel 3.72. Snoke taht odası iç mekan temsili

Canto



Görsel 3.73. Canto gezegeni turistik yapı ve kumarhane iç mekanı (Bray, 2019: 247)

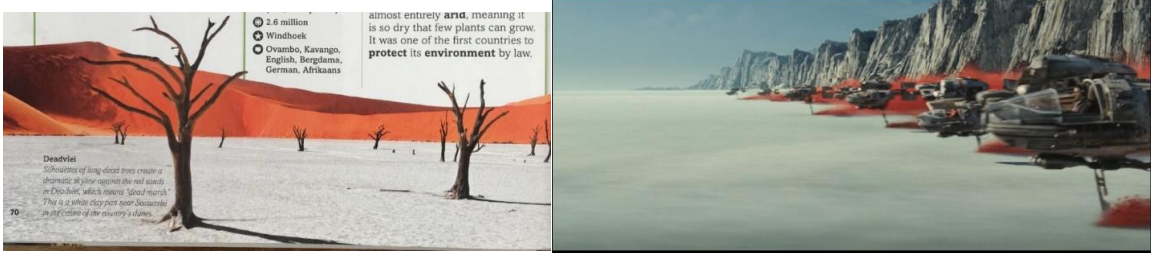
Casino içerisinde 22 restoran, otel odaları vs. olan bir turistik mekân olarak tasarlanmıştır (Bray, 2019: 247). Tasarımcılar bu mekânı yaparken Monte-Carlo'nun *Star Wars* versiyonu olarak tasarlamak istemiştir (Szostak, 2017: 125). Ayrıca mekânların içinde yaşanan hayatı akademi ödüllerinin *Star Wars* versiyonu olarak da tanımlanmaktadır (Szostak, 201: 131).

Akademi ödülleri gibi Amerikan popüler kültürü ile bütünleşmiş bir ödül töreni veya Monte Carlo gibi Fransız bölgesinde kumarhane üzerine kurulu bir kültürün temsili mekân kurgusu ile bölge batılı temsilleri taşımaktadır. Bölgede geri planda kalan sömürüde olan halk okuması ise net bir şekilde verilmektedir.

CRAİT

Asi üssü

Bu bölgenin temsil ettiği sahnede ise filmin iyi karakter temsili olan asilerin mağara içine yaptıkları direniş hangarı yer almaktadır. Bu hangar tasarlanırken tasarımcılar 'çingene estetiği' dedikleri hiç bir parçanın orada kalıcı olmadan yerleştiği bir tasarım anlayışı ile kurgulamışlardır (Szostak, 2017: 281).



Görsel 3.74. Crait gezegeninde savaş sahnesini, Namibya Afrika Bölgesi (Mills, 2020: 70)

At-At Walker'lar:

Bu bölgede bir diğer temsil filmi kötülere olan First Order'ın devasal gemileri ile görülmektedir. Bu gemilerin daha önce de tercih edilen bir temsiliyet olan Naziler üzerinden yola çıktığı söylenmektedir (Szostak, 2017: 243).



Görsel 3.75. Kötü karakterler olan first order'a ait araçlar

Bölge hem iyi hem kötü karakterlere ait temsillere sahip olsa da bölgenin kendisi iyi karakterlerin barındığı alan olduğu için onlar ile ilişki kurulması doğrudur. Afrika bölgeleri ve ilkel olan ön planda olan yapılara, Nazi teknolojisi ile saldıran batılı kötüler temsilleri okunabilir.

Genel yorumlar

4. filmin tekrarı olarak 7, 5. film tekrarı olarak 8 gibi ilerlemektedir.

5. filmle birlikte Cloud city'i tanıyorduk. Ve ilk kez interior konusunda kuvvetli bağların temsiliyeti okunuyordu. Bunun bir tekrarını Canto City ile yapılmaktadır.

Tıpya Cloud'daki gibi modern temsilinde gezegenin yozlaşmış kadrosunun temsiliyeti bulunmaktadır.

3.2.12. Star Wars Han solo 2018

Corellia

Filmin ana karakteri ve iyi karakter temsili olan Han Solo'nun gezegeni olup tüm gezegen bir fabrikadır. Gemi inşa gezegeni olarak geçmektedir.



Görsel 3.76. Corellia gezegeni ve iç mekan temsilleri

Han Solo Şile Corellia şehir ilişkisi, Oliver Twist romanındaki gibi bir sokak serserisi ilişkisi kurulmaktadır. Bu ilişki ile de Corellia sokak tasarımların 19. yüzyıl Dicken vari bir Londra üzerinden tasarlanmaktadır. Bu tasarımda fabrikalar ve endüstriyel bir şehir kurgusu ön planda hedeflenmiştir (Szostak, 2018: 23). Ayrıca bu şehir tasarımında 1970'ler kentsel çürümedeki New York punk kültürünün etkileri verilmektedir (Szotak, 2018: 65).

Tasarımcıların açıklamaları doğrultusunda; Londra gibi batı üzerinden gelişmiş bir şehir beklentisi oluşsa da bu farklı bir işleyiş ile temsil edilmektedir. Şehrin çürüyen ve yok olan yani sanayileşme durumu eleştirel bir şekilde temsil edilmektedir.

Ayrıca New York etkilerini de kentsel çürüme üzerinden ele alarak batı şehirlerinden esintilerin eleştirel bir şekilde gösterilmesi tutumuna devam edildiği okunmaktadır.

Şehre müdahale edilmiş olduğu algısını yaratmak adına, iç mekânda sınır bölgesinde, 1977 *Star Wars* filmlerinde başlayan dikey aydınlatma duvarlarının burada yer aldığı görülmektedir. Bu aydınlatmalar ile sahip olunan kötü karakter kimliğinin şehre müdahalesi eklenirken, aynı zamanda modern ve Amerikan sinemasından esintilere ait olan kimliğini de eklemiş oldukları okunmaktadır.

Mimban

Ağırlıklı olarak savaş cephelerine sahne olan bu bölgede; 2001 *Space Odyssey* gibi klasik filmlerden yola çıkılarak Kubrick vari bir western havasının bir arada tutulduğu bir tasarıma gidilmiştir (Szostak, 2018: 113).

Gezegen imparatorluk tarafından zorba şekilde yönetilmekte ve bunun savaşı verilmektedir. Bu savaşı verirken Kubrick üzerinden Amerikan sineması kullanılmış olsa da bu kurgu her iki tarafı da etkilemektedir.

Her iki temsilin de ortak bir dile sahip olması ile kültürel bir okuma yapılması mümkün olmamıştır.



Görsel 3.77. Mimban imparatorluk tarafından yönetimdeki gezegen temsili

Vandor

Bu gezegen 2 ayrı temsiliyete sahiptir. Tren soygunu sahnesi farklı bir kimlik; ardından gidilen köy ve içerisindeki kumarhane temsiliyetleri farklı görülmektedir.

Tren: Vandor gezegeni sahnelerini temsil etmek istediği tasarım *Star Wars* evreninden uzak bir Western havası hedeflenerek yapılmıştır (Szostak, 2018: 173). Western sineması vahşi batı kültüründe geçen filmleri işlemektedir. Bu anlamda filmde vahşi Batı da olsa Amerikan çizgilerinin taşıılması kaygısı olduğu görülmüştür.

Bu Amerikan temsiline ait tren sahnesinde ise trenin kullanıcıları imparatorluk olarak görülerek, vahşi Batı'nın kötü karakterler ile bütünleştirilmesi olarak okunabilir.



Görsel 3.78. Vandor gezegeni nakliye treni

Köy



Görsel 3.79. Vandor gezegeni yerleşim bölgesi olarak köy temsili

Dağ kıyısındaki bu köyde ise Vandor'un genel temsiliyetinde Western havasının aksine 1983 *Star Wars Jedi'nin dönüşü* filmindeki yerli temsiliyetlerine yakın bir kurguya yoğunlaşmaktadır (Szostak, 2018: 179).



Görsel 3.80. vandor gezegeni iç mekan temsili

Yeniden iç mekâna dönülüp bar sahnesine bakıldığında yeni bir kimlik ortaya çıkmaktadır. Bu mekânın üretiminde tasarımcılar; 19. yüzyıl Amerikan barlarından, on sekizinci yüzyıl Fransız kır evlerine ve Hindistan'dan birtakım görüntülerden esinlendiklerini ifade etmişlerdir (Szostak, 2018: 180).

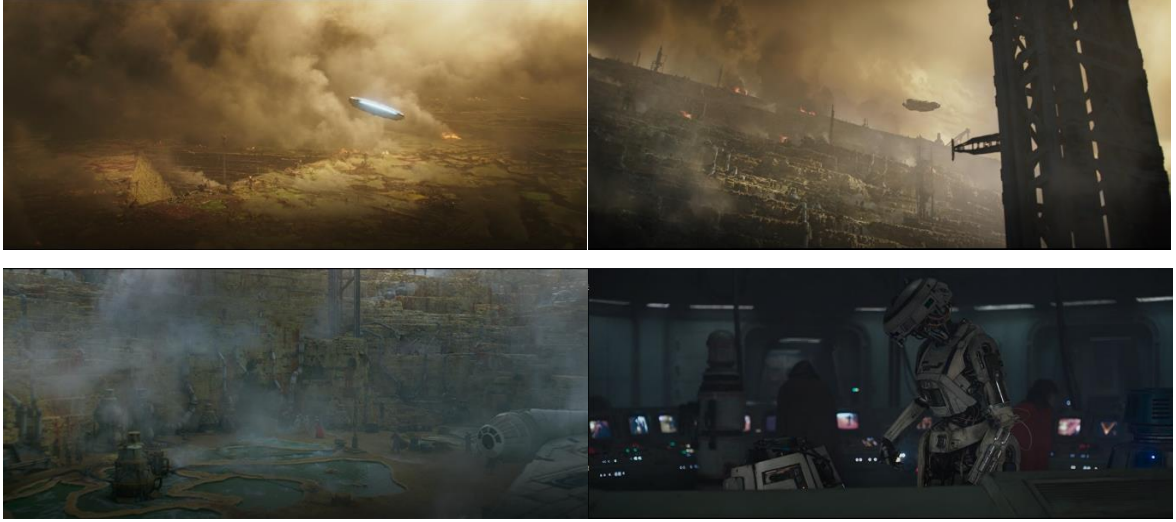
Çok kültürlü bir yapıda, çok farklı kullanıcılara yer verilmiştir. Bölgede hem iyi hem kötü karaktere ait kullanıcı temsilleri bulunmaktadır. Bu anlamda Tako Dana bölgesine benzer bir çıkarım olarak iyi ve kötü ortak kullanımında mekânda, dengeli birçok kültür temsili okunmaktadır.

Kessel

Filmin genel kurgusu 1970'lerde çekilen filmlerin öncesine dayandığı için; 1970'ler öncesi tasarımları hedeflemiştir. Zaman çizelgesi olarak 1970'te çekilen ilk filmde 10 yıl öncesinde geçen bu filmde 1960'ların etkisi olduğu tasarımcılar tarafından Kessel bölümüne geçildiğinden bahsedilmektedir (Szostak, 2018: 201).

Bu doğrultuda tasarımcının mekân kurgusunda zaman çizelgesini dâhil ederek tasarıma etkilemesi; yaptıkları tasarımlar konusunda eklenen mekânlarda hassas çalışmalarının bir çıkarımı olarak okunabilir.

Bu bölgede bahsi geçen 1960'lar tasarımlarının da özellikle ütopya esintilerinden yola çıktıklarını söylemektedirler (Szostak, 2018: 180). Ayrıca bilgisayar grafikleri vb. kısımlarda 1973 Amerikan filmi olan Westworld'den esinlendiklerini belirtmektedirler (Szostak, 2018: 203).



Görsel 3.81. Kessel, gezegenin genel temsili, iç mekan temsilleri

Önceki paragrafta çıkarılan hassas çalışmalar doğrultusunda bu üründe ütopya esintilerine yer vermeleri ile West World gibi bir Amerikan sineması örneğini hibrit şekilde sunmaları coğrafi açıdan çeşitliliğe yönelik bir çıkarım olarak okunabilir.

Ayrıca West World filmi döneminde ‘teknolojik bir kâbus’ kurgusunu geçmiş zaman kültürlerini keşfetme arayışındaki kişiler üzerinden sunmaktadır. Bu çıkarım doğrultusunda, *Star Wars* evreninin ilkeli yüceltip, modernî kötü gördüğü kurgusu ile de ilişki kurduğu bir nokta olarak okunabilir.

Savereen

Bu sahnenin tasarımlarında daha çok 1960-1975 yıllarını kapsayan Avrupa çoğunluklu Western filmler olarak sınıflandırılan ‘Spagetti Western’ filmlerinden yola çıkıldığı ifade edilmiştir (Szostak, 2018: 237).

Bu mekan ile ele alınan Avrupa merkezli Amerikan kültürünün okunmasına yer verilerek, Amerikan sinemasının yalnızca kendi merkezindeki sembollere değil, diğer sembollere de yer verdiğinin olumlu bir örneği olabilir.



Görsel 3.82. Savareen gezegeni ve barınma mekanları olan harabeler

Millenium falcon



Görsel 3.83. Millenium Falcon iç mekan temsilleri

Bilinen millenium falcon tasarımı üzerine daha ilkel hâlinin bir temsili tasarlanmıştır. Lando adlı karakterin kullanıldığı bu versiyonunda kral boy yatak, bar vb. eklemeler yapılmıştır (Szostak, 2018: 167).

Bu eklemelerle Lando'nun temsil ettiği kumarbaz karakterin kişiliğine daha uygun bir hayatın temsili gösterilmiştir. Oryantalizm temsiliyetinden oldukça uzak Batılı lüks savurgan hayat temsiline olduğu görülmekte iken bu iyi karaktere ait olan mekân üzerinden anlatılmıştır.

First light



Görsel 3.84. First Light aracı ve iç mekan temsili

First Light Dryden Vos adlı suç liderinin gemisidir. Bu gemiler ele alınma aşamasında olduğu gibi ölçek kurusu olarak mekân kurgusunu içine alan bir temsile sahiptir.

Tasarımcılar bu gemi için; ‘*Star Wars* film evrenlerindeki ilk gerçek suç lorduna ait mekân’ diye bir sınıflama yaparak bu farkındalık ile üretim yapmışlardır (Szostak, 2018: 139).

Ve bu üretim aşamasında referans aldıkları temeller olarak Cloud city ve Santa Monica pior in the pristine adlı California’da gördükleri büyük bir yat üzerinden yola çıkmıştır (Szostak, 2018: 139). İç mekânda Frank Loyd Wright gibi tasarımcıların esintilerinden yola çıkmıştır (Szostak, 2018: 150).



Görsel 3.85. First light aracına ait iç mekan temsilleri

Kötü karakter ile bütünleşmiş bu mekânda sunulan temsiller üzerinden mekânın Batı ile bütünleşmiş olduğu okunmuştur.

Genel değerlendirme

Filme ait mekânların büyük bir bölümünde Batı temsillerinin baskın olduğu görülmüştür. Bu Batı temsillerinin ise iyi olan ve gelişmiş olandan öteye kötü yanlarını ve sıkıntılı dönemlerini ele aldığı tasarımcıların yola çıktığı yönlerden okumak mümkündür.

Batı temsillerinden uzak yalnızca bulunan tek örnek ütopya olması, bir noktada batı merkezli bir film çekilmiş olması üzerine okunmaya yol açmaktadır.

3.2.13. Star Wars Bölüm 9 Skywalker'ın Yükselişi 2019

Exegol

Bu gezegen tüm evrende kötü karakterin temsili olan Palpatine/İmparator'un içinde bulunduğu gezegendir. Gezegen yalnızca İmparator'un kullanımıyla sınırlı kalmayıp sahip olduğu Sith'liği bir tapınak gibi kullandığı da görülmektedir.

Gezegenin temsilinde devasal heykellerin ve Arena'nın ön planda olduğu bir temsiliyet görülmektedir.

Bu filme kadar hep teknoloji ile bütünleşmiş kötü karakter temsili, bu sahnede ilk kez daha ilkel olana yönelmektedir.



Görsel 3.86. Sith tapınağı/sith Arenası

Teknolojiden arınan ilkel bir temsile sahip olduğu görülse de mekân Batı kültürüne ait izleri kötü karakter ile bütünleştirmiş temsilleri tespit edilmiştir.

First order araçları

Genel kullanıcı mekânları



Görsel 3.87. First order iç mekan temsilleri

İç mekânda Kubrick esintileri ve erken James Bond filmlerindeki mekânlardan esinlenilmektedir (Szostak, 2020: 166). Kötü karakterlere ait araç içi mekânlarda, Amerikan sinemasının temsilleri daha önceki bölümlerde ilk Star Destroyer'dan bu yana görülmektedir. Bu temsilleri koruyan bir tasarım diline sahip olmasının yanında, tasarımcılar Kubrick veya Amerikan sinemasında Bond kötüleri gibi etkilerini taşıdıklarını tasdik etmişlerdir. Bu okumalardan yola çıkılarak Batılı mekân kurgusuna ait kötü karakter temsiller korunmaktadır.

Kylo Ren'in odası



Görsel 3.88. Kylo Ren kişisel kullanımına ait odası iç mekân temsili

Beyaz mekân temsili ile de kötü temsili Kylo Ren'e ait bu mekân için tasarımcılar başlangıçta karanlık kimliğine uygun; geminin barındırdığı renklerle de paralel şekilde; siyah rengi düşünüyorlar. Daha sonra Kylo Ren için daha özel bir mekân kurgusu düşünüp; gene Kubrick'e odaklanıp bu sefer 2001 Space Odyssey adlı filme odaklanıyorlar. Bu filmde uzay araçlarının iç mekânından esinlenilmiş beyaz odaya yöneliyorlar. Bu sayede karakterin daha ön plana çıkacağı bir kurgu olacağını düşünüyorlar (Szostak, 2020: 170).

Genel kötü karakter mekânları ile Kylo Ren'in kişisel odası renklerin değişimi ile birlikte ilk bakışta oldukça farklı bir dile sahipmiş gibi gözükmektedir. Fakat mekânın tasarım çizgileri muhafaza edilip yalnızca renkler değişmiştir. Değişen bu renklerde ise Amerikan sinemasının bilim kurgu tasvirlerinden yola çıkılmıştır.

Passana



Görsel 3.89. Passana Gezegeni

Bu gezegende Kapadokya esintileri olduğu söylenmektedir. Bu esinlenme çekimlerin Kapadokya’da yapılması istenecek kadar yoğundur. Fakat araçlar ile kovalama sahnelerinin çekimlerinin mümkün olmayacağı için yalnızca esin kaynağı olarak kalıp modellenerek yapılmıştır (Szostak, 2020: 133, 181).

Bu kadar çok kültürü bir arada bulunduran bu mekânı, Asya ve Avrupa kıtasını bir arada bulunduran bir ülkenin temsil etmesi, hem Orta Doğuyu hem de Avrupalı bir temsiliyete sahip olası olarak okunabilir.

Bu çok kültürlü mekânı diğer çok kültürlü mekânlardan ayıran özelliği, kullanıcıların tarafsız ve iyiyi temsil ediyor olması ile farklılık göstererek iyi karakter ile bütünleşmesi tespit edilmiştir.

Kijimi

İtalyan mimarisi ve ünlü Japon yönetmen Kurosawa’nın filmlerindeki mekânların harmanlanmış hâlleri olarak tasarlanmıştır (Szostak, 2020: 202, 203).



Görsel 3.90. Kijimi gezegeni ve şehir temsili

İtalyan mimarisinden yola çıkan dar sokaklar ve taş yapılar ile Kurosawa Asya esintili çatı detayları ile hibrit bir mekanikle farklı kültürler temsillerine sahiptir. Mekân kullanıcılarının kijimi'ye göre daha karanlık bir yönleri olduğu, çok kültürlü bir temsile sahip olarak iki mekânın birbirini dengelediği okunmuştur.

Kef bir

Death Star



Görsel 3.91. Batık death Star iç mekan temsili

Death Star eski filmlerde kötü karakterler için ana mekân temsillerinden biri olarak okunmuştur. Bu filmde ise Deaths Star yalnızca bir harabe ve eski zamanın kalıntılarıdır. Bir kullanıcısı ve temsil ettiği bir değer yoktur.

Bu mekânda, Death Star'ın bir gezegene batıp, su altında kalması gibi bir kurgudan yola çıkılarak; batık Titanik içinde seyahat veya hayaletli ev kurgusu ile yola çıkılarak tasarlanmıştır (Szostak, 2020: 216).

Yola çıkılan kurgular üzerinden, her ne kadar Titanik gibi sanayi devriminin önemli bir temsilinden yola çıkılsa da, kullanıcı olarak iyi veya kötü bir karaktere hizmet etmemesinden kaynaklı, kültürel etkisine dair bir okuma yapmak mümkün olmamıştır.

Ahch to

Daha önceki bölümlerde incelemesi yapılmış olan mekân kurgusu temsiliyetleri aynı karakterler tarafından kullanılmıştır. Rey Skywalker iyi karakter olarak bu gezegeni kullanarak, Lulke Skywalker ile kullanıcı kültürel ilişkisini koruduğu okunmuştur.

Tattooine



Görsel 3.92. Tatooine Luke Skywalker'ın evi

Filmin kapanış mekânında temsiliyet yeniden kumlu gezgende bitirilmektedir. Luke evi terk edilmiş kullanılamaz hâle gelmiştir.

Daha önceki bölümlerde incelemesi yapılmış olan mekân kurgusu temsiliyetleri aynı karakterler tarafından kullanılmıştır. Tatooine'ye dair yapılmış olan iyi karakterin, ilkel ve Tunus mimarisi ile bütünleşmiş temsili muhafaza edilmiştir.

Genel değerlendirme

Film 1977 yılından beri sürdürdüğü modern teknoloji ve kötü karakter kavramını ilk kez Exegol gezegeni ile yıkmıştır. Bunun yanında first order gemisi ve kylo ren odaları, Batı kültürüne ait mekânlar ile kötü karakter bütünleşmesini korumaktadır.

Kijimi ve Passana bölgelerinin kötü ve iyi karakter için ortak kullanıma sahip olmasından kaynaklı dengeli bir temsili vardır.

Ahchto ve Tattoine gibi eski mekânlar ise sahip oldukları oryantalizm karşıtı durumlarını muhafaza etmektedir.

3.3. Star Wars Filmlerin Genel Değerlendirmesi

Parla kitabında oryantalizm üzerine düşünce tarihinin Platon ve Aristoteles'ten başlamasına, Yunanların tragediyalarının tiyatroyu, modern felsefesi Descartes üzerinden tarihsel bir anlatıma sahip olmasını eleştirir. Bunlara denk düşen veya çok daha iyilerine sahip olan doğu gelenekleri olup olmasını sorarak oryantalizmi eleştirir. Ve bu eleştirisinde geri kalmışlığın asıl sebebinin unutulmuşluğa mahkûm edilmeleri, çevrilmemeleri gibi konulara dayatır (Parla, 2018: 14).

Tam bu noktada *Star Wars* üzerinden yapılan okumalarında görülen çok kültürlülük bu durumun aksine, farklı ve geri kalmış bu kültürleri toplum ile tanıştıran bir kimliğe sahip olduğu söylenebilir.

Bu temsillerin temelinde, karakterin iyi-kötü üzerinde kurgusunun öneminde, iyi temsillerde de birçok geri kalmış kültür ve coğrafi temsillerin olduğu görülmüştür.

Said (2020: 237) Şarkiyatçılığın işlememesi için araştırmacının incelediği kültür hakkında baskı altında olmadan tarafsız bir görüşe sahip olmasını mümkün görmez. İnsan gerçekliği ile ilgili metinler yazarken ya da okurken tarafsız gibi yaftaların izah edilebileceğinden çok daha fazla etkenle karşı karşıya geliriz (Said, 2020: 60). Bu söylemlerini Said 1980 yılında dönemin şartlarında kendisi üzerinden yapmıştır.

Star Wars filmleri ise 1980'lerde bu söylemlerin sonunda henüz çekilmeye yeni başlanmıştır. Günümüze kadar devam eden bu seride, dünya şartları gittikçe değişmiştir. Gans'ın popüler kültür üzerine söylediği 'tüketici beklentisi' kavramının da dâhil edilmesiyle, *Star Wars* filmleri herkese hitap etme kaygısı üzerinden çekilmiştir.

Corrigan sinema okumaları hakkında, çarpışma filmi üzerinden 2 ayrı kişinin farklı fikirleri ve farklı çıkarımlarının olabileceğini örneklemiştir. Bir taraf filmi ırkçı söylemler üzerinden okuma yaparken, diğer bir tarafın filmi eşitlik kaygısında işlenen bir konuda okuduğunu söylemiştir. Corrigan bu durumu değerlendirmenin ifadesi olarak tanımlamıştır (Corrigan, 2008: 22). Bu ikilem ile ilgili “kimse bir filmin bütününe kâğıda geçiremez. Belirli bir sav öne süren ve belirli bir makale yazmayı hedefleyen herkes, temadan karaktere ya da teknik öğelerden kurgu yapısına kadar farklı noktalara odaklanacaktır.” (Corrigan, 2008: 58) sözleri ile ifade etmiştir.

Durumun farklı kişiler üzerinden değerlendirmesinde, *Star Wars* filmlerinde mekân kurgusunda bulunan tüm farklı coğrafi örnekler üzerinden, kimlik konusunda çok farklı çıkarımlar yapılabileceği görülmüştür. Bu çıkarımlar doğrultusunda tıpkı çarpışma filmindeki gibi farklı yönlerden okumalar yapılabileceği görülmüştür.

4. BULGULAR VE TABLOLAR

4.1. Bilim Kurgu Sineması Tarihinde Oryantalizm ve Mekân İlişkileri Bulguları

A Trip to the Moon: Saldırgan ay halkının temsilleri, Afrika vb. bölge yerlileri ile bütünlük göstererek temsiliyete sahip olduğu okunmuştur.

Metropolis: Geri planda kalmış yer altı halkı, batılıların sömürdüğü toplumları temsil ettiği düşünülebilir. Bu toplumlar ise iyi olanı temsil etmektedir.

Things To Come: Filmde Batı toplumu tarafından; Doğu olarak okunabilecek herhangi bir temsil bulunmamıştır. Temsiller tamamen Batı odaklı olmasından kaynaklı, oryantalizm unsurları içermesi iyi veya kötü anlamda mümkün değildir.

Flash Gordon 1: Farklı dünyaları keşfederek, oryantalizmin Said öncesi bilimsel açıklamasının olumlu yönünü temsil eden bir yapıya sahiptir. Ayrıca temsiliyetinde kötü karakterin iç mekânlarında dengeli ve bazen Batı temsilinin yoğun olduğu mekânlar görülmüştür. Buda Said'in söyleminin aksine bir okuma yapılmasına sebep olmuştur.

Flash Gordon 2: Batı'nın kolonileşip sömürdüğü ilkel toplumu ele aldığı temsiller ile oryantalizmi Said'in söylediği kötü durum okuması yapılabilir.

Flash Gordon 3: Bu bölümde Prince Barin'in yaşadığı yerin zamansız bir incelemede Batı temsili olarak okunması mümkündür. Fakat çekildiği dönem itibariyle Prince'in bölgesi geri kalmış bir tarihin temsilindedir ve aksine Ming'in bölgesi ise modern temsildedir. Bu da Said'in söyleminin aksine modern kötü iken geri kalmışın iyi olduğu okuması olarak yapılabilir.

Fire Maiden Outer Space: Başka bir gezegende kötülük ile karşılaşan ana karakterlerin, gittikleri gezegenin mimari temsillerinde çok fazla Yunan mitolojisi temsili barınmaktadır. Bu hem Said'in aksine bir durum gösterirken, aynı zamanda Lewis'in en kuvvetli itiraz maddelerinden birine de destek vermektedir.

Forbidden planet: Ev temsili ne kadar Batılı olsa da evin temsili kullanıcının üzerine gelişmiştir. Uzaylı ırkının temsillerinde kültürel bir aktarımın aksine, farklı ergonomi vb. tasarımsal uygulamalar ile kimliksiz temsiliyete yönelinmiştir.

Star Trek: Star Trek 3 sezonda içinde birçok temsiliyete sahiptir. Bu temsiliyetlerin her bir noktaya çekilmesi mümkün olsa da özellikle 2. sezonda hem Vulkan gelişmiş ırkının Doğu temsili, hem de Yunan veya Amerikan toplumlarının kötü temsilleri de gösterilerek her tarafa dengeli bir duruş sergilenmiştir.

Barbarella: Mekân içinde hem Batı hem de doğu temsilini bir arada kullanarak dengeli bir temsiliyet uygulandığı okunmuştur.

Tablo 4.1. Bilim kurgu sineması tarihinin oryantalizmin mekân kurgusu ile ilişkisi

Ürün	Oryantalizmin temsiliyetinde, Said'in söylemleri doğrultusunda okunabilir temsiliyetler	Oryantalizmin temsiliyetinde Said Said'in söylemleri aksine okunabilir temsiliyetler	Oryantalizmin üzerine okunabilir temsiliyetler bulunmaması	Oryantalizmin üzerine dengeli temsiliyetler olması
A Trip to the Moon	X			
Metropolis		X		
Things To Come			X	
Flash Gordon 1		X		
Flash Gordon 2	X			
Flash Gordon 3		X		
Fire Maiden Outer Space		X		
Forbidden Planet			X	
Star Trek				X
Barbarella				X
Toplam:	2	4	2	2

Tablo 4.1 üzerinden bilim kurgu tarihinin oryantalizmin mekân kurgusu ile ilişkisine bakıldığında; Said'in söylediklerini destekleyecek 2 madde bulunurken, Said aksine Lewis'in söylemlerini destekleyen 4 madde bulunmaktadır.

Ayrıca 2 maddede mekân kurgusunun herhangi bir kültürel unsur okuması yapılamadığı, 2 maddede ise dengeli bir şekilde kullanıldığı tespit edilmiştir.

4.2. Star Wars Filmleri Tarihinde Oryantalizm ve Mekân İlişkileri Bulguları

4.2.1. Star War Çizgi Romanları

Star Wars çizgi romanları: Mekân kurgusunda yeterli mekan temsilleri olmamasından kaynaklı olarak, mekân üzerinden kültür okuması yapılamamıştır.

4.2.2. Star Wars Bölüm 4 Yeni Bir Umut 1977

Yavin: gezegeninin ilkel olan ve iyi temsiliyle bütünleşmesi ile Said Perspektifinin aksine bir temsil tespit edilmiştir.

Deathstar: modern ve kötü karakter ile bütünleşmesi ile 2 ayrı pozitif mekân kurgusuna sahip olması ile tekrar Said Perspektifinin aksine bir temsil tespit edilmiştir.

Tatooine: bu gezegende ise ilkel olan iyi karakterin bütünleştiği mekan ile birleşmesi olumlu, Tunus üzerinden uzak bir bölgenin geri kalmışlığı olumsuz temsile okunabilmesi mümkündür. Bu ikilem doğrultusunda Said Perspektifinde olumlu ve olumsuz olarak yorumlamsı dengeli bir temsiliyet olduğu görülmektedir.

Bu sonuçlar doğrultusunda Said perspektifinde oryantalizme dengeli bir yaklaşım temsili olduğu tespit edilmiştir.

4.2.3. Star Wars Bölüm 5 İmparator 1980

Hoth: Gezegen üzerinden çıkarılan 2 ayrı okumada; bir yerde Naziler ve kötü karakterlerin temsili ile Batının en kötü yüzünü eklemekten çekinilmediği görülmüştür.

Bunun yanında asi üssü ise, geçici yerleşimini hangarlarda kültürel kimliği olmayan bir şekilde temsil etmektedir.

Cloud City: Filmin iyi karakter ile bütünleşen bölgesi Dagobah tamamen ilkel yerli yaşamını yüceltirken, Cloud city modernizm etkilerin, Star Destroyer ise önceki filmdeki Death Star estetiğini korumuştur.

Bu anlamda filmde 1 adet iyilerin kimliksiz mekânı, 1 adet iyilerin oryantalizmin Said karşıtı görüşüne dair mekân vardır. Kötülerin ise temsiliyetleri olan 3 mekânda da oryantalizmin karşıtı temsiliyete okunmuştur.

Bu sonuçlar doğrultusunda film Said perspektifinde oryantalizm karşıtı görüş temsili olduğu tespit edilmiştir.

4.2.4. Star Wars bölüm 6 Jedi'in Dönüşü

Araştırmanın amacında ortaya atılan Jabba sarayı okumalarında kubbe üstünden her kimliği temsil ettiği okunmuştur. Fakat aynı karaktere ait olan yüzen sarayında Doğu temsiliyetleri okunabilmiştir. Oryantalizme Said açısından okunabilir bir durum tespit edilmiştir.

Endor: Bunun yanında Endor gezegeninde yerli halk ve ilkel toplum iyiyi temsil ederken, teknoloji orayı kirleten ve orayı kolonileştirmek isteyen bir temsil gösterilmiştir. Bu da Said'in tersi bir okumaya çıkmaktadır.

Death Star: Son parça olan Death Star'da ise Batı izlerinin ilk filmlerden beri takip ettiği bir kimlik tekrarı ile Said görüşü karşıtı bir tutum sergilenmiştir.

Bu filmde 1 adet Said destekleyici görüş bulunsa da diğer 2 mekân bunun aksine temsiller ile Said Perspektifinin aksi bir tutum tespit edilmiştir.

Bu sonuçlar doğrultusunda Said perspektifinde oryantalizm karşıtı görüş temsili olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 4.2. Star Wars filmlerinin 1977-1983 yılları arasında oryantalizm ile ilişkisi

Ürün	Oryantalizmin temsiliyetinde, Said'in söylemleri doğrultusunda okunabilir temsiliyetler	Oryantalizmin temsiliyetinde Said Said'in söylemleri aksine okunabilir temsiliyetler	Oryantalizmin üzerine okunabilir temsiliyetler bulunmaması	Oryantalizmin üzerine dengeli temsiliyetler olması
<i>Star Wars Çizgi Romanları 1977</i>			X	
<i>Star Wars 4 Yeni Umut 1977</i>		X		
<i>Star Wars 5 İmparator 1980</i>		X		
<i>Star Wars Han 6 Jedi'nin Dönüşü 1983</i>		X		
Toplam		3	1	

4.2.5. Star Wars Bölüm 1 Gizli Tehlike 1999

Naboo: bölgesinde iyi karakterin sarayının olduğu bölge olan Theed üzerinden Fas, Türk ve İtalyan gibi farklı kültürlerin esin kaynağı olduğu mekânlar ile oryantalizmde Said karşıtı bir tutum ile yeterince karma bir temsile sahip olduğu okunabilir. Ayrıca yine Naboo içerisinde Otoh gunga yer altı şehirlerinde modern Batı mimarisindeki saydam temsilinin, gezegenin ilkel toplumuyla bütünleştirildiği görülmüştür.

Tatooine: 1977 yılından aldığı temsiliyetin temellerini korumaktadır. Kerpiç yapıları ve çekimin bölgesi olan Tunus mimarisini ilkel olarak kullanan bu bölge, iyi karakter ile bütünleşmiş temsilini korumaktadır. Tatooine meclis ve Palpatine'nin yaşadığı mekân gibi temsiller kötü karaktere ait iken hem ilkel hem de modern temsillerde Batı tasarım çizgilerinden giderek Said karşıtı bir temsil görülmektedir.

Crousant: Tattoine aksine oldukça modern, şehir hayatının temsilleri görülmektedir. Özellikle meclis ile birçok Batı merkezli öncü tasarım unsurlarıyla ilişki kuran bu bölge modern temsillerde iken Palpatine'ye ait barınma mekânlarında daha ilkel fakat batılı iç mekân kurguları tespit edilmiştir. Crousant'ın iyi karakter üzerinden yaptığı temsillerinde ise Jedi tapınakları temsillerinin, daha dindar ve ilkel yaşam ile kurduğu ilişkinin, modern ile birleşmesi olarak görülmüştür. Bu anlamda Said görüşünün getirdiği Batı'nın, Doğu'yu ilkel ve öteki görmesinin aksine bir okuma olarak temsil edilmiştir.

Naboo üzerinden 1 adet iyilerin çok kültürlü kimlik temsiline, Tattoine'de Palpatine ve meclis üzerinden 1 adet kötülerin Batı temsiline, Tattoine ile ilkel olan ve Doğu temsilinde iyi karakter ile bütünleşmeye, Jedi tapınakları ile ilkel olan ile modernin ortak temsilinde dengeli bir anlatımı vardır.

Bu sonuçlar doğrultusunda oryantalizmin Said perspektifinde karşıt görüşüne bir temsil vardır.

4.2.6. Star Wars Bölüm 2 Klon Savaşları 2002

Crousant: ile başlayan temsillerde kötü karaktere ait temsillerde Palpatine'ye ait mekânlar 1. filmdeki temsiliyetleri korumuştur. Gene Crousant'a ait olan veyeni eklenen İyi karakter temsiliyetlerinde Crousant'da Padme'nin evi, Jedi arşivleri ve Dex Dinner ile 2 ayrı iyi karaktere ait mekân temsili yer almıştır. Tüm bu temsillerde Padme evinde Frank Loyd Wright gibi isimlerden kurgularda esinlenilmiştir. Jedi tapınakları Fin, İtalyan ve Türk mimarisinden yola çıkan Naboo esintilerinden devam edilmiştir. Dex Dinner ise Amerikan kültürünü Stream Line ile bütünleştirmiştir.

Kamino: Modernist temsilin Padme evi aksine kötü karakter ile bütünleşmiş bir temsili olarak görülmektedir.

Naboo: İyi karakter ile bütünleşmiş iken Hristiyan mimarisinin modernizm mekân tefrişleri ile bütünleşmiş temsilleri görülmüştür.

Genesis: Droid üretim fabrika, sanayi sonrası fabrikaları ile batı temsilinde iken Arena ile ilkel Batı temsilini bir arada ortak olarak kötü karakter ile bütünleştirmiştir.

Crousant'da 1 adet Batı ile kötü karakter mekânı, 2 adet batı ile bütünleşen iyi karakter mekânı, 1 adet çok kültürlü iyi karakter mekânı bulunmaktadır. Kamino kötü karakter ile 1 adet batı mekânı olarak okunurken, iyi karakterler için Naboo da 1 adet Batılı temsillere sahiptir. Genosis ise 2 adet kötü karakterin hem ilkel hem de modern temsilinde yansımalarına sahiptir.

Bu sonuçlar doğrultusunda oryantalizmin Said perspektifinde karşıt görüşüne bir temsil vardır.

4.2.7. Star Wars Bölüm 3 Sith'in İntikamı 2005

Crousant: Anakin ve Palpatine evi; bu ev temsilinde Anakin Skywalker kötü, Padme ise iyi karakter olarak okunabilir. Bu bağlamda modern ile Viktorya döneminin bütünleştiği, içerisinde Amerikalı tasarımcı tefişleri yer alan bu kurguda Batı temsili hem iyi hem kötü ile bütünleşmektedir. Jedi tapınakları; önceki bölümlere ek olarak dışarıdan mimarisini bir bütün olarak teşmil edilmiştir. Bu temsilde hem kubbeler ile farklı kültürler, hem de Yunan tapınakları gibi ilkel batı temsilleri tespit edilmiştir. Palpatine ofisi; kötü karakter ile tam olarak bütünleşmiştir. Bu mekânda, Avrupalı tasarımcılar, Viktorya dönemi gibi birçok bağ ile Batılı temsille ilişkileri tespit edilmiştir.

Kashyk ve Utapau; ilkel temsiliyetin yüceltildiği bu gezegenler iki ayrı mekânda iyi karakterler tarafından kullanılmaktadır.

Star Destroyer: 1977 yılında modern ile kötü karakter bütünleşmesi olarak okunan mekân tekrar edilmiştir.

Mustafar: kolonileşme üzerine kurulu bu gezegenin kötü karakter ile bütünleştiği bir okuma yapılabilir. Bu anlamda batının Said tarafından eleştirilen yönünü, kötü karakter ile birlikte eleştirerek Said'e karşıt bir okuma yapılması mümkündür.

Bu filmin genelinde ilkel olanın iyi ile temsili olduğu 2 gezegen, kötü karakter ile bütünleşmiş 1 Batılı ofis, batı kolonileşmesinin temsili olabilecek bir kötü karakter mekânı gibi temsiller ile oryantalizmin Said perspektifinin karşıtı görüşüne bir temsil vardır.

Bu sonuçlar doğrultusunda oryantalizmin Said perspektifinde karşıt görüşüne bir temsil vardır.

4.2.8. Star Wars Klon Savaşları 2008

Teeth: Ayrılıkçılar tarafından işgal edilen iyi karakterlere ait olan bu mekânda manastır ile Uzak Doğu sembolizmi ve İslami temsiller görülmüştür.

Crouscant kötü karakter ile bütünleşmiş gece kulübünde oturma birimi gibi tasarım unsurları tespit edilmiştir.

Okuması yapılan her iki mekânda da oryantalizmin Said perspektifinde oryantalizm temsilinde karşıt görüşüne bir temsil vardır.

Tablo 4.3. Star Wars filmlerinin 1999-2008 yılları arasında oryantalizm ile ilişkisi

Ürün	Oryantalizmin temsiliyetinde, Said'in söylemleri doğrultusunda okunabilir temsiliyetler	Oryantalizmin temsiliyetinde Said'in söylemleri aksine okunabilir temsiliyetler	Oryantalizmin üzerine okunabilir temsiliyetler bulunmaması	Oryantalizmin üzerine dengeli temsiliyetler olması
<i>Star Wars 1 Gizli Tehlike</i> 1999		X		
<i>Star Wars 2 Klon Savaşları</i> 2002		X		
<i>Star Wars 3 Sith'in İntikamı</i> 2005		X		
<i>Star Wars Klon Savaşları</i> 2008		X		
Toplam		4		

4.2.9. Star Wars Bölüm 7 Güç Uyanıyor 2015

Jakku: İlk *Star Wars* filmi 1977 yılında uzak ve unutulmuşun temsili olarak Tunus temsilinin bir devamı olarak Dubai’de ilkel temsiliyetler üzerine çekilmiş bu bölge baş iyi karakter ile bütünleşmiştir şeklinde okunabilir.

Takodana: Farklı kimlikler ile bütünleşmiş bir mekân temsiline sahiptir. Kaçakçılar, hırsızlar ve diplomatik anlaşmacıları kapsayan bu bölgede hem iyi karakter hem de kötü karakterin temsillerini bir arada okunabilir. Bu temsiliyetin de Amerika’dan, Haiti’ye çok farklı kültürler ile birleştirerek dengeli bir kullanımı olduğu şeklinde okunabilir.

Star Killer Base: Tıpkı 1977 yılındaki Death Star gibi teknolojinin kötü karakter ile bütünleşmesinin temsillerinin yanı sıra, tasarımcılar Alman Nazi etkilerinin de olduğundan bahsetmektedirler. Kötü karakter ile doğrudan ilişkili bu mekânda, tasarımcılar Amerikan sinemasının önde gelen filmlerinden de esinlendiğini belirtmektedirler.

DQar ve Ahch To: İlkel olanın yüceltildiği ve iyi karakter ile bütünleşen ilkel temsilinin tekrarı okunmaktadır.

Filmde Takodana bölgesi dışında, tüm mekânlar karakter ile mekân kurgusu üzerinden okumaları Said üzerinden oryantalizm kavramı okumasının aksine bir tutum sergilemiştir. Takodana bölgesi ise aksine bir tutum değil, dengeli bir tutum sergilese de, 4 karşıta 1 dengeli olarak kalmıştır.

Bu sonuçlar doğrultusunda oryantalizmin Said perspektifinde karşıt görüşüne bir temsil vardır.

4.2.10. Star Wars Rogue One 2016

Lah’mu: İyi baş karakter ile doğa ve teknolojiden uzak ilkel temsilde bir kurgu üzerinden yola çıkılmaktadır.

Ring of Kafrene: Maden kolonisi üzerinden sömürgeci toplumları bir eleştiri olarak okunması mümkündür. Bu bağlamda Said'i destekleyici bir tutuma sahip olduğu okunmaktadır.

Jedha: İlkel olan ve Amerikan karşıtı lider olan Che gibi kimliklerin iyi karakterler ile bütünleşerek sunulduğu mekânlar ön planda temsil edilmiştir.

Wobani: 2. Dünya Savaşı Almanya'sını eleştirel bir tutum sergilediği şeklinde okunabilir.

Yavin-4: Bu filmde Yavin-4 gezegeninin çaresizlik ve umutsuzluk temsilinde olması istenmiştir. Kuzey Amerika ve Meksika tapınakları ile bütünleşen bu bölge iyi karakterler ile bütünleşmiştir. Fakat bu oryantalizm okuması olarak olumsuz bir okuma olması için, kötü temsilin diğer kültürler ve bölgeler ile bütünleştiği bir karşılığı yoktur.

Eadu: Death Star ve Star Destroyer gibi kötü karakter mekân kurgusunun çizgilerinin devam ettirilmesi hedeflenen bu bölgede, ayrıca Amerikan sinemasından da esintiler olduğu tasarımcılar tarafından söylenmiştir.

Mustafar: Kötü karaktere ait bu mekânda daha önce koloni üzerinden kurulan ilişkide, ilkelden olanın teknoloji ile bastırıldığı kötü karakterin temsili görülmektedir.

Scarif: Kötü karakterlerin yağmalama ve ele geçirme, bölgeyi bozma kurgusunun temsil edildiği bu mekân kurgusunda gene Said oryantalizminin aksine bir tutum olarak, sömürgecileri eleştiren ilkel ve uzak toplumları yücelten bir temsil okunabilir.

Mekân kurgusunda Yavin-4 dışında tüm mekânlarda iyi karakter ile bütünleşen mekânlar doğu ve ilkel temsilde Said perspektifinde oryantalizm karşıtı tespit edilmiştir. Kötü karakterlere ait mekânlarda ise temsiller batı ve teknoloji ilişkisi gene üzerinden Said perspektifinde oryantalizm aksinde temsil edilmiştir. Bu doğrultuda filmde genelinde yalnızca Yavin-4 gezegeninin said perspektifinde oryantalizmde dengeli bir tutum sergilediği okunabilmiştir.

Bu sonuçlar doğrultusunda oryantalizmin Said perspektifinde karşıt görüşüne bir temsil vardır.

4.2.11. Star Wars Bölüm 8 Son Jedi 2017

Ahecto: İyi karakter ile İrlanda bölgesinin bütünleşmesi üzerinden Batı temsili okunabilirken, mekânların tamamen ilkel kullanılması ve Ying-Yang gibi uzak doğu temsillerine yer verilmesi ile Batı dışı temsiller ile de bütünleşmiştir.

Super Destroyer: Kötü karakter kullanımındaki gemi diğer araç okumalarında olduğu gibi modern ve kötü temsilinin bir okuması olarak yapılabilir. Ek olarak Oz büyücüsü hikâyesini etkilediği iç mekân kurgusu da, yine teknolojinin arka planda kötü olduğu bir temsilin olduğu kurgunun eklenmesi olarak görülmektedir.

Canto: Akademi ödülleri ve Monte-Carlo üzerinden yola çıkılan bu mekânda hem iyi karakterler ile hem de kötü karakter ile dengeli bir kullanıcı ilişkisi vardır.

Crait: Bölge Yavin-4 üzerinden başlayan çingene estetiğini ve kötü karakterlerin Nazi temsillerini tekrarlayan temsillere sahiptir.

4 ayrı mekânda Canto ortak kullanıcıları ile dengeli bir temsile sahip iken, kalan 3 bölgede; Nazi temsilleri-kötü karakter, Uzak Doğu temsilleri-iyi karakter gibi ilişkileri ile genelinde oryantizmin Said karşıtı temsillere yoğunlaştığı tespit edilmiştir.

Bu sonuçlar doğrultusunda oryantizmin Said perspektifinde karşıt görüşüne bir temsil vardır.

4.2.12. Star Wars Han Solo 2018

Corellia: İyi karakterin ana gezegeni olarak temsil edilen bu mekânda Londra temsilleri üzerinden yola çıkıldığı tasarımcılar tarafında söylenmiştir. Bu anlamda İyi karakter ile Batı mekânı bütünleşmesi ilişkisi vardır.

Mimban: Filmde bir diğer iyi karakteri ekledikleri bu mekânda aynı anda gezegen bir sömürüdür ve bu yüzden her iki karakterin de temsili olarak okunması mümkün olmaktadır.

Kubrick sinemasının esintileri olduđu tasarımcılar tarafından söylenmiş olan bu gezegen hem iyi hem kötü karakter ile okunabilir.

Vandor: Hem iyi hem kötü karakterlerin ortak kullandığı bu mekânlarda Amerikan barlarından, Fransız kır evlerine veya Hindistan'a kadar çok farklı kültürler ile ilişkisi kurulmuştur.

Kessel: Kötü karakterler ile bütünleşmiş ele geçirme ve sömürü düzeninin olduđu bu gezegende, hem West World gibi Amerikan sinemasının esintileri, hem de ütopya gibi dışarıdaki ülkelerden eşitler olduđu tasarımcılar tarafından söylenmiştir.

Savereen: Bu bölgenin iyi ve kötü karakterlerin ortak kullanımı sebebiyle bir kimlik sahibi olarak okunması mümkün değildir. Fakat Spagetti Western olarak adlandırılan Batı Amerikan kovboyları yorumlarından yola çıkılan bu mekândan, Batıyı sadece Amerikan merkezli olarak görmeyip farklı yorumlar üzerinden değerlendirdikleri okunmuştur.

Millenium Falcon ve First Light: Millenium Falcon üzerinden Batı savurganlığı anlatılsa da, bu mekânın iyi karakter ile bütünleştiği görülmektedir. Diğer yandan kötü karakter ile bütünleşen First Light gemisi de lüks yatlar ve içerisinde Frank Loyd Wright gibi tasarımcıları barındırmaktadır.

İyi ve kötü kullanımların karakterlere eşit dağıtıldığı bir film olsa da filmde yola çıkılan ana tema Western filmleri olmasından kaynaklı Batı dışı mekân kurgusu okuma yapmaya olanak sağlayacak kadar bulunamamıştır.

Bu sonuçlar doğrultusunda Said perspektifinde oryantalizm üzerine bir okuma yapılabilecek temsiliyetler tespit edilememiştir.

4.2.13. Star Wars Bölüm 9 Skywalker'ın Yükselişi 2019

Exegol: Daha önceki film örneklerinde kötü karakterin modern ile bütünleşmesinin aksine, ilkel mekânlar ile bütünleşmiş olduđu görülüyor.

First Order Araçları: Kötü karakterlere ait mekânlarda Kubrick esintilerinin devamı olduğu tasarımcılar tarafından söylenmiştir.

Passana: Bu gezegenin ana tasarım çizgisi Türkiye olduğu tasarımcılar tarafından söylenmiştir. Burada filmde iyi veya kötü karakterin ait olma durumu olmadığı görülmektedir. Her iki karakterde bu gezegende ziyaretçi olarak bulunmaktadır.

Kijimi: Hem iyi hem kötü karakterin ortak temsili olan mekânda İtalyan mimarisi ve Japon yönetmen Kurusowa esintileri tasarımcılar tarafından belirtilmiştir.

Ahch to ve Tattoine: Önceki filmlerde sahip olduğu temsilleri korumaktadır. Bu anlamda oryantalizm karşıtı okumaları olduğu kabul edilmiştir.

Passana ve Kijimi üzerinden dengeli anlatıma sahip iken, Tattione ve Ahchto ilkeli iyi, Exegol ise kötü karakter ile bütünleşmiştir. Ayrıca First Order gemilerinden kötü karakter ile bütünleşen Kubrick sinemasının etkisi de Batı ile kötü karakteri bütünleştirme olarak görülmektedir.

Bu sonuçlar doğrultusunda oryantalizmin Said perspektifinde karşıt görüşüne bir temsil vardır.

Tablo 4.4. Star Wars filmlerinin 2015-2019 yılları arasında oryantalizm ile ilişkisi

Ürün	Oryantalizmin temsiliyetinde, Said'in söylemleri doğrultusunda okunabilir temsiliyetler	Oryantalizmin temsiliyetinde Said Said'in söylemleri aksine okunabilir temsiliyetler	Oryantalizmin üzerine okunabilir temsiliyetler bulunmaması	Oryantalizmin üzerine dengeli temsiliyetler olması
<i>Star Wars 7 Güç Uyanıyor</i> 2015		X		
<i>Star Wars Rogue One</i> 2016		X		
<i>Star Wars 8 Son Jedi</i> 2017		X		
<i>Star Wars Han Solo</i> 2018			X	
<i>Star Wars 9 Skywalker'ın Yükselişi</i> 2019		x		
Toplam		4	1	

5. SONUÇ

Star Wars Filmlerinin mekan kurgularının incelenmesi sonucu Genele bakıldığında, Star Wars Filmleri tarihinde Said söylemleri doğrultusunda oryantizm kavramını içeren mekan kurguları temsillerine sahip olmadığı tespit edilmiştir.

Film genelinde bir çok coğrafi konumdan farklı kültürlere ait mekanlar farklı karakterler ile çeşitli şekilde kullanılarak, Jabba sarayı oyuncağının kaldırılması ile başlangıçta ortaya atılan fikir olan oryantist tartışmaların yersiz olduğu tespit edilmiştir.

Star Wars Filmlerinin Bilim kurgu tarihindeki filmler ile karşılaştırıldığında çok kültürleri içersinie almak konusunda daha kapsamlı vet rafsız olduğu tespit edilmiştir.

Alt amaç 1' de: Popüler kültür üzerine Adorno ve Gans üzerinden bir tarafta üretimin toplum açısından tehlikelisi, bir tarafta ise toplum tarafından kabul edilen ve özünde toplumun düşünce ve fikirlerinden üretildiği ikilemde; Adorno üzerinden olumsuz, Gans üzerinden olumlu bir bakış açıları zıtlığına bir cevap aranmış, Star Wars filmlerindeki mekanların tutumu üzerinden bir tespit yapılmıştır. Bu tespit doğrultusunda, mekanların Said'in söyleminde oryantizm unsurlarını genelde içermemesinin yanı sıra, karşıt ve dengeli tutumlar ile mekan kurgusunu pozitif kaygılar ile yansıtma tespit edilmiştir. Bu tespit doğrultusunda; Adorno ve Gans ikileminde; Star Wars mekanlarında oryantizm kavramı üzerinden bakılarak, Gans'ın söylemlerine uygun noktada popüler kültürün olumlu bir noktada olduğuna uygun okumalar olduğu söylenebilir.

Alt amaç 2'de: Mekan kurgusu ve tasarım tarihi ilişkisi okuması açısından popüler kültür ürünlerinin kabul gördüğü bir dönemde, Star Wars filmlerinin bu açıdan incelenmeye uygun olduğu tespit edilmiştir.

Bunların yanında yapılan incelemeler sırasında, araştırma amaçları dışında ortaya çıkan sonuç oryantizm kavramının dışında ve ergonomi, ölçek gibi konularda farklı sonuçlar tespit edilmiştir.

Bilimkurgu tarihinde başlayan mekan okumaları, Star Wars filmleriyle daha detaylı analizlere olanak sağlamıştır. Görsel efektlerin sinema ile ilişkisindeki kuvvetlenme ve mekan kavramının kullanım yoğunluğundaki artış, mekanların daha profesyonel okumalara uygunluğunun arttığı bir göstergesidir.

Oryantizm unsurlarının dışında : Süreç ile birlikte hem üretimin yoğunlaşması, hemde kaynakların artması ile birlikte çok daha kuvvetli ve kesin sonuçlara ulaşılabilir olduğu görüldü. 1977, 1980 ve 1983 yıllarına ait filmlerin incelemeleri sırasında, tasarımcı söylemi üzerinden yola çıkılan araştırmalar, sonraki yıllara göre kaynak konusunda daha zayıf olduğu tespit edilmiştir. Kaynak konusunda olan bu eksiklik, mekanların tasarım

çizgisinden yola çıkılarak tespitler yapılarak çözülmüştür. Bu bağlamda süreç içerisinde mekan kurgusuna ait tasarım unsurların verilen öneminin kaynaklar üzerinden artış göstererek tespit edilebilir. Ayrıca filmlerin yalnızca teknoloji ile gelişen görseller kaynaklı bir okuma rahatlığının ötesinde, popüler olması ile birlikte kaynağa ulaşma kolaylığında etkisinin olumlu yanı olarak okunabilir.

Star Wars Filmlerinde işlenen farklı ırklar, farklı ergonomik kaygıları ortaya çıkarmış ve farklı endüstriyel tasarımları bir çok defa temsiliyetine yer vermiştir. Bunun yanımda hikayede geçen oalyar gezegenler ve boyutlar arası ölçekte olması ile birlikte, alışılmış ölçek algısının ötesinde bir ölçek algısı tespit edilmiştir. Bir gezegen bir mekan, bir araç bir konut vb. şekilde kullanımları ile film farklı bir yaşamın algısını mekanlar üzerindende yansıtmıştır.

Bu sonuçlar, Star Wars filmlerinin mekan kurguları hakkında yeni bir bakış açısı sunarak, sinema ve bilimkurgu tarihi açısından da önemli bir konu olarak ele alınabilir.

KAYNAKLAR

Adorno, T. (2020). *Kültür endüstrisi* (11. baskı). İstanbul: İletişim Yayınları.

Arberry, A. J. (1943). *British orientalists*. London: William Collins.

Baudou, J. (2003). *La science-fiction*. Paris: Presses Universitaires de France.

Baudrillard, J. (2002). *Tüketimin tanımına doğru, mimarlık ve tüketim*. İstanbul: Boyut Yayınları.

Beecroft, S. (2005). *Star Wars locations episode 2*. London: DK Publishing.

Bray, A. (2019). *Ultimate Star Wars new edition*. London: DK Publishing.

Bresman, J. (1999). *The art of Star Wars*. New York, NY: Del Rey Publishing.

Boults, E., & Sullivan, C. (2010). *Illustrated history of landscape design*. Canada: John Wiley & Sons Publishing.

Bould, M. (2012). *Science fiction*. England: Routledge Publishing.

Burckhardt, T. (2009). *Art of Islam language and meaning*. World Wisdom.

Bulut, Y. (2004). *Oryantalizmin kısa tarihi*. İstanbul: Küre Yayınları.

Campbell, J. (1991). *The power of myth*. Anchor Edition.

Causse, J. G. (2019). *Renklerin şaşırtıcı gücü (L'etonnant pouvoir des couleurs)*. İstanbul: Pegasus Yayıncılık.

Chavkin, D., & McGuire, B. (2021). *Star Trek designin the final frontier*. Weldonowen.

Craoge, C. D. (2008). *How to read buildings: A crash course in arthitectural styles*. Milan: Rizzoli Publishing.

Coates, M., Brooker, G., & Stone, S. (2008). *The visual dictionary of interior architecture and design*. İsviçre.

Cotta, M. (1995). *Star Wars archives*. London: Virgin Books.

Corrigan, T. (2008). *A short guide to write about film*. New York: Longman.

Curtis, M. (2009). *Orientalism and Islam*. Cambridge: Cambridge Universtiy.

Clifford, J. (1988). *The predicamen of culture*. Cambridge: Harvard University Press.

Çeker, A. (2020). *Bilim kurgu tekniği*. İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.

Çoker, N. B. (2016). *Bilim kurgu sineması 1900-1970*. İstanbul: Seyyah Kitap.

Duijsens, F., & Borden, D. (2011). *Film*. İstanbul: NTV Başvuru Kitapları.

Design Museum. (2010). *Fifty cars that changed the world*. London: Conran Publishing.

DK Publishing (2014) (Derleme Kitap). *History of the world in 1000 objects*. London: DK Publishing.

DK Publishing 2016 (Derleme Kitap). *The movie book: Big ideas simply explained*. London: DK Publising.

Endress, G. (1988). *An introductiin to Islam*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Ergüven, E. (Haz.) (2015). *Mitoloji*. İstanbul: NTV Başvuru Kitapları.

Ersümer, O. (2013). *Bilimkurgu sinemasında cyberpunk*. İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.

Esparza, N. (2017, January 2). General Leia Organa: The female hero of the *Star Wars* saga. [Online forum comment]. Retrieved from <https://www.theodysseyonline.com/general-leia-organa-the-female-hero-the-star-wars-saga>

Fazio, M., & Moffet, M. (2018). *Wodenhouse, lawrence 2018: A world history of architecture*. London: Laurence King Publishing.

Fiell, C., & Fiell, P. (2013). *1000 chairs*. Taschen.

Fisher, C. (2016). *The princess diarist*. Blue Rider Press.

Furtado, P. (2018). *1001 days that shaped the world*. London: Cassel Publishing.

Fry, J. (2020). *Star Wars: Complete locations*. London: DK Publishing.

Gans, H. (1999). *Populer culture and high culture: An analysis and evaluation of taste* (2nd edition). New York: Basic Book Publishing.

Gordin, M. D., Tilley, H., & Prakash, G. (Eds.). (2010). *Utopia/dystopia: Conditions of historical possibility*. New Jersey: Princeton University Press.

Gympell, J. (2013). *The story of architecture: From antiquity to the present*. H. F. Ulmann Publishing.

Harari, Y. N. (2015). *Sapiens: A brief history of humankind*. New York City: Vintage Publishing.

Harari, Y. N. (2018). *21 lessons for the 21st century*. Manhattan: Random House.

Harvey, D. (2001). *Spaces of capital, toward a critical geography*. England: Routledge Publishing.

Halliday, F. (1993). Orientalism and critisiuers. *British Journal of Middle Eastern Studies*, 20(2), 145-163.

Hidalgo, P. (2017). *Star Wars Last Jedi the visual dictionary*. London: DK Publishing.

Hodge, S. (2019). *The short story of the architecture*. London: Laurence King Publishing.

- Holtzschue, L. (2002). *Understanding color*. John Wiley & Sons.
- Irwing, M. (2019). *1001 buildings you must see before die*. England: Cassel Illustrated.
- Jones, W. (2014). *How to read houses: A crash course in domestic arhitecture*. Rizzoli.
- Kemp, P. (2014). *Sinemanın tüm öyküsü*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Kushins, J. (2016). *The art of rogue one A Star Wars history*. New York: Abrams Publishing.
- Knoll, J. (2005). *Creating the worlds of Star Wars*. New York City: Harry N. Abrams Inc.
- Knoll, J., & Rinzler, J. W. (2012). *Creating the worlds of Star Wars: 365 days*. New York City: Harry N. Abrams Inc.
- Leigh, D. (Ed.) (2016). *The movie book: Big ideas simply explained*. London: DK Publishing.
- Lewis, B. (1982). *The question of orientalism*. New York: New York Rewiev Books.
- Lewis, B. (1993). *Islam and the West*. Oxford: Oxford University.
- Luceno, J. (2004). *Inside the world of Star Wars trilogy: The ultimate guide to the incredible location episodes IV, V, VI*. London: DK Publishing.
- Loos, A. (2018). *Mimarlık üzerine*. İstanbul: Janus Yayınları.
- Lund, K. (2000). *Inside the world of Star Wars, episode 1 - The phantom menace: The complete guide to the incredible locations*. DK Children.
- Masey, A. (2020). *World of art: Interior design since 1900*. England: Thames & Hudson.
- Maquire, R. (1980). *Star Wars: The empire strikes back portfolio*. New York: Ballatine Books.
- Maquire, R. (1983). *Return of the Jedi portfolio*. New York: Ballatine Books

Mills, A. (2020). *Our world in pictures countries, cultures, people & places*. DK London.

Parla, J. (2018). *Efendlik, şarkiyatçılık, kölelik*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Phadion (Eds.) (2020). *The design book*. Phaidon.

Pile, J. F., & Gura, J. (2013). *History of interior design*. England: Wiley.

Ratcliffe, A. (2021). *The art of Star Wars galaxy's edge*. New York: Abrams Publishing.

Read, H. (1981). *Sanat ve toplum*. İstanbul: Umran Yayınları.

Robinson, B. (Ed.). (2021). *Star Trek The U.S.S. enterprise ncc-1701 &1701-a illustrated hand book*. England: Hero Collector Books.

Robinson, B., & Spelling, I. (2021). *Star Trek celebration*. England: Hero Collector Books.

Robinson, B. (Ed.). *Star Trek The U.S.S. enterprise ncc-1701 & 1701- a illustrated handbook*. England: Eaglemoss Collection.

Roth, L. M. (2000). *Mimarlığın öyküsü*. Kabalıcı Yayınevi.

Rovin, J. (1975). *A pictorial history of science fiction films*. New Jersey: Citadfel Press.

Ruditis, P. (2016). *The Star Trek book*. London: DK Publishing.

Rinzler, J. W. (2005). *The art of Star Wars episode 3, revegne of sith*. New York, NY: Del Rey Books.

Rinzler, J. W. (2007). *The making of Star Wars: The definitive story behind the original film*. New York, NY: Del Rey Books.

Rinzler, J. W. (2010). *The making of Star Wars: The empire strikes back*. New York, NY: Del Rey Books.

Rinzler, J. W. (2013). *The making of Star Wars: Return of the Jedi*. New York, NY: Del Rey Books.

Said, E. (1979). *Orientalism*. Vintage: Vintage Books Edition.

Said, E. (1989). *Oryantalizm: Sömürgeciliğin keşif kolu*. İstanbul: Pınar Yayınları.

Said, E. (2020). *Medyada İslam*. İstanbul: Metis Yayıncılık.

Scalzi, J. (2005). *The rough guide to sci-fi movies*. Penguin Publishing.

Schneider, S. J. (Ed.). (2020). *1001 movies you must see before you die*. B.E.S Publisher, Cassel Illustrated.

Sears, K. (2014). *Mythology 101: From Gods an Goddesses to monsters and mortals, your guide to ancient mythology*. Adams Media Corporation.

Serter, S. S. (Der.). (2018). *Star Wars sineması okumaları*. İstanbul: Dedalus Kitap.

Sparke, P. (2008). *The modern interior*. Reaktion Books.

Sunstein, C. R. (2016). *The world according to Star Wars*. Dey Street Books.

Szostak, P. (2015). *The art of Star Wars: The force awakens*. New York: Abrams Publishing.

Szostak, P. (2017). *The art the Star Wars last Jedi*. New York: Abrams Publishing.

Szostak, P. (2018). *The art of solo: Star Wars history*. New York: Abrams Publishing.

Szostak, P. (2020). *The art Star Wars, rise of skywalker*. New York: Abrams Publishing.

Mackenzie, J. (1995). *Orientalism: history, theory and arts*. Manchester: Manchester University Press.

Meillassoux, Q. (2015). *Science fiction and extro-science fiction*. Univocal Publishing.

Miller, J. (2010). *Furniture: World style from classic to contemporary*. London: DK Publishing.

Thornton, L. (1983). *The orientalist: painter- travelers 1829-1908*. Art Creation Realisation.

Titelman, C. (1980). *The art of Star Wars*. New York: Ballantine Books.

Urry, J. (1995). *Consuming places*. England: Routledge Publishing.

Vassaf, G. (2009). *Cehennem övgü: Gündelik hayatta totalitarizm*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Vaz, M. C. (2002). *The art of Star Wars, episode 2- attack of the clones*. New York, NY: Del Rey Books.

Widham, R. (2005). *Star Wars ultimate visual guide*. London: DK Publishing.

Wikarska, C. (1977). *The Star Wars portfolio by ralph maquire*. New York: Ballantine Books.

Wilkes, A. (Ed.). (2015). *Design definitive visual history*. London: DK Publishing.

Wilkinson, P. (2019). *Great design the world's best design explored & explained*. London: DK Publishing.

Yıldırım, A. & Şimşek H. (1999). Nitel araştırma yöntemlerinin temel özellikleri ve eğitim araştırmalarındaki yeri ve önemi. *Eğitim ve Bilim*, 23(112), 7-17.

Filmler:

Abrams, J. J. (Director). (2015). *Star Wars: Episode VII - The force awakens* [Motion Picture]. United States: Lucasfilm Ltd.

Abrams, J. J. (Director). (2019). *Star Wars: Episode IX - The rise of skywalker* [Motion Picture]. United States: Lucasfilm Ltd.

Becker, E. (Director), & Burns, K. (Director). (2004). *Empire of dreams: The story of the Star Wars trilogy*. [Documentary Film]. United States: 20th Century Fox Television.

Edwards, G. (Director). (2016). *Rogue one: Star Wars history* [Motion Picture]. United States: Lucasfilm Ltd.

Filoni, D. (Director). (2008) *Star Wars The Clone Wars* [Motion Picture]. United States: Lucasfilm Ltd.

Howard, R. (Director). (2018). *Solo: A Star Wars story* [Motion Picture]. United States: Lucasfilm Ltd.

Johnson, R. (Director). (2017). *Star Wars: Episode VIII - The last Jedi* [Motion Picture]. United States: Lucasfilm Ltd.

Kershner, I. (Director). (1980). *Star Wars: Episode V - The empire strikes back* [Motion Picture]. United States: Lucasfilm Ltd.

Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars: Episode IV - A new hope* [Motion Picture]. United States: Lucasfilm Ltd.

Lucas, G. (Director). (1999). *Star Wars: Episode I - The phantom menace* [Motion Picture]. United States: Lucasfilm Ltd.

Lucas, G. (Director). (2002). *Star Wars: Episode II - Attack of the clones* [Motion Picture]. United States: Lucasfilm Ltd.

Lucas, G. (Director). (2005). *Star Wars - Episode III - Revenge of sith* [Motion Picture]. United States: Lucasfilm Ltd.

Marquand, R. (Director). (1983). *Star Wars: Episode VI - Return of the jedi* [Motion Picture]. United States: Lucasfilm Ltd.

Stern, T. (Director). (2017). *The toys that made us: Season 1: Episode 1* [Television series episode]. *Star Wars*. United States: The Nacelle Company.

Internet Kaynakları:

Url 1: <https://www.breitbart.com/entertainment/2015/11/04/disney-pull-star-wars-slave-leia-merchandise/> (erişim tarihi: 23.06.2023)

Url 2: <https://screencrush.com/slave-leia-retired-star-wars-merchandise/> (erişim tarihi: 23.06.2023)

Url 3: <http://makingstarwars.net/2015/11/there-are-rumors-princess-leias-return-of-the-jedi-bikini-costume-is-being-retired/> (erişim tarihi: 23.06.2023)

Url 4: <https://www.wholesaleclearance.co.uk/blog/slave-leia-merchandise-banned/> (erişim tarihi: 23.06.2021)

Url 5: <https://www.starwars.com/databank/jabba-the-hutts-palace>(erişim tarihi: 23.06.2023)

Url 6: <https://www.dailymail.co.uk/news/article-2302312/Muslim-victory-fight-anti-Islamic-lego-Denmark-axes-Jabbas-Palace-toy.html> (erişim tarihi: 23.06.2023)

Url 7: <https://www.independent.co.uk/news/world/europe/the-racist-menace-muslims-declare-victory-in-fight-over-anti-islamic-lego-8555610.html> (erişim tarihi: 23.06.2023)

Url 8: <https://weburbanist.com/2010/01/10/the-futuro-house-space-age-architecture-comes-home/> (erişim tarihi: 23.06.2023)

Url 9: <https://www.thoughtco.com/henry-ford-and-the-assembly-line-1779201> (erişim tarihi: 23.06.2023)

Url 10: <https://www.nydailynews.com/autos/ford-assembly-line-turns-100-changed-society-article-1.1478331> (erişim tarihi: 23.06.2023)