



Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı

KAVRAMSAL TASARIM ÇERÇEVESİNDE DİSTOPYA SİNEMASI VE MEKAN ETKİLEŞİMİ

Engin Demirok

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2018

**KAVRAMSAL TASARIM ÇERÇEVESİNDE DİSTOPYA SİNEMASI VE
MEKAN ETKİLEŞİMİ**

Engin Demirok

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2018

KABUL VE ONAY

Engin Demirok tarafından hazırlanan "Kavramsal Tasarım Çerçevesinde Distopya Sineması ve Mekan Etkileşimi" başlıklı bu çalışma, 22.06.2018 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

[İ m z a]

Doç. Dr. Hacer Ela ARAL (Başkan)

[İ m z a]

[Prof. Dr. Bilge Sayıl ONARAN (Danışman)

[İ m z a]

Doç. Dr. Nur AYALP

[İ m z a]

Prof. Dr. Pelin YILDIZ

[İ m z a]

Doç. Dr. Emine Nur OZANOZGÜ

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

Prof. Dr. Pelin Yıldız
Enstitü Müdürü


BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kâğıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim/Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin/Raporumun 2 yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

22.06.2018

[İmza]



Engin Demirok

YAYINLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kağıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanması zorunlu metinlerin yazılı izin alarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

- Tezimin/Raporumun tamamı dünya çapında erişime açılabilir ve bir kısmı veya tamamının fotokopisi alınabilir.**

(Bu seçenekle teziniz arama motorlarında indekslenebilecek, daha sonra tezinizin erişim statüsünün değiştirilmesini talep etmeniz ve kütüphane bu talebinizi yerine getirirse bile, tezinin arama motorlarının önbelleklerinde kalmaya devam edebilecektir.)

- Tezimin/Raporumun 22.06.2020 tarihine kadar erişime açılmasını ve fotokopi alınmasını (İç Kapak, Özet, İçindekiler ve Kaynakça hariç) istemiyorum.**

(Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir, kaynak gösterilmek şartıyla bir kısmı ve ya tamamının fotokopisi alınabilir)

- Tezimin/Raporumun tarihine kadar erişime açılmasını istemiyorum, ancak kaynak gösterilmek şartıyla bir kısmı veya tamamının fotokopisinin alınmasını onaylıyorum.**

- Serbest Seçenek/Yazarın Seçimi**

22 / 06 / 2018

(İmza) Engin DEMİROK



ETİK BEYAN

Bu çalışmadaki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, kullandığım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı, yararlandığım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu, tezimin kaynak gösterilen durumlar dışında özgün olduğunu, Tez Danışmanının **Prof. Dr. Bilge Sayıl ONARAN** danışmanlığında tarafımdan üretildiğini ve Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Yönergesine göre yazıldığını beyan ederim.



(İmza)

Engin DEMİROK

TEŐEKKÜR

Lisans döneminden başlayan rehberlik ve arkadaşlıklarıyla, isimleri geçen her yerde bir öğretmenden daha fazlasını hissettiren; Doç. Dr. Hacer Ela ARAL, Yrd. Doç. Dr. Gülru MUTLU TUNCA ve Dr. Sinem ÇINAR'a,

Akademik kariyer yolculuğumda, Hacettepe Üniversitesi ailesinin bir üyesi olduğum günden beri, pozitif enerjiyle motivasyonumu kuvvetlendiren; her kritik sonrasında tezimin daha arı bir ifadeye bürünmesinde bana yol gösteren sevgili danışmanım Prof. Dr. Bilge Sayıl ONARAN'a,

Eşime ve tez dönemim zarfında hayatıma giren kızım Duru'ya varlıklarından ötürü,

Sonsuz defa teşekkürler.

Ankara, 2018

ÖZET

DEMİROK, Engin. *Kavramsal Tasarım Çerçevesinde Distopya Sineması ve Mekan Etkileşimi*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2018.

Kavramsal tasarım çerçevesinde distopya sineması üzerinden yeni mekan üretimini tartışmaya açan bu çalışma, Eisenman'ın 1970 tarihli “*Kavramsal Mimari Üzerine Notlar: Bir Tanıma Doğru*” isimli makalesinde dikkat çektiği; mimarlık ve mekan üretiminin söylem dilini geliştirmek ve/veya değiştirmek için alan dışındaki kavramlarla etkileşimi hedef kabul etmektedir.

Bahsi geçen hipotetik temel doğrultusunda çalışma, üç basamaklı piramidal bir model çerçevesinde değerlendirilmelidir. Piramidin temelinde iletişimbilim ve mekan etkileşimi esas kabul edilmekle birlikte; bölüm kapsamında bir yönüyle geleneksel mekan üretim metodolojileri tartışmaya açılırken, diğer yönüyle geleneksel üretimin kavramsal üretim sürecine dönüşümü örnekler üzerinden tartışılmaktadır. Piramidin ikinci basamağında; estetik söylem dili, üretim ve sunuş teknikleri bakımından birbirine benzerlik gösteren mimarlık ve sinema etkileşimi doğrultusunda gelecekteki yeni mekanın üretim biçemi ortaya konulmaktadır. Bu çerçevede sinema sanatı içerisine yerleşik mekanın üretim biçimi, bir yönüyle gerçek (mimari) mekanda sinematik sürecin kavramsal olarak kullanılabilirliğini incelerken; diğer yönüyle sinematik mekanın oluşumunda gerçek (mimari) mekan kullanımı incelemektedir. Tezin ağırlıklı olarak serim ve düğüm bölümünü oluşturan piramidin tepesindeki üçüncü bölümde ise bir alt tür olarak distopya sinema üzerinden mekan incelemeleri yapılmaktadır. Bu kapsamda distopya kavramına ait temel kapsam ve sınırlılıklar ortaya konulduktan sonra sürecin distopya sinema dönüşümü tartışılmaktadır. Dünya sinema tarihine ait kırılma noktalarıyla ve mimari göstergeleriyle ön plana çıkan on dört distopik film örnekleme üzerinden yeni mekanın üretim biçemi; sosyolojik, fiziksel ve estetik söylemleri birlikteliğinde ortaya konulmaktadır. Araştırma süresince alt başlıklara ait kavram, tanım ve disiplinlerarası etkileşim kapsamında ortaya konulan çapraz eşleştirmelerin anlaşılır ve kolay takip edilebilir olması

dikkate alınarak, materyallerin aktarımı sıklıkla tablolar üzerinden tematik bir çerçeve doğrultusunda kurgulanmaktadır. Geçmiş ve güncel film örneklemi üzerinden çıkarılan genel çerçevenin gelişim dizesi, distopya sinemasının asal biçimlenişinde mekan üretimin pozitif katkısını ortaya koymaktadır.

Tüm bu veriler doğrultusunda çalışma, günümüzde mekanın değişen yeni algısı, biçimi, anlamı ve üretim metodolojileri üzerine ontolojik bir değişikliğe dikkat çekmektedir.

Anahtar Sözcükler

Distopya, Distopya Sineması, Distopik Mekan, Kavramsal Mekan, Disiplinlerarası Yaklaşım, İletişim, Etkileşim, Mekan Ontolojisi

ABSTRACT

DEMİROK, Engin. *Dystopian Cinema and Space Interaction Within The Frame Of Conceptual Design, Master Thesis, Ankara, 2018.*

This study, which opens the discussion of the production of new space through the dystopian cinema within the frame of conceptual design, is aiming the interaction with concepts outside the field to develop and / or change the discourse language of architecture and space production that Eisenman points out in the article '*Notes on Conceptual Architecture: Towards a Definition*', published in 1970.

The study on the hypothetical baseline must be evaluated within the framework of a three-step pyramidal model. On the basis of pyramid, the interaction of communication and space is accepted as the basis; within the context of the chapter, the traditional method of space production has been debated, on the other hand the transition from traditional production to conceptual production process has been discussed through examples. In the second step of pyramid; the production style of the new space in the future, in the direction of the interaction between architecture and cinema which are similar in terms of aesthetic discourse, production and presentation techniques, is revealed. In this frame, the production form of the space built in the art of cinema, in a way examining the conceptual usability of the cinematic process in the real (architectural) space; on the other hand, examines the use of real (architectural) space in the formation of cinematic space. In the third part of the pyramid which forms predominantly the layout and knot sections of the thesis, space examinations are made through the dystopian cinema as a subtype. In this context, the basic scope and limitations of the concept of dystopia are presented and then the dystopian cinema transformation of the process is discussed. Through the fourteen dystopic film samples that comes into prominence with the breakthrough points of the world cinema history and architectural manifestations,

the production of new space is revealed through sociological, physical and aesthetic discourses. In order to make the cross-matchings, presented within the scope of conceptions, definitions and interdisciplinary interactions within subtitles, understandable and easily followed, the transfer of materials is frequently structured on a tabular thematic framework. The evolution of the general framework, derived from past and current film samples, reveals the positive contribution of space production to the primal form of dystopian cinema.

In accordance with all these data, the study points to an ontological change on the new perception, form, meaning and production methodology of the space.

Keywords

Dystopian, Dystopian Cinema, Dystopic Space, Conceptual Space, Interdisciplinary Approach, Communication, Interaction, Space Ontology

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
BİLDİRİM	ii
YAYINLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	iii
ETİK BEYAN	iv
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZET	vi
ABSTRACT.....	viii
İÇİNDEKİLER	x
TABLolar DİZİNİ.....	xii
ŞEKİLLER DİZİNİ	xiv
GİRİŞ	1
LİTERATÜR TARAMASI VE ARAŞTIRMA PROBLEMİNİN BELİRLENMESİ.....	3
AMAÇ VE ÖNEM.....	4
KAPSAM VE SINIRLAR.....	5
YÖNTEM	7
1. BÖLÜM KAVRAM VE KAVRAMSAL TASARIM.....	8
1.1 Kavram Tanımı	8
1.1.1. Kavram ve İletişim İlişkisi	11
1.1.1.1. İletişimde Zaman-Mekan, Algı ve Deneyim Kavramları.....	16
1.1.1.2. İletişimde Yeni Bağlamı ve Etkileşim Kavramı.....	22
1.2. Kavram – Tasarım İlişkisi ve Tarihsel Gelişim Süreci	26
1.2.1. Kavramsal Tasarım Tanımı, Tarihçesi ve Mekan Örneklemeleri	32
1.3. Bölüm Sonucu.....	45

2. BÖLÜM KAVRAMSAL TASARIM VE MEKAN KAVRAMININ SİNEMA İLE ETKİLEŞİMİ	47
2.1. Sinema Kuramı Tanımı ve Kısa Tarihi.....	48
2.1.1. Sinemada Mekanın Fiziksel, Estetik ve Sosyolojik Varlığının Tartışılması	52
2.2. Sinemada Mekanın Üretim Biçemi	57
2.2.1. Mimari Mekanda Sinematik Süreç	58
2.2.1. Sinematik Mekanda Kavramsal Süreç	69
2.3. Bölüm Sonucu	97
3.BÖLÜM BİR ALT TÜR OLARAK DİSTOPYA SİNEMASI ÜZERİNDEN MEKAN İNCELEMELERİ.....	101
3.1. Düşlenen Toplum Tasarımlarında Ütopya ve Distopya Kavramlarının Tartışılması.....	102
3.2. Bilimkurgu Türü Olarak Distopya Sinema Tarihi Biçimlenişi ve Mimari Temsil Araçların Tartışılması.....	112
3.2.1. Distopya Sineması Tarihi Çerçevesinde Sosyal ve Fiziksel Bulguların Ortaya Koyulması	168
3.2.2. Distopya Sineması Tarihi Çerçevesinde Mekansal Nitelik ve Mimari Göstergelerin Ortaya Koyulması.....	174
3.3. Bölüm Sonucu	195
4. BÖLÜM GENEL DEĞERLENDİRME VE SONUÇ	200
KAYNAKÇA	208
EK 1. Kronolojik Sıralamaya Göre Hazırlanmış Distopya Filmleri Listesi.....	231
EK 2. Turnitin Raporu	235

TABLolar DİZİNİ

Tablo 1.1 Flavell (1985)'in üst biliş – biliş ve kavramlar arasındaki yaklaşımı (Kişisel Arşiv, 2017)	8
Tablo 1.2 Zıllıoğlu (1996)'na göre dil-kültür, iletişim ve kavram arasındaki ilişki (Kişisel Arşiv, 2017).....	12
Tablo 1.3 Edward (1921) ve Saussure (1916)'un yaklaşımları çerçevesinde kavram ve dil birlikteliği (Kişisel Arşiv, 2017).....	14
Tablo 1.4 Algı, biliş ve deneyim ilişkisinde bireyin merkezci konumu (Lewin, 1936).....	17
Tablo 1.5 Algılanan mekanda fiziksel ve sosyo-psikolojik değişkenler (Rapoport,1977 ve Goldstein, 1989)	20
Tablo 1.6 Senagala'nın Kronolojik Zaman-Mekan Okuması (Eryaşar, 2010)...	24
Tablo 1.7 Maxwell (1996)'in tasarım araştırmalarına yaklaşım biçemi (Kişisel Arşiv, 2017).....	27
Tablo 1.8 Barzun; Graf (1993) ve Heskett (2002)'in kriterlerine göre tasarım araştırmalarında tarihsel & kültürel açılım (Kişisel Arşiv, 2017)	27
Tablo 1.9 Zelanski (1987), Laseau (2001) ve Kolarevic (2003)'in kriterlerine göre tasarım araştırmalarında kavramsal açılım (Kişisel Arşiv, 2017)	30
Tablo 1.10 Klein (2010)'e göre tasarım araştırmalarında bağlam kavramı (Kişisel Arşiv, 2017)	31
Tablo 1.11 Kavramsal tasarıma yönelik kronolojik açılım (Gombrich, 2016)...	36
Tablo 2.1 Deleuze (1994) vd.'ne göre gruplandırılmış sinemada tarihsel dönüşüm (Kişisel Arşiv, 2017).....	49
Tablo 2.2 Affrons (1995)'a göre, iç mekan set tasarımı kriterleri ve Ex Machina (2014) örnekleme (Kişisel Arşiv, 2018).....	72
Tablo 2.3 Kahvecioğlu (1998), Bayizitlioğlu (2009) ve Kieferle (2000) göre yorumlanan fiziksel mekânın biçemi - Metodolojik tip (yöntemsel) ele alınış şeması (Kişisel Arşiv, 2018).....	78

Tablo 2.4 Erdem (2015)'e göre dokuz basamakta gruplandırılmış görsel efekt teknikleri (Kişisel Arşiv, 2018).....	87
Tablo 3.1 Ek 1'de incelenen film örneklemi çerçevesinde sosyal ve çevresel distopik ortak bulgular.....	167
Tablo 3.2 Distopya sineması tarihi çerçevesinde incelenen on dört film örneklemini üzerinden fiziksel mekanın biçimlenişi (Kişisel Arşiv, 2017).....	176
Tablo 3.3 Distopya sineması tarihi çerçevesinde incelenen on dört film örneklemini üzerinden sanal mekanın biçimlenişi (Kişisel Arşiv, 2017).....	178
Tablo 3.4 Distopya sineması tarihi çerçevesinde incelenen on dört film örneklemini üzerinden melez mekanın biçimlenişi (Kişisel Arşiv, 2017).....	180
Tablo 3.5 Temsil arayüzleri dikkate alınarak mimari biçim ve Farrelly (2011)'nin yapı bileşenleri üzerinden iç mekan ve kent analizi (Kişisel Arşiv, 2017).....	183
Tablo 3.6 Farrelly (2012)'nin malzeme grupları üzerinden distopik atmosferin biçimlenişinde iç mekan ve kent analizi (Kişisel Arşiv, 2018).....	185
Tablo 3.7 Essley (2016)'in mimari ölçek ve birey etkileşimi doğrultusunda distopik atmosferin biçimlenişinde iç mekan ve kent analizi (Kişisel Arşiv, 2018)	188
Tablo 3.8 Doğal ve yapay aydınlatma başlıkları altında distopik atmosferin biçimlenişinde iç mekan ve kent analizi (Kişisel Arşiv, 2018).....	191
Tablo 3.9 Akbay Yenigül (2018)'ün renk sınıflandırması üzerinden distopik atmosferin biçimlenişinde iç mekan ve kent analizi (Kişisel Arşiv, 2018)	193

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. 1 Sergei Eisenstein Sinema Dersleri, Sahneye Koyma Çözümleri ve Kurgu Tekniği (Ayça, 2006)	10
Şekil 1. 2 Sergei Eisenstein, sahne ve sekans eskizleri (URL 2).....	11
Şekil 1. 3 Madde, hareket, zaman ve mekan diyagramı (Kaya, 2016)	15
Şekil 1. 4 Eylem akışı ve hareket etkisinin grafiksel anlatımı (Öz, 2016).....	19
Şekil 1. 5 Ernesto Neto mekan derlemeleri, 2010-2013 (URL 2).....	20
Şekil 1. 6 Bernard Tschumi'nin ideal piramit ve labirent imgelerini üst üste çakıştırarak yeni zaman-mekan tanımladığı Parc de la Villette Projesi (Tschumi, 1996).....	21
Şekil 1. 7 (En az iki) Zamanlar topluluğu olarak mekan kavramı ve iletişim süreci (Kaya, 2016)	21
Şekil 1. 8 2001: A Space Odyssey, (Stanley Kubrick); (<i>Açılış Sekansı</i>) Fosil kalıntısı ile karşılaşan canlı ve nesne arasındaki yeni ilişki; potansiyel eylemin dönüşümü ve yeni bağlamı (Kişisel Arşiv, 2017)	23
Şekil 1. 9 Krier (1992) ve Laseau (2001)'nin kriterleri doğrultusunda <i>The Simpsons</i> karakterinin bilişsel içeriğe dayalı konsept gelişim süreci (Kişisel Arşiv, 2017).....	31
Şekil 1. 10 Geleneksel biçim üretimine dayalı temel yaklaşımlar (Ching,2004)	33
Şekil 1. 11 Marcel Duchamp; R. Mutt (Çeşme), Ready Made, 1917 (URL 2)...	36
Şekil 1. 12 Antwerp'te terk edilmiş bir ofise ait kesilmiş döşeme ve yeni mekan düzlemi arayışı, Office Baroque, Gordon Matta-Clark, 1977 (Clark, 2012)	39
Şekil 1. 13 Centre Pompidou inşaatı ve yıkımdan hemen önce yaratılan ek bina, <i>Conical Intersect</i> , Gordon Matta-Clark, 1974 (Clark, 2012)	39
Şekil 1. 14 Day's End Factory, Gordon Matta-Clark, 1975 (Zimmer, 2015).....	40
Şekil 1. 15 Datum Cut, Gordon Matta-Clark, 1975 (Moure, 2006).....	40

Şekil 1. 16 Berlin Serbest Bölge 3-2, 1990'da birleşen Berlin için Lebbeus Woods'un terkedilmiş hükümet binası çalışması; uygulamadan çok kuramsal nitelik taşıyan yapı önerisi (Woods, 1992)	41
Şekil 1. 17 Hırvatistan Sivil Savaşı (Lebbeus Woods'a ait çizim ve fotoğraf kolajı) (Woods, 1992)	42
Şekil 1. 18 (<i>Solda</i>) Mekanlar arası kendileme (<i>appropriation</i>); (<i>Sağda</i>) Hiç var olmamış mekanların vektörleri; yüksek konutlar, Lebbeus Woods, 1995 (Kanekar, 2010)	43
Şekil 1. 19 Shard House, Inhabiting the Quake, San Francisco, Lebbeus Woods, 1995 (Kanekar, 2010)	43
Şekil 1. 20 Chengdu'daki Raffles Complex içinde yer alan, Lebbeus Woods'un Christoph A. Kumpusch ile birlikte tasarladığı Işık Pavyonu (URL 2).....	44
Şekil 2.1 Lefebvre'nin beden ve mekan arasındaki deneyimsel ilişki (Ghulyan, 2017)	53
Şekil 2.2 Uzunali (2015)'nin gerçek olan ve temsil edilen arasında kurduğu ilişki (Kişisel Arşiv, 2017).....	55
Şekil 2.3 Parc de la Villette (Tschumi, 1984-1987) Sinematik sekans organizasyonuna çerçevesinde noktasal, çizgisel ve yüzeysel eylemlerin üst üste binmesi ve folie'ler (URL 9).....	62
Şekil 2.4 Parc de la Villette projesindeki notasyonların 'oluş' anları (Tschumi, 1984-1987) (URL 9).....	63
Şekil 2.5 Parc de le Villette projesi kapsamında Tschumi'nin fireworks kavramı üzerinden yarattığı notasyonlar (Tschumi, 1984-1987) (URL 9).....	63
Şekil 2.6 Eisenstein'ın Alexander Nevsky filminden montaj sekansı (Sergei Eisenstein, Sinema Dersleri kitabı kapak fotoğrafı (Tschumi, 1996).....	64
Şekil 2.7 Tschumi'nin Eisenstein'ın 'narrative montaj' kavramı üzerine Le Fresnoy için tasarladığı montaj sekansı (URL 9).....	65
Şekil 2.8 Le Fresnoy Art Center (URL 9).....	65
Şekil 2.9 Transcripts (Tschumi, 1996) (URL 9).....	66

- Şekil 2.10** La Maison de la Publicite (Oscar Nitschke, 1936) Tschumi'nin boşluk teması üzerinden 'aradaki mekan' (*in-between*) olarak nitelendirdiği cephe örneği (Olayların meydana geldiği 'oluş anları' ve sekans benzetmesi) (Tschumi, 1996) (URL 2).....67
- Şekil 2. 11** Edward Scissorhands, Tim Burton, 1990. Modern yaşam kutularının (evler) arkasında katmanlaşan modern karşıtı gotik siluet.....68
- Şekil 2.12** Fiziksel ve duyuşal deneyimleri dikkate alarak katmanlaşan kentin sinematik algısı (Kent imgesinin sinemada kullanımı) (URL 10).....70
- Şekil 2. 13** Londra (ortak) kent temalı 3 ayrı kategori ve filme ait deęişken kentsel imgeler (Kişisel Arşiv, 2018).....71
- Şekil 2. 14** Lacan'ın Üçlü Borromean Modeli (Lacan, 1977).....74
- Şekil 2. 15** Aktüel- Virtüel / Olanaklı – Gerçek Diyagramı (Deleuze, 2006)76
- Şekil 2.16** (*Üstte*) Fiziksel mekanın tasarlanmasında set tasarımı öncesi oluşturulan çizim örnekleri; perspektif ve çatı planı; (*Altta*) Batı görünüş ve detay çizimler (Preston, 1994).....80
- Şekil 2.17** (*Üstte*) James Bond 007 filmi seti için Ken Adam tarafından hazırlanan renklendirilmiş perspektif çalışması; (*Altta*) Gerçek mekan sunumu (URL 2)....81
- Şekil 2. 18** (*Solda*) *Unforgiven* filmi için hazırlanmış kaba arazi maketi; (*Sağda*) Filmin yapı tasarımcısı *Herny Bumstead* tarafından tasarlanan set yapım aşamaları (Ettedgui, 1999)82
- Şekil 2. 19** Mimar ve yapım tasarımcısı Ken Adam tarafından film üretme eyleminde ön hazırlık sürecinde hazırlanan çizim örnekleri (URL 2)82
- Şekil 2. 20** Mark Digby (2014) tarafından tasarlanan *Ex Machina* filmi, laboratuvar sahnesi (*solda*); Charles Hall tarafından tasarlanan Frankenstein'nin laboratuvarı (1931) (*sağda*) (URL 13)83
- Şekil 2. 21** Ak (2006) tarafından hazırlanan karşılaştırmalı fiziksel mekan ve sanal mekan (Kişisel Arşiv, 2018).....85

Şekil 2. 22 Anders (1998), Sherman (2009), Erdem (2015)'in verilerine göre hazırlanan sanal mekanın üretimi (Kişisel Arşiv, 2018).....	86
Şekil 2. 23 Sanal Gerçeklik sistemindeki kullanıcı arayüzü; sanal ortam bileşenleri ve kullanıcı deneyimi faktörlerinin etkileşimi (Mihelj, Novak ve Beguš, 2014).....	89
Şekil 2. 24 Sinemada sanal mekanın üretim biçimi; Sanal gerçeklik film örneği, Gül Renkli SG (<i>Rose Coloured VR</i>) Adam Cosco, 2015.....	90
Şekil 2. 25 Hareket yakalama (<i>motion capture</i>) yönetimiyle tasarlanan sahne örneği (URL 14).	90
Şekil 2. 26 Hareket yakalama (<i>Montion capture</i>) teknolojisi ile üretilen Avatar (2009) film örneği (URL 14).....	91
Şekil 2. 27 The Matrix (Larry ve Andy Wachowski, 1999) filmi final sekansı; (Fiziksel mekanın metalaşması (Kişisel Arşiv, 2017)	92
Şekil 2. 28 The Thirteenth Floor (Josef Rusnak, 1999); (Fiziksel mekandan sanal mekana geçiş temsili (Kişisel Arşiv, 2017)	92
Şekil 2. 29 Fiziksel ve sanal etkileşimi - Melezleşme (Andres, 1998).....	93
Şekil 2. 30 Andres'in melez mekan illüstrasyonları (Andres, 1998).....	94
Şekil 2. 31 Sinemada fiziksel bileşenler üzerinden kompozisyon yaratısı (<i>Overlapping</i>) (Kişisel Arşiv, 2017).....	95
Şekil 2. 32 Sinemada mizansen eylem (Fiziksel mekanın fiziksel bileşenler üzerinden katmanlaşması) (Kişisel Arşiv, 2017)	95
Şekil 2. 33 Ex Machina (2014) filmi, fiziksel mekanın içine yerleştirilmiş parametrik yüzey (Kişisel Arşiv, 2017).....	96
Şekil 3.1 Siyasi felsefe, edebi kurgu ve mimari sunuş biçimi kesişiminde ütopya ve distopya kavramları (Somay, 2010).....	101
Şekil 3.2 İdeal olan ve ütöpik olan arasındaki karşılıklı etkileşim (Meyerson, 1996)	103

Şekil 3.3 Farklı meslek gruplarına ait düşünürlerin eskiz çalışmalarının bulunduğu Crystal Chain (Ütopik Mektuplar) örneklemeleri 1 (URL 2).....	104
Şekil 3.4 Farklı meslek gruplarına ait düşünürlerin eskiz çalışmalarının bulunduğu Crystal Chain (Ütopik Mektuplar) örneklemeleri 2 (URL 2).....	105
Şekil 3.5 (<i>Solda</i>) Le Corbusier'in Makine Şehri (<i>Ville Radieuse</i>); (<i>Sağda</i>) Makine Şehri ilham alınarak tasarlanan Marsilya'daki Konut Üniteleri (<i>Unite d'Habitation</i>) (URL 2).	106
Şekil 3.6 Frank L. Wright tarafından tasarlanan Broadacre Şehri'ne ait taslak çalışmaları (URL 2).....	107
Şekil 3.7 (<i>Solda</i>) Buckminster Fuller Gökyüzünde Yüzen Şehirler (<i>STAR-Spherical Tensegrity Atmospheric Research Station</i>); (<i>Sağda</i>) Dymaxion House. (Newitz ve Stamm, 2014).....	107
Şekil 3.8 Viera (2011)'nin distopik hikayelerin kurgusal biçimlenişi üzerine yazar ve okuyucu arasında kurduğu diyalogik ilişki (Bireysel kusurların toplumsal hareketle aşılmasına yönelik dramaturgi) (Kişisel Arşiv, 2017).....	110
Şekil 3.9 Baudrillard (2005)'in gerçek ve gerçeklik kuramı çerçevesinde güncel gerçek ve gelecekteki gerçek (Kişisel Arşiv, 2017)	111
Şekil 3.10 Belge (2009) ve Bayar (2011)'in verileri dikkate alınarak distopya sinemasının inşa süreci (Kişisel arşiv, 2017)	113
Şekil 3.11 Mahal (1996) ve diğ.'nin verilerine göre hazırlanan 20.yüzyıl Dünya Tarihi ve 21. yüzyıl başlangıç dönemi kırılma noktalarının sinema enstitisindeki sosyolojik yansımaları ve tez kapsamında incelenen film örneklemeleri (Kişisel Arşiv, 2018)	115
Şekil 3.12 Metropolis (Mimar-Yönetmen, Fritz Lang, 1927); ilk distopya filmi açılış sekansı (gökdelin kent, totaliter rejim, makine ve zaman metaforu) (Kişisel Arşiv, 2017).....	115
Şekil 3.13 Metropolis (Mimar-Yönetmen, Fritz Lang, 1927); Bir distopik temsil aracı olarak şaşırtıcı ölçek (<i>shock scale</i>) kavramının kullanımı (Kişisel Arşiv, 2017).....	116

- Şekil 3.14** Metropolis (Mimar-Yönetmen, Fritz Lang, 1927); Bir distopik temsil aracı olarak mitolojik öğelerin kullanımı (Kişisel Arşiv, 2017)..... 117
- Şekil 3.15** Alphaville (Jean-Luc Godard, 1965); Bir distopik temsil aracı olarak yapay tekniklerinden uzak nitelikte sergilenen Paris kent meydanları ve cepheler (Kişisel Arşiv, 2017) 118
- Şekil 3.16** Alphaville (Jean-Luc Godard, 1965); İç mekanda modern mimarlığın geleneksel göstergeleri (Kişisel Arşiv, 2017) 118
- Şekil 3.17** 2001: A Space Odyssey (Stanley Kubrick, 1968); Kubrick'in 1968 yılı içerisinde 2001 yılına bakışla geleceğin vizyonuna işaret ettiği Djinn sandalyeleri (Kişisel Arşiv, 2017) 120
- Şekil 3.18** 2001: A Space Odyssey (Stanley Kubrick, 1968); Tek kaçıslı perspektif (Kişisel Arşiv, 2017) 121
- Şekil 3.19** (*Solda*) 2001: A Space Odyssey (Stanley Kubrick, 1968); Rönesans mimari anlayışı ve simetri ilkesine göre tasarlanmış iç mekan planı; (*Sağda*) Dave karakterinin değişen perspektifleri ile biçimlenen çözüm açıları (URL 22). 122
- Şekil 3.20** THX 1138 (George Lucas, 1971); Yoğun beyaz renk kullanımı ve mekan algısının kayboluşu (Kişisel Arşiv, 2017)..... 123
- Şekil 3.21** THX 1138 (George Lucas, 1971); Evin mekanlarının izleyicide gözetleme hissi uyandıracak şekilde aktarılması (Kılıç Çalğıcı, 2013)..... 125
- Şekil 3.22** THX 1138 (George Lucas, 1971); Hologram teknoloji sanal mekan üretimi (Kişisel Arşiv, 2017)..... 125
- Şekil 3.23** THX 1138 (George Lucas, 1971); Kubik biçimde tasarlanan Tanrı OMM'nin ibadet mekanı (Kişisel Arşiv, 2017)..... 126
- Şekil 3.24** THX 1138 (George Lucas, 1971); Frank Lloyd Wright tarafından tasarlanan Marin İlçesi Sivil Toplum Merkezi (*Marin Country Civil Center*) (Kişisel Arşiv, 2017)..... 126
- Şekil 3.25** A Clockwork Orange (Stanley Kubrick, 1971); Şehir zorbalılarının baskın düzenlediği varlıklı yazarın evi; Brütalist anlayışla yeniden yorumlanmış orijinal ve film görüntüleri (Sözen, 2017)..... 128

- Şekil 3.26** (*Solda*) Wandsworth Altgeçidi orijinal ve film görüntüsü; (*Sağda*) (Thamesmead Bölgesi orijinal ve film görüntüsü (URL 2))..... 128
- Şekil 3.27** A Clockwork Orange (Stanley Kubrick, 1971); (*Üstte*) Geleneksel modernizmi vurgulayan tasarımıyla Skybreak Evi, orijinal plan ve dönem fotoğrafları; (*Altta*) Kubrick'in yeniden düzenlediği iç mekan, film görüntüsü (URL 22)..... 130
- Şekil 3.28** A Clockwork Orange (Stanley Kubrick, 1971); Sinematografik görüntülerin üretilmesinde tek kaçırlı perspektif ve simetri kullanımı (Kişisel Arşiv, 2017)..... 130
- Şekil 3.29** A Clockwork Orange (Stanley Kubrick, 1971); (*Üstte*) Alex karakterinin evinin banyo, mutfak, yatak odası ve oturma odasına ait yatay ve dikey kaplamalardaki geometrik biçim, desen ve renk kullanımı; (*Altta*) Kedili kadının evi, kübist anlayışa göre döşenmiş zemin, tavan, resim, duvar ve kaplama önermeleri (Kişisel Arşiv, 2017)..... 131
- Şekil 3.30** Blade Runner (Ridley Scott,1982) ; Fiziksel mekanın biçimlenişinde kent arayüzü (Kişisel Arşiv, 2017)..... 132
- Şekil 3.31** Blade Runner (Ridley Scott,1982); (*üstte*) Filmin görsel tasarımcısı Syd Mead tarafından tasarlanan kent çizimler; (*altta*) Filmden kareler (Kişisel Arşiv, 2017)..... 133
- Şekil 3.32** Blade Runner (Ridley Scott,1982); (*Solda*) Aztek yapı taşlarıyla dikkat çeken Ennis Brown Evi, Frank Lloyd Wright; (*Sağda*) Filmde aztek yapı bloklarının tamamlayıcı niteliği biçimi (Matt, 2014)..... 134
- Şekil 3.33** Blade Runner (Ridley Scott,1982); Frank Lloyd Wright Coonley Masası; Charles Rennie Mackintosh Sandalyesi; Dazor Saucer Lambası (Matt, 2014)..... 135
- Şekil 3.34** Brazil (Terry Gilliam,1985); (*Üstte*) Sınıfsal bir gösterge unsuru olarak rizomatik dağılımla çoğalan borular ve yoksul ailenin evi; (*Altta*) Yaşam kalitesi yüksek nitelikte tasvirlenen Sam karakterinin evi ve duvardaki modüllere gizlenmiş borular (Kişisel Arşiv, 2017) 136

- Şekil 3.35** Brazil (Terry Gilliam,1985); Grotesk anlatıyı kuvvetlendirici nitelikte ölçek, aydınlatma ve biçim ilişkisi (Kişisel arşiv, 2017) 137
- Şekil 3.36** Brazil (Terry Gilliam,1985); Filmin zamansız niteliğini örnekleyen donatı örnekleri; (*Soldan sağa sırasıyla*) Sam'ın fütüristik ekmek kızarma makinası, Sam'ın retro-gelecek telefonu, Sam'ın daktilo klavyesine eşlik eden akıllı ekrana sahip ofis bilgisayarını (Kişisel arşiv, 2017) 138
- Şekil 3.37** Brazil (Terry Gilliam,1985); Filmin genelinde bütünlük göstermeyen renk çeşitliliği (Kişisel arşiv, 2017) 139
- Şekil 3.38** Gattaca (Andrew Niccol, 1997); Açılış Sahnesi – Frank Lloyd Wright tarafından tasarlanan Marin Sivil Toplum Merkez Binası (Kişisel Arşiv, 2017). 140
- Şekil 3.39** Gattaca (Andrew Niccol, 1997); Marin Sivil Toplum Merkezi iç mekan örneklemeleri; Distopik temsil aracı olarak doğal malzeme ve doğal aydınlatma kullanımı (Kişisel Arşiv, 2017) 141
- Şekil 3.40** Gattaca (Andrew Niccol, 1997); Distopya sineması temsil aracı olarak ölçek kullanımı - Marin Sivil Toplum Merkezi (*Frank Lloyd Wright*) (Kişisel arşiv, 2017)..... 142
- Şekil 3.41** Gattaca (Andrew Niccol, 1997); DNA sarmalının imgesel kullanımı (Kişisel arşiv, 2017)..... 142
- Şekil 3.42** Gattaca (Andrew Niccol, 1997); Frank Lloyd Wright tarafından tasarlanan Marin Sivil Toplum Merkezi'nin iç mekan yüzeylerine ait biçim-malzeme-aydınlatma kullanımı (Kişisel Arşiv, 2017) 143
- Şekil 3.43** Thomas In Love, 2000 (Pierre Paul Renders, 2000); Thomas'ın sanal düzlem aracılığıyla ziyaret ettiği terapistinin muayenehanesi (Kişisel Arşiv, 2017) 146
- Şekil 3.44** Thomas In Love, 2000 (Pierre Paul Renders, 2000); Thomas sanal arayüz aracılığıyla da olsa iletişime geçmek istemediği annesinin renkli mekanı (hayatı) (Kişisel Arşiv, 2017) 146

Şekil 3.45 Thomas In Love, 2000 (Pierre Paul Renders, 2000); Duygusal boşluğunu doldurmak adına internette yaptığı gezintiler sırasında karşılaştığı Melodie karakterinin yatak odası (Kişisel Arşiv, 2017)	147
Şekil 3.46 Thomas In Love, 2000 (Pierre Paul Renders, 2000); (Kişisel Arşiv, 2017).....	148
Şekil 3.47 Thomas In Love, 2000 (Pierre Paul Renders, 2000); (Final Sahnesi) Thomas'ın maddesiz mekanından fiziksel mekana geçişi (Kişisel Arşiv, 2017)	148
Şekil 3.48 Equilibrium (Kurt Wimmer, 2002); Sanat ve sanatla ilgili eylemlerin katı bürokrasi tarafından yasaklanması, Leonardo da Vinci'nin Mona Lisa eseri (Kişisel Arşiv, 2017)	149
Şekil 3.49 Equilibrium (Kurt Wimmer, 2002); Toplumsal çöküşün semiyotik temsil ürünü olarak, (soldan sağa sırasıyla) Hitler esini bayrak, Adolf Hitler görseli, gözetim unsuru olarak uzay mekiği (Kişisel Arşiv, 2017)	150
Şekil 3.50 Equilibrium (Kurt Wimmer, 2002); Uzak plan brütalist kent silüeti (Kişisel Arşiv, 2017)	151
Şekil 3.51 Equilibrium (Kurt Wimmer, 2002); Faşist neo-klasik mimarisiyle dikkat çeken Berlin Olimpiyat Stadı orijinal görünüm ve filmde kullanım biçemi (Kişisel Arşiv, 2017).....	151
Şekil 3.52 Equilibrium (Kurt Wimmer, 2002); Distopik bir temsil aracı olarak kentsel ve iç mekanda mimari ölçek kullanımı (Kişisel Arşiv, 2017).....	152
Şekil 3.53 The Island (Michael Bay, 2005); Klonların yaşam hücreleri ve ankastre (<i>built-in</i>) mobilya-donatı çözümlenmeleri (Kişisel Arşiv, 2017).....	154
Şekil 3.54 The Island (Michael Bay, 2005); Klonların için tasarlanan kamusal ve yarı kamusal alanlar (Kişisel Arşiv, 2017)	154
Şekil 3.55 The Island (Michael Bay, 2005); Sınıfsal ayrımı vurgulamak için farklı nitelikte tasarlanmış yönetici ofisleri (Kişisel Arşiv, 2017)	155

- Şekil 3.56** The Island (Michael Bay, 2005); (*Solda*) İlk kez karşılaşılan gerçek gün ışığı ve sanal iç mekan; (*Sağda*) Tektonik olarak var olan gerçek (*fiziksel*) mekan (Kişisel Arşiv, 2017)..... 156
- Şekil 3.57** Wall-E (Andrew Stanton, 2008); Günümüzden yedi yüz yıl sonrası kent görseli (çöp kuleler) (Kişisel Arşiv, 2017) 156
- Şekil 3.58** Wall-E (Andrew Stanton, 2008); Wall-E karakterinin duygusal yolculuğu (Yeşile duyulan özlem ve aşk anlatısı) (Kişisel Arşiv,2017) 157
- Şekil 3.59** Wall-E (Andrew Stanton, 2008); Tüketim çılgınlığı, yeni nesil mobilya-donatı elamanları ve birey-mekan etkileşimi (Kişisel Arşiv, 2017)..... 158
- Şekil 3.60** Wall-E (Andrew Stanton, 2008); (*Solda*) Filmde kullanılan hız araçları; (*Sağda*) Geleceğin tasarım araçlarına ilham vermesi adına Chevrolet firması tarafından tasarlanan *Ergo Chair* (Kişisel Arşiv, 2017) (URL 2)...... 159
- Şekil 3.61** Her (Spike Jonze, 2013); Filmin sinemasal anlatısına baskın biçiminde yön veren koyu kırmızı rengin çeşitli kostüm ve nesnelere üzerindeki temsilleri (Kişisel Arşiv, 2017) 161
- Şekil 3.62** Her (Spike Jonze, 2013); Gökdelenler ile birey arasındaki gerçek ve asal ilişkiyi vurgulamak adına fütüristik temsil öğelerinden (uçan araba, uçan daire) arınmış metropol görselleri (Kişisel Arşiv, 2017)..... 162
- Şekil 3.63** Her (Spike Jonze, 2013); (*Solda*) Gece kent ışıklarını içeri alabilecek nitelikte tasarlanmış Twombly Rezidans planı; (*Sağda*) Filmde kahramanın vaktinin önemli bir bölümünü geçirdiği yaşam alanı (Kişisel Arşiv, 2017) (URL 2). 163
- Şekil 3.64** Her (Spike Jonze, 2013); (*Solda*) Set süreci, boş bir hacim üzerine eklenen hareketli-geçirgen *pleksiglass* elemanları ; (*Sağda*) Filmde ofis kareleri (Kişisel Arşiv, 2017) 163
- Şekil 3.65** Her (Spike Jonze, 2013); Hologram teknolojisi ile yaratılan sanal mekanın fiziksel mekan ile etkileşimi (Melezleşme biçemi) (Kişisel Arşiv, 2017) 164

Şekil 3.66 Interstellar (Christopher Nolan, 2014); Yeşil rengin imgeleme dönüşümü (Kişisel Arşiv, 2017).....	165
Şekil 3.67 Interstellar (Christopher Nolan, 2014); (<i>Üstte</i>) 1930 senesinde Orta Amerika'da aşırı kuraklık nedeniyle meydana gelen toz bulutları ve toz fırtınaları; (<i>Altta</i>) Filmde dramatize edilen toz bulutları ve toz fırtınaları (Kişisel Arşiv, 2017) (URL 26)	166
Şekil 3.68 Interstellar (Christopher Nolan, 2014); Başkahramanın teknolojik donatılardan uzak, ihtiyaca yönelik detaylandırılmış iç mekan görselleri (Kişisel Arşiv, 2017).....	166
Şekil 3.69 Interstellar (Christopher Nolan, 2014); Başkahramanın yeni gezegen ile tanışma anı (5 boyutlu uzayzaman)) (Kişisel Arşiv, 2017).....	167
Şekil 3.70 İncelenen on dört film örnekleme üzerinden distopik atmosferin dramaturji tekniği çerçevesinde yapılanışı (Kişisel Arşiv, 2017).....	174

GİRİŞ

Mekanın bugüne kadar Vitruvius ile başlangıç kabul edilebilecek geleneksel söylemi ve üretim şablonu, içerisinde bulunduğumuz çağa ait güncel girdiler doğrultusunda yeniden tartışılmalıdır. Leach (1997)'e göre modern mimarlık tarihi ve mekan üretimi, XX. yüzyılın başlarında son derece iyimser bir tablo içerisinde başlamış ancak tarihsel duyarlılık ve toplumsal geribildirim, mekan üretimini yeniden sorgulamayı zorunlu kılmaktadır. Bu çerçevede içerisinde bulunduğumuz yeni çağın ihtiyaçlarının doğru tespit edilmesi, gelecek nesil mimarlık kuramı ve mekan üretimi için temel kabul edilmelidir.

Son yıllarda özellikle teknolojideki köktenci değişiklikler, yeni mekan üretimi için içerik oluşturmaktadır. XXI. yüzyıl teknolojilerinin sağladığı yeni bağlam ve bu bağlamın işaret ettiği sanallık, şeffaflık, çabuk erişim gibi kıstaslar, mekanın ontolojik ve fiziksel üretimini yeniden sorgulamayı gerektirmektedir.

Bahsi geçen radikal değişiklikler bir diğer yönüyle toplumbilim (sosyoloji) başlığı altında başta kültürel çöküş, iletişim çağında iletişimsizlik, küreselleşme ve ekonomik iflas, tüketim çılgınlığı, sosyal statü ve sınıfçılık gibi olumsuz söylem ve konu başlıkların yeniden gündeme gelmesini sağlamaktadır (Ayyıldız ve Müştak, 2016).

Öte yandan çevresel (fiziksel) içerik; küresel ısınma, kuraklık, doğal kaynakların tükenmesi, fosil yakıtların tükenmesi, enerji ihtiyacının artması, nükleer felaket, sert iklim değişiklikleri gibi ekolojik dengenin bozulmasını içeren senaryolar gelecek mekan tasarımı için bir diğer girdiye işaret etmektedir.

Mekanın ontolojik değişikliklerine yönelik farkındalık belirtileri çerçevesinde, mimarlık kuramı ve mekan üretimi, gerek kuramsal gerekse uygulamalı örneklerle alışlagelmiş sınırlarını tartışmaya açmalıdır. Bu çerçevede disiplinlerarası etkileşim ve deneysellik terimlerine içerisinde bulunduğumuz çağın ön plana çıkan girdilerini barındırmaktadır. Tez kapsamında mekan kavramının deneysel arayışı bir yönüyle geçmiş kavramsal mekan söylemlerini tartışmaya açarken;

diğer yönüyle disiplinlerarası çerçevede distopya sineması üzerinden mekan kavramını sosyolojik, fiziksel (yapısal) ve estetik açıdan incelemektedir.



LİTERATÜR TARAMASI VE ARAŞTIRMA PROBLEMİNİN BELİRLENMESİ

Araştırma problemi belirlemeden önce, özellikle son on yılın köktenci teknolojik gelişmeleri, değişen alışkanlıklar ve gündelik yaşam pratikleri, disiplinlerarası etkileşimin gün geçtikçe artan örnekleri, bu çalışmanın fikrinin başlangıç sürecine işaret etmektedir. Bahsi geçen ön gözlem sonrasında yazılı ve görsel geçmiş veriler taranmış; bunun neticesinde özgün ve yakın gelecekte karşılaşılabilecek dikkat çekici konular tez danışmanı ile birlikte yorumlanmıştır. Belirlenen ana fikir çerçevesinde sinema, tasarım ve bu iki disiplinin alt başlıklardan doğan etkileşim esas kabul edilerek araştırmanın konusu belirlenmiştir. Bilimsel yatkınlığı, etik ve özgün niteliği göz önünde bulundurularak belirlenen alt başlık çerçevesinde araştırmanın problemi ortaya konulmuştur.

Başlık ve içerik bölümünün hazırlama sürecinde araştırma probleminin temeline ilişkin kuramsal girdiler ve benzer çalışma sonuçları ortaya konulmuştur. Bu aşamada ağırlıklı olarak genel kaynaklar ve birincil kaynakların yanı sıra görsel ve videolara ilişkin literatür taraması yapılmıştır. Ön çalışma sürecinde literatür taraması için belirlenen anahtar kelimeler ışığında elde edilen bulguların, gerek uluslararası gerekse ulusal kaynaklar özelinde benzer konu ve problemlere rastlanmıştır.

Süreç boyunca çalışmanın özgünlüğünü ve güncelliğini korumak adına gerekli literatür taraması tezin yazıldığı tüm süreç boyunca devam etmiştir.

AMAÇ VE ÖNEM

Çalışma gelecekte yapılacak disiplinlerarası saha çalışmalarına yön vermesi amacıyla tanımlama, ilişkilendirme ve inceleme eylemleri üzerine inşa edilen keşif amaçlı araştırma (*exploratory research*) tekniği kapsamında incelenmelidir. Distopya sinemasının gelecekteki yeni mekan kavramına kuramsal ve yapısal çerçevede katkılarının tartışılacağı tez kapsamında elde edilen veriler, belirli bir hipotez çerçevesinde öne sürülmektedir. Kavramsal tasarım çerçevesinde distopya sineması ve mekan arasındaki etkileşimi esas kabul eden hipotez; gelecek bilimsel çalışmalara yön vermesi amacıyla kuramsal bir temele dayanmaktadır. Bu çerçevede, Eisenman'ın 1970 tarihli "Kavramsal Mimari Üzerine Notlar: Bir Tanıma Doğru" (*Peter Eisenman, Notes on Conceptual Architecture. Towards a Definition, 1970*) isimli makalesinde dikkat çektiği üzere; büyük ölçekte mimarlık disiplininin söylem dilini geliştirmek ve/veya değiştirmek adına alan dışındaki kavramlarla etkileşim, bu çalışmanın hipotetik temeline işaret etmektedir.

Bahsi geçen hipotetik temel doğrultusunda çalışma, distopya sinemasının sosyolojik, estetik ve yapısal (fiziksel) açılımlarını içerik kabul ederek; yakın gelecekte değişecek mekan algısı, biçimi ve anlamı üzerine ontolojik bir araştırmaya dikkat çekmektedir. Mekanın Vitruvius'dan Le Corbusier'e geçmiş ve güncel kabulünü hedef alan bu yaklaşım biçimi özellikle tasarım ve mekan kuramına yönelik getireceği söylem açısından önem teşkil etmektedir.

KAPSAM VE SINIRLAR

Çalışma üç basamaklı pramidal bir model çerçevesinde değerlendirilmelidir. Pramidin temelinde kavram ve kavramsal mekan, ikinci basamakta kavramsal mekanın sinema sanatı ile kesişimi ve üçüncü bölümde bir alt tür olarak distopya sinemasının gelecekteki yeni mekan kavramına kuramsal ve yapısal çerçevede katkıları tartışılmaktadır.

Çalışma kapsamında, tezin ilk bölümünde, mimarlık disiplininin kuramsal söylemi merkez kabul edilerek kavram ve kavramsal tasarım olgusunun geleneksel ve günümüz teknoloji dünyasında değişen yeni bağlamı, tarihsel kronoloji çerçevesinde ortaya konulmaktadır. Eisenman (1970)'in işaret ettiği, alan dışındaki kavramların mimarlık sahasına iletisinde; iletişimbilim ve mekan etkileşim kriterlerinin ortaya koyulması hedeflenmiştir. Bu çerçevede kavramsal tasarımın tarihsel okunabilirliği, iletişim ve enformasyon teknolojilerindeki değişim göz önünde bulundurularak geçmiş ve güncel mekan örneklemi üzerinden tartışmaya açılmaktadır.

Tezin ikinci bölümünde, kavramsal etkileşimin bir uzamı olarak sinema ve tasarım faaliyetleri esas kabul edilmekle birlikte her iki disiplinin felsefi içerikleri, estetik söylem dili, teknik ve kuramsal etkileşimleri çağdaş mimarların örnekleri üzerinden incelenmektedir. Bu doğrultuda sinema kuramı ve tarihi, sinema ve mimarlık için keşişim uzamı olarak kabul edilen mekan olgusunun çift yönlü deneysel içeriği tartışılmaktadır.

Tezin üçüncü bölümünde, distopya kavramının tanım, kapsam ve mekan ile keşişimi ortaya konulduktan sonra kavramının distopya sinemasına dönüşümü ayrıca tartışılmaktadır. Bu noktada geleneksel metodolojide gözlemlenen iki ya da yakın sayıda film örneğini karşılaştırmalı olarak değerlendirmek yerine kronolojik açılım esas alınmaktadır. Bu çerçevede distopya sinemasının başlangıç ve bugüne uzanan kronolojisi üçüncü bölümün genel sınırlarına işaret

etmektedir. Bir önceki bölümde ortaya konulan mekansal nitelik ve mimari göstergeler ışığında bahsi geçen kronolojik film listesi üzerinden distopik atmosferin biçimlenişi ortaya konulmaktadır.



YÖNTEM

Araştırma, kuramsal bir altlık üzerine karakter kazanan gözleme dayalı nitel bir çalışmaya işaret etmektedir. Araştırma süresince alt başlıklara ait kavram, tanım ve örneklemeler, ağırlıklı olarak konularınca yetkin kişilerin hipotezleri çerçevesinde yan yana getirilen sübjektif verilere işaret etmektedir. Yapılan araştırmaların anlaşılır ve kolay takip edilebilir olması dikkate alınarak materyallerin aktarımı özellikle pramit model ve tablolar üzerinden tematik bir çerçeve doğrultusunda kurgulanmaktadır. Bu çerçevede; birinci bölümde kavramsal tasarıma yönelik tanım ve yaklaşımlar tarihsel kronoloji esas alınarak diğer bölümlere altlık oluşturmaktadır. İkinci bölümde, sürecin disiplinlerarası etkileşim kapsamında sinema, tasarım ve mekan yan yanılığı benzer şekilde tablolar üzerinden tartışılmaktadır. Tezin düğüm ve çözüm bölümünü oluşturan üçüncü bölümde ise Ek 1. de hazırlanan film listesi üzerinden genel tarama yöntemi kullanılmaktadır. Bahsi geçen listede IMDb (Internet Movie Database)'de 7/10 üzeri puan alan distopik filmler belirlenmiş; 20. yüzyıl dünya sinemasını şekillendiren tarihsel kırılmalar ışığında on dört film örnekleme üzerinden distopya sinema tarihi incelenmektedir. Bahsi geçen filmlere ait distopik atmosferin biçimlenişinde mekanın ontolojik ve sosyolojik tartışmasının çalışmaya altlık oluşturduğu çerçevede, mekanın fiziksel varlığı mimari göstergeler birlikteliğinde katmanlaşarak okunmalıdır. Diğer bölümlerde olduğu gibi bu bölümde de ağırlıklı olarak bahsi geçen filmler tablolama yöntemi çerçevesinde ayrı ayrı ve yan yana değerlendirilmektedir.

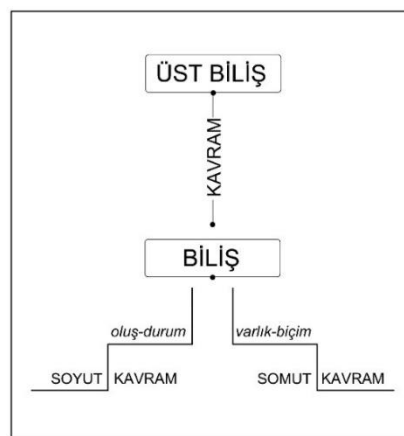
1. BÖLÜM

KAVRAM VE KAVRAMSAL TASARIM

1.1 Kavram Tanımı

İnsan beyninin çok işlevli yapısı, özellikle bilişsel süreç esas kabul edilmekle birlikte çocukluktan başlayarak bir takım çevresel verileri elde etme, anlama, geliştirme gibi genel bir yapılandırma sürecine ihtiyaç duymaktadır. Bu doğrultuda; kavram, nesnel gerçeğin insan zihninde yansıma biçimi olarak nitelendirilmektedir (Yıldırım, 2005).

Kavramlar, zihinde tasarlanan bilişsel süreci tamamlayıcı işlev taşımaktadır. Kavramların izin verdiği ölçüde nesne, durum ya da olaylar idrak edilebilmekte ya da geliştirilebilmektedir (Hacıkadıroğlu, 1991). Morgan (1984)'a göre; kavram için farklı tanımlar yapılabilir. Ancak yapılan tüm tanımlar hangi çalışma sahasının alt başlığı olursa olsun esas olarak bir üst biliş (*meta cognition theory*) ile ilişkilendirilmektedir.



Tablo 1.1 Flavell (1985)'in üst biliş – biliş ve kavramlar arasındaki yaklaşımı (Kişisel Arşiv, 2017)

Üst biliş, bireyin kendi bilişsel basamakları ve bu basamaklara egemen toplam süreci kontrol altında tutan esas biliş için kullanılmaktadır (Flavell, 1985). Beyin üst biliş ile basamaklanan diğer açılımları ise benzer şekilde diğer kavramlar üzerinden anlamlandırmaktadır (Tablo 1.1).

Hegel'e göre kavram, mutlak soyut-somut çifti üzerinden açıklanmaktadır. Bu doğrultuda, bilişin hareket ettiği ilk mutlak veri noktası soyut bir kavrama dikkat çekmektedir. Bahsi geçen doğurgan süreç sonsuz düzlemde soyut ve somut kavram açılımına neden olmaktadır. Sözelimi, kavram bir biçime veya varlığa işaret ediyorsa somut nitelik taşımaktadır. Örneğin taş, insan, beyaz gibi kavramlar somut özelliktedir. Ancak kavram bir oluşa dikkat çekiyorsa soyut niteliği taşımaktadır. Örneğin; insanlık, beyazlık, mimarlık gibi kavramlar soyuttur. Somut kavramlar insan zihninde bir konu içinde oluşum kazanmaktadır; soyut kavramlar ise bahsi geçen konunun geneli üzerinden tanımlanmaktadır (Öner, 1986).

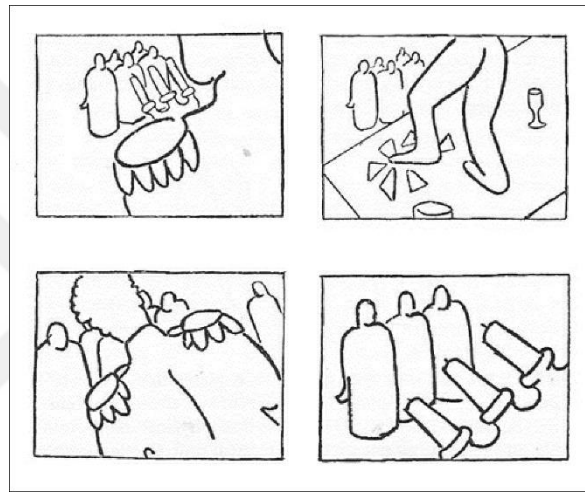
Kavramların taşınabilirliği duygu ya da düşüncelerin belirli bir hedef doğrultusunda açığa çıkarılma süreciyle ilişkilendirilmelidir. Bu doğrultuda iletişim metodolojisi kavramları aktarım biçimi açısından sözlü ve sözsüz olmak üzere iki şekilde incelenmektedir (Taylor, 2006).

İletişim bilimleri kapsamında kavramlar arasında doğacak olası bir kavram kargaşasını önlemek adına bir takım yardımcı göstergelere ihtiyaç duyulmaktadır. Üst bilişi bulanık bir kavram olarak nitelendiren Morgan (1984)'a göre, kavramlar sözsüz iletişimin yanı sıra mutlaka söz ya da imgeler aracılığıyla hedef alıcıya aktarılmaktadır. Bu doğrultuda Türk Dil Kurumu (2017)' na göre imge, duyular ile seçilen herhangi bir dış etkene maruz kalmaksızın zihinde tasvir edilen nesne, olay ya da çağrışımları tanımlamaktadır. Descartes ise imgeyi; zihnin düşünce sürecindeki tasarım aşamalarının tamamını kapsayan boyutuna dikkat çekmektedir (URL 1).

Hedef konu ya da olayın zihinde oluşan muğlak tasvirini sadece sözlü kavram ya da tanımların kullanılabilirliği ile aktarmak mümkün değildir. Bu bağlamda duyular vasıtasıyla algılanan seziler; söz, yazı, çizgi, geometrik şekiller, satır, sütun, çizelge, resim, fotoğraf gibi ikonik ifadelerin anlaşılması ve kullanılabilirliğinin yanı sıra bu

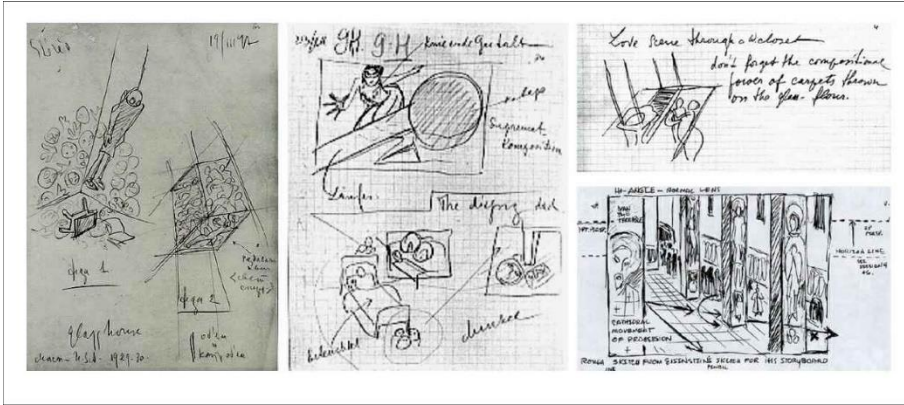
anlayıştan türeyen göstergebilim (*semeiotic*) olgusundan faydalanılmaktadır (Öner, 1986).

Göstergebilim; dil bilimi, anlam bilimi, fonetik, mimarlık, sosyoloji ve psikanaliz gibi birçok çalışma sahasının ortasında disiplinler arası özellik taşımaktadır. Bu bağlamda göstergebilim içerik olarak; kültürel kavramlar, ortak kodlar, soyut ve somut nitelikteki eylem, nesne, görünüş ya da olgunun, kavramlar üzerinden anlamlandırma eylemi ile ilgilenmektedir (Rıfat, 2009).



Şekil 1. 1 Sergei Eisenstein Sinema Dersleri, Sahneye Koyma Çözümleri ve Kurgu Tekniği (Ayça, 2006)

Sözgelimi; Sergei Eisenstein'ın Sinema Dersleri isimli kitabının 'Sahneye Koyma Çözümleri' bölümünde sözlü kavramların tek başına yetersizliği vurgulanmaktadır. Eisenstein öyküleme tekniği üzerine vermiş olduğu derste; basit çizgi, sembol ve bu sembollerin altına düştüğü küçük notlar ile kavram ve dramatik gelişme sürecine dikkat çekmektedir. Eisenstein'ın bu yaklaşımı, sonrasında sinemada kurgu tekniğinin temelini oluşturmuştur (Şekil 1.1.) (Ayça, 2006).



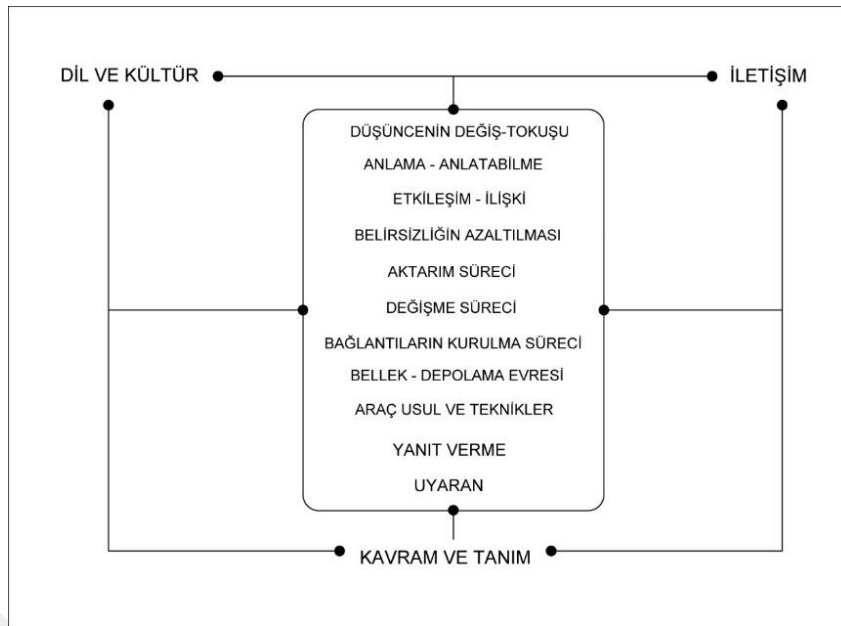
Şekil 1. 2 Sergei Eisenstein, sahne ve sekans eskizleri (URL 2).

Kavram sözlü ya da sözsüz tanımlayabilme aracıdır. Olay ya da süreçleri ayırt etmek, sınıflandırmak, ilişkilendirmek, kodlamak, diyagram, eskiz ya da kavram haritaları oluşturabilmek gibi iletişime dayalı tüm basamaklar temel bir biliş yetisi ve bunları ifade etmeye aracı kavram ve başlıklara ihtiyaç duymaktadır (Şekil 1.2) (Lang, 1987).

Öte yandan toplumbilimi başlığı altında; toplumlararası bilgi ve kültür paylaşımı, enformasyon yayma süreci gibi bir toplumun dinamiklerini muhafaza eden fiziksel ve sosyolojik tüm donatılar bahsi geçen kavram ve tanımlar üzerinden taşınabilirlik özelliği taşımaktadır (Yılmaz, 2003). Bu doğrultuda kavram ve iletişim bilimi tümleşik (*unified communications*) bir ilişkiyi muhafaza etmektedir (Lang, 1987).

1.1.1. Kavram ve İletişim İlişkisi

İletişim sözcüğü köken bilimi (etimoloji) üzerinden değerlendirildiğinde sözcüğün İngilizce '*communication*' ifadesine karşılık geldiği görülmektedir. '*Communication*' İngiliz diline on dördüncü yüzyılda Latince '*Communis*' ifadesi üzerinden aktarılmıştır. Bu ifade de Türkçe ortak olan, birlikte sayılan kavramlarına karşılık gelmektedir (Nişanyan, 2012).



Tablo 1.2 Zıllıoğlu (1996)'na göre dil-kültür, iletişim ve kavram arasındaki ilişki (Kişisel Arşiv, 2017)

Tablo 1.2'de dil-kültür ile kavram ve tanımlar arasında kurulan bağ, iletişimde kullanılan araç ve yöntemlerin çeşitliliği ilişkilendirilmektedir. Yazılı tarih, geçmişten bu sürece kadar literatüre girmeye değer sayılan yaklaşık dört bin beş yüz adet iletişim tanımına işaret etmektedir (Yumlu, 1994). Yapılan bu tanımların kavramsal içerikleri on beş ortak terimi muhafaza etmektedir. Bu ortak terimler Tablo 1.2'deki tabloya dâhil edildiği üzere; simge-konuşma dili, anlama-mesajın alınması, karşılıklı etkileşim-ilişki, belirsizliğin aza indirgenmesi, süreç, aktarım-değişim, bağlama-birleştirme, ortaklık, kanal, bellek-depolama, ayırıcı tepki, uyarıcı, amaç, zaman-mekan (*spacetime*) ve güç olarak kümelenmektedir (Yumlu, 1994). Öte yandan yapılan tanımlar üzerine iletişimin klasik fonksiyonu genel olarak bilgi aktarım sürecine işaret etmektedir. Sözelimi; Zıllıoğlu (1996)'na göre iletişim; bireyler arasındaki duygu, düşünce ve bilgi çeşitliliğinin semboller aracılığı ile karşı tarafa aktarılması modeline dikkat çekmektedir. Başka bir tanımda ise, 'değer' nitelikteki bilginin, etkileşim içinde olan taraflar arasındaki paylaşma sürecinin tamamına iletişim denmektedir (Doğan, 1998). İletişim süreci; sadeleştirilmiş diziliş ile kaynak, ileti ve alıcı üçgeninden oluşmaktadır (Yılmaz, 2010).

İletişimin bireysel ve toplumsal yaşam ile olan iç içeliği, insanlık tarihi süresince özellikle modern toplumun ortaya çıkışından itibaren yaygın bir araştırma konusu olarak sorgulanmasına neden olmaktadır. Bu çerçevede iletişime aracı tüm tür, işlev ve öğelerin doğru ifade edilmesi ve sınıflandırılması, iletişim ve kavram tanımları arasındaki ana ilişkinin temeline dikkat çekmektedir. Bu doğrultuda, tarihsel açımda tüm sürecin işleyişine dair birbirinden farklı modeller ortaya konulmaktadır. Bu modeller içerisinde başlıca; Katz ve Lazarsfeld Modeli, Lasswell modeli, Shannon- Weaver modeli, Schramm modeli, Gerbner modeli, Westley MacLean modeli, Dance Modeli, Newcomb modeli ve Berlo modeli gösterilmektedir. Literatürdeki çalışmalar dikkate alındığında bahsi geçen bu iletişim modellerinin benzerleri üzerinden türediği bu nedenle birçok ortak terim ve yaklaşımı içerisinde barındırdığı gözlemlenmektedir (Yılmaz, 2010).

Bu veriler ışığında, birey ve toplum yaşamı ile ilgili işlevlerin gerçekleşeceği hemen her eylem sözlü, yazılı ya da mimiklerle tanımlanan ortak bir iletişim kanalıyla aktarılmaktadır. Ana kaynaktan hedef alıcıya ulaşma sürecinde bahsi geçen tüm bu bilgi aktarımı, olgu, durum ve devinimler eş bir ifadeye sahip tanım ya da sınıflandırılma ihtiyacı duymaktadır. Bu doğrultuda dil-kültür, iletişim ve kavram tanımları arasında iç içe ve kuvvetli bir bağlantı vardır (Tablo 1.2.) (Zıllıoğlu, 1996).

Bu bağlamda toplumbilimi başlığı altında kavram tanımı ve kavramlaştırma esasen dil-kültür ve iletişim kanallarının yapıtaşını oluşturmaktadır (Underhill, 2009). Kültür, ortak bir uygarlık altında, tarihsel süreç içerisinde meydana gelen tüm değer, hüküm ve kavramların toplamı olarak tanımlanmaktadır (Topçu, 1961). Dil ve kültür kelimelerinin sıklıkla yan yana telaffuz edilmesinin esas nedeni bu olarak kabul edilmektedir. Lang (1987) ise kavram ve kültür, var olmak ile eş derecede ilişkilidir vurgusunu yapmaktadır. Var olmanın yeri mekan ise, biçimi de kültür olarak tanımlanmaktadır. Toplumlar kullanılan temel kavram, alışkanlık ve sınıflandırmalar çerçevesinde birbirinden kolaylıkla ayrışım kazanmaktadır.



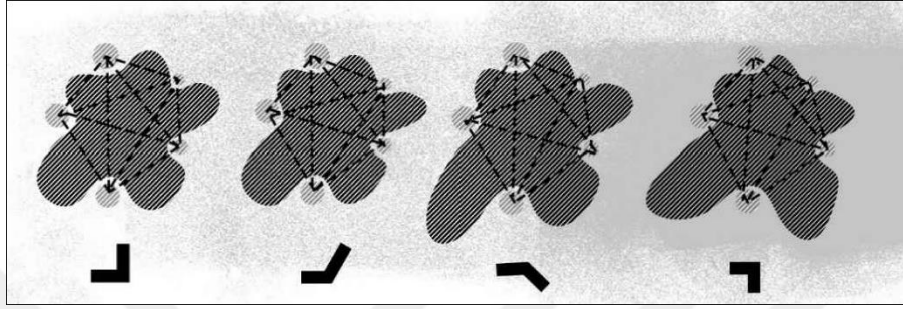
Tablo 1.3 Edward (1921) ve Saussure (1916)'un yaklaşımları çerçevesinde kavram ve dil birlikteliği (Kişisel Arşiv, 2017)

Dilbilimci Humboldt (2009), salt biçimde dil ve kavram arasındaki ilişkiye dikkat çekmek adına dilin tanımını yaparken bireylerin sahip olduğu duygu ve düşüncelerin aktarılmasına aracı asal bir ileti düzeneğine işaret etmektedir. Bu ileti düzeneğinde temel olarak bireylerin karmaşık duygu ve düşünce dünyasını dışa aktarmak için belirli tanım ve kavramlara ihtiyaç duyduğunun altını çizmektedir. Bireyler arasındaki tüm iletişim süreci bu tanımlı kavram ve sınıflandırmalar çerçevesinde gelişmektedir. Başka bir dilbilimci Edward (1921), mutlak değerli bir yaklaşımla dil kullanımının sadece insan yaratılışına özgü ancak inaksal (*dogmatic*) olmayan noktasına vurgu yapmaktadır. Edward'a göre dil; duygu, durum ve düşüncelerin imge ve kavramlar üzerinden sadece insana özgü doğal ve ilkel yöntemle aktarılma biçimi olarak tanımlanmaktadır (Tablo 1.3).

Öte yandan bu bakış açısına tezat sunacak şekilde, dil ve kavramların kullanılabilirliğinin sadece insana özgü nitelik taşımadığı vurgusuna dikkat çeken Saussure (1916)'a göre dil; sadece sözle anlam kazanan bir yolculuk değildir, kavram ve imge ile aynı zamanda Newton doğa felsefesinin temeli kabul edilen mutlak zaman-mekan kavramlarına işaret etmektedir (Tablo 1.3).

Grosz, iletişim ve mekan kavramlarının felsefe ve mimarlık disiplinlerinin ortak çalışma düzlemine dikkat çekmektedir. İletişime dayalı programlama, örgütlenme ve modifiye etme eylemleri, her iki çalışma sahası için geniş kapsamlı araştırma tarihçesi içermektedir. Öyle ki, mekan kavramı ilk uygarlıklarda dahi sınırları çizip, hacimleri tanımlama konusunda ölçülebilir/metrik özellikte tanımlanmıştır (URL 3).

Öte yandan, salt mekanın kendisi, tamamlanmak ve tanımlanmak adına mimari üretimin bir yansıması olarak bir zaman ve harekete ihtiyaç duymaktadır. Mimarlığın sonsuz sayıda zaman boyutuna sahip olduğu Bergson tarafından “mekan zamanın büzüşmesi, zaman ise mekanın genişlemesidir” sözüyle ifade edilmektedir (URL 3).



Şekil 1.3 Madde, hareket, zaman ve mekan diyagramı (Kaya, 2016)

Grosz, iletişime açık nitelendirdiği mekan kavramını ‘madde’ olarak tanımlamaktadır. Bu yönüyle salt mekan, aslında dışsallık ya da cisimlerin dışarısındaki boşluk olarak okunmaktadır (URL 13). Bu görüşü destekler nitelikte kullanıcısı ile iletişim halindeki mekan, Bergson (1934)’a göre hareket (*variation of distance*) ve genişlemelerden oluşan canlı bir organizma niteliği taşımaktadır. Maddeler arası uzaklığın değişimi yani hareket, mekanın da biçimini değiştiren bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Hareket kavramı, iletişim biliminde fiziki bir olgu olarak zamandan bağımsız düşünülemez. Bir başka deyişle zaman, organik bir boyut olarak mekana eklenmiştir (Şekil 1.3) (Grosz, 2001).

De Bakleer (1989)’e göre durağan mekan (*fixed space*), kavramsal ve biçimsel düzlemde ‘anlam aktarımı’ potansiyelini barındırmaktadır. Bu aktarım süreci sözsüz ve insana ait nitelik taşımayan iletişim modeline dikkat çekmektedir. Zaman ve mekan, bilişte kavramlar üzerinden parçalanır ve yine benzer kanalla kavramlar aracılığıyla bir araya gelir. Bu parçalanma zaman ya da mekan hakkında yeniyi anlama, çağırışım yapma, iletişim kurma ve yorumlayabilme özelliklerini taşımaktadır.

Deleuze, özne ve nesnelere hareketli özellikte olduğunu ve bu yönüyle evrende durmaksızın devam eden maddesel bir iletişim düzeneği bulunduğuna dikkat çekmektedir. Grosz'a göre iletişim sürecindeki mekan, en az iki çeşit zaman kavramını barındırmaktadır. Bunlardan ilki iletişimde hareketsiz olan ancak özne ve nesnenin salt varlığı işaret ettiği, mekanın oluştuğu/doğduğu (*being*) durumu kapsamaktadır. Diğer açılım ise, var olma sabitinin yanı sıra zaman ve mekan birlikteliğinin iletişim aktarımı sürecinde daimi bir oluş (*becoming*) durumunu ortaya koymaktadır (URL 3).

Tschumi (1996)'ye göre iletişim bilimi mekanın kavramsal içeriğiyle birçok ortak arakesiti muhafaza etmektedir. Bu görüşü destekler nitelikte, Grosz (2001) iletişim, zaman-mekan ve kavramsal ilişkiyi ifade etmek adına, herhangi bir eylem ya da aktivite içeriğine sahip olmayan geçmiş ya da geleceğin (toplam zaman) sanallığına, mekanın doğum süreci ve doğumdan hemen sonraki sanal yansımaya dikkat çekmektedir. Bu doğrultuda mekan bir metafor olarak merkezde var olan, eşzamanlılık ve sürerliği muhafaza eden, yaşanmışlık ve tarihsel nitelik ile varlık kazanan hem sanal hem de gerçek bir zamanlar topluluğu olarak tanımlanabilir (URL 3).

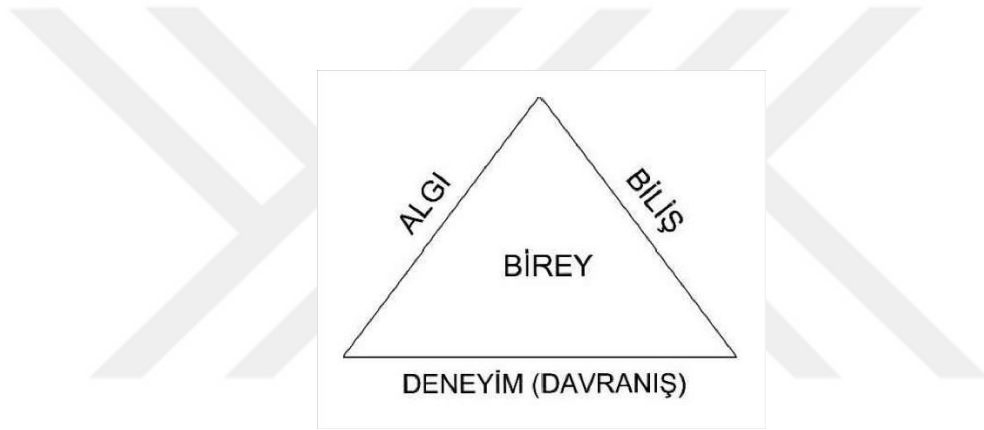
Sanal ve gerçek zaman-mekan arasındaki bağlamsal ilişki esas olarak bilişsel bir içeriğe dikkat çekmektedir. Birey ile çevre arasındaki iki yönlü etkileşimden doğacak deneyim olgusu, algının yapılandırılmasına ilişkin oldukça etkin bir sürece işaret etmektedir. Birey, geçmiş deneyimleri ile edindiği imajlar bütünü daha çok simgesel nitelikteki uzun süreli bellekte saklanmakta ve yeni tanışılan olgulara karşı bu benzerlik üzerinden ilişkilendirme, eşleştirme, çağırışım yapma, karşılaştırma, deneyimleme gibi temel olgular aracılığıyla yeni çevreyi değerlendirmektedir (Grosz, 2001).

1.1.1.1. İletişimde Zaman-Mekan, Algı ve Deneyim Kavramları

Mutlak uzay, hareketli ya da hareketsiz olanın dış uyarılar ile kurduğu ilişkiyi dikkate almaksızın, taşınamaz ve kitlesele bir ifade taşımaktadır. Buna karşın göreceli uzay ise mutlak uzayın hareketli ölçüsüyle ilgilenmektedir. Bu bağlamsal kopukluk esas olarak

duyular aracılığıyla farklılık kazanmaktadır (March, 1886). Bir başka deyişle duyum, algı, çağrışım gibi bilişsel içerik mutlak uzay (zaman-mekan) açılımına işaret etmektedir.

Oldukça derin ve çok katmanlı bir içeriğe sahip olan algı konusu, başta iletişim, felsefe, psikoloji, siyaset ve tarih gibi sosyal bilim alanları olmak üzere, fen ve sağlık bilimlerine kadar uzanan geniş bir yelpazenin ortak tartışma alanlarından birisidir (Douglas, 2010; Doğan, 2009). Tezin bu bölümü kapsamında genel hatlarıyla iletişim ve tasarım bilimi esas olmak üzere, kavramların çağrışım ve algı birlikteliği mutlak zaman-mekan teorisi üzerinden tartışılmaktadır.



Tablo 1.4 Algı, biliş ve deneyim ilişkisinde bireyin merkezci konumu (Lewin, 1936)

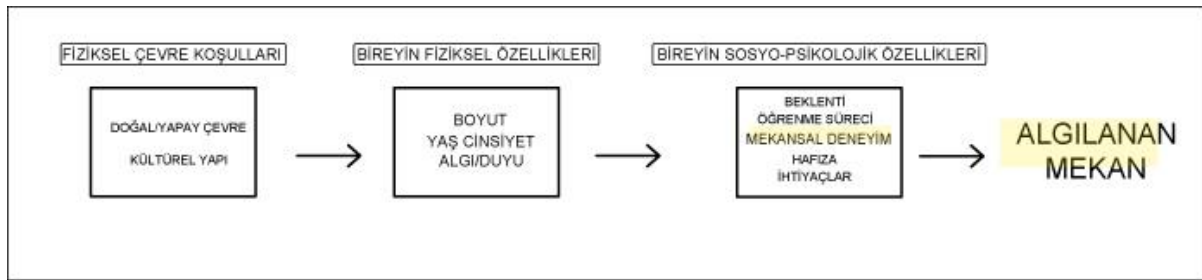
Birey, mutlak zaman-mekan teorisinde algı, biliş ve deneyim (davranış) üçgeninin tam merkezinde karar ve hareketlerine yön vermektedir. Bu çerçevede algı, duyular yoluyla çevreden bilgi edinme eylemi; biliş, algılanan şeyin uygun kılınıp sürece dâhil edilmesi, yeniden biçimlendirilmesi ve yorumlanabilmesidir. Bu ilişkiyi tamamlayıcı fiziksel geçerlilik ise deneyim kavramına işaret etmektedir (Tablo 1.4) (Lewin, 1936).

Algı kavramının zaman-mekan teorisi üzerinden incelenmesi; bilişsel kavramların açılımı ve mekansal deneyime ait kavramlar ile ilişkilendirilmesiyle birlikte derinlik kazanmaktadır (Rapoport, 1977).

Öncelikli olarak algı kavramı, duyum ve çağrışım gibi diğer kavramlarla yakınlık gösterse de esas olarak sürecin farklı açılımlara işaret ettiğini ortaya koymak gerekmektedir.

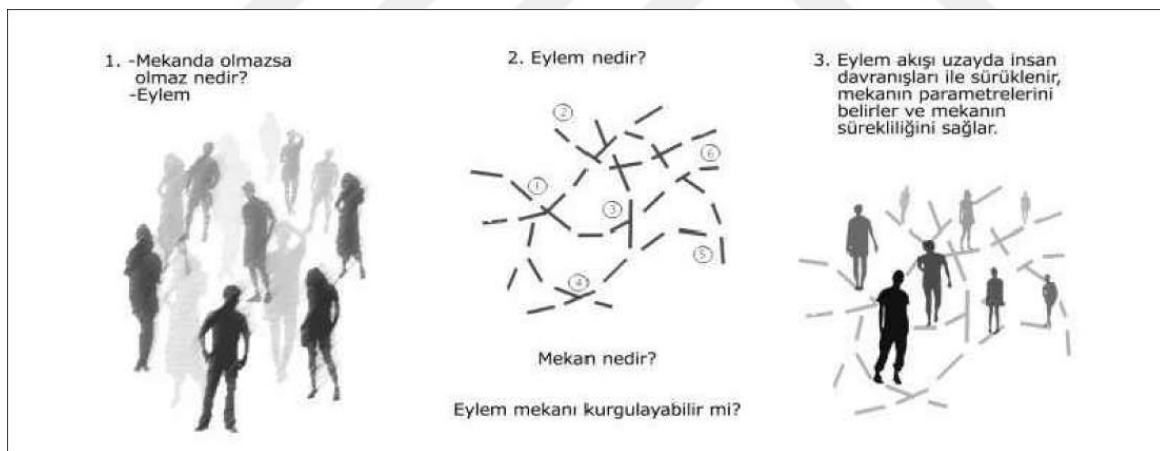
Algılama temel olarak bireyin çevreden bilgi alma süreci ve çevreden gelen bu bilgilerin insan zihinde gruplanarak organize edilmesi ve anlamlandırılması şeklinde tanımlanmaktadır (Norberg-Schulz, 1996). Platon, durum ya da nesnenin birbirinden farklı duyu alıcıları üzerinden insanda tetiklediği davranışsal tepkiyi algı olarak tanımlamaktadır. Kant'a göre algı, nesnelere olduğu gibi değil, bireyin istediği şekilde görmesidir. Tüm bu süreç boyunca duyu organlarımızdan seçilen bilgilerin örgütlenmesi, yorumlanması ve anlamlandırılması algı kavramının içeriğine işaret eder (URL 4). Hem fiziksel hem de bilişsel yaklaşımı destekleyici bir başka öz tanımla, Gider (2015)'e göre algı neyse, gerçek olan odur. Algılama eylemi çevreyle sürekli etkileşim ve deneyim ile yenilenen sonsuz bir tecrübe döngüsüne sahiptir (Sartain, 1967). Bireyin içinde yaşadığı kültür ve geçmişte yaşadığı deneyimlerlerin büyük çoğunluğu var olanın ne şekilde ve nasıl algılanacağını göstermektedir (URL 5).

Bununla birlikte algı ve çağrışımın gerçekleşmesi için gerekli ilk basamak, 'duyum' ya da 'duyumsama' sürecine işaret etmektedir (Solso ve Maclin, 2011). Bir diğer deyişle, duyum, birtakım uyaranların alıcılar tarafından beyne gönderilmesi ile oluşan teknik bir fizyolojik (*physical perception*) içeriği kapsamaktadır. Öte yandan algı ile duyuusal bilginin bir arada yorumlanması için gerekli bir üst açılım ise psikolojik (*psychological perception*) süreç olarak tanımlanan 'biliş' olgusudur (Norberg-Schulz, 1996). Bahsi geçen bu fizyolojik ve sosyo-psikolojik süreç, bireyin fiziksel çevre koşullarına bağlı uyarıcılar ile etkileşimde olduğu çeşitli biçimlerde nitelik kazanarak, her bir kullanıcı için özgün mekan algısının ortaya çıkmasına imkan sağlamaktadır (Rapoport, 1977). Algılanan bu özgün mekan, esas olarak mekana ait eylem pratiğinin deneyimlenmesi ile gerçek tanımına ulaşmaktadır (Öz, 2016).



Tablo 1.5 Algılanan mekanda fiziksel ve sosyo-psikolojik değişkenler (Rapoport, 1977 ve Goldstein, 1989)

Bilişsel süreçte algı yönetimi bir başka deyişle fizyolojik ve psikolojik sürecin kontrolü, insana özgü beklentiler ve bu yönde zihinde tasvirlenen organizasyon sonucu nitelik kazanmaktadır. Bu süreç, bireyin tamamen yakın veya uzak çevresiyle kurduğu karşılıklı etkileşime işaret etmektedir. Süreç boyunca, karşılıklı etkileşim, bireyin uyum-uyumsuzluk yeteneğine bağlı olarak gelişmekte ya da farklılaşmaktadır (Tablo 1.5) (Rapoport, 1977 ve Goldstein, 1989).



Şekil 1. 4 Eylem akışı ve hareket etkisinin grafiksel anlatımı (Öz, 2016)

Algı kavramının mekana ait donatılar ile esas kesişimi, algı eşiği bir başka deyişle farkındalık ediniminin kalitesi ile nitelik kazanmaktadır. Bu doğrultu algı eşiği ve farkındalık arasındaki ilişki, çevresel ve psikolojik etkenler üzerinden çeşitlilik gösterse de zaman-mekan bağlamında esas açılımı özne, eylem akışı ve hareket olgusu arasındaki ilişki oluşturmaktadır (Şekil 1.4) (Bachelard, 2008 ve Öz, 2016)

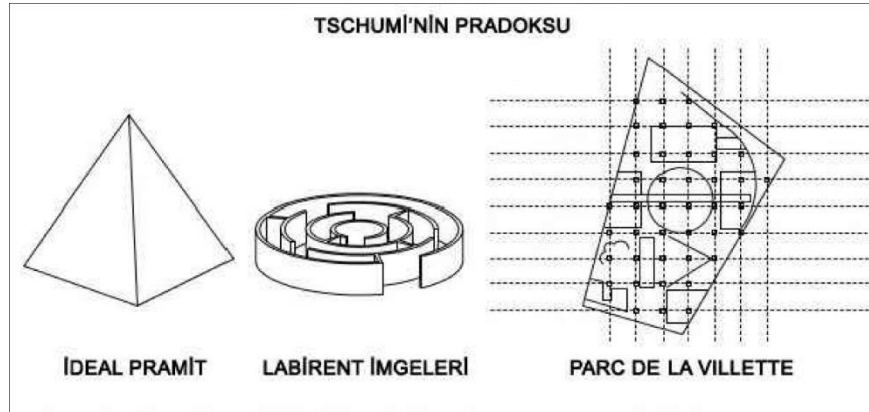
Eylem; bireylerin, mekana ait donatıların, duyguların ve algıların yer değiştirmesi, bir başka deyişle hareketin sezgisel ve biçimsel değişikliğine işaret etmektedir (Borden, 1998). Bu noktada mekanı mimarlık ve felsefe bilimleri üzerinden değerlendiren Grosz (2001)'a göre mekana ait algı okuması iki farklı şekilde nitelik kazanmaktadır. Birincisi, mekanı salt varoluşu ile ilişkilendirmektedir. Diğeri ise mekanın sonsuz değişim (dönüşüm) olgusu üzerine açılım kazanmaktadır. Sözgelimi, sınırları tanımlı bir fiziksel yapı için 'mekan' tanımında bulunabilmek tamamen algı ve salt varoluş ile ilgili bir içeriği kapsamaktadır. Ancak hareket, zaman ve eylem (deneyim) ile ilişkilendirilmiş bir diğeri açılım için mekan eylemsel gerçek niteliğini kazanmaktadır (Öz, 2016).



Şekil 1. 5 Ernesto Neto mekan derlemeleri, 2010-2013 (URL 2).

Mekani algılayacak olan özne, bahsi geçen mekana ait ne kadar çok sosyal ve psikolojik etkileşimi muhafaza ediyorsa, bu mekana ait aidiyetlik ve farkındalık duygusu o derecede artmaktadır (Gezer, 2007). Tüm bu süreç mekanı deneyimsel bir arayüze sürüklemektedir. Sözgelimi Şekil 1.5'te Brezilyalı sanatçı Ernesto Neto'nun algı, eylem ve farkındalık üzerine çalışmaları örneklenmektedir. Ernesto Neto çalışmalarında genel olarak fiziksel etkileşim ve duyuşal deneyimi aynı mekana taşımaktadır. Biçimsel algı, eklem ve birleşim noktalarının farkındalığı üzerine birliktelik sağlamaktadır. Genellikle nesnelere, bedenlere, ışığa, gölgeye, duylara, ön yargılara ve bu düzlemde açılım kazanan mekansal aidiyet Neto'nun çalışmalarının esas içeriğini oluşturmaktadır. Beş duyu organına hitap eden algısal yer değişikliğini kuvvetlendirmek adına, birbirine uzak

ilişkide görülen kumaş, pamuk, baharat, kum, köpük, boncuk, kabuk ve birbirinden çeşitli otlar aynı mekan üzerinden kullanıcının deneyimine sunulmaktadır.



Şekil 1. 6 Bernard Tschumi'nin ideal piramit ve labirent imgelerini üst üste çakıştırarak yeni zaman-mekan tanımladığı Parc de la Villette Projesi (Tschumi, 1996)

Zamanla gerçekleşen eylem akışlarının, nesnel gerçeklik sürecinde katettiği mesafe esas olarak zaman-mekânı oluşturmaktadır. Bernard Tschumi, mekansal algı ve gerçeklik olgusunu piramit ve labirent metaforları üzerinden değerlendirmektedir. Tschumi örneğinde piramit, kitlesel, hareketsiz, mukavemeti yüksek ve sınırları tanımlı bir alana işaret etmektedir. Buna karşın labirent bireye tercih imkanı sunduğu halde içinden çıkılmaz bir paradoksa işaret etmektedir. Bu doğrultuda mekanda kaybolmuşluk hissi artmakta, mekânı deneyimlemeye yönelik algı yeni zamanın ve mekânın keşfedilmesine yönelik tetikleyici etkide kendini göstermektedir (Şekil 1.6) (Tschumi, 1996).



Şekil 1. 7 (En az iki) Zamanlar topluluğu olarak mekân kavramı ve iletişim süreci (Kaya, 2016)

Tschumi'nin mimari çelişkiyi örneklediği bu paradoks geçmiş ve gelecek arasındaki algı ve deneyimler yardımıyla aşılabılır. Ancak öyle ki tam geleceğe ulaşılan noktada geleceğin sürekli bir içeriğe sahip olduğu anlaşılmaktadır. Bu çerçevede, yeni mekanın yeni zamanı; yeni zamanın, yeni mekanı doğurduğu sonsuz bir açılım başlamaktadır (Şekil 1.7) (URL 3). Mutlak zaman-mekan kavramına dayalı tüm bu iletişim süreci; geçmiş-gelecek paradoksu, eski-yeni karşıtlığı ve bu anlayıştan türeyen sanal-gerçekmelez mekan gibi kavramların bir arada tartışılabilirliğini zorunlu kılmaktadır. Bu doğrultuda özellikle yeni çağ ile değişen yeni bağlamın, mimarlık olgusu ve mekan temsilinde uğradığı başkalaşım dikkat çekici nitelikleri barındırmaktadır.

1.1.1.2. İletişimde Yeni Bağlamı ve Etkileşim Kavramı

TDK (2017)'ya göre yeni kavramı, oluş veya çıkışından beri çok zaman geçmemiş, en son edinilen somut ve soyut tüm kavramlar olarak tanımlanmaktadır. Yıldırım (2015)'e göre yeni, daha önce deneyimlenmemiş olanı ifade etmektedir. Felsefe bilimi, yeni kavramını bir nesnenin, başka bir nesneyle zaman ve yer bağlamını tanımlamada başvurulan yönelim olarak tanımlamaktadır.

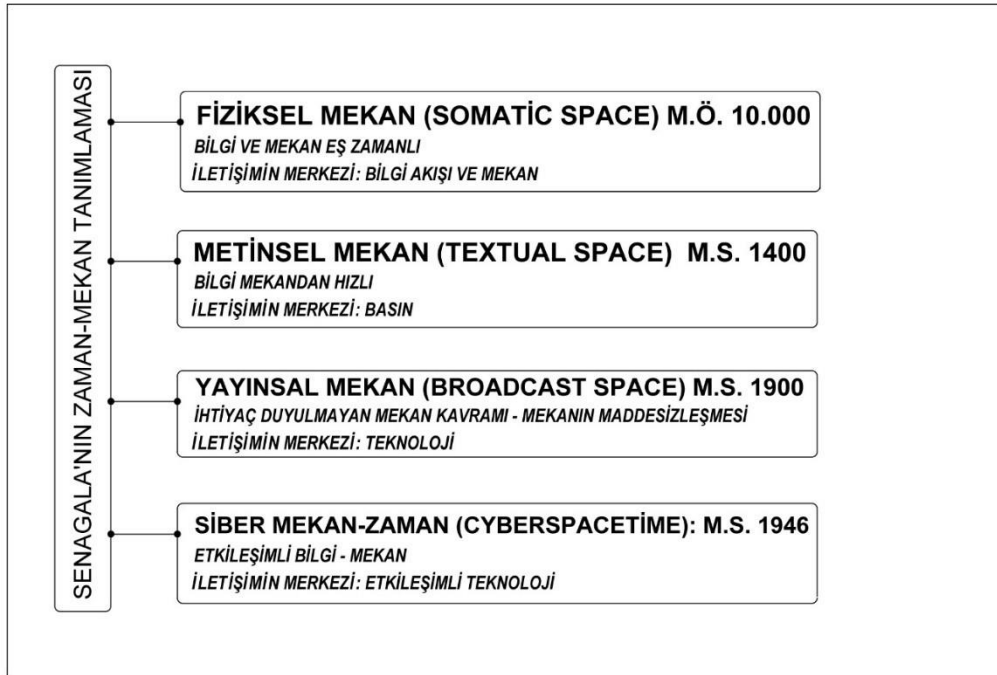
Montagu (1941)'ye göre mimarlık disiplini, içinde bulunduğu çağın; sosyolojik, ekonomik ve çevresel yönden toplumun aynası gibi davranmaktadır. Bir başka deyişle, mimarlık içinde bulunduğu zamanın dokusunu yansıtmaktadır. Dokuyu veren esas içerik, atmosfer söylemlerinin tamamıyla ilişkilendirilmektedir. Bu nedenle, mimarlık her dönemin kendi modelini ayrıca yaratmalıdır. Bunu başaramayan içerik sanat yönünden eksik kabul edilmelidir. Zaman bağlamından uzaklaşmış mimarlık için artık zanaat ya da dekorasyon kavramları daha uygun söylemleri taşımaktadır. Bu savı destekler nitelikte Marx'ın "En kötü mimarı en iyi arıdan ayıran şey, mimarın yapısını gerçekte kurmadan önce onu imgesinde kurabilmesidir." söylemi zamana ait nitelikli bir önerme beklentisini vurgulamaktadır (Balamir, 2009).

Yılmaz (2010)'a göre zaman ve mekanda iletişim ve yeni süreç, bilgi teknolojilerinin gündend güne uğradığı değişim, enformasyon kavramı ve etkileşim tabanlı açılımları beraberinde getirmektedir. Bu doğrultuda, yeni iletişim süreci, bireyin içinde bulunduğu alana içerik olarak müdahil olabilmesi ve yön verebilme hakimiyetini doğurmaktadır. Bu noktada iki ayrı tez ortaya atılmaktadır. Çetinöz (2013)'e göre tarih boyunca teknolojiye dayalı basit ya da karmaşık her türlü ilerleme, değişimi beraberinde getirmiş ancak iletişimin temel amacı değişmemiştir. Genel olarak değişkenlik gösteren esas arayüz, iletişimin aktarım şeklidir. Ancak diğer bir savla, Kırılı ve Yanal (2005)'a göre, günümüz kitle iletişim araçlarının kullanım biçimi, özellikle teknolojiye dayalı gelişim arayüzleri alt alta sıralandığında iletişimin sadece kullanım şeklinin değil, temel amacı ve yeni kimliğin de değişime uğradığını göstermektedir.



Şekil 1. 8 2001: A Space Odyssey, (Stanley Kubrick); (*Açılış Sekansı*) Fosil kalıntısı ile karşılaşan canlı ve nesne arasındaki yeni ilişki; potansiyel eylemin dönüşümü ve yeni bağlamı (Kişisel Arşiv, 2017)

Sözgelimi; Baltalıoğlu (2017), Stanley Kubrick'in 2001: A Space Odyssey filminde bir fosil kalıntısıyla ilk kez karşılaşan maymunun, kemik kalıntılarına yüklediği 'yeni' bağlama dikkat çekmektedir. Buna göre, fosil kalıntıları hali hazırda sahip olduğu eylem potansiyelini ancak yeni bir eylemin deneyimlenmesiyle açığa çıkarmaktadır. Kemik yeni bağlamında artık bir kırma aracına dönüşmektedir. Başka bir deyişle eski olanın karşıtı olarak yeni kavramından çok; etkileşim ve deneyimle meydana gelen yeni kavramı ifade edilmektedir (Şekil 1.8) (URL 6).



Tablo 1.6 Senagala'nın Kronolojik Zaman-Mekan Okuması (Eryaşar, 2010)

Senagala; etkileşim ve deneyime bağlı 'yeni' kavramı ve zaman-mekan arasındaki ilişkiyi kronolojik sıralamayı esas kılarak fiziksel, metinsel, yayınsal ve siber olmak üzere dört başlık altında gruplandırmaktadır. Fiziksel mekan (*somatic space*); bilgi akışı ve beden hareketi eş zamanlı kabul edilmektedir. Deneyim esastır. Dolayısıyla mimarlık ve mekan toplumsal ölçekte iletişimin merkezindedir. Ancak matbaanın icadıyla fiziksel mekanın etkisi gerilemiştir. Metinsel mekan (*textual space*) kavramı belirmiş; bilgi akışı, fiziksel mekanın önüne geçmiştir. Mimarlık ve mekan hala toplumun merkezindedir ancak iletişimin merkezi basın olarak kabul edilmiştir. Senagala'nın yayınsal mekan (*broadcast space*) olarak tanımladığı üçüncü gruba göre 20.yüzyılda bilgi canlı bir harekete başvurmadan yayılım kazanabilir. Elektromanyetik dalgalar herhangi bir fiziksel varlığı kabul edilebilir bir mekana ihtiyaç duymamaktadır. Bu doğrultuda fiziksel mekanı hiçe sayan yaklaşımla mimarlığın maddesizleşmesinin açılımı olarak kabul edilebilmektedir. Senagal son olarak II. Dünya Savaşı sonrasında başlayıp günümüze kadar uzanan aralığı Siber Mekan-Zaman olarak nitelendirmektedir. Bu süreçte yeni kavramı duyularla sürekli iletişimde. Belirli mekan ve zamanda ulaşılabilen bilgi artık eylemsel bir kimliğe bürünmüştür. İstenilen her yer ve zamanda bilgiye ulaşılabilir. Bu da bilginin hareketli olma kabiliyetinin

yanı sıra enformasyon, etkileşim ve etkileşimli (interaktif) gibi yardımcı kavramları doğurmaktadır (Tablo 1.6.) (Eryaşar, 2010).

Bu doğrultuda etkileşim, en yalın ifadeyle birey-birey, birey-mekan, birey-obje arasında gerçekleşen bilişsel ve fiziki faaliyetlerin tümüne verilen ortak isimdir. Bu eylemlerin sonucunda gözle görülür bir etki-tepki mekanizmasının varlığından söz edilmektedir (Windahl, 1994). Bir başka tanımda ise etkileşim; iki ya da daha fazla nesne arasındaki iletişimin, bahsi geçen bu nesnelerin birbirlerini bilişsel ya da biçimsel değişikliğe uğratma eylemi olarak tanımlanmaktadır (Yılmaz, 2010).

Etkileşim tasarımcısı Svanaes (2015)'e göre, etkileşim biri objenin ya da mekanın perspektifinden diğeri ise kullanıcının perspektifinden olmak üzere iki açıdan değerlendirilmelidir. Cismin ya da mekanın kullanıcı eylemine verdiği yanıt esas etkileşimi tanımlamaktadır. Ancak kullanıcı bakış açısından obje sadece kullanıcıyla etkileşime girdiğinde etkileşimli yetisi kazanmaktadır. Bu da yeni bir açılım olan etkileşimli (interaktif) kavramını doğurmaktadır.

TDK (2017)'ya göre etkileşimli kavramı dışarıdan müdahaleye olanak sağlayan, birbirini etkileyen akışkan süreci tanımlamaktadır. Etkileşimde 'yeni' bağlamını yaratmak için obje ya da mekanı deneyimlemek ve eylemi yeniden anlamlandırmak gereklidir.

Etkileşimli olarak tanımlanan nesne ya da mekanlar potansiyel olarak halihazırda interaktiflerdir. Ancak süreç başladığında eylem 'yeni' niteliğini kazanmaktadır. Eylemin içeriğine bağlı olarak nesne, duygu, algı ya da mekansal yer değişikliğinden söz edilebilir. Etkileşime dayalı 'yeni' bağlamın oluşumunda girdi, geribildirim ve çıktı ilişkisi esastır (Svanaes, 2015).

Öz (2016)'e göre yeni bağlamı ve mekanın sınırları boşluk ve zaman arasındaki ilişkiye dayanmaktadır. Mekanı tanımlayan sınırlar, fiziksel ve duyuşsal imgelerden oluşmaktadır. Bu görüşü destekler nitelikte (Grosz, 2001); özne, zaman, mekan ve 'yeni' bağlamı arasındaki ilişkiye dikkat çekmektedir. Kullanıcı eylemde etkileşimi oluşturan esas değişken olarak tanımlanmaktadır. Yeni bağlamını yaratacak eylem,

kullanıcının yön vereceği rotada kimlik kazanmaktadır. Etkileşime girilecek nesnenin konumu ve eylem kabiliyeti ise, bedensel temas, duyular, çağrışım, algı, ışık, gölge, renk, deneyim gibi değişkenler üzerinden yeni bağlamı oluşturmaktadır (Svanaes, 2015 ve Öz, 2016).

Bu doğrultuda iletişimdeki 'yeni' bağlamı, tasarım araştırmalarındaki yeni bağlamını da köklü derecede etkilemektedir. Bernard Tschumi (1996), tasarlama sürecinde, geçmiş gelecek ve yeni arasındaki ilişkiyi ifade ederken, sonsuz bir paradokstan bahsetmektedir. Geçmiş ile gelecek arasındaki gerçek iletişim ağı ve yeni bağlamı, birbirine yakın ve uzak ilişkideki kavram gruplarının tasarım aktivitelerinde yaklaşım metodolojisiyle ilişkilendirilmelidir.

1.2. Kavram – Tasarım İlişkisi ve Tarihsel Gelişim Süreci

Tarih boyunca insanoğlunun belirli ihtiyaç ve gözlemleri üzerinden insan zihninde oluşturduğu soyut ve genel ifade, tasarım ve kavram terimleri arasındaki ilişkinin temeline dikkat çekmektedir (Küçükerman ve Fitoz, 2015). Tasarım aktivitelerini ve düşüncesini araştırmak ve geliştirmek bize 'tasarım bilimi' disiplininden söz edebilme hakkı doğrumaktadır (Bayazıt, 2004). Bahsi geçen bilimselleştirme eylemine yönelik tasarlama aktivitelerini araştırmak ve geliştirmek adına, tasarım araştırmacıları ilgili oldukları disipline yakın bir tutumla tüm sürece birbirinden farklı düzlemlerde yaklaşmaktadır (Cross, 2000). Asimov (1967)'a göre tasarım, belirsizlik içinde karar verme süreci, Alexander (1977)'a göre fiziksel bir yapının doğru fiziksel bileşenlerini bulma eylemi, Page (1981)'e göre şimdiki zamanın gerçeklerinden gelecek zamanın olasılıklarıyla ilişkilendirilme hali, Schön (1994)'e göre eylem içinde yansıma süreci olarak tanımlanmaktadır. Geleneksel ifadeyle tasarım, ihtiyaç duyulana yönelik yapılan sistemli çalışmalar bütünü olarak tanımlanmaktadır (Allison, 1984).



Tablo 1.7 Maxwell (1996)'in tasarım araştırmalarına yaklaşım biçemi (Kişisel Arşiv, 2017)

Tasarım araştırmalarının bilimsel kriterlere dayalı olan tarihçesi göz önünde bulundurularak, tarihteki kırılma noktaları ışığında kavram ve biçim aktiviteleri incelenmelidir (Tablo 1.7) (Maxwell, 1996).



Tablo 1.8 Barzun; Graf (1993) ve Heskett (2002)'in kriterlerine göre tasarım araştırmalarında tarihsel & kültürel açılım (Kişisel Arşiv, 2017)

Tablo 1.8'de tarih öncesi çağlardan içinde bulunduğumuz güncel tasarım söylemlerine kadar uzanan süreçte tasarım araştırmalarına yönelik tarihsel ve kültürel açılım ifade edilmektedir. Birinci gruplandırma tarih ve kültüre ilişkin, tarihe öncülük eden olay ve bu olayların toplum ihtiyaçları ve tasarım olgusu arasındaki ilişkisini tanımlamaktadır. Tarihsel kronolojik sıralama ile tasarım ve kavram geliştirme üzerine yapılan peşi sıra çalışmalar, birbiri üzerinde sav yürütüyor ise, önceki çalışmaları ispat hassasiyetinde inceleme zorunluluğu doğmaktadır (Barzun ve Graff, 1993). Bu bağlamda; teknolojik,

örgütsel ya da kültürel deęişimlere kořut bir biçimde, araç ve yöntemleri farklılık sunsa da ihtiyaç çeşitlilięi esas kabul edilmek üzere tasarlama bilinci tarihsel sürece açılım kazandırmaktadır (Tablo 1.8) (Heskett, 2002).

Heskett (2002)'e göre tasarım tarihi, bireyin kişisel ihtiyaç ve bu ihtiyaçları işlevlendirebilme yetisiyle ilişkilendirilmektedir. Bu doğrultuda yaklaşık bir milyon yıl öncesi dönemden Endüstri Devrimi'ne kadar uzanan geniş aralıkta tasarım kavramının henüz yerleşik olarak varolmadığı gözlemlenmektedir. Bahsi geçen bu geniş aralıkta basitlik temel ilkedir. Doğal nesne, doğal malzeme, doğal teknik ve el yetisi esas kabul edilmektedir (Jones, 1992).

Öte yandan ilk yazılı mimarlık kitabı olarak kabul edilen Vitruvius'un 'Mimarlık Üzerine On Kitap' adlı yapıtı; zaman, bağlam, sosyal arayış, sanatsal içerik, etik gibi kavramları tartışmaya sunar nitelik taşımaktadır. (Soygeniş, 2006). Vitruvius (1960)'a göre düzen, düzenleme, armoni, bakış, estetik, uygunluk ve ekonomi mimarlık mesleğinin içeriğini muhafaza etmektedir.

Kavram ve tasarım arasındaki esas ilişki Avrupa'da 18. ve 19. yüzyıllarda Endüstri Devrimi sonrası, yeni buluşların üretime olan bütüncül etkisi beraberinde, tasarım sözcüğünün literatüre yerleşik adlandırılmasına öncü kabul edilmektedir. Ancak tasarım, icat, buluş gibi kavramların farkları bu dönemde henüz açık ve mutlak olarak ayırım kazanmamıştır (Jones, 1992). Bu dönemde kitlesel hareket ön plandadır. Makinalaşma sonrası gelişen geniş malzeme bandı kullanımı ve bu doğrultudaki yaklaşımlar sanat ve mimarlık anlayışına yön vermektedir (Gaye, 1996).

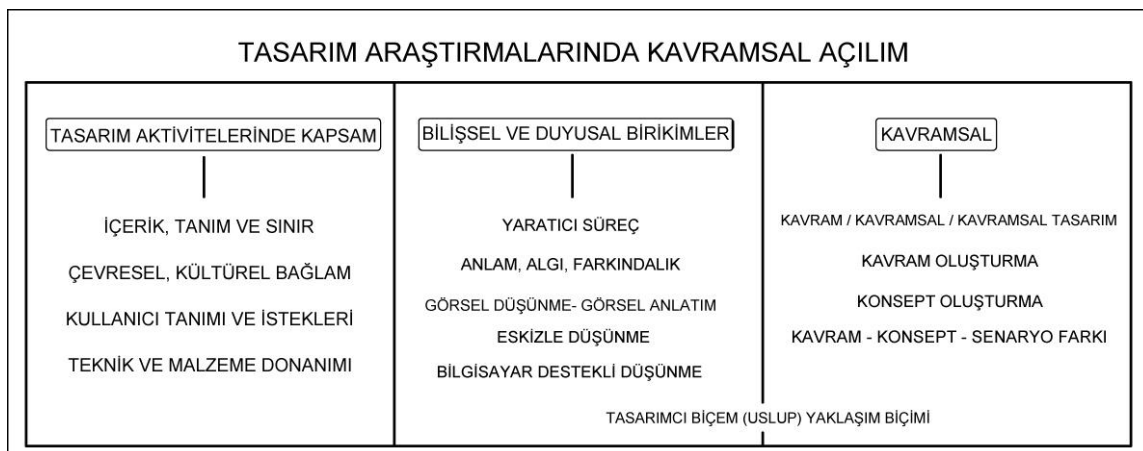
Tasarım ve tasarım metodolojileri üzerine yapılan arařtırmalar özellikle endüstrileşen toplumlarda 1950 ve 1960'lı yılları kapsayan dönemde kendini göstermektedir. Bu süreçte tasarım teriminin fiziki ve bilişsel düzlemde çeşitli şekillerde icat, buluş, yenilik gibi kavramlardan ayrıřarak kendi ilkesel altyapısını kazandığı gözlemlenmektedir (Jones, 1992).

Bir sonraki dönem biçim ve işlevin esas kılındığı Sullivan'ın tasarım için kullandığı işlevselcilik (*functionalism*) kavramının ön planda tutulduğu süreci içermektedir. Bu

dönemde Sullivan'ın 'biçim işlevi işler' yargısı geleneksel tasarımın terminolojisinin merkez noktasında konumlanmaktadır. Estetik değerlere bağlı kalarak bir şeyin nasıl yapıldığı, ne amaçla kullanılacağı, işlev ve pratik yararlılık, Sullivan'ın temel ilkelerini temsil etmektedir (Heskett, 2002). Bu açılım sonrasında mimarlık olgusuna bütünsel etki bırakmış modern mimarlık akımlarına yön verir nitelik taşımaktadır.

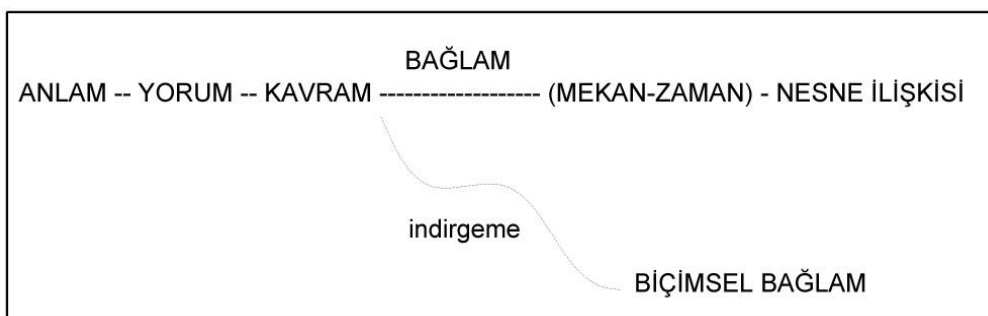
Öte yandan tasarım ve mimarlık bir taraftan evrensel sürekliliğini muhafaza ederken, diğer yandan özellikle 19. yüzyılda sanattaki radikal hareketle boyut kazanan kavramsal sanat açılımı, tasarım araştırmalarına yeni bir anlayış sunmaktadır. Bu doğrultuda 20.yüzyıl ile 21. yüzyılı kapsayan geniş aralıkta gerek geleneksel tasarım uygulamaları gerekse kavramsal tasarım açılımlarının doygunluğa ulaştığı süreci içermektedir (Heskett, 2002).

Alberts, Papp ve Kemp (1997)'e göre tarihsel dizilimin son basamağını oluşturan 1990'lardan içinde bulunduğumuz güncel zaman aralığı bilişim çağı (*information age*) olarak tanımlanmaktadır. Bir önceki döneme göre dramatik ivmeyle gelişen teknolojik içerik tasarım kültürü ve tasarlama eylemlerini yeniden değerlendirme zorunluluğu doğurmaktadır. Bilişim ve iletişim altyapısının erişilebilir ölçeğe ulaşması, zaman ve mekan tanımlamalarına yönelik içeriğin yeniden düzenlenmesine işaret etmektedir. Bu doğrultuda yeni kavramlar ortaya çıkmış, özellikle bilgisayar teknolojilerinin mekan tasarımında bir araç olarak kullanımı yeni temsil yüzleri ve mimari tanımlarının oluşmasına içerik hazırlamaktadır (Kolarevic, 2003).



Tablo 1.9 Zelanski (1987), Laseau (2001) ve Kolarevic (2003)'in kriterlerine göre tasarım araştırmalarında kavramsal açılım (Kişisel Arşiv, 2017)

İkinci gruplandırma salt olarak tasarım aktivitesinin kavramlarla kurduğu ilişkiyi soyut düzlemde irdelemektedir (Tablo 1.9). Bu çerçevede tasarım faaliyetlerinin içeriğine yönelik çözümlene çalışmalarını incelendiğinde, başlangıçtan son ürüne tasarım sürecindeki bir probleme ait kavramsal verilerin, yine kavramlar aracılığıyla detaylandırıldığı gözlemlenmektedir. Tasarım kavramına ait kuram ve yöntemleri açıklamayı amaçlayan; biçimsel yaklaşımlar, felsefi okumalar, teoriler, enstalasyonlar gibi sanat etkinlikleri tüm sürece açılım kazandırmaktadır (Kolarevic, 2003).



Tablo 1.10 Klein (2010)'e göre tasarım arařtırmalarında bağlam kavramını (Kişisel Arşiv, 2017)

Tasarım eylemi, esas olarak problemin kapsam ve sınırlarını tanımlama süreci ile başlamaktadır. Bu süreçte fiziksel ve kültürel bağlam, tasarlanacak olan nesne, durum ya da olgudan önceki ilk olarak incelenmesi gereken boyutu oluşturmaktadır. Tasarlanacak olanın ölçüğü değişkeninde kentsel, kırsal ya da bir iç mekan fiziki ve kültürel ihtiyaç gereği bir bütünden bağımsız, izole bir biçimde deneyimlenemez. Bu çerçevede bağlam kavramını, tasarımın ilk ve esas sınırlarını belirleyen süreci temsil etmektedir (Tablo 1.10) (Klein, 2010).

Bağlam kavramına ek olarak tasarlama sürecinde gerek tasarımcıya gerekse tasarlanacak olana ait bilişsel ve duyuşsal uyarılar toplam süreci etkilemektedir. Zaman ve mekan içeriğine ait karakteristik yapı kadar, tasarımcının öznel birikimi de tasarlanacak olanı eş derece de etkilemektedir. Başka bir deyişle bağlam içeriğinin kapsam ve sınırlarına yön verirken, bilişsel ve duyuşsal farkındalık içeriğinin anlam kazanmasına neden olmaktadır (De Bakleer, 1989). Yakın (2012)'a göre, tasarım

bağlamında, bilişsel ve teknik her türlü yan kavramları muhafaza eden bütüncül bir ifade taşımaktadır (Şekil 1.9).

Tasarım aktivitelerinde yaratıcı sürece yönelik bir başka açılım eskiz ya da bilgisayar destekli düşünme süreci üzerine hazırlanan çalışmaları içermektedir. Nerdinger (2004)'e göre çizme eylemi, mevcut seçenekler ve ihtimaller ile yüzleşme olanağı sunmaktadır. Bu doğrultuda, salt düşünme ve bilgisayar ya da el ile eskiz yapma eylemleri birbiriyle paralel nitelik taşımaktadır. Bilgisayar ya da eskiz ile düşünme eylemi, özellikle konsept üretme sürecinde başlangıçtan son ürüne ana fikri uyarıcı ve/veya geliştirici özellik taşımaktadır (Laseau, 2001).

Bu anlamda tasarım araştırmaları elle eskiz geleneği ve teknolojiye dayalı üretim biçimini karşı karşıya getiren araştırmaları içermektedir. Balamir (1997)'e göre, esas olan bu kıyaslamaya ait final çizimin ne şekilde üretildiğinden çok, süreç boyunca düşüncenin kuruluşunda, boyutlandırılıp inceltmesinde ve görsel ortama aktarılan taslaklarda eskizin o veya bu şekilde rolü benzer nitelik taşımaktadır. Bahsi geçen süreç esas olarak kağıt mimarlığı bir başka deyişle kavramsal tasarım açılımına işaret etmektedir (Tschumi, 1996 ve Nerdinger, 2004). Bu doğrultuda, güncel mimarlık ve tasarım söylemini belirleyen kavramların arasındaki ilişkiye dayalı süreç, biçim ve temsil üçgenindeki dönüşümlere odaklanmalıdır (Turan, 2011).

1.2.1. Kavramsal Tasarım Tanımı, Tarihçesi ve Mekan Örneklemeleri

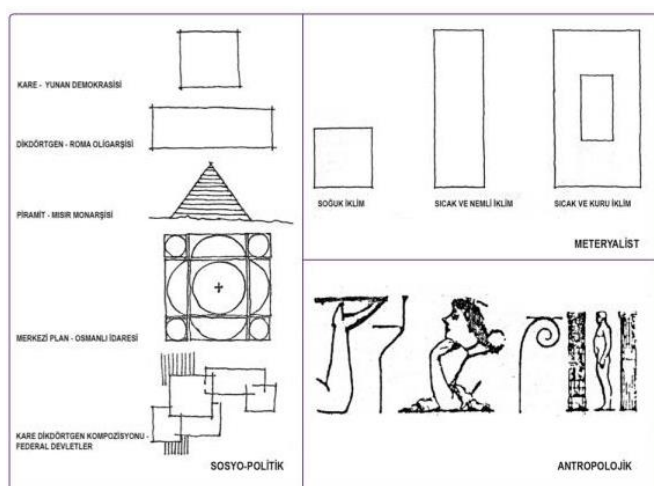
Tarihsel kronolojide ilk dönemler dikkate alındığında tasarım kavramının güzel sanatlara dair birbirinden farklı sınıflandırma teknikleri kullanıldığı gözlemlenmektedir (Edman, 1977). Kaynaklar, ilkel dönemlere ait verilerin sanat kavramını, güzel ve faydalı olmak üzere iki sınıfta incelediğini vurgulamaktadır. Bu ayrımı sonrasında 'büyük sanatlar' ve 'küçük sanatlar' başlığında ikiye ayrılan bir düzenek izlemektedir. Ancak bu sınıflandırma tekniklerinin zaman içerisinde araştırma metodolojisi açısından net olmayan bir düzeneği içerdiği vurgusu yapılmaktadır. Günümüzde yapılan sınıflandırma ise sanat felsefesi, sanat tarihi, sanat sosyolojisi gibi yeni sanat dallarının

potansiyelini korumak ve geliřtirmek aısından tutarlı bir tabloya sahiptir. Bu dođrultuda sanatı konu alan bařlıkları tartıřabilmek, beklenti ve niteliklerini belirlemek adına, geleneksel tasarım ve kavramsal tasarım bařlıkları n plana ıkmaktadır (Monaco, 2002).

Sanat tarihi ve sosyolojisi kapsamında; sre, biim ve temsil etkileřimi gz nnde bulundurulduđunda, geleneksel tasarım ve kavramsal tasarım adıyla iki ayrı retim yaklařımından bahsedilmektedir (Eisenman,1970).

Markus (1969)'a gre, geleneksel tasarıma ait alıřmaların yapısında ařamalar (ayrıřımlar) ve bu ařamalar arasındaki kararlar dzeneđi dikkat ekmektedir. Bir bařka deyiřle tasarıma ait verilerin analiz, sentez, deđerlendirme ve karar ařamaları geleneksel tasarıma ait bileřenlerin dođru zmlenmesiyle nitelik kazanmaktadır.

Geleneksel tasarım da esas olarak hedeflenen sreten ziyade son rnn kullanılabilir ieriđiyle iliřkilendirilmektedir. Tekeli (1976)'ye gre, uygulamalı sanatların tamamında sonu, sreci ynetmektedir. Bu dođrultuda temel tasarım ilke ve yaklařımları, tarihsel sre boyunca eřitli sanat akımlarının varlıđına nclk eden tasarımcıların aılımları tm srece yn vermektedir.



řekil 1. 10 Geleneksel biim retimine dayalı temel yaklařımlar (Ching, 2004)

Geleneksel tasarım metodolojisi öncelikle herhangi bir tasarım ürününü ya da mekansal donatıları yan yana getirmek adına şekil, renk, doku, ışık (aydınlatma) ve malzeme tanımı gibi tasarıma ait temel kavramların, sürecin tamamında tutarlı ve etkin kullanılabilirliğini tartışmaktadır. Geleneksel yaklaşımın bir diğer uzantısı, tasarıma ait üretim sürecinin temel tasarım ilke ve yaklaşımlarını esas almaktadır. Bu çerçevede, tasarım ilkeleri (düzenleme ilkeleri); eksen, simetri, hiyerarşi, datum, ritm, tekrar, transformasyon gibi belirli prensiplerle açılım kazanmaktadır (Şekil 1.10) (Ching, 2004).

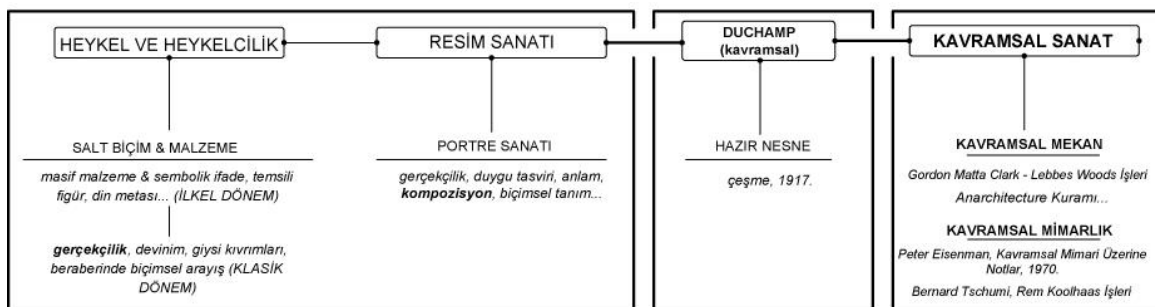
Öte yandan tüm süreç bahsi geçen bu prensipler ile sınırlandırılmaz. Tarihsel açılıma ait değişkenlik gösteren ihtiyaç ve toplumsal ihtiyaçlar, çeşitli sanat akımlarının literatürde bağımsız nitelendirilmesine sebep olmaktadır (Levingstone, 1989). Bu sanat akımlarının mimari ve geleneksel tasarım anlayışını nasıl etkilediği ayrıca tartışılmalıdır. Ancak modernizm ve özellikle onun kapsamındaki Bauhaus ekolü geleneksel tasarım açılımlarına sunuş tekniği açısından kullanılabilir bir perspektif kazandırmaktadır. Bauhaus okulunun akademisyenleri tarafından öne sürülen programda sanata yatkın olan bireyleri, yaratıcı biçimlendirmeyi yönetebilecek, mimar, ressam ve zanaatkâr yetiştirmek olarak hedeflemiştir. Bauhaus döneminin sanat anlayışı ve içeriği günümüz sanat anlayışına rehberlik etmektedir. Bu temel eğitim modeli, bugün hala teori ve pratikte güncelliğini koruyan 'temel tasarım' eğitim şeklini aslını biçimlendirmektedir (Ayaydın, 2010). Geleneksel güzel sanat ve uygulamalı sanat akademileri çağdaş Bauhaus ilkelerini benimsemektedir (Artun, 2009).

Geleneksel tasarım süreci; ağırlıklı olarak görsel düşünceye dayalı tasarlama eylemini ilke edinmektedir. Bu çerçevede genel süreç eskiz, ölçülü çizim, maket gibi teknikler üzerinden değerlendirilmektedir. Geleneksel tasarımda hedef sonuç ürün odaklıdır (Turan, 2011).

Öte yandan, 21.yüzyıl temsil ortamında kavramlara ait 'yeni' bağlamının başkalaşımı, tasarım pratiğindeki değişim, gelişen sayısal arayüzlerin mimarlık üretiminde bütünleşik kullanılabilirliği esas kabul edilmekle beraber geleneksel üretim metodolojilerine karşın kavramsal tasarıma dayalı olasılıklar kendini göstermektedir (Eisenman, 1970 ve Turan, 2011). Bu kapsamda, kavramsal tasarım kullanımını doğru

çözümleyebilmek adına öncelikle kavramsal kelimesi ve tarihsel açılımına dikkat çekmek gerekmektedir.

Tarihsel süreçte kavramsal terimine dair ilk uyarılar karanlık dönemlere kadar uzanmaktadır. Bilinen en eski mağara resimlerine yönelik yapılan araştırmalara bakıldığında gerek çizim teknikleri gerekse içerikteki yaratıcılık açısından ilk insanların kavramları kullanım biçimi dikkat çekmektedir (Levingstone, 1989).



Tablo 1.11 Kavramsal tasarıma yönelik kronolojik açılım (Gombrich, 2016)

Kavram dizisinden türeyen bir yapıya sahip olan kavramsal terimi yazınsal dil ve iletişimin sürecinin gelişimi kapsamında güzel sanatların önemli bir arayüzünü oluşturmaktadır. Bu doğrultuda portre sanatı; resim, heykel, fotoğraf ve benzeri sanat türlerinin açılımı için terminolojinin yöntembilimi açısından kullanımı önem teşkil etmektedir. Bahsi geçen sanatlara bu yönüyle bakıldığında gerçekçilik ve duygu tasviri kavramlarının ortak içeriğini oluşturduğu gözlemlenmektedir. Bu yönüyle sonrasında kavramsal yaklaşıma yön verecek 'kompozisyon' ve 'biçim' kavramları sıklıkla yan yana telaffuz edilmektedir (Tablo 1.11) (Gombrich, 2016).

Sanat ve bilimin tarihi, kronolojik sıralamada öncü sayılan örnek ve modellerin doğru yorumlanması, bu modellerde geçerli yaklaşımların meşrulaştırılması ve geliştirilmesi temeline dayanmaktadır (Gombrich, 2016). 16. yüzyıla ait Leonardo Da Vinci'nin ünlü Mona Lisa'sındaki kompozisyona ait betimleme, günümüze kadar taşınan biçim-anlam ilişkisinin bu doğrultudaki en temel örneklemelerinden birisi olarak ifade edilebilir. Bu bağlamda kavramlar, söylemler, eleştiriler geleneksel seçkin örneklemeler üzerinden referans gösterilerek kendini geliştirir ve başkalaşıma açık tutulmaktadır (Gombrich,

2016). Kavramsal terimi literatürde henüz yeteri kadar yerleşik bir açılımda değilken; sanat, esas olanı bulma arayışında, gerçeği resmetme, taklit etme, işaret etme gibi analogik yöntemler aracılığıyla üretim gerçekleştirilmektedir. Özgün ve orijinal olanı bulma hedefiyle, kendinden önceki örneklerle atıf yapan, ona dair alıntılar taşıyan ya da taklit eden, kurallı girdiler üzerine boyut kazanan bir anlayış kabul edilmektedir (Turuhtan, 1987).

Ancak kavramsal yaklaşıma yönelik esas tırmanış, 19. yüzyılda Duchamp'ın tarihte belirmesiyle kendini göstermektedir. Duchamp'a kadar uzanan dönem, sanattaki gelişim düzeyinin sadece biçimsel olarak sorgulanmasına sebep olmakla birlikte tasarımdaki üretken sürecin durağanlaşmasına da neden olmaktadır (Heidegger, 1971). Bu bağlamda geleneksel tasarım metodları, zaman içerisinde modern toplumun değişen ihtiyaç ve fonksiyonlarına cevap vermekte zorlanmış ve dönem tasarımcıları önderliğinde özellikle 1960'lı yıllarda değişen sanat hareketi, 'kavramsal' terimini gündeme getiren açılıma öncülük eder nitelik taşımaktadır. Bu kapsamda ilk defa Henry Flynt isimli müzisyen tarafından; fikir sanatı, kavram sanatı gibi terimlerin kullanılmasıyla birlikte esas olarak 1970'lerden itibaren ise 'kavramsal' ifadesinin kullanımının kesin olarak meşrulaştığı kabul edilmektedir (URL 7).



Şekil 1. 11 Marcel Duchamp; R. Mutt (Çeşme), Ready Made, 1917 (URL 2).

Baudrillard (2000)'a göre tasarım üretkenliğine ait esas başkalaşım ve sanattaki gerçek dönüm noktası, Duchamp'ın hazır yapıt olgusu olarak kabul edilmektedir. Duchamp'ın 20. yüzyılın en etkili sanat eseri olarak seçilen hazır nesnesi baş aşağı

duran bir pisuvar olan "Çeşme" kabul edilmektedir. Eser, geleneksel sanat ve tasarım okumalarına aykırı bir bakış açısı kazandırarak, 'kavramsal' sözcüğünün potansiyelinin biçime yönelik ifade edilmesindeki ilk nitelikli yapıt niteliği taşımaktadır (Şekil 1.11) (Housefield, 2002).

Öte yandan bu dönemde Duchamp'ın Hazır nesnelere ile söz ve kavram üzerine hazırladığı denemeler; yeni obje, yeni mekan, yeni bağlam gibi çoklamaları mümkün kılmaktadır. Bu dönemde sanat ve bilim, içeriğin yeni biçimini oluşturma noktasında eş anlam, yan anlam, zıt anlam gibi bağlamı yerinden oynatacak potansiyeli barındırmaktadır (Bağatır, 2011).

Toplam süreç, zaman içerisinde tasarımda çeşitlilik ve tasarımda sınır araştırmalarına yön verecek nitelik taşımaktadır. Geleneksel tasarım ve tasarım metodolojileri üzerine yapılan araştırmalar endüstrileşen sistemin egemenliği beraberinde sınırları zorlamış ve tasarım ulaştığı doygunluğu yeniden irdeleme sürecine girmiştir. Kavramsal tasarım ile yinelenen bu süreçte tasarımın içeriği, bileşenleri, tasarımcının bilişsel süreci ve benzeri konularda soru sorma ve cevap arama düzlemi giderek artmış, bu bağlamda yeni kuram ve yöntemler ortaya konmuştur (Turan, 2011). Burada esas olan kavramsal kelimesinin tarihsel açılımına dikkat çekmektir. Bahsi geçen bu deneysel süreç birbirinden türeyen açılımları doğurmaktadır. Kavramsal tasarım, kavramsal sanat ya da kavramsal mimarlık, içerik yönünden birbirine paralel terminolojilerin türeyenleridir (URL 8).

Tanım olarak kavramsal tasarım, yeni ve daha önce tecrübe edilmemiş olanı keşfetmek adına, özü tamamen fikir ve denemeler üzerine kurulu, sonuçtan çok sürecin önemli olduğu deneysel bir tartışma içeriğini muhafaza etmektedir. Kavramsal tasarımda geleneksel tasarım metodolojisinin aksine temel tasarım kriterlerinin esas kabul edilmediği ancak yaratıcılığın merkezde var olduğu karakteristikte bir süreci içermektedir (Eisenman, 2004).

Yöntem bilimi açısından geleneksel tasarım son ürünün içeriğini ve kalitesini tartışırken, kavramsal tasarımda metinler, eskizler, diyagramlar ya da sanatsal enstalasyonlar bu değerlendirmenin önünde tutulmaktadır. Bu doğrultuda geleneksel

alıntılara karşı duruş niteliğindeki muhalif düşünce ve pratikler, mekan tasarımında yeni açılımlara işaret etmektedir (Uluengin ve Görgülü, 2014).

Öte yandan esas olarak kavramsal mekan açılımı 1900'lü yılların son çeyreğinde beliren ve geleneksel mimarlık kavramına eleştirel bir tavra sahip olan '*anarchitecture*' kavramını başlığı altında incelenmektedir. Heagney (2008)'e göre *anarchitecture* kavramı, mimarın tasarladığı yapıyı kullanıcı ile baş başa bıraktığı süreçten sonra başlamaktadır. Kullanıcı mekanla buluştuktan sonra, mekan yeniden yazılacak bir metine benzer ve yeni bir nesneye evrimleşir. Bu doğrultuda özne ve nesne arasında mimarın tasarladığından bambaşka bir süreç başlamaktadır. Heagney'e göre mekan değişimden çekinmeyen ve değişime uyum sağlayan içerikte olmalıdır. Aksi takdirde mekan ve insana etkileşime dair elverişsiz açılımlar meydana gelmektedir (Diserens, 2006).

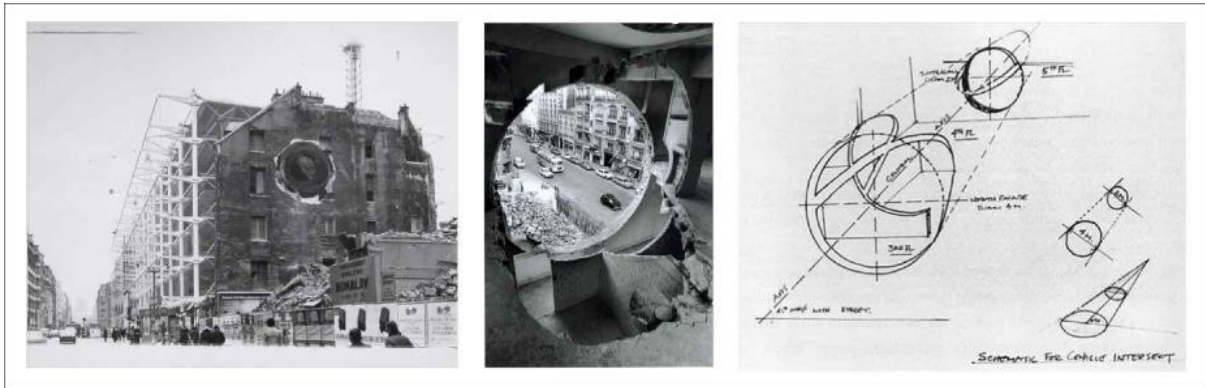
Anarchitecture kavramı, esas olarak Gordon Matta-Clark'ın sahip olduğu sanatsal enstalasyonlar ve atıl mekan üretimleri, Lebbeus Woods'un kavramsal metinleriyle desteklediği 'özgür mekan' anlatısı ve son olarak ilkel toplumların mekanları üzerine çalışmalarda bulunan Brain Heagney'in yaklaşımları üzerine derinlik kazanmaktadır (Harries, 2011).

Mekan kavrayışı ve bu alana ait tabuları yıkmayı amaçlayan girişimleri bulunan Gordon Matta Clark'ın gerçekleştirmiş olduğu sanatsal enstalasyonlar, kavramsal mekan sergileri tarihsel açılamda önemli bir kesiti muhafaza etmektedir (Diserens, 2006). Clark'a göre, tasarımda süreç belirli bir plan ile başlamayabilir; plansız oluşacak biçimler, dinamik düzen ya da düzensizliklere neden olmaktadır. Bu bakış açısı 'yeni mekan' açılımına işaret etmektedir (Janku, 2008).



Şekil 1. 12 Antwerp'te terk edilmiş bir ofise ait kesilmiş döşeme ve yeni mekan düzlemi arayışı, Office Baroque, Gordon Matta-Clark, 1977 (Clark, 2012)

Matta Clark'ın çalışmalarına içerik oluşturan temel ilkeler, benzer şekilde mimarlık sahasında geleneksel üretim metodolojilerine bir eleştiri niteliği taşımaktadır. Örneğin; Clark, Vitruvius'un mukavemet (*firmitas*), işe yararlılık (*utilitas*) ve güzellik (*venustas*) olarak tanımladığı üç temel ilkeye meydan okumaktadır. Bu çerçevede yapıların kesitlerini çıkararak onların barınak olma özelliğini ortadan kaldırmayı (*utilitas*'ın ihlali), yapısal birliği tehditkâr üslupla eleştirerek (*firmitas*'ın ihlali) ve tasarlanmış güzele zarar vererek (*venustas*'ın ihlali) yaklaşımını sergilemektedir. Clark'ın bu kavramları kullanarak onların aksi yönünde geliştirdiği açılımlar 'mimarlığın karşıtlığı' tanımına işaret etmektedir (Şekil 1.12) (Harries, 2011).

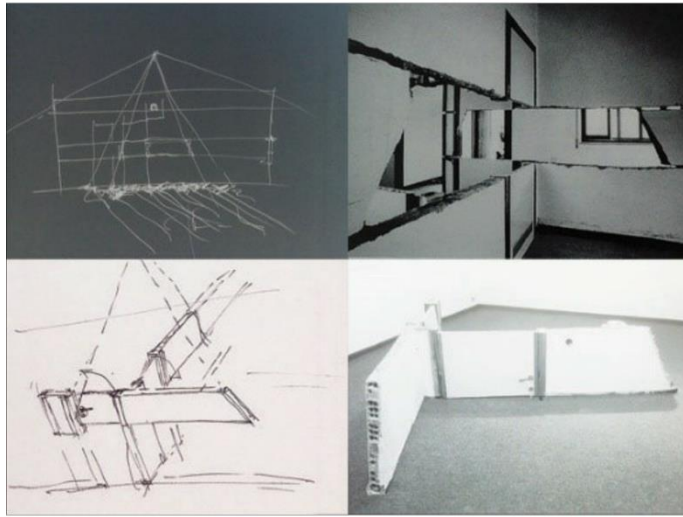


Şekil 1. 13 Centre Pompidou inşaatı ve yıkımdan hemen önce yaratılan ek bina, *Conical Intersect*, Gordon Matta-Clark, 1974 (Clark, 2012)



Şekil 1. 14 Day's End Factory, Gordon Matta-Clark, 1975 (Zimmer, 2015)

Matta Clark'ın üretim eylemi, kesitler ve bu kesitlerine dair yaptığı ihlal, ekleme, çıkarma, bükme gibi yapıya ilişkin fiziki müdahalelerle anlam ve biçim arayışı taşımaktadır. Clark'ın çalışmalarında daha çok terk edilmiş yapıların tavanları, bazı ara katlar ya da duvarları yok etme eylemleri esas içeriği oluşturmaktadır. Clark'ın eskiden beri süregelen alışkanlıkları değiştirmek adına, tuğla ya da sıvaya karşı uygulamakta olduğu şey basit bir yıkım eyleminden uzak nitelik taşımaktadır. Aksine Clark, atıl olarak nitelendirilen mekanları bu kimliğinden uzaklaştırıp yerine heykelsi bir arayışa girişmektedir (Şekil 1.13) (Şekil 1.14) (Diserens, 2006).

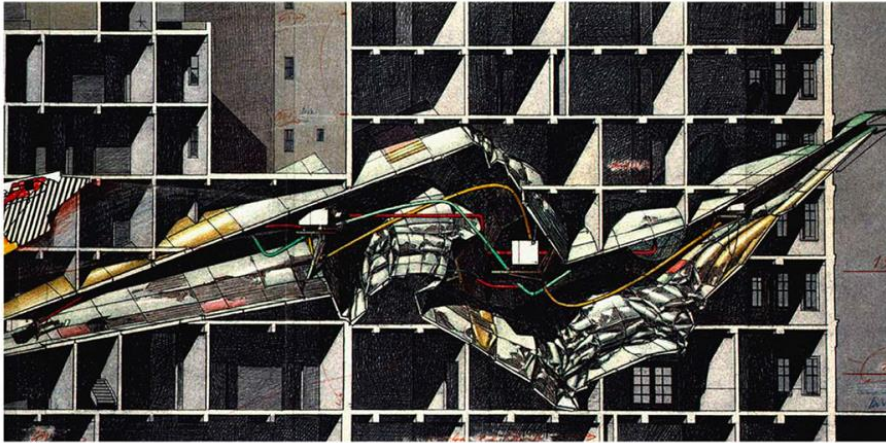


Şekil 1. 15 Datum Cut, Gordon Matta-Clark, 1975 (Moure, 2006)

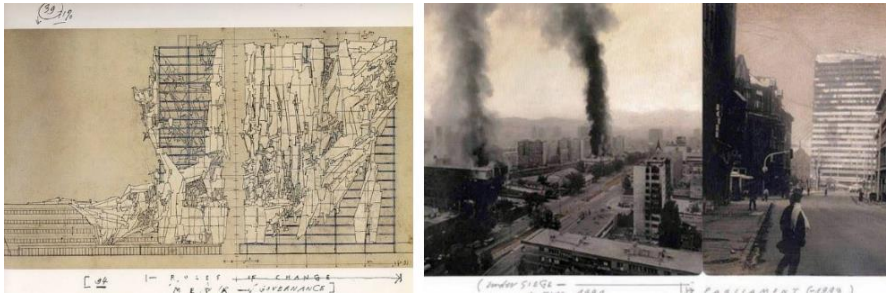
Clark'a göre gelenekselci mimarların kullandıkları soyutlama ve çizim teknikleri için mimari etkinliğin esasını oluşturan ortogonal çizim tekniği kullanılarak içerik hazırlanmalıdır. Henri Lefebvre (1991)'e göre karşıt görüş olarak Clark, geleneksel

çizim teknikleriyle soyutlama ilişkisinin yeteri kadar kuvvetli ilişkiye giremeyeceğini savunmaktadır. Soyut düzlem, gerçek mekan, plan ve kesitler tek bir içerikte sorgulanmalıdır (Lee, 2000). Moure (2006)'ya Gordon Matta-Clark'ın teorik ve pratik eşlikte kavramsal mekan olgusunun yaratılmasında lider sanatçı konumunda olduğundan bahsedilmektedir. Gordon'un mekan tanımlamaları yeniden inşa, katman, izdüşüm, kesit, ara kesit, kırık perspektif gibi kısmen geleneksel temelli kavramlarla beraber; kalıntı, kesik, kadavra, akrobasi, entropi (geri döndüremezlik) gibi kendi mekan temsilini vurguladığı yeni bir terminolojiyi içermektedir (Şekil 1.15).

Öte yandan, Lebbeus Woods, kavramsal mimarlık ve bu ilişkiden türeyen mekan açılımlarına çağdaş mimarlar arasında uygulama pratiğindeki zenginlik ve nitelik açısından kazandırdığı çalışmalarla öncü kimlik taşımaktadır (Anarchitektur, 2006). Deneysel mimarlık (*experimental architecture*) anlatısı içerisinde kavramsal mekan açılımlarına yer veren Lebbeus Woods için mekan, pekala gerçekdışı öğeler üzerinden derinlik kazanmalıdır. Woods kavramsal mekana dair söyleminde "Fantezi dünyasında yaşamakla ilgilenmiyorum. Tüm yapmaya çalıştığım şeyin, gerçek mimari mekanı ortaya çıkarmak olduğu söylene de, hâlâ, beni asıl ilgilendiren, dünyanın geleneksel sınırlar olmadan neye benzeyeceğidir." şeklinde ifade etmektedir (Woods, 1992).



Şekil 1. 16 Berlin Serbest Bölge 3-2, 1990'da birleşen Berlin için Lebbeus Woods'un terk edilmiş hükümet binası çalışması; uygulamadan çok kuramsal nitelik taşıyan yapı önerisi (Woods, 1992)



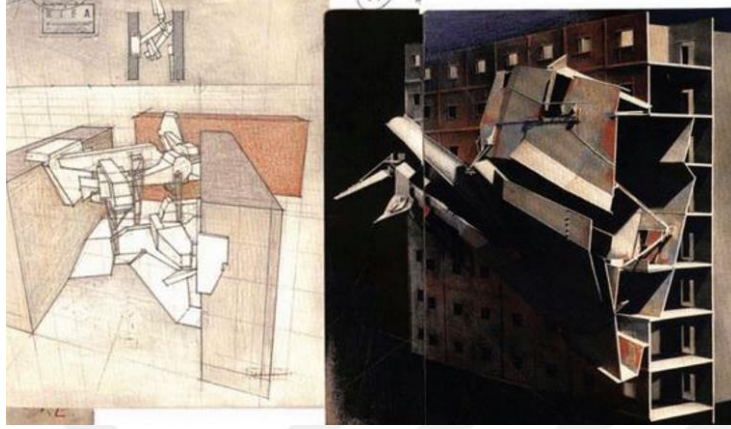
Şekil 1. 17 Hırvatistan Sivil Savaşı (Lebbeus Woods'a ait çizim ve fotoğraf kolajı) (Woods, 1992)

Woods'un kavramsal yaklaşımını pratikte uygulama eğilimi, savaş ya da benzeri sebeplerle mecburi kimlik değişimi yaşayan kent içerikleri oluşturmaktadır. Woods tasarladığı mekanları 'özgür mekan' olarak nitelendirmektedir. Yapının içerisindeki 'özgür mekan', kullanıcının merkezde olduğu ancak onu saran strüktürün hareketli birimler halinde içerik hazırladığı yeni bir oluşum olarak öngörülmektedir. Sözgelimi 1990'da meydana gelen Berlin Duvarı'nın yıkımı sonrası hazırlamış olduğu 'Berlin Özgür Bölge' ve Hırvatistan'daki sivil savaşında tasarladığı oluşumları bu açılıma örnek teşkil etmektedir (Şekil 1.16) (Şekil 1.17) (Kaneke, 2010).

Öte yandan mimarların büyük bir çoğunluğu, çalışmalarına politikayı dahil etmekten çekinmektedir. Güce hakim kurumlar tarafından düzenlenmiş içerik, sanatsal duyumsaması kaçınılmaz olan mimarlık mesleğini örseler nitelik taşımaktadır. Bu durum bir süre sonra mimar ve tasarımcıların doğuştan kendilerinde var olan yaratıcı özelliklerinden uzaklaşmalarına neden olmaktadır. (Woods, 1992). Bir başka deyişle, mimar ve mekan tasarımcıları kendileri için sınırlandırılmış olan bu ortamda kavramsal ilişkiler aramaya mecbur tutulmaktadır. Aksi halde tasarımcı, sanat hakimiyeti olan 'tanımlayıcı' ve 'yön belirleyici' niteliklerinden çok 'mekansal danışman' karakterine daha yakın bir tutumda bulunmaktadır.

Lebbeus Woods'un tasarlamış olduğu mekanlar, örneğin Mies Van Der Rohe'nin tasarlamış olduğu mekanlar ile karşılaştırıldığında, çok-işlevsel mekanları kıyaslama açısından birbirine taban tabana zıt içeriği kapsamaktadır. Woods'un yarattığı mekanlar çok-işlevsellikten uzak ve keskin bir kullanım için tasarlanmışken; Rohe'un mekanları belirli ilkelere dayalı çok fonksiyonlu ve geleceğe yatkın özellikleri muhafaza

etmektedir. Burada çok-işlevsizlikten kasıt esas olarak mimarideki bağlamla ilişkilendirilmelidir (Kanekekar, 2010).



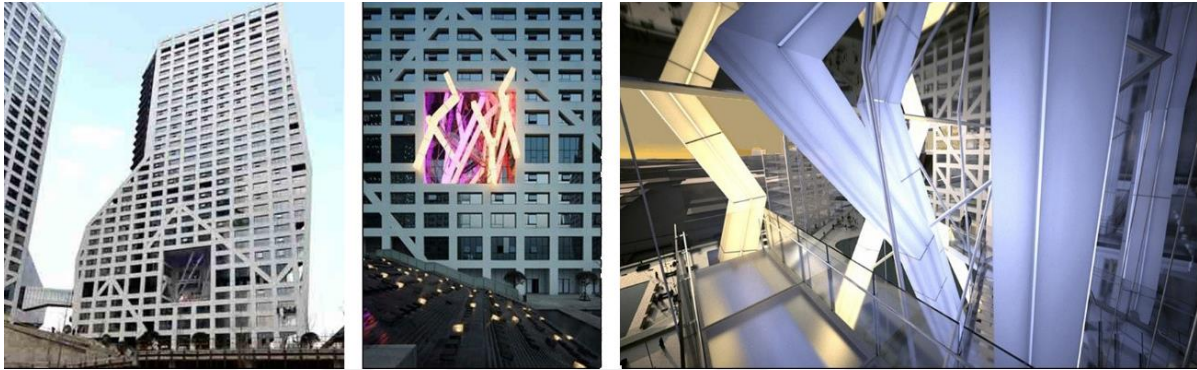
Şekil 1. 18 (Solda) Mekanlar arası kendileme (*appropriation*); (Sağda) Hiç var olmamış mekanların vektörleri; yüksek konutlar, Lebbeus Woods, 1995 (Kanekekar, 2010)



Şekil 1. 19 Shard House, Inhabiting the Quake, San Francisco, Lebbeus Woods, 1995 (Kanekekar, 2010)

Erdönmez (2012)'e göre ütopyalar ve kağıt mimarlık deneysel bir sürecin parçası olarak değerlendirilmelidir. Bu bağlamda, deneyleme ve Lebbeus Wood'un kavramsal söylemleri arasındaki ilişki dikkat çeker nitelik taşımaktadır. Erdönmez, mimarlık ve mekana ait deneysel girişimleri büyük bir şemsiyeye benzetmektedir. Buna ilişkin geniş

ölçekte Woods'un kavramsal ve pratik ilişkilerini dönüştüren işlerini deneysel olarak ifade etmektedir. Bu noktada da Woods (1992) için deney, bir hipotez ortaya atmak ya da bu hipotezin gerçekteki uygulanabilirliği ile ilişkili değildir. Esas olarak deney, kuram ile pratik arasındaki ara-alan olarak tanımlanmaktadır (Şekil 1.18) (Şekil 1.19).



Şekil 1. 20 Chengdu'daki Raffles Complex içinde yer alan, Lebbeus Woods'un Christoph A. Kumpusch ile birlikte tasarladığı Işık Pavyonu (URL 2).

Steven Hall Mimarlık adına Chengdu'daki Raffles City'ye yönelik tasarlanmış olan 'Işık Pavyonu' özellikle 1990 sonrası kuramsal yaklaşımları nedeniyle üretim-tüketim bandının dışında kalmayı tercih eden Woods'un son dönem çalışmalarında dikkat çekici özellikleri barındırmaktadır. Tanıdık bir üç boyutlu geometri içinde konum arayan ışık bantları Woods'un deneysel mekanının malzemelerini oluşturmaktadır. Woods bu geometri içerisinde, ortogonal bir düzenin içerisinde düzensiz bir mekana işaret etmektedir (Şekil 1.20) (Uluengin ve Görgülü, 2014).

Son dönem çağdaş mimarlık denemelerindeki kavramsal arayışın yanı sıra Brian Heagney (2008)'e göre, hiyerarşik bir düzeneğe sahip olmayan ilkel toplum anlayışında mekan, kavramsal açılımlar adına son derece deneysel öğeler barındırmaktadır. Heagney'in mekan kavramını 'geçicilik' teması üzerinden işlemektedir. Buna ilkel toplumlara ait veriler referans gösterilerek mekana ait katı ve kalıcı önermelerde bulunmak doğru değildir. Otoritenin egemen olmadığı toplumlarda mekan değişken ve serbest nitelik taşımaktadır. Bu nedenle modern toplumlarda halihazırda mevcut olmayan değişkenleri ilkel toplumlar üzerinden değerlendirmek kavramsal mekan açılımlarına katkı sağlamaktadır. Bu görüşü Bernard Tschumi'nin

tasarladığı yapılar arkasındaki kavramsal ifade, kendi deyimiyle 'olay mimarlığı' benzer açıdan destekler nitelik taşımaktadır.

Kavramsal tasarımın alan dışı olanlar üzerinden ilişki aradığı deneysel süreç her zaman bahsi geçen örneklerdeki gibi bir sonuca dönüşmeyebilir. Tasarlanmış ya da araştırma süreci kapsamında kalması esasen kavramsal tasarımın sınırları içerisinde kabul edilmelidir. Esas olan o sürecin içerisinde mekan kavramı ve mimarlık olgusunun nerede durduğıyla ilişkilendirilmediir.

1.3. Bölüm Sonucu

Tezin birinci bölümü kapsamında, ağırlıklı olarak geleneksel tasarım metodolojilerinin iletişim bilimi ile etkileşimi ve bu etkileşim çerçevesinde değişen *yeni (kavramsal) mekan* tartışması yapılmaktadır.

Başlangıç bölümünde tezin genel kapsamı gözünde bulundurularak mekan ve iletişim yan yanalığındaki kavramların sosyolojik, fiziksel ve estetik özellikleri ortaya konulmaktadır.

Bu kapsamda 19. yüzyılın sonlarından günümüze uzanan geleneksel mekan ve tasarım metodolojilerinin; üretime ait gerçek fikirleri yok eden, içerikten çok sonuç hedefli yönetici bir kimliğe büründüğü sonucuna ulaşılmaktadır.

Geleneksel tasarıma yönelik tanım, kapsam ve sınırlar ortaya konulduktan sonra sürecin kavramsal tasarım başlığı altındaki yeni bağlamı ayrıca tartışmaya açılmaktadır. Bu çerçevede sanat tarihi ve sosyolojisi; kökeni Duchamp'ın Hazır nesne (*Ready-Made*)'siyle başlayan, Eisenman'ın 'Kavramsal Mimari Üzerine Notlar' isimli makalesiyle mimarlık düzleminde kesit kazanan 'Kavramsal Mekan ve Mimarlık olgusundan bahsetmeyi mümkün kılmaktadır.

Kavramsal tasarımda esas hedeflenen, son üründen ziyade, sürecin içeriğindeki fikir donatılarıdır. Bu doğrultuda mimarlık sahası dışındaki disiplinlerden, sürece dahil edilecek rasyonel hatta zaman zaman da irrasyonel fikirler önem arz etmektedir. Geleneksel yöntemlerin karşısında duran kavramsal tasarım olgusu için bu açılım, son derece düzlemsiz bir nitelikte gözlemlenebilir. Ancak, Eisenman'ın mimarlık teorisinde bahsettiği gibi mimarlık disiplininin temelinde soyutlama ve yabancılaştırma yatmaktadır (Eisenman, 2000). Bahsi geçen soyutlama tayfı disiplinler arası çapraz metinler, eskizler, diyagramlar, sanatsal enstalasyonlar gibi çalışmalar ile içerik kazanmaktadır.

Bu kapsamda 21.yüzyılda iletişimde yaşanan radikal devrim, zaman-mekan bağlamına dayalı değişen yeni algısı, biçim ve temsil etkileşimi dikkate alındığında, biliş ve kavramlar arasında süregelen sonsuz bir açılım doğurmaktadır. Kavramlar gerek bilişsel gerekse fiziksel nitelikleri dikkate alındığında, geleneksel mimarlık üretim senaryolarına bambaşka bir içerik sunmalıdır.

Tschumi (1994)'ye göre, mimari de sadece temsil arayüzü değişmelidir. Bu anlamda birbirine yakın ya da uzak ilişkili meslek tanımları arasında ortak paydalar aranmalıdır. Mimarlık sadece kendi dilinden türeyen meslek gruplarıyla iletişim düzlemi aramak yerine; sinema, müzik, matematik, tıp gibi birbirine yakın ve/veya uzak çalışma sahalarıyla etkileşime girecek içeriğini yaratmak zorundadır. Bu bağlamda Lebbeus Woods, Peter Eisenman, Coop Himmelblau, Zaha Hadid, Daniel Libeskind, Bernard Tschumi, Steven Holl, Rem Koolhaas gibi çağın önemli tasarımcıları kavramsal mimarlık ve bu doğrultuda açılım kazanan deneysel mimarlık, etkileşimli mimarlık gibi yeni nesil açılımlara, teori ve pratikteki örnekleri ile katkı sağlamaktadır.

Tezin ikinci bölümünde, sözü edilen disiplinler arası etkileşime içerik oluşturması adına, iki ayrı disipline işaret eden kavramsal tasarım (mimarlık) ve sinema sanatında mekan merkezinde tartışmaya açılmaktadır.

2.BÖLÜM

KAVRAMSAL TASARIM VE MEKAN KAVRAMININ SİNEMA İLE ETKİLEŞİMİ

Birbirine yakın ya da uzak çalışma sahaları ortaklığında özgün ve yeni bilgi üretmek ya da söz konusu alanlarda ayrı ayrı mevcut bilgi ve birikimi geliştirmek adına yapılan, yöntem ve tekniklerin tamamı disiplin kavramına işaret etmektedir (Berger, 1970). Her çalışma sahasının kendine özgü bir terminolojisi, entelektüel öncü ve rehberleri bulunmaktadır (Parker, 2002). Bu veriler doğrultusunda kavramsal tasarım, mekan incelemeleri ya da sinema olgusu birbirinden bağımsız ancak çok katmanlı araştırma sahalarını temsil etmektedir.

Öte yandan bahsi geçen araştırma ve inceleme sahalarına ait sonuçlarının ortaya çıkarılmasında, günümüz imkanları doğrultusunda tek bir alana ait bulgu ve değerlendirmeler yeterli görülmemekte, bu bulgu ve değerlendirmeleri destekleyecek yardımcı disiplinlerden yararlanılmaktadır (Turna ve Bolat, 2015). Bu yaklaşım kendi içerisinde disiplinlerarası etkileşim kavramının tartışılmasını zorunlu kılmaktadır. Jacobs (1989)'a göre disiplinlerarası etkileşim; bir kavramın, temanın, ya da problemin incelenmesi için, birden çok çalışma sahasının yöntem ve bilgisinden yararlanan program içeriği olarak tanımlanmaktadır. Disipliner etkileşim kapsamında Eisenman'ın 1970 tarihli "*Kavramsal Mimari Üzerine Notlar: Bir Tanıma Doğru*" isimli çalışmasında dikkat çektiği üzere, mimarlık kuramı ve kavramsal içerik birbirine bitişik ve çok katmanlı bir ilişkide tanımlanmaktadır. Bu çok katmanlı ilişkinin parçalanabilir bir düzleme taşınabilmesi adına, mimarlık mesleğinin yeni yöntem ve içeriğinin farklı disiplinler ile etkileşimi tartışılmalıdır.

Adolf Loos'un "*süsleme suçtur*" manifestosu ya da Le Corbusier'in "*Bir Mimariğe Doğru*" kitabında dikkat çektiği üzere, mimarlığın asal nitelikte tanımlanan geometrik biçimleri, kavramsal nitelikleri göz önünde bulundurularak disiplinlerarası etkileşim kapsamında yeniden ele alınmalıdır. İşlenmesi mümkün görünmeyen asal geometrik biçimlerin; işlenir kılınıp yeniden tasarım sürecine dahil edilmesi, özgürleşmesi, yeni

biçimler altında değişebilir ve çoklanabilir bir prensibe dönüşmesinde disiplinlerarası ortaklık esas kabul edilmelidir (Beşlioğlu, 2013).

Sinema, üretim ve sunuş tekniklerinin diğer disiplinlerle ile etkileşimli yapısı nedeniyle kuramsal ve yapısal nitelikte tartışılabilir bir arayüz sunmaktadır. Öte yandan sinemanın kitlesel gücü, sanat ile bilim arasında konumlanan yapısı nedeniyle, birbirinden farklı disiplinlere ortak kesişim kümesi oluşturmaktadır. Sözelimi; XX. yüzyıl düşünürlerinden Deleuze, sinemayı bir yaratma düzlemi olarak ele almakta ve bu doğrultuda sinemayı, salt olarak sanat eylemi üzerinden tartışmamaktadır. Deleuze (1994)'e göre, sinemada düşünce yapısı esas olarak, felsefenin kavram oluşturma ve bu kavramların hareket-imge, zaman-imge, duygu ve eylem üretme olguları üzerinden tartışmalıdır.

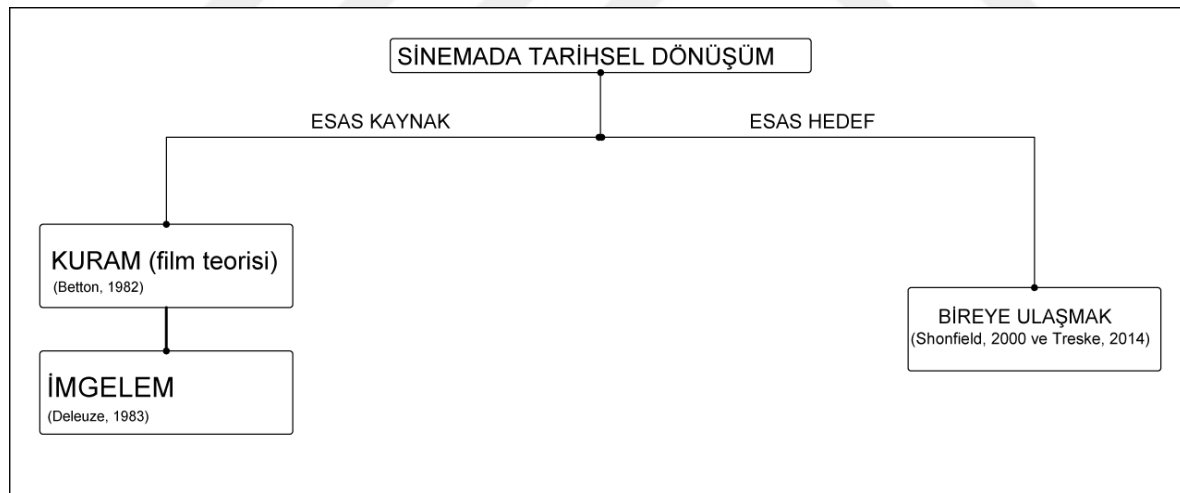
Tezin bu bölümünde, sinema, mekan ve tasarlama süreci esas kabul edilmekle birlikte, bu disiplinlerarası kavramların felsefi içerikleri, estetik söylem dili, teknik ve kuramsal etkileşimleri çağdaş mimarların örnekleri üzerinden incelenecektir. Bu çerçevede sinema kuramı ve tarihi, sinema ve tasarım için kesişim uzamı olarak kabul edilen mekan olgusunun çift yönlü deneysel içeriği üzerinden tartışılmalıdır.

2.1. Sinema Kuramı Tanımı ve Kısa Tarihi

Birey ve görsel sanatlar arasındaki tarihsel ilişkinin fiziksel uzamı, tarih öncesi çağlara kadar uzanan mağara, kaya ve heykel resimlerinde rastlanan izler ışığında, insanlığın görüntüyü taklit etme ya da uyarılma arzusunun ne denli kuvvetli olduğu ile ifade edilmektedir. Bu başlangıç noktası sonraki süreçte yeni açılımlara yön verirken; özellikle Rönesans dönemiyle beraber resim, mercek ve görüntü kavramları görsel sanatların gelişiminde önem teşkil etmektedir. Ancak bu kavramlara ait esas dikkat çekici tırmanış, görsel sanatlar kapsamında sinemanın teknik olarak keşfi ile kitlesel ölçekte kendini göstermektedir (Monaco, 2002). Bu hazırlık süreci peşine

Lumiere'lerin 1895 senesinde hareketli resme yönelik çalışmaları, sinema sanatının gerçek anlamda doğuşu olarak kabul edilmektedir (Monaco, 2002).

Literatürdeki kaynaklar sinema sanatının doğuşuyla ilgili Lumiere kardeşlerin hareketli resme yönelik buluşuna işaret etse de, diğer önemli buluşlarda olduğu gibi zaman içerisinde sinema sanatına ait tanım, kavram ve içerikler, bir takım fiziksel, sosyolojik ve kültürel değişimlerden etkisiyle başkalaşım göstermektedir. Bu vurguya dayanarak sinema başta kuramsal ve fiziksel nitelik yönünden iki ayrı biçimde açılım kazanmaktadır. Sinema; TDK (2017)'ya göre hareketli bir düzeni belirli parçalarla ayırarak, bu parçaları temel sinematografi (görüntü yönetimi) teknikleri ile yan yana getirme ve bir perde üzerinde yansıtma (filme dönüştürme) sanatı olarak tanımlanmaktadır. Wollen (2012) ise sinemanın seyirci ile etkileşim vurgusuna dikkat çekmektedir. Bu çerçevede sinemanın kitlesel ve kalıcı başarısında; geçişsiz anlatı, yabancılaştırma, öne çıkma, çok anlatım, açık uç, rahatsız olma ve gerçek olma kavramlarından söz etmektedir.



Tablo 2.1 Deleuze (1994) vd.'ne göre gruplandırılmış sinemada tarihsel dönüşüm (Kişisel Arşiv, 2017)

Monaco (2002)'ya göre bir çalışma sahası olarak sinema, bilim ile sanat kesişimdeki doğru indekse yerleştirildikten sonra gerçek metodolojisi belirlenmelidir. Sinemanın bilim ile kesişen arayüzü daha çok fizik biliminin teori ve deneye dayalı çalışma

sistematikiyle ilişkilendirilmelidir. Bu çerçevede sinema, mekanik bir oluşum olan fotoğraf sanatının uzantısı kabul edilmelidir.

Öte yandan, sinema sanatında imge ve imgelem kavramları sinemanın bilim ve sanat ara kesişiminde sanat yüzüne yakın nitelik sunan ana kavramlarını temsil etmektedir (Deleuze, 1983). Bununla birlikte Monaco (2002), eyleme dönüşme sürecindeki sinemanın, parçalanmış belirli imgeleri çeşitli kurgu teknikleri vasıtasıyla birleştirme sürecindeki imgelem yaratısına işaret etmektedir. Sinemaya dair tüm bu bahsi geçen tanımların ortak terminolojisi dikkate alındığında, sinema için hem kuramsal hem de fiziksel niteliğin ayrı ayrı tarihsel gelişime yön verdiği vurgulanmalıdır.

Treske (2014)'ye göre sinemaya dair tanımların özünde bireye ulaşma gayesi gözlemlenmektedir. Sinemayı makina ara yüzünden uzaklaştıran gerçek bağlam, sinemanın seyirci ile kurduğu ilişkiye dayanmaktadır. Seyirci ile etkileşim içerisinde olmayan sinema yapıtı toplum için bir nitelik taşımaz. Bu hedef doğrultusunda sinemada tarihsel dönüşüm; temel kuram kavramları, sinemaya yön veren akımlar, sinema disiplininin diğer disiplinler ile kurduğu bağlantı üzerine çeşitlenmektedir (Tablo 2.1).

Sinema ve kuram birlikteliği sinemaya ait öz kaynağın tartışılması adına önemli bir arayüzü temsil etmektedir. Bu kapsamda bir sonraki bölümde araştırmaya içerik oluşturan film örneklemelerine ait kuramsal altlık oluşturması açısından, kuram, tanım ve tarihsel gelişim ayrı ayrı seyri ortaya konulmalıdır.

TDK (2017)'ye göre kuram, uygulamalardan bağımsız olarak, belirli bir alana ait düşünce ya da görüşlerin tümü olarak tanımlanmaktadır. Kuramlar, ilişkili oldukları sahaya göre bir ispat ya da sağlama düzeneği üzerine içerik kazanmaktadır. Greimas ve Courtes (1983) kuramı varsayımlardan oluşmuş tutarlı bir bütün olarak ifade etmektedir. Bu varsayımlar kesin olarak doğrulanma ve denetlenme ihtiyacı duymaktadır. Bu doğrultuda esas içeriği anlatı bilimi ve kurgu üzerine inşa edilmiş sinema kuramının sınırlarının rasyonalize edilmesi, özellikle sinema tarihinin öncü teorisyenlerinin literatüre katkı sağlayacak fikir, gözlem ve deneyleri üzerine derinlik kazanmaktadır.

Kuramların pratikle kurduğu ilişki iki temel yaklaşım üzerine açılım gruplandırılmaktadır (Monaco, 2000). Birinci grup, kuramların uygulama ile ideal arasında herhangi bir ilişkinin kurulmasının zorunluğu olmadığını iddia ederken; diğer grup eleştiri, uygulama (pratik) ile kuram arasında direk ya da dolaylı bağlantının olması gerekliliğini savunmaktadır (Monaco, 2000). Mitry (1989)'e göre, kavram ve kuramlar, bütün filmleri benzeşik kurallar ya da yöntemlere göre evrensel bir üretim şematiğinin oluşmasında yardımcı düzlemler hazırlamaktadır. Bu yardımcı düzlemler, yine insana ait yaratıcı altyapı, anlaksal düşünceler, kavramlar ve kuramlar üzerinden boyut kazanmaktadır.

Sinema kuramlarına yönelik bir diğer yaklaşım, profesyonel kuram ile popüler sinema arasında bir köprü kurmaktadır. Bu çerçevede Münsterberg'e göre film olgusu maddesel nitelikten uzak, son derece sanatsal ve psikolojik ilkeler üzerinden okunmalıdır. Bu yönüyle sinema sanatı, birçok disiplinin ortak çalışma sahası olan *Gestalt* psikolojisinin önemli kullanıldığı teknikleri muhafaza etmektedir. Münsterberg, teorilerinde algı, dikkat, bellek, imgelem, düş temaları gibi ilkeler tartışılmaktadır (Monaco, 2000).

Sinema kuramcılarının bir diğer üretken isimlerinden Sergei Eisenstein ise sinema araştırmalarına yönelik farklı yaklaşımları tanımlamak için sinemasal (*cinematic*) terimini kullanmaktadır. Eisenstein'a göre sinema kuramı yapısal olarak üç başlıkla değerlendirilmelidir. Bunlardan birincisi bağlam olarak filmin politik, toplumsal anlam ve önemle ilgili 'genel çekim' tekniği olmalıdır. Bir diğer yaklaşım, filmdeki insan figürüne odaklanan 'orta çekim' tekniğini içermektedir. Son olarak 'yakın çekim' kuramları ise filmi bölüm bölüm ayırıştırır ve esas olan kuram ve anlatı işi ile ilgilenmektedir. Örneğin, sinemanın 'dilbilgisi' olarak ele alınabilecek göstergebilim başlığı altında; anlam, yan anlam, ideolojik referans, kültürel kod ve benzeri gösterge dizeleri sıklıkla yakın çekim tekniği altında incelenmektedir (Monaco, 2000).

Bahsi geçen kuramları ilerleyen dönemde Arnheim ve Kracauer'in dışavurumculuk ve gerçekçilik kavramları takip etmektedir. Bu iki yaklaşım sonrasında diğer tüm kuramların üst başlığını oluşturmaktadır. Gerçekçilik tekniği perdeye yansıttığı gerçek

ve bu gerçeğin anlamı işiyle ilgilenmektedir. Bu yaklaşımın kökeni Aristo felsefesine kadar uzanmaktadır. Aristo esas olarak doğayla yani gerçek olanla ilgilenmektedir ve buna yönelik kavramlar üzerine tez sunmaktadır. Buna karşın dışavurumcu teknikte, doğanın olduğu gibi temsili yerine mevcut ham malzemeyi işlemenin değeri üzerine yapılan çalışmaları içermektedir. İç dünya ve duygu jimnastiği dışavurumcu teknikte ön planda kabul edilmelidir (Monaco, 2000).

Öte yandan uygulamalı örneklerde gerçekçi ve dışavurumcu kuram birbirine zıt olmaktan ziyade diyalektik olarak işlenmektedir. Bu kapsamda gerçekçi kuram, dışavurumcu kuramdan doğmaktadır ve yine kendi gerçeğini bu diyalektik çözümlemeyle sonuçlandırmayı çalışmalıdır (Monaco, 2000).

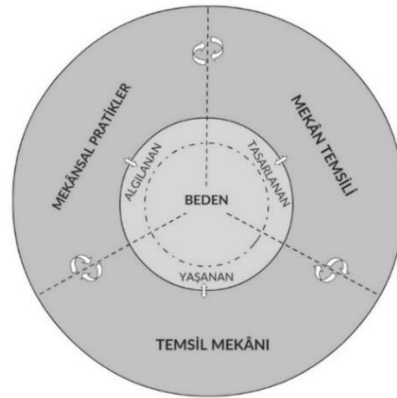
Özet olarak, biçimci kuramlarcılar filmi inşa ve kompozisyon yönüyle değerlendirirken; gerçekçi kuramcılar filmin dolayimsız ifadesine yönelik görüş ifade etmektedir. Ancak her ikisinin de birlikte kullanımı sinema kuramları için kabul edilebilir bir anlayışı barındırmaktadır (Yıldırım, 2015).

Sinemada kuramsal bakış açısı özellikle 1940 sonrası teknoloji ve disiplinlerarası çalışma sahalarının gelişen arayüzüyle yeni bir boyut kazanmaktadır. Sinema artık sadece kuramsal niteliği ile değil; mekan, zaman, senaryo kavramlarının birlikteliği üzerine biçim kazanmaktadır. Bu veriler ışığında sosyolojik ve kültürel veriler beraberinde boyut kazanan sinema kuramları pratikten uzak, salt laboratuvar ortamında değerlendirilemez. Özellikle yakın dönem sineması örnekleri dikkate alındığında; film yapım sürecinde fiziksel, estetik ve sosyolojik girdiler ile izleyici alışkanlıkları arasındaki benzerlik ve değişimler gerçek sinema kuramı tarihini biçimlendirmektedir (Elsaesser ve Hagener, 2010).

2.1.1. Sinemada Mekanın Fiziksel, Estetik ve Sosyolojik Varlığının Tartışılması

Varoluş kavramı bir şeyin ne olduğu ya da nasıl oluştuğu işi ile değil, salt mevcudiyeti ile ilgilenmektedir (TDK, 2017). Ponty (1962)'e göre mekan varoluşsal nitelik

taşımaktadır. Bahsi geçen ontolojik süreç sinema disiplini penceresinden değerlendirildiğinde; mekan ve film üretme eyleminin yan yanılığı varoluşsal ve çok katmanlı bir ilişki birlikteliğinde değerlendirilmelidir.



Şekil 2.9 Lefebvre'nin beden ve mekan arasındaki deneyimsel ilişki (Ghulyan, 2017)

Varoluşsal sürecin bir parçası olarak mekan kavramı, çevresindeki diğer mekansal girdiler ile kurduğu etkileşim üzerinden değerlendirilmelidir. Lefebvre (1991)'e göre mekan üretimi, yaşanan mekan (*l'espace vécu; lived space*), algılanan mekan (*l'espace perçu; perceived space*) ve tasarlanan mekan (*l'espace conçu; conceived space*) olmak üzere üç temel açılım üzerine boyut kazanmaktadır (Şekil 2.1). Lefebvre'nin mekan sinsilesi sinema kuramlarında ilişkili olduğu kuramsal yaklaşıma göre çeşitlilik kazanmaktadır. Sözelimi, bir bilim kurgu filmi için tasarlanan fiziksel mekanın film oyuncularını için deneyimi ayrı, bu fiziksel mekanın seyirci tarafından algılanan hali ayrı bir o kadar da birleşik süreci tanımlamaktadır. Tüm değişkenlik sinemada tercih edilen kuramın birey-mekan ile kurduğu bağlam üzerine derinlik kazanmaktadır (Ghulyan, 2017).

Fiziksel mekanın sinemadaki sinematik mekana dönüşümünde; varoluşsal niteliğin (Merleau-Ponty, 1962) yanı sıra fiziksel (yapısal), estetik ve sosyolojik içerik ayrıca tartışılmalıdır.

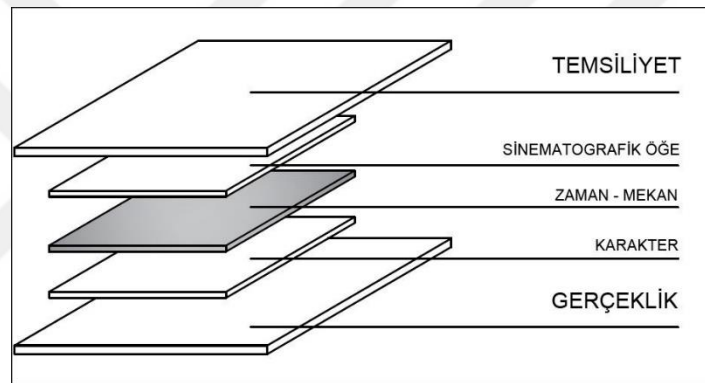
Sinemada mekanın fiziksel (yapısal) olarak varlığı öncelikli olarak iç mekan ve dış mekan ayrımına işaret etmektedir. Çekimlere ait eylemlerin belirli bir hacim içerisinde

gerçekleşeceği mekanlar iç mekan olarak tanımlanırken; bu hacmin dışında kalan mekanlar dış mekan olarak tanımlanmaktadır. Schulz (1980), iç mekan ve dış mekan arasındaki ayrımı ortaya koyarken, sınırlandırılmış olan ile olmayan arasındaki ilişki üzerinden kentsel mekan ve iç mekan ayrımını vurgulamaktadır. Özellikle iç mekan çekimlerinde Bayazitlioğlu (2009) ve Altan (1993)'ın işaret ettiği taban (zemin), duvar (yan düzlem) ve tavan (baş üstü) elamanları arasındaki ilişki filmin mekansal okunabilirliği için düzlem oluşturmaktadır. Buna karşın dış mekan çekimleri ise biçimleniş süreci bakımından Schulz (1980) 'un işaret ettiği doğal mekan, yapay mekan ve karma (melez) mekan kavramları çerçevesinde seyirciye aktarılmaktadır.

Doğal mekan, fiziksel kozmolojinin bir alt başlığı olarak evrenin kendi dinamikleri çerçevesinde meydana gelen doğal hareketler sonucu oluşan tektonik bir sürece dikkat çekmektedir (Altan, 1993). Doğal mekan, sinemada dış mekan çekimlerinde ağırlıklı olarak; yerkabuğu biçimlenişi, atmosfer hareketleri, ufuk çizgisi gibi senaryonun dramatik biçimlenişi çerçevesinde nesne ya da özne konumunda gözlemlenebilir. Buna karşın yapay mekan; bu doğal oluşumlara karşı, birey tarafından müdahale edilerek çoğu strüktürel, estetik ve sosyolojik söylem çerçevesinde karakter kazanan yapılara işaret etmektedir. Yapay mekan ve birey arasındaki etkileşim sadece zemin, duvar, tavan ya da kolon-kiriş çerçevesinde gelişen strüktürel ve estetik söylem ile sınırlandırılmaz. Özellikle son dönem teknolojik gelişmeler, sanal mekan, siber mekan, hiper mekan gibi çoğu bilgisayar arayüzde tasarlanan kavramları doğurmaktadır. Sözelimi; bilim-kurgu türü altında bahsi geçen kavramlar sıklıkla gözlemlenmektedir. Son olarak, mekanı sınırlandıran öğelerin niteliği bakımından doğal ve yapay öğeleri bir arada sergileyen karma mekan (melez mekan) kavramından bahsedilmelidir.

Sinemada mekanın kuramsal olarak tartışılabilmesi için mekanın fiziksel olarak varlığının yanı sıra bu fiziksel varlığın görsel ve estetik sürece dönüşümü de ayrıca tartışılmalıdır. Bu noktada mekana ait uyaranların takibinde temel semiyotik (gösterge bilimi) ifadelerin yorumlanma kabiliyeti önemlidir. Sözelimi; sokak, ev, kapı ve zil sesi gibi göstergelerin bir film içerisinde peşi sıra kullanımı, gözlemleyici ve yönetmen arasında kurulan en temel imgesel ilişkiye dikkat çekmektedir (Monaco, 2000). Öte yandan bu temel ilişkinin kamera, ışık, lens, kamera açıları vb. görüntü aktarımına dair

kullanılan tekniklerinin tamamı için sinematografi (görüntü yönetimi) terimi kullanılmaktadır. Başka bir ifadeyle, sinematik mekanın oluşmasında strüktürel söylem tek başına bir şey ifade etmez. Yılmaz (2011)'a göre, bir filmin üretim süreci; senaryo (metinsel içerik), mekan tasarımı, kostüm, kamera açıları, ışık (görsel içerik) ve ses (işitsel içerik) gibi temel girdiler, filmin görsel estetiğini tanımlamaktadır. Bu zincirleme etkileşimde mekanın fiziksel bileşenleri, filme fon (dekor) oluşturabileceği gibi başlı başına tasarım öznesi haline de dönüşmektedir. Bahsi geçen dönüşümde Ching (2004)'in işaret ettiği; biçim, ölçü, renk, doku gibi görsel tasarım öğelerinin kullanımı kadar; görsel denge, ritim, karşıtlık, odak noktası ve şekil-zemin ilişkisine dayalı kompozisyon ilkeleri ayrıca önem teşkil etmektedir.



Şekil 2.2 Uzunali (2015)'nin gerçek olan ve temsil edilen arasında kurduğu ilişki (Kişisel Arşiv, 2017)

Sinemadaki estetik söylemin bir başka uzamı ise doğadaki gerçek ve perde üzerindeki temsil edilen gerçek arasındaki sürece işaret etmektedir (Şekil 2.2). Uzunali'nin işaret ettiği parçalanma da sinema ve mekan arasında üretime yönelik bileşik ilişki, seyirci tarafından başta görme ve bu noktadan çoğalan algısal beklentiler üzerine açılım kazanmaktadır (Benjamin, 1968). Deleuze (1981)'e göre, görme eylemi optik bir fonksiyondan bağımsız olarak kendi içinde öz bir dokunma eyleminin varlığını barındırmaktadır. Bu doğrultuda, filmi izleme durumu, seyircinin bedenlen varlığının yok olduğu, ancak perdedeki deneyimsel ilişki üzerinden kaybolan bedenin tekrar seyirciye geri verildiği anı temsil etmektedir. Tüm bu süreç, kinestetik (devinduyumsal) bir sürece

işaret etmektedir. Film içerisindeki mekanın tanınabilirliği, bellekte depolanan imgeler doğrultusunda seyirci için deneysel bir süreci tanımlamaktadır (Pallasmaa, 2005).

Üst üste katmanlaşarak bileşik bir ilişki gösteren bu diyagramda seyircinin mekanla kurduğu sinematografik ve semiyotik okunabilirlik kadar zaman kavramı da benzer önem teşkil etmektedir. Ertorun (2010)'a göre, sinema; zaman ve mekanın varlığını perde üzerinde sağlama sanatı olarak tanımlanmaktadır. Zaman ve mekan birbiri içerisinde daralarak, genişleyerek ya da aynı kalarak, bugünü, geçmişini ya da geleceği tanımlayabilir. Bu kinestetik durum, öyküleştirme sürecinde doğadaki herhangi bir olgunun gerçek süresinin az ya da çok kısaltılması, uzatılması, durdurulması ya da hızlandırılması ile aktarılmaktadır. Pallasmaa (2005), zaman ve mekanın sinemadaki birlikteliğini, rüyanın biyolojik içeriğine benzetmektedir. Sinema içerisinde var olan fiziksel mekan, zamana ait mutlak sınır ifadeleri ile karşı tarafa aktarılmalıdır. Bu bağlamdan kopuk sinema ürünü nitelik taşımaz.

Öte yandan Uzunali (2015), sinema içerisine sıkışmış mekan temsilini çözümlemek adına kuramsal bir çerçevenin tartışılması gerekliliğe dikkat çekmektedir. Çünkü her iki başlıkta ilişkili oldukları sosyal ve beşeri bilimlere yakın tutumla değişkenlik göstermektedir. Bu bağlamda filme dair anlatı içerisinde sinema ve zaman-mekan arasında yan yana etkileşimden ziyade üst üste katmanlaşarak anlam arayan etkileşimli bakış açısı daha tutarlı sonuçların elde edilmesine neden olmaktadır.

Sinemada mekanın fiziksel ve estetik yönden okunabilirliği yanı sıra sosyolojik varlığı da tartışılmalıdır. Lefebvre (2014)'e göre mekan, ideoloji ya da siyasi bir söylemden bağımsız olarak nitelendirilemez. Mekan, toplumsal değişkenlerin odak noktasını temsil etmektedir. Her haliyle politik ve stratejik bir söylem taşımaktadır. Koçak (2008)'e göre kapitalizm ve mekan üretimi ilişkisi diyalektik bir sürece işaret etmektedir. Kapitalizm, siyasi söylemini mekansal ve çevresel girdiler üzerine inşa edebilir. Benzer şekilde Lefebvre (2014)'e göre kentlerin düzenlenmesi ve şehircilik kavramı, kapitalizmin stratejik yaklaşımını açığa vurmaktadır.

Öte yandan mekanın fiziksel, estetik ve sosyolojik alt girdileri kadar, bu girdilerin film üretim sürecinde uğradığı başkalaşım ayrıca tartışılmalıdır. Çünkü mimarlık ve sinema

kesişiminde mekanın tartışılabilmesi ortak söylemleri taşısa da özellikle mimarlık kuramında mekan 3 boyutlu ve sabit nitelikteyken; sinemasal mekan daha çok iki boyutlu ve devingen bir nitelik sunmaktadır. Aydın (2004), her iki disiplinin bambaşka araştırma sahalarını olduğu vurgulamak adına “Mimarlık bir şey, sinema başka bir şeydir” tanımını yapmaktadır. Mimarlıkta mekan kavramı kullanıcı ile bire bir etkileşimdeyken; sinema da filme ait teknik bir parçayı temsil etmektedir (Kaçmaz, 1996). Ancak her iki disiplin arasında mekan olgusu kabul edilmekle birlikte, sinematik mekanın üretiminde fiziksel ve kuramsal etkileşimi ayrıca tartışılmalıdır (Akgün Yüksekli, 2008).

2.2. Sinemada Mekanın Üretim Biçemi

Mekanın fiziksel, estetik ve sosyolojik yönden taşıdığı temel bileşenler kadar bu bileşenlerin sinemadaki mekan üretimine yansımaları ayrıca tartışılmalıdır. Bahsi geçen üretim süreci kuramsal ve sinematik (teknik) etkileşimleri esas kabul edilmekle birlikte, mekan üretme eyleminin gerek sinema içerisindeki varlığı, gerekse güncel mimarlık pratiğindeki deneysel yansıması ortaya konulmalıdır.

Bu temel yaklaşım ışığında, sinematik mekan ve mimari düzlemin bir parçası olarak mekan tasarımının birbiri ile ilişkisi birçok farklı katmanda incelenebilir. Gerçeklik-sanallık kavramları, mutlak zaman-mekan tartışması, hareket-beden ve birey etkileşimi, algı ve deneyim gibi alt başlıklar her iki disiplin için çok katmanlı bir araştırmaya işaret etmektedir. Ancak Merleau-Ponty (1962)'nin dikkat çektiği üzere, mekanın varoluşsal kökeni mekan-birey arasında ayrık olmayan ancak kendi içinde çok boyutlu bir ilişkiye dikkat çekmektedir. Bu kapsamda sinema ve mimarlık disiplinleri esas olarak mekan-birey etkileşimini kendisine konu edinmeli ve bu kavramların farklı uzaylardaki temsilini tartışmalıdır (Beşışık, 2013).

Her iki disiplin arasındaki kuramsal ilişki için Eisenstein (1989), mimarlık kuramının sinemanın gerçek yaratıcısı olduğu ve bu doğurganlığın felsefi yapısının

araştırmalısını savunmaktadır. Eisenstein'e göre mimarlık yapan, sinema ise taklit eden özellik taşımaktadır.

Öte yandan Neumann (1999)'a göre sinema ve mimarlık arasındaki ilişki bir yönüyle fiziksel diğer yönüyle sezgisel bir temele dayanmaktadır. Bu bağlamda her iki disiplin arasında çok katmanlı, özellikle teknolojik gelişmelerin güncel boyutu oluşturduğu, deneysel ve doğurgan bir sürece işaret etmektedir (Neumann, 1999 ve Monaco, 2000). Shonfield (2000) ise her iki disiplin sahası arasındaki güçlü ilişkiyi vurgulamak adına; sinema ve mimarlık arasında hem kuramsal yerleşik bağ hem de teknoloji güncelliğine dayalı ilişkiden dolayı, her iki disiplinin üreten ve aynı zamanda tüketen varlığına dikkat çekmektedir.

Güleç ve Çağlar (2014)'a göreyse sinema ve mimarlık disiplinlerinin rasyonel (fiziksel) ilişkisi, esas olarak tasarlama ve inşa süreçlerindeki yakınsak ilişkiden kaynaklanmaktadır. Bu kapsamda zaman-mekan parçalarının nasıl eklemleneceği bir başka deyişle kurgulama biçimi; iç ile dış, özne ile nesne, zihin ile ruh, beden ile tarihin ilişkisi tartışılmalıdır (Baysan Serim, 2014).

Tüm bu veriler ışığında, mekan üretme biçiminin sinema perspektifindeki varlığı ile bu etkileşimin güncel mimarlık pratiğindeki yansımaları iki ayrı başlık altında değerlendirilmelidir.

2.2.1. Mimari Mekanda Sinematik Süreç

Çalışmanın bu bölümü, ilk kez Eisenstein tarafından sinema araştırmalarına yönelik farklı yaklaşımları tanımlamak için kullanılan sinematik kavramının güncel mimarlık pratiğindeki yansımaları çerçevesinde aktartılmaktadır.

Pallasmaa (2008)'ya göre sinemadaki üretim tekniği ve biçimleniş tarzı, modern mekan tasarımı için referans oluşturmaktadır. Sinematik sürecin güncel mimarlık sahasına

yansıma biçimi, başta zaman-mekan incelemesi olmak üzere senaryo, öyküleme-anlatı ve fiziksel tekniklerin kurgu benzerliği çerçevesinde aktarılmaktadır.

Sinemanın mekan tasarımı üzerinden mimarlık sahasıyla etkileşimi esas olarak mimarlıktaki kuramsal zemine işaret etmektedir. Bu doğrultuda mimarlık kuramının uzak geçmişi değerlendirildiğinde teoriye duyulan ihtiyacın sınırlı olduğu gözlemlenmektedir. Mimar ekibinin yapması beklenen eylemin tanımının oldukça açık tanımlanması, teorik ilişkinin geri planda kalmasının temel nedeni olarak gösterilmektedir. Toplumda var olan hiyerarşik düzen ve sosyoekonomik içerik, mimarlıkta üretme eyleminin sınırlarını belirlemektedir. Bu çerçevede mimarlık ve mekan kuramı sahip olduğu öz içerik ve bir takım stiller haricinde, teorik düzlemde çevre disiplinlerle kapalı bir ilişkiyle tanımlanmaktadır (Woods, 1992).

Öte yandan yakın dönem mimarlık üretimine bakıldığında geçmişe göre kuramsal ve disiplinlerarası ilişki bağlamında çarpıcı bir iletişim gözlemlenmektedir. Politik, ekonomik, kültürel ve özellikle teknolojik içeriğin rotası mimarlık kuramı ile deneysel bir ara platformda kesişmektedir. Bir başka deyişle geleneksel mimarlık, deney ile mimarlık üreten yeni bir arayüze yönelme eğilimi taşımaktadır (Dündar, 2012).

Bahsi geçen deneysel içerikte mimarlık mesleği, kuramsal içeriğini temel kabul edip, çeşitli çalışma sahalarını kendisine test düzlemi olarak tanımlamaktadır. Amerikalı yazar ve araştırmacı Lindsay (1915)'e göre, mimarlar ve tasarım odaklı meslek gruplarının film üretme eyleminde yer almaları, salt olarak film çekme eylemi klişesi yerine geleceğin mimarlık kuramına deneysel bir arayüz oluşturması yönüne dikkat çekmektedir (Neumann, 1999).

Baysan Serim (2013), sinema filmlerini mimar ve tasarımcı grubu için etkin bir ilham ve beslenme arayüzü olarak değerlendirmektedir. Filmlere konu olan mekanların, yaşam biçimlerin, mekansal kullanımların, ışık – gölge çalışmalarının tamamı tasarımcılar ayrı bir seyir platformudur. Algı, hareket, ölçek, perspektif gibi mimarlık eyleminde sıklıkla nirengi oluşturan kavramlar, sinema içerisinde bakmak, yakınlaşmak, geriye dönmek, yükselmek, alçalmak, süzülme, parlamak gibi mekana değen yaşamsal eylemlerle kendini göstermektedir (Grigor, 1994).

Öte yandan bahsi geçen etkileşimin kavramsal tartışılabilirliği kadar fiziksel pratiğe dönüşmesi esas kabul edilmelidir. Bu kapsamda mimarlığın içine sızan sinema üretimine dair gerçek içeriği oluşturması açısından Le Corbusier, Peter Eisenman, Rem Koolhaas, Bernard Tschumi, Jean Nouvel, Coop Himmelb(l)au, Daniel Libeskind gibi çağdaş dönem mimarların bahsi geçen etkileşimindeki fiziksel örneklemelerine dikkat çekilmelidir. Sözgelimi; Coop Himmelb(l)au, her iki disiplinde çerçeveleme, dizilim, kolaj, perspektif, hareket, ışık, renk, ritm, zaman gibi ortak terminolojisine dikkat çekerken; Koolhaas, sinema ve mimarlığı olay örgüsü, monte-demonte ilişkisi ve bu montaj sürecinin bireyle kurduğu duygusal bağlama işaret etmektedir (Baysan Serim, 2013). Tschumi, etkinlik ve eylem birlikteliğinin her iki disiplin içerisindeki faydacılığına vurgu yaparken; Daniel Libeskind özellikle Berlin Yahudi Müzesi'ndeki boşluk kavramını ele alış biçimi ve sinemasal platformda makalelere içerik oluşturması her iki disiplinin çift taraflı ilişkisine vurgu yapmaktadır (Toktay, 2002).

Bir sonraki bölümde mimari mekanda sinematik süreç çözümlmelerine bir örnek olarak Tschumi'nin mekan üretimi ve Edward Scissorhands film örnekleme tartışmaya açılmaktadır.

2.2.1.1. Tschumi'nin Sinematik Mekan Üretimi ve Edward Scissorhands Film Örnekleme

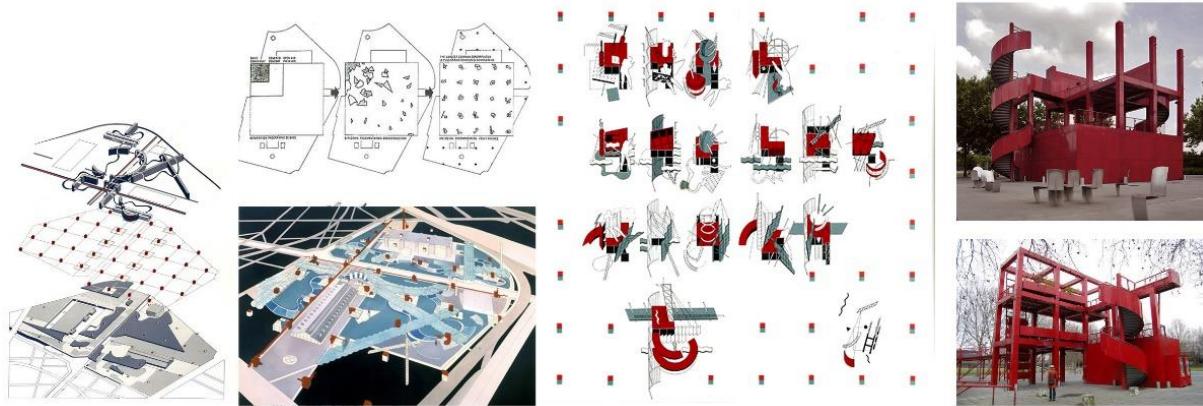
Tezin bu bölümünde, modern mekan tasarımının önemli temsilcilerinden Bernard Tschumi'nin mekan üretme eyleminde kullandığı sinematik ilkelerin, güncel mekan pratiğine dönüşümü fiziksel örnekler üzerinden analiz edilmektedir. Öte yandan, bu etkileşimin bir temsil ürünü olarak Tim Burton'ın Makas Eller (*Edward Scissorhands*) filmi sinematografik öğeler üzerinden örneklendirilmektedir.

Heagney (2008)'e göre, hiyerarşik bir düzeneğe sahip olmayan ilkel toplum anlayışında mekan kuramı, kavramsal açılımlar adına son derece deneysel öğeler

barındırmaktadır. Heagney'in mekan kavramını 'geçicilik' teması üzerinden işlemektedir. Burada esas dikkati çeken olgu, toplumlara ait verilerin mekana ait katı ve kalıcı önermeler sergilememesine ilişkin yarattığı deneysel düzlemlerdir. Otoritenin egemen olmadığı toplumlarda mekan değişken ve serbest nitelik taşımaktadır. Bu nedenle modern toplumlarda halihazırda mevcut olmayan değişkenleri ilkel toplumlar üzerinden değerlendirmek kavramsal mekan açılımlarına katkı sağlamaktadır. Bu görüş, Bernard Tschumi'nin tasarladığı yapılar arkasındaki kavramsal ifade, kendi deyişimiyle 'olay mimarlığı' ile benzer girdiler taşımaktadır.

Tschumi'nin 'olay' söylemi etkinlik ve eylemin biraradalığına dikkat çekmektedir. Mekan tasarlanırken içerik olarak sadece fiziksel verilerine dayalı mekan arayışı, tasarımcının içgüdüsel yetilerini önler düzenektedir. Mimarlık ancak mekan, eylem ve hareket kavramlarının yanyanalığı üzerinden değerlendirilmelidir (Tschumi, 1994). Başka bir deyişle, Louis Sullivan'ın "biçim işlevi takip eder" (*form follows function*) ilkesine karşıt tutumla Tschumi, biçim ile mimari programlama arasında kurguya dayalı (*form follows fiction*) bir ilişki bulunması gerekliliğine inanmaktadır. Tschumi (1994)'e göre, mimarlıktaki salt biçim işlev ilişkisi kaçınılmaz olarak durağan mekanları doğurmaktadır. Oysa mekanın neyi, hangi anda ve nasıl muhafaza edeceği biçimi de işlevi de beraberinde taşımaktadır.

Tschumi'nin 'olay' kavramı; yapı ile bu yapıyı kuşatan etkinliklerin bir araya geliş biçimine işaret etmektedir. Burada esas dikkati çeken, olay yaratılmaz ve denetim altında değildir ancak bir tasarımcı olarak 'olay'lar için koşullar belirlenebilir. Bu Tschumi'nin kavramsal arayışları için çok önemli bir kesit niteliği taşımaktadır.



Şekil 2.3 Parc de la Villette (Tschumi, 1984-1987) Sinematik sekans organizasyonuna çerçevesinde noktasal, çizgisel ve yüzeysel eylemlerin üst üste binmesi ve folie'ler (URL 9).

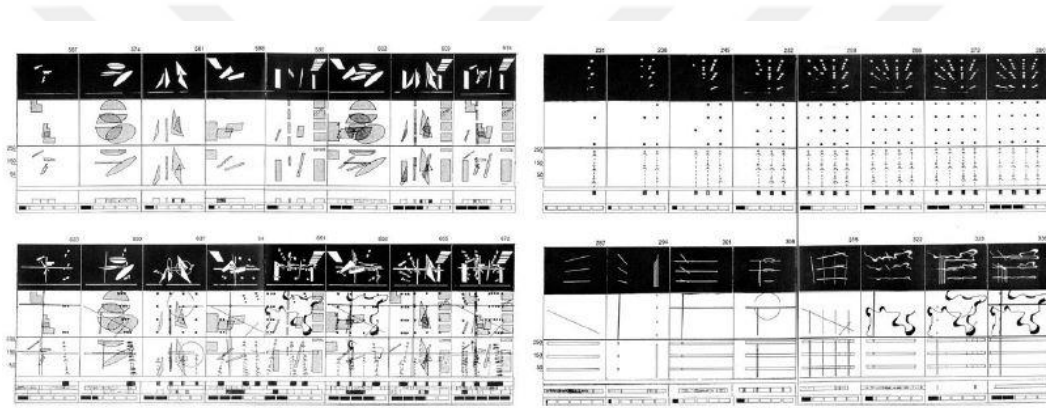
Tschumi (2014)'e göre, kavramsal deneyimin kullanıcılar tarafından sezilmesi hem önemli, bir o kadar da önemsiz nitelik taşımaktadır. Sözelimi; Paris'te tasarlamış olduğu *Parc de la Villette* için kullanıcıların birbirinden kopuk üç düzeneği (nokta, çizgi ve yüzey) soyut bir ifadeyle üst üste katmanlaştırılmasıyla elde ettiği hacimsel kazanımı kullanıcılar biliyor olamaz ancak pekala bu mekanı deneyimlemektedirler (Şekil 2.3).

Geniş bir alana konumlandırılan park tasarımı için Tschumi'nin öngördüğü gridal sistemde kesişim noktaları birer boş strüktürü, kendi tanımıyla *folie*'leri temsil etmektedir. Buna göre *folie*'ler hem var olan hem de var olmayan kırmızı noktalara işaret etmektedir. Tschumi'ye göre bu noktalar vardır çünkü sistem içerisinde varlığını muhafaza ederler; bu noktalar yoktur çünkü içleri boş birer hacim ile tanımlanmaktadır (Şekil 2.3) (Tschumi, 1996).

Tschumi, Parc de la Villette'deki *folie*'lerin özgün biçimlenişini bir filme ait sekanslara benzetmektedir. Her bir sekans bir diğerine çok katmanlı bir ilişkiyle bağlanmaktadır. Bu doğrultuda parkın kullanıcısı kendi katmanını ya da Tschumi'nin deyişiyle montaj kurgusunu kendisini yaratmaktadır. Proje bu yönüyle sinematografik çözümlenin mimarlık pratiğine yansımada aynı anda hem kavramsal ve hem de fiziksel temsiline örnek teşkil etmektedir (Tschumi, 1994).



Şekil 2.4 Parc de la Villette projesindeki notasyonların 'oluş' anları (Tschumi, 1984-1987) (URL 9).

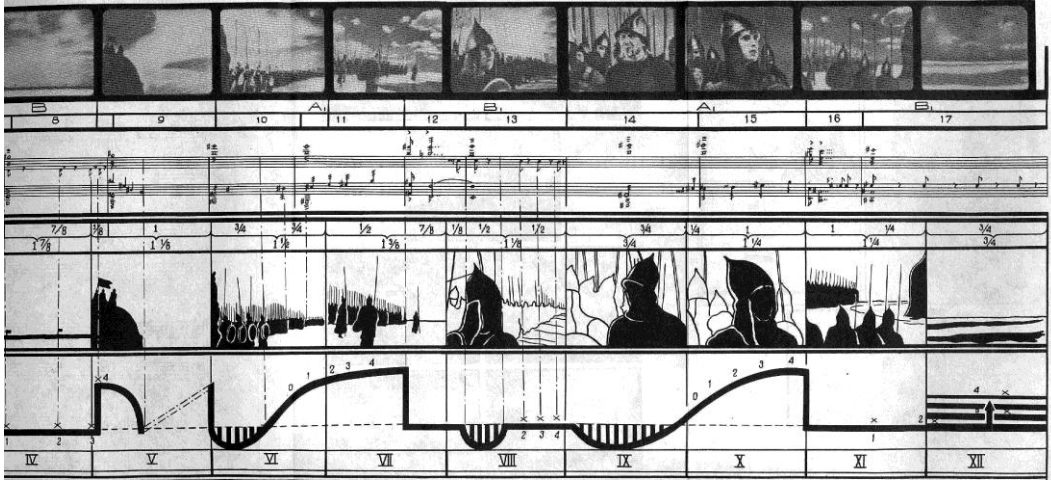


Şekil 2.5 Parc de le Villette projesi kapsamında Tschumi'nin fireworks kavramı üzerinden yarattığı notasyonlar (Tschumi, 1984-1987) (URL 9).

Tschumi'nin *Parc de le Villette* kapsamındaki *fireworks* çalışması, zaman ve mekanı tek bir meta içerisinde kümelemeyi hedeflemektedir. Bu açılım esas olarak, ışık ve gökyüzüne verilerin bilgisayar temsil arayüzü üzerinden bir takım sekanslara parçalanmasıyla gerçekleşmektedir. Fireworks projesinde uzamsal hareket gerçek kabul edilmekte ve bu yönde oluşan anlık görüntünün izdüşümsel ilişkisi tanımlanmaktadır (Şekil 2.4) (Şekil 2.5) (Tschumi, 1996).

Öte yandan Tschumi'nin 'boşluk' üzerine kavramsal metinleri dikkat çekici özellikleri barındırmaktadır. Tschumi (1994)'e göre mimarlık kuramının temel ilkeleri olarak bilinen; güzellik, bütünlük, yararlılık gibi kavramların mimari olmayan (*non-architectural*) sadece mimariye yüklenen anlamlar olduğunu, aslında bu yüklenen

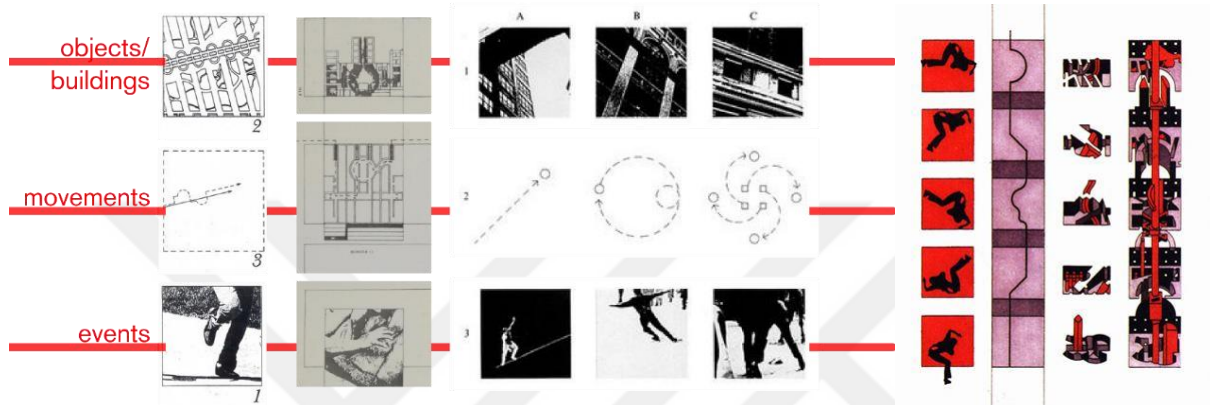
sıfatlardan kurtulduğunda salt mimarlığın çok daha esnek ve *folie*'lere dayalı bir anlayış gerçekleştirebileceğine inanmaktadır (Tschumi, 1996).



Şekil 2.6 Eisenstein'ın Alexander Nevsky filminden montaj sekansı (Sergei Eisenstein, Sinema Dersleri kitabı kapak fotoğrafı (Tschumi, 1996)

Tschumi (1994)'e göre, mimari de temsil arayüzü değişmelidir. Bu anlamda birbiriyle yakın ya da uzak ilişkili meslek tanımları arasında ortak paydalar aranmalıdır. Sözgelimi, sinematik ifadenin merkezinde konumlanan kurgu, pekala mekan çözümlemesinin yeni sunum dili olabilir. Bu doğrultuda geleneksel mekan temsil araçları (plan, kesit, perspektif...) yerini başka bir vektörel ve/veya grafiksel bir ifadeye bırakabilir (Şekil 2.6) (Tschumi, 1996).

Benzer şekilde Tschumi bu projesinde de sinematik temsil öğelerini zaman-mekan kavramı üzerinden ele almaktadır. Proje, Tschumi'nin geçmiş zaman sekansları olarak tanımladığı fragmanlara (*fragment*) sahip ana hangar yapı ve bu yapıya yeni önerilen tamamen geometrik bir referansa bağlı kalmaksızın uzun bir üst örtü ile yeni bir 'arada' (*in-between*) alanlar oluşturmaktadır (Şekil 2.8) (Tschumi, 1996).



Şekil 2.9 Transcripts (Tschumi, 1996) (URL 9).

Tschumi'nin sinematografik teknikler üzerinden mekan organizasyonunu sorguladığı *The Manhattan Transcripts* çalışmasında sinemaya ait kavram ve notasyonlar yanyanalık arayışı içerisindedir. Notasyon, TDK (2017)'ya göre gösterim, işaretleme anlamları taşımaktadır. Tschumi, bu çalışmasında beden, devinim ve mekana dair notasyon denemelerinde bulunmaktadır. Bu denemeler doğrultusunda kendi ifadesiyle 'çakıştırmaya' (*superimposition*) ve 'bitişiklik' (*juxtaposition*) gibi tasarım yöntemlerini kullanmaktadır (Tschumi, 1996). Diğer projelerinde olduğu gibi bu projesinde de Tschumi temel olarak mimarlık kuramının yapısalcı duruşundan çok, konuşma diline müdahaleci girişimi gözlemlenmektedir. Bu çerçevede fiziksel ve kavramsal birlikteliğini sağlayamadığı gerekçesiyle proje hiçbir zaman tamamlanamamıştır (Güleç, 2012). Ancak Tschumi için Manhattan Metni, ne gerçek bir proje ne de yalnızca fantaziden ibaret bir deneysel çalışmadır. *The Manhattan Transcripts*'de esas olarak amaçlanan şey, geleneksel mimari temsili başkalaştırmak ve bu doğrultuda mimarlıkta nesne ve olay arasında gerçekleşen ilişkiyi set, senaryo, sekans geçişleri, tür gibi sinema ile anılan kavramlar üzerinden yeniden biçimlendirmektedir (Şekil 2.9) (Tschumi, 1996).



Şekil 2.10 La Maison de la Publicite (Oscar Nitschke, 1936) Tschumi'nin boşluk teması üzerinden 'aradaki mekan' (*in-between*) olarak nitelendirdiği cephe örneği (Olayların meydana geldiği 'oluş anları' ve sekans benzetmesi) (Tschumi, 1996) (URL 2).

Tschumi'nin kavramsal yaklaşımına yardımcı bir diğer tasarım aracı dolunun karşısındaki boştur. Olayların meydana geldiği boşluk aradaki (*in-between*) mekan olarak nitelendirilmektir. Bu mekan, birey ile etkileşime geçtiği barındırdığı zaman, homojen değil diyalektik ve heterojen bir süreç göstermektedir. Sözelimi; Oscar Nitschke'nin *La Maison de la Publicite* yapısının ön cephesi, neon yazılar ile kapladığı geçicilik algısını taşımaktadır. Tschumi için ara mekan (*in-between*), kent ölçeği ya da küçük ölçek fark etmeksizin interaktif sürekliliğini muhafaza etmelidir. Tschumi'nin 'oluş mimarlığı' altındaki ara mekan benzetmesi, sinemadaki sekans geçişlerinin seyirciye aktardığı etki çerçevesinde benzerlik göstermektedir. Bu prensip doğrultusunda, Tschumi mekan tasarlama sürecinde durağan mekan ya da cephe örnekleri yerine yeni imgeler yaratmayı önermektedir (Şekil 2.10) (Tschumi, 1996).

Tschumi'nin geleneksel mekan kurgusuna yönelik geliştirdiği radikal ve yön verici bakış açısı, Amerikan sinemasının en bilindik yönetmenlerinden Tim Burton'ın modern gelenekselciliği eleştiren mekan ve karakter betimlemeleriyle benzer yaklaşım sergilemektedir. Bu çerçevede 1990 yapımı Tim Burton'ın *Makas Eller* (*Edward*

Scissorhands) filmi, modern mimarlığın dayattığı tek düze ve kitlesel bakış açısına karşın son derece hareketli öğeleri barındırmaktadır (Kutucu, 2005).



Şekil 2. 11 Edward Scissorhands, Tim Burton, 1990. Modern yaşam kutularının (evler) arkasında katmanlaşan modern karşıtı gotik silüet (Kişisel Arşiv, 2017)

Film, modern yaşam standartlarını ironik bir şekilde öyküleştirenken, aynı zamanda modern dünyaya karşı geliştirdiği alternatif hikayesini yeni mekan donatıları ve karakter tanımları üzerinden aktarmaktadır. Ancak filmin sinema ve özellikle Tschumi'nin sinematik çözümlenmeleri ile kesişiminde esas dikkat çeken içeriği; Tim Burton filmlerinin genel kurgu trafiğini oluşturan 'ikilik merkezli' (*duality centered*) anlayışının modern ve modern olmayan karşıtlığını aynı anda aktarması, çoğu zaman aynı karede katmanlaşarak ifadeye bürünme biçimiyle ilişkilendirilmektedir. Burton filmleri, özellikle iç mekan tasarımlarında rastlantısal ve gerilimli mekan tercihlerini ön planda tutmaktadır. Modernliği nirengi kabul eden eleştirisini, kimi zaman yalın çizgilerle tanımlanmış modern yaşamın arkasına fon niteliğinde gotik anlayış şeklinde karşımıza çıkarırken, kimi zamanda diyaloglar arasında Edward'ın makas ellerinin modern yaşama uyum gösterme çabasıyla seyirciye aktarılmaktadır (Şekil 2.11) (Güleç ve Çağlar, 2014).

Güleç ve Çağlar (2014)'a göre, filmdeki mekan, zaman ve karakterler arasındaki etkileşim, Burton'ın 'karşıtlık' ve 'karşılıklık' kavramlarını doğurmaktadır. Bu yaklaşım, Tschumi'nin 'olay' (*event*) yaklaşımıyla yoğun benzer nitelikleri barındırmaktadır. Eylem ve beden etkileşimi çerçevesinde, gerçekleşecek eylemin hangi mekanda tepkimeye gireceği; sözgelimi, yatak odasında yemek yapma eylemi 'karşıtlık', mutfakta yemek yapma eylemi ise 'karşılıklılık' olarak tanımlanmaktadır. Bir başka

deyişle eylemsel içeriklerin mekanla kurduğu çapraz ilişki, Tim Burton sinemasını özgün niteliğe taşımaktadır.

Edward Scissorhands filmi özelinde Tim Burton Sineması, Tschumi'nin özellikle *Parc de la Villette*'deki *folie*'leri ve notasyonların 'oluş' anları, Eisenstein'in 'narrative montaj' kavramı üzerinden *Le Fresnoy* için tasarladığı montaj sekansı ya da *The Manhattan Transcripts*' deki 'çakıştırma' (*superimposition*) ve 'bitişiklik' (*juxtaposition*) ilkesi gibi aynı eylemin farklı tekniklerdeki deneysel temsilini barındırmaktadır. Bu bağlamda grotesk film türünün en önemli temsilcilerinden Tim Burton sineması özellikle Tschumi mimarlığın felsefesine ortak girdiler taşıması açısından dikkat çekici verilere işaret etmektedir.

Öte yandan Tschumi, mimar ve tasarımcıların yalnızca asal geometriye bağlı kalarak mekan kurgulamalarının farklı projelere ait özgün imgelem yaratma konusundaki yetilerine set vurmasına ayrıca dikkat çekmektedir. Bu doğrultuda Tschumi (1994) tasarımcıya özgü yaratıcı imge ve imgelem olgularının ancak eylem, beden ve hareket kavramlarının mekan ile etkileşimi deneyimlenerek gelişim gösterebilir tezini ortaya atmaktadır. Bu çerçevede Tim Burton'ın Makas Eller (*Edward Scissorhands*) filmi taşımış olduğu grafik temsil, senaryoya özgü kurgu-grafik ve kurgunun bir projeye dönüşüm biçimini tanımlaması açısından son derece benzer girdileri barındırmaktadır.

2.2.1. Sinematik Mekanda Kavramsal Süreç

Sinema disiplini mekan tasarım üretiminin nesnel doğası gereği sinemanın her daim içine yerleşik figürasyonunu kabul etmektedir. Bir başka deyişle, nitelikli bir sinema yapıtı, mekan ve bu mekanı bir araya getiren tasarım elemanlarını sinemasının tabiatı gereği doğal bir araç olarak kullanmaktadır. Bu çerçevede film üretme eylemi içerisinde sinematik mekanın üretimi tartışılmalıdır.

Pudovkin, sinemanın hammaddesi için doğaya işaret etmektedir. Film üretme eylemi bu hammaddeyi işleme ile ilgilenmelidir. Bahsi geçen eylemde mimarlık ve mekanı

Bu veriler doğrultusunda sinema içerisindeki mekanı temsil eden günlük yaşam rotaları, yapılı çevre, şehir yaşantısına dair perspektifler, kente ait kurgusal organizmalar sinemada kenti sadece yapısal bir uzam ya da obje dışında değerlendirmeyi mümkün kılmaktadır (Şekil 2.12) (URL 10).

Kente ait verilerin kentsel imgeliği, kente anlam yükleyen ve kimlik kazandıran tüm vurgular sinemanın makro ölçekteki mimari yansımalarını temsil etmektedir. Lynch (2012)'e göre kent mekanının algılanabilirliği; yollar, sınırlar-kenarlar, bölgeler ve düğüm-odak noktaları olmak üzere beş başlık altında tanımlanmaktadır. Ching'in kentsel mekan ve kentlerin profilini temsilen dikkat çektiği binalar ise, sinemada iç mekan ve dış mekan ayrımını oluşturmaktadır. Kentsel alanlar, meydanlar, caddeler, bina cepheleri ve iç mekana ait fiziksel ve kültürel veriler, mimarlıkta yaşam kültürünün bütünü temsil ederken, sinematik mekanda atmosferi temsil etmektedir (Apak Bayran Serim, 2013).



Şekil 2. 13 Londra (ortak) kent temalı 3 ayrı kategori ve filme ait değişken kentsel imgeler (Kişisel Arşiv, 2018)

Sinema içerisine kendiliğinden yerleşik mekan kavramının makro ölçekteki temsilinde kent figürü senaryo ve bu senaryoya ilişkin kimlik değerleri yansıtması açısından önemli bir arayüze işaret etmektedir. Taşçı (2014)'e göre, kente ait yerleşik imajlar barındırdıkları tarihi, kültürel ve sanatlar imgelerle doğrudan doğruya şehrin kimliğini ve tanınabilirliğine dikkat çekmektedir. Sözgelimi; Şekil 2.13'te Londra kenti öznelliğinde farklı kategorilere ait film örneklemeleri dahilinde kent-kimlik dayanışması gözlemlenmektedir. Bu doğrultuda kentsel yüzlerin niteliği ve kente ait imgesel tanınabilirlik açısından başta Londra Saat Kulesi (*Big Ben*) olmak üzere, kente dair yapı stoklarını oluşturan boyutsal özellikler kent profilini tanımlamaktadır. Bu imgeleme

teknîği sayesinde ortak karakteristik özelliklere sahip bileşenler, sinema eylemi içerisinde seyirciyle etkileşimi arttıracak birer fiziksel tanımlara dönüşmektedir.

AFFRONS(1995)'A GÖRE SET TASARIM KRİTERLERİ EX MACHINA (2014) FİLM ÖRNEKLEMİ				
1	GERÇEKLIK ETKİSİ VERMEYİ AMAÇLAYAN MEKAN TASARIMI			ZAMAN-ATMOSFER GERÇEKLIK ETKİSİ
2	İZLEYİCİNİN DİKKATİNİ TOPLAYAN MEKAN TASARIMI			FIGÜR- FON İLİŞKİSİ İÇERİK - ANLAM
3	GÖSTERİŞLİ MEKAN TASARIMI	---	---	---
4	YAPAY MEKAN TASARIMI			GÖRSEL EFEKT GÖRSEL ETKİ
5	ANLATI NİTELİKLİ MEKAN TASARIMI			DOĞAL IŞIK MOBİLYA-DONATI MEKANSAL ANLATI

Tablo 2.2 Affrons (1995)'a göre, iç mekan set tasarımı kriterleri ve Ex Machina (2014) örnekleme (Kişisel Arşiv, 2018)

Sinematik mekanın üretiminde, makro ölçekteki kent ve kente ait bileşenlerin yansımaları ortaya konulduktan sonra; mikro ölçekte zemin, duvar ve tavanla sınırlılık gösterten sinematik iç mekanın üretim biçimi incelenmelidir.

Sinema kuramı çerçevesinde kurgu ve anlam birlikteliği yönünden iç mekan kullanımı daha özenli davranmayı zorunlu kılmaktadır. Sözgelimi, Affrons (1995)'e göre, iç mekana ait set tasarımı beş farklı biçimde gerçekleşmektedir. Birinci kurguda, seyirci-mekan etkileşimi gerçeğe en yakın atmosfer etkisi inandırıcılığı arttırmak gayesiyle

yapılmaktadır. İkinci kurgu ise, mekan anlam ve anlatıyı sağlamlaştırmak amacıyla yapılmaktadır. Üçüncü kurgu türü ise, mekan hem anlatıyı ve hem de görselliği eş kalitede seyirciye aktarmayı amaçlamaktadır. Dördüncü mekansal kurgu arayüzü, Blade Runner ya da Batman dizisi gibi bilim-kurgu filmlerindeki 'yeni gerçeklikler' üzerine tasarlanmaktadır. Son olarak beşinci mekan-kurgu tekniği ise anlatının tamamen mekan ve donatı üzerine çerçeveslendiği filmleri içermektedir (Affrons, 1995). Sözelimi; Tablo 2.2'de son dönem distopya türünün nitelikli filmlerin Alex Garland'ın uyarladığı Ex Machina (2014) filminde mekan kavramının farklı kurgu tekniklerinde biçimlenişi ve iç mekan set tasarımı Affrons'un maddeleştirdiği teknikleri tamamına yakını kullanılmaktadır.

Öte yandan mekanın sinemadaki kullanım biçimi kadar, sinemanın mimarlık ve mekanı deneysel bir arayüz olarak kullanması da ayrıca tartışılmalıdır. Sözelimi Tanyeli (2001); sinemanın inşa edilmemiş ancak deneysel bir mimarlık platformunu tanımlaması, gerçek mimarlık araçları ile sanal olanı üretebilme yetisi ve başlı başına bir mimar ya da mimari etkinliği konu edinmesi başlıklarına ayrı ayrı dikkat çekmektedir. Özellikle teknolojideki artan ivme, enformasyon ve bilgi aktarımının yakın geçmişe göre değişen radikal içeriği, tüketim toplumu günlük yaşam pratiğine yansması gibi iletişim temelli değişkenlerin sinema disiplininde kuramsal olduğu kadar fiziksel yönüyle de yansması gözlemlenmektedir. Değişen bu yeni arayüzde, mekan kavramı ve sinema disiplini arasındaki üretim ilişkisi; gerçek, sanal ve bu iki kavramın arasındaki tanımlanan melez mekan kavramlarının tartışılmasını zorunlu kılmaktadır (Dinç, 2012).

2.2.2.1. Sinemada Gerçek Mekan, Sanal Mekan ve Melez Mekan Kavramlarının Tartışılması

Sinematik mekanın oluşum süreci öncelikli olarak asal mekanın bileşenlerine işaret etmektedir. Ancak teknolojinin süratle gelişmesiyle birlikte mekan tasarımı kalıcı girdilerini muhafaza etmesinin yanı sıra güncel ve çağın gereksinimlerine uygun yeni bağlamını ayrıca tartışılmalıdır. Bu çerçevede fiziksel mekanın yeni biçim ve simülasyon

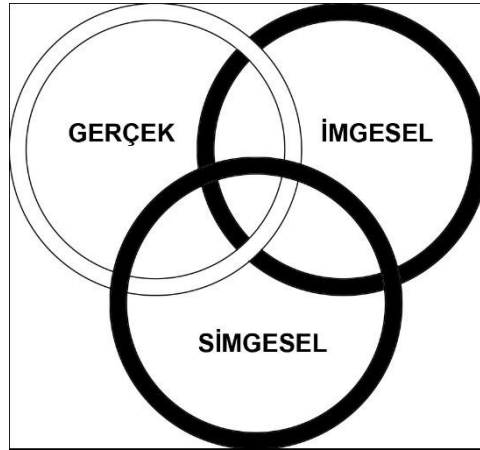
içerikli temsili, gerçeğin güncel ve uyarlanabilir arayüzüne işaret etmesi açısından son derece dikkat çekici verileri barındırmaktadır (Kut, 2013).

Tanyeli (2001) ve Altan (2015)'a göre mekan kavramı, teknolojik içerik, kültürel boyut, bireye özgü değişken algı, bellek ve sınırlayıcı öğelerin çeşitliliği kabulünde iki ana yöntem ile biçim kazanmaktadır. Bu doğrultuda (fiziksel) mekan ve yapay (sanal) mekan esas kabul edilmelidir. Öte yandan, özellikle film yapma eyleminde fiziksel (gerçek) mekan ile sanal mekanın aynı karede kullanımına olanak sağlayan bir takım teknoloji içerikli araç ve yöntemlerin varlığı nedeniyle üçüncü bir karma (melez) mekan temsilinden bahsedilmektedir.

Gerçeklik ve sanallık paradigmalarının mekan ve birey ile olan etkileşimlerini tartışabilmek için gerçek ile gerçeklik ya da sanal ve sanallık kavramları ayrı ayrı tartışılmalıdır.

TDK (2017)'ya göre gerçek kelimesi, varlığı inkar edilemeyen olgu, durum ya da nitelik olarak tanımlanmaktadır. Clue (1993)'ye göre gerçek; doğal olan, doğayı ve doğaya ait olanı olduğu gibi kabul eden, edilen tanımını yapmaktadır.

Öte yandan gerçek ile gerçeklik kavramı arasındaki farkı ortaya koyan Kut (2013)'a göre gerçek kavramı hareketsiz bir hali tanımlarken; gerçeklik ise olan, doğal olanı paylaşma ve üretme şeklinde yorumlanmaktadır. Lacan ise gerçek ile gerçeklik arasındaki farkı çok daha derin bir perspektiften değerlendirmektedir. Lacan (1997)'a göre, gerçek olan aslında simgeselleştirilemeyen, simgesel ifadenin dışarısında kalan olarak kabul edilmelidir. Başka bir ifadeyle, simgeselleşmeye karşı mutlak nitelikte dirençli davranan olguların tamamı gerçek kavramına karşılık gelmektedir (Kut, 2013). Lacan'un görüşünü destekler nitelikte Zizek(2002) ise, gerçeği müdehale edilemeyen katı bir çekirdeğe benzetir ve doğa ile doğa olaylarını gerçek kavramıyla örneklendirmektedir.



Şekil 2. 104 Lacan'ın Üçlü Borromean Modeli (Lacan, 1977)

Lacan'ın gerçek ve gerçeklik kavramlarının simgesel ve imgesel kavramları ile kesişimi üzerine geliştirdiği model basit bir grafikte tablolamaktadır. Bahsi geçen Lacan'ın modelinde gerçeklik kavramının teknoloji ile birlikteliği, gerçek, imgesel ve simgesel olan etkileşimde farklı sahalarda kalıcı olarak üretilmektedir. Bu bağlamda, gerçeğin mekan ile kurduğu etkileşim esas kabul edilmekle birlikte mekansal bileşenlerin parçalanabilir hali gerçeğin kavramsal boyutunu gözlemlemek adına önemli bir potansiyeli barındırmaktadır (Şekil 2.14).

Baudrillard, Lacan'ın doğaya aidiyet ile kabul ettiği gerçeklik kuramına karşın batı dünyasına eleştirel bir yaklaşım ortaya koymaktadır. Baudrillard için teknoloji ve kapitalizm ilişkisinde başka bir boyuta geçilmiş, teknolojinin günlük yaşam pratiği ve insan ilişkilerine müdahaleci tavrı 'gerçeklik' kuramına yitirilmesine neden olmaktadır. Baudrillard'ın bu eleştirel yaklaşımı gerçek ve bu gerçeğin bir yansıması olarak sanal kavramlarını tartışmaya açmaktadır (Güzel, 2015).

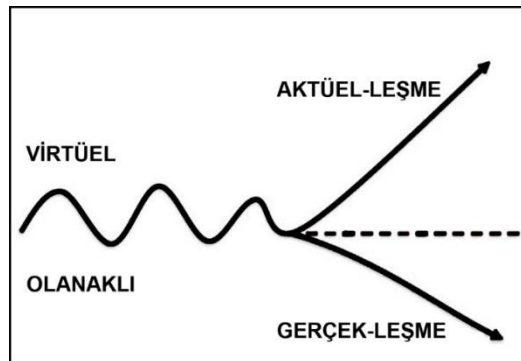
Sanal, TDK (2017)'ya göre gerçekle ilişkili olmayan, zihinde tasavvuru yapılan, farazi, tahmin edilen olarak tanımlanmaktadır. OED (1989)'ye göre sanal (*virtual*), gerçekte fiziksel verilerle var olmayan ancak yazılım teknikleri ile fiziksel olarak var olanın yerine geçmiş gibi davranan özellikte tanımlanmaktadır.

Baudrillard (1994)'ün simülasyon ile eşleştirdiği sahte kavramı, gerçeğe aidiyet gösteren tüm belirteçlere sahip ve gerçeğin yerine uygun sahte arayüz olarak

tanımlamaktadır. Burada dikkat edilmesi gereken nokta gerçek ile sanal ayrımında, simülasyon kavramının esasen 'mış gibi kurgulanan mekan ya da imgeden ziyade hangisinin gerçek hangisinin sahte olduğunun ayırt edilemediği yeni bir test arayüzüne işaret etmektedir. Bu doğrultuda simülasyon kavramı, gerçek ile sahte, ya da gerçek ile imge olan ayrımını ortadan kaldırmaktadır. Simülasyon, tüm deneyimler için tek bir deneysel arayüzü ortaya koymaktadır. Bahsi geçen bu yeni deneysel arayüzün adı sahte bir gerçekliği ifade eden simülasyon olarak tanımlanmaktadır (Cengiz, 2005).

OED (1989)'ye göre sanallık (*virtuality*), fiziksel olarak var olmayan ancak fiziksel özelliklerin tamamını sahip özellikleri barındırma potansiyelindeki 'şey' leri tanımlamak için kullanılmaktadır. Bu tanım, Baudrillard (1994) simülasyon teorisi ile eş özellik göstermektedir.

Sanal, sanallık, gerçek ya da gerçeklik kavramları günlük kullanımları birbirlerine zıt anlam yüklenerek kullanım gösterse de; Deleuze (2006), sanal ile gerçek kavramlarını felsefi platformda tartışmaya açar ve sanal olanı, gerçeğin bir katmanı olarak incelemektedir.



Şekil 2.11 Aktüel- Virtüel / Olanaklı – Gerçek Diyagramı (Deleuze, 2006)

Deleuze (2006)'e göre sanallık ve gerçeklik tartışmasını, virtüel-aktüel olan ile olanaklı-gerçek eğrilerini üzerinden ele almaktadır. Buna göre olanaklı olan gerçekleşebilir, virtüel olan ise aktüelleşebilmektedir. Deleuze'un çokluk felsefesi olarak tanımladığı yaklaşımında aktüel ve virtüel içerik çokluk kuramını oluşturmaktadır. Bu bağlamda

aktüel verilerin çevresi virtüel imgeler ile çerçevelenmektedir. Bahsi geçen düzende sanal ile gerçek bir karşıtlık göstermemektedir. Aksine katı bir ileti düzeneği yerine birbirine eklenmiş (artiküle) bir çeşit seri devre mekaniğinden söz edilmektedir. Olanaklı olan ile gerçek olan arasında tek yönlü bir ilişki bulunmaktadır. Bu kategoride fiziksel olarak gerçekleşmesi için yeterli fiziki şartları yerine getiren gerçekleşmektedir. Virtüel olan, aktüel olan ile yakınlık dereceleri göz önünde değerlendirilerek emilme, yayılma ya da yaklaşma dereceleri farklılık göstermektedir. Virtüel olarak tanımlanmalarının esas nedeni zihinde tahayyül edilen en kısa sürede iletişime girmekte, emilmekte, yayılmakta, olmakta ya da yok olmaktadır (Şekil 2.15) (Deleuze, 2002 ve Kut, 2013).

Gerçek ile sanal kavramları dahilinde gerek Deleuze'ün çok katmanlı bakış açısı gerekse Baudrillard'ın simülasyon teorisi, yeni mekan deneyimlerinin tartışılabilmesi açısından potansiyel barındırmaktadır. Sinematik mekanın oluşum sürecinde fiziksel mekan, sanal mekan ve bu iki mekanın birlikteliğini tartışmaya açan melez mekan kavramlarını tartışılabilmesi için, gerçeklik ve sanallık kavramları esas kabul edilmekle birlikte fiziksel mekanın farklı uzamlardaki temsilleri tartışılmalıdır.

Lowry (1967)'e göre, fiziksel mekan sayısal girdiler ile ölçülebilir, hareket, ışık ve temel geometrik şekiller aracılığıyla 3 boyutlu ilişkiyi ortaya koyan mekan biçimi şeklinde tanımlanmaktadır. Bayazitlioğlu (2009), fiziksel mekan için duvar, döşeme ve tavan sınırlarına dikkat çekerek hacimsel ilişkiye işaret etmektedir. Shields (1991)'e göre geleneksel olarak fiziksel mekan, nodlar ve ya nodlaların birlikteliği ile oluşan yerler şeklinde tanımlanmaktadır. Fiziksel mekan, geometri de Öklid tarafından üçüncü boyutla tanımlanmaktadır. Einstein'in görecelik kuramı ise fiziksel mekanın zaman ile ilişkisi ile ilgilenir ve zaman ile mekanı birbirinden ayırmaz. 'Mekan-zaman' devamlılığı vurgu yapmaktadır. Bütün bu ilişkide zaman dördüncü boyutta tanımlanmaktadır. Bu çerçevede beden, hareket, zaman, algı ve mekan kavramlarının yan yanılığı, mekanı Öklid kavramından uzaklaştıran bilişsel arayüzü ön plana çıkaran başlıca kavramları temsil etmektedir (Kieferle, 2000).



Tablo 2.3 Kahvecioğlu (1998), Bayazitlioğlu (2009) ve Kieferle (2000) göre yorumlanan fiziksel mekanın biçemi - Metodolojik tip (yöntemsel) ele alınış şeması (Kişisel Arşiv, 2018)

Öte yandan Virilio (1999) fiziksel mekanın, algı, deneyim ve sanal mekan kavramlarından ayrı değerlendirilmenin bağlamsız bir ilişki tanımlayacağına dikkat çekmektedir. Bu doğrultuda Virilio, mekanın coğrafya, uzay geometrisi gibi rasyonel bilimlerden; psikoloji, mimarlık gibi bilişsel nitelikleriyle tartışılabilir disiplinlere dönüşümünde 'bilişsel' boyutun mutlaka tartışılması gerektiğini savunmaktadır. Tüm bu veriler ışığında mimarlık çalışma sahası altındaki fiziksel mekan; tektonik ve bilişsel içerik olmak üzere iki ana açılım doğrultusunda incelenmelidir (Tablo 2.2) (Kahvecioğlu (1998), Bayazitlioğlu (2009) ve Kieferle (2000)).

Ching'e göre fiziksel mekan, bir takım tektonik bileşenler ile çevrelenip düzenlenmesiyle mimarlık disiplinindeki tartışılabilir düzlemine kavuşmaktadır. Konuralp (2014)'a göre; tektonik, mimari bir nesneyi, olguyu ya da anlatım biçimini bir araya getiren malzeme, yer, bağlam ve teknoloji gibi kavramların bütününe işaret etmektedir. Tektonik kavramı ancak tasarımcı grubunun fiziksel gerçeklik, bilişsel boyut ve imgelem kavramları üzerinden hissedilmekte ve deneyimlenmektedir.

Ching'in bahsi geçen tektonik bileşenleri; sınırlayıcı, yönlendirici, odaklayıcı, birleştirici ve ayırıcı özelliklere işaret etmektedir. Deamer (2016)'a göre mekan tasarımının tektonik düzlem ile ilişkisi, tasarımcı grubunun yaklaşımına göre şekillenmektedir. Bu doğrultuda tasarımcı grubu, olmayan bir şeyi var inşa etmez; ancak fiziksel (gerçek) var olanın parametrelerini düzenlemekle ilgilenmelidir. Bahsi geçen parametrik değişkenlikte konstrüktivist kararlar, malzeme-detay ilişkisi, yer, bağlam, teknoloji gibi fiziksel bir yapıyı meydana geren tüm parçalar tektonik kavramına işaret etmektedir

(URL 11). Bir başka deyişle, tektonik kavramı; inşa etmek, oluşturmak, bir araya getirmek, yapmak gibi eylemlere dikkat çekmektedir (Konuralp, 2014).

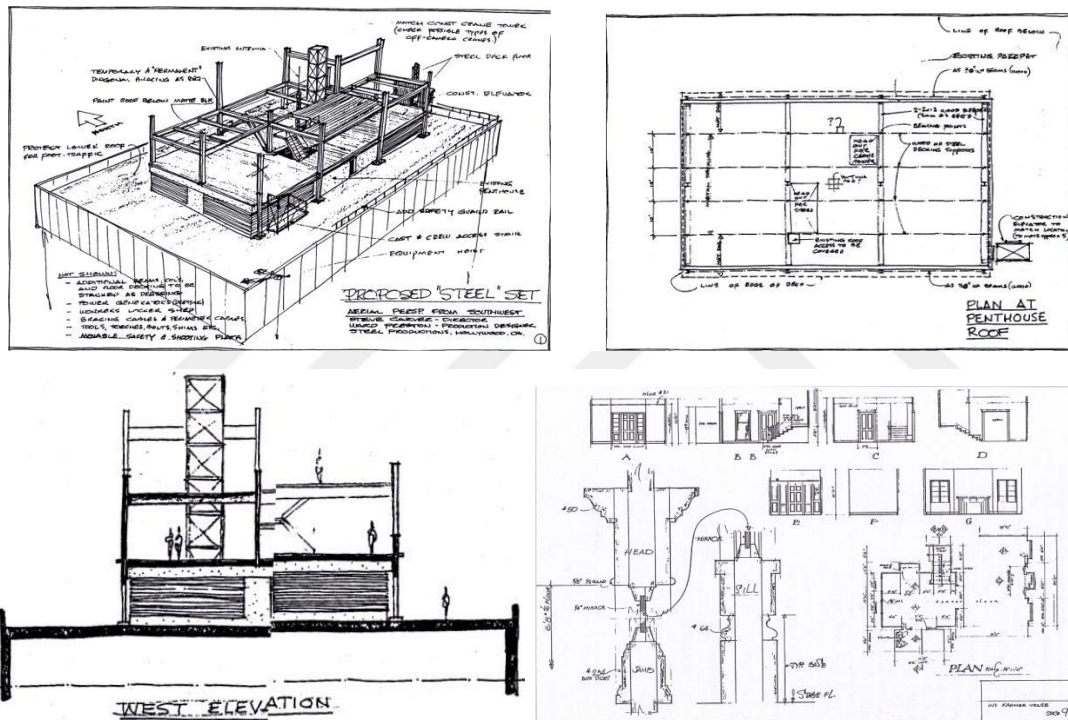
Ak (2006) ise fiziksel mekanın tartışılabilmesi için ölçek, sınır, hareket, zaman ve birey etkileşimini alt bileşen olarak belirlemektedir. Öte yandan Aydınli (1986) ise fiziksel mekanın özellikle kompozisyon ve özgün niteliğine dikkat çekmek adına; renk, doku ve biçim kavramlarını tartışmaya açmaktadır. Bahsi geçen kavramlar doğrultusunda fiziksel mekanın gerek bilişsel gerekse tektonik ilişkisi, çok katmanlı bileşenleri mimarlık düzlemi altında ayrıca tartışılmalıdır.

Tektonik okuma üzerinden fiziksel mekanın varlığı esas olarak parçaların yan yana dizilme, üst üste geçme ya da diğer biçimlerde ilişkilene durumuna işaret etmektedir. Fiziksel örüntüyü meydana getiren tektonik elemanlar her zaman kontrüktivist kararlar aracılığıyla belirlenmez. Sözelimi; Louis Kahn Mimarlığında genel çerçevede doğal aydınlatma tektoniğinin temsilini oluşturmaktadır (Cimcoz, 2001 ve URL 12).

Fiziksel mekanın birey ile etkileşiminde 'algı' kavramına ayrıca dikkat çekilmelidir (Lynch, 1960). Lang (1977)'e göre, algı; beş duyuya dayalı duyumsal süreç ve bilgiye dayalı bilişsel süreç olmak üzere iki temel süreçten oluşmaktadır. Bu doğrultuda duyumsal süreç, çevresel etkiler ile bilgileri ve verileri yorumladığımız sürece işaret ederken, bilişsel süreç duyumsal sürecin uzantısı niteliğinde çevresel bilgileri 'deneyim' olgusuyla kavramsallaştırılan süreci içermektedir (Kahvecioğlu, 1998). Lynch (1960), kent ölçeğinde analiz ettiği mekan kavramını; yol, yüzey, bölge, düğüm noktası ve işaret (*landmark*) olarak beş ayrı bileşen üzerinden incelemektedir. Norberg-Schulz (1971) ise mekanın algı ile olan etkileşimini mekansal organizasyon üzerinden ele almaktadır. Merkez ya da yer (yaklaşma) , yön ya da yol (süreklilik), alan ve ilgi alanı (sınır) mekan algı bileşenlerini temsil etmektedir.

Tüm bu veriler ışığında fiziksel mekanın üretim ve sunuş biçimi, sinema disiplini içerisindeki kullanımı deneysel bir düzleme işaret etmektedir. Sinemada ele alınan fiziksel mekanın biçimi, birey (karakter) ile mekan arasındaki etkileşimin test edilmesi, tartışılması yönüyle dikkat çekici nitelikleri barındırmaktadır.

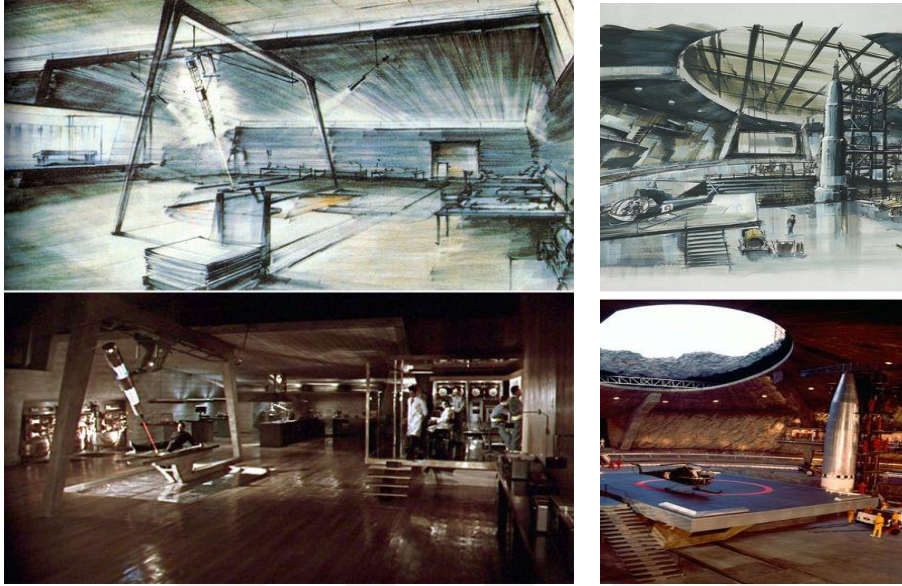
Bu çerçevede sinemada fiziksel mekanın üretimi stüdyo çekimi ve stüdyo dışı/gerçek mekan çekimi olmak üzere iki biçimde kurgulanmaktadır (Tosun, 2011). Stüdyo çekimi; bir sinema filmi için özel olarak hazırlanan mekan ve donatı elemanlarının kapalı bir çevre içinde kaydedilmesi sürecini kapsamaktadır. Stüdyo dışı (gerçek mekan) çekimi ise, kurulan platoların dışarısında yapılan çekimleri içermektedir. Her iki üretim tekniği de gerek iç mekan gerekse dış mekanların biçimlenişi açısından tektonik teknikler kapsamında bir araya getirilir, parçalanır ya da eklenerek yaratılmaktadır (Tosun, 2011).



Şekil 2.12 (Üstte) Fiziksel mekanın tasarlanmasında set tasarımı öncesi oluşturulan çizim örnekleri; perspektif ve çatı planı; **(Altta)** Batı görünüş ve detay çizimleri (Preston, 1994)

Set tasarıma yönelik ana çerçeve tamamlandıktan sonra, proje ekibinin kapsamına göre mimar ya da teknik ressam set tasarımının yapılacağı planın tektonik bileşenlerini Şekil 2.16'daki gibi detaylı olarak hazırlamaktadır. Tektoniğin aktarımında çizim, model ya da 3 boyutlu ortamda üretim tekniklerinin kullanımı toplam sürecin tutarlı bir sunuşa dönüşmesi açısından önemli bir arayüzü temsil etmektedir. *Drafting* olarak tanımlanan

malzeme bilgisi, ölçek, detay üretim çizimleri bahsi geçen sürecin ana iletişim biçimini temsil etmektedir (Preston, 1994 ve LoBrutto, 2002).



Şekil 2.17 (Üstte) James Bond 007 filmi seti için Ken Adam tarafından hazırlanan renklendirilmiş perspektif çalışması; (Altta) Gerçek mekan sunumu (URL 2).

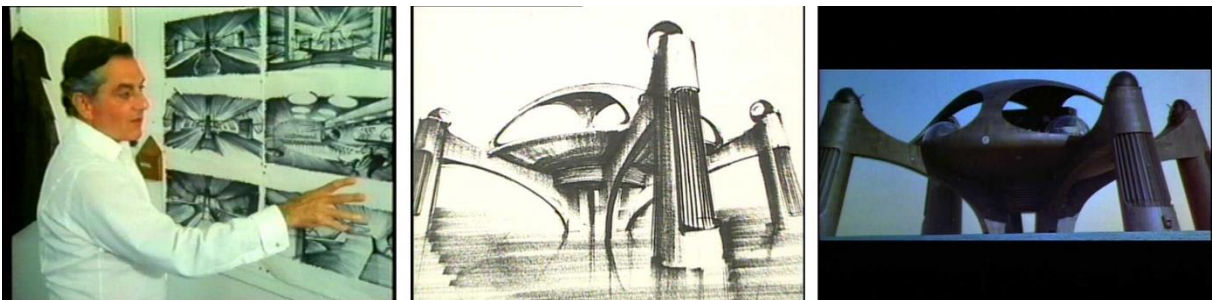
Sinema ve mimarlık kesişiminde tektonik araştırmaları, Affrons (1995)'un set tasarım kriterlerine ait sinemada gerçeklik etkisini ilke edinen mekan tasarımı anlayışının gerçekleştirilmesine adına önemli bir kesitini muhafaza etmektedir. Kubrick ve Bond seri filmlerine ait gerçekçi mekan tasarımlarının sunuşundaki kaliteli örnekleriyle bilinen mimar ve yapım tasarımcısı Ken Adam'a göre; mekanın dokunulmadan, olduğu gibi sunuşunun, seyirciye aktarımında cılız bir iletişime dönüşebilirliğine dikkat çekmektedir. Mekan tasarımcısının esas görevi, gerçek mekanı olduğu gibi kullanmak yerine, mekana ait gerçeklik temasını ön plana çıkarmak olmalıdır. Fellini'nin açıklık getirdiği üzere sinemada gerçeğin, arıtılmış (sterilize) bir gerçeklik olması ve bu kapsamda mekan ve donatıya ait her şeyin, sadece 'film düşüncesi' aktarmada yardımcı bir eleman olarak kullanılması noktasına vurgu yapmaktadır (Tashiro, 1998).



Şekil 2.18 (Solda) *Unforgiven* filmi için hazırlanmış kaba arazi maketi; (Sağda) Filmin yapı tasarımcısı *Herny Bumstead* tarafından tasarlanan set yapım aşamaları (Ettedgui, 1999)

Sinema da fiziksel mekanın oluşturulmasına yönelik tektonik çalışmaların büyük ölçekteki temsilinde bugün sıklıkla bilgisayar teknolojileri önemli bir arayüzü temsil etse de özellikle set yapım teknikleri tarihinde maket yapımı sıklıkla başvurulan tekniklerin başında gelmektedir (Şekil 2.18).

Yapım koordinatörü ve set tasarımcısı öncülüğünde içeriği belirlenen çizim ya da maketler yönetmene düşündüğünü ifade edebilmek açısından önemli bir arayüzü temsil etmektedir. Kaynak, zaman ve bütçe konuları bu süreçte tanımlanmaktadır. Bu doğrultuda hazırlanan set, yüzeylere değişken dokular vermek, renklendirmek gibi yine fiziksel dokunuşlarla içeriği sağlanacak bir dizi işlem ile son görüntüsünü almaktadır. Özellikle bu süreç, yapım tasarımcısı, sanat yönetmeni ve set tasarımcısının birlikte çalışmasını gerektiren bir sürece işaret etmektedir (Şekil 2.18) (LoBrutto, 2002 ve Preston, 1994).



Şekil 2.19 Mimar ve yapım tasarımcısı Ken Adam tarafından film üretme eyleminde ön hazırlık sürecinde hazırlanan çizim örnekleri (URL 2)

Öte yandan mobilya-donatı zenginliği ve ürün tasarımının sinemasal (filmsel) anlatıdaki yeri, Affrons (1995)'in set tasarım kriterlerinde (Tablo 2.2) beş maddeye ayırarak sınıflandırdığı şablonda tüm maddelerde ayrı ayrı değer katmaktadır. Bu doğrultuda tektoniği tanımlanan 'şey'e ait salt olarak mimarlığa özgü sınır tartışması yerine disiplinlerarası yaklaşım, daha tutarlı bir bakış açısını temsil etmektedir (Konuralp, 2014). Bu çerçevede Şekil 2.19'da mimar ve yapım tasarımcısı Ken Adam tarafından film üretme eylemi öncesinde hazırlanan çizim örnekleri gözlemlenmektedir.



Şekil 2.20 Mark Digby (2014) tarafından tasarlanan *Ex Machina* filmi, laboratuvar sahnesi (*solda*); Charles Hall tarafından tasarlanan Frankenstein'nin laboratuvarı (1931) (*sağda*) (URL 13).

Son olarak sinemada fiziksel mekan içerikli set tasarımının hazırlanış ve üretim sürecinde hızla gelişen teknolojik içerik ayrıca önem teşkil etmektedir. Büyük ölçekli projelerde maket yerine 3d baskı (print) teknolojisi; el ile hazırlanan eskiz çizim yerine bilgisayar teknolojisine dayalı çizim ve grafik sunumlarının toplam sürece rehberlik etmesi ve hız kazandırması bu nitelikteki üretim biçimine tercih sunmaktadır (Kang Y, Shin S ve Han S, 2014). Bununla birlikte sinemada fiziksel mekanın üretimine ilişkin stüdyo hizmetleri, yaratılacak mekan atmosferin kalitesi ve toplam sürecin kontrol edilmesi açısından profesyonel içerikte temsil edilmelidir. Sözgelimi, Pinewood Stüdyo firması kapsamında tasarlanan *Ex Machina* (2014) filmi tasarım ekibi çalışanlarından Digby (2014) göre filmde yaratılmak istenen fiziksel mekanın kalitesi, tasarım öncesi araştırma sürecindeki hassasiyet ile ilişkilendirilmektedir. Deney sahnelerin gerçekleştiği laboratuvarların tasarımı için, filmin genel çizgisine işaret eden yalın fakat

etkili tasarım çizgisi, klasik 'aşırı tasarlanmış' (*over-designed*) laboratuvarı analizi sonrasında gerçekleştirilmiştir (Şekil 2.20).

Tüm bu veriler ışığında sinemada fiziksel (gerçek) mekan biçemi, Lacan (1977) ve Deleuze (2002)'ün gerçek-gerçeklik olguları üzerine dikkat çektiği felsefe üzerine biçim kazanmaktadır. Bu doğrultuda gerçeğin olduğu gibi sunumu yerine el ile müdahale edilmiş ya da başka bir deyişle artırılmış gerçeklik sinemada esas kabul edilmelidir. Mimarlık ve sinema ara kesitinde bilişsel ve tektonik biçemin gerçek mekan üretime katkısı Affrons (1995) maddeleştirdiği set tasarım kriterleriyle eş ilişkiyi barındırmaktadır.

Öte yandan mimarlık, edebiyat ve sinema etkileşimi çerçevesinde ütopyik unsurları barındıran 'olmayan' mekanların literatürdeki temsilcileri arasında *Disneyland*, *Las Vegas* gibi kurgu mekanların yaratılması gerçeğin imgesel modelinden türeyen sanal temsilini örneklemektedir (Sorgun, 2002).

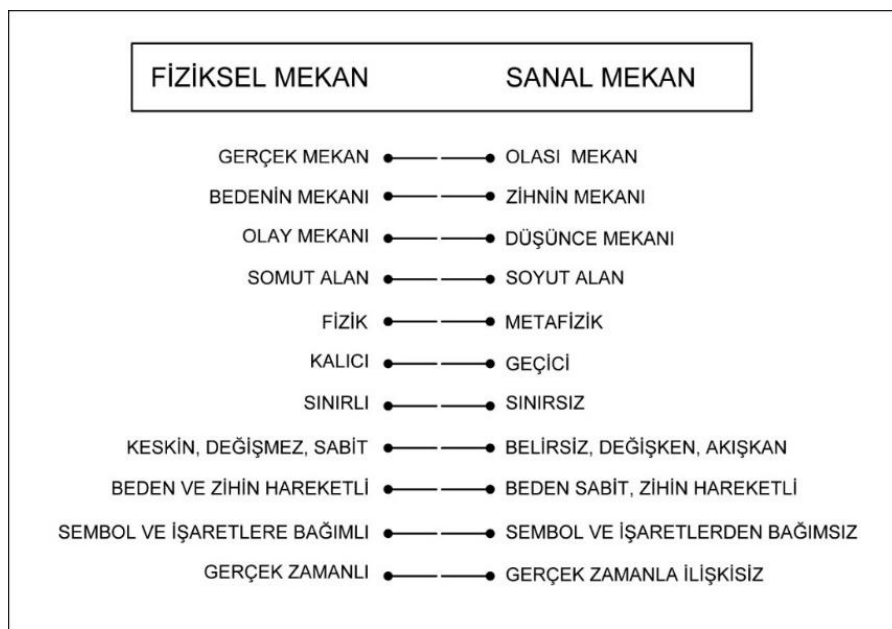
Venturi (1977), *Las Vegas*'ı tema edindiği kitabında belirttiğine göre; *Las Vegas* kent belleği, kurgu dahilinde tutarlı ancak uyarıcı (şizofrenik) nitelikte mekanları barındırmaktadır. Bu mekanların fiziksel olarak yaratılması, içerisinde bir çok bilişsel katmanı muhafaza etmektedir.

Bu çerçevede gerçeğin bir uzamı olarak sanal incelemeleri çok katmanlı araştırma sahasına işaret etmektedir. Özellikle teknolojiye radikal değişimler, güncel kitle iletişim araçlarının gerçek kavramını aşındırması, gerçeğin yerine alan dijital içerik; sanal gerçeklik, simülasyon, hipergerçeklik gibi kavramların film teknolojisi içerisinde sanal kavramının tartışılmasını zorunlu kılmaktadır (Kellner, 2010).

OED (1989)'e göre sanallık (*virtuality*), fiziksel olarak var olmayan ancak fiziksel özelliklerin tamamını sahip özellikleri barındırma potansiyelindeki 'şey' leri tanımlamak için kullanılmaktadır. Bu tanım, Baudrillard (1994) simülasyon teorisi ile eş özellik göstermektedir.

Kıdık (2010), sanallık kavramını mimarlık kuramının içerisinde öz olarak var olan bir kavram olarak nitelendirmektedir. Kıdık'ın sanal ile mimarlık etkileşimini destekler nitelikte Oosterhuis (2002), etkileşimli mimarlık kapsamında, mimarlığı etkileşimli bir oyun oynama sanatına benzetmektedir. Bu doğrultuda mimar ve tasarımcı grubu, oyun programcılarına; kullanıcıları ise oyuncular ile tanımlanmaktadır. Bahsi geçen benzetme de, oyuncu (kullanıcı) ve oyun programcısı (tasarımcı) etkileşiminde bilgi trafiği değişken parametreleri temsil etmektedir. Sözgelimi; Saltwater Pavillion'un da mekanın dinamik ve etkileşimli yüzeyleri ısı, ışık, renk ya da seslerin değişebilirliği ile ilgilenmektedir.

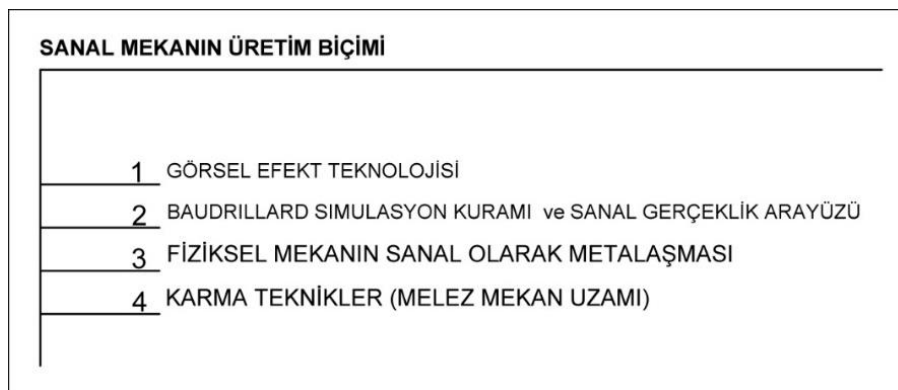
Öte yandan sanal mekan, tanımlı bir yaşam hücresinin çevresi ile beraber simüle (benzetim) edilme durumu olarak tanımlanmaktadır (Özen, 2006). Kerckhove (2001)'e göre sanal mekan (zihinsel mekan), esas olarak fiziksel mekanın ayna görüntüsü temsil etmektedir. Bahsi geçen özellik harmonik bir iletişime işaret etmektedir. Bu iletişimde dış mekan objektif, iç mekan ise duylara bağlı yani sübjektif değişimleri nitelendirmektedir.



Şekil 2. 21 Ak (2006) tarafından hazırlanan karşılaştırmalı fiziksel mekan ve sanal mekan (Kişisel Arşiv, 2018)

Sanal mekan kavramına ait karakteristik ifade edebilmek adına Ak (2006) ve Büyükkestelli (2008) ise, sanal mekan ile gerçek mekanı karşılaştırmalı olarak tartışmaya açmaktadır. Bu doğrultuda her iki mekansal içerikte mimari elemanların bileşenleri aynı, ancak anlam ve algısal boyutları farklılık göstermektedir. Eylemsel içerik ve iletişimin biçimi her iki mekanda birbirinden farklılık göstermektedir. Sözelimi; sanal mekanda mutfak, koridor, yatak odası gibi mekanlar gerçek anlamından uzaklaşmaktadır. Mekanı bir araya getiren yardımcı bileşenler (ses, ışık vb.) gerçek mekandakinin aksine her biri için ayrı yazılım ve donanım sistemi gerektirmektedir. Gerçek mekanda bilgi akışı sınırsızdır ancak sanal mekanda gerçeklik 'algı' düzeyinde yani sınırlı olarak var olmaktadır. Mutlak mekanda zaman kavramı gerçek mekanda ileri doğru akış gösterirken; sanal mekanda zaman geriye doğru akış gösterebilir, donabilir ya da tekrarlanabilir özellik taşımaktadır (Şekil 2.21).





Sanal ve sanal mekanın içeriği ve sınırlarına ilişkin İpek (2002), sanal mekanın sınırlarını zaman, mekan ve kültür bağlamında incelemektedir. Popüler kültür anlatılarında sanalın temsil biçimi mimarlık kuramını yeni bir çerçevede incelemeye işaret etmektedir. Bu kapsamda yeni çağın ihtiyaçlarına arayüz oluşturması açısından sinemada sanal mekan üretimi çok yönlü incelenmelidir.



Şekil 2. 22 Anders (1998), Sherman (2009), Erdem (2015)'in verilerine göre hazırlanan sanal mekanın üretimi (Kişisel Arşiv, 2018)

Anders (1998), Sherman (2009), Erden (2015)'in verilerine göre sanal mekanın üretimi dört farklı başlık altında gruplandırılmaktadır (Şekil 2.22). Birinci gruplandırma, sinemada efekt teknolojisinin kullanımı ilişkilendirilmelidir. Sinemada sanal mekanın

üretimine ilişkin efekt teknikleri incelendiğın iki temel efekt tekniğinden bahsedilmelidir. Bunlardan birincisi sanal mekan ya da karakterin oluşturulmasına ilişkin mekanik yöntemler üzerinden gerçekleştiren özel efektlere işaret etmektedir. Sözelimi; ev ve laboratuvar sahnelerinin sıklıkla vurgulandığı *Ex Machina* (2014) filminin set tasarımları *Playwood* stüdyoları tarafından özel bir tasarım ekibi tarafından hazırlanmaktadır (URL 13). Öte yandan *Jaws* (1975) filmi için fiziksel ortamın davranış biçimlerine cevap verecek nitelikte tasarlanan köpek balığı modeli, birçok farklı disiplindeki bilim adamı ve sanatçının mekanik bir hassasiyet geliştirerek bir araya gelmesiyle oluşturulmaktadır (Erdem, 2015).

ERDEM(2015)'E GÖRE SANAL MEKAN ÜRETİMİNDE KULLANILAN GÖRSEL EFEKT TEKNİKLERİ		
YEŞİL PERDE TEKNİĞİ (<i>GREEN SCREEN-BLUEBOX</i>)	YEŞİL FON ÖNÜNDE ELDE EDİLEN GÖRÜNTÜLERDEN MEVCUT YEŞİL FONUN SİLİNİP İSTENİLEN GÖRÜNTÜNÜN EKLENMESİ (<i>CHROMAKEY</i>)	
HAREKET İZLEME (<i>MOTION TRACKING</i>)	MATCH MOIVE İLE BİRLİKTE BİR YÜZEY ÜZERİNDEKİ REFERANS NOKTALARINI KULLARAK ÜÇ BOYUTLU MODEL İNŞA ETME	
DEFORME ETME (<i>WARPING AND MORPHING</i>)	HERHANGİ BİR PİKSEL GRUBUNUN TUTUP ÇEKİŞTİRİLMESİNE (YAN YATIRMA, BÜYÜTÜLME, KÜÇÜLTÜLME)	
BULLET TIME SHOTS (<i>FLOW MONTION</i>)	DONMUŞ GÖRÜNTÜ ÜZERİNDEKİ SOLDAN SAĞA-SAĞDAN SOLA YA DA YUKARIDAN AŞAĞIYA HIZLI KAMERA HAREKETLERİ	
ATMOSFER ETKİSİ (<i>ATMOSFERICS</i>)	SİS, KAR, DUMAN, YAĞMUR, IŞIK HUZMESİ GİBİ DOĞAL OLAYLARIN YAPAY TEKNİK İLE ÜRETİMİ	
KALABALIK KOPYALAMA (<i>CROWD DUPLICATION</i>)	FİGÜRANLARIN KOPYALANARAK SAHNEYE EKLEME EYLEMİ	
ROTO SCOPING	GERÇEK HAREKETLERİN KOPYALANARAK ANİMASYON AKTARILMASI	
TEL KALDIRMA (<i>WIRE REMOVAL</i>)	GÜVENLİK NEDENİYLE KULLANILAN TELLERİN DİJİTAL TEKNİKLER İLE SİLME EYLEME	
SAHNE KURTARIMI (<i>SCENE SALVAGE</i>)	HASARLI KARELERİ DİJİTAL TEKNİKLER İLE İYİLEŞTİRME İŞLEMİ	

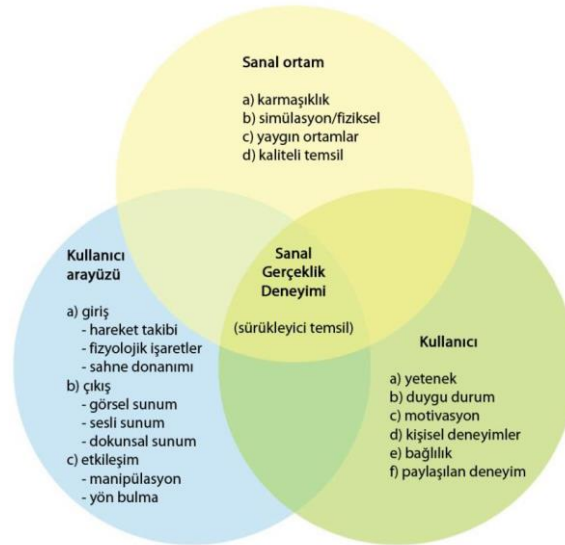
Tablo 2.4 Erdem (2015)'e göre dokuz basamakta gruplandırılmış görsel efekt teknikleri (Kişisel Arşiv, 2018)

İkinci teknik olarak görsel efektler, bilgisayar arayüzü kullanılarak geliştirilen görüntülerin tamamına işaret etmektedir. Maliyet, hayati risk, zaman gibi prodüksiyon kapsamında belirlenen kriterler çerçevesinde, fiziksel mekanı taklit etmek ya da kısmen fiziksel mekanda tasarlanmış bir senaryoyu desteklemek amacıyla kullanılan tekniklerin tamamına işaret etmektedir. Sözelimi; patlama sahneleri, sentetik parçacık sistemi ile desteklenirken; yıkılan binalar, üç boyutlu modellenmiş nesnelere üzerinden kurgulanmaktadır (Şekil 2.28) (Erdem, 2015).

İkinci gruplandırma; Baudrillard'ın simülasyon kuramının bir uzamı olarak sanal-gerçeklik kavramı, sinematik sanal mekânın yaratılması araç olarak kullanılmaktadır. Sanal-gerçeklik (SG) veya diğer adıyla artırılmış gerçeklik (AG) kavramı tarihsel geçmişi 1950'li yıllara uzanan bugün birçok farklı disiplin içerisinde kullanıldığı gibi sinema ve mimarlık kesişiminde de aktif olarak kullanılmaktadır.

Gerçek mekândan sanal mekâna geçiş sürecini üst üste katmanlaşan diyagrama işaret etmektedir. Bu katmanın alt tablası gerçek ortam olarak ele alınırsa gerçek ortam üzerine binen (*overlapping*) sanal nesne ya da diğer bileşenler yeni bir kavram olan 'Artırılmış Gerçeklik' kavramı oluşturmaktadır. Sanal düzlemin içerisinde bulunan birey, çevresel koşullardan izole bir biçimde tamamen bilgisayar üretimi, gerçek olmayan (sentetik) bir ortamı deneyimlemektedir. Bu deneyim, sarmal (*immersive*) bir etkiyle biçimlenen sanal gerçeklik düzeneğine dikkat çekmektedir (Milgram ve Kishino, 1994).

Sanal gerçeklik kavramı, gözlemcinin fiziksel ortamdaki bilişsel olarak yarı ayrılık yaşadığı sanal ve üç boyutlu yeni bir ortama işaret etmektedir. Yapay mekân içerisinde bulunma, dolaşma, diğer nesnelere yerlerini keşfetme gibi çeşitli eylemler kaybolan biliş başka bir düzlemde tekrar harekete geçirmektedir. Bu biliş düzeyinin gerçekleşmesi için; sanal çevre, sanal temsil, duyu geribildirim (bireyin eylemine karşı bir tepki) ve etkileşim sanal gerçeklik (SG) kavramının dört temel girdisini muhafaza etmektedir (Sherman, 2009).



Şekil 2. 23 Sanal Gerçeklik sistemindeki kullanıcı arayüzü; sanal ortam bileşenleri ve kullanıcı deneyimi faktörlerinin etkileşimi (Mihelj, Novak ve Beguš, 2014).

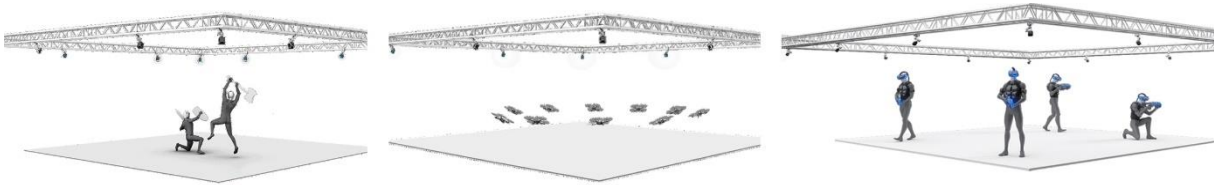
Sanal ortam içerisinde bulunan nesne ya da karakter birey tarafından ancak görme, işitme ve dokunma kanalıyla algılanmalıdır. Ancak sanal gerçeklik kapsamında bu çeşit algı düzeyi teorik ve pratik ilişkinin çatışmasını gündeme getirmektedir. Sözgelimi; renk, biçim, doku, ağırlık, koku gibi özellikler farklı algılama kanallarına işaret etmektedir. Gerçeklik hissinin tüm duyu organlarına cevap veren geri bildirim yeteneğine bağlı olarak sanal gerçeklik sistemi kusursuz işler veya işlemez. Şekil 2.23'te birey ile sanal ortamın bileşenleri arasındaki bilgi transferi esas alınıp haberleşme süreci tanımlanmaktadır (Mihelj, Novak ve Beguš, 2014).

Sanal gerçeklik kavramının sinema disiplinindeki kullanımına ilişkin iki temel yaklaşımdan bahsedilmelidir. Bunlardan birincisi bir sinema filmi içerisinde tema olarak işlenen sanal gerçeklik; diğeri ise film üretme eylemi olarak kullanılan sanal gerçeklik teknolojisini kapsamaktadır. Felger, Fruhauf, Gobel, Reiners ve Zachmann (1996)'a göre sanal gerçeklik ve mekan etkileşimi, kullanıcı ya da tasarımcıya fiziksel bir prototip olmaksızın kavramsal açılımların kontrol edilebileceği, estetik ve fonksiyonel girdilerin revizyona tabi tutulabileceği bir arayüz sunması yönüyle oldukça önemli bir ar-ge problemini çözümlenmektedir.



Şekil 2. 24 Sinemada sanal mekanın üretim biçimi; Sanal gerçeklik film örneği, Gül Renkli SG (*Rose Coloured VR*) Adam Cosco, 2015.

Sanal gerçeklik, fantastik olanı gerçek ya da gerçek gibi algılanana dönüştürmesi özelliği nedeniyle özellikle bilimkurgu filmlerinde ‘tematik’ olarak oldukça sıklıkla işlenmektedir. Ancak teknolojisinin ilerlemesiyle birlikte sanal gerçeklik kavramı, sadece film eylemi içerisinde bir tema olmaktan ziyade, sinemada üretim sürecinin bir parçası haline dönüşmektedir. Bu yeni süreç sabit ekran alışkanlığını yakın zamanda yok edecek, buna ilişkin 360 derece kamera teknolojisi mekan tasarım kalitesini daha özenli kullanma zorunluluğu getirecektir (Şekil 2.24).



Şekil 2. 25 Hareket yakalama (*motion capture*) yönetimiyle tasarlanan sahne örneği (URL 14).

Öte yandan sanal gerçeklik kavramının bir uzamı olarak sinemada sanal mekanın üretime yönelik son dönemde sıklıkla hareket yakalama (*motion capture*)

kavramından bahsedilmektedir. Hareket yakalama teknolojisi, sensörler yardımıyla desteklenmiş fiziksel bir platformda hareketli sinema oyuncusunun üzerine yerleştirilen *kinect sensör*, *pc eye* gibi yardımcı donatılar üzerinden yakalanan verileri bilgisayar arayüzüne taşıma eylemini kapsamaktadır (Şekil 2.25). Kurulan arayüzün kalitesine ilişkin, oyuncunun kalibrasyonu, gerçeğe yakın bir düzlemde ‘sanal’ nitelikteki bilgisayar arayüzüne taşınabilir. *Montion Builder*, *Maya*, *3dsmax* ve *Fbx* benzeri yazılım programları üzerinden yüksek hacimli 3d karakter ve performans animasyonları sanal film üretme eyleminde kullanılmaktadır.



Şekil 2.26 Hareket yakalama (*Montion capture*) teknolojisi ile üretilen Avatar (2009) film örneği (URL 14).

James Cameron tarafından yönetilen Avatar (2009) filmi, sanal mekanın üretimi ile ilgili olarak ileri seviye teknoloji imkanlarının tamamının kullanıldığı en önemli filmlerin başında gelmektedir (Pikkov, 2010). Başta hareket yakama (*Montion capture*) teknoloji olmak üzere özellikle sahneler arası geçişte ışık miktarı ve renk oranlarına ilişkin sinemada sıklıkla kullanılan yüzey boyama-oluşturma tekniği (*matte painting*) bu film için tercih edilmemektedir. Bunun yerine ışığın fiziksel gerçekliği esas alınarak fotogerçekçi bir görüntü oluşturulmaktadır (Teo, 2010). Avatar filmi, Kaya (2016)'nın işaret ettiği hareket, zaman-mekan ve madde etkileşimi çerçevesinde, mekanda eylemsel bir aktivitenin taklidinin gerçekleşmesi için gerekli birçok öğeyi barındırmaktadır (Şekil 2.26) (URL 15).



Şekil 2.27 The Matrix (Larry ve Andy Wachowski, 1999) filmi final sekansı; (Fiziksel mekanın metalaşması (Kişisel Arşiv, 2017)

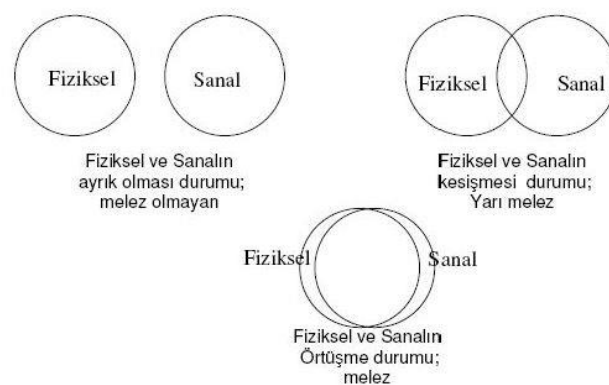
Sanal mekan üretiminde üçüncü gruplandırma, film dramaturgisi çerçevesinde fiziksel mekanın sanal olarak metalaşması olarak tanımlanmaktadır. Senaryo kurgusu ve bu kurguya eklenen fiziksel mekan ile mekan donatıları bilişsel okunabilirliği ön plana çıkararak, sanal mekanı yaratmaktadır. Andy Wachowski'nin 1999'da yönettiği The Matrix filmi fiziksel mekanı sanal bir biliş üzerinden metalaştırmaktadır (Aydın, 2004). Film, yeryüzünü ele geçiren yapay zeka (*artificial intelligence*) ürünü insanların (makinaların) insanlığı yalnızca enerji kaynağı olarak kullanımı ve bu eksende aslında olmayan (hayali) bir yaşamı öne sürmelerini konu edinmektedir. Film, görsel efekt teknolojisinin yoğun kullanımını dikkat çekse de, esas olarak aslında olmayan(hayali) yer bağlamıyla senaryoya ilişkin meta çerçevesinden sanal mekan üretimini gerçekleştirmektedir (Şekil 2.27) (Ayvaz, 2007).



Şekil 2.28 The Thirteenth Floor (Josef Rusnak, 1999); (Fiziksel mekandan sanal mekana geçiş temsili (Kişisel Arşiv, 2017)

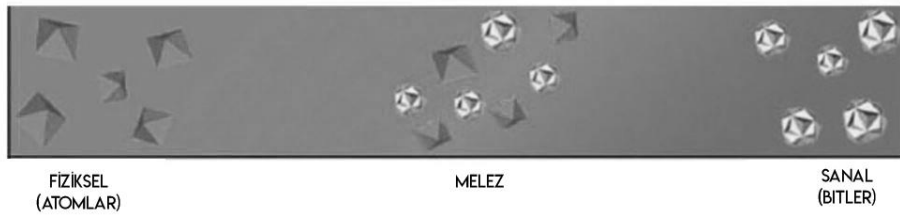
Sanal mekanın fiziksel mekan üzerinden metalaşmasına ilişkin film-noir (kara film) ve bilimkurgu türünün önemli temsilcilerinden Jofes Rusnak'ın 13.kat (*The Thirteenth Floor*) filmi örnek gösterilebilir. Filmin dramatik biçimlenişi gerçeğin yerini alan 'bit'lerin dünyasına işaret etmektedir. Genel olarak kurgu, zaman-mekan trafiği üzerinden senaryolaşmaktadır. Film, Los Angeles'da sıradan bir ofis katında gerçekleşmektedir. Bu doğrultuda, iki başarılı yazılımcı olan Fuller ve Hall, 1937 Los Angeles'ını bilgisayar teknolojisi sayesinde sanal düzlem üzerinde yaratmayı başarmaktadır. Sistemi kuran ikili ise 1999 yılında yaşamaktadır. Fuller ve Hall tarafından kurgulanan sisteme dahil olan bireyler bir süre sonra fiziksel mekan ve bu mekana bağlı hayatların tamamen hayal (kurgu) ürünü olduğunu fark etmektedirler. Öte yandan, filmi diğer tür örneklerinden farklı kılan esas vurgu, gerçek tarihin aslında 25 yıl sonrasına (2024) ait bir dönemi içermesidir. Bu yönüyle 13. Kat filmi; zaman-mekan etkileşimi çerçevesinde simülâtör içerisinde simülâtöre bağlanan derin bir sanal havuza işaret etmektedir (Şekil 2.28) (Ayvaz, 2007).

Sanal mekan üretiminde dördüncü ve son gruplandırma, fiziksel mekan ve sanal mekanın bir arada yorumlanacağı karma teknikler sınıflandırmasıdır. Andres (1999)'e göre içinde bulunduğumuz çağ, fiziksel mekanın temel tasarım prensiplerine yönelik içeriğini yeniden sorgulanmasına yönelik bir araştırmaya dikkat çekmektedir. Andres bütün mimari projelerin öncelikle sanal bir arayüzde tasarlanacağına, bu arayüzde yapılacak bir dizi çalışma neticesinde kimi mekanların fiziksel mekan olarak kullanılacağına kimi mekanların ise sanal mekan düzlemini koruyarak kullanılacağına dikkat çekmektedir. Bu doğrultuda, bahsi geçen fiziksel ve sanal mekan kavramlarına ek olarak üçüncü bir mekan tanımından söz edilmektedir.



Şekil 2.29 Fiziksel ve sanal etkileşimi - Melezleşme (Andres, 1998)

Novak (1998)'a göre geçiş mekanı, Anders (1998)'a göre melezleşme olarak isimlendirilen bu kavramın oluşumuna yönelik iki temel içerik esas kabul edilmelidir. Bunlardan birincisi, fiziksel mekan ya da sanal mekanın kesişimiyle tanımlanan melez mekanın üretimi; diğeri ise fiziksel mekan ve sanal mekanın üst üste örtüşmesiyle sentez özellik gösteren melez mekan olarak değerlendirilmelidir (Şekil 2.29).



Şekil 2.30 Andres'in melez mekan illüstrasyonları (Andres, 1998)

Melez mekana has bir malzeme tanımı olmadığı için mekan, fiziksel çevreyle olan etkileşimde melez mekan kavramı çeşitli tanımları içermektedir. Melez mekan esasen beden-mekan etkileşimli bir düzlemden çok, zaman-mekan etkileşimli arayüze dikkat çekmektedir. Bahsi geçen düzenek, fiziksel bir nitelikten ziyade sanal, dinamik ve etkileşimli bir düzeneğe daha yakın kabul edilmelidir (Şekil 2.30) (Andres, 1998).

Melezliğe ait tanımların kurgu ya da sinematik mekanda ele alınış biçimi ayrıca tartışılmalıdır. Gündüz (2007)'e göre melezlik; bütünü bir araya getiren parçaların bir araya geliş, kopuş ya da başkalaşma biçimiyle ilgilenmektedir. Parçaları oluşturan bileşenler, bir diğer parçaya göre tamamen öteki olabileceği gibi eklenti biçiminde de tanımlanabilir. Bu çerçevede sinematik ya da kurgu mekanın üremesinde melezlik; bir organizasyon çerçevesinde temel ihtiyaçlara cevap vermeyi hedefleyen sanal ve fiziksel mekanların birlikteliği olarak tanımlanmaktadır.

Andres (1998) ve Sargın (2004) ise melez mekan kavramını; kutuplaşma, mutasyona uğrama, akışkanlık gösterme ya da belirsizliklere bağlı olarak harekete geçme biçimi gibi olarak ele almaktadır. Bu doğrultuda, sinematik mekanın üretilmesinde

melezleşme için yer değiştirmiş ya da yan yana gelmiş mimari biçim, mekan, politika ya da ideolojik sistem arayüzlerinden bahsedilebilir.

Sinematik mekan üretiminde melezleşmenin seyirciye iletisinde kimi zaman iki ya da daha fazla fiziksel bileşenin üst üste (*overlapping*) ya da yan yana etkileşimi dikkat çekerken, kimi zaman teknolojik içerikte sanal ve fiziksel mekanının kesişimi şekilde karşımıza çıkmaktadır (Andres, 1998).



Se7en (1995)



The Road (2009)

Şekil 2. 31 Sinemada fiziksel bileşenler üzerinden kompozisyon yaratısı (*Overlapping*) (Kişisel Arşiv, 2017)

Sözgelimi Şekil 2.31'de; Yedi (*Se7en*) ve Yol (*The Road*) filmlerinde iki benzer nitelikteki görsel elemanların eş kadrallar altında aldıkları benzer kompozisyon gösterilmektedir. Bahsi geçen örneklerde görüldüğü gibi melezleşme kavramı her zaman fiziksel olan ile sanal olanı aynı çerçevede aramaz. Fiziksel nitelikte mekanın üretim sürecinde iki ya da daha fazla fiziksel bileşen yan yana ya da üst üste (*overlapping*) bir araya gelerek bir sinema filmi için melezlik gösterebilir.



Şekil 2. 32 Sinemada mizansen eylem (Fiziksel mekanın fiziksel bileşenler üzerinden katmanlaşması) (Kişisel Arşiv, 2017)

Bu doğrultuda sinema, halihazırda mekanik bir bileşen olarak fotoğraf sanatının uzamını temsil ettiği için üretim biçimi açısından melez bir kurgu anlayışı sergilemektedir. Ancak sinema filminin içerisindeki sahne ya da sekansların sunuşu bu düzlemden ayrı bir melezlik kavramına işaret etmektedir. Bu yönüyle melezlik, fiziksel girdiler üzerine eklenmiş sanal bir tasarım aracı olabileceği gibi senaryoya ilişkili katmanlık gösteren sanal bir 'bilgi' ifadesi de taşıyabilmektedir. Sözelimi; 1982 yılı Ridley Scott'ın Blade Runner filmi, geçmişe göndermede bulunan barok temsil elemanları ile gelecekte hayal edilen distopik sanal eklemeleri aynı karede aktarmaktadır. Bu doğrultuda Akgün Yüksekli (2008)'ye göre Blade Runner, eskinin deformasyonu açığa çıkarmak adına teknoloji ürünü dev yapı ürünlerinin yanında klasik öğeleri barındırması yönüyle melez nitelik taşımaktadır (Şekil 2.32).

Öte yandan fiziksel bileşenlerin melez mekana evrilmesinde kullanılan bilgisayar arayüzlü teknikler ayrıca tartışılmalıdır. Bu çerçevede, hareket ve beden etkileşimi, katı ve durağan fiziksel mekanın kendi tektoniğini kullanarak akışkan ve kinetik melez mekan kavramına dönüşümünde 'algoritmik tasarım' ya da 'türetici tasarım' gibi sayısal tabanlı tasarım araçlarından bahsedilmelidir (Knight, 2000). Hesaplamalı tasarım yöntemleri Öklidyen geometrisi yerine; diferansiyel geometri, topolojik geometri, fraktal geometri gibi bir dizi kavram üzerinden, geleneksel fiziksel mekanın melez mekan kavramına evrilmesinde bir araç olarak parametrik tasarım arayüzüne işaret etmektedir. Bu doğrultuda özellikle kurgu mekan ya da sinematik mekanın üretim sürecinde bu denemelerin sıklıkla yapıldığı göstergeleri barındırmaktadır. Sanal arayüzde tasarlanan model ya da mekanı ortaya çıkarma (*implication*), belirli sayısal girdiler doğrultusunda yön verme (*conditional modelling*), mekan ya da modele ait bileşenleri tanımlama (*defination*), uzatılabilirlik (*extensibility*) ve çoklama (*replication*) gibi eylemleri parametrik tasarıma olanak sağlayan temel bilgisayar programları çerçevesinde kurgulanmaktadır (Hensel ve Menges, 2006).



Şekil 2. 33 Ex Machina (2014) filmi, fiziksel mekanın içine yerleştirilmiş parametrik yüzey (Kişisel Arşiv, 2017)

Sözgelimi Şekil 2.33'te; fiziksel mekanın içine yerleştirilmiş parametrik anlayışın bir temsili olarak *Ex Machine (2014)* filminde senaryo gereğince yaklaşık iki dakikalık süreç boyunca düz dokulu bir yüzey üzerine tasarlanan parametrik yüzey Affrons (1995)'un işaret ettiği izleyicinin dikkatini toplayan mekan tasarımı grubuna girmektedir. Bu fiziksel yüzeyin işlevsel etkileşimi yapay aydınlatma destekli parametrik bir çoklamaya işaret etmektedir.

2.3. Bölüm Sonucu

Kavramsal tasarım ve mekan kavramının sinema ile etkileşiminin ortaya konulduğu bu bölümde, probleme yaklaşım ve içerik, Jacobs (1989)'un dikkat çektiği disiplinlerarası etkileşim kriterleri çerçevesinde ele alınmaktadır. Bu kapsamda, kavramsal tasarım ve sinema arasındaki etkileşim merkez kabul edilmekle birlikte sinema ve mekana ait kavram ve tanımlar ayrı ayrı ortaya konulmaktadır.

Kavramsal mekana ait girdiler incelendiğinde, mekanın ontolojik boyutu ve fiziksel boyutuna tartışmaya açılmaktadır. Bu çerçevede bir yönüyle mekan, Merleau-Ponty (1962)'nin işaret ettiği "Mekan varoluşsaldır." tezi çerçevesinde ele alınırken; bir diğer yönüyle Schulz'in işaret ettiği hacim ile varoluş birlikteliğini çerçevesinde mekanın fiziksel bileşenler üzerinden bir araya gelmesi ya da parçalanmasına dair araştırmaları ele almaktadır.

Öte yandan sinema sanatına dair tanımların ortak terminolojisi dikkate alındığında, sinema için hem kuramsal yaklaşımın hem de fiziksel (teknik) bileşenlerin ayrı ayrı tarihsel gelişime yön verdiği vurgulanmalıdır (Monaco, 2000). Kuramsal metodoloji, Mitry (1989)'e göre, bütün filmleri ortak normlara ya da yöntemlere göre evrensel bir üretim şematiği altında incelemesi açısından önem teşkil etmektedir. Fiziksel bileşenler ise daha çok sinemanın sinematografik (görüntü yönetimi) gelişimini kapsamaktadır. Kuramsal ve fiziksel yaklaşımların probleme ayrı ayrı altlık oluşturduğu bu çerçevede, mekanın fiziksel varlığının sinematik mekana dönüşümü incelenmektedir. Bu kapsamda öncelikli olarak mekanın varoluşsal, fiziksel, estetik ve sosyolojik yönden

taşıdığı alt ortak bağlam ortaya konulmaktadır. Ancak bahsi geçen kavramlara ait ortak girdiler ortaya konulduktan sonra, mekan üretme biçiminin sinema perspektifindeki varlığı ile bu alt girdilerin güncel mimarlık pratiğindeki yansımaları iki ayrı başlık altında tartışılmaktadır.

Bunlardan birincisi, gerçek (mimari) mekanda sinematik sürecin kavramsal olarak kullanılabilirliğini irdelerken; diğeri ise sinematik mekanın oluşum sürecindeki gerçek (mimari) mekan kullanımını incelemektedir.

Mimari mekanın oluşumunda sinematik girdilerin kullanılabilirliği özellikle 1940 sonrası politik, ekonomik, kültürel ve özellikle teknolojik içerikli tarihsel değişkenlikle ilişkilendirilmektedir (Elsaesser ve Hagener, 2010). Bu değişim orijin kabul edilmekle birlikte sinemadaki asal içerik (kavram, tanım ve kuramlar), üretim biçimi ve sunuş tekniklerinin gerçek (mimari) mekanda kullanımı ortaya konulmaktadır. Bahsi geçen kapsamda, Bernard Tschumi'nin mekan üretme eyleminde kullandığı sinematik ilkelerin güncel mekan pratiğine dönüşümü fiziksel örnekler üzerinden analiz edilmektedir. Öte yandan, bu etkileşimin bir temsil ürünü olarak Tim Burton'un *Makas Eller* (*Edward Scissorhands*) filmi sinematografik öğeler üzerinden örneklendirilmektedir. İncelenen film örnekleminin üretim sürecinden ziyade Tschumi'nin sinematik yaklaşımının bir okul projesindeki yansımaları tartışılmaktadır. Ayrı bir bölüm olarak incelenen bu bölüm sonucunda geleneksel mimarlığın (Dündar, 2012)'de vurguladığı deney ile üretim yapan yeni bir arayüze taşınabilirliğinden bahsetmek mümkündür.

Sinematografik tekniklerin ve kuramsal yaklaşımlar ortaya konulduktan sonra, sinematik mekanın (sinemadaki mekanın) kavramsal yapısı, üretim ve sunuş süreci incelenmektedir. Bu çerçevede film üretme eylemi içerisindeki sinematik mekan üretiminin araştırma sınırları iki farklı pencereden incelenmelidir. Birincisi kent ölçeğinde şehrin kültürel, tarihi ve sanatsal okunabilirliğini sağlayan kente ait sınırlayıcı girdileri kapsamaktadır. Öte yandan mikro ölçekte yatay ve düşey elemanlarla sınırlandırılan iç mekanlar film üretme eyleminin en çok kullanılan arayüzlerine işaret etmektedir.

Sinematik mekanın üretim biçimi ile ilgili olarak bir başka yaklaşım biçimi, Schulz (1980)'de işaret ettiği, doğal mekan, yapay mekan ve karma mekan kavramlarına işaret etmektedir. Schulz'un yaklaşımı başlangıç kabul edilerek sinematik mekanı üretme eyleminde fiziksel (gerçek), sanal ve melez mekan kavramları çerçevesinde incelenmektedir. Bu kapsamda, bahsi geçen kavramların bir sinema filmi içerisindeki üretimi, ele alınış biçimlerine göre değişkenlik göstermektedir.

Öncelikli olarak Kahvecioğlu (1998), Bayazitlioğlu (2009) ve Kieferle (2000)'un verilerine göre yorumlanan fiziksel mekanın üretimi, mekanın tektonik boyutu ve bilişsel boyutu esas alınarak incelenmektedir. Tektonik kavramı altında sinematik mekan üretimi bir yönüyle Ching'in asal öğelerinin sınırlayıcı, yönlendirici, odaklayıcı, birleştirici ve ayırıcı özelliklerine işaret ederken; Ak (2006)'a göre fiziksel mekanın tartışılabilmesi için ölçek, sınır, hareket, zaman ve birey etkileşimi alt bileşen olarak belirlemektedir. Öte yandan sinematik mekanda fiziksel örüntüyü meydana getiren tektonik elemanların bir araya geliş biçimi yalnızca kontrüktivist kararlar aracılığıyla belirlenmez. Aydın (1986) fiziksel mekanın özellikle kompozisyon ve özgün niteliğine dikkat çekmek adına; renk, doku ve biçim kavramlarını tartışmaya açmaktadır. Bahsi geçen kavramlar doğrultusunda fiziksel mekanın gerek bilişsel gerekse tektonik ilişkisi çok katmanlı bileşenleri barındırmaktadır. Sinematik mekanın fiziksel üretimine dair bahsi geçen alt taslak, sinematik mekanın üretme eylemi stüdyo çekimi ve stüdyo dışı/gerçek mekan çekimi olmak üzere iki biçimde kurgulanmaktadır (Tosun, 2011).

İkincil olarak sanal mekanın üretimi, gerçeklik ve sanallık paradigmaları çerçevesinde incelenmektedir. Bu kapsamda, Lacan (1997) ve Zizek (2002) katı gerçeklik modeline karşın Baudrillard (2005) teknolojiye köktenci değişimleri merkeze alarak ele aldığı sanal kavramları tartışmaya açılmaktadır. Baudrillard (1994) sanal tartışmaları simülasyon teorisi ile eş özellik göstermektedir. Bununla beraber gerçeklik-sanallık tartışmaları son olarak Deleuze (2006)'un her iki kavramı birlikte değerlendirdiği, virtüel ve aktüel olan ile olanaklı-gerçek eğrilerini üzerinden ele almaktadır.

Bahsi geçen kavramlar ele alındıktan sonra Andres (1998), Sherman (2009) ve Erden (2015)'in verilerine göre sanal mekanın üretimi dört farklı başlık altında gruplandırılmaktadır. Buna göre birinci gruplandırma, sinemada efekt teknolojisinin

kullanımına işaret etmektedir. Bu gruplandırma, Erdem (2015)'in dokuz basamakta sınıflandırdığı görsel efekt teknikleri üzerinden aktarılmaktadır. İkinci gruplandırma; Baudrillard'ın simülasyon kuramının bir uzamı olarak sanal gerçeklik kavramı çerçevesinde sinematik sanal mekanın yaratılmana dikkat çekmektedir. Sanal mekan üretiminde üçüncü gruplandırma, hazırlanan senaryo çerçevesinde fiziksel mekanın sanal olarak metalaşması olarak tanımlanmaktadır. Bu grupta, fiziksel mekan ve bu mekana ait donatıların senaryo çerçevesinde bilişsel vurguyu ön plana çıkararak sanal mekan algısına dikkat çekmesiyle biçimlenmektedir. Son gruplandırma biçimi, fiziksel mekan ve sanal mekanın bir arada yorumlanacağı karma teknikler üzerinden aktarılmaktadır.

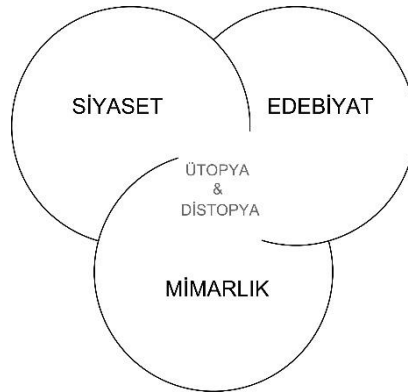
Karma teknikler ağırlıklı olarak melez mekan çerçevesinde incelenmektedir. Özellikle teknolojinin gelişen seyriyle birlikte sinematik mekanın üretiminde en çok tercih edilen arayüz melez mekanın biçimidir. Bu çerçevede melez mekan örneklerinde, fiziksel mekan ve sanal mekan kavramlarının görsel efekt teknikleri üzerinden bir araya geliş biçimi dikkat çekmektedir. Ancak sinemada mizansen anlatı ve kompozisyon teknikler çerçevesinde fiziksel bileşenlerin yine benzer fiziksel bileşenler üzerinden katmanlaşarak melezlik gösterdiği örneklerde ayrıca gözlemlenmektedir.

Bahsi geçen temel kapsam ve sınırlar çerçevesinde sinematik mekanın üretim biçimi birçok yönüyle ele alınmıştır. İkinci bölümde elde edilen bulgular çerçevesinde bir sonraki bölümde bir alt tür olarak distopya sineması ve mekan üretimi tartışılmaktadır.

3.BÖLÜM

BİR ALT TÜR OLARAK DİSTOPYA SİNEMASI ÜZERİNDEN MEKAN İNCELEMELERİ

Distopya sinemasının gelecekteki yeni mekan kavramına kuramsal ve fiziksel katkılarının tartışılacağı bu bölümde, öncelikli olarak distopya sinemasının karakteristik yapısını ortaya konulmalıdır. Bu çerçevede distopya kavramının tarihsel ve ideolojik gelişim seyri, kavramının bir tür olarak distopya sineması türünü dönüşümü bir takım metin ve kavramlar çerçevesinde incelenmektedir. Geçmiş ve güncel film örnekleri üzerinden çıkarılan genel çerçevenin gelişim dizisi, distopya sinemasının asal biçimlenişini ortaya koymaktadır. Distopya kavramının distopya sineması kavramına dönüşümü sırasında, çok disiplinli çalışma sahasına işaret eden yapısal biçimleniş, disiplinlerarası diyaloga işaret etmektedir.



Şekil 3.1 Siyasi felsefe, edebi kurgu ve mimari sunuş biçimi kesişiminde ütopya ve distopya kavramları (Somay, 2010)

Mimarlık disiplini orijin kabul edilerek disiplinlerarası diyalogun araştırılması, içinde bulunduğumuz modern toplum tartışmaları kapsamında incelenmektedir. Tarihsel süreç; siyasi düşünce ve karar otoritesinin, edebi derleme ve mimari sunuş teknikleriyle kurduğu ortak ilişkiye dikkat çekmektedir (Şekil 3.1) (Somay, 2010). Geçmiş ve güncel kavramların tarihsel okunabilirliği, günümüz sosyal, siyasi düşünce ve iletişim ağının

yön verdiđi bulgular dođrultusunda yeni bađlamını ortaya koymaktadır. Bu çerçevede mekan; mimarlıđın ontolojik, sosyal, kültürel ve çevresel girdileri üzerinden, ütopya kuramından devşirilerek gelişim gösteren distopya kavramı ve sineması çerçevesinde incelenmektedir. Araştırma kapsamında distopya sinemasının tanım, kapsam ve sınırları ortaya konulduktan sonra, tarihsel kırılma noktaları esas alınarak mimari nitelikleriyle ön plana çıkan film örneklemeleri üzerinden distopya sineması tartışılmaktadır.

3.1. Düşlenen Toplum Tasarımlarında Ütopya ve Distopya Kavramlarının Tartışılması

TDK (2017)'ya göre toplum; bireyleri etkileyen gerçek ilişki ve etkileşimin, ortak politik ve kültürel iradeye bađlı kitlesel birlikteliđi şeklinde tanımlanmaktadır. Bu çerçevede kitlesel hareket ve tasarım kavramlarının yan yanalıđı, düşlenen toplum tasarımlarında tip bir model dođrultusunda tartışılan 'ideal olan-olmayan' kavramlarına dikkat çekmektedir. İdeal kılınan şey ya da olgu toplum mühendisliğinde bireysel yaklaşımdan çok toplumsal düşünceyi harekete geçirmeyi hedeflemektedir. Bahsi geçen kitlesel yaklaşım, geleceđin toplumsal senaryolarında kimi zaman iyimser kimi zamansa karamsar söylemlere işaret etmektedir (Başaran, 2007).

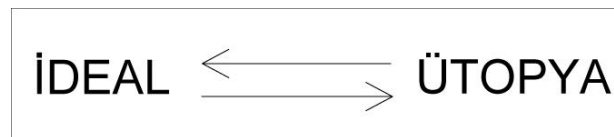
İyimser bakış açısı, bireyi iyi ve güzel olana ait toplumsal durum, siyasi içerik ve yaşam alanlarının varlığıyla idealize eden ütopya kavramına yönlendirirken; kötümser senaryolar ise distopya kavramı altında, ideal kılınan ütopyalara ulaşmak uğruna yapılacak toplum mühendisliğine ait karşılaşılan en kötü durum senaryolarını ortaya koymaktadır (Başaran, 2007).

Ütopya kavramı, TDK (2017)'ya göre "Gerçekleşmesi ve yaşanması imkansız nitelikte düşünce, tasarı ya da yer." şeklinde tanımlanmaktadır. Literatüre yerleşik ütopya tanımları dikkate alındığında ortak söylem; idealize edilen, hayali kurulan ancak ulaşılması imkansız bir toplum anlayışı çerçevesinde gelişmektedir (Alver, 2009).

Ütopya tarihine ilişkin ilk açılım, Platon'un Atina demokrasi geleneğine karşın geliştirdiği 'yeni' devlet düzeneğine kadar uzanmaktadır. Toplumsal dirlik ve refaha ait sistemli içeriğin ilk defa tartışıldığı platform olan Platon'un eseri, katı bir piramitten oluşmaktadır. Kent ve mekan tasarımı; koruyucular, savaşçılar ve işçiler olmak üzere üç ayrı sınıf üzerine biçim kazanmaktadır (Alver, 2009).

Bunun yanı sıra İslam dünyasının en önemli filozoflarından Farabi'nin *Erdemli Şehir* isimli eseri, özellikle toplumsal hiyerarşi kavramı üzerine geliştirdiği tezler doğrultusunda Platon'un ideal anlayışına göre farklılık göstermektedir. Farabi, ideal şehri, insan vücudu ve kent benzerliği altında incelemektedir. Nasıl ki insan vücuduna ait organlarının çalışma düzeneği yumuşak geçişli hiyerarşik bir ilişkiyi muhafaza ediyorsa, kentlerde aynı düzenek üzerine uygulanmalıdır. Bahsi geçen benzetme, özellikle toplumsal yönetim şekli ve tasarlanan küçük mekanların bağlantı biçimi açısından dikkat çekici özelliktedir (Clue, 1993).

Platon ve Farabi'nin geliştirdiği kuramsal yaklaşımların yanı sıra, esas olarak ütopya kavramı, ilk kez İngiliz düşünür Thomas More tarafından 1516 senesinde *De Optimo Reipublicae Statu deque Nova Insula Utopia* isimli eserinde ifade edilmektedir. Kavram, Latince kökene sahip kelime ideal olan ancak var olmayan mekan şeklinde tanımlanmaktadır (Kıvılcım, 2000). Thomas More'un *Ütopya* eseri, içerik olarak bugünkü sosyalist söylemlere daha yakın duruşta devlet ve yaşam tasarıları kapsamaktadır. Elli dört şehirden oluşan ütopya adasının idealize edildiği eserde, özel mülkiyet niteliğindeki mekanlara yer verilmezken, esas olarak ortak kullanım ve eşitlik teması ilke olarak benimsenmektedir (Clue, 1993). Öte yandan tarihsel süreç, Thomas More'un *Ütopya* eseri ile kavrama öncülük ettiği ana çalışmanın yanı sıra; Campanella'nın *Güneş Ülkesi*'nde sanat ve eğlence üzerine geliştirdiği nitelikli teoriler ile Francis Bacon'un *Yeni Atlantis*'inde bilim ve teknolojiye dayalı deneysel çözümlenmelerini barındırmaktadır (Clue, 1993).

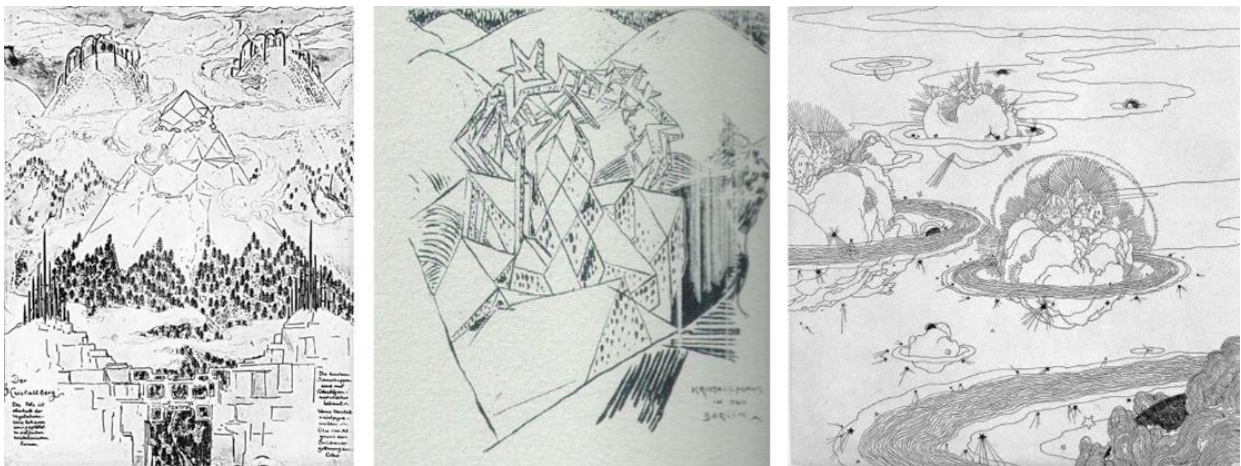


Şekil 3.2 İdeal olan ve ütopyik olan arasındaki karşılıklı etkileşim (Meyerson, 1996)

Gerek Platon ve Farabi'nin gerekse More'un eserlere ait örneklemelerin hemen tamamı, ideal kavramı ve ütopya arasındaki ilişkiyi vurgulamaktadır. Ancak toplumbilimi başlığı altında ideal kavramının öznel tanımlar içerdiği perspektifte, ideal olan ve ütopyik olan arasındaki bağlamsal ilişki tartışılmalıdır (Meyerson, 1996).

Mike (2003)'a göre, her ütopya bir geçiş döneminin ürünü olarak ortaya çıkmaktadır. Klasik ütopyaçılar, siyasi ve sosyal yaşadıkları olumsuzluklara bir tepki olarak mevcut sistemin yerine geçebilecek seçenekleri geliştirmeye çabalamaktadır. Klasik ütopyaçıların tasarladığı yapı ve yürütme biçimleri kısmen farklılık gösterse de, hemen tamamı esas olarak ideal olana işaret etmektedir (Şekil 3.2).

İdeal kavramı, düşüncenin tasarlayabileceği bütün üstünlüklere işaret etmektedir (Alver, 2009). İdeal nüfus, ideal kent formu, ideal kent büyüklüğü, ideal siyasi anlayış gibi kıstasların tamamının bir araya gelmesi gerçek ütopyaı tanımlamaktadır (Dostoğlu, 2006). Öte yandan modern toplumlarda kültür, siyasi kimlik, tarihsel başkalaşım gibi toplumsal algı yönetimine hükmeden yeni içerik, ütopya kavramına ayrı ayrı öznellik kazanmaktadır. Sözelimi; bir görüşe göre gökdelen ve teknoloji üzerine inşa edilmiş bir mimari anlayış, bir başka mimari anlayışın anti ütopyası olarak karşımıza çıkabilir (Clue, 1993).

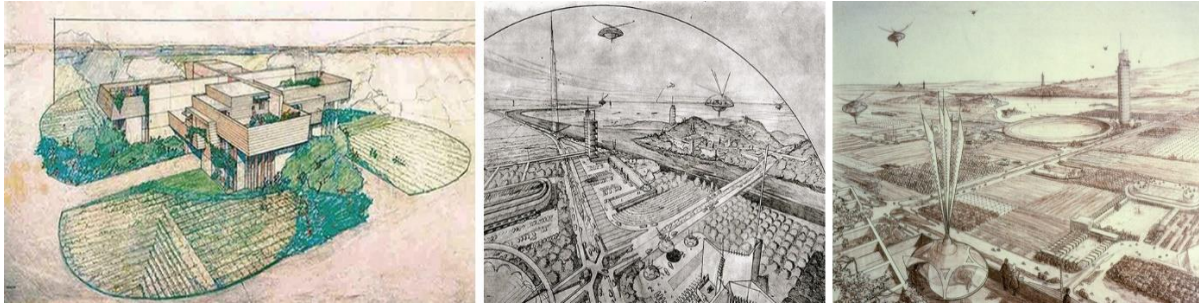


Şekil 3.3 Farklı meslek gruplarına ait düşünürlerin eskiz çalışmalarının bulunduğu Crystal Chain (Ütopik Mektuplar) örneklemeleri 1 (URL 2).



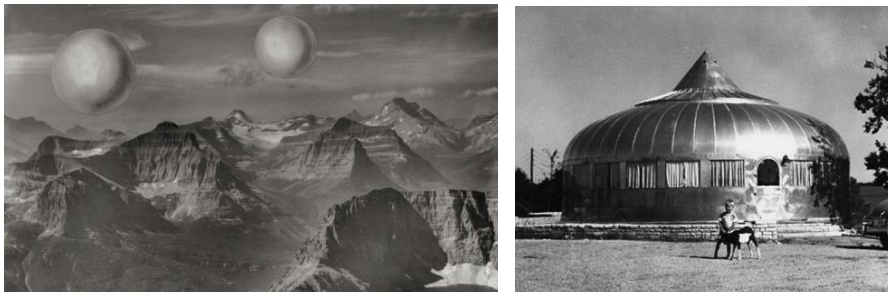
Şekil 3.5 (Solda) Le Corbusier'in Makine Şehri (*Ville Radieuse*) ; (Sağda) Makine Şehri ilham alınarak tasarlanan Marsilya'daki Konut Üniteleri (*Unite d'Habitation*) (URL 2).

XX. yüzyılın başlarında Le Corbusier'in ideal kent tasarımı, temelinde makineleşmenin efektif ancak bir o kadar basit ve sonuç odaklı verilerini ilke edinmektedir. Bu çerçevede Corbusier, Parlak Şehir (*Ville Radieuse*) ve Çağdaş Şehir (*Ville Contemporaine*) olarak isimlendirdiği iki modern şehir ütopyası önermektedir. Her iki ütopya da zengin-yoksul milyonlarca insanı barındıracak dev gökdelenleri barındırmaktadır. Corbusier, üretim ve aktivite alanlarının yapısal biçimlenişi ile bu iki dev şehir birbirinden ayırmayı öngörmektedir. Öte yandan, dikey bahçe şehri olarak adlandırılan Parlak Şehir'in doğal ışık hassasiyetine göre tasarlanma biçimi, havalandırma çözümleri, çatı bahçeleri ve plajları ile sosyal alanların yapılanışı açısından bireylerin tüm ihtiyaçlarını karşılar özellikleri barındırmaktadır. Corbusier'in bu ütopyasını salt mimari çözümlenmeden farklı kılan esas vurgu; mimarlık ilkelerine göre tasarladığı ideal yapılaşmayı, hayalini kurduğu sosyal bir yapı biçimiyle değiştirmektedir. Sözgelimi; Corbusier, tasarladığı her bir bina için günde beş saat üretime katkıda bulunacak bireylerin, tüm kişisel ihtiyaçlarını dikkate alan geniş nitelikli bir tasarım ünitesine dönüştürmektedir. Her iki yapıda gerçekte tasarlanmamış olmasına rağmen, Corbusier'in Marsilya'daki Konut Üniteleri (*Unite d'Habitation*) yapısı için ilham verici özellikleri taşımaktadır (Şekil 3.5) (Newitz ve Stamm, 2014).



Şekil 3.6 Frank L. Wright tarafından tasarlanan Broadacre Şehri'ne ait taslak çalışmaları (URL 2).

Ütopya denemelerine bir diğer örnek; 1932 yılında Frank L. Wright tarafından Le Corbusier'in Parlak Şehir ütopyasına karşın geliştirdiği Broadacre City isimli Kuzey Amerika yerleşimi için önerdiği yerli bir organik kent modeline işaret etmektedir. Wright, kendi ütopyası için "her yerde ya da hiçbir yerde" sloganını kullanmaktadır. Broadacre City Kent Modeli, şehir dışı kalkınmasına yönelik çağdaş fikirlere dayanmaktadır. Endüstriyel şehir fikrinden tamamen uzak, kent anlayışının kırsal içeriğe dahil edildiği mekan kümeleri dikkat çekmektedir. Tıpkı Le Corbusier'in Parlak Şehir ütopyası gibi, Wright'ın Broadacre Şehri de kamusal tüm ihtiyaçları düşünür nitelik taşımaktadır. Geniş caddeler, çiftlik birimleri, fabrika birikimleri, yol kenarı pazarları, bahçe okullar, her türlü üretim, dağıtım ve kişisel gelişimin hemen her içerikte biçimi ön plandadır. Broadcare Şehri, hiç bir zaman gerçekleşmemiş olsa da; özellikle gıda, enerji, malzeme üretim ve tüketimine yönelik geliştirdiği söylemler açısından bugün dahi şehir plancılara ilham verir özellikleri barındırmaktadır (Şekil 3.6) (Newitz ve Stamm, 2014).



Şekil 3.7 (Solda) Buckminster Fuller Gökyüzünde Yüzen Şehirler (*STARS- Spherical Tensegrity Atmospheric Research Station*) ; (Sağda) Dymaxion House. (Newitz ve Stamm, 2014).

Her iki örneğe uzak içerik taşıyan, Buckminster Fuller'ın "Gökyüzünde Yüzen Şehirler" (*STARS-Spherical Tensegrity Atmospheric Research Station*) ütopyası barındığı fütüristik veriler nedeniyle ortaya atıldığı dönem çerçevesinde son derece dikkat çekici verilere işaret etmektedir. Fuller ütopyası esas olarak Tokyo'nun aşırı nüfus artışına potansiyeline tepki olarak gelişmektedir. Dev jeodezik küreler ve içerisindeki havayı güneş enerjisi ve insan faaliyetlerinden kaynaklanan enerjiyle ısıtma fikri, yüzen şehirlerin ön plana çıkan özelliklerini kapsamaktadır. Fuller'in ütopyası hiç bir zaman inşa edilmemekle beraber, özellikle Fuller'in 1946'da Dymaxion Evi olarak tasarladığı jeodezik-prefabrik kubbeli yerleşim fikri, sonrasında Uzakdoğu prefabrik konut akımını etkilemiştir (Şekil 3.7) (Newitz ve Stamm, 2014).

Ütopya kavramı üzerine yapılan denemelerin gerek rasyonel gerekse ideolojik çekiciliği kadar sistemde barındırdığı bir takım karanlık tablolar, ütopya kavramı karşısında bir söylem içeren distopya kavramını doğurmaktadır. Bu çerçevede distopya kavramı, ilk bakışta ütopya kavramına karşı bir düşünce olarak öne sürülse de, tarihsel içerik çok katmanlı bir açılıma işaret etmektedir (Gordin, 2010).

Distopya terimi, ilk kez 1868 yılında ünlü filozof ve iktisatçı John Stuart Mill tarafından Oxford sözlüğünde kullanılmaktadır (Rieger, 2005). Mill'in en kötü senaryoları tanımlamak için dikkat çektiği distopya kavramının ideolojik açıdan esas belirtileri, XX. yüzyılın ilk çeyreğinde, totaliter iktidar rejime dayalı bireysel özgürlüklerin devlete bırakılması beraberinde gelişmektedir. Ancak ideolojik yapılaşma XXI. yüzyıl iletişim ve enformasyon teknolojilerindeki radikal değişimler göz önünde bulundurduğunda distopya kavramı yeni bağlamını ayrıca tartışmaya açmalıdır.

Ütopya, tek bir modeli "ideal" olarak nitelendirmesi ve keskin bir söylem muhafaza etmesi açısından, distopyalara göre daha tutucu özellikleri barındırmaktadır. Ütopyanın ideal olan, hayal kuran, sorunları yok eden yapısına karşın; distopya, bu olumlamları reddeden bozumcu özelliğiyle karşılık vermektedir (Bookchin, 1999). Bu doğrultuda, distopyalar; karşı-ütopya, ters-ütopya, kara-ütopya, negatif-ütopya gibi çeşitlilik gösteren söylemleri barındırması yönüyle, ütopyalara göre çok daha zengin ve türeyen biçimlenişi dikkat çekmektedir (Bıçakçı, 2014).

Öte yandan toplumbilimi başlığı altında distopya kavramı, bireyin özel hayatını ortadan kaldıran otoriteyi güç ile sembolize eden birbirinden farklı korku senaryolarına dönüştürmektedir. Kamusal alan ile kişisel alan arasındaki gerilim, ekonomik yapı, sosyal, çevresel, siyasi, cinsel, tinsel, teknoloji merkezli tabular distopyaların esas içeriğine dikkat çekmektedir (Yigitler, 2014). Bu çerçevede distopya kavramının öne sürdüğü senaryolar, temel olarak toplumun geleceğe dair sosyolojik yönden taşıdığı kaygıları konu edinmektedir. Tüm bu veriler ışığında, distopyayı yaratan senaryo kurgusal ancak distopyaya konu olan içerik, gerçeklik olgusu taşımaktadır. Gerçekliğin sinema ya da edebiyata yansıyan kırılması ise mekan-zaman kavramı üzerinden aktarılmaktadır. Bu ilişki bir taraftan güncel olanı gerçekten uzaklaştırırken; diğer taraftan geleceğe yönelik bilinmeye yaklaşmaktadır. Bahsi geçen gelecek temsili sosyolojik içeriğini sarsıcı ve kötümser senaryolar üzerinden karşı tarafa aktarmaktadır. Bu doğrultuda iyi distopya topluma senaryonun gerçek olma fikrini düşündürmelidir (Vieria, 2011).

Distopya kavramı (görülme) gelecek senaryolarına dikkat çekmesi açısından son derece deneysel açılımları barındırmaktadır. Sözelimi; edebiyat ve sinemanın gerçek meselesi olarak dikkat çeken 'imge' ve 'imgelem' yaratma tekniği; distopya türünde yaratılan özne ya da nesne üzerinden dramatize bir ifadeyle okuyucuya aktarılmaktadır. Hegel (1807), bu diyalektik süreci bir başka deyişle özne ile yarattığı arasındaki etkileşimi tinin otobiyografi olarak nitelendirmektedir. Bu çerçevede başarılı distopya örneklerinin dramaturgisinde imgeleme tekniği sıklıkla kullanılmaktadır (Gordin, 2010).

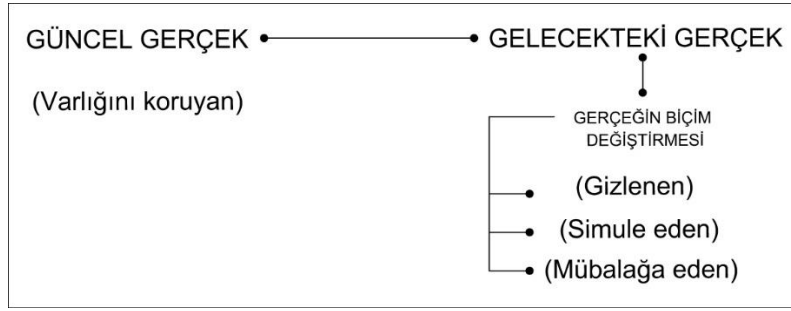
Ayrı ayrı çalışma sahalarına işaret etse de distopya ve ütopya kimi zaman iç içe geçmiş senaryolar şeklinde okur ya da izleyici (gözlemci) karşısına çıkmaktadır. Ütopyalar topluma yön veren gelecek senaryolarına işaret etmesi açısından didaktik bir yapıya işaret etmektedir. Bu çerçevede ütopyaların toplum yapısının bozulmasını istemeyen kapalı ve sert bakış açısı, aslında bireyin kolektif kaynaşmanın arayışına girdiği saklı bir distopyaya işaret etmektedir (Ülker, 2011).



Şekil 3.8 Viera (2011)'nin distopik hikayelerin kurgusal biçimlenişi üzerine yazar ve okuyucu arasında kurduğu diyalogik ilişki (Bireysel kusurların toplumsal hareketle aşılmasına yönelik dramaturgi) (Kişisel Arşiv, 2017)

Distopik hikayelerin kurgusal biçimlenişi üzerine Viera (2011)'nin yaklaşımı dikkat çekici özellikleri barındırmaktadır. Viera (2011)'ya göre distopya, bireyin mükemmel olana ulaşma fikrini reddetmelidir. Distopya yazarı, edebi anlatı ya da görsel sunum kanalıyla geleceği olumsuz biçimde tasvir ederken; aynı anda okurundan ya da izleyiciden olumlu bir tepki beklemektedir. Bu çerçevede yazar ve gözlemci arasındaki ilişki de yazarın toplumsal düzeni sarsan bir takım parazitleri okuyucuya aktarış biçimi, distopyanın kalitesini ortaya koymaktadır. Bir taraftan okuyucu ya da izleyicinin (gözlemci), kendi bireysel kusurlarına dair verileri açığa çıkarılırken; diğer taraftan da merkez bir üst yönetim altındaki toplumsal hareketin refah getireceğine inandırmaktadır (Şekil 3.8).

Viera (2011)'nin distopya yaklaşımında bireyin kendisini hedef gösteren kurgusal biçimlenişi, kullanılan araç ve yöntemlerin özgünlüğü distopyanın başarısıyla ilişkilendirilmektedir. Bu çerçevede yazarın genellikle yakın ya da uzak geleceğe dair potansiyel senaryoları aktarım biçimi dikkat çekmektedir. Yazar, okuyucunun (gözlemcinin) ilgisini çekecek nitelikte; korku, merak, endişe vb. tedirginlik yaratacak söylemleri karşı tarafa aktarırken, karşı tarafın beklenti, umut, istek vb. nitelikteki bilişsel yolcuğunu hedeflemektedir. Bu noktada genel kanının aksine umut aşılamayan distopyalar başarısız sayılmalıdır. Distopya da esas amaçlanan, insanların daha iyi bir toplumun mümkün olduğunu göstererek onun inşası için çalışmalarını sağlamaktır. Dolayısıyla, distopyalar aynı zamanda eleştirel ütopyalar olarak görülmektedir. Bu çerçevede, her ütopya, örtülü bir distopyaya işaret etmektedir (Ağkaya, 2014).



Şekil 3.9 Baudrillard (2005)'in gerçek ve gerçeklik kuramı çerçevesinde güncel gerçek ve gelecekteki gerçek (Kişisel Arşiv, 2017)

Distopya hikayelerine yönelik dramaturgi incelendiğinde bir diğer çıkarım gerçeklik olgusuna işaret etmektedir. Distopya kavramı hipotetik yapılanışı itibariyle gerçek olan ve kurgusal olan arasındaki trafiğe dikkat çekmektedir. Baudrillard (2005)'a göre; gerçeğin çok katmanlı yapısı ile toplum tarafından kabul gören gerçeğin algılanış biçimi açıkça ortaya konulmalıdır. Distopyanın geleceği referans göstererek karakter kazanan yapılanışında gerçek kavramı; kimi zaman gizlenen, kimi zaman gerçeği mübalağa eden, kimi zaman da gerçeğe benzetilen (*simule edilen*) biçimiyle, bireyin hayal dünyasında karşılık aramaktadır. Bu doğrultuda distopyayı bir sonuç ürünü olarak betimleyen olgu ya da durum kurgusal olana; kurgunun içeriğini muhafaza eden içerik ise gerçeklik olgusuna işaret etmektedir. Bir başka deyişle; bir tür olarak distopya, dramazite anlatı teknikleri üzerinden güncel (yaşanan) gerçeği, geleceğin görünmez kötümser nitelikteki senaryolarıyla ilişkilendirmelidir (Şekil 3.9) (Baudrillard, 2005).

Distopya türüne ait kurgu biçimlenişi ortaya konulduktan sonra distopya hikayelerinin içeriği incelenmelidir. Bu kapsamda distopya türüne ait yazın ve görsel ürünlerin genel çerçevesi ağırlıklı olarak toplumbilimine ait konu başlıkları (sosyal) ve evrenin tektoniği (fiziksel) ile açığa çıkan iki üst çerçeve kapsamında incelenmektedir. Toplumbilimi başlığı altında distopya kavramının sosyolojik içeriği; ağırlıklı olarak totaliter rejim, ekonomik iflas, kültürel çöküş, cinsel & tinsel tabular, sosyal statü ve sınıfcılık, iletişim tahribatı, tüketim çılgınlığı, eski-yeni çatışması, teknoloji yönetimi gibi konular üzerinden çerçevelenmektedir (Ayyıldız ve Müştak, 2016). Öte yandan çevresel (fiziksel) içerik, küresel ısınma, kuraklık, doğal kaynakların tükenmesi, kıtlık, fosil yakıtların tükenmesi, enerji ihtiyacının artması, nükleer felaket, sert iklim değişiklikleri gibi ekolojik dengenin bozulmasını içeren değişiklikleri kapsamaktadır. Bununla birlikte

çevresel (fiziksel) içeriğin bir diğer uzamı; evrenin dinamiğiyle ilgili konuları orijin kabul eden tektonik söylemli göstergelerdir (Uluoğlu, 2012).

Bununla birlikte distopya hikayelerine yönelik kurgu (dramaturgi) ve içeriğin sınırları belirlendikten sonra sürecin mekan ve mimarlık arayüzünde girdiği etkileşim ortaya konulmalıdır. Özellikle içinde bulunduğumuz çağın küresel ölçekte hemen her alanda homojenleşme ve metalaşmaya özendirici etkisi, kavramın mekan ve mimarlık platformuyla kesişiminde son derece dikkat çekici verileri barındırmaktadır. Uluoğlu (2012) bahsi geçen süreci diyalektik biçimde ele almaktadır. Bir yönüyle ideal mimarlığın homojenleşen dünyadaki başkalaşımı, Uluoğlu (2012)'nin kendi benzetmesiyle yıkım mimarlığına dönüşmektedir. Başka bir deyişle mimarlığın seçkin ve özel olan üzerine kurulu olan ontolojisi sarsıntıya uğratmaktadır. Öte taraftan, bir diğer sav ise, özellikle kapitalizm içerikli gündelik yaşam pratikleri ve buradan türeyen kötümser gelecek senaryolarının mimarlığın mevcut kuram ve epistemesine zarar vermeye yeterli görmemektedir.

Tüm bu veriler ışığında distopya kavramına ait kapsam, sınır ve kurgu biçimleri ortaya konulduktan sonra, sürecin distopya sinemasına dönüşümü ayrıca tartışılmalıdır. Bu çerçevede, distopya sineması, sinemanın asal yapısı gereğince yazınsal sunum tekniklerine göre çok katmanlı bir araştırmaya işaret etmektedir (Aslanoğlu, 2000). Bilimkurgu sinemasının bir uzamı olarak distopya sineması; teknoloji ve bilimsel temelli gelecek tasvirlerini başta olmak üzere, ontolojik (varlıkbilimsel) boyut, bilişsel boyut, sosyo-kültürel boyut, estetik boyut gibi temel girdiler altında incelenmelidir.

3.2. Bilimkurgu Türü Olarak Distopya Sinema Tarihi Biçimlenişi ve Mimari Temsil Araçların Tartışılması

Edebiyat, siyaset ve mimarlık disiplinleri kesişimindeki distopya kavramı birden fazla disipline arayüz oluşturması esas neden olmakla birlikte, kavramın distopya sinemasına dönüşümünde araştırma alanının sınırları çizilmelidir. Bu çerçevede

kavramın siyaset ve edebi yazından uzaklaşıp distopya sinemasına içerik oluşturmasında araştırmının yöntemi sistematik olarak ele alınmalıdır.



Şekil 3.10 Belge (2009) ve Bayar (2011)'in verileri dikkate alınarak distopya sinemasının inşa süreci (Kişisel arşiv, 2017)

Bilimkurgu kavramının ortaya çıkışında ütopya teorilerini etkin nitelik taşımaktadır (Bayar, 2001). Belge (2009)'a göre, bir tür olarak ütopya ve distopya kavramların, tam olarak edebiyatın merkezinde konumlandığını iddia etmek hatalı bir bakış açısını doğurmaktadır. Çünkü ütopya ya da distopya, 'olan'ı değil 'olursa iyi olur ya da kötü olacaktır' diye inanılanı anlatmaya çalışan, salt edebiyatın aksine tezli/tarafli edebiyatın taşıdığı tüm sakıncalı fikirleri yüklenmeye hazır niteliktedir. Bu bakış açısıyla, ütopya ve distopyayı yalnızca edebiyat çerçevesinde anlatmak kabul edilemez. Bu doğrultuda bilimkurgu kavramına bağlı distopya açılımlarının tartışılacağı bu bölümde, distopya tanımından distopya sinemasında mekan açılıma uzanan piramidin basamak sıralanışı ortaya koyulmalıdır (Şekil 3.10).

Şekil 3.10'da belirtilen piramidal açılım, beşeri bilimler ile fen bilimleri arasındaki ilişkinin esas olarak bilimkurgu türüne ait açılımlar üzerinden ilişkilenebileceğine işaret etmektedir. Bu bağlamda bilimkurgu türü, edebi (yazınsal) ve sinemasal anlatı tekniği üzerinden distopya sinemasında mekan üretimi ile etkileşim arayışı içerisinde olmalıdır.

Tüm bu veriler dahilinde bir tür olarak bilimkurgu TDK (2017)'ya göre, güncel bilim verileriyle donatılmış düş gücü şeklinde tanımlanmaktadır. Bilimkurgunun kısa tarihi çerçevesinde, bilimkurgu (*science-fiction*) teriminin yaratıcısı Hugo Gersback;

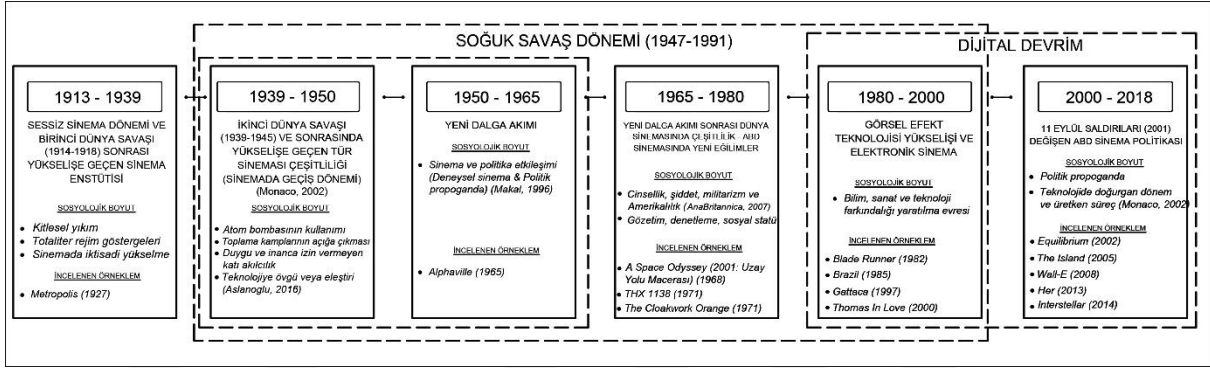
bilimkurguya dair yaptığı tanımında; bilimsel olguların kehanetlerle birlikteliğinin düşsel öykü temalarına dönüşmesine işaret etmektedir (Taormina, 2005). Baudou (2005) ise bilimkurgu türünü, salt gerçeğin oluşturduğu içeriğe karşın, bahsi geçen gerçeği nirengi kabul eden anlayışın, hayal gücüyle yarattığı yeni düşsel gerçek ürün biçiminde tanımlanmaktadır. Roloff ve Seesslen (1995)'e göre bilimkurgu; biliş dünyası, doğaüstü gerçekler ve teknoloji birlikteliği ile ortaya çıkan ve mutlak bir akıl birliğine dayalı genel oluşuma işaret etmektedir.

Sinemada türün nereden beslendiği, toplumsal varlığı, birey ile toplum arasındaki etkileşime dair karakteristik özelliklerin yan yanılığı, türü oluşturacak öğelerin inşa süreci, sinemada tür kavramının ortaya konulmasını sağlayan temel girdilere işaret etmektedir (Abisel, 2010). Bilimkurgu kavramı altında sosyal bilimkurgu, katı bilimkurgu (*hard science fiction*), yumuşak bilimkurgu (*soft science fiction*), askeri bilimkurgu (*military*), siber çılgınlık (*cyberpunk*), apokaliptik, post-apokaliptik, biopunk, dizelpunk (*dieselpunk*), steampunk, uzay operası (*space opera*) gibi oldukça esnek bir sınıflandırma yapılmaktadır. Ancak türlerin popülist nitelikteki sınıflandırmaya tabi tutulması seyirci tarafından kolay ve hızlı algılanabilirliğe sebep olsa da içeriğe dair esas araştırma yöntemi başka değerlere dikkat çekmektedir.

Bu doğrultuda distopya sinemasının bilimkurgu türüne dair içerik oluşturmasında öncelikli olarak kavramın toplumsal varlığı, tarihsel gelişimi, sinema ile kesişiminde seyirciye nasıl aktarılacağı tartışılmalıdır. Bilimkurgunun bir alt uzamı olarak distopya sineması hikayelerinin karakteristik özellikleri ve tarihsel gelişimi yakından incelemelidir.

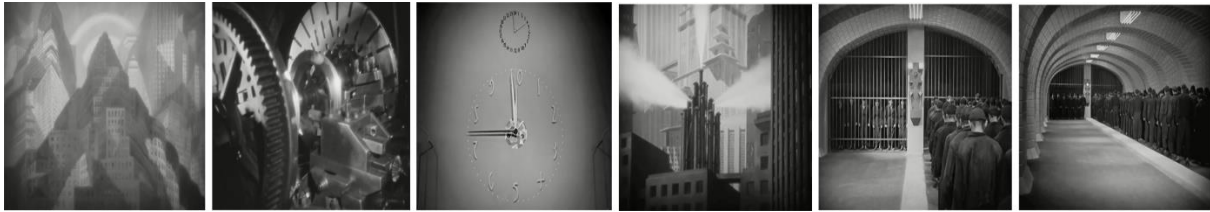
Sinemadaki diğer türlerden farklı olarak bilimkurgu sinemasında üretilen mekanların bugünün ve geleceğin mekanlarına arayüz oluşturduğu gözlemlenmektedir (Kırış, 2012, s.190). Distopya hikayelerine yönelik tarihsel açılım incelendiğinde, Sanayi Devrimi öncesine kadarki süre boyunca distopyanın karanlık hikayeleri temsil eden karakteristik örneklerinden ziyade; düşsel edebiyat, fantastik edebiyat, gezi edebiyatı gibi sosyal bilimkurgu türleri karşımıza çıkmaktadır. Ancak Sanayi Devrimi sonrası teknolojideki köklü değişiklikler, ütopya ile bilimkurgu türü arasındaki tartışılabilir malzeme donanımını kuvvetlendirmiş; sosyal bilimkurgunun bir alt uzamı olarak

ütopya, distopya, yazın ve bilimkurgu eş düzlemde tartışılmaya başlanmıştır. Bahsi geçen eş birliktelik, bir tür olarak sinema disiplini çerçevesinde en çok bilimkurgu türüne yakın düzlemde konumlanmaktadır (*Roloff ve Seeplen, 1985*).



Şekil 3.11 Mahal (1996) ve diğ.'nin verilerine göre hazırlanan 20.yüzyıl Dünya Tarihi ve 21. yüzyıl başlangıç dönemi kırılma noktalarının sinema enstitisindeki sosyolojik yansımaları ve tez kapsamında incelenen film örneklemi (Kişisel Arşiv, 2018)

Bilimkurgunun bir alt uzamı olarak distopya sinemasına içerik oluşturan filmler birçok yönüyle ele alınabilir. Ancak tez kapsamında ele alınan filmlerin belirlenmesi iki aşamalı sürece işaret etmektedir. Bu kapsamda birincil olarak, sinema ve tarih ilişkisi esas kabul edilmiş, 20.yüzyıl Dünya Tarihi ve 21. yüzyıl başlangıç dönemi kırılma noktalarının sinema enstitisindeki sosyolojik yansımaları gruplar halinde şematize edilmektedir. Bahsi geçen sosyolojik altlık birlikteliğinde önceki bölümde ortaya konulan mekansal nitelikleriyle ön plana çıkan on dört film örneği distopya tarihinin biçimlenişine içerik kabul edilmelidir (Şekil 3.11).



Şekil 3.12 Metropolis (Mimar-Yönetmen, Fritz Lang, 1927); ilk distopya filmi açılış sekansı (gökdelen kent, totaliter rejim, makine ve zaman metaforu) (Kişisel Arşiv, 2017)

Tüm bu veriler ışığında, bilimkurgu türü altında türlerin iç içeliği esas kabul edilmekle beraber, 1927 tarihli mimarlık eğitimi alan yönetmen Fritz Lang'ın Metropolis filmi bu türün başlangıcı kabul edilmektedir (Scheib, 2003). Film, sosyolojik yönüyle yeraltında makinalarla birlikte yaşayan sınıf ile yeryüzünde refah içerisinde yaşam süren yönetici konumundaki insanları sert bir biçimde ayırarak toplumsal yapıyı eleştirmektedir. Metropolis filmi çekildiği dönem teknolojisi göz önünde bulundurulduğunda, distopik anlatısındaki senaryo başarısı kadar set tasarımıyla da oldukça etkili görselleri barındırmaktadır (Şekil 3.12).



Şekil 3.13 Metropolis (Mimar-Yönetmen, Fritz Lang, 1927); Bir distopik temsil aracı olarak şaşırtıcı ölçek (*shock scale*) kavramının kullanımı (Kişisel Arşiv, 2017)

Kendisinden önce distopya türüne ait bir temsil örneğinin olmadığı kriteri gözönünde bulundurulduğunda film mimarlığı açısından Metropolis, sadece distopya sineması tarihinde değil sinemanın genel yapılaşında da devrim niteliğindeki verilere işaret etmektedir (Neumann, 1999). Sözelimi; bir gücün bir temsil arayüzü olarak yapıların şok ölçeğine dair vurguyu öne çıkarmak adına çekimlerde genel plan ya da uzak plan tekniği uygulanmaktadır. Bu yönüyle insan, yapı ve makineleşme altında ezilen bir konumda aktarılmaktadır (Şekil 3.13) (URL 16).



Şekil 3.14 Metropolis (Mimar-Yönetmen, Fritz Lang, 1927); Bir distopik temsil aracı olarak mitolojik öğelerin kullanımı (Kişisel Arşiv, 2017)

Öte yandan Metropolis filmi, mimarlık tarihindeki hareketleri, üslup farklılıklarının bir arada sunulduğu bir geçiş dönemini temsil etmektedir. Yüksekli (2013)'e göre Metropolis filminde, aydınlanma dönemi mimarisi ve mitolojik kavramlar ile modern mimari arasındaki diyalektik ilişki, üst üste katmanlaşarak işlenmektedir. Bir diğer yönüyle makine üretimine dayalı fütüristik ütopya mimarlığı, distopik öğelerle donatılmış teknoloji birlikteliğinde incelenmelidir. Bu iletişimde genellikle Schaal (2000)'un dikkat çektiği şey, ekspresyonizmin de etkisiyle, ürkütücü mekan tasvirleri, yoğun ışık kullanım teknikleri gelişim göstermiş, birçok film yönetmeni bu beraberliği filmlerinde kullanmayı hedeflemişlerdir. Metropolis, büyük platoların içerisinde hazırlanan iç mekan tanımları, aydınlatma, kostüm ve aksesuar tasarımıyla birlikte "Mat Boyama" (*Matte-Painting*) uygulamasının en etkin kullanıldığı filmlerin ilkinde işaret etmektedir. Bu yönüyle gerek fiziksel mekanların gerekse sanal denemelerin katmanlaştığı bir yeni düzlem olarak melez kavramının ilk örneklerini temsil etmektedir (Şekil 3.14) (Neumann, 1999).

Metropolis'den sonra distopya sineması, İkinci Dünya Savaşı'na kadarki süreç, bu türe dair başka bir çalışmayı barındırmamaktadır. Ancak özellikle atom bombasının kullanımı, toplama kamplarının açığa çıkması, duygu ve inanca olanak vermeyen katı akılcılık, teknolojiye övgü veya eleştiri; distopya sineması türüne ait ürünlerin sayısındaki artışa işaret etmektedir (Aslanoğlu, 2000).

1960'lı yıllar beraberinde distopya sineması, ağırlıklı olarak bilim ve teknoloji eksenini üzerinden yön kazanmaktadır. Sözelimi, Jean-Luc Godard'ın 1965 yapımı *Alphaville*'i, duygusallığın zayıflık kabul edildiği, robotik ikonun gücü temsil ettiği tema

üzerine kurgulanmaktadır. Bu bağlamda film, aşkın irrasyonel olarak gösterildiği, aşk dışındaki her şeyin ise mutlak bir açıklamasının varlığına işaret etmektedir.



Şekil 3.15 Alphaville (Jean-Luc Godard, 1965); Bir distopik temsil aracı olarak yapay tekniklerinden uzak nitelikte sergilenen Paris kent meydanları ve cepheler (Kişisel Arşiv, 2017)

Alphaville sosyolojik anlatısını, kente ait yalın kamusal alanlar ile teknolojik donatı biçimlerinden tamamen uzak nitelikte tasarlanan iç mekan hacimleri birlikteliğinde sergilemektedir. Godard, Alphaville için distopik anlatısını yaratırken, yapay set ortamları ya da özel efekt teknolojisi kullanmaktan özellikle kaçınmaktadır. Bu doğrultuda filme fon niteliğinde karakter veren Paris kenti, özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrasında yükselişe geçen modern mimarlık hareketinin sembol ürünü olarak başlı başına gerçek bir kent imgesine işaret etmektedir. Kente ait meydanlar ve bu kentin varlığını zengin kılan doğal ışık, cam ve beton malzeme ilişkisi distopik atmosferin kurgulanmasında esas verilere işaret etmektedir (Şekil 3.15) (URL 17).



Şekil 3.16 Alphaville (Jean-Luc Godard, 1965); İç mekanda modern mimarlığın geleneksel göstergeleri (Kişisel Arşiv, 2017)

Alphaville filmi, iç mekan biçimlenişinde kentsel uzamın devamı niteliğinde modern mimarlığın rasyonalist görünüşü; biçim, malzeme, aydınlatma ve mobilya-donatı elamanlarında da eş özellik göstermektedir. Özer (2000)'e göre 1960'lar batı mimarisinin biçimsel karakteri dönemin sosyal, ekonomik ve teknik yönden güç göstergesinin bir yansımasıdır. Bu doğrultuda filme konu olan Paris kentinin yarı kamusal alanlarında modernizmin geleneksel ilkelerini yansıtmaktadır (Şekil 3.16) (Johnson, 2017).

Öte yandan 1960'lı yılların son dönemleri sinemada Kubrick mükemmeliyetçiliği olarak tanımlanan Stanley Kubrick ile distopya sinemasının kesişimine işaret etmektedir. Kubrick'in 1968 yapımı 2001:Uzay Yolu Macerası (*2001: A Space Odyssey*); geleceğe dair kontrolden çıkan makinalar ve uzay çağını, varoluşçu felsefe ve dini inanç metaları üzerinden aktarmaktadır (URL 18). Bu yönüyle film özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrası artan bilim ve uzay teknolojilerindeki distopik gelişimin içeriğine ilişkin farkındalık yaratacak göstergelere işaret etmektedir.

Bu doğrultuda, Kubrick'in kendi ifadesiyle filmde görsel takip sözlü anlatının önüne geçmektedir. Film uzay kavramı, farklı türlerle karşılaşma, gezegenlere yapılan yolculuklara ilişkin gerçekçi bilimsel dayanak arayışı sergilemektedir. Öte yandan bu arayışta filmin yaklaşık üçte ikilik bölümünde herhangi bir diyalog yaşanmaz. Dolayısıyla Kubrick'in kendi ifadesiyle filmde görsel takip sözlü anlatının önüne geçmektedir. Bahsi geçen görsel takipte, evrendeki en büyük ölçekli doğal yapılar ve bu yapıların dinamiğiyle şekillenen gösterge örnekleri kadar, fiziksel olarak biçim kazanmış iç mekan örnekleri de bulunmaktadır.

Film, kurgu ve çekim tekniği açısından son derece tutarlı bir çerçeveye işaret etmektedir. Film, açılış sahnesi ve kapanış sahnesinin izlencesi göz önünde bulundurulduğunda, tam bir daireyi işaret edecek biçimde döngüsel kurguyla tasarlanan göstergeler üzerinden okunmalıdır (URL 19).

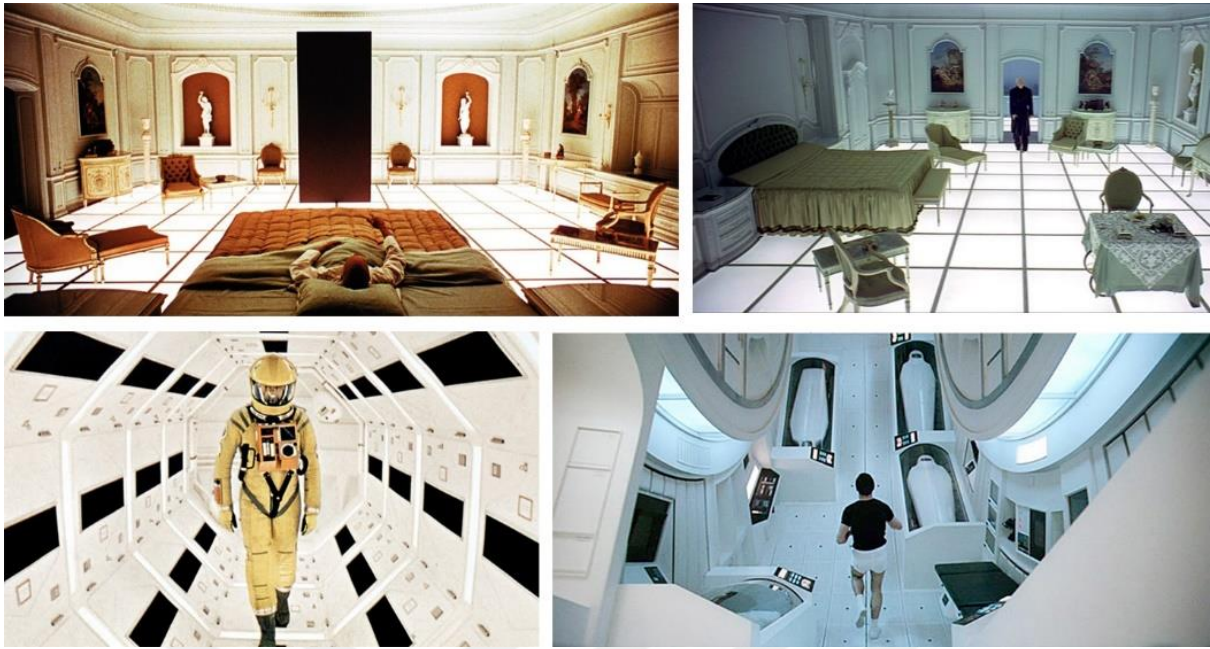
Filmin açılış sekansı genel olarak Big-Bang teorisi çerçevesinde gelişen göstergeleri barındırmaktadır. İlerleyen bölümlerde mutlak zaman ve mekan keskin bir arayüzle kimlik değiştirmektedir. Aradan binlerce yıl geçer ve 2001 senesi insanoğlunun uzay çağıyla tanıştığı yeni bir döneme işaret etmektedir. Buradaki göstergelerin tamamı,

doğaya karşı galip gelmeyi başarmış bireyin, uzay karşısındaki ilkel ve tecrübesiz yeni kimliğine dikkat çekmektedir. Filmin kapanış sekansında bahsi geçen ilkel varlık üstünlük savaşını tekrar kazanmaktadır. Film bu yönüyle Vieira (2011)'nin başarılı distopya örnekleri için dikkat çektiği gelecekle ilgili olumsuz senaryolar çizmek yerine içinde barındırdığı umut ve daha iyi bir hayat inşası için barındırdığı güçlü göstergeleriyle eleştirel ütopya örneklerinin başında gelmektedir.



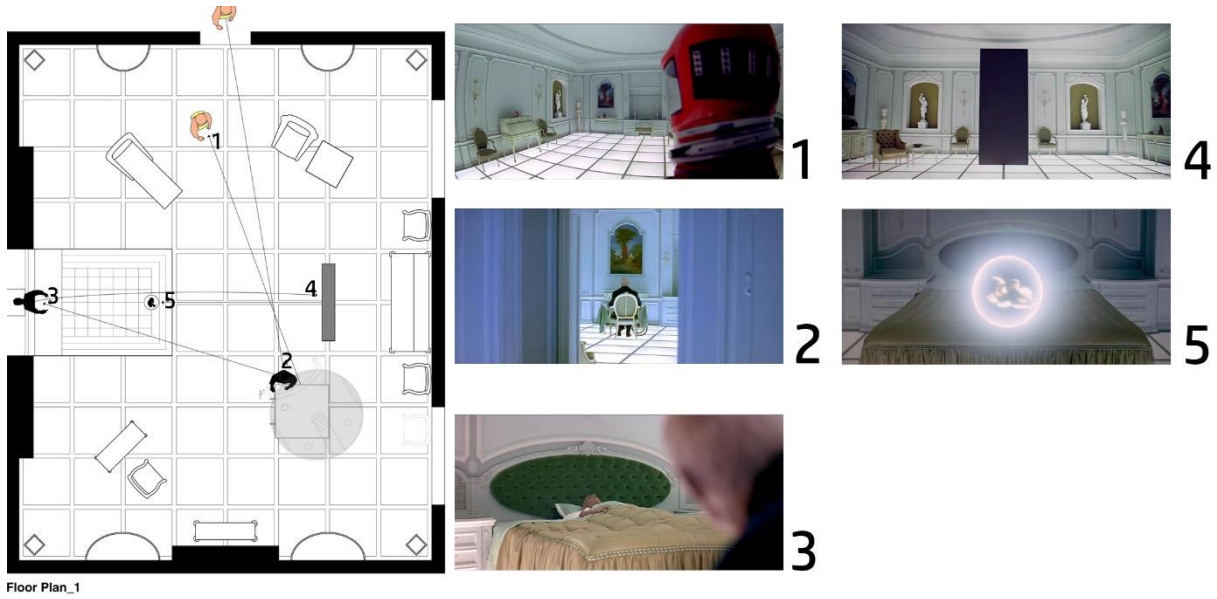
Şekil 3.17 2001: A Space Odyssey (Stanley Kubrick, 1968); Kubrick'in 1968 yılı içerisinde 2001 yılına bakışla geleceğin vizyonuna işaret ettiği Djinn sandalyeleri (Kişisel Arşiv, 2017)

Filmin genel karakterinin biçimlenişinde iç mekan tasarımı oldukça aktif rol üstlenmektedir. Sözgelimi; Djinn sandalyeleri, Kubrick'in 1968 yılından 2001 yılına bakışla geleceğin vizyonunu belirlemede gösterge olarak kullanılmaktadır. Bahsi geçen sandalye alışlagelmiş modern biçimciliğin aksine sıra dışı formu ve kırmızı rengiyle Kubrick'in uzay istasyonu setinin en belirgin öğelerini temsil etmektedir (Şekil 3.17) (URL 19).



Şekil 3.18 2001: A Space Odyssey (Stanley Kubrick, 1968); Tek kaçışlı perspektif (Kişisel Arşiv, 2017)

Kubrick'in iç mekanlarında hedef objenin ön-arka yüzü resim düzlemine paralel ve iç mekan donatılarıyla zengin kılınmış simetrik bir prensiple konumlandırılmaktadır. İç mekan sahnelerinin birçoğu ufuk düzleminin altında, üstünde ya da eş hizasında yer alacak şekilde tek kaçışlı çekim tekniğine göre kurgulanmaktadır. Antunes (2015)'e göre, 2001: A Space Odyssey'de kadraja alınan uzun koridor ve simetrik dağılımla biçimlenmiş iç mekan hacimleri, izleyici üzerinde psikolojik bir gerilim yaratmaktadır (Şekil 3.18).



Şekil 3.11 (*Solda*) 2001: A Space Odyssey (Stanley Kubrick, 1968); Rönesans mimari anlayışı ve simetri ilkesine göre tasarlanmış iç mekan planı; (*Sağda*) Dave karakterinin değişen perspektifleri ile biçimlenen çözüm açıları (URL 22).

Kubrick, döneminin çok ilerisindeki çekim teknikleriyle zamanın farklı katmanları arasındaki geçişi görsel efekt teknikleriyle tematik olarak sergilemektedir. Geçiş planları devamında, izleyici Rönesans dönemi mimari anlayışına göre tasarlanmış bir iç mekan ile karşılaşmaktadır. Rönesans Michelet (1989)'a göre; yeniden doğuş, anlamına gelmektedir. Bu yönüyle iç mekan tasarım kararları filmin kurgu biçimlenişinde son derece etkin bir kimliğe bürünmektedir. Oda; bir yatak, birkaç sandalye ve dolap ile parlayan eş ölçülerdeki yer karolarından oluşmaktadır. Kubrick matematiksel hassasiyetle hareket ettiği bu odada deneysel bir arayüz yaratarak plan çekimlerini tamamlamaktadır (URL 19).

Şeki 3.19'de; zemindeki eş karolar üzerinden kontrollü biçimde değişkenlik gösteren sahne geçişleri tanımlanmaktadır. Dave karakterinin değişen perspektifleri senaryonun çözüm bölümüne eşlik etmektedir. Sözelimi; Dave karakteri uzay gemisinden baktığında hiçbir şey göremez. Ancak sonraki plan çekimde uzay gemisinden kurtulmaktadır. Bu Dave karakterinin ilk perspektif örneğine işaret etmektedir. Bir sonraki sahnede sinematografik anlatım biçimi Dave karakterinin gözünde yeni bir perspektif aramaktadır. Kubrick, bu arayışında odadaki sandalyenin konumu bir önceki sahneye göre farklı pozisyonda konumlandırmaktadır. Sinemada süreklilik hatası

olarak tanımlanan bu durum için Kubrick, iç mekanda birden kaybolan uzay gemisi ile kompozisyon dengesini korumaktadır. Bu sahneyi takriben eski yerini alan sandalye, odanın tamamıyla tekrar sürekli bir kompozisyona dönüşmektedir. Kubrick, son perspektifinde ise, varoluşçuluk temasına gönderme de bulunan sembolik bir anlatım dili kullanılmaktadır (URL 20).



Şekil 3.20 THX 1138 (George Lucas, 1971); Yoğun beyaz renk kullanımı ve mekan algısının kayboluşu (Kişisel Arşiv, 2017)

1971 yılı sinemada George Lucas'ın ilk uzun metrajlı filmi olarak THX 1138 filmine işaret etmektedir. Film çekildiği dönem ve hala güncelliğini koruyan toplumsal eleştirisi ile klasik distopyanın sosyolojik verilerini barındırmaktadır. Filmin konusu 25. yüzyıl dünyasında insanların yalnızca kod ve sayılar ile varlık gösterdiği, insanları tek tipe çevirmek adına verilen biyolojik ilaçların karşısında direnç arayan fabrika işçisi THX1138 ekseninde 'duygu' kavramına işaret etmektedir. Film, sosyolojik yönüyle klasik distopya üretiminin geleneksel verilerini barındırsa da, mekan-donatı düzlemindeki kararlar bakımından oldukça yenilikçi arayışları içermektedir. THX 1138, distopik bilim-kurgu film tarihinin diğer örneklerinde yer alan gelişmiş modern kent göstergeleri yerine, sınırsız bir boşluğa dikkat çekmektedir. Boşluk kavramı, filmin iç hacimlerinde hareket ve zaman gibi temel kavramları anlaşılması güç bir zemin taşırken, özellikle baskıcı kent yaşamından kaçmanın güçlüğünü vurgulaması yönüyle filmin distopik anlatısına da yardımcı olmaktadır (Kılıç Çalğıcı, 2013). Sözelimi, klasik distopyanın karanlık mekanları bu film için Lucas'ın tercihleri arasında olmaz. Filmin

başlangıçta steril bir atmosferi temsil etmek adına kostüm ve mekan tasarımında araç olarak beyaz renk ve şeffaflık teması, hikayenin ilerleyen kısımlarında steril bir mekan tanımından çok rahatsız edici distopik bir düzlem olarak aktarılmaktadır (Gletler, 2002). Kılıç Çalğıcı (2013)'ya göre; filmde bireylerin ve mekanların figür-fon ilişkisini göz ardı eden sunumu, karakterlerin kimliklerini var eden bir beden ve mekandan yoksun bırakıldıklarını vurgulamaktadır. Lucas'ın bu bilinçli hareketi, karakterlerin bedenlerine ve mekanla etkileşimine dair herhangi bir kendileme olgularının olmadığına dikkat çekmek için tasarlanmaktadır. Bu doğrultuda, kendileme eylemi göz ardı edilen ve yalnızca kod numaraları ile nitelenen karakterler için kimiksiz nitelendirmesi yapılmaktadır (Göregenli, 2010 ve Kılıç Çalğıcı, 2013). Özellikle bireyin özgürlük olgusunu sınırlandırmak amacıyla tasarlanması beklenen hapisane alanları, Lucas'ın filmde uçsuz ve rahatsız edici beyaz bir boşluk ile tanımlanmaktadır. Hapishanelerin kapı, duvar, pencere, korkuluk gibi yapısal elamanlar ile ifade edilen biçimi gözlemlenmemektedir. Bu doğrultuda karakterler zaman zaman yön bulma konusunda problem yaşamaktadır (Şekil 3.20) (Kılıç Çalğıcı, 2013).

Filmde ayrı fonksiyonlarla tanımlanmış ev, fabrika, hapisane, mahkeme ve alışveriş merkezi gibi tüm tanımlı hacimler, boşluğun yarattığı yeni anlam üzerinden incelenmelidir. Filmde boşluk kavramının etkin kullanımı ile bahsi geçen mekanların sınırlarını ve mekanlar arası geçişi takip etmek oldukça güçtür. Bu doğrultuda özel ve kamusal alanların iç içeliği, iç ve dış mekanlarda benzer özellik taşımaktadır. Sözgelimi; kente ait mekanlar yeraltında kurgulandığı için dış mekanda kendini göstermesi beklenen otoyollar ve diğer dış mekan donatı elemanlarının tamamı iç mekanda yer almaktadır. Gerçek anlamda tek dış mekan örneği; filmin son sahnesinde batmak üzere olan güneşin önünde muğlak bir biçimde kendini gösteren THX 1138 karakterinin yeryüzüne adım attığı ilk an olarak dikkat çekmektedir (Kılıç Çalğıcı, 2013).



Şekil 3.21 THX 1138 (George Lucas, 1971); Evin mekanlarının izleyicide gözetleme hissi uyandıracak şekilde aktarılması (Kılıç Çalğıcı, 2013).

Ev kavramı filmin sosyolojik yönden distopik çerçevesinin oluşturulmasında son derece dikkat çekici özellikleri barındırmaktadır. Kurgu gereğince, çevre ile karakterler arasındaki etkileşimin düzeyi bilinçli olarak kısıtlanmaktadır. Güç tekeli elinde bulunduran otorite, bireylerin yeme-içme, giyinme ve hatta sosyalleşme seçimlerini kendileri belirlemektedir. Bireylerin ev arkadaşlarının seçimini algoritma eşleşmeleri sonucunda düzenlenmektedir. Bahsi geçen evlerde bireyler kesintisiz olarak otorite tarafından gözetlenmektedir. Bu izlencenin farkındalığı neticesinde, bireyler özgürlük duygusundan tamamen uzak bir kimlikle yaşamaktadır (Kılıç Çalğıcı, 2013).

Filmde THX 1138 karakterinin evinin tamamı seyirciye bilinçli olarak gösterilmektedir. Çekim açılarının birçoğu koridor benzeri ara mekanlar üzerinden aktarılmaktadır. Bu doğrultuda seyirciye, karakterin kesintisiz bir denetim süreci altında tutulduğunun farkındalığı yaratılmaktadır (Şekil 3.21) (Kılıç Çalğıcı, 2013).



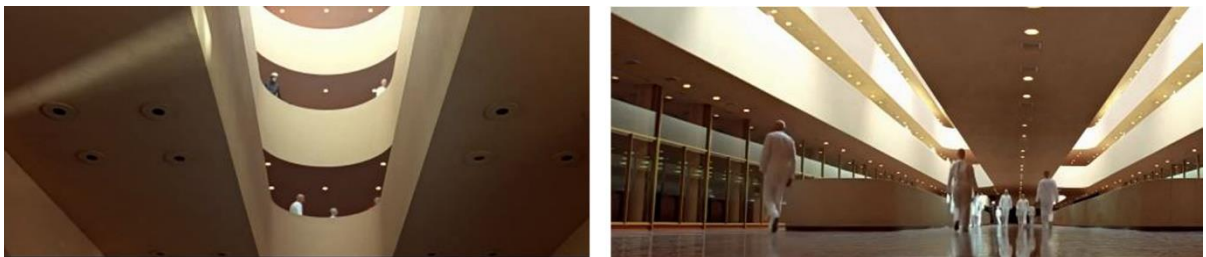
Şekil 3.22 THX 1138 (George Lucas, 1971); Hologram teknoloji sanal mekan üretimi (Kişisel Arşiv, 2017)

Öte yandan evin yaşam alanı işlevini üstlenen bir bölümünde hologram teknolojisi ile bireylerin biliş dünyasına yönelik eğlence, şiddet eğilimi, cinsellik gibi duygu aktiviteleri sanal bir ara yüz üzerinden varlığını göstermektedir. Bu bağlamda bireyler duygu olgusunun ön planda olduğu tüm aktivitelerde etken değil edilgen anlayışa sevk edilmektedir (Şekil 3.22) (Kılıç Çalğıcı, 2013).



Şekil 3.23 THX 1138 (George Lucas, 1971); Kubik biçimde tasarlanan Tanrı OMM'nin ibadet mekanı (Kişisel Arşiv, 2017)

Diğer tüm totaliter göstergeler de olduğu gibi din olgusu da benzer özellikte bireylerin toplum düzenine uyum sağlamaları amacıyla kullanılmaktadır. İbadet, kentteki alışveriş merkezleri içerisinde şeffaf nitelikte tasarlanan kübik odalarda gerçekleştirilmektedir. Sakinleştiricilere rağmen kimi zaman sakıntı yaşayan bireyler, tanrı OMM ile sayısal bir arayüz üzerinden kontrol altında tutulmaktadır (Şekil 3.23) (Kılıç Çalğıcı, 2013).



Şekil 3.24 THX 1138 (George Lucas, 1971); Frank Lloyd Wright tarafından tasarlanan Marin İlçesi Sivil Toplum Merkezi (*Marin Country Civil Center*) (Kişisel Arşiv, 2017)

Öte yandan film özellikle boşluk kavramı üzerinden sorguladığı yeni biçimsel arayışı kadar, mevcut fiziksel mekanlarının varlığı ile de dikkat çekici özelliklere işaret

etmektedir. Sözelimi Frank Lloyd Wright'ın tasarladığı Marin İlçesi Sivil Toplum Merkezi (*Marin Country Civil Center*) filmin sinemasal anlatısına önemli ölçüde katkıda bulunmaktadır. Karakterlerin kameraya ya da tam tersi istikamette yönelimleri esas alınarak belirlenen kamera hareketleri; derinlik ve perspektifi vurgulamak dışında duygusal bir tepki yaratmak için de kullanılmaktadır (Şekil 3.24) (URL 21). Aynı mekan sonrasında benzer amaçla başka bir kült film olan *Gattaca*'nın sahnelerinde de ayrıca kullanılmaktadır.

Kubrick bilimkurgu-distopya türüne ait bir başka kült bir eser niteliği taşıyan 1971 tarihli *Otomatik Portakal (A Clockwork Orange)* filmiyle özgür irade, cinsel-tinsel tabu, şiddet, sosyal statü, kültürel çöküş gibi toplumbilimi ilgilendiren konular üzerinden toplum eleştirisini ortaya koymaktadır. Öte yandan, 1960'lar beraberinde yükselişe geçen modernizm olgusu filme bireysel, toplumsal ve mimari içerik anlamında arayüz oluşturmaktadır. Bu doğrultuda Kubrick'in kendi deyimiyile toplumların biçim kazanmasında bireylerin özgür iradesi kontrolden çıktığında, toplumsal şiddet beraberinde korku distopyasını doğurmaktadır (Ciment, 1994 ve Sözen, 2017).

Filmin dış mekanlarının yorumlanma biçimi Sanayi Devrimi sonrası süratle değişim gösteren İngiltere'deki kentleşme ve toplu konut kavramlarını tartışmaya açmaktadır. Bu doğrultuda konutlar, sağlık ve güvenlik birimleri, ticari ve kültürel aktive alanları film içerisindeki mimari yapılara işaret etmektedir.

Dış mekana ait yapısal biçimleniş belirgin olarak iki temsil biçimi ile dikkat çekmektedir. Bunlardan birincisi modernizm göstergesi olarak brütalist kütlelerin hakim olduğu şehir dışında varlıklı yazarın yaşam sürdüğü Yeni Ev; diğeri ise taşra olarak nitelendirilecek toplu konutta hayatını sürdüren başkahraman Alex'in evine işaret etmektedir.



Munden Evi, orijinal görüntüsü

Yeni Ev, orijinal görüntüsü

Yeni Ev, film görüntüsü

Şekil 3.25 A Clockwork Orange (Stanley Kubrick, 1971); Şehir zorbalarının baskın düzenlediği varlıklı yazarın evi; Brütalist anlayışla yeniden yorumlanmış orijinal ve film görüntüleri (Sözen, 2017)

Bahsi geçen Yeni Ev'in dış mekan çekimlerinde iç mekan çekimleri için kullanılan Skybreak Evi özellikle tercih edilmemektedir. Bunun temel nedeni ise kırmızı tuğlaların hakim olduğu çatı kaplamalarıyla dikkat çeken Skybreak Evi'nin kent belleğinde yer eden geleneksel İngiliz mimarlığına ait yapısal izleri yok etme gayreti olarak yorumlanmalıdır. Buna karşın Kubrick, bahsi geçen dış mekan çekimlerinde brütalist kütleleri ile ön planda olan Munden Evi'ne yönelerek gelecek mimarlığına işaret etmektedir (Sözen, 2017).

Munden Evi'nin Yeni Ev'e dönüşüm sürecinde Kubrick, geleneksel temsilin bütün öğelerinden uzak bir kaygı ile sokak serserilerinin varlıklı ailenin yaşam alanı sınırlarına girdiği sahneyi betimlemektedir. Bu doğrultuda, brüt betonların kütleli niteliğini ön plana çıkarmak için ışık ve gölge etkin nitelikte kullanılmaktadır. Öte yandan bahsi geçen yapının etrafını saran su elamanı ile brütalist mimari vurgusunu güçlendirmektedir (Şekil 3.25) (Sözen, 2017).



Wandsworth altgeçidi (Orijinal görüntüsü)

Wandsworth altgeçidi (Film görüntüsü)

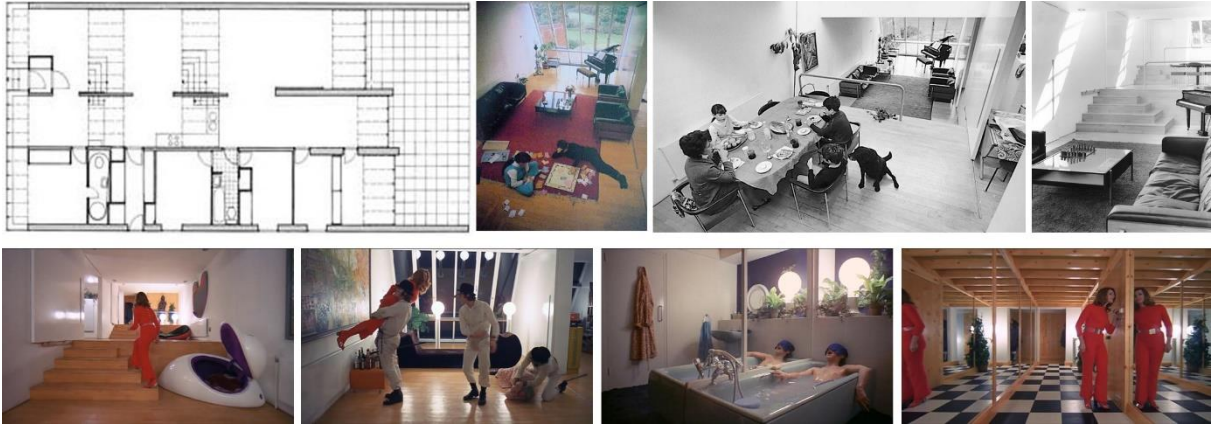
Thamesmead bölgesi (Orijinal görüntüsü)

Thamesmead bölgesi (Film görüntüsü)

Şekil 3.26 (Solda) Wandsworth Altgeçidi orijinal ve film görüntüsü; (Sağda) (Thamesmead Bölgesi orijinal ve film görüntüsü (URL 2).

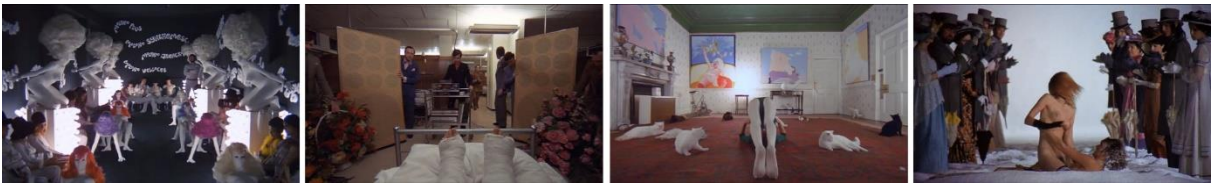
Öte yandan filmde dış mekan betimlemesine dair bir diğer baskın örnek ana karakter Alex'in yaşadığı Thamesmead bölgesi ve Wandsworth Kavşağı alt geçididir. Kubrick, Alex ve grup arkadaşlarının toplumsal şiddete yönelik eğilimlerini ortaya çıkarmak adına mevcut yerleşkeyi yeniden yorumlamaktadır. Bu kapsamda mevcut fiziksel çevre ile Kubrick'in bu çevre üzerinden tasarladığı yeni çevre arasında son derece belirgin farklar gözlemlenmektedir. Sözgelimi, filmde alt kültürün bir temsili olarak Alex'in yaşadığı toplu konut yapısı mevcut haliyle kullanılmaktadır. Buna karşın, Alex ve şehir zorbası grup arkadaşlarının, özgürce hareket edebildikleri boş sokaklar ön planda gözlemlenmektedir. Bununla birlikte, filmin arayüzünde de dikkati çeken Wandsworth Altgeçidi yeniden düzenlenmektedir. Deniz mavisini altgeçiş, sinematografik ve mimari temsil araçları üzerinden gir, uzun ve baskıcı bir mekana çevrilmektedir (Şekil 3.26) (Sözen, 2017). Bir başka deyişle; gerek Alex karakterinin yaşadığı ev, gerekse Wandsworth altgeçidi brütalizmin evrensel diliyle yorumlanmaktadır. Bu yerler için Köksal (2017)'de Marc Augé'nin bağlamsız, kimliksiz ve tarihsiz değerlerden yoksun alanlar için nitelendiği yok-yer (*non-place*) kavramına dikkat çekmektedir. Köksal (2017)'a göre Kubrick'in brütalist üslubu yer kavramının, sosyo-kültürel ve mimari nitelikteki tanınabilirliğini ortadan kaldırmış, sadece güven-güvensizlik kavramına alt şablon oluşturmaktadır.

Dış mekan temsil öğeleri iç mekan betimlemeleri ile karşılaştırıldığında taban taban zıt bir anlayış gözlemlenmektedir. Alt sınıf grupların yaşamlarını sürdürdükleri toplu konutlarda ya da varlıklı kesimin şehrin dışındaki müstakil yapıların mimarisindeki tipoloji; iç mekanda bambaşka bir kimlikle karşımıza çıkmaktadır (Sözen, 2017). Bu bağlamda Atasoy (2014)'a göre iç mekan biçimlenişi kübizm sanatından etkilenerek tasarlanmaktadır. Bu durum Kubrick'in filmde temel olarak yaratmak istediği iç-dış karşıtlığının kübizminin göstergeri üzerinden dışta görüneni yıkıcı, öz olanı yansıtıcı felsefesiyle paralellik taşımaktadır.



Şekil 3.27 A Clockwork Orange (Stanley Kubrick, 1971); (Üstte) Geleneksel modernizmi vurgulayan tasarımıyla Skybreak Evi, orijinal plan ve dönem fotoğrafları; (Altta) Kubrick'in yeniden düzenlediği iç mekan, film görüntüsü (URL 22)

Filmde varlıklı yazarın iç mekan çekimleri, aralarında Norman Foster'ın da bulunduğu dört kişilik bir ekip tarafından tasarlanan Skybreak Evi (*Jaffe House*) kapsamında tamamlanmıştır. Yapının orijinal biçimlenişinde 1960'lar geleneksel modernizmi vurgulayan yalın mobilya-donatı elemanları dikkat çekmektedir. Öte yandan Kubrick yarattığı korku distopyasında yalın anlatımın aksine son derece uyarıcı niteliklere işaret ederek varlıklı ailenin gösterişli hayatını betimlemektedir. Bu doğrultuda yapay aydınlatma elemanlarının dizilimi, fütüristik mobilya önermeleri ile rahatsız edici geometrik desen ve renk kullanımı dikkat çekmektedir (Şekil 3.27) (Sözen, 2017).



Şekil 3.28 A Clockwork Orange (Stanley Kubrick, 1971); Sinematografik görüntülerin üretilmesinde tek kaçışlı perspektif ve simetri kullanımı (Kişisel Arşiv, 2017)

Öte yandan Kubrick, kompozisyona yardımcı olacak sinematografik görüntülerin üretilmesine dair temel tasarım ilkelerine sıklıkla başvurmuştur. Sözelimi; simetri kavramı üzerinden, diğer filmlerinde de sıklıkla başvurduğu tek nokta perspektif

kuralına dayalı mekan çoğaltma tekniği, Kubrick'in yeni mekanlarını temsil etmektedir (Şekil 3.28).

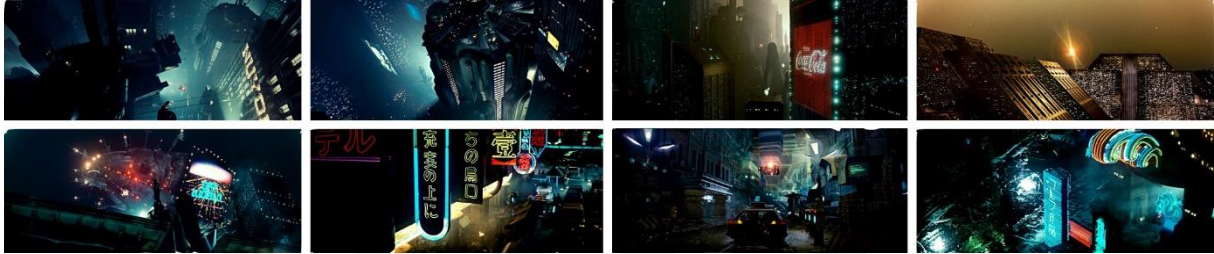


Şekil 3.29 A Clockwork Orange (Stanley Kubrick, 1971); (Üstte) Alex karakterinin evinin banyo, mutfak, yatak odası ve oturma odasına ait yatay ve dikey kaplamalardaki geometrik biçim, desen ve renk kullanımı; (Altta) Kedili kadının evi, kübist anlayışa göre döşenmiş zemin, tavan, resim, duvar ve kaplama önermeleri (Kişisel Arşiv, 2017)

Filmi yapısal olarak çözümleyen Atasoy (2014)'a göre; film, konuyu ortaya koyma tarzı ve mekansal anlatım biçimini bakımından kübizmin temelleri doğrultusunda tasarlanmaktadır. Bu doğrultuda kurgu, mitolojik anlatım ve karşılaştırma teknikleri üzerinden film incelenmelidir. Sözelimi; başkahraman Alex karakterinin evinde banyo, mutfak, yatak odası ve oturma odasına ait yatay ve dikey kaplamalardaki geometrik biçim, desen ve renk kullanımı kübizmin temel bileşenlerine işaret etmektedir. Bakır (2008)'a göre; Alex karakterinin vurdumduymaz tavırları, boşluğun içindeki şiddet eğilimi ve hareketliliği ile ifade edilebilir. Senaryodaki bu anlatıyı kuvvetlendirmek adına Kubrick, tıpkı kübizmdeki biçimlerin parçalanma göstergeleri gibi, objeleri ve yüzeyleri da parçalamaktadır. Benzer şekilde Alex'in zor kullanarak girdiği sanat düşkünü kadın karakterin evindeki desenli halı, kontrastı arttırılmış koyu yeşil renkteki ahşap tavan kaplaması, dekoratif objeler, resim, heykel ve heykelciklerin ekspresyonist anlayışa göre tasarlanması dikkat çekmektedir (Şekil 3.29).

Distopya sinema tarihinin en önemli temsil filmlerinden biri kabul edilen Ridley Scott'ın 1982 yapımı Bıçak Sırtı (*Blade Runner*) filmi çekildiği tarihten otuz yedi sene sonrası bir zamana işaret etmektedir. Film, görünüşleri itibariyle insandan ayırt edilemeyen

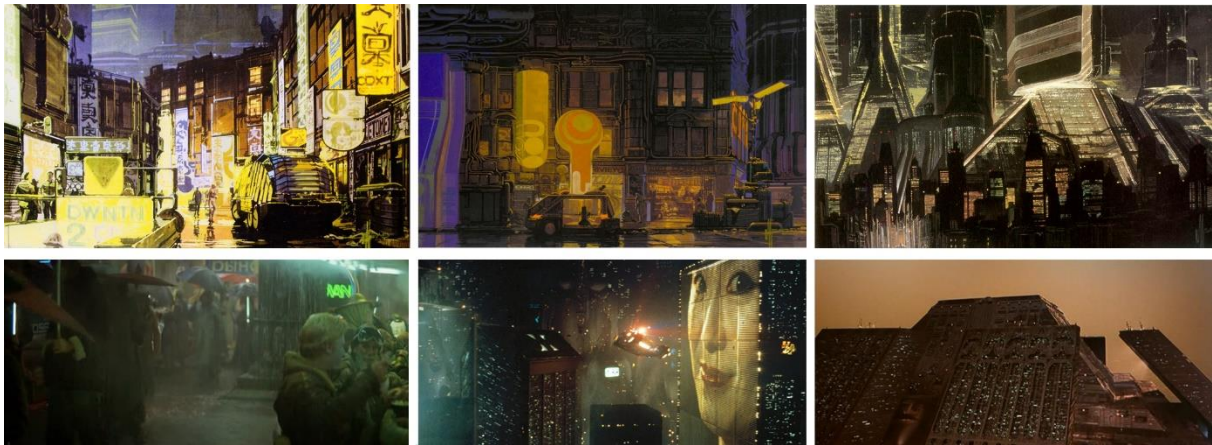
android esaslı replikantların hayatta kalma çabaları çerçevesinde gelişmektedir. Tehlikeli ve yasadışı işlerde kullanılmak üzere tasarlanan bu replikantlar, *Blade Runners* adında görevliler tarafından gözetim altında tutulmaya çalışılmaktadır. Ancak dünyaya izinsiz olarak sızan bir kısım replikant, sistem tarafınca fark edilince yakalanmak üzere *Deckard* isimli ajans-polis ile mücadeleye girmektedir. Film, küreselleşme, iklim değişikliği, doğaya verilen zararlar, genetik bilimi, kontrol edilemeyen teknolojik süreç ve değişen kentsel aktiviteler gibi bir takım araçlar üzerinden insanı değer yargılarını tartışmaya açarak güncel yaşam biçimini eleştirmektedir. Bu yönüyle *Blade Runner* çok açık bir biçimde klasik distopya türünün hemen hemen tüm verilerini barındırmaktadır.



Şekil 3.30 *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) ; Fiziksel mekanın biçimlenişinde kent arayüzü (Kişisel Arşiv, 2017)

Filmin mekan ile etkileşimde kent arayüzü ve ev olmak üzere iki belirgin arayüz gözlemlenmektedir. Bu doğrultuda film 2019 yılında nükleer kazalar neticesinde güneş ışığından yoksun, ancak yapay aydınlatma ile ayakta duran, sürekli asit yağmurları ve kapalı bir atmosfere sahip San Angeles (Los Angeles ve San Fransisco kentlerinin büyümesiyle bileşik özellik kazanan) kentinde geçmektedir. Buna karşın cılız gün ışığı yalnızca üst güçlerin hakimiyet sürdüğü yedi yüz katlı bir piramitten kızıl renkte bir gökyüzünden süzülmemektedir. Kentte yaşamsal imgelerin belirtisi olarak herhangi bir bitki ya da klonlar dışında hayvan türü barınamamakla birlikte, kent olabildiğince kaotik bir biçimde tanımlanmaktadır (Küveli İğdeli, 2013). Öte yandan bahsi geçen kurgusal temaya karşın, özellikle başkahraman Deckard'ın Frank Lloyd Wright tarafından tasarlanan Enis Brown Evi üzerine eklenen katlarda yaşaması, filmin mimari niteliğinin oldukça gerçekçi bir zemin üzerine kurgulandığının göstergesidir (Şekil 3.30) (Akgün Yüksekli, 2008).

Öte yandan film, özellikle ev ve evsizlik değerleri üzerine dikkat çekici özellikleri barındırmaktadır. Günümüz ev kavramı distopik bir atmosferde betimlenmektedir. Bu doğrultuda hikâye bir yönüyle bireylerin değer yargıları ve sosyal konumlarını tartışmaya açarken, diğer yönüyle bireylerin yaşam alanları (ev) üzerinden geleneksel ev kavramının yok olması neticesinde ortaya çıkan evsizlik kavramını eleştirilmektedir (Küpeli İğdeli, 2013).



Şekil 3.31 Blade Runner (Ridley Scott,1982); (*üstte*) Filmin görsel tasarımcısı Syd Mead tarafından tasarlanan kent çizimleri; (*altta*) Filmden kareler (Kişisel Arşiv, 2017)

Film yapım sürecinde filmin görsel tasarımcısı Syd Mead tarafından hazırlanan kent grafiklerinde ikonik, gerçekçi ve yaratıcı sinematografik öğelerin betimlenmesinde temel oluşturmaktadır. Syd Mead, 2019 dünyası için betimlediği guaj çalışmalarında, toplu taşıma ve otomobilin icadından sonra şehirde zarar gören atmosfer tabakasına, uçan araçlara, yoğun aydınlatma gruplarına ve dikey yükselen mimariye dikkat çekmektedir. Mead'in düşlediği dünyada sokak seviyesi ve gökyüzü lobisi olmak üzere iki düzlem vardır. Şanslılar bodrum olarak nitelendirilen sokak seviyesine inmek istemezler. Bu çerçevede film, sınıf ayrımı ve sosyal dönüşüm yapısını ilk olarak bahsi geçen çizimler üzerinden aktarmaktadır (Şekil 3.31) (URL 23).

Sanallık-gerçeklik tartışması iki düzlem üzerinden yapılmalıdır. İlk olarak, android tabanlı Nexus'ların kimlik arayışları sırasında sanal olan ile gerçek olan arasındaki analogi (benzeşim) dikkat çekmektedir. Bu doğrultuda bahsi geçen robotların, kendilerine biçilen dört senelik yaşam programlarını uzatmak adına arayışa girdikleri

psikolojik süreç ve gelişmiş bilişsel hassasiyetleri sanallık ve gerçeklik tartışmasında önem kazanmaktadır.

Bir diğer yönüyle film, özellikle mimari temsilde ilk bakışta barındırdığı fütüristik biçimine karşın, mevcut fiziksel tarihi unsurlara sanal eklemeler yapması yönüyle melez bir birlikteliğe işaret etmektedir. Sözelimi, bahsi geçen San Angeles kurgu kentine karşın, özellikle başkahraman Deckard'ın evinin yapısal özellikleri, filmin mimari niteliğinin oldukça gerçekçi bir zemin üzerine kurgulandığının göstergesidir (Akgün Yüksekli, 2008).



Şekil 3.32 Blade Runner (Ridley Scott,1982); (*Solda*) Aztek yapı taşlarıyla dikkat çeken Ennis Brown Evi, Frank Lloyd Wright; (*Sağda*) Filmde aztek yapı bloklarının tamamlayıcı niteliği biçimi (Matt, 2014)

Öte yandan, mobilya-donatı elamanları ve grafik tasarımına gösterilen özen filmin biçimlenişine yön vermektedir. Sözelimi, başkahraman Deckard'ın evi için Frank Lloyd Wright tarafından tasarlanan Ennis Brown Evi (*Ennis House*) kullanılmaktadır. Yapı, maya sanatından esinlenilerek tasarlanmış, süslü, simetrik dekoratif blokların hakim olduğu son derece organize bağlantı şemalarıyla gerek plan düzleminde gerekse görünüşlerinin aldığı biçim ile dikkat çekmektedir. Prodüksiyon sürecinde Wright'in bu yapısına, başkahramanın yalnız adam karakterini tamamlayıcı nitelikleri ön plana çıkarmak amacıyla yapının kendi dinamiğini tekrar eden müdahaleler ile biçimlenmiştir. Bu doğrultuda sanat yönetmeni, Wright'in Aztek yapı taşlarıyla kapladığı yapı bloklarını sayıca çoklayarak başkahramanın yaşam alanını dönüştürmektedir (Şekil 3.32) (Matt, 2014).



Şekil 3.33 Blade Runner (Ridley Scott,1982); Frank Lloyd Wright Coonley Masası; Charles Rennie Mackintosh Sandalyesi; Dazor Saucer Lambası (Matt, 2014)

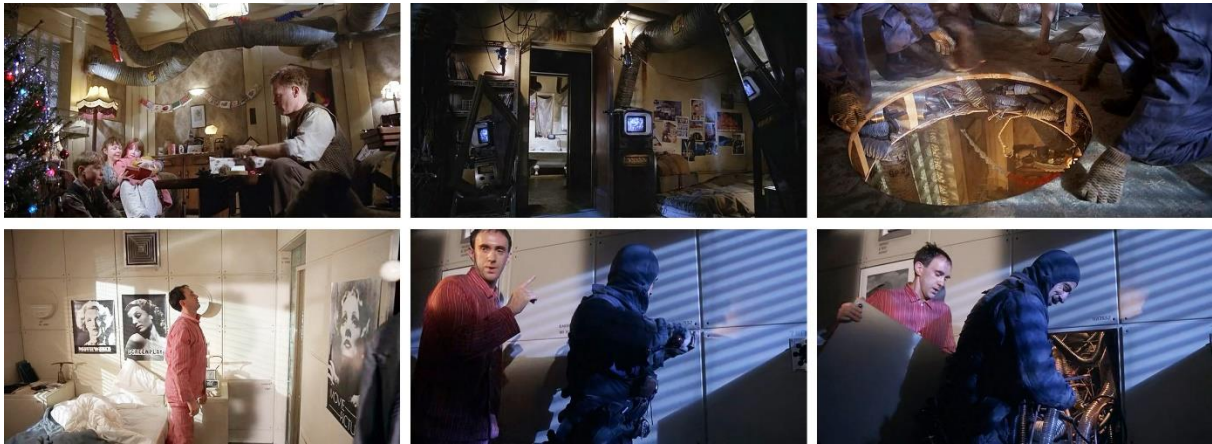
Öte yandan, film gerçeklik anlatısını Ernst Gombrich'in "yabancı olanı tespit etmek için tanıdık olana dikkat çekme" prensibi üzerinden aktarmaktadır. Film, bir yönüyle çekildiği dönemden yaklaşık kırk yıl sonrası bir zamana işaret ederken, diğer yönüyle kırk yıl öncesinde gözlemlenebilecek temsil öğeleri barındırmaktadır. Sözelimi; dış mekanda park, trafik lambası, telefon ya da şemsiye bir gösterge aracı olarak kullanılırken, iç mekanda başkahraman Deckard'ın evi için art deko örnekleri sergilenmektedir. Film bu yönüyle mekan-zaman etkileşimi başlığı altında gerçeklik arayüzü üzerinden distopik atmosferi biçimlendirmektedir (Şekil 3.33) (Akgün Yüksekli, 2008 ve Matt, 2014).

1980'lı yıllar gerek edebiyat gerekse sinema tarihi çerçevesinde distopya türünün oldukça fazla örnek verdiği döneme işaret etmektedir. 1985, Terry Gilliam yönetmenliğindeki Brazil filmi, George Orwell'in distopya türüne ait kült romanı 1984 eseri ile benzer göstergeleri barındırmaktadır (Saygılı, 2016). Film, devlet kontrolü ve teknoloji egemenliğinden yorulmuş bir istatistikçi olan Sam Lowry karakterinin, gerçek dünyası ve rüyaları ile gerçeği arayan sanal dünyasını yansıtmaktadır. Senarist ve yönetmen Terry Gilliam'ın üst sınıfın ayrıcalıkları ile alt kesimin ezilen varlığı arasında çelişkiyi mizahi üslubuyla ele aldığı filmi, sosyolojik yönüyle karanlık bir gelecek tasvirine işaret etmektedir. Kurgulanan otoriter sistem dâhilinde, birey ile birey merkezindeki nesnelere ait dijital dokunuşlar neticesinde toplumun itaatkâr kılma eylemi esas hedef haline dönüştürülmektedir (Günel, 2015).

Film kurgu tekniği bakımından, ilk bakışta geleceği yansıtan bir zaman dilimine işaret ederken, mekan ve özellikle barındırdığı donatı elemanları ile geçmişe gönderme de bulunmaktadır. Bu doğrultuda filmin gerçek olarak hangi zamana ait olduğu gelişen

teknoloji karşısında kaybedilen değerlerin beraberinde muğlaklaşmaktadır (Günel, 2015).

Zaman kavramındaki belirsizlik, mekan biçimlenişinde de benzer özellikleri barındırmaktadır. Üst sınıfı temsil eden belirgin bir mekan temsili dikkat çekmediği gibi, özellikle mekansal niteliğin okunabilirliğini kuvvetlendiren donatı elemanlarının eski ve yıpranmış görünümleri, tasvir edilen gelecek kurgusu ile çelişmektedir. Filmde, devletin ezici ve toplumu yönlendirici gücü faşist mimarlığın tüm göstergelerine işaret etmektedir. Anıtsal giriş tanımları, bireyi hiçleştiren mekan ölçeği ve renksiz fakat girift donatı elemanları ile desteklenmektedir (Günel, 2015).



Şekil 3.34 Brazil (Terry Gilliam,1985); (*Üstte*) Sınıfsal bir gösterge unsuru olarak rizomatik dağılımla çoğalan borular ve yoksul ailenin evi; (*Altta*) Yaşam kalitesi yüksek nitelikte tasvirlenen Sam karakterinin evi ve duvardaki modüllere gizlenmiş borular (Kişisel Arşiv, 2017)

Öte yandan filmin bir çok karesinde sıklıkla gözlemlenen farklı malzeme ve niteliklerdeki borular, mekan biçimlenişi bakımından oldukça güçlü metaforları barındırmaktadır. Rizomatik bir dağılımla çoğalan bu borular; kimi zaman statü göstergesi, kimi zaman ise senaryonun biçimlenişinde yaşayan birer organizmaya dönüşmektedir. Sözgelimi; Filmin başında işaret edilen yoksul ailenin tavanların da ve kesilen döşemedeki boruların fiziksel özellikleri ile devlet için çalışan Sam karakterinin evindeki boruların fiziksel özellikleri birbirinden farklılık göstermektedir. Bu doğrultuda,

yoksul ailenin evinden geçen şekilsiz, girift biçimli borulara karşılık; yaşam kalitesi daha iyi betimlenen Sam karakterinin evindeki borular gizlenmektedir. Gerek fonksiyonel niteliği gerekse görsel anlatısı yönüyle bahsi geçen bu borular, özellikle toplumdaki iletişim ya da iletişimsizliğin temel sembolü olarak da gösterilmektedir. Mekandaki boruların girift yapısı, devlet iç işleri içerisindeki aksaklıklara gönderme yapmaktadır (Şekil 3.34) (Günel, 2015).



Kente ait kimliksiz ve biçimsiz yapı örnekleri



Devletin güvenlik birimi girişindeki ezici anıt örneği



Varlıklı insanların davetli olduğu organizasyon; güç göstergesi parlak, süslü ve dev borular



Kentin gökdelenlerinde yaşayan Sam 'in evi ve tanımsız giriş alanı



Zaman- mekan kavramının yok olduğu Sam'a işkence yapılan sahne ve mimari ölçek vurgusu



Grotesk anlatısının bir ürünü olarak utanç maskesi

Şekil 3.35 Brazil (Terry Gilliam,1985); Grotesk anlatıyı kuvvetlendirici nitelikte ölçek, aydınlatma ve biçim ilişkisi (Kişisel arşiv, 2017)

Filmde bahsi geçen zaman ve mekan kavramlarının muğlak yapısında standart dışı ölçülerde kullanılan nesnelerin mekan ve bireyle ile kurduğu ilişki dikkat çekmektedir. Sözelimi; borularının standartlarından çok daha büyük tanımlanması, devletin güvenlik birimleri girişindeki ezici nitelikteki anıt unsuru, başkahraman Sam'e karşı işkence gerçekleştirilen mekanın dikey derinliğinin abartılı bir ölçüye sahip olması mekanı bilinçli olarak zamansız kılmaktadır. Bununla birlikte gülünç ve abartılı boyutlarıyla dikkat çeken grotesk karakterler ölçek kullanımının bir başka boyutunu temsil etmektedir (Şekil 3.35) (Günel, 2015).



Şekil 3.36 Brazil (Terry Gilliam,1985); Filmin zamansız niteliğini örnekleyen donatı örnekleri; (*Soldan sağa sırasıyla*) Sam'ın fütüristik ekmek kızarma makinası, Sam'ın retro-gelecek telefonu, Sam'ın daktilo klavyesine eşlik eden akıllı ekrana sahip ofis bilgisayarını (Kişisel arşiv, 2017)

Filmin geçmiş ve gelecek arasındaki zamansız tasvirini destekleyen bir diğer nitelik, gelişmiş teknolojinin ilkel donatı elemanları üzerinden retro-gelecek betimlemeleridir. Bu çerçevede, Sam karakterinin ofis binasındaki bilgisayarını, bir yönüyle akıllı ekran arayüzüne sahip gelişmiş teknoloji ürünü bir araç temsilindeyken; bir diğer yönüyle daktilo tipi ilkel klavyesiyle geçmişe göndermede niteliği taşımaktadır. Öte yandan ofis donatılarındaki geçmiş ve gelecek arasındaki betimleme, benzer özellikte Sam karakterinin evinde bulunan donatı elemanlarında da vurgulanmaktadır (Şekil 3.36) (Günel, 2015).

Öte yandan Brazil'de kent ile iç mekan tasarım kararları arasında yabancılaşma ve kimliksiz bir tutum gözlemlenmektedir. Günel (2015)'a göre, kapitalizmin hızlı tüketim anlayışında kentli ve kente dair mimari yapılar arasındaki bağ oldukça zayıf betimlenmektedir. Özne, kentsel dokuya zarar veren niteliğini ile yapay ve değişken bir sürece işaret etmektedir.



Şekil 3. 37 Brazil (Terry Gilliam,1985); Filmin genelinde bütünlük göstermeyen renk çeşitliliği (Kişisel arşiv, 2017)

Filmin genel renk kararlarındaki biçimleniş, seçilen mekanların hem kendi içinde hem de kentsel yapıyla ilişkisinde belirli bir bütünlüğe işaret etmemektedir. Sıklıkla gri bir fon üzerine değişken ve uyarıcı renk aralığı, yapay aydınlatma ve uçuk renkteki donatı elemanlarıyla tamamen kimliksiz bir anlayışa işaret etmektedir. Öte yandan, mekanların tamamında gerçek anlamda doğa ve güneş ışığı olgusu bilinçli olarak sergilenmezken, yapay niteliği kuvvetlendirmek adına kentin belirli bölgelerinde doğa fotoğrafları dikkat çekmektedir (Şekil 3.37) (Günel, 2015).

Gerçeğin karşısındaki yapay anlatıyı kuvvetlendirmek adına bir diğer önemli gösterge, yapay aydınlatmanın filmde kullanım biçimine işaret etmektedir. Filmde teknoloji ile birliktelik gösteren neon aydınlatmaların abartılı kullanımı filmin desteklemektedir. Yapay aydınlatmaların varlığı, Blade Runner filminde olduğu gibi dijital bir fon belirlemek yerine sadece gelişen teknolojinin göstergesidir (Günel, 2015).

1990'lı yıllar distopya sinema tarihi için özellikle Sovyet bloğu ile batı ülkeleri arasında devam eden soğuk savaşın (1945-1990) son bulmasıyla birlikte yön değiştirmektedir. Bu doğrultuda klasik distopyanın sıklıkla vurguladığı otoriter sistem eleştirilerinin nadiren örnekleri varlığını korusa da ağırlık olarak distopya konuları teknoloji eleştirileri çerçevesinde gelişmektedir (Clue, 1993).

Teknoloji orijinli söylemi ile dikkat çeken 1997 tarihli Andrew Niccol tarafından yazılıp yönetilen *Gattaca* (Gen-Etik) filmi, biyolojik yapay destekle yaratılan kusursuz insan distopyasını konu almaktadır. Özel görevler için tasarlanan bu yeni nesil ırk ile günümüz insanın çatışması son derece bilimsel bir düzlem üzerinden tartışılmaktadır.



Şekil 3.38 *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997); Açılış Sahnesi – Frank Lloyd Wright tarafından tasarlanan Marin Sivil Toplum Merkez Binası (Kişisel Arşiv, 2017)

Filmde kent ve kentli olgusu tamamen gerçek bir zemin üzerine inşa edilmektedir. Görsel efekt tekniklerden uzak, 1950'li yıllara ait fiziksel mekanların arayüz oluşturduğu filmde, gelecek kavramı fütürizmden uzak, ancak son derece modern bileşenlere işaret etmektedir (Topuz, 2013). Filmin birçok sahnesi ünlü mimar Frank Lloyd Wright'ın tasarladığı Marin Sivil Toplum Merkezi (*Marin County Civic Center*)'in de geçmektedir. 1957 yılında yapımı tamamlanan bir binanın 1997 tarihli modern anlayışlı bir filme mekan arayüzü sunması Wright mimarisinin bir yansımasını temsil etmektedir (Şekil 3.38) (Gillian, 2012).



Şekil 3.39 Gattaca (Andrew Niccol, 1997); Marin Sivil Toplum Merkezi iç mekan örneklemeleri; Distopik temsil aracı olarak doğal malzeme ve doğal aydınlatma kullanımı (Kişisel Arşiv, 2017)

Gattaca'da kent silüeti genel bir çekim planı üzerinden gösterilmemektedir. Distopya türünün diğer örneklerinde sıklıkla karşımıza çıkan kasvetli kent dokusu yerine son derece steril bir atmosferden bahsetmek mümkündür. Özellikle uzay çalışmalarına arayüz oluşturan yapı bu anlayışın en büyük göstergesi olarak kabul edilebilir. Bahsi geçen Wright'ın mekanında organik mimarlığın temsil araçları ile distopya sineması kesişimi filmin yönetmen ve senaristi Andrew Niccol'un senaratif yaklaşımının temelini oluşturmaktadır. Bu doğrultuda organik mimarlığın temel anlayışını temsil eden doğa ile yapının iç içeliği, doğal aydınlatma tasarrufu, gereksiz teknolojiye karşı doğal malzeme üzerinden yaratılan farkındalık dikkat çekmektedir. Bu doğrultuda mimarlık-sinema etkileşimi çerçevesinde Gattaca filmi son derece dikkat çekici özelliklere işaret etmektedir (Şekil 3.39).



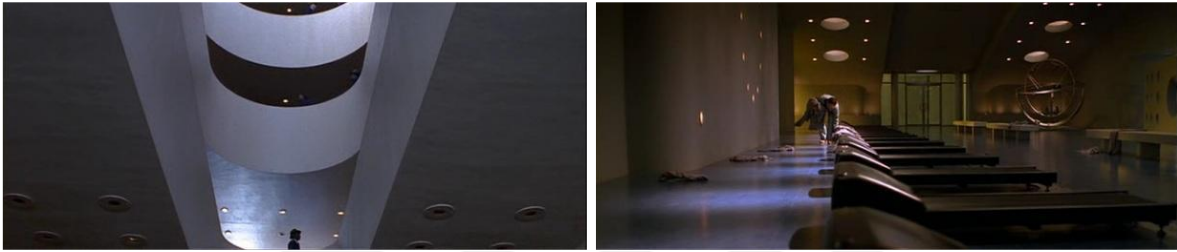
Şekil 3.40 Gattaca (Andrew Niccol, 1997); Distopya sineması temsil aracı olarak ölçek kullanımı - Marin Sivil Toplum Merkezi (*Frank Lloyd Wright*) (Kişisel arşiv, 2017)

Distopik atmosferin yarattığında, mimari de ölçek kavramı baskın özellikte bir temsil aracı olarak kullanılmaktadır. Bu kapsamda film, grafiksel olarak Vitruvius'un ölçek kavramını beden ve bina orantısı üzerinden değerlendirdiği bir temsile işaret ederken; öte yandan da Le Corbusier'in inch ve metre arayüzünü yeterli görmeyen düşüncü yapısını da barındırmaktadır. Le Corbusier'e göre tasarım süreci, her düşünce yapısını, teknik özellikleri ve yönetici güçleri ayrı ayrı ölçeklendirmektedir. Bu doğrultuda Gattaca filmi, gerek grafiksel olarak, gerekse toplum eleştirisi, güç, sınıfçılık gibi kuramsal distopya verilerini barındırması niteliğiyle Le Corbusier'in ölçek yaklaşımını desteklemektedir (Şekil 3.40) (Bozkurt, 2017).



Şekil 3.41 Gattaca (Andrew Niccol, 1997); DNA sarmalının imgesel kullanımı (Kişisel arşiv, 2017)

Öte yandan filmin senaryosunun merkezini temsil eden dna sarmalı, film içerisinde bir donatı elamanı olarak spiral bir merdiven formu üzerinden bağlam aramaktadır. Bu doğrultuda kadraj-mizansen ve biçim ilişkisini tanımlamak adına spiral merdiven, güçlü bir temsil aracı olarak kullanılmaktadır. Bununla birlikte filmin afişi, benzer nitelikte bahsi geçen çift sarmallı DNA soyutlaması üzerinden grafiksel özellikte tanımlanmaktadır (Şekil 3.41). Bu çerçevede Gattaca filmi mekan ve donatı arayüzünün distopya sineması kapsamında tasarım, kuram, iletişim, üretim gibi farklı katmanlarda ilişkisi ortaya koymak adına güçlü görselleri barındırmaktadır.



Şekil 3.42 Gattaca (Andrew Niccol, 1997); Frank Lloyd Wright tarafından tasarlanan Marin Sivil Toplum Merkezi'nin iç mekan yüzeylerine ait biçim-malzeme-aydınlatma kullanımı (Kişisel Arşiv, 2017)

Diğer distopya sineması örneklerinde de sıklıkla gözlemlenen yüksek tavanlı mekan önerileri, galeri boşlukları, bireysel çalışma ve eğlence alanlarını yerine kitlesel hareketin ön planda vurgulandığı mekan tercihleri ve çekim açıları, Gattaca filminde de sıklıkla kullanılmaktadır. Bahsi geçen mekanların tasarımında filmin genelinde hakimiyet süren yalın çizgi devam niteliği taşımaktadır (Şekil 3.42) (Topuz, 2013).

XX. yüzyılın bitip XXI. yüzyılın başlangıcına işaret eden 2000'li yıllar ise kendisinden önceki dönemler göz önünde bulundurulduğunda gerek sosyal ve kültürel yapının gerekse teknolojiye köklü değişimlerin toplumsal yapıyı kökten etkilediği distopya örneklerine işaret etmektedir. Bu kapsamda, özellikle klasik distopya türüne ait otoriter ve sistem eleştirileri boyut değiştirmiş; yazılım teknolojisinin gelişimi beraberinde ağırlıklı olarak iletişim ve enformasyon türüne ait örnekler sıklıkla gözlemlenmektedir (Clue, 1993).

2000 yılı yapımı Pierre-Paul Renders yönetmenliğindeki Thomas Aşık Oldu (*Thomas In Love, 2000*) filmi birey, makine ve mekan üçgeninde güncel bir distopya hikayesine işaret etmektedir. Film, Rajchman (1998), yapılar (*construction*) kitabında işaret ettiği 'sanal ev' kavramı üzerinden de incelenebilir. Bu doğrultuda Rajchman (1998)'a göre; sanal ve ev birlikteliği üst üste katmanlaşan iki ayrı düzleme işaret etmektedir. Bunlardan birincisi, bilgisayar teknolojisi ile donatılarak sanallaşan akıllı ev kavramı, bir diğer ise evleşen internetin sanal yaratım biçimlenişine dikkat çekmektedir.

Rajchman'ın çift açılımlı 'sanal ev' kavramı beraberinde, Thomas Aşık Oldu (*Thomas In Love, 2000*) filmi sanallık-gerçeklik kavramları üzerinden yakın gelecek distopyasının göstergelerini barındırmaktadır. Yönetmen Pierre Paul Renders'ın bugünün apartman dairelerinde ki 'ev' tanımı, yakın gelecekteki 'sanal ev' ve bu tanım, sanal evlerin mimarlığa katkısı/zararı üzerine dikkat çekmektedir (Kaçmaz ve Uluoğlu, 2005). Sanal mekana ait donatılar gerçekte hissettiğimiz aksine; yeniden üretilmiş, kendine referans veren imgelerini ayrı ayrı temsil etmektedir. Buna göre, çağdaş ev her geçen gün biraz daha sanallaşmaktadır. Rajchman (1998) sanal ev kavramına dair yaptığı tanımda, Paul Virilio'nun 'engelli bedeni' tanımına işaret eder ve sanal ev kavramının bedeni hissedecek, koruyacak ve ona hizmet edecek donatıya sahip bir düzende yapılaşmasına dikkat çekmektedir. Buna ilişkin bu sanal düzeneğin distopyası, bir grup bit ve bilgisayar düzeneğine esir mimarlığın yer aldığı varoluşsal konumu tartışmaktadır (Kaçmaz ve Uluoğlu, 2005).

Rajchman (1998), sanal evin başka bir açılımına işaret ederken aynı bağlamda farklı bir anlama ulaşmaktadır. Sanal kütüphane, sanal müze ya da sanal pazar merkezinden türeyen anlayışa göre 'sanal ev' ekrandaki ev anlamına gelmektedir. Buna göre, sanal eve dair taklit eden (*simule*) gerçekçilik anlayışı; fiziksel ya da teknotik mekan ile tanımlanan duvar örüntüsü aksine ekranda bilgi enformasyonu ile yönetilmektedir. Bir başka deyişle fiziksel mekana ait sabit ya da yüzen donatılar ve imgeler; yerini beden ve hareketin tek bir noktaya odaklandığı esas hareketsizliğe dönüşmektedir. Bu doğrultuda hareketsiz mekan; Baudrillard (2001) işaret ettiği üzere hareket, beden ve mekan üçgeninde yeni distopya öğeleriyle desteklenmektedir.

Logie (2014), mimarlığın teknolojiden tamamen koparılması aksi halde olası beraberliğin geleceğe dair yeni distopya temaları doğuracağına dikkat çekmektedir. Logie'nin bu tezi, Rajchman'ın tezini destekler özelliktedir. Rajchman (1998)'e göre, teknolojiyi yardımcı değil esas temel kabul eden mimarlık anlayışı, kentleri caddelerle ile değil internetteki dev ağlarla birbirine bağlamaktadır. Bilgisayar ile birbirine bağlanan kentler, bilgisayarın içindeki yeni 'ev'ler ile büsbütün yaşam ve mekan yanyanalığını öldürecektir. Yönetmen Renders, *Thomas In Love* filmindeki bahsi geçen bu 'yeni ev' kavramını açık alan korkusuna (*agoraphobia*) sahip ana karakter üzerinden aktarmaktadır. Film, tanımlanmamış bir gelecek zamanda geçmektedir. Senaryo, akut rahatsızlığı nedeniyle evden çıkamayan ev sahibi Thomas'ın gelişmiş bilgisayar arayüzü ve bu arayüzün yarattığı distopik zaman-mekan iletişimi üzerine senaryolaşmaktadır.

Bilgisayar arayüzü, Thomas karakteri tıpkı Rajchman (1998)'de işaret ettiği iletişimin televizyon, müzik seti, posta kutusu, kütüphane gibi enformasyon ve iletişime dayalı bütün beklentilerine cevap vermesinin yanı sıra; gerçek anlamda fiziksel bir çevreyle etkileşime gereksinim duymadan özellikle duygu içerikli bilişsel gereksinimlerini karşılamaktadır.

Rajchman (1998) sanal mekan kavramı, Thomas'ın mekan içerisindeki mekan yapısıyla benzerlik gösterdiği eş düzlemde, Thomas'ın bahsi geçen ilk sanal mekanı maddeselken, ikincisi hem beden hem de mekan olarak maddesiz nitelik taşımaktadır. Karşılaştırmalı olarak incelendiğinde, birinci mekan 'ev' derinliğinde ifade edilirken, diğer mekan iki boyutlu bir düzlemde tanımlanmaktadır. Duygu yıkımına yönelik distopik tema, fiziksel mekan ve sanal mekan arasında seyir algısını yönlendirmektedir. Bu doğrultuda zaman ve mekan maddesel mekanda akışkanken, sanal mekanda kesitli olarak aktarılmaktadır. Öte yandan tüm bu zıtlığa karşın teknoloji ile sınırlandırılmış katmanlaşan mekanda özne konumundaki Thomas karakteri sanal ile gerçek arasında sıkışmış bir melez bir yapılaşmaya işaret etmektedir.



Şekil 3.12 Thomas In Love, 2000 (Pierre Paul Renders, 2000); Thomas'ın sanal düzlem aracılığıyla ziyaret ettiği terapistinin muayenehanesi (Kişisel Arşiv, 2017)

Filmin iç mekan biçimlenişinde fiziksel tanımlanan ev durağanken; sanal ev sürekli bilgi akışı içerisi tanımlanmaktadır (Kaçmaz ve Uluoğlu, 2005). Filmin başkahramanı Thomas karakterinin evi hakkında seyirciye hiçbir görsel yansıtılmamaktadır. Bütün etkileşim bilgisayar arayüzü üzerinden kurgulanmaktadır. Sözgelimi; Açık alan korkusuna (*agoraphobia*) sahip Thomas karakterinin sanal kanal aracılığıyla düzenli olarak ziyaret ettiği terapistinin muayenehanesinde dikey jalüzilerle parçalanmış yeşil bir fon önünde berjer seti dikkat çekmektedir. Terapistin ve odanın genel sadeliğine ek olarak belirgin bir biçimde yeşil rengin tonlarında bir kararlı tasarlanmış olması, rengin psikolojik girdileri göz önünde bulundurulduğuna sakinleştirici ve iyileştirici bir etki arayışına işaret etmektedir (Şekil 3.43) (Sharma, 2007).



Şekil 3.44 Thomas In Love, 2000 (Pierre Paul Renders, 2000); Thomas sanal arayüz aracılığıyla da olsa iletişime geçmek istemediği annesinin renkli mekanı (hayatı) (Kişisel Arşiv, 2017)

Film; genel hatlarıyla birey, bilgisayar ve mekan arasındaki ilişki, aracılı iletişim, sosyal yabancılaşma, teknolojinin fiziksel beden-mekan ve insan psikolojisi üzerindeki renkli fakat bir o kadar da rahatsız edici etkisini distopya kavramına yakın bir noktadan

değerlendirmektedir (Kaçmaz ve Uluoğlu, 2005). Filme içerik oluşturan bir diğer mekan; Thomas'ın sanal dahi olsa, ziyaret etmek istemediği annesinin renkli mekanıdır. Manav (2015)'a göre, mekan tasarıma yönelik renk çalışmalarında belirli bir renk ile ilgili gerçek değerlendirmeyi yapabilmek için o renk ya da renk kompozisyonuna ait değişkenleri tanımlamak önemlidir. Bu doğrultuda Thomas'ın annesinin evinde, sekanslar arası değişikliklerde seyirciyi evin farklı açılarından aynı nitelikte renk değerleri karşılamaktadır. Manav (2015)'a göre, belirli bir renk kompozisyonun yaratılmadığında, yani birden fazla renk, değer ve doymuşluk bileşenlerinin birlikteliği ile belirli bir düzen oluşturulmadığında, kişide uyum, memnuniyetsizlik, duygulanma gibi rahatsız edici durumlara neden olmaktadır. Bu doğrultuda Thomas'ın annesinin parlak, yüksek kontrastlı ve uyarıcı nitelikteki renklerin yan yanılığı, Manav'ın nitelikli renk kompozisyonun yaratılmadığı psikolojik etkinin Thomas karakterindeki yansımalarına işaret etmektedir (Şekil 3.44).



Şekil 3.13 Thomas In Love, 2000 (Pierre Paul Renders, 2000); Duygusal boşluğunu doldurmak adına internette yaptığı gezintiler sırasında karşılaştığı Melodie karakterinin yatak odası (Kişisel Arşiv, 2017)

Duygusal boşluğunu doldurmak adına internette yaptığı gezintiler sırasında karşılaştığı Melodie karakterinin yatak odasındaki futuristik göndermeler, rastgele dağılım gösteren resim ve fotoğraf çerçeveleri ile baskın yeşil renk vurgusu dikkat çekmektedir. Amorf biçimindeki plan ve donatı elemanlarıyla tasarlanmış yatak odası, kırılğan ve histerik davranışlarıyla dikkat çeken Melodie'nin karakteristik özelliklerine gönderme niteliği taşımaktadır. Bununla birlikte rastlantısal dizilim gösteren, yatay düzlemde dikey düzleme kadar uzanan duvar çerçevelerinin tüm odayı saran tek renk anlatısı altındaki sunumu, mekanın sınırsızlığını kuvvetlendiren göstergelere işaret etmektedir (Şekil 3.45).



Şekil 3.14 Thomas In Love, 2000 (Pierre Paul Renders, 2000); (Kişisel Arşiv, 2017)

İnternetin sanal arayüzünde Thomas sürekli bir şeyleri seçerken, bir şeylerden de vazgeçmektedir. Bu doğrultuda seçim kimi zaman bir şirket kimi zaman sevgili hatta kimi zaman bu sevgilinin özelliklerine göre açılım kazanmaktadır. Bu doğrultuda; Thomas'ın tıbbi hayat kadınların birbirinden bağımsız özellikleri farklı görüntü, ses ve renkte bilgisayar ekranına yansıtılmaktadır. Öte yandan birbirleri arasındaki sunuş farklılıkları gösteren bu arayüzler, düşük piksel ile biçim kazanan ortak bir grafiksel anlatıya işaret etmektedir. Bahsi geçen fon ile figür arasındaki ayırmada Thomas, gizli anlamlar yakalamak adına zaman zaman ekrandaki yüze yakınlaşıp, uzaklaşmaktadır (Şekil 3.46).



Şekil 3.47 Thomas In Love, 2000 (Pierre Paul Renders, 2000); (Final Sahnesi) Thomas'ın maddesiz mekanından fiziksel mekana geçişi (Kişisel Arşiv, 2017)

Baudrillard (1994)'a göre teknoloji bedenin uzamı niteliği taşımaktadır. Bu doğrultuda tamamen teknolojik bir altyapı üzerine yaşamını devam ettiren Thomas karakterinin fiziksel hayattan izole hayatı, film boyunca birçok distopik göstergeyi hedef göstermektedir. Ancak filmin son sahnesinde annesiyle yaptığı görüşme sonrası, yaşadıklarının bir sonucu olarak zihninde tasarladıkların toplamına referans etmektedir. Bu doğrultuda maddesiz mekandan fiziksel mekana adım atmaya karar veren Thomas karakteri özelinde film, Ağkaya (2016)'nın öne sunduğu; "İçinde umut teması barındıran distopyalar başarılıdır." tezini desteklemektedir (Şekil 3.47).

2000'li yılların distopya türüne ait bir diğer örnekleme ise *Kurt Wimmer* tarafından yazılıp yönetilen, toplum eleştirisi yüksek distopik girdileri ile dikkat çeken 2002 senesi yapımı *İsyan (Equilibrium)* filmine işaret etmektedir. Film, biçimsel özellikleriyle *Matrix*, *seneratif yaklaşımı* ile *1984*, *Thx 1138*, *Fahrenheit 451*, *Brave New World*'e benzetilmektedir (Hunges, 2003). Sosyolojik açıdan distopya sinemasının sıklıkla vurguladığı totaliter rejim eleştirisi, varoluşçuluk felsefesi üzerinden aktarılmaktadır. Filmin senarist ve yönetmeninin kendi ifadesiyle; "Duyguların başladığı yerde haklar son bulur." ilkesi, filmin genel temasına işaret etmektedir.

21. yüzyılın başında adalet ve eşitlik kavramlarının öne çıkmasıyla beraber, toplumun iktidara olan güveni yok olmakta; bunun beraberinde büyük çaplı bir kargaşa baş göstermektedir. Kapitalist sistem kendi yarattıkları karşısındaki çözüm arayışı, aksi sonuçlar doğurmuş ve toplum III. Dünya Savaşı ile karşı karşıya kalmıştır. *Equilibrium*, savaştan sonra ayakta kalan barış ve huzur beklentisindeki toplumun, bu arayışına cevap verecek yeni nesil bir mühendislik projesine işaret etmektedir.



Şekil 3.48 *Equilibrium* (Kurt Wimmer, 2002); Sanat ve sanatla ilgili eylemlerin katı bürokrasi tarafından yasaklanması, Leonardo da Vinci'nin Mona Lisa eseri (Kişisel Arşiv, 2017)

Filmde totaliter sistem diktaları, toplumsal çöküşün esas sorumlusu olarak bilişsel zayıflık olduğuna işaret eder ve insanları bilimsel yöntemleri temel alıp hislerinden arındırmayı hedeflemektedir. Bu doğrultuda III. Dünya Savaşı sonrasında kontrolden çıkan insanlığı kontrol altına almak adına prozium isimli biyolojik bir ilaç geliştirmektedir. Bu ilaç sayesinde duyguları harekete geçirecek eylemlerde bilişsel ve fiziksel eylemlerde bulunma, sanatla ilgilenme, üretebilme kabiliyeti gibi fonksiyonlar kontrol altında tutulmaktadır. Film boyunca sisteme karşı çıkanlar ve dikta yönetimi arasındaki gerilim distopik çerçevede de ele alınmaktadır (Şekil 3.48) (Özgan Mısırcı, 2017).

Film, kapitalizm ve sonuçlarına yakın bir inceleme sunarak bu kapsamda incelenebilecek birçok alt göstergeyi barındırmaktadır. Sözelimi; Özgan Mısırcı (2017)'ya göre Equilibrium'un yarattığı çerçevede rol dağılımları ve dramatik içerik kadın karakterlerin toplumsal rol ve cinsiyet açısından eril ideolojinin egemen olduğu yaklaşım sergilemektedir. Filmde III. Dünya Savaşı'ndan kurtulanlar, baba (*father*)'nın yönettiği erkek hakim yeni bir düzen altında gösterilmektedir. Bu doğrultuda, Equilibrium filmi eril kültür, cinsiyetçi yaklaşım ve sonuçlarına dikkat çekmesi açısından geleceğin distopik dönüşümünde kadının nasıl temsil edildiğini vurgulamaktadır.

Öte yandan film serim ve düğüm bölümlerindeki seneratif içerik ve dramatize anlatısı nedeniyle Ağkaya (2014)'nın dikkat çektiği “Umut aşılamayan distopyalar başarısızdır.” tezini doğrular nitelikteki göstergeleri barındırmaktadır.



Şekil 3.49 Equilibrium (Kurt Wimmer, 2002); Toplumsal çöküşün semiyotik temsil ürünü olarak, (soldan sağa sırasıyla) Hitler esini bayrak, Adolf Hitler görseli, gözetim unsuru olarak uzay mekiği (Kişisel Arşiv, 2017)

Sistemi dikta edenlerin savına göre III. Dünya Savaşına kadarki dönemde insanlık öfke, başkaldırı, açgözlülük gibi zorbalıklar ile yeterince yıpratılmış, yeryüzü kaynakları kontrolsüzce tüketilmiştir. Bahsi geçen kavramların mekan temsili üzerinden aktarımında göstergelerin toplum yaşamı içerisinde nasıl var olduğu vurgulanmaktadır. Örneğin; filmde toplumsal çöküşün semiyotik temsil ürünü olarak Nazi sembolünü andıran ülke bayrağı, dev ekrandan yansıtılan Adolf Hitler görseli ve gündelik hayat üzerinde varlığını her daim hissettiren geniş hacimli uzay mekiği, bu temsilden birkaçını oluşturmaktadır (Şekil 3.49).



Şekil 3.50 Equilibrium (Kurt Wimmer, 2002); Uzak plan brütalist kent silueti (Kişisel Arşiv, 2017)

Kentsel ölçekte renk incelemesi yapıldığında faşist mimarinin bir uzamı renkli olana direnç tutumu genel atmosferin biçimlenişine işaret etmektedir. Bu doğrultuda, kent genel olarak gri ve tonlarının egemen olduğu karanlık ve kasvetli bir izlenim sergilemektedir. Şehir, filmin başından sonuna kadar bu anlayışı destekleyici renk örüntüsü çerçevesinde ilerlerken, filmin mutlu sonla biten çözüm bölümüne bir gösterge oluşturması yönüyle, gün ışığı temsilindeki şehir, sarı ve tonları çerçevesinde biçim kazanmaktadır (Şekil 3.50).



Orjinal Görüntü

Film Görüntüsü

Orjinal Görüntü

Film Görüntüsü

Şekil 3.51 Equilibrium (Kurt Wimmer, 2002); Faşist neo-klasik mimarisiyle dikkat çeken Berlin Olimpiyat Stadı orijinal görünüm ve filmde kullanım biçemi (Kişisel Arşiv, 2017)

Filmin üretim süreci ve çekimlerinde, faşist ve modern mimarinin birçok değerini barındırmasıyla niteliğiyle Almanya'nın Berlin kenti kullanılmaktadır. Filmin görsel tasarımcısı McGovern (2003)'e göre, bilimkurgu ve distopya türüne Blade Runner benzeri sayısal bir dünya yaratmak yerine, 19. yüzyıl mimari kalıntıları ve faşist neo-klasik mimarisiyle dikkat çeken Berlin ve kısmen de Roma kenti arka plan olarak kullanılmaktadır. Örneğin; Naziler'in Almanya'da iktidar olduğu dönemde propaganda amaçlı kullanılan Berlin Olimpiyat Stadı, elektronik ortamda yapılan sanal eklemeler ile neoklasik ve art deko girdileri vurgulanarak yeni biçimle sergilenmektedir. Bahsi geçen

yapı peder önderliğindeki Tetragrammaton konseyinin cephe tasarımlarında arayüz olarak kullanılmaktadır (Şekil 3.51).



Kentsel arayüzde mimari ölçek ve insan ölçeği arasındaki ilişki



İç mekanda insan ölçeği ve donatı elemanları arasındaki ilişki

Şekil 3.52 Equilibrium (Kurt Wimmer, 2002); Distopik bir temsil aracı olarak kentsel ve iç mekanda mimari ölçek kullanımı (Kişisel Arşiv, 2017)

Berlin ve Roma kentleri filmin genel kent silüetine arayüz oluşturmaktadır. Filmde birey olma kavramını ortadan kaldırıp yerine tek tipe yönelik sosyal baskı modelini yaratma eylemi, insan ölçeği ve yapı ölçeği arasındaki ezici ölçek farkı üzerinden seyirciye aktarılmaktadır (Essley, 2016). Şehri kontrol altında tutan kalın, yüksek ve renksiz dev yapı blokları arasında kalan insan ölçeği, totaliter sistemde karşısındaki zayıf insan temsiline dikkat çekmektedir (Hunges, 2003). İç mekanda ise neo-klasik ve art-deco stildeki mobilya-donatı öğelerinin kullanım biçiminde, iktidarın ezici kimliğini destekler nitelikteki anıtsal mimari ölçek temsili dikkat çekmektedir (Şekil 3.52).

Öte yandan 2000'li yıllar özellikle Hollywood'un diğer tür örneklerinde prodüksiyon anlamında sakınmadığı yüksek bütçeli film örneklerini barındırmaktadır. Bu doğrultuda, distopya türünde Michael Bay tarafından yönetilen 2005 yapımı Ada (*The Island*) filmi, distopya sinema tarihi değerlendirildiğinde özellikle prodüksiyona ilişkin ayrılan bütçe kapsamında yaratılan sinemasal gerçekçilik son derece dikkat çekici set tasarımı örneklerini barındırmaktadır. Film, başta kapitalizm eleştirileri olmak üzere, genetik çalışmada etik anlayış, varoluşçuluk gibi konular üzerinden distopik tartışmasını yapmaktadır. Filmin konusu, toplumun refah seviyesi yüksek bireylerinin

mevcut yaşam standartlarını korumak adına, sosyal ve etik tüm değerleri yok sayıp insan klonlamayı legal hale getirmeleri ve bu klonları 'ürün' niteliğinde değerlendirmelerini ele almaktadır (Ayyıldız ve Müştak, 2016).

2019 gibi yakın bir geleceği referans gösteren Ada filmi, sosyolojik içeriği ve fiziksel üretimi dikkate alınarak zaman, mekan ve beden kavramları üzerinden değerlendirilmektedir.

Film, zaman kavramı ile tartışmasını varoluşçuluk teması üzerinden tartışmaya açmaktadır. Sütçü (2005)'ye göre zaman kavramı, geçmiş, şimdi ve gelecek olmak üzere üç keskin parametre üzerinden incelenmelidir. Bu kavramların dış uyanlar aracılığıyla yok edilmesi zamanın varlığını kavranmasını zedelemektedir. Sözgelimi, Ada filminde her şeyiyle ortak yaşam standartlarına (Tek tip kıyafet, ortak mekan, ortak beslenme...) sahip olan klonlar için benzer özellikle ortak bir zaman çizelgesi üzerinden hareket etmeleri beklenmektedir. Filmin zamana yönelik ürün niteliğindeki klonlar çevresel uyaranlara karşı olağandışı reaksiyona geliştirmeleri için günlük fonksiyonları rutin ve eğlence faaliyetleri ile kısır bir zaman-mekan dolaşımı sağlanmaktadır (Ayyıldız ve Müştak, 2016).

Filmde mekan imgesi aslında var olmayan bir ada ve bu ada kavramından bağımsız, klonların varlık gösterdiği yaşam hücrelerinin göstergesi üzerinden değerlendirilmelidir.

Bu bağlamda birinci grupta sistem tarafından yer yüzünde kalan tek doğa parçası olarak gösterilen ütopyik ada, klonların hayal ettikleri ideal bir yaşam alanına işaret etmektedir. Ancak gerçekte var olmayan adanın gerçekmiş gibi gösterilmesinin amacı, ideal bir ada inancı üzerinden klonların gerçek sahiplerine gönüllü olarak ulaşımını sağlamaktır. Film bu yönüyle idealize tek bir modeli 'ideal' olarak nitelendirmesi ve belirli bir söyleyişi muhafaza etmesi açısından, kimi ütopyaların distopyalara göre daha tutucu özellikler sergilediği tezini desteklemektedir (Bıçakçı, 2014, Ayyıldız ve Müştak, 2016).

İç mekan biçimlenişi filmin karakteristik biçiminin yaratılmasında oldukça önemli detayları barındırmaktadır. Genel hatlarıyla mekan üretimi kişisel, yarı kamusal ve kamusal mekanlarda yaşam olmak üzere üç şema üzerinden aktarılmaktadır.



Şekil 3.53 The Island (Michael Bay, 2005); Klonların yaşam hücreleri ve ankastre (*built-in*) mobilya-donatı çözümlenmeleri (Kişisel Arşiv, 2017)

Bu bağlamda birinci gruplandırma, klonlama yöntemiyle gruplandırılan ürünlerin (insanların) yatak odası, ıslak hacim gibi yaşam hücrelerine işaret etmektedir. Olabildiğince minimal çizgilere dayalı duvar yüzeylerine bütünleşmiş yüksek teknoloji ürünü mobilya-donatı elemanları genel olarak ankastre (*built-in*) ilkesine göre tasarlandığı gözlemlenmektedir. Klonların bu ve benzeri donatılar ile iletişimi için her türlü günlük ihtiyaç ve sosyal ilişkilerine cevap verecek donanımsal kontrol mekanizmaları üzerinden aktarılmaktadır. Öte yandan, aydınlatma ve renk kararları değerlendirildiğinde, günışığı gibi insan psikolojisine olumlu etkileri gözlemlenen aydınlatma ve renk tercihleri yerine, tüm mekanlarda yoğun mavi ve beyaz renklerin birlikteliği gözlemlenmektedir (Şekil 3.53) (Ayyıldız ve Müştak, 2016).



Şekil 3.54 The Island (Michael Bay, 2005); Klonların için tasarlanan kamusal ve yarı kamusal alanlar (Kişisel Arşiv, 2017)

İç mekan yaşam hücrelerinden bağımsız olarak; eğlence alanları, yeme-içme alanları, toplanma alanları gibi yarı-kamusal ya da kamusal alan tasarımları incelendiğinde, genel olarak minimal çizgilere dayalı birleşim detayları ile tasarlanmış duvar yüzeyleri ile basit tekrarlar derinlik kazanan parametrik zemin ve duvar hareketlilikleri gözlemlenmektedir. Öte yandan brüt beton, cam ve çelik malzeme birlikteliği tüm ortam alanların tasarımda eş nitelikte kullanılmaktadır. Bu doğrultuda, özellikle yakın bir geçmişe kadar yapı malzemesi olarak kullanılan brüt betonun, bahsi geçen distopik atmosfer etkisini yaratma da aracı olabilecek estetik niteliğinden bahsedilmelidir (Şekil 3.54) (Ayyıldız ve Müştak, 2016).



Şekil 3.55 The Island (Michael Bay, 2005); Sınıfsal ayrımı vurgulamak için farklı nitelikte tasarlanmış yönetici ofisleri (Kişisel Arşiv, 2017)

Yönetici odası tasarımda tesis içerisinde yaratılan soğuk renk ve malzeme grubu üzerinden yapılan genel distopik atmosferin aksine, yönetici grup ile klonların tek tür yaşamını vurgulamak adına iç mekan tasarımında belirgin nitelikte farklılık dikkat çekmektedir. Bu kapsamda yönetici ofis tasarımı gerçek (maddesel) hayatın varlığını vurgulayıcı nitelikte klonların yaşam hücrelerine tezat oluşturacak nitelikte sıcak renk ve malzeme grubunu çerçevesinden tasarlanmaktadır. Bahsi geçen yaşamsal doneleri kuvvetli kılmak adına yatay ve dikey yüzeylerin ahşap kaplama, dekor tablolar, halı ve bitki ile tamamlayıcı özellikteki tasarımı dikkat çekmektedir (Şekil 3.55).



Şekil 3.56 The Island (Michael Bay, 2005); (Solda) İlk kez karşılaşılan gerçek gün ışığı ve sanal iç mekan; (Sağda) Tektonik olarak var olan gerçek (*fiziksel*) mekan (Kişisel Arşiv, 2017)

Tüm bu veriler doğrultuda, filmin mekan-zaman birlikteliğinin beden ile etkileşimde gerçeklik ve sanallık kavramları ayrıca tartışılmalıdır. Ancak tesis içerisinde gerek bilişsel gerekse fiziksel (akıllı ekran, sanal-gerçeklik...) girdiler ile donatılmış sanal bir dünya ve bu tesisin hizmet verdiği tektonik olarak var olan fiziksel (gerçek) mekan kavramları keskin bir biçimde ayrılık göstermektedir (Şekil 3.56).



Şekil 3.57 Wall-E (Andrew Stanton, 2008); Günümüzden yedi yüz yıl sonrası kent görseli (çöp kuleler) (Kişisel Arşiv, 2017)

21. yüzyılda bilgisayar ve yazılım teknolojisinin yükselen seyri, beraberinde sosyal, kültürel ve ekonomik bakımdan animasyon sinemasının farkındalığına sebep olmaktadır (Küçükoğlu, 2017). Bu bağlamda animasyon türü dramazite anlatıdaki esnek yapısını itibarıyla gere sosyal, kültürel ve teknoloji içerikli söylemlerini distopik

kurgu örnekleri üzerinden aktarmaktadır. 2008 yapımı *Vol-i (Wall-E)*, Pixar Animasyon Stüdyoları tarafından yaratılan Oscar ödüllü bir animasyon filmi olmasının yanı sıra önemli bir distopya-bilimkurgu filmi olarak kabul edilmektedir (URL 24). Film, günümüzden yaklaşık 700 yıl sonrası bir zaman aralığında, aşırı kirlilik ve radyasyondan mahvolmuş bir dünyadan kaçan insanlığın (Amerikan halkı) hikâyesini konu edinmektedir. Kirlenmiş kentleri temizlemeyi kendine görev edinmiş Wall-E isimli robot, insanlığa mahvettiği gezegeni yeniden inşa edilebileceği mesajını vermektedir (Şekil 57). Ekolojik çöküş, teknoloji esirliği, kapitalist eleştiri, tüketim çılgınlığı, obezite vurgusu filmin sosyolojik açıdan distopya çerçevesini belirleyen temel kıstasları barındırır da filmin gerçek bir distopyaya dönüşmesi sağlayan esas vurgu sevgi teması üzerinden aktarılmaktadır. Film, genel itibarıyla geleceğe yönelik sergilediği karamsar çerçevesinin yanı sıra, umut aşıl原因 göstermeleriyle, Ağkaya (2016)'nın dikkat çektiği, “umut aşıl原因 distopyaların diğer örneklerine göre daha nitelikli kabul edilmesi” tezine örnek teşkil etmektedir. Film, robot-insan bir başka deyişle teknoloji-insan çatışmasını bir taraftan eleştirirken diğer taraftan sevgi teması üzerinden birleştirici noktaya taşımaktadır. Dolayısıyla, bahsi geçen distopya, aynı zamanda eleştirel ütopyayı temsil etmektedir (Ağkaya, 2014).



Şekil 3.58 Wall-E (Andrew Stanton, 2008); Wall-E karakterinin duygusal yolculuğu (Yeşile duyulan özlem ve aşk anlatısı) (Kişisel Arşiv,2017)

Film, çevre kirliliği ve ekolojik dengenin bozulması neticesinde değişen sosyo-kültürel ilişkiyi, Wall-E ve Eva karakteri arasındaki aşk üzerinden aktarmaktadır. Filmde Wall-E karakteri ile Eve arasındaki aşk, İncil’de tanımlanan Adem ve Havva benzerliğinde kurgulanmaktadır. Wall-E (Atık Ayırma Yük Kaldırıcısı-Dünya Klasmanı), Eva ise (Dünyadışı Bitki Değerlendirici) olarak tanımlanmaktadır. Bu doğrultuda, bahsi geçen karakterler, yeryüzünde yaşam bittikten sonra, yeni yaşamın tekrar yaratılması için iki temel figürü temsil etmektedir. İncil’deki temsile dayanarak varoluşta kadın ve erkeğin

temsilinde Wall-E yerküreyi çöplerden temizlerken yaşamın kaynağı bitkiyi keşfeder; Eva ise Wall-E'i içine alarak onu muhafaza etmektedir (Şekil 3.58) (URL 25).

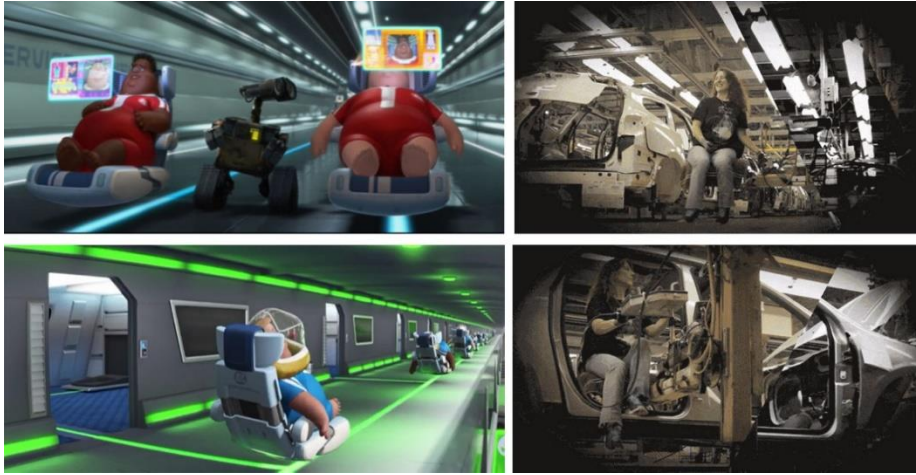
Filmde kapitalist sistemin güçlü temsilcilerinden '*Buy N Large*' isimli firmanın Ceo'su, tüketim çılgınlığının zirveye ulaştığı bir çağda toplumu yönlendiren hizmetleri sağlamaktadır. Bu hizmetlerden biri ekolojik içerik yönünden tükenmiş yeryüzüne alternatif sunacak 'Uzayda Yaşam' temasıdır (URL 25).

Filmin sosyolojik derinliği kadar bilgisayar teknolojileri beraberinde değişen mekan, donatı ve üretim sürecinin gelecek mekan kavramına işaret etmesi yönüyle de önem arz etmektedir. Bu doğrultuda mekanı bir araya getiren öğelerin geleneksel arayışlarından ziyade film bütünüyle animasyon sinemasının özü gereğince sanal bir arayüz üzerine inşa edilmektedir. Bu doğrultuda, dijital teknoloji olanakları ile mekan temsili arasında üst üste örtüşen bir ilişkiyi barındırmaktadır (Frucci, 2017).



Şekil 3.59 Wall-E (Andrew Stanton, 2008); Tüketim çılgınlığı, yeni nesil mobilya-donatı elamanları ve birey-mekan etkileşimi (Kişisel Arşiv, 2017)

Wall-E'de dikkat çekilen distopik göstegelerin birçoğunu mimari temsil öğeleriyle seyirciye aktarılmaktadır. Kent ölçeğinde kapitalist yapılaşmayı yansıtan görsel imgeler, akıllı ekran donatıları, futuristik çizgiler ile dikkat çekerken; geleceğin kamusal ve yarı-kamusal alanlarında birey-mekan etkileşimi, özellikle simülasyon uygulamaları üzerinden donatı elemanlarının büründüğü yeni biçeme yönelik öneriler ile dikkat çekmektedir (Şekil 3.59).



Şekil 3.60 Wall-E (Andrew Stanton, 2008); (*Solda*) Filmde kullanılan hız araçları; (*Sağda*) Geleceğin tasarım araçlarına ilham vermesi adına Chevrolet firması tarafından tasarlanan *Ergo Chair* (Kişisel Arşiv, 2017) (URL 2).

Filmde tüketim çılgınlığı ve obezite vurgusu, iç mekan donatı elamanlarının teknoloji tabanı ile yorumlanarak distopik bir anlayışla aktarılmaktadır. Duygun (2010)'a göre teknoloji ile iç mekan donatı elemanları arasındaki ilişki, özellikle gelecek nesil tasarımcı grubunun ürün geliştirme ve tasarım süreci farkındalığı oluşturması açısından önemli bir arakesite işaret etmektedir. Bu bağlamda, mekan donatıları ile gelecek nesil mimarlığı arasındaki ilişki için Miles Orvell'in makine kopya ve reproduksiyon üretimi ile kültür arasındaki ilişkiyi incelenmelidir (Telotte, 1999). Wall-E filmi dikkate alındığında; bugünün mimarlığı ve geleceğin mimarlığı ile asal ilişki zaman, mekan ve donatı elemanları ile değişen ihtiyaçlar üzerinden sürekli yeni bağlamını aramalıdır. Bahsi geçen güncellikte sayısal üretim teknolojileri esas kabul edilmelidir. Bu zamana kadar dokunulmaz ve sabit mimarlık anlayışı, bilgisayar kodları ile mimarlık sahasında yeni pratiğini aramalıdır (Berkel ve Boss, 1999). Sözelimi, filme konu olan kayan koltuk elemanları basitlik, hareketlilik, işlevsel çeşitlik, modülerlik, toplanabilirlik, boyut değiştirebilirlik, depolanabilirlik ilkeleri dâhilinde, Chevrolet firması tarafından tasarlanan *Ergo Chair*, geleceğin tasarım araçlarına ilham oluşturmaktadır. Bahsi geçen tasarımda, filmdeki montaj çözümlemesine paralel iki montaj hattı kurguludur. Bu hatlar tam otomatik bir düzen üzerinde, jest hareketleri ile kontrol edilen yüksek teknoloji içerikleri tasarımları temsil etmektedir (Şekil 3.60) (Sorokanich, 2014).

2010 ve sonrası dönem distopya türüne ait edebiyat ve film örneklerinin yanı sıra, dizi ve video oyun örneklerinin de yükselişe geçtiği döneme işaret etmektedir. Konu başlıklarının belirgin bir bölümü, Açlık oyunları (*Hunger Games*) (2014), Labirent: Ölümcül Kaçış (*Labirent Runner*) (2014), Uyumsuz Serisi: Yandaş (*Divergent Series: Allegiant*) (2016) gibi popüler genç yetişkin kitaplarının sinema uyarlamalarını içerirken, bir diğer bölümü sosyal medya ve iletişim teknolojilerinin yakın ve uzak gelecekteki potansiyel tehditleri üzerine açılım göstermektedir.

Her (*Aşk*) filmi, 2013 senesinde senaristliği ve yönetmenliği Spike Jonze tarafından yapılan biçimsel olarak romantik bir üsluba sahip distopya uyarlaması olarak dikkat çekmektedir. Film toplumsal iletişimi zayıf, yalnız ve içine kapanık bir karakterin, bir işletim sistemine aşık olması ve bu ikili arasında yaşanan ilişkiyi konu almaktadır. Bu yönüyle değişen toplumda duygu değerleri ve buna karşın ortaya çıkan iletişimdeki 'yeni' bağlam gibi birey ve teknoloji etkileşimi üzerinden distopyasını tartışmaya açmaktadır. Her (*Aşk*) filmi üzerinden benlik ve dijital benlik karşılaştırması yapan Barnett (2014)'a göre, film çevrimiçi ve çevrimdışı kavramları üzerinden bireyin sahip olduğu iki temel toplumsal karşılaştırmaya dikkat çekmektedir. Bu bağlamda, çevrimdışı iletişim özelinde gerçek benlik kavramı için, bireyin asal olarak sahip oldukları ve onu diğerlerinden ayıracak özellikler olarak tanımlanırken; çevrimiçi ortamda dijital benlik, sanal arayüzde izleyicilerin etkisi altında kendini yeniden tasarlayan benlik tipine işaret etmektedir (Morva, 2016 ve Zhao, 2005).

Barnett (2014)'a göre filmin başkahramanın sanal bir benlik üzerinden arayışta olduğu gerçek benliği, günümüz etkileşim çağında kişisel benliğin açığa çıkarılmasında sabit özellikteki kişi karakterleri yerine sanal düzlemin etkisiyle sürekli değişen / dönüşen, karmaşık bir yapıya sahip ikinci bir dijital benlikten de eş nitelikte bahsetmektedir.

Filmin sosyolojik boyutuyla çevrimiçi ve çevrimdışı kavramları aracılığıyla gerçekleştirdiği sanallık-gerçeklik tartışması kadar, özellikle konusundaki karamsar ve distopik temaya karşın, sinemasal anlatıdaki olay, zaman ve mekan etkileşimin karma nitelikleri de dikkat çekmektedir (Barrett, 2014).



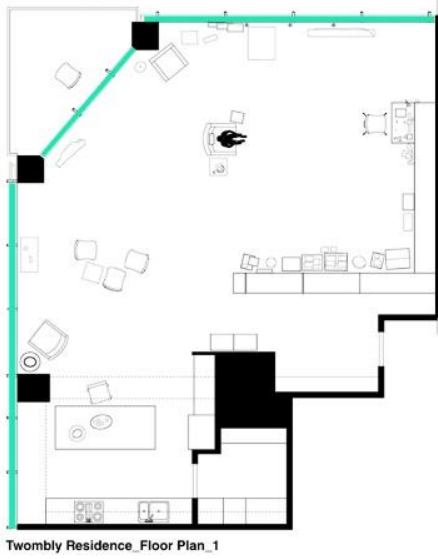
Şekil 3.61 Her (Spike Jonze, 2013); Filmin sinemasal anlatısına baskın biçimde yön veren koyu kırmızı rengin çeşitli kostüm ve nesnelere üzerindeki temsilleri (Kişisel Arşiv, 2017)

Filmin yapımcısı Barrett (2014), film tasarlama sürecinde kadraja giren görsellerin tamamının sadeleştirme ilkesine göre hazırlandığını vurgulamaktadır. Sözgelimi; seçilen kostüm ve mekanların üretiminde ütopye nitelikteki yoğun temsil öğelerinin aksine başkahramanın günlük yaşamına kesit sunacak arı ve çarpıcı betimlemeleri kullandıklarını belirtmektedir. Sözgelimi, filmin sinemasal anlatısına baskın biçimde katkısı gözlemlenen renk paletine ilişkin ana kararlarda tek bir renk üzerinden temsil aranmaktadır. Senaryodaki içine kapanık ve karamsar adam teması siyah lateks ya da benzer nitelikteki distopik temsilleri yerine duygusal direncin çarpıcı göstergesi kırmızı rengin açılımlarını kullanılmaktadır (Ma, 2015). Öte yandan filmin yapımcısı Barnett (2014), filmin başkahramanın tutkuyu, merhameti, yalnızlığı ve umudunu aynı anda benimseyen nitelikte renk paleti tasarlamaya çalıştıklarını vurgulamaktadır (Şekil 3.61).



Şekil 3.62 Her (Spike Jonze, 2013); Gökdelenler ile birey arasındaki gerçek ve asal ilişkiyi vurgulamak adına fütüristik temsil öğelerinden (uçan araba, uçan daire) arınmış metropol görselleri (Kişisel Arşiv, 2017)

Bu doğrultuda kentsel ölçekte, kalabalık içinde yalnızlık temasını vurgulamak adına metropol yaşamı; dikey yapılaşma ve yüksek teknolojinin bir göstergesi olarak doğal/yapay aydınlatmanın kentteki birey ile etkileşimi üzerinden tartışılmalıdır. Metropollerin temsil yüzü olarak filmin çekimlerinin tamamı Los Angeles ve Şanghay gibi gökdelenlerin yoğun olarak gözlemlendiği iki kentte gerçekleştirilmiştir. Filmin yapımcısı Barnett (2014), gökdelenler ile birey arasındaki asal ilişkiyi vurgulamak adına bir metropole ait fütüristik arabalar ya da benzeri uyarıları kullanmaktan özellikle kaçındıklarını, buna karşın dev yapıların önünde küçük ölçeğiyle dikkat çeken yalnız birey olgusuna çekmek istediklerini vurgulamaktadır (Şekil 3.62). İngiliz bilimkurgu yazarı Ballard (2012)'in distopya kavramı altında 'modernizmin şiddeti' olarak nitelendirdiği gökdelenler, filmin özellikle dış mekan çekimlerinde kamusal alanların tasarımında birey mekan etkileşiminde temsil aracı olarak kullanılmaktadır.



Şekil 3.63 Her (Spike Jonze, 2013); (*Solda*) Gece kent ışıklarını içeri alabilecek nitelikte tasarlanmış Twombly Rezidans planı; (*Sağda*) Filmde kahramanın vaktinin önemli bir bölümünü geçirdiği yaşam alanı (Kişisel Arşiv, 2017) (URL 2).

İç mekana yönelik ana kararların belirlenmesinde mekansal donatı elemanların özelliklerin aksine, başkahramanın yaşam alanının sahip olduğu kentsel konum öncelikli olarak değerlendirilmektedir. Filmin yapımcısı Barnett (2014), vaktinin önemli bir bölümünü evinde geçiren başkahramanın yaşam alanı için gökdelen ile etkileşimli şeffaf nitelikte yüzeylere sahip bir mekan aradıklarını vurgulamaktadır. Bu doğrultuda Şanghai kentinde yüksek katlı bir yapının mevcutta var olan koyu renkli pencere camları, gece kentin içeriye sızmasına izin verecek nitelikte temizlenmiş, bu sayede şehir kalabalığı ile sürekli etkileşimdeki yalnız birey teması vurgulanmaktadır (Şekil 3.63).



Şekil 3.64 Her (Spike Jonze, 2013); (*Solda*) Set süreci, boş bir hacim üzerine eklenen hareketli-geçirgen *pleksiglass* elemanları ; (*Sağda*) Filmde ofis kareleri (Kişisel Arşiv, 2017)

Filmin sinemasal anlatıyı kuvvetli kılan nitelikleriyle dikkat çeken ofis mekanın üretimine ilişkin, yapımcı Barnett seçilen mekanın doğal ışık kurgusuna izin verebilecek nitelikteki olmasına özel olarak sorguladıklarını belirtmektedir. Barnett (2014), bahsi geçen mekanın üretiminde mevcut yatay ve dikey yüzeylere kalıcı boya ya da kaplama benzeri dönüştürme teknikleri yerine günün saatlerine göre doğal ışık ile etkileşimi değişken nitelikte hareketli ve renkli geçirgen *pleksiglass* parçalar kullanıldığını vurgulamaktadır. Bu sayede çalışma alanlarında istenilen sinemasal etki doğal ışık ve renk etkileşimde aktırılmaktadır (Şekil 3.64).



Şekil 3.65 Her (Spike Jonze, 2013); Hologram teknolojisi ile yaratılan sanal mekanın fiziksel mekan ile etkileşimi (Melezleşme biçemi) (Kişisel Arşiv, 2017)

Öte yandan filmde yoğun bir biçimde teknolojinin mekanın bir uzamı haline dönüşmesi, insan ve toplum etkileşimde gündelik yaşamın pratiklerinde pek çok eleştiriye konu olacağı mesajı verilmektedir. Sözgelimi, hologram teknolojisi üzerinden filmin içine kapanık ana karakteri ile hologram içerisindeki yaratılan sanal karakterin etkileşimi dikkat çekicidir. Bu bağlamda hologram teknolojisi, fiziksel mekan ile üç boyutlu bilgi akışının iki boyutlu yüzeye yansıtılması ile oluşturan sanal mekan kesişiminde yeni bir arayüz olarak melez mekan kavramının açık bir örneğini oluşturmaktadır (Şekil 3.65) (Andres, 1998).

2014 senesi, Christopher Nolan tarafından yönetilen Yıldızlararası (*Interstellar*) filmine işaret etmektedir. Interstellar, distopyanın sosyo-kültürel tartışmalarından ziyade evrenbilimi (fiziksel kozmoloji) orijinli, birçoğu henüz hipotez aşamasındaki karmaşık söylemlerini bir korku distopyası çerçevesinde aktarmaktadır. Doğal kaynakların

kontROLSÜZCE tüketimi sonucu insanlığın yaşanabilir bir gezegen bulma çabası klasik distopya türünün karanlık söylemi yerine bilimkurgunun bilimsel verilere dayalı gerçekçi dramaturgisi çerçevesinde aktarılmaktadır.

Film, yakın gelecekte baş gösterecek olan ekolojik çöküş ve gıda krizi eşiğindeki evreni hedef almaktadır. Bu doğrultuda küf adı verilen bir salgın sebebiyle kuraklık yüzünden mahsul alınamamakta, iklimler karakter değiştirmekte ve toz fırtınaları yaşanmaktadır. İnsan ırkı hayata tutunmak için bahsi geçen kıtlığı karşı direnmek adına yeniden tarım toplumu haline dönüşmektedir. Ancak neredeyse sadece mısır üretiminin yapılabildiği şartlar altında, başta NASA (*National Aeronautics and Space Administration*)'nın on iki gönüllü bilim adamı eski NASA çalışanı başkahraman Cooper, başka gezegenlerde hayat olup olmadığının izini sürmektedirler.



Şekil 3.66 Interstellar (Christopher Nolan, 2014); Yeşil rengin imgeleme dönüşümü (Kişisel Arşiv, 2017)

Filmin genelinde distopya türünün sıklıkla dramatize ettiği karanlık şehir ve/veya metropol yaşantısı yerine köy ve kasabalardan oluşan kırsal alanlar dikkat çekmektedir. Filmin yeni gezegenin keşfinin anlatıldığı son bölüme kadar geniş mısır tarlaları haricinde yeşil renk ve çerçevesinde gelişen tematik bir anlatı gözlemlenmektedir. Yeşil ve doğaya olan özlem, sadece bahsi geçen bu kırsal alanlara fon oluşturan mısır tarlaları üzerinden imgeleştirilmektedir (Şekil 3.66).



Şekil 3.67 Interstellar (Christopher Nolan, 2014); (*Üstte*) 1930 senesinde Orta Amerika’da aşırı kuraklık nedeniyle meydana gelen toz bulutları ve toz fırtınaları; (*Altta*) Filmde dramatize edilen toz bulutları ve toz fırtınaları (Kişisel Arşiv, 2017) (URL 26)

Filmin başlangıç kısmında küresel felaketin bir diğer göstergesi, kuraklık nedeniyle meydana gelen toz fırtınalarına işaret etmektedir. Benlisoy (2014)’e göre film, bu yönüyle “Kirli Otuzlar” olarak bilinen 1930’lu yıllarda yağışsızlık beraberinde Orta Amerika’nın kırsal alanları içerisinde gerçekleşen birçok kasaba ve köyü ortadan kaldıran büyük toz fırtınalarına karşı hedef söylem içermektedir (Şekil 3.67).



Şekil 3.68 Interstellar (Christopher Nolan, 2014); Başkahramanın teknolojik donatılardan uzak, ihtiyaca yönelik detaylandırılmış iç mekan görselleri (Kişisel Arşiv, 2017)

Film klasik distopya türünün teknoloji ve sonuçları çerçevesinde gelişen söylemlerinin bir adım daha ötesine geçerek, insanların teknoloji içerikli yenilikleri yapmayı terk ettiği, keşfin yerini hayatta kalmanın aldığı, post apokaliptik anlatısıyla türünün önemli

yapıtları arasında yer almaktadır. Bu yapı çerçevesinde filme konu olan evlerin iç mekanları, mümkün olduğunca ilkel ve ihtiyaca göre tasarlanmaktadır (Benlisoy, 2014). Sözelimi; filmin ana kahramanın evi, verandadan başlayarak tüm iç mekan tasarımında basit bir şema hakimdir. Kullanılan malzemeler son derece ilkel ve asal ihtiyaçlara cevap verecek özellikte tasarlanmaktadır. Teknoloji detaylardan uzak betimlenmektedir. Bu yönüyle film, evrenin doğal kaynaklarının kontrolsüz tüketimi sonucu, gelecek mekan kavramında estetik söylemin ikincil plana atıldığına göstergesidir (Şekil 3.68).

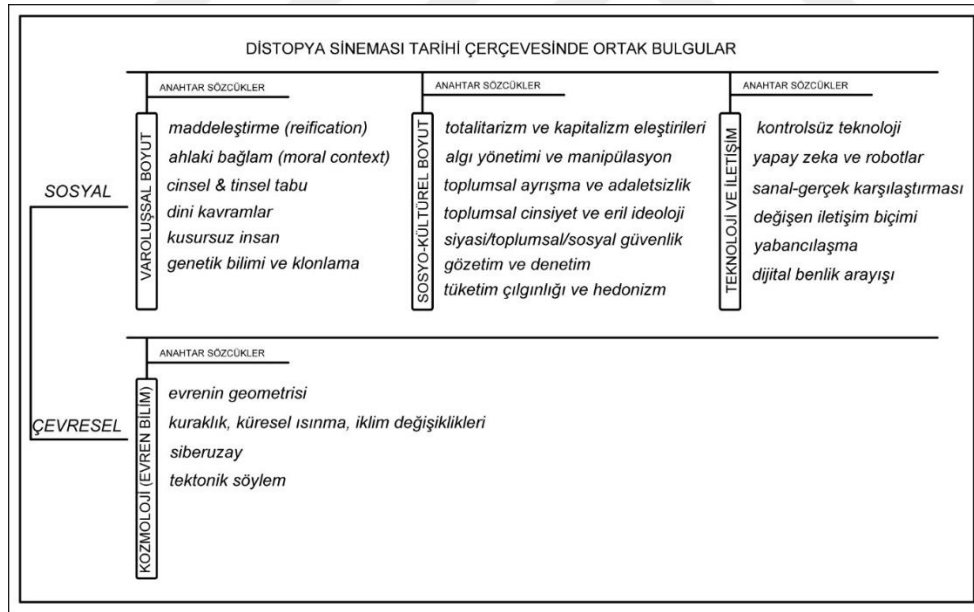


Şekil 3.69 Interstellar (Christopher Nolan, 2014); Başkahramanın yeni gezegen ile tanışma anı (5 boyutlu uzayzaman)) (Kişisel Arşiv, 2017)

Film, özellikle ilk bölümde bahsi geçen ekolojik felaket senaryolarına dikkat çekerken; filmin geri kalanı son derece bilimsel göstergeleri barındırmaktadır. Görelilik teorileriyle tanınan fizikçi Kip Thorne'un danışmanlığında kurgulanan film, dramatik içeriği doğrultusunda evrenbilimine ait farkındalıklara işaret etmektedir. Bu doğrultuda film görselleşme sürecinde distopya sinemasının geleneksel egzajere eden, fantastik anlatısı yerine son derece statik ve güçlü bir göstergeleri barındırmaktadır. Thorne filmin dramaturgisini üç temel bilimsel kuram çerçevesinde aktarmaktadır. Bunlardan birincisi, görelilik kuramı gibi kanıtlanmış bilimsel gerçekler, ikincisi kanıtlama aşamasında olan gerçekler (Mars'a insan gönderme eylemi gibi) ve sonuncu kuram ise sicim kuramı, 5 boyutlu uzayzaman vb. gibi henüz ispatlanmamış verilere işaret etmektedir (Şekil 3.69) (Bakırcı, 2011).

3.2.1. Distopya Sineması Tarihi Çerçevesinde Sosyal ve Fiziksel Bulguların Ortaya Koyulması

Endüstri Devrimi sonrasındaki gelişmelerin distopya sinemasına başlangıç oluşturduğu kronoloji esas kabul edilerek, geçmişten bugüne uzanan tarihsel kırılma noktaları ışığında distopya sinemasının sosyal ve fiziksel bulguları ortaya konulmaktadır. Bu doğrultuda bahsi geçen sosyal ve fiziksel saptamalar, distopya türüne ait karakteristik biçimlenişin temeline işaret etmektedir. Ancak sinemanın mimarlık kuramından bağımsız düşünölemeyen yapısal ilişkisi, distopya sinemasının inşa sürecinde sadece toplumbilimi ve evrenbilimine dair araştırmaların yeterli olmayacağını göstermektedir. Bu çerçevede, bir tür olarak distopya sinemasının mimarlık ve mekan orijinli okunabilirliği, esas olarak distopya sinemasının karakteristik yapısını ortaya koymaktadır.



Tablo 3.1 Ek 1'de incelenen film örneklemleri çerçevesinde sosyal ve çevresel distopik ortak bulgular

Ek 1'de 1927 tarihli Metropolis filmi başlangıç, 2014 tarihli The Interstellar filmi son örneğe işaret etmek üzere, mekansal niteliği ve mimari göstergeleriyle dikkat çeken on

dört film örneği üzerinden distopya sineması tarihi incelenmektedir. Tarihsel süreçteki 10'ar yıllık kırılma noktaları göz önünde bulundurularak tür kavramı çerçevesinde distopya sinemasının karakteristik özellikleri saptanmaktadır. Bu doğrultuda, incelenen film örneklerinden elde edilen bulgular; sosyolojik, antropolojik, politik, varoluşsal ve kozmolojik girdiler çerçevesinde distopya sinemasının asal içeriğine işaret etmektedir. Bahsi geçen asal içeriğin, mekansal nitelik ve mimari göstergeler birlikteliğinde değerlendirilmesi gerçek anlamda distopya sinemasının katmansal yapısına işaret etmektedir.

Ek 1'de anahtar sözcükleri çıkarılarak incelenen on dört film örneği ışığında elde edilen bulgular, totalitarizm ve kapitalizm eleştirileri başta olmak üzere, özellikle teknolojinin gelişen seyrinin negatif yansımaları üzerine toplumun güncel ve gelecek potansiyelini tartışmaya açmaktadır. Distopya sineması tarihinin biçimlenişindeki sosyal ve fiziksel(çevresel) ortak bulgular, tümel biçimin oluşmasındaki gerçek kavramsal çerçeveye işaret etmektedir. Bu kapsamda, toplumbilimi başlığı altında değerlendirildiğinde varoluşsal, sosyo-kültürel ve teknoloji ile değişen yeni iletişim biçimi üç alt başlık olmak üzere distopik göstergeler açılım kazanmaktadır. Öte yandan sosyolojik girdilerin yanı sıra evrenin dünü, bugünü ve gelecekteki dinamiğiyle ilgilenen kozmolojik ve antropolojik girdiler bu araştırmanın sınırlarına işaret etmektedir.

Varoluşsal çerçevede maddeleştirme (*reification*), ahlaki bağlam (*moral context*), dini kavramlar, cinsel ve tinsel tabular ön plana çıkmaktadır. Distopyanın varoluşsal yönelimi 19.yüzyılın ikinci yarısında toplumun bilimkurgu ve bilimkurgunun kötü senaryolara dönüşme tezi üzerine açılım kazanmaktadır. Darwinizm ve sosyalizm bu dönüşüme öncülük eden iki temel kaynak olarak gösterilmektedir (Claeys, 2011). Öte yandan Vieria (2011), bireyin yalnızca kaderini kabul eden bir varlık değil, akıl yolu ile inşa edilmiş geleceğine işaret etmektedir. Bu doğrultuda, doğuştan güdülenmiş ya da sonradan edinilmiş ahlaki, sosyal ve vatandaşlığa dair sorumluluklarının yanı sıra toplumsal ölçekte hedonizm ve ahlaki zayıflık gelecek distopya senaryolarının biçimlenişinde rol oynamaktadır (Ağkaya, 2016).

Varoluşçu çerçeve ile teknolojik söylem girdileri ortaklığında bir başka dikkat çekici distopya senaryosu; insan klonlama, genetik bilimi ve bu kavramlar ışığında kusursuz

insan temasına işaret etmektedir. Henüz hukuksal ve etik açıdan kesin bir düzenlemenin var olmadığı klonlama tartışmaları için yasaklayıcı tedbirler geliştirilmektedir (URL 27). Bu çerçevede klonlama ya da genetik biliminin verilerini merkez alan film örnekleri, sıklıkla gelecekte kontrolsüzce çoğalan ya da özel görev için atanmış tek tip klon örnekleri dahilinde, toplumsal ayrışma ve adaletsizlik kavramlarına dikkat çekmektedir.

Bir diğer gruplandırma ise sosyo-kültürel çerçevede açılım gösteren ideolojik baskı, otoritelerin uyguladığı algı yönetimi ve manipülasyon, kapitalizm, faşizm eleştirileri gibi siyasi içerikli söylemlere dikkat çekmektedir. Aşkaya (2016), distopya türü ile siyasal açılımlar arasındaki ilişkiyi, siyasi düşüncenin merkezinde yer alan bireyin, toplum ve iktidar arasındaki kaçınılmaz ilişkisi üzerinden ele almaktadır. Film örneklemelerine de konu olan farklı ideolojilerin temel girdileri ile ütopya ve distopya türü arasındaki ilişki kapsamlı olarak düşünce tarihi ve felsefesi üzerinden ayrıca tartışılmalıdır. Ancak ütopyalarda ideal olarak gösterilen demokrasi, bilim, sosyalizm gibi başlıklar, distopya türü altında genellikle çöküşü hazırlayan senaryolara işaret etmektedir (Kumar, 2006).

Distopya türü altında sosyolojik çerçevede sıklıkla vurgulanan bir başka konu, toplumsal cinsiyet ve bu anlayışla biçimlenen toplumsal rollerin dağılımı üzerine açılım kazanmaktadır. Eril ideoloji ve kadının toplumdaki rolü esas olmak üzere birçok distopya filminde kavram, kimi zaman açık kimi zaman üstü kapalı biçimde tartışılmaktadır.

Toplumsal cinsiyet kavramı, kişinin sahip olduğu kimlik, toplumsal ölçekte kişiden beklenen ya da dayatılanlar çerçevesinde incelenmelidir. Biyolojik kapsamda erkek ya da dişi ayrılığı, toplum ölçeğinde bu denli belirgin değildir. Toplumsal cinsiyet yapılandırırken iki temel düşünce yapısı dikkat çekmektedir. Bu kavramlardan birincisi, erkek ya da kadına yönelik önyargı ve tepkilere işaret ederken, diğer düşünce yapısı ise, ideal erkek ile ideal kadın arasında bulunması gereken farklılıklara yoğunlaşmaktadır. Bahsi geçen bu ayrışma yaşamda bireyin rolüne işaret etmektedir (Vatandaş, 2007).

Eril idolojinin bir yansıması olarak distopya sineması çerçevesinde ana karakter daima hükmedici ve yönlendirici bir niteliğe sahip erkek figürü altında aktarılmaktadır. Kadın karakter ise ana karakterin yardımcısı geleneksel ve cinsiyetçi bir anlayış sergilemektedir (Arslantepe, 2010). Mısırcı (2017)'ya göre distopik filmlerde kadın, özne olmaktan çok nesnelleşmiş, zayıf karakterli, duygusal ve kitlesel güdülemeden etkilenen edilgen bir yapıda temsil edilmektedir.

Sosyolojik açılamda bir diğer başlık siyasi güvenlik, toplumsal güvenlik ve sosyal güvenlik kavramlarına işaret etmektedir. Siyasi güvenlik, iktidar sistemleri ve iktidara yönelik tehditkâr girişimlere karşı savunma işiyle ilgilenirken, toplumsal güvenlik ise bir topluluğun kendisine karşı örgütsel savunmaya işaret etmektedir. Öte yandan sosyal güvenlik ise daha çok bireyin ekonomik açıdan güvenceye alınma eylemiyle ilgilenmektedir (Waewer, 2008). Tüm bu kavramlar ışığında distopya türü genellikle, bireysel ve toplumsal ölçekte kişisel hak ve mahremiyet, sosyal ve siyasi güvenlik gibi konuları birer korku trafiği çerçevesinde senaryolaştırmaktadır.

Siyasi ve toplumsal güvenliğin bir alt uzamı olarak distopya sineması gözetim ve denetim kavramları üzerine örnekler barındırmaktadır. Bu doğrultuda, özellikle sayısallaşma ve bilgisayar teknolojilerindeki gelişmeler neticesinde bürokrasi ve kontrol mekanizması, rasyonel yöntemler aracılığıyla gözetim gücünü tekelinde bulundurmaktadır. Yakın gelecek; veri saklama, uydular, video kamera ile kayıt alma, DNA çözümlenmesi, kimlik tespiti, yalan makinası, termal tarayıcılar gibi birçoğu sayısal arayüze sahip duygusal ve bilişimsel denetleme elemanlarına işaret etmektedir (Marx, 2004).

Distopya türünün sıklıkla ele aldığı bir diğer tema ise kapitalizm eleştirileri üzerinden tüketim toplumunu yakın ve uzak gelecekte bekleyen potansiyel tehlikeleri barındırmaktadır. Bayhan (2011)'a göre üretimin devamlılığı tüketimin yükselmesiyle ilişkilendirilmektedir. Bu doğrultuda tüketim toplumlarında alım gücü düşük birey; sınıfsal olarak ezilen, muhtaç bırakılan ya da az ile yetinen bireye işaret etmektedir. Öte yandan alım gücü düşük birey karşısında, sistemin en tepesinde varlıklı, gösterişli ve refah içerisinde bireylerin yaşamı aktarılmaktadır. Her iki gruptandırma toplum tükettiği kadar mutludur; bu doğrultuda toplumsal tehlikeye dikkat çeken tüketim

çılgınlığı, obezite, alım gücünün getirdiği tatminsizlik duygusu, hedefsizlik, kronik ve toplumsal depresyon gibi alt temalar distopya sineması kapsamında incelenmektedir. Bir diğer gruplandırma ise gerek varoluşçu gerekse sosyo-kültürel çerçevedeki örneklerle birliktelik gösteren, teknoloji söylemli konuları kapsamaktadır. Bu doğrultuda distopya sineması örnekleri, teknolojinin toplum üzerindeki pozitif göstergeler ile negatif etkilerine dikkat çekmektedir. Ortak söylem genellikle teknolojinin kontrol edilemeyen boyutunun yakın ve uzak gelecekteki başlı başına bir tehdit unsuru haline dönüşeceğine işaret etmektedir. İletişim ve etkileşim sistemleri başta olmak üzere, dijitalleşme, insan tarafından üretilen nesnenin insan ile çarpışmasına konu olan robotlar, yapay zeka, siberuzay ve küresel bilgisayar ağları distopya sinemasının başlıca konularına işaret etmektedir.

İşman, Buluş ve Yüzüncüyıl (2016)'a göre yeni iletişim teknolojileri beraberinde sosyal bir varlık olarak insan yeni bir kimlik inşa süreci geçirmektedir. Bu doğrultuda içinde bulunduğumuz çağ, farklı söylem, eylem ve pozisyondaki bireyleri ortak arayüzlere taşıması, kullanıcıya sanal/hayali bir kimlik yaratması yönüyle dikkat çekici altyapıyı işaret etmektedir. Binark, Bayraktutan ve Kepenek (2012); dijital arayüzde yaratılan yeni sanal kimliğin sadece geleceğe değil, aynı zamanda geçmişe de göndermede bulunan iki boyutlu uzamına işaret etmektedir. Bir başka deyişle, birey yarattığı yeni kimliğine, görsel ya da metinsel eklemeleri aracılığıyla kesintisiz katmanlaşan dijital bir benlik arayışı sergilemektedir.

Teknolojik söylem ile yabancılaşma kavramları özellikle Blade Runner ve Matrix gibi kültürel filmler esas olmak üzere sanal ile gerçek dünya kavramlarını karşı karşıya getiren birçok distopya filminde kullanılmaktadır. Hegel'e göre yabancılaşma bireyin fiziki ve ruh dünyası arasındaki gerilim ile ilişkilendirilmelidir (Erkal, 1984). Fromm (1997)'a göre yabancılaşma; bireyin, birey tarafından üretilmiş bir nesne karşısında kendisinin nesneleşmesi ve zamanla bu nesnelerin bir kölesi olma biçimidir.

Teknolojinin gelişen yüzünün distopya türüne yansımada bir diğer konu, yeni iletişim teknolojileri ışığında değişen yeni iletişim biçimine işaret etmektedir. Sözlü iletişimden yazılı iletişime geçiş yalnızca teknolojik bir süreci değil, aynı zamanda sosyolojik değişiklikleri de beraberinde getirmektedir. Sosyal, ekonomik, siyasi ve

ekonomik girdiler, günümüz teknolojileri kapsamında yeni toplumdaki iletişim biçimine yön vermektedir (Batuş, 2005 ve Kaya, 1985). Bu doğrultuda sosyal paylaşım sitelerinin toplumsal iletişim biçimi üzerindeki etkisi, sanal aşk, bireyin fiziksel olarak sahip oldukları dışında hayal ettiği yaşamın içindeymiş gibi gösterme gibi alt temalar distopik senaryo çerçevesinde aktarılmaktadır.

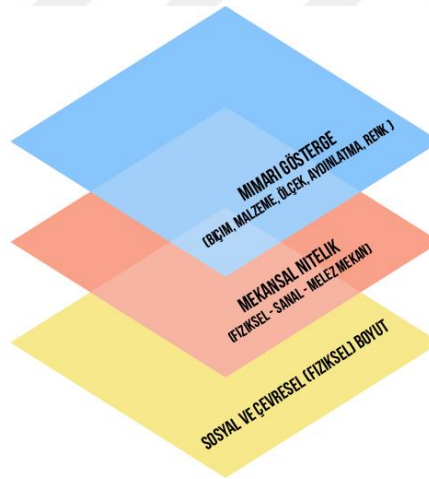
Bu doğrultuda modern kitle iletişim araçları beraberinde artan çevrimiçi hizmetler, toplumsal ölçekte dayanışma ve insan ilişkilerinin zayıflamasına yol açmaktadır. Sanal etkinlik eylemlerinin artması, kısa vadede mutluluğu tetikleyici bulgular ortaya koymasına rağmen, uzun süreli değerlendirildiğinde bireyin yalnızlaşmasına yol açan bir takım verileri barındırmaktadır (Timisi, 2004).

Öte yandan, gruplandırmanın bir diğer uzamı, distopya sineması kapsamında evrenin nasıl var olduğu, geçmişten bugüne ulaşıncaya kadar geçirdiği başkalaşım ve gelecekteki potansiyelini tartışmaya açmaktadır. Bu doğrultuda kozmoloji (evren bilim) kavramı altında evrenin geometrisi, yoğunluğu, uzay ve zaman kavramı, karadelikler, görelilik teorisi gibi konulara işaret etmektedir (Kayalı, 2017). Bahsi geçen bu yerleşik kozmolojik parametreler kadar kuraklık, küresel ısınma, iklim değişiklikleri gibi güncel tehditler distopya sineması tarihinin bir parçasını oluşturmaktadır. Yakın perspektifte, buzulların giderek azalması, denizlerdeki su seviyesinin beklenmedik şekilde artışı, orman ve yeşil yoğunluğundaki azalma, düzensiz yağışlar, sel baskınları, kasırga gibi doğal afetler dikkat çekmektedir (Sağlam, Düzgüneş ve Balık 2008).

Evrenin sürdürülebilirlik ve doğal kaynakların yitimi üzerine taşıdığı maddesel söylemin bir diğer uzamı, yerkabuğunun yapısal çözümlenişine işaret eden tektonik kavramına işaret etmektedir. Bu doğrultuda başta jeodinamik yerkabuğu hareketleri ışığında yakın ve/veya uzak gelecekteki evrenin dinamiğinin değişken, yapısal (mimari) hareketleri tektonik göstergeler üzerinden okunmalıdır. Özellikle uzay kavramı, varoluşçuluk, başka evrende hayat temalı film örneklerinde yaratılan gerçekçi mekan atmosferi gelecekteki tektonik söylem açısından oldukça dikkat çekmektedir. Sözelimi; 1964 yapımı 2001: A Space Odyssey filmi çekildiğinde henüz aya gidilmemiş olmasına rağmen, 1969 tarihinde insanoğlu aya ilk ayak bastığında karşılaştığı mekansal nitelik ve tektonik göstergeler dikkat çekmektedir (Anderson, 2015).

3.2.2. Distopya Sineması Tarihi Çerçevesinde Mekansal Nitelik ve Mimari Göstergelerin Ortaya Koyulması

1927 Metropolis filminden 2014 *The Interstellar* filmine kadarki süreçte toplumbilimi ve evrenbiliminin geçmiş, güncel ve gelecek potansiyeline farkındalık yaratacak içerik, distopya sinemasının dramatik anlatısına işaret etmektedir. Ancak esas olarak sinemasal anlatının distopik atmosfere evrilmesinde bahsi geçen sosyolojik ya da çevresel faktörler tek başına yeterli girdiyi barındırmamaktadır. Distopik yapının inşasında sosyolojik alt girdilerin okunabilirliği, bir takım yardımcı göstergelere dikkat çekmektedir. Bu doğrultuda tümel biçimleniş oluşmasında sinema ve mimarlık kuramlarının kesişimi, mekan ve mekanı biçimlendiren mimari göstergeler üzerinden incelenmektedir.



Şekil 3.70 İncelenen on dört film örneklemini üzerinden distopik atmosferin dramaturji tekniği çerçevesinde yapılanışı (Kişisel Arşiv, 2017)

Şekil 3.70’te belirtildiği gibi incelenen on dört film kapsamında elde edilen bulgular; distopya sinemasına konu olan toplumbilimi ve evrenbilimine ait dramatik içeriğin üzerine katmanlaşarak gerçek distopik atmosferi tamamlamaktadır. Dramaturji tekniği çerçevesinde, senaryo metninin dramatik kuruluşu, metne ait estetik ve ideolojik yönden nasıl sahneleneceği üzerine çözümlenmelidir (Sözen, 2013). Bahsi geçen bu distopik atmosferin biçimlenişi kimi zaman Rönesans mimarlığı, kimi zaman

modernizm öğeleri, kimi zamansa fütürist göstergeler dikkat çekerken nadiren grotesk mekan anlayışı benimsenmektedir. İncelenen filmlerin ayrı ayrı mimari arayüzleri fon olarak ele aldığı bu kompozisyonda; fiziksel mekan, sanal mekan ve melez mekan kavramları distopya sinemasının mekansal okunabilirliğini tartışmaya açmaktadır.

Öte yandan Uzunali (2015), fiziksel gerçek ile sinema üretme eyleminde temsili gerçekten bahsederken, iç mekana ait tasarım araçlarının kullanım kalitesinin bu iletişim aktarımında esas belirleyici özellikleri barındırdığına dikkat çekmektedir. Bu doğrultuda; distopik atmosferin yaratılmasında ölçek, kompozisyon, aydınlatma, renk ve malzeme gibi iç mekan tasarım kalitesini belirleyici temel girdilerin kullanım biçimi tartışılmalıdır.

3.3.2.1. Fiziksel, Sanal ve Melez Mekan Kavramlarının Distopya Sineması Üretimine Katkısı

Mimarlık kuramındaki mekansal girdilerin, distopya sinemasındaki mekansal arayüze taşınabilirliğinde önceki bölümde ortaya konulan sanallık ve gerçeklik tartışmaları esas kabul edilmelidir. Bu bağlamda incelenen filmlerden elde edilen bulgular, distopya sinemasındaki mekansal niteliğin, fiziksel (gerçek) mekan ve Baudrillard (2005) ile Deleuze (2006) sanallık tartışmaları çerçevesinde ortaya konulan sanal mekan kavramları üzerinden biçimlendiğini göstermektedir. Öte yandan, sanal ile gerçeğin yan yana ya da üst üste katmanlaşarak yeni bir arayüze işaret ettiği melez mekan kavramı ise distopya türünde sıklıkla gözlemlenmektedir.

DİSTOPYA SİNEMA TARİHİ ÇERÇEVESİNDE FİZİKSEL MEKANININ BİÇİMLENİŞİ				
	TEORİK BİÇİM	ÜRETİM BİÇİMİ	ALAN	GÖSTERGE
FİZİKSEL MEKAN	ÖKLİD GEOMETRİSİ (ÖKLİD UZAYI)	AFFRONS (1995)'UN SET TASARIM KRİTERLERİNE GÖRE FİZİKSEL MEKANIN ÜRETİMİ	İç mekan ■ Kentsel Mekan ■ Mekansızlık ■	Alphaville (1965), 2001: THX 1138 (1971), A Clockwork Orange (1971), Gattaca (1997), Her (2013) film örnekleri; <u>İç mekan örnek gösterge:</u> Wright Mimarisi - Marin Country Civil Center (Set arayüzü) (Gattaca, 1997) <u>Kentsel mekan örnek gösterge:</u> Paris Kent Meydanları ve cepheler (Alphaville, 1965) <u>Mekansızlık kavramı örnek gösterge:</u> Sinema- tografik teknikler üzerinden mekansızlık yaratışı (Zemin-duvar-tavan devamlılığı) (THX 1138, 1971) <i>Estetik, strüktürel ve tektonik söylem</i>
	BİLGİSAYAR ARAYÜZÜ	G Ö R S E L E F E K T TEKNİKLERİ ÜZERİNDEN FİZİKSEL MEKANIN ÜRETİLMESİ (ERDEM, 2015)	İç mekan □ Kentsel Mekan ■	Metropolis (1927), The Interstellar (2014) film örnekleri; <u>Kentsel mekan örnek gösterge:</u> Görsel efekt teknoloji ile oluşturulan kent arayüzü (Metropolis, 1927) <i>Estetik söylem</i>

Tabloda yer alan örnekler sahip oldukları baskın göstergeler göz önünde bulundurularak sınıflandırılmaktadır.

Tablo 3.2 Distopya sineması tarihi çerçevesinde incelenen on dört film örneği üzerinden fiziksel mekanın biçimlenişi (Kişisel Arşiv, 2017)

Gerçek (Fiziksel) mekanın kullanımına yönelik distopya sineması incelendiğinde iki baskın nitelik gözlemlenmektedir. Bu kapsamda fiziksel mekan, teorik olarak Öklid uzayı çerçevesinde biçimlenen üç boyutlu geometrinin yatay ve dikey elemanları üzerine karakter kazanmaktadır. Bu doğrultuda fiziksel mekanın sınırları bahsi geçen yatay ve dikey elemanlar ile bu elemanların sinematografik teknikler ile keşşiminden meydana gelen sinemasal anlatıya işaret etmektedir. Fiziksel mekanın üretim biçimi ise sıklıkla Affrons (1995)'un set tasarım kriterlerinde vurguladığı gerçeklik temasını ilke edinen arayüz üzerinden biçimlenmektedir.

İncelenen filmler çerçevesinde fiziksel (gerçek) mekan arayüzü özellikle iç mekan önermelerinde gerçek olana en yakını işaret etmesi sebebiyle tercih edilmektedir. Ev, fabrika, laboratuvar, mahkeme, alışveriş merkezi gibi özel ve kamusal alanlar fiziksel mekanın en çok kullanıldığı alanlara işaret etmektedir. Zemin, duvar ve tavan gibi mekanın fiziksel temel girdileri; ışık, renk, malzeme gibi mimari temsil araçları ile eklemlenmesi beraberinde distopik atmosfer yaratılmaktadır. Bu kapsamda iç mekan

örneklerinde sıklıkla estetik söylem, nadiren strüktürel söylem kaygısı taşıdığından bahsedilmelidir.

Dış mekanda ise iç mekan örneklerine karşı içerik oluşturacak biçimde sıklıkla estetik söylem ile strüktürel söylem bir arada kullanılmaktadır. Estetik arayış daha çok sanal eklemeler üzerinden kimlik kazanmaktadır. Fiziksel mekanın distopya sineması türüne fon oluşturmasına dair dış mekan örneklemi, özellikle kent belleği ve kamusal alanları oluşturan yapıların cephe tasarımları ile dikkat çekmektedir.

Öte yandan bahsi geçen temel iç ve dış mekan örneklemelerindeki ortak çıkarımlara ek olarak özellikle George Lucas'ın yönettiği THX 1138 (1971) filmindeki boşluk ve mekansızlık teması dikkat çekmektedir. Lucas filmde hapisanelerin kapı, duvar, pencere, korkuluk gibi yapısal elemanlarını terk ederek, zaman-mekan arayüzünde yalnızca zemin, duvar ve tavan birlikteliğini birbirine eş nitelikteki göstergeler üzerinden aktarmaktadır.

Son olarak özellikle 2001: A Space Odyssey (1968) ya da Interstellar (2014) gibi daha çok evrenin oluşumu, güncel ve gelecekteki dinamiğiyle ilgilenen filmlerdeki kozmolojik anlatının özellikle standart çekim yöntemleriyle (stüdyo çekimi ya da stüdyo dışı/gerçek çekim) oldukça masraflı ve zor olduğu için tercih edilmemektedir. Bunun yerine bilgisayar teknolojileri sayesinde gerçeğe oldukça yakın nitelikte yaratılan mekan arayüzleri fiziksel mekan temsiline işaret etmektedir.

Konuralp (2014)'ın mimari bir nesneyi ya da olguyu bir araya getiren malzeme, yer, bağlam ve teknoloji gibi kavramlarının bütünü olarak tanımladığı tektonik kavramı ise distopya sinema tarihi çerçevesinde gerek iç mekan, gerek dış mekan örneklerinde gözlemlenmektedir. İç mekan örneklerinde özellikle döşeme, duvar ve tavan üzerindeki bağlantı derzleri, iki farklı malzemenin bir araya geliş biçimleri, aydınlatma yırtıkları, yer-yön çizgileri şeklinde tanımlanırken; dış mekanda daha çok gökdelenlerin birleşme nodları ya da cephe yüzlerindeki yatay ve dikey elemanların bir araya geliş biçimi üzerinden aktarılmaktadır.

DİSTOPYA SİNEMA TARİHİ ÇERÇEVESİNDE SANAL MEKANININ BİÇİMLENİŞİ				
	TEORİK BİÇİM	ÜRETİM BİÇİMİ	ALAN	GÖSTERGE
SANAL MEKAN	BİLGİSAYAR ARAYÜZÜ	GÖRSEL EFEKT TEKNİKLERİ ÜZERİNDEN SANAL MEKANIN ÜRETİLMESİ (ERDEM, 2015)	İç mekan <input checked="" type="checkbox"/> Kentsel Mekan <input checked="" type="checkbox"/>	<i>Metropolis (1927), THX 1138 (1971), Blade Runner (1982), Equilibrium (2002), Her (2013)</i> <i>İç mekan örnek gösterge:</i> Hologram teknolojisi (THX 1138, 1971) (Her, 2013) <i>Kentsel mekan örnek gösterge:</i> Görsel efekt teknikleri üzerinden kent silüetinin yaratılması (Equilibrium, 2002)
		ANİMASYON TEKNOLOJİSİ ÜZERİNDEN SANAL MEKANIN ÜRETİLMESİ	İç mekan <input checked="" type="checkbox"/> Kentsel Mekan <input checked="" type="checkbox"/>	<i>Wall-E (2008) film örnekleme;</i>
	ÖKLİD GEOMETRİSİ (ÖKLİD UZAYI)	DRAMA TEKNİKLERİ ÜZERİNDEN FİZİKSEL MEKANIN SANAL MEKANA DÖNÜŞMESİ (METALAŞTIRMA)	İç mekan <input type="checkbox"/> Kentsel Mekan <input type="checkbox"/>	<i>Thomas In Love, 2000 (2000) film örnekleme;</i>

Tabloda yer alan örneklemler sahip oldukları baskın göstergeler göz önünde bulundurularak sınıflandırılmaktadır.

Tablo 3.3 Distopya sineması tarihi çerçevesinde incelenen on dört film örneklemleri üzerinden sanal mekanın biçimlenişi (Kişisel Arşiv, 2017)

Distopya sineması tarihi çerçevesinde mekanın bir diğer üretim biçimi sıklıkla bilgisayar teknolojilerinin araç olduğu sanal mekan üretimine işaret etmektedir. Sayısal arayüzde bir takım görsel efekt teknikleri ile üretimi gerçekleştirilirken, esas hedef gerçeği taklit eden, fiziksel mekanın ayna görüntüsünü aktaran yeni biçimler ortaya koymaktır (Kerckhove, 2001).

Tablo 3.3'te belirtildiği gibi gerçeğin temsilindeki sanal mekanın üretimi iki temel kavram üzerine açılım kazanmaktadır. İncelenen filmler kapsamında, Erdem (2015)'in dokuz madde ile sınıflandırdığı görsel efekt tekniklerinin tamamı bahsi geçen sanal mekanın iç mekan ve dış mekanın biçimlenişi ayrı ayrı kullanılmaktadır.

İç mekan örneklerine gösterge oluşturması açısından Baudrillard'ın simülasyon kuramının bir uzamı olarak hologram teknolojisi sinematik sanal mekanın yaratılmasında araç olarak kullanılmaktadır. Hologram teknolojisi doğrultusunda yaratılan mekanlar; ölçek, biçim, renk ve aydınlatmaya dair geliştirilen grafiksel okunabilirlik sayesinde üç boyutlu olarak algılanabilmektedir.

İncelenen filmlere konu olan sanal örüntünün dış mekan biçimlenişi ise sıklıkla distopya sinemasının geleneksel grotesk biçemi ya da yabancılaşma (Serttaş, 2018) kavramını ön plana çıkaracak şekilde tasarlanmaktadır. Bu doğrultuda kentin genel silueti; bilgisayar teknolojileri üzerinden başta biçim, aydınlatma, malzeme ve renk öğelerinin farkındalık yaratacak göstergeleri sayesinde özellikle cephe tasarımlarında estetik ve strüktürel söylem içermektedir.

Bununla birlikte 2001: A Space Odyssey (1968), The Island (2005), The Interstellar (2014) gibi varoluşçuluk, teknoloji ve fiziksel kozmolojiyi konu alan filmlerde, fiziksel içerikte kurgulanmış set tasarımların yanı sıra bilgisayar teknolojileri üzerinden bir takım sanal eklemelerin varlığı dikkat çekmektedir. Özellikle sahneler arası geçiş sekanslarında boşluk, yerkabuğunun doğal hareketleri, mekansızlık algısı gibi fiziksel yöntemlerle yaratılması zor olan ya da görsel etkiyi kuvvetlendirme hedefi doğrultusunda hazırlanan sanal girdiler, distopik atmosferin yaratılmasında araç olarak kullanılmaktadır.

Öte yandan, animasyon yazılımı kullanılarak hazırlanan Wall-E (2008) filmi dramatik gerçekçiliğini animasyonun özgün yapılanışı gereği tamamen sanal bir platform üzerine inşa edilmektedir. Bu bağlamda gerçeğin temsilindeki sanal mekan derlemeleri, estetik, tektonik ve strüktürel göstergelerin tamamı bilgisayar arayüzünde oluşturulmaktadır.

Distopya sinemasında sanal mekanın üretilmesine ilişkin son gruplandırma, fiziksel mekanın sanal olarak metalaştırılması çerçevesinde dramatize edilmektedir. Matrix (1999), The Thirteenth Floor (1999), The Island (2005) gibi türünün önemli filmlerinde baskın nitelikte vurgulanmaktadır. Bahsi geçen sanallık kavramı kimi zaman paralel evren, kimi zaman bilgisayar kodları içerisine sıkışmış insan görüntüsündeyken kimi zamansa bir hücre içerisinde yaşam süren klon sürüleri olarak dikkat çekmektedir. Bahsi geçen film örneklerindeki öykülemenin niteliği, genel olarak fiziksel olarak var olan kişi, mekan ya da olgunun aslında zaman, mekan ve beden etkileşiminde sanal olanı temsil etmesiyle ilişkilendirilmelidir (Ayvaz, 2007). Bahsi geçen etkileşimde metnin dramatik anlatısı çerçevesinde sanal olan; bazen ayna görüntüsünde başka bir

evren, bazen yeraltında saklı bir dünya, bazen uzayda bilinmez bir gezegene işaret etmektedir. Bu yönüyle gerçeğin karşısında üstü kapalı sanal bir temsil içermektedir.

<i>DİSTOPYA SİNEMA TARİHİ ÇERÇEVESİNDE MELEZ MEKANININ BİÇİMLENİŞİ</i>				
MELEZ MEKAN	<i>TEORİK BİÇİM</i>	<i>ÜRETİM BİÇİMİ</i>	<i>ALAN</i>	<i>GÖSTERGE</i>
	ÖKLİD GEOMETRİSİ (ÖKLİD UZAYI)	FİZİKSEL MEKANIN DİĞER FİZİKSEL GİRDİLER ÜZERİNDEN KATMANLAŞMASI (SİNEMADA MİZANSEN EYLEM VE KOMPOZİSYON)	<i>İç mekan</i> ■ <i>Kentsel Mekan</i> ■	<i>Alphaville (1965), THX 1138 (1971), A Clockwork Orange (1971), Gattaca (1997), Her (2013) film örneklemeleri;</i> <i>Kentsel mekan örnek gösterge: Paris kent imgesi (Alphaville, 1965)</i>
	BİLGİSAYAR ARAYÜZÜ	FİZİKSEL MEKANIN SANAL EKLEMELER Y A R D İ M İ Y L A M E L E Z L E Ş M E S İ (GÖRSEL EFEKT TEKNİKLERİ ÜZERİNDEN MELEZ MEKANIN ÜRETİLMESİ)	<i>İç mekan</i> ■ <i>Kentsel Mekan</i> ■ <i>olmayan mekan (kurgu mekan)</i>	<i>Metropolis (1927), Blade Runner (1982), Brazil (1985), Equilibrium (2002), The Island (2005), Her (2013) film örneklemeleri ;</i> <i>İç mekan örnek gösterge : Görsel efekt teknikleri üzerinden duvar yüzeylerin değiştirilmesi (Blade Runner, 1982)</i> <i>Kentsel mekan örnek gösterge: Kent Silueti, Metropolis(1927) (Blade Runner,1982) (Equilibrium, 2002)</i> <i>Blade Runner (1982) film örneklemei ;</i> <i>Örnek gösterge: Los Angeles+San Francisco = San Angeles Kenti (Kurgu mekan) (Blade Runner, 1982)</i> <i>Bilişsel, estetik ve teknolojik söylem</i>

Tabloda yer alan örneklemeler sahip oldukları baskın göstergeler göz önünde bulundurularak sınıflandırılmaktadır.

Tablo 3.4 Distopya sineması tarihi çerçevesinde incelenen on dört film örneklemini üzerinden melez mekanın biçimlenişi (Kişisel Arşiv, 2017)

İncelenen filmlerden elde edilen bulgulara göre üçüncü sınıflandırma biçimi melez mekan kavramına işaret etmektedir (Tablo 3.4). Distopik atmosferin biçimlenişinde öncelikli olarak; duvar, döşeme, tavan gibi statik girdilerden oluşan üç boyutlu mekanın, kaplama, mobilya-donatı gibi benzer fiziksel girdiler ile yan yana ya da üst üste katmanlaşarak oluşturduğu melez bir anlayıştan bahsedilmelidir. Sinemada kompozisyon ya da kompozisyon gibi kavramlara karşılık gelebilecek bu üretim biçimi, mimarlık kuramı perspektifinden incelendiğinde bir takım estetik ve tektonik söylemleri barındırmaktadır. Sözelimi, bir takım görsel efekt tekniklerden uzak, 1950'li yıllara ait fiziksel mekanların arayüz oluşturduğu Gattaca (1997) filmi, başta Frank Lloyd

Wright'ın tasarladığı Marin Sivil Toplum Merkezi'nin fon oluşturduğu kompozisyon üzerinden izleyiciye aktarılmaktadır (Topuz, 2013). Bir başka örnekte Godard'ın Alphaville (1965) filmine orijin oluşturan Paris kenti, filmin dramaturgi çerçevesindeki çözümlemesinde başlı başına melez bir anlayışı barındırmaktadır. Filmin sinemasal anlatısında kente ait cepheler, meydanlar, sokaklara ait göstergelerin bir yönüyle filminden bağımsız ilerlerken diğer bir yönüyle filme katman oluşturmaktadır. Kentin imgesel niteliğe dönüşmüş bu hali filmin dramaturgisi çerçevesinde melez bir anlayışa işaret etmektedir.

Öte yandan melez mekanda esas hedeflenen, bilişim teknolojilerinin altyapısını oluşturduğu sanal mekan uzamını fiziksel mekan platformuna eklemlenme, tamamlama ya da mekanlar arası bağlantı kurma biçiminde dikkat çekmektedir (Alvarado, 2001 ve Ak, 2006). Bu yönüyle distopya sineması tarihi kapsamında incelenen filmlerin üretim biçimi; distopik atmosferin yaratılmasında stüdyo ya da gerçek mekanda yapılan çekimlerin bilgisayar arayüzünde yapılan ekleme, çıkarma, iyileştirme gibi düzenleme teknikleri ile meydana gelen melez birlikteliğine işaret etmektedir. Örneğin, Metropolis (1927), Equilibrium (2002), Blade Runner (1982) gibi türünün önemli filmlerinde, fiziksel nitelikteki set tasarımları üzerine ağırlıklı olarak eklemlenen sanal yapılaşma kentin genel silüetine işaret etmektedir. Bu yönüyle klasik distopya'nın biçimlenişinde Fromm (1997)'un işaret ettiği yabancılaşma kavramı altında, asal bir içerik oluşması açısından fiziksel varlığını koruyan kent ve bu kentin distopik karaktere dönüşümünde bilinçli yaratılan sanal eklemlerin tamamı büyük ölçekte melez bir anlayışa işaret etmektedir. Sözelimi; 1982 yılı Ridley Scott'ın Blade Runner filmi, geçmişe göndermede bulunan art nouveau veya barok temsil elemanları ile gelecekte hayal edilen distopik sanal eklemeleri aynı karede aktarmaktadır. Bu doğrultuda Akgün Yüksekli (2008)'ye göre Blade Runner, eskinin deformasyonu açığa çıkarmak adına teknoloji ürünü dev yapı ürünlerinin yanında klasik öğeleri barındırması yönüyle melez nitelik taşımaktadır.

Distopya sinemasında melez göstergelere sahip bir başka içerik Batman'ın Gotham Şehri (*Gotham City*), Superman'ın *Metropolis* kenti gibi aslında var olmayan ancak senaryodaki dramatik anlatı üzerine karakter kazanan kurgu kentlere işaret etmektedir. Bu doğrultuda distopya sineması tarihi çerçevesinde; Blade Runner (1982) filminde

San Angeles kurgu kentinin, filmin dramaturgi çözümlenişii yapıldığında aslında Los Angeles ve San Francisco gibi iki ayrı kent üzerinden melez bir karakter kazandıđı gözlemlenmektedir (Akgün Yüksekli, 2008).

3.2.2.2. Mimari Temsil Araçlarının (Biçim, Malzeme, Ölçek, Aydınlatma ve Renk) Distopya Sineması Üretimine Katkısı

Distopya sineması tarihi çerçevesinde senaryoya özgü nitelikte karakter kazanan dramatik anlatının kent ve iç mekan biçimlenişi bir takım mimari göstergeler üzerinden ortaya konulmaktadır. Bu doğrultuda incelenen on dört film ışığında elde edilen bulgular; distopik atmosferin yaratılmasında biçim, malzeme, ölçek, aydınlatma ve renk öğelerinin özdeşlik ve farklılıkları fiziksel mekan, sanal mekan ve melez mekan kavramları üzerinden tartışılmaktadır.

İNCELENEN ON DÖRT FİLM KAPSAMINDA DİSTOPİK ATMOSFERİN BİÇİMLENİŞİ (BİÇİM ANALİZİ)					
MİMARİ BİÇİM VE YAPI BİLEŞENLERİ ÜZERİNDEN İÇ MEKAN VE KENT ANALİZİ	TEMSİL ARAYÜZÜ	YAKLAŞIM BİÇİMİ	ALAN	GÖSTERGE	
	FİZİKSEL MEKANDA BİÇİM	ESTETİK SÖYLEM	İç mekan	■	<i>Metropolis (1927), 2001: A Space Odyssey (1968), THX 1138 (1971), Blade Runner (1982), Gattaca (1997), film örneklemeleri;</i> <i>İç mekan örnek göstergesi:</i> Metropolis filmi açılış sekansı (Tonoz tip örtü elemanı)
			Kentsel Mekan	■	<i>Kentsel örnek göstergesi:</i> Dairesel form ve yüzey özellikleri Wright Mimarisi - Marin Country Civil Center (Gattaca, 1997)
		YAPISAL SÖYLEM <i>Strüktür, temel, çatı (örtü) duvar ve açıklıklar (Farrelly, 2011).</i>	İç mekan	■	<i>Alphaville (1968), A Clockwork Orange (1971), Blade Runner (1982), Gattaca (1997), Equilibrium (2002) film örneklemeleri;</i> <i>İç mekan örnek göstergesi:</i> Bir sınıf göstergesi olarak döşeme kesiti ve saklanmış borular (imgemeleme tekniği) (Brazil, 1985)
			Kentsel Mekan	■	<i>Kentsel örnek göstergesi:</i> Brütalist yaklaşıma ayrıntı oluşturmaları yüzünden silikleştirilen çatı kaplama (A Clockwork Orange, 1971)
	SANAL MEKANDA BİÇİM	ESTETİK SÖYLEM	İç mekan	■	<i>THX 1138 (1971), Thomas In Love, 2000 (2000), Equilibrium (2002), Her (2013) film örneklemeleri;</i> <i>İç mekan örnek göstergesi:</i> Hologram teknolojisi üzerinden 'yeni' mekan üretimi (Her, 2013)
			Kentsel Mekan	■	<i>Kentsel örnek göstergesi:</i> Sanal arayüzde üretilmiş brütalist kent silüeti (Equilibrium, 2002)
		YAPISAL SÖYLEM <i>Strüktür, temel, çatı (örtü) duvar ve açıklıklar (Farrelly, 2011).</i>	İç mekan	■	<i>THX 1138 (1971), Equilibrium (2002), Wall-E (2008), Her (2013) film örneklemeleri;</i> <i>İç mekan örnek göstergesi:</i> Hologram teknolojisi (Zemin, duvar, tavan tektoniği) (Her, 2013)
			Kentsel Mekan	■	<i>Kentsel örnek göstergesi:</i> Çöp kuleler ve strüktürel söylem (Wall-E, 2008)
	MELEZ MEKANDA BİÇİM	ESTETİK SÖYLEM	İç mekan	■	<i>Metropolis (1927), THX 1138 (1971), Blade Runner (1982), Equilibrium (2002), Her (2013) film örneklemeleri;</i> <i>İç mekan örnek göstergesi:</i> İç mekanda Aztek yapı taşlarının görsel efekt teknikleri üzerinden çoklanması (Blade Runner, 1982)
Kentsel Mekan			■	<i>Kentsel örnek göstergesi:</i> Fiziksel mekan üzerine sanal eklemeler; Gökdelenler ve kent silüeti (Blade Runner, 1985; Equilibrium, 2002)	
YAPISAL SÖYLEM <i>Strüktür, temel, çatı (örtü) duvar ve açıklıklar (Farrelly, 2011).</i>		İç mekan	■	<i>Metropolis (1927), THX 1138 (1971), Blade Runner (1982), Brazil (1985), Equilibrium (2002), Her (2013) film örneklemeleri;</i> <i>İç mekan örnek göstergesi:</i> Aztek yapı taşlarının görsel efekt teknikleri üzerinden çoklanması, yüzey tasarım (Blade Runner, 1982)	
		Kentsel Mekan	□		
Tabloda yer alan örneklemeler sahip oldukları baskın göstergeler göz önünde bulundurularak sınıflandırılmaktadır.					

Tablo 3.5 Temsil arayüzleri dikkate alınarak mimari biçim ve Farrelly (2011)'nin yapı bileşenleri üzerinden iç mekan ve kent analizi (Kişisel Arşiv, 2017)

Distopik atmosferin biçimlenişi; biçim (form) ve yapı bileşenlerinin estetik ve yapısal göstergeleri üzerinden tartışılmaktadır (Tablo 3.5). Öncelikli olarak estetik söylemin tartışıldığı ilk bölümde, distopya sineması birbirinden oldukça uzak aralıkta seyreden estetik göstergeleri barındırmaktadır. Stüdyo ya da stüdyo dışı çekimler üzerinden filme fon oluşturacak arayüzün tasarımında genel olarak izlenecek biçimsel politika, filmin gerçek distopik atmosferine işaret etmektedir. Bu doğrultuda ortaçağ mimarlığı, Rönesans mimarlığı, brütalizm, modern, post-modern, grotesk, fütürizm gibi birbirine uzak ya da yakın söylemler aynı ya da farklı filmler içerisinde yönetmenin genel estetik tutumunu ortaya koymada yardımcı olmaktadır. Sözelimi; modern mimarlık tarihinin en önemli değerlerinden Frank Lloyd Wright tarafından tasarlanan Marin İlçesi Sivil

Toplum Merkezi (*Marin Country Civil Center*)'nin iki ayrı filme arayüz oluşturması dikkat çekmektedir. Bu doğrultuda, Sönmez (2006)'e göre Wright mimarisinde strüktür, asal bir taşıyıcı elemandan öte, aynı zamanda estetik bir söylem barındırmaktadır.

Farrelly (2012)'nin öne sürdüğü strüktür, temel, çatı (örtü), duvar ve açıklıklar üzerinden değerlendirilen distopik atmosferin biçimlenişinde, bahsi geçen yapısal bileşenler ayrı ayrı gösterge oluşturmak yerine genellikle üst üste katmanlaşan bir arayüz oluşturmaktadır. Bu bağlamda, yapısal bileşenlerin distopik atmosferin biçimlenişinde aldığı rol, Sönmez (2008)'de işaret ettiği malzeme, biçim ve strüktür birlikteliği üzerinden değerlendirilmelidir. Bu doğrultuda strüktür; iç mekan örneklerinde daha çok, kolon tip özellikleri ve mobilya-donatı elemanlarının iskelet yapısı üzerinden okunabilirlik kazanırken; kentsel arayüzde genellikle cephe tasarım tektoniği ile dikey yapılaşmanın biçemi, filmin distopik anlatısını güçlü kılmada görsel bir araç olarak kullanılmaktadır. Çatı ve örtü tasarımı, filmin distopik anlatısında çok fazla yönlendirici özellik taşımamaktadır. Ancak, *A Clockwork Orange* (1971) filminde yönetmen Kubrick, filmin genel brütalist algısına zarar verdiği düşüncesiyle, klasik İngiliz mimarisinin göstergesi olarak kırmızı renkteki tuğlalarla örtülü çatı kaplamasını, bir takım sinematografik teknikler üzerinden silikleştirmektedir (Sözen, 2017).

Öte yandan distopik atmosferin biçimlenişinde özellikle fiziksel mekan örneklerinde; iç mekan ya da kent ölçeğine ilişkin temel, çatı (örtü), duvar ve açıklıkların yaratısında malzeme ve biçim birlikteliğinde ön plandadır.

İncelenen film örnekleri tarihsel sıralanış göz önünde bulundurulduğunda, özellikle son dönem bilgisayar teknolojilerindeki gelişime bağlı olarak fiziksel mekana bilgisayar destekli programlar üzerinden yapılan sanal eklemelerin biçimsel kalitesi dikkat çekmektedir. Sözgelimi; *Blade Runner* (1982), *Equilibrium* (2002) gibi yabancılaşma teması üzerinden yaratılan distopik atmosferin biçimlenişinde, özellikle kentin dikey yapılaşmasında biçimsel (formel) tavır dikkat çekmektedir.

Öte yandan sanal ve melez mekan örneklerinde, bilgisayar destekli tasarımın gelişmesi, fotogerçekçilik ve animasyon teknolojileri geleneksel sunum tekniklerine alternatif içerik sağlamaktadır. Bu yönüyle tamamen bilgisayar teknolojileri üzerinden

tasarlanması niteliğiyle Wall-E (2008) filmi, başlı başına sanal bir arayüze işaret etmektedir.

İNCELENEN ON DÖRT FİLM KAPSAMINDA DİSTOPİK ATMOSFERİN BİÇİMLENİŞİ (MALZEME ANALİZİ)			
MALZEME	ÜRETİM ARAYÜZÜ	ALAN	GÖSTERGE
BETON	FİZİKSEL MEKAN <input checked="" type="checkbox"/>	İç mekan <input checked="" type="checkbox"/>	<i>Metropolis (1927), Alphaville (1968), A Clockwork Orange (1971), Blade Runner (1982), Gattaca (1997), Equilibrium (2002) film örnekleri;</i> <i>İç mekan örnek gösterge:</i> Wright Mimarisi - Geniş beton kütleler, Marin Country Civil Center (Gattaca, 1997)
	SANAL MEKAN <input type="checkbox"/>		
	MELEZ MEKAN <input checked="" type="checkbox"/>	Kentsel Mekan <input checked="" type="checkbox"/>	<i>Kentsel mekan örnek gösterge:</i> Brütalist üsluba göre tasarlanmış Munden Evi ve Wandsworth Altgeçidi (A Clockwork Orange, 1971)
DOĞAL MALZEME-TOPRAKTAN GELEN (TAŞ, AHŞAP, ALTIN ,GÜMÜŞ...)	FİZİKSEL MEKAN <input checked="" type="checkbox"/>	İç mekan <input checked="" type="checkbox"/>	<i>Metropolis (1927), Alphaville (1968), A Clockwork Orange (1971), Blade Runner (1982), Gattaca (1997), Equilibrium (2002) film örnekleri;</i> <i>İç mekan örnek gösterge 1:</i> Yuva metaforunu vurgulamak adına zemin, duvar ve tavandaki ahşap kapalamalar (A Clockwork Orange, 1971) <i>İç mekan örnek gösterge 2:</i> Makine ve teknoloji estetiğini yansıtmak için gümüş kaplama dev gong heykeli (Metropolis, 1927) (Akgün Yüksekli, 2013) <i>İç mekan örnek gösterge 3:</i> Aztek yapı taşları (Blade Runner, 1985)
	SANAL MEKAN <input type="checkbox"/>		
	MELEZ MEKAN <input type="checkbox"/>	Kentsel Mekan <input type="checkbox"/>	
CAM VE ÇELİK	FİZİKSEL MEKAN <input type="checkbox"/>	İç mekan <input checked="" type="checkbox"/>	<i>Metropolis (1927), Alphaville (1968), A Clockwork Orange (1971), Gattaca (1997), Equilibrium (2002), The Island (2005), Her (2013) film örnekleri;</i> <i>İç mekan örnek gösterge:</i> Gelişen teknoloji ışığında modern mimarlığın geleneksel göstergesi olarak pompalı cam kapı (Alphaville, 1968)
	SANAL MEKAN <input type="checkbox"/>		
	MELEZ MEKAN <input type="checkbox"/>	Kentsel Mekan <input checked="" type="checkbox"/>	<i>Kentsel mekan örnek gösterge:</i> Paris kent silüeti - Cephe sistemleri (Alphaville, 1968) ; Los Angeles ve Şanghay kent silüeti - Cephe Sistemleri (Her, 2013)
KOMPOZİT MALZEME (METAL, PLASTİK VE SERAMİK MATRİSLİ MALZEMELER...)	FİZİKSEL MEKAN <input checked="" type="checkbox"/>	İç mekan <input checked="" type="checkbox"/>	<i>Metropolis (1927), 2001: A Space Odyssey (1969), A Clockwork Orange (1971), Wall E (2008), The Island (2005), The Interstellar (2014) film örnekleri;</i> <i>İç mekan örnek gösterge:</i> Kedili kadın evi aksesuarlar ve fallik obje (A Clockwork Orange, 1971)
	SANAL MEKAN <input type="checkbox"/>		
	MELEZ MEKAN <input checked="" type="checkbox"/>	Kentsel Mekan <input type="checkbox"/>	<i>İç mekan örnek gösterge:</i> Uzun mekiği iç hacim kaplama malzemesi (2001: A Space Odyssey, 1968)
Tabloda yer alan örnekler sahip oldukları baskın göstergeler göz önünde bulundurularak sınıflandırılmaktadır.			

Tablo 3.6 c malzeme grupları üzerinden distopik atmosferin biçimlenişinde iç mekan ve kent analizi (Kişisel Arşiv, 2018)

Farrelly (2012)'nin malzeme çeşitliliğine göre sınıflandırdığı tabloda ikinci basamak, toprakta bulunan ya da topraktan elde edilen, taş, ahşap, altın, gümüş gibi doğal malzeme grubuna işaret etmektedir. Distopya türünde genellikle geçmiş ya da gelecek mimari hareketler hakkında fikir vermesi açısından gerek iç mekan gerekse kentsel ölçekte son derece önemli bir arayüze işaret etmektedir. Sözelimi ahşap grubu; sürdürülebilir ve estetik bir söyleme sahip olması nedeniyle özellikle iç mekan tasarımı ile mobilya-donatı örneklerinde sıklıkla kullanılmaktadır. Toplumbilimi başlığı altında ev (yuva) atmosferinin yaratılmasında ahşap ve ahşaptan türeyen malzeme grubu temsil arayüz oluşturmaktadır. Kentsel ölçekte ikinci basamaktaki malzeme tasnifleri çok fazla gösterge barındırmamaktadır. Öte yandan, 1927 tarihli Metropolis filminde, dönemin kısıtlı koşulları göz önüne alındığında makine ve teknoloji estetiğini yansıtmak adına gümüş kaplama dev gonk heykelinin anıtsal kullanımı dikkat çekmektedir (Akgün Yüksekli, 2013).

Farrelly (2012)'nin malzeme çeşitliliğine göre sınıflandırdığı tabloda üçüncü basamak, estetik, yapısal ve teknolojik söylemlere işaret eden cam ve çelik malzeme grubuna işaret etmektedir.

Cam teknolojisindeki yapısal gelişim, geçmişte cam ve çelik gibi birbirine bağımlı halde biçime bürünen malzeme grubuna işaret etmektedir. Teknoloji geliştikçe, camın çelikten bağımsız hale bürünmüş biçimi, saydamlık, hafiflik özelliklerine ek olarak strüktürel söylem kazanmaktadır. Bu doğrultuda incelenen filmler kapsamında, özellikle son dönem örnekleri, iç mekanda steril mekan, şeffaf mekan gibi arayüzler şeklinde izleyiciye aktarılırken; kentsel ölçekte, özellikle cephe tasarımında çelikten uzaklaşmış cam, kendi başına taşıyıcı özellik sergilemektedir.

Farrelly (2012)'in malzeme çeşitliliğine göre sınıflandırdığı tabloda son basamakta, belli bir işlevi yerine getirmek adına birden fazla malzeme birlikteliğinde üretilmiş estetik, yapısal ve teknolojik söylemlere cevap veren kompozit malzeme grubuna işaret etmektedir. İncelenen filmler çerçevesinde; kentsel ölçekte, belirgin nitelikte kompozit malzeme örnekleri gözlemlenmezken; iç mekanda, özellikle mobilya-donatı ve aksesuarların, estetik ve teknoloji içerikli söylem barındırdığı plastik ve seramik matrisli malzeme grupları gözlemlenmektedir. 2001: A Space Odyssey, Interstellar

(2015) gibi uzay mekan arayüzü üzerinden dayanaklı, esnek, steril ve pürüzsüz görüntüsüyle metal matrisli malzeme grubu ağırlıklı olarak gözlemlenmektedir.

İNCELENEN ON DÖRT FİLM KAPSAMINDA DİSTOPİK ATMOSFERİN BİÇİMLENİŞİ (ÖLÇEK ANALİZİ)					
ESSLEY (2016)'İN ÖLÇEK SINIFLANDIRMASI ÜZERİNDEN İÇ MEKAN VE KENT ANALİZİ	ORAN VE ÖLÇEK	ÜRETİM ARAYÜZÜ	ALAN	GÖSTERGE	
	İNSAN ÖLÇEĞİ (Human Scale)	FİZİKSEL MEKAN ■	İç mekan ■	Kentsel Mekan ■	<i>Metropolis (1927), Alphaville (1968), A Space Odyssey (1968), Brazil (1985), Thomas In Love, 2000 (2000), Blade Runner (1982), Gattaca (1997), Wall- E (2008), Equilibrium (2002), Her (2013), The Martian (2015) film örnekleri;</i>
		SANAL MEKAN ■			<i>İç mekan örnek gösterge:</i> Fiziksel engelli bireyin, evrensel tasarım ilkelerine göre tasarlanmış sarmal tip merdiven ile mücadelesi (Gattaca, 1997)
		MELEZ MEKAN ■			<i>Kentsel mekan örnek gösterge:</i> Dramazite anlatıda kamusal alan içindeki yalnız insan (Her,2003)
					<i>Estetik, psikolojik, sosyolojik ve antropolojik söylem</i>
YAKIN ÖLÇEK (Intimate Scale)	FİZİKSEL MEKAN ■	İç mekan ■	Kentsel Mekan ■	<i>Metropolis (1927), Alphaville (1968), A Space Odyssey (1968), Brazil (1985), Thomas In Love, 2000 (2000), Blade Runner (1982), Gattaca (1997), Wall- E (2008), Equilibrium (2002), Her (2013), The Martian (2015) film örnekleri;</i>	
	SANAL MEKAN ■			<i>İç mekan örnek gösterge:</i> Agorafobi hastası kahramanın bilgisayar arayüzü ile kurduğu stabil ve sanal ilişki (Thomas In Love, 2000 (2000))	
	MELEZ MEKAN ■			<i>Kentsel mekan örnek gösterge:</i> Dramazite anlatıda kamusal alanda dikey yapılaşmanın gölgesindeki insan (Metropolis, 1927)	
				<i>Estetik, psikolojik, sosyolojik ve teknolojik söylem</i>	
ANITSAL ÖLÇEK (Monumental Scale)	FİZİKSEL MEKAN ■	İç mekan ■	Kentsel Mekan ■	<i>Metropolis (1927), Alphaville (1968), Brazil (1985), Blade Runner (1982), Gattaca (1997), Equilibrium (2002), Her (2013), The Martian (2015) film örnekleri;</i>	
	SANAL MEKAN □			<i>İç mekan örnek gösterge:</i> Neo-klasik ve art-deco stilde tasarlanmış mobilya donatı elemanları (Equilibrium, 2002)	
	MELEZ MEKAN ■			<i>Kentsel mekan örnek gösterge:</i> Devlet kararlarının alındığı Tetragrammaton konseyi - Anıtsal nitelikte tasarlanmış giriş alanı (Equilibrium, 2002)	
				<i>Estetik, psikolojik, sosyolojik ve teknolojik söylem</i>	
SARSICI ÖLÇEK (Shock Scale)	FİZİKSEL MEKAN ■	İç mekan ■	Kentsel Mekan ■	<i>Metropolis (1927), A Clockwork Orange (1968), Brazil (1985), Blade Runner (1982), Wall-E (2008), Equilibrium (2002), The Interstellar (2014) film örnekleri;</i>	
	SANAL MEKAN ■			<i>İç mekan örnek gösterge:</i> Grotesk anlatıyı kuvvetlendirici nitelikte tasarlanmış iç mekan tasarımı, aksesuar (Fallik obje) (A Clockwork Orange, 1968)	
	MELEZ MEKAN ■			<i>Kentsel mekan örnek gösterge 1:</i> Çöp kuleler (Wall - E, 2008)	
				<i>Kentsel mekan örnek gösterge 2:</i> Grotesk anlatıyı kuvvetlendirici nitelikte tasarlanmış kent silüeti (Brazil, 1985)	
				<i>Estetik, psikolojik, sosyolojik ve teknolojik söylem</i>	
Tabloda yer alan örnekler sahip oldukları baskın göstergeler göz önünde bulundurularak sınıflandırılmaktadır.					

Tablo 3.7 Essley (2016)'in mimari ölçek ve birey etkileşimi doğrultusunda distopik atmosferin biçimlenişinde iç mekan ve kent analizi (Kişisel Arşiv, 2018)

Distopik atmosferin biçimlenişinde bir diğer gösterge Essley (2016)'in mimari ölçek ve birey etkileşimi üzerine belirlediği dört ayrı gruplandırma üzerinden incelenmektedir (Tablo 3.7). Bu çerçevede birinci gruplandırma fiziksel mekan ile insan ölçeği (*Human Scale*), arasındaki ilişkiye dikkat çekmektedir. Essley (2016)'ye göre insan ölçeği ile mekan arasındaki ilişki, bireyin antropolojik gelişiminin doğal sonucu olarak fiziksel mekanların biçimlenişine işaret etmektedir. Dodsworth ve Anderson (2015)'e göre evrensel ölçek kavramının fiziksel mekana taşınabilirliği birey ile mekan arasındaki proksemik (*proxemisc*) girdileri neticesinde biçimlenmektedir.

Essley (2016)'nin sınıflandırdığı tablo üzerinden tartışılan distopik atmosferin biçimlenişinde, insan ölçeği kavramı üzerinden kişisel alan, sosyal alan ya da kamusal alanda yakınlık-uzaklık ilişkileri dikkat çekmektedir. Sözelimi; Gattaca filminde fiziksel engelli bireyin sarmal tipteki merdiven elamanı ile kurduğu ilişki ve işlevsel açıdan karşılaştığı güçlük seyirciye aktarılırken mimari ölçek hassasiyetini ön plana taşıyacak bir çekim açısı tercih edilmektedir (Şekil 3.40). Bahsi geçen sınıflandırmada, Her (2013) filminde, kent kalabalığından sıkılmış yalnız adam temasını vurgulamak adına, kamusal alanda birey ile kentsel ölçek arasındaki ilişkiyi, gerek yakın gerekse uzak plan çekiminde, insan ölçeği dikkate alınarak izleyiciye aktarılmaktadır. Öte yandan bahsi geçen film kamusal alanda, yaya ile uzak-yakın çevresindeki yapılar arasındaki ilişkiyi kuvvetli kılmak adına, filmin hemen hiçbir karesinde araba ve yol trafiği kullanılmamaktadır (Barnett, 2014).

Öte yandan Wall-E (2008) filminde obezitenin esiri haline dönüşmüş Amerikan halkının değişen anatomik yapısı, mobilya donatı elamanları hacimsel özellikleri üzerinden aktarılmaktadır. Bu doğrultuda toplumun estetik, antropolojik ve sosyolojik dönüşümü vurgulanmaktadır.

Essley (2016) sınıflandırdığı tabloda ikinci gruplandırma birey-birey ya da birey-nesne ilişkisinin yakınlık, uzaklık ve algı birlikteliği üzerinden okunabilirlik kazandığı yakın ölçek (*intimate scale*) kavramına işaret etmektedir. Antropolog Hall'e göre birey ile mekan arasındaki etkileşim mesafeler ve statüye göre sınıflandırılmaktadır (Dodsworth ve Anderson, 2015). Bu çerçevede özellikle mahrem alan (*intimate space*), sosyal alan (*social space*) ve kamusal alan (*public space*) kavramlarının sıklıkla vurgulandığı

dramatik anlatıda, ölçek ile yapılar arasındaki ilişki çeşitli sinematografik çekim teknikleri üzerinden izleyiciye aktarılmaktadır.

Öte yandan Esslay (2016) sınıflandırdığı ölçek kavramı üzerinden özdeşlik ve farklılıkların ortaya koyulduğu tabloda yer alan yakınlık-uzaklık ilişkisinin distopik bir anlatıya dönüşmesinde, bahsi geçen fiziksel mekan örneklemi kadar özellikle teknolojik söylem kaygısı taşıyan film grubunda birey, bilgisayar ve ağ sistemleri üzerinden sanal üretim biçimi dikkat çekmektedir. Sözelimi; THX 1138 (1971), Thomas In Love, 2000 (2000), Wall-E (2008), Her (2013) gibi iletişimin teknolojik göstergeler üzerinden karakter kazandığı film örneklerinde, birey ile karşısındaki ekran (birey) arasında durağan ve sanal bir ilişki söz konusudur.

Esslay (2016) sınıflandırdığı tabloda üçüncü gruplandırma katı rejimlerin faşist mimari tipolojisi üzerinden sıklıkla vurguladığı anıtsal ölçek (*monumental scale*) kavramına işaret etmektedir. Anıtsal ölçek ve dolayısıyla anıtsal mimarinin vurgulandığı yapı örneklerinde insan ölçeği ile mimari ölçek arasında bilinçli olarak yaratılmış oransal farklılık çoğu zaman otoriteye işaret etmektedir. Farrelly (2012)'ye göre anıtsalcılık, anıtsal nitelik taşıyan bir nesne ya da yapıtın, asal işlev ve biçimlenişinin yanında kentsel ölçekte kente ait tanınabilirlik yaratması yönüyle imgesel bir anlam taşımaktadır. Öte yandan incelenen film örneklerinde; Nazi mimarlığı, Roma mimarlığı ve neo-klasik anlatının bir uzamı olarak dural nitelikteki devasa ölçek beraberinde gücü sembolize eden simetriyi doğurmaktadır (Özcan, 2017). Tüm bu bulgular doğrultusunda anıtsal ölçeğin ele alınış biçimi; birey ile yapılaşmaya dair nicel ve nitel göstergeleri birlikte barındırması, sinematografik açıdan etkili bir anlatı ortaya koyması ve estetik, psikolojik, sosyolojik söylemleri birlikte barındırması yönüyle incelenen film örneklerinde sıklıkla kullanılmaktadır.

Esslay (2016) sınıflandırdığı tabloda dördüncü gruplandırma şaşırtıcı ölçek (*shock scale*) anlatısının mimari bir gösterge olarak distopya sinemasındaki biçimlenişine işaret etmektedir. Sinemasal anlatıya içerik oluşturan şok ölçek; nesnenin ya da yapıtın olması gerektiğinden çok daha küçük ya da çok daha büyük olması biçiminde izleyiciye aktarılmaktadır. Genellikle görsel efekt teknikleri üzerinden üretim biçimi gerçekleştirilmektedir. Sözelimi; yakın ya da uzak geleceğin fütürist göstergesi olarak

dikine dev yapılaşma, sıra dışı form ve ölçeğiyle mitolojik öğeler üzerinden gelecekçi ilk dönem distopya denemeleri ile genellikle retro-gelecek anlatıda araç olarak kullanılan grotesk örnekler bu grupta incelenmektedir.

İNCELENEN ON DÖRT FİLM KAPSAMINDA DİSTOPİK ATMOSFERİN BİÇİMLENİŞİ (AYDINLATMA ANALİZİ)					
DOĞAL VE YAPAY AYDINLATMA KAVRAMLARI ÜZERİNDEN İÇ MEKAN VE KENT ANALİZİ	MALZEME	ÜRETİM ARAYÜZÜ	ALAN	GÖSTERGE	
	DOĞAL AYDINLATMA (Natural Lighting)	FİZİKSEL MEKAN ■	İç mekan ■	■	<i>Metropolis (1927), Alphaville (1968), A Clockwork Orange (1971), Blade Runner (1982), Gattaca (1997), Equilibrium (2002), The Island (2005), Her (2013), The Interstellar (2014) film örneklemi;</i>
		SANAL MEKAN ■			İç mekan örnek gösterge 1: Wright Mimarisi - Geniş beton kütleler üzeri malzeme, doku, doğal aydınlatma ilişkisi, Marin Country Civil Center (Gattaca, 1997)
		MELEZ MEKAN ■	Kentsel Mekan ■	■	İç mekan örnek gösterge 2: Dinsel ve tinsel söylem-Açıklıktan sızan ışık (Equilibrium, 2002) Kentsel mekan örnek gösterge: Güneşinın metaforlaşması - Karanlık mekândan aydınlığa geçiş söylemi(Equilibrium, 2002) (The Island, 2005)
YAPAY AYDINLATMA (Artificial Lighting)	FİZİKSEL MEKAN ■	İç mekan ■	■	<i>Metropolis (1927), 2001: A Space Odyssey (1968), THX 1138 (1971), A Clockwork Orange (1971), Blade Runner (1982), Thomas In Love, 2000 (2000), Equilibrium (2002), The Island (2005), Wall-E (2008), Her (2013) film örneklemi;</i>	
	SANAL MEKAN ■			İç mekan örnek gösterge: Led aydınlatma zemin yırtıkları (Ada, 2005)	
	MELEZ MEKAN ■	Kentsel Mekan ■	■	Kentsel mekan örnek gösterge 1: Sinematografik teknikler üzerinden ışığın anlam ve anlatıya dönüşmesi - Munden Evi Dış Cephe ve Wandsworth Alt-geçidi (A Clockwork Orange, 1971) Kentsel mekan örnek gösterge 2: Makine ve teknoloji estetiği - Yapay aydınlatma destekli kent silüeti (Metropolis, 1927), (Blade Runner, 1982), Equilibrium (2002), Wall-E (2008), (Her, 2013)	
Tabloda yer alan örneklemeler sahip oldukları baskın göstergeler göz önünde bulundurularak sınıflandırılmaktadır.					

Tablo 3.8 Doğal ve yapay aydınlatma başlıkları altında distopik atmosferin biçimlenişinde iç mekan ve kent analizi (Kişisel Arşiv, 2018)

Distopik atmosferin yaratılmasında bir diğer gösterge, doğal aydınlatma (güneşiği) ve yapay aydınlatma grubuna işaret etmektedir (Tablo 3.8). Sözen (2013)'e göre sinemada ışık elemanı dramatik anlatının yardımcı öğesi olarak ele alınabileceği gibi anlamın ve anlatının başlı başına yaratıcısı olarak da kullanılmaktadır. Bu doğrultuda incelenen filmlerden elde edilen bulgular ışığında; ışığın kullanım biçimi fiziksel mekan örneklerinde daha çok doğal aydınlatma (güneşiği) ve çeşitli sinematografik teknikler

üzerinden karakter kazanırken, sanal ve melez mekan örneklerinde görsel efekt teknikleri üzerinden aktarılmaktadır.

Distopik anlatının bir parçasını oluşturan umut, kurtuluş, özgürlük, esaret gibi kavramların seyirciye iletisinde, gerek iç mekan gerekse dış mekan örneklemlerinde doğal aydınlatma etkin nitelikte kullanılmaktadır. Özellikle film örneklemlerinin serim ve çözüm bölümünde karanlık mekandan aydınlığa geçiş söylemini temsilen gün ışığı kavramı metaforlaştırılmaktadır.

Sözen (2013)'e göre ışığın kullanımı, inanca dair kaygıların iletilmesinde bir takım sinematografik teknikler üzerinden seyirciye aktarılmaktadır. Bu kapsamda, özellikle iç mekan örneklemlerinde kutsal ve ahlaki söylem barındıran doğaüstü anlatılar da günışığı teması kullanılmaktadır.

Yapay aydınlatma ise gerek fiziksel gerekse fiziksel ile sanalın katmanlaşarak karakter kazandığı melez mekan örneklerinde, iki biçimde kullanılmaktadır. Fiziksel mekanda; yapay ışık çeşitli sinematografik teknikler üzerinden karakter kazanırken, melez mekan örneklerinde doğal aydınlatma üzerine bilgisayar ortamında yapılan değişiklikler dikkat çekmektedir. Sözgelimi; THX 1138 filminde, distopik atmosferin yaratılmasına ilişkin bilgisayar teknolojisi ile desteklenmiş melez mekanda yapay ışık kavramı üzerinden psikolojik bir gerilim yaratılmaktadır.

Öte yandan, yapay aydınlatmanın distopya türü çerçevesinde dış mekan örneklemleri ağırlıklı olarak makineleşme ve teknoloji içerikli estetik bir söyleme işaret etmektedir. Bu doğrultuda, kentsel silüetin yaratılmasında yüksek katlı gökdelenlerin cepheleri, yapay aydınlatmanın kullanımı üzerinden karakter kazanmaktadır.

İNCELENEN ON DÖRT FİLM KAPSAMINDA DİSTOPIK ATMOSFERİN BİÇİMLENİŞİ (RENK ANALİZİ)					
AKBAY YENİGÜL (2018)'ÜN RENK SINIFLANDIRMASI ÜZERİNDEN İÇ MEKAN VE KENT ANALİZİ	RENKLER	ÜRETİM BİÇİMİ	ALAN	GÖSTERGE	
	SICAK RENKLER (Sarı, Kırmızı, Turuncu)	FİZİKSEL MEKAN ■	İç mekan ■ Kentsel Mekan □ Uzay Mekan ■	■	A Clockwork Orange (1971), Thomas In Love, 2000 (2000), Her (2013) film örnekleri; <u>İç mekan örnek göstergesi:</u> Kahramanın evi, ofisi, kostümü, kullandığı nesnelere (rengin imgeleme dönüşmesi) (Her, 2003) <u>Estetik, psikolojik ve sosyolojik söylem</u>
		SANAL MEKAN ■			2001: A Space Odyssey (1969), Thomas In Love, 2000 (2000), The Interstellar (2014) film örnekleri <u>Sanal mekan örnek göstergesi:</u> Bilgisayar arayüzü (Düşük piksel grafiksel anlatı (Thomas In Love, 2000 (2000)) <u>Uzay mekan örnek göstergesi:</u> Kahverengi yüzey, toprak rengi, verimlilik sembolü (Sharma, 2007) (The Interstellar (2014))
		MELEZ MEKAN ■			
SOĞUK RENKLER (Yeşil, Mavi, Mor)	FİZİKSEL MEKAN ■	İç mekan ■ Kentsel Mekan ■	■	A Clockwork Orange (1971), THX 1138 (1971), Blade Runner (1982), The Island (2005) film örnekleri; <u>İç mekan örnek göstergesi:</u> Klonların yaşam hücreleri (yatak odası, ıslak hacim) (The Island, 2005) <u>Sanal mekan örnek göstergesi:</u> Hologram Teknolojisi (Yeşil imgelem) (THX 1138 (1971) ve Her (2013)). <u>Estetik, psikolojik, sosyolojik ve teknolojik söylem</u>	
	SANAL MEKAN ■			2001: A Space Odyssey (1969), THX1138, (1971), Blade Runner (1982), Thomas In Love, 2000 (2000), The Martian (2015) film örnekleri; <u>Kentsel mekan (sanal mekan) örnek göstergesi:</u> Günümüzden yedi yüz yıl sonraki kent imgesi; Wall-E (2008)	
	MELEZ MEKAN ■				
NÖTRAL RENKLER (Krem, Fildişi, Bej, Gri, Kahverengi, Siyah ve Beyaz)	FİZİKSEL MEKAN ■	İç mekan ■ Kentsel Mekan ■	■	Metropolis (1927), Alphaville (1965), 2001: A Space Odyssey (1968), THX 1138 (1971), Brazil (1985), Gattaca (1997) film örnekleri; <u>İç mekan örnek göstergesi:</u> (Beyaz imgelem - mekan algısının kayboluşu; THX 1138, 1971) <u>Kentsel mekan örnek göstergesi:</u> Paris kent meydanı ve cepheler; (Alphaville, 1965) <u>Estetik, psikolojik, sosyolojik ve teknolojik söylem</u>	
	SANAL MEKAN ■			Metropolis (1927), Brazil (1985), Equilibrium (2002), THX 1138 (1971), Blade Runner (1982) film örnekleri; <u>İç mekan örnek göstergesi:</u> Aztek yapı taşları (Blade Runner, 1982) <u>Kentsel mekan örnek göstergesi:</u> Kent Silueti (Brazil, 1985) <u>Estetik, psikolojik, sosyolojik ve teknolojik söylem</u>	
	MELEZ MEKAN ■				
Tabloda yer alan örnekler sahip oldukları baskın göstergeler göz önünde bulundurularak sınıflandırılmaktadır.					

Tablo 3.9 Akbay Yenigül (2018)'ün renk sınıflandırması üzerinden distopik atmosferin biçimlenişinde iç mekan ve kent analizi (Kişisel Arşiv, 2018)

Tablo 3.9'da belirtildiği gibi, rengin yapı fiziği esas kabul edilerek, renk kavramı; sıcak, soğuk ve nötral renkler olarak üç başlıkta incelenmektedir (Akbay Yenigül, 2018). Arnheim (2004)'e göre renkler, sıcak ve soğuk renkler şeklinde keskin bir ayırım gösteremez. Bireyin renklere karşı gösterdiği psikolojik etkileşim renk yelpazesinin esas biçimlenişine işaret etmektedir (Kılıç, 2004). Bununla birlikte, tür sineması gibi bireysel anlatının ön planda olduğu sanatlarda, rengin kullanımı filmin sanat ekibinin

belirlediği kıstaslar doğrultusunda biçimleniş göstermektedir (Kırık, 2013). Öte yandan, kuram ya da türe özgün nitelikte görsel anlatının tamamlanmasına yardımcı özellik gösteren renk öğesinin değerlendirilmesi için bir takım evrensel özdeşlik ve farklılıklar ortaya konulmalıdır. Bu çerçevede, öncelikli olarak distopik atmosferin biçimlenişinde renk yelpazesinde sıcak renk grubuna işaret eden sarı, kırmızı ve turuncu renkler ile bu renklerin gölge ve tonlarını (*Tints and Shades*) içeren distopya film örnekleri değerlendirilmektedir. Bahsi geçen renklerin sinemadaki kullanılabilirliği, iki biçimde izleyiciye aktarılmaktadır. Tosun (2011)'un işaret ettiği stüdyo ve stüdyo dışı çekim teknikleri üzerinden biçim kazanan sahne ve kostüm tasarımı birinci gruplandırma çerçevesinde incelenmelidir. Bu doğrultuda fiziksel koşullar birlikteliğinde tasarlanan sıcak renk grubu, dalga boyları uzun olduğu için bireyle etkileşimde çabuk algılanabilir, canlı ve etkin bir anlatı sunmaktadır (Kırık, 2013). İncelenen filmler kapsamında gerek iç mekan gerekse kentsel ölçekte sıcak renklerin kullanım örneklerine rastlanmaktadır. Sözelimi; Her (2013) filminde koyu kırmızı rengin filmin başlangıcından son sekansına kadarki kullanımında, imgeleme tekniği filmin karakter biçimlenişinde dikkat çekmektedir. Kahramanın yaşadığı kentin ışıkları, ev ve ofis tasarımındaki renk birliği (ahenk), kahramanın kullandığı teknolojik nesnelerin benzer renk aralığındaki kaplamalara işaret etmesi ve kahramanın kostüm tasarımı, film süresince seyir takibini kuvvetlendirmektedir (Ma, 2015).

Öte yandan nadiren de olsa distopik atmosferin yaratılmasına ilişkin 2001: A Space Odyssey (1968), The Interstellar (2014) gibi uzay temalı filmler kapsamında; bilgisayar arayüzünde gölge, parlaklık, kontrast gibi ışığın temel girdileri üzerinden uygulanan renk düzenlemeleri gözlemlenmektedir. Bütün bu düzenlemelerdeki teknolojik söylemin yanı sıra, Thomas In Love, 2000 (2000) filmindeki Thomas karakterinin duygusal arayışına cevap bulmak adına kullandığı sosyal paylaşım sitelerinin arayüzlerin grafik tasarımı dikkat çekmektedir. Filmde, *Gestalt* prensiplerinden şekil-zemin (*figure-ground*) ilişkisinin belirgin nitelikte okunabilirlik gösterdiği arayüz tasarımında fon ile karakter arasındaki ilişkide fonun tasarımı, sıcak renk grubu ve düşük piksel çözünürlük üzerinden karakter kazanmaktır. Bu doğrultuda, sanal platformdaki karakterin fiziksel özellikleri, fona içerik oluşturan sanal düzenlemeler aracılığıyla ön plana çıkmaktadır.

İkinci gruptandırma, renk çarkında yeşil, mavi, mor ve yakın çevresindeki renk dağılımı üzerinden değerlendirilmektedir. Bu doğrultuda bahsi geçen soğuk renkler, distopik atmosferin biçimlenişinde on dört film örnekleme üzerinden incelenmektedir. Sıcak renk grubunun aksine soğuk renklerin dalga boyları kısa olduğu için şekil-zemin (*figure-ground*) ilişkisinde, zemin (fon, dekor) genellikle soğuk renkler üzerinden karakter kazanmaktadır. Özellikle bilimkurgu türünün geleneksel anlatısında sıklıkla işaret ettiği astronomi ve uzay bilimlerinin grafiksel anlatısının yanında laboratuvar gibi saydamlığın ve sterilizasyonun ön planda tutulduğu hacimler için sıklıkla soğuk renk grubu tercih edilmektedir. Öte yandan iç mekan örneklerinde hologram teknolojisinin izleyici aktarım biçimi, benzer özellikte mavi ve yeşil renk tonları üzerinden izleyiciye aktarılmaktadır.

Üçüncü gruptandırma, renk çarkında krem, fildişi, bej, gri, kahverengi, siyah ve beyaz üzerine biçimlenen nötral renklere işaret etmektedir. Bu doğrultuda incelenen film örneklemleri kapsamında her üç renk grubu arasında klasik distopya anlatısının karanlık ve kasvetli kent silüeti örnekleri bahsi geçen nötr renkler üzerinden karakter kazanmaktadır (Arnheim, 2004). İç mekan örnekleri soğuk renk grubuna benzer nitelikte şekil-zemin (*figure-ground*) ilişkisi kapsamında duvar, kaplama, zemin gibi tamamlayıcı nitelikteki araçlar üzerinden biçimlenmektedir. Öte yandan Metropolis (1927), Alphaville (1965) gibi türünün ilk siyah-beyaz örneklemlerinde bahsi geçen renklerin okunabilirliği sahne ve ışık tasarım kalitesiyle birlikte değerlendirilmelidir.

3.3. Bölüm Sonucu

Distopya sinemasının gelecekteki yeni mekan kavramına kuramsal ve fiziksel katkılarının tartışıldığı bu bölümde, öncelikli olarak distopya kavramının, bir tür olarak distopya sinemasına dönüşümü ortaya konulmaktadır. Bu genel çerçevede kavramın; tanım, kapsam ve tarihsel gelişim seyri ayrı ayrı ortaya konulmaktadır.

Distopya kavramının sınırlarına dair Somay (2010)'ın işaret ettiği; siyasi düşünce, edebiyat ve mimari sunuş teknikleri kesişiminde kurduğu iletişim ağı dikkat çekmektedir. Tezin kapsamı doğrultusunda Somay (2010)'ın üç farklı çalışma sahasına dair dikkat çektiği kesişim mekan orijiniinde ele alınmaktadır.

Bu genel sınırlar çerçevesinde ütopya kavramının bir uzamı olarak ortaya çıkan distopya kavramı, diyalektik tekniğe dayanarak ütopya kavramı ile birlikte değerlendirilmektedir. Her iki kavram da ideal ve güç kavramlarını orijin kabul ederek, bahsi geçen kavramlar üzerinden hedef ya da yıkım söylemleri geliştirmektedir. Bu kapsamda ütopyanın ideal olan, hayal kuran, sorunları yok eden yapısına karşın; distopya, bu olumlamaları reddeden bozumcu özelliğiyle karşılık vermektedir (Bookchin, 1999).

Distopyalara ait karakteristik özellikler ortaya konulurken, başarılı distopyalara ait Vieira (2011)'nın yazar ve okuyucu arasındaki iletişimde kullanılan araç ve yöntemler tartışılmaktadır.

Bölüm kapsamında distopya hikayelerinin dramaturgisi ortaya konulduktan sonra, distopya kavramının kapsamına işaret eden konu başlıkları tartışılmaktadır. Bu kapsamda temel olarak distopya hikayeleri, toplumbilimini ilgilendiren konu başlıkları ile evrenin dinamiğiyle ilgilenen evrenbilimi (fiziksel) konularını hedef göstermektedir.

Distopya kavramına dair bahsi geçen karakteristik özellikler ve sınırlılıklar ortaya konulduktan sonra kavramın bir bilimkurgu türü olarak distopya sinemasına dönüşümü ortaya konulmaktadır. Bu çerçevede distopya sinemasının tarihini şekillendiren önemli olaylar merkez kabul edilmiş; mimari göstergeleriyle ön plana çıkan on dört film örnekleme üzerinden distopya sinemasında mekan kavramı ele alınmaktadır. 1927 tarihli *Metropolis* filminin başlangıç kabul edildiği film listesinde 2014 tarihli *The Interstellar* filmi son örneğe işaret etmektedir.

Bir diğer bölümde bahsi geçen film örneklemlerine ait elde edilen bulgular, tablolama yöntemiyle karşılaştırmalı olarak değerlendirilmektedir. Bu çerçevede film örneklemleri bir taraftan sosyolojik ve fiziksel girdiler anahtar sözlükler çerçevesinde tartışmaya

açılırken, diğer taraftan distopik atmosferin yaratılmasında biçim, malzeme, ölçek, aydınlatma ve renk öğelerinin özdeşlik ve farklılıkları fiziksel mekan, sanal mekan ve melez mekan kavramları üzerinden tartışılmaktadır.

Öncelikli olarak biçimsel temsil arayüzleri dikkate alınarak mimari biçim ve Farrelly (2011)'nin yapı bileşenleri üzerinden iç mekan ve kent analizi yapılmaktadır. Bu çerçevede biçimin estetik ve yapısal söylem karşılığı hedeflenerek araştırılmaktadır. Elde edilen bulgular özellikle biçimin estetik boyutunun ortaçağ mimarlığı, Rönesans mimarlığı, brütalizm, modern, post-modern, grotesk, fütürizm gibi birbirine uzak ya da yakın söylemlerin filmin genel distopik atmosferine öncül görsel algı oluşturmaya odaklanmaktadır.

Biçimin yapısal söylemi tartışılırken Farrelly (2011)'nin öne sürdüğü strüktür, temel, çatı (örtü), duvar ve açıklıklar üzerinden değerlendirilmektedir. Elde edilen bulgular gerek iç mekan gerekse kentsel ölçekte eş nitelikte gözlemlenmektedir. Strüktürel söylem; iç mekan örneklerinde daha çok, kolon tip özellikleri ve mobilya-donatı elemanlarının iskelet yapısı üzerinden okunabilirlik kazanırken; kentsel arayüzde genellikle cephe tasarım tektoniği ile dikey yapılaşmanın biçimi, filmin distopik anlatısını güçlü kılmada görsel bir araç olarak kullanılmaktadır. Çatı ve örtü tasarımı, filmin distopik anlatısında çok fazla yönlendirici özellik taşımamaktadır. Ancak A Cloakwork Orange (1971) filminde yönetmen Kubrick'in brütalist kaygı dahilinde tipik İngiliz çatı kaplama örneklerini bilgisayar teknikleriyle silikleştirilmesi dikkat çekmektedir.

İkinci sırada Farrelly (2012)'nin malzeme grupları (beton, doğal malzeme, cam-çelik ve kompozit malzeme) üzerinden distopik atmosferin biçimlenişi ortaya konulmaktadır. Bu çerçevede, brütalist tavrın ön planda tutulduğu filmlerde beton malzeme ve birleşim detayları iç mekan ve kent ölçeğinde dikkat çekmektedir. Ahşabın da aralarında bulunduğu doğal malzeme grubunda ise iç mekanda yuva metaforunun vurgulandığı zemin, duvar, tavan kaplamaları (A Cloakwork Orange, 1971) ile makinalaşma ve teknoloji göstergesi olarak gümüş kaplama ile kaplı dev gong heykeli (Metropolis, 1927) dikkat çekmektedir. Bir diğer malzeme sınıfına işaret eden cam ve çelik ise incelenen filmler kapsamında genellikle birlikte kullanılmaktadır. Gelişen teknolojinin

göstergesi olarak iç mekan örneklerinde kapı kesitleri ve birleşim detayları dikkat çekerken; kentsel ölçekte cephe giydirme sistemleri dikkat çekmektedir. Son olarak kompozit malzeme grubunun tartışıldığı listede metal, plastik ve seramik matrisli malzemeler iç mekan örneklerinde sıklıkla gözlemlenirken, kentsel ölçekte gözlemlenmemektedir. Ancak özellikle evrenbilimine dair söylem taşıyan örneklerde uzay mekiği iç hacim malzemeleri kompozit özellik taşımaktadır.

Üçüncü sırada Essley (2016)'nin mimari ölçek ve birey etkileşimi doğrultusunda distopik atmosferin biçimlenişi, iç mekan ve kent analizi çerçevesinde ele alınmaktadır. Bu çerçevede insan ölçeği, yakın ölçek, anıtsal ölçek ve sarsıcı ölçek kavramları çerçevesinde incelenmektedir. Evrensel niteliklerin gözlemlendiği birinci sınıflandırma kamusal alanlarda yaya ile uzak-yakın çevresindeki yapılar arasındaki ilişkiyi insan ölçeği dikkate alınarak incelenmektedir. Öte yandan iç mekan örneklerinde Gattaca (1997) filminde, fiziksel engelli bireyin evrensel tasarım ilkeleri göz ardı edilerek tasarlanan DNA tip sarmal merdiven ile girdiği mücadele dikkat çekmektedir. İkinci sınıflandırma birey-birey ya da birey-nesne ilişkisinin yakınlık, uzaklık ve algı birlikteliği üzerinden okunabilirlik kazandığı yakın ölçek kavramına işaret etmektedir. Bu çerçevede ağırlıklı olarak iletişimin teknolojik göstergeler üzerinden karakter kazandığı film örneklerinde, birey ile karşıdaki ekran (birey) arasında durağan ve sanal bir ilişki dikkat çekmektedir. Essley (2016)'nin üçüncü sınıflandırmasında katı rejimlerin faşist mimari tipolojisi üzerinden sıklıkla vurguladığı anıtsal ölçek kavramına işaret etmektedir. Tabloda dördüncü gruplandırma şaşkırtıcı ölçek anlatısının mimari bir gösterge olarak distopya sinemasındaki biçimlenişine işaret etmektedir. Bu çerçevede sıra dışı form ve ölçeğiyle mitolojik öğeler üzerinden gelecekçi ilk dönem distopya denemeleri ile genellikle retro-gelecek anlatıda araç olarak kullanılan grotesk örnekler bu grupta incelenmektedir.

Distopik atmosferin yaratılmasında bir diğer gösterge, doğal aydınlatma (günüşiği) ve yapay aydınlatma grubuna işaret etmektedir. Tablolama yöntemiyle ortaya konulan çerçeve de ışığın kullanım biçimi fiziksel mekan örneklerinde daha çok doğal aydınlatma (günüşiği) ve çeşitli sinematografik teknikler üzerinden karakter kazanırken, sanal ve melez mekan örneklerinde görsel efekt teknikleri üzerinden aktarılmaktadır. Bununla birlikte distopik anlatının bir parçasını oluşturan umut, kurtuluş, özgürlük gibi

kavramların seyirciye iletisinde doğal aydınlatma metalaştırılmaktadır. Öte yandan, yapay aydınlatma ise ağırlıklı olarak makineleşme ve teknoloji içerikli estetik bir söyleme işaret etmektedir. Bu doğrultuda, kentsel silüetin yaratılmasında yüksek katlı gökdelenlerin cepheleri, yapay aydınlatmanın kullanımı üzerinden karakter kazanmaktadır.

Son olarak Akbay Yenigül (2018)'ün işaret ettiği sıcak, soğuk ve nötr renk sınıflandırması üzerinden distopik atmosferin biçimlenişi tartışılmaktadır. Bu kapsamda distopik atmosferin biçimlenişine dair geleneksel bir renk yelpazesinden bahsetmek mümkün değildir. Sıcak renk grubunda fiziksel, sanal ve melez mekana dair örneklerin tamamı gözlemlenmektedir. Özellikle Her (2013) filminde koyu kırmızı rengin filmin başlangıcından son sekansına kadarki kullanımında, imgeleme tekniği vurgulanmaktadır. Öte yandan sıcak renk grubunun aksine soğuk renklerin dalga boyları kısa olduğu için şekil-zemin (*figure-ground*) ilişkisinde, zemin (fon, dekor) genellikle soğuk renkler üzerinden karakter kazanmaktadır (Arnheim, 2004). Bu çerçevede laboratuvar gibi saydamlığın ve sterilizasyonun ön planda tutulduğu filmlerde soğuk renkler tercih edilmektedir. Son olarak nötr renklerin tartışıldığı gruplandırma ise klasik distopya anlatısının retro-gelecek söylemli karanlık ve kasvetli iç mekan ve kent örneklerine işaret etmektedir.

4. BÖLÜM

GENEL DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

XXI. yüzyıl iletişim çağında mekanın sosyolojik, fiziksel ve estetik söylemi değişmektedir. Bu kapsamda çalışmaya ilham olan Eisenman'ın 1970 tarihli "Kavramsal Mimari Üzerine Notlar: Bir Tanıma Doğru" (*Peter Eisenman, Notes on Conceptual Architecture. Towards a Definition, 1970*) isimli makalesinde dikkat çektiği üzere; mimarlık disiplininin söylem dilini geliştirmek ve/veya değiştirmek adına alan dışındaki kavramlarla etkileşim, bu çalışmanın hipotetik temelini işaret etmektedir.

Çalışma üç basamaklı piramidal bir model çerçevesinde değerlendirilmelidir. Piramidin temelinde kavram ve kavramsal mekan, ikinci basamakta kavramsal mekanın sinema sanatı ile kesişimi ve üçüncü bölümde bir alt tür olarak distopya sinemasının gelecekteki yeni mekan kavramına kuramsal ve yapısal düzlemde katkıları tartışılmaktadır.

Çalışma kapsamında, tezin ilk bölümünde, mimarlık disiplininin kuramsal söylemi orijin kabul edilerek kavram ve kavramsal tasarım olgusunun geleneksel ve günümüz teknoloji dünyasında değişen yeni bağlamı, tarihsel kronoloji çerçevesinde ortaya konulmaktadır. Bu çerçevede özellikle geleneksel tasarımın kuram ve pratik örnekleri çalışmanın kısmen sınırları dışarısında tutulmuş, ağırlıklı olarak sürecin kavramsal mekana evrilişi örneklerle tartışılmaktadır. Birinci bölüm sonucunda elde edilen veriler, Tschumi (1994)'nin de dikkat çektiği gibi, gelişen teknoloji ve iletişim özelinde "Mekan üretiminde temsil arayüzü değişmelidir." tezini desteklemektedir.

Teze içerik oluşturan bu temeli destekler nitelikte, tezin ikinci bölümünde üretim ve sunuş teknikleri açısından birbirine yakın söylem içeren kavramsal tasarım ve sinema sanatı etkileşimi mekan orijininde ele alınmaktadır.

Tezin ikinci bölümü kapsamında, sinema sanatına ait kuramsal ve fiziksel (sinematografik) teknikler diyalektik biçimde tartışıldıktan sonra, sinema sanatı ve kavramsal tasarım arasındaki mekan orijinli ilişki iki farklı pencereden incelenmektedir. Bu kapsamda mekan bir yönüyle gerçek (mimari) mekanda sinematik sürecin kavramsal olarak kullanılabilirliğini tartışmaya açarken, diğer yönüyle sinematik mekanın yaratılmasında gerçek (fiziksel) mekanın kullanımını tartışmaktadır.

Gerçek mekan üretiminde, sinema sanatına ait üretim ve sunuş tekniklerinin kullanımı son derece deneysel bir arayüze dikkat çekmektedir. Bu kapsamda Bernard Tschumi'nin tasarladığı yapılar arkasındaki kavramsal ve sinematik süreç, özellikle mekanın hareket, eylem ve zaman kavramları birlikteliğinde dikkat çekmektedir. Tschumi'nin uygulamalı projeleri üzerinden tartışılan kavramların yan yanılığı ise sinematik temsil öğelerinin mekan arayüzünde kullanılabilirliği argümanını desteklemektedir.

Tschumi'nin sinematik mekan incelemeleri bir yönüyle uygulamalı örnekler üzerinden tartışmaya açılırken, diğer yönden deneysel sürecin temsil ürünü olarak Tim Burton'ın *Makas Eller (Edward Scissorhands)* filmini konu edinmektedir. Bu kapsamda, filmin üretim ve sunuş biçimine ait mekan çözümleri ortaya konulduktan sonra filmin bir okul projesine konu olan deneysel süreci dikkat çekmektedir.

Öte yandan ikinci bölümün bir diğer araştırma sahasına işaret eden sinemaya konu olan mekanın kullanılabilirliği makro ve mikro ölçekte tartışılmaktadır. Makro ölçek, ağırlık olarak kentsel mekanların, meydanların ve cephelerin ele alındığı gruplandırmaya işaret ederken; mikro ölçek daha çok zemin, duvar ve tavanla sınırlanan iç mekanlara işaret etmektedir. Kent ve kente ait bileşenlerin kullanımı bir sinema filmi içerisindeki kullanımı, Taşçı (2014)'nin işaret ettiği, kente ait yerleşik imajların tarihi, kültürel ve sanatsal imgelere dönüşümü yönünde dikkat çekmektedir. Öte yandan, mikro ölçekte zemin, duvar ve tavanla sınırlılık gösteren mekanın, sinematik mekana dönüşümünde Affrons (1995)'in iç mekana set tasarım kriterleri esas alınmaktadır. Affrons'ın beş maddeyle ele aldığı çerçevede sinematik mekan; gerçeklik etkisi vermeyi amaçlayan mekan, izleyici dikkatini toplamayı amaçlayan

mekan, gösterişli mekan, yapay mekan ve anlatı nitelikli mekan olarak gruplandırılmaktadır.

Bir diğer bölüm altında gerçeklik-sanallık tartışmalarının bir uzamı olarak fiziksel (gerçek) mekan, sanal mekan ve melez mekan kavramları tartışmaya açılmaktadır. Bu çerçevede fiziksel mekan Öklid geometrisi üzerinden ele alınırken, sanal mekanın üretimi biçimi; görsel efekt teknolojiler, Baudrillard'ın simulasyon kuramı, fiziksel mekanın sanal olarak metalaşması ve karma teknikler (melez mekan uzamı) olarak ele alınmaktadır. Bahsi geçen başlıklara ait elde edilen bulgular, geleceğin dijital mekanlarına içerik oluşturmak adına çok katmanlı potansiyel barındırmaktadır.

İkinci bölümde sinematik mekanın üretimi birçok yönüyle ele alındıktan sonra bir sonraki bölümde bir alt tür olarak distopya sineması ve mekan üretimi tartışılmaktadır.

Distopya sinemasının gelecekteki yeni mekan kavramına kuramsal ve fiziksel katkılarının tartışıldığı üçüncü bölümde, öncelikli olarak distopya sineması incelemeleri tezin genel omurgasını oluşturmada kullanılan yöntem olan piramidal model benzerliğinde değerlendirilmelidir. Bu kapsamda bölüm, kendi içerisinde distopya filmlerine konu olan distopik mekanın sosyolojik, fiziksel ve estetik yönden taşıdığı söylemi tartışmaktadır.

Bu genel çerçeveye ışığında üçüncü bölüm girişinde ütopya ve distopya kavramları diyalektik biçimde tartışılmaktadır. Öncelikli olarak ütopya kavramına ait tarihsel süreç, mekan örneklemeleri üzerinden ele alınmaktadır. Bu kapsamda özellikle Le Corbusier'in "Makine Şehri"; Frank L. Wright organik kenti olan "Broadacre City Kent Modeli" ve Buckminster Fuller'ın "Gökyüzünde Yüzen Şehirler" ütopyaları dikkat çekmektedir. İncelenen örneklemeler sonrasında ütopyalara ait erken dönem denemelerinde toplumsal refah ve kentsel plana yönelik ideal kent arayışı dikkat çekmektedir.

Ütopya kavramına ait karakteristik özellikler mekan örneklemeleriyle ortaya koyulduktan sonra ütopyanın bir uzamı olarak distopya kavramının tanım, kapsam ve tarihsel gelişimi tartışılmaktadır. Kavramın tarihsel gelişimi tartışmaya açılırken, özellikle başarılı distopyaların dramaturgisine dikkat çekilmektedir. Bu çerçevede ortaya

konulan senaryonun yakın ya da uzak gelecekte gerçek olma ihtimali distopyanın kalitesiyle ilişkilendirilmektedir. Distopyalara ait bir diğer çıkarım ise, iyi distopya örneklerinin umut barındırması tezi ile ilişkilendirilmektedir. Bu çerçevede de Vieira (2011)'nin distopya yaklaşımı; yazar ve okuyucu (gözlemci) arasındaki etkileşim üzerinden tartışılmaktadır. Yazar, okuyucunun (gözlemcinin) ilgisini çekecek nitelikte; korku, merak, endişe vb. tedirginlik yaratacak söylemleri karşı tarafa aktarırken, karşı tarafın beklenti, umut, istek vb. nitelikteki bilişsel yolcuğunu hedeflemektedir. Başarılı distopyalara ait bir diğer çıkarım ise Baudrillard (2005)'in dikkat çektiği gerçeklik teması ve distopik gelecek arasındaki ilişki doğrultusunda açılım kazanmaktadır. Bu kapsamda, gelecekteki gerçek; kimi zaman gizlenen, kimi zaman gerçeği mübalağa eden, kimi zaman da gerçeğe benzetilen (*simule edilen*) biçimiyle, seyircinin (gözlemcinin) hayal dünyasında karşılık aramaktadır.

Bölüm kapsamında özellikle başarılı distopya hikayelerinin dramaturgisi ortaya konulduktan sonra, distopya kavramının kapsamına işaret eden konu başlıkları ayrıca tartışılmaktadır. Bu kapsamda kavramın sosyolojik içeriği; ağırlıklı olarak totaliter rejim, ekonomik iflas, kültürel çöküş, cinsel & tinsel tabular, sosyal statü ve sınıfçılık, iletişim tahribatı, tüketim çılgınlığı, eski-yeni çatışması, teknoloji yönetimi gibi konular üzerinden çerçevelenmektedir (Ayyıldız ve Müştak, 2016). Öte yandan çevresel (fiziksel) içerik, küresel ısınma, kuraklık, doğal kaynakların tükenmesi, kıtlık, enerji ihtiyacının artması, nükleer felaket, sert iklim değişiklikleri gibi ekolojik dengenin bozulmasını içeren değişiklikleri kapsamaktadır. Ayrıca evrenin dinamiğiyle ilgilenen tektonik hareketler de distopya hikayelerinin bir diğer parçasını oluşturmaktadır.

Distopya kavramına dair temel kapsam ve sınırlılıklar ortaya konulduktan sonra kavramın distopya sinemasına dönüşümü ortaya konulmaktadır. Araştırma kapsamında Ek 1.'de bu türe ait film örnekleri IMDb (The Internet Movie Database) tarafından 7.0/10 üzeri puan alan distopya türüne ait filmler listelenmektedir. Hazırlanan liste doğrultusunda mimari göstergeleriyle ön plana çıkan filmler esas alınmaktadır. Bu çerçevede 20.yüzyıl Dünya Tarihi ve 21. yüzyıl başlangıç dönemi kırılma noktaları esas kabul edilmekle birlikte mekansal nitelikleriyle ön plana çıkan on dört film örnekleme distopya tarihinin biçimlenişine içerik kabul edilmelidir (Şekil 3.11).

Bu kapsamda Metropolis (1927), Alphaville (1965), 2001: A Space Odyssey (1968), THX 1138 (1971), The Cloakwork Orange (1971), Blade Runner (1982), Brazil (1985), Gattaca (1997), Thomas In Love (2000), Equilibrium (2002), The Island (2005), Wall-E (2008), Her (2013), The Interstellar (2014) filmleri incelenmektedir.

Teze içerik oluşturan film örneklemi üretim süreci ve mimari temsil öğeleri merkez kabul edilmekle birlikte, mekanın ontolojik, sosyolojik, fiziksel ve estetik söylemleri tartışılmaktadır.

Ontolojik olarak distopik mekan, geçmiş ve güncel örnekleri yan yana değerlendirildiğinde oldukça kapsamlı bir araştırmaya işaret etmektedir. İncelenen film örneklerinde mekan bir yönüyle varoluşsal kimliğini muhafaza ederken; diğer yönüyle gelişen teknoloji karşısındaki köktenci değişikliklerle yüzleşmektedir. Öte yandan özellikle doğal kaynakların tükenmesini konu alan distopya örneklerinde mimarlık ve mekanın kuramsal olarak başladığı yere dönmesi, bir başka deyişle estetik kaygıdan uzaklaşarak barınak temasına örneklem geliştirmesi yine ontolojik yaklaşım kapsamında incelenmelidir.

Filmler sosyolojik çıkarım yönüyle değerlendirildiğinde öncelikli olarak mekanın yakın geleceğe dair ideolojik kaygılara dayalı inşası dikkat çekmektedir. Kentsel ölçekte mekan bir yönüyle faşist mimarinin temsil öğeleriyle geleceğin mekanında korku distopyası yaratırken, diğer yönüyle yabancılaşma teması üzerinden grotesk, retro-gelecek ya da fütürist söylem taşımaktadır. Bu içerikteki film örneklemi ağırlıklı olarak makinalaşma ve bu mekanikliğin bir parçası olarak ezici gökdelen kentleri ve yapay aydınlatma ile çerçevenmiş kent silüetini formel olarak sergilemektedir.

Sosyolojik girdilerin bir diğer bölümü, içinde bulunduğumuz çağın ironisi olarak kabul gören “iletişim çağında iletişimsizlik” tezini desteklemektedir (Clue, 1993). Bu çerçevede distopik mekanda işaret edilen (yeni) mekan, ontolojik sarsıntıya uğramaktadır. Birey, hareket, eylem ve zaman kavramlarının geleneksel mekan üretimindeki yeri, değişen arayüzde yeniden değerlendirilmelidir. Fiziksel mekan; yerini sanal mekan, melez mekan gibi yeni kavramlara terk etmektedir. Bilgisayar ekranı teknik bir arayüz olmaktan çıkıp sanal mekana dönüşmektedir.

Bununla birlikte makro ölçekte evrenin kozmolojisini orijin kabul eden film örneklemi, mimaride tehlike altında olan tektonik kavramını hedef göstermektedir. Bu çerçevede evrene verilen bilinçsiz zarar sonrası meydana gelen felaket senaryoları; bir yönüyle sürdürülebilir eylemlere işaret ederken, bir diğer yönüyle 'başka gezegende hayat' temasına dikkat çekmektedir. Bu çerçevede uzay kavramı, varoluşçuluk, görelilik kuramı gibi kapsamlı çalışma sahaları gelecek mekan ve tektonik söylem açısından oldukça dikkat çekici verileri barındırmaktadır.

İncelenen filmler kapsamında kent ve iç mekana ait göstergelerin niceliği değerlendirildiğinde birinin ötekine üstünlük gösterdiği bir durumdan bahsedilemez. Bununla birlikte incelenen erken dönem film örneklemi ile günümüz distopya sineması örnekleri arasında kurgu tekniği bakımından belirgin bir fark gözlemlenmezken; sunuş biçimi yakın dönem örneklerinde sanal eklemelerin daha yoğun kullanıldığını göstermektedir.

Öte yandan teze içerik oluşturan film örneklemi üretim ve sunuş biçimi ağırlıklı olarak fiziksel mekan, sanal mekan ve melez mekan kavramları üzerinden tartışılmaktadır.

Fiziksel mekanın üretimi bir yönüyle Affrons (1995)'in ele aldığı set tasarım kriterleri çerçevesinde ele alınırken; diğer yönüyle Erdem (2015)'in dokuz madde ile sınıflandırdığı görsel efekt teknikleri üzerinden değerlendirilmektedir. Bu çerçevede yapay ya da fiziksel teknikler ile üretilen ve/veya sunulan fiziksel mekanda; faşist mimarlık göstergeleri başta olmak üzere Rönesans mimarlığı, kübizm, brütalizm ve modern mimarlık göstergelerine uzanan geniş yelpaze dikkat çekmektedir.

Fiziksel mekanın kullanımına ilişkin incelenen film örneklemi, mimari akım ve üslupları gösterge olarak kabul ettiği gibi yer yer önemli tasarımcıların yapılarını da temsil arayüzü olarak kullanmaktadır. Bu çerçevede Wright'ın *Marin Civil Center*'i birden fazla filme (THX 1138, 1971; Gattaca, 1997) arayüz oluşturmaktadır. Bununla birlikte Wright'ın bir diğer yapısı *Ennis Brown House*, *Blade Runner* (1982)'in iç mekan çekimlerinin belirli bir bölümünde kullanılmaktadır.

Sanal mekanın üretimi bir yönüyle Erdem (1995)'in maddeleştirdiği görsel efekt teknikleri üzerinden incelenirken; diğer yönüyle sanallık kavramı, bir meta ya da bir biliş çerçevesinde ele alınmaktadır. Bu kapsamda görsel efekt teknikleri kentsel ölçekte binaların cepheleri, meydanlar gibi kentin genel silüeti üzerine odaklanmaktadır. İç mekanlar ise geleceğin iç mekanlarına referans göstermesi açısından gömme mobilyalar (*built-in furniture*), hologram teknolojisi gibi teknoloji ağırlıklı göstergeleri barındırmaktadır.

Melez mekanın üretimi ise ikinci bölümde tartışılan fiziksel mekanın yine fiziksel girdiler üzerinden melezleşmesi (sinemada mizansen ve kompozisyon) ve fiziksel mekanın sanal eklemeler üzerinden melezleşmesi yönüyle iki çerçevede tartışılmaktadır. Bu kapsamda filmler ağırlıklı olarak fiziksel üstüne sanal eklemeler ile melezleşen örnekleri barındırır da özellikle kamusal alanların ağırlıkta olduğu örneklerde cepheler, meydanlar, sokakların üst üste katmanlanış biçimi bir başka melezleşme örneği oluşturmaktadır.

Sonuç olarak gerek yakın geçmişteki kavramsal mekan denemeleri gerekse incelenen filmler üzerinden elde edilen araştırma sonuçları gelecek mekan tasarımına dair köklü değişikliklere işaret etmektedir.

Toplumbilimi ve evrenbilimini merkez alan felaket senaryoları çerçevesinde, yakın gelecek toplumu tehdit altında gösterilmektedir. Bu çerçevede içinde bulunduğumuz çağa ait anahtar kelimeler iyi analiz edilmeli, sürdürülebilir eylemler geliştirilmeli, mimarlık disiplini bireysel ve kolektif söylemlerini arttırmalıdır. Aksi halde yakın ya da uzak gelecekte, kimi zaman sevimli yüzüyle kimi zaman ise kaygı verici nitelikte öne süren tahmin senaryoları, toplum mühendisliğinde birer korku distopyasına dönüşme potansiyeli taşımaktadır.

Bir başka çıkarım, özellikle teze içerik oluşturan filmlerin üretim ve sunuş süreçleri ele alındığında mimarlık kuramı ve mekan tasarımına yönelik köktenci değişikliklere işaret etmektedir. Bu kapsamda geleceğin mekan üretiminde deneyselliğin bir uzamı olarak disiplinlerarası etkileşim değerlendirilmelidir. Eisenman, Tschumi, Koolhaas, Nouvel,

Himmelb(l)au ve Libeskind'nin gibi çağdaş dönem mimarlarının bahsi geçen disiplinlerarası etkileşimdeki fiziksel örneklemeleri, gelecek mekan üretimine ilham olmalıdır. Geleneksel mekan üretim metodolojisinin plan, kesit, görünüş, perspektif gibi ezber söylemi tıpkı Woods'un içinde bulunduğu çağın analizlerine uygun vektörel çözümleri benzerliğinde yeniden gözden geçirilmelidir. Alan dışındaki kavramlar üzerinden çapraz bağlantılar kurulmalı, yeni kavramı bağlamsal olarak yeniden tartışmaya açılmalı, özellikle iletişim bilimi yakın gelecek mekanları için orijin kabul edilmelidir.



KAYNAKÇA

- Abisel, N. (2010). *Sessiz Sinema*. Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Affron, C.; Affron M. J. (1995). *Sets in Motion: Art Direction and Film Narrative*. New Jersey: Rutgers University Press.
- Ağkaya, O. (2016). Ütopya ve Distopya: Siyasetin Edebiyat Üzerine Etkisi. *Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 14(2): 23-48.
- Ak, E. (2006). *Bilgisayar Teknolojisi Eşliğinde Mekan Kavramının Dönüşümü- Yeni Mekan Tanımları*. İstanbul: İTÜ. Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi.
- Akgün, B. Y. (Aralık 2008). *Sinema ve Mimarlık: Blade Runner Filminde Kurgusal Kent*. *Megaron*, 8: 40-43.
- Aksoy, E. (1987). *Mimarlıkta Tasarlama*. Ankara: Hatiboğlu Yayınevi.
- Alberts, D. S. Papp, D. S.; Kemp, W. T. (1997). *The Technologies of the Information Revolution*, in D.S. Alberts and D.S. Papp (eds). *The Information Age: An Anthology of its Impacts and Consequences*, (Vol.1). Washington DC.: National Defense University Press.
- Alexander, C. (1977). *A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction*. New York: Oxford University Press.
- Allen, R. ; Smith, M. (1999). *Film Theory and Philosophy*. USA: Oxford University Press.
- Allison, B. (1984), "England Old Stability, New Ferment", *Art in Education: An International Perspective*. R. W. Ott, A. Hurwitz (Eds.). Usa: The Pennsylvania State University Press.
- Alsaç, Ü. (1977). *Düşünsel Mimarlık: Rönesans Ütopyaları Aracılığıyla Bir Örnekleme*. ODTÜ Mimarlık Fakültesi Dergisi. 4(3), 31-51.
- Altan, İ. (1993). *Mimarlıkta Mekân Kavramı*. *İstanbul Üniversitesi Psikoloji Çalışmaları Dergisi*, 19(1): 78-88.

Alvarado, R. G. (2001). Projected Space: Characterizing the "Cybrid Architecture".
Erişim Tarihi 22 Şubat 2018,
http://cumincad.scix.net/cgi-bin/works/Show?_id=8c2d&sort=DEFAULT&search=CYBRID%20ARCHITECTURE&hits=2712.

Alver, K. (2009). Ütopya: Mekân ve Kentin İdeal Formu. *Sosyoloji Dergisi*, 18: 139-153.

Anarchitektur, (2006). Camp for Oppositional Architecture: Theorizing Architectural Resistance. *Anarchitektur*.

Anders, P. (1998). Envisioning Cyberspace. USA: The McGraw-Hill Companies Inc, pp.193-200.

Anderson, E. (2015). The White Space. *Sociology of Race and Ethnicity*, 1(1). 1 January 2015.

Arnheim, R. (2004). Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye.

Arroyo, G. M. (2003). A time for Prayer. Michael Schuman ile söyleşi. *Time*. 28 Temmuz 2003. Erişim Tarihi 13 Ocak 2004,
<http://www.times.com/time/nation/article/0,8599,471205,00.html>

Arslantepe, M. (2010). Sinemada Feminist Teori, 3. Uluslararası Bir Bilim Kategorisi Olarak Kadın: Edebiyat, Dil, Kültür ve Sanat Çalışmalarında Kadın Sempozyumu.

Artun, N.A.; Ojalvo, R. (2012). Arzu Mimarlığı. İstanbul: İletişim Yayınları.

Asimov, I. (1967). The Universe. Londra: Allen Lane The Penguin Press.

Aslanoğlu, R. A. (2000). Kent Kimlik ve Küreselleşme. Bursa: Ezgi Kitabevi.

Atasoy, N. (2014). Yüksek Yapılarda Güncel Tasarım Yaklaşımları. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Ayaydın, A. (2010). Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Öğrencilerinin Bilimsel Araştırma Yöntemleri Dersine İlişkin Tutumları. Bolu: Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi.

Ayça, E. (2006). Sergei Eisenstein Sinema Dersleri, Sahneye Koyma Çözümleri ve Kurgu Tekniği. İstanbul: Agora Kitaplığı.

Aydın, E. D. (2004). Bilimkurgu Sineması Yapım Tasarımı Sürecinde Bilgisayar Teknolojilerinin Kullanımı. İstanbul: İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

- Ayvaz, A. (2007). Çocukların Sanal Ortamlarda Nasıl Mekanlar Tasarladıklarının Araştırılması. İstanbul: İTÜ., Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Ayyıldız, S., Müştak, S. (Ocak 2016). Sinema-Mimarlık Arakesitinde Cyberpunk (Siberpunk) ve “Ada” Filmi Üzerinden Eleştirel Bir Yaklaşım. *Mimarlık ve Yaşam*, 1(1): 127-142.
- Bachelard, G. (2008). Uzamın Poetikası. Alp Tümertekin (Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Bağatır, R. (2011). Nesnenin Ötesi: Kavramsal Sanatın Dayanak Noktaları. *Adnan Menderes Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü*, s. 24.
- Balamir, A. (2009). Mimarlık Zamanın Barometresi: Woods’un Ölçerinden Hadid’in Mimarisi. *Mimarlık Dergisi*, 389: (Temmuz- Ağustos).
- Ballard, J.G. (2012). Gökdelen. Dost Körpe (Çev.). İstanbul: SEL.
- Balmond C. (2002). Informal. Prestel, Londra.
- Barnwell, J. (2011). Film Yapımının Temelleri. G. Altıntaşı (Çev.). İstanbul: Literatür Yayınevi.
- Barzun, J.; Graff, H. F. (1993). Modern Araştırmacı. Fatoş Dilber (Çev.). Ankara: Tübitak Popüler Bilim Kitapları.
- Başaran, T. (2007). Soğuk Savaş Sonrası Bilimkurgu Sinemasında Distopik Sistemler Ve Kontrol Mekanizmaları. Ankara: Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Baudrillard, J. (1994). Simulacra and Simulation. Michigan: University of Michigan Press.
- Baudrillard, J. (2005). Bir Parçadan Diğere. Yaşar Avunç (Çev.). Ankara: İnkılap Kitabevi.
- Baudrillard, J. (2010). Simülakrlar ve Simülasyon. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bayazıt, N. (2004). Tasarımı Keşfetme: Tasarım Araştırmalarının 40 yılı. *İTÜ Dergisi/a*, 3(1): 3-15.

- Bayhan, V. (2011). Üretim Toplumunda Bireyin Ontolojik Mottosu: “Tüketiyorum Öyleyse Varım”. *İnönü Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyoloji Bölümü*, ss. 221-248.
- Bazin, A. (2005). *What is Cinema? (Volume: 1)*. New York: University of California Press.
- Baudou, J. (2005). *Bilimkurgu*. Bülbüloğlu, İ (Çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları
- Bayazitlioğlu, B. (2009). *İnsan – Mekân İletişimi*. İstanbul: Edumar Eğitim Market.
- Baykan, C. A. (Ocak, 2002). *Mimarlık ve Sanallık. Arredamento Mimarlık Çağdaş Mimarlık Sorunları Dizisi*. İstanbul: Boyut Yayın Gurubu, ss. 55–62.
- Baysan Serim, I. (2013). "Sinema ve Mimarlık Rasyonel Tahayyülün Bir Parçası Olarak Evrildiler", www.yapi.com.tr [Erişim:01.11.2018]
- Benjamin, W. (1968). "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction" (1936) in *Illuminations*. H. Arendt (Ed.). London: Fontana Collins.
- Berkel B.V.; Boss C. (1999). *Move*. Amsterdam: UN Studio & Goose Press.
- Beşişik G., (2013). *Sinema ve Mimarlıkta Mekân Kurgusu ve Kavrayışı*. İzmir: DEÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Binark, M., Bayraktutan, G.; Kepenek, E. (2012). Uğursuz Bir Tesadüf Olarak Yeni Medyada Etik. Z. Tül Akbal Süalp, Burçe Çelik (Çev.). *Üretim, Deneyim ve Teknoloji*, s. 157-178. Ankara: Bağlam.
- Bıçakçı, H. (2014). *Hayatımız Ütopya: Karşı Ütopyanın Taksisiyim*. 27.10.2014. Erişim Tarihi 9 Kasım 2017, <http://www.sabitfikir.com/dosyalar/hayatimiz-distopya-karsi-utopyanin-taksisiyim>.
- Bordwell, D.; Thompson, K. (2010/2012). *Film Art. (Eight Edition)*. New York: McGraw-Hill Higher Education.
- Bookchin, M. (1999). *Kentsiz Kentleşme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bozkurt, Ç. (2017). *Bağlantı*. İstanbul: İkinci Adam Yayınları.
- Büyükkestelli, M. (2008). *Mimarlığın Sayısal Evrimi*. İstanbul: İ.T.Ü., Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

- Berger, G. (1970). Introduction. OECD-CERI Interdisciplinarity – Problems of Teaching and Research in Universities. Nice: CERI/French Ministry of Education, September.
- Bergson, H. (1934). *The Two Sources of Morality and Religion*. Notre Dame, Indiana: University of Notre Dame Press.
- Bernstein, D. A. (5 March 2010). *Essentials of Psychology*. Cengage Learning. s. 123–124. ISBN 978-0-495-90693-3. Erişim tarihi: 25 March 2011. <https://wikipedia.org/>
- Borden, G. J. (1998). *Speech Science Primer: Physiology, Acoustics, and Perception of Speech (Fifth Edition)*. Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins.
- Beşlioğlu, B. (2013). *Türkiye’de Hesaplamalı Tasarım Kültürü: 1950-1980*. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi.
- Cavanagh, A. (2007). *Sociology in the Age of the Internet*. New York: Open University Press.
- Cengiz, A. (2005). Baudrillard’ın Simülasyon Kuramı ve Küresel (Evrensel) İnsanın Çıkmazları. *İletişim Fakültesi Dergisi*, 117-125.
- Ching, F. D. K. (2004). *Mimarlık ve Sanatta Yaratıcı Bir Süreç: Çizim*. İstanbul: YEM Yayın.
- Cimcoz, N. (2001). Mekânda Gün Işığı. *Ege Mimarlık*, İzmir. S. 38-39, 18-31.
- Claeys, G. (2011). The Origins of Dystopia: Wells, Huxley and Orwell. *The Cambridge Companion to Utopian Literature*. Gregory Claeys (Ed.). New York: Cambridge University Press, pp. 107- 131.
- Clarke, R. (2012). Story of the Scene: 2001: A Space Odyssey, 1968, Stanley Kubrick. 13 January 2012. Erişim Tarihi 15 Ocak 2018, <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/story-of-the-scene-2001-a-space-odyssey-1968-stanley-kubrick-6288761.html>
- Clue, J.; Nichols, P. (1993). *Encyclopedia of Science Fiction*. New York, USA: St. Martin Press.
- Cross, N. (2007). *Designerly Ways of Knowing*. London: Springer-Verlag.
- Çalğıcı, P. K. (2013). Çevre Psikolojisi Kavramlarıyla Bir Filmin Analizi: Thx 1138. *METU JFA* 2013/2 (30:2): 63-80.

- Çetinöz, N. (2013). Sosyal Medya. (Editörler: Volkan Yüzer ve Mehmet Emin Mutlu), Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2925, Açıköğretim Fakültesi Yayını No: 1882, Eskişehir.
- Çolakoğlu, B., Yazar, T. (2007). Mimarlık Eğitiminde Algoritma: Stüdyo Uygulamaları. Gazi Üniv. Müh. Mim. Fak. Der. 22 (3), 379-385.
- Dai, F; felger, W.; Fruhauf, T.; Gobel, M.; Reiners, D.; Zachmann, G. (1996). Virtual Prototyping Examples for Automotive Industries. *Virtual Reality World 96*, Stuttgart, Germany.
- De Bakleer, J.W. (1989). Languages of Parallel Architecture. New York: Willey Co.
- Deleuze, G. (1969). Anlamın Mantığı (Logique du sens). Hakan Yücefer (Çev). İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Deleuze, G. (1994). Difference and Repetition. New York: Columbia University Press.
- Deleuze, G. (2002). Actual and the Virtual. *Dialogues II*. New York: Continuum Intl Pub Group. PP. 2–6.
- Deleuze, G. (2006). Nietzsche and Philosophy. New York: Columbia University Press.
- Demirkaynak, M. (2010). Mimaride Bağlam Kavramı ve Metaforik Temelli Yaklaşımlar. İstanbul: İTÜ., Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Dinç, E. B. (2012). Melez Mekânsallaşmanın Dışavurumu: Salt Beyoğlu ve Salt Galata. İstanbul: İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Diserens, C. (2006). Gordon Matta-Clark. Londra: Phaidon Press.
- Demirel, E. (2004). Boşluğun Mimarisi: Mekân Kurgusu. *Mimarlık Dergisi*, (Ocak-Şubat 2014), 315.
- Doğan, İ. (1998). İletişim ve Yabancılaşma. İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Doğan, D. (2009). Dünden Bugüne Türk Ailesi: Sosyolojik Bir Değerlendirme. *Atatürk Kültür Merkezi Yayını*: 369, Ankara.
- Dokuzer, E. (2017). Bilimkurgu Ve Mimarlık/ Ütopyaalar – Distopyalar. 7 Eylül 2017. Erişim Tarihi 15 Aralık 2017, <http://arkinom.com/makale/bilimkurgu-ve-mimarlik-utopyalar-ve-distopyalar/>.

Dostođlu, T. N. (2001). Ütopya, Kent ve Mimarlık Üzerine Düşünceler. *Arredamento Mimarlık*, s.73.

Durmaz, A. (2016). Etkileşimli Televizyonda Program Yapımcılığı ve Reklamcılık. *Kurgu Dergisi*, 2016/13: 253-274.

Dündar, Z. (2012). Mimarlık? Kuram? Mimarlık ve Kuram? *Mimari Tasarım ve Eleştirisi*, İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Mimari Tasarım ve Lisans Programı.

Edman, I. (1977). Sanat ve İnsan, Estetiğe Giriş (2. Baskı). Turhan Oğuzkan (Çev.). İstanbul: İnkılap ve Aka Kitabevi.

Eisenman, P. (1987). Houses of Cards. New York: Oxford University Press.

Eisenman, P. (2000). Diagram Diaries. New York: Rizzoli International Publications Inc.

Erdönmez, E. (2012). Deneysel Mimarlık Nerede Başlar Nerede Biter? *Yirmibir*, 105 (Aralık 11-Ocak 12).

Erickson, H.L. (1995). Stirring the Head, Heart, and Soul. Redefining Curriculum and Instruction. California: Corwin Press, Inc.

Eryaşar, R. (2010). Bilgisayar Teknolojileri Eşliğinde Değişen Mekân Kavramı ve Üretim Süreci. İstanbul: Mimar Sinan Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstisüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Elsaesser, T.; Hagener, M. (2010). Film Theory: An Introduction Through the Senses by Thomas Elsaesser and Malte Hagener: New Review of Film and Television Studies, pp. 311-314.

Erdem, S. (Eylül 2015). Gerçekliğin Yeniden İnşasında Görsel Efekt Kullanımı: Spartaküs Televizyon Dizisi Örneğinde Mekân Kurgusu. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 3(2): 275-296.

Erkal, M.E. (1998). Sosyoloji (Toplumbilimi). Genişletilmiş 9. Baskı. İstanbul: DER Yayınları.

Erođlu, A. (2003). Mimarlık, Kent Ve Sinema İlişkisi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Ertorun, Ş. (2013, 2 Mayıs). Sinema Nedir? [www. monetafilm.com](http://www.monetafilm.com)

- Ettegui, P. (1999). *Production Design & Art Direction*. Switzerland: RotoVision.
- Farrelly, L. (2012). *Yapım+Malzeme*, İstanbul: Literatür Yayınları.
- Flavell, J. H. (1985). *Bilişsel Gelişim*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Franck, O. A. (2002). *Düşünce İçin Mimarlık: Sanallığın Gerçekliği, Mimarlık ve Sanallık. Çağdaş Mimarlık Sorunları Dizisi*. İstanbul: Boyut Yayın Grubu.
- Fromm, E. (1997). *Marx'ın İnsan Anlayışı*. Kaan Ökten (Çev.). İstanbul: Arıtan.
- Frucci, A. (2017). *Wall-E Review: One of the Best Sci-Fi Movies in Years, Disguised as a Cartoon*. 27 Haziran 2008. Erişim Tarihi 13 Ocak 2018, <https://gizmodo.com/5020237/wall-e-review-one-of-the-best-sci-fi-movies-in-years-disguised-as-a-cartoon>.
- Gezer, H. (2007). *Yüzeyin Kimliği, Malzemenin Kendini İfadesi. Mimarlıkta Malzeme Dergisi*, (4): 35-45.
- Ghulyan, H. (Temmuz 2017). *Lefebvre'nin Mekân Kuramının Yapısal ve Kavramsal Çerçevesine Dair Bir Okuma. Çağdaş Yerel Yönetimler Dergisi*, 26(3): 1-29.
- Goldstein, E.B. (1989). *Sensation and Perception (3rd Ed.)*. Belmont, California: Wadsworth Publishing Company.
- Gombrich, E. H. (2016). *Sanatın Öyküsü*. Ömer Erduran, Erol Erduran (Çev.). Ankara: Remzi Kitabevi.
- Gomez, A. P. ; Pelletier, L. (1997). *Architectural Representation and the Perspective Hinge*. Massachusetts: MIT Press.
- Gordin, M. D; Tilley, H.; Prakash, G. (2010). *Utopia and Dystopia beyond Space and Time*. Michael D. Gordin, Helen Tilley and Gyan Prakash (Ed.). *Utopia/Dystopia: Conditions of Historical Possibility*, (pp.1-17), Princeton: Princeton University Press.
- Göregenli, M. (2010) *Çevre Psikolojisi İnsan Mekân İlişkileri*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Greimas, J.; Courtés, J. (1983). *Larry Christ, Daniel Patte, James Lee, Edward McMahon II, Gary Phillips, Micheal Rengstorf (Trans.)*. Bloomington, IN: Indiana University Press, pp.432.
- Grigor, M. (1994). *Space in Time. Architectural Design*, 64(11/12): 17-21.

Grosz, E. (2001). *The Future of Space: Toward and Architecture of Invention. Architecture from the Outside*, pp. 109-130. MIT Press.

Güleç, G.; Çağlar, N. (2014). Sinema ve Mimarlık Etkileşimi: Tim Burton Filmlerinde Modernizm Eleştirileri. *Mimarlık*, 375.

Günel, H. (2015). *Distopik Filmler Üzerinden Mekansal Okumalar*. İstanbul: İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Güncüt, A. (2003). Sadece Başlamış Bir Proje Olarak 1908 Romantizmi ve Vedat Tek. 16 Aralık 2003. Erişim Tarihi 10 Aralık 2017, <http://v3.arkitera.com/v1/diyalog/gunkutakin/yazi3b.htm>.

Hacıkadıroğlu, V. (2003). *Kavramlar Üstüne* (3. Baskı). İstanbul: Cem Yayınevi.

Hançerlioğlu, O. (1996). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Harries, K. (2011). Fantastic Architecture: Lessons of Laputa and the Unbearable Lightness of Our Architecture. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, pp. 51-60.

Heagney, B. (2008). *Anarchitecture*. E-kitap, www.lulu.com.

Hegel. (1807). *Bilinç Problemi, Köle-Efendi Diyalektiği Praksis Felsefesi*. Tülin Bumin (Çev.). Ankara: Alan Yayınları.

Heidegger, M. (1971). *The Origin of the Work of Art*. New York: Harper & Row.

Heskett, J. (2002). *Design: A Very Short Introduction*. London: Oxford.

Hensel, M.; Menges, A.; Hight, C. (2009). *En Route: Towards a Discourse on Heterogeneous Space Beyond Modernist Space-Time and Post-Modernist Social Geography, Space Reader: Heterogeneous Space in Architecture*. Chichester, U.K.: Wiley.

Housefield, J. (Oct. 2002). Marcel Duchamp's Art and the Geography of Modern Paris. *Geographical Review*. 92(4): 477-502.

Humboldt, W. V. (1988). *On Language*. Peter Heath (Trans.). Cambridge: Cambridge University Press.

İğdeli, B. K. (2013). *Mimarlık Ve Bilim Kurgu Sineması İlişkisinin Ev Kavramı Üzerinden İrdelenmesi*. Ankara, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

İpek, İ. (Mayıs 2002). Uzaktan Eğitimde Farklı Zamanlı-Gecikmeli İletişim Konferansının Bilgisayarların Bilişsel Araçları Olarak Kullanımı. *Anadolu Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Sempozyumu*, Eskişehir. S. 23-25.

İşman, A.; Buluş, B.; Yüzüncüyıl, K. S. (2016). Dijital Medya Sayısı Sosyalleşmenin Dijitale Dönüşümü ve Dijital Benliğin Sunumu. *TRT Akademi*, 1(2). 2 Temmuz 2016.

Jacobs, H. H. (1989). *Interdisciplinary Curriculum: Design and Implementation*. Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development.

Janku, L. R. (2008). The Anarchitectures of Matta-Clark and Eliasson. *ArtUS, The Foundation for International Art Criticism*, pp.18-21.

Jones, J. C. (1992). *Design Methods: Seeds of Human Futures*. New York: John Wiley & Sons Inc.

Johnson, K. L. (2017). *Jan Švankmajer: Animist Cinema*. Campaign, Illinois: University of Illinois Press.

Kaçmaz, G.; Uluoğlu, B. (Eylül 2005). Mimarlık, Bilgisayar ve Sinema: Thomas'ın Sanal Evi. *İTÜ Dergisi/ A Mimarlık, Planlama, Tasarım*. 4 (2): 88-96.

Kaçmaz, G. (1996). *Mimarlık ve Sinema: Mekâna Dayalı Bir Temsiliyet İlişkisi*. Ankara: ODTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Kahvecioğlu, H. (1998). *Mimarlıkta İmaj: Mekânsal İmajın Oluşumu ve Yapısı Üzerine Bir Model*. İstanbul: İ.T.Ü., Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi.

Kanekar, A. (2010). Between Drawing and Building. *The Journal of Architecture*, pp.771-794.

Kayalı, Ö.; Can, T. (2017). *Evrenin Gözlemsel Özellikleri-Kozmolojik Parametreler ve Belirlenme Yöntemleri*. İzmir: Ege Üniversitesi, Astronomi ve Uzay Bilimleri Bölümü, Lisans Bitirme Tezi.

Kellner, D. (2010). *Medya Gösterisi*. İstanbul: Açılım Kitap.

Kerckhove, D. (2001). *The Architecture of Intelligence*. Basel: Birkhäuser Publishers for Architecture.

Kıdık, A. (2010). *Siborg Mimarlık*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans.

- Kılıç, L. (2004). Görüntü Estetiği. İstanbul: İnkılâp Kitabevi.
- Kırık, A. M. (2013). Sinemada Renk Öğesinin Kullanımı: Renk ve Anlatım İlişkisi (Using Colour Item In Cinema: The Relationship Of Colour And Expression). *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum*, 2(6): 71-83.
- Kırlı, B., Yenal, Z. (2005). Distopyalar Ve Ütopylar Arasında Karşı Küreselleşme Hareketleri. Birikim, 197.
- Kıvılcım, E. (2000). Kentin Yükseliş ve Ütopylar. Ankara: Ankara Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Kieferle, J. B. (2000). Virtual Space- New Tasks for Architects. (Son Erişim Tarihi: 23.10.2017) <http://cumincad.scix.net/data/works/att/d64b.content.pdf>.
- Kim, H.; Kang, Y.; Shin, S.; Kim, I.; Han, S. (2014). Collaborative Visualization of a Warfare Simulation Using a Commercial Game Engine, pp. 390–401. Switzerland: Springer International Publishing.
- Knight, T. (2000). Shape Grammars in Education and Practice by Terry Knight, <http://www.shapegrammars.org> [25.04.2003].
- Kolarevic, B. (2003). Architecture in the Digital Age: Design and Manufacturing. London: Spon Press.
- Konuralp, M. (2014-2015). *İTÜ MTZ 508 Kuram ve Eleştiri Dersi 2014-2015 Güz* 09.10.2014 Evolution of Tectonics.
- Köksal, C. (2017). Göstergibilimsel Yaklaşımla Sinemasal Mekân Analizi. İstanbul: İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Krier, R. (1992). Elements of Architecture. London: Academy Editions.
- Kumar, K. (2005). Ütopyaçılık. Çev: Ali Somel. Ankara: İmge Kitabevi.
- Küçüköğlü, M. E. (2017). Animasyon Sektörü Raporu. Eskişehir: T.C. Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı (BEBKA).
- Kut, S.; Aydın, S.; Erdem, A. (2013). Sibertektonik Mekân. *Tasarım+ Kuram*, 15: 21-35.

Kutucu, S. (2005). Transformation of Meaning of Architectural Space in Cinema: The Cases of "Gattaca" and "Truman Show. İzmir: İzmir Yüksek Teknoloji Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi.

Küçükerman, Ö.; Fitöz, İ. (2015). Tarihi Süreç İçinde Tasarım, Üretim, Endüstri ve Yaratıcılık. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Yayınları.

Künüçen, Ş. (2007). Sinema ve Televizyonda Teknolojinin Önemi. *Selçuk İletişim*, 5(1): 225-234.

Lacan, J. (1977). The Four Fundamental Concepts of Psycho Analysis. London: Hogarth.

Lang, B. (1984). The Philosopher in the Community. Lanham, MD: University of America.

Lang, P. J. (1977). Imagery in Therapy: An Information Processing in Analysis of Fear. *Behavior Therapy*, 8: 862-886.

Laseau, P. (2001). Graphic Thinking for Architects & Designers. Canada: John Wiley & Sons, Inc.

Leach, N., "Preface" Leach, N. (ed.), Rethinking Architecture, London & New York: Routledge, 1997, s.vii.

Lee, P. (2000). Object to be Destroyed; The Work of Gordon Matta-Clark. London: MIT Press.

Lefebvre, H. (1991). The Production of Space. Donald Nicholson-Smith (Trans.). Oxford, UK & Cambridge, USA: Blackwell.

Lefebvre, H. (2014). Mekânın Üretimi. I. Ergüden (Çev.). (2. Baskı). İstanbul: Sel Yayıncılık.

Lewin, K. (1936). Principles Of Topological Psychology. New York: McGraw-Hill.

Lindsay, V. (1915). The Art of the Moving Picture. New York: Macmillan.

Lindsay, V. (2000). The Art of the Moving Picture (Modern Library Movies). New York, ABD: Modern Library.

LoBrutto, V. (2002). The Filmmaker's Guide to Production Design. Canada: Allworth Press.

Lowry, V. S. (1967). Seven Models of Urban Development: A Structural Comparison Urban Development Models. *Proceeding of A Conference Held at Darmouth College*, New Hampshire.

Lynch, K. (1960). *The Image of the City*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

MAKAL, O.(1996). Fransız Sineması, Ankara: Kitle Yayınları.

Manav, B. (2015). Renk-Anlam-Mekân İlişkisi *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 5(3): 22-27.

Markus, T. (1969). Design and Reseach. *Conrad, MPWB Journal*, 2.

Marx, K. (2004). Alman İdeolojisi, Sevim Belli, Ahmet Kardam (Çev.). Ankara: Sol Yayınları.

Maxwell, M. (1996). Two Theories of Morphology, One Implementation. In SIL-CARLA.

Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of Perception*. C. Smith (Trans.). (8. Baskı). Routledge & Kegan Paul: London (İlk baskı 1962).

Meyerson, M. (1996). Ütopya Gelenekleri ve Kentlerin Planlanması. *Cogito*, 8(3): 113-124.

Mısırlı, S. S. Ö. (2017). Distopik Filmlerde Kadının Temsili: Bir Adem İle Havva Hikayesi (Woman's Representation In Dystopic Films: One Story Of Adem And Havva). *Asya Studies Academic Social Studies/Akademik Sosyal Araştırmalar* Vol. 2, pp. 37-48, Winter 2017 Yayınlanma tarihi: 27.11.2017.

Michelet, J. (1989). Rönesans. Kazım Berker (Çev.). Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Mielj, M.; Novak, D.; Begus, S. (2014). *Virtual Reality Technology and Applications, Intelligent Systems, Control and Automation: Science and Engineering 68*. Springer Science+Business Media, Dordrecht.

Milgram, P.; Takemura H.; Utsumi, A.; Kishino, F. (1994). *Augmented Reality: A Class of Displays on The Reality-Virtuality Continuum*. Japan: Telemulator and Telepresence Technologies. pp. 282-292.

Monaco, J. (2002). Bir Film Nasıl Okunur? Ertan Yılmaz (Çev.). İstanbul: Oğlak Yayıncılık.

- Montagu, M. F. A. (September, 1941). Physical Anthropology and Anatomy. *American Journal of Physical Anthropology*, 28(3): 261-271.
- Morgan, T. C. (1984). Psikolojiye Giriş Ders Kitabı (2. Baskı). Hacettepe Üniversitesi Psikoloji Bölümü Öğretim Elemanları (Ed.). Ankara: Meteksan Yayınları.
- Morin, E. (2005). The Cinema, or the Imaginary Man. Lorraine Mortimer (Trans.). Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Morva, O. (2016). Ben Kendim ve Dijital Benliğim: Dijital İletişim Çağında Benlik Kavramsallaştırması. N. Timisi (Der.). *Dijital Kavramlar, Olanaklar, Deneyimler* (s. 42-60) İstanbul: Kalkedon.
- Moure, G. (2006). Gordon Matta-Clark: Works and Collected Writings. Madrid, Spain: Edicioners Poligrafa.
- Nerdinger, W. (2004). Dinner for Architects. New York, NY: W. W. Norton & Company, Inc.
- Neumann, D. (1999). Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner. New York: Prestel-Munich.
- Newitz, A.; Stamm A. (2014). 10 Failed Utopian Cities That Influenced the Future. *Io9*. Np, 29 January 2014. Erişim Tarihi 16 Eylül 2017, <http://io9.gizmodo.com/10-failed-utopian-cities-that-influenced-the-future-1511695279>.
- Nişanyan, S. (2012). Sözlerin Soyağacı, Çağdaş Türkçenin Etimolojik Sözlüğü. İstanbul: Everest Yayınları.
- Norberg-Schulz, C. (1971). Existence, Space and Architecture. Londra, Studio Vista.
- Norberg-Schulz, C. (1996). Architecture: Presence, Language, Place. New York: Skira Library of Architecture.
- Novak, M. (1998). Next Babylon, Loft Babylon. *Architectural in Cyberspace* 2, 68 (11/12): 21- 27. Usa & Canada: John Willwy & Sons Ltd.
- OED. (1989). Oxford English Dictionary. Oxford University Press.
- Oosterhuis, K. (2002). Architecture Goes Wild. Rotterdam: Nai Publishers.
- Öner, N. (1986). Klasik Mantık (5. Baskı). Ankara: Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Yayınları.

Öz, G.D. (2016). Eylem Mekânı Kurgulayabilir Mi? İTÜ Mimarlık Fakültesi Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programı, Mimari Tasarım ve Eleştiri.

Özcan, S. (2017). *Erciyes İletişim Dergisi "Akademia"*, 5(1): 194-208.

Özen, A., (2006), "Mimari Sanal Gerçeklik Ortamlarında Algı Psikolojisi", Bilgi Teknolojileri Kongresi IV, Akademik Bilişim, Denizli, <http://ab.org.tr/ab06/bildiri/81.doc>, 4/6/2017.

Özer, N. D. (2000). Tate Modern Sanat Galerisi. *Yapı Dergisi*, Sayı 228, s. 76-83. İstanbul: Yem Yayınları.

Pallasmaa, J. (2005). Hapticity Vision. Special Issue: Design Through Making. (July-August 2005), 75(4): 137-138.

Pallasmaa, J. (2008). Sinema ve Mimarlık. İlgin Külekçi (Çev.). *Calgary Üniversitesi, Arkitera Gündem*, www.arkitera.com [Erişim:01.11.2018]

Parker, J. (2002). A New Disciplinarity: Communities of Knowledge, Learning and Practice. *Teaching in Higher Education*, 7(4): 373-386.

Pikkov, Ü. (2010). Animasophy- Theoretical Writings On The Animated Film. Tallinn: Estonian Academy of Arts, Department of Animation.

Preston, W. (1994). What An Art Director Does: An Introduction to Motion Picture Production Design. Los Angeles: Silman-James Press.

Pudovkin, V. I. (2015). Film Technique and Film Acting. London: Vision Press Limited.

Rajchman, J. (1998). Constructions. Cambridge, London: MIT Press.

Rapoport, A. (1977). Human Aspects of Urban Form. Burlington, New Jersey, Franklin Book Company.

Refiğ, H. (Ocak 1965). Gerçek Duygusu. *Sinema*, 65(1): 12-13.

Rıfat, M. (2009). Göstergebilimin ABC'si. İstanbul: Say Yayınları.

Rigel, N., Batuş, G. (2005). Kadife Karanlık. İstanbul: Su Yayınları.

Rodwick D.N. (2015). Gilles Deleuze's Time Machine, "Gilles Deleuze'de İmge Hareketi Olarak Sinema Felsefesi". Özcan Yılmaz Sütçü (Çev.). İstanbul: Es Yayınları.

Roloff, B.; Seeßlen, G. (1995). Ütopik Sinema "Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi". V. Atayman (Çev.). İstanbul: Alan Yayıncılık.

Rüsen, J.; Fehr, M.; Rieger, T. W. (2005). *Thinking Utopia: Steps Into Other Worlds*. New York and London: Berghahn Books.

Saadet Akbay Yenigül, kişisel görüşme, 25 Nisan 2018.

Sağlam, N. E.; Düzgüneş, E.; Balık, İ. (2008). Küresel Isınma ve İklim Değişikliği. *Ege Üniversitesi Su Ürünleri Dergisi*, 25(1): 89– 94.

Sargın, G. A. (2004). "Hybrid" Spaces, in *Hybrid Spaces*. Ankara: Ekip Grafik Ltd. SS. 3-5.

Sartain, A.Q.; North, A.J.; Strange, J.R.; Chapman, H.M. (1967). *Psychology: Understanding Human Behavior*. New York: McGraw-Hill Book Company.

Sapir, E. (1921). *Language: An Introduction to the Study of Speech*. New York: Harcourt, Brace.

Saussure, F. (1916). *Course in General Linguistic*. New York, Toronto, London: McGraw-Hill Book Company.

Saygılı, K. (2016). *Brazil (1985): Otoriter Kapitalizmden Tüketim Toplumuna*. 2 Ocak 2016. Erişim Tarihi 15 Ocak 2018, <http://www.cinerituel.com/2016/01/brazil-1985-otoriter-kapitalizmden-tuketim-toplumuna.html>.

Schaal, H.D. (2000). Spaces of the Psyche in German Expressionist Film. In B. Fear, (Ed.). *Architectural Design: Architecture + Film II*, Vol.70 (1): 12-16.

Schön, D., Rein, M. (1994). *Frame Reflection: Toward the Resolution of Intractable Policy Controversies*. New York: Basic Books.

Sekman, A. (2015). *Kentsel Ütopyalar ve 20. Yüzyıl Toplu Konut Mimarlığı*. İstanbul: Mimar Sinan Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Serttaş, A. (Ocak 2018). Sinemada Yabancılaşma ve Teknoloji Temalı Distopya: Siberpunk Anlat. *TRT Akademi*, 3(5): 344-360.

Seyalioğlu, İ.; Eraslan, B. Ş.; Hot, İ.; Demircan, Y. T.; Çetin, G. (2007). Klonlamaya Genetik, Etik ve Hukuksa Açından Yaklaşım. *Journal Agent*, 21(2):31-45.

Sherman, W.; Craig, A.; Will, J. (2009). *Developing Virtual Reality Application, Foundation of Effective Design*. China: Morgan Kaufmann Publication.

- Shields, R. (1991). *Places on The Magrin: Alternative Geographies of Modernity*. London: Routledge.
- Shonfield, K. (2000). *Walls have Feelings, Architecture, Film and The City* (4th ed). New York: Routledge.
- Solso, R. L.; Maclin O. H. (2011). *Bilişsel Psikoloji*. İstanbul: Kitabevi Yayınları.
- Somay, B. (2010), *The View From The Masthead: Journey Through Dystopia Towards an Open-Ended Utopia*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Sorokanich, R. (2014). Montaj Hattı İşçileri Wall-E Tarzı Yüzen Sandalyeler Etrafında Gezin. 15 Mayıs 2014. Erişim Tarihi 21 Ocak 2018, <https://www.gizmodo.com.au/2014/05/assembly-line-workers-ride-around-on-wall-e-style-floating-chairs/>.
- Soygeniş, S. (2006). *Mimarlık Düşünmek Düşlemek*. İstanbul: YEM Yayınları.
- Sönmez, F. (2006). "Organic Architecture" and Frank Lyyod Wright in Turkey within The Framework of House Design. Ankara: Metu, The Graduate School of Natural and Applied Sciences, The Degree of Master of Architecture.
- Sözen, M. F.; Dayı, H. (2013). *Erciyes İletişim Dergisi "Akademia"*, 3(1): 32-49.
- Sözen, M. F. (October 2013). Yapısalcı Yöntem Ve Bir Film Çözümlemesi Structuralist Method and The Analysis of a Film. *International Journal of Social Science*, 6 (8): 609-624.
- Sözen, M. (2017). Anlatımsal Bir Öge Olarak Sinemada Ses Efektleri: Tanımlamalar, Filmler, Çözümlemeler. *Akademik Bakış Dergisi*, 6(1) Mayıs- Haziran 2017, s. 1-27.
- Sudaş, İ. (2014). Teknolojik Gelişmeler Arasında Mimar ve Mimarlık. 19 Kasım 2014. Erişim Tarihi 15 Ocak 2018, http://www.arkitera.com/haber/23469/mimarlik-durust-mu_
- Svanæs, D. (2015). A Maker Approach to Computer Science Education: Lessons Learned from a First-year University Course, Vol. 1450.
- Tanyeli, U. (2001). Temsiliyet Nesnesinin Temsili Sanalın Sanallıkla İfadesi, Sinema ve Mimarlık Dosyası. *Arredamento Mimarlık*; 11: 66.
- Taormina, A. (2005). *A History of Science Fiction*. Northern Virginia Community College.

- Tashiro, C. S. (1998). *Pretty Pictures: Production Design And The History Film*. Austin: University of Texas Press.
- Taşçı, H. (2014). *Bir Hayat Tarzı Olarak Şehir, Mekân, Meydan*. İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Taylor, S. E. (2006). *Social Psychology*. London: Pearson Longman.
- Tekeli, İ. (1976). *Tasarım Sürecini Bilimselleştirme Çabaları Üzerine*. Mimarlık Eğitimi Semineri. Trabzon: Mimarlar Odası.
- Telotte, J. P. (1999). *A Distant Technology: Science Fiction Film and the Machine Age*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Teo, L. (2010). *Avatar*. *3D World Magazine*. Londra: Future Media, Vol. 125: pp. 32-36.
- Timisi, N. (2004). "Democracy, Participation and Governance", *Perspectives on ICT and Human Development: Turkey: UNDP/BU Human Development Center Publications*, pp. 65-85.
- Toktay, V. (Kasım 2002). *Yahudi Müzesi Üzerine*. *Yapı*, 252: 68-77.
- Topçu, N. (1961). *Yarınki Türkiye*. İstanbul: Yağmur Yayınevi.
- Topuz, Ö. (2013). *Bilimkurgu Filmlerinin Mimari Açısından Gelecek ile İlgili Fikirlerin Oluşmasına Katkısı*. İstanbul: İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Tosun, N. (2011). *Modern Öykü Kuramı*. Ankara: Hece Yayınları.
- Tschumi, B. (1994). *Architecture and Disjunction*. Massachusetts: MIT Press.
- Tschumi, B. (1996). *Architecture and Disjunction*. Massachusetts: MIT Press.
- Tschumi, B. (1996). *Architecture and Disjunction*. Cambridge: MIT Press
- Turan, A. Z. (2011). *Tasarımda Anlambilimsel Hareketin Anlaşılması İçin Bilgi ve Yöntem Temelli Karşılaşmalar*. *Endüstride Tasarımda Eğitimde 40 Yıl*, s. 241-252. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
- Turna, Ö.; Bolat, M. (2015). *Eğitimde Disiplinlerarası Yaklaşımın Kullanıldığı Tezlerin Analizi*. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 34(1): 35-55.

Turuthan, U. T. (1987). Tasarlama Faaliyeti ve Tasarımcı Nitelikleri Üzerine Bir İnceleme. Trabzon: Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi.

Uluengin, Ö.; Görgülü, T. (2014). Mimarlıkta Bir Karşı Duruş Tavrı Olarak 'Anarchitecture'. *Megaron*, 9(4): 338-348.

Underhill, J. W. (2009). "Humboldt, Worldview and Language". Edinburgh: Edinburgh University Press.

Uzunali, G. (2015). Zeki Demirkubuz Sinemasında Mekân Kullanımı. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Ülker, Ş. Ş. (2011). Mimarlık ve Sinema Ortak Alanında Zamansallık ve Gelecek Mekanları. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Vatandaş, C. (2007). Toplumsal Cinsiyet ve Cinsiyet Rollerinin Algılanışı. *Dergipark*, 35: 29-56.

Venturi, R.; Brown, D.S.; Izenour, S. (1977). Learning from Las Vegas: The Forgotten Symbolism of Architectural Form. Cambridge, Massachusetts, London: The MIT Press.

Vieria, F. (2011). The Concept of Utopia. Gregory Claeys (Ed.) *The Cambridge Companion to Utopian Literature*. New York: Cambridge University Press. pp. 3-27.

Virilio, P. (1999). İkinci Topyekün Caydırma Eşiğinde Yeni Bir Yüzyıl. *Domus M, Aralık 1999-Ocak 2000*. İstanbul: 1 Numara Hearst Yayıncılık.

Vitruvius, M. (1960). De architectura libri decem, The Ten Books on Architecture. Morris Hicky Morgan (Trans.). New York: Dover Publications.

Waewer, O. (2008). Toplumsal Güvenliğin Değişen Gündemi. *Uluslararası Akademik Dergisi*, 5(18): 150-178.

Windahl, S.; Signitzer, B.; Olson, C. (1992). Using Communication Theory. London: Sate.

Wollen, P. (2012). Godard ve Karşı Sinema. Çev. Hasan Gürkan. İstanbul: İstanbul Arel Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim Çalışmaları Dergisi.

Woods, L. (1992). Anarchitecture: Architecture is a Political Act. Academy Editions, London.

Yakın, B. (2012). Tasarım Sürecinde Görsel Düşünme ve Görsel Anlatım İlişkisine Analitik Bir Yaklaşım. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Yüksekli, B. A. (8 Aralık 2008). Sinema ve Mimarlık: Blade Runner Filminde Kurgusal Kent. *Megaron*, s. 40-43.

Yüksekli, B. A. (2013). Metropolis Filmi: Aydınlanmanın Diyalektiği, Modernite, Mit ve Modern Mimari. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 10: 59-70.

Yıldırım, A. & Şimşek, A. (2005). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (5. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınevi.

Yıldırım, Ş. (2017). Her Filmi Üzerinden Benlik-Dijital Benlik Tartışması. 28 Kasım 2017. Erişim Tarihi 21 Ocak 2018, <https://yenimedya.wordpress.com/2017/11/28/her-filmi-uzerinden-benlik-dijital-benlik-tartismasi/>.

Yılmaz, B. (2003). Toplumsal İletişim ve Kütüphane. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 20(2): 13.

Yılmaz, B. (2010). "100 Temel Eser Uygulamasının Öğrencilerin Okuma Alışkanlıklarına Etkisi ve Bu Uygulamada Kütüphanelerin Rolü Konusunda Öğretmen Görüşleri". *Türk Kütüphaneciliği*, 2010, 24 (3): 495-518.

Yumlu, K. (1994). Kitle İletişim Kuram ve Araştırmaları (2. Baskı). İzmir: Nam Yayınları.

Yüksekli, B. A. (8 Aralık 2008). Sinema ve Mimarlık: Blade Runner Filminde Kurgusal Kent. *Megaron*, s. 40-43.

Zelanski, P. J. (1987). Shaping Space: The Dynamics of Three Dimensional Design. Boston: Cengage Learning.

Zhao, S. (2005). The Digital Self: Through The Looking Glass of Telecopresent Others. *Symbolic Interaction*, 28(3): 387-405.

Zıllıoğlu, M. (1996). İletişim Nedir? (2. Baskı). İstanbul: Cem Yayınları.

İNTERNET KAYNAKLARI

URL1. Türk Dil Kurumu. 10.02.2017 tarihinde

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5ab26042302679.66138750 adresinden erişildi.

URL 2. Pinterest. 14.03.2017 tarihinde [pinterest.com](https://www.pinterest.com) adresinden erişildi.

URL 3. Mimari Tasarım ve Eleştiri. 19.03.2017 tarihinde

<https://mimaritasarimveelestiri.wordpress.com/2016/02/29/maddesel-var-olusdonusum-odakli-ve-sanallik-eksenli-bir-zaman-mekan-tanimi/> adresinden erişildi.

URL 4. Youtube. 12.03.2017 tarihinde

<https://www.youtube.com/watch?v=QveB1W72URQ> adresinden erişildi.

URL 5. Youtube. 12.03.2017 tarihinde

<https://www.youtube.com/watch?v=sE6DPiHf3gY> adresinden erişildi.

URL 6. Sherpa Blog 13.04.2017 tarihinde <https://sherpa.blog/etkilesim-interaction-tasarimi-design-uzerine-bilimsel-yaklasimlar> adresinden erişildi.

URL 7. Henry Flynt. 12.02.2017 tarihinde

<http://www.henryflynt.org/economics/comtotal.html> adresinden erişildi.

URL 8. Kavrakoğlu Füsün. 11.02.2017 tarihinde

<http://blog.kavrakoglu.com/tag/joseph-kosuth/> adresinden erişildi.

URL 9. Tschumi. 17.05.2017 tarihinde <http://www.tschumi.com/projects/3/> adresinden erişildi.

URL 10. Mimari Tasarım Süreç ve Etkileşimleri. 17.03.2017 tarihinde

<https://mimaritasarimsurecveetkilesimleri.wordpress.com/author/ozgeozturkl/> adresinden erişildi.

URL 11. Mimarizm. 17.06.2017 tarihinde

http://www.mimarizm.com/haberler/gundem/tektonik-mimarlar-icin-neden-onemlidir_125104 adresinden erişildi.

- URL 12.** Dipnot Kitap. 01.08.2016 tarihinde http://www.dipnotkitap.net/FELSEFE/Felsefenin_Tesellisi.htm adresinden erişildi.
- URL 13.** Mubi. 18.04.2017 tarihinde <https://mubi.com/notebook/posts/sketch-to-screen-production-designer-mark-digby-discusses-ex-machina> adresinden erişildi.
- URL 14.** Optitrack. 14.02.2018 tarihinde <http://www.optitrack.com> adresinden erişildi.
- URL 15.** Mimari Tasarım ve Eleştiri. 17.03.2017 tarihinde <https://mimaritasarimveelestiri.wordpress.com/2016/02/29/maddesel-var-olusdonusum-odakli-ve-sanallik-eksenli-bir-zaman-mekan-tanimi/> adresinden erişildi.
- URL 16.** Talk Architecture. 19.05.2017 tarihinde <http://talkarchitecture.in/scale-and-proportion-in-architecture/> adresinden erişildi.
- URL 17.** Film Studies for Free. 19.05.2017 tarihinde <https://filmstudiesforfree.blogspot.com.tr/2015/05/study-of-single-film-on-godards.html> adresinden erişildi.
- URL 18.** Azizm Sanat. 16 Ocak 2018 tarihinde <http://www.azizmsanat.org/2016/11/01/sinemada-bilim-kurgu-turunun-muhafazakar-damari-distopya-onur-kesapli/> adresinden erişildi.
- URL 19.** Archdaily. 16 Ocak 2018 tarihinde <http://www.archdaily.com/514027/interiors-stanley-kubrick/> adresinden erişildi.
- URL 20.** Film Hafızası. 19.05.2018 tarihinde <https://filmhafizasi.com/bilinc-disindan-bilince-bir-uzay-macerasi-2001/> adresinden erişildi.
- URL 21.** Sinekütüphane. 21.04.2018 tarihinde <https://sinekutuphane.files.wordpress.com/2015/04/jeremy-vineyard-sinemada-c3a7ekim-teknikleri.pdf> adresinden erişildi.
- URL 22.** 35milimetros. 16.05.2017 tarihinde 35milimetros.org adresinden erişildi.
- URL 23.** Andrea Sisson. 25.04.2018 tarihinde <http://www.andreasisson.com/expand-cinema/> adresinden erişildi.
- URL 24.** Beyaz Perde. 01.05.2018 tarihinde <http://www.gazeteciler.com/haber/bambaka-bir-sinema-yazs/161343> adresinden erişildi.

URL 25. Film Loverss. 01.05.2018 tarihinde

<http://www.filmloverss.com/author/elifgungor/> adresinden erişildi.

URL 26. Gizmodo. 21.01.2018 tarihinde

<https://www.gizmodo.com.au/2014/05/assembly-line-workers-ride-around-on-wall-e-style-floating-chairs/> adresinden erişildi.

URL 27. Journalagent. 16.05.2018 tarihinde

https://www.journalagent.com/adlitip/pdfs/ADLITIP_21_2_31_45.pdf adresinden erişildi.



EK 1

KRONOLOJİK SIRALAMAYA GÖRE HAZIRLANMIŞ DİSTOPYA FİLMLERİ LİSTESİ

Aşağıdaki liste, IMDb (The Internet Movie Database) tarafından 7.0/10 üzeri puan alan distopya türüne ait filmleri içermektedir (<http://www.imdb.com/list/ls074396476> Erişim: 2018).

Tabloda renklendirilmiş filmler, III. Bölümde distopya sinema tarihi çerçevesinde sosyolojik ve fiziksel özellikleriyle ön plana çıkan filmleri kapsamaktadır. (Tabloda yer alan örneklemeler sahip oldukları baskın göstergeler göz önünde bulundurularak + ve - değerler beraberinde sınıflandırılmaktadır.)

NO	FİLM ADI	YAPIM YILI	SOSYOLOJİK İÇERİK		FİZİKSEL İÇERİK			
			Sosyo-Kültürel Boyut		Mekansal Nitelik		Mekansal Temsil	
			Sosyal İçerik	Çevresel İçerik	Fiziksel, Sanal, Melez Mekan		Biçim, Malzeme, Ölçek, Aydınlatma, Renk ve Mobilya-Donatı	
			S	F	Var (+)	Yok (-)	Var (+)	Yok (-)
1	Metropolis	1927	(S) sosyal kriz, totaliter rejim, makineleşme		Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)		(+) Anahtar Kelimeler: Gökdelen kent, mitolojik mobilya-donatı, gümüş kaplama dev gong heykeli, yapay aydınlatma	
2	La jetée	1962	(S)		Fiziksel (+)		(+)	
3	Le Procès (Dava)	1962	(S)		(-)		(-)	
4	Alphaville	1965	(S) totaliter rejim, duygusal zayıflık, robotik ikon		Fiziksel (+)		(+) Anahtar Kelimeler: 1960'lar batı mimarlığı, modernizm göstergeleri, Paris Kent Mimarisi	
5	Fahrenheit 451 (Değişen Dünyanın İnsanları)	1966	(S)		Fiziksel (+)		(+) biçim, malzeme, renk, mobilya-donatı	
6	Planet Of The Apes (Maymunlar Cehennemi)	1968	(Ç)		(-)		(-)	
7	2001: A Space Odyssey (2001:Uzay Yolu Macerası)	1968	(S),(Ç) varoluşçuluk, evrim, maddeleştirme, fiziksel kozmoloji ve tektonik kavramı		Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)		(+) Anahtar Kelimeler: Rönesans mimarlığı, simetri kavramı, Djinn Sandalyeleri	
8	THX 1138	1971	(S) duygu ve inanca olanak vermeyen katı akılcılık, ırkçılık, mahremiyet, gözetleme		Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)		(+) Anahtar Kelimeler: Boşluk kavramı, zamansızlık ve mekansızlık, tek tip mekan tasarımı, hologram teknolojisi, Marin Civil Center	
9	The Cloakwork Orange (Otomatik Portakal)	1971	(S) özgür irade, cinsel-tinsel tabu, şiddet, sosyal statü, kültürel çöküş		Fiziksel (+)		(+) Anahtar Kelimeler: İngiliz mimarisi, brütalizm, modernizm, kübizm, simetri, yok yer kavramı (non-place), fallik obje	
10	Sleeper (200 Yıl Sonra)	1973	(Ç)		(-)		(-)	
11	Logan's Run (Logan'ın Kaçışı)	1976	(S)		Fiziksel (+)		(+) biçim, malzeme, ölçek, renk, mobilya-donatı	
12	Mad Max (Çılgın Max)	1979	(Ç)		(-)		(-)	
13	Alien (Yaratık)	1979	(S)		(-)		(+) malzeme, ölçek, aydınlatma	
14	Stalker (İz Sürücü)	1979	(S)		Fiziksel (+)		(+) biçim, malzeme, ölçek, aydınlatma	

EK 1 (DEVAM)

15	Blade Runner (<i>Bıçak Sırtı</i>)	1982	(S) Siborg, Küreselleşme, İklim Değişikliği, Teknoloji Eleştirisi ve Etik, Sanallık-Gerçeklik	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) Anahtar Kelimeler: San Angeles, Ennis Brown Evi (Frank Lloyd Wright), maya sanatı, art-deco sanatı
16	Mad Max 2 The Road Warrior (<i>Çılgın Max 2- Savaşçı</i>)	1982	(Ç)	(-)	(-)
17	Nineteen Eighty-Four (<i>Bin Dokuz Yüz Seksen Dört</i>)	1984	(S)	Fiziksel (+)	(+) biçim, malzeme, ölçek
18	Terminator (<i>Yokedici</i>)	1984	(S)	(-)	(-)
19	Brazil (<i>Brezilya</i>)	1985	(S) katı bürokrasi, gözetim ve denetleme, sınıfcılık ve sosyal statü	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) Anahtar Kelimeler: Faşist mimari, grotesk öğeler, rizomatik donatı, yapay aydınlatma, anıtsal ölçek
20	Aliens (<i>Yaratığın Dönüşü</i>)	1986	(S)	(-)	(-)
21	RoboCop	1987	(S)	(-)	(-)
22	They Live (<i>Yaşıyorlar</i>)	1988	(S)	(-)	(-)
23	Total Recall (<i>Gerçeğe Çağrı</i>)	1990	(S) (Ç)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, malzeme, ölçek, aydınlatma, renk, mobilya-donatı
24	Terminator (<i>Mahşer Günü</i>)	1991	(S)	(-)	(-)
25	The City Of Lost Children (<i>Kayıp Çocuklar Şehri</i>)	1995	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, malzeme, ölçek, renk, mobilya-donatı
26	Truman Show	1993	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) ölçek, renk
27	12 Monkeys (<i>12 Maymun</i>)	1995	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, malzeme
28	Stange Days (<i>Tuhaf Günler</i>)	1995	(S)	(-)	(-)
29	Gattaca	1997	(S) kusursuz insan,etik söylem, teknolojik söylem	Fiziksel (+)	(+) Anahtar Kelimeler: Gen, etik, gerçekçilik, doğal malzeme, gün ışığı, Marin Country Civil Center (Wright, F. L.)
30	The Fifth Element (<i>Beşinci Element</i>)	1997	(Ç)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, malzeme, ölçek, aydınlatma, renk, mobilya-donatı
31	Dark City (<i>Karanlık Şehir</i>)	1998	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) malzeme, aydınlatma, renk, mobilya-donatı
32	Pleasantville (<i>Yaşamın Renkleri</i>)	1998	(S)	Fiziksel (+)	(+) renk, mobilya-donatı
33	Brave New World (<i>Cesur Yeni Dünya</i>)	1998	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, ölçek, renk, mobilya-donatı
34	Matrix	1999	(S) (Ç)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, malzeme, ölçek, aydınlatma, renk
35	EXistenZ (<i>Varoluş</i>)	1999	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, malzeme, ölçek, aydınlatma, renk

EK 1 (DEVAM)

36	Fight Club (<i>Dövüş Klübü</i>)	1999	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) malzeme, aydınlatma, renk, mobilya-donatı
37	Battle Royale (<i>Ölüm Oyunu</i>)	2000	(S)	Fiziksel (+)	(+) aydınlatma, renk
38	Thomas In Love (<i>Aşık Thomas</i>)	2000	(S) teknolojik çöküş, makinalaşma, iletişimde yeni söylem	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) Anahtar Kelimeler: Gerçekçilik, sanallık, şekil-zemin (figure-ground) ilişkisi, sıcak ve soğuk renk grubu
39	Artificial Intelligence (<i>Yapay Zeka</i>)	2001	(Ç)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, malzeme, ölçek, aydınlatma, renk, mobilya-donatı
40	Minority Report (<i>Azınlık Raporu</i>)	2002	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, malzeme, ölçek, aydınlatma, renk, mobilya-donatı
41	Equilibrium (<i>İsyan</i>)	2002	(S) sosyal kriz, eril ideoloji, totaliter rejim, gözellim, denetim	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) Anahtar Kelimeler: Mona Lisa göstergesi, faşist neo klasik mimari, Berlin Olimpiyat Stadı mimarisi, şok ölçek
42	28 Days Later (<i>28 Gün Sonra</i>)	2003	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, ölçek, aydınlatma, renk
43	I, Robot (<i>Ben, Robot</i>)	2004	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, malzeme, ölçek, aydınlatma
44	The Island (<i>Ada</i>)	2005	(S) varoluşçuluk, kusursuz insan, sınıfçılık, etik söylem	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) Anahtar Kelimeler: Brüt beton, kamusal alan, soğuk renk grubu, tektonik söylem
45	V For Vendetta	2005	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) malzeme, ölçek, aydınlatma, renk
46	Serenity (<i>Gizemli Yolculuk</i>)	2005	(S) (Ç)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, aydınlatma, renk
47	Children Of Men (<i>Son Umut</i>)	2006	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, ölçek, mobilya-donatı
48	A Scanner Darkly (<i>Karanlığı Taramak</i>)	2006	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, renk, mobilya-donatı
49	I am Legend (<i>Ben Efsaneyim</i>)	2007	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, renk, mobilya-donatı
50	Wall-E (<i>Vol-1</i>)	2008	(S) (Ç) sevgi, sevgisizlik, ekolojik çöküş, teknoloji esirliği, kapitalist eleştiri, tüketim çılgınlığı, obezite	Sanal (+)	(+) Anahtar Kelimeler: Çöp kuleler, yeni-nesil mobilya donatı, birey-mekan etkileşimi
51	Blindness (<i>Körlük</i>)	2008	(S)	Fiziksel (+)	(+) malzeme, aydınlatma, renk
52	District 9 (<i>Yasak Bölge 9</i>)	2009	(S)	Fiziksel (+)	(+) biçim, ölçek, renk
53	Watchmen	2009	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, ölçek, renk
54	The Road (<i>Yol</i>)	2009	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, ölçek, renk
55	Never Let Me Go (<i>Beni Asla Bırakma</i>)	2010	(S)	Fiziksel (+)	(+) malzeme, renk, mobilya-donatı

EK 1 (DEVAM)

56	In Time 2011 (<i>Zamana Karşı</i>)	2011	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, malzeme, ölçek, aydınlatma, renk
57	Perfect Sense (<i>Yeryüzündeki Son Aşk</i>)	2011	(S)	Fiziksel (+)	(+) malzeme, renk, mobilya-donatı
58	The Hunger Games (<i>Açlık Oyunları</i>)	2012	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, ölçek, renk
59	Judge Dredd (<i>Yargıç Dredd</i>)	2012	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, malzeme, ölçek, aydınlatma, renk
60	Looper (<i>Tetikçiler</i>)	2012	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, ölçek, renk
61	Cloud Atlas (<i>Bulut Atlası</i>)	2012	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, malzeme, ölçek, aydınlatma, renk, mobilya-donatı
62	The Hunger Games - Catching Fire (<i>Açlık Oyunları- Ateşi Yakalamak</i>)	2013	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, ölçek, renk
63	Her (<i>Aşk</i>)	2013	(S) teknolojik söylem, makinalaşma, iletişimde yeni kavramı	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) Anahtar Kelimeler: Gerçekçilik, sanallık, kırmızı renk vurgusu, metropol yaşamı, hologram teknolojisi
64	Snowpiercer (<i>Kar Küreyici</i>)	2013	(Ç)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, ölçek, renk
65	Pacific Rim (Pasifik Savaşı)	2013	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, ölçek, renk
66	Oblivion	2013	(S) (Ç)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, ölçek, renk
67	Ex Machina	2014	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, ölçek, aydınlatma, renk, mobilya-donatı
68	Divergent (<i>Uyumsuz</i>)	2014	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, ölçek, aydınlatma, renk
69	The Maze Runner (<i>Labirent: Ölümcül Kaçış</i>)	2014	(S)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, ölçek, aydınlatma, renk
70	Interstellar (<i>Yıldızlararası</i>)	2014	(Ç) Doğal kaynakların yitimi, küresel felaket, sürdürülebilir söylem (F) Görellik Kuramı, sicim kuramları	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) Anahtar Kelimeler: yeşil imgelemi, 5 boyutlu uzay-mekan, ilkel mobilya-donatı
71	The Martian	2015	(S) (Ç)	Fiziksel (+)	(+) biçim, ölçek, renk
72	Alien: Covenant (Yaratık: Covenant)	2017	(S) (Ç)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, ölçek, renk
73	Blade Runner 2049 (Bıçak Sırtı)	2017	(S) (Ç)	Fiziksel (+) Sanal (+) Melez (+)	(+) biçim, malzeme, ölçek, aydınlatma, renk

EK 2. TURNİTİN RAPORU

Kavramsal Tasarım Çerçevesinde Distopya Sineması ve Mekan Etkileşimi

Yazar Engin Demirok

Gönderim Tarihi: 18-Tem-2018 02:52PM (UTC+0300)

Gönderim Numarası: 983433923

Dosya adı: ENG_NDEM_ROKY_KSEKL_SANS_17.07.18_00.docx (4.18M)

Kelime sayısı: 42883

Karakter sayısı: 307206

Kavramsal Tasarım Çerçevesinde Distopya Sineması ve Mekan Etkileşimi

ORIJINALLIK RAPORU

% 1	% 1	% 1	% 0
BENZERLİK ENDEKSİ	İNTERNET KAYNAKLARI	YAYINLAR	ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

1	issuu.com İnternet Kaynağı	<% 1
2	www.megaronjournal.com İnternet Kaynağı	<% 1
3	tr.wikipedia.org İnternet Kaynağı	<% 1
4	acikerisim.deu.edu.tr İnternet Kaynağı	<% 1
5	AĞKAYA, Onur. "ÜTOPYA VE DİSTOPYA: SİYASETİN EDEBİYAT ÜZERİNDEKİ ETKİSİ", Celal Bayar Üniversitesi, 2016. Yayın	<% 1
6	Submitted to Trakya University Öğrenci Ödevi	<% 1
7	docplayer.biz.tr İnternet Kaynağı	<% 1
8	www.mimarlikdergisi.com	

İnternet Kaynağı

<%1

9

Kolb. Encyclopedia of Business Ethics and Society

Yayın

<%1

10

www.cinemavanti.nl

İnternet Kaynağı

<%1

11

Submitted to The Scientific & Technological Research Council of Turkey (TUBITAK)

Öğrenci Ödevi

<%1

12

www.filmiara.com

İnternet Kaynağı

<%1

13

www.researchgate.net

İnternet Kaynağı

<%1

14

Louis Oppenheimer. "We still have much to learn.", Peace and Conflict: Journal of Peace Psychology, 1997

Yayın

<%1

15

bosunasaymayirmiharf.blogspot.com

İnternet Kaynağı

<%1

16

blog.kavrakoglu.com

İnternet Kaynağı

<%1

17

www.journalagent.com

İnternet Kaynağı

<%1

- 18 **kitapgastesi.com**
İnternet Kaynağı <% 1
-
- 19 **Submitted to Celal Bayar Ā niversitesi**
Öğrenci Ödevi <% 1
-
- 20 **KILIÇ ÇALĞICI, Pınar. "ÇEVRE PSİKOLOJİSİ
KAVRAMLARIYLA BİR FİLMİN ANALİZİ: THX
1138", ODTÜ, 2013.**
Yayın <% 1
-
- 21 **polen.itu.edu.tr**
İnternet Kaynağı <% 1
-
- 22 **YILMAZ, Bülent. "Toplumsal İletişim ve
Kütüphane", TUBITAK, 2003.**
Yayın <% 1
-

Alıntıları çıkart

Kapat

Eşleşmeleri çıkar

Kapat

Bibliyografyayı Çıkart

Kapat