



Hacettepe Üniversitesi Gzel Sanatlar Enstits

İç Mimari ve evre Tasarımı Anasanat Dalı

**BİLİM KURGU FİLMLERİNDE YARATILAN TEMATİK  
MEKANLARIN TASARIM VE ÜRETİM SREÇLERİNİN  
ANALİZİ**

Alpay Tekin

Yksek Lisans Tezi

Ankara, 2016

BİLİM KURGU FİLMLERİNDE YARATILAN TEMATİK MEKANLARIN  
TASARIM VE ÜRETİM SÜREÇLERİNİN ANALİZİ

Alpay Tekin

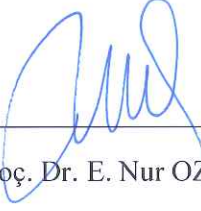
Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü  
İç Mimari ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

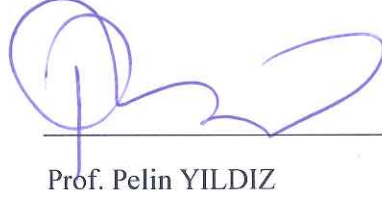
Ankara, 2016

## KABUL VE ONAY

Alpay Tekin tarafından hazırlanan “Bilim Kurgu Filmlerinde Yaratılan Tematik Mekanların Tasarım ve Üretim Süreçleri” başlıklı bu çalışma, 22 Haziran 2016 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.



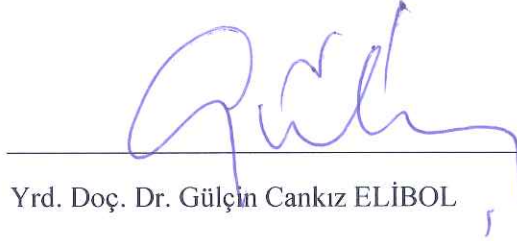
Doç. Dr. E. Nur OZANÖZGÜ (Danışman)



Prof. Pelin YILDIZ



Doç. Dr. Bilge Sayıl ONARAN



Yrd. Doç. Dr. Gülçin Cankız ELİBOL



Doç. Dr. Gözen Güner AKTAŞ

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylım.

Prof. Dr. Türev Berki

Enstitü Müdürü

## BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kağıt 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 ..... yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

29.06.2016



Alpay TEKİN

## TEŐEKKÖR

Hazırlamıő olduđum yűksek lisans tez alıőmamın her aőamasında hi bir yardımı esirgemeyen tez danıőmanım Sayın Do.Dr. E. Nur Ozanözüđü hocama tűm bu yardımlarından dolayı sonsuz teőekkűrű bor bilirim.

Alpay TEKİN



## ÖZET

TEKİN, Alpay. *Bilim Kurgu Filmlerinde Yaratılan Tematik Mekanların Tasarım ve Üretim Süreçlerinin Analizi*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2016.

Gün geçtikçe gelişen teknoloji, artık günümüz modern insanının yaşamına doğrudan etki eden boyutlara ulaşmıştır. Gelişen bu teknolojilerin, üretkenlik ve bilişim faktörlerini tetiklemesiyle, sanat dalları da bu durumdan etkilenmiştir. Çünkü, önceden imkansız görünen pek çok şeyi gerçekleştirmek artık mümkün hale gelmiştir. Günümüzde hala imkansız kabul edilen kavramları ve olayları ise sanal ortamlarda gerçekleştirmek söz konusu olabilmektedir. Dolayısıyla, yaşadığımız sosyal çevre bu süreçte hızla değişmiştir.

Bilim kurgu filmleri, sadece insanları eğlendirmek için yapılan basit vizyon gösterileri değildir. Bu filmler; bilimden güç alarak gelecek hakkında ilham veren, izleyicilerin her anlamda hayata olan bakış açılarını değiştiren yapıtlardır. Hatta bu filmler bir çok sanat dalına, endüstriyel sektöre hayal gücü ve inovasyon fikirlerini aşıl原因an önemli kaynaklardır. 2000’li yılların başlarında oldukça popüler olan kapaklı telefonların Star Trek filminden esinlenilip üretilmiş olması buna çok basit bir örnektir.

Günümüzde mekan tasarımı kavramı ise; artık yaşadığımız gerçek dünya dışında, oluşturulan yapay veya sanal ortamlarda da anlam ifade eden çok boyutlu bir kavramdır. Sinema endüstrisi, özellikle bilim kurgu filmleri ise bu mekanları gerçek veya sanal yöntemlerle oluşturur. Bu filmler, karakterleri ve mekanları, belirli bir temaya göre oluşturulur ve bir bütün haline getirir. Dolayısıyla, her sahne mekana ihtiyaç duyar ve bu mekanlar sahnenin konseptine göre, çeşitli özel efekt yöntemleriyle oluşturulur. Gelecekte, mimarlık ve mekan tasarımının, sanal görsellik oluşturan bu teknolojiler ile daha da etkileşim halinde olacağı çok açıktır. Günümüzde bile, tasarlanan mekanlarda pek çoğu bilim kurgu filmlerinden esinlenilerek üretilmiş teknolojiler kullanılmaktadır. Dolayısıyla bilim kurgu filmlerindeki mekanların nasıl oluşturulduğunun araştırılması; hem bilim kurgu filmleri ile ilgili kaynak oluşturmak,

hem de mimarlık ve iç mimarlık dallarına sağlayabileceği faydaları analiz edebilmek adına çok önemlidir.

Tezin anlatımında genelden özele doğru bir yol izlenmiştir. 1. bölümde bilim kurgu ve bilim kurgu sinemasının ne olduğu, tarihçesi, türleri irdelenmiştir. 2. bölümde ise sinemanın mekan tasarımı ile algısal ve sanatsal yönden ilişkisi üzerinde durulmuştur. Tezin 3. bölümünde, bilim kurgu filmlerindeki tematik mekanların tasarım ve üretim süreçleri incelenmiştir. Sahne mekanlarının üretilmesi esnasında kullanılan efekt yöntemleri detaylı biçimde açıklanmıştır. Tezin son bölümü olan 4. bölümde ise, konu bağlamında 2001 Amerikan yapımı bir bilim kurgu filmi olan ‘‘A.I Artificial Intelligence’’ filmi incelenmiştir ve bu tez çalışması tamamlanmıştır.

**Anahtar Sözcükler:** Bilim Kurgu, İnovasyon, Teknoloji, Dijital Mekan, Tematik Mekan, Görsel Efekt, Sinema

## ABSTRACT

TEKİN, Alpay. *Analyze of Design and Production Processes of Thematic Spaces that are Created in Science Fiction Movies* , Master Thesis, Ankara, 2016.

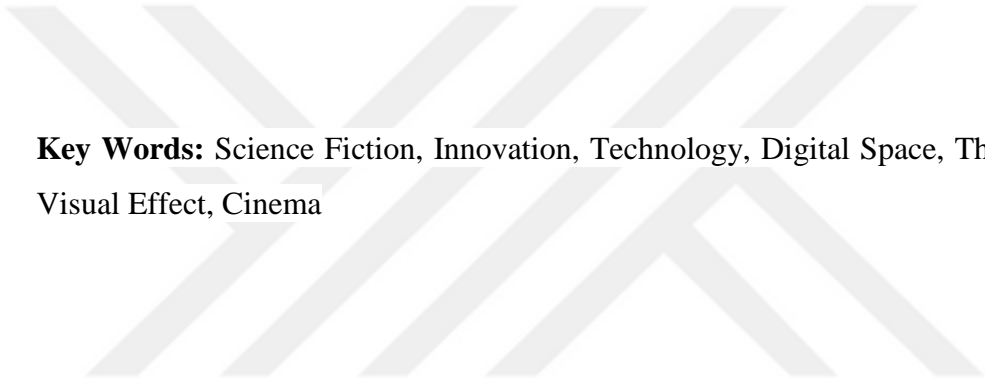
Technology developing day by day, has reached such magnitudes that influence modern people's life. Since these technologies trigger notions about productivity and informatics, art also has been affected from this situation. Because many things that seem impossible to achieve previously has been possible. Today, it is even possible to create notions and facts that are still considered impossible, with digital technology platforms.

Science fiction movies are not basic vision shows for only entertaining people. These movies that inspires about future thanks to science itself, change audience's perspective of living in every sense. They are also important resources for many kind of art and industrial sector as they add imagination and innovation ideas to these platforms. For an simple example, popular clamshell cell phones that were used in 2000's mostly, produced by the inspiration of Star Trek movie.

Nowadays, space design is the multidimensional notion beyond real world as it is significant on artificial or digital platforms too. Cinema industry, especially science fiction movies, create these spaces with realistic or digital methods. These movies create characters and spaces according to a theme and combine them. So, every scene needs space these spaces are created by the help of various special effect methods according to concept. In the future, it is very clear to see that architecture and space design will be more interactive with technologies which create artificial visuals. Even today, many technologies inspired by science fiction movies, are being used in architectural spaces. Therefore, it is very important to research how spaces are created in science fiction movies for both creating a resource for science fiction movies and analyzing the benefits about architecture and interior design.



Construction of the subjects on the thesis are from general to specific. In section 1, descriptions about science fiction and science fiction movie, their history, their kinds and influences of these movies on audience were examined. In section 2, perceptual and artistic relationships between cinema and space design were researched. In section 3, processes of creating thematic spaces in science fictions movies were examined. Special effect methods which are being used during production of scene spaces were explained comprehensively. In section 4 which is the last part of thesis, an 2001 American production science fiction movie called ‘‘A.I. Artificial Intelligence’’ were reviewed according to thesis and this thesis were completed.



**Key Words:** Science Fiction, Innovation, Technology, Digital Space, Thematic Space, Visual Effect, Cinema

## İÇİNDEKİLER

<b>KABUL VE ONAY</b> .....	<b>i</b>
<b>BİLDİRİM</b> .....	<b>ii</b>
<b>TEŞEKKÜR</b> .....	<b>iii</b>
<b>ÖZET</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	<b>viii</b>
<b>RESİMLER DİZİNİ</b> .....	<b>xi</b>
<b>1. BÖLÜM: GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
1.1 ÇALIŞMANIN KONUSU VE ÖNEMİ .....	1
1.2. ÇALIŞMANIN AMACI .....	2
1.3. KAPSAM .....	3
1.4. YÖNTEM .....	4
<b>2. BÖLÜM: BİLİM KURGU VE BİLİM KURGU FİMLERİ</b> .....	<b>5</b>
2.1. BİLİM KURGU NEDİR? .....	5
2.2. SİNEMADA BİLİM KURGU ETKİSİ .....	6
2.2.1. Bilim Kurgu Filmleri ve Özellikleri .....	6
2.2.2. Bilim Kurgunun ve Bilim Kurgu Filmlerinin Tarihçesi- Gelişimi .....	7
2.2.2.1. Ortaya Çıkışından Endüstri Devrimine Kadar Olan Süreçte Bilim Kurgu Akımı.....	7
2.2.2.2. Endüstri Devrimi ve Sonrasında Bilim Kurgu ve Bilim Kurgu Sineması .....	9
2.2.3. Bilim Kurgu Film Türleri .....	17
2.3. BÖLÜM ÖZETİ .....	21

<b>3. BÖLÜM: MİMARLIK VE MEKAN ALGISİNİN BİLİM KURGU FİLMLERİ İLE İLİŞKİSİ .....</b>	<b>24</b>
3.1. BİLİM KURGU SİNEMASINDA MEKANSAL KURGUNUN ALGILANMASI.....	24
3.1.1. Bilim Kurgu Filmleri Üzerinden Gelecek Algısı .....	24
3.1.2. Bilim Kurgu Filmlerinde Mekan Algısı .....	26
3.2. SİNEMADA MEKAN VE YAPIM TASARIMI .....	30
3.2.1. Sinemada Mekan Tasarımı .....	30
3.2.2. Sinemada Yapım Tasarımı .....	35
3.3. BİLİM KURGU FİLMLERİ VE TEMATİK MEKAN .....	36
3.4. BÖLÜM ÖZETİ .....	38
<b>4. BÖLÜM: BİLİM KURGU FİMLERİNDE YARATILAN TEMATİK MEKANLARIN TASARIM VE ÜRETİM AŞAMALARI .....</b>	<b>41</b>
4.1. BİR SİNEMA FİLMİNİN YAPIM SÜREÇLERİ .....	41
4.2. BİLİM KURGU FİMLERİNDE TEMATİK SAHNE MEKANLARININ TASARIM VE ÜRETİM AŞAMALARI .....	44
4.2.1. Senaryo Ve Mekan Tasviri .....	44
4.2.2. Yer Seçimi ve/veya Dijital Mekan Kurgusu için İhtiyaçların Belirlenmesi .....	45
4.2.3. Tematik Film Mekanının 2 ve 3 Boyutlu Tasarımlarının Oluşturulması .....	48
4.2.3.1. Gerçek Tematik Mekanın Oluşturulması .....	48
4.2.3.2. Sanal Tematik Mekanın Oluşturulması .....	54
4.2.3.2.1. Pratik Efektler .....	55
4.2.3.2.2. CGI .....	56
4.2.3.2.3. Chroma Key .....	57
4.2.3.2.4. Stop-Motion .....	58

4.2.3.2.5. Birleřtirme .....	59
4.2.3.2.6. Bullet-Time Effect .....	59
4.2.3.2.7. Motion-Capture .....	60
4.3. BÖLÜM ÖZETİ .....	60
<b>5. BÖLÜM: TEZİN, GELECEĞİN TEKNOLOJİ DÜNYASINI KONU EDİEN</b> <b>‘A.I. ARTIFICIAL INTELLIGENCE (2001) ‘ FİLMİ BAĞLAMINDA</b> <b>İNCELENMESİ .....</b>	<b>65</b>
5.1. FİLMİN TANITIMI .....	66
5.1.1. Filmin Künyesi .....	66
5.1.2. Filmin Konusu .....	67
5.1.3. Kurgu ve Konsept Yönünden Analizi .....	68
5.2. ARTIFICIAL INTELLIGENCE (2001) FİLMİNİN MEKANSAL ANALİZİ .....	69
5.3. FİLMDEKİ TEMATİK MEKANLARIN TASARIM VE ÜRETİM SÜREÇLERİNİN İNCELENMESİ .....	84
5.4. BÖLÜM ÖZETİ .....	100
<b>6. BÖLÜM: SONUÇ .....</b>	<b>106</b>
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>110</b>

## RESİMLER DİZİNİ

<b>Resim 1:</b> 1985 Amerikan Yapımı Olan ‘‘Back To The Future’’ Filminde Araba Figürü Zaman Makinesi Olarak Kullanılmıştır. ....	7
<b>Resim 2:</b> 1902 Fransız Yapımı Olan, Tarihteki İlk Bilim Kurgu Filmi : Le Voyage Dans La Lune (Ay’a Seyahat) .....	9
<b>Resim 3:</b> 1927 Yılı Yapımı, Geleceğin Kapitalist Dünyasını Eleştiren ‘‘Metropolis’’ Filminden Bir Fabrika Mekanı Tasviri .....	12
<b>Resim 4:</b> Baskıcı Bir Adalet Sisteminin Anlatıldığı THX 1138 Filminde Geleceğin Yönetim Mekanlarının Betimlenmesi .....	15
<b>Resim 5:</b> Gerçekleşecek Olası Suçların 3 Kahin Tarafından Öngörülebilmesini İşleyen ‘‘Minority Report’’ filmindeki Ana Mekanlardan Biri .....	17
<b>Resim 6:</b> Siberpunk Kurgu Türünün Önemli Örneklerinden, 1982 Yapımı ‘‘ Blade Runner ’’ Filminde, Geleceğin Kent Sokaklarının Tasviri .....	19
<b>Resim 7:</b> Ünlü Bilim kurgu Filmi ‘‘Star Wars’’ ta Bir Uzay Savaşı Sahnesi .....	20
<b>Resim 8:</b> 2002 Yapımı Cube2: Hypercube Filminde, Tüm Yüzeyleri Aynı Olan ve Sürekli Yer Değiştiren Küp Şeklindeki Film Mekanları İle İzleyicilerin Zemin-Duvar-Tavan Algılarına Etki Edilmiştir. ....	27
<b>Resim 9:</b> ‘‘The Truman Show ‘’ Filminde Deniz ve Gökyüzünün Dahi Algı Yanılsaması Olduğunun Anlaşıldığı Sahne .....	29
<b>Resim 10:</b> Thomas Edison’un Mekan Çekimlerini Yaptığı ‘‘Black Maria’’ İsimli Platosu .....	31
<b>Resim 11:</b> Tarkovsky’nin ‘‘Kurban’’ Filmindeki Ev ve Maketi. ....	33
<b>Resim 12:</b> Mekan Tasarımlarıyla Öne Çıkan ‘‘The Fall’’ Filminde Ana Karakterin Yaralanmasını Betimleyen Bir Sahne .....	38

<b>Resim 13:</b> ‘‘Colossal Film Studio’’ Firması Tarafından Çekilen Bir Sahnede Yeşil Arka Fonlara Sahip Set Düzeni .....	43
<b>Resim 14:</b> Bilim Kurgu Filmleri de Dahil Olmak Üzere, Pek Çok Hollywood Filminde Arka Plan Olarak Kullanılan Monument Vadisi: 1. Back to the Future 3 - 2. Forrest Gump - 3. Space Odyssey 2001 – 4. Wild Wild West .....	47
<b>Resim 15:</b> 1611 Yılında İnşa Edilmiş Hatfield Evi, Tomb Raider, Sherlock Holmes, Batman Gibi Pek Çok Filmde, Ana Karakterin Evi Olarak İzleyiciye Sunulmuştur. ....	47
<b>Resim 16:</b> 2013 Yapımı Bilim Kurgu Filmi ‘‘Oblivion’’ da, Başroldeki Klonun (Tom Cruise) Gökyüzünde İnşa Edilmiş Olan Evi .....	48
<b>Resim 17:</b> Mad Max: Fury Road Filmindeki Bir Sahnede Renk Kullanımı Örneği .....	49
<b>Resim 18:</b> Yönetmenliğini ve Başrol Oyunculğunu Kevin Costner’ ın Üstlendiği ‘‘Su Dünyası’’ Filminin Setinden Bir Görüntü .....	53
<b>Resim 19:</b> Ünlü Bilim Kurgu Filmi ‘‘Star Wars’’ un Tunus’ta Kurulan Film Seti .....	54
<b>Resim 20:</b> Matrix Filminde, Frank Miller ve Geoff Darrow Tarafından Tasarlanan ve Pratik Efektlerle CGI Efektlerin Birlikte Kullanılmasıyla Yaratılan Işınlanma Mekanının Çizimi .....	57
<b>Resim 21:</b> Chroma Key Efekt Yöntemi ile Oluşturulan Bir Sokak Mekanı .....	58
<b>Resim 22:</b> ‘‘Bullet Time Effect’’ Yöntemi ile Çekilen Bir Sahne Örneği .....	59
<b>Resim 23:</b> A.I. Artificial Intelligence Filminin Posteri .....	67
<b>Resim 24:</b> A.I. Artificial Intelligence Filmindeki Geleceğin Yatak Odası Tasviri .....	72
<b>Resim 25:</b> Swinton House’un Tüm Mekanlarında Uygulanmış Olan Eğrisel Tasarım Anlayışı .....	73

<b>Resim 26:</b> Filmde, Eğlence Hayatının Simgeleşmiş Kenti Olarak Betimlenen ‘‘Rouge City’’ Şehrinin Mekanları .....	75
<b>Resim 27:</b> A.I. Artificial Intelligence Filminin Geleceğin Kütüphane Mekanlarına Yaklaşımı .....	76
<b>Resim 28:</b> Filmdeki ‘‘Flesh Fair’’ Mekanlarının Distopik ve Karamsar Yapısı .....	78
<b>Resim 29:</b> Filmdeki Dönemde Yok Olmuş Olan New York Tasviri .....	80
<b>Resim 30:</b> Filmdeki Dönemin 2000 Yıl Sonrasının Ütopik Mimarisi .....	82
<b>Resim 31:</b> A.I. Artificial Intelligence Filmine Göre Geleceğin Ütopik Mimarisinde İşlevini Tamamlayan Mekanın Başka Forma Evrilmesi .....	83
<b>Resim 32:</b> Filmin Cryogenics Hastane Mekanının Chris Baker Tarafından Yapılan Çizimi ve Sahne Görünümü .....	86
<b>Resim 33:</b> Swinton House Mekanlarındaki Eğrisel ve Dairesel Formların Eskiz Aşamaları .....	88
<b>Resim 34:</b> Stanley Kubrick Tarafından Film Genelinde Kullanılan Daire Formunun Konuttaki Örnekleri .....	89
<b>Resim 35:</b> Filmin ‘‘Flesh Fair’’ Mekanlarının Chris Baker Tarafından Yapılan Konsept Çalışması ve Sahnesi .....	90
<b>Resim 36:</b> ‘‘Flesh Fair’’ Mekanlarının Tamamlayıcı Öğelerinden Olan Robotların Üretim Aşaması ve Sahnede Kullanımı .....	91
<b>Resim 37:</b> ‘‘Rouge City’’ Şehrinin Girişindeki Köprülerin Tasarım Eskizi ve CGI Bilgisayar Efektinin Sonrası Görünümü .....	93
<b>Resim 38:</b> ‘‘Rouge City’’ Mekanlarının Oluşturulmasında Oluşturulan Set Düzeni ve Mavi-Ekran Kullanımı .....	95
<b>Resim 39:</b> Rouge City Sahnelerinin Bir Tanesinin Set Görünümü, Mavi Ekran Efektinin ve Sahnenin Üretilmiş Sonuç Ürünü .....	96

- Resim 40:** ‘‘Rouge City’’ Mekanları İin Hazırlanan Minyatürin Bir Örneęi ve Bu Mekanın Efektler le Yaratılan SonuÜrünü .....97
- Resim 41:** Film deki Yol Olmuş New York Tasvirinin Chris Baker Tarafın Yapılan Çizimi ve Birleřtirme, CGI Efektleri Sonrasındaki Film Sahnesi .....98
- Resim 42:** Filmde, Sular Altında Kalmıő Tema Parkın Mekanları İin Chris Baker Tarafından Yapılan Eskiz Çalıőması .....99





# 1. BÖLÜM: GİRİŞ

## 1.1. ÇALIŞMANIN KONUSU VE ÖNEMİ

Sinema, teknolojinin ışığında gerçek dünyanın kaynaklarından (ekipmanlar, kişiler, mekanlar) faydalanan bir sanal gerçeklik yaratma sanatıdır. Ancak gerçek dünyanın aksine sinemada sınırlar yoktur. Her fikir ve mekan uygun şartlar altında sinema filmi kapsamında yaratılabilir. Bu da belirlenmiş olan konsept dahilinde, mekanları oluşturmada sınırsız özgürlük sağlar. Bu yönüyle sinema, mekan tasarımı konusunda ilham veren, sınırları zorlayan ve pek çok tasarımcıyı yeniliklere açan bir yol gösterici olma özelliğindedir. İncelenecek tür olarak bilim kurgu filmlerinin seçilmesinin sebebi ise, bu türün gerçekdışı ve olağanüstü her mekan şekline uyumlu olmasıdır. Çünkü bilim kurgu filmlerinde insan, mekan, zaman, dünya, hatta evren gibi kavramlara yeni anlamlar yüklenir.

Tezin konusu; bilim kurgu filmlerinde yer alan tematik sahneler için oluşturulan mekanların tasarım kriterlerinin estetik ve teknik ve açıdan analiz edilmesi ve bu mekanların üretim süreçlerinin incelenmesidir. Sahnelerin oluşması için bir araya gelen girdiler ( Teknik elemanlar, ekipmanlar, teknoloji faktörü vs. ) konu dahilinde araştırılıp, bu değişkenlerin tasarlanan ve üretilen mekanları nasıl etkilediği irdelenecektir. Film türü olarak bilim kurgunun seçilmesinden de anlaşılacağı üzere, daha çok üstünde durulacak olan film mekanı türü tematik yani sıradışı mekanlardır. Çünkü bu filmlerdeki kurgusal tematik mekanlar çoğunlukla günümüz dünyasına ait değildir. Ancak bu mekanlar geleceğin dünyasına ve mimari mekan kavramına dair ipuçları taşımaktadır. Dolayısıyla alternatif, sıradışı, modern ve teknolojik mekanların nasıl gerçekleştirilebileceğini ve gelecekteki bilim kurgu ve mimari arasındaki etkileşimin ne denli insan ölçeğine inip yaşantıya dahil olabileceğini anlayabilmek adına tematik mekanları değerlendirmek esastır.

Çalışmaya konu olan film örneği A.I Artificial Intelligence (2001) bir bilim kurgu eseridir. Bu filmin özelliği, film sahneleri için yaratılan tematik mekanların estetik ve teknik açıdan incelemeye elverişli olmasıdır. Ayrıca bu film günümüz veya geçmişte geçen olayları değil, geleceğin senaryosunu işlemektedir. Dolayısıyla bu filmin tez

konusu olarak seçilmesinin esas sebebi; sahip olduğu yenilikçi, inovatif ve sıradışı fikirlerle geleceğin mimarlık ve mekan tasarımı anlayışına ilham vermesidir.

Tarafımca hazırlanan bu yüksek lisans tez çalışması, sinema ve mimarlık arasındaki görsel, kurgusal ve mekansal ilişkiyi vurgulaması ve bu ilişkilerin gelişimine ön ayak olması anlamında önem taşımaktadır. Nitekim günümüz kapitalist ve rasyonel dünyasında mimarlık ve mekan tasarımı tek düze ve sıradan bir hal almaya başlamıştır. Sınırlı kaynak ve zaman kavramları mimarlık bazında düşünüldüğünde bu durumun sebebi daha iyi anlaşılmaktadır. Ancak film sektöründe, özellikle de bilim kurgu filmlerinde uygun ortam sağlandığında, zaman ve mekan anlamında tüm sınırlar ortadan kalkabilmektedir. Dolayısıyla sinema sektörü, yaratıcılık gerektiren diğer tüm sanat dallarını da besleyen önemli bir kaynaktır. Bilim kurgu filmlerinin sahnelerinin tasarım ve üretim süreçlerinin incelenmesi, etkileşim halinde olan bu sanat dalları arasında karşılıklı fayda sağlama açısından önemlidir.

## **1.2. ÇALIŞMANIN AMACI**

Çağımız etkileşim çağıdır. Bilgiye erişimin, sosyal medyanın ve bilişim sistemlerinin bu denli insan hayatına dahil olduğu global dünyada, etkileşim kavramının diğer tüm kavramları etkisi altına alması ve yönlendirmesi kaçınılmazdır. Sanat ise günümüzde etkileşime en açık olgulardan biridir. Bu etkileşim bir yandan etkilenen sanat dalları arasında ilişki kurup, bunları birbirine yaklaştırırken, bir yandan da çeşitlenmeyi ve tasarım zenginliğini sağlamaktadır. Bu durum mimarlık ve mekan tasarımı bazında incelenecek olursa; heykel, grafik tasarım, tiyatro vb. dahil pek çok sanat dalının mimarlığı beslediği açıkça ifade edilebilir. Sinema ise özellikle son 50 yılda devrim niteliğinde gelişmeler kaydetmiştir ve özellikle ortaya çıkarılan bilim kurgu filmleri ile günümüz ve gelecek yaşantısına yön verecek konuma gelmiştir. Teknolojinin sinema sanatına kazandırdığı mekansal zenginliği, mimariye ve mekan tasarımına uyarlayabilmek söz konusu olabilmıştır. Değişebilen esnek mekanların tasarlanması, projeksiyon teknolojileri ile mekana yeni boyutlar eklenmesi gibi pek çok yenilik geleceğin mimari anlayışına yol gösterici olmaktadır. Dolayısıyla, çalışmanın esas amacı; bilim kurgu filmlerinde yaratılan tematik mekanların incelenmesi ile bu iki sanat

dalının birbiriyle olan ilişkilerinin analiz edilmesi ve bu ilişkilerin gelecekteki faydalarının tespit edilmeye çalışılmasıdır. Ayrıca bu tez çalışması, konu ile gerekli vurguyu yapmak, konuya ilgi çekmek ve toplumun her kesiminde farkındalık yaratmak amaçlarını da barındırmaktadır. Bu yüzden literatüre fayda sağlama amacının yanı sıra, tezin pratikte de işlevsel olmasına çalışılmıştır. Gerek sinema gerekse mimarlık sektörüne olumlu katkılar sağlaması amacıyla tezin, tasarımcılar, akademisyenler, bilim insanları, sektör çalışanları ve diğer tüm paydaşlar için kaynak teşkil etmesi hedeflenmiştir.

### **1.3. KAPSAM**

Mimarlık ve sinema sanatı pek çok yönden ortak özellikler barındırır. Her iki türünde merkezinde etki altına alınmaya çalışılan ve duygusal, algısal olarak yönlendirilen ‘‘insan’’ faktörü vardır. Farklı boyutlarda olsa da, ‘‘zaman’’ faktörü vardır. Bunlara ek olarak, tez çalışmasının kapsamını da oluşturduğu üzere, her iki türde de ‘‘mekan’’ olgusu zorunludur. Özellikle son 50 yıldır gelişen sinema endüstrisi, günümüzde mimarlık ve mekan tasarımı kavramlarına yeni bir boyut kazandırmıştır. Bilgisayar ve bilişim teknolojilerinin mekan kurgusu üzerindeki etkileri, bu gelişmelerle doğru orantılı olarak her geçen gün artmaktadır. Tez çalışması, kapsamı bilim kurgu filmleri ile sınırlandırarak, gelişen bu teknolojilerin mekansal kurguya günümüzde nasıl etki ettiğini ve gelecekte nasıl etki edebileceğini analiz etmektedir.

Tez kapsamında, bir çok film türü arasından bilim kurgu filmlerinin seçilmesinin nedeni, sıradışı mekanları yaratan tasarım ve teknoloji yöntemlerinin en çok kullanıldığı tür olmasıdır. Ayrıca çalışmanın başlığında ve içeriğinde bulunan ‘‘tematik’’ mekanların da en çok üretildiği film türü bilim kurgudur. Bu bağlamda, ilk olarak bilim kurgu filmleri ve bu filmlerin mimarlık ve mekan tasarımı ile etkileşimleri analiz edilmiştir. Daha sonra ise bu filmlerde yaratılan tematik mekanların hem tasarım ve hemde üretim süreçleri üzerine inceleme yapılmıştır. Ayrıca tezin son bölümünde, öncesinde ortaya konmuş olan verileri desteklemesi amacıyla bir bilim kurgu film örneği tez içeriğine dahil edilmiştir. A.I. Artificial Intelligence isimli bu film, 2001

yılında vizyona girmiş Amerikan yapımı bir bilim kurgu filmidir ve geleceğin alternatif teknolojik dünyasını işlemektedir.

#### 1.4 YÖNTEM

Bilim kurgu filmlerindeki sahneler için yaratılan mekanları analiz edebilmek için öncelikle “bilim kurgu” ve “bilim kurgu filmi” kavramları üzerinde durulmalıdır. Dolayısıyla, çalışma sırasında öncelikle bilim kurgu filmlerinin oluşumu, tarihsel süreçte gelişimi ve türleri hakkında araştırma yapılmıştır. Bilim kurgu filmlerini diğer film türlerinden konsept ve mekan tanımlamaları bağlamında ayıran özellikler irdelenmiştir. Film endüstrisi ve sinema-mimarlık arasındaki mekansal ilişki ile ilgili literatür taramaları yapılmıştır. Bilim kurgu filmlerinde mekanların oluşturulması ile ilgili; tasarımsal, teknik ve teknolojik detaylar üzerinde durularak, bu mekanlarının üretimi aşamalı bir şekilde anlatılmıştır.

Tez çalışmasında, genel olan bilim kurgu filmi kavramından, spesifik film analizlerine doğru özelleşen bir anlatım şekli söz konusudur. Çalışma esnasında çoğunlukla literatür taraması yapılarak kitap, makale, internet vb. kaynaklarından gerekli veriler elde edilmiştir. Daha önce yapılmış ve doğruluğu ispatlanmış olan analiz, tablo ve istatistiklerden faydalanılmıştır. Gerekli görünen yerlerde konusunda uzman kişilerden alıntı yapılarak anlatım desteklenmiştir. Tez çalışmasının son kısmında ise A.I. Artificial Intelligence filmi seçilmiş ve bu film örneği üzerinden daha önce analizi yapılmış olan verilerin pratikte nasıl uygulandığı irdelenmiştir. Filmin mekanlarının mimari analizi yapıldıktan sonra, bu mekanların tasarım ve üretim süreçleri anlatılarak veriler daha somut hale getirilmiştir. Son olarak ise araştırılan konular ve film örneği ile ilgili genel değerlendirme yapılmış, analizi yapılmış olan alt başlıklar sentezlenmiş ve sonuç bölümü ile bu yüksek lisans tez çalışması sonlandırılmıştır.

## 2. BÖLÜM: BİLİM KURGU VE BİLİM KURGU FİLMLERİ

### 2.1. BİLİM KURGU NEDİR?

Bilim kurgu, üretildiği zamanın bilim ve teknolojisi ile mümkün olmayan senaryoların geçmişte, kendi döneminde veya gelecekteki kurgulamalarıdır. Yazar ve editör Damon Knight bilim kurgu ile ilgili ‘‘Bilim kurgu söylediğimiz zaman, gösterdiğimiz şeydir.’’ ifadesini kullanmıştır. Lester Del Rey ise bilim kurgu türünün sınır tanımadığını vurgulamak adına bu tür ile ilgili ‘‘ Sadık bir hayranı bile bilim kurgunun ne olduğunu açıklamakta zorlanır,tam ve tatminkar bir açıklamasının olmaması ise bilim kurgunun kolayca tanımlanabilecek sınırlarının olmamasındandır ‘’ ifadelerini kullanmıştır.

Bilim kurgu, üretildiği dönemin sahip olduğundan daha yüksek teknolojileri konu almasından dolayı daha çok geleceğin tasvir edildiği bir akımdır. Ancak yine de alternatif teknolojik geçmiş anlatan pek çok bilim kurgu eseri de mevcuttur. Edebiyat, sinema, resim başta olmak üzere sanatın pek çok dalında bilim kurgu örneklerini görmek mümkündür. Bu türün ilgili kişiler tarafından beğenilmesinin ve takip edilmesinin en önemli sebebi, pek çok sanat akımının aksine hiç bir sınır tanımaması ve özgür olmasıdır. Bu yönü ile alternatif dünyaların günümüz dünyası ile arasındaki farklar sorgulatarak, gelecek ile ilgili ilham verme özelliği taşımaktadır. Bilim kurgu yaratıcısının hayal gücü dahilinde her şey kurgulanabilir. Bu kurgulamalardan bazıları ;

- Alternatif zaman ve gelecek tasvirleri veya bilinen tarihin farklı boyutlarda sunulduğu geçmiş zaman kurguları.
- Dış dünya, evren ve farklı yaşam türlerini betimleyen kurgular.
- Bilinen doğa ve fizik kurallarına aykırı, teknoloji ve bilimsel kurallar içeren kurgular.
- Zamanda yolculuk, ışınlanma veya robotlar gibi üst teknolojileri anlatan kurgular.

Bilim kurgu türü çoğunlukla yakın ilişkide olduğu fantastik tür ile karıştırılır. Ancak bu türler birbirinden farklı temeller üzerine oluşturulur. Birbirlerine benzer olarak; iki türde

hayal gücünden faydalanarak, üretildikleri dönemin teknolojileri ile mümkün olmayan olayları anlatırlar. Ancak, bilim kurgu eser konuları her zaman bilimsel ve mantıksal temellere dayanır. Bunun aksine, fantastik kurguda düşsel öğeler ağırlıklıdır ve hitap edilen kitleye gösterilen olaylar bilimsel temellere dayandırılmaz. Diğer bir ifade ile, bilim kurgu eserleri çoğunlukla bilim ve teknoloji ışığında geleceği kestirmeyi hedefler. Rob Serling bilim kurgu ile fantastik tür arasındaki bu farkı, ‘‘Fantastik imkansızın olası yapılmasıdır. Bilim kurgu ise olanaksızın mümkün kılınmasıdır.’’ cümleleriyle ifade etmiştir.

## **2.2. SİNEMADA BİLİM KURGU ETKİSİ**

### **2.2.1. Bilim Kurgu Filmleri ve Özellikleri**

Bilim kurgu filmleri, yapıldıkları dönemin imkanlarını kullanarak, gelecek hakkında temeli bilim ve teknolojiye dayanan öngörülerde bulunan filmlerdir. Dolayısıyla bu filmler geçmiş, günümüz ve gelecek arasında köprü kurarak, bulunduğumuz nokta hakkında bize veriler sunar. Bu üretkenlik şekli, bize şu an için tahmin edilemez olan insanlık geleceği ile ilgili sonsuz alternatif sunar. Bu da gelecek için yeni bir vizyon yaratmak, ilham vermek, kullanıcı ve üreticileri teşvik etmek anlamına gelir.

Bilim ve teknolojiye gelişmeler bilim kurgu filmlerinin ana kaynağıdır. Bu filmlerin asıl kaygısı ise mantıksal tutarlılık ve neden-sonuç ilişkisi içinde geleceği yorumlamaktır. Bilim kurgu filmleri, bilimsel verilerin sağladığı olanaklarla düşsel, ancak mantıklı tahminler yapar. Bilimsel buluşların gelecekte nelere yol açacağı üzerinde durur. Bilim kurgu, gerçek dünyada karşılaşılan sorunları geleceğin alternatif dünyasında ele alır; yeni düşünceler ve çözümler üreterek çoğu zaman bu günün eleştirisini yapar.

Sanıldığı gibi aksine bilim kurgu filmleri, gerçek odaklı filmlerdir. Filmin konusu ve işleyişi ne kadar abartılı olursa olsun, temelde bilime ve gerçekliğe dayandırılır. Sayısal mantık, fizik, kimya, biyoloji, genetik gibi pek çok bilim dalı, bilim kurgu filmlerinin konusunda belirleyici rol oynar. Günümüzde kullanılan teknolojilerin hemen hemen tamamı, geçmişte yaşamış insanların hayalidir. Günümüzde mümkün olmayan

teknolojiler ise, bu günün dünyasının hayalleri durumundadır. Bilim kurgu filmleri ise bu gelişim sürecinde katalizördür, yani hızlandırıcı etki yapmaktadır. Bu yüzden her geçen gün, bilim ve teknoloji geliştikçe, geleceğin dünyası ile ilgili alternatif teknolojilerin ön görülme parametresi değişmektedir. Dolayısıyla teknolojinin gelişmesi de bu bağlamda doğrusal olarak değil, ivmeli olarak artmaktadır.



**Resim 1:** 1985 Amerikan Yapımı Olan ‘‘Back To The Future’’ Filminde Araba Figürü Zaman Makinesi Olarak Kullanılmıştır.

**Kaynak:** <http://pixshark.com/nike-mag-back-to-the-future-scene.htm>

## 2.2.2. Bilim Kurgunun ve Bilim Kurgu Filmlerinin Tarihçesi - Gelişimi

### 2.2.2.1. Ortaya Çıkışından Endüstri Devrimine Kadar Olan Süreçte Bilim Kurgu Akımı

İnsanoğlunun doğüstü ve olağandışı olaylara duyduğu merak, bilim kurgunun ortaya çıkmasını sağlayan en önemli etkidir. Tarih boyunca, insanın mucizevi kavramlara olan ilgisi, fantastik öyküler kurgulamasına ve geleceği ön görmeye çalışmasına yol açmıştır. Bu anlamda, bilim kurgu türünün ortaya çıkışı, çoğu kişi tarafından sanılanın aksine oldukça eski zamanlara dayanmaktadır. İlk bilim kurgu eserleri temelde mitolojiden esinlenilerek oluşturulmuştur. Çünkü mitoloji, bu dönemlerde olağanüstü figürleri ve olayları nitelemek, anlamlandırmak için kullanılan en önemli kaynaktır. Örneğin, ölümsüzlük için bir çarenin aranmasını işleyen ünlü Gilgamesh Destanı veya

insanlığın neredeyse sonunu getiren bir felaketin konu edildiği Nuh Felaketi Destanı içeriklerinde pek çok bilim kurgu ögesi barındırmaktadırlar.

Tarihin bu döneminde, denklemden mitoloji kavramını çıkaracak olursak, bilinen ilk bilim kurgu eseri 2. yüzyılda Lucian tarafından yazılan ‘‘ True History’’ eseridir. Bu eserin, Lucian tarafından antik yunan döneminde Heredotos ve Homeros ile alay etmek amacıyla yazıldığına dair düşünce hakimdir. Sebebi veya amacı ne olursa olsun, Lucian tarihin gerçek anlamda ilk bilim kurgu eserini ortaya koyan kişi olmuştur. Bu yapıtta, Lucian ve arkadaşlarının bir gemi ile Herkül Sütunlarını ( Günümüzdeki adı ile Cebelitarık Boğazı) aşp Atlas Okyanusu’na ulaşmaları ve sonrasında yaşadıkları maceralar anlatılmaktadır. Bilindiği üzere, bu dönemde Cebelitarık Bogazı’nın sonrası ve Atlas Okyanusu henüz keşfedilmemiştir. Cebelitarık’tan sonrası ile ilgili ancak gizemli hikayeler vardır. Hikayeye göre, Cebelitarık Boğazı’nı geçen Lucian ve arkadaşları, sonrasında büyük bir fırtınaya yakalanırlar. Fırtına ve hortumlar gemilerini gök yüzüne fırlatır ve haftalar boyu gökyüzünde yol alırlar. Daha sonra gökyüzünde çok parlak ve bembeyaz bir ada görürler ve yavaşlar. Ada olarak betimlenen bu yer aslında ‘‘Ay’’ dır. Burada aylılar ve güneşlilerin savaşına tanır olurlar, pek çok farklı olayın içinde yer alırlar ve sonunda dünyaya dönerler. Oldukça fantastik öğelerle anlatılmış olsa da, Ay’a yolculuk ve Ay’da yaşama fikirleri muhtemelen bu eser vasıtası ile ilk olarak ortaya atılmıştır.

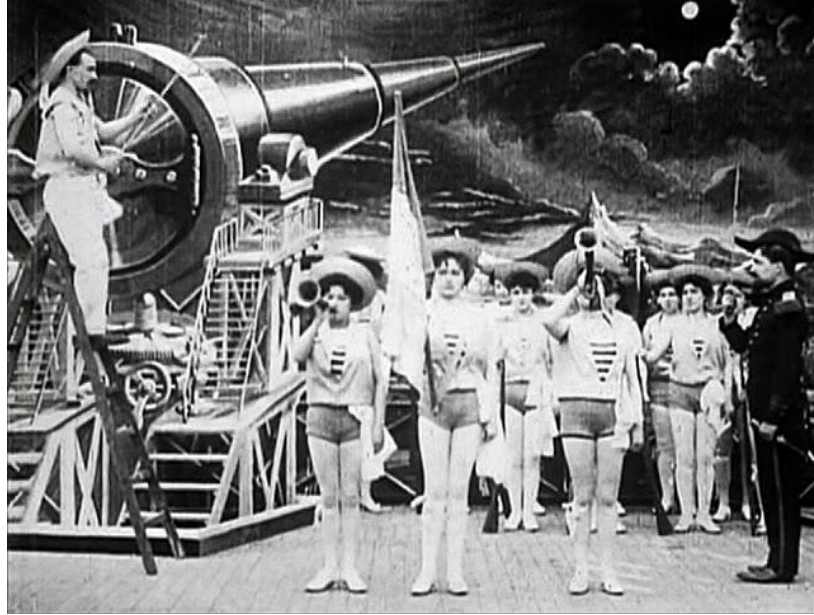
Bu dönemden sonra, bilim kurgu öğeleri barındıran bazı başka eserlerde ortaya çıkarılmış olsa da, 16. yüzyıla kadar tür adına önemli bir yol kat edilememiştir. 16. yüzyılda ise bilim kurgu türünde Ay’a yolculuk konuları işlenmeye başlamıştır. 1608 yılında ünlü astronom Johannes Kepler’in yazdığı ‘‘Somnium’’ pek çok sanatçı tarafından ilk çağdaş bilim kurgu eseri olarak görülür. Bunda Kepler’in bilimadamı kimliğini eserine yansıtması olmasının etkisi de büyüktür. Bu eser bilim kurgunun hemen hemen tüm özelliklerini taşımasının yanı sıra fantastik türe ait öğelere de sahiptir. Örneğin bu eserde, Ay’a yolculuk perilerin insanları taşıması ile gerçekleşmektedir. Ay’a yolculuğun ilk kez günümüzün teknolojisi andıran bir öge tasvir edildiği eser, Cyrano De Bergerac tarafından 1650 yılında yazılan, ‘‘Ay’da Gezi’’ eseridir. Bu yapıtta yolculuk, günümüz fişeklerine benzer bir teknolojik sistemle gerçekleştirilmektedir. Ayrıca bu eseri önemli kılan bir başka nokta da, gramofon ve



paraşüt gibi buluşların öngörülmesi olmuştur. İlerleyen yıllarda ise ünlü filozof Voltaire ilk kez dünya dışı canlıların, dünyaya gelişini anlattığı “Mikromégas” eserini yayınlamıştır. Bunların dışında, Thomas More’un “Ütopya” eseri ve Bacon’un “Yeni Atlantis” eseri dönemin önemli eserleri arasında yer almıştır.

#### 2.2.2.2. Endüstri Devrimi Sonrası Bilim Kurgu ve Bilim Kurgu Sineması

18. yüzyılda, sanayi devrimi ve sonrasında takip eden reformlar sayesinde bilim ve teknolojinin gelişimi büyük bir ivme kazanmıştır. Bu durumun sanat dünyasındaki yansıması ise, bilim kurgu eserlerinin üretilmesi ve alternatif yeniliklerin sorgulamaya başlanması olmuştur. Bu dönemden 20. yy başlarına kadar geçen dönemde, Mary Shelley’in “Frankenstein” ve “The Last Man” kitapları yayımlanmış, Edgar Allan Poe Ay’a seyahat ile ilgili bir hikaye yazmıştır. Sonraki dönemlerde elektrik ve telgrafın bulunması ile bilim kurgu akımı daha da kuvvetlenmiştir. Jules Verne ve H.G.Wells gibi pek çok ünlü bilim kurgu yazarı bu türde eserler vermiştir. 18. yy ile 20. yy arasında gelişen bilim kurgu edebiyatı, 20. yy da sinema endüstrisinin ortaya çıkışı ile bilim kurgu filmlerinin oluşmasına ön ayak olmuştur.



**Resim 2:** 1902 Fransız Yapımı Olan, Tarihteki İlk Bilim Kurgu Filmi : Le Voyage Dans La Lune (Ay’a Seyahat)

**Kaynak:** <http://themindreels.com/2012/08/03/la-voyage-dans-la-lune-1902/>

Kayıtlara geçen, tarihteki ilk bilim kurgu filmi 1902 yılında vizyona giren, Fransız yapımı “ Le Voyage Dans La Lune (Ay’a Seyahat) ” filmidir. İnsanoğlunun ilk aya gidişini anlatan bu 14 dakikalık film, Jules Verne’nin Ay’a Seyahat ve H.G.Wells’in “Ay’daki İlk İnsanlar” eserlerinden esinlenilerek üretilmiştir.

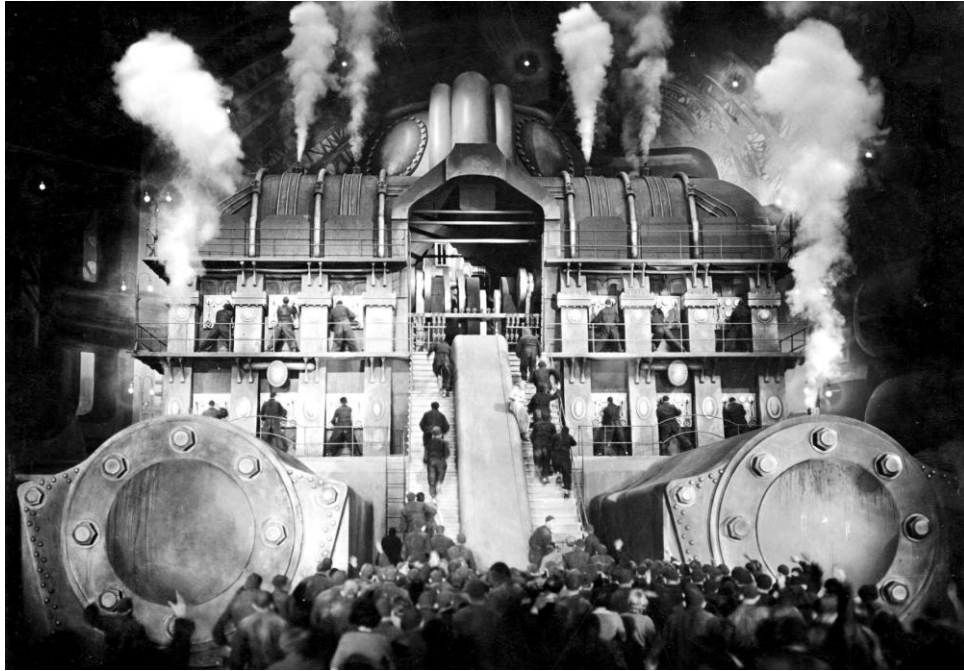
Filmde temel olarak iki ana mekan vardır. Bunlardan birincisi, filmin ilk bölümlerinde kullanılan “Yer yüzü” mekanıdır. Yer yüzü mekanı, yaratılan kurgunun gelecekte geçtiğini göstermek adına, dönemin post modern anlayışlarına göre şekillendirilmiştir. Bu mekanlar betimlenirken, Ortaçağ’ın abartılı mimari elemanları, daha da detaycı ve süslemeci yüzey tasarımları ile farklılaştırılmaya çalışılmıştır. Bu sayede, hiç bir döneme ait olmayan bir gelecek mekanı kurgulanmıştır. Demir ağırlıklı devasal makineler ve farklı kıyafet tasarımları ile gelecek zaman teması daha da vurgulanmıştır. İkinci mekan olan “Ay” mekanı ise, Ay’ın yüzeyi hakkında yeterli bilginin olmamasından dolayı, tamamen hayal gücü ile oluşturulmuştur. Bu filmde Ay, dağınık katmanlardan oluşan, karmaşa algısı uyandıran düzensiz yüzeylerle betimlenmiştir. Ay yüzeyinde, mekanların devasal bitki ve mantar türleri ile çevrili olduğu düşünülmüştür.

1. Dünya Savaşı öncesinde, toplumların psikolojileri bu türün militaristik yönünün ortaya çıkmasını sağlar. Özellikle Almanların işgalci ve saldırgan tavrı ile İngilizlerin savunma tutumu, dönemin militaristik bilim kurgu filmlerinin konularında belirleyici rol oynamıştır. Bu dönemde başlıca işlenen diğer film temaları ise uzaylıların dünyayı işgal etmesi ve çılgın bilimadamı fenomenleridir. 1910 yılında Mary Shelley’in edebiyat dalındaki ünlü bilim kurgu eseri olan ve çılgın bir bilimadamının yarattığı yaratık konusunu işleyen “Frankenstein” filmi vizyona girmiştir. Çoğunlukla iç mekanlarda geçen filmde; kurgu genel olarak bilimadamının deneylerini yaptığı şato etrafında şekillenmektedir. Alışılmışın aksine, bu bilim kurgu filminde gelecek betimlemesi yoktur. Hatta olaylar bilinmeyen bir geçmiş zamanda, yüksek teknoloji makinelelerinin üretilebildiği alternatif bir tarihte geçmektedir. Dolayısıyla mekanlar Avrupa’nın geleneksel mimarisi esaslarına göre şekillendirilmiştir. Mekanlarda neredeyse hiç pencere elemanı kullanılmamıştır. Bu sayede, hem şatoda yaratılmak istenen kasvet havası verilmiş, hem de filmin ana mekanları dış mekanlardan soyutlanmıştır. Büyük taş duvarlar, işlemeli ahşap mobilyalar ve detaylar, eski tarz kapılar ve geniş aynalar yaratılmak istenen içedönük mekanların başlıca unsurları olmuştur.

Savaş sonrasında ise, türün gelişimi Amerika ve Avrupa’da farklı yönler izlemiştir. Avrupa’da ve Rusya’da bilimkurgu filmleri vasıtası ile gelecek tahminleri yapılmış, dönemin sosyolojik ve ekonomik oluşumlarının eleştirilerine sıklıkla yer verilmiştir. Savaş sonrasında sanatın her dalını etkileyen ve yeni bir akım olarak ortaya çıkan dışavurumculuk akımı bilimkurgu sinemasında da etkili olmuştur ve özellikle Almanya’da en çarpıcı örneklerini vermiştir. Amerika ise bu yıllarda diğer ülkelere göre, çok daha teknolojik film alt yapı sistemlerine ve dağıtım imkanlarına sahip bir sinema endüstrisi oluşturmuştur. Bu başarı beraberinde, film endüstrisinin gücünün insanları kontrol etme, yönlendirme amaçlarında kullanılmaya başlanması sonucunu doğurmuştur. Amerikan kültürünün muhafazakar değerleri, bu yöntemle insanlara empoze edilmiştir. Ayrıca bu dönem, Amerika’da fantastik kahramanları konu alan çizgi romanlarının popülerlik kazanmaya başladığı döneme denk gelmektedir. Dolayısıyla bilim kurgu sinemasında çok sayıda çizgi roman uyarlaması da yapılmıştır.

1920’den sonra, teknolojinin insanlık için ne kadar tehlikeli olabileceği 1. Dünya Savaşı’nda çok net bir şekilde görülmüştür. Bu dönüm noktası, bilim kurgu filmlerinin sayılarında ciddi artışa sebep olmuştur. Bu dönemde, alternatif teknolojik gelecekte yaşanacak felaketler ile ilgili konular sürekli işlenmiştir. Bu bağlamda 1927 yılında yapılmış olan ‘Metropolis’ filmi, sadece kendi döneminde değil, tüm zamanların en önemli bilim kurgu filmleri arasında yer alır. Bu filmde, yer altında makinelerle birlikte yaşayan bir halk kitlesi ve yukarıda daha konforlu bir yaşam süren yönetici toplumu mevcuttur. ‘Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa’da büyük yankı uyandıran film, 1927 yılının Ekim ayında İstanbul’da gösterime girmesinden kısa bir süre sonra hükümet tarafından yasaklanmıştır. Filmin yasaklanmasına gerekçe olarak dinsizlik, ateizm ve komünizm propagandası yaptığı gösterilmiştir. ‘ (BAŞTUĞ, İbrahim -2010) Metropolis filmi, işlediği konu ve bu konuları işleyiş şekli bakımından bilim kurgu film sektöründe bir dönüm noktası olmuştur. Bu tür filmlerdeki mekan kurgularını da radikal bir biçimde değiştirmiştir. Endüstri Devrimi’nin gelecekteki etkilerini sorgulayan filmde, devrimin vurgulanması adına, fabrika ve makine temalarına fazlaca yer verilmiştir. Filmde ayrımcılık kavramı, toplumun farklı sınıflara ait mekanlarında da net bir şekilde vurgulanmak istemiştir. Bu doğrultuda, toplumun işçi kesiminin yaşadığı yer altı mekanları oldukça sade ve basit ele alınmıştır. Betonlar altındaki uzun, ışısız koridorlar ve toplanma alanları ve bu alanlarda bulunan devasal üretim mekanları,

buharlı makineler iç mekanı oluşturan öğeleridir. Yönetici halkın yaşadığı yer üstü mekanları ile işçi halkın yaşadığı yeraltı mekanları arasında bir kontrast oluşturulmuştur. Yer üstü yapılaşması, çoğunlukla birbirine bitişik yüksek katlı apartman düzenlerinden ve bazı yerlerde farklılaşıp hiyerarşik etki kazanan odak yapılardan oluşturulmuştur. Oluşturulan bu yeni kent düzeni, o döneme kadar yapılmış olan filmlerdeki betimlemelerin aksine, gerçek anlamda moderndir. Göreceli olarak abartılı olsa da günümüz mimarisini andırır. Kent düzeyinde kurgulanan bu sade ama görkemli modern anlayış, filmin iç mekanlarına da yansıtılmıştır. Tasarlanan bu iç mekanlarda, duvarlar ve diğer mimari elemanlar oldukça sade bir biçimde oluşturulmuştur ve mekanın içindeki makinelerin veya mobilyaların mekanı tanımlaması sağlanmıştır.



**Resim 3:** 1927 Yılı Yapımı, Geleceğin Kapitalist Dünyasını Eleştiren ‘Metropolis’ Filminden Bir Fabrika Mekanı Tasviri

**Kaynak:** <http://flickminute.com/metropolis-1927/>

2. Dünya Savaşı’nda, büyük kitle imha silahlarının kullanılması, toplumlara teknolojinin yok edici, tüketici yönünü gösterdi. 50’li ve 60’lı yıllar boyunca atom bombası ve diğer kitle imha silahlarına duyulan korkuyu yansıtan filmler çekildi. Aynı

yıllarda soğuk savaş politikalarının etkisiyle istila filmlerinin sayısı da arttı. Bu filmlerde, insanları veya dünyayı bir şekilde ele geçirmeye çalışan robotlara ya da dünya dışı yaratıklara yer verildi. Uzay bilimlerinde yaşanan gelişmeler de uzayla ilgili filmlerin sayısında artışa yol açtı. Dönem boyunca sayıları giderek artan ‘‘Uzay Operaları’’, devletlerin yayılcı politikalarını ve ülke içi denetimlerinde aşırıya kaçmalarını destekledikleri için çoğunlukla eleştirilmiştir. Jürgen Menningen bu filmlerdeki sömürgeci üslubu, ‘‘Yabancı, dünya dışı güçlerin tehdidi altındaki Dünya’nın kurtarılması gerektiği bahanesiyle, sınıflı toplumun tipik eğilimlerinden biri, yani kendi çıkarlarını bütün insanlığın çıkarları gibi sunma kurnazlığı, bilim kurguda kendini apaçık belli eder.’’ İfadeleri ile açıklamıştır.

1960’lı yıllarda meydana gelen siyasi karışıklar, toplum hayatını daha da dengesiz hale sokmuştur. Berlin duvarının inşası, Kennedy suikastı, Vietman Savaşı gibi önemli olaylar, 2. Dünya Savaşı sonrası tohumları atılan ‘‘iktidarın sorgulanması’’ fikrini bilim kurgu sinemasında tekrar gündeme getirmiştir. Bu dönemin en önemli olaylarından biri de Amerika ve Sovyetler Birliği arasındaki yoğun uzay yarışıdır. 1969 yılında Ay’a ilk adımın atılması ile, 1902 Fransız yapımı olan ve tarihteki ilk bilim kurgu filmi olma özelliği taşıyan ‘‘Le Voyage Dans La Lune (Ay’a Seyahat)’’ filminde öngörülen olay gerçekleşmiştir. Bu teknolojik gelişmeler ışığında, bilim kurgu edebiyat alanında da ciddiye alınmaya başlamıştır. Ayrıca önemli film şirketlerinin ve ünlü yönetmenlerin türe yönelmesi ile bilim kurgu sineması tekrar yükselişe geçmiştir. Teknolojinin insan hayatına her geçen gün farklı boyutlar kazandırması, beraberinde gelecek teknolojilerinin neleri başarabileceğini yorumlayan filmleri getirmiştir. Bu gelişmeler ile bilim kurgu türünde önceki kalıplaşmış konulardan sıyrılıp, özgün eserler verilmeye başlanmıştır.

1968 senesi bilim kurgu sineması için bir dönüm noktası olmuştur. Stanley Kubrick ve Arthur C. Clarke, Gözcü (The Sentinel 1951) romanından uyarlanan ve insanoğlunun geçirdiği üç evrimi konu alan 2001: Uzay Macerası ( 2001: Space Odyssey) filmini çekmiştir. Daha önce görülmemiş bir bütçe ve iş gücüyle yaratılan bu film ile bilim kurgu için özel efektlerin zorunluluğu farkedilmiştir. Dolayısıyla film bütçelerinin kabarık olduğu yeni bir dönem başlamıştır. Aynı yıl Franklin Schaffer, Pierre Boulle’in romanından uyarlanan ‘‘Maymunlar Cehennemi’ni (Planet of the Apes) çekmiştir ve

büyük bir ticari başarı elde etmiştir. (BAŞARAN, Tuna-2007) Bu dönemde çekilen 2001: Space Odyssey filmi, uzay temalı bilim kurgu filmlerini mekan tasarımları bağlamında, günümüzdeki boyutuna taşıyan bir ilk olma özelliğindedir. Çoğunlukla bir uzay mekiğinin içinde geçen filmde, bu mekiğin mekanları çoğunlukla beyaz veya pastel renkler kullanılarak, oldukça modern biçimlerde kurgulanmıştır. Günümüzün ve hatta geleceğimizin mekan tasarımlarına dair oldukça başarılı saptamalar yapılmıştır. Mekanın mimari bileşenlerinde ve tefriş düzenlerinde eğrisel yüzeylerin sıkça kullanılması söz konusudur. Bu yüzeylerle bütünlük kuran aydınlatma elemanları, duvarlarda kullanılan dev ekranlar ve bu duvarlara monte edilmiş makineler, devasal pencereler mekanları tanımlayan ana unsurlar olmuşlardır.

Bu filmlerden itibaren bilim kurgu sanatı yazınsal ürünlerden, görselliğin daha ön plana çıkarıldığı sinema sektörüne kaymaya başlamıştır. Çünkü önceden yapımcılar için ciddi maddi sıkıntı oluşturan özel efekt giderleri, yeni teknolojiler sayesinde önemli bir sorun olmaktan çıkmıştır. 1970-1980 yılları arası yapılan önemli filmlerin başında; devlet yönetiminin kişiler üzerindeki beyin yıkama etkisini konu alan ‘‘Otomatik Portakal ( A Clockwork Orange, 1971) ‘‘ , devlete karşı mücadele veren bir adamın kaçış öyküsünü anlatan THX 1138 ( George Lucas, 1971) ve nükleer savaş sonucunda insanın dünya üzerindeki baskınlığının yok olmasını anlatan ‘‘Maymunlar Cehennemi Serisi’’ vardır. Ayrıca, ekolojik çöküşü betimleyen ‘‘Sessiz Kaçış (Silent Running, 1972)’’, aşırı nüfus artışına bağlı olarak yaşamsal kaynakların tükenmesiyle oluşan kaosu anlatan ‘‘ Soylent Yeşili ( Soylent Green, 1973) ve herkesin 30 yaşına kadar yaşamasına izin veren bir yönetim sisteminin anlatıldığı ‘‘Logan’ın Kaçışı ( Logan’s Run, 1976)’’ filmleri de bu dönemdeki önemli bilim kurgu eserlerindedir. Bu filmlerde, önceki dönem bilim kurgu filmlerine göre mekan çeşitliliği çok daha fazladır. Bu dönemde bilim kurgu film endüstrisinin hem teknolojik hem de ekonomik yönden güçlenmesi, çekilen filmlerdeki mekansal kaliteye de yansımıştır.



**Resim 4:** Baskıcı Bir Adalet Sisteminin Anlatıldığı THX 1138 Filminde Geleceğin Yönetim Mekanlarının Betimlenmesi

**Kaynak:** <http://collider.com/thx-1138-blu-ray-review-lost-in-space-blu-ray-review/>

1980’li yıllarda, bilim kurguya hem edebiyat hem de sinema alanında hakim olan en önemli akım Cyberpunk akımıdır. Bu dönemde genel olarak kaotik ve distopik şehir betimlemeleri üzerinde durulmuştur. İnsanın varlığı ve akli değerleri sorgulanmış, insan-makine ilişkisi üzerinde durulmuş ve genetik mühendisliğinin yarattığı köleleştirme politikaları işlenmiştir. Genetik mühendisliği üzerinden insan olmayı sorgulayan “Bıçak Sırtı ( Blade Runner, Ridley Scott, 1982)” , televizyonun bedensel olarak yıkıcı etkisini işleyen “Videodrome ( David Cronenberg, 1983)” ,yarı robot yarı insan bir polisin betimlendiği “Robocop (Paul Verhoven, 1987)”, ve makinelerin insanları avlamasını anlatan “Yok Edici ( The Terminator, James Cameron, 1984)” dönemin ses getiren başlıca filmleri olmuştur.

1990’lı yıllarda soğuk savaşın son bulması ve Amerika’nın tek güç olarak kalması bilim kurgu filmlerinin konularında değişime sebep olmuştur. 1950 li yılların kitlelere yönelik konuları yerine, düzen bozan sokak serserileri, siyasi diktatörler veya kontrol edilemeyen makineler bilim kurgu filmlerinin konusunu oluşturmuştur. Bu dönemde, gözetlenen ve sürekli denetlenen yapay dünya betimlemelerine sıklıkla rastlanır. Bilgisayar ve internetin durdurulamaz gelişimi sinemada cyberpunk etkisinin sürmesini teşvik etmiştir. İnsan beyninin makineleşmesi ve makine-insan fenomenlerinin oluşturulması fikirleri, bu dönemde daha da gelişmiş efekt teknolojileri ile hayat

bulmuştur. Dönemin en önemli filmleri arasında; hafızanın bilinçli olarak silinebilirliğini konu alan ‘‘Sil Bařtan (Eternal Sunshine of the Spotless Mind, Michael Gondry, 2004)’’, bir kiřinin kendisinin haberi olmadan, tüm hayatının bir televizyon gösterisine çevrilmesini iřleyen ‘‘The Truman Show (Peter Weir, 1998)’’ ve kiřinin kendisi dıřındaki tüm gerçeđliđinin programlanabilmesini anlatan ‘‘Matrix Serisi’’ bulunur. Bu filmlerden Sil Bařtan ( Eternal Sunshine of the Spotless Mind) filmi, iřlediđi konuyu bilim kurguya özgü mekansal farklılıklarla ele almazken, ‘‘The Truman Show’’ ve ‘‘Matrix’’ filmleri farklı katmanlarda pek çok mekanı barındırırlar. Hatta ‘‘The Truman Show’’ filminde, filmin ana karakterinin farkındalıđı dıřında sadece tekil mekanlar deđil, tüm Őehir tasarlanmıřtır. Bu yapay kent tasarımında, yapılar ve i mekanları ana kullanıcının mekansal algı yoğunluđuna göre detaylandırılmıřtır. Yani filmde, bu karakterin yoğun olarak kullandıđı mekanlar, gerek yařama hizmet edecek Őekilde gereki iken; kullanılmayan, sadece grnen obje ve katmanlar (Gkyüz dahil) ilizyonik grselleme teknikleri ile oluřturulmuřtur.

11 Eyll 2001 tarihinde, Amerika’daki İki Kule saldırılarından sonra bilim kurgu filminin ilerleyiři iki grupta toplanmıřtır. Bunlardan birincisi, 90 lı yılların bařından itibaren artan izgi roman karakterlerinin sinemaya uyarlanmasının devam ettirilmesidir. Diđer grupta ise distopik yaklařımı olan eleřtirel filmler vardır. Steven Spielberg’ n ynettiđi ‘‘Yapay Zeka ( A.I. Artificial Intelligence, 2001 ) ‘’ ve Azınlık Raporu ( Minority Report, 2002) bahsedilen eleřtirel kurgu filmlerinin önemli rneklerindedir. Bu filmler mekan tasarımı anlamında birbirleri ile benzerlik gsterir. Bu benzerliklerden bazıları; esnek, geniř hacimli ve yksek mekanların oluřturulması, renk ve dokuların kullanım Őekli ve gnmzdeki modern mobilya tasarımlarını andıran mobilyaların sahnelerde kullanılmasıdır.





**Resim 5:** Gerçekleşecek Olası Suçların 3 Kahin Tarafından Öngörülebilmesini İşleyen ‘‘Minority Report’’ filmindeki Ana Mekanlardan Biri

**Kaynak :** <http://www.dvdactive.com/reviews/dvd/tom-cruise-collection.html>

### 2.2.3. Bilim Kurgu Film Türleri

Bilim kurgu sineması, diğer film türlerine göre pek çok farklı özelliklere sahiptir. Var olmayanın kurgulanması, alternatif geleceklerin yaratılması, bilim ve teknoloji ile olan yakın ilişkisi ve toplum hayatına yön vermesi gibi özellikleri türü ayırt edici kılar. Oldukça geniş bir kapsamı olan ve bir çok kanaldan beslenen bilim kurgu sineması, türün daha iyi analiz edilebilmesi adına, konu içeriklerine ve işleyişlerine göre de kendi içinde türlere ayrılır.

**Alternatif Tarih (Alternate History):** Bilim kurgu filminin geçmişte yaşanan bir olayı farklı bir bakış açısıyla değerlendirdiği, olayın alternatiflerini yorumladığı türüdür. Bu türde ‘‘Ya öyle olmasaydı da böyle olsaydı ?’’ sorusu sık sık sorulur ve bu sorulara cevaplar aranır. Türün en önemli örneklerden birisi Philip K. Dick’in ‘‘Yüksek Şatodaki Adam’’ isimli eseridir. Bu eserde 2. Dünya Savaşı’nı Nazi Almanya’sı ve Japonya kazanmıştır. Bunun sonucunda da dünya tarihi değişmiştir.

**Apokaliptik ve Post Apokaliptik (Apocalyptic and Post-Apocalyptic):** Kıyamet ve kıyamet sonrası olarak da adlandırılan bu türde; doğal felaket, meteor düşmesi, salgın hastalık gibi bir nedenden ötürü dünyanın sonu gelmiştir ve geride kalanların mücadelesi anlatılmaktadır. Bazı örneklerinde dünya tamamen yok olmuştur ve uzayda yeni bir yaşam alanı arayışına girilmiştir.

**Steampunk ve Dizelpunk (Dieselpunk):** Steampunk aynı zamanda fantastik kurgunun da bir alt türü olarak sayılan bir sanat akımıdır. Viktoryen döneminde geçen, buharlı makinelerin ve teknolojinin sıkça içerikte yer aldığı ve zaman zaman büyüünün de konuya dahil olduğu bilimkurgu türüdür. Örneğin, H.G. Wells ve Jules Verne, eserlerinde sıkça buharlı makineler kullanmıştır. Dizelpunk ise steampunk tan sonraki kurgu türü olarak adlandırılabilir. Bu türde endüstri devriminde ortaya çıkan ve yaygınlaşan buhar makinelerinin yerini dizel makineler almıştır. Dolayısıyla bu filmlerde çoğu zaman 1. ve 2. Dünya Savaşları'ndan bahsedilir. Genel olarak kasvetli bir atmosfer oluşturulan filmlerde, yoğun makine ortamı ve bu makinelerden çıkan siyah dumanlar göze çarpar. Yönetmenliğini George Miller'ın yaptığı "Mad Max" filmi türün önemli örneklerindedir.

**Katı Bilimkurgu (Hard Science Fiction):** Katı bilimkurgu filmleri; fizik, kimya ve astrofizik kurallarını aynen uygular. Bilime olan bu yakınlığında dolayı, teknolojiye de yön verme özelliğindedir. Bu türde senaryo ve işleyiş bilim ile tutarlı bir yol izler.

**Mizahi Bilimkurgu (Comic Science Fiction):** Bilim kurgu hikayelerini mizahi bir dille ele alan alt türdür. Bu filmler uzay yolculuklarını, gelecek hikayelerini veya başka bilim kurgu konularını mizah kullanarak işler. Douglas Adams'ın "Otostopçunun Galaksi Rehberi" filmi, bu alt türün en başarılı örneğidir. Ayrıca "Men in Black" filmleri ve "Spaceballs" filmi de bu alt türün örneklerindedir.

**Siberpunk (Cyberpunk):** Siberpunk, genellikle yakın gelecekte geçen ve yozlaşmış bir teknolojik yaşamın ele alındığı distopya tarzında bir alt türdür. Kelime kökeni olarak "sibernetik" ve "punk" sözcüklerinin birleşiminden ortaya çıkmıştır. İlk olarak Bruce Bethke'nin Kasım 1983'te "Amazing Science Fiction Stories" dergisinde yayımladığı "Cyberpunk" isimli öyküde bu isim geçmiştir. Bu tarz filmlerde genellikle, devletler veya büyük şirketler dünyanın kontrolünü ele geçirmiş durumdadır ve toplumda sınıflanmalar oluşmuştur. "Blade Runner" filmi türün en nitelikli örneklerindedir.



**Resim 6:** Siberpunk Kurgu Türünün Önemli Örneklerinden, 1982 Yapımı ‘Blade Runner’ Filminde, Geleceğin Kent Sokaklarının Tasviri

**Kaynak:** [www.frp.net/ bilimkurgunun alt türleri](http://www.frp.net/bilimkurgunun-alt-turleri)

**Sosyal Bilim Kurgu:** Bu türde çoğunlukla bireysel ve toplumsal psikolojiler üzerinde durulur. Politika, sosyoloji, antropoloji gibi konulara sık sık yer verilir. Ütopya ve distopya türündeki eserler genellikle sosyal bilimkurgu türü altında toplanır.

**Süper İnsan (Superhuman):** Adından da anlaşılacağı üzere bu türde, üstün yeteneklere sahip bir insan vardır ve kurgu bu insanın etrafında şekillendirilir. Bu filmlerde genellikle diğerlerinden farklı olanın toplum tarafından dışlandığı bir tema kurulur. Süper insan bilim kurgu türü, insanın genleri ile oynanarak üstün yeteneklerin oluşturulması veya çoğaltılması gibi tartışmalara yol açmıştır.

**Uzay Operası (Space Opera):** Çoğunlukla tamamen uzayda geçen, üstün teknolojilerin öngörüldüğü ve alışılmadık dışında tematik mekanların tasvir edildiği türdür. Ayrıca bu filmler, karakterlerin hikayeleri üzerine yoğunlaşan drama yönü kuvvetli yapıtlardır. Konuların büyük çoğunluğunda, küçük bir grubun, büyük bir güce karşı verdiği mücadele söz konusudur. En önemli örnekleri, Star Trek, Star Wars ve Battlestar Galactica gibi tanınmış bilim kurgu filmleridir.



**Resim 7:** Ünlü Bilim Kurgu Filmi ‘‘Star Wars’’ ta Bir Uzak Savaşı Sahnesi  
**Kaynak:** <http://youngjournalistacademy.com/2015/04/17/star-wars-returns/>

**Uzak Westerni (Space Western):** Western (Vahşi Batı) hikayelerinin teknoloji ve uzak ile harmanlanması sonucu oluşmuştur. Genellikle kolonileşmenin görüldüğü ve Amerika’nın Vahşi Batı’ında olduğu gibi kanunsuzluğun olduğu yaşam tarzının anlatıldığı hikayelerdir. (KÜPÇÜ, Kayra-2014)

**Yumuşak Bilimkurgu (Soft Science Fiction):** Genellikle sosyal bilim kurgu ile birlikte anılan ‘‘ soft science fiction’’ türü, daha çok sosyal ve toplumsal konuları ele alır. Sosyal bilim kurgunun aksine, bu türde bilimsel gelişmeler ve teknoloji ile paralellik gösterme zorunluluğu yoktur.

**Zaman Yolculuğu (Time Travel):** Bilim kurgu filmlerinin popüler olan türlerinden biridir. Türü ‘‘Zaman Yolculuğu’’ olmayan bilim kurgularda dahi sık sık işlenen bir konudur. Çoğu zaman, geçmişin değiştirilmesinin günümüze yansıması veya geleceğin değiştirilmesinin günümüze yansımaları üzerine yorumlamalar yapılır. Bilim kurgu klasiği olan Doctor Who ve Geleceğe Dönüş filmleri bu türe en iyi örneklerdendir.

### 2.3. BÖLÜM ÖZETİ

Bilim kurgu olmayanın sorgulanması, olanın ise eleştirilmesi temellerine dayanan bir sanat akımıdır. Alt türü ne olursa olsun, bilim kurgu filmlerinde her zaman bir neden-sonuç ilişkisi kurulur. Olaylar ve kurgulanan hayat, mantıksal olarak sağlam temellere oturtulur. Bu temeller oluşturulurken de bilim ve teknolojiye yararlanır. Başka bir ifade şekliyle, günümüz yaşamı, alışkanlıkları ve teknolojileri, bilim kurgunun altyapısını oluşturur. Bu teknik girdilerin, sanatsal bakış açısıyla birleştirilmesi ile sonsuz bir kurgu dünyası oluşur. Bilim kurgunun kişiler ve kurumlar için cazip sayılan ve diğer pek çok sanat veya endüstri dalına katkıda bulunması sağlayan özelliği bu ‘sınır tanımama’ özelliğidir. Çoğu zaman bu özelliğe sahip başka bir akım olan fantastik tür ile karıştırılan bilim kurgu, fantastik akımdan mantık ve tutarlılık yönüyle ayrılır. Pek çok benzer yanları olsa da, fantastik akım tamamen düşsel, hayal ürünü konuları işler ve bu konuları işlerken olayları bilimsel ve mantıksal olarak ispatlamaya ihtiyaç duymaz.

Geleceği bilme isteği insanın varoluşundan beri değişmeyen dürtüsüdür. Dolayısıyla çoğunlukla bu konudaki kavramların üzerinde çalışıldığı ve ürünlerin ortaya konulduğu bilim kurgu türünün ortaya çıkışının tarihin ilk çağlarına uzanması şaşırtıcı bir durum değildir. Bilim kurgu ilk olarak 2. yy. da ilk olarak edebiyatın hikaye, masal türlerinde ortaya çıkmıştır. İlk ve orta çağlarda bazı yazarlar tarafından önemli eserler verilmiş olsa da, türün gelişimi ve ilerleyişi çok yavaş olmuştur.

18. yy gelindiğinde ise rönesans ve reform hareketlerini takiben ortaya çıkan Endüstri Devrimi döneme damgasını vurmuştur. O güne kadar bilinen, yaşama dair pek çok şey değişmiştir. Yeni icatlar, makineler insan yaşamının bir parçası olmuştur ve yeni çıkan her ürün bir sonrakini tetikleyerek bu dönüşüm sürecini hızlandırmıştır. İnsanoğlunun neleri başarabileceğini ve gelecekte olabileceklerin potansiyelini gözler önüne seren Endüstri Devrimi, bilim kurgunun tekrar canlandığı dönemdir. Elektriğin bulunması, telgrafın ve buhar gücünün icadı gibi olaylar gelecekle ilgili pek çok fikri tetiklemiştir. Tüm bu gelişmeler insanları; Ay’a yolculuk, insan klonlama veya zaman yolculuğu gibi o dönemde imkansız olan pek çok farklı konuları düşünmeye teşvik etmiştir.

20. yy da bilim kurgunun sinema alanından örnekleri verilmeye başlanmıştır. 1. Dünya Savaşı ve sonrasındaki olaylar, bu türün siyasi ve sosyolojik yanının ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Gelecek tahminleri yapan ve o günün dünyasını eleştiren filmlerin yanı sıra, özellikle dönemin güçlü ülkeleri olan Amerika ve Almanya’da progaganda amaçlı yapılan filmleri vizyonlarda yer almıştır. Toplumlarda oluşturulmak istenen genel zihniyet, devletler ve büyük kuruluşlar tarafından bilim kurgu filmleri aracılığı ile kişilere aşılarmaya çalışılmış ve büyük ölçüde başarılı olunmuştur. Bu yüzyılda yaşanan çoğu siyasi ve toplumsal olay, bilim kurgu türünü beslemiş ve konu zenginliğini arttırmıştır. 1. ve 2. Dünya Savaşları, Amerika Buhranı, nükleer enerjinin bulunması, Ay’a ilk insanın gönderilmesi, hatta Kennedy suikastı, pek çok bilim kurgu filminin konusunda belirleyici rol oynamıştır. Bunların yanı sıra 20. yy ların başlarında kahraman insan figürlerinin konu edildiği çizgi romanlarda sinemaya uyarlanmıştır.

Sinema alanında teknolojinin daha da ilerlemesi ile, 70 li yıllardan itibaren, öncesinde edebiyat alanında daha güçlü olan bilim kurgu, görselliğin daha ön plana çıkarılabildiği sinema sektörüne doğru kaymıştır. Ayrıca gelişen film endüstrileri sayesinde, daha önceleri yapımcılar için çok pahalı ve zahmetli olan özel efekt sahneleri, çok daha kolay, ucuz ve kaliteli biçimde üretilebilmeye başlanmıştır. Bu gelişmeler yapımcıların, potansiyeli çok yüksek olan bilim kurgu sinema sektörüne ilgisini arttırmış ve pek çok ünlü yönetmen, oyuncunun bu filmlerin kadrolarına dahil olmasını sağlamıştır. Dolayısıyla, günümüzde de hala devam etmekte olan ikinci bir bilim kurgu dalgalanmasına ön ayak olmuştur. Bu süreçte uzay operaları, distopik kent kurgularını ve çarpık dünyaları betimleyen filmler, zaman yolculuğu temalı filmler, devletlerin baskıcı zihniyetlerinin anlatıldığı filmler, robotların istilasını anlatan filmler gibi pek çok konuda bilim kurgu filmleri yapılmıştır. Büyük ölçüde Amerikan yapımı olan bazı bilim kurgu filmlerinde geçmiş konulardan sıyrılıp, özgün eserlerde verilmiştir.

Konu sınırsızlığı, kısıtlanmasının zorluğu ve özgür kurgu yapısından dolayı bilim kurgu türünün çoğu kişilerce farklı yorumlanan pek çok farklı tanımı vardır. Çünkü genel yapısı ve mantığı gereği tanımlanması zor bir türdür. Tanımlanmasını kısmen kolaylaştırmak, sınırlarını belirlemek adına bilim kurgu pek çok alt türe ayrılmıştır. Bilim kurguda çoğunlukla ‘‘ gelecek ‘‘ teması işlense de, geçmişteki olayları farklı varyasyonları ile işleyen ‘‘ Alternatif Tarih ‘‘ alt türü de vardır. Kıyamet sonrasını

anlatan ‘‘ Apokaliptik ‘‘ bilim kurgu filmleri ve gelecekteki makineleşmeyi anlatan Steampunk ve Dizelpunk türleri de bilim kurgunun oldukça popüler türlerindedir. Siberpunk türü, alternatif gelecek hayatında makineleşmeyi ve teknolojiyi distopik bir atmosferde işler. Bunların dışında; güldürmeye yönelik ‘‘Mizahi Bilim Kurgu’’ ,uzayda geçen alternatif geleceklere konu edinen ‘‘Uzay Operaları’’ , bilimsel verileri olduğu gibi kullanıp teknolojiye yön verme özelliği olan ‘‘Katı Bilim Kurgu’’ , toplum psikolojilerini işleyen ‘‘Sosyal Bilim Kurgu’’ , ‘‘Zamanda Yolculuk’’ ve ‘‘ Süper İnsan’’ türleri mevcuttur.



### 3. BÖLÜM: MİMARLIK VE MEKAN ALGISININ BİLİM KURGU FİMLERİ İLE İLİŞKİSİ

#### 3.1. BİLİM KURGU SİNEMASINDA MEKANSAL KURGUNUN ALGILANMASI

##### 3.1.1. Bilim Kurgu Filmleri Üzerinden Gelecek Algısı

Gelecek, zamanın “şu an” kısmından ileride olan her anıdır. Ön görülmesinin bazen mümkün, kesin olarak bilinmesinin ise günümüzde imkansız olduğu gelecek kavramının pek çok boyutu vardır. Ancak boyutu ve ölçeği ne olursa olsun, gelecek algısı çoğunlukla şimdiye göre oluşur. Deneysel yöntemlerle yapılan bir takım araştırmaya göre; hipnoz yöntemi ile kişinin gelecek algısı kapatılırsa, bu durum kişide kimlik ve özdeşleşme kaybına sebep olmaktadır. Genişletilmiş gelecek algısının yerleştirilmesi ise, ölüm korkusunun aşılmasına, rahatlık ve huzura sebep olmaktadır. Şimdinin silinmesi halinde, bu durum kişide şizofreni ve depresyona neden olmaktadır. Geçmiş algısının silinmesi ise beraberinde bellek kaybını ve konuşma bozukluklarını getirmektedir.

Günümüz dünyasının yaşantısı, alışkanlıkları, sosyolojisi, bilim ve teknolojisi bireyler üzerinde gelecek algısı oluşturur. Algının pek çok farklı değişkene göre, her insanda farklı bir şekilde gerçekleştiğini bildiğimizden, her insanın gelecek algısının farklı olduğunu söylemek yanlış olmaz. Ancak yine de, kişilerin bu geleceği kurgulamak için kullandığı veriler aynıdır. Örneğin; gelecekte sorunların daha fazla dijital teknolojiler kullanılarak çözüleceği, hemen hemen herkesin ortak düşüncesidir. Bu algının oluşmasının temel sebebi ise, günümüzdeki bilim ve teknolojinin oldukça hızlı biçimde gelişmesidir. Ayrıca gelecekte susuzluk ve kıtlık yaşanacağına dair de pek çok kişinin ortak görüşü vardır. Bu da aynı şekilde, günümüz enerji kaynaklarının bilinçsiz kullanılmasından ve dünya nüfusunun çok hızlı artıyor olmasından dolayı öngörülmektedir. Dolayısıyla gelecek algısının oluşumunda “şimdi” kavramı çok önemlidir.

Bilim kurgu filmleri, gelecek algısını kurarken şimdi ve gelecek arasındaki zamansal ilişkide katalizör görevi görür. Bilim kurgu yaratıcısı da gelecek kurgusunu



oluştururken, pek çok uzmanın (bilim adamı, ekonomist vs.) “böyle olabilir” ifadesini kullanmak yerine, gelecekte “böyle oldu” diyerek eserini oluşturur. Bu alternatif kesinlik düşüncesi, izleyicideki gelecek algısına direkt etki eder. Bilim kurgu sinemasının bireylerdeki gelecek algısının oluşumunda belirleyici rol üstlenmesinin bir diğer sebebi de, bu filmlerin temelinin bilim ve teknolojiye dayanıyor olmasıdır. Çünkü bilim kurgu filmlerinde fikirler senaryo haline getirilirken fizik, kimya, genetik, nükleer teknoloji gibi pek bilim dalından gerçek anlamda faydalanılır.

Bilim kurgu sinemasını, toplumsal paradigmalardan, teknolojik gelişmelerden veya global dünya yapısından bağımsız olarak düşünmek yanlış olur. Çünkü tüm bu sistemler bilim kurguyu besler. Bilim kurguda karşılık olarak, bu sistemlere alternatifler sunar. Bu anlamda, bilim kurgu sinemasının toplumlar üzerinde çok ciddi bir algısal yönlendirme gücü vardır. Bu durumu “tasarım” ana başlığında ele alacak olursak, bu film türünün ciddi katkıları görürüz. Günümüzde kullandığımız pek çok endüstriyel tasarım ürünü, bu formuna bir anda ulaşmamıştır. Örneğin; Graham Bell’in icat ettiği telefonla, bu gün kullandığımız akıllı telefonlar arasında tartışmasız çok büyük fark vardır. Zamanla arz-talep kuvvetinden kaynaklı olarak, telefon teknolojileri ve tasarımları gelişmiştir. Bu ve bunun gibi sayısız örnekten yola çıkıldığında, kullanıcıların gelecek teknolojileri ve tasarım anlayışları ile ilgili olarak, gün geçtikçe daha fazla beklenti içinde olduğu görülmektedir. Bilim kurgu filmleri, oluşan bu beklentiyi kuvvetlendiren, değiştiren ve yönlendiren bir kaynak olma özelliğindedir. Aynı şekilde, bu filmler gelecekteki kent düzenleri, yapılar ve mekanlar hakkında da öneriler ve olasılıklar sunmaktadır. Dolayısıyla yaşama dair toplumsal veya evrensel bir çok konuda, (Teknoloji, tasarım, toplum psikolojileri, sosyoloji, bireysel hayat, kişisel alışkanlıklar vs.) bilim kurgu filmleri aracılığı ile fikir sahibi olunur. Ünlü bilim kurgu yapıtlarından “Geleceğe Dönüş (Back To The Future)” filminde, 2015 yılı gelecek zaman olarak tasvir edilmiştir. Bu gelecek kurgusunda; toplum yaşantısı, kıyafet modası, kullanılan cihazlar gibi pek çok unsura yeni bakış açıları kazandırılmıştır. 1985 yılında yapılan bu 2015 kurgusu, günümüzdeki gerçekle pek örtüşmese de, kendi dönemindeki izleyicilerde farklı bir gelecek algısı oluşmasında rol oynamıştır.

Bilim kurgu sineması gelecek ile ilgili her zaman pozitif algı oluşturmaz. Bu türün pek çok örneğinde distopik ve yozlaşmış kent betimlemelerinin, insan kaynaklı kıyamet

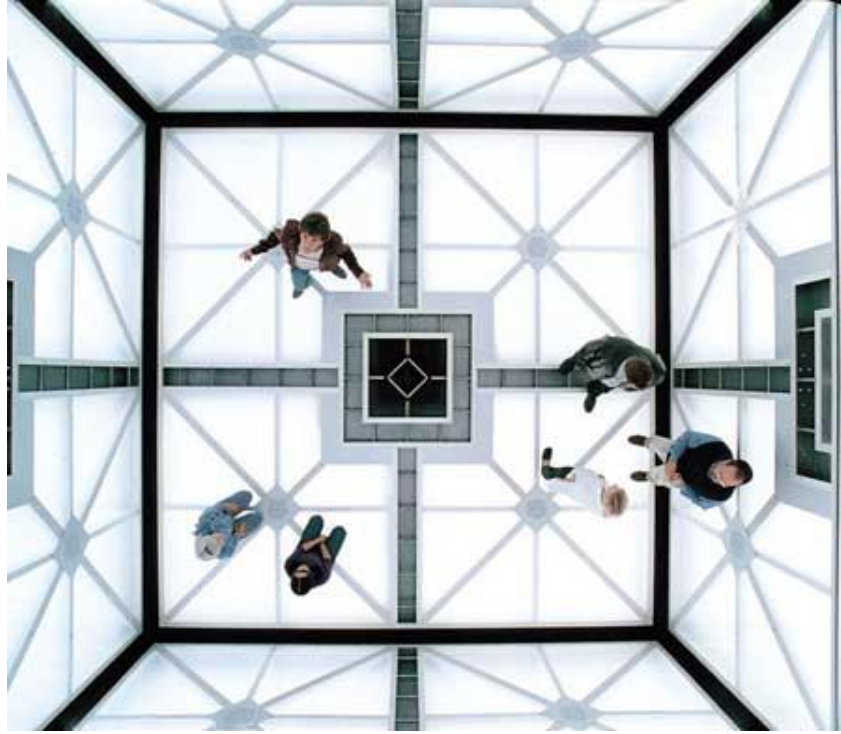
konularının veya yönetim sistemindeki çarpıklıkların işlendiğini görürüz. Eleştirel tarafın kuvvetli olduğu bu filmlerde, izleyici çoğu zaman bu olumsuz gelecek alternatiflerini kendi geleceğinden soyutlasa da, uyarıyı alır. Yakın veya uzak gelecekte yaşamsal yok oluş fikrini, kendi kontrolü dışında gelecek alternatifleri arasına ekler. Bu algı yerleştirme sistemi, toplum yaşantısında teknolojik, sosyolojik, psikolojik ve sanatsal pek çok dalı etkiler. Kullanıcı ve üreticilerin inovatif ve çevreci olanı tercih etmelerinde rol oynar. Dolayısıyla, bu gelecek algısı bir anlamda faydalı toplum bilincini oluşturur.

### **3.1.4. Bilim Kurgu Filmlerinde Mekan Algısı**

Bir önceki “ Bilim Kurgu Filmleri Üzerinden Gelecek Algısı ” başlığında bahsedilen gelecek algısı, bu filmlerde büyük ölçüde yeni mekan ve ürün tasarımlarının geliştirilmesi ile sağlanır. Dolayısıyla, bu filmlerde izleyicide uyandırılmak istenen gelecek algısı, yaratılan mekan algısı ile bire bir ilişkilidir. Bu iki algı türü birbirini destekler ve filmin konseptini oluşturur.

Sinemada film sahneleri oluşturulurken kurgulanan ürünler ve mekanlar, temel işlevlerini gerçekleştirmelerinin yanı sıra film sahnesi için istenen grafik kompozisyonu oluştururlar. Bu kompozisyonlar bir yandan filmde geçen olayları betimlerken, bir yandan da filmin seyirci gözündeki imajını oluşturur. Ayrıca film bu sayede diğer filmlerden ayrılır ve özgünlük kazanır. Bu yüzden sahne tasarımı işi pek çok branştan beslenen, oldukça önemli bir profesyonellik dalıdır. Film karesi; mekanlar, ürünler ve oyuncu performansları ile bir bütünlük oluşturup gerçeği taklit eden bir kompozisyonudur. Bu kompozisyondaki grafik sanat değeri bilim kurgu filmlerinde çok daha fazladır. Çünkü aslında var olmayı, mantık çerçevesinde hayalgücüne bağlı olarak yaratma durumu söz konusudur. Bu da yaratıcı kişiye, diğer film türlerine kıyasla çok daha fazla grafik alternatif sunar. Dolayısıyla grafik kompozisyonun en önemli bileşenlerinden mekan tasarımı da bu çeşitlenmeye dahil edilebilir. Bu yüzden, izlediğimiz bilim kurgu filmlerinde, çevremizdeki hiç bir mekana benzemeyen, özgün mekan tasarımları görmek mümkündür. Çünkü filmin mekan tasarımlarını yapan uzman ekip, filmin konusu dahilinde izleyicide uyandırmak istediği algıya göre, dijital

teknolojilerin yardımı ile hemen hemen her türlü mekanı tasarlayabilir. Bilim kurgu filmlerinin sahip olduğu bu potansiyel, izleyicilerin mekanları algılaması sürecinde kendini daha da belli eder.



**Resim 8:** 2002 Yapımı Cube2: Hypercube Filminde, Tüm Yüzeyleri Aynı Olan ve Sürekli Yer Değiştiren Küp Şeklindeki Film Mekanları İle İzleyicilerin Zemin-Duvar-Tavan Algılarına Etki Edilmiştir.

**Kaynak:** <http://horrornews.net/58608/film-review-cube%C2%B2-hypercube-2002/>

Sinemada anlatılanların izleyiciler tarafından algılanmasında en önemli duyu görme duyusudur. Yapılan filmler, işitme duyusuna hatta son zamanlarda geliştirilen teknolojilerle dokunma duyusuna da hitap etse dahi, sinema sanatı için temel duyu daima görme duyusudur. "Sinema, herhangi bir düşüncüyü, duyguyu, olayı, gerektiğinde sesle de desteklenen hareketli görüntülerle anlatma sanatıdır. Yönetmen bu çalışmayı yaparken çerçeveleme, görüntü düzenlemesi, aydınlatma, ışık-gölge oyunları, kurguyla sağlanan ritim, kamera hareketleri ve görüntünün ortaya koyduğu kavramla yaratılan etkilerden yararlanır" (Özön, 1990, s.9). Bu değişkenlerin bir ortak özelliği de, film mekanının algısına direkt etki etmeleridir. Örneğin; kamera lenslerine müdahale

edilerek mekanın büyüklük algısı değiştirilebilir veya aydınlatma sistemleri değiştirilerek mekanın daha korkutucu olması sağlanabilir.

"Görüntü belirli bir içeriği aktaran bir anlatım aracı, sinemanın en küçük anlamlı birimidir" (Büker, 2010, s.49). Sinemada filmin akışının temel prensibi ise görüntülerin birbiri ardına belli bir hızda gösterilmesi ve bu sayede hareket algısının yakalanmasıdır. Dolayısıyla bu görüntülerin oluşturulduğu mekanlarda, anlatılmak istenenin seyirci tarafından algılanabileceğinden emin olmak için mekandaki objeler, yüzeyler veya aydınlatma gibi teknik detaylar dikkatli tasarlanmalı ve yerleştirilmelidir. Çünkü film akışı esnasında gözden kaçabilecek bir sahne detayı, önemli olması halinde, filmin genel olarak algısını olumsuz yönde etkiler. Film akarken sahnelerde sürekli hareket eder ve yer değiştirir. Dolayısıyla tüm bu sahne mekanlarının izleyiciye algıtılması, matematiksel kararlılığa sahip hesaplar ile oluşturulmuş kamera yönetimi ile olabilmektedir.

Bilim kurgu filmlerinin hem kendine özgü olan konu çeşitliliği hem de sahip olduğu alt türlerin sayısının çokluğu düşünülürse, izleyicide yaratılmak istenen algının oluşturulabilmesi için mekansal kurgusunda bu çeşitliliğe göre şekillendirilmesi gerektiği anlaşılır. Örneğin; bilim kurgunun Alternatif Tarih veya Steampunk gibi geçmişe yönelik türlerinde, genellikle mekanlar o döneme ait geleneksel mimariye göre şekillendirilirken temel vurgu sıra dışı makinelere yapılabilir. Uzay Operası, Apokaliptik veya Siberpunk gibi geleceği konu edinen bilim kurgu filmlerinde ise, çoğunlukla mekansal ve ürün tasarımı anlamında yenilikçi çözümler aranarak, izleyici gözünde farklı bir dünya imajı oluşturulur. "Zaman Yolculuğu" alternatifinde ise zaman kavramı değişken olduğundan, mekan kavramı da filmin genel kurgusuna göre sürekli değişim gösterebilir.

Bilim kurgu filmlerinde sıkça kullanılan ve mekan kompozisyonunu güçlendiren bir diğer unsur ise, tez çalışmasının "Görsel Algı ve Gestalt Algı Kuramları" başlığında da bahsedilmiş olan "Algı Yanılsaması" yaratma unsurudur. Bu yöntem ile anlatımı güçlendirilip, izleyiciyi şaşırtma faktörü, türde sıkça kullanılır. "The Truman Show" filminde konsept olarak yaratılan sahte şehirde, izleyicinin ve hatta filmin ana karakterinin gördüğü deniz ve gökyüzünün dahi algı yanılsaması olduğunu fark edildiği aşağıdaki sahne, türün önemli sahneleri arasında sayılır.



**Resim 9:** ‘‘The Truman Show ‘‘ Filminde Deniz ve Gökyüzünün Dahi Algı Yanılsaması Olduğunun Anlaşıldığı Sahne

**Kaynak:** <http://www.audienceeverywhere.net/truman-show/>

Bazı durumlarda ise film mekanlarının yapısı sadece senaristin ve teknik ekibin kararlarına göre oluşmaz. Bir çok bilim kurgu film örneği, önceden yazılmış veya çizilmiş olan edebi eserin uyarlaması şeklindedir. Dolayısıyla böyle bir eserdeki mekansal kurguyu anlamak için, ilk olana gitmek çoğunlukla mantıklı bir yöntemdir. Roman, hikaye veya masal edebi türlerinde kurgunun mekansal nitelikleri, yazarın belirlediği ölçütlerde okuyucunun hayal gücüne bırakılır. Bu durumda okuyucu hayal dünyasında mekanı yorumlarken, öznedir. Dolayısıyla bu öznellik okuyucudan okuyucuya değişir. Bilim kurgu filmleri için önemli kaynak oluşturan çizgi romanlar ise bu bağlamda görsellik bakımından, roman gibi yazınsal türler ile sinemanın arasında bir yerdedir. Sinema ekranında, saniyede 24 karelik bir akışın olması ile çizgi romanda A4 sayfadaki 5-10 karenin hikayeyi devam ettirmesi farklı yöntemler gibi görünse de, bu iki tür kadraj bağlamında birbirine yakınlık gösterir. Çizgi roman ses katkısından yoksun olsa da sinema ile benzer bir akış gösterir. Ancak mekanı algılama anlamında, film esnasında izleme yeterli iken, çizgi romanda kişinin sayfayı soldan sağa göz ile takip edip yorumlaması, yani bir efor sarf etmesi gerekir.

“ Sinema çizgi roman için bir kaynak olarak düşünülebileceği gibi, tersi bir durum da söz konusudur. Sinema kadrajı önce storyboard tekniğini kullanarak belirler. Yani aslında mekanlar seçilerek, setler hazırlanarak ve bu tespit edilen mekanlarda çekimler yapılarak hazırlanan ve bizim seyirci olarak perdede izlediğimiz görüntü, önce kağıt üzerinde oluşturulur. Storyboard çizgi roman dilinin tüm olanaklarını kullanır ve hatta sinematografik yapıyı bile şekillendirebilir. ” ( SARAY Çağrı , 2014) Aslında buradan anladığımız çizgi roman ile sinema arasında sanıldığı kadar büyük görsel farklılıklar olmadığıdır. Çizgi romanda sinemaya ait düzlemlere, koordinatlara, görsel derinliğe ve perspektiflere sahiptir. Burada okuyucuya verilmeye çalışılan mekansal algı A4 kağıdının içine gizlenmiş durumdadır. Sinemada ise mekan hareket eden akış içinde seyircisini otomatik olarak içine alır. Dolayısıyla sinemada mekanı algılama, daha doğal bir süreçtir.

Yakın gelecekte sinema endüstrisinin daha da gelişmesi ile, izleyicilik kavramının bir üst basamağına çıkılarak, kullanıcıların filmde “katılımcı” olması sağlanacaktır. Örneğin; sinema perdesinin oval düşünülüp, 3 boyutlu görsellik kazandırılması ve seyirciyi merkeze alması fikrinin kullanıcının görme algısına olumlu etki edileceği düşünülmektedir. Bilim kurgu filmlerine de uyarlanabilecek bu teknoloji ile film mekanlarının daha iyi algılanması amaçlanmaktadır.

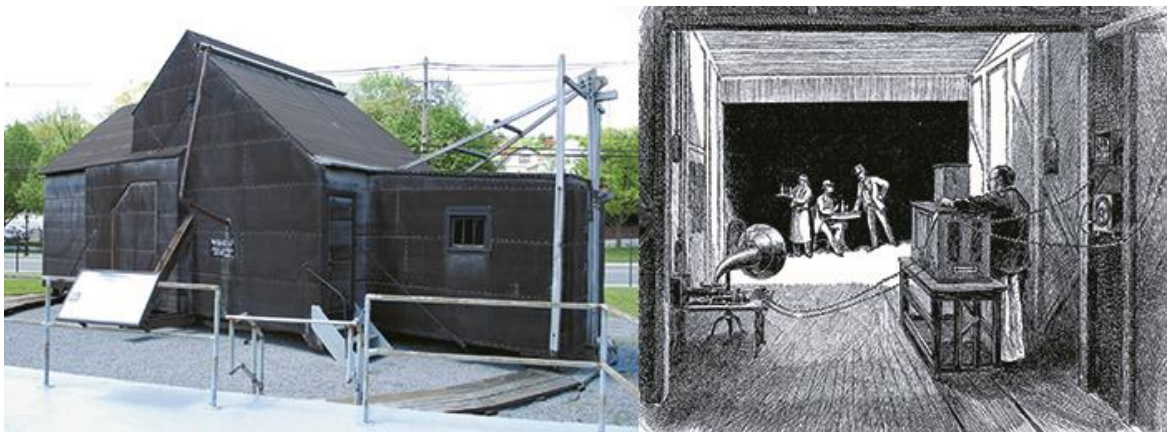
## **3.2. SİNEMADA MEKAN VE YAPIM TASARIMI**

### **3.2.1 Sinemada Mekan Tasarımı**

Kurgulama, tasarlama, üretme ve sunma yöntemleri bakımından sinema ve mekan tasarımı kavramları oldukça benzerlik gösterir. Her iki sanat dalı da, zaman ve mekan öğelerini kullanarak “gerçeklik” yaratır. Gerçeklik kavramı başlı başına felsefenin uğraştığı bir konu olmasının ötesinde pek çok disiplini de etkilemektedir. Sinema ve mimarlıkta bu etkilenen disiplinler arasındadır. Bu iki disiplinin ortak amacı; gerçeği ve var olanı sorgulayıp, onu değiştirme, geliştirme veya manipüle etmektir. Bu bağlamda, yönetmen de mimar da var olanı sorgular, eleştirir ve kendi gerçekliklerini yaratır.

Bir sinema filmi çekilirken zaman ve mekan gibi objektif olgular, sanat süzgecinden geçirilerek subjektif hale getirilmektedir. Artık çağımızdaki insan hayatı ve dünya düzeni teknoloji odaklı olduğundan bu süreçte hızla evrilmektedir. Öyle ki, toplumun ekonomik, sosyal veya sanatsal her alanında, daha önceleri hakim olan kalıcılık ve çağdaş(contemporary) olma fikri yerini geçici(temporary) bir kullanım tarzına bırakmaktadır. Dijitalliğin ve teknolojinin bu denli gelişip, hayatımıza girdiği bu dönemde sinema ve mimarlık ta bu değişim furçasının etkisi altına girmektedir. Bu yüzden sinema filmlerindeki mekan kurgusu, anlamsal, duygusal, biçimsel ve ifade şekilleri bakımlarından, mimari mekan tasarımında olduğu gibi sürekli değişmektedir. Dolayısıyla gerek mimarlar ve iç mimarlar gerekse yönetmenler bu çağda, eskimeye yüz tutmamak için bu değişimlere ayak uydurmak zorundadır.

Sinema tarihinin ilk filmlerinde sadece mekan vardır. Bu dönemlerde, sahip olduğu mekanı olabildiğince etkili ve verimli bir şekilde sunmaya çalışan yönetmenin işi, bu açıdan mimar ve iç mimarların işi ile oldukça benzerdir. Sinemada mekanı ilk kullanan kişi ünlü mucit Thomas Edison olmuştur. Edison mekana dair ilk çekimlerini “Black Maria” isimli ev şeklinde bir platoda yapıyordu. Başkaları tarafından sonraki dönemlerde çekilen filmlerde, dış mekanda çekim yapmanın zorluğundan dolayı, platolar daha sık tercih edilmeye başlandı. En başta sadece dekor rölü üstlenen mekan kurgusu ise zamanla sinemanın en önemli unsurlarından biri haline geldi.



**Resim 10:** Thomas Edison'un Mekan Çekimlerini Yaptığı “Black Maria” İsimli Platosu  
**Kaynak:** Sinema ve Mekan- Cem Güler (2014)

1927 yılında çekilen ünlü bilim kurgu filmi ‘‘Metropolis’’ te yönetmen Fritz Lang, o döneme kadar hiç görülmemiş büyüklükte platolarda iç mekan çekimleri yapmıştır. Ayrıca arka plan resimleri (matte painting) ve sıradışı ışık ve kostüm tasarımları ile o döneme kadar ki en etkileyici film mekanlarını oluşturmuştur. Onun sinema sektöründeki bu atılımı, sinemada mekansal kurgu bakımından tarihi bir dönüm noktasıdır.

Daha sonraki dönemlerde, mekan kavramı sinema sektörü için daha da vazgeçilmez bir hal almıştır. Hatta bazı filmlerde mekan filmin ana ögesi haline getirilmiştir. Özellikle sinemanın erken dönemlerinde çekilen korku filmlerinde mekan çok önemli rol oynamış ve hatta film ile bütünleşmiştir. Örneğin; ünlü yönetmen Alfred Hitchcock’un filmlerinde mekanların fiziksel ve duygusal boyutta ne kadar yoğun kullanıldığına tanık oluruz. Bu tanık olma durumu aslında bize, filmde mekanın en az ışık,ses veya müzik kadar önemli olduğunu gösterir. Sinema sektörü daha da geliştikçe ve yapım şirketleri büyüdükçe, küçük dekoratif film mekanları yerini büyük platolara ve setlere bırakmıştır. Özellikle bilim kurgu türünde son derece sıra dışı film mekanları oluşturulmuştur. Bu sıra dışı mekanlara örnek olarak; ünlü Yıldız Savaşları (Star Wars) filminin mekanları düşünülebilir. Bu mekanlarda son derece karamsar ve distopik çevresel yaşam mekanlarına kontrast oluşturması adına, son derece ileri teknoloji yansıtan, mavi ve beyaz ışığın hakim olduğu teknoloji ağırlıklı iç mekanlar yaratılmıştır.

Sinema sektöründe film mekanlarını oluşturma konusunda adından söz ettiren bir çok ünlü yönetmen olmuştur. Bunlardan biri de Rus yönetmen Andrey Tarkovski’dir. Tarkovski yarattığı film mekanlarında son derece detaycı davranmıştır. Mekanın her ayrıntısını genel kurguya uyacak şekilde oluşturmuştur. Ayrıca bu oluşumu ustalıkla yaptığı ışık ve kamera oyunları ile desteklemiştir. Özellikle, yönettiği ‘‘Ivan’ın Çocukluğu’’ filmi, mekan tasarımları anlamında oldukça olumlu eleştiriler almış ve bu şekilde tarihe geçmiştir.





**Resim 11:** Tarkovsky'nin "Kurban" Filmindeki Ev ve Maketi.  
**Kaynak:** Sinema ve Mekan- Cem Güler (2014)

Sinemada mekanı iyi kullanmasıyla tanınan bir başka yönetmen ise Stanley Kubrick'tir. Kubrick'in "Shining" filmi mekansal ve kurgusal kalitesi açısından, sadece kendi döneminin değil, tüm zamanların filmleri arasında önemli bir yere sahiptir. Bu filmde Kubrick, kullandığı otel mekanında, filmin daha da korkutucu olması adına; merdivenler, uzun koridorlar, asansör, mutfak veya odalar gibi her türlü mimari birimi başarılı bir şekilde kullanmıştır. Yönetmenin çektiği ünlü bilim kurgu filmi Space Odyssey:2001'de uzay gemisi içindeki mekan ile ilkel yaratıkların yaşadığı mekan arasında oldukça başarılı bir kontrast kurulmuştur. Bir başka ünlü bilim kurgu filmi olan "Otomatik Portakal" da ise yaşamsızlığın vurgulandığı underground mekanlar loş ışık kullanılarak baştan tasarlanmıştır.

‘‘ En başarılı bulunan filmler, genellikle mekân duygusunu en iyi veren ve zaman faktörünü en iyi kullanan filmlerdir. Yönetmenler, kentsel ve mimari mekânı filmlerinde etkili bir biçimde kullanmaya çalışırken; Rem Koolhaas, Bernard Tschumi, Jean Nouvel gibi çağdaş mimarlar da tasarımlarında senaryo, montaj ve çerçeveleme gibi sinemasal araçlara başvurmuştur. Hatta Koolhaas, bina tasarımı sürecini film kurgulama ve montajlama sürecine benzetir. ‘‘ (GÜLEÇ Gülşah, Çağlar Nur –2014 ) Bu bağlamda, modern mimarlık ve sinema arasında yakın bir ilişki vardır. Çoğu sanatçı tarafından, sinemanın modernizmin ve modern mimari anlayışın hafızası olduğu savunulur. Ancak yine de, sinema her zaman modernizmin destekçisi olmaz. Bazı filmlerde modernizmin hayatın her noktasını ele geçirmiş olması eleştirilir.

Sinema ile mimarlık veya mekan tasarımı, görsellik anlamında benzerlik gösterdiğinden birbirine yakın iki sanat dalı olarak nitelendirilir. Ancak bu yakınlığın sebebi sadece görsel benzerlik değildir. Bunun dışında dokunma duyusunun da sinema mekanının, gerçek mimari mekan olarak algılanmasını sağladığı savunulmaktadır. Sinemanın sadece gözlerle izlenmediği, kaslar eklemler gibi pek çok bölümün izleme eylemine dahil edilip, seyir eyleminin tüm vücudun yaptığı bir faaliyet olarak olduğu düşünülmektedir. Ayrıca film karakterinin de, film mekanların da dolaşırken mekana yaptığı temaslar bu dokunsallığı desteklemektedir. Bununla birlikte mimarlık mekana doğrudan müdahale ederken (intervention), sinema mekanını yorumlar (interpretation). Bu yorumlama esnasında da gerekli temayı yansıtabilmek için dinamizm, düzenlilik, düzensizlik, dinginlik, ritm, kontrast gibi pek çok anlatım yoluna başvurur.

Sinemada mekanlar, üretilme zorluğu, masrafı gibi parametrelere dayalı olarak sanal ortamlarda da üretilebilmektedir. Bu mekanlar sıfırdan oluşturulabilmektedir veya var olan bir mimari bir mekan film ihtiyaçlarına göre yeniden tasarlanıp sunulabilmektedir. Ünlü Amerikalı yönetmen Tim Burton’un, ‘‘Makas Eller’’ ve ‘‘Batman Dönüyor’’ filmlerinde gerçek mekanlara yer verilmişken, ‘‘Ölü Gelin’’ filminde mekanlar ve karakterler maketleri ile ‘‘Stop Motion’’ tekniği kullanılarak yaratılmıştır. ‘‘Charlie’nin Çikolata Fabrikası’’ ve ‘‘Alice Harikalar Diyarında’’ filmlerinde ise hem gerçek mekanlar kullanılmış, hem de yeşil perde tekniği ile sette çekimler yapılmıştır. Tim Burton’ın ‘‘marjinal mekan’’ olarak nitelendirilen bu mekanları, filmlerinde sadece fon olarak kalmamıştır. Bu mekanlar; filmin işleyişi, karakterlerin davranışları, kostümleri

gibi detaylarla birlikte filmin ana öğeleri haline gelmişlerdir. Tim Burton gibi pek çok yönetmen daha, film mekanlarını oluşturmak için mimarlığın imkanlarından verimli bir şekilde faydalanabilecekleri bu yöntemleri kullanmaktadırlar. Dolayısıyla, gelişen teknolojiler ve sanat dalları arasındaki sürekli artan etkileşim düşünüldüğünde, mimari mekan tasarımı ve sinema arasındaki yakınlığın gelecekte daha da kuvvetleneceğini ön görmek mümkündür.

### 3.2.2 Sinemada Yapım Tasarımı

“Film yapımında senaryonun gerçekleştirilmesi ve hedeflediği etkiyi yaratmasına ilişkin yapılan görsel tasarım ve uygulama etkinliğinin toplamına yapım tasarımı (production design) denir. Yapım tasarımcısı ise bir filmin görsel tasarımını, filmin tüm süreçleri boyunca yönetmenle birlikte gerçekleştiren kişidir. Yapım tasarımcısının sorumlulukları; filmin hakim renk ve biçimlerini belirlemek, genel ışık tonunu belirlemek, mekanları seçmek ve tasarlamak, aksesuar, kostüm, saç ve makyaj konseptlerini belirlemek, post-produksiyonda kullanılacak efektleri belirlemek, nihai olarak senaryonun gerektirdiği tüm görselleri belirlenen bütçe ve süre içerisinde gerçekleştirmek.” (Yılmaz S. -2013)

Sahnelerdeki ürün tasarımları, filmin başarısında ve izleyicinin film ile ilgili algısında doğrudan etkilidir. Ürün tasarımı da, mekan tasarımı gibi filmin genel atmosferini etkileme anlamında çok önemli bir faktördür. Bundan dolayı, pek çok uzmanlık alanını ilgilendiren emek-yoğun bir faaliyettir. Yapım tasarımından sorumlu başlıca uzmanlık dalları;en başta sanat yönetmeni(art director) olmak üzere, set dekorcusu, kostüm tasarımcısı, aksesuar sorumlusu, ressam, post-produksiyon supervisor ve saç-makyaj tasarımcılarıdır.

"Görüntüdeki nesne gerçek dünyadaki tıpatıp benzeri değil. Kimi kez yönetmen nesnel gerçekliği çok az değiştiriyor, gerçek dünyadaki nesne ile görüntüdeki nesne birbirine çok benziyor. Ama bu görüntünün de bir biçimi var. Çünkü yönetmen görüntüdeki nesnelere belli bir açıdan belli bir ışık altında gösteriyor" (Büker, 2010, s.49).

Sinema sanatının ilk dönemlerinde, sinemanın gerçek hayattan kesitlere yer veren gerçekçi bir akım olduğu düşünülmüştür. Sinemanın fantastik atmosferle ve özel efektlerle tanışması usta tiyatrocusu Meiles ile gerçekleşmiştir. Melies, o döneme kadar hakim olan gerçekçiliği kırarak kendi arka planlarını oluşturmaya başlamıştır. Bu durum sinema dünyasında bir patlama etkisi yapmıştır ve sektörün ilerleyişini değiştirmiştir. Pahalı, büyük dekorların kullanılmaya başlandığı ve sinemada ürün tasarımının geliştiği dönem, bu dönemdir. Sonrasında dünya savaşları ile karşı karşıya kalındığından ve ekonominin global anlamda çökmesinden dolayı daha düşük bütçeli ve az dekora sahip filmler üretilmeye başlanmıştır. Ancak savaşların son bulması ile, sinema tekrar kendini bulmuştur. Edinilen ürün tasarımı kavramının ne kadar önemli olduğu anlaşıldığından, bu konudaki çalışmalar devam etmiştir. Günümüzde ise, pek çok farklı konu ve konseptte sahip filmlerde sayısız dekor, ürün, saç, kıyafet tasarımı görmekteyiz. Bu gelişmeler ve çeşitlenmeler; başlangıçta tek kişinin sorumluluğunda olan yapımcı tasarımı işinin pek çok uzmanlık dalına ayrılmasına neden olmuştur. Bu dalların kendi içlerinde, her geçen gün yeni alt başlıklar oluşmaktadır. Buradan da yapımcı tasarımının sinema sektörünün geleceği için ne denli önemli olduğu anlaşılmaktadır.

### **3.3. BİLİM KURGU FİLMLERİ VE TEMATİK MEKAN**

Tema, tanım olarak, bir eserin ana motifi demektir. Esere hakim olan ve okurda, izleyicide uyandırmak istenen temel duygu, düşünce ve özür. Grekçe kökenli olan bu söz sadece sinema veya mimari mekan tasarımında değil; sanatın her dalında kullanılır.

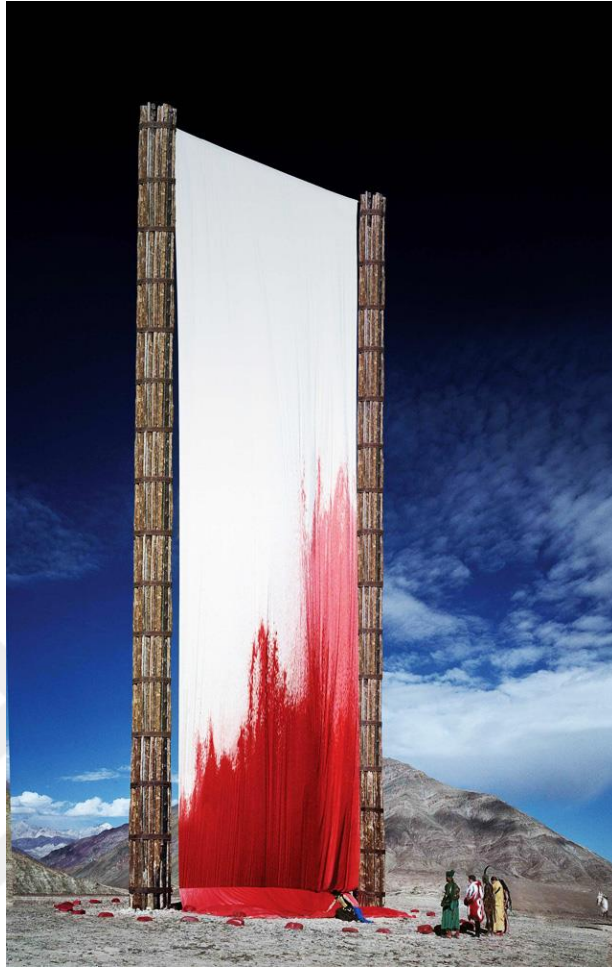
Tematik mekan kavramı ise, kısaca belli bir temaya göre yaratılmış, değiştirilmiş veya özelleştirilmiş mekan anlamına gelmektedir. Başta sadece soyut bir fikir olan bu tema ise, mekanın fiziksel, kültürel, psikolojik özelliklerine veya kullanım amaçlarına göre sınırsız bir çeşitliliğe sahip olabilir. Sinema sanatı da, istenen kurgunun sağlanabilmesi için en önemli parametrelerden olan tematik mekanları sıkça kullanır. Film montajı ile ilgili etkili teoriler geliştiren ünlü Rus yönetmen Vsevolod Pudovkin filmlerde temanın önemine vurgu yapmıştır.

‘’ Ona göre tema sanat üstü bir kavramdır ve doğadaki herşey, senaryonun temasını oluşturabilir. Fakat senarist çok geniş olan bu yelpazede, huni yöntemini izleyerek

kapsamı daraltmalıdır. Senaryo yazarı, yazdığı en ufak şeyi perde üzerinde hayal etmek zorundadır. Ve senaryo yazarı bu görüntülere hükmetmesini ve bunların arasından en açık, en canlı olarak gözünün önüne getirebildiklerini seçmesini öğrenmelidir. Pudovkin sinema üzerine yaptığı çoğu kuramsal çalışmalarını, sessiz filmlerden yola çıkarak yapmış olsa da, söylediği çoğu şey, sesli sinemada da güncelliğini korumaktadır. ‘‘ ( **MİNTAŞ Erol, 2006**)

Tematik mekan kavramı, bilim kurgu filmlerin bağlamında incelendiğinde ise konu daha marjinal bir hal alır. Bilim kurgu sinemasındaki yapımcılar, izleyicinin ilgisini çekebilmek ve onları filme bağlayabilmek adına filmin kurgusunu güçlendiren mekanlar kullanmaktan kaçınmamaktadır. Çünkü bilim kurgu filmlerinde mekan, özellikle tematik mekanlar, filmin genel işleyişine ve konu aktarımına hizmet etmelerinin ötesinde; izleyicide filmle ilgili genel algı ve imajı oluştururlar. Film çekilirken bir çok sahne için oluşturulan normal mekanların yanı sıra; bir yeri, binayı veya sokağı vurgulamak için yapılan grafik etkisi yüksek tematik mekanlar anlatımı güçlendirir. Ayrıca bu kontrast yöntemi ile, filmde mekan vurguları ve odakları oluşturulur. Yönetmenliğini Christopher Nolan’ın yaptığı Interstellar (Yıldızlar Arası) filminde; ana karakterin sıradan yaşantısını sürdürdüğü çiftlik evi ile uzayın bir köşesine içinde gittiği süper teknolojik uzay aracı mekanı arasında net bir kontrast oluşturulmuştur. Başka bir örnekte Francis Lawrence tarafından yönetmenliği yapılan Hunger Games(Açlık Oyunları) filminde fakir halkın yaşadığı ilkel köyler ile ölüm oyunlarının yapıldığı ve zenginlerin yaşadığı post modern mimari ve yüksek teknolojilerle oluşturulmuş ‘‘Capital’’ isimli yer arasındaki kontrast çözümleridir.

Kurgu filmlerinde mekanlar çok boyutlu olabilmektedir. Bu mekanların fiziksel ve işlevsel boyutlarının yanı sıra duygusal ve psikolojik boyutları da vardır. Seyirciye verilmek istenen korku, heyecan, aşk, bunalım, yalnızlık gibi duygular mekanlara işlenerek tematikleştirilir. Senaryoda yazılı olmayan veya film karakterleri tarafından ifade edilmeyen söz ve duygular, çoğu zaman bu tematik mekanlar ve ürünler vasıtasıyla seyirciye iletilir. Bunun ustaca yapılması ise yönetmen başta olmak üzere, sahne tasarımcılarının, kostüm ve ışık tasarımcılarının işidir. Dolayısıyla mekanı senaryodaki betimlemelere göre üç boyutlu, yaşanır ve algılanır hale getirme işi, pek çok uzmanlık dalını ilgilendiren hassas, detaylı bir iştir.



**Resim 12:** Mekan Tasarımlarıyla Öne Çıkan ‘‘The Fall’’ Filminde Ana Karakterin Yaralanmasını Betimleyen Bir Sahne

**Kaynak:** <http://fromtheimaginist.blogspot.com.tr/2011/09/fall-2006.html>

### 3.4 BÖLÜM ÖZETİ

Algılanabilir kavramların sadece elle tutulur, gözle görünür kavramlar olmasını beklemek yanlış bir tutum olur. Pek çok soyut kavramda, insan beyninde algı süzgecinden geçirilir. Bunlardan en önemlilerinden biri zaman kavramıdır. Konuyu bilim kurgu filmleri açısından değerlendirirsek, zaman algısının gelecek ile ilişkisini irdelemek doğru olacaktır. Gelecek algısı büyük çoğunlukla şimdiki zamana göre

oluşturulur. Şimdinin toplumsal yaşantıları, bilim ve teknolojileri veya siyasal, ekonomik durumları gelecek ile ilgili mantığa dayandırabileceğimiz ipuçları verir. Bilim kurgu filmleri, bunun da ötesinde, gelecek algısı oluşturmak için şimdiki kullanmaya ihtiyaç duymaz. Geleceği oluşturup izleyiciye sunar. Bunu oluştururken de kurguyu büyük ölçüde bilime dayandırır. Söz konusu olan gelecek algısını pek çok alt başlık altında inceleyebiliriz. Çünkü bilim kurgu filmleri sadece gelecekteki insan yaşantısını veya sosyal düzenleri betimlemekle kalmaz. Tasarım ve üretim alanlarında bir çok atılıma da ön ayak olur. Ayrıca bilim kurgunun geleceği şimdiki zamana taşıma gücü, onu pek çok sanat dalı üzerinde yönlendirici konuma getirmektedir. Endüstriyel tasarım, grafik tasarımı, kıyafet tasarımı, müzik, resim ve tabii ki mimarlık ve iç mekan tasarımı bahsedilen bu sanat dallarından sadece bir kaçıdır.

Bilim kurgu filmi izleyicide gelecek algısını oluştururken geleceğin mekanlarını tasarlar. Dolayısıyla bu filmlerde gelecek algısı ile mekan algısı arasında çok kuvvetli bir bağ vardır. Bu filmlerdeki mekanlar pek çok sanatçıya vizyon kazandırma niteliğindedir. Çünkü bu filmlerde çoğunlukla dijital teknolojilerin kullanılması, sahnelerin mekan tasarımını çok uç noktalara taşır. Sinema mekanlarının algılanması ile ilgili üstünde durulması gereken kavramlardan biri de, hareket kavramıdır. Film akarken mekanlarda hareket kazanır ve bu sayede algısal olarak birbiri ile ilişkili akışkan mekanlar oluşturulabilir. Filmin mekan kurgusunu etkileyen bir diğer önemli faktör ise bilim kurgu filminin türüdür. Alternatif tarih türüne ait bir filmde, klasik mekanlardaki modern yaklaşımları gözlemleyebileceğimiz gibi; zaman yolculuğu veya dizelpunk türlerinde tam tersi bir yaklaşımı da görmek mümkündür. Türü ne olursa olsun, bilim kurgu filmlerindeki mekan tasarımında, grafik etki çok önemlidir. Grafik tasarım, filme ve mekanlarına kimlik kazandırır. Mekanın kurgu ile bütünleşmesini sağlar. Gelişen teknolojiler ışığında, oluşturulan grafik kurguların her geçen gün daha gerçekçi olması sağlanmaktadır. İleri dönemlerde, izleyicinin sinemada daha katılımcı bir hale gelmesiyle, özellikle bilim kurgu film türünde, mekan algısına yeni bir boyut kazandırmak mümkündür. Böylece katılımcıların bu mekanları yaşamasını da sağlanabilir.

Sinemanın ilk dönemlerinde mekansal kurgu çok dar bir kapsamı ifade ediyordu. Hatta bu dönemde mekanın sadece dekor olarak kullanıldığını söylemek yanlış olmaz.

Teknolojik yetersizliklerden dolayı, filmler tekil ve sabit mekanlarda, sabit kameralar ile çekilirdi. İlk olarak Thomas Edison'ın ürettiği platonun kurguda kullanılması ile, sinemada mekan kavramı sorgulanmaya başlamıştır. Sinemadaki bu mekansal eşiği, daha büyük platolar ve arka fonlar takip etmiştir. Ünlü "Metropolis" filminden sonra ise sinemada mekan kavramı boyut ve detay olarak çok daha önem kazanmıştır. Hatta Alfred Hitchcock, Tarkovski gibi ünlü yönetmenlerin bazı eserlerinde mekan anlatımının birincil ögesi haline getirilmiştir. Bu dönemden sonra yapım şirketlerinin filmlere daha çok kaynak sağlaması ile daha büyük, devasal setler kullanılmaya başlanmıştır. 1970-1980 yıllarında Amerika merkezli olmak üzere, filmlerdeki dijital teknolojilerin gelişmesi ile film mekanları çok daha ucuz ancak nitelikli şekilde meydana getirilmiştir. Teknolojik gelişmelerin ve zaman içinde ortaya çıkan değişik akımların(post-modernizm, pop-art vs.) etkisi ile özellikle bilim kurgu filmlerinde, mekan anlamında önemli adımlar atılmıştır.

Filmlerdeki mekansal kurguyu ve anlatımı etkileyen bir diğer temel unsur ise temadır. Bilim kurgu filmlerinde tema kavramı daha da ön plana çıkar. Çünkü filmin teması desteklendiği sürece, mekansal kurguda çoğu zaman mantık aranmaz. Buda mekanların oluşturulmasında, yönetmen ve ekibe çok geniş bir yelpazede çeşitlilik sunar. Örneğin; filmin genel kurgusu dahilinde, bir sahnede kırmızı rengin vurgulanması gerekiyorsa; mekanın tüm yüzeylerinin, hatta mobilyalarının kırmızı renkte oluşturulması yadırganmaz. Bu mekansal tasarım başarılı bir şekilde yapılırsa, tema desteklenir ve izleyici algısının istenene odaklanması sağlanır. Ancak bilim kurgu filmlerindeki tematik mekan kavramında, bu sınırsız mekan yelpazesine rağmen; yönetmen anlatımı daraltmalı ve kurguyu filmin genel konseptine uygun bir şekilde oluşturmalıdır.



## 4. BÖLÜM: BİLİM KURGU FİMLERİNDE YARATILAN TEMATİK MEKANLARIN TASARIM VE ÜRETİM AŞAMALARI

### 4.1. BİR SİNEMA FİLMİNİN YAPIM SÜREÇLERİ

Bir sinema filminin yapımına karar verme aşamasından kesin film ürününün oluşumuna kadar olan tüm faaliyetler, film yapım sürecini oluşturur. Bu noktadaki en önemli yanılgılardan biri, film çekmek ile film yapmak eylemlerinin birbirinin aynısı olduğunun düşünülmesidir. Halbuki film çekmek, film yapma işinin alt başlıklarından sadece biridir. En zor ve emek isteyen bölümü olmasına rağmen, film çekmenin tüm filmi oluşturmada tek etken olduğunu düşünmek, başta yönetmen ve yapımcı olmak üzere pek çok uzmanlık alanına haksızlık etmek olur. Tüm süreci yönetmek yapımcının işidir. Yapımcı kamera önünde ve arkasındaki birbirinden farklı pek çok iş kolunu aynı amaca hizmet edecek şekilde organize edebilmelidir. Film yapım süreci temel olarak 5 ana alt başlıkta toplanabilir. Bunlar aşağıdaki gibidir ;

- a) Geliştirim
- b) Üretim Öncesi
- c) Üretim
- d) Üretim Sonrası
- e) Dağıtım

**Geliştirim:** Bu aşamada öncelikle film yapımcısı filmin konusu ile ilgili bir fikir bulur veya edinir. Bu fikir yaşanmış gerçek bir olaydan, başka bir filmde veya bir kitaptan esinlenilmiş olabileceği, tamamen sıfırdan yaratılmış özgün bir kurguda olabilir. Temel fikir bulunduktan sonra senaristler kurgu ile ilgili olarak sinopsis oluşturur. Sinopsis, filmin senaryosunun oluşturulması için yazılan taslak niteliğindeki ön senaryo olarak düşünülebilir. Sonrasında öykü derinleştirilir ve senaryo oluşturulur. Senaryo oluşturulurken bir yandan da tretman hazırlanır. Tretman, genellikle 25-30 sayfa yazılan, hikayenin ruhunu anlatan ve anahtar noktaları vurgulamaya yarayan bir yazıdır. Tretmanda nadiren dialoglara ve sahne hareketlerine yer verilir. Senaryo pek

çok revizyondan sonra netliğe kavuştuğu zaman, dağıtımçı firmalar ile görüşmelere başlanır. Bu görüşmelerde filmin hasılat potansiyeli; hitap ettiği izleyici kitlesi, benzer filmlerin başarısı gibi pek çok parametre değerlendirilir. Filmin karlı ve nitelikli olacağı düşünülürse, büyük stüdyolar veya film kuruluşları ile irtibata geçilir ve filme kaynak sağlanmaya çalışılır.

**Üretim Öncesi:** Üretim öncesi bölümünde, filmin planlanması ve tasarımı üzerine çalışılır. Üretim bürosu kurulur. Ayrıca filmin harcamalarının nasıl şekillendirileceğini tayin eden bir üretim bütçesi planlanır. Yapımcılar, filmin değişik iş bölümlerini oluşturan uzmanlık dallarını belirler ve kiralar.

**Üretim:** Üretim aşaması filmin gerçekten çekilip ürün haline getirildiği aşamadır. Tipik bir çekim günü asistan yönetmen kontrolünde önceden hazırlanmış olan çekim programına göre başlar. Set kurulur, aydınlatma ve ses sistemleri hazırlanır, kameralar çekime hazır hale getirilir. Bu işlerle paralel olarak saç, makyaj ve kostüm birimleri hazırlanır. Set tamamen hazır olduğu zaman, sahneler teker teker yönetmenin istediği kadar çekilir. Her çekim belli bir sıraya göre yapılır ve çekim tahtasına işaretlenir. Çekim tahtaları sahne isimlerini, alınan, yönetmen isimlerini, tarihi, çekim sayısını ve kameraları gösterir. Çekim tahtası ayrıca ses efektlerini senkronize etmek için de kullanılır.

Sonrasında, yönetmen tüm sahneleri tek tek kontrol eder, değerlendirir. Revizyon ön gördüğü sahnelerin tekrar çekilmesini ister. Senaryo denetçisi ve kamera ekipleri de tablolarına sahnelerin ne derece nitelikli olduğunu kaydeder. Bu düzenlemelerden sonra, set sökülür ve kapatılır. Daha sonra yönetmen çekim raporunu, devamlılık, ses ve kamera raporları ile birlikte gönderir. O günün çekimi tamamlandıktan sonra tüm kasta ve ekibe sonraki çekimlerin nerde ve ne zaman yapılacağını gösteren çağrı kağıtları dağıtılır.

Üretim esnasında geleneksel fotografik filmler kullanılır. Çekilen film negatifleri film laboratuvarına yollanır. Negatifler, laboratuvardan günlük çekim veya pozitif olarak geri gönderilir. Yönetmen ve ekip başkanları tarafından izlenir, değerlendirilir. Üretim her aşamasında dijital teknolojiler kullanılır. Çekimler aşama aşama veya toplu olarak bilgisayarlara yüklenir ve olmaları gerektiği şekilde düzenlenir.

**Üretim Sonrası:** Üretilen filmin kurgucu tarafından birleştirildiği aşamadır. Bu aşamada filme görsel anlamda eklemeler yapılır, gereksiz görülen sahneler çıkarılır, ve gerekli revizyonlar yapılır. Diğer bir ifade ile, film daha nitelikli hale getirilir. Çekilen tüm sahneler müzik ve sesler ile bütünleştirilir. Çekilen işlenmemiş sahnelere renk, duygu, hareket ve tema kazandırılır. Filmin konsepti ve anlatımı bu aşamada şekillendirilir.

Post-produksiyon diye de adlandırılan üretim sonrası aşaması, film efektlerinin de yerleştirildiği aşamadır. Ayrıca ‘‘Green Box’’ veya ‘‘Blue Box’’ ta çekilmiş sahnelerin arka fonları da üretim sonrası aşamasında yerleştirilir. Filmde blue-box veya green-box ile çekilen iç mekan sahnelerinde, mekanın kendisinde bu renkleri olmamasına dikkat edilir. Tamamlanan film yönetmen ve yapımcı tarafından onaylanır ve filmdeki resimler kitlenir. Bu, filmin üzerinde artık değişik yapılmayacağı anlamına gelir. Resimler kitlendikten sonra film müzik departmanına gider. Burda filmin müzikleri senkronize edilir. Filmin finali gibi önemli sahneler için etkili olacağı düşünülen önceden yaratılmış müzik eserleri filme entegre edilir.



**Resim 13:** ‘‘Colossal Film Studio’’ Firması Tarafından Çekilen Bir Sahnede Yeşil Arka Fonlara Sahip Set Düzeni  
**Kaynak:** <http://www.colossalfilmstudio.com/filming.html>

**Dağıtım:** Son aşama olan dağıtım aşamasında, film tamamlanmıştır ve izlemeye hazırdır. Dağıtım şirketleri ile anlaşılır. Filmin televizyon, billboard, internet vs. iletişim

araçları aracılığı ile reklamları oluşturulur. İlk gösterim için tarih belirlenir. Filmin sinemalarda gösterilmeye başlanacağı tarihten bir gün öncesinde, filmin galası ilan edilir ve önceden belirlenmiş olan seçkin izleyicilere film sunulur. Film gösterilmeye başladıktan bir kaç ay sonra ise DVD leri oluşturulur . Böylece film, herkese ulaşmış olur.

## **4.2. BİLİM KURGU FİMLERİNDE TEMATİK SAHNE MEKANLARININ TASARIM VE ÜRETİM AŞAMALARI**

### **4.2.1. Senaryo Ve Mekan Tasviri**

Senaryo; filmdeki ses, görüntü ve sahnelerin nasıl şekilleneceğine dair önceden kaleme alınmış hikaye, metindir. Gelişmiş ve sonuçlanmış film metni olarak görülebilecek senaryonun, sinopsis, tretman gibi ön hazırlıkları vardır. Bu hazırlıklar filmin karakterleri, olayları ve mekanları ile ilgili genel bir taslak oluşturur. Daha sonrasında, bu taslaklar geliştirilip senaryo halini alır.

İlk olarak tamamen senaristin veya senaristlerin elinden çıkan senaryoyu, değişmez bir kanun kitabı gibi görmek, filmin geleceği bakımından çoğu zaman olumsuz etki yaratır. Öyle ki, senaristin yazdığı senaryo, film çekilmeye başladıktan sonra yönetmen veya yapımcı tarafından sürekli revizyona uğrayabilir. Dolayısıyla sahne mekanları ve sahnelerde kullanılacak ürünler de senaryo değişikliklerinden etkilenir. Tüm bu revizyonlar filmin genel başarısına doğrudan etki eder. Ünlü yönetmen Alfred Hitchcock bir filmde senaryonun önemini; "İyi bir film çekmek için 3 şey lazımdır: Senaryo, senaryo ve de senaryo" sözleriyle ifade etmiştir.

Senaryo filmin hikayesini, karakterleri ve işleyişi detaylı bir şekilde sunmanın yanı sıra filmin mekanları ile ilgili de anlatımlar içermelidir. Çünkü türü ne olursa olsun, bir filmde sahne mekanlarının nasıl şekilleneceğine dair ilk veri senaryonun kendisidir. Senaryo o sahneyi nasıl bir mekanda tanımladıysa, ilgili uzmanlık dalları (sanat yönetmeni, sahne tasarımcıları, mimarlar vs.) ona göre mekanlar oluşturur. Ancak senaryodan etkilenilse de, çekim sırasında pek çok mekanda değiştirme, geliştirme yapılabilir. Senaryoda mekanın her detayına yer vermek mümkün olmadığından,

metinden bağımsız olarak pek çok ekleme yapılır. Örneğin; senaryo da yazan ‘‘1950’li yıllarda Üsküdar’da bir kahvehane’’ ifadesi, sahnenin detaylarını (masaların rengi, ışık kullanımı, kullanılacak tekstil elemanları vs.) bilgi halinde yönetmene sunmaz. Ancak mekanın neye benzemesi gerektiğini açıkça ortaya koyar. Bundan sonrası gerekli uzmanlık dallarının becerisine kalır. Senarist Orçun Köksal, senaryonun gelişimini şu şekilde ifade eder; ‘‘ Anlatacağınız hikâyeyi o karakter üzerinden kuracağınız için karakteri düşünüyor ve oluşturuyorsunuz. Karakterden sonra mekânı biraz görmeye çalışıyorsunuz. Bunlar belirmeye başladıktan sonra yavaş yavaş o karakterin etrafındaki dünya kurulmaya başlıyor. Onun yan karakterleri, kuracağı ilişkiler, yan hikâyeler, yan mekânlar vs. Ama başta önemli olan şey, karakter ve mekândır’’.

Senaryoyu bilim kurgu filmleri kapsamında değerlendirecek olursak, görsellik faktörü diğer film türlerine göre daha fazla ön plana çıkar. Çünkü bilim kurgu filmleri barındırdıkları sıradışı hikâyeler için daha özgün mekanlara ihtiyaç duyar. Bu mekanları izleyiciye sunmak için de daha fazla görselliğe sahip olması gerekir. Kapsamın bu denli geniş olmasından dolayı, bu mekanların tasviri senaryoda daha detaylı anlatılmalıdır. Çünkü çoğu zaman, yazılmış olan mekan dünya üzerindeki hiç bir mekana benzememektedir. Senaryoda mekansal anlatımın etkili olması bu anlamda çok önem taşır.

#### **4.2.2. Yer Seçimi ve/veya Dijital Mekan Kurgusu için İhtiyaçların Belirlenmesi**

Bilim kurgu filmlerinde, film mekanının pek çok anlamı ve duyguyu barındıran yoğun, çok katmanlı bir mekan olması istenir. Dolayısıyla mekandan beklenen performans sadece hikayenin geçtiği alanı tanımlaması değildir. Bunun ötesinde, sahne mekanının izleyicinin duygu ve algısına doğrudan hitap eden ve filmin atmosferini yansıtan bir yapıya sahip olması gerekir.

‘‘Sinema ve mimarlıktaki gerçeklik tartışması, en başta fiziksel ve kültürel bağlamın sorgulanmasını sağlamıştır. Bu sorgulama, genellikle var olan bağlamın manipülasyonu, yerinden edilmesi ya da yeniden üretilmesi yoluyla yapılmıştır. Yönetmen de mimar da senaryo bağlamındaki olayları bu yollarla kurgulamakta ve kurmakta, böylece yeni sinemasal ve mimari gerçekliği inşa etmektedir.’’ (Güleç G. /Çağlar N. - 2014)

Yukarıda bahsedilen kurgulama faaliyetini gerçekleştirebilmek için öncelikle bir mekan veya düzleme sahip olmamız gerekmektedir. Sonrasında bu mekandan tek veya çok çeşitli pek çok mekan tasarlamak mümkün olabilmektedir. Bu anlamda sinemasal mekanı ikiye ayırabiliriz.

### 1. Gerçek Mekan

### 2. Kurgu (Sanal) Mekan

Sinemasal gerçek mekan; belirli bir gerçek mekanın filme dahil edilme işidir. Örneğin; Hollywood yapımı bilim kurgu filmlerinde New York şehri ve bu şehrin gökdelenleri sık sık yer alır. Gerçek mekan kullanma yöntemi filmdeki inandırıcılığı artırır ve filmin daha kolay algılanmasını sağlar. Bu noktada önemli olan konu, film için hangi mekanların seçileceğidir. Bu seçimler, filmin etkisini arttırmak için oldukça önemli olduğundan, ciddi araştırmalar sonrasında uzman ekipler tarafından belirlenmektedir. Hatta film endüstrisinde, bu mekanları seçme ve film için hazır hale getirme işlerini yapan pek çok özel şirket bulunmaktadır.

Film konseptine uygun mekan bulunduğu anda, bu mekanı olduğu gibi kullanma veya filmin konusuna uygun biçimde değiştirme alternatifleri değerlendirir. Bilim kurgu filmlerinde bu 2 alternatifte sıkça kullanılır. Çünkü önemli olan, genel duygu ve konsepti en iyi yansıtan mekanı elde etmektir. Örneğin; Clockwork Orange filminde pek çok vahşetin yaşandığı Brunel Üniversitesi, film için dönüştürmüş mekanlara örnek verilebilir. Ancak Truman Show filminde, Florida sahilleri olduğu gibi kullanılmış ve bu sahillerin doğal yapısı filmin etkisini oldukça arttırılmıştır.

Bazı mekanlar, pek çok bilim kurgu filminde karşımıza çıkmaktadır. Bu mekanlar kimi zaman oyuncuların kullandığı aktif mekanlar olabileceği gibi, kimi zaman da etkiyi arttırmak amacıyla sadece arka planda kullanılabilir. Seçilen bu mekanların ne şekilde kullanılacağı başta yönetmen olmak üzere, filmle ilgili tasarım ve idareden sorumlu pek çok alanı ilgilendirmektedir.



**Resim 14:** Bilim Kurgu Filmleri de Dahil Olmak Üzere, Pek Çok Hollywood Filminde Arka Plan Olarak Kullanılan Monument Vadisi: 1. Back to the Future 3 - 2. Forrest Gump - 3. Space Odyssey 2001 – 4. Wild Wild West

**Kaynak:** <http://onedio.com/haber/cogu-filmin-cekildigi-6-mekan-237122>



**Resim 15:** 1611 Yılında İnşa Edilmiş Hatfield Evi, Tomb Raider, Sherlock Holmes, Batman Gibi Pek Çok Filmde, Ana Karakterin Evi Olarak İzleyiciye Sunulmuştur.

**Kaynak:** <http://onedio.com/haber/cogu-filmin-cekildigi-6-mekan-237122>

Filmlerdeki diğer mekan türü ise kurgu(sanal) mekanlardır. Kurgu mekanlarda; mekanın ihtiyaçlarına göre, ölçekli maket yapımı, dekor mekan üretimi, bilgisayar teknolojilerinin kullanılması gibi pek çok üretim yöntemi vardır. Bu mekanların oluşturulması, gerçek mekanların kullanılmasına kıyasla çok daha özgür bir platformdur. Çünkü inşa edilmesi günümüz teknolojisinde imkansız veya çok maliyetli olan mekanlar, kurgusal olarak çok daha kolay yaratılabilmektedir.



**Resim 16:** 2013 Yapımı Bilim Kurgu Filmi ‘‘Oblivion’’ da, Başroldeki Klonun (Tom Cruise) Gökyüzünde İnşa Edilmiş Olan Evi

**Kaynak:** <http://www.bilim.org/oblivion/>

### 4.2.3. Tematik Film Mekanının 2 ve 3 Boyutlu Tasarımlarının Oluşturulması

#### 4.2.3.1. Gerçek Tematik Mekanın Oluşturulması

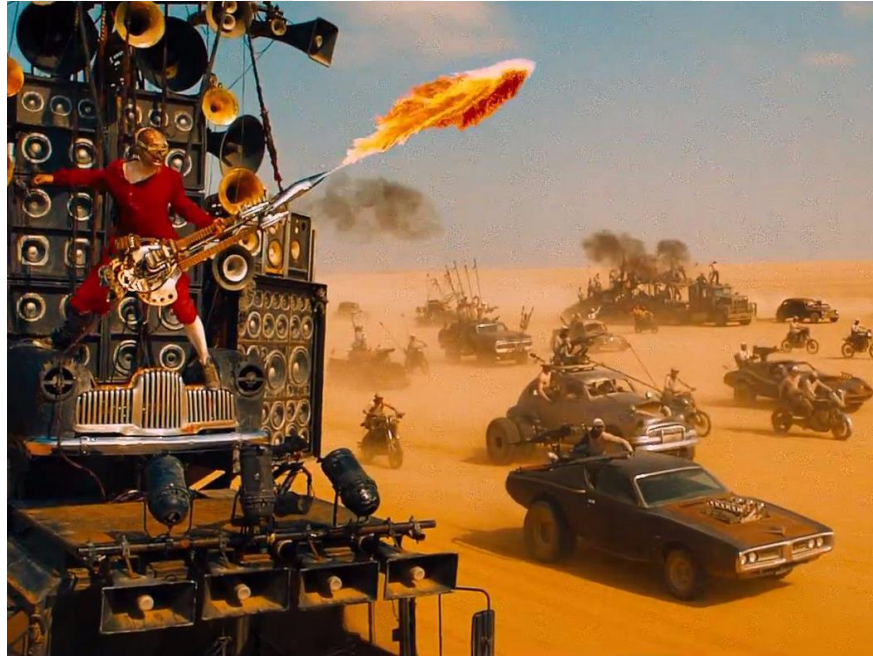
Gerçek Tematik mekan kavramı; üretilmesi için bilgisayar teknolojilerine ihtiyaç duymayan ve mekanın olduğu gibi kullanılması, farklılaştırılması veya baştan üretilmesi esaslarına dayanan sahne mekanlarını kapsamaktadır. Diğer bir ifade ile, bu mekanlarda özel efekt yoktur. Gerçek malzemeler ile gerçek mekanlar oluşturulur. Ancak, sahnede sanallık veya özel efekt olmaması onun tematik mekan olamayacağı anlamına gelmez. Çünkü tematik mekan kavramı, üretim teknolojilerinden bağımsızdır. Tematik mekan tanımlarken vurgulanması gereken konu, mekanın sahnenin temasına, konseptine göre farklılaştırılması, o sahneye özgü olmasıdır.

Gerçek film mekanları, bilim kurgu türü bağlamında incelendiğinde çok daha çeşitli olabilir. Bu mekanlarda görsel etkiyi arttırmak adına, dikkat edilmesi gereken pek çok parametre vardır;

**Renk:** Renk, çekim öncesinden sonrasına kadar her aşamada uğraş gerektiren bir parametredir. Çekimden önce görüntüyü bozan ve karışıklık yaratan renkler sahneden atılır. Temayı vurgulayan renklerin sahne önünde veya arka planda olması sağlanır. Bu



sayede anlatım nitelikli bir biçimde güçlendirilir. Ayrıca renklerin izleyici üzerinde psikolojik etkileri de vardır. Örneğin soğukluk algısı için mavi, acı veya tutku algılarını yaratmak için kırmızı, ölümü betimlemek için siyah rengi kullanılır. Bilm kurgu türünde bu renk oyunlarının etkili bir şekilde kullanılması halinde, mekan özel efekt kullanılmasına gerek kalmadan tematik bir hal alabilir. 2015 yapımı, Mad Max: Fury Road filminde, dünya üzerindeki tükenmişliği vurgulamak için sarı, turuncu toprak renkleri ufka kadar boş olan ıssız arazilerde kullanılmıştır. Ayrıca filmdeki çılgın gitarist karakterinin, tutkuyu arttırmak ve marjinalliği vurgulamak adına kırmızı giydirilip sahnede dinamizm oluşturulduğu gözlemlenmektedir.



**Resim 17:** Mad Max: Fury Road Filmindeki Bir Sahnede Renk Kullanımı Örneği  
**Kaynak:** <http://geekyapar.com/>

**Çizgiler:** Geometrik öğelerin insan psikolojisinde ve dolayısıyla mekan kurgusunda etkileri bulunmaktadır. Örneğin, düz çizgiler dinginliği betimlerken, eğik çizgiler hareketi tanımlar. Kare kararlılığı, kesinliği tasvir ederken, daire uyumu ve düzeni anlatır. Bu geometrik öğelerin mekanın formunda veya bazı özelleşmiş kısımlarında kullanılması, tematik mekanların etkisini daha da artırır.

**Denge:** Mekanda denge hissi, hem dekor elemanların yerleştirilme biçimi ile hem de kameranın çekim açıları ile sağlanır. Mekanda vurgulanmak istenen obje çevresiyle ilişkili bir şekilde yerleştirilir. Ayrıca, sahnenin temasına göre farklı açılardaki kameralar ile çekilir. Sahnede dengeyi yakalamak, izleyiciyi filme dahil etme anlamında oldukça önemlidir. Ancak bazı özel durumlarda (mesela sahnedeki rahatsızlığı veya tutarsızlığı vurgulamak adına) kasten denge ile oynanmış çekimler de yapılabilir.

**Birlik:** Birbiri ardına takip eden sahnelerin çekiminde mekansal tutarlılık ve birliği ifade eder. Örneğin bir aracın hareketini gösteren bir sahnede, mekansal kurgu ve kamera açıları bu sürekliliği sağlayabilecek şekilde tutarlı olmalıdır.

**Ölçü:** Mekanlardaki boyutsal farklılıkları tanımlayan ögedir. Sahnedeki temel unsurunun etkisini veya boyutu anlatabilmek için bu unsuru tanımlayacak bir yada bir çok farklı eleman yerleştirilir. Ünlü bilim kurgu filmi, ‘‘King Kong’’ da şehri işgal eden canavarın ne kadar büyük olduğunu, onun boyutunu şehirdeki gökdelenlerle ve insanlarla kıyaslayarak anlarız. Çünkü insan veya gökdelen elemanlarının boyutu hakkında tahminde bulunmak insan aklı için daha kolaydır.

**Ton:** Film sahnelerindeki tonlama, aydınlatma ve renk kullanımındaki ayarlamalar ile yapılır. Mekanda açık ve canlı tonların kullanılması neşeli bir sahne etkisi yaratırken, kararlık bir tonlama sahneye kasvetli ve karamsar bir etki kazandıracaktır. Genel olarak karanlık tonların insan üzerindeki psikolojik etkilerinin daha kuvvetli olduğu söylenebilir. Çoğu bilim kurgu filminde, filmin geneline hakim olan bir tonlama ve bu tonlamanın yarattığı filme özgü atmosferi görmek mümkün olmaktadır.

**Derinlik:** Sinema perdesi 3 boyutlu olan gerçek hayatı 2 boyutlu olarak izleyiciye sunar. Ancak yine de izleyiciye görüntünün 3 boyutlu olduğu algısını vermek için pek çok yöntem vardır. Görüntüye derinlik kazandırmak olarak ta adlandırabileceğimiz bu yöntemler; kamera açıları, ışık kullanımı ve mekansal örgütlenme gibi pek çok alt başlıkta incelenebilir. Örneğin karşıdan kamera çekimi yapılan bir sahneye yandan açılı ışık verilerek gölge oluşturulur ve izleyicide bu olay 3 boyut algısı yaratır. Ayrıca, mekansal örgütlenmede düz ve hizalı bir dizilim yerine dağınık elemanlar bütünü oluşturulması da aynı amaca hizmet eder. Mekanda derinlik oluşturmak için kullanılan

eşya ve birimlerin birbirleriyle ilişkileri, renkleri ve boyutları oldukça önem taşımaktadır.

**Sadelik:** Çekimde sadelikten bahsedilen durum, sahne önündeki gereksiz unsurların temizlenmesidir. Sahnede, anlatılmak istenen unsura ters düşen birim, eşya veya doku barındırılmamalıdır. Mekan organizasyonunda anlatımı bozan karışık arka planlarının kullanımından kaçınılmalıdır. Diğer yandan, bazı filmlerde kaotik bir atmosfer yaratmak adına bilinçli olarak aksi kararlar alınmaktadır. Pek çok bilim kurgu filminde yok oluşu simgelemesi adına oldukça karışık mekanlar veya distopik ortamı yansıtan kaotik arka planlar kullanılır. Böylece, izleyicinin bu atmosferin etkisi altında kalması sağlanır.

Mimarlık, beden ile deneyimlenecek mekanlar yaratmaktır. Sinemada ise tasarlanan mekanlar, senaryoda çoktan deneyimlenmiş mekânlar yani “yer”lerdir. Bu nedenle tasarımcının yapması gereken “mekân” değil “yer” yaratmaktır, yani o mekânın ruhunu ve karakterini oluşturmalıdır.

Set tasarımında, o mekânı deneyimlemiş karakterlerin analizi, “mekan”ı “yer”e dönüştürebilme açısından büyük önem taşımaktadır. Aynı zamanda sinemada “mekan”, oyuncular tarafından ve sonra da sinema izleyicileri tarafından tekrar deneyimlenmektedir. Her ne kadar iki disiplinin tasarım sürecinde uygulanan yöntem benzer olsa da tasarım hedefi (mekân-yer) farklıdır. (Tosun, 2011, s.11)

Tematik gerçek mekanın bilim kurgu filmleri bağlamında oluşturulması esnasında, gerçek hayat ile çekim sahnesi arasında mantık çerçevesine dayalı bağlantılar kurulmalıdır. Çünkü bilim kurgu filminin teması neyi gerektirirse gerektirsin, insanın mekan algısı gerçek hayata göre oluşur ve insan beyni filmde de aynı verileri görmek ister. Ancak bu şekilde o mekanın varlığına inanır. Yani diğer bir ifade ile, yaratmaya çalıştığımız tematik film mekanı ne kadar absürt, sıradışı veya kompleks olursa olsun, gerçek verilere dayanan bir takım öğeler barındırmalıdır. Bilim kurgu filmlerinin mekan tasarımlarında, izleyici doğal olarak sıradışı bir yaklaşım bekler. Ancak bu sıradışı farklılıklar yaratılırken dahi, kullanılan objeler çoğunlukla gerçek hayattaki amaç ve işlevlerine göre kullanılır. Diğer yandan, koşullar nasıl olursa olsun; filmdeki mekan algısı ile gerçek algısı farklılıklar gösterir.

Sinema filmi izlerken mekânı deneyimleme şeklimiz gerçek hayata göre oldukça farklıdır. Gerçek hayatta mekânı bütün duyularımızla, üç boyutlu ve bir devamlılık içerisinde algılamak, film mekânları içerisinde hareket edemeyeceğimiz sadece görsel duyularımızla algılayabileceğimiz mekanlardır. Buna ek olarak, film mekânı deneyimlenirken hareket ve dokunma algılarımız görsel algımızla yönlendirilmektedir. Film sinema perdesine yansıtılan iki boyutlu bir görüntü olarak algılamak film içerisinde kamera ve çeşitli değişkenlerin hareketiyle mekânı üç boyutlu algılabilmekteyiz. (Sesonske, 1974, s.54)

Filmlerin mekansal kurgusu oluşturulurken, 5 çeşit set tasarımı vardır;

1. Gerçeklik etkisi yaratan set tasarımı (Set as Denotation) : Bu türdeki set tasarımının amacı inandırıcılığı arttırmak adına gerçekçi zaman ve atmosfer yaratmaktır.
2. Dikkat çekici set tasarımı (Set as Punctuation) : Bu tür set tasarımları mekanın kendisinden çok hikayeyi vurgulamayı amaçlar.
3. Gösterişli set tasarımı (Set as Embellishment): Set tasarımı hikayenin de ötesine geçerek, gösterişi ve ihtişamı vurgular.
4. Yapay Set Tasarımı (Set as Artifice): Bilim kurgu filmlerinin vazgeçilmez set öğeleridir. Daha önce hiç görülmemiş mekanlar, kostümler, yaratıklar teknoloji yardımı ile oluşturulur. Bu alt başlık ‘Gerçek Tematik Mekanın Oluşturulması’ başlığından ziyade ‘Sanal Tematik Mekanın Oluşturulması’ başlığını ilgilendirmektedir ve bu başlıkta detaylı biçimde incelenecektir.
5. Anlatı nitelikli set tasarımı (Set as Narrative): Hikayenin mekan üzerinden ve mekan odaklı işlendiği set tasarımı türüdür. Ünlü bilim kurgu filmi ‘Cube’ bu türe ait önemli bir örnek olabilir.

Günümüzde çoğu bilim kurgu filminde kullanılan sahne mekanı oluşturma yöntemi, set kurmaktır. Çünkü set kurmak diğer yöntemlere göre daha ucuzdur. Ayrıca kiralanan mekanın aksine, set kontrolü yapıcı ve yönetmene aittir. Bu yüzden yönetsel olarak işleyişi daha da kolaylaştırır. Ayrıca istenen koşullara göre oluşturulan bu setler, istenmeyen etkilerden de korunaklı olarak inşa edilir. ( Rüzgar, yanlış ışık, gürültü vs.) Bu özel koşulların sağlanması, çekim esnasındaki hataları minimuma indirgeyerek

maliyeti daha da azaltır. Hatta bazı bilim kurgu filmleri vardır ki, tüm sahneleri set ortamında çekilmiştir. Bunlardan bazıları; Inception, The Matrix, X-Men: Days of Future Past, Terminator 2: Judgement Day, Children Of Men, Jurassic Park, King Kong(2005), Star Wars, Gravity filmleridir.

Set kurmak, mekan oluşturmak için tasarruflu sayılabilecek yöntemlerden olsa da, yine de ucuz değildir. Özellikle gişe başarısını hedefleyen çoğu bilim kurgu filminde çok yüksek bütçelere mal olan setler kurulmuştur.



**Resim 18:** Yönetmenliğini ve Başrol Oyunculğunu Kevin Costner' ın Üstlendiği "Su Dünyası" Filminin Setinden Bir Görüntü

**Kaynak:** <https://ql.com.tr/articles/en-pahali-setler>

Yukarıdaki resimde gösterilen "Su Dünyası" filmi dünyadaki kara parçalarının tamamen yok olmasını işleyen bir konuya sahiptir. Dolayısıyla Kevin Costner ve ekibi, gerçekçiliği yakalamak adına Hawaii açıklarında, okyanusun ortasında, 200 metre çapında yapay bir ada inşa etmiştir. Ancak hava şartlarının hesaba katılmamasından dolayı, set 3 kez fırtınaya maruz kalmıştır ve maliyetler çok büyük miktarlara ulaşmıştır. Ayrıca film gişede de başarılı olamamış ve maddi olarak yapımcısını ciddi zarara uğratmıştır.



**Resim 19:** Ünlü Bilim Kurgu Filmi ‘‘Star Wars’’ un Tunus’ta Kurulan Film Seti  
**Kaynak:** <https://ql.com.tr/articles/en-pahali-setler>

Star Wars filmlerinin önemli mekanlarından çöl gezegeni Tatoonie’nin seti Tunus’un Tozeur, Naftah, Matmata ve diğer bölgelerinde kurulmuştu. Ancak set alanları birbirine çok uzaktı ve bu yüzden set ekibi sürekli yer değiştirmekteydi. Bu hem filmin maliyetini arttırdı hem de çekimi zorlaştırdı. Bu filmde yaklaşık 11000 m<sup>2</sup> lik bir alan set alanı olarak kullanılmıştır. Filmin çekiminde sonra bu bölgelerdeki bazı set alanlarının olduğu gibi bırakılmıştır. Günümüzde pek çok Star Wars hayranı bölgeyi ziyaret etmektedir. Bu sayede Tunus hükümetinin bu bölgeden ciddi turizm geliri elde etmektedir.

#### **4.2.3.2. Sanal Tematik Mekanın Oluşturulması**

Tematik mekanın sanal olarak oluşturulmasını, özel efekt kullanımı olarak da nitelendirmek mümkündür. Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte sinema sektörüne dahil olan ve gün geçtikçe sınırlarını daha da zorlayan özel efekt kavramı başlarda yadırganmış olsa da zamanla hem yapımcılar hem de izleyici kitlesi tarafından kabul görmüştür. Özel efektler optik kurallardan yararlanılarak gerçekleştirilen hilelerdir. (Cinemamakeup, agis, 2011). Diğer bir deyişle; özel efektler, oluşturulması günümüzde zor veya imkansız olan, oyuncular için risk taşıyan veya çok maliyetli olma

potansiyel olan sahnelerin optimum giderlerle karşılanmasına olanak sağlamaktadır. Bu yönüyle verimi arttırıcı bir katalizör faktörü olarak görünebilir. Ayrıca özel efekt kavramı, sinema bağlamında, teknoloji ile olduğu kadar sanat ile de bağdaştırılmalıdır. Çünkü bu işin içinde ciddi görsellik öğeleri vardır. Söz konusu bilim kurgu filmleri olduğu zaman ise, tematik mekan oluşturma da özel efekt kullanılması, çoğu zaman film için hayati önem taşır. Son yıllarda çekilen bir çok filmde neredeyse hemen her sahnede özel efekt kullanılmaktadır. Afetlerden, patlamalara, bir yağmur tanesinin düşüşünden bir böceğin kanat çırpışına kadar filmin neredeyse hemen her sahnesi özel efekt uygulamaları ile çekilmektedir. (Linklup, agis, 2011). Çünkü özel efektler, inandırıcılığı, etkileyiciliği arttırıp kurguyu çok yönlü olarak destekler.

Özel efektler filmin pek çok alanında kullanılır. Filmdeki hayali yaratıkların oluşturulması, patlamaları veya üstün doğa olaylarının gerçekleştirilmesi, çok çeşitli ses efektlerinin oluşturulması, karakterlerin çoğaltılması veya fiziksel özelliklerinin değiştirilmesi bunlardan sadece bir kaçıdır. Ancak bizi tez bağlamında en çok ilgilendiren konu, özel efektlerin tematik mekan bağlamında nasıl kullanıldığıdır. Bu konu da kendi içinde farklı yöntemler barındıran pek çok alt başlığa sahiptir. Bu alt başlıklar aşağıda detaylı biçimde sırasıyla işlenecektir.

#### **4.2.3.2.1. Pratik Efektler**

Pratik efektler, bilgisayar teknolojisinin henüz bu kadar gelişmediği dönemlerde kullanılan efektlerin toplamına verilen addır. Diğer bir ismi ise “uygulama efektleri” dir. Bilgisayar teknolojilerin hiç kullanılmaması veya sadece teknik destek amaçlı kullanılması esasına dayanan pratik efektler, yarı dijital efektler olarak düşünülebilir. Bir film mekanında yaratılması gereken patlama efektinin, gerçek patlayıcılar kullanılarak gerçekleştirilmesi, mekan veya objelerin oluşturulması esnasında maket üretimine başvurulması (Bilgisayar desteği olmadan) pratik efektlere örnek olan yöntemlerdendir. Ayrıca bir mekanın boyut algısına, renk düzenine vs. etki etmek amacıyla aynaların yerleştirilmesi, sis efektinin kullanılması, kameranın lens ayarları ile oynanması da bu efektlere örnek olarak verilebilir. Işık ve gölge oyunları, özellikle

koru ve bilim kurgu türüne ait filmlerde, bilgisayar teknolojilerini kullanmadan son derece etkileyici mekanlar yaratmak mümkün olmaktadır. Çoğu zaman tamamen manuel ve somut olan bu yöntemler, film ekibi tarafından nitelikli bir şekilde planlanıp tasarlandığı zaman, film için oldukça başarılı mekanların oluşturulması mümkün olmaktadır. Pratik efektler özellikle 1980 li ve 1990 lı yıllarda pek çok bilimkurgu filminde kullanılmıştır. Ünlü Alien (Yaratık) ve Predator (Av) filmlerinde kullanılan bu efekt türü günümüzde hala pek çok filmde kullanılmadır.

#### **4.2.3.2.2. CGI (Computer Generated Imagery)**

CGI zaman zaman pratik efektler ile karıştırılsa da, tamamen bilgisayar teknolojileri ile oluşturulması onu ayrı kılar. Bu efekt çeşidi, bilgisayardaki geliştirilen efekt ve illüstrasyon programları sayesinde sahne mekan veya görsellerinin dijital olarak üretilmesini esas alır. Bu efektler, yapımcıları filmle ilgili pek çok maliyetten kurtardığı gibi, risk ve teknik sorun yaşanabilecek bir çok sahnenin de daha kolay oluşturulmasını sağlar. Ayrıca sahnede yapılacak değişiklikler bilgisayar ortamında çoğu zaman sadece masa başında çözülebilir. Örneğin, patlayan bir benzin istasyonu sahnesini düşünelim. Bunu sadece uygulama efektleri ile oluşturmak gerçek bir set ortamı ve patlayıcıları gerektirir. Bu durumda maliyet artar ve hatta set oyuncuların hayatı için risk tasımaya başlar. Ayrıca çekilen sahnenin beğenilmemesi halinde tekrarlanması da oldukça zordur. CGI ile bu sorunların pek çoğunun önüne geçilmektedir. Ancak yine de görsel etkiyi ve inandırıcılığı arttırmak amacı ile pratik efektler ve CGI çoğu zaman beraber kullanılır. Yani üretilen yarı gerçeklik (Maket, set, model vs.) üzerine bilgisayar efektleri eklenerek sonuç ürüne ulaşılır. Film yapımcılarına göre, çekimlerde en iyi sonuçlara ulaşmak için uygulama efektleri ve CGI tekniklerinin bir arada kullanılması gerekmektedir. Pek çok oscar ödülünü alan “Matrix” ve “Yüzüklerin Efendisi” filmlerinde, patik efektler ve CGI beraber kullanılmamış olsaydı, bu filmlerin pek çok mekansal sahnelerin çekimi mümkün olmazdı.





**Resim 20:** Matrix Filminde, Frank Miller ve Geoff Darrow Tarafından Tasarlanan ve Pratik Efektlerle CGI Efektlerin Birlikte Kullanılmasıyla Yaratılan Işınlanma Mekanının Çizimi

**Kaynak:** <http://www.pajiba.com/>

#### 4.2.3.2.3. Chroma Key

Chroma Key, sahnenin oluşturulması esnasında tek renk bir arka plan oluşturulması ve sonrasında bu rengin yok edilerek bir veya bir çok görüntüyü bu ekranda birleştirme işidir. Sinemada bilinen, sahneden bir renk ve bu rengin tonlarının görüntüden çıkarılma işinin (Green Blue Box tekniği) temelidir. Bu işlem sırasında öncelikle tek renk fonun önündeki objeden başlanır sonrasında arka plan renkleri belli sıra ile ön plana çıkmaya başlatılır. Pek çok programında desteği alınarak oluşturulan chroma key yönteminde en çok kullanılan arka plan renkleri yeşil ve mavidir. Bu renklerin chroma key edilerek yok sayılması bir arka plan oluşturma tekniğidir. Özellikle son dönemlerde yeşil ekran önüne film karakterleri yerleştirilerek, karakterin çok farklı bir mekanda olduğu hissi bu teknikle sağlanmaktadır. Amerikan yapımı pek çok filmde bunu görmek mümkündür. Chroma Key oluşturmak için için sırasıyla şu yol izlenir;

1. Chromatte kumaş alan ile set alanı belirlenir. Bu kumaş her açıdan gelen ışıkları mükemmel biçimde yansıtarak istenen renklerin oluşturulmasını sağlar.

2. Kameraya ‘‘Chroma Key Ring’’ takılır. Bu para kameranın lensine takılır ve seti aydınlatmak iin gerekli ışığı verir.

3. Kamera set iinde istenilen şekilde hareket ettirilir.

Chroma yntemlerinden biri ‘‘The Blue Box Composer’’ dır. Bu yntem film karakterinin arkasında hareket halinde olan bir olay varmış gibi gsterir. Bu da, yeşil veya mavi ekran üzerinde iki farklı videonun birbirlerine entegre edilerek maksimum uyumlulukta sunulmasıyla gerekleştirilir.



**Resim 21:** Chroma Key Efekt Yöntemi ile Oluşturulan Bir Sokak Mekanı  
**Kaynak:** <http://filmmakeriq.com/courses/history-and-techniques-of-modern-chromakey/>

#### 4.2.3.2.4. Stop-Motion

Diğer adı ‘‘Hareketsiz Çekim’’ dir. Bu yöntemle sahne mekanındaki objelere filmde hareket kazandırılır. Ancak aslında bu objelerin hiç biri çekim esnasında hareket etmemektedir. Bu yüzden saniyede 24 kare olan çekimin her karesi için ayrı ayrı obje hareket ettirilir. Bu işlem matematiksel hesaplamalar sonucu veya tahmin yürütülerek yapılabilir. Objelerin minyatür modelleri yine minyatür bir set ortamında çekime hazır hale getirilir. Çekimin her karesinin ayrı ayrı çekilmesi, bir kaç saniye sürece bir sahnenin dahi saatlerce süren çekimler sonucu oluşmasına sebep olur. Ancak işlem tamamlandığı zaman sahne mekanındaki objelerin hareketi seyirciye hatasız görünür bir hal alır.

#### 4.2.3.2.5. Birleřtirme

Birleřtirme 2 yada daha fazla görüntünün fonografik veya dijital yöntemlerle tek film karesinde gösterilmesidir. Optik yazıcıların fonografik teknolojisinde kullanılması ile 1920 li yıllarda, sinemadaki özel efektlerle ilgili devrim yaşanmıştır. Ancak son yıllarda optik yöntemler devre dışı bırakılmıştır ve film negatifleri hazırlandıktan sonra, kurgulamada gerekli birleřtirmelerin yapılması ve filme bu deęişikliklerin eklenmesi yöntemi yaygınlaşmıştır.

#### 4.2.3.2.6. Bullet Time Effect

Bu efekt çeşidinin temel mantığı sahnenin aynı anda 360 derecelik açıyla (Her yönden) çekiminin yapılmasıdır. Sonrasında bu çekimler dijital ortamda birleřtirilerek, sahne mekanında çok yönlü bir algı yakalanır. Bu sistemin kurulabilmesi için sahnedeki ana objeye ve karaktere eşit uzaklıkta çok sayıda kamera yanyana dizilerek çember oluşturulur. Çekimden sonra da bu efektler CGI efektleri ile birlikte kurgulanarak ortaya sonuç ürün çıkarılır. Örneğin; Matrix filminin, ünlü ‘‘Kurşunlardan Kurtulma’’ sahnesi bu efekt türü kullanılarak çekilmiştir.



**Resim 22:** ‘‘Bullet Time Effect’’ Yöntemi ile Çekilen Bir Sahne Örneęi  
**Kaynak:** <http://www.dailymail.co.uk/>

#### 4.2.3.2.7. Motion Capture

Motion Tracking veya Mocap olarak adlandırılan bu efekt çeşidinde sahne mekanındaki objelerin, hayvanların veya bitkilerin hareketleri kayıt altına alınarak 3 boyutlu modellerin üretilir. Bu sayede bilgisayar programları ile modeli hazırlanan objenin veya varlığın hareketinin çok daha doğal ve gerçekçi olması sağlanır. Bunun için bu nesne veya varlığın hareket noktalarına çok sayıda aparat takılır. Sonrasında hareket sağlandığında, bu hareket fizik kurallarına uygun bir şekilde bilgisayar sistemleri tarafından kayıt altına alınır. Bu işlem sırasında Maya, 3ds Max, Photoshop gibi pek çok bilgisayar programından faydalanılır. Yönetmenliğini James Cameron'un yaptığı bilim kurgu filmi "Avatar" da bu efekt tekniği çokça kullanılmıştır.

### 4.3. BÖLÜM ÖZETİ

Sinema filmi yapmak, sanatsal ve endüstriyel kaynaklardan beslenen ve pek çok aşamadan oluşan pahalı bir iştir. Dolayısıyla ciddi bir alt yapı gerektirir. Bu alt yapıyı oluşturmak ve filmi iyi organize edebilmek için yapım süreçleri ayrı ayrı ele alınmaktadır. Bu aşamalar sırasıyla geliştirim, üretim öncesi, üretim, üretim sonrası ve dağıtımdır. Filmin istenilen etkiyi sağlaması ve gişe kazandırması için bu aşamaların her biri üstünde dikkatle durulmalıdır. Ayrıca bu denli detay isteyen bir işte elbette ki pek çok profesyonel kolu temsil eden meslek dalları vardır. İzleyici kamera önündeki başrol oyuncularını, yardımcı oyuncularını yada figüranları görse de, kamera arkasında yönetmeni; yapımcıları, kameramanları, ses tasarımcılarını, bestekarları, danışmanları ve daha pek çok uzmanlık dalını kapsayan büyük bir teknik ekip vardır. Konuya sahne mekanlarının tasarlanması açısından bakacak olursak, görüntü yönetmenleri, mimarlar ve iç mimarlar, ürün tasarımcıları, yer idarecileri, ışık tasarımcıları gibi pek çok meslek dalını içine alan bir ekip görürüz.

Diğer tüm film türlerinde olduğu gibi, bilim kurgu filmlerinde de mekan tasarımının nasıl olacağı ile ilk veri senaryodur. Senaryo film mekanının nasıl olacağını en ince ayrıntısına kadar vermese de, neye benzemesi ve nasıl bir etkiye sahip olması gerektiğine yönelik betimlemeleri yapar. Sorumlu uzmanlık dalları senaryodaki bu yazılı ifadelerden hayal gücü ve teknolojinin yardımıyla somut film mekanlarını

oluşturur. Bilim kurgu filmlerinde bu mekanlarının oluşturulması en basit haliyle 3 şekilde gerçekleşir. Bunlar sırasıyla; gerçek mekanların kullanılması, mekanların dijital teknolojilerle yaratılması ve bu 2 türün beraber olduğu mekanlardır. Öncelikle filmde istenilen mekan eğer gerçek hayatta mevcutsa, hem etkiyi arttırmak hemde maliyeti düşürmek için bu mekanlar kullanılır. Tamamen set ortamında yapılmış bilim kurgu filmleri de olsa da, çoğu filmde gerçek mekan kullanımı söz konusudur. Ancak yapımı çok maliyetli, riskli veya günümüz teknolojisiyle imkansız olan etki yoğun bilim kurgu mekanları çoğunlukla dijital ortamlarda hazırlanır. Ayrıca bu sayede mekanda revizyon ve eklemelerin masa başında yapılması para ve zaman kaybının ciddi miktarda önüne geçer. Bazı sahnelerde ise gerçek mekanlar bilgisayar efektleri ile film kurgusuna uygun hale getirilir. Örneğin, pek çok bilim kurgu filminde New York sokaklarının ve gökdelenlerinin yok edildiği mekan kurgularını görmekteyiz.

Tezin bu bölümünde yoğun bir şekilde üstünde durulan konu bilim kurgu filmlerindeki tematik film mekanının 2 ve 3 boyutlu tasarımlarının oluşturma yöntemleridir. Bu bağlamda bu mekanlar, gerçek tematik mekanlar ve sanal tematik mekanlar olarak 2 ye ayrılmıştır ve bu alt başlıklar ayrı ayrı incelenmiştir.

Gerçek tematik mekanın oluşturulmasında, bilgisayar efekti söz konusu değildir. Mekandaki tüm ürünler ve elemanlar ya olduğu gibi kullanılır ya da revize edilip yeniden düzenlenir. Burda bahsedilen mekan, filmin geçtiği kentin genel silüetinden, sokaklarına, kamusal alanlarına, parklarına kadar pek çok dış mekanı kapsar. Ayrıca bu dış mekanların dışında bilim kurgu filmlerinde yaratılan sayısız tür ve şekilde iç mekan söz konusudur. Bu mekanlar fabrika, restoran, hastane, laboratuvar, dükkan, konut gibi pek çok mekan türünü kapsar.

Gerçek tematik film mekanlarında, istenilen etkiyi vermek adına dikkat edilmesi gereken pek çok alt başlık mevcuttur. Bunlardan en önemlilerinden biri renk kavramıdır. Mekanlar oluşturulurken öncelikle dikkat dağıtan gereksiz renkler sahneden çıkarılır. Sonrasında temaya yönelik renklerin sahnenin arka planında veya ön planda kullanılması sağlanır. Bu renk düzenlemeleri yapılırken, renklerin kurguyu destekleyici fiziksel yönlerinin yanı sıra psikolojik özelliklerine de önem verilir. Örneğin beyaz rengi, sahnede sadelik yada aydınlık yaratma, modern bir etkiye sahip olma gibi fiziksel özellikleri barındırırken, izleyicide masumiyet yada huzur gibi pek çok psikolojik algıyı

da tetikleyebilir. Bir diğere önemli unsurda mekandaki çizgisel kullanımdır. Kare, üçgen mekan kurguları netliği sembolize ederken daire düzen ve uyumu simgeler. Sahnenin geometrisi temaya göre sade ve çok boyutlu olabilir. Bu kurgular oluşturulurken denge kavramına da önem gösterilmelidir. Mekanda vurgulanmak istenen öğeler kamera, ışık veya mekan organizasyonu gibi faktörlerle ön plana çıkarılır, önemsiz öğeler ise az veya bulanık biçimde gösterilebilir. Bu dengeler kurulurken de, ölçü ve ölçek konusu önemli olmaktadır. Bilim kurgu filmlerinde temanın hayal gücüne bağlı olarak sayısız türü olduğu düşünülürse; devasal mekanlar veya çok çeşitli boyutsal ölçeğe sahip öğelerin bir arada kullanıldığını görürüz. Çünkü çoğu zaman bu mekanlar dünyaya ait olmayacak şekilde ütopyik tasarlanır. Ancak bu mekan ve öğelerin ölçüklerini anlayabilmemiz için yönetmen bilinen ölçü değerlerini kullanır. Örneğin, avatar filmindeki doğa dengesini sağlayan devasal hayat ağacının ne denli büyük olduğu, çevresindeki küçük ağaçlar, insanlar ve helikopter gibi öğeler ile belli olur. Film mekanları ile ilgili diğere önemli faktörde ton, derinlik ve sadelik faktörleridir. Bu faktörlerde temaya göre çok çeşitli kullanılabilir.

Bilim kurgu filmlerindeki mekan algısı gerçek hayattakinden çok farklıdır. Gerçek hayattaki mekanlar devamlılığı olan ve dokunma duyusuna da hitap eden bir gerçeklikte iken, bilim kurgu filmlerinde temayı vurgulayan görsel öğeler halindedirler. Dolayısıyla mekanda yönelim ve hareket kamera ve ışık öğeleri ile set ortamında oluşturulur. Bu set tasarımları temel 5 çeşittir. Bunlar;

1. Gerçeklik etkisi yaratan set tasarımları
2. Dikkat çekici set tasarımları
3. Gösterişli set tasarımları
4. Yapay set tasarımları
5. Anlatı nitelikli set tasarımları olarak sıralanmaktadır.

Set tasarımı bilim kurgu filmlerde mekan oluşturmak için en çok kullanılan yöntemlerdendir. Çünkü set kurulması; yönetim kolaylığı, maliyetlerin düşürülmesi, istenmeyen faktörlerin (Rüzgar, ışık, ses vb.) önüne geçilmesi ve güvenlik önlemlerinin sağlanması açısından filme pek çok katkı sağlar. Ayrıca, dekorun sürekli

değiştirilebilmesi bakımından çok daha esnek bir yapı sağlanır. Bu nedenlerden dolayı pek çok ünlü bilim kurgu filmi (Inception, The Matrix vs.) sadece set ortamında çekilmiştir. Ancak set kurmak maliyetleri nispeten düşürse de çok ucuz değildir. Set kurmanın avantajlı yanlarının filme yansiyabilmesi için set organizasyonunu çok iyi yapılması gerekir. Nitekim, set organizasyonunda bir takım plansızlıklardan dolayı ‘‘Su Dünyası’’ , ‘‘Star Wars’’ gibi pek çok önemli bilim kurgu filminin çekim süreleri uzamış ve buna bağlı olarak maliyetleri artmıştır.

Bu bölümde detaylı bir biçimde incelenmiş olan diğer konu da, bilim kurgu filmlerindeki tematik mekanların oluşturulmasıdır. Burada bahsedilen durum, özel efekt kullanımınıdır. Özel efektler ile oldukça sıradışı mekanları düşük maliyet ve riskle üretmek mümkün olmaktadır. Mekanlarda özel efekt kullanımının teknolojik olduğu kadar sanatsal bir boyutu da vardır. Bu bağlamda filmin teknik ekibi ile sanat ekibinin birlikte çalışması söz konusu olmaktadır.

Yukarıda bahselien efekt türlerinde ilki ve tarihsel olarak en eskiye uzananı, pratik efektlerdir. Pratik efektlerde bilgisayar sadece teknik bir destekleyicidir. Mekanda gerçek öğeler kullanılır. Ancak bu öğelerin etkisi kameralarla, çeşitli cihaz ve bilgisayarlarla artırılır. Bu yüzden bu yöntem yarı dijital yöntem olarak ta düşünülebilir. Bir diğer efekt türü de CGI (Computer Generated Imagery) efektleridir. Bu efektler görsel öğelere müdahale etmeye olanak sağlayan pek çok bilgisayar programı sayesinde gerçekleştirilir. Mekanların tamamen bilgisayar ortamında yapılması, bu mekanların istenildiğinde değiştirilmesini de çok kolay kılar. Örneğin; mekandaki bir duvarın rengini beyazdan kırmızıya çevirmek veya sahneye bir mobilya eklemek gibi değişiklikler, bilgisayar ortamında çok hızlı bir biçimde yapılabilir. Ancak yinede etkiyi arttırmak adına çoğu zaman CGI, pratik efektlerle birlikte kullanılır. Yani CGI olan bir efektin daha da değiştirip izleyiciye sunar. Bu 2 efekt türünün birbirleri ile iyi bir şekilde koordine edilmesi, sonuçta elde edilen mekanında niteliğini bir üst seviyeye taşır.

Chroma Key yöntemi de, bilim kurgu filmlerinde en çok kullanılan efektlerden biridir. Bu efekt türünde, tek renk bir arka fon kullanımı söz konusudur. Bu renk çoğunlukla yeşil veya mavi olmaktadır. Sonrasında arka planda istenilen renkler chroma key edilerek oluşturulur. Bu esnada pek çok bilgisayar programı kullanılır. Oluşturulan bu

arka fon renkleri, fon kumaşının renginin yok edilmesi ile oluşturulur. Çoğunlukla mekanın tamamen oluşturulmasından ziyade mekandaki öğelerin yer değiştirmesi esasına dayanan efekt yöntemi ise, stop-motion yöntemidir. Bu yöntemde mekanın ve öğelerinin minyatür bir maketi yapılır ve istenilen objeler sahnedeki her kare için ayrı ayrı hareket ettirilir. Dolayısıyla aslında hareket etmeyen cisimlerin saniyede 24 farklı görselinin kaydedilmesi ile mekanda hareket duygusu kazandırılır. Bir diğer yöntem ise, birleştirme yöntemidir. Bu yöntemde 2 yada daha fazla görsel öğe bir sahnede birleştirilir. Bu yapılırken bu öğelerin birleşim noktalarının ve geçişlerinin düzgün yapılmasına özen gösterilir. Bu işlem çoğu zaman film çekimi tamamlandıktan sonra kurgulama esnasında yapılır. Mekan yaratma veya mekanda hareket kazandırmayı sağlayan efekt türlerinin diğerleri ise “Bullet-Time Effect” ve “Motion Capture” efektleridir. Bunlardan Bullet-Time efekt kamera-bilgisayar koordinasyonu ile ilgili iken, Motion Capture fizik kurallarının bilgisayar teknolojileri ile kusursuz biçimde hesaplanması ile oluşturulur. Bullet-Time efekt yapılırken, çekimi yapılan temel objelere eşit uzaklıkta daire veya eğri oluşturacak şekilde kameralar dizilir. Sonrasında bu kameralardan aynı anda çekim yapılarak bu çekimler bilgisayar ortamında birleştirilir ve farklı hareket algıları oluşturulur. Motion Capture yönteminde ise mekandaki bir obje veya canlının hareketleri bilgisayar ortamına kaydedilir ve bu öğenin bu sayede gerçekçi 3 boyunun oluşturulması sağlanır.



## **5. BÖLÜM: TEZİN, GELECEĞİN TEKNOLOJİ DÜNYASINI KONU EDİNEREN ‘‘ARTIFICIAL INTELLIGENCE (2001) ‘‘ FİLMİ BAĞLAMINDA İNCELENMESİ**

Başlıkta ismi geçen Artificial Intelligence (2001) filminin Türkiye’deki türkçeleştirilmiş vizyon adı, çeviri karşıtı olan ‘‘Yapay Zeka’’ dır. Film, gelecekteki üstün teknolojileri ve robotların insan hayatına nasıl dahil olduğunu anlatan bir bilim kurgu filmidir. Tezin devamında bu film sinema ve mimarlık açısından detaylı bir biçimde incelenecektir.

‘‘BİLİM KURGU FİMLERİNDE YARATILAN TEMATİK MEKANLARIN TASARIM VE ÜRETİM SÜREÇLERİNİN ANALİZİ’’ isimli tez başlığını ve alt başlıkları desteklemesi, konunun örnekleme yöntemi ile daha net ve açıklayıcı anlatılabilmesi amacıyla bu bilim kurgu filmi seçilmiştir. Aslında geleceğin modern dünyasını,teknolojilerini, robotlarını veya distopik atmosferini anlatan pek çok bilim kurgu filmi bulunmaktadır. Çok sayıdaki bu bilim kurgu filmi arasından A.I. Artificial Intelligence (2001) filminin seçilmiş olmasının tez bağlamında sebepleri mevcuttur. Öncelikle bu film izleyiciye, insan hayatının geçtiği pek çok mekanın gelecekteki versiyonlarını sunmaktadır. Ayrıca filmin anlattığı zamanda, mekansal olarak düzenli,modern kent hayatı ve distopik kent hayatı tasvirleri mevcuttur. Dolayısıyla bu kontrast izleyiciye gelecek mekanlarının iyi ve kötü olmak üzere 2 farklı alternatifi sunmaktadır. Ayrıca bu mekansal kurgular, günümüzün mimarlığı ve mekan tasarımları ile bağlantılar kurmaktadır. Diğer bir ifade ile, tamamen deęişmiş bir mimari anlayış değil; farklı açılardan günümüz mimarisinin evrilmesi ile ortaya çıkmış bir mimari söz konusudur. Ayrıca filmin bir bölümünde, günümüzün gerçek mimarlığı ve kent dokusu (Sular altında da kalarak yok olmuş olan New York tasviri ) izleyiciye sunulmuştur. Dahası, film başka bir bölümünde kendi geleceğini de anlatmaktadır. Bu gelecek kurgusunda filmdeki insanlık dönemi de tamamen yok olmuştur ve üstün robotlar ve onların mekanları gösterilmektedir.

## 5.1. FİLMİN TANITIMI

### 5.1.1. Filmin Künyesi

Yönetmen: Steven Spielberg, Stanley Kubrick

Yapımcılar: Bonnie Curtis, Jan Harlan, Kathleen Kennedy, Walter F.Parkes, Steven Spielberg

Senaristler: Brian Aldiss, Ian Watson

Başrol Oyuncuları: Haley Joel Osment, Jude Law, Frances O'Connor

Sinematografi: Janusz Kaminsky

Editör: Michael Kahn

Ürün Tasarımcısı: Rick Carter

Sanat Yönetmenleri: Richard L. Johnson, William James Teegarden, Thomas Valentine

Konsept Çizeri: Chris Baker

Görsel Efekt Uzmanı: Chris Cunningham

Set Dekorasyon Sorumlusu: Nancy Haigh

Kostüm Tasarımcısı: Bob Ringwood

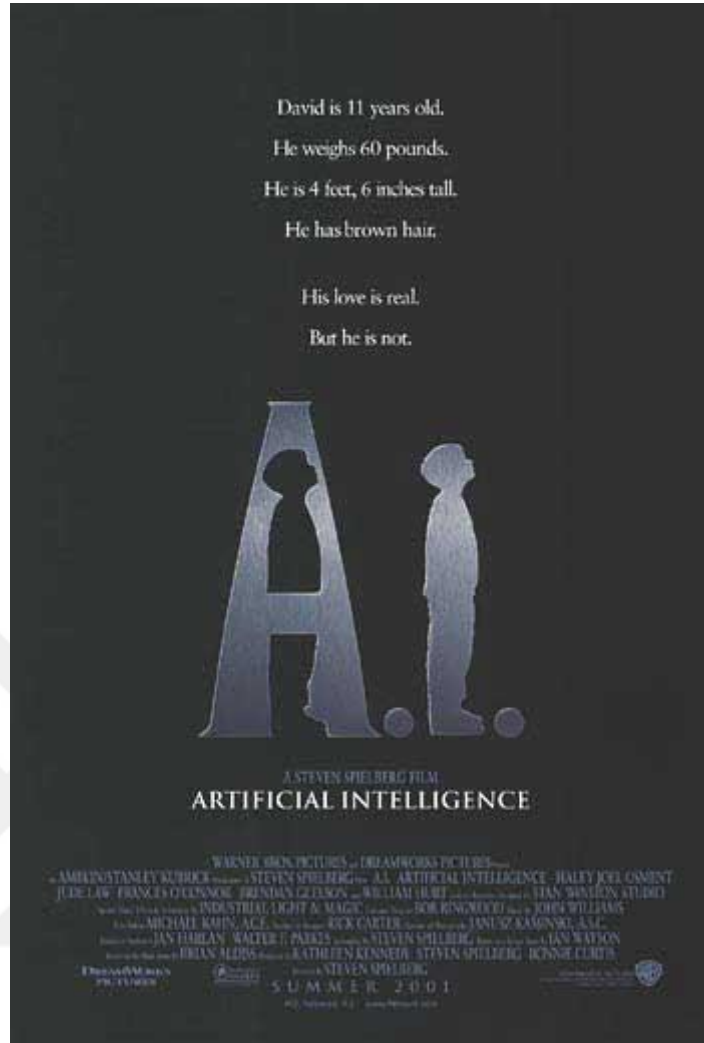
Yapımcı Firmalar: Warner Bros., Dreamworks SKG, Amblin Entertainment, Stanley Kubrick Productions

Ülke: Amerika Birleşik Devletleri

Vizyon Tarihi: 26 June 2001 (USA) – 5 Ekim 2001 (Türkiye)

Bütçe: 100.000.000 Dolar

Film Süresi: 146 Dakika



**Resim 23:** A.I. Artificial Intelligence Filminin Posteri

**Kaynak:** [https://eu.movieposter.com/poster/A70-12182/A\\_I\\_Artificial\\_Intelligence.html](https://eu.movieposter.com/poster/A70-12182/A_I_Artificial_Intelligence.html)

### 5.1.2. Filmin Konusu

Filmde çağ, yüksek teknolojilerin ve robotların çağıdır. Artık robotlar insan yaşamının alışılmış fonksiyonel parçasıdır. Günlük yaşamın her alanında, hizmet eden robotları görmek, artık hayatın sıradan bir parçası haline gelmiştir. Ancak üstün özelliklerine rağmen insanlar tarafından seilmeyen, hor kullanılan ürünlerdir. Böyle bir dönemde, bir bilim adamı tüm robotlardan farklı bir çocuk robot üretir. 11 yaşında üretilen David adındaki bu robot insan hislerinin bir robota uyarlanabildiği ilk prototiptir. Burda bahsedilen temel his ise “sevgi” dir. Matematiksel olarak robotun yazılımına işlenmiş olan karşılıksız sevgi. Bu bağlamda, film bir robotun nasıl sevebileceği ve sevgisi için neler yapabileceği konularına özgün bir bakış açısı getirmektedir.

Filmin, gelecekteki robotları işleyen diğer bilim kurgu filmlerinden farklı, kurgunun çocuk bir robot üstüne odaklanmasıdır. Bu durumu türün diğer örneklerinde görmek pek mümkün değildir. Ayrıca bu karar izleyici üzerindeki ‘robot duygusuzdur’ algısını kırmaktadır. Dolayısıyla filmdeki konunun işleyişi de bunu destekler nitelikte kurgulanmıştır. Nitekim bu çocuk robota, insana ait en temel duygulardan olan ‘anne sevgisi’ duygusu verilmiştir. Bu robot filmde annesine karşı karşılıksız bir sevgiye sahiptir. Filmde anlatılan konu temel olarak, ailesi tarafından uzaklaştırılan David’in ailesine geri dönme çabasıdır. Bu onu film esnasında kimi zaman insan gibi algılamaya çalışmamıza sebep olmaktadır.

Filmde zaman kavramı ise çok boyutlu ele alınmıştır. Günümüzden ileri bir dönemi anlatıyor olsa da, günümüzle ilgili referansları da barındırmaktadır. Ayrıca kendi geleceğini ve insanlığın tamamen yok oluşunu da ön görmektedir. Dahası, filmin bir bölümünde David’in insan olmak istemesi ve çözüm olarak ona pinokyo masalının anlatılması söz konusudur. Sonrasında kurgunun bu yönde ilerlemesi, filmde günümüzün geçmişine dair hikayelerin dahi kullanıldığını açıkça gösterir.

Filmde yok edilmeye mahkum olan robotların birbirleriyle dayanışmasını sıkça görüyoruz. Nitekim robotlar ve insanlar arasındaki hayatta kalma mücadelesinde insan ırkı bariz bir şekilde güçlü olarak konu edilmiştir. Filmin sonunda ise artık yalnız kalan David karakterinin çaresizliği, yalnızlığı konuya hakim oluyor. Onu bu çaresizlik ve yalnızlıktan kurtaran varlıklar ise ne insanlar ne de ütöpik bir teknolojiye sahip robotlar olmaktadır.

### **5.1.3. Kurgu ve Konsept Yönünden Analizi**

Filmde izleyicide uyandırılmak istenen temel algı, karşılıksız sevgi duygusudur. Yönetmen bu fikri etkileyici bir şekilde sunmak adına duyguyu çoğu sahnede yoğunlaştırma hatta bazen abartma yoluna gitmiştir. Dolayısıyla filmdeki ana fikir, gerçek sevginin her zorluğu aşabilecek bir güç olduğudur.

Filmin etkileyici kılan en önemli özelliklerden biri de bu sevginin hiç beklenilmeyeceği üzere bir robot tarafından beslenmesidir. Çünkü robot figürü üzerindeki izleyici algısı,

onun duygusuz, işlevsel bir makine olduğudur. Dolayısıyla sevgi konseptinin çocuk bir robot tarafından insan annesine karşı işlenmesi, izleyici algısında bir kontrast etkisi yaparak anlatımı güçlendirmiştir.

Filmde işlenen bir diğer önemli tema ise yalnızlık ve dışlanma olgusudur. Robotlar tüm üstün özelliklerine rağmen insanlık tarafından dışlanmıştır. Her biri yalnızdır ve zamanla yok edilmeye mahkumdur. Robotların bu çaresizlik karşısında birlik olmaları ve aslında duyguları olmayan (David hariç) makineler olmalarına rağmen korkmaları filmin şaşırtıcı öğelerindedir.

Filmin genel akışı durağan ve kontrollüdür. Bu sayede izleyicinin filmle ilgili her detayı takip etmesine olanak sağlanmıştır. Gelişme bölümünde filmin akışının bazı noktalarda hızlandığını söylesek te final bölümünde yine dingin bir anlatım söz konusudur. Ayrıca filmin finali normalden uzun tutulmuştur. Böylece izleyici tarafından beklenen sonuçlar değiştirilerek merak duygusu arttırılmıştır. Dahası son derece bilimsel öğelerle desteklenmiş olan bu bilim kurgu filmde temel kurgu final bölümünde fantastik öğelere dönüştürülmüştür. Bunu geleceği anlatan filmin, kendinden çok daha gelecek zamanları sorgulaması olarak düşünebiliriz. Film ayrıca günümüz ve geçmişe de göndermelerde bulunuyor. Ünlü ‘‘Pinokyo’’ masalı ile konu bakımından ilişki kuran bu modern uyarlama, bu masalı filmin kopma noktasında direkt olarak işliyor. Robot David’in kaderi ile Pinokyo arasında ilişki kuruluyor. Bu ilişki rasyonel olan film atmosferine aniden masalsı bir hava katıyor ve izleyiciyi filme dahil ediyor. Bu bağlamda film bir anlamda ünlü ‘‘Pinokyo’’ masalının farklı bir senaryo ile modern bir uyarlaması haline getirilmiştir. Bu kadar ileri bir zamanın anlatıldığı,ileri teknolojinin ve bilimin betimlendiği filmde, çözümün geçmişten gelen basit bir çocuk masalına bağlanması, izleyiciyi şaşırmıştır ve anlatımı güçlendirmiştir.

## **5.2. ARTIFICIAL INTELLIGENCE (2001) FİLMİNİN MEKANSAL ANALİZİ**

A.I Artificial Intelligence filmi geleceğin teknoloji dünyasında geçen bir bilim kurgu filmidir. Dolayısıyla film mekanları da gelecekte ilham alarak tasarlanmıştır. Geleceğin mimarisi ve mekan tasarımına filmin konusu bağlamında farklı bakış açıları

getirilmiştir. Ayrıca insanın mekanı yorumlama, kullanma alışkanlıklarında farklılıklar yaratılmıştır.

Film mekan çeşitliliği bakımından oldukça zengindir. Burada bahsedilen çeşitlilik 2 anlamdadır. Birincisi; film geleceğin mekanlarının nasıl olabileceğine dair verileri pek çok mekan üzerinden örneklemektedir. Gelecekteki konut tasarımlarının nasıl olabileceğini öngörmenin ötesinde; mekanda kamusal, yapılardaki formlar, distopik kent ortamında mimari gibi pek çok konuya da sahnelerinde yer vermektedir. Filmin mekan zenginliğinin ikinci boyutu ise, mekan kurgularındaki zaman faktörüdür. Nitekim, film kendi döneminin mimarisini betimlemenin yanı sıra, günümüz mimarisini (Yok olan New York tasviri) ve kendi döneminden 2000 yıl sonrasının ütopyik mimarisini de işlemektedir.

Filmde, gelecek mekanların yorumlanma şekli, mekan türlerine göre çok ciddi farklılıklara sahiptir. Yönetmen ve tasarımcılar, gelecekte mimari anlayışı kalıplaştırıp, tüm sahnelere uygulamak yerine, her mekan türüne farklı yorumlar getirmişlerdir. Bu mekanlar türlerine ve filmde kronolojik olarak işleme sıralarına göre aşağıdaki alt başlıklarda incelenecektir;

- Geleceğin Konut Mekanlarının Yorumlanması (Swinton House)
- Geleceğin Kamusal Mekanlarının Yorumlanması (Rouge City)
- Distopik Kent Atmosferinin Yorumlanması (Flesh Fair)
- Günümüz Mimarisinin Film Bağlamında Yorumlanması (End of the World ‘‘New York’’)
- Filmdeki Geleceğin Geleceğinin Mekanlarının Yorumlanması (Ice Age)

**Geleceğin Konut Mekanlarının Yorumlanması (Swinton House):** Swinton House, filmin ana karakterlerinin aile olarak birlikte yaşadıkları konutlarıdır. Bu konutun iç mekan tasarımları filmin geçtiği döneme bağlı olarak modern düşünülmüş olsa da pek çok bilim kurgu filminde olduğu gibi ütopyik bir mimarlık anlayışı kurgulanmamıştır. Yani, filmdeki geleceği yansıtan konut, günümüz mimarisinin tamamen evrilip değişmesinden ziyade, formlar ve işlevsel bir takım gelişmeleri yansıtacak şekilde

tasarlanmıştır. Dolayısıyla bu konutun tasarımı, günümüz modern iç mekan tasarımından çok farklı değildir. Mekanlar sade biçimde tasarlanmıştır. Mekandaki çizgiler nettir. Kafa karıştıran veya mekansal bütünlüğü bozacak ayrıntılara yer verilmemiştir. Yaşam alanları oluşturulurken genel olarak hacimsel bir hiyerarşi durumu vardır. Mobilyaların sade tasarlanması ve gereksiz mobilya kullanımından kaçınılması, mekanların strüktürel elemanların izleyici tarafından daha net algılanmasını sağlamıştır.

Yatak odalarının tasarımında sıcak renklerin ve ahşap elemanlarının sık kullanımı söz konusudur. Geçirgen yüzeylerin arkasındaki görüntülerin bulanık veya çok büyük bir çevresel alanı içine alacak şekilde oluşturulması, bu mekanların dış dünyadan soyutlanıp, özelleşmesini sağlamıştır. Odaların tasarımı ile ilgili bir başka dikkat çekici özellik ise; dairesel veya eğrisel elemanların sıkça tercih edilmiş olmasıdır. Eğrisellik ve eğriselliğin mekanlara kazandırdığı esneklik algısı, geleceğin konutunda ön görülmüş olan önemli tespitlerdendir. Mekanların duvarlarının formunda, bazı pencerelerde, hatta bir çok mobilyanın tasarımında dairesel veya eğrisel çizgiler belirgin şekilde baskın kullanılmıştır.



**Resim 24:** A.I. Artificial Intelligence Filmindeki Geleceğin Yatak Odası Tasviri  
**Kaynak:** A.I Artificial Intelligence Filmi (2001)

Swinton House konutunun diğer bölümlerinde de sade ve anlaşılır bir tasarım dili söz konusur. Ayrıca yatak odaları için bahsedilmiş olan, mekanda eğrisellik kavramı evin diğer bölümlerinde de baskın bir tasarım dilidir. Bu tasarım dilini, evin giriş bölümünün mekansal formunda, mutfağın dış cephe duvar yapısında veya yemek odasının mobilya kurgusunda net bir biçimde görmekteyiz. Ayrıca evin bu bölümlerinde sıcak etkiye sahip olan ahşap elemanları ile, soğuk etkiye sahip metal ve cam elemanların beraber kullanılması ile kontrast bir bütünlük oluşturulmuştur. Mekanlarda yarı saydam elemanlar sıkça kullanılmıştır. Ayrıca dış cepheye sınırı olan mutfak, yemek odası gibi mekanların pencereleri tüm cepheye hakim olacak şekilde yüksek ve geniş düşünülmüştür. Bu tasarım anlayışı mekanların oldukça aydınlık ve ferah olmasını



sağlamakla beraber, eğrisel cephe formuyla birleşip panoramik bir manzara algısı yaratmıştır.



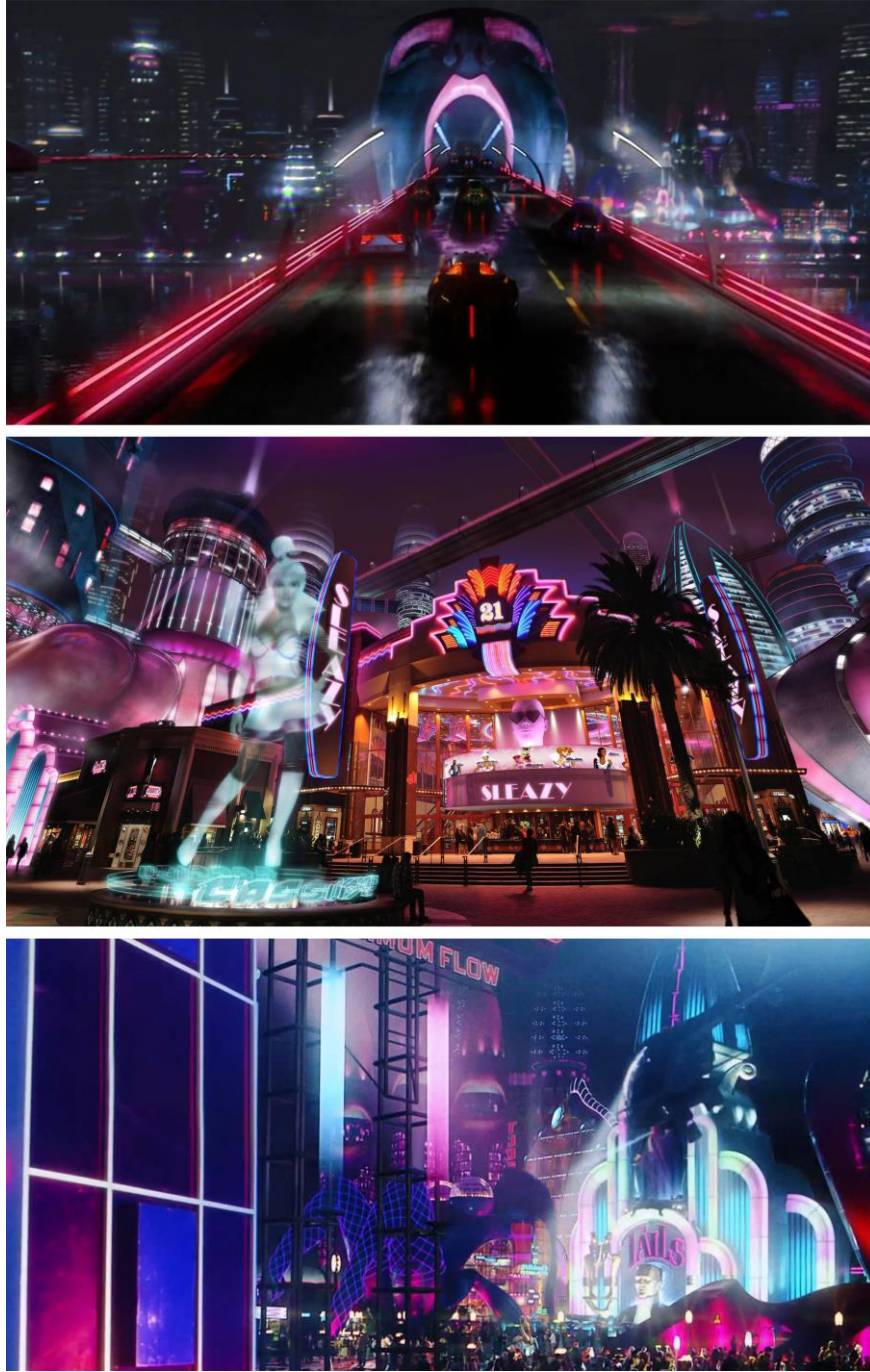
**Resim 25:** Swinton House'un Tüm Mekanlarında Uygulanmış Olan Eğrisel Tasarım Anlayışı  
**Kaynak:** A.I Artificial Intelligence Filmi (2001)

**Geleceğin Kamusal Mekanlarının Yorumlanması (Rouge City):** “Rouge City” filmdeki eğlence şehrinin adıdır. Geceleri yaşayan, oldukça hareketli ve kalabalık bir kenttir. Bu kentte, robotlar insanların eğlence aracı olarak kullanılmaktadır. Eğlencenin her çeşidini marjinal türleriyle barındıran bu şehirde çarpık ancak çok gösterişli bir yapılaşma söz konusudur.

Her türlü zevke hitap etmenin yanı sıra, pek çok tehlikeyi de içinde barındıran bu gizemli kentin tasarım kararları, bu özellikleri yansıtmak amacıyla oldukça radikal biçimde alınmıştır. Yönetmen ve tasarımcıların, bu kentin yapılarına ve mekanlarına bakış açısı, filmin başındaki “Swinton House” mekanları ile tamamen kontrast oluşturacak şekildedir. Öyle ki, filmin ilk bölümünde çokça yer verilen Swinton House, günümüz mimarisinin izlerini taşıyan, işlev yoğun mekanların birleşmesi ile oluşurken; Rouge City geleceğin ütopyik diyebileceğimiz aşırı gösterişli ve sıradışı bir mimarisine sahiptir. Filmde Swinton House mekanlarıyla, sadeliği ve mütevazılığı temsil ederken, Rouge City yapıları ve mekanları abartıyı temsil edecek şekilde formsal kaygılarla tasarlanmıştır. Filmdeki farklı olayların geçtiği mekanların bu denli zıt düşünülmüş olması, geleceğin mimarisi ile ilgili alternatifleri izleyiciye sunmaktadır. Ayrıca bu şekilde, filmin her mekanının kendine özgü olması sağlanmış ve izleyici üzerindeki algısal etkileri arttırılmıştır.

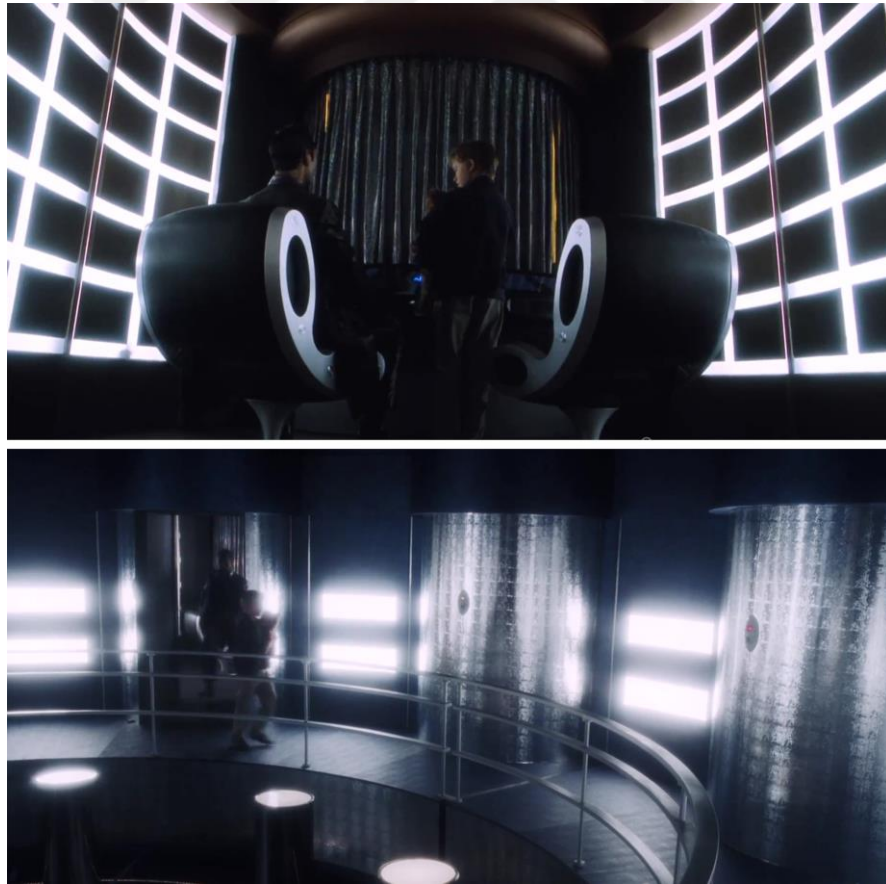
Rouge City yapılarının bir çoğu kadın anatomisinin eğrisel hatlarından ilham alınarak tasarlanmıştır. Hatta kentin bazı yapılarında, yapının kendisi direkt olarak kadın imgeleri ile oluşturulmuştur. Kente girişte köprülerin kadın başlı karşılama mekanları, kentin genel yapılaşma eğiliminin sembolik öğeleridir. İlk olarak bu köprüden görülen, geleceğin kenti “Rouge City” yapılaşmanın düzeyde geliştiği, eğrisel ve silindirik formlar başta olmak üzere pek çok farklı şekle sahip gökdelenlerin oluşturduğu bir kenttir. Tüm şehir gece hayatını temsil edecek şekilde ışıklarla çevrili tasarlanmıştır. Binaların aydınlatma tasarımları, mekanlarını tanımlamaktadır. Bu yönüyle aydınlatma tasarımlarından bağımsız olarak düşünülemeyecek bir kent mimarisi izleyiciye sunulmuştur. Mavi, kırmızı ve mor renklerinin pek çok tonunun beraber kullanılması ile oluşturulmuş mekanlar söz konusudur. Soğuk renklerin oldukça yoğun ve iç içe kullanılması ile yapılarda ve mekanlarda dinamizm ve kargaşa algısı yaratılmıştır. Yapılar ve mekanları arasındaki bağlayıcı köprüler ve geçişler ile bu karmaşa algısı

daha da desteklenmiştir. Kentin sokaklarında, mekanların girişlerinde ve reklam tabelalarında hologram görseller ile mekanlara hareket kazandırılmıştır. Böylece, film gelecekteki mekanların görsel çeşitliliğe dayalı iluzyonik mekanlar olabileceğini öngörmektedir.



**Resim 26:** Filmde, Eğlence Hayatının Simgeleşmiş Kenti Olarak Betimlenen ‘Rouge City’ Şehrinin Mekanları  
**Kaynak:** A.I Artificial Intelligence Filmi (2001)

Yapıların formları ve cephe tasarımları ne denli gösterişli ve abartılı olursa olsun, Rouge City'deki yapılardan bazılarının iç mekanı oldukça sade olacak şekilde düzenlenmiştir. Bunlardan biri de gelecekteki kütüphanelerin nasıl olabileceğine dair pek çok referans içeren ‘‘Dr.Know Kütüphanesi’’ dir.Bu kütüphanede para karşılığı müşteriler istedikleri bilgiyi edinebilmektedir. Bu yüzden yapının dışı müşterileri çekmek için gösterişli tasarlanmış olsa da, iç kısmı bir kütüphane tasarımından beklendiği üzere rasyonel ve işleve yönelik düşünülmüştür. Sanal bilişim teknolojilerin son derece geliştiği bu devirde, kitaplar artık eskisi gibi kütüphanelerin temel ögesi olmaktan çıkarılmıştır. Bunun yerine, her türlü soruya kategorilere göre cevap veren bilgisayar ekranları, bu mekanların temel ögesi olmuştur. Filmdeki bu kütüphane tasarımda, total mekan pek çok küçük odaya bölünmüş ve böylece bireysel kullanım üzerine odaklanılmıştır. Bu mekanlarda yapay ışıklarla aydınlatılan, siyah rengin baskın olduğu modern ve işleve yönelik olacak şekilde tasarlanmıştır.

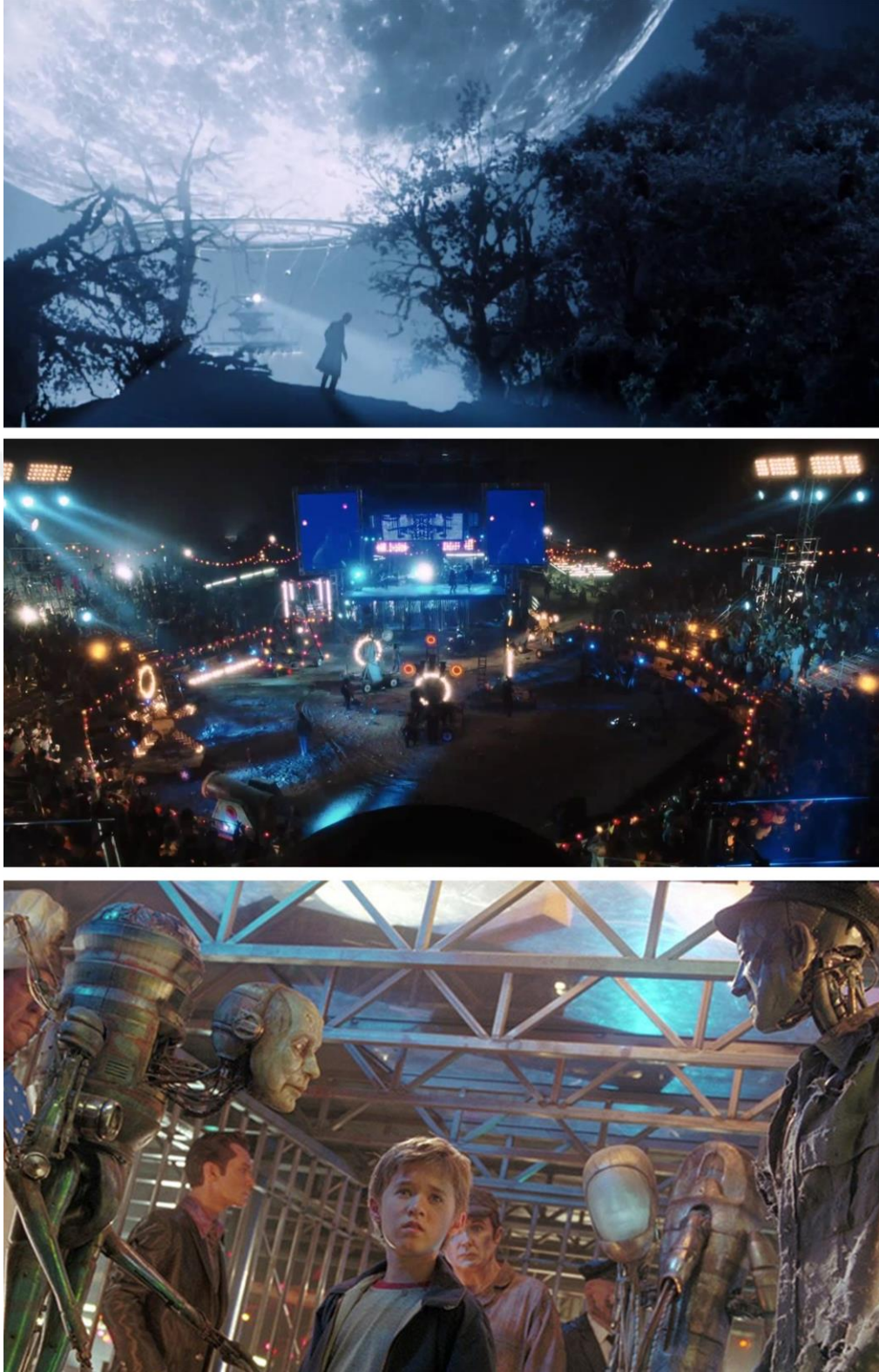


**Resim 27:** A.I. Artificial Intelligence Filminin Geleceğin Kütüphane Mekanlarına Yaklaşım  
**Kaynak:** A.I Artificial Intelligence Filmi (2001)

**Distopik Kent Atmosferinin Yorumlanması (Flesh Fair):** Filmin bu bölümü, eski veya çalışma ruhsatı olmaya robotların insanlar tarafından yakalanıp, eğlence amacıyla parçalanmasını anlatmaktadır. İnsanlar tarafından ilgiyle izlenen bu parçalama etkinliklerinin adı ‘‘Flesh Fair’’ dir. Bu olay ve bu olayın gerçekleştiği mekanlar, izleyiciye gelecek teknolojilerinin ahlaki yönden beraberinde getirebileceği olumsuzlukları betimleyecek şekilde tasarlanmıştır. Bu mekanlar filmin diğer bölümlerindeki mekanlar gibi modern, şık veya dijital öğelerle donatılmış olarak kurgulanmamıştır. Aksine bu mekanlar teknolojinin getirdiği yozlaşmayı temsil etmeleri adına oldukça distopik atmosfere sahip alanlar olarak düşünülmüştür.

Filmin bu bölümünün başında, göze ilk çarpan detay gökyüzünde ay imgesinin bir ilüzyon yaratacak şekilde mekanlaştırılmasıdır. Buradaki mekan, devasal bir görselin ilüzyon faktörü ile küçük mekanlarda da aradaki farkın ayırt edilemeyeceği şekilde kullanılabilmesi için önemlidir. Nitekim, filmde ay imgesinin kullanıldığı mekan hareketli bir taşıttır ve robotların aradaki farkı ayırt edemeyip tuzağa düşürülebilmesi amacıyla bu şekilde düşünülmüştür.

Filmde robotların parçalanmasını bir gösteri şeklinde insanlara sunan ‘‘Flesh Fair’’ etkinliğinin mekanları ise bu konsepti destekleyecek şekilde metal öğelerle tasarlanmıştır. Gelecekteki robotların kaderleri ile ilgili karamsar tablo çizen bu kurguda, robotların parçalandığı dairesel bir gösteri alanı ve onun çevresindeki müzik sahnesi, hücreler ve organizasyonun yönetim mekanları düşünülmüştür. Bu mekanlarda insanlığın gelecekteki gelişmişliğine dair hemen hemen hiç bir ipucu verilmemiştir. Aksine geleceğin ilkel mekanı olacak şekilde kurgu oluşturulmuştur. Bu mekanlarda, eski robotların metalik yapılarından esinlenilmiş bir mekan düzenlemesi vardır. Robotların geçiciliği gibi bu fuar alanının mekanları da geçici ve taşınabilir olarak düşünülmüştür.



**Resim 28:** Filmdeki ‘Flesh Fair’ Mekanlarının Distopik ve Karamsar Yapısı  
**Kaynak:** A.I Artificial Intelligence Filmi (2001)

**Günümüz Mimarisinin Film Bağlamında Yorumlanması (New York):** Filmde günümüz dünyasının pek çok kenti yok olmuştur. İnsanların çoğu doğal felaketler sonucunda ölmüştür ve böylece dünyanın nüfusu son derece azalmıştır. Geride kalan insanlar ise yok olan bu kentlerden uzakta, kendi sıradışı modern kentlerini kurmuşlardır. Ancak yine de filmin kurgusu gereği, ana karakterlerin aradıklarını bulmak amacıyla, filmde ‘‘Dünyanın Sonu’’ diye tabir edilen kente gelirler. Burada dünyanın sonu olarak bahsedilen şehir ise bugünün modern hayatının sembolik şehirlerinden biri olan New York’tur.

Filmde farklı dönemlerin beraber işlenmesi, izleyicinin kurgulanmış olan gelecek hayatının farklarını daha iyi analiz etmesini sağlamaktadır. Filmin farklı dönemlerin mimarileri ve mekan tasarımlarına yaklaşımları da farklıdır. Örneğin; filmde pek çok abartılı mimari ögenin birlikte kullanıldığı, gösteriş ve sanal ilüzyon efektlerine sahip Rouge City kentinin yapılarından sonra, filmin sonunda günümüzün New York binalarının görmek, gelecekteki değişimin boyutunu izleyicinin gözleri önüne seriyor. Dünyanın sonu diye tabir edilen New York’ taki binalar sular altından kalmış ve yıkılmış haldedir. Günümüzün rasyonel mimarisinin izlerini taşımaktadır. Rouge City deki eğrisel hatlı ve çok çeşitli yapılara kontrast oluşturacak şekilde, çoğunlukla dikdörtgen tabanlı ve keskin hatlara sahiptir. Cephelerindeki açıklıklar ritmik ve düzenlidir. Bu yapıların, şekilleriyle günümüz modern mimarisinin klasik izlerinin taşıdığını söylemek yanlış olmaz. New York taki renk ve doku düzenide Rouge City deki ile tamamen zıtlık oluşturacak şekilde tek düzedir. New York bu şekliyle günümüzün akılcı ve rasyonel mimarisini yansıtmaktadır.

Yok oluş tasvirinden dolayı bu yapıların iç mekanları da aynı şekilde mat renklerle tez düze şekilde kurgulanmıştır. Gökdelen binaların iç mekanları genellikle yüksek tavanlı ve pencerelerin çoğu kırılmış olarak tasvir edilmiştir. Malzeme kullanımı ise günümüzün mekan tasarımını yansıtacak şekilde beton ağırlıklıdır. Şehrin sokakları ve pek çok yapısı tamamen sular altında kaldığından, buradaki mekanlar daha da yıpranmış tek renkli mekanlar olarak sunulmuştur.



**Resim 29:** Filmdeki Dönemde Yok Olmuş Olan New York Tasviri  
**Kaynak:** A.I Artificial Intelligence Filmi (2001)



**Filmdeki Geleceğin Geleceğinin Mekanlarının Yorumlanması (Ice Age):** Filmin bitiş bölümü, çoğu bilim kurguda görülmediği üzere kendi döneminin de çok ileri dönemlerini anlatıyor. Diğer bir ifade ile, filmin sonunda izleyici geleceğin geleceğine tanık oluyor. Öyle ki bu dönemde insanlık tamamen yok olmuştur. Dünya da bulunan makineler, birbirleri ile konuşmaya dahi ihtiyaç duymadan telepatik olarak anlaşan ve diğer canlılar üzerinde zihin kontrolü olan üstün robotlardır.

Bu robotların yaratmış olduğu mimari ve mekan tasarımı anlayışı tamamen yüzey odaklıdır. Yüzeylerin birbirleri ile olan konumları o yapının veya mimarinin formunu oluşturulur. Hatta bu yüzeyler bazı noktalarda, sanki dünyada yer çekimi yokmuşçasına birbirinden uzakta ve havada dururlar. Tasarımcılar, bu yüzeyler arasında algısal ve fiziksel süreklilikler kurgulayarak bütüncül platform kurguları tasarlamış ve böylece izleyiciye bu mekanların gerçek üstü olduğu izlenimini vermişlerdir. Bu platformlar bir araya gelerek hareketli bir cephe yapısına sahip mekanları oluşturmaktadır. Ayrıca bu platformlar hareket edebilmekte ve böylece yapıların formu sürekli olarak değişebilmektedir. Dolayısıyla, bin yıllar sonrasının mimarisi sayılabilecek bu yapılaşma birbiri arasında kayan yüzeylerden oluşmaktadır. Bu hareketli yüzeylerin beraberinde getirdiği ütopyik olarak adlandırabileceğimiz sıradışı, esnek ve yer çekimine karşı koyan platformlar bütünü şeklinde mekanlar tasvir edilmiştir.

Yatay ve düşey pek çok hareketli yüzeyin çok çeşitli kombinasyonları ile oluşan bu sıradışı mimaride cephelerin istenilen kısımları mavi ve yeşil ışıklarla aydınlatılmıştır. Renk, doku kavramları mimari anlayıştan çıkarılmış ve mimarinin sadece matematiksel bir bütünlükten ifade edildiği bir dönem anlatılmıştır. Yapılar arasında da hiyerarşik bir bütünlük oluşturulmuştur. Bu yapıların iç mekanları da sadece platform ve yüzeylerden oluşmaktadır. Boyutu belli olmayan iç mekan kurguları söz konusudur. Mobilya ve eşya kavramı yoktur. Robotların kullandığı objelerde sadece yüzeylerden ibarettir. Böylece mekan kurgusunda boşluk hissi vurgulanmaktadır. Çünkü geleceğin varlıkları gelişme seviyelerinden dolayı insani olan hiç bir kavrama ve objeye ihtiyaç duymamaktadır. Dolayısıyla mimarileri ve mekan tasarımları da hiç birşeye ihtiyaçları olmadığını desteklercesine sınırı belli olmayan boşluklardan ve bu boşlukları tanımlayan yüzeylerden oluşmuştur.



**Resim 30:** Filmdeki Dönemin 2000 Yıl Sonrasının Ütopik Mimarisi  
**Kaynak:** A.I Artificial Intelligence Filmi (2001)

Filmin bu bölümündeki önemli bir başka unsur ise yine platformların birleşimi oluşan mekanların hareket edebilme özelliğidir. Hatta bu mekanlar taşıt gibi yer değiştirip, işlevlerini tamamladıktan sonra parçalanıp, tamamen dağılabilmektedir. Bu dağılma esnasında ise, bütün mekanı veya taşıtı oluşturan tüm parçalar benzer formlara sahip biçimlerde biçimde etrafa dağılmaktadır. Burada gelecekte mekanların sorgulaması üzerine oldukça iddialı bir mimari anlayış ortaya konmaktadır.



**Resim 31:** A.I. Artificial Intelligence Filmine Göre Geleceğin Ütopik Mimarisinde İşlevini Tamamlayan Mekanın Başka Forma Evrilmesi

**Kaynak:** A.I Artificial Intelligence Filmi (2001)

### 5.3. FİLMDEKİ TEMATİK MEKANLARIN TASARIM VE ÜRETİM SÜREÇLERİNİN İNCELENMESİ

A.I Artificial Intelligence filmi geleceğin mekanlarını farklı konseptlerle şekillendiren bir bilim kurgu filmidir. Bu mekanların oluşturulması ise, tasarım aşamasından üretim aşamasına kadar çok çeşitli ve detaylı yöntemleri barındırmaktadır. Film Stanley Kubrick ve Steven Spielberg gibi oldukça ünlü yönetmenlerden ve yetenekli tasarımcılardan oluşan bir kadronun, filmin her aşamasında birbirleriyle sıkı bir etkileşimle çalışmasıyla üretilmiştir. Bu ciddi çalışma ve fikir alışverişi filmin mekanlarına da yansımıştır. Bu yüzden filmin mekanlarının başarısını sadece yönetmene veya tasarımcılara bağlamak yanlış bir tutum olacaktır.

Filmlerinin mekanlarının nasıl şekilleneceğine dair ilk kaynak senaryodur. Bu bağlamda, A.I Artificial Intelligence filminin senaryosu, yazımı sırasında bir çok farklı süreçten geçmiştir. Filmin senaryosunun oluşturulması için Stanley Kubrick ilk olarak senarist Brian Aldiss ile anlaşmıştır. Ancak yaşanan fikir ayrılıklarından dolayı Brian Aldiss kovulmuştur. Sonrasında film için iki farklı yazar tutulmuş olsa da, filmin senaryosunu tamamlama görevi en son Ian Watson'ın olmuştur. Ayrıca yönetmen Stanley Kubrick, senarist Ian Watson'a "The Adventures of Pinocchio" kitabının bir kopyasını vermiştir. Böylece senaryo doğrultusunda filme ve bazı film mekanlarına fantastik anlamlar yüklenmiştir. Filmin vizyona girmesinden 10 yıl önce, 1991 de Ian Watson, Kubrick'e sadece 90 sayfadan oluşan bir senaryo taslağı vermiştir. Bunun sebebi ise, Ian Watson'un dönemin teknolojisini senaryonun mekansal ve robotik ihtiyaçlarını karşılayabilecek kadar yeterli bulmamasıdır. İlerleyen dönemlerde ise Chris Cunningham filmdeki objelerde ve mekanlarda kullanılan özel efektlerden sorumlu kişi olarak tutulmuştur. Film kadrosuna oldukça nitelikli ve futuristik mekan çizimlerine sahip olan Chris Baker'ın da dahil edilmesiyle filmin üretimi hız kazanmıştır.

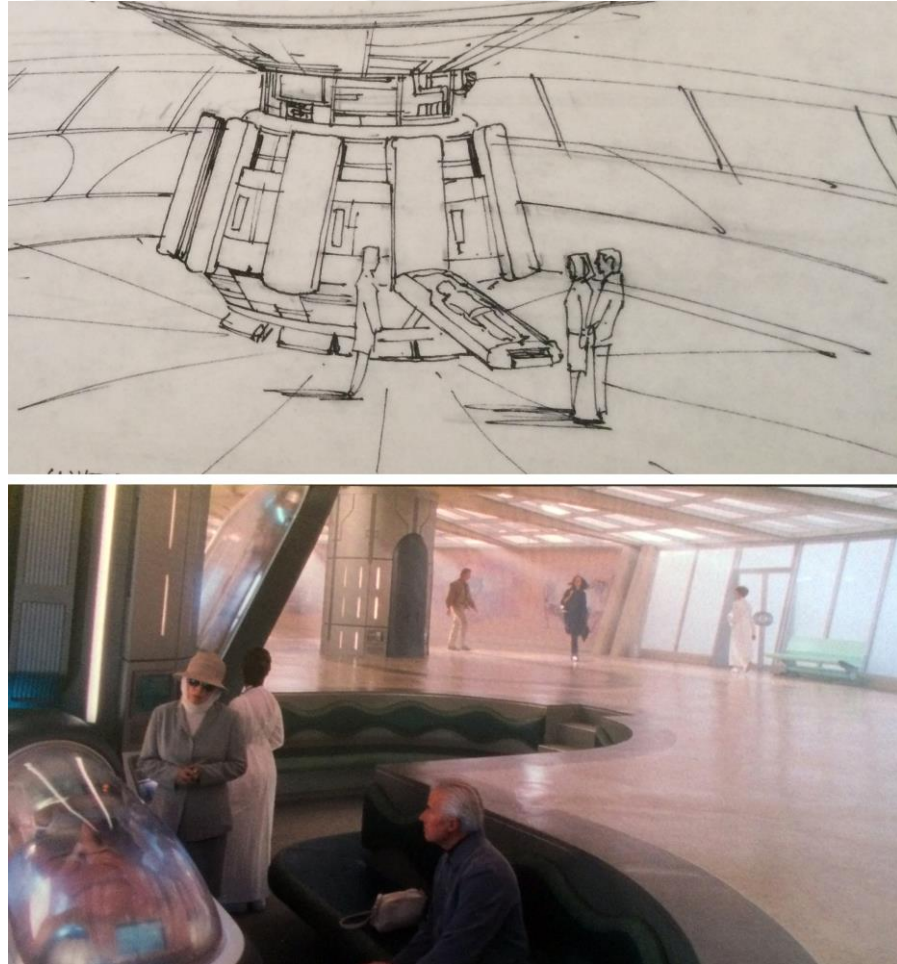
Filmin yapım öncesi aşamasında, Chris Baker konsept sanatçısı olarak bu filmin mekanları üzerine yoğun olarak çalışmıştır. Ayrıca sanatçı Sara Maitland bu mekanlar üzerindeki feminist algılar üzerinde durmuş ve mekanlara kadın figürleri eklemiştir. Ancak film bu süreçte yönetmen Stanley Kubrick'in sahne mekanlarındaki efektlerden memnun olmaması ve görsellikten sorumlu bazı kişilerin ekipten çıkarılması ile yavaşlama sürecine girmiştir. Sonrasında Kubrick'in ölümü ile ise filmin üretimi

tamamen durdurulmuştur. İlerleyen dönemlerde ise filmin yönetmenliği daha önce de olduğu üzere Steven Spielberg'e teklif edilmiştir. Daha öncesinde pek çok farklı filmin devam eden çekimleri yüzünden bu teklifi kabul etmeyen Spielberg, bu kez teklifi kabul etmiş ve filmin yeni yönetmeni olmuştur. Yönetmenliğe geçer geçmez de filmin mekanlarının tasarlaması işini tekrar konsept sanatçısı Chris Baker'a vermiştir. Chris Baker film mekanlarının neredeyse tamamının konseptinden sorumlu olmuştur ve böylece tasarım aşamasında belli sınırlılıklar dışında büyük ölçüde özgür olmuştur. Filmin bu aşamasında Baker, mekanların tasarımlarını şekillendirdiği 1000 den fazla çizim hazırlamıştır. Öncesinde Kubrick, sonrasında Spielberg ile Chris Baker'ın etkileşimli çalışması ile üretilen bu çizimler mekanların oluşturulmasındaki ilk önemli adım olmuştur.

Film mekanlarının oluşturulması esnasında pek çok efekt yöntemi kullanılmıştır. San Francisco'daki ILM (Industrial Light & Magic) firması filmin mekanlarındaki dijital efekt işlerinin büyük çoğunluğunu üstlenmiştir. Bu firmanın çalışanlarından olan görsel efekt uzmanı Dennis Murren ve Scott Farrar, özellikle "Rouge City" mekanlarında uygulama ve CGI efektlerini beraber kullanmıştır. Böylece üretimi gerçekte oldukça zor olan sanal mekanlar, küçük stüdyolarda oldukça başarılı bir biçimde üretilmiştir. Ayrıca ILM firması, ticari olan bir oyun motorunu kullanarak, sette uygulanan efektlerin gerçek zamanlı ön görüşünün yapılabildiği bir sistem geliştirmiştir. Bu sistem sayesinde yönetmen Spielberg'ün kafasında şekillendirdiği gelecek dünyası tasviri, pek çok alternatiflerin önceden görülebilmesi ile, başarılı bir biçimde kurgulanabilmiştir. Filmin çoğu sahnesinde sahneleri tanımlayan robot figürleri ise, yine ILM firması tarafından, Motion Capture ve Motion and Structure Recovery System (M.A.R.S) efekt yöntemleri kullanılarak oluşturulmuştur. Bu efektler yardımıyla, robot hareketleri CGI kameraları ile takip edilmiş ve böylece robot figürlerinin son görüntüleri oluşturulmuştur. Ayrıca bu figürlerin oluşturulması sırasında, bu filmle oscar'a aday gösterilen ünlü efekt uzmanı Stan Wilson'da etkin rol oynamıştır.

Filmin çekimi esnasında gerçek mekan kullanımı da söz konusu olmuştur. Örneğin, filmin vizyona girmesi Oregon'daki Oxbow Regional Park çekimlerinden dolayı bir miktar gecikmiştir. Filmin tamamı farklı setleri içinde barındıran özel bir platoda çekilmiştir. Swinton House ve Rouge City mekanları bu platonun ayrı bölümlerinde

farklı setler olarak inşa edilmiştir. Tüm bu setlerde, dijital yöntemlerin kullanılmadığı bazı sahnelerde dahi dijital bir etki varmış gibi görünmektedir. Ayrıca yönetmen Spielberg, mekanlarda vermek istediği algıya göre pek çok farklı filtre kullanmıştır. Örneğin; mekanik veya robotik etkinin yaratılmak istendiği mekanlarda soğuk renkli filtreler kullanılırken, David'in evi olan Stinson House mekanlarında sıcak renkli filtreler kullanılmıştır. Ayrıca bu mekanlarda 35 mm lik film kullanmıştır. Bu da mekanlara doğal görünme ve estetik olarak hoş görünme özellikleri katmıştır. Görsel efektlerdeki bu başarılar, efektin filmin hangi anında başlayıp hangi anında bittiğinin anlaşılmasını neredeyse imkansız hale getirmiştir. Bu da filmin görsel olarak oldukça nitelikli olduğunun göstergesidir.

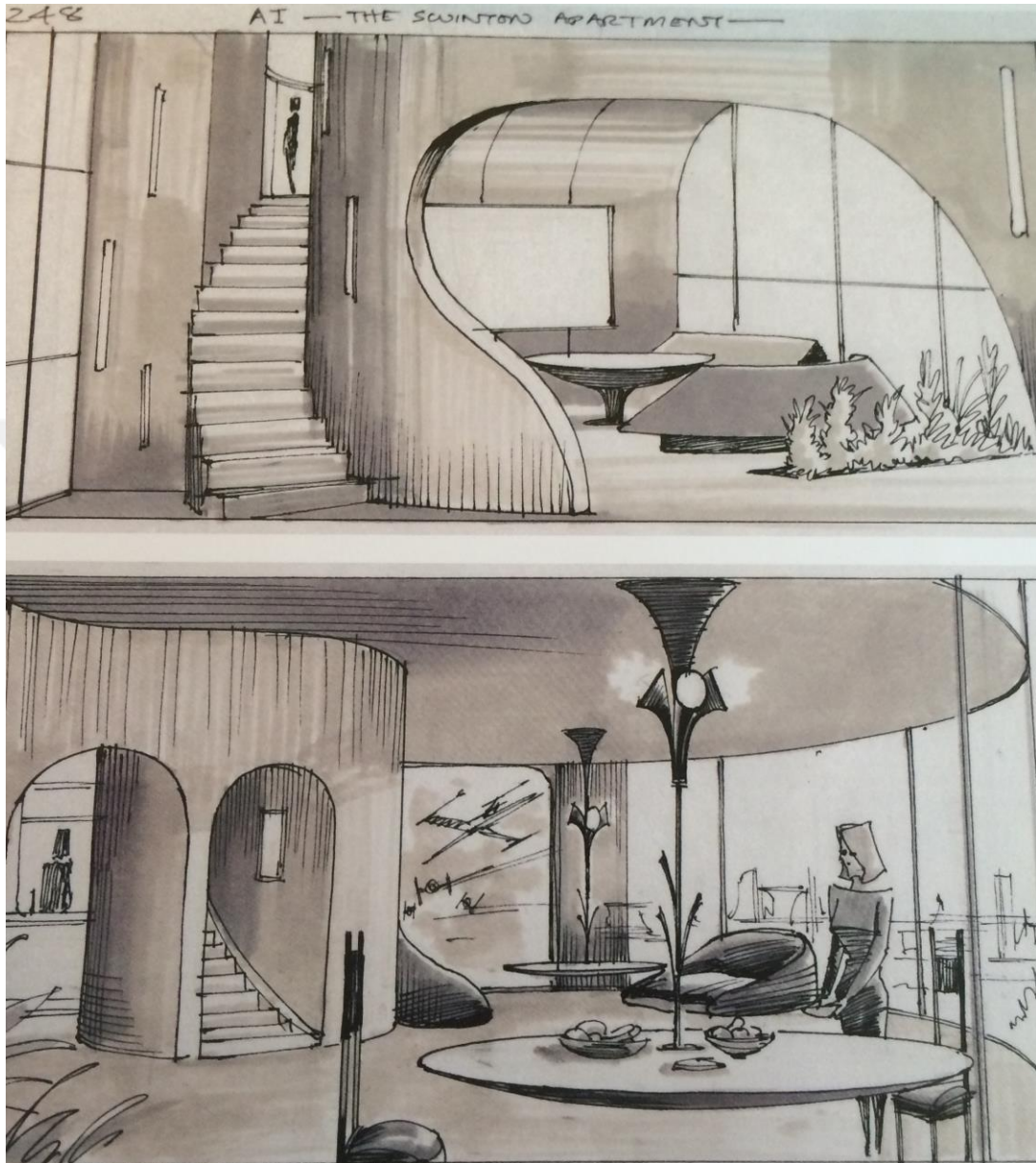


**Resim 32:** Filmin Cryogenics Hastane Mekanının Chris Baker Tarafından Yapılan Çizimi ve Sahne Görünümü  
**Kaynak:** Artificial Intelligence , From Stanley Kubrick to Steven Spielberg: The Vision Behind The Film (Jan Harlan – Jane M. Struthers), 2008

Film ilk olarak ‘‘Cryogenics’’ mekanlarını işlemektedir. Cryogenics, filmde geleceğin üstün teknolojikli modern hastanesi olarak izleyiciye sunulmaktadır. Bu hastanenin bina formu ve iç mekanlarının tasarımı yönetmen Stanley Kubrick gözetmenliğinde, konsept sanatçısı Chris Baker tarafından yapılmıştır. Tasarım süreci boyunca, Kubrick tasarımcısına sayısız doküman ve kaynak göndermiştir. Her gün yapılan tasarımların yönetmen sunulduğu bir çalışma sisteminde, Chris Baker tarafından ortaya çıkarılan çizimlerin en beğenileni nilüfer formlu hastane yapısı olmuştur. Denizin ortasında tasarlanmış olan bu gösterişli yapının iç mekanları ise bu duruma zıtlık oluşturacak şekilde sade düşünülmüştür. Chris Baker bu hastane yapısını tasarlariken, sadece yapıyı ve iç mekanlarını tasarlamakla kalmayıp; yukarıdaki resimde de görüldüğü üzere, hastanedeki makineleri, cihazları dahi eskizlerini çizerek tasarlamıştır. Bu mekanların sahne için üretim aşaması ise yapısal ve iç mekan anlamlarında farklılıklar göstermiştir. Daha doğrusu yapının formuna ait tüm sahneler, iç mekanlara ve aile ilişkilerine odaklanması adına yönetmen Spielberg tarafından çıkarılmıştır. İç mekanlar ise set tasarımları ile oldukça gerçekçi bir şekilde oluşturulmuştur ve dijital efekt kullanımı sadece sahnelerde renk, ışık gibi faktörlerin değiştirilmesi anlamında minimum da tutulmuştur.

Filmin ‘‘Swinton House’’ sahnelerinin mekanları üzerine çalışılmaya başlandığında, Chris Baker tarafında ortaya atılan ilk fikir yapının ve iç mekanların eğrisel ve dairesel olmasıdır. Sonrasında bu fikrin sanat yönetmenlerinden Rick Carter ile paylaşılmasıyla, fikir görsel olarak daha da geliştirilmiştir ve konutun hemen hemen her noktasına farklı varyasyonlar ile uygulanmıştır. Chris Baker bu çizimleri hazırlarken, sinematik etkinin yansıtılabilmesi adına kamera açılarına ve çekimin nereden yapılacağına dahi dikkat etmiştir. Chris Baker, Swinton House konutunun silindirik bir forma sahip olmasını hayal ettiğini çalışması sırasında belirtmiştir. Ayrıca her mekanı merkezinde bir merdiven veya asansör olacak şekilde farklı kotlarda çözmek istemiştir. Sonrasında sinematograf Janusz Kaminski, bu konut mekanlarında düşey paneller ve dokulu camlar oluşturulması fikrini ortaya koymuştur. Böylece hem konutun mekan birbirinde algısal olarak ayrılmıştır, hem de bu mekanları çeken kameraları bu camların arkasında tutularak içeriği görebilecek şekilde kullanılabilmiştir. Ayrıca set tasarımında, aynalar ve yansıtıcı yüzeylerde sık sık mekanlarda kullanılmıştır. Bu dairesel etki ve yansıma

özellikleri Swinton House mekanlarında kurgulanmaya başlamış olsa da, sonrasında filmin devamındaki mekanlarda da sıkça uygulanmıştır.



**Resim 33:** Swinton House Mekanlarındaki Eğrisel ve Dairesel Formların Eskiz Aşamaları  
**Kaynak:** Artificial Intelligence , From Stanley Kubrick to Steven Spielberg: The Vision Behind The Film (Jan Harlan – Jane M. Struthers), 2008

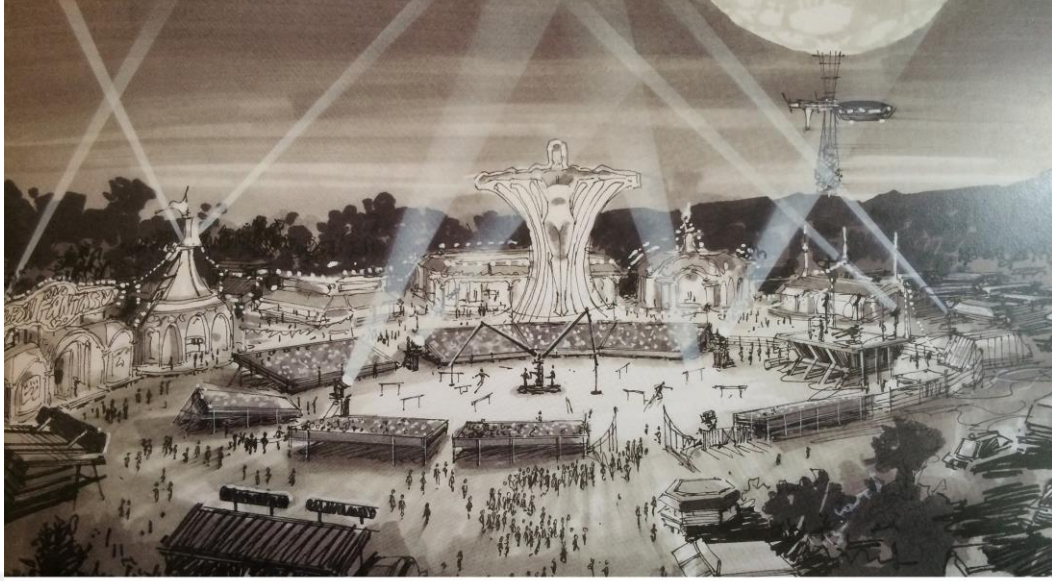
Swinton House'un oluşturulmasında başta Chris Baker'in çizimlerinden olmak üzere, Disneyland'ın 1960'lar daki geleceğin evi tasvirinden ve mimar Frank Lloyd Wright'tan etkilenilmiştir. Bu konut set ortamında zemin seviyesinden yukarıda olacak



şekilde gerçek haliyle inşa edilmiştir. Çoğu malzemenin ve mobilyanın kullanımı film sahnelerinde görüldüğü gibi gerçekte de oluşturulmuştur. Bunun sebebi, bu konutun mekanlarının tasarımında çok üst teknolojilerin sergilendiği ütopyik bir yaklaşımının olmamasıdır. Bu durumda kasıtlı olarak bu şekilde düşünülmüştür. Çünkü filmin ana karakteri olan çocuk robot David'in robotik özelliklerine ve üstün teknolojisine vurgu yapılmak istenmiştir. Ancak set ortamı büyük ölçüde gerçekten üretilmiş olsa da, mekanların panoramik pencerelerinde görülen doğa manzaraların sahneye dijital olarak eklenmiştir. Son derece hoş olan bu manzara temalarında konutun yok olan dünya tasvirini destekleyecek şekilde ıssız bir alanda olduğu imajı da verilmektedir. Bu arka planlar sahnelere çekimden sonra dijital birleştirme yöntemleri ile eklenmiştir.



**Resim 34:** Stanley Kubrick Tarafından Film Geneline Kullanılan Daire Formunun Konuttaki Örnekleri  
**Kaynak:** Artificial Intelligence , From Stanley Kubrick to Steven Spielberg: The Vision Behind The Film (Jan Harlan – Jane M. Struthers), 2008



**Resim 35:** Filmin “Flesh Fair” Mekanlarının Chris Baker Tarafından Yapılan Konsept Çalışması ve Sahnesi  
**Kaynak:** Artificial Intelligence , From Stanley Kubrick to Steven Spielberg: The Vision Behind The Film (Jan Harlan – Jane M. Struthers), 2008

Filmin ana karakteri David ilerleyen bölümlerde insanlar tarafından yakalanır ve “Flesh Fair” e götürülür. Flesh Fair, filmde ruhsatsız veya eski robotların eğlence amacıyla parçalandığı gösterinin ismidir. Dolayısıyla filmin önceki yönetmeni Kubrick tarafından, şiddeti yansıtan kaotik bir mekan olması istenmiştir. Bunun üzerine Chris Baker, geleceğin bu eğlence amaçlı yok etme alanlarının nasıl olabileceğini düşünmeye başlamıştır. Bu mekanların insanların robotlara olan nefretini yansıtacak şekilde karamsar, ancak geleceği yansıtacak şekilde de farklı olmasına çalışmıştır. Baker, bu

sahneleri tasarlarlarken, temanın da gerektirdiđi üzere mekan tasarımlarının yanı sıra ürün tasarımları ile ilgili de pek çok çizim yapmıştır. Bu mekanların Chris Baker tarafından yapılan tasarımı, sahneler için set kurulduğunda neredeyse hiç deđiştirilmemiştir. Bu alandaki, sahne platformu, kafesler, dev ekranlar gibi detaylar setin kurulması sırasında aynı şekilde üretilmiştir.

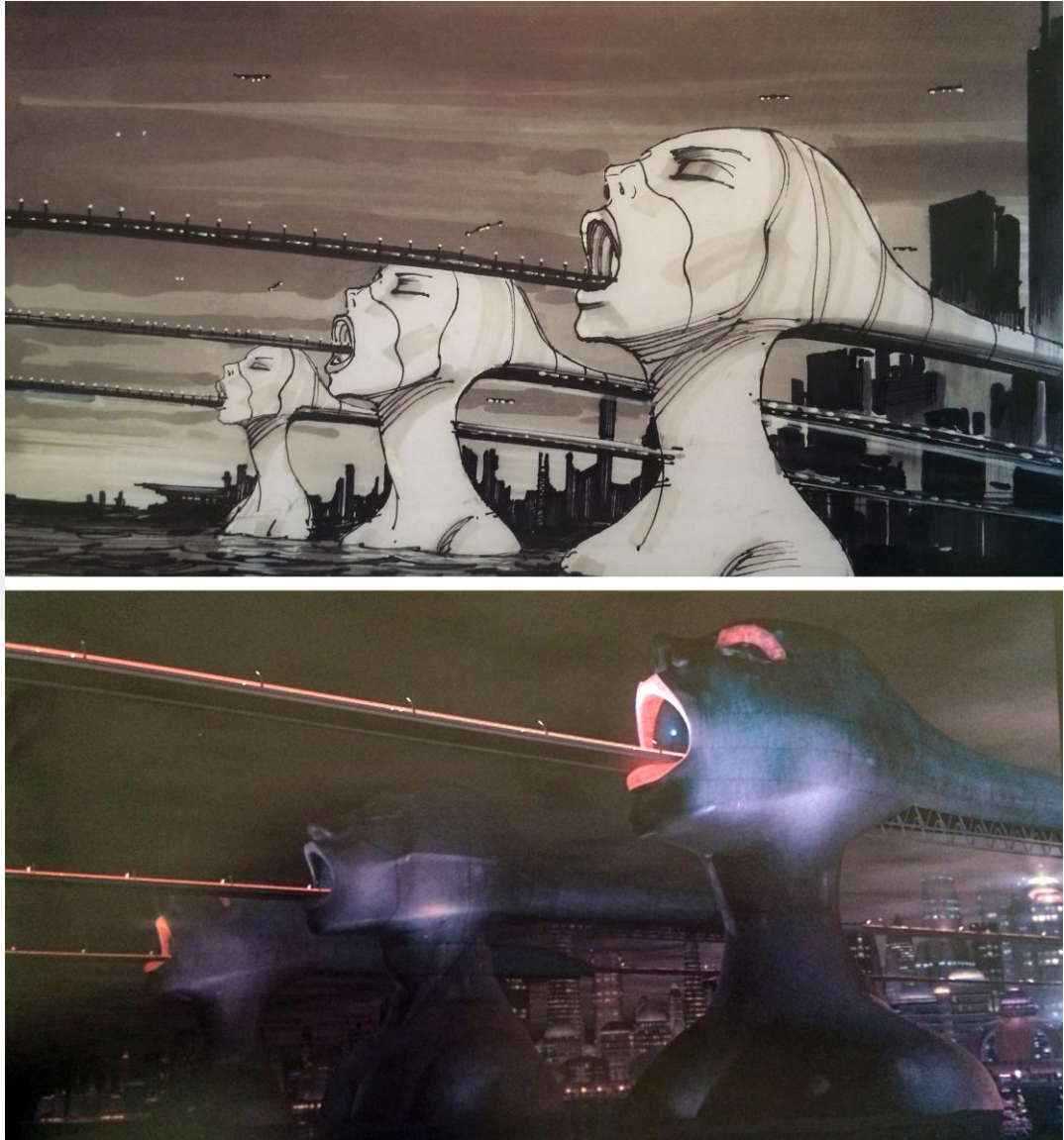


**Resim 36:** “Flesh Fair” Mekanlarının Tamamlayıcı Öğelerinden Olan Robotların Üretim Aşaması ve Sahnede Kullanımı

**Kaynak:** Artificial Intelligence , From Stanley Kubrick to Steven Spielberg: The Vision Behind The Film (Jan Harlan – Jane M. Struthers), 2008

Flesh Fair mekanlarını filmin genelinde ayıran başka özelliği ise, robotların bu mekanları tanımlayan öğeler olmasıdır. Bundan dolayı bu setin istenildiği gibi çalışması için robotları dijital olarak kontrol etmek adına 46 adet kuklacı ve teknisyen görev almıştır. Bu sahnelerde mekanların üretimi çoğunlukla gerçek set düzeninde yapılan pratik efektlerle gerçekleştirilmiştir. Ancak sahnelerdeki renklerin, ışıkların ve dokuların mekanlardaki etkiyi arttırmak amacıyla bilgisayar teknolojileri yardımıyla değiştirilmesi pek çok sahne için söz konusu olmuştur. Robotlar ve parçalama gösterisindeki efektler ise büyük oranda dijital efekt odaklıdır. Bu efektlerin düzgün yapılabilmesi için yönetmen Spielberg, ünlü görsel efekt uzman Stan Wilson ile çalışmıştır. Bu set çok parçalı öğeleri beraber içerdiğinden ve fazla taban alanına ihtiyaç duymasındanda dolayı, California Long Beach'teki devasal Spruce Goose Dome yapısının içinde kurulmuştur.

Rouge City, filmde eğlencenin ve gösterişin tasvir edildiği kenttir. Bundan yola çıkan konsept sanatçısı Chris Baker, bu kenti tasarlarken eğrisel hatlar ve kadın figürlerinden yola çıkmıştır. Kendi düşüncesine göre Chris Baker, bu yöntemle, mekanlara feminist bir anlam yüklemek istemiştir. Çalışması esnasında, yönetmen Stanley Kubrick'e bu konseptin içeren çok sayıda eskiz çalışması sunmuştur.



**Resim 37:** ‘‘Rouge City’’ Şehrinin Girişindeki Köprülerin Tasarım Eskizi ve CGI Bilgisayar Efektı Sonrası Görünümü

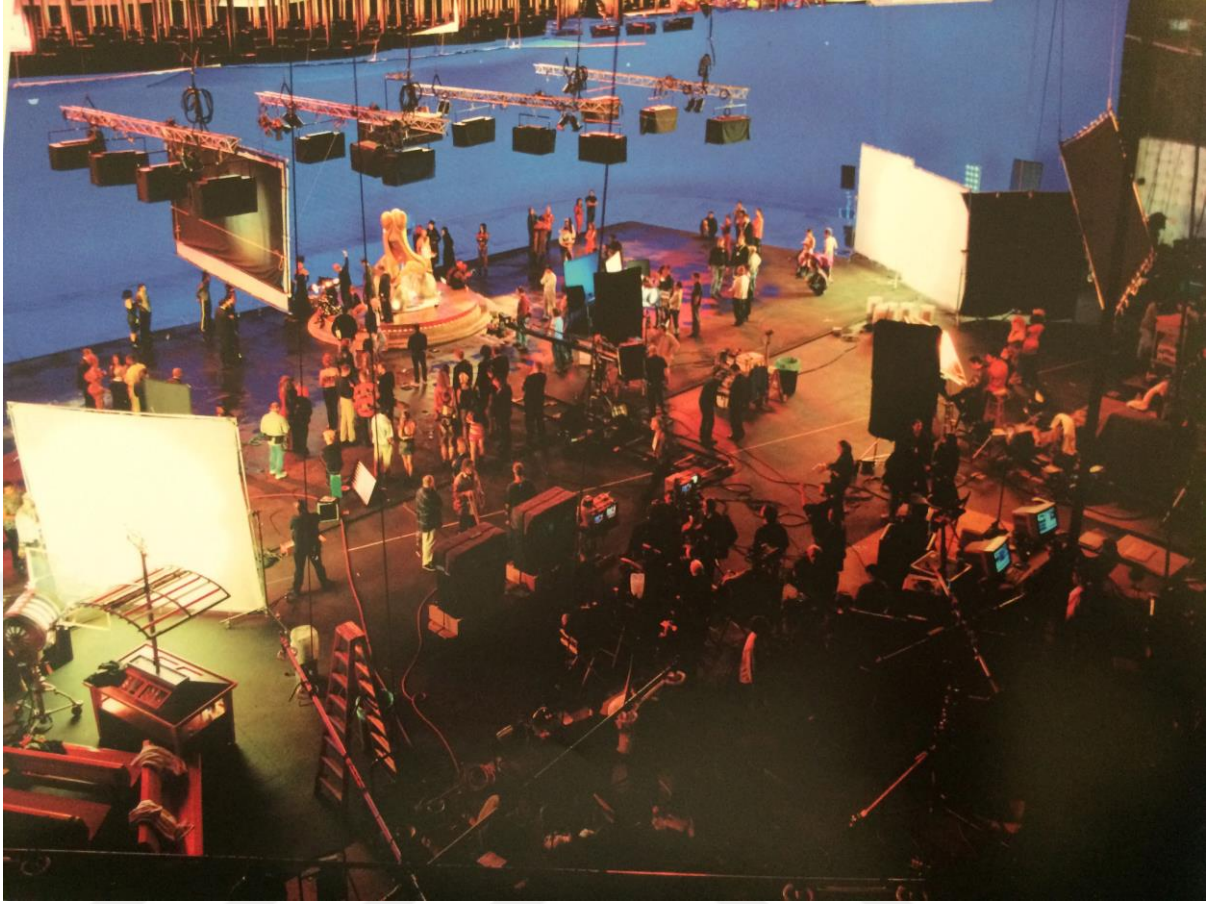
**Kaynak:** Artificial Intelligence , From Stanley Kubrick to Steven Spielberg: The Vision Behind The Film (Jan Harlan – Jane M. Struthers), 2008

Filmdeki Rouge City kentinin tasarım aşamasında, konsept sanatçısı Chris Baker’ın karşılaştığı ilk tasarım sorunu, şehrin girişindeki köprü figürüdür. Senaryo gereği, bu köprünün şehrin genel konseptini yansıtan ilk görsel olması istenmektedir. Bu köprü için, senarist Ian Watson tarafından yazılan kadın dudakları figürü, Chris Baker tarafından geliştirilmiştir. Bu geliştirme işlemleri sırasında Baker, sadece dudak figürünün yeterli bulmadığından dolayı baş kısmının tamamını, hatta gövdenin bir bölümü de köprü detaylarına eklemiştir. Köprünün yeni tasarımı yönetmen Stanley

Kubrick tarafından çok beğenildiğinden, kentin diğer mekanlarında da bu figürler kullanılmıştır. Şehir son haliyle, çocuk robot David'in hikayesini desteklemenin yanı sıra yetişkin bakış açısına da sahip olacak şekilde tasarlanmıştır.

Rouge City mekanlarının oluşturulması sırasında konsept sanatçısı Chris Baker ve ürün tasarımcısı Rick Carter, "ILM" ismindeki bir görsel efekt firması ile birlikte çalışmışlardır. Çünkü Rouge City sahneleri, geleceğin fantastik mekanlarını bir hayal ürünü olarak işlemektedir ve büyük oranda görsel efekt gerektirmektedir. Bu mekanların yoktan var edilmesi ise, bilgisayarla oluşturmaya göre çok daha zor ve masraflı bir iştir. Bu yüzden, bu sahneler büyük çoğunlukla Rouge City mekanlarının genel olarak üretildiği bir sette çekilmiştir. Bu setlerin kurulması ve dijital efektlerin render haline getirilmesi sırasında, çok büyük ölçüde Baker'ın eskizlerinden faydalanılmıştır. Baker'ın bu çizimleri yönetmen Kubrick ile ele aldığı ilk çalışmalarında, maliyet, üretim zorluğu gibi kısıtlamalardan bağımsızdı, özgürdü. Ancak film üretilme aşamasına geldiği zaman bu kısıtlamalar sıkça gündeme gelmiştir. Bu yüzden Baker'ın çizimlerinde Rouge City ile ilgili ele aldığı bir çok detay, çekimler sırasında çıkarılmıştır. Ayrıca, bina mekalarının nasıl konumlandırılacağı, kemaraların nasıl konumlandırılıp hangi yöne doğru çekim yapılacağı, kaç tane detaylandırılmış bina maketine ihtiyaç duyulacağı gibi para ve zaman verimini etkileyen bir çok husus ta düşünülmesi gerekmiştir. Çünkü mekanları çizmenin yanı sıra, gerçek bir filmin çekilmesi için bu teknik detayların çözülmesi gerekmektedir.

Filmin ekibi tarafından, Rouge City mekanlarında kullanılan görsel efektlerin kendi döneminin ötesinde olduğu vurgulanmaktadır. Rick Carter, Rouge City mekanlarının tamamen üretilmeyip, büyük oranda bilgisayar teknolojileri ile oluşturulmasının filmin giderlerini büyük ölçüde azalttığını belirtmektedir. Ayrıca, ILM görsel efekt firması mavi-ekran set düzeninde, yönetmen Spielberg'e çok daha fazla çekim imkanı sunan devasal bir sanal şehir atmosferi oluşturmuştur. ILM firması bunu yapabilmek için dönemin görsel efekt teknolojilerini daha da geliştirmiştir. Bu taklit set ortamı, yönetmen Spielberg'e ve sinematograf Janusz Kaminski'ye en iyi mekan kompozisyonlarını oluşturmasına izin vermiştir.



**Resim 38:** ‘‘Rogue City’’ Mekanlarının Oluřturulmasında Oluřturulan Set Düzeni ve Mavi-Ekran Kullanımı  
**Kaynak:** Artificial Intelligence , From Stanley Kubrick to Steven Spielberg: The Vision Behind The Film (Jan Harlan – Jane M. Struthers), 2008

ILM firması, Artificial Intelligence filminin mekanları için; alışılmıřın dıřında, CG efekt yöntemini kapsamını arttırarak kullanmıřtır. Öyle ki bu teknięi sadece bir kaç sahnede kullanmak yerine, içinde gezilebilebilen bir CGI arka planı yaratmıřtır. Binaların gerçek boyutları ve řekilleri bu arka fona entegre edilmiř ve aktörler mavi ekran önünde çekilmiřtir. Sonrasında CGI ile gerçek çekim bir monitör üzerinde birleřtirilmiřtir. Böylece filmin aktörleri, bu geniř kapsamlı arka planda istenildięi gibi konumlandırılabilmiřtir.

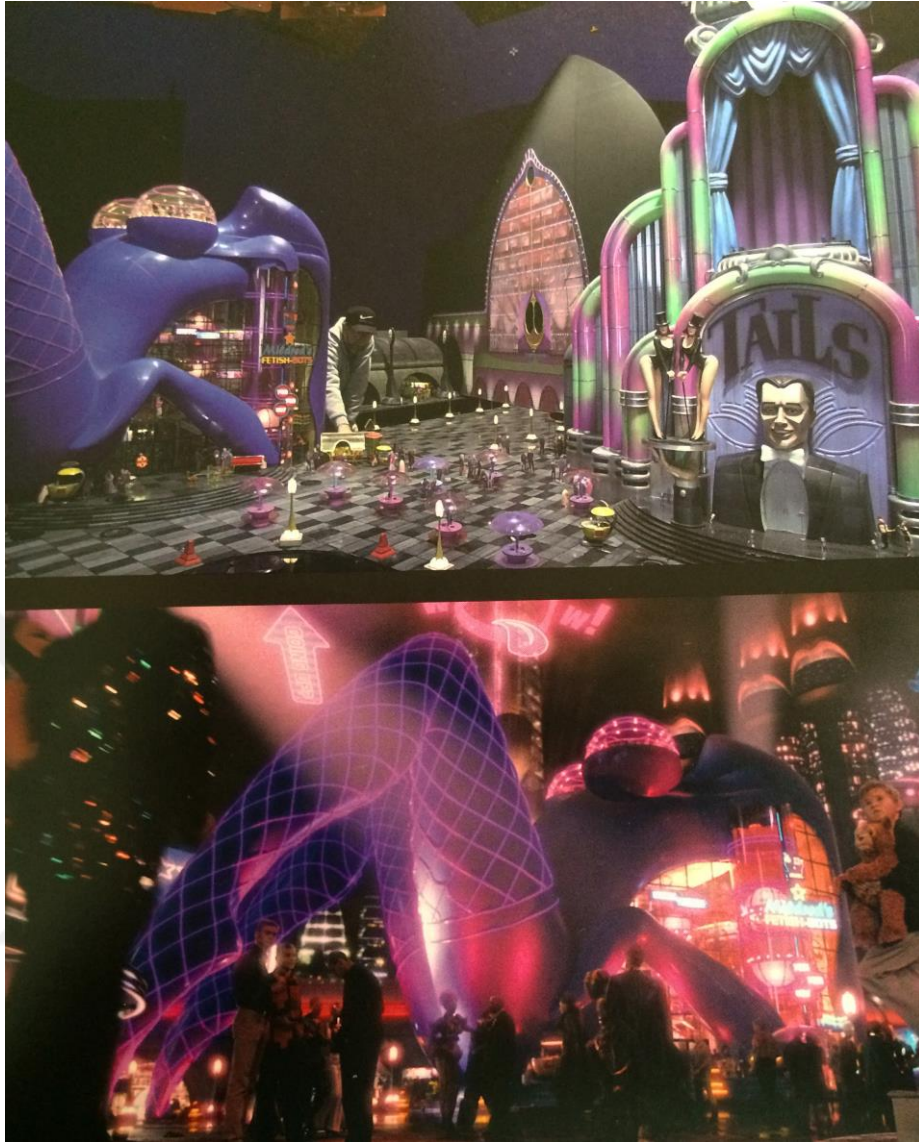


**Resim 39:** Rouge City Sahnelerinin Bir Tanesinin Set Görünümü, Mavi Ekran Efektleri ve Sahnenin Üretilmiş Sonuç Ürünü

**Kaynak:** <http://behindvfx.com/post/1152417151/behind-the-scenes-artificial-intelligence-ai>

Yukarıdaki resmin sağ tarafında görüldüğü üzere, ilk set tasarımı pek çok detaydan yoksundur. Sadece sahnede odak noktası olan önemli objeler, kilden heykelleri yapılarak sette üretilmiştir. Chris Baker, bu heykellerin (veya maketlerin) yapımı sırasında, çizimlerindeki orijinaliği korumak adına sürekli sette bulunmuştur. Bu objeler görüldüğü üzere gerçek boyutlarında değil, ölçekli maket şeklinde sette konumlandırılmıştır. Tüm bu formlar oluşturulurken, filmin eski yönetmeni Stanley Kubrick'in vizyonundan uzaklaşmamaya dikkat edilmiştir. Maketlerin renk seçimi ve aydınlatma gibi detayları ise, sonuç ürüne yakın olacak şekilde düşünülmüştür. Aslında burada yapılan işlem; ölçüğe ve detaylara bilgisayar hileleri ve kamera açıları ile algısal olarak müdahale edilerek göz yanılsaması oluşturulmasıdır. Buraya kadar olan işlemlerin tümü uygulama (pratik) efektlerdir. Sonrasında, yukarıdaki resmin sağ üst kısmında da görüldüğü gibi, chroma key yöntemi mavi ekran önünde çekim yapılmıştır. Burada sahnenin arka planı soyutlanmış ve sadece ana karakterlere, bu karakterlerin temasta olduğu objelere ve figürlere odaklanılmıştır. Sahneler bu şekilde kameralar ile çekildikten sonra, mekanların dijital yöntemlerle oluşturulması işlemine geçilmektedir. Bu aşamada da bilgisayarlarla özel CGI efektleri uygulanmıştır ve böylece sahne resmin sol alt kısmında olduğu gibi son halini almıştır.





**Resim 40:** “Rouge City” Mekanları İçin Hazırlanan Minyatürün Bir Örneği ve Bu Mekanın Efektler le Yaratılan Sonuç Ürünü

**Kaynak:** Artificial Intelligence , From Stanley Kubrick to Steven Spielberg: The Vision Behind The Film (Jan Harlan – Jane M. Struthers), 2008

Filmin ilerleyen bölümlerinde, dünyanın sonu diye tanımlanan New York tasviri vardır. Bu tasvirde New York, tamamen sular altında kalmış ve yok olmuştur. Yüksek gökdelenlerin bazı kısımları sular üstünde kentin yok olmuş silüetini oluştururken; kentin geri kalanı tamamen suyun altında gizli kalmıştır. Bu anlamda, Chris Baker yüzen yeni bir mimari oluşturmak adına pek çok çizim yapmıştır. Dijital görsellik ve minyatür oluşturma yöntemlerinin de kullanılması ile tasarlanan kent silüeti oluşturulmaya başlanmıştır. ILM, Baker’ın çizimlerinde esinlenerek sular altında kalmış

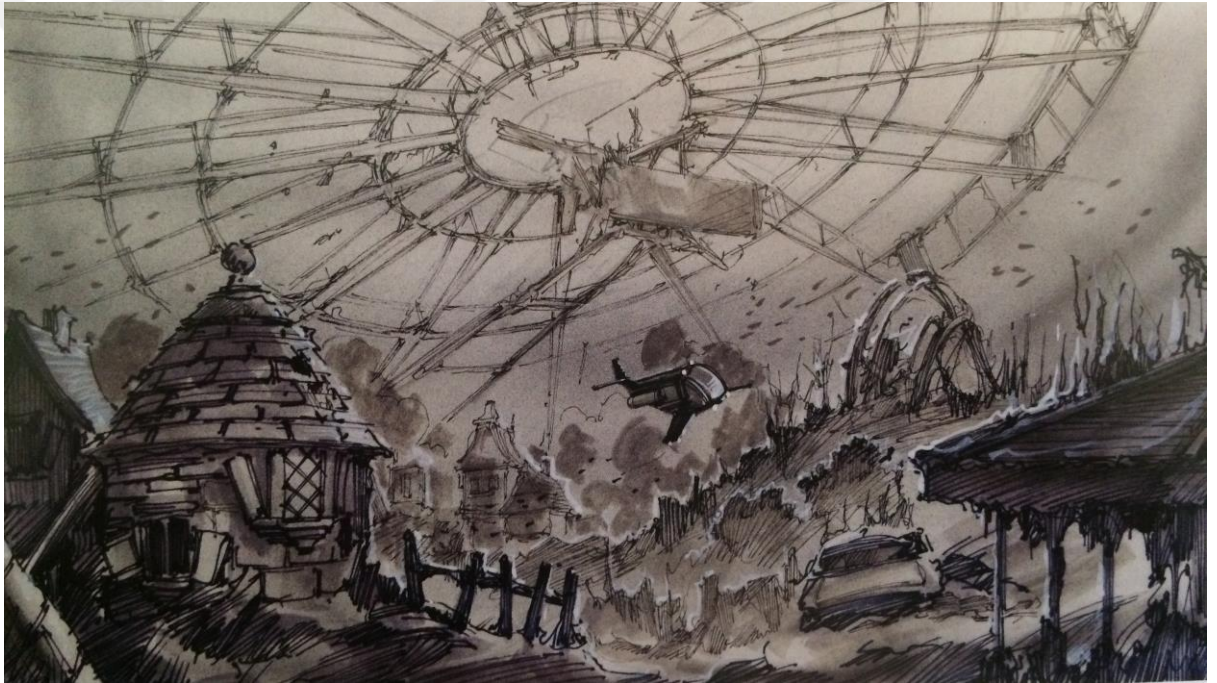
hasarlı bina tasvirlerini dijital yöntemlerle oluşturmuştur. Bu gökdelenleri sanal olarak oluşturulma esnasında, ilk olarak zorlu hava koşullarında Kuzey Denizi'ndeki petrol kuyularında ve Irish Coast bölgesindeki kayalıklarında çekimler yapılmıştır. Burada temel amaç çekilen petrol kuyularını ve uçurumları, sonrasında bilgisayar efektleri ile gökdelenlerle değiştirmektir. Sonrasında ILM çalışanı Dennis Muren ve yönetmen Kubrick New York'taki bu binaların nasıl yapılacağı üzerine çalışmıştır. Kubrick ILM firmasına Kuzey Denizi'ndeki petrol kuyuları çekilmiş bir kasetini göndermiştir. Böylece ILM, petrol kuyularını izleme noktası olarak belirleyebilmiş ve bilgisayar efektli CG binaları bu noktalara birer katman olarak yerleştirebilmiştir. Buradaki iç mekan sahneleri ise robot David'in üretildiği Cybertronics yapısının iç mekanlarıdır. Buradaki 2 katlı iç avlu girişi, kütüphane gibi mekanlar senarist Ian Watson ve Chris Baker'ın betimlemelerinin birleştirilmesiyle oluşturulmuştur.



**Resim 41:** Filmdeki Yol Olmuş New York Tasvirinin Chris Baker Tarafın Yapılan Çizimi ve Birleştirme, CGI Efektleri Sonrasındaki Film Sahnesi

**Kaynak:** Artificial Intelligence , From Stanley Kubrick to Steven Spielberg: The Vision Behind The Film (Jan Harlan – Jane M. Struthers), 2008

Su altındaki kentin ve bu kentin mekanlarının oluşturulabilmesi ise daha farklı efekt yöntemlerini gerektirmiştir. ILM firması bu efektleri oluşturmak için, öncelikle senaryoda ve çizimlerde tasvir edilen ‘‘Tema Park’’ mekanlarının maketlerini üretmiştir. Sonrasında bu maketleri duman doldurulmuş bir odanın içinde kameraya almıştır. Duman faktörü, sahnelere denizin altında olma efekti katmıştır. Sonrasında uygulanan detaylı bilgisayar efektleri, grafik animasyonlar ve ile sahneler son hallerine getirilmiştir. Bu çekimler sırasında, deniz altında olma hissinin izleyicide daha da etkili sağlanabilmesi adına, çekimi yapılan objeler ilk 1-2 saniye bulanık, sonrasında ışık ve kamera hareketleri ile daha net gösterilmiştir.



**Resim 42:** Filmde, Sular Altında Kalmış Tema Parkın Mekanları İçin Chris Baker Tarafından Yapılan Eskiz Çalışması

**Kaynak:** Artificial Intelligence , From Stanley Kubrick to Steven Spielberg: The Vision Behind The Film (Jan Harlan – Jane M. Struthers), 2008

Filmin son bölümünde, geçen 2000 yıl ardından insanlığın tamamen yok olması anlatılır. Bu yeni çağ da, dünyaya süper robotlar hakimdir ve kendi varoluşlarını keşfedebilmek için dünya da sürekli araştırmalar yapmaktadırlar. Chris Baker, bu yeni dünya tasvirini kurgulamak için, öncelikle günümüzde bilinen her türlü tasarım

kavramını çizimlerimlerinde soyutlamıştır. Çünkü 2000 yıl sonrasının dünyası ütopyik olmalıdır ve günümüze hiç benzememelidir. Bu bağlamda, aynı zamanda buzul çağı olan bu yeni dönemin yapılarını ve mekanlarını tasarlarlarken, buz maddesinin keskin ve saf olma halini, üstün teknoloji mekansal kurgularına da dahil etmiştir. Yapıları pek çok detaytan yoksun ve sadece geometrik yüzeylerden oluşan bir sadelikte ele almıştır. Bu da, çok detaya girmeden ütopyik mekanları oluşturulabilmesini sağlamıştır. Ayrıca mekanlarını nanoteknoloji ve ters yer çekimi teknolojileri ile ele almıştır. Böylece havada yüzen ve birbirini tamamlayan bir mekansal organizyon kurmuştur. Yönetmen Spielberg'ün bu fikri oldukça beğenmesiyle, yapılar buz kütlelerinin içinde kurgulanmıştır. Böylece ütopyik mimari daha da geliştirilmiştir. Sonrasında, ILM firmasına, mekanlarda yer çekimsiz ortamın nasıl olabileceğine dair fikir vermek adına bir kaç 3D animasyon gönderilmiştir. Bu animasyonların bilgisayarda CG teknolojileri ile daha da gerçekçi hale getirilmesi ile yapılar ve mekanlar son halini almıştır. Bu mekanların en önemli tamamlayıcı öğelerinde biri ise gelecekteki süper robotlardır. Bu robotların çizimi yine Chris Baker tarafından ele alınmıştır. Oldukça saf, şeffaf ve sofistike düşünülen bu robotların tasarımında pek çok vücut ve yüz detayı soyut biçimde ele alınmıştır. Tasarımlarının çizim aşaması tamamlandığında ise ünlü görsel efekt uzmanı Stan Winston ofisinde render aşamaları tamamlanmıştır ve sahne mekanlarına sonradan eklenmişlerdir.

#### **5.4. BÖLÜM ÖZETİ**

“Bilim Kurgu Filmlerinde Yaratılan Tematik Mekanların Tasarım ve Üretim Süreçleri” isimli tez çalışmamda işlenen konuları bir örnek üzerinden analiz edebilmek adına, “A.I Artificial Intelligence” filmi tez kapsamında incelenmiştir. Geleceğin tasvir edildiği pek çok bilim kurgu filmi arasından bu filmin seçilmesinin başlıca sebepleri ise; sahnelerindeki mekansal çeşitliliğinin oldukça fazla olması ve farklı tarihsel dönemlere ait mekan kurgularını barındırmasıdır.

Film 2001 yılı Amerikan yapımı olan gelecek temalı bir bilim kurgu filmidir. Yönetmenliğini Steven Spielberg'ün yaptığı filmin başrollerinde Haley Joel Osment,

Jude Law ve Frances O'Connor bulunmaktadır. Filmin sanat yönetmenleri ise Richard L. Johnson, William James Teegarden ve Thomas Valentine'dir. Ayrıca filmle ilgi pek çok fikrin ve mekanın hayat bulmasında önemli rol oynayan kişi, bu fikir ve mekanların öncelikle eskiz olarak çizimlerini hazırlayan Chris Baker'dir.

Film, teknolojinin günümüze göre çok daha üst düzeyde olduğu bir geleceği anlatmaktadır. Bu gelecekte, robotlar insan hayatının vazgeçilmez işçileridir. Robotların sadece işçi olarak görülüp hor kullanıldığı bu dönemde bir bilim adamı, tarihin ilk sevgi besleyen robotunu üretir. Film bu anlamda bir robotun nasıl sevebileceğini ve sevgisi için neler yapabileceğini işlemektedir. Ayrıca kurgunun bir çocuk robot üzerinde şekillenmesi ve bu kurguyla izleyicilerdeki robotların duygusuz olduklarına dair olan algının kırılması da filmi benzerlerinden ayırmıştır. Filmle ilgili bir başka önemli husus ise zaman kavramıdır. Filmde farklı zamanlar, farklı mekan ve kurgularla işlenmiştir. Bu durum hem anlatımı güçlendirmiş ve filme mekansal zenginlik kazandırmıştır. Film oldukça tutarlı bir bilimsel altyapıya sahip olsa da fantastik öğelerde içermektedir. Bu anlamda bilim kurgu ve fantastik türün beraber işlendiği filmlere örnek olarak verilebilir. Genel olarak durağan bir atmosfere sahip olan film, zaman zaman akış olarak daha hareketli hale gelse de yine durağan bir sonla bitmektedir. Final bölümü ise izleyicideki merak duygusunu arttırmaya yönelik olarak benzer filmlere göre daha uzun tutulmuştur.

Film sahnelerinin mekanları da doğal olarak gelecek algısını yansıtabilecek şekilde tasarlanmıştır. Filmin her bölümünde farklı bir mimari üslup görmek mümkündür. Öyle ki filmin yönetmeni ve mekan tasarımından sorumlu uzmanları, kalıplaşmış bir gelecek mimarisini tüm mekanlara uyarlamak yerine, her mekana kendine özgü özellikler katma yoluna gitmiştir. Dolayısıyla filmde mekanlar bazen konseptin, bazen de zamansal boyutun farklılığından dolayı birbirinden bağımsız tasarlanmıştır.

Tez bağlamında, A.I Artificial Intelligence filminin mekanları, farklılıklarını analiz edebilmek adına sınıflara ayrılmıştır. Bu sınıflandırma ise hem filmin kronolojik yapısına ve hem de konsept düzenine göre belirlenmiştir. Öncelikli olarak geleceğin konut yapısının tasvir edildiği ve filmin ana karakterlerinin yaşadığı konut olan "Swinton House" incelenmiştir. Filmin geleceğin konut yapısına bakış açısı ütopyik değildir. Bu konutta, genel olarak işleve ve ergonomiye yönelik modern mekanlar

mekanlar düşünölmüştür. Yüksek tavanlar panoramik etki yaratan pencereler ile ferah ve sade mekanlar tasarlanmıştır. Ayrıca sıcak etki yaratan ahşap elemanı ile soğuk bir algıya sahip metal elemanlarının beraber kullanıldığı mekanlar oluşturulmuştur. Mekanlarda aynalar ve yarı saydam cam elemanları ile sürekli bir yansıma etkisi verilmeye çalışılmıştır. Konut mekanı ile ilgili bir diğere önemli detay ise, dairesel veya eğrisel yüzeylerin sıkça tercih edilmiş olmasıdır. Filmin sonraki bölümünde, konuttaki mimari yaklaşıma oldukça zıt konseptle oluşturulmuş ‘‘Rouge City’’ mekanlarına yer verilmektedir. Bahsedilen şehir, filmde eğlence hayatının simgeleşmiş kenti olarak tasvir edildiğinden mekanlarda bu konsepti destekleyecek şekilde tasarlanmıştır. Filmin başında, konut mimarisinde(Swinton House) görölen işleve yönelik net mekanların oluşturulmasının aksine, Rouge City mekanları son derece gösterişli ve abartılıdır. Form kaygısı ön plandadır. Yapılar kadın anatomisinin eğrisel hatlarından ilham alınarak tasarlanmıştır. Hatta bazı yapılar tamamen kadın figürleri ile oluşturulmuştur. Kırmızı, mavi ve mor renkleri ve aydınlatma elemanları ile şehir mekanlarında eğlenceye yönelik bir dinamizm etkisi yaratılmıştır. Bu yapılardan birinin iç mekanı olarak betimlenen geleceğın kütüphanesi ise, yapının formuna ve cephe tasarımına kontrast oluşturacak şekilde, net çizgilerle ve amaca yönelik tasarlanmıştır. Kişilerin bireysel kullanımına yönelik tasarlanan kütüphane yaklaşımında, metal malzemesinin, gri rengin tonlarının ve loş aydınlatma düzenlerinin etkileri görölmektedir. Filmdeki bir diğere sınıflandırılmış mekan çeşidi ise ‘‘Flesh Fair’’ mekanlarıdır.

Flesh Fair, filmde eski robotların eğlence amacıyla insanların gözleri önünde parçalandığı gösterinin adıdır. Dolayısıyla mekanları tasarlanırken de metal öğeleri sıkça kullanılmıştır. Bu bölümde, mekanlar filmin diğere bölümlerinde olduğu gibi modern veya teknolojik düşünölmemiştir. Gelecekte teknolojinin getirebileceği olumsuz bir durumun anlatıldığı bu sahnelerdeki mekanlar, kaosu vurgulamak adına ilkel ve dağınık biçimde düşünölmüştür. Film teknolojik geleceği işliyor olsa da, senaryosu gereği günümüzle ilgili bir anlatım da barındırmaktadır. Filmde aradıklarını bulmak için, robot David ve Joe dünyanın sonu olarak tasvir edilen New York kentine gelmektedirler. Filmde günümüz dünyasının çoğu kenti gibi New York kenti de sular altında kalarak yok olmuş biçimde kurgulanmıştır. Ancak bu kurgu yine de, günümüz mimarisinin izlerini izleyiciye göstermekte ve böylece gelecekteki mimari yaklaşımın ayırt edici özelliklerini daha da vurgulamaktadır. Nitekim günümüzün klasik

yapılarındaki beton etkisi, ritmik cehpe tasarımları, keskin hatlı formların yoğunluğu gibi rasyonel izlerin bu New York tasvirinde görülmesi, izleyicinin gelecekteki değişimi daha iyi algılamasını sağlamaktadır. Filmin son bölümünde işlenen konu ise, tüm insanlığın yok olması ve bu yok oluştan 2000 yıl sonra dünyada ütöpik bir teknolojiye sahip robotların dünyadaki yaşamı incelemeleridir. Telepati ile anlaşılan ve başka canlıların beyinlerini yönetme gibi yetenekleri olan bu üstün teknolojiye sahip bu canlıların yarattıkları mimari de ütöpik olarak düşünölmüştür. İhtiyaca yönelik tüm kullanımın yüzey tasarımları ile çözüldüğü bu ütöpik mimari de, malzeme çeşitliliği, mekanda renk ve doku veya mobilya kullanımı gibi insan beğenisine yönelik mekan tasarımları yoktur. Bunun yerinde sadece hareket eden tek renkli platformlar ve bu platformların bir araya gelmesiyle oluşan formlar vardır. Hatta bu formlar ihtiyaca yönelik olarak değişebilmekte ve farklı işlevlere de hizmet edebilmektedirler. Filmde konu edilen bu üstün robotlar, insanın ihtiyaç duyduğu hemen hemen hiç bir şeye ihtiyaç duymayan canlılar olarak betimlenmiştir. Bu varlıkların kullandıkları iç mekanda da aynı yüzey etkisi görölmektedir. Bu mekanlarda zemin, duvar ve tavan ayrımı net bir biçimde yapılamayacak şekilde soyuttur. Aydınlatma kullanımı yok denilecek kadar azdır. Özetle, tasvir edilen bu ütöpik mimaride insana ait hemen hemen her türlü estetik kriter yok sayılmıştır ve tamamen işleve yönelik, gereksiz her ayrıntıdan arındırılmış hareketli mekan kurguları düşünölmüştür.

Filmin mekanlarının tasarım ve üretim aşamaları ise oldukça detaylı bir süreç olmuştur. Öncelikle senarist Ian Watson, senaryoda mekanları tasvir etmiştir. Sonrasında filmin ilk yönetmeni Stanley Kubrick ve konsept sanatçısı Chris Baker filmin mekanları ve diğer tasarım bileşenleri ile ilgili oldukça yoğun biçimde çalışmışlardır. Bu çalışmalar sırasında Baker, filmin konseptini oluşturan 1000'i aşkın eskiz çalışması yapmıştır. Yönetmen Kubrick ve tasarım ekibi tarafından oldukça beğenilen bu eskizler filmin mekanlarının nasıl olacağına dair temel kaynak olmuşlardır. Chris Baker yaptığı bu mekan çalışmalarında, filmin tümünü, farklı konseptleri birleştirerek oluşturmuştur. Bu bağlamda, filmdeki Swinton House, Flesh Fair, Rouge City, New York, Ice Age Era mekanları birbirinden bağımsız olarak tasarlanmıştır. Yapılan bu çizimler bazı mekanlarda aynen kullanılmış iken bazı mekanlarda filmin tasarım ekibi veya görsel efekt firmaları tarafından kısmen değiştirilmişlerdir. Chris Baker yaptığı bazı çizimler ise sahnelerde hiç kullanılmamıştır.

Filmin ilk olarak karşımıza çıkan mekanlar ‘‘Cryogenics’’ adlı hastanenin mekanlarıdır. Baker bu yapının formunu ve iç mekanlarını, hatta hastane cihazlarını dahi çizmiştir. Ancak yapının dış formu filmde gösterilmemiştir. Diğer mekanlar ise kurulan setlerde bilgisayar efektleri yardımıyla oluşturulmuştur. Filmin ana karakterinin evi olan tasvir edilen ‘‘Swinton House’’ mekanları ise uygulama efektleri ağırlıklıdır. Çünkü bu mekanlar abartılı bir mekansal kurgu söz konusu değildir. Çoğunlukla dairesel ve eğrisel formların, mobilyaların tercih edildiği bu konut, set düzeninde gerçek boyutlarıyla oluşturulmuştur. Panoramik pencereleri arkasında görülen manzaralar için ise birleştirme bilgisayar efekti kullanılmıştır. Filmin sonraki aşamasında gösterilen mekanlar ‘‘Flesh Fair’’ mekanlarıdır. Bu mekanlarda büyük çoğunlukla Chris Baker’ın çizimleri baz alınarak oluşturulmuştur. Sahne dekorunun yoğun olarak kullanıldığı bu mekanlar için büyük bir alan gerektiğinden çekimler California’daki ‘‘Spruce Goose Dome’’ adlı yapıda yapılmıştır. Bu sahnelerde görsel efektler çoğunlukla mekanların kurgulanmasında değil, robotların ve patlama sahnelerin oluşturulmasında kullanılmıştır. Filmin dijital efektlerin en çok kullanıldığı sahneleri ise ‘‘Rouge City’’ sahneleridir. Çünkü bu sahnelerde geleceğin eğlence kenti olarak tasvir edilen ‘‘Rouge City’’ tamamen hayal ürünüdür ve gerçek hayatta üretimi oldukça zordur. Bunun için yine Chris Baker’ın çalışmalarında yola çıkılarak oluşturulan yapı ve mekanlarda büyük oranda maket yöntemi kullanılmıştır. Sahnelerdeki mekanların önemli bölümleri maket olarak üretilmiştir. Sonrasında filmin ana karakterleri bu setlerde mavi ekran önünde çekimleri yapılmıştır. Son aşamada ise bu çekimler modeller üzerinden yapılmış olan bilgisayar efektleri ile birleştirilmiştir. Böylece sahnelerin son halleri ortaya çıkarılmıştır. Filmin sonrasında karşımıza yok olmuş New York tasviri çıkmaktadır. Sular altında kalmış New York tasviri için; Kuzey Denizi’ndeki petrol kulelerinin ve bazı sahillerdeki kayalıkların havadan çekilmiş kasetleri, yönetmen tarafından ILM görsel efekt firmasına gönderilmiştir. ILM firması ise bu kasetlerdeki kayalıklar ve petrol kuyularını odak noktası olarak belirleyip, yerlerine bilgisayar efektli CGI binaları yerleştirmiştir. Ayrıca kent yapıları için ölçekli makette yapılmıştır. Duman dolu bir odada bu maketin çekimleri yapılarak ve sonrasında bu çekimlere dijital efekt uygulanarak, deniz altında olma etkisi verilmiştir. Filmin sonuç bölümünde ise film aniden kendi dönemin 2000 yıl sonrasını anlatmaya başlamaktadır. İnsanlığın yok olduğu ve super robotların hakim olduğu bu yeni dünyanın ütöpik yapıları ve mekanları



öncelikli olarak Chris Baker tarafında tasarlanmıştır. Sonrasında bu mekanlar için yapılan 3D animasyonlar üzerine, ILM firması görsel efektleri uygulamıştır. CGI ve birleştirme yöntemlerinin sıkça kullanıldığı bu sahnelerde ütopik, saf ve soyut mekan kurguları elde edilmiştir.



## 6. BÖLÜM: SONUÇ

Gelecek kavramı, insanlık için her zaman bir merak konusu olmuştur. Çünkü geleceği bilmek, beraberinde dönemin ilerisinde olmayı ve ekonomiye, teknolojiye, sanata ve daha pek çok alana yön verebilme gücünü getirir. Dolayısıyla pek çok uzmanlık dalı kendi sektörlerinin geleceği ile ilgili bilgi sahibi olabilmek adına sürekli çalışmalar yapmaktadır. Bilimsel ve teknolojik alt yapılar ışığında yapılan bu tutarlı tahminler tüm bu sektörlerin ve dolayısıyla insanlığın geleceğini belirlemektedir.

Gelecek öngörüsü kavramının mimarlık ve mekan tasarımı ile ilişkisi ise pek çok araştırmaya konu olmuştur. İnsanlığın mekan olgusuna bakış açısı, formasal, işlevsel ve strüktürel anlamda tarih boyunca pek çok evrim geçirmiştir. Tarihin farklı dönemlerinde, mimarlık farklı akımların etkisi altında kalmıştır ve böylece sürekli bir dönüşüm içinde olmuştur. Çünkü mimarlığın gelişimi hayatın geri kalanından bağımsız değildir. Dolayısıyla, geleceğin mimarisinin ve mekan tasarımlarının da geleceğin insanının değişen alışkanlıkları doğrultusunda evrileceğini ön görmek yanlış bir yaklaşım olmamaktadır. Ayrıca bu değişimlerin dönemin teknolojisi, estetik değerleri ve dünya ihtiyaçları doğrultusunda günümüzdekinden oldukça farklı olacağı da şimdiden ön görülebilir bir gerçektir.

Mekan tasarımı kavramı, endüstriyel ve sanatsal pek çok dal ile etkileşim halinde olan çok boyutlu bir kavramdır. Ancak tez bağlamında incelenen konu, mekan tasarımının sinemayla, ve bilim kurgu filmleri olan ilişkisidir. Çünkü bilim kurgu ve bilim kurgu filmleri geleceğin şekillenmesinde ciddi rol oynar. İnsan hayatının hemen hemen her noktasının gelecekteki alternatiflerini izleyiciye sunar. Bunu yaparken de bilim ve teknolojik alt yapılarla anlatımını mantıklı temeller üzerine kurar. Dolayısıyla, yapılan çok çeşitli bilim kurgu filmi sayesinde, günümüzdeki mekan tasarımı kavramının gelecekteki sayısız alternatiflerini görmekteyiz. Bu filmlerde anlatılan bu gelecek tasvirini temelde ikiye ayırabiliriz. Bunlardan birincisini pozitif gelecek tasviridir. Bu tasvirlerde, gelecekteki insanlığın gelişimini ve bunun geleceğin yapılarına ve mekan tasarımlarına yansımalarını görürüz. Bu durumda, izlenen bilim kurgu filmi, geleceğin mekan tasarımı konusu ile izleyiciye ve dolayısıyla tüm sektörlerle ilham verme özelliğinde olmaktadır. Böylece gelecek tasviri için yaratılan hayali mekanlar, olumlu

yönleriyle analiz edildiği zaman ileride gerçeğe dönüşme potansiyelinde olmaktadır. Bu ise insanlığın ve mimarlığın gelişimi için oldukça önemli bir kaynaktır. Bilim kurgu filmlerinde anlatılan diğer tasvir çeşidi ise gelecekle ilgili negatif tasvirlerdir. Bu tasvirlerde anlatılan durum ise, gelecekteki hayatın çoğunlukla insanlığın hatalarından dolayı büyük ölçüde yok olması veya yozlaşmasıdır. Dolayısıyla, bu filmlerin geleceğin mimarisi ve mekan tasarımına yaklaşımı da bu temayı vurgulamak adına yozlaşmış bir tema ile tasvir edilir. Böylece gelecek hayatta yaşanabilecek olan olumsuzluklar karşısında insanlığın farklı ölçekteki mekansal kurguları nasıl şekillendirdiği ön görülmektedir. Bu ise bilim kurgu filmlerinin geleceğin mekan algısını farklı bir alanda da şekillendirmesi anlamına gelir. Dolayısıyla, bilim kurgu filmlerinin geleceğin mekan tasarımı kavramını şekillendirme etkisinin olduğu tez bağlamında edinilmiş en önemli sonuçlardandır. Örneğin, tez bağlamında incelenen A.I Artificial Intelligence filmi bu iki tasvir çeşitini de konusu gereği işlemektedir ve geleceğin mekanlarının nasıl olabileceği ile ilgili olumlu ve olumsuz alternatifleri izleyiciye sunmaktadır.

Tez bağlamında elde edilen sonuçlar bütünü olarak sayılabilecek bir başka husus ise bilim kurgu filmlerinin gelecek mekanlarını nasıl şekillendirebileceği konusunda ortaya konmuş olan verilerdir. Günümüzde mekan kavramı, değişken ve esnek kullanıma imkan sağlayan, görselliğin ve işlevin beraber çözüldüğü ve üstün teknolojilerden faydalanan yeni bir mekansal boyuta doğru evrilmektedir. Dolayısıyla mekanlarda, her geçen gün gelişen bilim ve teknolojinin yansımalarını görmekteyiz. Bu bağlamda mekanda inovasyon fikirleri ve dijital mekan kavramları gün geçtikçe daha çok hayatımıza girmektedir. Bu noktada bilim kurgu filmleri bir katalizör görevi görerek mimari ile teknoloji arasındaki etkileşimi hızlandırır. Çünkü sanal mekan veya dijital mekan kavramlarının günümüzde en çok işlendiği mecralardan biri bilim kurgu sinemasıdır. Bu tür filmlerde gerçek mekanlarda, set ortamında veya tamamen dijital platformlarda sahnelerin tasarımı söz konusudur. Dolayısıyla mekan kavramı bu filmlerde, hayal-gerçek veya soyut-somut ikilemlerini beraber barındırır. Günümüz imkanları ile üreilmeyi çok zor veya imkansız mekanlar tasarlanır ve hayata geçirilir. İşte tam bu noktada, ileri zamanların mimarlığa ve mekan tasarımına dair daha farklı bir bakışı olabileceği ön görülmektedir. Çünkü yaşadığımız bu dönemde mekan kavramı bir çok soyut estetik değerler üzerine kurulsa da somut bir kavramdır. Mekanların duvarları, zemini, malzemeleri gerçektir. Her biri elle tutulabilir obje veya objeler

bütünüdür. Çok büyük oranla sabit ve hareketsiz elemanlardır. Mekanda hareketlilik veya esneklik kavramları günümüz teknolojisinde bir takım örnek projeler olsa da oldukça kısıtlıdır. Ancak gelecekteki tasarımcıların veya kullanıcıların mekana bakış açısı o dönemlerdeki teknolojilerin ışığında çok daha farklı olacaktır. Söz edilen bu dönemde belki de mekan kavramı büyük ölçüde soyut bir kavram haline gelecektir. Bilim kurgu filmlerinde bunun örneklerini sıkça görmekteyiz. Yüzey ve platformların mekanı tanımlaması, bir takım dijital teknolojiler sayesinde mekanlardaki gerçeklik algısına müdahale edilmesi, değişen işlevlere göre değişen mekan kurgularının tasarlanması gibi örnekler ve çok daha fazlası, sayıları her geçen gün daha da artan bilim kurgu filmlerinde sıkça görülmektedir. Yaratılan bu filmlerin sahneleri dijital teknolojiler sayesinde sınırsız tasarım özgürlüğü ile oluşturulduğundan, filmlerin mekana bakış açısı daha hareketli, esnek, iluzyonik olabilmektedir. Dolayısıyla tasvir edilen bu yeni mimari anlayışların gerçek mimariye uyarlanması için, gelecekle günümüz arasında zaman ve teknoloji farkında başka hiç bir engel yoktur. Tez bağlamında incelenmiş olan bu konu, günümüz mimarisine yön verme ve farkındalık yaratma anlamında önemli bir sonuçtur.

Bilim kurgu filmlerinin mekan kavramına bakış açısındaki farklılık bu mekanların üretim biçimlerine de yansımaktadır. Diğer bir söyleyiş ile, mekanı oluşturma yöntemleri de dijital teknolojilerle oluşturulmakta ve böylece tekil bir mekana çok çeşitli anlamlar yüklenebilmektedir. Bu konu tez bağlamında, “Gerçek Tematik Mekanın Oluşturulması” ve “Sanal Tematik Mekanın Oluşturulması” başlıklarında detaylı biçimde incelenmiştir. Bu başlıklarda da anlatıldığı üzere film mekanının üretme yöntemleri, mimari mekanları üretme yöntemlerinden oldukça farklıdır. Çünkü bilim kurgu sinemsında mekan kurgu için gerçek mekanları kullanmanın veya set kurmanın yanı sıra tez kapsamında analiz edildiği üzere; CGI, Chroma Key, Stop-Motion, Birleştirme, Bullet-Time Effect, Motion-Capture gibi pek çok dijital efekt yöntemi kullanılmaktadır. Bu durum, günümüzde tamamen somut imkanlar ve gerçek işçilikle üretilen mekanların gelecekte kısmen veya tamamen dijital yöntemlerle oluşturulabileceği fikrini vermektedir. Ayrıca bu mekanlarda değişen ihtiyaçlara göre değişmesi gereken mekan kurgularının da dijital yöntemlerle gerçekleştirilebilmesi oldukça mantıklı bir öngörüdür. Dolayısıyla bilim kurgu filmleri geleceğinin mimarisine dair sayısız fikir sunmanın ötesinde mekan üretiminin nasıl yapılabileceğine

dair fikirler de vermektedir. A.I Artificial Intelligence filmi üzerinden, geleceğinin teknolojik çağlarında mekan kavramının nasıl olabileceği ve bu mekanların film ekibi tarafından nasıl oluşturulduğu tez kapsamında detaylı biçimde incelenmiştir. Tezin genelinde ve son bölümünde bu film örneklemede yapılan analizler doğrultusunda; bilim kurgu filmlerinin, mekan tasarımı kavramı ile hem üretim hem de sonuç ürün anlamında yakın bir ilişkide olduğu görülmektedir. Her geçen gün gelişen teknolojiler ışığında, bu etkileşimin sürekli artacağını ve insan hayatını şekillendiren önemli bir faktör olacağını günümüzde dahi ön görmek mümkündür.



## KAYNAKÇA

Başaran T. (2007), *Soğuk Savaş Sonrası Bilimkurgu Sinemasında Distopik Sistemler ve Kontrol Mekanizmaları*, Ankara Üniversitesi Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı, Ankara

Baştuğ, İbrahim (2010). *Malumatfuruş*. Atlas Tarih. sayı: 2. sayfa: 11

Çağlayan S.- Korkmaz M. - Öktem G. (2014), *Sanatta Görsel Algının Literatür Açısından Değerlendirilmesi*, Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi, Cilt:3 Sayı:1 Makale No: 16

Erdem S. (2015), *Gerçekliğin Yeniden İnşasında Görsel Efekt Kullanımı: Spartaküs Televizyon Dizisi Örneğinde Mekan Kurgusu*, Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, Sayı:2

Ergin S. (2007), *Mimarlık ve Sinema Etkileşiminin Sinemasal Mekana Etkileri ve Nuri Bilge Ceylan Sinemasından Bir Örnek: "UZAK"*, Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, ESKİŞEHİR

Eryayar E. (2011), *Endüstri Ürünlerin Tasarımında Gestalt Teorisi Uygulanması*, Journal of World of Turks, ZfWT Vol. 3, No. 2

Göker E. (1997), *Uyarılar, Kehanetler, Ütopyalar: Bilim Kurguda Gelecek Perspektifleri*, Atılgan Bilim Kurgu Dergisi, Sayı:9 s:5-7

Güleç Gülşah, Çağlar Nur (2014), *Sinema ve Mimarlık Etkileşimi: TIM BURTON FİLMLERİNDE MODERNİZM ELEŞTİRİLERİ*, Mimarlık Dergisi, Sayı:375, Ocak 2014

Gürbüz Ö. (2001), *Düşünce ile Tema ve Konu*, Kurgu Dergisi, sayı:18, s:101-108

Harlan J. – Struthers J. (2008), *Artificial Intelligence-From Stanley Kubrick to Steven Spielberg: The Vision Behind The Film*, Thames & Hudson Publishers, USA

Kutucu S. , *Sinemada Marjinallik ve Mekan* , Ege Mimarlık Dergisi , Sayı:45 s:26-28

Yardımlı S. (2012), *Bilim Kurgu Filmlerinde Mekan ve Ögelerin Biçimlenişleriyle Gelecek Algısının Oluşturulması Üzerine Bir Araştırma*, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İç Mimari ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı, Ankara

Taner T. (2005), *The Meaning of Design Concept in Projects of Architecture*, Yaşar Üniversitesi, İZMİR

T.C Milli Eğitim Bakanlığı. (2007), *Senaryonun Temel Özellikleri*, Megep: Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi, ANKARA

T.C. Milli Eğitim Bakanlığı. (2008), *Kurgu Yoluyla Görüntü Estetiği*, Megep: Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi, Radyo Televizyon Alanı, ANKARA

Tong B. (2004), *Distopik Bilim-Kurgu Filmlerindeki Mekan Çözümlemeleri*, (1980-2000), İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İSTANBUL

Topuz Ö. (2013), *Bilimkurgu Filmlerinin Mimari Açısından Gelecekle İlgili Fikirlerin Oluşmasına Katkısı*, İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Anabilim Dalı, İSTANBUL

Yılmaz S. (2010), *Bir Sinema Filminin Yaratılmasında İç Mekan Tasarımı*, İstanbul Kemerburgaz Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi

Yurtdiğül Y.- Zinderen İ.E (2011), *Sinemada Özel Etki*, Atatürk İletişim Dergisi, Sayı:2

Yüzer V. (1997), *Etkileşimli Filmlerin Yapım Süreçleri*, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü,ESKİŞEHİR

GÜLER Cem, (2014), Sinema ve Mekan, <http://www.yedirenkdergi.com/>

<http://frpnet.net/makaleler/bilimkurgunun-alt-turleri>

<http://www.sabitfikir.com/dosyalar/esin-kaynagi-bilim-kurgu-olan-10-icat>

<http://frpnet.net/makaleler/bilimkurgu-ve-gelecegi>

<http://sanattarihi.net/forum/index.php?topic=3473.0>

<http://notoku.com/algilama-sureci-ve-isleyisi/>

<http://www.bilimkurgukulubu.com/edebiyat/2495/>

<http://www.mimaristil.com/gestalt-algilama-ilkeleri.html>

<http://www.milliyet.com.tr/gelecek-algilari/Blog/?BlogNo=13999>

[http://www.sinemaloji.com/elestiri/sinemada-mekan-Saray Ç. \(2014\), Disiplinlerarasılık Bağlamında Sinemada “Mekan”](http://www.sinemaloji.com/elestiri/sinemada-mekan-Saray-Ç. (2014), Disiplinlerarasılık Bağlamında Sinemada “Mekan”)

<http://www.xn--edebiyatgretmeni-twb.net/tema-nedir.htm>

<https://sites.google.com/site/videokurgu/temel-bilgiler-1/kurgu-konulu-makaleler- Erol Mintaş, Pudokvkin ve Sinemada Kurgu Sanatı>

<https://filmcekimi.wordpress.com/2014/11/26/sinema-filmi-cekim-asamaları/>

<http://www.videoanimasyon.com/kisa-film-yapim-asamalar/>

<http://www.sinematek.org/sinebilgi/sinebilgi-senaryo/59-4ssahne.html>

<http://www.kameraarkasi.org/yapim.html>

<http://www.evrimagaci.org/fotograf/71/6710>

<http://yapimlab.blogspot.com.tr/2012/01/film-yapim-sureci-nedir-filmi-cekme.html>

<http://arsivbelge.com/yaz.php?sc=414>

<http://www.yedirenkdergi.com/2014/09/10/sinema-ve-mekan/>

<http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=389&RecID=3303>

<http://www.hayalperdesi.net/soylesi/77-senaryoda-onemli-olan-karakter-ve-mekan.aspx>

<http://www.film yapim.net/?pnun=6&pt=Senaryo>

<http://www.kisafilmler.net/kisa-film-nedir/item/16-senaryo-sinopsis-tretman-kavramlar-n-tan-yal-m.html>



<http://www.bilim.org/oblivion/>

<http://www.enteresan.com/15-bilim-kurgu-filmi-ve-15-unlu-mimari-mekan>

<http://www.derki.com/sinemadaki/sinemada-renkler>

<http://filmekipmanlari.com/film-ekipmanlari-nelerdir/>

<http://www.filmloverss.com/sinema-tarihindeki-tamami-studyoda-cekilmis-filmler/>

<https://ql.com.tr/articles/en-pahali-setler>

<http://www.imdb.com/title/tt0212720/>

<http://filmmakeriq.com/courses/history-and-techniques-of-modern-chroma-key/>

<http://www.gardengroup.in/2015/12/04/chroma-key-techniques-for-perfect-photography/>

<http://www.dailymail.co.uk/>

<http://www.jonathanrosenbaum.net/2011/01/a-matter-of-life-and-death-ai-artificial-intelligence-tk/>

<http://www.telegraph.co.uk/culture/film/11189723/AI-revisited-a-misunderstood-classic.html>

<http://www.ilm.com/vfx/a-i-artificial-intelligence/>

<http://www.comeawayohumanchild.net/>

<http://behindvfx.com/post/1152417151/behind-the-scenes-artificial-intelligence-ai>

<http://www.thefilmyap.com/movies/cinema-blind-spots-a-i-artificial-intelligence-2001/>

<http://whysoblu.com/a-i-artificial-intelligence-blu-ray-review/>

<http://cgi.tutsplus.com/tutorials/fantastic-facial-motion-capture--ae-20164>