

**T.C.**  
**YAŞAR ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI**

**1990'LARDAN GÜNÜMÜZE AMERİKAN BİLİM KURGU FİLMLERİNDEKİ  
MEKÂNLARIN SOSYAL, KÜLTÜREL VE TEKNOLOJİK BOYUTLARI**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**  
**Neriman Zeynep KURŞUN**

**Danışman**  
**Yard. Doç. Dr. Sevcan SÖNMEZ**

**İzmir, 2016**



**T.C.**  
**YAŞAR ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI**

**1990'LARDAN GÜNÜMÜZE AMERİKAN BİLİM KURGU FİMLERİNDEKİ  
MEKÂNLARIN SOSYAL, KÜLTÜREL VE TEKNOLOJİK BOYUTLARI**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**  
**Neriman Zeynep KURŞUN**

**Danışman**  
**Yard. Doç. Dr. Sevcan SÖNMEZ**

**İzmir, 2016**

## YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “1990’lardan Günümüze Amerikan Bilim Kurgu Filmlerindeki Mekânların Sosyal, Kültürel ve Teknolojik Boyutları” adlı çalışmanın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

24/08/2016

Adı Soyadı

**Neriman Zeynep KURŞUN**

İmza



Bu tezi okuduğumu ve görüşüme göre yüksek lisans derecesi için bir tez olarak kapsam ve nitelik açısından tam olarak yeterli olduğunu onaylarım.

Yrd. Doç. Dr. Saucan Sarımeç

(Danışman)

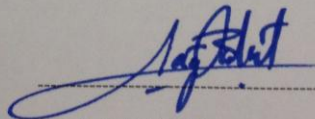
Bu tezi okuduğumu ve görüşüme göre yüksek lisans derecesi için bir tez olarak kapsam ve nitelik açısından tam olarak yeterli olduğunu onaylarım.

Yrd. Doç. Dr. Ferit Kızılcı

F. Kızılcı

Bu tezi okuduğumu ve görüşüme göre yüksek lisans derecesi için bir tez olarak kapsam ve nitelik açısından tam olarak yeterli olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. Mehmet Ali Çelebi



Doç. Dr. Çağrı BULUT

Enstitü Müdürü

## ÖZET

Yüksek Lisans

### 1990'LARDAN GÜNÜMÜZE AMERİKAN BİLİM KURGU FİMLERİNDEKİ MEKÂNLARIN SOSYAL, KÜLTÜREL VE TEKNOLOJİK BOYUTLARI

N. Zeynep KURŞUN

Yaşar Üniversitesi  
Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Sanat ve Tasarım Yüksek Lisans Programı

Bu tezin konusu, 1990'lardan günümüze Amerikan Bilim-kurgu filmlerindeki mekânların sosyal, kültürel ve teknolojik boyutlarının incelenmesidir. Amaç, filmdeki mekânların bir içmimar ve tasarımcı gözüyle incelenerek, filmlerdeki tasarım anlayışının toplumun sosyokültürel ve teknolojik yapısıyla olan etkileşimini ortaya çıkarılmasıdır. Filmlerde tasvir edilen gelecek kurguları, içerisinde teknolojik, sosyolojik ve tasarımsal özellikler taşır. Gösterilen toplum yapıları ve hikâyenin geçtiği mekânlar birbiriyle etkileşim ve bağlantı içindedir.

Mekân tasarımının bilim-kurgu filmlerindeki önemi büyüktür. Filmin içindeki mekân tasarımlarında yaratıcılık aracılığıyla yepyeni ve var olmayan dünyalar tasvir edilmektedir. Geleceğe ilişkin tasarımların hem günün teknoloji kavrayışını temsil eder hem tasarım anlayışını ortaya koyar hem de film anlatısına hizmet eden yeni bir film evreni yaratır. Bu çalışmada, bilim kurgu sinemasında film mekânlarının film anlatısını nasıl geliştirdiği, karakterler ve olay örgüsü gibi önemli rol oynadığı saptanmıştır. Bilim kurgu filmlerinde mekânların, geleceğin dünyasını hangi teknolojik ve tasarımsal biçimlerde tasavvur ettiği ve bu tasarımların ne anlamlar ifade ettiği araştırılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Sinema Sanatı, Bilim-kurgu, Mekân Tasarımı, Film Çözümleme

## ABSTRACT

**Master's Degree**

**THE SOCIAL, CULTURAL AND TECHNOLOGICAL DIMENSIONS OF  
SPACE IN AMERICAN SCIENCE FICTION MOVIES FROM 1990'S TO  
THE PRESENT**

**N. Zeynep KURŞUN**

**Yaşar University  
Institute of Social Sciences  
Master's program in Art and Design**

The topic of this thesis is to study the social, cultural and technological dimensions of space in American Science-fiction films from the 1990's to the present. The goal is to scrutinize space in the films with the eyes of an interior architect and designer and to reveal the interaction between the understanding of design in the film and the socio-cultural and technological structure of the society. The fiction for future depicted in the films includes technological, sociological and designing aspects. The social structures and the space in which the story takes place are in interaction and connected with each other.

Space design has great significance in science-fiction films. In the space design of films, new and non-existing worlds are delineated through creativity. These designs pertaining to future both represents the grasp of technology of the day and exhibits the understanding of design, while it creates a new universe of the film that serves the narration in the film. This study pins down how film spaces in the science fiction cinema enhance the narration of the film and plays an important role just like characters and the plotline. The thesis investigates in what kinds of technology and design the space in science fiction films envisions the future world and what these designs mean.

**Key Words:** Art of Cinema, Science-Fiction, Space Design, Film Analysis

## İÇİNDEKİLER

<b>YEMİN METNİ</b> .....	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
<b>TUTANAK</b> .....	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
<b>ÖNSÖZ</b> .....	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
<b>ÖZET</b> .....	iii
<b>ABSTRACT</b> .....	iii
<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	v
<b>TABLolar LİSTESİ</b> .....	vii
<b>RESİMLER LİSTESİ</b> .....	viii
<b>GİRİŞ</b> .....	xi
Amaç .....	xii
Varsayımlar .....	xiii
Kapsam ve Sınırlılıklar .....	xiii
Veri Toplama Tekniđi .....	xiii
<b>1. ALGI KAVRAMI VE MEKÂN ALGISİ</b> .....	1
1.1. Mekân Kavramları.....	4
1.2. Mekân Biçimlenmesi.....	8
1.2.1. Doku Algısı ve Etkileri .....	8
1.2.2. Renk Algısı ve Etkileri .....	10
1.2.2.1. Renklerin Fiziksel ve Ruhsal Etkileri .....	11
1.2.3. Işık Ve Gölge Etkileri .....	14
<b>2. SİNEMA SANATI</b> .....	16
2.1. Sinemada Anlatı .....	18
2.2. Sinemasal Anlatım Teknikleri.....	21
2.2.1. Sinemada Kamera .....	21
2.2.2. Çerçeveleme.....	24



2.2.3. Sinemada Işık ve Renk Etkisi .....	25
2.2.4. Sinemada Mekân.....	28
2.3. Sinemada Tür .....	30
2.3.1 Bilim-Kurgu.....	32
2.3.1.1. Bilim-Kurgu Türünün Tarihi Ve Gelişimi .....	36
2.3.1.2. Mekân Ve Bilim-Kurgunun Zamanla İlişkisi .....	40
<b>3. FİLM ÇÖZÜMLEMELERİ .....</b>	<b>41</b>
3.1. TOTAL RECALL – GERÇEĞE ÇAĞRI .....	41
3.1.1. Film ve Mekân Analizi .....	44
3.1.2. Yorumlama .....	56
3.2. EQUILIBRIUM - İSYAN .....	58
3.2.1. Film ve Mekân Analizi .....	60
3.2.2. Yorumlama .....	72
3.3. OBLIVION.....	75
3.3.1. Film ve Mekân Analizi .....	78
3.3.2. Yorumlama .....	91
<b>4. SONUÇ.....</b>	<b>94</b>
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>97</b>

## TABLÖLAR LİSTESİ

<b>Tablo 1</b> - Bireylerde Fiziksel ve Sosyal Çevreye Bağlı Mekân Algısı (Özak, Gökmen, 2009, s.152) .....	2
<b>Tablo 2</b> - Mekânda kullanılan renk değerlerinin bireyde yarattığı algı psikolojileri (aktaran Özdemir, 2005, s.400).....	14
<b>Tablo 3</b> - Sinema-Toplum İlişkisinin temel öğeleri (Güçhan, 1993, s.52).....	17
<b>Tablo 4</b> - Filmsel Anlatı (Güçhan, 1999, s.113).....	20
<b>Tablo 5</b> - Kamera hareketleri ve anlamları (Yardım, 2012, s.50) .....	23
<b>Tablo 6</b> - Çekim teknikleri ve anlamları(Yardım, 2012, s.51) .....	24



## RESİMLER LİSTESİ

Resim 1 - İç Mekân Örneği - Country .....	5
Resim 2 - İç Mekân Örneği – Modern .....	5
Resim 3 - Dış Mekân Örneği – The Dancing House, Prag .....	6
Resim 4 - Kentsel Mekan örneği – Piccadilly Gardens, Manchester.....	7
Resim 5 - Dokulu Mekân Örneği .....	9
Resim 6 - The New Zollhof binası, Frank O. Gehry, 1998, Dusseldorf-Almanya ....	10
Resim 7 - Işık-Gölge ile vurgu.....	16
Resim 8 - Gölge ile tasarım.....	16
Resim 9 - Işık-Gölge ile 3 boyut.....	16
Resim 10 - Işık ile tasarım .....	16
Resim 11 - Işığın gelme yönüne göre yüzey etkisi .....	26
Resim 12 – Özel Efekt Öncesi Mekân .....	30
Resim 13 – Özel Efekt Uygulaması .....	30
Resim 14 - Le Voyage Dans La Lune / Aya Seyahat – 1902 .....	38
Resim 15 - Voyage à travers l'impossible / İmkânsız Yolculuk – 1904 .....	38
Resim 16 - ‘Heroico Colegio Militar’ film sahnesi .....	46
Resim 17 - Günümüzde ‘Heroico Colegio Militar’ .....	46
Resim 18 - Tek Bölmeli Ekran ve Duvar Dokusu .....	47
Resim 19 - Çok Bölmeli Ekran .....	47
Resim 20 - “Metro Insurgentes” istasyonu – Dış Cephe – Meksika.....	48
Resim 21 - Günümüzde “Metro Insurgentes” istasyonu-Meksika.....	48
Resim 22 - Metro sahnesi.....	49
Resim 23 - Metro Ekranları.....	49
Resim 24 - Total Rehall Ofis Binası .....	50
Resim 25 - Total Rehall Ofis Binası İç Görünüş .....	50
Resim 26 - Bireysel spor teknolojisi .....	50
Resim 27 - X-ray Kontrol Alanı.....	51
Resim 28 - Mars sahnesi .....	51
Resim 29 - Mars modeli.....	51
Resim 30 - Gözenekli Metal Tavan .....	52
Resim 31 - Gözenekli Metal Duvar .....	52

Resim 32 - Geçirgen Dokulu Bölme Duvar.....	52
Resim 33 - Ham Kaya ve Metal Duvarlar.....	52
Resim 34 - Geniş Ölçekli Cam Sistemi .....	52
Resim 35 - Dairesel Formlar .....	53
Resim 36 - Dairesel Formlar .....	53
Resim 37 - Dairesel Formlar .....	53
Resim 38 - Dairesel Formlar .....	53
Resim 39 - Kırmızı ışık etkisi .....	54
Resim 40 - Geniş Cam Sistemi ve Kırmızı Işık Etkisi.....	54
Resim 41 - Dünya Sahnesi Reklamlar .....	55
Resim 42 - Mars Sahnesi Reklamlar .....	55
Resim 43 - Telefon Ekranı .....	55
Resim 44 - Telefon Ekranı .....	55
Resim 45 - Bilgisayar Klavyesi.....	55
Resim 46 - Dokunmatik Ekran.....	55
Resim 47 - Manhattan Gökdelen örneği .....	56
Resim 48 - Mars Hava Jeneratörü.....	56
Resim 49 - Savaş Sonrası Yıkıntılar .....	62
Resim 50 - Mona Lisa Tablosunun Yakılması.....	62
Resim 51 - Libria Kent Görünüşü.....	62
Resim 52 - Libria Şehir Merkezi.....	63
Resim 53 - Equilibrium Binası.....	63
Resim 54 - Yönetim Binası .....	63
Resim 55 - Libria Bayrağı.....	64
Resim 56 - Nazi Bayrağı.....	64
Resim 57 - Adolf Hitler.....	64
Resim 58 - Kilise Sahnesi .....	64
Resim 59 - Kolonların oluşturduğu koridor ve Simetri .....	65
Resim 60 - Libria Ordusu ve Simetri .....	65
Resim 61 - Propaganda Kontrol Binası ve Simetri .....	65
Resim 62 – Üst Açılı ile Çerçeveleme .....	66
Resim 63 - Uzun Çekim Tekniği .....	66
Resim 64 - Gölge Hareketleri .....	66
Resim 65 – Alt Açılı ile Kişiyeye Bakış .....	67

Resim 66 – Alt Açı ile Binaya Bakış .....	67
Resim 67 - Konsül Yardımcısı Makam Odası Giriş Kapısı.....	67
Resim 68 - Konsül Yardımcısı Makam Odası .....	67
Resim 69 - Direniş lideri Çalışma Odası.....	68
Resim 70 - Direniş lideri Çalışma Odası - Dokulu cam.....	68
Resim 71 - Konsül Başkanı Makamı Giriş Kapısı.....	69
Resim 72 - Konsül Başkanı Makamı .....	69
Resim 73 - Mary O'Brien'in Gizli Sanat Odası.....	69
Resim 74 - Yeraltı Gizli Sanat Odası.....	70
Resim 75 - Yakın Çekim Yüz .....	70
Resim 76 -Yakın Çekim Göz .....	70
Resim 77 -Yakın Çekim Göz Bebeği.....	70
Resim 78 - Yakın Çekim Gramafon.....	70
Resim 79 - Yakın Çekim Eiffel Kar Küresi .....	71
Resim 80 - Grammaton Rahibi Preston'un Evi .....	71
Resim 81 - Film Kaplamalı Pencere .....	71
Resim 82 - Film Kaplamasız Dışa Bakış .....	71
Resim 83 - Yeraltı Direniş Merkezi Girişi.....	72
Resim 84 - Yeraltı Direniş Merkezi .....	72
Resim 85 - Su Kuleleri.....	79
Resim 86 - Savaş Sonrası Yıkıntılar .....	79
Resim 87 - Gökkule Dış Cephe.....	80
Resim 88 - Gökkule-Bubbleship Park Alanı.....	80
Resim 89 - Gökkule-Revir .....	81
Resim 90 - Gökkule-Yemek Odası .....	81
Resim 91 - Gökkule-Film Seti .....	81
Resim 92 - Gökkule İç Mekân-Sarmal Merdiven .....	82
Resim 93 - Merkez Kontrol Odası .....	82
Resim 94 - Çalışma Katı .....	82
Resim 95 - Gökkule Evi, Spor Merkezi .....	83
Resim 96 - Gökkule-Dış Cephe-Havuz .....	83
Resim 97 - Gökkule-Havuz.....	83
Resim 98 - Gökkule-Gündüz .....	84
Resim 99 - Gökkule-Gün Batımı .....	84

Resim 100 - Gökkule-Gece.....	84
Resim 101 - Göl Evi - Dış Cephe.....	85
Resim 102 - Göl Evi - İç Mekân .....	85
Resim 103 - Göl Evi-Dinlenme Alanı.....	86
Resim 104 - Empire State Bina Yıkıntıları .....	86
Resim 105 - Pentagon Yıkıntıları.....	87
Resim 106 - Özgürlük Heykeli Yıkıntıları.....	87
Resim 107 - Kum Tepeleri-Görsel Efekt Kullanımı .....	87
Resim 108 - Kum Tepeleri-Görsel Efekt Kullanımı-Köprü .....	88
Resim 109 - Görsel Efekt-Bina Yıkıntıları .....	88
Resim 110 - Mekik Kaza Alanı-Görsel Efekt Süreci.....	88
Resim 111 - Ana Kumanda Merkezi-Arayüz Tasarımı .....	89
Resim 112 - Bubbleship Concept Design .....	89
Resim 113 – Bubbleship .....	90
Resim 114 - Raven Rock.....	90
Resim 115 - Raven Rock-Direnişçiler .....	91

## **GİRİŞ**

Filmlerde karşılaştığımız tasarımlar bize o günün ve dönemin farklı tasarım anlayışlarını gösterir. Sinemada mekânın kurulumu, tasarımı ve mekân içindeki unsurlar, dönemin teknolojik, bilimsel ve tasarım yaklaşımlarının sinemadaki temsillerini gösterecektir. Filmde olan ışık, ses, renk, karakterler ve olay örgüsü, filmde, anlatının oluşturulmasına yararken, mekân ve mekân içerisinde bulunan objeler de bu anlatının tamamlayıcı parçasıdır. Bu sebeple sinemada mekânsal tasarım, mimari, iç mimari, endüstriyel tasarım, görsel tasarımlar gibi farklı disiplinleri de ilgilendiren bir konu ve film dilinin önemli bir ögesidir.

Sinema, gerçeği hem yansıtır hem de dönüştürür, ayrıca gerçeğin yeniden üretimine katkıda bulunur. Filmsel anlatı bir sosyolojik veri özelliği taşır. Filmsel anlatı, öykü ve söylemden oluşmaktadır. Öykü, ‘Ne?’ sorusunu sorarak, Olaylar, karakterler, çevresel özellikler ve eylemlerle ilgili cevapları bulur. Söylem ise ‘Nasıl?’ sorusunu sorarak, içeriğin iletiildiği araçların nasıl ifade edildiği, olay örgüsü, zaman-mekân ilişkisi ve diyaloglar ile ilgili konulara cevap verir. Dolayısıyla film mekânları da öykünün ne anlattığı ve nasıl anlattığı konusunda bilgi verir.

Bir mekânı tasarlamak için kavramsal çerçeve; Tasarımın genel özelliklerini belirleme ile başlar. ‘Ne, Nasıl, Nerde, Ne için, Ne zaman?’ sorularının cevaplanmasıyla bir taslak ortaya çıkar. Tasarımcının belirlediği konsept ile tasarım başlar. Belirlenen renk, çizgisel anlayış, iç tefriş, ergonomi, mobilya tasarımı vb. birçok konu, tasarım çizimlerine işlenir. Mekân tasarlanıp tüm detaylar çizimlere eklendikten sonra uygulamaya geçilir.

Bu tezde mekânsal incelemeyi yaparken bilim kurgu sinemasının mekânsal düzenlenişi ve filmlerdeki geleceğe dair tasarımlar ele alınmaktadır. Mekâna dair kuramlar ve sinemada mekân tasarımı, sanat yönetimi, sinemada biçimsel öğeler, kentsel tasarım, mimari ve iç mimari tasarım bağlamında birleştirilerek incelenmiştir. Yapıların tasarım üslupları ve bu üslupların ifade ettiği anlamlar, mekân ve tasarımlar üzerinde film analizleriyle araştırılmıştır.

## **Amaç**

Film mekânlarının tasarımı hem filmin türüne hem de o günün koşullarına bağlı olarak değişir. Bu tezin amacı; Bilim kurgu filmlerinde mekânsal tasarımlara bakmak, 1990'lı yıllardan 2010'lu yıllara kadar bu tasarımların nasıl geliştiğini ve değiştiğini tez konusu çerçevesinde incelemektir.

## **Varsayımlar**

90'lardan bugüne olan süreçte mekânların değiştiği varsayılmaktadır, filmlerdeki bu değişimin hem gündelik yaşama hem teknolojik gelişmeye hem bilimsel ilerlemeye hem tasarım alanının daha gelişmesine hem de sosyal ve politik olarak dünya düzeninin değişmesiyle örtüştüğü tezin temel varsayımıdır.

## **Kapsam ve Sınırlılıklar**

Bu tezde, 1990-2010'lu yıllar arasında çekilmiş bilim-kurgu türündeki Amerikan filmlerinin (bu türdeki film sayısı oldukça çoktur) mekân tasarımı, teknolojik, sosyolojik ve kültürel unsurunun ön planda olduğu filmler örneklem alınacaktır.

Örneklem belirlenirken özellikle farklı mekânsal tasarımların ve gelecek kurgularının belirgin bir şekilde kullanıldığı filmler seçilecektir. Her dönemden birer film incelenecektir.

Seçilen filmler aşağıdaki tabloda gösterilmektedir.

<b>1990'LAR</b>	<b>TOTAL RECALL (GERÇEĞE ÇAĞRI)</b> Yönetmen: Paul Verhoeven Yapım : 1990
<b>2000'LER</b>	<b>EQUILIBRIUM (İSYAN)</b> Yönetmen: Kurt Wimmer Yapım : 2002
<b>2010'LAR</b>	<b>OBLIVION</b> Yönetmen: Joseph Kosinski Yapım : 2013

Sınırlılık; Bu örneklem dışındaki filmler bu çalışmanın kapsamı dışındadır.

## **Veri Toplama Tekniği**



Bu alıřmada film analizi yapılmaktadır. Filmlerde anlatı özümlemesi, karakter ve olay örgüsü ve mekânsal özellikler incelenmektedir. Temel veriler film incelemesi ile film mekânları ve filmlerde karşılaşılan teknoloji tasarımlarının ortaya konulması ile toplanmaktadır.

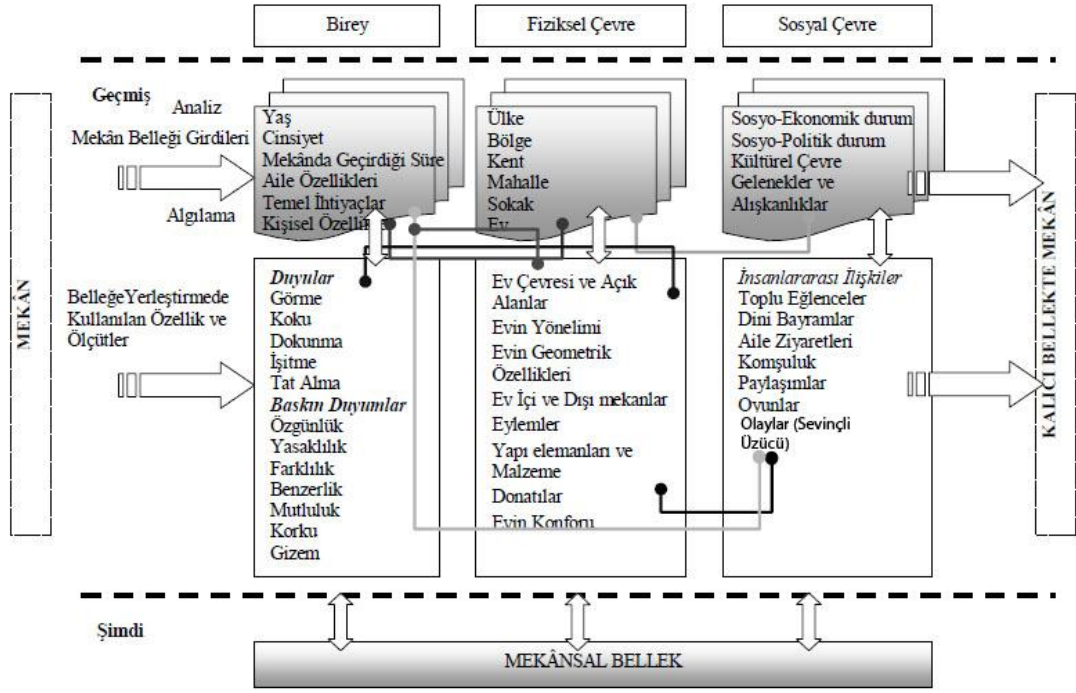


## 1. ALGI KAVRAMI VE MEKÂN ALGISI

Algı, bireylerin yaşam koşulları, kültürleri, deneyimleri ile ilgili olabilmektedir. Bireylerin mekânları ve içindeki nesnelere algılayışları zihinsel ve bilişsel süreçlere dayanmaktadır. Böylelikle, algı kavramı kişiden kişiye değişmektedir denebilmektedir. Yücetaş (2012), algı kavramını “Duyular yardımıyla bilgi ve tecrübelerin yorumlanma sürecidir” (s.11), şeklinde tanımlamaktadır. Bir başka algı tanımı ise şöyledir: “Mekânsal çevreden alınan bilgilerin kodlanması, saklanması, hatırlanması ve tekrar kodların çözülmesi süreci olarak açıklanmaktadır. Algılanan şey beyne iletilir. Beyin tarafından algılanmak demek bir nesneyi eski deneyimler yoluyla yorumlamak demektir” (Özak, Gökmen, 2009, s.148). Kişiden kişiye algının değişmesi bireylerin sosyal yaşamlarıyla, kültürleriyle, geçmişleri ve deneyimleriyle ilgilidir. Algılamada kişilerin yaşamsal deneyimleri kadar uyarıcının yapısı da önemlidir. Yücetaş (2012), mekânın algılanışını;

“Mekâna ait bileşenlerin oluşturduğu farklı özellikler bireyin duyumsal yapısı ile etkileşime girdiğinde algısal sürecin bilişsel ve zihinsel süreçleri başlar. Mekânda yer alan sesler ve bu seslerin çeşitliliği, düzeyleri, dokular, renkler, kokular, yüzeylerin konumu, fiziksel özellikler çok sayıda duyum ile adlandırıldığında birey bunları kendi değerlendirme süzgecinden geçirerek bir takım yargılara erişir ve mekânı algılar” (s.34), şeklinde yorumlamıştır.

Mekânı algılamak bireyler için önem taşır, çünkü birey hareket kazanmak, yön bulmak için çevreyi algılamalı ve mekânı tanımalıdır. Mekânda kullanılan renk, doku, ışık veya mekânın biçimlenişi vb. öğeler birbirinden farklıdır ve insanların zihninde farklı çağrışımlar yaratmaktadır. Dolayısıyla her bireyin mekânı algılayışı değişim göstermektedir. Özak ve Gökmen (2009), mekân ve bellek arasındaki ilişki üzerine kurguladıkları öneri modeli Tablo 1’deki gibidir. Bu önerilerinde, “mekân-birey ilişkisinde geçmişten günümüze kalıcı bellekte saklanarak gelen unsurların oluşmasında bireysel özellikler ile fiziksel ve sosyal çevre özelliklerinin etkili olduğu düşüncesinden yola çıkılarak oluşturulmuştur” (s.151).



**Tablo 1 - Bireylerde Fiziksel ve Sosyal Çevreye Bağlı Mekân Algısı**

Özak ve Gökmen (2009), bireylerin mekânları hatırlamalarına etki eden nedenlerden biri olarak gösterdiği politik ve ekonomik durum hakkında ise şöyle söylemişlerdir: “Yaşanılan döneme ait mimari, politik ve ekonomik durumun bireyin mekân hatırlamalarına etkisi önemli olmaktadır. Mimarinin, özellikle de konutun biçimlenişini yönlendiren ana etkenlerin başında sosyo-politik ve sosyo-ekonomik yapı gelmektedir. Gelenek ve göreneklerin, kültürel çevrenin mekânların hatırlanmasında bir ölçüt olduğu görülmektedir” (s.153).

Birol’a (2011) göre “Bir yandan insan davranışları mekânı biçimlendirirken, diğer yandan insanın içinde bulunduğu mekân ya da fiziksel çevre zamanla kişinin davranışları üzerinde etkili olur.” (s.6) Aytem’e (2005) göre, çevre her zaman insanların algılayabileceklerinden fazla mesajlar yaymaktadır ve bireyler ihtiyaçları doğrultusunda olanları seçme eğilimindedirler (s.4).

Mekânın algı psikolojisinde, kişi öncelikle mekânı duyumsal olarak algılar ve sonra mekânın içerisinde geçirdiği zamana paralel olarak mekânı zihinsel olarak algılar. Dolayısıyla mekânda geçirilen zaman ile deneyim kazanılır ve böylelikle mekân

hatırlanır. (Özen, 2006, s.1-2) Altan (1993), mimari bir mekânın algılanmasında zaman yansımalarını şöyle anlatmaktadır:

“...Bir mimari mekânın algılanabilmesi için zamana ihtiyaç vardır, bu zaman gözlemciyle ortaya çıkar, gözlemci değiştikçe değişir ve gözlemciyle birlikte yok olur, yani burada zaman insan algılamasının bir özelliği olup, insan algılarının ortaya koyduğu bir kavramdır. Fakat bir inşa edilmiş çevrenin, mimari mekânın her ögesi, bir mimari ürün olduğu kadar, bir zaman (geçmiş veya gelecek) yansımaları olarak karşımıza çıkar.” (s.86)

Mekân algısında öncelikle duyar devrededir diyebilmekteyiz. Bu duylara göre Mekânsal algı türleri, görsel, boyutsal, işitsel, kokusal, dokunsal algılama şeklinde sınıflandırılabilir.

- **Görsel algılama:** Görme duyusu diğer duylardan daha etkindir. Algılama bilinçsizce gerçekleşmektedir. Kişi algılama esnasında bu sürecin farkında olmaz, sadece algılamanın sonucunu almaktadır. (Çağlayan, vd. 2014, s.169)
- **Boyutsal algılama:** Görsel algının bir parçasıdır. Nesnelerin ölçüleriyle ilgilidir. Mekân tasarımında ölçeklendirme yapılırken nesneyi kullanacak olan ‘insan’ ölçüğü temel alınır (Çağlayan, vd. 2014, s.169). “Bir mekânın ve onu oluşturan bileşenlerin görsel olarak duyulduğu, sezgiler ve hisler yoluyla algılandığı söylenebilir. Boyutsal özelliklerin içerdiği ölçek ve oran kavramları, mekânlarda uygulandığında, estetik duylara hitap eder ve de/ya da işlevsel gerekliliklerin bir yansımaları olarak kullanıcının karşısına çıkabilir.” (Köseoğlu, 2004, s.68)
- **İşitsel algılama:** Sesler mekân algısı konusunda görsel algıya destek olmaktadır. Mekândaki müzik, insan sesi vb. sesler mekân algısında etkindir. (Çağlayan, vd. 2014, s.169)
- **Kokusal algılama:** İşitsel algılamaya eşit değerde bir önem taşımaktadır. Mekân içerisindeki kokular mekân deneyimini farklılaştırmaktadır. (Çağlayan, vd. 2014, s.169)
- **Dokunsal algılama:** Dokunma duyusu ile dokunulan cismin farkına varılmasına haptik algılama denilmektedir. Çağlayan vd.’lerine göre, görsel ve dokunsal algı arasında bir ilişki bulunmaktadır. Bireyler objelere bakar ve temasla deneyim

kazanmak istemektedirler. Böylelikle daha mutlak bir algısal sonucuna ulaşılmış olunmaktadır. (Çağlayan, vd. 2014, s. 170) “Sven Hessegren haptik ve görsel algılamaların tam olarak çakışmadığını söylemiştir. Fakat yine de aralarında büyük yakınlık vardır. Görsel bir algılamaya haptik bir algılamaya dönüşebilir. Bundan dolayı Gothe ‘Gözlerimizle hissedebiliriz’ demiştir. Yani gördüğümüz bir cismin dokusunu hayalimizde canlandırabiliriz.” (Güngör, 2005, s.63)

### **1.1. Mekân Kavramları**

Mekân, boşlukta çeşitli sınırlamalarla yaratılmış bir birimdir. İnsanlar evrensel bir boşluk içerisindeyken kendilerini aidiyetsiz ve güvensiz hissedebilmektedir. Ancak hacmi sınırlandırdığında kendisine ait sınırlı bir boşluk oluşturur. Aslan vd.’ ne (2015) göre bir mekân oluşturmak için kesin engellerle sınırlanmış olması gerekmemektedir. Mekân sınırlamaları hareket önleyici yani fiziksel olabileceği gibi duyularla da (doku gibi görsel, vb.) algılanabilir biçimde olabilmektedir (s.140). Hasol (1975), mekân tanımını “İnsanı çevreden belirli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerin sürdürülmesine elverişli olan boşluk, boşun” (s.297), şeklinde yapmıştır. Ching (2007), mimarlığın varlık kazanmasını mekânı yorumlayarak açıklamaktadır.

“Mekân sürekli olarak varlığımızı sarıp sarmalar, mekânsal hacim boyunca hareket eder, biçim ve nesnelere görür, sesleri duyar, esintiye hisseder ve bahçede açan çiçeklerin kokusunu alırız. Mekân ahşap ve taş gibi maddesel bir özür. Ancak doğası itibariyle biçimsizdir. Onun görsel biçimi, ışık kalitesi, boyutları ve ölçüğü tamamen toplam biçimin elemanları tarafından tanımlanan sınırlarına bağlıdır. Mekân kavranıp çevrelendikçe ve bir kalıba sokulup biçimsel elemanlar tarafından düzenlendikçe mimarlık varlık kazanır.” (s.92)

Mekânsal bileşenler sınırlayıcı, odaklayıcı, yönlendirici ve ayırıcı gibi görevler üstlenmektedir, böylelikle gözlemci, mekâna biçim veren elemanlar sayesinde mekânı kavrayabilmektedir (Yücetaş, 2012, s.4). Altan’a (1993) göre, sınırlandırılmamış mekân düşünülebilir fakat algılanamaz. Mekânı sınırlandıran öge farklılıklarına göre doğal mekân, yapay mekân ve karma mekân diye üçe ayrılır. Doğal mekânda zemini, kaldırım, yol ve toprak zemin oluşturur, tavanı ise gökyüzü, ağaçlar ve bulutlar oluşturmaktadır. Yapay mekânı, duvar, döşeme, tavan, kolon-kiriş öğeleri

oluşturmaktadır, buna mimari mekân ve şehirsal mekân örnektir. Doğal ve yapay mekân birleştiğinde ise karma mekân oluşur. Mekân, duvarlar, zemin ve tavan ile belirlenmektedir. Mekânı belirleyen elemanların da (duvar, tavan, zemin) özellikleri bulunmaktadır, bu özellikler yüzeylerin biçimi, boyutları, renkleri ve dokularıdır (s.79-80).



**Resim 1 - İç Mekân Örneği - Country**

Altan (1993), mekân ve kütle ayrımını şöyle yapmıştır: “Küteller dışarıdan, mekânlar ise içlerinden algılanır, dolayısıyla küteller üç boyutlu cisim görünümündedirler. Bir taş bloku, bir dağ birer kütle örnekleridir. Fakat bir dağın içindeki mağara ise mekân örneğidir” (s.81).



**Resim 2 - İç Mekân Örneği – Modern**

Dolayısıyla dış mekân ve iç mekân tanımını yaparken, “mekânın bir kısmının duvarlar ve tavanla kapatılması sonucu meydana gelen mekâna iç mekân, bunun dışında kalan

hacme ise dış mekân” (Altan, 1993, s.82) denilebilmektedir. İç mekân, hacim boşluklarını saran yüzeylerle içbükey bir karakterdedir. Bu yüzeyler mekânı saran kabuktur ve bu kabuğun içindeki mekân bir değerdir. (Güngör, 2005, s.222)



**Resim 3 - Dış Mekân Örneği – The Dancing House, Prag**

Mekân kurgusu kültür, sosyal yaşam, siyasi boyutlarda değişim göstermektedir. İnsanların içinde buldukları çağda yaşanan durumlara paralel olarak mekânlar da değişim göstermekte ve mimarlar çağın getirdiklerinden etkilenmektedirler. Altan (1993), bu durumu şöyle özetlemektedir:

“Mekân sözcüğü mutlak ve değişmez bir anlam taşımamaktadır. Zaten böyle bir anlam taşıyorsa, tarih boyunca, muhtelif çağlarda, birbirlerinden bu kadar farklı mekânlar yaratılamazdı. Her devrin sanat bakımından genellikle ortak sayılabilecek bir mekân anlayışı görülmekle birlikte gene de kişilerin, kendisinin ve ait olduğu kültürün buna ekledikleri yeni görüşler ya da kendilerine özgü yaratma çabaları sergiledikleri mekânlar her zaman yapılmıştır. Mimari daima olumlu ve olumsuzuyla belirli bir kültürün belgesi olup, onları yaratan mimarlar uğraşlarında karşı olduklarında bile,

dönemlerinin genel kültürel durumlarından önemli ölçüde etkilenmişlerdir” (s.86-87).

İnsanlar arasındaki iletişim sosyal yaşamı etkilemektedir. Sosyal ihtiyaçlar doğrultusunda, kentsel mekânlar, (spor sahaları, park, bahçe, konutlar, ortak alan mekânları vb.) kentsel dokuyu ve şehrin yüzünü oluşturmaktadır. Kişi kent mekânını algılayabilmek için mekânsal bazı bileşenlere ihtiyaç duymaktadır. Bunlar, yol, yüzey, bölge, düğüm noktası ve işaretlerdir. Yücetaş (2012), bu bileşenleri şöyle özetlemiştir:

- Yol, kişilerin bazen veya devamlı kullandıkları kanallardır.
- Yüzey, yol olarak kullanılmayan doğrusal elemanlardır. Yüzey, herhangi iki bölüm arasındaki sürekliliği kırmaktadır ve sahil, duvar, demiryolu vb. gibi sınırlardır.
- Bölge, karakteristik özellikleri ortak olan alanlardır ve alışveriş merkezleri buna örnektir.
- Düğüm noktası, birleşme noktasıdır, yolların kesişim-yönelim yollarıdır ve seyahatteki duraklama alanları buna örnektir.
- İşaret ise, düzen içerisinde bir durumu tanımlar, gösterir. Çıkış, giriş, yangın çıkışı vb. buna örnektir (s.16-17).



**Resim 4 - Kentsel Mekân örneği – Piccadilly Gardens, Manchester**

Birol (2011), kentsel mekânlar hakkında şöyle demektedir:



“Bir kentsel çevrede yapılar dışında kalan, yapı dış yüzleri aracılığıyla farklı düzeylerde sınırlandırılmış ve tanımlanmış olan, içinde o kentte yaşayanların gündelik hayatının ve her türlü sosyal aktivitelerinin gerçekleştiği bir kentsel alandır. Kentsel mekânı kuran, bina cepheleridir. Yani her binanın tasarımı, bir yandan iç mekânındaki kullanıcının gereksinimlerini yerine getirir ve o mekândaki tutum ve davranışlarını biçimlendirirken, diğer yandan kent mekânındaki kullanıcıların kentsel alandaki gereksinim ve çeşitli etkinliklerine dekor oluşturur” (s.9).

## **1.2. Mekân Biçimlenmesi**

Mekân duvarın, zeminin ve tavanın yüzeyleri sayesinde algılanmaktadır. Mekânı etkileyen tasarım öğelerinden doku, renk ve ışık-gölge başlıca öneme sahiptir ve hepsi bir araya geldiğinde mekânın özelliklerini oluşturmaktadır. Duyulara etki eden bu öğelerin katkılarıyla mekân farklı biçimlerde algılanmakta ve mekâna psikolojik değerler katmaktadır. Altan (1993), renk, doku ve ışık-gölgenin önemi hakkında şöyle söylemiştir:

“Aydınlatma, renk ve doku kütleyi meydana getiren yüzeylerin tanımlanması için diğer önemli tasar öğelerdir. Parlak ve yansıtıcı bir yüzey dokusu kütle etkisini yumuşatırken bir diğer dokulu yüzey artırabilmektedir. Uygun bir renk kullanımıyla kütle çevresinden görsel olarak ayrılabilir. Nihayet ışık biçimlerin algılanmasını gölgelerin yardımıyla değiştirebilmektedir. Özetle, kütle yüzeyleri renk, doku ve ışık-gölge sayesinde karakter kazanabilmektedir” (s.81).

### **1.2.1. Doku Algısı ve Etkileri**

Her cismin kendine özgü dokusu bulunmaktadır. Görsel ve dokunsal algılar sayesinde dokular algılanmakta ve nesne anlam kazanmaktadır. Oluşum yönünden iki çeşit doku bulunmaktadır. Bunlar doğal ve yapay dokulardır. Doğal dokular, doğada var olan dokulardır (toprak, taş, çimen, çiçek, kum, bal peteği vb.). Yapay dokular ise insan üretimidir (Metal, plastik, beton, demir, kâğıt, kumaş vb.).

Dokular yüzeyleri oluşturmaktadır diyebilmekteyiz. Yüzeydeki dokunun parlak-mat, pürüzlü- pürüzsüz ve renksel özellikleri mekâna daha farklı bir anlam ve algı

katmaktadır. Dokunun bu özelliklerinden yararlanılarak mekânlar arası fonksiyon farklılıkları da yaratılabilmektedir. Güngör'e (2005) göre, Dokuların sertliği, rengi ve parlaklığı mekânı etkilemektedir ve bu sağlayıcılar ile mekâna derinlik etkisinin katılması da büyük önem taşımaktadır.

“Sert dokulu, sıcak renkli, parlak yüzeyli cisimler buldukları yerden daha yakında, yumuşak dokulu, soğuk renkli, mat yüzeyli cisimler daha uzakta etki yaparlar....Dokunun derinlik etkisi mekanlar için çok önemlidir. Tavanı sert dokulu bir mekân alçak, yan duvarları sert dokulu bir oda dar, karşı duvarı sert bir yer daha az derin görülür. Doku kullanımında bunlara önemle dikkat etmek gerekir” (s.74).

Resim 5'teki dokulu mekân örneğinde görüldüğü üzere, birbirine yakın olan iki mekân, aralarındaki doku farklarıyla ayrılmıştır.



**Resim 5 - Dokulu Mekân Örneği**

“Pürüzsüz veya yumuşak dokulu bir yüzey, özellikle de cilalı ise, ışığı yansıtır ve yüzey, olduğundan daha açık görünür. Sert dokulu bir yüzey ise, gölgeler oluşumu nedeniyle daha koyulaşır.” (Aydın, 2001, s.37) Objeler üzerindeki dokuların yakınlık uzaklık derecesi de mekândaki algıyı değiştirmektedir. Güngör (2005), doku uzaklaştıkça pürüzlülüğün azalmakta olduğunu çünkü doku yoğunluğunun arttığını belirtir (s.26). “Doku, yumuşaklık-sertlik, ağırlık-hafiflik, sessizlik-gürültü, huzur-terginlik, durgunluk-hareketlilik, sakinlik-heyecanlilik, rehabet-kasvet gibi psikolojik etkiler de yaratmaktadır. Yumuşak dokulu yüzeyler; sükûnet, rahatlık,

monotonluk, soğukluk gibi etkiler (Hastane, lokanta vb. tercih edilir); sert dokulu yüzeyler ise dinamik, uyarıcı, ilgi çekici, güçlü ve daha sıcak, heyecan verici etkiler yaratmaktadırlar.” (Aytem, 2005, s.62)

Dekonstrüktivist Mimar Frank O. Gehry'nin The New Zollhof binalarında, dış yüzeydeki dokunun parlaklık ve matlık etkisiyle yarattığı derinlik görülebilmektedir.



**Resim 6 - The New Zollhof binası, Frank O. Gehry, 1998, Dusseldorf-Almanya**

### **1.2.2. Renk Algısı ve Etkileri**

Kasap (2009), rengi görebilmek için ışığa ihtiyaç duyulduğunu söylemektedir (s.44), ve rengi şöyle tanımlamaktadır: “Renk, göz aracılığı ile algılanan bir ışık tesiridir. Işığın eşya üzerine çarpmasıyla birlikte gözde meydana gelen duyumların her birine renk denir” (s.37). Her bir renk bireylere bağlı olarak sosyal, kültürel, psikolojik anlamlar içermektedir, böylelikle bireyler renk vasıtasıyla mekâna anlam yükleyebilmekte ve pozitif- negatif olarak etkilenebilmektedir.

“Renklerin birlikteliği, hacim ölçeğinde düşünüldüğünde, bir mekân sıcak-soğuk-samimi-rahatsız ve benzeri sıfatlarla tanımlanırken ve mekân kimliği oluştururken, renk konusu önem kazanmaktadır. Monokrom (tek renkli) renk ve tavan-duvar-döşeme yüzeyleri arasında tür-değer doymuşluk açısından fark olmaması durumunda, negatif algı oluşacak, hacim ile ilgili tanımlama,

monoton, sıradan, soyut, tekdüze ve benzeri sıfatlar yardımıyla oluşacaktır.”  
(Manav, 2011, s.98)

Özdemir’e (2005) göre; “Renklerin, tür, değer, doygunluklarına göre değişen sıcaklık, soğukluk, aktiflik, pasiflik, hafiflik, uyarıcılık, dinlendiricilik, sevinç, üzüntü gibi pek çok psikolojik etkileri olduğu günümüzde de deneylerle kanıtlanmıştır” (s.392).

### 1.2.2.1. Renklerin Fiziksel ve Ruhsal Etkileri

Renkler kendilerine özgü anlamlar içermekte ve insanlar üzerinde etkiler bırakmaktadır. Bu psikolojik etkileri incelerken sinemada bıraktığı etkilerin de katılması uygun olacaktır.

**Kırmızı:** Renklerin en gözde ve güçlü olan rengidir. Kan basıncını artırır, teşvik eder, canlılık, samimiyet ve hoşlanma duygusu oluşturmaktadır. Aynı zamanda sıcaklığı, yangını, yasakları, tehlikeleri hatırlatmaktadır. (Güngör, 2005, s.82) Kırmızı, dikkat artırıcı, ilgi çekici, heyecan verici, enerji, cömertlik, fedakârlık, ısıtıcı etkiler taşımaktadır. (Özdemir, 2005, s.393) Kırmızı “...aşk-sevgi temalı dizi, film ve programlarda kırmızı hâkim renk durumundadır. Kırmızının olumsuz anlamları da bulunmaktadır. Yapısında egoizm, kendini tatmin, elde etme ve sahiplik öğeleri de barınmaktadır. Kanı, olumu, ateşi anımsattığı için korku filmlerinde sıkça kullanılmaktadır” (aktaran Kırık, 2013, s.72).

**Pembe:** “Kırmızı rengin en açık tonlarındadır. Sevgi ve yardımseverlik güduları çok kuvvetlidir. Kıskançlık ve kını barındırmayacak kadar yumuşak bir karaktere sahiptir.” (Akyol, 2013) Sükûnet verir, gerginliği azaltır, kibarlığı ve yumuşak huyluluğu simgelemektedir (Güngör, 2005, s.82).

**Turuncu:** Neşe verici ve ısıtıcı bir renktir. Zenginlik, verimlilik ve ışığı temsil eder. Duru sevinç ve dengeli gücün sembolüdür. (Özdemir, 2005, s.393) “Hareket ve canlılık doğuran, yaşama şevkini ve toplumsal ilişkileri artıran bir renktir.” (Güngör, 2005, s.82) “Koyu tonlu bir turuncu asabiyeti daha fazla yansıtmaktadır. Sakinlik duygusu ise şeftali tonu olarak nitelendirilen açık turuncu ile ifade edilmektedir.

Özellikle koyu turuncuda korku ve gerilim filmlerinde kullanılabilir” (Kırık, 2013, s.74).

**Sarı:** “Renk terapistlerine göre bu renk, tüm renkler arasında genel kas sinirlerinin gücünü arttıran tek renktir. Ağırkanlıları canlandıracak ve sinirleri uyaracaktır. Sarı, anlamayı keskinleştirir ve akıl işlevlerini arttırır. Ayrıca, sarının açık tonları, alanları genişleterek büyütür” (Özdemir, 2005, s.393). En ışıklı renk olduğundan, en uzaktan dahi görülebilmektedir. Simgesel olarak güneş ışığını anımsatmaktadır Kapalı havalardaki sarı ışığın azlığı insanları tembelleştirmektedir. Parlak güneş ışığı canlılık sağlamaktadır (Güngör, 2005, s.82). “Sarı, gençliğin, memnuniyetin ve sevincin rengi olmakla birlikte gereğinden fazla kullanıldığında aklı, ruhu ve sinir sistemini uyarmaktadır. Negatif titreşimlerde; korkaklığın, on yargının ve yıkıcı biçimdeki egemenliğin rengidir. Bu acıdan gerilim filmlerinde sarı bazı sahnelerde kullanılmaktadır” (Kırık, 2013, s.74).

**Yeşil:** Göz en çok yeşil rengine duyarlıdır. Göz dinlendirir ve huzur vericidir (Güngör, 2005, s.82). Paylaşım ve yardımseverlik rengidir. Güven ve koruma duyguları barındırır (Akyol, 2013). Serinletici ve sakinleştirici etki yaratmaktadır. Doğa, verimlilik, sessizlik, hayat ve bilgeliği çağrıştırmaktadır (Özdemir,2005, s.393).

**Mavi:** “Mavi, hoşnutluk, iyi niyet, merhamet, açık sözlülük, dürüstlük, esneklik, yumuşak başlılık, anlaşma, uzlaşma, işbirliği ve huzuru çağrıştırır. Heyecan giderici ve sakinleştirici etkisi vardır. Gevşemenin sevildiği ortamlarda mavi yansımalar bulunmalıdır. Mavi ışık, uyku getirici ağrı giderici ve kasılmayı önleyicidir” (Özdemir, 2005, s.393). “Mavi, insanları asabi zamanlarında sakinleştirmekte ve aynı zamanda özgürlük anlamı taşımaktadır. Mavinin özgürlük anlamı görsel çalışmaların hemen hemen hepsinde kendisini göstermektedir” (Kırık, 2013, s.75).

**Mor:** Duygusallık, güç ve lüksü simgelemektedir. Açık değerli mor renk gerginliği azaltır ve romantizm oluşturur. Koyu değerler ise hüznü ve gizemli düşüncelere sevk eder. Geniş yüzeylere uygulandığında korku, pişmanlık oluşturmaktadır (Güngör, 2005, s.82).

**Kahverengi:** “Toprak ana ve ağaçların rengi olan kahverengi, yeşil gibi yaşamın yeşermesini değil, olgunluğu temsil eden yatıştırıcı bir renktir. Ayağı yere basan,

kararlı, ketum bir davranışa yönelticidir ve ciddiyet simgeler” (Özdemir, 2005, s.393). “Doğa, toprak ve ahşap ile bütünleşmiş bir renk olarak doğallığı, alçak gönüllülüğü, rahatlığı ve memnurluğu simgeler” (Güngör, 2005, s.82).

**Beyaz:** Beyaz renk tüm renkleri içinde barındırır ve ışığın çoğunu yansıtır. Saflık, temizlik, barış ve tarafsızlığı simgelemektedir. Dokulardaki ayrıntıları en iyi gösteren renktir (Güngör, 2005, s.82). “Beyaz renk; kullanılan mekânı ya da prodüksiyon setini olduğundan daha büyük göstermektedir. Gümüş rengine yaklaşan beyaz ise, inancı ve kutsallığı simgelemektedir” (Kırık, 2013, s.77).

**Siyah:** Siyah renk ışınları emer diyebilmekteyiz. “Beyazın zıttı olan siyah, iyi-kötü, gündüz-gece, yin-yang, yaşam-ölüm gibi var olan doğal ikilemlerin ‘diğer’ rengidir. Siyah her birimizin doğasında bulunan derin uyumsuzluğun sembolüdür. Bu renk, yas, pişmanlık, suçluluğu sembolize edebileceği gibi, derin dinlendirici sessizlik ve sonsuzluk ya da yapısal kuvveti sembolize eder” (Özdemir, 2005, s.393). Ciddiyet ve resmiyeti hissettirir. Siyahın yanında bulunan başka bir renk daha belirgin görünmektedir. Küçük yüzeylerdeki uygulamalarda canlılık hissi, büyük yüzeylerde ise korku hissi vermektedir (Güngör, 2005, s.82). “Siyah; gizemi de ifade etmektedir. Kötülüğün, korkuların, stresli anların ve kargaşaların meydana gelişini siyah simgelemektedir. Bu yüzden korku filmlerindeki çoğu sahnede siyah ve tonları sıkça kullanılmaktadır. Siyah şiddetin de rengidir. Bütün ateşli silahlar, tabancalar ve tüfeklerin rengi genellikle siyahtır (Kırık, 2013, s.77).

**Gri:** Siyah renkte olduğu gibi, grinin yanına başka bir renk geldiğinde daha belirgin görünmektedir. Olgun, rahatlık ve temkin hisleri vermektedir. Ayrıca gri, bulanıklık getirmektedir ve kirlenmiş olmayı çağrıştırmaktadır (Güngör, 2005, s.82). “Bu renk; kimi zaman sıkıntılı duyguları ve olumsuzlukları yansıtılabilmektedir. Gri bilim kurgu filmlerinde yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Uzay ve teknoloji bu renk ile bütünleştirildiği için bilim kurgu filmlerindeki öğelerin hemen hemen tümü gridir” (Kırık, 2013, s.77).

Renk, psikolojik anlamlar içerdiği gibi mekânların şekillenmesine de yardımcı olmaktadır. Bir renk, duvarlara uygulandığı zaman mekânı büyük, ferah ve geniş gösterirken, bir nesneye uygulandığında tam ters etki yaratarak algı farklılığı meydana

getirebilmektedir. Bundan dolayı renk etkileri iyi bilinmelidir. Özdemir (2005), mekândaki renk değerlerinin etkilerini şöyle belirtmektedir:

“Renklerin tavan, duvar ve döşemelerde, mekân boyutlarının algılanmasına etkileri şöyle özetlenebilir:

- Yüksek tavanlar, sıcak renk ve koyu değerler ile daha alçak algılanırlar. Alçak tavanlar ise soğuk renk ve açık değerler ile daha yüksek algılanırlar.
- Yan duvarlar, soğuk renk ve açık değerler ile birbirlerinden daha uzak algılanırken, sıcak renk ve koyu değerler ile birbirlerine daha yakın algılanırlar. Karşı duvarlar, sıcak renk koyu değerler ile daha yakında algılanırken, soğuk renk koyu değerler ile daha uzakta algılanırlar.
- Döşemeler, sıcak renk koyu değerler ile kuytu ve emniyetli algılanırken, soğuk renk ve açık değerler ile temizlik ve genişlik etkisi uyandırılırlar” (s.400).

RENK TÜRLERİ VE DEĞERLERİ	SICAK RENK KOYU DEĞER	SOĞUK RENK KOYU DEĞER	SICAK RENK AÇIK DEĞER	SOĞUK RENK AÇIK DEĞER
TAVANDA	Kasvetli, Tehditkâr	Kapatici, Örtücü	Manevi Baskı Verici	Yükseltici
DUVARDA	Çevreleyici, Sarıcı	Soğuk	Hareketlendirici	Yönlendirici, Serin
DÖŞEMEDE	Tutucu, Sağlam, Emniyetli	Ağır	Yükseltici, Kaldırıcı	Emniyetsiz, Koşmaya Teşvik Edici

Tablo 2 - Mekânda kullanılan renk değerlerinin bireyde yarattığı algı psikolojileri

### 1.2.3. Işık Ve Gölge Etkileri

Bir mekânı canlandıracak olan ilk önemli öge ışıktır ve “Işık bir tasarım aracıdır” diyebilmekteyiz. Mekân algılamasında ışığın önemi, Yılmaz vd.’ne (2005) göre

şöyledir; Işık, mekân ve nesnelere üç boyut kazandıran bir öğedir. Doğal ve yapay ışığın değişkenlik gösteren özelliklerinden dolayı, mekâna ve nesnelere olan etkisi değişmektedir. Işık mekânın sınırlarını belirginleştirir ve mekân algısında önemli bir görev üstlenir. Işık ve gölge oyunları ile mekân tamamen etki değiştirebilir. Işık cisme yansıdığı anda yüzeylerde farklı hareketler oluşmaktadır, gölgenin oluşmasında ışığın şiddeti ve kaynağı önemlidir. Bu hareketler mekândaki monotonluğu bozar, plastik bir görünüm kazandırarak daha ilgi çekici durum yaratır. Şayet bir mekân aydınlatıldığında gölge oluşmazsa mekânın şeklinin algılanması zorlaşır. Sonuç olarak, gölge nesnelere derinlik boyutu katmaktadır (s.206-207).

Mekândaki tasarım rengiyle, biçimiyle, dokusuyla vb. öğelerle çok iyi tasarlanmış olabilir fakat ışık ve gölge etkisi doğru yaratılmamışsa tasarım kendisini gösteremez. Güngör'e (2005) göre, eğer bir yapıda çekicilik ve canlılık sergilenmek isteniyorsa kuvvetli ışık-gölge sağlanmalıdır. Bunun için binada girinti ve çıkıntılar tasarlanmalıdır. (Balkon, geniş saçak vb.) Kuvvetli gölge için ışık şiddetinin yüksekliği önemlidir. Sükûnet ve rahatlık etkisi isteniyorsa, gölge-ışık farkı fazla olmamalıdır ve ışık şiddetinin az olmasına dikkat edilmelidir (s.92). Tasarımda kullanılan ışığın şiddeti ve geldiği yön de önem taşımaktadır çünkü ışık, çıktığı kaynaktan bittiği noktaya kadar farklı derecelerde aydınlatma sağlamakta ve böylece renklerde ton farklılığı görülmektedir. Aynı zamanda nesneye vuran ışığın gölge şekli de mekâna farklı bir algılayış katacaktır. "Yandan yumuşatılarak yönlendirilmiş parlak ışık, formu ortaya çıkardığı gibi organik yapıyı hissettirir ve aynı zamanda da dokuyu ortaya çıkararak kuvvetli bir grafik etki verir. Bir yüzeyi yandan yalayarak geçen ışık yüzeydeki en ufak bir çıkıntının (örn; çivi) gölgesini metrelerce uzatabilir. Bu böylece mekân ve derinlik etkisini de güçlendirebilir" (Göler, 2009, s.208).

Yılmaz vd.'ne (2005) göre, ışığın birçok değişik niteliği bulunmaktadır. Işık renklidir, şiddetlidir (soluk, yumuşak, berrak vb.), hareketlidir (atılan, delen, titreyen vb.), ayırıcı karaktere sahiptir (çilli, lekeli, çizgili vb.) ve kendine özgü havası vardır (hüzün verici, esrarengiz, heyecan verici, sevindirici vb.) (s.208). Turgay ve Altuncu'ya (2011) göre: "Işığın fizyolojik özellikleri ışık ışınlarının göze girmesi ile başlar, biyolojik sistem üzerindeki etkileri ile devam eder ve psikolojik etkisi ile son bulur. Bu bakımdan ışık; kullanıcı üzerinde uyandırdığı canlandırıcı, heyecan verici,



kasvetlendirici, hüzünlendirici, ilgi çekici gibi duygusal özellikleri sayesinde mekânların algılanmasında farklılıklar sağlamaktadır” (s.173).

Aşağıdaki örneklerde ışık-gölge etkileri görülmektedir.



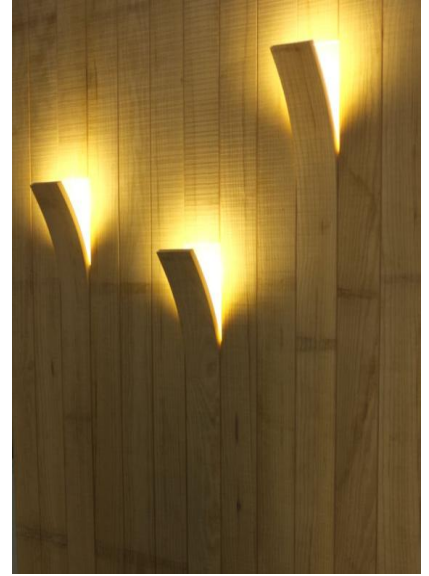
**Resim 7 - Işık-Gölge ile vurgu**



**Resim 8 - Gölge ile tasarım**



**Resim 9 - Işık-Gölge ile 3 boyut**



**Resim 10 - Işık ile tasarım**

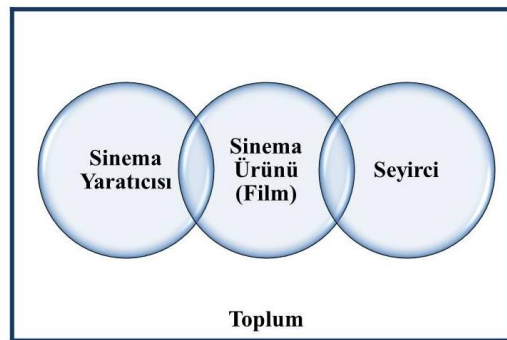
## 2. SİNEMA SANATI

Duygu ve düşüncelerin aktarımı bireyler için bir ihtiyaçtır ve bu aktarımı gerçekleştirmenin birçok dışavurum yolu (edebiyat, mimari, heykel, tiyatro vb.) bulunmaktadır. Diğer sanatlar gibi bir dışavurumun aracı olan sinema aynı zamanda içerisinde geliştiği toplumun bir parçasıdır. “Sinema diğer sanatlar ve kitle iletişim araçları gibi, toplumsal yapının bir ürünüdür; toplumsal yapıya bağlı olarak gelişir ve değişir” (Güçhan, 1993, s.52). Böylelikle sinema sanatı için, duygu ve düşüncelerin dışavurumu ve iletim aracı diyebilmekteyiz. Sinema, toplumun ortak saydığı hikâyeleri, kahramanlıkları vb. sosyal durumları perdeye yansıttığında, bireyler kendilerinden bir parça bulmuştur.

Abisel’e (1995) göre, sinema-seyirci ilişkisi şöyledir:

“Sinema seyircisinin popüler filmlerle ilişkisi, ilk günden beri, daha çok duygusal katılım düzeyinde kurulmaktadır. Öfke, sevinç, hüzn ve korku, film seyredirken hissedilip, dışa vurulan duyguların bir kısmıdır... Sinemayı, başka türlü değil de bildiğimiz sinema yapan tarihsel ve toplumsal koşullar, seyircinin sinemayla kurduğu ilişkiyi de belirlemiştir. Öte yandan filmlerin kurmaca anlatılar haline gelmesi binlerce yıllık sürecin devamı, mitler, fanteziler, düşler, ütopyalar yaratma gereksiniminin bir sonucudur” (s.7).

Güçhan (1993), Sinema-Toplum ilişkileri isimli makalesinde, sinema yaratıcısı, sinema ürünü (film), seyirci ve toplumsal yapı arasında dinamik bir ilişki olduğunu söylemektedir (s.52).



**Tablo 3 - Sinema-Toplum İlişkisinin temel öğeleri**

Özön’e (2008) göre, sinema hem görsel hem de işitseldir, bundan dolayı sinema çok yönlü bir araçtır. Sinemanın başlıca özellikleri şöyledir:

- Sinema bir iletişim, bildirişim aracıdır,
- Sinema bir anlatım aracıdır,
- Sinema bir dildir,
- Sinema bir sanattır,
- Sinema, sanatların bireşimi, “tüm sanat “tır,
- Sinema bir araştırma aracıdır,
- Sinema bir eğitim-öğretim aracıdır,
- Sinema bir propaganda aracıdır,
- Sinema yığımsal bir nitelik taşıır (s.7-8).

Sinema birçok niteliği ve özelliği bünyesinde bulunduran geniş çerçeveli bir iletişim ve sanat dalıdır. Sinema öncesi görsel vurguyla, sinema sonrası arasında büyük farklar bulunmaktadır. Geçmişte sanat, anlatı, propaganda ve iletişim gibi nitelikleri içerisinde hikâye ve görselliği de taşıyarak birleştirebilen en güçlü sanat dalları tiyatro ve operayken, sinema hikâye, görsellik ve müziği benzeri görülmemiş bir şekilde tek bir çatı altında toplamıştır.

Sinema sanatı, bilimsel gelişmeleri perdeye yansıtırken teknolojik gelişmeleri de harekete geçirmiştir. Bu gelişmeler, teknolojiye bağlı olarak ilerlemeye devam etmektedir. Monaco’ya (2002) göre, tüm sanat dalları ekonomi, siyasi ve felsefesinin yanı sıra teknolojisi tarafından da biçimlendirilmektedir. “Bazen teknolojik gelişmeler sanatın estetik sisteminde değişikliğe neden olabilir, bazen de estetik istemler yeni bir teknolojiyi gerektirir” (s.69).

## **2.1. Sinemada Anlatı**

Sinemada anlatı ile ilgili birçok yorum ve tanım bulunmaktadır. Hunt vd. (2012) anlatının anlamıyla ilgili şöyle bir yorum yapmaktadır: “Anlatı çözümlemesi, filmin kullandığı dilin detaylarıyla uğraşmak, filmin anlattığı şeyi filmin biçimi ile ilişkilendirerek incelemek demektir” (s.70). Güçhan ise filmsel anlatı ve önemi üzerine şöyle demektedir: “Filmlerin dünyayı nasıl temsil ettiği sorusunun yanıtları ‘anlatı’ üzerinde durularak ve bunu toplumsal yaşamla birlikte irdeleyerek açıklanabilir” (aktaran Sönmez, 2015, s.67).

Hunt vd. (2012), sinemadaki anlatı çözümlerinin çoğunun 1960'lardaki yapısalci devrim kaynaklı olduğundan bahsetmektedir ve bu kuramsal sistemin temellerinin Aristoteles'in Poetika'sından gelmekte olduğunu belirtmektedir. (s.43). Aristoteles, anlatı diziliminin bir başlangıcı, ortası ve sonu olduğunu söylemektedir ve anlatının en temel öğelerini şöyle tanımlamaktadır:

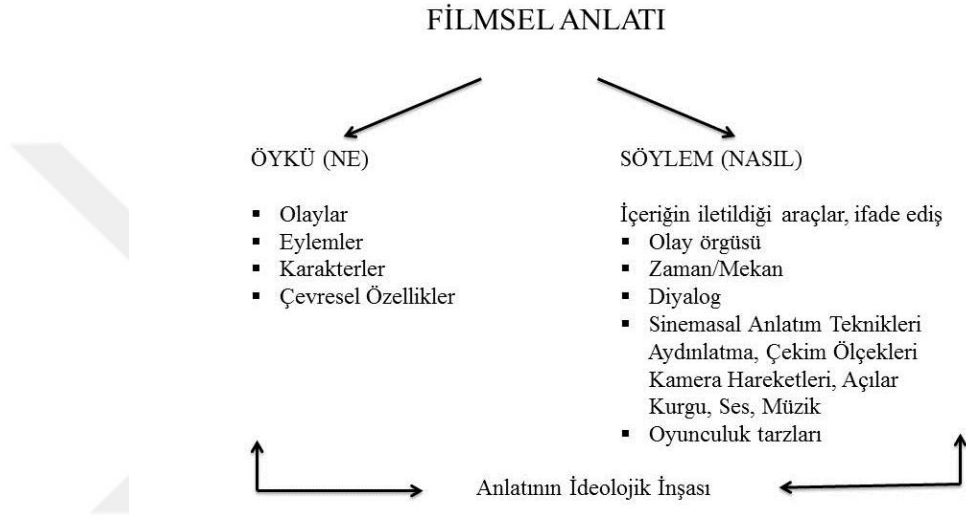
“Bir bütün demek; başı, ortası ve sonu olmak demektir. Başlangıç; bir şeyi takip etmeyen ama kendisinden sonra mutlaka başka şey gelendir. Son; ya gereklilik ya da olasılık nedeniyle bir şeyden sonra gelen ama kendisinden sonra hiçbir şey olmayandır. Orta ise; hem kendinden önce hem de kendinden sonra bir şey olandır. Bu bağlamda iyi kurulmuş öyküler ne rastgele başlar, ne de rastgele biter, bahsettiğim kurallar dâhilinde gelişir” (aktaran Başol, 2010, s.188).

Giriş, gelişme, sonuç kavramları anlatıda, başlatan, açınlayan ve sonuca ulaştıran birer araçtır. Aktarılmak istenen konu, fikir ya da hikâyenin doğuşunu, ilerleyişini ve ulaştığı ya da ulaşması gerektiği noktayı daha anlaşılır hale getiren birer sınır çizgileridir. Güçhan'a (1999) göre, Aristoteles için öykü, olaylar dizisi anlamına gelmektedir. Öyküdeki eylemlerin başı, ortası ve sonu bulunmakta ve neden-sonuç ilişkisi ile birbirine bağlanmaktadır (s.112).

Klasik Hollywood anlatısında da Aristoteles'in yapı anlayışına dayandırdığı üç unsurla yola çıkılmaktadır. Örneğin, Syd Field, her filme üç ana aşama getirmiştir, bunlar; kurulum, yüzleşme ve çözümdür. Başka bir örnek ise, Tzvetan Todorov'un anlatı dizilimidir. Bu dizilim de Aristoteles'in anlatı dizilimini kapsamaktadır, denge (başlangıç) – dengenin bozulması (orta) – dengenin yeniden sağlanması (son) şeklindedir. Todorov, karakterleri de işin içine katmak ve bu üç aşamayı gerekçelendirmek amaçlı bunları genişletmektedir (Hunt vd. 2012, s.52-53).

“Filmsel anlatı öykü ve söylemden meydana gelir. Filmsel anlatıda öykü, olay ve karakterler temel olarak filmin ne söylediğini ortaya koyar. Bütün biçimsel özellikler, diyaloglar ve olaylar örgüsü, çatışmalar ve çözüm biçimleri, zaman mekân düzenlemeleri filmin ideolojik duruşunu oluşturur” (aktaran Sönmez, 2015, s.69).

Filmsel anlatıyı oluşturan öykü ‘Ne’ sorusunu sormaktadır ve olaylar, karakterler, çevresel özellikler, eylemler konularını temel almaktadır. Söylem ise ‘Nasıl’ sorusunu sormaktadır. İçeriğin iletildiği araçların nasıl ifade edildiğiyle ilgilenir. Bunlar olay örgüsü, zaman-mekân, diyaloglar ve sinemasal anlatım teknikleri (kamera açıları, hareketleri, mekân, aydınlatma, kurgu, ses, müzik, oyunculuk tarzları vb.) şeklindedir. Güçhan, anlatının ideolojik inşasını diyagram ile göstermektedir. Tablo 4’te filmsel anlatının yapısı görülebilmektedir.



**Tablo 4 - Filmsel Anlatı**

Filmsel anlatıda “Öykü, karakterleri ve onların yaşadığı olayları kronolojik bir akış içinde, mekanların özellikleriyle birlikte gösterir. Öykü, popüler anlatının temelde kapalı – belirli bir noktada kesin çözüme ulaşarak sonuçlanan – bir yapısı olmasından ötürü nedensellik üzerine kuruludur. Dolayısıyla her eylem bir başkasını yaratır; her olay bir ötekinin nedenidir. Anlatının sonuçlanması öykünün temasını da netleştirir...Söylem ise anlatının dinamiğini, kurmaca dünyanın mantığını oluşturan olay örgüsünü, zaman ve mekan kullanımını...içermektedir” (Abisel, 2005, s.205-206).

Sözen (2008) makalesinde, sinema anlatılarında nesnel ve öznel anlatı olmak üzere iki tür olduğunu belirtmektedir ve şöyle özetlemektedir: “Nesnel anlatıda kamera dışardan bir gözlemci gibi olayları yansıtır... Öznel anlatıda ise kamera, öykü kişilerinin birinin yerine geçer ve onun gözünden olayları sunar” (s.133). Bununla beraber,

öykülemenin özelliklerinden olan klasik ve modern anlatı formlarını şöyle açıklamaktadır:

“Klasik sinema anlatısı, izleyicisini alabildiğine duygulandırma, oyundaki kahramanla özdeşleştirme, sahnelenen eyleme katma şeklinde tanımlanabilir....izleyici, doğrudan kurmaca evrene girip, kurmaca karakterlerle özdeşleşerek, kendi gerçekliğini ve bilincini geride bırakarak, kurmaca evrende yaşar.... Klasik anlatı formuna sahip olan birçok film, sadece tek bir karakterin sınırlı bakış açısıyla kurulurken, modern anlatılarda farklı karakterlerin bakış açıları iç içe geçmiş şekilde inşa edilir” (s.131-132).

## **2.2. Sinemasal Anlatım Teknikleri**

Sinemada, anlatılan her bir hikâyenin görsel, işitsel etkileri bulunmaktadır. Vurgulanmak istenen bu etkiler sinemaya ait eleman ve öğelerin kullanılmasıyla sinemaya aktarılmaktadır. Künüçen (2007), sinemadaki öğelerin oluşturduğu biçimi ve buna bağlı oluşan içeriğin etkilerinden şöyle bahsetmektedir:

“Sinema ve televizyonda çerçeveleme, kamera yüksekliği, çekim ölçeği, özel efekt, aydınlatma, renk, optik kurallar, ses, kurgu gibi çeşitli öğeler bir yandan biçimi oluştururken diğer yandan bu biçimle bağlantılı olarak içeriği de etkilerler, oluştururlar. Diğer bir deyişle, bu öğeler içsel bir içeriğe de sahiptir ve her biçimin, biçimi oluşturan her bir öğenin içsel bir içeriği, sembolik anlamları vardır” (s.230).

Konu çerçevesine bağlı olarak kamera, ışık ve mekân konuları ele alınmıştır.

### **2.2.1. Sinemada Kamera**

Sinemada kamera, görüntü düzenlemenin temel elemanlarından biri ve biçimsel öğeleri oluşturan bir unsurdur. Kamera açıları ve hareketleri ile birçok ifadeye anlam

yüklenebilmektedir. Ayrıca kamera açıları ile görüntü düzenlemesi yapılarak psikolojik etkiler de yaratılabilmektedir.

Mascelli'ye (2007) göre:

“Kamera bakışının yarattığı farklı açılar ile (üstten, alttan, eğik vb.) seyirci duygusal açıdan etkilenebilmektedir. Bu tür farklı açılar ile izleyici kendisini filmin içerisine adapte ederek oyuncu ve olaylarla bütünleştirir. Uzak kamera çekimleri, ilgiyi dağıtıp seyirciyi olayın uzağına yerleştirirken, daha yakın çekimler ile izleyiciyi öyküye daha yakından dâhil etmektedir (s.62).

Güçhan'a (1999) göre, kameranın dikey hareketleri göze uygundur ve uçmayı, özgürlüğü çağırır, güç, otorite ve isteği belirtir. Yukarıdan aşağı hareketler ise tam tersi duyguları ifade etmektedir. Keder, acı, ölüm, depresyon, kısılmışlık, ezilmişlik gibi duyguları barındırmaktadır. Soldan sağa olan hareketler doğal gelirken, sağdan sola olan hareketler rahatsız edici ve tanımlanamaz olmaktadır. Filmde oynayan karakter kötü ise, kameraya doğru yaklaşan bir hareketle o karakter sinirli, korkutucu ve seyirciye saldıracakmış etkisi yaratmaktadır. İyi bir karakterde ise hareketi dostça ve çağırıcısına bir etki yaratmaktadır. Kameradan uzaklaşan hareketlerle de tam ters hisler yaratmaktadır. “Kameraya doğru hareketler genellikle kuvvetli, iddia edici ve güven vericidir, uzaklaşan hareketler güçsüz, korkak ve kuşkulu görünebilir. Yana doğru hareketler, karakterin yer değiştirmesini verir, hızı vurgular, aksiyon filmlerinde sıkça kullanılır” (s.33-34).

Yardım (2012), kamera hareketleri ve anlamlarını bilim-kurgu türü üzerinde ifade ederken tablo 5'te şöyle göstermektedir:

<b>Gösteren</b>	<b>Tanım</b>	<b>Gösterilen (Anlam)</b>
Aşağı çevrinme	Kamera aşağı bakar	Küçüklük, zayıflık (bilim kurguda insanın teknoloji karşısındaki güçsüzlüğü vurgulanırken)
Yukarı çevrinme	Kamera yukarı bakar	Güç, yetki (bilim kurguda yapıların, makinelerin yüksekliğini ve yüceliğini vurularken)
Optik öne, odak kaydırma	Kamera yaklaşır	Gözleme (bilim kurguda ilk defa görülen icatların, ürünlerin incelenmesini konu alan sahnelerde)

**Tablo 5 - Kamera hareketleri ve anlamları**

Yardım, çekim tekniklerinde kodlar ve anlamlarının bilim-kurgu türü üzerindeki yansımalarını tablo 6'da şöyle göstermektedir:



<b>Gösteren</b>	<b>Tanım</b>	<b>Gösterilen (Anlam)</b>
Yakın çekim	Yalnızca yüz	Samimiyet (bilim kurguda kurtarıcı olarak görülen karakterin çekiminde tercih edilmektedir)
Orta çekim	Bedenin çoğu	Kişisel ilişki (Vurgu yapılmak istenilen kişi, kahraman ya da kötü adam, çeşitli bedensel özellikleriyle ön plana çıkarılmak istenildiğinde kullanılır)
Uzun çekim	Dekor ve kişiler	Bağlam alan, kamusal(bilim kurguda oldukça ön planda olan dekor kavramı, oluşturulan evrenin vurgulanmasında, diğer taraftan insan ölçeğiyle dekor arasındaki büyüklük, küçüklük vurgusu yapılırken de kullanılır.)
Genel çekim	Kişinin bütün bedeni	Toplumsal ilişki (Bilim kurguda kişinin çevresiyle olan ilişkisini vurgulamakta kullanılmaktadır)

**Tablo 6 - Çekim teknikleri ve anlamları**

### 2.2.2. Çerçeveleme

Biçemin önemli bir parçası olan çerçeveleme konusu teknik açıdan da incelenmelidir. Özön (1985), çerçevenin tanımını şöyle yapmaktadır: “Film üzerinde görüntüleri

oluşturan resimlerden her birini çevreleyen, dikdörtgen siyah çizgilere çerçeve denir” (s.98), ayrıca Özön, çerçevelemeyi şöyle betimlemektedir: “...sinemacının elindeki gereçleri çerçevenin ikiboyutlu yüzeyine belirli bir anlayışla yerleştirmesine çerçeveleme adı verilir. Çerçeve içinde dengeli yerleştirmelerde bulunmak, dengesizlikler yaratmak, dikkati çerçevenin belirli bir noktasında yoğunlaştırmak, dikkati bir noktadan başka bir noktaya kaydırmak ancak çerçevelemeyle gerçekleştirilir” (s.100). Güçhan (1999) ise çerçevelemeyi şöyle tanımlamakta ve açıklamaktadır:

“...çerçeveleme sinemacının elindeki malzemeyi, görüntünün dikdörtgen çerçevesi içine yerleştirmekte tuttuğu yoldur...Varlıkların ve objelerin çerçeveye yerleştirilme biçimi, onlara verilen önemi, vurguyu ya da tersini gösterir. Seyircinin dikkatini buna çekebilir...Çerçeveleme tarzı herşeyden önce bir seçimin, düşüncenin ve bakış açısının ürünüdür. Çerçevenin sınırları içinde yer alan varlıkların, objelerin öneminin yanısıra bazen de bu sınırların dışında kalan, görünmesi engellenenin de önemi vardır” (s.20).

Çerçeve oranı ve özellikleri görüntünün yükseklik ve genişliği arasındaki çerçeve oranı, kameranın açıklık durumuna, hacmine ve objektiflere bağlıdır. Sinemanın ilk dönemlerinde 3/4'lük (yükseklik/genişlik) keyfi çerçeve oranına sahip olan ve yaygınlaşan bu oran Academy of Motion Picture Arts and Sciences tarafından standartlaştırılarak 1.33 (1:1.33) oranı şeklinde tanımlanmıştır. Bu standart oran 'Akademi oranı' veya 'Akademi açıklığı' adı ile de bilinmektedir. 1950'lere kadar egemen olan bu oran televizyon çerçevesinin bu model üzerine kurulmasına da öncülük etmiştir. Çok yaygın kullanılmasına karşın başka oranlar da kullanılmıştır ve kullanılmaktadır (Monaco 2002, s.105-106).

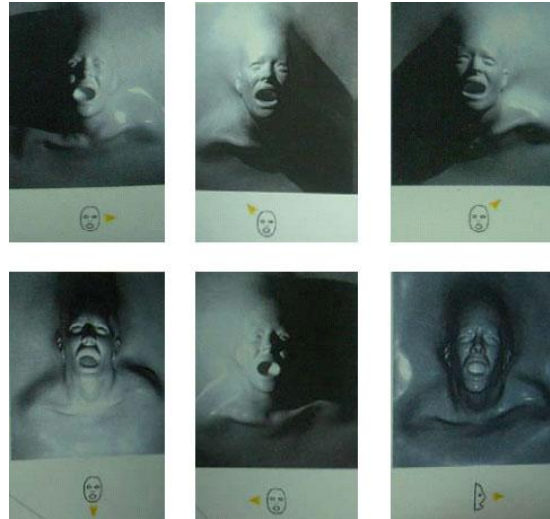
Sinemadaki çerçeveleme algısı, ışık, mekân, ses vb. öğelerle kurgulanan görüntünün kamera sahnesine en elverişli şekilde yerleştirilmesidir denilebilmektedir.

### **2.2.3. Sinemada Işık ve Renk Etkisi**

Onaran (1986) aydınlatmayı doğal ve dramatik olmak üzere iki yönden ele almaktadır. Herhangi bir sahnenin doğal aydınlatma derecesi ile açık hava, kapalı hava, aydınlık,

karanlık, tünel, orman, deniz kıyısı gibi sahneler yaratılabilmektedir. Dramatik aydınlatma ise ‘nesnel ve öznel’ etkiler şeklinde ikiye ayrılmaktadır. Nesnel etki eşyanın görüntüsünün değişmesiyle ortaya çıkmaktadır. Nesne, ışığın geliş yönüne göre farklı şekillere girmektedir (s.44). Özön’e (2008) göre, ışığın öznel etkisi, belirli bir aydınlatma biçiminin ve yeğinliğinin uyandırdığı duyguyla kendini gösterir: Gün ışığında hiç önemsemeyeceğimiz varlıklar, loşlukta ya da karanlıkta bize korku veren bir kılığa girebilirler; bildiğimiz varlıklar, karanlıkta niteliklerini anlayamadığımız ürkütücü görünüşler alabilirler. Aydınlik, açık, güneşli hava bizde sevinç, canlılık, yaşama isteği uyandırabilir. Karanlık, kapalı, yağmurlu hava bunun tam tersine kederli, üzüntülü, boğucu, bunaltıcı bir duyguya yol açabilir (s.96-97). Işığın gerçekte yarattığı bu duygular sinemada farklı olabilmektedir. Hitchcock, ışığı, simgesel ve psikolojik anlamlarda kullanmıştır ve ışığın önemini şöyle belirtmektedir: “Temel olarak renk diye bir şeyin olmadığını aklımızdan çıkarmamalıyız. Hatta insan yüzü diye bir şey de yoktur. Çünkü insan yüzü üzerine ışık çarpıncaya kadar mevcut değildir...Öğrendiğim ilk şeylerden biri çizgi diye bir şeyin olmadığı sadece ışık ve gölgenin olduğudur (aktaran, Güçhan, 1999, s.41).

Resim 11’de Işığın farklı geliş açılarıyla yüzeyde oluşturduğu farklı gölge çeşitleri görülebilmektedir.



**Resim 11 - Işığın gelme yönüne göre yüzey etkisi**

Özön (2008), ışığın yarattığı efektlerle mekân düzenlemesi yapılabileceğinden söz etmektedir ve ışık düzenlenmesini üçe ayırmıştır. Işığın yönü, yeğinliği (derecesi-şiddeti) ve dağılışı alanıdır.

“Sinemacı çeşitli ışık kaynaklarını, yardımcı araçları belli bir düzende yerleştirerek; konuyu belli bir yönden aydınlatarak; konu üzerine düşen ışığın niceliğini ve biçimini düzenleyerek; ışığı toplayarak ya da dağıtarak görünçlüğe belirli bir hava verir; ikiboyutlu film üzerinde derinlik duygusu uyandıran görünüşler sağlamaya çalışır; çığ ışıktan loşluğa, karanlığa dek çeşitli ışıklılık dereceleriyle istenilen havayı yaratmaya çalışır; kısacası ışık yardımıyla görünçlüğü ve varlıkları yoğurur, bir çeşit resim yapar” (s.99).

Sinemada birçok ışıklandırma tarzı bulunmaktadır. Güçhan’a (1999) göre, görüntü yönetmenlerinin kullandıkları üç belirgin stil bulunmaktadır. Bunlar orijinal isimleriyle şöyledir:

- High key,
- Low key,
- Graduated Tonality.

High key stilinde ışık parlak ve yumuşaktır ve çok az gölge içerir. Low key stilinde birkaç alan aydınlatılmaktadır ve daha çok koyu gölgeler bulunmaktadır. Graduated tonality stilinde ise derecelendirilmiş grilerde ton bakımından bir etki yaratılmaktadır. Hangi stilin nerede kullanılacağı film temasına göre belirlenmektedir. Örnek olarak komedi ve müzikallerde high key stili ile az gölge sağlanır. Gerilim ve korku filmlerinde low key kullanılarak dağınık gölge ve atmosfer yaratılmaktadır (s.42).

Monacco’ya (2002) göre, fotoğraftaki bütün ışık kodları sinemada da işlemektedir.

“Tam cepheden aydınlatma bir nesneyi silikleştirir, üstten aydınlatma nesneye egemen olur, aşağıdan aydınlatma nesneye kasvetli bir görünüm verir, tepeden aydınlatma ayrıntılara (çoğunlukla saç ve gözlere) dikkat çeker; arkadan aydınlatma ya nesneye egemen olur ya da onun özel bir bölümünü öne çıkarır; yandan aydınlatma ise dramatik chiaroscuro etki yeteneğine sahiptir” (s.187-188).

Kırık (2013), sinemadaki anlatı dünyasının temelinde renk ögesinin yer aldığını belirtmektedir. Renklerin taşımakta olduğu anlamlar göstergebilim açısından büyük önem taşımaktadır. “Sinemanın renklendiği ilk dönemlerde sinemacılar rengi sadece öz niteliklerinden dolayı kullanmışlardır. Sinema sanatının gelişimi ile birlikte renk sanatsal bir biçimde kullanılmaya başlanmıştır. Ancak renklerin kullanımı kimi zaman yönetmene de bağlı olabilmektedir” (s.79). Özön’e (1985) göre, “Bir ressam doğadaki renkleri nasıl yeni baştan, kendi renk anlayışına göre değerlendirir ve düzenleyebilirse, renklerin ayrı ayrı niteliklerinden, «sıcak», «soğuk», «yumuşak» renklerden belirli duyguları yansıtmakta nasıl yararlanırsa, sinemacı da ele aldığı konunun, çalıştığı film türünün sağladığı sınırlar içinde aynı olanaklardan yararlanabilir” (s.126-127).

Aydıntan, film renklerinin niteliklerini şöyle açıklamıştır:

“Film Renkleri: Işık renkleridir; durgun bir havada gökyüzünün maviliği gibi, film renklerinin izleyiciye olan uzaklığı belirsizdir. Belirli bir dokusu olmayıp süngerimsi bir niteliği vardır. İçine girilebilirmiş gibi bir etki uyandırır. Film renkleri, nesnelere bir parçasıymış gibi algılanmazlar. Ayrıca, film renkleri bir yüzeyi de belirleyemezler” (Aydıntan, 2001, s.29).

#### **2.2.4. Sinemada Mekân**

Mimarlık ve sinema iki farklı sektör olmalarına rağmen birbirleriyle iç içedir. Her iki alan da kendi dönemlerini yansıtarak arkalarında belgeler bırakmaktadırlar. Mimaride, dönemin yansımalarını yapılarda görürken, sinema alanında ise dönemin yansımaları filmler, belgeseller ve film içeriğinde kullanılan çeşitli unsurlarda görülmektedir. Mimarlık ve sinemada mekânlar farklı tanımlara sahiptir. Ancak mekânlar bu iki disiplinin de ortak konusudur. Şahin’in (2010) vurguladığı gibi “Sinemanın görsellik üzerine kurulu olması, yaşamdan kesitler sunuşu, insanı anlatan ve insanla şekillenen bir yapısının oluşu, bu disiplini mekâna muhtaç hale getirir.... Bir filmde karakterler kadar mekânlar da oyuncudur. Bu yüzden sinema ve mimarlık arasında yadsınamaz bir ilişki mevcuttur” (s. 31).

Mekân, sinema anlatısındaki biçimsel özelliklerin çatısı altındadır ve sinemada mekân konusu mimari biçimler ile paralellik içermektedir. İnce’ye (2007) göre, “Mekân

sinemada ve diğ er sanat dallarında bir araçken mimaride sanat mekânı yaratmak için kullanılır... Sinemada amaç mekân tanımlamak ya da yaratmak değildir. Mekân amaca ulaşmak için kullanılan bir araç niteliğindedir. Mekân; senaryo, müzik, ışık ve aktörler gibi kaçınılmaz elemanlarından biridir” (s.39).

Kutucu’ya (2003) göre sinema filmleri yaşam kesitlerini zaman ve mekân içinde sıkıştırıp izleyiciye sunmaktadır. Böylelikle mekânlar sosyal veriler ışığında kolaylıkla okunabilmektedir. Bu bakımdan filmlerdeki mimarlık ve mekân oluşumları tasarımcılara birer model olmaktadır (s.26). Allmer (2010), “mimarlar için sinema yeni görme ve düşünme biçimleri önerirken, mimarlık sinemaya yeni mekân biçimleri önerir” (s.7), şeklinde söylemde bulunmaktadır ve mimar ile yönetmeni birbirine benzetmektedir. Şöyle ki: “Mimar mekânı eleştirir, düşletir, temsil eder, kullanırır, denetler, dönüştürür”, sinemada da yönetmen, bir mimarın yaptıklarını yapmaktadır (s.8). E. Aslan’a (2010) göre sinema, mekânların tasarlanmasında bir laboratuvar niteliği taşıdığından, yönetmen bir mimardan daha özgür sayılabilmektedir. Çünkü yönetmenin yaratmış olduğu düşsel gerçeklik ona büyük bir serbestlik kazandırmaktadır.

“Anlatılmak istenen hikâye ile ilgili toplumsal, sosyal, fiziksel yapı gibi bilgiler, hiçbir alt metin olmadan mekânlar aracılığı ile gerçek dünyaya göndermeler yaparak sunulur, ya da tamamen hayali bir tasvir ile seyircinin algısına yepyeni imajlar sunulabilir. Örneğin bilimkurgu filmlerinde öne çıkan, gelecek tasviridir. Bu bağlamda yönetmen fütüristik bir yaklaşımla mekânı tasarlar: binalar makineleşir, renkler, imgeler donuklaşır, özetle mekânın tasarlanışında teknoloji ön plana çıkar” (s.59).

Sinemada gerçek mekânlar kullanıldığı gibi gerçeğe yakın platolar da kurulabilmektedir. Stüdyo ile stüdyo dışı görüntüler arasında farklar bulunsa da teknolojik programlar vasıtasıyla gerçek ve sanal karışımı mekân ve şehir planlaması hazırlanabilmektedir. Günümüzün son teknolojisinde kullanılan ve sanal mekân hazırlamada, bilgisayarlı grafik efektleri anlamına gelen CGI (Computer Generated Imagery) teknolojisi kullanılmaktadır. Bunun yanında ‘Green Box’ olarak bilinen ‘Yeşil Perde’ tekniği (mavi renk de olabilmektedir) ile de yüksek yapım harcaması gerektiren çekimlerin düşük maliyetle tamamlanması sağlanmaktadır. Bu teknolojik

yöntem ile elde edilen görüntüler tamamen gerçekçi nitelikte olabilmektedir. Kullanılan fonun kolaylıkla değiştirilmesiyle öndeki oyuncular filme adapte edilebilmektedir. Yeşil perde (Mavi perde) tekniğinin haricinde başka yöntemler de mevcuttur. Bu teknikler teknolojinin ilerlemesine paralellik göstermekte ve yenilenmektedir.



**Resim 12 – Özel Efekt Öncesi Mekân**



**Resim 13 – Özel Efekt Uygulaması**

### **2.3. Sinemada Tür**

Hunt vd.'e (2012) göre tür tanımı şöyledir: “Tür, belirli kod ve geleneklerin zaman içinde sürekli tekrarlanması ile oluşan bir gösterge pratiğidir.” Filmler bir şekilde mutlaka türe bağlanmaktadır. Hiçbir film türden tamamen bağımsız olmamaktadır

(s.84). Bir başka tür tanımı ise şöyledir: “tür, çeşitli sanat dallarındaki yapıtların gruplar halinde toplanmasının sonucu olarak, bu grupları belirtmek için kullanılan bir kavramdır ve öncelikle sınıflandırma çabalarıyla ilgilidir” (Abisel, 1995, s.14).

Kırel (2011) popüler sinema ve tür filmlerinin birbirini kapsayan kavramlar olarak ele alınmasının daha anlamlı olduğunu belirtmektedir. “ ‘Popüler sinema’ dendiğinde içinde tür filmlerini de barındıran, türsel üretime dayanan bir yanı da olan bir sinema yapma pratiği kast edilmektedir.’ Popüler sinema, seyirci beğenesine önem veren ve aynı zamanda gişe gelirini önemseyen bir üretim alanıdır” (s.243). “Türün bir filmin ideolojik çerçevesini çizme konusunda oldukça önemli bir rolü vardır. Bir düzeyde, türlerin o kadar bildik kodları vardır ki gerçekçilik nasıl işliyorsa o da öyle işler; seyirciye sahte bir güven hissi vererek istediği mesajı kolaylıkla ve hızla aktarabilir (Hunt vd. 2012, s.110).

Sönmez’e göre tür filmleri içlerinde kendilerine özel temel motifler barındırmaktadır ve bunlar değişmezdir. Bu filmler klasik anlatıya sahiptir ve giriş-gelişme ve sonucu bulunmaktadır. Tür filmleri popüler bir yapıya sahiptir ve herkese ulaşmak istemektedir. Toplumsal değerler ön planda olup sosyolojik ve psikolojik anlam bağlamı bulunmaktadır. Tür, kendini belli eder, kendilerine özgü gerçeklikleri ve dünyaları vardır. Örneğin müzikal bir türde gerçekleşen olaylar gerçek dünyada olmamaktadır, filmdeki gerçeklik müzikale aittir ve film evreninde yaşanmaktadır. Tür filmlerinde de her filmde olduğu gibi temel karakterler bulunmaktadır ve yıldız oyuncu önem taşır. Genellikle izleyici başkahraman ile özdeşlik kurmakta ve bu yolla filmin içine dâhil olmaktadır. Filmdeki tipler şablonlaşır, örneğin, kötü adam, hep kötü adamı oynar veya ‘Tom Cruise’ denildiğinde akıllara aksiyon gelir. Tür filmlerinde ikonografik araçlar, simgeler kostümler, mekânların düzeni, klişeler bulunmaktadır, örneğin kovboy filmlerindeki karakter tipleri ve bar sahneleri gibi. Tür sineması maddeler halinde şöyle sıralanabilir:

- Popülerdir,
- Star oyuncular önemlidir,
- Klasik anlatı yapısına sahiptir,
- Giriş-gelişme-sonuç şeklinde ilerlemektedir,



- Tür kendine özgü görüntü kullanır,
- Türe göre mekân, kostüm vb. araçlar içermektedir,
- Biçime sadıktır (Görsel estetik, politiklik). (Sönmez, 2015, Ders Notları)

Sinemada 75 film türü ve bir çok alttür bulunmaktadır. (Abisel, 1995, s.14). Bu türlere örnek olarak; Aksiyon, animasyon, aşk, belgesel, bilim-kurgu, biyografi, dram, epik, fantastik, gangster, gerilim, tarihsel, komedi, korku, macera, melodram, müzikal, polisiye, psikolojik, romantik komedi, savaş, suç, tarihi, vahşi batı-kovboy(western) filmleri gösterilebilmektedir.

Tezin ana konusu bilim-kurgu sinemasındaki mekân tasvirleri olduğundan dolayı bu türün temel özellikleri aşağıda detaylı olarak ele alınmaktadır.

### **2.3.1 Bilim-Kurgu**

Bilim-kurgu kavramı için farklı bakış açıları mevcuttur, bundan dolayı tek bir tanımla açıklamak yetersiz kalmaktadır. Topuz'a (2013) göre, bilim-kurgu "yarına bakan ve bugünün sorunlarını inceleyebilen bir araçtır" (s.20). Gernsback'e göre bilim-kurgu "bilimsel olgular ve kehanetlerle karışmış düşsel sürükleyici bir öyküdür" (Aktaran: Baudou, 2005, s.11). Roloff ve Seeßlen'e (1995) göre, "Bilim-kurgu başlangıçtan itibaren insanın ağzını hayretten açık bırakacak film hilelerinin türüdür; olanaksız olanı" canlandırıp gösteren ve doğa yasalarını bol bol hayal gücüyle yoğurarak kullanan sinemadır" (s.127). Özön'e (2008) göre, bilim-kurgu filmleri bir yandan bilime dayanırken öte yandan yaratma gücüne önem vermektedir. "Bilimkurgu filmi dendiğinde de, bilimin bugünkü verilerine dayanılarak insanların ilerideki yıllarda gerçekleştirebileceklerini; bu gelişmelerin insan toplulukları üzerinde yol açabileceği etkileri düşlemek, kestirmek, önceden bilmek yoluyla çevrilmiş film anlaşılır" (s.248). Son olarak, Mann, bilim kurgu hakkında geniş bir tanım yapmaktadır:

"Bilim Kurgu fantastik yazının bir formu olup, rasyonel ve gerçekçi şartlarda, bizimkinden daha farklı olan bir gelecek zamanı ve çevreyi betimlemeye çalışır. Bununla beraber yazıldığı zamana ilişkin bir farkındalık gösterir ve günümüzdeki toplum hakkında, maddi ve psikolojik eylemleri gözden geçirip

bunun üzerinde elde edilebilecek yeni teknolojileri keşfetmeye çalışarak, dolaylı olarak bir açıklama sunar” (aktaran, Ardıç, 2011, s. 3-4).

Bu tanım ve özelliklerden yola çıkarak bilim-kurgu hakkında, içinde yaşanan zamanın sosyal, kültürel, teknolojik durumlarını hayal gücü vasıtasıyla günümüz gerçekliğinin dışına çıkararak “zaman” teması içinde sunmaktadır denilebilmektedir.

Kaplan ve Ünal (2011), bilim-kurgunun tür özellikleri ve amacını şöyle açıklamaktadır:

“Bilimkurgu türünün en önemli özelliği, alışılmış duygu ve düşüncelerin yani dünyayı algılama biçiminin dışına çıkabilmek amacıyla, yazarın ve kurgunun kendisini amprik dünyaya ve onun ‘gerçekliğine’ yabancılaştırması durumudur. Bilimkurguyu mitolojik öykü ve masallardan ayıran temel özellik, insanın bilişsel yeteneğine seslenen bir söylem biçimi, bir kurgu niteliği taşımasıdır...Amaç; insana ve onun tarihine mevcut toplumun belirlediği algılama biçiminin dışında bakmayı sağlamak ve böylece geçmiş eleştirel bir bilinçle yeniden konuşurarak, geleceği kurabilecek potansiyelleri işaret edebilmektir” (s.47-48).

Tok’un, bilim-kurgu filmleri vasıtasıyla gelecekte karşılaşılabilecek durumlar için önlem alınabileceği düşüncesi, Kaplan ve Ünal’ın bilim-kurgunun amacında belirtmiş olduğu ‘geleceği kurabilmek’ temasıyla yakınlık göstermektedir. “Kendi dönemine tanıklık eden ve geleceğe bir pencere açan bilimkurgu, gelecekte karşılaşılabilecek durumları ve felaket temsillerini ortaya koyar. Bu yönü nedeniyle gelecekte olabileceklere karşı bir uyarı niteliği de taşır. Bu sorunları yaşamamak için nelerin yapılması ve yapılmaması gerektiğini gösterir” (aktaran Topuz, 2013, s.20).

Mascelli (2007), bilim-kurgu vasıtası ile geleceğin kurgusal tahminlerinin izleyiciye sunulabileceğinden bahsetmektedir.

“Gelecekte oluşan olaylar tahmin edilebilir, planlanabilir ya da hayal edilebilir. Gelecekte geçen bir olay böylece bilim kurgusal bir tahmini, endüstriyel bir planlamayı bugünkü öykünün özetini, ya da bugünkü öyküdeki bir karakter

tarafından hayal edilen olayları içerebilir. Filmi izleyen kişi geleceğe taşınır ve olayı ‘olacağı ya da olabileceği’ biçimde görür. Olay şimdiki zaman kesintisizliği ile sanki şimdi oluyormuş gibi sunulur” (s.76).

Kaplan ve Ünal’a (2011) göre, bilim-kurgu türü, gelecekteki dünya yapısını ve bu dünyadaki insan ilişkilerini tasvir eden bir anlatı yapısı sergilemektedir. Şimdiki zamanı eleştirerek gelecekte bir alternatif ve var olan yapıya bir ayna tutma amacı taşıyan bilim kurgu, zaman zaman da bu çağın sıkıntılarını karamsar (distopyan) bir gelecek teması içerisinde de işleyerek bir uyarı ve yüzleştirme amacına da sahip olmuştur. Bazen de bakış açısını var olan sorunlara odaklamak yerine gelecekte çözüme ulaşmış bir resim aracılığıyla olumlu ve yapıcı bir gelecek betimlemesi (ütopyan) yapar. “Ütopyalar, yazıldıkları çağın hayatına eleştirel bir karşı çıkıştır. Daha iyi bir geleceğin olabileceğini duyumsatan ütopyalar da vardır...distopyalar ise eleştirelliklerine rağmen ‘şiddet’ kavramına yüklediğimiz anlamı mutlaklaştırarak geleceğin dünyasına taşırlar ve böylece ‘korku ve endişe’ algısını süregelen kılarak, son tahlilde geriye yönsemeci düşünceler üretirler” (s.44-45) .

Bayar (2001), bilim-kurgu türünü ikiye ayırmaktadır.

- Bilimsel Bilim-kurgu
- Fantastik Bilim-kurgu

Fantastik bilim-kurgu türü yazarları, yapıtlarında bilimsel kanıt göstermeksizin mantıksal açıklamalardan kaçınarak, kurgularını geliştirirler ve ‘kurgusal estetik’ değerler katma çabasındadırlar. Yazarların ilk amacı, aksiyomlarında bilimsel ve mantıklı kanıtlar getirmek yerine fantastik bir hava yaratarak okuru düşler dünyasına taşımaktır. Bundan dolayıdır ki, ‘ütopya’ fantastik bilim-kurgu içerisinde düşünülebilmektedir (s.34-35).

Bayar (2001), bilimsel bilim-kurgu türünü beş yan dala ayırmakta ve açıklamaktadır.

- Uzay Serüvenleri (Space Operas)

- Saltık Bilim-kurgu (Pure SF)
- Siberetik Bilim-kurgu (Cybernetics SF)
- Toplumsal-Politik Bilim-kurgu (Socio-political SF)
- Psikolojik Bilim-kurgu (Psychological SF)

Uzay serüvenleri genellikle dünya dışında bulunan farklı sistem gezegenlerinde geçmektedir. Bu türde uzay gemileri bulunmakta, uzay savaşları yaşanmakta ve aristokratik bir toplum yapısı içermektedir. ‘Star Wars’ dizisi örnektir.

Saltık bilim-kurgu, “bilimsel yönü ağır; edebi ifadesi güçlü” olarak tanımlanabilir. 1956 yapımı olan ve Joseph Newman yönetmenliğindeki ‘Dünya Denen Şu Ada’ örnek gösterilebilir.

Siberetik bilim-kurgu için ‘bilgisayarları konu alan bilim-kurgu’ türü tanımlanabilir. Üç ayrılmaktadır:

- Cyber-punk,
- Cyborg Bilim-kurgu
- Cyber Space SF.

Cyber-punk, insan-bilgisayar çatışmasının toplumsal, bilimsel veya politik anlamlardaki öykülerdir. Isaac Asimov tarafından yazılan ‘I Robot’ bu türün örneğidir.

Cyborg bilim-kurgu, androidlerin topluma egemen olma eğilimine karşı direnen savaşçılara verilen isim denilebilir. ‘The Blade Runner’ bu türe örnektir.

Cyber-Space SF (Türkçe karşılığı bulunmamaktadır.) Cyber-punk türünün uzaya taşınmış halidir denilebilir. ‘2001 A Space Odyssey’ bu türe örnektir.

Bilimsel Bilim-kurgunun en önemli dallarından biri olan sosyo-politik bilim-kurgu, “günümüz sosyal ve politik sorunları, ya olduğu gibi gelecek boyutları içine taşınır ya da bu sorunların gelecekte ne gibi durumlar alabileceğinin ‘extrapolation’u yapılarak, gelecek bir zaman içinde işlenir” (s.42). Aldous Huxley’nin ‘Cesur Yeni Dünya’sı bu türe örnektir.

Psikolojik Bilim-kurgu ise: “İnsanın psikolojik sorunlarını gelecekte ya da bilinmeyen toplum yapıları içinde ele alan, inceleyen ve konu edinen” (s.44), bilim kurgu türü olarak tanımlanabilir. Asimov’un ‘The Current of Space’i bu türe örnektir (s. 35-44).

### **2.3.1.1. Bilim-Kurgu Türünün Tarihi Ve Gelişimi**

Bilim-kurgu bir sanat türü olarak sinemadan önce de var olmuştur. Roloff ve Seeblen (1995) bilim-kurgunun bir yandan da yazınsal bir tür olduğunu belirtmektedir:

“...bilim-kurgu aynı zamanda genellikle teknolojinin düşünsel deneyimle, ortaya atılan deneysel tasarımlarla birlikte ortaya çıktığı, alabildiğine ‘yazınsal’ bir türdür de. Bilim-kurgu başka bütün türlerde karşılaştığımızdan daha fazla, kitaplarında okurlarının tasarlama ve kafalarında, gözlerinde canlandırma gücünü harekete geçiren yazarların fikirlerini sinemaya aktarmaya çalışmıştır” (s.127-128).

20. yüzyılın başlarında el boyaması filmlerden, bugünün teknolojik gelişmeleriyle var olmayan nesnelere, objelerin, kentsel görünüş ve mekânların yoktan var edilebilmesi, teknolojik gelişmeye bağlı olarak tekniklerin de gelişmekte olduğunu göstermektedir. “Bilim-kurgu türünün gelişiminin teknolojinin ve doğabilimlerinin ilerlemeleriyle bağlantılı olduğu apaçık bellidir; yeni olanaklar hayal gücünü körükler. Ama öte yandan dünyanın yeni büyük güçler arasında paylaşılmasıyla ortaya çıkan uluslararası anlaşmazlıkların belirlediği siyasal gelişmeler de bilim-kurgu türünü etkilemekten geri kalmayacaklardır” (Roloff, - Seeblen, 1995, s.163). Aynı zamanda teknolojik gelişmelere paralel olarak toplumlar da değişmektedir ve bilim-kurgu ön görüleri sayesinde, toplum için merak unsuru olan temalar aydınlanır denilebilmektedir. Bilim-kurgunun tarihi incelendiğinde zamansal paralellikte değişimler ve gelişimler görülebilmektedir.

İlk bilim-kurgu romanının “True History” yani “Gerçek Tarih” ismiyle 2. yüzyılda Yunanlı bir yazar olan Samsatlı Lukianos tarafından (Samsat, Adıyaman ve Urfa arasındaki bölge) yazıldığı bilinmektedir. Sunay Akın bir söyleşisinde bu roman hakkında şöyle söylemektedir:

“Berlin Kütüphanesi’nde dünya edebiyatının ilk el yazması eserleri var. Bunlardan biri ilk bilim kurgu uzay romanı... Yaklaşık 2000 yıl önce yazılmış. Yazan Lucian. Roman şöyle başlıyor: ‘Olimpiyatlara katılmış 50 atletle bir gemide karanlık denizde gidiyorduk. Fırtına çıktı. Dalgalar gemiyi kaldırdı indirdi, kaldırdı indirdi, kaldırdı gittik. Aya konduk’ İlk aya seyahat 2000 yıl önce. Ne Jules Verne’i o 1800’lü yıllar. ‘Taşı kaldırıyorlar altından böceklerle benzer yaratıklar çıkıyor’ 2000 yıl önceki uzaylılar. Bugünde aynı tasvir edilmiyor mu? Ay kralına dedim ki bizi geri gönder. Olmaz bizim güneşle savaşımız var’ ilk yıldız savaşları. İşte bu kitap Berlin Kütüphanesi’nde” (Akın, 2013).

Bu ve buna benzer antik bilim-kurgu kaynaklarının çoğu mitolojiye dayanırken, modern bilimin gelişmesiyle bilime dayalı kurgular da oluşmaya başlamıştır.

Bilim-kurgu tarihinde “bilim-kurgunun babası” olarak adlandırılan yazar Jules Verne (1828-1905) öykülerinde insanların hayal güçlerini canlandırarak onları geleceğe taşımıştır. Verne, öykülerindeki ayrıntıları bilimsel gerçeklere dayanarak kaleme almıştır, özellikle hava taşıtları, uzay ve denizaltılar hakkında yazmıştır. Verne’in romanlarında yaptığı gelecek tasarımları günümüz gerçekliğine çok yakındır ve tarif ettiği buluşlar teknolojiye ilham kaynağı olmuştur. Birçok kitabı sinema filmine çevrilmiştir (URL 1). Verne’in bilim-kurgu romanlarındaki kahramanları, teknolojiye duydukları hayranlıklarının etkisi altındadır ve bu hayranlıklarını genellikle bir yerlere ulaşmak, mikro-dünyalara girmek, bilinmeyen bölgelere adım atmak için kullanmaktadırlar. Verne’in kahraman tipleri, teknoloji yardımıyla yeni kaynaklar yaratma çabası içindeyken, kötünün temsilcileri ise teknoloji aracılığıyla toplum üzerinde güç sahibi olmayı amaçlamaktadır (Roloff ve Seeßlen, 1995, s.38).

Sinemanın gelişmesine öncülük etmiş olan Fransız film yapımcısı ve yönetmeni olan Georges Méliés, bilim-kurgu sinemasının ilk örneklerini romanlardan sinemaya aktarmıştır. Méliés, ilk bilim-kurgu filmi olan ‘Le voyage dans la lune / Aya Seyahat’ filmini 1902 yılında çekmiştir. Bu film, Jules Verne’in 1865 yılındaki ‘De la Terre A La Lune / Ay’a Seyahat’ isimli romanı ve H.G. Wells’in 1901 yılındaki ‘The First Men in the Moon / Aydaki İlk İnsanlar’ isimli romanlarından yola çıkılarak tasarlanmıştır.

Film art arda gelen hareketli siyah-beyaz resimlerden oluşan sahneler dizisidir. Saniyede 16 kare hızında oynatıldığında 14 dakika sürmektedir ve sessizdir (Dirks, 2015). Bu ve bunun gibi örnekler geleceğin bilim-kurgu sinemasına atılan ilk adımlar olmuştur.



**Resim 14 - Le Voyage Dans La Lune / Aya Seyahat – 1902**

Bir başka öncü bilim-kurgu örneği ise 1904 yılında Méliés tarafından yapılan ‘Voyage à travers l'impossible / İmkânsız Yolculuk’ tur. Méliés bu filmi, Verne’in aynı isimli romanından sinemaya uyarlamıştır. Film siyah-beyazdır fakat serbest el boyamasıyla renklendirilmiştir. Resim 15’te filmde bir sahne görülmektedir.



**Resim 15 - Voyage à travers l'impossible / İmkânsız Yolculuk – 1904**

Özön’e (2008) göre, sinemanın ilk zamanlarında doğadaki renklerin sinema filmlerine aktarım yöntemleri bulunamadığından, uzun bir süre filmlerde siyah-beyaz renkler

kullanılmıştır. Ancak 1940'lı yıllarda bu yöntem bulunarak film üzerine doğal renkler yansıtılmaya başlanmıştır. Yine de siyah-beyaz renklerin kullanımı son bulmamıştır çünkü renkli ve siyah-beyaz filmlerin kullanım tatları farklıdır. Siyah-beyaz renk kullanımının yarattığı sınırlılık aşılmış ve doğadaki renkler filmlerde de yerini bulmuştur (s.154-155).

Méliés'nin kullandığı sinema hilesi ile hareket ve dönüşümlerin canlandırılmasına yarayabilen yeni ve şaşırtıcı mekanik olanakların gösterilmesini hedeflemektedir. Bu hile teknikleri Méliés'nin kendi kurmuş olduğu tiyatrosunda da gerçekleştirilmiştir ve hatta yeni anlatım aracı olan sinema (film) için kullanılmak üzere sayısız sinema tekniği keşfetmiştir. 'Stop-motion' yöntemi ve resim ile gerçek sahnelerin birbirinin yerini alması bu hilelere örnektir. Stop-motion yöntemini yıllar sonra Willis O'Brien ve Ray Harryhausen tarafından kusursuzlaştırılmıştır (Roloff ve Seeßlen, 1995, s.129). Méliés, sinemada görsel etki yaratmak amacıyla fiziksel dekorlar, el boyaması arka planlar vb. yenilikler kullanmıştır. Farklı teknik arayışı sayesinde, günümüzde kullanılmakta olan yapay görüntü tekniklerine öncülük etmiştir.

Avrupa'dan sonra Amerika da bilim-kurgu denemelerinde bulunmuştur. Amerikan sinemasının ilk dönemleri, geri dönüşün kesin olduğu fantastik geziler üzerinedir. İlk gerçek Amerikan bilim-kurgu filmi 1910 yılında Edwin S. Porter tarafından yapılan 'A Trip to Mars / Mars'a yolculuk' tur. Daha sonrasında 1914'te yönetmen Henry Mcrae'nin 'The Moon Child' ve 1915'te yönetmen John Stuart Blackton'un 'The Battle Cry of the Peace' isimli bilim-kurgu filmleri takip etmektedir (Roloff, - Seeßlen, 1995, s.157).

Hollywood, tür sinemasını etkin kullanan bir sektördür. Bir dönem western, müzikal, gangster filmleri ön planda iken bir dönem de bilim-kurgu filmleri tür sinemasının önemli yapıları olmuştur ve kendi türü içerisinde yeni akımlar yaratmıştır denilebilmektedir. Bayar'ın (2001) M.Ö. 340 tarihinden başlayarak 1990'lı yıllara kadar sıraladığı bilim-kurgu kronolojisinden özet yapıldığında şöyle söylenebilmektedir: 1937 yılında John W. Campbell tarafından Amerikan bilim-kurgusunda Altın Çağ başlamıştır. 1937-1950 yılları arasındaki bu Altın Çağ'da Clifford D. Simak, Jack Williamson, Isaac Asimov, Ray Bradbury gibi yazarlar en verimli dönemlerini yaşamışlardır. 1950-1960 yılları arasında bilim-kurguda soğuk



savaş dile getirilmiştir ve komünizm paranoyası (McCarthyism paralelinde) ortaya çıkmıştır. 1967 yılında Harlan Ellison tarafından ‘Tehlikeli Hayaller’ antolojisini yayınlanmıştır bununla beraber İngiltere ve Amerika’da ‘Yeni Dalga’ akımı başlamıştır. Bu Akım 1965-1975 yıllarında Brian W. Aldiss, J.G. Ballard, Samuel R. Delany, Frank Herbert gibi yazarların dikkatini çekmiştir. 1977 yılında George Lucas tarafından Star Wars dizisi oluşturulmuştur. Böylelikle bilim-kurgu sineması Space Opera’ya ve pulp fiction’a dönüşmüştür. 1980 yılında William Gibson bilim-kurguda yeni bir distopik konu bulmuştur ve ‘Cyberpunk’ akımı başlamıştır (s.27-28). Ayrıca 1980’lerden günümüze film sektöründe işlenen güncel konuların genel bir değerlendirmesi yapıldığında şu sonuçlar görülmektedir: 1980’lerin soğuk savaş sonrasında post nükleer ve cyber-punk duruşu hâkimken 1990’larda körfez krizi ve globalleşme ön plandadır. Böylelikle farklı etnik grupların birlikteliği öne çıkmaya başlamıştır. 2000’lerde orta doğu krizi yaşanmaktadır. Olaylara tersten bakmak ve ‘düşman olarak ağılananların tarafından yansıtılan gerçekler’ teması işlenmeye başlanmıştır. 2010’lu yıllara gelindiğinde ise orta doğu gündemi ile ilgili bir ‘günah çıkarma’ hâkimdir. Beraberinde ‘sistem/devlet bize doğruları söylemiyor, aslında gerçekler bambaşka’ teması ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu ana temalar bütün Hollywood yapımlarında, bilim-kurgudan gündelik dramaya kadar görülmektedir.

### **2.3.1.2. Mekân Ve Bilim-Kurgunun Zamanla İlişkisi**

Zamanda geçmiş kavramı, öğrenilen tarihsel bilgiler, tecrübeler, anılar vb. olgulardır. Şimdi kavramı, içinde bulunduğumuz zamanı kapsamaktadır ve geçmişte gelecek diye tanımlanan andır. Gelecek kavramı ise insanları bekleyen ve bilinmeyen bir zamandır. “Zamanın eşzamanlı olarak kavranışı, içinde bulunulan herhangi bir ‘an’ın, tüm zaman mekânlarına; geçmişe, geleceğe, eşit uzaklıkta olunduğunun kabul edilmesi anlamındadır. Bu nedenle geçmiş zaman mekânı gibi, gelecek zaman mekânı da içinde bulunulan herhangi bir ‘an’a aynı uzaklıkta kabul edilir” (Güney, 2003, s.61-62).

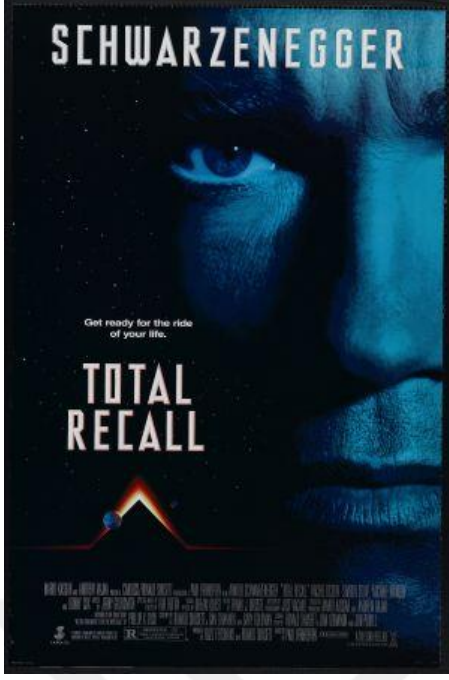
Führ, zaman ve mimari arasındaki bağlantının, geçmiş ve geleceği şimdi ile bütünleştirerek başarılabileceğinden bahsetmektedir.

“...öznel olarak yaşanan zaman ve mimari ya da kent tasarımı arasında bir bağlantı vardır ve mimarların amacı mevcudun bir genişlemesi olmak zorundadır. Lynch bu genişlemenin geçmiş ve geleceği şimdiyle (mevcutla) bütünleştirmekle başarılacağını yazar....Lynch, geçmişin şimdiden kesin bir şekilde ayrılmaması fakat onda mevcut olmasına izin verilmesi gerektiğini dile getirir. Aynı şekilde, gelecek de bizim şimdimizle bütünleştirilmelidir. Yalnızca şimdiyi daha şimdiden mevcut gelecek, yani potansiyel gelecek olarak düşünürsek, gelecek amaçlı olarak geliştirilebilir veya gerçekleştirilebilir” (Aktaran, Führ, 2007, s.48-49).

Mimari mekânlar gibi bilim-kurgu türü için de “zaman” kavramı oldukça öneme sahiptir ve özellikle gelecek kavramı ön plandadır. Geçmişten günümüze insanlar için gelecek kavramı, içerisinde bilinmeyi barındırdığından dolayı gizem ve merak konusu olmuştur. Bunun yanında insanların geleceği bilme isteklerinin altında yeniyi aramasın da yatmaktadır. Her döneme göre gelecek kavramı ve ön görüşü değişmektedir. Örneğin teknolojiye sahip olmayan bir çağda, gelecek temasıyla tasarlanan görüntülü bir telefon şaşkınlık yaratırken, günümüz teknolojisinde kurgulanan gelecek temalı bir obje tanıdık ve tahmin edilebilir olabilmektedir.

### **3. FİLM ÇÖZÜMLEMELERİ**

#### **3.1. TOTAL RECALL – GERÇEĞE ÇAĞRI**



**Yönetmen** : Paul Verhoeven

**Yapımcı** : Mario Kassar

**Senaryo** : Philip K. Dick

Ronald Shusett

Dan O'Bannon

Jon Povill

Garry Goldman

**Kurgu** : Carlos Puente

**Görüntü Yönetmeni** : Jost Vacano

**Yapımı** : 1990 - ABD

**Tür** : Bilim-kurgu

Aksiyon

**Oyuncular** : Arnold Schwarzenegger

Sharon Stone

Michael Ironside

Rachel Ticotin

Ronny Cox

Total Recall, Philip K. Dick' in We Can Remember It For You Wholesale isimli kısa hikâyesine dayanmaktadır. Yönetmen Paul Verhoeven, bu filmde gelecek temasını kullanarak, sosyal eleştiri, aksiyon ve teknolojik fantezi sunmaktadır. Ayrıca bu film gelecek temasıyla hazırlanmış olup 2084 yılında Marsta geçmektedir.

Douglas Quaid (Arnold Schwarzenegger) eşi Lori (Sharon Stone) ile 8 senelik evli ve normal bir yaşama sahip olan sıradan bir inşaat işçisidir. Quaid rüyalarında sürekli olarak kendisini Mars'ta görmektedir ve bu rüyalar onda Mars'a gitmeyi bir tutku haline getirir. Böylelikle Quaid, sahte anılar üreterek sanal tatil düzenleyen Rekall isimli bir şirketten Mars seyahati satın alır. Uzmanlar Quaid'in sanal ortamda sahip olmak istediği karakteri, mesleği, beraber olacağı kadının özellikleri vb. beklentilerini öğrenirler. İşlemden önce Quaid, bir ajan olmak istediğini söylemiştir ancak işlem sırasında korku ve telaşla kendisinin gizli bir casus olduğunu söyleyerek aniden uyanır. Uzmanlar buna şaşırır, çünkü henüz ona yeni kimlik yüklemesi yapmamışlardır, ancak daha önce başka bir kaynak tarafından hafızasının silindiğini anlarlar ve kimlik

yükleme işleminin bilinçaltının derinlerinde kalan bazı anı dosyalarını etkin hale getirdiğini görürler. Quaid, hafıza silinmesi dolayısıyla tamamen unuttuğu asıl benliğinin bazı parçalarını yeniden hatırlamaya başlar. Sürecin olağan dışı gittiğini gören şirket yetkilileri Quaid'i uyutup taksiye bindirerek yaşadığı adrese gönderirler. Takside uyanan Quaid, araçtan inip apartmanına giriş yaparken içinde bir arkadaşının da bulunduğu birkaç adamın ölümcül saldırısına uğrar. Onları etkisiz hale getirdikten sonra, şaşkınlık ve şok içinde evine gider ve karısına olanları anlatır. Bu sırada karısının tepkilerinde bazı gariplikler fark eder ve hiç beklemediği bir anda karısı da kendisine saldırır. Uzun bir boğuşmanın ardından karısı bazı şeyleri itiraf eder. Kendisi aslında özel bir ajandır ve hafızasının silinmesinin ardından Quiad'i kontrol altında tutmak için seçilmiştir. Quiad eski kimliğini hatırlamaya başladığı için istihbarat servisi tarafından bir tehdit olarak görüldüğünü fark eder. Evini terk ederek bir otele gider. Kaldığı odadaki telefon aniden çalmaya başlar. Telefon ekranındaki tanımadığı bir adam, Quaid'in üzerinde bir verici bulunduğunu ve onu çıkartmazsa ajanların onu her an bulabileceğini söyler. Telefondaki kişi bu konuşmayı Quiad'in kaldığı otelin karşısında bulunan bir telefon kulübesinden yapmaktadır. Kendisi kulübenin yanına bir çanta bırakır ve Quiad'e ihtiyaç duyduğu tüm cevapların bu çantada olduğunu söyler ve ardından ortadan kaybolur. Çantayı alan Quaid, boş bir binaya girer ve çantanın içinde geçmişten kendisine bırakılan bir mesaj görür. Bu mesaj geçmişten kendisine ileilmek için hazırlanmış bir videodur ve ekrandaki konuşan kişi geçmişteki kendisidir. Asıl adının Hauser olduğunu, Mars'taki koloni için bir ajan olarak çalıştığını ve koloni lideri Coahaagen'in (Ronny Cox) pis işlerini yapmakta olduğunu öğrenir. Bir süre sonra direnişten bir kadınla tanışmıştır, ondan çok şey öğrenerek aslında yanlış tarafta olduğunu farkına varmıştır. Ekranda izlediği görüntüsü kendisinden Mars'a gitmesini ve ona ihanet eden Coahaagen'i bulmasını ister.

Mars'a giden Quaid, orada sevdiği kadın olan Melina'yı ( Rachel Ticotin) bulur. Melina onu direnişçilerin liderine götürür. Mars'taki sömürülen halkın pek çoğu maruz kaldıkları olumsuz çevresel koşullardan dolayı mutasyona uğramıştır. Direnişçilerin lideri olan Kuato (Marshall Bell) da bir mutanttır. Quiad'in zihnini okuyarak Coahaagen ile ilgili derin sırları öğrenir. Bu sır yarım milyon yıllık bir hikâyeye dayanır. Yaklaşık 500.000 yıl önce Marslılar tüm gezegene yetecek oksijen üretebilen bir reaktör yapmıştır. Yer altında saklı kalmış olan bu reaktörü Coahaagen bulur ve gizli tutmaya devam eder. Bunun sebebi geçici oksijen üreten makinalar ile halka oksijen satıp

zenginleşmek ve en hayati ihtiyaç olan oksijeni tekeline bulundurarak tüm Mars'ı yönetmek istemesidir. Böylece halk bütünüyle Coahaagen'e itaat etme zorunluluğuyla yaşamaktadır.

Direnış lideri Kuato, Quiad'in zihnini okuduğunda tüm gezegene yetecek olan oksijeni üretebilecek reaktörün yerini görür. Quiad'i, Coahaagen'e karşı tehlikeli yapan durum zihnindeki bu bilgidir. Tüm bunlar olurken direnişçilerin olduđu yer koloni askerleri tarafından aniden basılır. Başta direniş lideri olmak üzere pek çok kiři öldürölür. Quiad ise tutsak alınır. Direniş lideri ölmek üzereyken Quiad'e oksijen reaktörünü bulup çalıştırmasını ve tüm gezegeni kurtarmasını söyler. Quiad, Melina ile birlikte Coahaagen'in yanına götürölür. Direniş liderinin öldüğünü gören Coahaagen, Quiad'i tebrik eder ve ona şok olacağı bir gerçekten bahseder. Quiad'in Dünya'da gördüğü geçmişten kendisine seslenen görüntüsü aslında bir aldatmacadır. Kendisine Hauser ismiyle mesaj bırakan eski hali direnişçilerin içine sızmak için bilinçli bir biçimde hafızasını sildirerek Quiad kimliğini almıştır. Geçmişini ve kimliğini yitirmiş biri olarak direnişçilerin şüphe edeceği biri olmaktan çıkmıştır. Nitekim izlediği videonun yönlendirmesiyle, süreç onu direniş liderine kadar götürmüş ve Coahaagen istediğine ulaşmıştır. Coahaagen onu bir makinaya bağlayarak eski benliğini vücuduna yeniden aktarmak istemektedir. Zorla makinaya bağlanılan Quiad kendi özgür iradesiyle direnerek makinadan ve görevlilerden kurtulur. Melina ile beraber kaçarak reaktöre gider. Reaktöre ulaştıklarında kendisine engel olmak isteyen Coahaagen ve adamlarını atlatarak reaktörü çalıştırır ve tüm Mars oksijene ve özgürlüğe kavuşur.

### **3.1.1. Film ve Mekân Analizi**

Filmin çođu Meksika'da ve Meksika'da bulunan Churubusco Stüdyolarında çekilmiştir. Film mekânları şöyledir:

- Heroico Colegio Militar (Meksika)
- Metro Insurgentes istasyonu
- Metro Chabacano istasyonu
- Hotel Nikko Mexico
- Infonavit ofis binası (URL2).

Filmde geçen dünya sahneleri için bina seçimleri modernist ve çağdaş mimarlığın ilkelerinden biri olan ‘Brütalizm’ akımıdır.

Brütalizm, Fransızca ‘beton brüt’ kelimesinden türemiştir. 1954 yılında, Peter ve Alison Smithson tarafından ‘Yeni Brütalizm’ adı altında ortaya çıkmıştır. Bu görüş doğrultusunda ‘Brütalizm’ akımının temelleri atılmıştır. Bu akım, tasarımda bütünlük ve etik tavır sergilemektedir (Eren, 2011, s.13-14). Şöyle ki; Brütalizm, 1950’li yıllarda en yaygın malzeme olarak kullanılan betonu, dışına sıva kullanmaksızın heykelimsi bir ifadeye çevirmekte ve bu ifadeler dâhilinde tasarımda mimari bir dil yaratmaktadır. Biçimlendirmede ise taşıyıcı öğeleri ve yapı malzemelerini saklama gereği duymadan, bu biçimleri de öğelere katarak bir anlatım aracı haline getirmektedir.

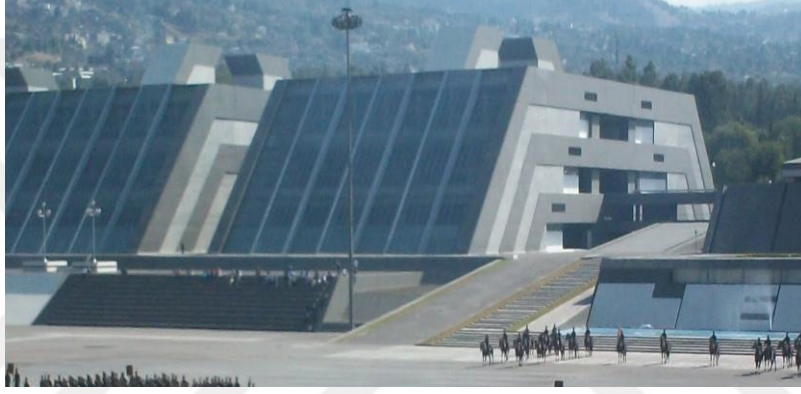
Filmdeki mekânlar “Dünya” ve “Mars” mekânları olmak üzere iki kümede incelenebilmektedir.

Dünya mekânlarının temsili için kullanılan ‘Brütalist’ yapılar, kütesel, çizgisel, büyük ölçekli, renksiz ve hantal olmaları sebebiyle insanlar üzerinde ezilme, donukluk, boyun eğme vb. hisleri yaratmaktadır. Bu psikolojik etkiler ile birlikte film, mekânlar vasıtasıyla totaliter rejimi ve geleceğin hiper görüntüsünü izleyiciye güçlü bir şekilde aktarmaktadır. Ancak bu mekânlar, nüfusun tarihsel kökenini ve kültürel ya da sembolik unsurlarını barındırmamaktadır, bunun yerine malzeme ve doku bütünlüğüne odaklanılmıştır.

Resim 16’da Quaid’in eşi Lori ile oturduğu evin dış cephe temsili olarak Meksika’da bulunan, Mimar Agustín Hernández Navarro tarafından 1976 yılında tasarlanan ‘Heroico Colegio Militar’ askeri okul kullanılmıştır (Morfin, 2015).



**Resim 16 - 'Heroico Colegio Militar' film sahnesi**



**Resim 17 - Günümüzde 'Heroico Colegio Militar'**

Evin iç mekânında uygulanan beyaz renk üzerine kabartma dokulu duvarlar mekâna derinlik katmaktadır. Bu doku özelliği, mekâna hareket ve canlılık katmaktadır. Filmin gelecekteki mekân özellikleriyle ilgili bakış açısı sadelikten ziyade, geometrik şekiller ve sık dokulara dayanmaktadır. Bununla beraber duvarlarda, kumanda ile yönetilen, bir dizi bölmelere ayrılmış dijital ekranlar bulunmaktadır. Ekranlar, tek bölmeli veya çok bölmeli işlevlere sahiptir ve çok fonksiyonlu (televizyon ve dijital arka plan, duvar) olarak kullanılabilir. Yatak odası sahnesi için tasarlanan güneşliklerin otomatik olarak açılması, teknolojik bir yüzyılı vurgulamak ve tasvir etmek için bir araç olarak kullanılmaktadır. Ayrıca akıllı bina teknolojisinin 1990'lardaki izdüşümleri görülmektedir. Evin içerisindeki ortam minimalist bir anlayıştan oldukça uzaktır. Griye yakın pastel tonlar, duvarlardaki sık dokular ve akıllı bina teknolojisiyle modern bir mekân etkisi yaratılmış, ancak, kullanılan günlük eşya, mobilya, süs vb. materyallerin etkisiyle ortama doğallık katılmıştır. Çevrenin görsel şartlarına bağımlı

olmayan bir daire tasarlanmıştır. Değişebilen ve çok seçenekli akıllı bir duvar sistemi yaratılmıştır.



**Resim 18 - Tek Bölmeli Ekran ve Duvar Dokusu**

Dünya setinde mekânların iç ve dış cepheleri haricinde çevresel faktörler gösterilmemektedir. Dolayısıyla salon duvarındaki ekrana yansıtılan sanal gerçeklik ile dünyanın bitki örtüsünden yoksun olduğu ima edilmektedir. Teknoloji doğaya, kendi bünyesinde yer vermek yerine, onu sanal olarak yaşatmaktadır. Bunun sebebi varlığını ve gelişmesini sürdürebilmesi için doğayı gasp etmek zorunda olmasıdır. Böylece doğa, kendi yaşamsal ortamından sökülüp alınmış, duvardaki yansımaya aracılık eden kumandadaki bir seçenek düğmesi boyutuna indirgenmiştir. Filmde doğa ile iletişimi kopmuş ve kendisini kaldırabilecek geniş ve büyük mekânlara uyum sağlamış bir kültür görülmektedir. Teknoloji ve gelişmişlik, yeşili değil griyi miras almıştır. 2084'ün toplumu, çalışma ve disiplin motivasyonunu bu renkten ve bu renk aracılığıyla kendisine görsel bir kimlik kazandırmış olan mekân tasarımından almaktadır.



**Resim 19 - Çok Bölmeli Ekran**



Meksika’da bir metro istasyonu olan ‘Metro Chabacano’daki yürüyen merdivenler, aksiyon sahneleri için kullanılmıştır. Ayrıca film için turuncu renkte olan metro gri renge boyanmıştır. Başka bir metro ise ‘Metro Insurgentes’dir. Gelecek temasına uygun bir yapı olan ‘Metro Insurgentes’ istasyonunun dış cephesi, filmde metro istasyon giriş temsili için kullanılmıştır (URL 3).



**Resim 20 - “Metro Insurgentes” istasyonu – Dış Cephe – Meksika**



**Resim 21 - Günümüzde “Metro Insurgentes” istasyonu-Meksika**

Dünyadaki sistemde ortak kullanım alanları iş ve seyahat amaçlı tasarlanmıştır. Bu sistemde insanlar arası iletişim mesafeli ve soğuktur. Bu yapının mekânsal özellikleri insanları birbirinden daha soyutlayan, ayrıştıran bir durum sergilemektedir. Derinlik ve perspektif yapıdaki büyüklük algısını artırmaktadır. Kalabalık kitlelerin kullandığı alanlar görsellikten öte, insan yığınlarını barındırabilen geniş ve büyük bölgelerdir. Bu da sistemin herkesi içinde barındırabilecek kadar güçlü, yeterli ve gelişmiş olduğu hissini yaratmaktadır. Toplumun kullandığı ortak alanlardaki merdivenler, katlar, koridor ve sütunlar yatay ve dikey boyutlarıyla sergilenerek izleyiciye mekânın geniş, derin ve uzun olduğu algısı yaratılmıştır. Bu da mekânlarda görülen genişlik, büyüklük

ve serbestlik etkileriyle birlikte kontrol, denetim ve hâkimiyet öğelerinin de varlığını güçlü bir biçimde sürdürdüğünü göstermektedir.



**Resim 22 - Metro sahnesi**

Teknolojinin varlığını her boyutta vurgulamak amaçlı metronun içerisine 1990'lara ait ultra lüks ekranlar eklenmiştir.



**Resim 23 - Metro Ekranları**

Yönetmen Verhoeven filmde, 'Rekall' Sanal anı seyahati merkez binası olarak, günümüzde Latin Amerika'nın en büyük Konut Fonu sağlayan "INFONAVIT" ofis binasını kullanmaktadır. Bina 1975 yılında Brütalist bir tarz ile Teodoro González de León tarafından yapılmıştır. (URL 2) Filmde karakter binaya doğru yaklaşırken yokuş yukarı bir pozisyonda yürümektedir. Bu durum, varılacak hedef olan binayı ve onun önemini artırmaktadır. Bu bina sıradan bir bina değil, sanal gerçeklik satışı yapan ve hayallerin gerçek olduğu bir kurumdur. Buradaki yokuş yukarı çıkma açısı hayallerine doğru yol alan bir insanı temsil etmektedir. Binanın girişine ulaşan karakterin arka planında bir başka bina yükselmektedir. Bu yükseltinin büyüklüğü 2084 yılındaki

insanlığın büyüyen yapılar arasında ne kadar küçüldüğünü göstermektedir. Bu görüntü insanların hangi çaptaki yapılarla boy ölçüşmek zorunda kaldığını anlatmaktadır.



**Resim 24 - Total ReCALL Ofis Binası**



**Resim 25 - Total ReCALL Ofis Binası İç Görünüş**

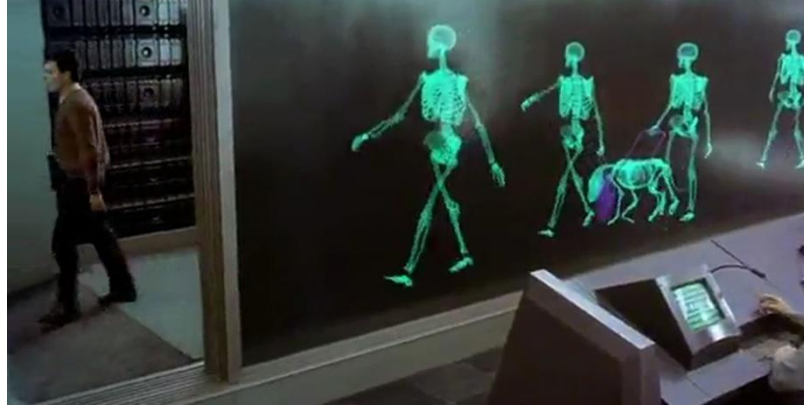
Mekân kavramlarına baktığımızda, kentsel mekâna ilişkin ayrıntı bulunmamaktadır. Kent mekânı, fiziksel çevre, mahalle, sokak vb. gibi çeşitlenirken, bu filmde bu tür alanların kullanılmaması, sosyal yaşamın bulunmadığı ayrıntısını vermektedir. Ayrıca teknolojinin gelişmesi bireyleri toplu hareket etmekten uzaklaştırmaktadır. Filmde görülen spor olanaklarının ev içinde sanal bir ortamda gerçekleştirilmesi buna örnektir.



**Resim 26 - Bireysel spor teknolojisi**

Gelecek teması ile 1990'larda olmayan tasarımların 2000'lerin sonunda var olacağını hayal ederek ortaya koyulan ürünler filmde yer almaktadır. X-ray cihazı bunlardan biridir. Görsel efektler kullanılarak tasarlanan bu cihaz, seyahat merkezlerinde bireylerin kontrolden geçirilmesini sağlamaktadır. (URL 4) 2084'te yaşayan modern ve ileri derecede gelişmiş toplum, aynı zamanda maksimum kontrol ve denetim

altındadır. Denetimli teknoloji ya da kontrollü özgürlük denebilecek ironik bir durum bulunmaktadır.



**Resim 27 - X-ray Kontrol Alanı**

Mars görüntüleri 'miniature effects' adı ile anılan gerçeğe yakın model (maket) yapımı ve farklı kamera hareketleri kullanılarak Churubusco Stüdyolarında gerçekleştirilmiştir.



**Resim 28 - Mars sahnesi**



**Resim 29 - Mars modeli**

Mars seti, kentsel görünüş, mekânlar ve sosyal çevre açısından dünya setinden daha farklıdır. Dünyada katı görünüşlü, tek düze binalar hâkimken mars setinde daha geçirgen dokulu ve gözenekli metaller, çelik ızgaralar, geniş ölçekli cam sistemleri ve ham kaya kullanımı hâkimdir. Bu stilde insanların özel yaşamları azdır böylelikle insanlar arasındaki ilişkiler daha bağlantılı ve hassastır. Aynı zamanda dünyada çizgisellik hâkimken, Marsta çizgiselliğin kontrastı olan dairesel elementler

kullanılmaktadır. Dairesel figürler insanın sembolü olup yaşam ve doğa döngüsüyle ilişkilidir denilebilmektedir.



**Resim 30 - Gözenekli Metal Tavan**



**Resim 31 - Gözenekli Metal Duvar**



**Resim 32 - Geçirgen Dokulu Bölme Duvar**



**Resim 33 - Ham Kaya ve Metal Duvarlar**



**Resim 34 - Geniş Ölçekli Cam Sistemi**

Dünya setindeki gelecek tasvirinde çizgisellik ve kütesellik unsurları hâkimken Mars setinde “Dairesel” formlar hâkimdir. Dairesel formlar gizli ve mistik bir şekilde bir “göz”ü temsil etmektedir. Böylelikle halkın bilinçaltında izlenilip ve takip edildiği gerçeği yaratılmaktadır. Göz sembolü antik çağlarda sıkça kullanılan bir imgedir. Tanrı ve onun tüm evreni gözetlediği inancıyla bütünleşmiştir. Ayrıca göz, dini ve felsefi akımların sembollerinde yerini almıştır. Yuvarlak şekil, Avrupa’daki kilise binalarında da sıkça görülen bir figürdür. Halkın yaşadığı alanlarda bu figürün ağırlıklı

kullanılması yaşadıkları yerlerde tinsel ve ruhsal bir etki yaratarak koloninin halkı sindirme politikasında mimari bir araç olarak kullanılmıştır.



**Resim 35 - Dairesel Formlar**



**Resim 36 - Dairesel Formlar**



**Resim 37 - Dairesel Formlar**



**Resim 38 - Dairesel Formlar**

Filmde iki ayrı merkezi aydınlatma motifi bulunmaktadır. Dünya sahnelerinde kullanılan aydınlatma, klasik doğal beyaz ışıktır. Bu aydınlatma ile yumuşaklık, temizlik ve tarafsızlık duygusu verilmektedir. Mars sahnelerinde ise kırmızı aydınlatma ve renkler kullanılmaktadır. Marsta kullanılan kırmızı, ilgi çekici ve heyecan verici gibi pozitif etkileri barındırdığı gibi saldırganlık ve keyifsizlik gibi olumsuz hisleri barındıran bir atmosfer de yaratmaktadır. Resim 40'de lider Cohagen'ın makam odası, geniş cam cepheli, parlak, dokulu ve gri renklerdedir. Cohagen, cam cepheden Mars kolonisini izleyebilmektedir. Odaya yansıyan kırmızı renk, sistemin getirdiği kaosu ve halkın korkusunu belirtmekte ve aynı zamanda kirli iktidarı simgelemektedir. Kırmızı faşizm ve diktatörlükle bütünleşmiş bir renktir. Eli kanlı iktidarların doğal bir gölgesi gibidir.



**Resim 39 - Kırmızı ışık etkisi**



**Resim 40 - Geniş Cam Sistemi ve Kırmızı Işık Etkisi**

Dünya ve Mars gezegeninde bulunan iç ve dış mekânlarda reklamlar yer almaktadır. Böylelikle sinema sanayisindeki pazar açıkça görülebilmektedir. Filmde, Dünya’da gösterilen tüketim toplumunun bir benzeri Mars’ta yaratılmıştır. Her ne kadar alternatif bir yaşam potansiyeli taşıyan bir gezegen olsa da üzerinde yaşayan yine aynı insandır ve kendi Dünya’sında düştüğü tüketim çıkmazına Mars’ta da düşmüştür. Reklamlar, markalar, barlar, seks işçileri, para karşılığı falcılık vb. pek çok özelliğiyle dünyasal yozlaşmanın aynısı, hatta daha fazlası, Mars’ta görülmektedir.



**Resim 41 - Dünya Sahnesi Reklamlar**



**Resim 42 - Mars Sahnesi Reklamlar**

Filmdeki gelecek tasarımlı objeler köşeli hatlar barındırmaktadır. Örneğin telefonlar gelecek teması taşırken (görüntülü telefon) kaba, hantal görünümlü ve plastiktir. Bilgisayarlar ve ekranlarda da 1990'lara ait temalar fark edilmektedir. Bir yandan gelecek temalı dokunmatik ekran tasarımı mevcutken diğer yandan 1990'lara ait bilgisayar klavyesi görülmektedir.



**Resim 43 - Telefon Ekranı**



**Resim 44 - Telefon Ekranı**



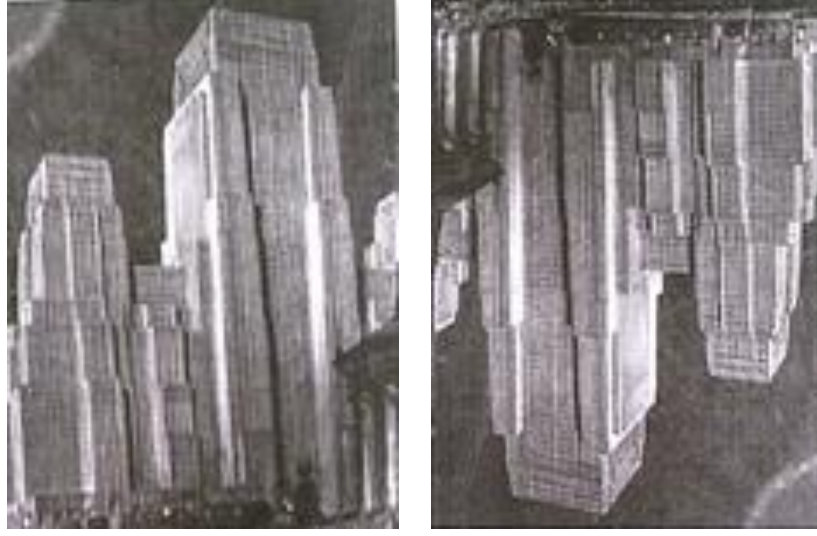
**Resim 45 - Bilgisayar Klavyesi**



**Resim 46 - Dokunmatik Ekran**

Marstaki oksijen dağılımını sağlayacak olan hava jeneratörü, 20. yüzyıl Manhattan gökdelenlerinden esinlenerek sürrealist bir yaklaşımla yapılmıştır. Jeneratör, gökdelenler baş aşağı çevrilerek tasarlanmıştır (URL 4).





**Resim 47 - Manhattan Gökdelen örneği**



**Resim 48 - Mars Hava Jeneratörü**

### **3.1.2. Yorumlama**

Total Recall, hikâyesinde gerçek ve hayal teması ile geçmiş – gelecek bağlamını barındırmaktadır. Film kahramanı Quaid, içinde bulunduğu zamanı gerçek gibi yaşamakta fakat derin içgüdüleri ve gördüğü bazı rüyalar aracılığıyla kimliği ve geçmişiyle ilgili soru işaretlerine sahip olmaya başlamıştır. Yaşadığı gerçekliği hayal olabilme ihtimalini de düşünmektedir. Nitekim filmin sonunda Quaid, yaşadıklarının gerçek mi yoksa hayal mi olduğunun kararını verememektedir. Geçmişini hatırlama çabası altında yatan ilkede ise geleceğini yaşayabilme güdüsü barındırmaktadır. Çünkü geçmişinde kim olduğunu bulamazsa geleceğinin bir önemi kalmayacaktır.

Film ayrıca, sosyal ve politik durumları da irdelemektedir. 1990 yılına dair sorunlar gelecek boyutları içinde filme taşınmış ve bu sorunların gelecekte alabileceği

durumların gözlenmesi sağlanmıştır. Örneğin, filmde işlenen Mars devletinin kusursuz “gibi” görünen sistemi, sisteme karşı çıkan direnişçiler, işçi sınıfının ezilmesi ve halkın daha fazla para, güvenlik ve özgürlük istemleri gibi konulardır. Ancak bu distopik kurgudaki kahraman, devletin kandırma ve bastırma politikasını ters çevirerek, saklanan gerçekleri ortaya çıkarmıştır. Böylelikle halka nefes aldırılmış ve kurtarmıştır. Kahramanın bu tutumu, düzenin ve geleceğin değiştirilebilir bir ihtimale sahip olduğunu belirtmektedir. Kahraman, filmde yalnız ve tek olarak betimlenmektedir. Milenyum çağının kalabalıklığında teknoloji ve uzay yüzyılıının devleşip gelişmiş binaları arasında kendi yalnızlığını ve soru işaretlerini taşımaktadır. Toplumun yaşadığı tek düze yaşam ve gri binalar arasında bir insan, bu monotonluğa aykırı olarak kendi iç dünyasına odaklanmıştır. Yaşadığı tecrübelerle asıl benliğiyle ilgili bilgilere ulaştıkça davranışları ve karakteri de değişmeye başlamıştır. Burada değişim, dıştan gelen bir müdahale ile değil, içte başlaması gereken bir reaksiyonun zincirleme devamlılığı olarak görülmektedir. Nitekim somut açıdan bakıldığında bireysel ve toplumsal yaşam alanlarında pek çok teknolojik yenilik ve buluşlar görülmektedir. Güvenlik için güçlü X-ray sistemleri, metrolarda bilgi ve danışmanlık hizmeti veren gelişmiş modern monitörler, büyük, görkemli ve çok amaçlı kamu binaları ve tüm bunların yanında gelişmiş uzay teknolojisi 2084 yılının geldiği teknik gelişmişlik noktasını göstermektedir. Ancak mekân ve binalar toplumun içsel ve manevi boyutta geldiği noktayı değil, dışsal anlamda gerçekleştirdiği ilerlemeyi ortaya koyar. Toplumda ve yönetim sisteminde görülebilecek olan yalanlar, hâkimiyet çıkarları, politik ve siyasi skandallar varlığını güçlü bir şekilde devam ettirmektedir. Uzay teknolojisi çağında, Mars’a gidilmiş ve orada alternatif bir düzen yaratılmış olmasına rağmen, günümüz toplumundaki sömürü, tüketim, ahlaki çöküş varlığını sürdürmektedir. Filmde kimlik arayışı sorunu ön plana çıkartılmaktadır. Bunun nedeni, ideal bir toplum, eş, meslek ve çevre gibi etkenlerin derinlerde insanı mutlu edemeyeceği anlatılmaktadır. Her bir insan, birbirinden tamamen farklı, bağımsız ve kendine özgü ve kişiseldir. Bazı toplumsal sistemler her biri ayrı bir dünya olan toplum bireylerini bir arada tutmakta zorlandıklarından tek tip insan modeli yaratmaktadırlar. Filmde Mars’a ilgi duyan ve bulunduğu hayattan tam olarak tatmin olamayan karakter, bu duygularını eşiyile dahi paylaşmamaktadır. Filmdeki eş karakteri değişim riskinden uzak duran ve sorgulamayan bir kişiliği canlandırmaktadır. Görünürde ideal bir ev, iyi bir ilişki, iş ve para gibi tatmin edici koşullar bulunsa da, ana karakter, seçimini hayallerini takip etmekten yana yapmakta ve kimliğini keşfin yolculuğuna

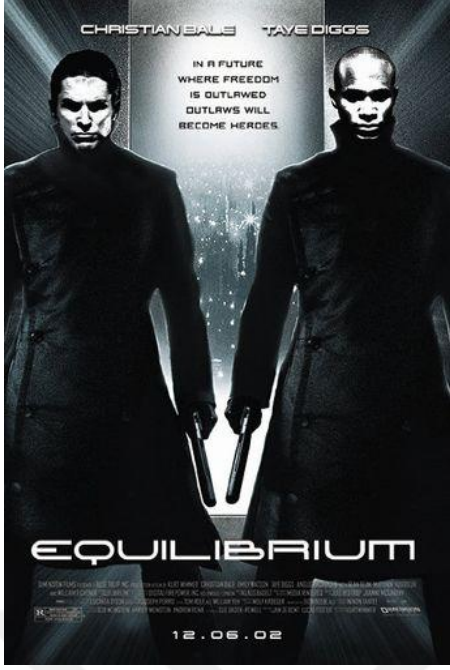
çıkılmaktadır. Yapay hatıra ve sanal gerçeklik satan bir şirkete gitmesiyle olaylar hiç beklemeceği şekilde değişecektir.

Yapılar ve mekânlar çerçevesinde incelendiğinde; günümüzde yukarı doğru yükselen binalar medeniyeti temsil ederken, Mars'taki görünen koşullarda, medeniyet tam tersine, derinlere hapsedilmiştir. Çağımızda parayı kontrol eden, halkı, kültürü ve medeniyeti yönetirken, Mars'ta da oksijene sahip olan toplumu yönetir duruma gelmiştir.

Geçmişten günümüze insanlık hep daha yukarı yükselmek istemiştir. Bunu eski anlatılardaki Babil Kulesi örneğinden günümüzdeki yüksek gökdelenlere uzanan süreçte görmekteyiz. Ancak Mars'ta tam tersi gerçekleşmektedir. İnsan özgürlüğü ve medeniyeti kurabilmek için yukarıya değil aşağı inmek zorundadır.

Toplumsal yapı olarak bakıldığında; Mars'taki güneş ışınlarına karşı korumasız bölgelerde yaşayan insanlar, zararlı ışıklardan dolayı çeşitli mutasyonlara uğramışlardır. Kolonide mutasyon düşük varlık olarak görülmektedir. Dünya'da varlık bulan ırk ayrımcılığı Mars'ta farklı bir yansımayla yer almıştır. Mars'ta ezilen halk ırksal farklılıklarla resmedilmemiş, daha çok fiziksel kusurlarıyla ikinci ya da üçüncü sınıfa indirgenen farklı kesimler olarak gösterilmiştir.

### **3.2. EQUILIBRIUM - İSYAN**



<b>Yönetmen</b>	: Kurt Wimmer
<b>Yapımcı</b>	: Jan de Bont Lucas Foster
<b>Senaryo</b>	: Kurt Wimmer
<b>Görüntü Yönetmeni</b>	: Dion Beebe
<b>Yapımı</b>	: 2002 - ABD
<b>Tür</b>	: Bilim-kurgu Aksiyon Gerilim
<b>Oyuncular</b>	: Dominic Purcell Christian Bale Sean Bean Taye Diggs Emily Watson

Yönetmen Kurt Wimmer, isyan filmi ile yakın gelecek temasıyla distopik bir toplumu konu almaktadır. Bilim-kurgu, aksiyon türünde olan bu film 21. yüzyılın ilk yıllarında geçmektedir ve konusuyla tarihe bir atıfta bulunmaktadır.

3. Dünya Savaşı yaşanmış ve savaş sonrası dünyada faşist bir sistem oluşmuştur. Bu sistemdeki “Libria” şehir devleti, kendisini “Baba” (Sean Pertwee) olarak adlandırılan bir kişi tarafından yönetilmektedir. “Baba” sorgusuz sualsiz dinlenmeli ve ona itaat edilmelidir. Totaliter rejime sahip bu şehir devleti, yıkımların suçlusu olarak insan duygularını göstermektedir. Devlet, “sözde” oluşabilecek yıkımları önlemek amacıyla “Proziyum” adında bir ilaç geliştirir. Bu ilacı insanların almasını sağlamak için büyük ekranlardan telkin yayınları yapılmaktadır. Baba, konuşmasında şöyle söylemektedir: “Libria halkı, sizi kutluyorum. Sonunda barış, insanoğlunun kalbine yerleşti. Sonunda savaş, bizim için anlamsız bir kelime oldu. Sonunda evimize döndük. Librialılar, insanoğlunun kalbinde hastalık var. Belirtisi nefret, öfke, şiddet ve savaş. Bu hastalık, insani bir duygu. Ama Libria, bu hastalığın tedavisi olduğu için sizi kutluyorum”. Bu ilaç ve telkinlerle, insanlar duygularını kaybederek robotik ve sisteme bağımlı bir yaşam sürmektedir. Şehirde kurallar çok ağırdır, ilaçlarını almayan kişiler dev fırınlarda yakılarak idam edilmektedir. Ayrıca duyguları canlandırabileceği

endişesiyle tüm sanat eserleri de toplanıp yakılmaktadır. Şehirdeki düzeni korumak için “Grammaton Rahipleri” görevlidir. Rahiplerin görevi içinde duygu barındıran her şeyi ve herkesi yok etmektir (Müzik, resim, sanat eserleri vb.). Ancak direnişçiler, Libria’da “Yeraltrı” ismiyle anılan direniş merkezinde, Proziyum fabrikalarını yok etmek ve totaliter sistemi devirmek için planlar yapmaktadır.

En seçkin rahiplerden biri olan John Preston (Christian Bale) bir görev sırasında ortağı Errol Partridge’in (Sean Bean) bir şiir kitabını aldığını görür. Partridge, kitabı kanıt toplama ekibine kendisinin teslim edeceğini söyler. Bu durumdan şüphelenen Preston, ortağını izler ve onu kitabı okurken bulur. Partridge, bir süre ilaçlarını almayıp duygularına kavuşmuştur ve duyguların özgürce yaşanması gerektiğini savunmaktadır. Fakat Preston ortağını orada infaz etmek durumunda kalır.

Bir sonraki gün Preston’ın alması gereken proziyum şişesi kırılır. Dozu alamadığından dolayı hissetmeye başlar. O gün duygu suçlusu olan Mary O’Brien’in (Emily Watson) evine baskına gidilir. Evdeki boy aynasında kendi yansımalarını görür ve benliğini fark eder. Ayrıca evde gizlenmiş bir sanat odası da bulunmaktadır. Eski eşyaların ve sanat eserlerinin bulunduğu bu odada duygularının dozu daha da artar.

Preston, proziyum kullanmayı bırakmıştır ancak görevine de aksatmadan devam etmektedir. Hisleri tamamen geri dönmüş ve gittiği görevlerdeki katledilen insanların yaşattığı pişmanlık duygusu ona acı vermektedir. Bu his yoğunluğu içerisindeyken Baba’nın sağ kolu olan Dupond (Angus Macfadyen), Preston’a direnişe sızması için emir verir. Rejim taraftarı gibi görünen Preston görevi kabul eder. Fakat Preston’ın amacı direniş lideri Jurgen (William Fichtner) ile taraf olup rejime karşı bir isyan başlatmak ve insanları bu duygusuz yaşamlarından kurtarmaktır. Ancak Baba’nın öldüğü ve devleti Dupond’un yönettiği anlaşılır. Preston tek başına savaşarak sistemi içeriden çökertir ve Libria’nın kahramanı olur.

### **3.2.1. Film ve Mekân Analizi**

Filmin çoğu Berlin’de (Almanya) çekilmiştir. Film mekânları şöyledir:

- Olympic Stadium (Berlin) – Berlin Olimpik Stadyumu

- Deutschlandhalle Spor Merkezi
- Brandenburg Tor (Berlin) – Brandenburg Kapısı
- Berlin Tempelhof Airport – Berlin Tempelhof Havalimanı
- Bundestag (Berlin U-Bahn) – Bundestag Metro İstasyonu
- Eski Doğu Alman mahalleleri ve terkedilmiş Alman askeri üs.
- EUR, Rome - Eur Senti (URL 5).

Fütüristik ve distopik bir bilim-kurgu olan Equilibrium, geleceğin totaliter rejimini anlatmak üzere modern ve faşist mimari izlerini taşıyan mekânları kullanmıştır. Bu mekânlarda “Modernizm” ve “Nazi Mimarisi” hâkimdir.

“Nazi mimarisi, Nasyonal Sosyalist Alman İşçi Partisi’nin egemen olduğu 1933 ile 1945 arası Nazi Almanyası’nda hüküm süren mimari akımlar ve uygulamalar bütünüdür” (URL 6). Adolf Hitler Roma İmparatorluğu’na hayran olduğundan dolayı, Neoklasik ve Art Deco mimari stillerinde yapı ve anıtlar inşa ettirmiştir (Rose-Abrams, 2009). Nazi mimarisinin benimsediği Neo-klasik stilin özellikleri şöyledir: “Neoklasik Dönemde mimari, Roman ve Yunan yapılarında görülen düzenli sistemleri benimsemiştir. Anıtsal yapı tarzı, simetri, belirli orantılı ölçüler ve özellikle cephe mimarisi bu dönem yapılarında tekrar önem kazanmıştır” (URL 7). Mimarlıkta 1920’lerde ortaya çıkan ve 1930’larda yaygınlaşan bir akım olan Art Deco ise şöyledir: “Bu üslubun ayırt edici özellikleri, çoğu zaman akışkan bir çizgiselliğin egemen olduğu yalın ve saf biçimlerin, geometrik ya da doğal biçimlerden stilize edilmiş bezemelerin, olağanüstü çeşitlilikte ve çoğu zaman da pahalı malzemelerin kullanılmasıdır” (URL 8). Bu faşist estetik bütünü, içerisinde ihtişamı barındırmaktadır. Mekânlar, ihtişamlarıyla rejime karşı çıkanları ezerken, yandaşlarına hayranlık duygusu vermektedir.

3. Dünya savaşından geriye kalan harabelerden savaşın korkunç yüzü görülmektedir. Bombalarla patlatılmış ve yanmış binalar, kırık camlar, rengini kaybetmiş duvarlar ve savaş öncesi insanlara ait eski eşyalar bu mevkide görülmektedir. Bu dış bölge, Libria şehir devletinden yüksek duvarlar vasıtasıyla ayrılmıştır. Ancak Grammaton rahipleri

ve şehir ordusu bu bölgelere baskınlar düzenleyerek “Duygu Suçlusuz” bireyleri ve onların sakladıkları sanat eserlerini yok etmektedir. Örneğin rahipler “Mona Lisa” tablosunun orijinalini imha etmektedir.



**Resim 49 - Savaş Sonrası Yıkıntılar**



**Resim 50 - Mona Lisa Tablosunun Yakılması**

Libria şehrindeki binaların dış cepheleri ve iç mekânları soğuk tonlara, siyah, beyaz, gri ve lacivert gibi uyarıcı etkisi olmayan renklere hâkimdir. İnsanlar bu görkemli binaların arasında tek tip, tek düze ve kimyasalların yarattığı duygusuzlukla yaşamaktadır. Görsel ve boyutsal algılama ile işlevsel gerekliliğinin ve insan ölçeğinin çok üzerinde olan bu kütleli binalar insanlar üzerinde olumsuz psikolojik etkiler bırakmaktadır.



**Resim 51 - Libria Kent Görünüşü**



**Resim 52 - Libria Şehir Merkezi**



**Resim 53 - Equilibrium Binası**



**Resim 54 - Yönetim Binası**

Filmin birçok yerinde faşizmin unsurlarını taşıyan öğeler mevcuttur. Örneğin Hitler, Stalin ve savaş görüntüleri bulunmaktadır. Ayrıca Libria bayrağındaki simge Adolf Hitler dönemindeki Nazilerin gamalı haç simgesiyle benzerlik göstermektedir.





**Resim 55 - Libria Bayrağı**



**Resim 56 - Nazi Bayrağı**



**Resim 57 - Adolf Hitler**

Preston'ın ortağı Partridge, yasak olan şiir kitabını okumak için ihtişamı eskide kalmış harabe bir kiliseye sığınmaktadır. Kilisenin pencerelerinden yumuşayarak yönlenmiş parlak ışık ile zeminde ışık-gölge vurgusu oluşmaktadır. Duvarların boya ve işlemleri dökülmüş, yerini beton dokusu almıştır. Bu doku “tamamlanmamış” hissini yaratmaktadır.



**Resim 58 - Kilise Sahnesi**

Kütlesel, köşeli ve büyük ölçekli olan binalar aynı zamanda simetrik bir yapıya sahiptir. Simetri, estetik oran ve bütünlük üzerine kurulmuştur. Ayrıca mükemmellik ve güzelliği yansıtarak denge duygusunu ön plana çıkarmaktadır. Libria'nın simetrik mimarisi filmde büyük bir rol oynamakta ve birçok mesaj içermektedir. Binaların, objelerin ve hatta Libria ordusunun simetrik dağılımları biçimsel sistemin kurallarını

göstermektedir. Libria’da kullanılan simetrik tema, baskıcı, boğucu, kontrolcü ve bireylerin özgür iradelerini kullanma olanaklarını kısıtlamaktadır. Bundan dolayı bu filmde simetri, tek tip bir düzeni ve gücü sembolize etmektedir.



**Resim 59 - Kolonların oluşturduğu koridor ve Simetri**



**Resim 60 - Libria Ordusu ve Simetri**



**Resim 61 - Propaganda Kontrol Binası ve Simetri**

Kameranın uzun çekim tekniğiyle insan ölçeğinin mekânda kapladığı yer ve kitlesel hareketler ön plana çıkarılmıştır. Üst açılı çekimlerle küçüklük, zayıflık, güçsüzlük vurgulanmaktadır. Film karakterleri ve filmdeki tüm toplum bireyleri sistem tarafından ezilmiş ve güçsüzleştirilmiş bir durumdadır. Bu durum kamera açılarıyla temsil edilmektedir. Bu çekim ile tek düze yaşam sistemi net bir şekilde görülmektedir. Resim 62’te ana karakter bu robotik sistemi fark etmekte ve masa düzenini değiştirerek sıradan bir yaşamı reddetmektedir. Ayrıca resim 64’te ışık – gölge oyunları

merdivene 3 boyutlu derinlik katılmakta ve sahnedeki monotonluk kaldırılarak hareket sağlanmaktadır.



**Resim 62 – Üst Açılı Çerçeveleme**



**Resim 63 - Uzun Çekim Tekniği**



**Resim 64 - Gölge Hareketleri**

Alt açılı çerçeveleme ile güç, yetki, yücelik vurgulanmaktadır. Preston, dev ekrandaki liderine aşağıdan yukarı doğru bakarken kısılmışlık, ezilmişlik ve itaat duyguları barındırmaktadır. Dupond ise yukarıdan aşağı doğru bakmaktadır. Bu durum Dupond'u otoriter göstermektedir. Aynı durum Equilibrium binasına aşağıdan yukarı doğru bakıldığında hissettirdiği güç ve yetkidir.



**Resim 65 – Alt Açı ile Kişiyeye Bakış**



**Resim 66 – Alt Açı ile Binaya Bakış**

Konsül yardımcısı Dupond ile direniş lideri Jurgen'in çalışma odaları birbirinden farklıdır. Dupond'un makam odası yüksek tavanlı, minimalist, soğuk renkli ve ihtişamlıdır. Duvara açılan nişlerin dışında kalan çıkıntılara aralıklarla ve aşağı doğru yöneltilen dikey beyaz ışıklar yerleştirilmiştir. Bu durum sade olan duvara hareket katmaktadır. Zeminde siyah renkte ve yansıtıcı özelliği olan granit kullanılmıştır. Ayrıca Siyah silindirik kolonlar ile yapı temelinin sağlamlığı vurgulanmaktadır. Odada sadece Dupond'un kullandığı masa ve sandalye mevcuttur, ayrıca “Dünyayı Taşıyan Adam” heykeli bulunmaktadır. Aynı zamanda insan ölçeğini aşan dev, siyah bir kapı da makamının gücünü temsil etmektedir.



**Resim 67 - Konsül Yardımcısı Makam Odası Giriş Kapısı**



**Resim 68 - Konsül Yardımcısı Makam Odası**

Direnış lideri Jurgen'in alıřma odası yeraltındadır. Mekânın duvarları sıvasız beton, boyasız ve renksizdir. İ mekânları birbirinden ayıran duvarlarda dokulu camlar bulunmaktadır. Odadaki masa ve aħřap kütüphane kitaplarla doludur ve masa lambası yanmaktadır. Bu durum ihtiřam yerine bilgelięi ve yetkinlięi yansıtmaktadır.



**Resim 69 - Direniř lideri alıřma Odası**



**Resim 70 - Direniř lideri alıřma Odası - Dokulu cam**

“Baba” olarak anılan konsül başkanının makam odası ise Libria düzeninin aksine ifte standart uygulanarak tasarlanmış bir mekândır. Bu oda beyaz renkli dev bir kapının arkasına gizlenmiştir. Sıcak renklerin hâkim olduęu mekân insani duyguları barındırmaktadır. Gün ışığını geçiren beyaz film ile kaplanmış pencere dıřarı ile iliřkiyi izole etmektedir. Camın önündeki kırmızı perdeler ve beyaz tüllerle de fon yaratılmaktadır. Mermer ve altın kaplama kolonlar birbirine simetrikler. Mekânda birçok tablo, kristal avize aħřap mobilyalar bulunmaktadır.



**Resim 71 - Konsül Başkanı Makamı Giriş Kapısı**



**Resim 72 - Konsül Başkanı Makamı**

Libria halkının görünmeyen bir kısmı prozium kullanmaya karşı çıkmaktadır. Hislerini koruyan bu kesim insanlar, yaşadıkları evlerde yasal olmayan gizli odalar bulundurmaktadır. Bu odalar, Libria sisteminin uygun gördüğü minimalist ve soğuk renklerle tasarlanmış mekânların aksine, sıcak renkli ve ahşap malzemelerle döşenmiştir. Odalarda halı, tablo, mum, parfüm, fotoğraf, aydınlatma aparatları, cam objeler vb. aksesuarlar bulunmaktadır ve duyguları canlı tutmaktadır. Bu tarz obje ve eşyalar Libria kentinde görülmesi mümkün olmayan ve hissiz halkın anlamlandıramayacağı şeylerdir.



**Resim 73 - Mary O'Brien'in Gizli Sanat Odası**



**Resim 74 - Yeraltı Gizli Sanat Odası**

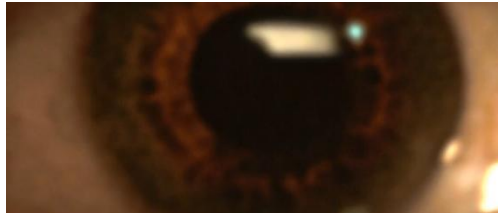
Preston, hislerine ve duygularına tekrar kavuştuğunda, baskın yaptıkları bir evin gizli odasında eskiden kalma eşyaları inceler. Beethoven'ın 9. orkestrasını dinlemeye başladığı anda yakın çekim ile Preston'ın gözüne odaklanılmış ve göz bebeğinden gramofon sahnesine geçilmiştir. Bu sahnede Preston, görsel algıyı destekleyen işitsel algı ile mekânı algılamaktadır ve müzik vasıtasıyla ilk kez ağlayarak duygularını dışa vurmaktadır.



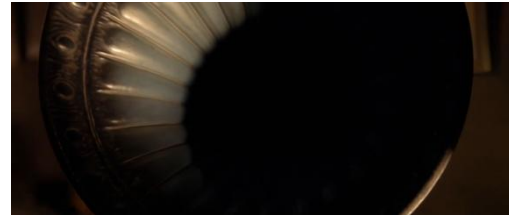
**Resim 75 - Yakın Çekim Yüz**



**Resim 76 -Yakın Çekim Göz**



**Resim 77 -Yakın Çekim Göz Bebeği**



**Resim 78 - Yakın Çekim Gramafon**

Yakın çekim ile içinde Eiffel Kulesi bulunan kar küresine odaklanılmıştır. Preston kar küresini müzik dinlediği esnada elinden düşürüp kırmaktadır. Bu sahnede Mona Lisa tablosunun yakılma sahnesinde olduğu gibi sanatın öldürüldüğüne dair Sanat Şehri Paris'e gönderme yapılmaktadır.



**Resim 79 - Yakın Çekim Eiffel Kar Küresi**

Preston'ın iki çocuğu ile beraber yaşadığı evi minimalist ve modern bir stile sahiptir. Genel yapısıyla açık renkleri barındıran ev, temiz ve steril görünmektedir. Köşeler dikdörtgen ve keskin hatlıdır. Duvarlar ve tavanlar tamamen beyaz ve dokusuzdur. Mekânda ihtiyaca yönelik eşyaların dışında objeler bulunmamaktadır. Mobilyaların çoğunluğu sert yüzeyli, mat ve açık renklidir. Libria'nın dış cephelerinde kullanılan ekran sistemi iç mekânlarda da devam etmektedir. Mekânın en önemli elemanı olan dev ekran televizyonda propaganda yapılmaktadır. Mekândaki camlar tamamen film kaplıdır ve doğal ışık almamaktadır. Bunun amacı ise bireyin dışarıyla olan bağıni kesmektedir. Ancak Preston, hislerine kavuştuğunda penceredeki kaplamaları çıkarmakta ve izole hayatını reddetmektedir.



**Resim 80 - Grammaton Rahibi Preston'un Evi**



**Resim 81 - Film Kaplamalı Pencere**



**Resim 82 - Film Kaplamasız Dışa Bakış**



Direnış karargâhı yeraltında konumlanmış olmasına rağmen tavandaki metal ızgaralardan doğal ışık almaktadır, ancak ortam loş ve kirlidir. Dışardan yansıyan puslu ışık umudu simgelemektedir. İç mekândaki sıvasız ve boyasız duvarlar, boyalı camlar ve yüksek tavanlar mekânda “belirsizlik” ifadesi yaratmaktadır. Mobilya ve objeler gelişigüzel bir diziyle konumlandırılmıştır. Ayrıca insan ölçülerine uygun kapılar bulunmaktadır. Libria şehrinde bulunan tek düze yaşamda, birbirinden kopmuş insanların tersine direnen insanlar birbirleriyle bağlantı içerisinde ve doğal tepkilere sahiptir.



**Resim 83 - Yeraltı Direniş Merkezi Girişi**



**Resim 84 - Yeraltı Direniş Merkezi**

### **3.2.2. Yorumlama**

Yönetmen Wimmer, filmin formunu duygular üzerine kurmaktadır. Bu form ana karakter üzerinden işlenmektedir. Ana karakterin hisleri yokken verdiği tepkiler donuk, soğuk ve tepkisiz iken hislerini geri kazandığında robotik tepkilerden kurtulmakta ve insan özelliklerine geri dönmektedir. Örneğin; Preston üzüntü,

mutluluk, heyecan, aşk, korku vb. hisleri besleyerek, yaratılışında bulunan doğal tepkileri geri kazanmaktadır.

Bununla beraber duyular da hislere yardımcı olmaktadır. Şöyle ki; Preston merdivenleri korkuluklara dokunarak çıkmaktadır. Böylelikle malzemeyi hissetmekte ve temasla deneyim kazanmaktadır. Sanat odasına girdiğinde objelere dokunmaktadır ve mekânı dokunsal algılamaktadır. Beethoven'ın 9. Orkestrasını dinlerken işitsel algı vasıtasıyla duygu yoğunluğu yaşamakta ve ağlamaktadır. Mary O'brien'a ait olan parfüm şişesini koklamakta ve aşkı kokusal algı yoluyla hissetmektedir. Preston, bina boyutlarının oluşturduğu boyutsal algılama ile güç, ihtişam, zulüm gibi olguları da hissetmektedir.

Kaos, savaş ve toplumsal depremler, her zaman bir şeyin sonu değil, bir şeylerin başlatıcısı olarak da ortaya çıkarlar. Analitik düşünce ve gelişmiş bir zekâyâ sahip olan insanoğlu, bunu kötü amaçlı kullandığında, yıkımı ve kaosu amacı doğrultusunda birer piyon olarak kullanmakta çok başarılı olabilmektedir. Filmdeki diktatör yapı, geçmişteki toplumsal travmalara karşı alınmış iyi niyetli bir önlem olmaktan çok uzaktır. Ortada savaşıyor uluslar ve çatışan gruplar görülse de bunları yaratan yüksek bir akıl, bu çatışmaların sonucunda kendi hedef ve amacını gerçekleştirmektedir. Yıkıma sebep olmuş olan, sonunda kurtarıcı eli uzatan ve barış için tek çare olan taraf haline gelir. Filmin sorguladığı konulardan biri de öfke, hırs ve egosu elinden alınmış insanlığın gerçekten bir barış sağlayıp sağlayamayacağıdır.

Filmde insanlar, düzenli aldıkları ilaç aracılığıyla duygusal ve eylemsel olarak pasif, varlıksal olarak donuk ve ölü bir noktaya getirilmişlerdir. Filmde barışı ve düzenin kurucusu olarak gösterilen "Baba" lakaplı diktatör, halkı duygusal ve hissi olarak uyuşturmakla kalmamış, otoritesini sembolize eden dev binalarla psikolojik algı operasyonunu derinleştirmiştir. Yaşanılan bireysel mekânlara bakıldığında; Devletin ve sistemin ön gördüğü materyaller dışında insanlara hiçbir ihtiyaç lüksü ve hakkı tanınmamıştır. Filmde yansıtılan minimalizm, günümüzde kullanıldığı gibi sadeliği, kullanıcı dostu yapısı vb. özellikleriyle ele alınmamış baskının ve denetimin görsel ve tasarımsal bir görünümü olarak sunulmuştur. Komünist rejimlerle diktatöryal faşist rejimlerin karışımından oluşan bir yapı ve görüntü oluşturulmuştur. İhtiyaçtan fazlasının sunulmadığı ev yapıları görülmektedir. Bu ihtiyacı da belirleyen yine

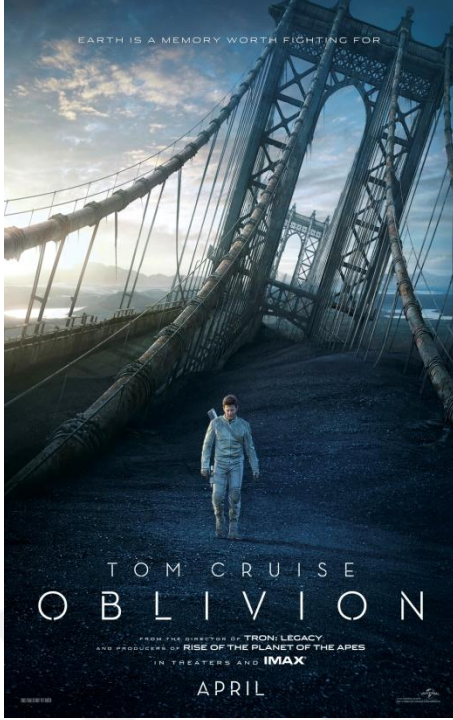
devlettir. Ortada elindekiyle varlığını devam ettiren ve şikâyetçi olmayan bir insan tipi gözükmese de insanlığı bunlarla yaşamaya iten fiziksel, medyatik ve psikolojik baskı değil, kimyasal müdahaledir. Baba olarak adlandırılan devletin başı, filmde canlı olarak hiç gözükmemektedir. O artık bir ikon haline getirilmiştir. Evlerdeki televizyonlarda ve caddelerdeki büyük ekranlarda görüntülü konuşması yayınlanarak varlığını toplumsal hayattan özel hayata kadar nüfuz ettirmektedir. Bunun yanında barışın ve düzenin sembolü doğa, çocuklar, güler yüzlü mutlu insanlar değil, soğuk ve görkemli binalar, tek düze ve renksiz evler olmuştur. Her düzen kendi silah gücünü ve koruyucusunu yaratır. Burada da sistemin en güçlü koruyucuları olarak dövüş ve silah eğitiminde benzeri görülmemiş bir seviyede olan Grammaton Rahipleri görev yapmaktadır. Bunlar Baba'nın ve düzenin somut temsilcileri ve koruyucularıdır. Bundan dolayı görünüşleri ve üniformaları her kesimden farklı ve özeldir. Binalar ve mekân tasarımları psikolojik algı konusunda nasıl güçlü bir etki yaratıyorsa, bu rahipler de güçleri ve her koşulda müdahale yetkileriyle sistemin canlı görünüşleridir.

Filmdeki mekân tasarımlarında “uyarıcı” hiçbir renk, geometrik şekil ve obje kullanılmamaktadır. Direnişçilerin kendilerine ait mekânlarına bakıldığında ise uyarıcı etkenlerin çoğunlukta olduğu görülmektedir. Filmde ana karakter, bu insanları ve sosyal ortamlarını keşfettiğinde aslında kendi insanlığını da keşfe çıkar. Dinlediği müzik, dokunduğu ayna, gördüğü bir gözyaşı, yaşamın kalp atışlarını tekrar duymasını sağlar. Bunlar aracılığıyla aslında kim ve ne olduğunun farkına varır. Böylece kimyasal etkiyle duygusal reaksiyonları ellerinden alınmış insanların nötr ortam ve mekanlar aracılığı ile pasif, tepkisiz ve kolay itaat eder bir yapıda kolaylıkla tutulabileceği görülmektedir.

Mekânın gündelik yaşayış şeklinin ve duyguların bir aynası olduğu ve tasarımın soyut olanın somut hale geldiği bir etkinlik alanı olduğu ortaya çıkmaktadır. Ayrıca mekân tasarımının insan duygularıyla fazlasıyla bağlantılı olduğu görülmektedir.



### **3.3. OBLIVION**



<b>Yönetmen</b>	: Joseph Kosinski
<b>Yapımcı</b>	: Joseph Kosinski Peter Chernin Dylan Clark Barry Levine Duncan Henderson
<b>Senaryo</b>	: Joseph Kosinski Karl Gajdusek Michael Arndt
<b>Görüntü Yönetmeni</b>	: Claudio Miranda
<b>Yapımı</b>	: 2013 - ABD
<b>Tür</b>	: Bilim-kurgu
<b>Oyuncular</b>	: Tom Cruise Olga Kurylenko Andrea Riseborough Nikolaj Coster-Waldau Melissa Leo Morgan Freeman

Yönetmen Joseph Kosinski'nin kendi çizgi romanından sinemaya uyarladığı "Oblivion" bilim-kurgu filmi 2077 yılında kıyamet sonrası bir dünyada geçmektedir. Bu film, karanlık ve sisli bir dünyada değil, gün ışığında çekilen ilk bilim-kurgu türüdür.

Dünya, "SCAV" adı verilen uzaylı yağmacılar ve insanlar arasında geçen bir savaş sonucunda yıkıma uğramıştır. Scav'ler Ay'ı patlatarak Dünya'yı kaosa sürüklemiştir. Ay'ın parçalanması ile Dünya'nın dengesi bozulmuş, depremler ve tsunamilerle yerle bir olmuştur. Scav'ler kendi ölen gezegenlerini terk ederek Dünya'yı ele geçirmeye geldiklerinde, insanlar nükleer silahlarla karşılık vermişlerdir. Savaşı insanlar kazanmış ancak nükleer kirlilik Dünya'yı yaşanmaz hale getirmiştir. Geriye kalan insanlar Dünya'yı terk etmek için görev kontrol merkezi TET'i inşa etmişlerdir. TET, Satürn'ün en büyük Ay'ı Titan'a göç etmeden önce yaşanacak olan geçici bir uzay istasyonudur.

Savaştan 60 yıl sonra, 2077 yılında, Jack Harper (Tom Cruise) ve Victoria Olsen (Andrea Riseborough), TET tarafından hafızaları silinmiş ve Dünya'ya gönderilmiştir. TET gökkulelerde görev alacak kişileri kadın ve erkek olması ve uyumlu bir çift olarak görev yapabilmeleri prensibine göre seçip görevlendirir. Jack ve Victoria'nın görevi su kuleleri adını verdikleri birimleri korumaktır. Su kuleleri, Dünya'nın deniz suyunu yeni koloni için füzyon enerjisine dönüştüren merkezlerdir. Jack, bu kuleleri korumakta olan insansız hava araçlarının (İHA) bakımını yapan bir teknisyendir. Victoria ise bir haberleşme subayıdır ve TET merkezinden talimatlar alarak Jack görevdeyken onu yönlendirmektedir. Scav'lerden geriye kalanlar su kulelerine saldırıp çalışmasını engellemekte ve geceleri İHA'lara saldırmaktadır. Bozulan İHA'ları tamir etmek için göreve giden Jack, Scav'lerin kendisini öldürmek değil temasa geçmek istediklerini fark ederek görev ve konumunu sorgulamaya başlar.

Jack ile Vica'nın hafızaları güvenlik amacıyla silinmiştir. Geçmişlerine dair hiçbir anıları yoktur. Jack, neredeyse her gece rüyasında eski dünyaya ait anılar ve bu anıların içinde hatırlayamadığı fakat tanıdık gelen bir kadını görmektedir. Bu durumu merak etmekte ve neler olduğunu öğrenmek istemektedir. Ancak Jack ve Vica'nın görevi yakın bir zamanda sona erecektir. Görev sonrası TET'e geri dönmeleri gerekmektedir. Jack, Dünya'nın yaşanılabilir birçok yerini keşfetmiştir ve buradan ayrılma taraftarı değildir. Ayrıca savaşı insanların kazanmasına rağmen Dünya'nın terk edilmesine anlam verememektedir.

Jack, Vica ve TET'ten habersiz kendisine bir ev inşa etmiştir. Göl kenarında olan bu eve enkazlardan topladığı kitapları, resimleri, oyuncakları, plakları vb. eşyaları getirmekte ve orada zaman geçirmektedir. Jack göl kenarında olduğu sırada gökyüzünden bir mekik düşer. Araştırmaya gittiğinde rüyalarına giren kadın olan Julia'yı (Olga Kurylenko) bir kapsül içinde bulur ve onu eve götürür. Uyanan Julia, Jack ile beraber mekikteki kara kutuyu almak için yıkıntıya geri döner. Kara kutu bulunur ancak Scav'lerin saldırısına uğrayıp kaçırılırlar. Jack götürüldüğü yerde Scav'lerin aslında insan olduklarını ve TET'e karşı direndiklerini görür. Direniş lideri Malcolm Beech (Morgan Freeman) Jack'e üstü kapalı gerçeklerden bahseder ve TET'i yok etmek için ondan yardım ister. Malcolm, Jack'in özgür iradesiyle gerçekleri görmesi için onu yasak bölgeye yönlendirir. Ancak Jack ve Julia, mekiğin düşmesine

sebepe olan sinyalin geldiđi Empire State binasının kalıntularına gider. Orada Jack gemiřini hatırlayarak Julia'nın karısı olduđunu anlar. Eve dndklerinde Vica, Jack'le artık uyumlu bir ift olmadıklarınını TET'e bildirmiřtir. Her řeyden habersiz olan Vica yok edici bir makine tarafından ldrlr.

Jack, olayları ozmek iin balon uađıyla (Bubble Ship) yola ıkar. Ancak TET'in gnderdiđi İHA'lar Jack'e saldırır. İHA'ları alt eden Jack, Julia ile birlikte radyasyonlu olduđu iin yasak olan blgeye girer. Blgenin zararsız olduđunu anlayan Jack, klonlanmıř ikiziyle de karřılařınca aklı karıřır.

Jack, Malcolm'un yanına geri dnerek gerekleri đrenir. Savař ncesinde Jack ve Vica birer astronotken TET tarafından yakalanır ve klonlanır. Bu klonlar hafızaları silinerek Dnya'ya su kulelerini korumak amalı gnderilir. Jack, o klonlardan biri olduđunu đrenir ve asıl tehdidin TET olduđunu anlar. Bunun zerine Malcolm ile TET'e giderek orayı patlatırlar. Bylece Dnya kurtulur ve insanlar yeryzne tekrar kavuřur.

### **3.3.1. Film ve Mekn Analizi**

Filmin ođu Louisiana'da bulunan Celtic Stdyoları'nda ekilmiřtir. Film meknları řyledir:

- Hrossaborg Kriteri (İzlanda)
- June Gl (California)
- Celtic Stdyoları (Baton Rouge, Louisiana)
- Haleakala Ulusal Parkı (Maui, Hawaii)
- Market Street Elektrik Santrali (New Orleans, Louisiana)
- Empire State Binası (New York)
- Thompson Creek Kum Tepeleri (St Francisville, Mississippi) (URL 9).

Ynetmen ve yapımcı Joseph Kosinski'nin Oblivion filminde, kıyamet sonrası dnyanın temsili iin volkanik bir ada olan İzlanda'yı kullanması yerindedir. İzlanda, volkanik bir oluřum olduđundan girintili ıkıntılı, toprađı siyah ve bitki rts azdır. Bylelikle filmin temasındaki "Dnya'nın milyonlarca yıl nceki hali" durumuna uygundur. Filmde Dnya tekrar yaratılmıřtır, nk Dnya'yı tař devrine geri

döndüren büyük bir savaş yaşanmıştır. Bilinen Dünya yerin altında kalmıştır ve onu hatırlatacak sadece birkaç küçük ayrıntı bulunmaktadır. Bu ayrıntılar, özel efektlerle ve kurulan setlerle sağlanmaktadır. Ayrıca ana karakterin üniforması, geleceği yansıtan gri renklere hâkimdir ve doğal çevre koşullarına uyum sağlamaktadır.



**Resim 85 - Su Kuleleri**



**Resim 86 - Savaş Sonrası Yıkıntılar**

Yönetmenliğin yanı sıra bir mimar olan Kosinski, mesleğini mekânlara da yansıtmaktadır. 900 metre yükseklikte, harap olmuş dünyadan koparılarak inşa edilmiş olan “Gökkule”, iç ve dış cepheleriyle minimalizm ve fonksiyonalizm prensiplerini barındırmaktadır. Mimarlıkta minimalizmi “gösterişten uzak, en az malzemeyle en yalını yakalamak” şeklinde tanımlamak mümkündür. Fonksiyonalizmi ise “kullanışlılık, güzellik ve sağlamlık” koşulları oluşturmaktadır. Bundan dolayı tasarlanan “Gökkule” berrak, sentetik, yalın ve kullanışlı bir tasarıma sahiptir. Bu yapı gelecek mimarisinin fütüristik gelişimini ve ayrıca gelecek mühendisliğinin güvenilirliğini göstermektedir.





**Resim 87 - Gökkule Dış Cephe**



**Resim 88 - Gökkule-Bubbleship Park Alanı**

Geleneksel tasarım formlarının dışında, ilerici-modern çizgiler taşıyan ve geleceği yansıtan bu mekânda tanımlı köşeler, sert yüzeyler ve yumuşak hatlar hâkimdir. Beyaz, mavi ve gri tonlarının kullanılması mekanı geniş ve steril göstermektedir. Geniş açıklıkta kullanılan camlar evi sıcak ve taze gösterirken doğal ışığın evin her yerinde hissedilmesini de sağlamaktadır. Gökkule'nin iç tasarımında birçok sembol bulunmaktadır. Örneğin: Güneş ışığının sağladığı aydınlık, kullanılan soft renkler, hafif görünümlü malzemeler ve minimalist tasarım gibi öğeler kıyamet sonrası bir dünyada yeni bir başlangıcı sembolize etmektedir. Ayrıca bu atmosfer mekâna özgün bir form sağlamaktadır.



**Resim 89 - Gökkule-Revir**



**Resim 90 - Gökkule-Yemek Odası**



**Resim 91 - Gökkule-Film Seti**

İç mekândaki sarmal merdiven, yumuşak hatlarıyla kademeleri birbirine bağlamaktadır. Ayrıca kat geçişleri dairesel açıklıklarla sağlanmaktadır. Alt kat ana karakterin çalışma odası, orta kat ortak yaşam alanı, üst kat ise merkez kontrol odasıdır. Zeminin genelinde parlak beyaz bir malzeme hâkimken, bölgesel zemin aydınlatmaları ve malzeme farklılığıyla mekânlar birbirinden ayrılarak tasarlanmıştır. Böylelikle duvar ihtiyacı ortadan kalkmakta ve ferah bir alan oluşmaktadır.



**Resim 92 - Gökkule İç Mekân-Sarmal Merdiven**



**Resim 93 - Merkez Kontrol Odası**



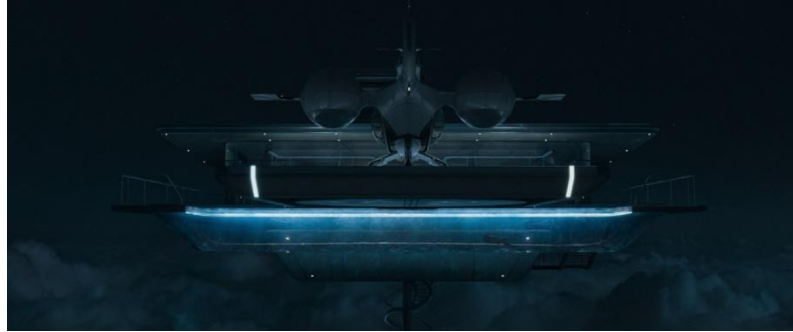
**Resim 94 - Çalışma Katı**

Mahremiyetin neredeyse olmadığı mekânda kapılar ardına gizlenen bölmeler, banyo dâhil, bulunmamaktadır. Bunun yerine eğri formlu ayırıcı elemanlar ve farklı fonksiyonlar mekânları birbirinden ayırmaktadır. Örneğin zemini mavi ve beyaz mat bir malzemeye sahip olan spor merkezine köşeleri eğrisel formlu dikdörtgen bir geçiş alanından girilmektedir.

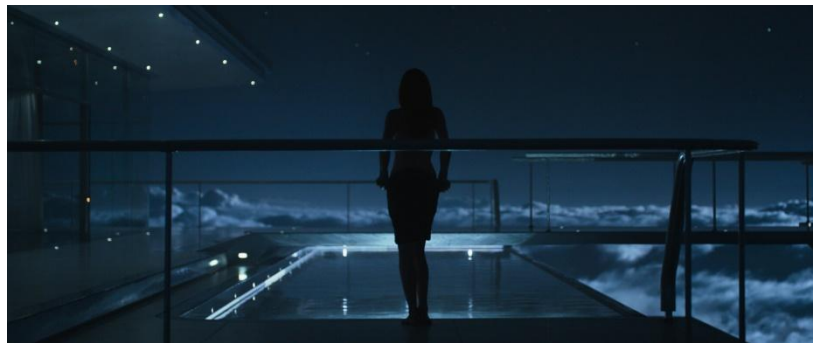


**Resim 95 - Gökkule Evi, Spor Merkezi**

Evin dış bahçesi olarak kullanılan terasta, cam fanus gibi transparan bir havuz bulunmaktadır. Bu havuz yaklaşık evin genişliğindedir ve geleneksel havuzların dışında bir tasarıma sahiptir. Bu cesaretli havuz tasarımında da gelecek mimarisi ve mühendisliğinin güvenilirliği vurgulanmaktadır.



**Resim 96 - Gökkule-Dış Cephe-Havuz**



**Resim 97 - Gökkule-Havuz**

Haleakala'nın (Hawaii) yüksek tepelerinde 4 gün boyunca, 120 derecelik açılarla panoramik gün doğumu, gün batımı ve gece fotoğrafları çekilmiştir. Bu panoramik fotoğraflar, Gökkule setinde kurulan cam panellere yansıtılarak gerçekçi bir görünüm elde edilmiştir. Elde edilen verilerle Gökkule'nin arka planı oluşturulmuştur ve dolayısıyla yeşil perde teknolojisi uygulanmamıştır. Uygulanan bu sistem sayesinde mekân bulutların üzerinde görünmekte ve doğal aydınlatma sağlanmaktadır. Ayrıca görsel efektler kullanılarak parçalanmış ay görüntüsü eklenmiştir (URL 10).



**Resim 98 - Gökkule-Gündüz**



**Resim 99 - Gökkule-Gün Batımı**



**Resim 100 - Gökkule-Gece**

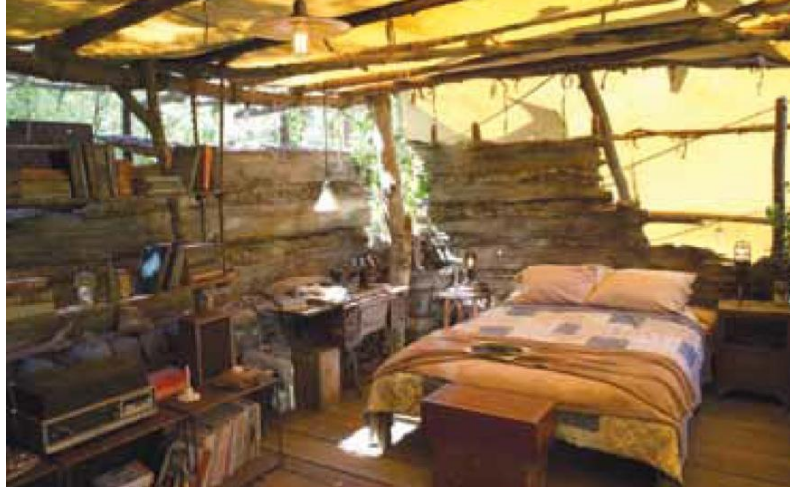
Jack'in gizli kampı olan Göl evi mütevazı görünümlü ahşap bir barakadır. Bu ev dağların arasında saklı bir gölün kıyısındadır ve yeşil bitki örtüsü ile iç içedir. Yapının çatısına kurulan paneller ve rüzgârgülü, güneş ve rüzgâr enerjisinden yararlandığını göstermektedir. Bu durum gelecekte doğal kaynakların sık kullanılmasına ilişkin bir yönlendirmedir. Bu mekânda sadece ana karakter yaşamaktadır ancak malzemeler iki kişiliktir. Bu durum ikinci bir kişinin katılmasına dair bir bekleyişi simgelemektedir. Örneğin, bir masa ve iki sandalye, bir yatak ve iki yastığın bulunması gibi. İç mekânda doğal taşlardan oluşturulmuş bir şömine bulunmaktadır. Bunun yanında birçok kitap, pikap, plaklar, oyuncak ve objelerin bulunduğu kitaplık, buzdolabı, koltuk ve komodin bulunmaktadır. Bu mekân kendini yenileyen doğanın içinde yaratılmış bir kaçış alanıdır denilebilmektedir.



**Resim 101 - Göl Evi - Dış Cephe**

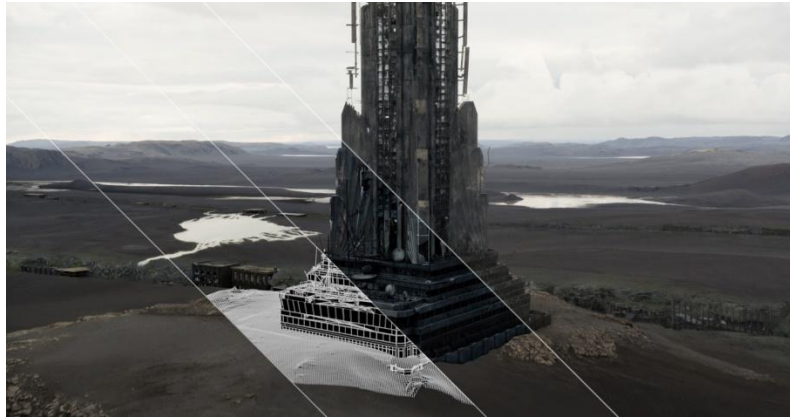


**Resim 102 - Göl Evi - İç Mekân**



**Resim 103 - Göl Evi-Dinlenme Alanı**

Gerçek binalarda veya film setlerinde, 3 Boyutlu bilgisayar teknolojisiyle yaratılan görsel efektler kullanılmıştır. Bu efektler sayesinde temaya uygun gerçek üstü kurgular rahatlıkla gösterilebilmektedir. Örneğin: New York şehrinin simgesi olan Empire State Binası 102 katlı olup Dünya'nın en yüksek binalarından biridir. Bu bina görsel efektler ile büyük bir çoğunluğu yerin altına gömülmüş olarak tasvir edilmektedir. Aynı zamanda filmde Amerika'nın simgesi veya otoritesi sayılan başka bina ve heykellerin de yıkıntıları görülmektedir. Bu durum "Hiçbir güç sonsuza kadar yaşayamaz" sembolünü taşımaktadır. Yıkıntılar arasında Amerikan Savunma Merkezi Pentagon, Beyaz Saray, Özgürlük Heykeli, Stadyum gibi yapılar bulunmaktadır.



**Resim 104 - Empire State Bina Yıkıntıları**

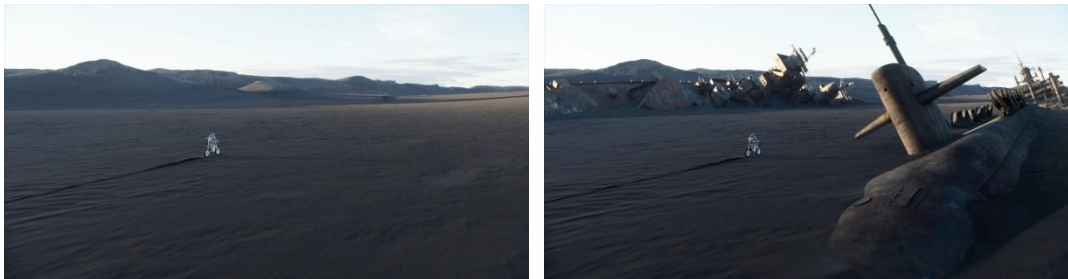


**Resim 105 - Pentagon Yıkıntıları**



**Resim 106 - Özgürlük Heykeli Yıkıntıları**

Thompson Creek Kum Tepelerindeki çekimlerde dijital efektler vasıtasıyla gemi, denizaltı, köprü kalıntıları gibi görsel malzemeler eklenmiştir. Bu efektler, gerçekte ıssız olan kum tepelerine “kıyamet sonrası bir Dünya” kimliğini kazandırmaktadır. Ayrıca gerçek mekânların sanal ortamla birleştirilmesinde kullanılan yeni teknolojik uygulamalar yakın zamana kıyasla oldukça gelişme göstermektedir. Kumanda, silah, araç ekranlarındaki grafik ve arayüz tasarımları, aydınlatmada kullanılan yeni teknikler, yeşil perde uygulamasını aşan arka fon teknikleri de kat edilen bu yolu doğrulamaktadır.



**Resim 107 - Kum Tepeleri-Görsel Efekt Kullanımı**





**Resim 108 - Kum Tepeleri-Görsel Efekt Kullanımı-Köprü**



**Resim 109 - Görsel Efekt-Bina Yıkıntıları**

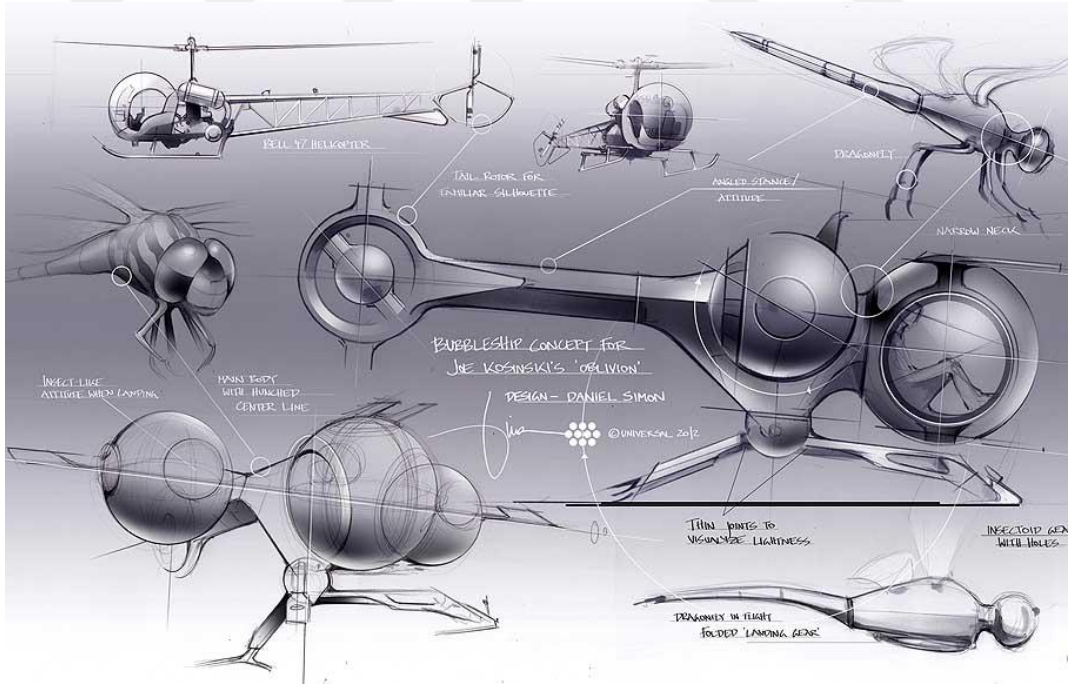


**Resim 110 - Mekik Kaza Alanı-Görsel Efekt Süreci**



**Resim 111 - Ana Kumanda Merkezi-Arayüz Tasarımı**

Bubbleship (Balon Uçak) dünya yüzeyine ve uzaya yolculuk için kullanılan bir araçtır. Bell 47 Helikopterinin havacılığın simgesi oluşu ve yusufluk böceğinin hafifliği, çevikliği, zarifliği ve orantı özellikleri harmanlanarak Bubbleship tasarlanmıştır. Fütüristik tasarımlı bu aracın ön kısmı geniş camlı olup bir böceğin başını andırmaktadır. Bu durum iki pilota da temiz görüş açısı sağlamaktadır, ayrıca kokpit 360 derece dönebilmektedir (Simon, 2015).



**Resim 112 - Bubbleship Concept Design**



**Resim 113 – Bubbleship**

Direnışçilerin barınađı olan “Raven Rock” çekimleri için New Orleans’ta bulunan Market Street Elektrik Santrali kullanılmıřtır. 1885 yılında kurulan bu bina 1975 yılında kullanıma kapatılmıřtır. Kıyamet sonrasında insanların saklandıkları yer olarak tasvir edilen bu mekan paslanmış çelik, yüksek tavan, kırık camlar vb detaylarla çevrilidir. Gökkule steril, ferah ve huzurlu bir ortama sahipken, Raven Rock eski, kirli ve geçici olarak yařanan bir yer imajına sahiptir.



**Resim 114 - Raven Rock**



**Resim 115 - Raven Rock-Direnışçiler**

### **3.3.2. Yorumlama**

Oblivion, unutmama-unutulma anlamlarına gelmektedir. Dolayısıyla film, gerçeğin ne olduğunu sorgulamak “Unutulanı Aramak” temasını taşımaktadır. Bir yandan olduğu yerde yaşayıp dışarıda olup biteni reddetmeyi seçen bir yapı, diğer yandan da risk alıp gerçeğe doğrudan yüzleşmek isteyen bir yapı bulunmaktadır.

Jack ve Vica’ya tahsis edilen Gökkule onları yeryüzünden ayırmaktadır. Bu izole evde tutsak olduklarını hissetmeden, konforun yarattığı aldatmacanın içindedirler. Jack, geçmişini araştırırken, Vica durumu kabullenip olduğu yerde kalmayı tercih etmektedir. Aynı zamanda, Jack’in hafızası silinmiş olsa da geçmişinden gelen dürtülerle hareket etmektedir. Örneğin Göl kenarında ev yapması, geçmişte karısına vermiş olduğu bir sözden kaynaklıdır. Böylelikle Vica otoriteyi sorgulamamakta, Jack ise otoriteye karşı başkaldırmaktadır. Sonuç olarak “içgüdülere güven” ve akla yatkın olmayan bir durum olduğunda “sonuna kadar sorgula” teması işlenmektedir.

Filmin ilk yarısı “sahte gerçeklik” üzerine kurulmuştur ve görsellik hâkimdir. İkinci yarısında ise filmin temposu yükselmekte ve bilim kurgu klişeleri üzerinden gerçeğe ulaşılmaktadır. İlk yarıda filmin teması “uzaylı istilası” gibi görünse de ikinci yarıda “insan-makine” temasına dönmektedir. Öyle ki: Her şeyi kontrol altına almış olan TET karargâhının içerisinde uzaylı yaratıklar bulunmamaktadır. Bu durum itibariyle, savaş öncesinde insanlar tarafından yaratılmış bir yapay zekâ olabileceği gibi başka gezegenden gelen bir makine olabilme ihtimalini de taşımaktadır. Bundan dolayı

bilim-kurgunun alt türü olan uzay serüvenleri teması değişmekte, sibernetik bilim-kurguya dönüşmektedir.

TET, Gökkule’lerdeki görev şeklini çift olarak yaşayan erkek ve kadın üzerine kurmaktadır. Bunun sebebi ise kadın ve erkek görevlinin sosyal, cinsel ve insansal ihtiyaçlarını birbirinden karşılayarak görünürde sürdürülebilir bir yaşam şekli yaratmaktır. Böylelikle şirketin çalışanlardan beklediği yüksek performans ve ekip çalışması kadın ve erkek ilişkisi aracılığıyla yaratılıp korunmaktadır. Böylece görevlilerin hayatlarındaki eksik taşlar yaşadıkları yerin konforu ve birbirleriyle olan ilişkileri aracılığıyla doldurulmaktadır. Gökkule’de çalışanlar için silinmiş hafızalar, sıkı bir itaat ve zorlu bir görev sorumluluğu ancak şirketin yarattığı bu koşullar altında sürdürülebilmektedir. Bu durum günümüz dünyasına şöyle karşılık bulmaktadır: Devletin bakış açısı, kadın erkek ilişkisini ve bir adım ötesi olan aile kurumunu, ekonomik sistem çarklarında işlevsel bir parça olarak görmesi üzerine dayanmaktadır. Sistem, toplumda iş gücü ve nitelikli çalışan ihtiyacını modern aile yapısını kendi çıkarı doğrultusunda düzenleyerek biçimlendirmektedir. Sistemin gözünde kadın ve erkeğin birlikte olmaları tek olmalarına kıyasla daha verimli ve üretken bir durumdur. Temel motivasyonlarını birbirlerinden ve onlara sanal olarak sunulan koşullardan alarak sağlıklı bir modern işçi-köle yapısına bürünürler.

Yaşadıkları alan, tamamen akıllı ve işlevsel tasarıma dayanmaktadır. Kaldıkları Gökkule’nin içindeki mekânlar ortak yaşam koşullarına göre tasarlanmıştır. Yemek, oturma ve spor alanları iki kişinin kullanımına odaklı tasarlanmıştır. Kulenin gökyüzüne inşa edilmesi, yeryüzündeki yıkımı çalışanların gözünden uzaklaştırıp, gökyüzünün arınmış, temiz ve güven verici ortamını ön plana çıkarmaktadır. Nitekim dışarı baktıklarında gördükleri mavi, beyaz ve güneş ışığı tonları onlara yaptıkları göreve olan hislerinde masumiyet, haklılık ve lekesizlik duyguları yaratmaktadır. Bu da bir yalan içerisinde oldukları gerçeğini en güçlü şekilde örten yapay bir kılıftır.

Sistemler kendilerini korumak ve haklı göstermek için karşıt ve tehlikeli görünen yapay düşmanlar yaratırlar ve kendilerini bu düşmanla savaşta göstererek toplum bilincindeki var oluş sebeplerini güçlendirirler. Oblivion filminde de uzaylı istilacılar adı altında, gerçekte direnişçi insanlardan oluşan yapay bir düşman yaratılmıştır. TET kontrol merkezinin çalışanları da bu düşmana olan korkuyla ve TET ile işbirliği

içerisinde olma güdüsüyle adeta programlanmışlardır. Ancak gerçek her zaman şok edicidir. Ana karakterin düşman tarafı yakından tanıma fırsatı bulup onların birer insan olduğunu fark ettiğinde yaşadığı kafa karışıklığı ve şok buna bir örnektir. Karakter, eskiden düşman olarak gördüğü tarafı tanıma sürecine girer ve onu tanıdıkça kendisini de tanımaya başlar. Kendisini tanıması da kime ve nereye ait olduğu gerçeğini ortaya çıkartarak bu hedefte adım atmasına olanak sağlar. Bu keşif karakterin direnişçilere katılıp “proziüm” binasını patlatarak dünyaya özgürlük getirmesini sağlamıştır.



#### 4. SONUÇ

Sinemada, bilim kurgu filmlerinde mekân tasarımı, mekânın film diline katkısı ve 90'lerden günümüze kadar olan süreçte mekânsal unsurların teknoloji, tasarım ve sinematografik gelişmelere bağlı olarak değişmesi bu tezin ana konusudur. Kategorisel bir içerik analizi yapılarak mekânsal tasarıma ilişkin temel öğeler üzerinden film mekânları ve tasarımlar irdelenmiştir.

Mekânsal incelemeyi yaparken bilim kurgu sinemasında, geleceğe dair tasarımlar ele alınmıştır. Mekana dair kuramlar ve sinemada mekan tasarımı, sanat yönetimi, sinemada biçimsel öğeler, iç mimari tasarım ve ütopyik objeler bağlamında birleştirilerek gözlemlenmiştir. Mobilya ve obje tasarımı iç mimarinin bir kolu sayıldığından, ütopyik mobilya ve sanatsal objeler de analiz edilmiştir. İç mekânlar ve dış cepheler birbirleriyle bağlantılı olduğundan cepheler yüzeysel olarak incelenmiştir.

Tezde mekânın sosyal ve kültürel boyutları, teknolojik özellikleri, kentsel iç ve dış mekânları incelenmiş ve sinematografik araçlarla yapıların ve nesnelerin nasıl vurgulandığına bakılmıştır. Film çözümlenmeleri bu kategoriler ışığında yapılmıştır.

Filmlerdeki mekân tasarımlarında görülen değişim ve gelişimin film anlatılarındaki dünya düzeninin değişmesiyle örtüştüğü varsayımı şu örnekte tespit edilip doğrulanmıştır: Total Recall filminde, Dünya algısında yansıtılan bina strüktürleri renksiz, sade, tek düze ve büyük ölçeklidir. Böylece politik sistem binaların dış cephelerinden okunabilmektedir. Bu binalar insanlara güç, korku ve yetki unsurlarını hissettirmektedir. Ayrıca bu yapılar gücü ve egemenliği temsil etmektedir. Benzer mimari Equilibrium filminde de bulunmaktadır. Filmdeki binalar, gösterişli olmalarının yanında dokusuz ve düz yapılara sahiptir. Baba'nın yaşadığı binanın son derece büyük, görkemli ve ihtişamlı oluşu halkın gözünde kendisine karşı bir hayranlık ve korku ruhu yaratmıştır. Ancak filmin sonunda görüleceği gibi bir otoritenin sembolü elinden alındığında onun yetki gösterisine büyük bir balta vurulmuş olur. Binanın ortadan kalkması arkasındaki gücün de etkisinin ortadan kalktığını gösterir. Equilibrium, Total Recall ve Oblivion filmlerindeki otoriteyi temsil eden yapıların patlatılması ve ardından özgürlüğün ilan edilmesi buna birer örnektir. Filmlerde oluşturulan sistemler kendilerini barış ve düzenin vazgeçilmez unsuru tayin ederler.

Bir güç gösterisi olan etkileyici binalar aracılığıyla otoritelerinin birer ikonografisini yaratırlar. Güç ve otorite kendisini temsil eden imge ve semboller olmaksızın varlığını tam olarak inşa edemez. Bu filmlerde dikta ve baskı yönetimlerinde bağımsız bir tasarımcı kimliğinden bahsedilemeyeceği anlaşılmış, yapılan ve imar edilen her şeyin tasarım aracılığıyla yönetimin amacını ve karakterini yansıttığı ve aynı zamanda mekân tasarımının, tasarımcının felsefi ve politik dünya görüşüne bağımlı olduğu ortaya çıkarılmıştır. Sonuç olarak binaların ve mekân tasarımlarının var olan toplum yapısına göre nasıl şekillenip değiştiği sonucu bu örneklerde incelenip doğrulanarak tespit edilmiştir.

Filmler incelendiğinde, mekân tasarımının bir birey için ne denli içgüdüsel olduğu görülmüştür. Bunun en basit örneği zihni özgürleşip hissetmeye başlayan grammaton rahibinin ilk mekân tasarımını masasının üzerindeki objelerin yerini değiştirerek içgüdüsel olarak yaptığında görülmektedir. Aynı reaksiyon Oblivion filmindeki teknisyenin kendi gizli mekânını yaratmasında ortaya çıkmıştır. Film karakterlerinin kendilerini var etme çabalarında kendine ait yaşam alanları kurma, özel mekânlar yaratma ve yaşanan mekânla bağ kurma isteği ve ihtiyacı gibi konular mekan ve birey ilişkisinin önemini ortaya koymaktadır.

“Total Recall”, “Equilibrium” ve “Oblivion” filmlerinde, “His-Algı-Gerçeklik” kavramları kullanılmıştır. Göl evini keşfeden teknisyen, Mars hayali kuran işçi ve sistem koruyucusu olan rahip, alışageldikleri mekânların dışına çıkarak zıt karakterde ve tam tersi koşullardaki bölgeleri keşfettiklerinde bir içsel sorguya ve kimlik şüpheye düşmüşlerdir. Buradan, bireyin yaşadığı alandaki mekân tasarımı ve karakterin ani ve zıt bir şekilde değişmesinin insanı derinden etkilediği görülmüştür ve “Neredeyim? Neredenim? ve Neden?” sorgularını ortaya çıkarttığı gözlemlenmiştir. Böylece mekânın ve görselliğin aidiyet ve kimlik duygularımızla ne kadar bağlantılı olduğu ortaya çıkarılmıştır.

Toplumun teknolojik seviyesinin bilim-kurgu filmlerine nasıl yansıdığı ve gelecekte tasvir edilen daha gelişmiş örneklerin toplumu nasıl etkileyip teşvik ettiği şu örneklerde ortaya çıkarılmıştır:



Total Recall filminde evin duvarlarında bulunan ve kumanda ile yönetilen dijital fon ekranları ve otomatik güneşlikler günümüzde daha sık ve etkin kullanılıp imar edilmeye başlanan akıllı bina sisteminin birer öncüsüdür. Burada iç mekân teknolojisinin gelecekte şekil alıp ulaştığı seviye işlenmektedir. Günümüzde dahi tam olarak yayılıp kullanılmaya başlanmamış “hologram teknolojisi” filmde gelecekteki teknik ilerlemenin bir örneği olarak yansıtılmıştır. Karakterin holografik eğitmeninden tenis dersi alması, bu teknolojinin ne kadar yaygın ve günlük kullanıma uygun hale getirildiğini göstermektedir. 1990’ların başında çekilen bu filmin günümüzde dahi etkin olmayan bir teknolojiyi gelecekte bu denli yetkin ve doğal bir şekilde kullanmış olması teknolojik olanakların insanda güçlü bir tasarımsal etki ve hayal gücü oluşturduğunu kanıtlamaktadır. Filmde ayrıca görüntülü iletişimin hedef ve tutkusu ön plana çıkmaktadır. Mekanlarda kullanılan görüntülü telefonlar, metro istasyonu ve trenlerin içerisindeki danışmanlık ve bilgi ekranları, şirketlerde kullanılan dokunmatik ekranlar bu hedefe birer örnektir. Filmde tasarlanan değişmiş ve gelişmiş bu sistemlerin, toplumdaki teknolojik gelişim ve bilimsel ilerlemeyle doğrudan bağlantılı olduğu ortaya çıkarılmıştır. Teknoloji ve bilimin, şimdiki ve gelecekteki nabzını yoklayan yapımcıların, odak noktalarını ve hedeflerini oluşturan ve oluşacak olan teknik gelişimin resmine yöneltmiş oldukları görülmüştür.

Tüm bu bulguların ışığında ortaya çıkan sonuçta; Bilim-kurgu filmleri, toplumun sosyokültürel ve teknolojik seviyesinin birer aynası olmuştur. Filmler, geleceğe ışık tutarak, geleceğin toplumsal yaşamına ilişkin yol gösterici, uyarıcı ve alternatif sunan bir tablo ortaya koymuştur. Ele alınan filmler, mekân tasarımını bilinçli ve etkin bir şekilde kullanarak insan-mekân, tasarım, teknoloji ve toplum bağlamalarını bünyesinde işlemiştir. Bireyden topluma, toplumdaki devlete her bir sosyal yapının bir tasarım olduğunu göstermiş ve sahnelerde kullandığı mekân örnekleriyle bu tasarımların film anlatısında nasıl gerçeklik kazandığını sergilemiştir.

## KAYNAKÇA

- Abisel, N. (Ocak 1995) *Popüler Sinema ve Türler*. (1.Baskı) İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Abisel, N. (Aralık 2005) *Türk Sineması Üzerine Yazılar*. Ankara: Phoenix Kitap.
- Akın, S. (Mayıs 2013) 5. Kocaeli Kitap Fuarı, “Kâğıttan dünyaların keşfi” Söyleşi. 28.05.2016. <http://www.kocaeli.bel.tr/icerik/sunay-akin-yine-bilinmeyenlere-isiktuttu/2368/27970>
- Akyol, K. (2013) *Renklerin İnsanlar Üzerindeki Psikolojik Etkileri*. 11.04.2016, <http://www.yazmakistermisiniz.com/2013/03/renklerin-insanlar-uzerindeki.html#>
- Allmer, A. (2010) *Sinemekân – Sinemada Mimarlık*. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Altan, İ. (1993) *Mimarlıkta Mekân Kavramı*. İstanbul Üniversitesi Psikoloji Çalışmaları Dergisi. 19(1): 75-88.
- Ardıç, G. (2011) *Amerikan Bilim Kurgu Sinemasında Zaman Yolculuğu Filmleri (1960-2010)*. Yüksek Lisans Tezi. T.C. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo TV Sinema Anabilim Dalı.
- Aslan, E. (2010) *Sınırların Olmadığı “Sınırlı” Bir Kasama: Dogville*. ALLMER, A. (Ed.) *Sinemekân – Sinemada Mekân* (ss: 59-67). İstanbul: Varlık Yayınları.
- Aslan, F. – Aslan, E. – Atik, A. (2015) *İç Mekanda Algı*. İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 5 (11), 139-151.
- Aydıntan, E. (2001) *Yüzey Kaplama Malzemelerinin İç Mekân Algısına Anlamsal Boyutta Etkisi Üzerine Deneysel Bir Çalışma*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Aytem, M.N. (Şubat 2005) *Mimari Mekânda Renk, Form ve Doku Değişkenlerinin Algılanması*. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Bina Bilgisi Anabilim Dalı.
- Başol, Ö. (Ocak 2010) *Senaryo Kitabı-Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri*. (1.Baskı) İstanbul: Pana Film Yayınları.
- Baudou, J. (2005). *Bilim-Kurgu*. (çev. İ. BÜLBÜLOĞLU). Ankara: Dost Kitabevi.
- Bayar, Z. (Temmuz 2001) *Bilimkurgu ve Gerçeklik*. İstanbul: Broy Yayınevi.
- Bazın, A. (Haziran 2011) *Sinema Nedir?* (çev. İ. ŞENER.) İstanbul: Doruk Yayıncılık.

- Biol, G. (2006). “*Modern Mimarlığın Ortaya Çıkışı ve Gelişimi*”, Megaron, Mimarlar Odası Balıkesir Şubesi Yayını, Ekim 2006, s.3-16.
- Ching, F.D.K (2007). *Mimarlık: Biçim, Mekân ve Düzen*. (S. LÖKÇE). İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.
- Çağlayan, S. – Korkmaz, M. – Öktem, G. (Şubat 2014) *Sanatta Görsel Algının Literatür Açısından Değerlendirilmesi*. Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi, 3 (1), 160-173
- Dirks, T. (25 Kasım 2015) *Filmsite Movie Review-Voyage Dans La lune (A trip to the moon)* (1902). 27.04.2016,  
<http://web.archive.org/web/20151125151306/http://www.filmsite.org/voya.html>
- Eren, D. (07.06.2011) *XX. Yüzyıl Mimarisi Ders Notları*. 07.02.2016,  
<https://bauarchitecture.wordpress.com/2011/06/07/xx-yuzyil-mimarisi-ders-notlari-deniz-eren/>
- Führ, E. (2007) *Mimarlığın Mevcudiyeti. Zaman-mekân*, (Çev. E. ORMAN) Harbiye-İstanbul-YEM YAYIN.
- Göler, S. (Haziran 2009) *Biçim, Renk, Malzeme, Doku ve Işığın Mekan Algısına Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. T.C. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim/Anasanat Dalı.
- Güçhan, G. (1993) *Sinema-Toplum İlişkileri*. Kurgu Dergisi. S: 12, 51-71.
- Güçhan, G. (1999) *Tür Sineması, Görüntü ve İdeoloji*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Güney, D. (Mart 2003) *Mimarlık Gerçeklikleri ve Mimarlıkta Zamanın kavranışı*. Doktora Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi-Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Güngör, İ. H.(2005). *Temel Tasar / Görsel Sanatlar ve Mimarlık İçin*. İstanbul: Patates Baskı Yayın Evi.
- Hasol, D. (1975) *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*, Y.E.M. İstanbul, s: 297
- Hunt, R. E. – Marland, J. – Rawle, S. (2012), *Film Dili*, (1.Baskı). (çev. S. AYTAÇ), İstanbul: Literatür Yayınları. (2010)
- İnce, T. E. (Şubat 2007) *Mimarlık Sinema İlişkisinin Sokak Mekânı Üzerinden İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı.
- Kaplan, F.N. – Ünal, G.T. (2011), *Bilim Kurgu Sinemasını Okumak “Göstergebilimsel Yaklaşım”*. İstanbul: Derin Yayınları.

- Kasap, H. Ö. (Ekim 2009) *20. Yüzyıl Mimarisinde Form ve Renk Kavramlarının Mekâna Etkisinin Mimari Akımlar Çerçevesinde Analizi*. Sanatta Yeterlilik Tezi. T.C. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Ana Bilim Dalı.
- Kırel, S. (2011) *Sinemada Tür Kavramı ve Popüler Türleri Anlamak Üzere Bir Yol Haritası Denemesi*. İRİ, M. (Ed.) *Sinema Araştırmaları: Kuramlar, Kavramlar, Yaklaşımlar* (ss: 243-286), İstanbul, Derin Yayınları.
- Kırık, A.M. (2013) *Sinemada Renk Öğesinin Kullanımı: Renk ve Anlatım İlişkisi*. 21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum/Eğitim Bilimleri ve Sosyal Araştırmalar Dergisi. 6(2). 71-83.
- Köseoğlu, E. (2004) *Tasarım Girdisi Olarak Algılama: Lobi Mekânının Algılanmasında Kullanıcı Kültürünün Etkisi*. Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı.
- Kutucu, S. (2003) *Sinemada Marjinallik ve Mekân*. Ege Mimarlık dergisi. 45 (1). 26-28.
- Künüçen, A.Ş. (2007), *Sinema ve Televizyonda Teknolojinin Önemi*. Selçuk İletişim. 5 (1). 225-234.
- Manav, B. (Aralık 2011) *Hacimde Bir Tasarım Parametresi Olarak Renk*. Sanat ve Tasarım Dergisi. Sayı:8. 93-102.
- Mascellı, J.V. (Nisan 2007) *Sinemanın 5 Temel Öğesi-Sinema Filmi Çekim Teknikleri* (2.Baskı), (çev. H. GÜR) Ankara, İmge Kitabevi Yayınları.
- Monaco, J. (2002) *Bir Film Nasıl Okunur?-Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı- Sinema, Medya ve Mültimedya Dünyası*. (Yılmaz, E), (1.Baskı) İstanbul, Oğlak Bilimsel Kitaplar/Sinema.
- Morfin, M. (29 Aralık 2015) *Clásicos de Arquitectura: Heroico Colegio Militar / Agustín Hernández + Manuel González Rul*. (10.06.2016), <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/779239/clasicos-de-arquitectura-heroico-colegio-militar-agustin-hernandez-y-manuel-gonzalez-rul>
- Onaran, A.Ş. (1986) *Sinemaya Giriş*. İstanbul, Filiz Kitabevi.
- Özak, N.Ö. – Gökmen, G. P. (Eylül 2009) *Bellek ve Mekân İlişkisi Üzerine Bir Model Önerisi*. İTÜ dergisi/a-mimarlık, planlama, tasarım. 8(2) 145-155
- Özdemir, T. (2005) *Tasarımda Renk Seçimini Etkileyen Kriterler*. Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. 2(14), 391-402.

Özen, A.(2006) *Mimari Sanal Gerçeklik Ortamlarında Algı Psikolojisi*. Bilgi Teknolojileri Kongresi IV, Akademik Bilişim 2006, Denizli, 24.03.2016, [ab.org.tr/ab06/bildiri/81.doc](http://ab.org.tr/ab06/bildiri/81.doc)

Özön, N. (1985) *Sinema Uygulayımı-Sanatı-Tarihi*. (1.Baskı) İstanbul, Hil Yayın.

Özön, N. (Mayıs 2008) *Sinema Sanatına Giriş* (1.Baskı) İstanbul, Agora Kitaplığı

Roloff, B. – SeeşLen. G. (Haziran 1995) *Ütopik Sinema. Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi. Sinemanın Temelleri-1* (V. Ataman) İstanbul, Alan Yayıncılık

Simon, D. (2015) *The Oblivion Bubbleship*. 13.07.2016.

<http://danielsimon.com/oblivion-bubbleship/>

Sönmez, S. (2015) *Film Çözümleme II. Ders Notları*. Yaşar Üniversitesi, 2014-2015 Bahar Dönemi. İzmir.

Sönmez, S. (Ekim 2015) *Filmlerle Hatırlamak-Toplumsal Travmaların Sinemada Temsil Edilişi*. (ilk baskı) İstanbul, Metis Yayınları.

Sözen, M. (2008) *Anlatı Mesafesi-Anlatı Perspektifi Kavramları, Sinematografik anlatı ve Örnek Çözümlenmeler*. ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi, sayı 8 (4). 123-145.

Şahin, Z. (2010) *Sonsuzluğun Düş Mekânları ve Bir Evren Mimarisi: Aşkın Gücü*.

Allmer, A. (Ed.) *Sinemekân – Sinemada Mekân* (ss: 31-46). İstanbul: Varlık Yayınları.

Topuz, Ö. (Haziran 2013) *Bilimkurgu Filmlerinin Mimari Açısından Gelecekle İlgili Fikirlerin Oluşmasına Katkısı*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı.

Turgay, O. – Altuncu, D. (2011) *İç Mekânda Kullanılan Yapay Aydınlatmanın Kullanıcı Açısından Etkileri*. Çankaya University Journal of Science and Engineering. 1(8), 167-181

URL1 (25 Nisan 2016) *Jules Verne*. 28.04.2016,

[https://tr.wikipedia.org/wiki/Jules\\_Verne](https://tr.wikipedia.org/wiki/Jules_Verne)

URL2 (2016) *Permanencia En Arquitectura: Oficinas Centrales De Infonavit*.

11.06.2016, <http://mxcity.mx/2016/05/permanencia-en-arquitectura-oficinas-infonavit/>

URL3 (2014) *Total Recall Film Locations*, 15.06.2016, <http://www.movie-locations.com/movies/t/totalrecall.html#.V2GaGLuLSUk>

URL4 (16 Mart 2013) *The Making of Total Recall (1990) Part 1*. 21.06.2016.

<https://www.youtube.com/watch?v=0F84HetCFJA>

URL5 (21.06.2016) *Equilibrium (film)*. 23.06.2016.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Equilibrium\\_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Equilibrium_(film))

URL6 (06.10.2014) *Nazi Mimarisi*. 23.06.2016.

[https://tr.wikipedia.org/wiki/Nazi\\_mimarisi](https://tr.wikipedia.org/wiki/Nazi_mimarisi)

URL7 (2013) *Neoklasisizm Nedir*. 28.06.2016. <http://neoklasisizm.nedir.org/>

URL8 (08.03.2010) *Art Deco*. 28.06.2016. <http://www.bilim.org/art-deco/>

URL9 (31.05.2015) *Oblivion Film Locations*. 11.07.2016. <http://www.movie-locations.com/movies/o/Oblivion.html#.V4Nz3PmLSUk>

URL10 (15.11.2015) *Lighting “Oblivion” with a Projected Sky*. 13.07.2016.

<http://plsn.com/current-issue/54-behind-the-lens/12227-lighting-qoblivionq-with-a-projected-sky.html>

Yardım, S. (2012) *Bilim-Kurgu Filmlerinde Mekân ve Öğelerinin Biçimlenişyle Gelecek Algısının Oluşturulması Üzerine Bir Araştırma*. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimari ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı.

Yılmaz, A. – Özyılmaz, H. – Aluclu, İ. (23-25 Kasım 2005) *Işık – Gölgenin Yüzey Mekân Aydınlatmasına Etkisinin Örneklerle İrdelenmesi*. III. Ulusal Aydınlatma Sempozyumu ve Sergisi. 01.04.2016,

[http://www.emo.org.tr/ekler/cfd4560539f887a\\_ek.pdf](http://www.emo.org.tr/ekler/cfd4560539f887a_ek.pdf)

Yücetaş, A. (06 Mayıs 2012) *Gestalt Kuramı-Mekân-Mekân Algısı*. 21.03.2016

<http://www.slideshare.net/ayseguly/gestalt-kurammekan>