



## BİLİM KURGU FİMLERİNDE 60'LARDAN GÜNÜMÜZE BEDEN VE MEKÂN ALGISINA DAİR BİR OKUMA

### A READING ON THE PERCEPTION OF BODY AND SPACE IN SCIENCE-FICTION MOVIES FROM 60S TO PRESENT

**Dr. Araş. Gör. Aylin AYNA\*, Dr. Öğr. Üyesi İkbal Ece POSTALCI\*\***

\*Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Bina Bilgisi Ana Bilim Dalı, aylin.ayna@msgsu.edu.tr, ORCID 0000-0002-9178-2372

\*\*Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Bina Bilgisi Ana Bilim Dalı, ecepostalci@yahoo.com, ORCID 0000-0002-4548-6556

#### ÖZ

Mekân, soyut ve somut varlığı, temsil gücü ve etkileşimli karakteri ile sinema alanı için başından bu yana önemli olmuş kavramlardan biridir. Mekânın filmler için hikâyeyi, fikri, durumu anlatmaktaki temsil gücü, onu aracı konuma getirirken, aynı zamanda sinemanın diğer sanat alanlarından farklı olarak zaman boyutu ile mekâna ve mekânın temsiliyetine ilişkin farklı deneyimler sunuyor olması da önemli bir bağlayıcı unsur olmuştur. Görsel sanatlarda “inşa edilen” mekân, yalnızca ana hikâyeyi tanımlamak için bir araç değil, aynı zamanda biçimi, unsurları ve diğer birçok anlamsal araçlarıyla temsilin kendisidir. Kuşkusuz hem beden hem de mekân ilişkilerinde etkileşimlidir. Mimari mekân gerek hikâyenin oluşturulması gerekse bireylerin birbirleriyle ve çevreyle ilişkilene biçimlerini aktarmasıyla sinematografinin temsil bakımından önemli araçlarından biridir. Sinema filmlerinde beden ve mekân, hikâyenin canlanmasına, izleyicinin gören ve hayal eden olarak söz konusu kurguya dahil olmasına aracı olmaktadır. Çalışma için çerçeve olarak seçilen bilim-kurgu filmleri ise geleceğe, teknolojiye ve yaşam biçimlerine yönelik hayal, yorum ve öngörüler dünyası sunup eğlenceyi ve felsefeyi birlikte barındıran niteliğiyle sinema alanında yaratıcı, ilgi çekici ve düşündürücü bir alan yaratmaktadır. Makale, bilim kurgu filmlerinde bedenin ve mekânın etkileşimini ele almakta ve gelecek kurgularında mekân ve beden arasındaki farklı ilişkilere odaklanmaktadır. 60'lı yıllar itibariyle, dönemin sosyal, ekonomik, ekolojik ve bilimsel araştırma ortamları ile paralel olarak, bilim kurgu film temalarının Dünya'daki gelecek yaşam ve yeni yaşam mekânlarının araştırıldığı veya kurulduğu uzay keşif süreci konularında ağırlık kazandığı görülmektedir. Söz konusu süreçte belirginleşen bu iki tema, gelecek zamanın yapılı çevre öngörülere, kurgulanan bu mekânlarda bedenin nasıl var olduğu ve mekânla ilişkisini nasıl kurduğu noktaları üzerine, oluşturulan film seçkisi üzerinden bir okuma gerçekleştirilmiştir. Seçki, söz konusu iki farklı mekânsal bağlam çerçevesinde, 60'lı yıllar ile başlatılmış ve günümüze kadarki süreç içerisinde hem zamansal olarak hem beden-mekân ilişkisi bağlamındaki kurgusu ile dengeli bir örneklem çeşitliliği sağlayacak biçimde oluşturulmaya çalışılmıştır. Çalışma, yapılı çevre – insan ilişkisinin yaklaşık son elli yılın bilim kurgu filmlerinde nasıl kurgulandığına ve bedenin bu mekânlar içinde nasıl konumlandırıldığına ilişkin bir bakış sunmaktadır. Bu çerçevede insan bedenin mükemmelleştirildiği kurguların günümüze doğru yerini bedenin mevcut hali ile yer bulduğu kurgulara bıraktığı; “beden”in her zaman odakta yer aldığı, mekânla ilişkilene biçimleri



değişse de bu iletişim ve etkileşimin sürekli devam ettiği; beden-mekân arasındaki etkileşimin gerek kent gerek iç mekân ölçeğinde süreç içerisinde daha aktif bir hal aldığı görülmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Bilim-Kurgu Sineması, Beden, Mekân, Mekânsal Deneyim

## ABSTRACT

Space, with its intangible and tangible existence, its power of representation and its interactive character, is one of the concepts that has been important for the field of cinema. The space, with its representation in the film, becomes a tool for movies to structure fictional narrative. In the visual arts, “constructed” space is not only a means to describe the main story, but also the representation of itself, with its form, elements, and many other semantic mediums. The relationship between body and space is interactive in both real life and fictional narratives. In this context, architectural and urban spaces are one of the important tools of cinematography in terms of representing the relation of people with other people and with their built and natural environment of the narrative. A movie presents its fictional world with its spaces and characters, and it is constructed within a different way with each viewer's perception. In this context, sci-fi movies differ as creative and innovative fields, as represent imaginations or predictions for the technologies and lifestyles of the future and incorporate entertainment and philosophy together. In this framework, the study discusses the interaction of the body and space in science fiction films and focuses on different forms of interactions of future. As of the 60s, in parallel with the social, economic, ecological and scientific research environments of the period, it can be seen that science fiction film themes have developed in two main topics as the future life on Earth or as the new living/ exploring environments in space. With this study, a reading about “futuristic fictions of built environment, the relationship between human and space and the position of the human body in this relationship” was carried out through the selection of movies since 60s within the framework of these two main themes. With this study it is aimed that giving an overview about how the relationship between built environment and human has been constructed and how the human body has been positioned within these spaces. In this context, it is observed that the human body has always been in focus; that the use of perfect body is getting decreased in nowadays' movies; that yet the form of the relationship between body and space is changed but the relation and the interaction always continue; that the interaction -from scale of urban to interior spaces- is getting more active.

**Keywords:** Science-Fiction Movies, Body, Space, Spatial Experience



"Şimdi ve sonsuza dek mimar set tasarımcısının yerini alacak.

Filmler mimarın en cesur hayallerinin sadık çevirmeni olacak."(Luis Bunuel)

## GİRİŞ

İnsan doğası gereği, gününü geçirmenin ötesinde, hep geleceği merak etmiş, bilinmeyi düşünmüş, hayaller kurmuştur. İnsanlığın, teknolojinin ve medeniyetin gelişiminde bu gelecek kaygısının ve hayallerinin rolü büyüktür; düşünmüş, hayal etmiş, tasarlamış ve gerçekleştirmeye çalışmıştır. Özellikle bilim ve teknolojiye tasarlamının gücü araştırmak ve hayal etmekten geçmektedir. Geleceğin tasvirindeki önemli ve yaygın alanlardan biri olan bilim kurgu sineması da insanları mevcut ortamlarının çok ötesinde, gelecek bir zaman diliminde nelere sahip olabileceği, nasıl bir ortamda yaşayabileceği konusunda düşündürmekte; onları bir nevi gelecekteki -alternatif- kendileriyle karşı karşıya getirmektedir. Gündelik teknolojilerden, uzay araştırmalarına, farklı bir gezegende hayatın varlığının sorgulandığı, dünya dışı varlıkların nasıl olabileceğinin hayallerinden, insan yaşamının ve toplumların zamanla birlikte nasıl bir değişim geçireceğine ilişkin yorumlara, sinema, edebiyat, felsefe ve bilim alanında alternatif hikâyeler oluşturulmuş, tartışılmıştır. Sinema alanı, tüm bu alanların kesişiminde ve etki alanı büyük bir çerçeve oluşturarak diğer disiplinlerdeki üretimlerden farklılaşmaktadır. Allmer'in (2010) de belirttiği üzere "sinema, mekânı eleştirir, düşletir ve temsil eder".

"Sinema, bütün sanat dalları içinde anlam üretme bakımından en güçlü araçtır. Çünkü, öykü üretme sürecinde tüm sanat dallarını da içine alarak, anlamlandırma ve yorumlama olanağı sağlayan zengin bir içeriğe sahiptir." (Agocuk, 2014).

Zaman, mekân ve hareket katmanlarını kapsayarak diğer sanat formlarından farklılaşan sinema alanı, Harvey'in *Postmodernliğin Durumu*'nda (1991) kitabında da belirttiği gibi mekânsal araştırmalar ve analizler için zengin fırsatlar sunmaktadır. İç içe geçmiş mekân ve zaman kavramları, sinemada kolayca tartışılabilir ve aktarılabilir durumda olmaktadır. Yerleşik ortamları simüle etmenin kolay olması, özellikle sinema ile şehir arasındaki ilişki için önemli sonuçlar doğurmuştur (Smith, 2008).



Sinema, zaman kavramını kullanma yaklaşımı ile diğer sanat dallarından farklılaşmaktadır. Sinema sadece imgeler sunmaz onları bir dünya ile çevreler; hareket ve imgeyi aynı anda verir (Deleuze, 1997). Kahvecioğlu, Kant Bergson'un zamana ilişkin görüşlerinin izlerini taşıdığını düşündüğü yaklaşımı ile Deleuze'un sinemanın zamanı algılamak için bir araç oluşunu ortaya koyduğunu; zaman imajının belleğe, hareket imajının ise nesneye işaret ettiğini belirtir (Kahvecioğlu, 2008). İmaj ağırlıklı, hareket ve zaman temelli olan sinema sanat alanı hikayesini ortaya koymakta mevcut bellek ve deneyimlerden faydalanmakta; gönderimler yoluyla aktardıklarına yenilerini eklemektedir. Filmin geleceğe yönelik bilinmeyenler barındıran hikayesi ve kurgusu, mevcut bilinenler ve ayrıntıları çerçevesinde inşa edilmektedir. Geçmiş deneyimlerden gelen imajlar, güncel sunulanlar ile birlikte yeniyi yaratmaktadır. Bu ayrıntılar belki mevcut ve deneyimlenmiş mekânlar, kullanımda olan nesnelere, reklamı yapılan görüntüler veya benzerleri aracılığıyla bazen bir insan vücuduna veya mekânsal bir belleğe atıfta bulunabilirler. Harvey'nin (1991) de belirttiği gibi sinema sadece görüntüler sunmayıp, onları bir dünya ile çevrelemektedir. Özellikle bilim kurgu gibi bir alt alan söz konusu olduğunda tasarlanan ve kurgulanan çevre/dünya barındırdığı farklı, yeni, beklenmeyen ve/veya yenilikçi yaklaşımı ile bu görüntüler dizgisinin teknoloji, bilim, sanat, felsefe ve yaşam ile ilişkisini daha da güçlü kılmaktadır.

İletişim ve ulaşımdaki teknolojik yenilikler, çağdaş toplumdaki mekân algısını değiştiren görüntü ve bilgi akışını hızlandırmıştır. Teknoloji, insanın günlük hayatında daha çok yer kapladıkça, geleceğin tasviri ve mekânsal organizasyonu daha da ilgi uyandırıcı bir hâl almıştır. Bilim kurgu filmleri bu ilgiyi karşılayan kültürel ürünler olarak değerlendirilebilir.

“Bilim kurgu”nun tanımı ve kapsamı araştırmacıların alanına göre değişebilmektedir. Bilim kurgu, sözlük anlamı olarak “Çağdaş bilim verileriyle düş gücünden oluşan (film, roman vb.)” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2019); ancak, köken olarak bilim kurgu alanı, edebi üretimler çerçevesinde farklı tanımlar ile farklı zaman dilimlerine tarihlenebilmektedir. Kimi araştırmacılar tarafından, kurgusal ve fantastik hikâyeler olarak Antik dönem anlatılarına, destanlara, mitolojik öykülere tarihlenebilen bilim kurgu alanı, bilimle olan ilişkisinin güçlenmesi ve bilimsel temellere oturtularak geleceğe yönelik kurgular geliştirilmesi bağlamında ise özellikle modern dönem ve sonrası için tarihlenebilir. Örneğin bilim kurgu alanının köklerini modern öncesi ve sonrası olarak ayıran Sakarya (2018),



*Gilgamesh Destanı*, 2. Yüzyıla ait Samosat'lı Lukianos'un *True History* adlı eseri ve *Binbir Gece Masalları*'nı modern öncesi dönem çerçevesinde, bilim kurgu unsurlar içeren yapıtlar olarak aktarmakta ve eski Hint şiirlerinden bahsetmektedir (Sakarya, 2018). Öte yandan, bir başka tanımlamaya göre ise bilim kurgu, "popüler bir edebiyat ve sinema türü çerçevesinde ele alındığında bir yirminci yüzyıl fenomenidir ve büyük ölçüde, Batı Uygarlığı'nın bilimsel ve teknolojik gelişme üzerindeki deneyimlerini yansıtmaktadır" (Ersümer, 2013). Fantastik edebiyat ve sinema üretimleri bilim kurgu alanıyla ilişkili olmakla beraber, bilim kurgu ürünleri özellikle geleceğe dönük tasarım, tanım, hayal ve öngörülerini barındırması ve teknoloji, bilim alanı kesişimindeki kurguları çerçevesinde farklılıklara sahiptir. Ersümer'e (2013) göre bilim kurgu türünün tanımı, bileşenlerindeki bilim ve kurgu sözcüklerinin içerdiği anlam, çağrışım ve bağlantılar üzerinden ilerler. Roloff & Seebler (1995, s. 35) de bilim kurgunun babasını popüler edebiyatın birçok biçiminin doğuşunda payı bulunan Edgar Allan Poe olarak tanımlar ve "bilim kurgu türünü hazırlamış olan etmen, uzay gezisinden ütopyik tasarımlara kadar belirli temaların daha önceden gelişe gelişe bu basamağın önüne kadar uzamalarından çok belirli yazındaki tekniklerle ele alınıp işlenen, kültürel, psişik bir havanın; yepyeni bir iklimin ortaya çıkmış olmasıdır" ifadesinde bulunur. Bir alan olarak, bilim kurgu hem bilimsel yenilikleri hem de kültürel ortamı takip eder; bu bağlamda, tüm sanat yapımları gibi bilimsel, teknolojik ve sanatsal gelişmelerin algısını değiştirdiği için, geleceğin algısını şekillendirmede de önemli bir role sahiptir. Yaratıcı düşünme, yeni ve yenilikçi çalışmalar geliştirme konusunda destekleyici, hayal gücünü tetikleyici yanının yadsınamayacağı bilim kurgu alanı geleceğin inşasında, ortaya koyduğu kurgunun ütopyik ya da distopyik içerkenleriyle, sinemaya ek, etki alanına sahiptir. Denis Gabor'a (1963) göre "gelecek tahmin edilemez, ancak gelecek icat edilebilir"; icat etmenin en önemli parçasını ise fikrin beslenip güçlendiği düşünsel süreç, hayal gücünü geliştiren ve yeni fikirlere fırsat sağlayacak yaklaşım biçimleri oluşturacaktır.

Sinemanın oynanabilir, manipüle edilebilir, inşa edilebilir ve tasarlanabilir yapısıyla önemli öğelerinden olan 'zaman', söz konusu bu düşünsel-deneysel alanda ortaya koyulacak hikâyenin kurgusal bakımdan zenginleşmesini, gerçeklik-sanallık ekseninde yerini bulabilmesini sağlayan önemli bir role sahiptir. Zamanın doğrusal durumu sinema kurgusu dâhilinde kırılabileceğinden, çok yönlü bir karakter kazanmakta ve bu çok yönlü yapı da kurgunun güçlenmesinde ve/veya hikâyenin ortaya konmasında öğelerden biri olarak



kullanılabilmektedir. Sinema filmi dâhilinde zaman içinde ileriye veya geriye gitmek mümkündür, zaman büzülüp uzayabilir, zaman katmanlar halinde olabilir ve zamanlar arası geçişler yapılabilir veya doğrusal zaman gerçekliği içinde çok ileri zaman dilimlerine yönelik bir hikâye kurgulanabilir. Özellikle gelecekte geçen bu tür hikâyeler, zamanda hareketin mümkün kılındığı hikâyeler ve/ veya zamanın doğrusal olmadığı hikâyeler, bilim kurgu filmleri olarak karşımıza çıkmakta; söz konusu hikâyeler aktardıkları bu zamana ilişkin tercihleri ile de fizik bilimiyle ve teknolojiyle ilişkiler kurmaktadır.

Hayal gücünü, geleceğin olasılıklarını, görselleştirmelerini içermesiyle çalışmanın çerçevesini oluşturan bilim kurgu filmleri, gelecek teknoloji, mekân ve deneyimlere ilişkin öngörülerini, tasarımları, tasvirleri ile beden - mekân ilişkisi bağlamında değerlendirilmektedir.

Bu çalışma için bilim kurgu filmleri külliyyatından, filmin mekânsal tercihleri ve mekânın tasvirlerindeki benzerlikler ve farklılaşmalar gruplandırılarak, bir alt seçki oluşturulmuştur. Bu çerçevede, 60'lardan günümüze kadar olan bir dizi bilim kurgu filmi, gelecekteki kent mekânlarının ve bedenin algısındaki değişimi okumak ve analiz etmek için bir araç olarak kullanılmıştır. 1900'lerin başından, siyah beyaz filmler döneminden itibaren örnekleri bulunan bilim kurgu filmlerinin 1960'larda daha sık işlenmeye başladığı ve özellikle 70ler ve 80'lerden günümüze sıklıkla film endüstrisinde yer bulduğu söylenebilir. 1902 yılında gösterilen *La Voyage Dans La Lune (A Trip To The Moon)* (Méliès, 1902) bu çerçevede ilk bilim kurgu filmi olarak tanımlanabilir. Devamında 1910'larda ve 20'lerde *Frankenstein* (Shelly, 1818), *The First Man in The Moon* (Wells, 1901), *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (Stevenson, 1886), *The Lost World* (Doyle, 1912) gibi kitapların uyarlamaları gerçekleştirilmiştir (Jay, 2019). 1927 yapımı *Metropolis* (Lang, 1927) filmi de bu dönem içerisinde, kent ile ilişkili bağlamı ile farklılaşan bir örnek olarak değerlendirilebilir. 30'larda ve 40'larda sesli film teknolojisiyle birlikte farklı örneklerin ortaya koyulduğu bilim kurgu alanı özellikle savaş sonrası durum, uzayın keşfi üzerine yapılan çalışmalar ve teknolojik gelişmelerle de birlikte 60'larda geleceğin yeni "dünya"larının ve yaşamlarının da sorgulandığı bilim kurgu filmlerine yerini bırakmıştır.

Uzay araştırmaları, uzaya yolculuk, gezegenlerin keşfi gibi "uzay" temalı hikâyeler ile uzaya ilişkin araştırmalardan ve keşiflerden edinilen deneyimlerle yeni bir bakışla ele alınan "Dünya"yı ve "Dünya yaşamı"nın odak alan hikâyeler, söz konusu 60'lı yıllar için ana temalar



olarak söylenebilir. Bu ana temalar, özellikle çevre ve çevre ile ilişkiler bağlamında sosyal, ekolojik, ekonomik farklılıkları ile alt temalarla işlenmiştir.

Bu çerçevede, çalışma kapsamında, gelecekte dünyanın nasıl bir yer olacağı ve bedenin kendini hangi mekânlarda nasıl konumlayacağı olasılıkları Dünya'ya ilişkin mekanlar ve fütüristik hikayeler üzerinden, belirlenen seçki ile ele alınmakta, filmler üzerinde zaman içinde geleceğe yönelik mekân algısının değişimi okunmaya çalışılmaktadır. Filmler üzerinden yapılan genel okuma, yapılı-doğal çevre tahayyülleri, bedenin bu çevrelerle ilişkilene biçimi ve bu kapsamda mekândaki varlığı çerçevesinde tartışılmaktadır. Bedenin gelecekte var olma biçimleri ve başka bedenler ve mekânla kurduğu ilişki de bu filmler bağlamında ele alınmaktadır. Bu kapsamda, zaman boyutu, beden ve mekân ilişkisinde işlenmiş ancak çalışmanın ana ekseninde yer almamıştır.

### 1. Bilim Kurgu Filmlerinde Beden ve Mekân Tasvirleri

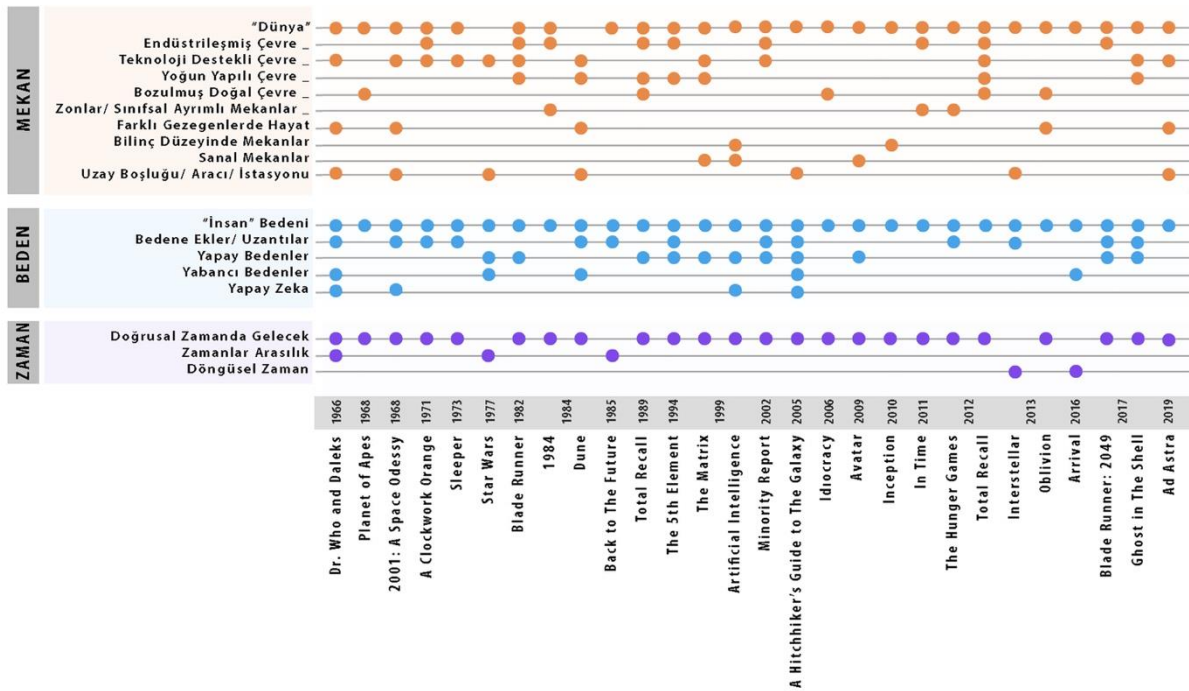
Beden, bir kişinin duygusal, zihinsel, duyuşsal ve algısal varlığının "birincil biçimi"dir. Bir kişinin başkalarıyla iletişim kurması, dünyayı fiziksel ve fiziksel olmayan hâli ile aynı anda algılayıp içselleştirmesi için en önemli aracı bedendir. Kişi dünyada bedeniyle var olur ve bedeniyle dünya ile ilişkisini kurar. İlişkisel durumda olan, aynı zamanda yaşamın, benliğin ve varlığın temsili, iletinin, belleğin, hayalin ve imgenin merkezi olan beden, sinema alanı için hem deneyimi yansıtan aracı, izleyicinin özdeşleştirme yaşadığı, karaktere bürünen varlığı hem de bir gösterme/ temsiliyet alanı olarak öneme sahiptir. Yaşam tarzı, ilişkiler, hikâye ile aktarılmak istenen her şey karakterler aracılığıyla ve kurgulanan/ sunulan mekânlar ile birlikte ortaya koyulur. Bir filmdeki karakterler sadece hikâyede kendi varlıklarını temsil etmekle kalmaz, aynı zamanda tüm hikâyeyi, görünür hâle getirmek için inşa ederler. Mekânlar ve bedenler, film kurgusunun, hikâyeyi tanımlayan ve temsil eden ana yapılarıdır.

Beden, bilim kurgu filmlerinde, hikâyenin temsili için konumlanmasının yanı sıra, gelecekteki durumu ile de karşımıza çıkmaktadır. Kimi zaman farklı ve yeni beden biçimleri tanımlanmaktayken, kimi zaman da mevcut bedenler değişime uğrayarak veya teknolojik uzantılarla (kurgulanan) farklı fiziksel çevrelerle ilişkiler kurarlar. Beden sinema disiplini genelinde olduğu gibi bilim kurgu filmlerinde de hikâyeyi inşa eden odak noktalarındandır. Beden ve çevre arasındaki ilişki, oluşturulan, tasarlanmış veya inşa edilmiş çevrenin tanımlanması ve anlaşılması için de önemli göstergeler barındırmaktadır. Bu anlamda beden,



film içerisinde hikayedeki var oluşuyla ve anlamsal tüm gönderimleriyle sosyal, kültürel, bilimsel, felsefi ve teknolojik gönderilerin merkezindedir. Mevcut ve değişime uğramış halleri ile insan bedeni, geleceğin farklılaşmış bedenleri, aracı bedenler, makine bedenler, robotlar, androidler, siborglar, sanal zihinler, bedensiz sanal deneyimler, bilim kurgu filmleri çerçevesinde yer bulan beden biçimleri olarak örneklenebilir. Söz konusu beden biçimleri, kimi zaman mevcut “Dünya” mekânları ve/ veya onların gelecek kurguları, kimi zaman yeni yaşam ortamları, uzay boşluğu, farklı gezegenler, kimi zaman da sabit bir mekândan bağımsız ve hareketli olarak uzay araçları içerisinde tanımlanmakta ve kurgulanan bu çevre ile etkileşimi üzerinden hikâye aktarılmaktadır. Zaman bu çerçevede hikâye kurgusundaki ve mekân-beden ilişkisindeki belirleyici öğelerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Doğrusal ilerleyen zaman, zamanlar arasılık, zaman zonları veya zaman katmanları hikayelerde bağlamı belirleyen ve beden ile mekânın arasındaki ilişkiyi yönlendiren unsurlar olarak yer alabilmektedir.

## 2. Bedenin Gelecek Mekânlarda Yolculuğu



Tablo 1: Bilim-kurgu filmlerinde mekân, beden ve zaman unsurları.





“Geleceğin mekânsal kurgularının nasıl olacağı” ve “Bizlerin geleceğin mekânları içinde bedenimize ve zihnimize nasıl yerler bulacağımız” soruları bilim kurgu alanındaki geleceğe dair çalışmaların, yeni yaşam senaryoları oluştururken sorduğu en önemli sorularındandır. Gelecek zamanların yaşam ortamlarının nasıl olacağı sorusu felsefenin ve tasarımın, bilim ve teknoloji ortamı etkisindeki konusu olarak bilim kurgu filmlerinin de önemli temsil araçlarından biridir. Zamanın film kapsamında ele alınış biçimi de bu temsilin önemli parçalarından biri olmaktadır. Zamanın çizgisel olarak ele alındığı, gelecek bir tarihin yaşamını hayal eden filmler çerçevesinde oluşturulan kurgularda farklı yaklaşım biçimleriyle birlikte kimi zaman mevcut yaşam ortamlarının yıllar sonrasının, kimi zaman ise yepyeni yaşam ortamlarının tasvir edildiği görülmektedir. Kimi zaman insanın farklı gezegenleri keşfi ve yeni yaşam ortamları arayışı, kimi zaman da Dünya’daki mevcut hayatın ekolojik, sosyal ve teknolojik bazı etkiler altında gelecekte ne gibi durumlarda olabileceği, insan bedeninin gelecek alternatiflerinde ne gibi değişikliklere maruz kalacağı ve çevresiyle yeni iletişim kurma biçimleri olup olmayacağı gibi sorular bu çerçevede örneklenebileceklerden bir kısmıdır. İçinde bulunulan dönem ve şartları, bilinmeyene duyulan korkular veya fütüristik hayaller bu senaryoların türetilmesinde ve geliştirilmiş olan yaklaşımlarda etkili olmuştur.

Film seçkisinin oluşturulduğu yaklaşık 50 yıllık süreç, 60’lardaki savaş sonrası yaşam ve uzay keşif çalışmalarının iki yönlü olarak bilim kurgu filmlerindeki yaklaşıma ve mekânsal kurguya etkisi çerçevesinde tanımlanmıştır. 60’lar sonrası filmlerde Dünya’ya ve/veya uzaya özgü değinmeler olarak iki ana teması ağırlık kazanmış; filmlerdeki hikayeler ve mekânsal kurgular bu doğrultuda oluşturulmuştur. 60’lı yıllar uzay keşiflerinin yapılmaya başlandığı yıllar olarak farklılaşırken, özellikle bu keşif süreçlerinde Dünya’nın da yeni bir biçimde görülmesi ile de pek çok alanda etkili olmuştur. 1968 yılında astronot William Anders’in çektiği “Earthrise” isimli fotoğraf bu etkiyi destekleyen unsurlardan biri olarak sayılabilir. Bu çerçevede 60’lar gerek uzayın gerekse Dünya’nın keşfi üzerine yeni bağlamların oluştuğu bir dönem olarak ortaya çıkmakta olup, çalışma kapsamındaki seçki de bu çerçevede yaklaşık son elli yıllık süreci kapsayacak biçimde oluşturulmuştur. Filmlerdeki mekân kurguları ve insanın kurgulanan bu mekanlarla ve çevreleriyle olan ilişkisi üzerine bir okuma çalışması gerçekleştirilmiş, filmlerdeki mekânsal ilişkiler de bu bağlamda Dünya’da gelecek yaşam mekanları ve uzay boşluğunda/ yeni yaşam alanlarında mekanlar olmak üzere iki ana başlıkta gruplandırılmıştır.



## 2.1.Gelecekte “Dünya” ve İlişkili Beden(ler)

“Dünya” farklılığa uğramış, değişmiş, dönüşmüş veya mevcut durumuna çok yakın halleri ile pek çok bilim kurgu filminde karşımıza çıkmaktadır. Beden(ler) kurdukları ilişkiler bağlamında alışıl gelmiş beden-mekân ilişkisine ek olarak geleceğin yapay veya yabancı bedenleri olarak da söz konusu filmlerde yer almıştır. “Gelecekteki Dünya”ya ilişkin yorumlar kimi zaman sosyal hayat ve yaşam düzeni, kimi zaman da kente ilişkin fütüristik öngörüler, distopik kurgular olarak karşılık bulmuştur.

Geleceğe ilişkin kurgularda bedene ilişkin büyük değişimler veya teknoloji veya bilimle evrilmiş hayatlar, ürünler ve ortamlar yer almayan, kurgunun daha ziyade sosyal yapının değişimi üzerine odaklandığı filmler aracılığıyla insan bedeni yeni sosyal yapılarda tanımlanmıştır. Örneğin, George Orwell’ın kitabından uyarlanan ve Londra’nın yerine kurulmuş distopik bir kurguda geçen “1984 (1984)” (Raadford, 1984) filminde monokromatik ve dar mekânlar, kontrolün güçlü vurgusu gibi unsurlar yer almaktadır. Filmde mekânlar kişisellikten uzaklaştırılmıştır ve geleceğin dünyasında geçmekte olan filmde, bilim kurgu unsurları teknolojik gelişmişlik üzerinden değil sosyal yapıdaki değişim üzerinden aktarılmıştır. Teknoloji, sosyal yapıya ilişkin bir unsur olarak filmde yer bulur. Örneğin pek çok bilim kurgu filminde teknolojik gelişimin ve kentsel yaşam alışkanlıklarındaki değişimin önemli göstergelerinden biri olarak kullanılan fütüristik ulaşım araçları, söz konusu film kapsamında yer bulmamakta; mevcut teknolojiler çerçevesinde mekansal kurgular tanımlanmaktadır.

Kurgulanan sosyal yapı veya sosyal yapıya ilişkin sözü ile baskın olmayan diğer bilim kurgularda, genel itibariyle teknoloji yapılı çevreye ve insanın gündelik yaşamına etki eden araçlar (çeşitli ulaşım araçları, farklı iletişim arayüzleri/ araçları, insan bedenini güçlendiren ekler vb.) olarak yer bulmaktadır. Teknoloji destekli çevre tanımlamalarının yer aldığı filmlerden 1973 yapımı Woody Allen filmi “200 Yıl Sonra (Sleeper)” (Allen, 1973), diğer filmlerden farklı olarak distopik ön görünüm komedi unsurları ile birleştirildiği, karamsar olmayan bir havada üretilmiş bir kurguya sahiptir. Filmde fütüristik iç mekân ve ulaşım araçları tasarımları ve modern çizgilerde konutlar yer almaktadır. İnsan bedenine ek olarak robotların da yer aldığı hikâyede, insan bedeni fiziksel olarak mevcut halinden bir değişim geçirmemekle birlikte alışkanlıklar ve dönemin kültürü çerçevesindeki değişimler



aktarılmaktadır. Film, daha önce üretilen *Metropolis* (Lang, 1927) ve *Otomatik Portakal* (*A Clockwork Orange*) (Kubrick, 1971) filmleri ile karşılaştırıldığında daha minimalist bir mimari öngörmekte; endüstriyel şehir ve mekanik mekânsal organizasyonlara karşı, film gelecekte saf formların basitleştirilmiş bir mimarisini tasvir etmektedir. *200 Yıl Sonra* filminden 40 yıl sonra, *Oblivion* (Kosinski, 2013) filminde, insan yaşamına ilişkin fütüristik tahmin, bugünün çağdaş evine atıfta bulunan bir uzay istasyonu ile karşılık bulmaktadır (Görsel 1).



**Görsel 1:** “200 Yıl Sonra”(solda) (URL 1) ve “Oblivion” (sağda)(URL 2) filmlerinden sahneler

*Oblivion* filminde yok olmaya yüz tutmuş bir dünyaya tanık olunmaktadır. Satürn’ün bir uydusu Titan’da devam eden ve Dünya kaynaklarını kullanan bir yaşam üzerine kurulu hikâyede Dünya dışı yaşama ilişkin detay verilmemiş olup, Dünya üzerinde yaşayanlar için modern mimarinin izlerinin okunabildiği konutlar (

**Görsel 2)**, konutlardaki teknolojik unsurlar, ulaşımı sağlayan uçan araçlar ile diğer yandan da felakete uğramış, kullanılamaz ve yaşanamaz duruma gelmiş Dünya mekânları yer bulmaktadır.



**Görsel 2:** "Oblivion" filmi, konutta geçen sahnelerden imajlar (Filmin resmi fragmanından alınmış imaj)



'İnsansızlaşmış' hali ile betimlenen Dünya'nın tahrip olmuşluğuna ilişkin kareler, yıkılmış yapıları çevreye ilişkin imajlar film boyunca kullanılmıştır. Filmin ana karakteri üzerinden, mevcut modern karakterli yaşam alanlarına ve teknolojik gelişmişliğe karşın, doğaya ve Dünya'daki eski yaşama ilişkin özlem de filmin vurguları arasında yer almaktadır. Filmin beden-mekan ilişkisi bağlamında değinilebilecek bir diğer noktası ise beden tekrarları ve 'aynı' bedenlerin 'aynı' yaşamlarıdır. Filmin başlangıcında ana karakterler olarak beliren çift, Dünya'nın farklı noktalarında, Titan'da devam eden insan hayatı için, kopyalar halinde aynı hayatı sürdürmektedir.



**Görsel 3:** "Oblivion" filminden, tahrip olmuş Dünya'ya ilişkin sahnelerden biri. (\*)

İçerdiği teknolojik unsurlarla bu unsurların yaşam biçimine etkilerine/ katkılarına ek olarak kenti geleceğe ilişkin çerçevede distopik bir öngörü ile ele almış, insanı yapay beden ile karşı karşıya getirmiş filmlerden de söz etmek gerekecektir. Distopik kentler ve insan bedeni karşısında yapay bedenler hikâye eden filmler, "Dünya" üzerinde yaşamın devam ettiği film kurgularında, kentler, doğa ve gündelik yaşam ilişkisi yeniden tanımlanmıştır; bu ilişkinin distopik senaryolar üzerinden tanımlandığı filmlerde doğal felaketler, iklim değişimi, nüfus artışı gibi sebepler kentleri, insanların kent ve doğa ile olan ilişkisini ve yaşamlarını etkilemektedir.

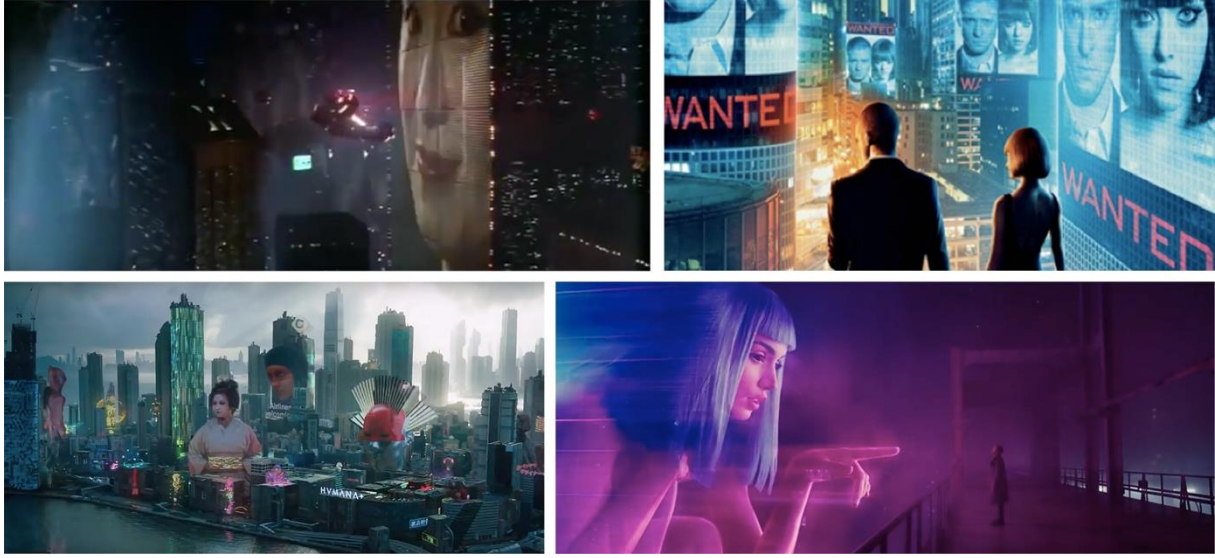
'Dünya' üzerindeki geleceği hayal eden filmlerden 1968 yapımı, insan tarafından doğası yok edilmiş, kumlarla kaplanmış ve maymunların esaretine girmiş bir Dünya tasvir eden *Maymunlar Cehennemi (Planet of Apes)* (Schaffner, 1968) filminde, insan, inşa edilmiş



uygarlığın sonundaki dünya ve insanlaşma sürecindeki maymunlarla karşı karşıya gelmektedir. Filmde mevcut kentlerin yok olduğu, tahrip olmuş bir “dünya” söz konusudur.

Geleceğe dönük distopik kent kurguları, tahrip olma, çeşitli felaketler vb. sonucu değişmiş, kirlenmiş, yıpranmış dünya tanımları ve kentlerin de bu paraleldeki değişimiyle birlikte pek çok filmde tekrar edilmiş tasvir biçimlerinden biridir. Distopik kent tasvirlerinin yer aldığı filmler arasında *Bıçak Sırtı (Blade Runner)* (Scott, 1982), *Gerçeğe Çağrı (Total Recall)* (Verhoeven, 1990), *5. Element* (Besson, 1997), *Azınlık Raporu (Minority Report)* (Speilberg, 2002) gibi filmler sayılabilir.

Distopik kentin en başarılı tasviri olma konusunda eleştirmenlerin çoğu *Bıçak Sırtı (Blade Runner)* filmi görüşünde birleşmektedir. 1982 yapımı, Ridley Scott tarafından yönetilmiş olan film *Bıçak Sırtı*, 2019 yılında geçmekte olan ve mekânsal olarak kasvetli bir havanın hâkim olduğu karaktere sahiptir. Film, insan bedeni ile aynı görünüme sahip, ancak belirli bir cihaz ile göz bebekleri incelenerek anlaşılabilen replikantların kendilerine yasak olan Dünya’ya gelişleri üzerine yakalanmalarını anlatırken, kent geçmiş dönem mimarisinin köhneleşmiş haline ek strüktürler ve gökdelenlerden oluşmakta, dev ekranlarda dönen reklamlar ise küresel kültürden kaçışı olanaksız kılmaktadır. Distopik, karamsar bir çerçevede tanımlanmış bir dünya kurgusu görülmekte olup, ekolojik kriz, kirlilik, sınıf farkları kentin imajını oluşturan öğeler olarak öne çıkmakta, kentte bir yandan mevcut yaşam biçimleri devam ederken bir yandan da hava araçları gibi geleceğe dönük fütüristik öğeler yer almaktadır. Görsel bakımdan güçlü öğelerle dolu olan film aynı zamanda yeni bir beden, insan-robot replikantlar ile, önceki diğer filmlerden farklılaşmaktadır. Meterelliyöz (2010), filmin tek etkisinin görsel yapısı olmadığını ve filmin özellikle bilinç ve hafızayı kullanarak insan-android ilişkisi, benzerlikleri ve farklılıklarını ele alış biçimi ve geleceğe dair karamsar ve distopik öngörüsü ile günümüz bilimkurgu sinemasının olmazsa olmazları arasında geldiğinin söylenebildiğini ifade eder (Meterelliyöz, 2010). 1997 yapımı *5. Element* de *Bıçak Sırtı*’na benzer biçimde etkileyici kent imgeleriyle doludur; filmde gökdelenler arasında çeşitli düzlemlerde gezinen, üzerindeki ekler ve bezemelerle çok da teknolojik olmayan, hurda görümlü uçan araçlar yer almaktadır.



**Görsel 4:** “Blade Runner”(sol üstte) (\*), “Zamana Karşı”(sağ üstte) (URL 3), “Kabuktaki Hayalet” (sol altta) (\*) ve “Blade Runner 2049” (sağ altta) (\*) filmlerinden sahneler

1999 yapımı *Azınlık Raporu* filminde ise teknoloji bedene ve mekâna hizmet etmektedir; telepatik güçleri olan birimler tarafından suç önceden öngörülüp önlenilmekte, suçlular ise kapsüller içinde uyutulmaktadır. Reklamlar, beden ve mekân ilişkilenmesinin bir başka gösterim alanlarından biri olarak dönemsel farklılıklar taşımakta, örneğin, *Bıçak Sırtı* (1982) filminden farklı olarak *Azınlık Raporu*, *Bıçak Sırtı 2049* (Villeneuve, 2017) filmlerinde artık pasif yüzeyler olmaktan çıkıp, mekân içinde aktif olarak kişiye seslenen ve mekâna dahil olan biçimlere dönüşmektedir; reklamlardaki bedenler hologramlar olarak mekân içerisinde belirmekte, mekândaki kişi ile birebir etkileşime geçmektedir (Görsel 4).

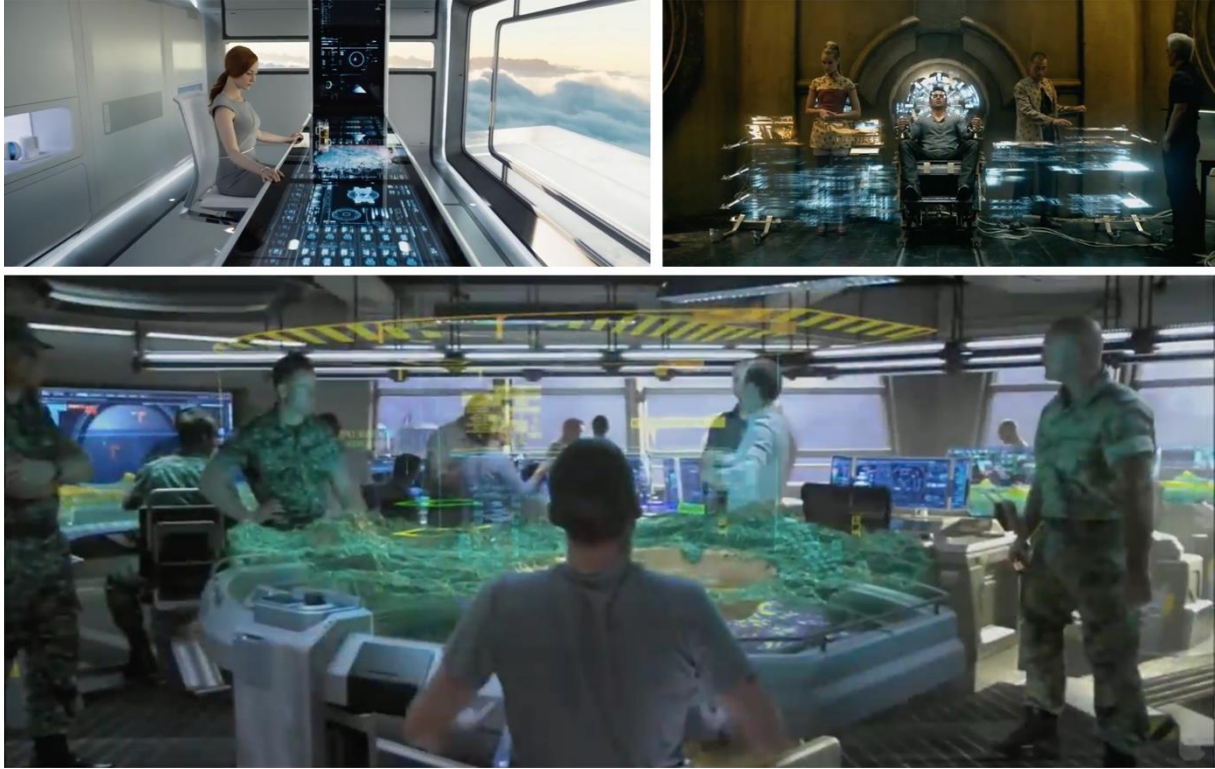


**Görsel 5:** “Bıçak Sırtı” (solda) ve “5. Element” (sağda) filmlerinden sahneler. (\*)

Kompleks şehir kurguları, dikey kentleşme, uçan araçlar, yüksek hızlı arabalar, uçan köprüler, dikey ve yatay olarak çalışan asansörler, insan ve hareket yoğunluğu gibi unsurlar bilim kurgu filmlerinde yaygın olarak yer alan, mekân algısına yönelik değişime ve kent



hayatının gelecek öngörülerine ilişkin örneklendirilebilecek bazı tasvirlerdendir (Görsel 5). Örneğin, benzeri imaj ve öğelere, yaklaşık dönemli filmler olan *Bıçak Sırtı*, *5. Element* ve *Azınlık Raporu* filmlerindeki kent tasvirlerinde rastlanabilmektedir. Siberpunk olarak da adlandırılan, gelişmiş teknolojinin yoğun kullanıldığı ama bir yandan da insana ve insan yaşamına ilişkin distopik öğeler barındıran filmlere özellikle 1980’li yıllarda sıkça rastlanmaktadır; filmlerde yüksek teknoloji kullanımı söz konusu olup, teknoloji-insan bütünleşmesi ele alınmaktadır.



**Görsel 6:** “Oblivion”(sol üstte) “Gerçeğe Çağrı” (sağ üstte) ve “Avatar” (altta) filmlerinden sahneler (\*)

80’li yıllarda başlayan ve 90’lı yıllarda devam eden, teknoloji, beden ve mekân çerçevesinde etkileyici unsurlar barındıran bu gibi filmler 2000’li yıllardan sonra yerini yeni teknolojilere bırakmış; örneğin, bilgisayarlar daha küçük ve taşınabilir hale gelmiş, kimi zaman bilgisayar ‘beden’in ta kendisi olmuş, kimi zaman da transparan ve sabit olmayan yüzeyler mekânın içine yayılan, bilinen ekran, klavye vb. kullanım biçimlerine alternatiflerin geliştirildiği biçimlerle yer bulmuştur (Görsel 6). Teknoloji insan etkileşimine odaklanan bu unsurlar kimi zaman gerçek hayatta geliştirilen yeni teknolojilere ilham kaynağı olmuş ya da



mevcut soru işaretlerini paylaşmıştır. Göz, el vb. tarayıcılar, 3 boyutlu dijital teknolojiler, geniş, katmanlı veya hareketli etkileşim yüzeyleri, yeni arayüzlerle gündelik hayat içerisinde de eğitimden sağlığa pek çok farklı alanda tasarımlarda kendisine yer bulmuştur.



**Görsel 7:** “Yapay Zekâ” (Artificial Intelligence) filminden sahneler (\*)

Bilgisayarların bedenleştiği, kendi kimliği ve kararlarıyla var olduğu filmler yapay zekanın hayatımıza girişini sorgulamış, bazı filmlerde insan ile ilişkisi ve karar verme mekanizması ile geleceğe dönük distopik kurgularla dijital dünyaya ilişkin korkular işlenmiştir. İnsan ve yapay zekâ arasında kurulan bağı ve yapay zekanın var olma hakkını sorgulayan filmlerden biri Spielberg’in 2001 yapımı *Yapay Zekâ (Artificial Intelligence: AI)*(Spielberg, 2001) filmidir. Amaçlarına göre farklı beden ve karakterler olarak üretilen androidlerin yer aldığı filmde, evdeki çocuklara arkadaş olsun istenen android, gerçek duyguları olduğuna inanmaya başlamakta ve filmde *Pinokyo*<sup>1</sup> masalında olduğu gibi gerçek bir bedene dönüşme arzusunun serüveni sahnelenmektedir. Filmin siberpunk öğeler barınmakla beraber tam olarak siberpunk olarak tanımlanamayacağını ifade eden Ersümer’e göre, teknoloji-beden bütünleşmeleri için *A.I.* filminin sunduğu herhangi bir görüntü yoktur ve Ersümer, “tam tersi bir şekilde, bedenlerinde et ile makineyi aynı anda taşıyan insanlar (siborglar) yerine insan görünümünde makineler (android ya da mekalar); makineleşen insanlar yerine de insanlaşan makineler vardır” şeklinde ifade etmektedir (Ersümer, 2013, s. 192).

<sup>1</sup> Pinokyo, İtalyan yazar Carlo Collodi’ye ait bir çocuk hikayesidir. Hikâyede, çocuğu olmayan Geppetto isimli yaşlı bir oyuncakçının ahşaptan yaptığı bir çocuk kuklanın canlanması anlatılmaktadır.





Teknolojik gelişimin izleri, geleceğe dönük öngörülerdeki büyük boyutlu (oda) bilgisayarlardan ince ekranlara, transparan ve hareketli yüzeylerden giyilebilir teknolojilere, beden içi düzen ve uygulamalara geçişte okunabilmektedir. Örneğin, *Oblivion* (Kosinski, 2013), *Gerçeğe Çağrı (Total Recall)* (Verhoeven, 1990), *Avatar* (Cameron, 2009) filmlerinde şeffaflaşan ve farklı yüzeyler için kullanılabilir olan ekran yüzeyleri, hızlı iletişim teknolojileri görülmektedir (Görsel 6 ve Görsel 7). Bazı filmlerde, beden, mevcut hali ile ancak bazı ekler ve/veya uzantılar ile donatılmıştır; bu uzantılar yeni yetiler sağlayan veya çevre ile etkileşimi arttıran teknolojik, biyoteknolojik parçalar halinde olabilirler. Örneğin, *Bıçak Sırtı*, *5. Element*, *Azınlık Raporu* gibi filmlerde insanların gelecekte, teknolojik uzantılar ve araçlarla desteklenen bedenler ile var olduğu görülmektedir. Beden, ana hikâyeye ile doğrudan veya dolaylı olarak güçlü bir bağlantıya sahiptir.

Gerek tasvir edilen mekânlar gerekse beden varlığı bakımından farklılaşan bir film olarak *Avatar* (Cameron, 2009) filmi önemli bir yer tutmaktadır. Filmde aracı bedenler söz konusudur ve mekânsal deneyim, aracı bedenler ile sağlanmaktadır. *Avatar*, beden ve mekân ile ilişkiler kurmak açısından farklı bir örnek olarak düşünülebilir. Tüm teknolojik uzantıların yanı sıra, destekleyici araçlar, bilgisayarlar vb., filmde, engelli bir kişinin dünyayı "başka bir bedende "yaşamaya için bedensel bir etkinleştirici olan" aracı bedenler" görülmektedir; film beden ve mekân arasındaki ilişki için farklı bir yaklaşım sunmaktadır (Görsel 8).



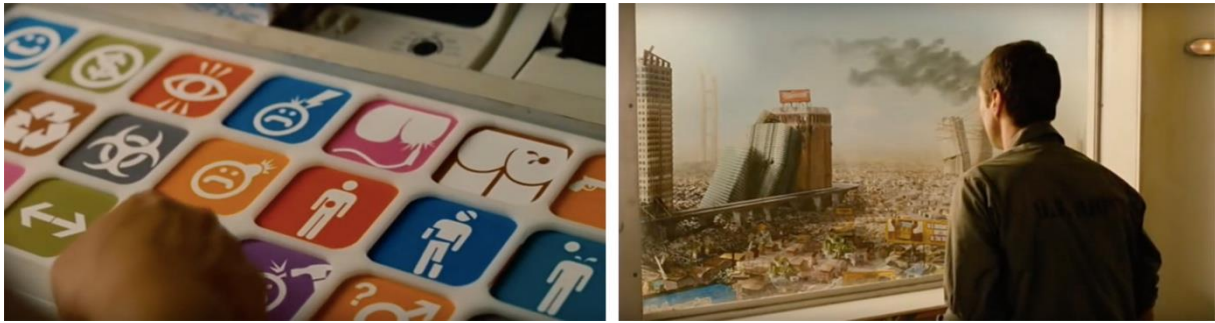
Görsel 8: "Avatar" filminden sahneler (\*)

Beden varlığına ilişkin farklı olarak değinilebilecek bir diğer film ise *Kabuktaki Hayalet (Ghost in the Shell)* (Sanders, 2017) filmidir; filmde, geçirdiği kaza sonrasında, bedenini kaybeden karakter, siber-geliştirilmiş bir türün ilk örneği olarak yeni bir bedene kavuşturulur. Hibrid beden vücut kısmı tamamen yapaydır; ancak zihnin yerleştirildiği yüksek donanımlı beden yine insan formunda modellenmiştir. Filmin mekânları da bu yeni hibrid beden hareket potansiyelini kullanabileceği alanlardır.



Görsel 9: "Kabuktaki Hayalet" filminden sahneler (\*)

2006 yılı yapımı "Ahmaklar (*Idiocracy*) (Judge, 2006), bilim kurgu filmlerinin çoğundan farklı olarak hem toplum hem de insan bedeni için çok farklı bir gelecek öngörür ve öngördüğü distopik kurguyu komik unsurlarla bir araya getirerek eleştirel bir zemin oluşturur. Bilim kurgu komedisi olarak tanımlanabilecek filmdeki gelecek kurgusunda, insanlar hareketsiz kalmaktan yetilerini yitirmiş bedenleri ile yaşadıkları çevreyi kullanmaktan aciz hale gelmiş ve zihinsel aktivite olarak gerilemişlerdir. Kentler sel, çöp, su gibi sorunlarını çözememektedir. Kent tasvirinde strüktürden ve estetikten yoksun (bir diğer yapı ile devrilmesi önlenen gökdelenler vb. gibi) imgeler kullanılmıştır (GörselGörsel 10).



Görsel 10: "Ahmaklar" filminden sahneler (\*)

Farklı filmlerle değinilen distopik kent tasvirlerine ek olarak kentin ve/veya kente ilişkin sembollerin gönderimsel anlamlar kazandığı ve distopik kurguya temel olan temsiliyetler barındırdığı durumlardan da söz etmek gerekecektir. Ekolojik felaketler, değişen sosyal ve ekonomik yaşam biçimleri kentin görünümü, yapısı vb. unsurlarla temsiliyetler bulmuştur. *Bıçak Sırtı*, *Azınlık Raporu*, *Ahmaklar* gibi filmlerle değinilen köhne, ekolojik felaketlerden çıkmış veya karanlık kent mekânlarına ek olarak tekrar eden bir temsil olarak ikonik öğelerin kullanıldığı fakat birbirinden çok farklı niteliklere sahip olan *Maymunlar*



*Gezegeni* ve *Yapay Zekâ* filmlerinden bahsedilebilir. Söz konusu filmlerde, Özgürlük Heykeli, insan yapımı çevrenin sonunu simgeleyen kum (*Maymunlar Gezegeni*) veya su (*Yapay Zekâ*) altında kalmış olarak, mevcut kentlerin gelecekte var olamadığını tasvir etmek üzere kullanılmıştır. *Oblivion* filmi de anıtsal nitelikli yapıların tahrip olmuşluğu üzerinden Dünya yaşamının geleceğine ilişkin kurgusunu distopik bir biçimde ortaya koymaktadır (Görsel 11).



**Görsel 11:** “Maymunlar Gezegeni” (solda) (URL 4) ve “Yapay Zekâ” (sağda) (\*) filmlerinden sahneler\*

Geleceğin mekânlarından, zamanın bedenler için yaşamı sınırlayan/sonsuzlaştıran, topluluklar için yaşam standartlarını belirleyen, mekânsal olarak da kentsel zonlar tanımlayan bir öge haline getirildiği *Zamana Karşı* (*In Time*) (Niccol, 2011) filmi mevcut kentleri kullanmakta olup mekân tasvirlerinde çok fütüristik bir çizgiye sahip olmamakla birlikte, sınıfsal ayrımın zaman üzerinden işlendiği ve doğrudan kişilerin bedenlerinde görünür bir karşılık bulduğu bir kurguya sahiptir.



**Görsel 12:** “Azınlık Raporu” (solda) (\*) ve “Zamana Karşı” (sağda) (\*) filmlerinden sahneler.

Bu çerçevede, Dünya ve insan bedeni ilişkisi ile mekansal kurgulara bakıldığında, özetle, Dünya’ya ilişkin kurguların mekansal karşılıklarını sosyal yapı ve teknolojik gelişmeler ekseninde bulduğu söylenebilmektedir. 60’lı yılların Dünya’da geçen filmler için



ekolojik farkındalık ve soğuk savaş gibi gündemlerin de etkisiyle kentlerin gelecekteki durumlarına odaklandığı görülmektedir. İnsan bedeni, bu bağlamda, kendisine başlarda mevcut hali ve teknolojik yenilikler ile yer bulmaktayken günümüze yakın üretimlerde yapay bedenler içerisinde ve/ veya onlarla etkileşim halinde yer bulmaktadır.

## 2.2.Uzayın Derinliklerinde: İnsan Bedeni - Yapay Bedenler - Yabancı Bedenler

Atmosfer dışına ilk yolculuk, Ay'a yolculuk, "Earthrise" fotoğrafı, Ay'a ayak basılması, vb. uzay araştırmalarının artması ve ilişkili teknolojilerin gelişmesiyle yapılmış bulunan keşifler, diğer gezegenlerin keşfedilmesi ve yakın gelecekle ilgili hayalleri tetiklemiştir. Bilinmeyen gezegenlere, galaksilere ve olası yaşam biçimlerine ilişkin soru işaretleri ve merak artmıştır. Tüm bu etkiler altında, filmlerdeki gelecek kurgularının bir kısmı bu farklı yaşam biçimlerini ve olasılıklarını araştırmak üzereyken bir kısmı da Dünya'daki mevcut yaşam ortamının devam ettirilemeyeceği veya devam ettirilse bile uzayda yeni yaşam ortamları oluşturulabileceği yönünde olmuştur. Hikayenin çoğunluğunun -hatta tamamının- uzayda, gezegenler/ galaksiler arası ve hatta ötesi mekanlarda, uzay araçlarında ve uzay istasyonlarında geçtiği söz konusu *uzay operaları (space opera)* bedeninin mekanla ilişkisi bakımından Dünya'da veya başka bir gezegende yerleşik olarak devam eden yaşam kurgusuna kıyasla daha sınırlı ve tanımlı bir çerçeve oluşturmaktadır.

Dünya dışında gezegenlerdeki mekânların neye benzeyebileceği sorusu yabancı bedenlerin biçimleri ve iletişim şekilleri konusundaki soruları da beraberinde getirmiş, 60'lı yılların sonundan günümüze, söz konusu yabancı bedenlerin biçimi, iletişim yöntemleri gerek dönem dizilerinde gerekse filmlerde hikayenin ana öğelerinden olmuştur. Bedenin bilinmeyen/deneyimlenmemiş ortamlarda; zamanda ve mekânda, var oluşu, bilinmeyen bedenlerle karşılaşması bilim kurgu filmlerinde sıklıkla işlenmesine karşın, beden ve zekanın ayrıştırılarak ele alınması nispeten yakın tarihli filmlerin konusu olmuştur. Filmlerin odağı, mekândan çok bedeninin zaman içindeki durumlarına kayarken, yapay zekâ ve yapay bedenler de geleceğin mekânlarında kendilerine yer açmıştır. Yakın dönemdeki, 2016 yılı yapımı *Geliş (Arrival)* (Heisserer & Chiang, 2016) filminde yabancı bedenler, tam olarak somutlaştırılmadan, görece muğlak bir biçimle ifade edilmiştir; iletişim için görsel-lekesel araçlar tanımlanmıştır. İnsan bedeni ve yabancı bedeninin iletişimi, bir arayüz üzerinde yabancı



bedenin oluşturduğu lekeler aracılığıyla gerçekleştirilmiş, yabancı bedenin iletişim formu ile insan arasındaki etkileşim “dil” üzerinden tanımlanmıştır (Görsel 13).



**Görsel 13:** “Geliş”(\*) filminden sahneler.

İnsanın varoluş hikayesini dünya dışı gezegenler ve varlıklarla ilişkilendiren, 1968 yapımı *2001: Uzay Yolu Macerası* (2001: *A Space Odyssey*) (Kubrick, 1968) filminde, 2000’lerde uzayda dolaşan astronotlar, Ay’a ayak basmasından hemen sonra ilgiyi hem dünya dışı yerlere ve mekânlara hem de bedenlere çekmiştir. Uzay aracında geçmekte olan film, geleceğe yönelik mekân tasarımlarında fütüristik, organik ve sade çizgilerin hâkim olduğu bir karaktere sahiptir. Filmde yer alan (uzay istasyonu) iç mekânlar için ise uzay boşluğu ve zamansızlığı ağırlıklı olarak hissedilmekte, modern tasarım mobilyalar, ışığın mekânlardaki kullanımı gibi unsurlar da bu hissiyatı beslemek için kullanılmaktadır. Uzay gemisinde bulunan ‘yapay zekâ (*Hall 9000*)’nın varlığı film kurgusunda önemli bir yer tutmakta; insanlar tarafından tasarlanmış olan yapay zekanın kontrolü ele geçirmesi konu edilmektedir. *2001: Uzay Yolu Macerası* filminde bilgisayarların alanı, bedenin teknoloji ve mekanla ilişkisi için belirleyici bir faktör olmuştur; 1970’lerin başındaki ağır ve hacimli bilgisayarlar, odalara yayılmıştır. İç mekanda kullanılan fütüristik mobilyalar dönemin “pop art” akımına paralel tasarım çizgileri barındırmaktadır.

Uzayın derinliklerinde ilerleyen ve farklı gezegenlerde yeni yaşam biçimleri aranan, yakın zamanlı *Yıldızlara Doğru (Ad Astra)* (Gray, 2019) filminde de farklı gezegenler/uydular üzerinde insanlar için yeni yaşam ortamları oluşturulmuştur. Oluşturulan hayatın Dünya üzerindeki yaşam ile aynılığı, filmin ana karakterinin farklı ve yeni ortamlar ararken, bulunan yerde yine aynılığın kurulması konusundaki eleştirisiyle vurgulanmaktadır. Bu çerçevede, yeni yaşam kaynaklarının arandığı ve hayal edildiği kurgularla yeni yaşam mekanları



bulduğunda “yeni” yaşam biçimlerinin var olup olamayacağı konusundaki soruların da gündeme geldiği görülmektedir. Özetle, bedenın uzayın derinliklerinde “yeni” mekanlar aradığı veya kendisine yeni yaşamlar kurduğu bilim kurgu filmlerinin 1900’lerdeki ilk edebiyat uyarlaması filmlerle başlamış ve 60’larda özellikle dizi film kurgularıyla artarak devam etmiştir. Filmlerde, yabancı bedenler günümüze doğru yaklaştıkça iletişim kurma biçimleri üzerinden daha çok değinilir olmuştur.

### 2.3.Zaman-Mekân İçinde Beden

Filmlerdeki mekansal ilişkilerden Dünya ve uzay mekanları olarak bahsederken, kimi mekanın fiziksel varlığından ziyade zaman ile ilişkisi bağlamında öne çıktığı kurgulardan da ayrı olarak bahsedilebilir.

Örneğin, zamanın doğrusal olarak devam ettiği ancak film içerisindeki karakter(ler)in belirli bir zamana ait kalmayarak farklı zamanlarda olabildiği kurgulardan biri olan *Predestination* (Spierig & Spierig, 2014) filminde beden, üç farklı zamanda var oluşunun birbiriyle ilişkisi üzerinden bir döngü oluşturmaktadır. Hermafrodit olan beden, farklı kimliklerle ve farklı zamanlarla filmde yer almaktadır.



**Görsel 14:** "Başlangıç" (üstte) (\*), "Matrix" (sol altta) (\*) ve "Interstellar" ( sağ altta) filmlerinden sahneler (URL 5-6-7).



Zamanın doğrusal olarak ele alınmadığı, katmanlaştığı ve/veya büzüldüğü, somut olmayan, sanal mekânların tasvir edildiği filmler arasında ise *Başlangıç (Inception)* (Nolan, 2010), *Matrix*<sup>2</sup> (TheWachowskiBrothers, 1999), *Yıldızlararası (Interstellar)* (Nolan, 2014) filmleri sayılabilir. *Başlangıç* filmi, zamanı ve bedenın mekândaki varlığını rüya anında, bilinç altı katmanlarda aramaktadır. Filmde kullanılan üçüncü boyutlu harita deneyimi, bükülen kentsel mekânlar, katmanlar arası yolculuk, yerçekimsiz deneyim gibi unsurlar farklılaşan temalar olarak değerlendirilebilir. Üçüncü boyutlu harita deneyimi ve bükülen kentsel mekânlarla, dünyanın yuvarlak olduğu algısının kırıldığını görülmektedir; beden ise bilinçaltındaki tasvirinde değişmemiştir. *Matrix* filmi, bu çerçevede, gerçeklik ile simülasyon içinde olma hali ikiliğini konu edinen kurgusu ile farklılaşmaktadır. Beden, gerçek ve simülasyon beden, mekanlar gerçek bedenın yaşadığı yer altı mekanları ve simülasyon bedenlerin Dünya'nın kopyası olan simülasyon mekanları ikiliklerinde karşılık bulur.

Hikâyenin yeni yaşam ortamları üzerinden ilerlediği filmlerden özellikle uzaydaki keşif sürecine odaklanan kurgularda, mekân-beden ilişkisi ağırlıklı olarak sınırlı ve küçük mekânlarda veya sonsuz, zamansız ve bağlamsız hissi uyandıran uzay mekânlarında geçmektedir. Örneğin, *Yer Çekimi (Gravity)* (Cuaron, 2013) filminde bedenın küçük bir uzay kapsülünde uzay boşluğundan dünyaya inme kaygısına tanık olunmaktadır. Dünya ise yalnızca filmin sonunda suya düşmeyi başaran kapsülün içinden kurtulan bedenın yeryüzünde ve doğal çevrede yaşam bulması çerçevesinde yer almaktadır. Film, mekânları olan uzay kapsülü ve uzay boşluğunda bedenın, hem çok sınırlı (kapsül) hem de tamamen sınırsız (uzay gemisi) ortamdaki varlığı, var olma çabası üzerinedir. Yakın tarihli bir diğer film *Marslı (Martian)* (Scott, 2015) ise, dünyadan uzak yerlerde (Mars'ta) bedenın yaşayabilme olasılığını ve çabasını sorgulamaktadır. Beden transhuman değildir; iyileştirilmemiş haliyle bulunur ve kapasitesi ve olanakları aynıdır; çevre Dünya değildir ve eldeki teknolojik olanakların kısıtlılığı ile birlikte bedenın hayatta kalma hikayesi ortaya konmuştur.

---

<sup>2</sup> Matrix filmi gerek konusu gerek işlenişi bakımından serinin 3 filmi ile gösterildikleri dönem için etki uyandırmış önemli bilim kurgu yapıtlarındandır. Söz konusu film serisi, Star Wars, Star Trek gibi diğer yapıtlarda olduğu gibi kendi içerisinde takip eden ve tamamlayıcı unsurlara sahip olup, seri olarak ele alınması gereken filmler olarak değerlendirilmiş dolayısıyla detaylı analizi yerine diğer filmler için gerçekleştirilen genel değerlendirmeler çerçevesinde serinin ilk filmi ile çalışmada yer almıştır.



Bedenin çevresiyle olan ilişkisi, uzaydaki varlığı ve diğer gezegenler/galaksiler/yabancı bedenler ile ilişkisi, farklı zamanlardaki varlığı ve/veya mekansal-zamansal aidiyeti, bağlamın değişebilirliği, bedenin sürekli hareketli ve (fiziksel veya bağlamsal olarak) değişimde olduğu *Dr. Who* (BBC, 1963), *Geleceğe Dönüş (Back to The Future)* (Zemeckis, 1985), *Uzay Yolu (Star Trek)* (Roddenbery, 1966), *Star Wars (Uzay Savaşları)* gibi hikayelerle farklı tasvirler bulmuştur. Söz konusu örneklerde ana hikâye, “bedeni” farklı dönemlerde ve mekânlarda hareket ettirmek üzerine inşa edilmiştir. Beden, her zaman hareket etme ve ilişki kurma yeteneğine sahiptir ve ancak bağlamı değiştirebilir. Bu anlamda, çevre ile olan ilişkisi de geçicidir. Bu tür filmlerde kurgu, zaman turlarında “beden ” hareketlerine ve ilişkilerine odaklanır ve bu nedenle yapılı ve doğal çevrenin yeniden inşası hikâyenin her seferinde yenilenen rolüne sahiptir.

## SONUÇ

Mimarlık ve sinemanın birbirini besleyen alanlar olarak etkileşimleri kaçınılmazdır. Yerleşik çevreyi inşa etmek ve bedenleri bu mekânla ilişkili olarak konumlandırmak, sinema alanı genelinde olduğu gibi bilim kurgu filmlerinin de en temsili parçasını oluşturmaktadır. Bu çalışmada yer alan son elli yılın filmlerinden oluşturulmuş bulunan seçki, “beden” ve “mekân” olasılıklarının farklı yaklaşımlarını örneklemektedir.

Distopik kurguların hâkim olduğu bilim kurgu sineması çerçevesinde, “beden”in, kimi zaman insan, kimi zaman sanal veya yapay bir biçim, kimi zaman da yeni, evrimleşmiş veya farklılaşmış mevcut beden biçimleri ile hikâyenin odağında konumlandığı görülmektedir. Beden’in, diğer bedenler (yapay, sanal ya da yabancı bedenler) ve çevreleri ile iletişim kurma biçimleri, (yapısal, doğal, sanal) öngörülen gelecekte kurgulanan mekânlar bağlamında farklılaşmaktadır. Çağımız için yeni teknolojilerin ve düşüncelerin, kültürel ürünler içerisinde en hızlı ve en yaygın aktarıldığı bir türü olarak bilim kurgu sineması; bizi gelecekteki konumumuz hakkında düşündürmekte, bir anlamda ön deneyimlerle bizi hazırlamaktadır.

Film seçkisine beden’in mekânsal deneyimleri açısından bakıldığında, “beden”e ve “mekân”a yaklaşımlarının, zaman içinde anlamlı bir değişiklik gösterdiği söylenebilir. Beden, 60’lı yıllardan günümüze kadar olan yolunda farklı durumları ile hikayelerde yer almıştır; teknolojik uzantılar önce aparat iken araçlara, araçların devamında ise bedenin kendisine dönüşerek geriye insana ait zihin ve belleği bırakmıştır. Bedenin kendine hizmet için ürettiği





teknoloji, kendisine zaman içinde tehdit olabilecek yapay zekaya dönüşmüştür. Mekanik robotlardan başlayan bedene ait teknolojiler android, replikant vb. insansı yapay formlara, sentetik, sayısal biçimlere evrilmiştir. Beden ve zekâ başta ayrılmaz bir bütün olarak ele alınırken, zamanla zekâ ve bellek vücut ile ilişkisini koparmış, yapay bedenlere ya da ortamlara aktarılmıştır.

Yapay bedenlerin bilim kurgu filmlerindeki temsiliyeti, insan bedenine benzediği ölçüde mükemmel olarak kabul edilmiştir. Gerçek bedenün fiziksel, zihinsel ve hatta duygusal olarak kopyalanmasıyla, yapay bedenlerde gerçeğe en yakın temsil hedeflenmiştir. Transhuman düzey olarak da literatürde yer bulan bu aşamada, vücuda adapte edilen teknoloji yine organik beden örneğinde modellenmiştir. Bedene yapılan ek(ler) (örneğin bir bacak) bedenün özgün formunda veya ona çok yakındır. Yakın tarihli filmlerde, bedenün kusursuzlaştırılması, zekanın yapay ama daha kusursuzlaştırılmış bir bedene yerleştirilme kaygısı, gelecekteki mekânın ideal bir kurgusunu oluşturma çabasının önüne geçmiştir. Yabancı bedenler ise farklı gezegenlerde karşılaşılan, insan bedenine ya da mevcut canlı organizmalara öykünen -zaman zaman deforme edilmiş- biçimlerle filmlerde yer bulmaktadır. Beden tasvirleri fiziksellikten uzaklaştıkça, mekân da sanal mekânlara doğru evrilmiştir.

Sanal mekân deneyimleri, 1990'lar ve 2000'lerde sıkça işlenmiştir; sanal mekânlar ve gerçek mekânlar arasındaki ayrım giderek belirsizleşirken, beden-mekân etkileşimi de farklılaşmıştır. Zaman içinde, bilim kurgu sinemasının bedenün farklı mekânsal deneyimine olan ilgisi; bellek ve zaman ilişkisine yönelmiştir. Sadece mekânsal değil, bedensel sınırlardan da ayrılan zihin, bellek ile döngüsel bir zaman tanımını içinde, geçirgen ve akışkan bir ilişki kurmaktadır.

Geleceğin kurgusal mimari mekânları, 20'li yılların filmlerinde mekanik ve endüstriyel, 60'lı yılların filmlerinde organik formların, sade ve yenilikçi çizgilerin hâkim olduğu, ağırlıklı olarak bina ve iç mekân düzenlemelerinin tanımlandığı fütüristik tasvirler iken, 80'li yıllarda çizilen tablo daha karamsar, kaotik kentsel mekânların yer aldığı distopik kurgular olmuşturlardır. 80'lerin sonu ve 90'ların başıyla birlikte sayısal teknolojilerin mekânı oluşturduğu görülür. Küresel dünya tasviri ve tüketim kültüründeki yansımaları, reklam yüzeyleri olarak kentsel mekânda karşılık bulmuş, başlangıçta pasif yüzeyler olarak bulunurken, giderek aktif, dominant bir karaktere sahip, etkileşimli, çok boyutlu



simülasyonlara dönüşmüştür. Simülasyonların, bireyle ilişkilene, onun hayatına dâhil olma ve en önemlisi onun hayatında etkin olma durumu, beden-mekân ilişkisindeki değişimin okunabilmesine olanak sağlayan göstergelerden biridir.

“Dünya” hemen her filmde mekansal olarak varlığı veya yokluğuyla filmler içerisinde yer almış özellikle “insan bedeni” insanlığın geleceğinin kurgulanması ile filmlerin odağında yer bulmuştur. Seçili örnekler kapsamında bakıldığında, 2000 sonrası bilimkurgu filmlerinin mekan olarak Dünya’ya odaklandığı, 1980-90 arasında belirginleşen sanal bedenler konusunun transhuman bedenlerle yer değiştirdiği, daha yakın tarihli filmlerde ise günümüz sınırları içinde kalmış, mükemmel olmayan gerçek bedene yerini bıraktığı görülmektedir. Farklı gezegenlerde hayatlar da yine 100 yıllık dönem içinde farklı biçimlerde ele alınmış bir konu olarak özellikle 60’lı, 70’li yıllardaki dizi yapımları ve Star Wars serisi gibi filmlerle keşif süreci, günümüze yakın yapımlarda da kurulan ‘yeni’ -veya Dünya’nın tekrarı nitelikli-hayat biçimleriyle ele alınmaya devam etmektedir. Uzay boşluğundaki yeni hayatlar veya farklı yaşam biçimleri, günümüz yorumlarında yeni iletişim biçimleri üzerine de değinmeler barındırmaktadır.

Son söz olarak, geleceğin imgenmesi olarak bilimkurgu filmlerinde, “beden”in her zaman odakta yer aldığı, mekanla ilişkilene biçimleri değişse de bu iletişim ve etkileşimin sürekli devam ettiği görülmektedir. İnsanın “iyileştirilmiş” bedeni (transhuman) her zaman bilim kurgu sinemanın içinde yer alsın da yakın tarihli filmlerde beden yine mevcut fiziksel kapasitesi içinde düşünülmüş, doğal çevreye, organik bedene dönüş, günümüzün çevre anlayışıyla örtüşür biçimde şekillenmiştir. Bu çerçevede çizilen en kötü senaryonun bedenin mekanla ilişkisinin kopmasının değil, bilinçle ilişkisini kaybetmesi olduğu söylenebilir.



## Kaynakça

- Agocuk, P. (2014). Amarcord Filmi Özelinde Göstergibilimsel Film Çözümlemesi ve Anlamlandırma. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 7(31), 7-18.
- Allen, W. (Yöneten). (1973). *200 Yıl Sonra (Sleeper)* [Sinema Filmi].
- Allmer, A. (2010). *Sinemekan Sinemada Mimarlık*. İstanbul: Varlık Yayınları.
- BBC (Yöneten). (1963). *Doctor Who* [Sinema Filmi].
- Besson (Yöneten). (1997). *5. Element \_The Fifth Element* [Sinema Filmi].
- Burges, A. (2004). *Otomatik Portakal*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Cameron, J. (Yöneten). (2009). *Avatar \_Avatar* [Sinema Filmi].
- Cuaron, A. (Yöneten). (2013). *Yer Çekimi \_Gravity* [Sinema Filmi].
- Deleuze, G. (1997). *Cinema 2: The Time-Image*. (H. Tomlinson, & R. Galeta, Çev.) Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Doyle, S. A. (1912). *The Lost World*. UK: Hodder & Stoughton.
- Ersümer, O. (2013). *Bilimkurgu Sinemasında Cyberpunk*. Kadıköy: Altıkırkbeş Yayın - Lull/ Sinema Kitapları - 13.
- Gabor, D. (1963). *Inventing the Future*. London: Secker & Warburg.
- Gray, J. (Yöneten). (2019). *Yıldızlara Doğru \_Ad Astra* [Sinema Filmi].
- Harvey, D. (1991). *The Condition of Postmodernism*. USA: Blackwell Publishers.
- Heisserer, E., Chiang, T. (Yazarlar), & Villeneuve, D. (Yöneten). (2016). *Arrival* [Sinema Filmi]. ABD.
- Jay, J. (2019, Jan 5). *A History of Science Fiction Film* . Sci-Fi Saturdays: <https://www.retrozap.com/a-history-of-science-fiction-film-sci-fi-saturdays/> adresinden alındı
- Judge, M. (Yöneten). (2006). *Ahmaklar \_Idiocracy* [Sinema Filmi].
- Kahvecioğlu, H. (2008). Mekânın Üreticisi veya Tüketicisi Olarak Zaman. A. Şentürer, Ş. Ural, Ö. Berber, & F. Uz Sönmez içinde, *Zaman-Mekân* (s. 142-149). İstanbul: Yem Yayın.
- Kahvecioğlu, H. (2008). Mekanın Üreticisi ve Tüketicisi Olarak Zaman. A. Şentürer, A. Ural, S. Berber, & O. Sönmez içinde, *Zaman-Mekân*. İstanbul: YEM Yayın.



- Kosinski, J. (Yöneten). (2013). *Oblivion* [Sinema Filmi].
- Kosinski, J. (Yöneten). (2013). '*Oblivion*' Filmi Resmi Fragmanı [Sinema Filmi].
- Kubrick, S. (Yöneten). (1968). *2001 Uzay Yolu Macerası \_2001 A Space Odyssey* [Sinema Filmi].
- Kubrick, S. (Yöneten). (1971). *Otomatik Portakal (A Clockwork Orange)* [Sinema Filmi].
- Lang, F. (Yöneten). (1927). *Metropolis* [Sinema Filmi].
- Méliès, G. (Yöneten). (1902). *Voyage Dans La Lune (A Trip to the Moon)* [Sinema Filmi].
- Meterelliöz, M. (2010). *Ridlet Scott Sinematografisinde Mekan Kullanımı*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Niccol, A. (Yöneten). (2011). *Zamana Karşı \_In Time* [Sinema Filmi].
- Nolan, C. (Yöneten). (2010). *Başlangıç \_Inception* [Sinema Filmi].
- Nolan, C. (Yöneten). (2014). *Yıldızlararası \_Interstellar* [Sinema Filmi].
- Nowell-Smith, G. (2001). *Cities: Real and Imagined*. M. Shiel, & T. Fitzmaurice (Dü) içinde, *Cinema and The City: Film and Urban Societies in a Global Context*. Blackwell Publisher.
- Raadford, M. (Yöneten). (1984). *1984 (1984)* [Sinema Filmi].
- Roddenbery, G. (Yöneten). (1966). *Uzay Yolu \_Star Trek* [Sinema Filmi].
- Roloff, B., & Seeblen, G. (1995). *Ütopik Sinema: Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi*. (V. Atayman, Çev.) Alan Yayıncılık.
- Sakarya, E. (2018). *Bilim Kurgu Filmlerinde Kent ve İç Mekan Olgusunun Zaman İçindeki Değişimi: Metropolis, 2001 A Space Odyssey, Blade Runner ve Minority Report Örnekleri*. Ankara: Başkent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı.
- Sanders, R. (Yöneten). (2017). *Kabuktaki Hayalet \_Ghost in The Shell* [Sinema Filmi].
- Schaffner, F. J. (Yöneten). (1968). *Maymunlar Cehennemi \_Planet of Apes* [Sinema Filmi].
- Scott, R. (Yöneten). (1979). *Yaratık \_Alien* [Sinema Filmi].
- Scott, R. (Yöneten). (1982). *Bıçak Sırtı \_Blade Runner* [Sinema Filmi].
- Scott, R. (Yöneten). (2015). *Marslı \_Martian* [Sinema Filmi].



Shelly, M. (1818). *Frankenstein or The Modern Prometheus*. Londra: Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones.

Smith, G. (2008). *Dünya Sinema Tarihi*. (A. Fethi, Çev.) İstanbul: Kabalcı Yayınları.

Speilberg, S. (Yöneten). (2002). *Azınlık Raporu \_Minority Report* [Sinema Filmi].

Spielberg, S. (Yöneten). (1982). *E.T.* [Sinema Filmi].

Spielberg, S. (Yöneten). (2001). *Yapay Zeka \_Artificial Intelligence* [Sinema Filmi].

Spierig, M., & Spierig, P. (Yönetenler). (2014). *Predestination* [Sinema Filmi].

Stevenson, R. L. (1886). *Stange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*. UK: Longmans, Green & Co.

TDK. (2019). *T.C. Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu: Türk Dil Kurumu*. Türk Dil Kurumu Sözlükleri: <http://sozluk.gov.tr> adresinden alındı

TheWachowskiBrothers (Yöneten). (1999). *Matrix \_The Matrix* [Sinema Filmi].

Verhoeven, P. (Yöneten). (1990). *Gerçeğe Çağrı \_ Total Recall* [Sinema Filmi].

Villeneuve, D. (Yöneten). (2017). *Bıçak Sırtı 2049 \_Blade Runner 2049* [Sinema Filmi].

Wells, H. G. (1901). *The First Man in The Moon*. UK: George Newnes.

Zemeckis, R. (Yöneten). (1985). *Geleceğe Dönüş \_Back to The Future* [Sinema Filmi].

URL 1: <http://www.zillow.com/blog/files/2009/06/sleeper-house.jpg>

URL 2: [http://www.wired.com/images\\_blogs/underwire/2011/10/in-time-arm.jpg](http://www.wired.com/images_blogs/underwire/2011/10/in-time-arm.jpg)

URL 3: <http://images.susu.org/unionfilms/films/backgrounds/hd/in-time.jpg>

URL 4: [https://planetoftheapes.fandom.com/wiki/Planet\\_of\\_the\\_Apes\\_\(1968\)](https://planetoftheapes.fandom.com/wiki/Planet_of_the_Apes_(1968))

URL 5: <https://www.filmhafizasi.com/ruyalarda-bulusuruz-inception/> (“Rüyalarda Buluşuruz: Inception”, filmhafizasi.com, Eleştiri – İzlenim Sinema Yazıları, Nihan Ölmez, 2010)

URL 6: <https://bantmag.com/20-yil-sonra-yeniden-the-matrix-4a-ilk-bakis/> (“20 Yıl Sonra Yeniden: ‘The Matrix 4’a İlk Bakış”, Deniz Atakan Gürbüz, 24 Ekim 2019, bantmag, bantmag.com)

URL 7: <https://www.thisiscolossal.com/2015/06/interstellar-tesseract-set/> (“The Visually Stunning ‘Tesseract’ Scene In Interstellar Was Filmed On A Physically Constructed Set”, June 12, 2015; Christopher Jobson; Thisiscolossal.Com)