

SİNEMADA GELECEĞİN MEKÂNLARI: UZAY TEMALİ FİLMLER

Muteber ERBAY¹, Ayşe ŞAHİNER TUFAN², Zeynep Nilsun KONAKOĞLU³

¹ Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, 61080, Trabzon, TÜRKİYE

² Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, 61080, Trabzon, TÜRKİYE

³ Yüksek Lisans Öğrencisi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, 61080, Trabzon, TÜRKİYE
merbay@ktu.edu.tr

Özet- Endüstri Devrimiyle birlikte gelişen teknoloji ve makineleşme birçok alanı etkilemiştir. Sinema da bu alanlardan biridir. Özellikle bilim kurgu filmleri teknolojinin gelişmesiyle başka boyutlara taşınmıştır. Sinemanın ilk ortaya çıktığı günden itibaren yönetmenlerin hayal dünyası ile şekillenen kurgu, merak duygusu arttıkça hayal gücü sınırlarını da zorlamaya başlamıştır. Bilim kurgu filmlerinin önemli konularından biri olan uzay yolculuğu ve uzayda yaşam ise mimarlık açısından ele alınırsa geleceğin mekânları olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu yönüyle filmin konusu ve karakterleri kadar, mekânların da özel olarak tasarlandığı bir sektör haline gelen sinema, iç mimarlığın ilgi alanlarından biri haline gelmiştir. Bazen de mekânın kurgusu bilindik, alışık olmadığımız formlara bürünmekte ya da işlevlere sahip olmaktadır ki bu noktada dijital tasarımın ve görsel efektlerin de yardımıyla günümüz iç mekân tasarım anlayışına fikirler sunmaktadır.

Bu noktadan hareketle bu çalışma sinema ve iç mekân etkileşimini uzay temalı filmler üzerinden göstermeyi hedeflemektedir. Bu amaçla; uzay temalı ve uzayda yaşam alanlarını konu alan imdb (internet movie database/internet film veri tabanı) puanı en yüksek filmler arasından 8 adet sinema filmi seçilmiştir. Seçilen filmlerde geçen eylem alanları sınıflandırılarak, uzayda yaşam için öngörülen mekânlar belirlenmiştir. Daha sonra insanoğlunun aya çıkmadan bir yıl önce, yani 1968’de gösterime giren “2001: A Space Odyssey” filmi ile görsel efektlerin ve tasarımların sınırları zorladığı 2016 yapımı “Passengers” filmi ele alınarak tasarlanan mekânların karşılaştırmalı analizleri yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler- Mimarlık, Sinema, Bilimkurgu, Gelecek Mekânları, Uzay Filmleri

SPACES OF FUTURE IN CINEMA: SPACE BASED FILMS

Abstract- Technology and mechanization that have developed along with the Industrial Revolution have influenced to many fields. Cinema is one of these areas. Aspecially, science fiction films have been moved to another dimensions with development of technology. As the feeling of curiosity increases, the fiction that shaped with the dreams of the directors have begin to push the boundaries of imagination, since the first appearance of the cinema. If space travel and space life that one of the most important subjects of science fiction films are taken up in terms of architecture, they emerge as living spaces of the future .In this respect, cinema become a sector which is include specially designed spaces, as well as film scenes and characters, has become province of interior architecture. Sometimes the setup of the spaces is assume some forms that we are not familiar or have functions that at this point it offer ideas for contemporary design understanding with the help of digital design and visual effects.

From this point of view, this study aims to show the cinema and interior space interaction through space-themed films. For this purpose; 8 movie films which is about space-based and space-based living areas have been selected among the films with the highest score of imdb (Internet Movie Database). The spaces for living in space have been determined as the action areas in the selected film is classified. Then, comparative analyzes have been made by taking "2001: A Space Odyssey", which was shown in 1968, in other words a year before the humanity land on the moon, and the "Passengers" film of 2016, that visual effects and designs pushed the boundaries.

Key Words- Architecture, Cinema, Science Fiction, Future Spaces, Space Films

1. GİRİŞ (INTRODUCTION)

Sanat tarihine bakıldığında farklı birçok sanat disiplininin birbirinden etkilendiği ve iç içe olduğu görülür. Sinemada bundan bağımsız değildir. Başta fotoğraf sanatı olmak üzere, edebiyat, müzik, resim, heykel, mimarlık, iç mimarlık olmak üzere birçok farklı sanat disiplini ile ilişkilidir. Sinemada en belirleyici etmen yönetmenin bakış açısıdır. Aynı hikâyeden, hatta aynı senaryodan onlarca farklı bakış açısıyla film çekilebilir. Örneğin masal uyarlamalarına baktığımızda sinema tarihi boyunca en çok uyarlanan masallardan biri olan "Külkedisi" farklı yönetmenlerin bakış açısıyla, her birinde farklı bir anlam kazanır. İzleyiciye bu duyguyu yaşatan en önemli faktör ise mekânlardır. Sinemada mekân Tanyeli'ye göre; ya gerçekte var olmakta, ya bu gerçeklik içinde yeniden inşa edilmekte ya da sanal olarak tasarlanmaktadır. Affrons'lara göre ise mekân; ya gerçeklik etkisi vermeye çalışmakta, ya izleyicinin dikkatini toplamakta, ya gösterişli olmakta, ya yapay olarak tasarlanmakta, ya da anlatı nitelikli olabilmektedir [1-2]. Bu anlamda mekân yaşanılan ve deneyimlenen bir olgudur [3]. Sinemada mekân kurguları ise her zaman senaryonun bir uzantısıdır. Jean Luc Godard'ın dediği gibi 'Sinema zamanı ve mekânı yeniden yaratma sanatıdır [4].' Bu noktadan bakıldığında sinema, anlattığı hikâyeye göre zamanı ve mekânı yeniden üretir, canlandırır ve izleyiciye aktarır. Senaryo ile kurulan düş, sanal bir gerçeklikte hayat bulur. Bazin'in de belirttiği gibi gerçekliğin teknik ve mekanik olarak yeniden üretimi 19.yy'dan itibaren sinema ile gerçekleştirilmeye başlanmıştır[5].

Her sanat dalının gelişmesine katkı sağladığı gibi teknoloji sinemayı da biçimlendirmiştir[6]. Sanayi Devrimiyle birlikte gerçek mekânlar sinemada kurgulanan öykülere yetmemeye başlamıştır. Böylece yeni mekân tasarımları sinemanın gündemi olmuştur. Aksoy (2003),

gerçeğin birebir kopyası bile gerçeğin aynısı değildir diyerek aslında sinemada kullanılan her mekânın yeniden tasarlandığına ve mimariyle iç içe olduğuna değinir (Aktaran: Tong, 2004,s:10) [7].

Teknolojinin sinemada yer almasıyla birlikte bilim kurgu filmleri ortaya çıkmıştır. İnsanlar geleceği düşler, gelecekte nasıl mekânlarda yaşayacağını hayal eder. Atmosfer ötesinde yaşam olup olmadığını düşünür ve eğer yaşam varsa uzayda nasıl barınacağı sorusuna cevaplar arar. Bilim kurgu filmleri de bu soruları cevaplar nitelikte kendine uzayı konu alan öyküleri beyazperdeye aktarır. Gelecek mekânları, uzayda var olan bir hayat, farklı gezegenlerde yaşam birçok filme konu olmuştur. Bilim-kurgu filmleri geleceğin resimlerini çizerler, hayatı değişiklikler aracılığıyla açıklamaya yönelirler, mimari mekânlara farklı bakış açılarıyla bakar ve insanların da mimarlığa yeni bir bakış açılarıyla bakmalarını sağlarlar. Bunu yaparken teknolojik gelişmeleri kullanır ve gelişmeleri yönetmenin bakış açısına göre yorumlarlar. Ayrıca bilimkurgu filmleri, yeni yaratıcı mimarlık arayışlarında bir test alanı olarak kullanılır. Bilim-kurgu filmlerinde; zihinsel coğrafya fiziksel coğrafyaya yansır ve fiziksel görünümle karşılığını bulur [7].

Uzayı konu alan bilimkurgu filmlerinin çoğu, dünyanın yok olmasıyla insanların farklı gezegenlerde yaşam aramalarını ve buralarda nasıl mekânlarda yaşayacaklarını düşünme üzerinedir. Bu noktada bilim kurgu filmlerinin konu aldığı exomekanlar genelde uzay gemileridir. Uzay gemileri insanların içinde yaşadığı bir makine gibi tasarlanmıştır ve bütün ihtiyaçlara cevap verir niteliktedir. Mekânın arka fon olmaktan çıktığı bu filmlerde mekân filmin ayrılmaz bir parçası başrol oyuncusudur. Yönetmen kurguyu oluşturacağı mekânı hayal eder, sentezler ve tasarlar. Bu şekilde mekân kurgu için bir sembol haline dönüşür. Kaçmaz (1996) ve Beşışık (2013) yüksek lisans tezlerinde kurgu ve temsiliyet üzerine sinemayı bu yönde incelemişlerdir [8-9].

Film setlerinin kurgulanmasında set tasarımcısını kısıtlayan herhangi bir şey yoktur. Filmin etkisini daha güçlü vermesi amacıyla istenilen nitelikte bir sanal mekân tasarlamak mümkündür. Tasarlanan sanal mekânlar bilgisayar yardımıyla çeşitli teknikler kullanılarak üretilir ve çekilen sahneler bu mekânlara yerleştirilir. Neumann'a göre yeni mimariler kuran sinema mimarlarına da özgür bir ortam sunar (Aktaran: Tong, 2004) [7]. Böylece gelecek hayal edildiği şekilde tasarlanabilir. Bazın bu durumu sinemanın çağdaş yaşamdaki yerini kanıtlamanın artık gereksiz olduğunu belirterek çok güzel özetlemektedir [10].

2. YÖNTEM (METHOD)

Sinemanın modern zamanlardaki yerini uzay temalı filmler üzerinden açıklamaya çalışıldığı bu çalışmada, kronolojik sıraya göre uzayda yaşam arayışını ve uzayda yaşamı konu alan filmler imdb puanına göre sıralanmış ve aralarından en yüksek puanlı 8 film seçilmiştir. Bu filmler seçilirken ilk kez Ay'a yolculuk edilen tarih göz önünde bulundurulmuştur. Seçilen filmler izlenerek filmde öngörülen eylem alanları ve mekânlar listesi çıkarılmış, bu mekânların diğer filmlerdeki varlığı ya da yokluğu tablo haline getirilmiştir (Tablo 1).













Tablo 1. Uzay temalı filmlerde geçen eylem alanları ve mekânlar
(Action spaces and spaces in space-themed films)

| EYLEM ALANI | MEKÂNLAR | 2001:A SPACE ODYSSEY (1968) | APOLLO 13 (1995) | RED PLANET (2000) | MISSION TO MARS (2000) | WALL-E (2008) | PANDORUM (2009) | MOON (2010) | PASSENGERS (2016) |
|-------------------|-------------------|--------------------------------|---------------------|----------------------|---------------------------|------------------|--------------------|----------------|----------------------|
| ÇALIŞMA | Deney odası | | | ✓ | | | | | |
| | Pilot kabini | ✓ | ✓ | ✓ | | | ✓ | | |
| | Toplantı odası | ✓ | | | | | | | |
| | Kontrol merkezi | ✓ | | | ✓ | | | ✓ | ✓ |
| | Hafıza merkezi | ✓ | | | | | | | |
| | İletişim merkezi | | | | | | | | ✓ |
| | Reaktör odası | | | | | | ✓ | | |
| | Laboratuvar | | | | | | ✓ | | |
| UYKU | Yolcu kabini | | | | | ✓ | ✓ | | ✓ |
| | Mürettebat kabini | ✓ | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| YEME-İÇME | Yemek alanı | ✓ | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| | Restoran | | | | | ✓ | | | ✓ |
| | Kafeterya | | | | | | | | ✓ |
| | Bar | | | | | | | | ✓ |
| ISLAK HACİM | Wc | | | ✓ | | | | | |
| | Banyo | | | ✓ | | | | | |
| | Mutfak | ✓ | | ✓ | ✓ | | | ✓ | |
| SİRKİLASYON ALANI | Koridorlar | ✓ | | ✓ | | ✓ | ✓ | | ✓ |
| | Asansör | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ |
| | Merdivenler | | | | | | | | ✓ |
| AKTİVİTE | Spor alanı | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | Kuaför | | | | | ✓ | | | |
| | Havuz | | | | | ✓ | | | ✓ |
| | Dans alanı | | | | | | | | ✓ |
| | Basket sahası | | | | | | | | ✓ |
| DİĞER | Revir | | | | | | | ✓ | ✓ |
| | Fırlatma kabini | | | ✓ | | | | | |
| | Pc alanı | ✓ | | | | | | | |
| | Yük kompartımanı | | | | | | ✓ | | |
| | Numune odası | | | | | | ✓ | | |
| | Tamir alanı | | | | | ✓ | | | |
| | Bebek bakım odası | | | | | ✓ | | | |
| | Seyir alanı | | | | | ✓ | | | ✓ |
| | Bitki odası | | | | | | | ✓ | ✓ |
| | Klon odası | | | | | | | ✓ | |
| Çıkış odası | ✓ | | | | | | | ✓ | |

Sonrasında Tablo 1 de yer alan filmlerden kronolojik sıraya göre ilk ve son filmler; insanoğlunun aya çıkmadan bir yıl önce, yani 1968’de gösterime giren “2001: A Space Odyssey” filmi ile görsel efektlerin ve tasarımların sınırları zorladığı 2016 yapımı “Passengers” filmi




seçilmiş, mekân tasarımları derinlemesine irdelenmiştir. Öncelikle her iki filmde de bulunan ortak mekânlara ait görseller karşılaştırmalı olarak verilmiştir (Tablo 2).

Tablo 2. 2001: A Space Odyssey ve Passengers filmlerinde bulunan ortak mekânlar
(Common spaces in A Space Odyssey and Passengers movies)


| | 2001: A Space Odyssey(1968) | Passengers (2017) |
|---------------------------------------|---|--|
| Uyku Kapsülleri |  <p>Uyku kapsülleri 3 tanedir ve uzay aracının formuna uygun olarak yerleştirilmiştir.</p> |  <p>Gruplar halinde tasarlanan birçok uyku kapsülü vardır. Kapsüllerin üzerinde bulunan mekanizmalar ise yıllar sonra uyandırılacak kişilerin hayati fonksiyonlarını kontrol eder.</p> |
| Sirkülasyon alanları (Koridor) |  <p>Sirkülasyon alanları olarak asansör ve koridor tasarımları mevcuttur. Uzay aracı formuna uygun bir koridor tasarımı görülmektedir.</p> |  <p>Sirkülasyon alanı olarak asansör koridor ve merdivenler mevcuttur. Birbirinden farklı birçok koridor tasarımına rastlanır.</p> |
| Sirkülasyon alanları (Asansör) |  <p>Modern bir tasarım görülmektedir.</p> |  <p>Modern tasarımlar görülmektedir.</p> |
| Kontrol Merkezi |  <p>Kontrol merkezi makinelerin olduğu bir kabinde bulunur.</p> |  <p>Teknolojik imkânlarla 3 boyutlu olarak tasarlandığı görülmektedir.</p> |
| Yolcu salonu |  <p>Günümüzdeki yolcu uçaklarına atıf yaptığı görülmektedir.</p> |  <p>Katların birbirini görebileceği geniş bir galeriye sahip olan mekân tasarımı görülmektedir.</p> |
| Çıkış Odası |  <p>Uzaya çıkmak için içinde özel giysilerin ve kabinlerin bulunduğu bir çıkış odası tasarlanmıştır.</p> |  <p>Uzaya çıkmak için içinde korunan özel giysilerin bulunduğu bir çıkış odası tasarlanmıştır. Fütüristik bir tasarım görülmektedir.</p> |

Çalışmanın üçüncü aşamasında ise, her iki filmde farklılaşan mekânların görselleri ayrı tablolar halinde açıklanmıştır (Tablo 3 ve 4).

Tablo 3. 2001: A Space Odyssey (1968) filminden mekânlar
(2001: Spaces from the movie A Space Odyssey (1968))

| Mekânlar | Film Görseli | Açıklama |
|----------------|--|--|
| Pilot kabini |  | Günümüz uçak kabinlerine benzeyen, zamanına göre modern bir tasarımdır. |
| Yemek ünitesi |  | Yemek yeme eylemi için minimum bir alan öneren, gerektiğinde başka işlev içinde kullanılabilen bir ünedir. |
| Hafıza merkezi |  | Uzay aracını kontrol eden bilgisayarın beynidir. İçinde yazılımlar bulunur. |

Tablo 4. Passengers (2017) filminden mekânlar
(Spaces from the movie Passengers(2017))

| Mekânlar | Film Görseli | Açıklama |
|---------------------|---|---|
| İletişim merkezi |  | Yapay zekânın devreye girdiği, tamamen sanal olarak geleceğin teknolojilerine atıfta bulunmaktadır. |
| Revir |  | Son derece üstün teknolojilerle donanmış, tamamen elektronik bir sağlık birimidir. |
| Ön gözlem güvertesi |  | Uzayın eşsiz manzası ile birlikte panoromik bir resim çerçevesi gibi tasarlanmıştır. |

| | | |
|-------------------------------------|---|---|
| <p>Yatak odaları</p> |  | <p>Yatak odaları yolcunun statüsüne göre çeşitlenmektedir. Filmde 2 yolcunun statüleri farklı olduğu için yatak odaları da bunu yansıtmaktadır. Ayrıca daha üst statüdeki yolcular için tasarlanmış süit odayı da ihlal ederek kullandıkları görülmektedir. Filmin son bölümlerinde karşımıza çıkan kaptan için de bir uyku birimi görülmektedir.</p> |
| <p>Kafe / Bar / Restoran</p> |  | <p>Bu filmde ilk defa yeme-içme birimleri farklı kategorilerde ve birimlerde tasarlanmıştır. Kafeterya bölümü bir yemekhane görünümünde iken bar ve restoran bölümleri bir uzay mekânından çok, lüks ve konfor ön planda tutularak tasarlanmıştır.</p> |
| <p>Yüzme havuzu</p> |  | <p>Cephesi tamamen cam olan havuz alanı etkinlik için tasarlanmıştır.</p> |
| <p>Dans odası</p> |  | <p>Dijital efektlerle monotonluğu ortadan kaldıran, renkli bir mekân olarak tasarlanmıştır.</p> |
| <p>Basketbol sahası</p> |  | <p>Aktivite alanı olarak son derece teknolojik bir basketbol sahası tasarlanmıştır.</p> |
| <p>Banyo</p> |  | <p>Her odada banyo mevcuttur.</p> |
| <p>Bitki odası</p> |  | <p>Yaşanılacak olan gezegene gidildiğinde orayı bitkilendirmek amacıyla özel fanuslarda korunan bitkilerin bulunduğu bir oda tasarlanmıştır. Bu da gelecekte bile insanoğlunun doğa olmadan bir yaşam geçirmek istemediğinin göstergesidir.</p> |

3. BULGULAR (FINDINGS)

Uzay temalı filmler yıllara göre incelendiğinde insanların çeşitlenen ihtiyaçlarına uzay araçlarında yer verildiği görülmüştür. Zaman içerisinde uzay araçları genişlemiş, hizmet ettiği insan sayısı artmış, buna bağlı olarak da uzay aracında aktivite alanlarına, bitki odalarına, klonlama odalarına ve revirlere yer verilmiştir. İlk zamanlarda küçük makinelere hapsedilen birimler, zamanla büyüyerek mekân haline dönüşmüştür.

İki film özelinde irdelendiğinde ise gerek 2001: A Space Odyssey (1968), gerekse Passengers (2017) filmlerinde birçok mekân tasarımı görülmektedir. Ortak olarak kullanılan mekânların temel ihtiyaçları karşıladığı, farklılaşanların ise aslında dönüştüğü söylenebilir. Şöyle ki; ilk filmde bulunan pilot kabini, ikinci filmde bir beyin tarafından yönetilen bir kontrol merkezine dönüşmüştür. Her iki geminin hizmet ettiği kişi sayısı arasındaki fark mekân çeşitliliğini de beraberinde getirmektedir. Ortak mekânlardaki belirgin fark, ikinci filmdeki dijital tasarımların çokluğudur.

İki film arasındaki farklılaşan mekânlar irdelendiğinde 1968 yapımı olan 2001: A Space Odyssey filminde mekânların sadece çok basit ihtiyaçları karşılayacak nitelikte olduğu görülür. O dönemde uzay araçlarını insanların ve bilgisayarın ortak kullanıldığı görülmektedir. Bu nedenle uzay aracında pilot kabinine rastlanmaktadır. Uzay araçları boyutları içindeki kişi sayısı ile doğru orantılı olarak tasarlanmıştır. Araç içindeki yemek ünitesi sadece birkaç kişinin ihtiyacını karşılar niteliktedir. Uzay aracını kontrol eden bilgisayarın hafıza merkezi bulunmaktadır. Banyo/Wc tasarımı görülmemektedir. Ancak temel bir ihtiyacı karşıladığı için araç içinde bulunduğu düşünülmektedir.

Passengers filminde ise mekânlar birçok ihtiyacı ve aktiviteyi karşılayacak niteliktedir. Uzay aracı içinde çok sayıda yolcu taşıyacak kadar büyüktür. İstenilen her konuda bilgi veren ve dünyayla iletişimi sağlayan merkez bir makine olarak tasarlanmıştır. Uzay aracında bir yolcunun rahatsızlanabilme ihtimali göz önünde bulundurularak teknolojik bir revir tasarlanmıştır. Panoramik bir manzara için ön gözlem güvertesi mevcuttur. Araç içinde farklı statülerde yolcular bulunduğu için statüye göre birde fazla yatak odası tasarımı görülmektedir. Viyana Süiti olarak adlandırılan oda iki katlı tasarlanmış ve düşey sirkülasyonu sağlamak için günümüze atıf yapan bir merdiven tasarlanmıştır. Araç içinde yeme içme alanları tek bir üniteyle ya da mekânla sınırlandırılmamış, restoran, bar ve kafeterya ayrı ayrı tasarlanmıştır. Aktivite için birçok imkân sunulmuş, uzay manzaralı yüzme havuzu, teknolojik dans alanı ve basketbol sahası tasarımları görülmektedir. Ayrıca koridorlar çok geniş tasarlandığı için koşu için yolcular koridorları kullanmaktadır. Modern banyo ve wc tasarımları görülmektedir.

4. SONUÇ VE TARTIŞMA (CONCLUSION AND DISCUSSION)

Yapılan irdelemeler göstermiştir ki, teknolojinin gelişmesi ve uzayda yaşam ihtimali senaryoları sinemanın dışında kalmamıştır. İnsanların hayal gücü ve bilim insanlarının bu yöndeki çalışmaları belki de yakın bir gelecekte bu imkânı sağlayacaktır. Çalışmanın başında da belirtildiği gibi düşlerin test alanı olarak sinema, “Acaba nasıl olurdu?” sorusunun cevabını mimari tasarımlarla aktarmaya çalışmaktadır.

Uzay temalı filmler özelinden bakıldığında ise, tarih sıralaması ile izlendiğinde, ilk filmlerde minimal, hatta birden fazla işleve yönelik alanlar tercih edilir iken, günümüzde bir mekânın farklı varyasyonlarını görmek mümkündür. İncelenen iki film üzerinden bir değerlendirme yapılacak olursa ilk filmde modernizmin ön planda olduğu, ikinci filmde ise dijital ve teknoloji vurgusunun mekânlara yansdığı söylenebilir.

Özellikle Passengers filmindeki işlevlerdeki çeşitlenme dikkat çekicidir. Yeme-içme, uyuma ve aktivite eylem alanları için öngörülen mekânlar, günümüz çağdaş tasarımlarına ilham verici niteliktedir. Örneğin yüzme havuzu, gözlem güvertesi, spor yapılan alanlar geleceğin mekânları hakkında fikirler sunmaktadır. Mimari açıdan dijital alanlar olarak tasarlanan iletişim merkezi ve revir ise yapay zekâ ve teknolojinin gelecekteki sınırları nasıl zorlayacağına habercisidir.

Mekân tasarımları da ilk filme göre modern tarzdan organik ya da fütüristik tarza doğru kaymaktadır. İzleyici için geleceğin mekânları için ufuk açıcı olsa da mimari açıdan değerlendirildiğinde hem geçmiş, hem de günümüz tasarımlarından esinlendiği görülmektedir. Örneğin filmde tasarlanan uyku kapsüllerinin bulunduğu mekân bir yandan modern mimarinin öncülerinden Frank Lloyd Wright'ın 1939-44 yılları arasında inşa edilen Johnson Wax Building'den izler taşıırken, diğer yandan günümüz iç mekân tasarımlarına da atıf yapmaktadır (Şekil 1).



Şekil 1. Johnson Wax Building, 1939-1944 [11], Technical Museum in Vienna, 2010 [12].

Aynı şekilde filmde görülen avlulu iç mekân tasarımları, organik formları ile günümüzün özgün tasarımlarıyla kendi tarzını yaratan, 2016 yılında kaybettiğimiz Zaha Hadid'in çizgilerine benzerliği ile dikkat çekicidir (Şekil 2).



Şekil 2. Boutique for Stuart Weitzman [13], Six Flinders Street Station [14], Dominion Office Building [15].

Sonuç olarak diyebiliriz ki, gelecek kaygısı insanoğlunun yaşamı boyunca taşıyacağı bir kaygıdır. Dünya dışında bir hayatın var olma ihtimali ve “Oraya nasıl ulaşılır?” ya da “Oraya nasıl gidilir?” sorusu, insanın hayal gücünün sınırlarını zorlamaktadır. Sinema milyonlarca izleyiciye ulaşarak bu düşün kurulabileceği en uygun ortamı sunmaktadır. Teknolojinin ve dijital efektlerin de yardımı ile sinemada mekân kurgusunun üst düzey olduğu tasarımlar görmek mümkündür. İlerleyen yıllarda hayal gücünün tükenmeyen bir olgu olduğunu göz önünde bulundurursak teknolojinin de katkısıyla şuan hayal edilemeyen mekân tasarımlarının sinema ve mimarlık tarihinde görülmesi mümkündür.

5. KAYNAKLAR (REFERENCES)

- [1]. Tanyeli, U., (2001). Sinema ve Mimarlık: Temsiliyet Nesnenin Temsili Sanatın Sanallıkla İfadesi, *Arredamento Mimarlık*, 141, 66.
- [2]. Adilođlu, F., (2005). *Sinemada Mimari Açılımlar: Halit Refiđ Filmleri*, Es Yayınları, İstanbul.
- [3]. Pallasmaa, J., (2001). *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, Building Information Limited, Helsinki.
- [4]. Douglas M., (2005). *Jean-Luc Godard*, Manchester University Press, 6.
- [5]. Bazin A., (2011). *Sinema Nedir?*, Çev: İbrahim Şener, Doruk Yayınları, İstanbul, 27
- [6]. Monaco J., (2002). *Bir Film Nasıl Okunur?*, Çev: Ertan Yılmaz, Ođlak Yayıncılık, İstanbul, 45
- [7]. Tong B., (2005). *Distopik Bilim Kurgu Filmlerindeki Mekan Çözümlemeleri*, Yüksek Lisans Tezi, İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü
- [8]. Kaçmaz G., (1996). *Mimarlık ve Sinema: Mekâna Dayalı Bir Temsiliyet İlişkisi*, Yüksek Lisans Tezi, ODTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü
- [9]. Beşışık G., (2013). *Sinema ve Mimarlıkta Mekân Kurgusu ve Kavrayışı*, Yüksek Lisans Tezi, DEÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü
- [10]. Bazin, A., (1966). *Çađdaş Sinemanın Sorunları*, Çev: Nijat Özön, Bilgi Yayınevi, Ankara.
- [11]. <https://en.wikiarquitectura.com/building/johnson-wax-building/>, Erişim Tarihi: 05.06.2017.
- [12]. <https://www.e-architect.co.uk/vienna/technical-museum-vienna>, Erişim Tarihi: 05.06.2017.
- [13]. <https://www.dezeen.com/2014/03/25/zaha-hadids-boutique-for-stuart-weitzman-opens-in-hong-kong/>, Erişim Tarihi: 05.06.2017.
- [14]. <http://www.archdaily.com/411638/six-flinders-street-station-proposals-battle-it-out-for-public-choice-award>, Erişim Tarihi: 05.06.2017.
- [15]. <http://www.domusweb.it/en/architecture/2015/09/30/zaha-hadid-dominion-office-building.html>, Erişim Tarihi: 05.06.2017.