

1960-1970'LERDE BİLİMKURGU SİNEMASINDA MOBİLYA

Arzu ERÇETİN
İstanbul Kültür Üniversitesi, Türkiye
a.eceoglu@iku.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0002-8381-0011>

Tolga ERDEM
İstanbul Kültür Üniversitesi, Türkiye
t.erdem@iku.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0003-3443-3181>

<i>Atf</i>	Erçetin, A. & Erdem, T. (2022). 1960-1970'lerde Bilimkurgu Sinemasında Mobilya. Journal of Communication Science Researchs, 2 (2), 64-83.
------------	---

ÖZ

Sinema kendisine özgü olan belirli bir anlatım aracıdır. Ses ve görüntüler onun dilinin unsuru durumundadır. Bu unsurları besleyen öğelerden biri ise, tasarım kavramının çalışma alanlarından biri de mobilyadır. Tasarım disipliniyle iç içe olan sinema türünün başında bilimkurgu geldiği söylenebilir. Bu çalışmada sinema ve mekân ilişkisi, mobilya bağlamında Uzay temasının fenomen olduğu 1960-70 yıllarındaki bilimkurgu film ve dizileri üzerinden incelenmiştir. Çalışma kapsamında Star Trek dizisi ve Star Wars filmi ele alınarak, iletilerde kullanılan mobilya tasarımları incelenerek, 1960 ve 1970 'li yıllarda üretilen bilimkurgu türündeki film ve dizilerin mekânsal anlatımlara etkileri irdelenmiştir. Bu çalışmada amaç çok boyutlu bir disiplin olan tasarım kavramının sinemadan ürün ölçeğine kadar farklı boyutları bir bütün olarak nasıl aynı kurguda buluşturduğunu ortaya koymak ve gerçekleştirilecek olan benzeri çalışmalar açısından kaynak oluşturmaktır.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Tasarım, Mekân, Mobilya.

FURNITURE IN SCIENCE FICTION CINEMA IN THE 1960-1970's

ABSTRACT

Cinema is a unique means of expression. Pictures and sounds are the elements of the language of cinema. One of the elements that support these elements is furniture, which is one of the working areas of the design concept. The cinema genre that is most intertwined with the design discipline is science fiction. In this research, the relationship between cinema and space is examined on the science fiction movies and series of 1960-70, when the theme of Space in the context of furniture was at its peak. Within the scope of the study, the effects of the furniture used on the spatial narratives in the science fiction movies and series in the 1960s and 1970s were examined by taking the Star Trek series and Star Wars movies into consideration. The aim of this study is to reveal how the concept of design, which is a multidimensional discipline, brings together different dimensions from cinema to product scale as a whole, and to create a resource for similar studies to be carried out.

Keywords: Cinema, Design, Space, Furniture.

GİRİŞ

Günümüzde en genel anlamıyla sinema; Sinema insan yaşamını her türlü boyutu ile ele alan organik olarak tanımlanabilecek kurguların görsel bir anlatımı olarak ifade edilmektedir (Allmer, 2013). Bu anlatı, farklı edebiyatlarda insan ve yaşamın birçok yönünü ele almaktadır; İnsanlarla iletişim kurabileceğine ve gelecekte geçiş yapabileceğine inanılan her türlü nesne ve durumu kapsamaktadır (Bezci & Dündar Türkkan, 2017). Sinema birden fazla şeyi bir arada kurgulayarak bir bütün oluşturur ve her bir parça bir anlam içerir (İnce, 2007). Sinema geçmiştir, bugündür ve gelecektir. Her bir kurgu tek tek işlenirken hem gerçek hem de sanal olan mekanların, yaşanmışlıkların ve yaşananların hatta yaşanacak olanların mekanlar bütünü ile tasarlanmasıdır. Bir kurgu sanatıdır. Sinemada yaşanan her şeyin doğru kurgu ile izleyiciye aktarılabilmesi için mekân kurgusu bu noktada büyük önem taşımaktadır.

Aristo, mekânı 'nesnelerin birlikteliği' olarak ya da başka bir deyişle 'en geniş anlamından en darına kadar birbirini kapsayan tüm olguların birlikteliğinin bir başarısı' olarak görmektedir (Beşışık, 2013: 1). Aristo'nun mekân açıklaması sinemasal mekân kavramı açısından değerlendirildiğinde, günümüzde gerçekleştirilen çalışmaların oldukça kapsamlı olduğu söylenebilir. Özellikle işlendiği konu özelinde, mekânsal özellikler açısından incelendiğinde derin bir çalışma konusu bütünü olduğu görülmektedir. Bu bütünlük, ışık, kamera vb. teknik kısmının ötesinde atmosferi sağlayacak fiziksel nesnelerin varlığıdır. İzleyiciye hedeflenen etkiyi vermek adına kullanılan her obje ve donatının hatta renk ve tüm detayların konu ile uyumu bu noktada önem kazanmaktadır. Özellikle dönemsel ve kurgusal filmler özelinde bu çalışmalar daha büyük hassasiyetler gerektirmektedir. Çünkü arka plan biçiminde tanımlanmakta olan sahnede bulunan nesnelerin geneli gündelik hayatımızda bulunan nesnelerin geneli normal işlevlerinin dışında bir özelliğe sahip oldukları ve yapma dil sayesinde biçimsel özelliği ile birlikte belirli bir gösterge haline gelmektedir. Bu sorunun çözümü, nesnelerin ihtiyaçlara göre planlanması ve bunların atmosfere nasıl entegre edileceğidir. Gerçek nesneler bu bağlamda kullanılabilirliği için kurguya bağlı olarak evrende, şehirlerde, binalarda, mekanlarda ve hatta türlerde tasarlanıp kullanılabilirler. Belirli bir zamandaki bir olayla ilgili bir film, zamanın mimari özellikleri, araç, giyim ve saç modeli gibi birçok bilgiyi içeren bir gösterge / konsept tasarım nesnesine ihtiyaç duymaktadır (Bezci & Dündar Türkkan, 2017).

Bilim kurgu kavramının tanımına ise Yardım şu şekilde değinmiştir. "Bilimkurgu kavramını tanımlama ve sınırlarını belirleme çabaları, bazen keskin sınırlarla, bazen de sınırlamanın yanlış olduğu görüşüyle çeşitli tanımlara yol açmıştır. Tüm bu tanımların ışığında bilimkurguyu genel olarak bilime dayalı kurgusal bir hikâye olarak tanımlamak mümkündür. Tüm bu görüş farklılıklarının nedeni ve sınırların belirsizliği, bilimkurgu kavramının konu ve gelişim biçimi açısından zaman içinde sürekli değişmesine bağlanabilir" (Yardım, 2012).

"Jameson, bilim kurgunun en önemli potansiyelinin ölçülebilir dünyanın deneysel bir uyarlamasını oluşturmasındaki becerisi olduğunu söylemektedir." (Jameson, Akt., Küpeli-İğdeli, 2013). Bilim kurgu, bilimsel rasyonalizm, zamanın doğrusallığına ve tarihsel değişimin kaçınılmazlığına dayalı olarak bugün geleceğe yönelik kritik senaryolar yapıyor. Başka bir deyişle, bilim kurgu, şu andaki bazı şeylerin gelecekte dramatik bir şekilde değişeceği varsayımıyla esasen uzaylı bir deneysel sanattır. Bir bilim kurgu sanatçısı, çağının sosyal, ideolojik, etik ve bilimsel tartışmalarını başka bir zamana ve fiziksel ortama aktararak hipotetik bir şekilde ifade etmeye çalışır. (Özen, 2006). Bilimkurgu yalnızca geleceği temsil etmez, aynı zamanda tasarımı bütünleşmiş olduğundan yapıldığı dönemin analizinde kaynak görevi de görür. Bilimkurgu film ve dizileri, çekildikleri dönemin önemli gelişme ve olaylarını, tasarımsal eğilimleri de içerir.

1960'larda kendini gösteren özgürlük kavramı ve bu kavramın etkileri 1970'lerde de artarak devam etmiştir. (Lucie-Smith, 1995) 1960 ve 1970'li yıllara artan biçimsel öz bilinçliliğin damgasını vurduğunu belirtmiştir. 1960'ların sonlarından itibaren mobilya kültürel değişimlerin etkisi altına da girmiştir.

SİNEMA VE MEKÂN

Mekân kavramı birçok disiplin tarafından ele alınmakta ve açıklanmaktadır. Yer, boşun, farklı unsurların organize edildiği alan, uzay parçası gibi birçok farklı terimle tanımlanmaya çalışılan bu kavram mimarlık mesleğinin doğuşunun temelini oluşturmaktadır. Bu temel insanlığın var oluşundan bu yana süre gelen bir gerçek ve olgudur. Her ne kadar sinema' nın tarihi mimarlık kadar eski olmasa da sinemanın var oluşunda mimarlık – mekân kavramının gerçeği inkâr edilemez. Çünkü sinemayı ilgi çekici kılan içerisinde geçtiği mekanlardır.

1900' lü yılların başında renkli ve sesli sinemanın ilk ürünlerinin film dünyasında yerini almaya başlaması ile birlikte, mekân kavramı açısından sinema giderek güçlenmeye başlamıştır. Sinema dünyasının tüm büyük film yapımcıları ve yönetmenleri, hikâye anlatımında mekânın önemini anlamış ve çalışmalarına uygun bir alan yaratmıştır. Aynı konuyu işleyen farklı senarist ve yönetmenler mekân kurgularını farklı yansıtarak izleyiciye farklı seyir keyifleri sunmuşlardır. Filmlerde mimari mekânların başarılı olması, mimarının yeniliklere ve deneyimlere açık olması ile bağlantılı olmaktadır. (Ergin, 2007).

Sinemada mekân kurgusu oluşturulurken iki yöntem izlenir. Bunlardan birincisi var olan gerçek mekânların filmlerde kullanımı, ikincisi ise, kurgusal mekânların yaratılması şeklindedir (İnce, 2007). Gerçek yani mevcut mekân kullanımı özellikle büyük film şirketlerinin filmin gerçekçiliğini arttırmak amacı ile büyük şehirlerde kendilerine yerler seçerek bu alanları film stüdyosuna çevirmeleri neticesinde oluşmuştur. Bu tür filmlerde hem sinema yapıların tarihsel kimliklerini filmlerinde kullanır, hem de izleyiciler yapıların gerçek yapılış amaçlarını görme fırsatı bulurlar. Filmlerin çoğu bugün var olmayan yerleri kullandı. Daha önce var olan ancak bugüne kadar korunmayan mekân restore edilerek günümüz izleyicisine getiriliyor. Bu mekanlar o dönemde kitaplarda ve fotoğraflarda görüldüğü gibi kalmaz, ancak o dönemde mimarının nasıl değerlendirildiği ve yorumlandığı hakkında bilgi verir. Bu yeniden modellenen siteler, çağdaş müzik, giyim ve mobilyaların yanı sıra mekânın kullanımı hakkında bilgi sağlar (Öztürk, 2012).

Kurgusal mekanlara ise sinemanın başlangıcından bu yana birçok örnek veren, farklı zaman dilimlerinin farklı kurgular yardımı ile anlatıldığı mekanlardır. Her bir film özelinde incelendiği zaman sinema için, mekanların bir deneysel laboratuvar niteliğinde olduğunu söylemek doğru olacaktır. Genel kurgu içerisinde yönetmen, gerçek hayatta yaşanılabilir mekanlar oluşturmaya çalışan bir tasarımcıdan daha özgürdür. Oluşturmaya çalıştığı kurgusal, kurmaca düzen tamamen düşsel bir gerçekliktir ve bu düzen ona sınırsız bir serbestlik kazandırmaktadır. Mekânın nasıl kullanıldığı en önemli unsurlardan biridir. Çünkü mekân, bazı hallerde hiçbir şey anlatılmadan da seyircinin görsel algısına doğrudan hitap eder ve anlatmak istediğini yansıtabilir (Öztürk, 2012).

Kurgusal mekân örneklerinin en tasvirilen olanlarını bilim kurgu filmlerinde görmek mümkündür. Bilim kurgu filmleri tamamı ile yönetmenin hayal gücünü yansıtan ses, ışık efektleri gibi özellikler ile de kurguları tamamlanan mekanlar ile oluşturulur. Endüstride ki gelişmeler ve sanayi devrimi ile aslında nitelik kazanmaya başlayan bilim kurgu filmlerinde 1950'li yıllar itibarı ile beton yapılar, dev robotlar, uzay gemileri büyük ses getirmiştir. Bu gelişmelerin ışığında mekânın sinemada farklı kullanım amaçlarını görmek mümkündür;

- Sinemada mekânın fon olarak kullanılması
- Mekânın tamamlayıcı eleman olarak değerlendirilmesi
- Mekânın asıl unsur olarak ele alınması

Kullanım amacı ne olursa olsun mekân kavramının sinema da vazgeçilmez bir unsur olduğunu görmekteyiz. Geri plana atılarak oyunun arkasında kalması veya filmin daha akılda kalınır olması için mekânın üzerine kurgulanmış olması mekânız bir sinema olamayacağı gerçeğini değiştirmemektedir.

BİLİM KURGU SİNEMASI VE MOBİLYA

Bilim kurgu sinema tarihinin M.S. II. Yüzyılın ilk yarısında yaşanan Lukianos'a kadar ulaştığı bilinmektedir. Luciano, çalışmasında aya olan yolculuğunu anlatıyor. Luciano'dan yüzlerce yıl sonra,

1634'te ünlü gökbilimci Kepler, Somnium makalesinde iblisler ve şeytanlar tarafından sürülen bir araçla ayda yapılmış olan yolculuğu anlatmıştır. Somnium, Carl Sagan ve Isaac Asimov tarafından ilk bilimkurgu olarak tanımlanmıştır (URL-1). Bu gelişmeleri 1638 yılında Ay' da İnsan ve 1650 yılında Ay' da Gezi adlı eserler takip etmiştir. Yıllar içerisinde her ne kadar gelişim gösterse de Bilim Kurgu Sineması ile ilgili 1970 li yıllar itibari ile görselliği artan bir tür olduğunu söylemek doğru olacaktır.

Bu tanımlamalar ışığında ve tarihsel süreç incelendiği zaman bilim kurgu sineması ile ilgili, bilinen gerçekliğe aykırı, tamamen kurgusal ve bu kurgusalılık içerisinde alternatif olasılıkları eğlendirici ama anlaşılır bir dille ortaya koyan sinema türü olarak tanımlamak doğru olacaktır. Bilim kurgu sineması temaları örnekleri ile birlikte şöyle sıralanabilir:

- Geleceği işleyen,
- Buna karşılık alternatif zaman dilimleri ile örtüştüren,
- Bilinen tarih ve arkeolojik kayıtlarla çelişen geçmiş zaman kurgulamaları işleyen,
- Diğer dünyaları ve dünya dışı yaşamı ele alan,
- Nanoteknolojilerden faydalanan,
- Zaman yolculukları gibi konuları işleyen,
- Işık hızı üzerinde seyahatlerin kurgulandığı,
- Distopya – ütöpik toplum anlayışının anti tezi, kötü, hastalıklı, anormal toplumsal yapılar ve şehirler konularını incelemektedir.

1970'lerin başında ortaya çıkan enerji krizi, bu tarihe kadar oldukça yoğun şekilde tercih edilen malzemelerden biri olan plastiğin, petrol tabanlı hammaddeden oluşmasından dolayı maliyetinin artmasına sebep olduğundan, mobilya yapımında farklı malzeme arayışlarına gidilmeye başlanılmıştır. Sparke (1986: 82) yaşanmakta olan petrol krizinin ardından plastiğin yerini geleneksel olan ahşap sıradan ürünler almaya başlamıştır.

Bu değişim endüstriyel üretimin getirdiği çevre kirliliği gibi olumsuz etkiler ve popüler kültürün etkisiyle birleşerek 1960 yıllarında hâkim olan dünyanın yok olduğu, yaşamı uzaya taşıma fikri, 1970 yıllarında dünyayı kurtarma ve çevreye karşı duyarlı olma bilinciyle birleşerek çevre hareketine dönüşerek devam etmiştir. Crocket (1999: 251) İnsanlığın her zaman başka bir yerde farklı bir varoluş bulacağı inancından olduğundan söz edilmiştir.

1970'ler boyunca devam eden enerji krizi, mobilyacıların maliyeti arttıran öğelerden biri olan süslemelerden uzaklaşmasına neden olmuştur. Bu uzaklaşma yalın ve geometrik formların kullanılmasıyla rasyonalist bir anlayışı ortaya çıkarmıştır. Rasyonalizmin getirdiği anlayış ile oluşturulan mobilyalarda kullanılan yalın ve geometrik hatlar maliyeti azaltmıştır. Yine aynı kaygılardan dolayı farklı bir tasarım yaklaşımı olan high-tech mobilyalar 1970'li yıllarda popüler olmuştur. Yalın, modern ve fütüristik olan bu tasarımlar dönemdeki diğer tasarım anlayışlarından çok keskin hatlarla ayrılmıştır.

1960'ların geometrik, organik, uzay çağı çizgileri ve kapsül formlar ön plana çıkan karakteristik unsurlardandır. Amerika Birleşik Devletleri ile Sovyetler Birliği arasındaki uzay yarışı yoğunlaştı ve aya ilk iniş alanı açtı ve bilim kurguyu uzaya gönderdi (Bezci & Dündar Türkkan, 2017). 1970'ler ise Dünya'ya daha pozitif bakan yıllardı. Uzay ve bilimkurgu kavramlarının çok popüler olmasının etkisiyle, gelişen yüksek teknolojinin kullanılmasını öne çıkaran tasarımlar ortaya koyarken, bazıları da doğal malzemelerin peşinden gitmişlerdi. Ancak tasarım yaklaşımı ne olursa olsun deneysellik ortak kavramlarındandı. 1960 ve 70'li yılları sarmalayan uzay, dünya dışı yaşam, teknoloji gibi popüler olmuş olan olgular bilim kurgu sinemasını beslerken yukarıda bahsedilen öğeler içinde yer alan mekân ve mekâna bağlı olarak mobilya da enerji krizi sonucu ortaya çıkan yalın, fütüristik formlar ve malzemelerden oluşan yeni kimliği ile bu moda akımda yerini almıştı. Bilim kurgu film ve diziler mobilyanın şekillenmesindeki önemli etkenlerden biri olurken, diğer bir bakış açısıyla da döneme ait

mekân ve mobilya tasarımı da bilim kurguyu destekleyen etmenlerden olmuştur denilebilir. Sözü edilen karşılıklı besleme durumuna Gene Roddenberry'nin yarattığı 1966'da çıkan *Star Trek* serisi, Uzak gemisi kaptanı James T. Kirk ve mürettebatının bilinmeyen uzayı keşfetme serüvenleri (Öztürk, 2012) örnekler barındırır.

STAR TREK DİZİSİ'NİN İÇERDİĞİ MOBİLYALAR KAPSAMINDA İNCELENMESİ:

1966 – 1969 yılları arasında çekilen dizi 23. yüzyılda Kaptan James T. Kirk'ün kumandasındaki yıldız gemisi U.S.S. Enterprise'in uzayın bilinmeyen bölgelerine yaptığı keşif uçuşlarını ve mürettebatın buralarda yaşadıkları maceraları anlatmaktaydı. Serideki tüm karakterler, özellikle Kirk, Spock, McCoy, Scotty ve Uhura, bilim kurgu tarihinde harika karakterler haline geldi. TRT'de yayınlanan kanallardan biri yayınlandığında Türk izleyiciler bilim kurgu ile ilk kez televizyonda tanışmış ve ülkemizde çok popüler olmuştur. Bu serinin aslen beş sezon sürmesi planlanmıştı, fakat o dönem muazzam popüler olmasına karşın yayınlayan tv kanalı yüksek yapım maliyetleri yüzünden üçüncü sezonun ardından beklenmedik bir kararla sona erdirilen dizi içerisinde döneminin mobilyalarına dair örnekler barındırmaktadır (Şenyapılı, 2002).



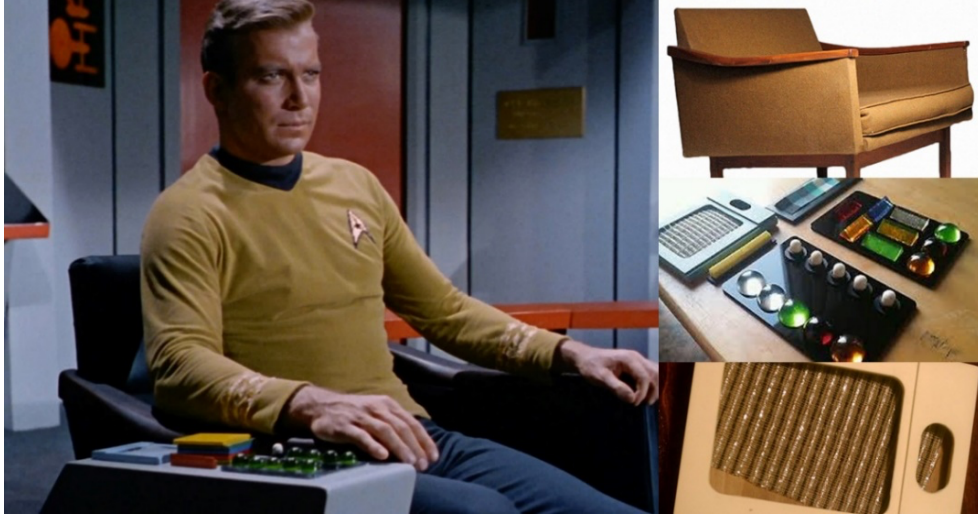
Resim 1. Star Trek (The Original Series) (1966-1969)
Kaynak: URL-2

Arthur Umanoff'un Madison Furniture Industries için 1962 yılında tasarladığı no: 2405 isimli koltuğu, değiştirilmiş haliyle Orijinal Star Trek serisindeki Enterprise'in kaptan koltuğu olarak görülebilmektedir (Sakarya, 2001).



Resim 2. Arthur Umanoff, model no: 2405 (1962-1968)
Kaynak: URL-3

Amerikalı tasarımcı Arthur Umanoff' un tasarlamış olduğu koltuk; 78 cm derinlik, 52 cm oturma derinliği, 85 cm genişlik, 69 cm oturma genişliği, 71 cm yükseklik, 42 cm oturma yüksekliğinde olup, ceviz ağacından yapılmıştır (Sakarya, 2001).



Resim 3: Arthur Umanoff, model no: 2405, Enterprise Kaptan Koltuğu
Kaynak: URL-4



Resim 4: Eero Saarinen, Tulip Chair,
Kaynak: URL-5

1956 yılında Eero Saarinen tarafından tasarlanan Lale sandalyesi desteğin tek bir çubuğa indirgenmesiyle vurgulanan, anında tanınan kupa şeklindeki çerçeve ile karakterizedir. Lale sandalye beyaz vernikli döküm alüminyumdan geniş bir tabandan ve koruyucu bir katmandan oluşur.



Resim 5: Eero Saarinen, Tulip Chair,
Kaynak: URL-6



Resim 6: Maurice Burke - Arkana,
Kaynak: URL-7

Eero Saarinen tarzı lale sandalyeler daha sonra Maurice Burke tarafından ele alınıp Model 116 olarak tasarlanmış Armana firması tarafından üretilmiştir. Burke fiberglas plastikten ve emaye kaplı alüminyumdan yapılmış kaide tabanlarından üretilmiştir”

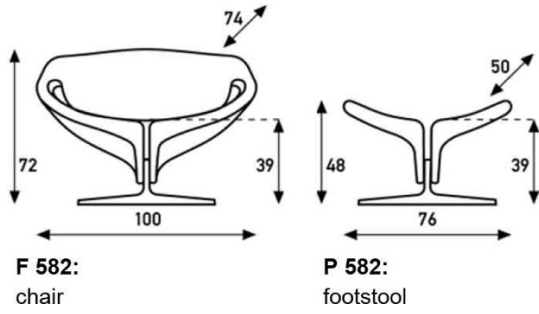


Resim 7: Pierre Paulin Model no: F582
Kaynak: URL-8

F582 veya Şerit Sandalye, 1960'larda Pierre Paulin tarafından Artifort için tasarlandı ve 1968'de The Cloud Minders adlı bir bölümde Star Trek'te yer almıştır. Bu sandalye, 1960'larda ve 2017'de fütüristik tasarımı temsil etmiştir.



Resim 8: 'The Cloud Minders'
Kaynak: URL-9



Resim 9: Pierre Paulin
Kaynak: URL-10

Avustralya'nın Melbourne kentindeki Victoria Ulusal Galerisi koleksiyonunda yer almaktadır.



Resim 10: President Lounge Chair 265, Steen Ostergaard
Kaynak: URL-11

President Lounge Chair 265, 1968'de Danimarkalı mobilya tasarımcısı Steen Ostergaard tarafından tasarlanmıştır. Orijinal olarak altı renkte üretilmiştir. Bu renkler kırmızı, beyaz, mavi, yeşil, kahverengi ve bej olarak karşımıza çıkmaktadır. Daha sonra döşemede birçok renk kullanılmıştır. Sandalye, içeride ve dışarıda kullanılabilir şekilde tasarlanmıştır.



Resim 11: President Şezlong 265
Kaynak: URL-12



Resim 12: Don Chadwick - Chadwick modüler kanepeler
Kaynak: URL-13

Boyutlar: Y 27 inç x G 27,5 inç x D 31 inç
Oturma Yüksekliği: 15 inç (38,1 cm)

Dünyanın önde gelen ergonomi uzmanlarından biri olan Chadwick, 1964'te kendi muayenehanesini kurmadan önce mimar Victor Gruen için çalıştı. Don Chadwick ergonomik sandalye tasarımı alanında devrim yaratmak için modern malzemelerin, kalıplama işlemlerinin ve mekanizmaların kullanımına öncülük etti. 1994 yılında Chadwick, Herman Miller için dönüm noktası olan Aeron Koltuğunu tasarladı ve ulusal çapta dikkatleri üzerine çekmiştir. Her bağımsız bölüm, kumaşın rengini ve dokusunu mükemmel şekilde tamamlayan kalıplanmış, taraklı, dalgalı bir plastik polimer tabana tutturulmuştur.



Resim 13: Don Chadwick - DIS-Enterprise'da Spock'ın odaları
Kaynak: URL-14



Resim 14: Vladimir Kagan 1968,
Kaynak: URL-15

Chromcraft Sculpta Unicorn

Yükseklik: 37,5 inç (95,25 cm)

Genişlik: 22 inç (55,88 cm)

Derinlik: 27,5 inç (69,85 cm)

Koltuk Yüksekliği: 16,5 inç (41,91 cm)

Vladimir Kagan'ın 1968 damgalı fütüristik tasarımı, 1966 dolaylarında Chromcraft Corp tarafından üretilmiştir. 1968'de tekrarlanan Star Trek: The Original Series'in iki bölümünde yer almıştır.



Resim 15: Chromcraft Sculpta Unicorn
Kaynak: URL-16



Resim 16: Charles Rennie Mackintosh
Kaynak: URL-17

Charles Rennie Mackintosh'un Argyle sandalyesi, 1897'de Glasgow'un Buchanan Caddesi'ndeki Argyle Street Çay Odaları için tasarlanmıştır. Bu yüksek sırtlı sandalye, Charles Rennie Mackintosh'un en tanınmış tasarımlarından biridir. Sandalyelerin alışılmadık yüksekliği, masaların etrafında bir perde oluşturdukları anlamına geliyordu. Art-deco & Art Nouveau etkileri taşımaktadır.



Resim 17: Charles Rennie Mackintosh - Argyle Sandalye
Kaynak: URL-18



Resim 18: Pierre Paulin- Artifort F300
Kaynak: URL-19

Pierre Paulin, 1967'de Artifort (Hollanda) için F300 koltuğu tasarladı. Pierre Paulin'in F300 serisi, şekillendirilmiş bir poliüretan kabuktan oluşur. Ayaklar, onları korumak için şeffaf PVC kapaklara sahiptir. Bu sandalye, orijinal siyah yünlü kumaşla kaplanmış gevşek bir kakma kabuğuna sahiptir. Boyutlar 81 x 70 x 62 cm (uxdxh) Oturma yüksekliği: 39 cm



Resim 19: Pierre Paulin- Artifort F300 - Star Trek: The Search for Spock" TNG: "The Naked Now"
Kaynak: URL-20



Resim 20: Charlotte Perriand –
Kaynak: URL-21

Charlotte Perriand tarafından 1927'de Place Saint-Sulpice'deki Paris'teki dairesi için tasarlanan bu modern döner sandalye, zamanla çok yönlülük ve işlevsellik tavrıyla bir tasarım ikonu haline geldi. 4 veya 5 ayaklı olarak sunulan koltuk, döşemeli bir arkalığa ve deri veya kumaş döşemeli yumuşak yastıklı bir koltuk minderine sahiptir.



Resim 21: Cassina LC7 - TNG: "İlk Görev"
Kaynak: URL-22



Resim 22: Peter Opsvik - HÅG Anova 2030
Kaynak: URL-23

Anova 2030 1978'de Peter Opsvik tarafından tasarlanmıştır. Trek'te, bazıları aslında aynı koleksiyonun farklı modeller ve farklı sırtlıklarla ortaya çıkmıştır.



Resim 23: HÅG Anova 2030 sandalyeleri, Peter Opsvik. [Resim: Tadeo D'Oria'nın izniyle]
Kaynak: URL-24

Star Trek'te yer alan sandalyeler bazen düğmeler ve ışıklarla geleceğe bakacak şekilde boyanmış ve değiştirilmiştir. Bunlar Enterprise-D'nin konferans odasında kullanmış olduğu sandalyelerdir. Üretici HAG'dır ve bu türü bulmak oldukça zordur.



Resim 24: Peter Opsvik - Sele oturaklı HÅG Capisco (1980)
Kaynak: URL-25

Capisco 1980 yılında, dünyaca ünlü Peter Opsvik imzasını taşıyor. Opsvik, insanın anatomisini ve yapısını inceledi ve tüm sandalyeler ve tabureler gibi insan doğasından ilham aldı. Capisco'nun Opsvik'in hayatındaki konumu çok farklı. Capisco bugün tüm dünyada bilinen ve ergonomik koltuk/sandalye denildiğinde ilk akla gelen bir tasarım olma özelliğini taşıyor.



Resim 25: Peter Opsvik
Kaynak: URL-26



Resim 26: Arthur Umanoff - Madison Sandalye
Kaynak: URL-27

Arthur Umanoff tarafından Madison Mobilya Şirketi için tasarlanmıştır. Bu rahat sandalye, oyulmuş cevizden kolçaklı siyah vinil ile kaplanmıştır. Ağır hizmet tipi döner taban ve beş tekerlek üzerinde rulolar bulunur. Koltuk yüksekliği ayarlanabilir.
Boyutlar: 24 " W, 25,25 " D, 37 " H; koltuk: 16 " H



Resim 27: Arthur Umanoff - Madison Sandalye
Kaynak: URL-28



Resim 27: Svein Gusrud - HÅG Balans Aktiv
Kaynak: URL-29

Svein Gusrud tarafından tasarlanılan model Denge Aktif junior. HÅG tarafından üretilmiştir. 1979 yılında tasarlanmıştır. Ayakta duran sandalye ayak ve kolçaklar ayarlanabilir boyun yastığı ile hafif eğimli bir arka plaka olarak yapılmıştır. Kökleri makine estetiğinde olan bir oturma aracıdır. Sandalyeler orijinal olarak iki farklı yükseklikte üretilmiş ve her ikisi de filmde yer almıştır.



Resim 28: Svein Gusrud - HÅG Balans Aktiv
Kaynak: URL-30



Resim 29: Peter Opsvik - Stokke Globe Bahçesi
Kaynak: URL-31

1,8 metre uzunluğundaki siyah sandalye, en çok Worf'un mahalleleriyle ilişkilendirilen, ancak diğer ortamlarda da bulunan on bir bölümde öne çıkar. Tasarım, 1985'ten Stokke, Norveç için "Bahçe Sandalyesi" olarak adlandırılan Peter Opsvik tarafından siyah deri minderler, ebonize bükülmüş ahşap destekler ve yün halı kaplı taban ile yapılmıştır. Peter Opsvik'in mobilya tasarımına en önemli katkısı, kullanıcıya otururken hareket etmeleri ve duruşlarını değiştirmeleri için ilham veren sandalyeler geliştirmesidir.



Resim 30: Peter Opsvik - Stokke Globe
Kaynak: URL-32

SONUÇ

İnsanın sahip olduğu birçok yetinin bütünsellik içerisinde hareket etmesini, tanımlanmasını ve ortaya konmasını sağlayan sinema; geçmişten günümüze birçok konuyu açık bir şekilde ortaya koymanın yanı sıra geleceği tasarlayan bir kurgu olarak karşımızda durmaktadır. Öyle ki bu kurguyu doğru oluşturabilmek için her yönetmen bir mekân tasarımcısı, her disiplin bir bütün, her mekân insanın zihnini kurcalayan ve farklı zihinsel etkiler oluşturmaya çalışan dinamikler şeklinde değerlendirilmektedir.

Bilim kurgu sineması, sinemanın tarihsel gelişimine baktığımız zaman farklı mekânsal ve donatısal özellikler taşıdığı için dikkat çekmektedir. Özellikle bu farklılıkların değerlendirilebileceği ilk örnek sayılabilecek nitelikte karşımıza çıkan Star Trek filminde insanın algılama, görme, düşünme gibi yetilerine hizmet eden mekân kurgusu görülmektedir. Mekân bir varoluştur ve derin anlamlar

taşımaktadır. Mekâna dahil edilen tüm objeler, donatılar, yatay ve dikey elemanlar vermek istenilen etki niteliğinde değerlendirilir. Mekânda ki hiçbir unsur ayrı ayrı düşünülemez ve değerlendirilemez. Geleceğin kurgulandığı Star Trek filminin, geleceğin mekanının ve donatılarının tasarımsal olarak seyirciye aktarılması açısından değerlendirildiği bu çalışmada film de kullanılan donatılar tasarımcıları ve tasarım hikayeleri, tasarım özellikleri ile değerlendirilmiştir. Taşıdıkları malzeme, form, doku, renk gibi özellikleri ile her bir donatının kendine özgü tasarımsal değerleri olduğu dikkati çekmektedir. Ayrıca taşıdıkları anlamsal, niteliksel ve renksel açıdan birbirini işaret eden unsurlar izleyicinin film boyunca dikkatinin dağılmaması adına da ince bir ustalıklarla değerlendirildiği gözlemlenmektedir.

KAYNAKÇA

Allmer, A. (2013). Sinemekân-Sinemada Mimarlık, Varlık Yayınları A.Ş., İstanbul.

Beşışık, G. (2013). Sinema ve Mimarlıkta Mekân Kurgusu ve Kavrayışı, Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Bezci, İ. & Dündar-Türkkan, V. (2017). Teknoloji ve Mobilya İlişkisinin Bilim Kurgu Filmleri Üzerinden İncelenmesi. İleri Teknoloji Bilimleri Dergisi, 351-359. Retrieved From <https://Dergipark.Org.Tr/Tr/Pub/Duzceitbd/Issue/33124/363750>.

Ergin, S. (2007). Mimarlık Anabilim Dalı Mimarlık ve Sinema Etkileşiminin Sinemasal Mekâna Etkileri ve Nuri Bilge Ceylan Sinemasından Bir Örnek: “Uzak”.

İnce, E., T. (2007). Mimarlık ve Sinema İlişkisinin Sokak Mekânı Üzerinden İncelenmesi.

Küpelî-İğdeli, B. (2013). Mimarlık ve Bilim Kurgu Sineması İlişkisinin Ev Kavramı Üzerinden İrdelenmesi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Ankara.

Smith, E. L. (1995). Art Today, Singapore, Phaidon.

Özen, G. (2006). Bilim-Kurgu ve Etki Alanı Üzerinden Geleceğin Yapay Çevrelerinin Değerlendirilmesi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Öztürk, B. (2012). Sinemada Mekân Tasarımının İncelenmesi: Bilim Kurgu Sineması Örneği, Yüksek Lisans Tezi

Şenyapılı, Ö. (2002). Sinema ve Tasarım, Boyut Yayın Grubu, İstanbul

Sakarya, E. (2001). Bilim Kurgu Filmlerinde Kent ve İç Mekân Olgusunun Zaman İçindeki Değişimi: Metropolis 2001: A Space Odyssey, Blade Runner ve Minority Report Örnekleri

Yardım, S. (2012). Bilim Kurgu Filmlerinde Mekân ve Öğelerinin Biçimlenişleriyle Gelecek Algısının Oluşturulması Üzerine Bir Araştırma. Hacettepe Üniversitesi. Yüksek Lisans Tezi.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

URL-1 http://tr.wikipedia.org/wiki/Bilim_kurgu, 2012 (Erişim Tarihi:13.02.2020)

URL-2 <http://www.paslanmazkalem.com/star-trek-bilim-kurgu-efsanesinin-tarihcesi> (Erişim Tarihi:13.02.2020)

URL-3 madison-chair.ex-astris-scientia.org (Erişim Tarihi: 18.02.2020)

URL-4 madison-chair.ex-astris-scientia.org (Erişim Tarihi: 18.02.2020)

URL-5 <https://filmandfurniture.com/product/tulip-chair/> (Erişim Tarihi: 20.04.2021)

https://www.1stdibs.com/furniture/seating/lounge-chairs/arthur-umanoff-pair-of-lounge-chairs-madison-furniture/id_f_1790742/

URL-6 <https://www.yourprops.com/Star-Trek-TOS-Burke-Chair-replica-set-dressing-pieces-Star-Trek-The-Original-Series-YP811427.html> (Erişim Tarihi: 20.04.2021)

URL-7 <https://filmandfurniture.com/product/tulip-chair/> (Erişim Tarihi: 20.04.2021)

- URL-8 <https://filmandfurniture.com/product/pierre-paulin-ribbon-f582-chair-in-blade-runner/> (Erişim Tarihi: 20.04.2021)
- URL-9 <https://www.cygnus-x1.net/links/lcars/epsd-TOS3-21.php> (Erişim Tarihi: 20.04.2021)
- URL-10 https://www.artifort.com/collection/model/detail/armchairs_ribbon (Erişim Tarihi: 20.04.2021)
- URL-11 <https://filmandfurniture.com/2019/07/outstanding-spaceship-interiors-in-film-chosen-by-design-and-film-experts-to-mark-the-moon-landing-anniversary/> (Erişim Tarihi: 22.04.2021)
- URL-12 <https://www.ex-astris-scientia.org/database/chairs-trek.htm> (Erişim Tarihi: 22.04.2021)
- URL-13 <https://www.furnishmevintage.com/don-chadwick-herman-miller-sofa/> (Erişim Tarihi: 22.04.2021)
- URL-14 <https://www.ex-astris-scientia.org/database/chairs-trek.htm> (Erişim Tarihi: 22.04.2021)
- URL-15 https://www.1stdibs.com/furniture/seating/dining-room-chairs/pair-of-star-trek-sculpta-swivel-chairs-chromcraft/id-f_20098262/ (Erişim Tarihi: 22.04.2021)
- URL-16 <https://www.ex-astris-scientia.org/database/chairs-trek.htm> (Erişim Tarihi: 22.04.2021)
- URL-17 <https://filmandfurniture.com/2014/09/blade-runner-design-whiskey-glasses/> (Erişim Tarihi: 22.04.2021)
- URL-18 <https://www.tumbrol.com/tag/Charles%20Rennie%20Mackintosh/> (Erişim Tarihi: 22.04.2021)
- URL-19 <https://www.pamono.eu/f300-chair-by-pierre-paulin-for-artifort-1960s> (Erişim Tarihi: 22.04.2021)
- URL-20 <https://www.ex-astris-scientia.org/database/chairs-trek.htm> (Erişim Tarihi: 22.04.2021)
- URL-21 <https://www.cassina.com/it/en/products/product-page.lc7.html> (Erişim Tarihi: 22.04.2021)
- URL-22 <https://www.ex-astris-scientia.org/database/chairs/chairs-thefirstduty.jpg> (Erişim Tarihi: 22.04.2021)
- URL-23 <https://www.ex-astris-scientia.org/database/chairs-trek.htm> (Erişim Tarihi: 22.04.2021)
- URL-24 <https://www.workdesign.com/2021/04/industry-news-check-out-the-real-chairs-behind-star/> (Erişim Tarihi: 22.04.2021)
- URL-25 <https://www.tenexoffice.com/index.php/tr/calisma-koltuklari/hag-capisco> (Erişim Tarihi: 22.04.2021)
- URL-26 <https://www.ex-astris-scientia.org/database/chairs-trek.htm> (Erişim Tarihi: 22.04.2021)
- URL-27 <https://www.midcenturymaddist.com/shop/mid-century-arthur-umanoff-swivel-office-chair/> (Erişim Tarihi: 22.04.2021)
- URL-28 <https://www.ex-astris-scientia.org/database/chairs-trek.htm> (Erişim Tarihi: 22.04.2021)
- URL-29 <https://www.matslinder.no/2016/01/04/svein-gusrud/> (Erişim Tarihi: 22.04.2021)
- URL-30 <https://www.ex-astris-scientia.org/database/chairs/chairs-4-startrekii.jpg> (Erişim Tarihi: 22.04.2021)
- URL-31 <https://www.yourprops.com/Season-4-Episode-2-Family-original-movie-prop-Star-Trek-The-Next-Generation-YP820412.html> (Erişim Tarihi: 22.04.2021)
- URL-32 <https://www.ex-astris-scientia.org/database/chairs-trek.htm> (Erişim Tarihi: 22.04.2021)