

Bilim Kurgu Filmlerinde Gelecek Öngörülerinin Mobilya ve Mekân Tasarımına Yansımaları: 2001: A Space Odyssey Filmi

Bilge YARAREL DOĞAN*, Kübra ARSLAN** ve Gökçe Saadet ARPACI***

* *İstinye Üniversitesi*
İstanbul, Türkiye
ORCID: 0000-0001-6448-3660
bilge.yararel@istinye.edu.tr

** *Marmara Üniversitesi*
İstanbul, Türkiye
ORCID: 0000-0002-2803-7185
kubraarslan3438@gmail.com (İletişim yazarı)

*** *İstinye Üniversitesi*
İstanbul, Türkiye
ORCID: 0000-0001-8974-4361
gokce.arpaci@istinye.edu.tr

Araştırma Makalesi

Geliş: 13/04/2022

Son düzenleme sonrası geliş: 27/06/2022

Kabul: 29/06/2022

Yayımlanma: 29/07/2022

Öz

Teknolojik gelişmelerin günümüzdeki karşılığı bizleri geleceğe yönelik tasarımları içeren temsillerle karşılaştırmaktadır. En güçlü temsil araçlarından biri olarak bilinen sinema son yıllarda teknoloji, insan, mekân ve mobilya ilişkisini sıklıkla konu edinmektedir. Sinemanın alt türü olan bilim kurgu filmleri ile geleceğe dair öngörülerin yer aldığı senaryolar, gelişmiş teknolojinin farklı ölçeklerdeki uygulamaları aracılığı ile izleyiciye ulaşılmaktadır. Sinemasal ortamda yaratılan gelecek kurgusunda çoğunlukla kent motifi, mimari kabuk, mekân ve mobilya kullanılarak yeni yaşam biçimi tariflenmektedir. Sinema, birçok disipline ait veriyi kullanarak geleceğe dair varsayımlar sunmaktadır. Bu kavramsal bağlam disiplinlerarası bağımsız bir olgu gibi algılsa da temelde birbirlerini desteklemektedirler. Çalışma için çerçeve olarak seçilen bilim kurgu türündeki 2001: A Space Odyssey filmi, kurgulanan senaryo gereği yaratılan şehir, mimari, mekân ve mobilya olarak döneminden bağımsız olarak geleceğe dair güçlü varsayımlar sunuyor olması nedeniyle çalışma evrenine alınmıştır. Bu kapsamda, filmde kurgulanan mekân ve mobilya tasarımlarının filme kattığı anlamsal ve mekânsal etkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaca uygun olarak teknoloji, mekân ve mobilya ilişkisi iki aşamalı ve tümdengelimci yöntem ile araştırılmıştır. İlk aşamada detaylı literatür taraması yapılmış ve edinilen bilgiler derlenerek çalışmada sunulmuştur. İkinci aşamada ise filme ait gözlemlerden faydalanılmıştır. Çalışma sonucunda, filmde sahnelenen geleceğe yönelik mekân tasvirlerinin filmin çekildiği dönemin özellikleri ele alındığında oldukça ilerici bir anlayışa sahip olduğu görülmüştür.

Anahtar kelimeler: Sinema, bilim kurgu, iç mekân tasarımı, mobilya tasarımı, gelecek öngörüsü

Reflections of Future Predictions on Furniture and Space Design in Science Fiction Movies: 2001: A Space Odyssey Movie

Bilge YARAREL DOĞAN*, Kübra ARSLAN** and Gökçe Saadet ARPACI***

* *Istinye University*
Istanbul, Turkey
ORCID: 0000-0001-6448-3660
bilge.yararel@istinye.edu.tr

** *Marmara University*
Istanbul, Turkey
ORCID: 0000-0002-2803-7185
kubraarslan3438@gmail.com (Corresponding author)

*** *Istinye University*
Istanbul, Turkey
ORCID: 0000-0001-8974-4361
gokce.arpaci@istinye.edu.tr

Research Article

Received: 13/04/2022

Received in final revised form: 27/06/2022

Accepted: 29/06/2022

Published online: 29/07/2022

Abstract

Up-to-date technological advancements allow us to see the representations, such as designs of the future. In recent years, one of the most well-known tools of this representation, the cinema, is often the playground where the subjects of technology, people, space, and furniture themes come into fruition through the genre of science fiction. Science-fiction movies which belong in the sub-genre of the cinema, and the scenarios where the predictions of future come into play reach their audience through the applications of the advanced technology in different scales. In futuristic movie fictions, a new way of living is described through the motives of urban life, architectural envelopes, spaces, and furniture. The cinema comes up with assumptions about the future by making use of the data derived from many disciplines. The movie 2001: A Space Odyssey, a sci-fi film chosen as the framework for the research, is included in the study because it offers strong assumptions of the future regardless of its era with its city, architecture, space, and furniture concepts included in its scenario. In this context, this study aims to examine the semantic and the spatial impact of the places and the furniture that has been fictionalized in the movie. For this purpose, the relation of technology, space and furniture concepts have been investigated through the use of deduction methodology and two-stage. In the first stage, a detailed literature review was made, and the information was compiled and presented in the research. In the second stage, the observations of the movie were used. As a result, it's been concluded that the movie had a rather progressive understanding of the time it was shot, considering all the depictions of futuristic places and spaces.

Keywords: Cinema, science fiction, interior design, furniture design, future prediction

1. GİRİŞ

Görsel olarak kültürün en hızlı değişen ve bu nedenle de kitleler üzerinde azımsanamayacak bir etkisi olan sinema sanatı, günümüzde modern insanın günlük yaşamının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Sinema yüzyıllık geçmişiyle çok genç bir sanattır ve mimarlık ile etkileşimi diğer sanatlara göre daha kısıtlı gerçekleşmiştir. Bu iki disiplinin ilişkisine bakıldığında her ikisinin de birbirini beslediği görülmektedir. Sinema ve mimarlık ilişkisine bakıldığında her iki disiplinin de tasarımın her alanı ile yakın ilişkili olduğu görülmektedir. Tanyeli (2001) tarafından sinema-mimarlık etkileşiminin üç temel yol izlediğini belirtilmiştir:

İlki; sinema sanatının gerçekte var olmayan bir düzlem üzerinde bir sanal mimarlık pratiği tanımlamasıyla oluşmaktadır. A Space Odyssey (Kubrick, 1968) ve Dark City (Proyas, 1998) gibi filmler bu yol ile üretilen mimari mekânların kullanıldığı filmlere örnek olarak gösterilebilir.

İkincisi; gerçekte var olan mimari yapı ve mekânları kendi sanal üretim yöntemleriyle yeniden üreterek somutlaştırmasıyla oluşmaktadır. Gattaca (Niccol, 1997), Rope (Hitchcock, 1948), The Shining (Kubrick, 1980), Batman (Burton, 1989), Metropolis (Lang, 1927) ve Blade Runner (Scott, 1982) bu yolla üretilen filmlere örnek olarak gösterilebilir.

Üçüncü yolda ise senaryo içerisinde mimarlık pratiğini ve/veya mimariyi konu almasıyla oluşmaktadır. Mon Uncle (Tati, 1958) ve Playtime (Tati, 2002) bu yolla ortaya konan filmlere örnek olarak gösterilebilir.

Bu bağlamda farklı disiplinler arasındaki sınırların belirsizleştiği, kesişimlerden oluşan karmaşık bir birlikteliğin ortaya çıktığı ve disiplinlerin birbiri ile etkileşimi sonucunda melez disiplinlerin oluştuğu söylenebilmektedir. Disiplinlerin kendi eylem alanları içinde ortaya çıkan sorunların çözümü arayışında birbirlerinin alanına girilmesi gerekli olmuş ve sonuç olarak disiplinlerarası yeni ilişkilere kapı aralanmıştır. Mimarlık da doğası gereği veri edinme ve elde ettiği veriyi işleyerek kullanma konusunda diğer disiplinlerden beslenerek gelişimini sürdürmektedir (Ünver, 2012: 8). Mimarlık pratiği özellikle sinema sanatı ile girdiği disiplinlerarası etkileşimde görsel iletişim biçimleri ile olan ilişkisi oldukça yoğun yaşanmaktadır.

Günümüzde hızla artan teknoloji ve bilgi çağı baz alındığında sinemanın büyük bir değişimden geçtiği ve sürekli olarak evirildiği görülmektedir. Tüm gelişmeler ve insanlığın teknolojiyle olan bağı, sinemasal ortamda yapılan üretimler mekânın tanımını ve gerçeklik algısını giderek değiştirmektedir (Boyar, 2016: 160). Teknolojide olanakların gelişmesiyle gelecek, robotlar, uzay, istila ve yapay zekâ gibi konuların işlendiği, geleceğin, toplumun ve insanlığın karamsarlığının dışavurumu olan distopik filmler ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda, sinemasal ortamda üretilen ve mekânın parçası olan “mobilya” kavramına bakıldığında alışlagelmiş düzende fiziksel bir olgudan sıyrılarak soyut bir temsile dönüştüğü görülmektedir. Aynı zamanda günümüzde hızla gelişen fotoğraf sanatının hareket ve sesle yeniden biçimlenmiş ürünü olan sinema, temelde mimarlık disiplininin etkileşim içinde olduğu önemli iletişim araçlarından biridir. Mimarlık ve sinemada her iki disiplin için de zaman ve mekân ortak paydadır. Ortak bu iki olgu düşünüldüğünde mimarlık-sinema ilişkisinin diğer disiplinlerden daha yoğun bir ilişki içerisinde olduğu söylenebilir (Us ve Yararel, 2011). Sinemanın özünü oluşturan, aynı zamanda tüm sanat disiplinleri içinde yer alan zaman ve mekân kavramlarının ortaklığı, disiplinler arasında var olan bağı etkileşimden daha derin bir bağa sahip olduğuna

dikkat çekmektedir. Bu çerçevede bakıldığında iki disiplinin de birbirini beslediği; mimarlığın kendini ararken sinemayı kullandığı, sinemanın da kendi gerçekliğini yaratırken mimarlık pratiğinden faydalandığı söylenebilmektedir. Sinema; yaşama, insana ve mekâna dair ayrıntıları betimlemekte ve izleyiciye sunmaktadır. Sunulan bu yaşam kesiti içerisinde, sinemasal ortamda yaratılan kentsel yapılaşma, mimari ve mekânlar ile insan yeniden var edilir. Dolayısıyla sinemanın, mekânsal yaratı sürecinde tasarımcıya saf ve kuralsız bir deneysel ortam sunduğu söylenebilir. Mekânın bir parçası olan mobilya ise doğal olarak bu ortaklığın merkezinde varlığını sürdürmektedir. Mobilya, kitleler arasında bir iletişim aracı görevi görerek bir sembol, simge, fikir veya anlama karşılık gelen toplumsal bir kod olarak tanımlanabilir (Özçam ve Uzunarslan, 2013: 85).

2. YÖNTEM

Çalışma kapsamında incelenen filmde mimarlığın, mekânların ve mobilyaların geleceği ile ilgili sorulara disiplinlerarası yöntemle mimarlık-sinema arakesitinde cevap aranmıştır. Bu bağlamda sinema aracılığıyla mimarlık kuramına katkı sağlanması ve mimarlığın geleceği ile ilgili öngörüler sunan benzer çalışmalar için yeni bakış açıları oluşturulması amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda sinema-mimarlık ilişkisi, bilim kurgu sinemasında gelecek öngörüsü ve bu öngörülerin mimarlık pratiğine yansımaları irdelenmiş ve filme ait detaylı okuma yapılmıştır. Kapsam olarak tümdengelimci ve iki aşamalı bir yöntem izlenmiştir. İlk aşamada ikincil verilere ilişkin detaylı literatür taraması yapılmış ve edinilen bilgiler derlenerek çalışmada sunulmuştur. İkinci aşamada ise yazarların filme ait gözlemlerinden faydalanılmıştır. Yapılan gözlemler sonucunda filmde kullanılan mekân ve mobilyalar arasından inceleme kapsamına alınacak olanlar tespit edilmiştir. İncelenen mekân ve mobilyalardan elde edilen veriler filmin ortaya konduğu dönem, mimari akımlar, geleceğe ilişkin yapılan varsayımlar ve film senaryosu çerçevesinde yorumlanarak sunulmuştur.

3. GELECEK, MEKÂN VE MOBİLYA

Tasarım disiplinlerinin pratikte sunduğu ve kullanıcı gereksinimlerine göre belirlenen işlevler, aynı zamanda birer gösterge ve temsil biçimi olma özelliği de taşımaktadır. Bu pratik, günümüze dek varlığını sürdüren form, ölçek, malzeme ve renk gibi birçok unsuru bünyesinde barındırmaktadır. Hem tasarlanarak üretime geçirilen nesnelere hem de farklı alanların içeriğinde kavramsal bir kurgu nesnesi olarak var olanlar, bu ortak dilin oluşturduğu veriler aracılığıyla birbirleriyle etkileşime geçebilmektedir. Gelecek öngörülerin işlendiği filmlerde, kent planı, mimari yapılar, mekânlar ve mobilyalar kavramsal birer kurgu nesnesi olma niteliği taşımaktadır. Mevcut düzende varlığını sürdüren tasarım çıktılarından farklı olarak, sinemasal ortamda üretilen kavramsal tasarım ürünü olan nesnelere, geleceğe dair öngörüler sunan içerikleri ve tasarım dilini sinema aracılığıyla kullanıcıya aktarmaktadır. Bu kapsamda, günümüzde kullanılmakta olan bir oturma elemanı ve yaşam alanı, geleceğe dair öngörülen tasarımlarla benzerlikler/metaforlar ile bir arada sunulabilir.

3.1. Bilim Kurgu Sinemasında Gelecek Kavramı

Sanayileşme sonrası gelişen teknolojik imkânlar ve oldukça geniş bir alana yayılan makineleşme birçok alanda olduğu gibi sanat, mimarlık ve sinema gibi disiplinlerin değişmesine ve gelişmesine katkıda bulunmuştur. Bu bağlamda yaşanan gelişmeler bilim kurgu sinemasında yeni bakış açılarının ve geleceğe yönelik yeni öngörülerin geliştirilmesine olanak sağlamıştır. İlk var olduğu günden itibaren sinema, bir düşü somut biçimde

şekillendiren, merak duygusu arttıkça hayal gücünün sınırlarını zorlamaya ve yeniyi/olmayanı var etmeye yönelik bir anlayışı benimsemiştir. Bilim kurgu sineması ise geleceğe dair ütopyik/distopik konuların işlendiği, dünya üzerinde veya dünya dışında, var olan/olmayan konu ya da karakterlerin yer aldığı, bunların kurgusal olarak izleyiciye aktarıldığı, çoğunlukla teknolojik unsurları kullanan bir yaratma biçimi olarak kendini var etmiştir.

Sinema, tüm alanda varsayımlar sunan öngörülerini kurgusal olarak geliştirerek, görsel anlamda somutlaştırıp izleyiciye aktarabilme imkânına sahip ve bu bağlamda çok geniş kitlelere ulaşabilme özelliği olan bir disiplindir. İnsanların hayal edebildikleri her şeyin somut anlamda var edilebildiği bir alan sunan bilim kurgu türü ise kavramsal tasarım nesnesi alanında geniş bir yelpaze sunması nedeniyle sinemanın alt türleri arasında önemli bir yere sahiptir. Bu tür, hayal gücünün sınırlarını zorlayarak geleceğin dünyalarını ve mekânlarını yaratarak izleyiciyi kendi sınırlarının dışına çıkarmayı başarabilmektedir (Kellner, 2013). Aynı zamanda bilim kurgu türü filmler geleceğin mimarlığı üzerine izleyiciye yeni tartışma ortamları sağlayabilmekte, geleceğin mekânları ve mobilyaları üzerine yeni bakış açıları geliştirebilmekte, hatta geleneksel algıları değiştirecek farklı bakış açıları kazandırabilmektedir. Bu türde ortaya konan filmler incelendiğinde, özellikle fütüristik uzay araçları, uzak gezegenler ve zamanda yolculuk, robotik varlıklar veya yapay zekâyla birlikte kurgulanan dünya dışı yaşam formları gibi hayali yaratımlar ve bilimsel temellere dayanan öğelerin sıklıkla kullanıldığı bir türdür. Bu filmlerde kullanılmak üzere tasarlanan mekân ve bu mekânların önemli bir parçası olan mobilyalar sinema-mimarlık ilişkisi bağlamında incelendiğinde; her iki disiplinin de birbirinden etkilendiği ve yeni tasarımların doğmasında deneysel bir çalışma ortamı sunarak önemli katkılarda bulunduğu görülmektedir.

3.2. 2001: A Space Odyssey Filmi

2001: A Space Odyssey filmi, Arthur C. Clarke'ın The Sentinel adlı hikâyesinin konu alındığı, yönetmenliğini Stanley Kubrick'in yapmış olduğu 1968 yapımı bir bilim kurgu filmidir. Birçok ödül alan film, ilk 25 dakikasında neredeyse hiçbir diyalog olmayan, filmin genelinde sessizliğin ve gerçek üstü tasvirlerin hâkim olduğu bir eserdir. Filmde senaryo gereği birçok kaygı ve sorun konu edinilmektedir. Filmin ana çerçevesi, yapay zekâ, insan evrimi, teknoloji ve insanların yarattığı makineler ve bu makinelerle olan ilişkisi gibi kavramlar etrafından şekillenmektedir (Sunal, 2022: 361). Film temelde "İnsanlığın Şafağı", "Ay Yolculuğu", "Jüpiter Görevi" ve "Sonsuzluğun Ötesi" isimleriyle anılan 4 bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde ilk insanların yaşadığı dönem tasvir edilmektedir. Tasvir edilen sahnedeki ana karakterler olan primatlar, bir gün siyah bir taş (monolith) bulurlar. Bu taşın nereden geldiğinin bilinmemesi üzerine meraklanan primatlar, alet kullanmayı öğrenecek ve bu insanlık için kırılma noktası olacaktır. Buldukları kemiklerden yaptıkları aleti havaya fırlatan maymunun ardından mevcut sahne değişerek uzay gemisine dönüşür. Film içinde ikinci bölümün başladığı sahne 2001 yılında geçmektedir. Artık insanlık gelişmiş ve uzay gemileri görülmeye başlanmıştır. Aynı siyah taş bu bölümde de Ay'da görülmüştür. Taşın nereden geldiği ve ne olduğu bilim insanları tarafından incelenirken, taş rahatsız edici yüksek bir ses çıkararak reaksiyona girmiştir. Filmin üçüncü bölümünde taşın geldiği yeri ve ne olduğunu araştırmak için bir grup bilim insanı Jüpiter'e yolculuğa çıkar. Yolculuk bir uzay gemisi ile yapılmaktadır ve bu uzay gemisinin kumandası da insan gibi düşünerek tepkiler veren HAL 9000 isimli bilgisayardır. Uzay yolculuğu esnasında HAL 9000 bir hata yapar ve astronotlar onu imha etme kararı alır. Ancak bu bilgisayar sahip olduğu donanım ve yapay zekâsını kullanarak gemideki tüm mürettebatı yok etmeye karar verir. Gemideki mürettebattan biri olan Dr. Bowman isimli karakter basit bir tornavida kullanarak HAL 9000'i devre dışı bırakmayı başarır. Gemide geçen bu mücadele

Atf için: YARAREL DOĞAN, B., ARSLAN, K. ve ARPACI, G. S., 2022. Bilim kurgu filmlerinde gelecek öngörülerinin mobilya ve mekân tasarımına yansımaları: 2001: A Space Odyssey filmi. *bab Journal of FSMVU Faculty of Architecture and Design*. 3 (2), s. 245-257.

sonrasında hayatta kalan tek kişi olan Dr. Bowman, Jüpiter yolculuğuna devam eder ve orada siyah taşı görür. Son bölüme gelindiğinde Bowman, karşılaştığı ışık huzmesi sonucunda kendini bir yatak odasında yaşlı ve bitkin halde bulur. Oda içinde bir anda beliren Monolith'e uzanmak ister ancak uzanamaz ve o an ölür. Bir balon içerisinde cenine dönüşerek yeniden doğum döngüsüne girer ve bir embriyo olarak uzayda yol almaya başlar.

Kubrick, filmde insanlık için tehdit unsuru olan teknolojiyi konu edinmektedir. Film, insanların kendi elleriyle yarattığı makine ve robotların, bir gün kendilerinin sonu olacağına dair mesaj içermektedir. Yönetmen geleceğe dair öngörüler barındıran filmde, bilim kurgu türü senaryonun kurgulandığı ve sahnelendiği birçok farklı mekân ve mobilya tasarımı ile filmi tamamlamıştır.

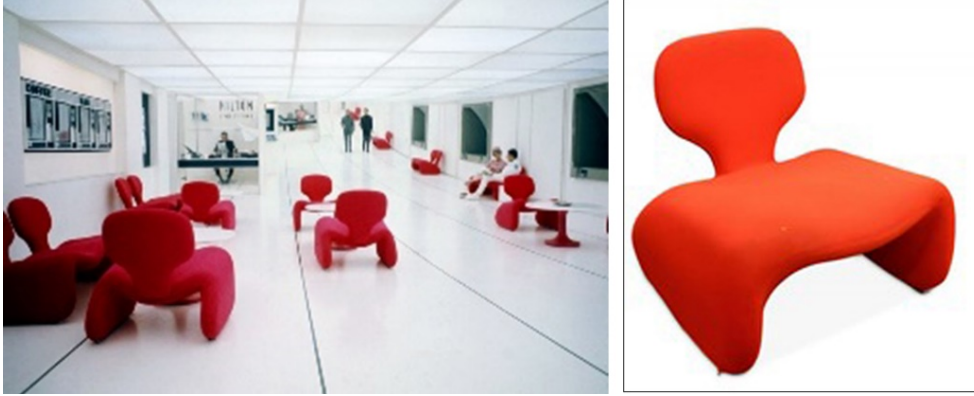
3.3. Mobilya ve Mekân Analizi

Filme dair genel bir inceleme yapıldığında bir kent kurgusunun olmaması dikkat çekmektedir. Kent yapısının durağan halinden farklı olarak uzayda hareket halinde olan araçların iç ve dış mekânlarından sahneler yer almaktadır. Uzaydaki istasyonlar ve uzay gemileri arasındaki ilişki yakın ve uzak geleceğin bir dışavurumu olarak yansıtılmaktadır. Maymunun elindeki kemiği savaş aleti olarak kullanmaya başlaması insan evriminin başlangıcı olarak kurgulanırken; insanlığın ırk, dil, din, renk, ulus ve fikir ayrılıklarından sıyrılarak herkesin eşit koşullar altında yaşadığı bir gelecek kurgulanmaya çalışılmıştır. Kubrick, gelecekte herkesin eşit olduğu bu yaşam düzenini kurgularken film senaryosunda dün-şimdi-yarın bağlantısını kurmayı amaçlamıştır. Filme bu çerçeveden bakıldığında; geçmiş, yakın ve uzak geleceği bir arada barındırmasından dolayı bir heterotopya örneği olma özelliğindedir (Sakarya, 2018: 60).

Filmde temsil edilmeye çalışılan uzayın sonsuzluğu kavramı, kullanılan mekân kurgusu ve mobilya tasarımlarının kameranın değişik çekim açıları ve ışık-gölge etkileriyle izleyiciye alışılmadık dışında aktarılmaya çalışılmıştır (Çalışkan, 2016: 94). Filmin kendi içinde ayrılan dört bölümü arasındaki sahnelerde geçiş sağlanırken, mekânların perspektifini ve netliğini bozarak döngüsel bir hal alması sağlanmış ve böylece uzayın sonsuzluğuna vurgu yapılması amaçlanmıştır. Filmin önemli sahnelerinin canlandırıldığı uzay gemisi oldukça sade ve boş olarak tasvir edilirken, kullanılan mobilyaların canlı renklerde ve dinamik formlu olması mekân ile tezatlık oluşturmaktadır. Amorf formlu mobilyalar gelecek öngörülerinin işlendiği filmlerde sıklıkla kullanılmaktadır. Bu yönelimin, günümüz mobilya tasarımlarının oluşmasında önemli bir yönlendirici olduğu söylenebilmektedir.

Bilim kurgu türü filmler son iki yüzyılda büyük gelişim yaşamıştır. Bu tür filmler ortaya konduğu dönemin bilimsel ve teknolojik verilerinden bağımsız olarak daha ileri dönük, çözülmemiş tasarım problemleri içeren yeni ürün deneyimleri sunmaktadır. Filmde ortaya konan geleceğe dair mimari, sosyolojik, politik ve felsefeye dayalı önemli çıkarımlar sunulması ile mekân ve mobilya bağlamında gerçek hayatta da uygulanma imkânı olabilen tasarımlar var olabilmektedir (Bezci ve Dünder Türkkan, 2017: 354).

Film içerisinde kurgu mekân olan sahnelenen Hilton Uzay İstasyonu lobisinde kullanılan Oliver Morgue'un tasarladığı Djinn Chair'in tasarımına bakıldığında isminin insandan hayvana şekil değiştirebilen İslami mitolojik bir ruhtan geldiği görülmektedir. Bu mekânda kullanılan bir başka mobilya da Eero Saarinen tasarımı olan 1956 sehpaları, yine başka bir ünlü modernizm ögesidir (Şekil 1).



Şekil 1. Hilton Uzay İstasyonu, Djin Chair (Kubrick, 1968)

Tasarım, dalga benzeri, alçak bir silüete sahiptir ve köpük dolgu ile kaplanmış çelik borudan yapılmıştır. Jarse kumaş döşemeli sandalyenin tekli ve ikili kullanıma sahip versiyonları ve sedir, şezlong ve divan versiyonları bulunmaktadır. Djinn adlı tasarım bu film için özel olarak tasarlanmış bir mobilya değildir. Bu tasarım, ana karakterlerden Dr. Floyd'un aya giderken kurgu mekân olarak var edilen Hilton Uzay İstasyonu'nun lobisinden geçtiği fütüristik sahneyi yaratmak için Kubrick ve ekibi tarafından özellikle seçilmiştir.

Pop Art'ın etkisinde olduğu bu dönemin ürün tasarımlarına bakıldığında; seri üretime uygunluk, canlı ve parlak renk kullanımı ve konfor unsurunun genel bir tasarım yaklaşımı olduğu bilinmektedir. Bu tasarım yaklaşımına göre seri ve ekonomik üretime uygunluğu, farklı renk alternatifleri sunması, sağlamlığı ve kolay işlenerek amorf form üretimine uygunluk sağlaması nedeniyle plastik malzeme, dönemin önemli malzemelerinden biri olmuştur (Sakarya, 2018: 67).

Filmde dikkat çeken bir diğer donatı da Clavious'ta gerçekleşen ve Dr. Lyod dahil birçok doktorun katıldığı Uzay Bilimleri Konseyi toplantı salonunda kullanılmaktadır (Şekil 2).

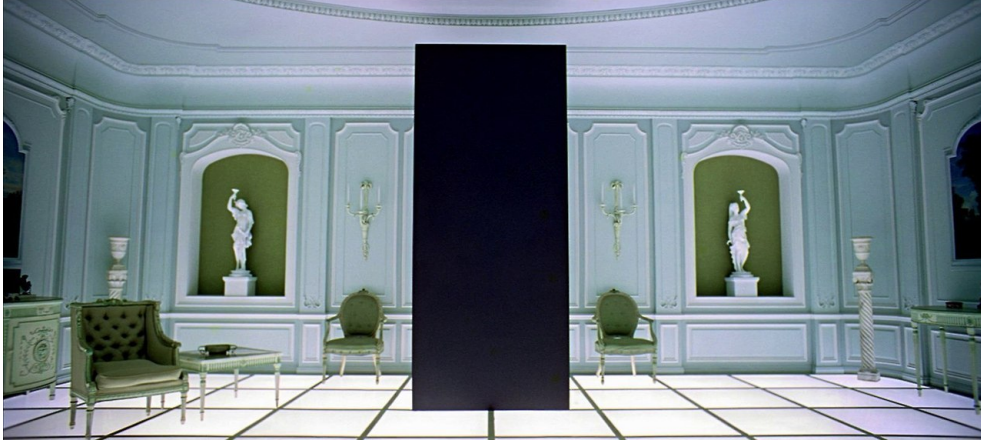


Şekil 2. Uzay Bilimleri Konseyi toplantı salonunda kullanılan mobilya örneği olarak Lounge Chair (Kubrick, 1968)

Geoffrey Harcourt tasarımı olan bu mobilya Adolf Loos'un "Süs suçtur" sözünden yola çıkarak işlevselliğin ve sadeliğin ön plana olduğu modernizm ögesi olarak karşımıza çıkmaktadır (Üner ve Erdoğan, 2021: 161).

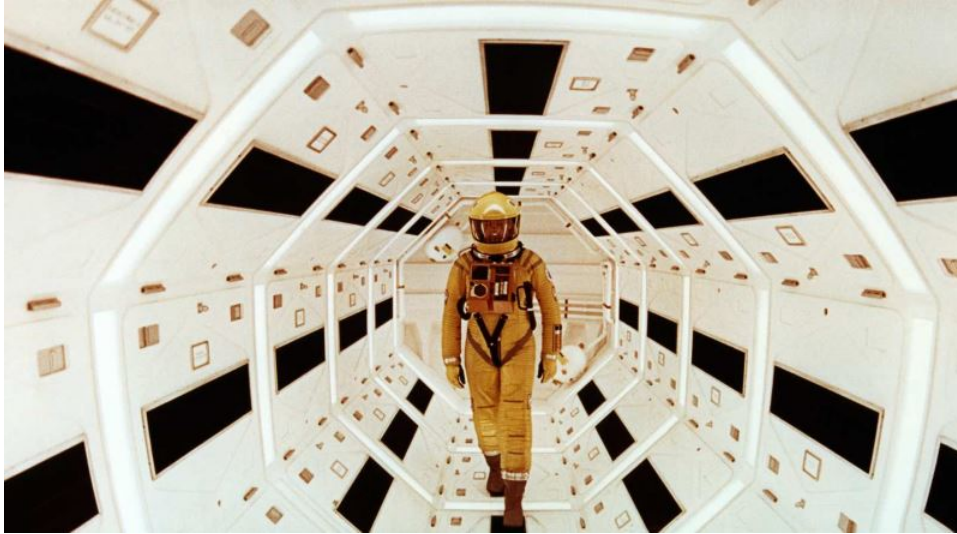
Şekil 3'te filmin son sahnesinin geçtiği mekân görülmektedir. Burada film genelinde kullanılan modern mobilyalar ile tezatlık yaratan klasik üslupla tasarlanmış mobilyalar kullanılmıştır. Film senaryosunda yaratılan zaman-mekân diyalektiği ve yakın gelecek-uzak gelecek konularının bir arada sunulması ile yaratılan heteretopya burada mobilya tasarımları ile yansıtılmıştır. Mobilya; yansıttığı klasik üslup, kullanılan ahşap ve tekstil malzeme,

üzerindeki bezemeler ve konstrüktif yapısı gereği geçmişe gönderme yaparak filmde işlenen gelecek kurgusuyla tezatlık yaratarak dün kavramı ile ilişki kurmaktadır.



Şekil 3. Filmin son sahnesinde kullanılan klasik üsluplu mobilyalar (Kubrick, 1968)

Film genelinde beyaz rengin hâkim olduğu, sade ve modern iç mekânlar kullanılmıştır. Bu mekânların kullanıcıları olan insanlar, teknoloji ve bilimin olanaklarını kullanarak birçok rahatlığa erişebilmektedir. Kubrick, gelecek senaryosu çizdiği filmde; o dönemde var olmayan bilgisayarlı cihazlar, görüntülü konuşma ve ses tanıma teknolojisine sahip bilgisayarlar ve taşınabilir ekranlar kullanarak geleceğe dair öngörülerde bulunmuştur (Şekil 4).



Şekil 4. Jüpiter'e yolculuk yapan uzay aracına ait iç mekân görüntüsü (Kubrick, 1968)

Bu görselde kullanılan iç mekân, filmin "Jüpiter Görevi" bölümünde kullanılan uzay aracına aittir. Burada kullanılan teknolojik atılımlar filmin çekildiği dönemde henüz gerçekleşmemiş olsa da yönetmen, bunları ciddi bir bilimsel araştırmaya dayandırıp, gerçek birer veriymiş gibi işleyerek izleyiciye aktarmayı başarmıştır. Bu gemide kurgulanan iç mekân tasarımı, uzayda yaşama dair ipuçları barındırmaktadır. Hacimlerde işlevselliğin ön planda olduğu görülmektedir. Aynı zamanda kurgulanan bilgisayar teknolojilerinin uzay aracı içinde seyahat eden insanların rahatlığını sağlamak üzere kullanılmaktadır (Öztürk, 2012: 117). Film genelinde kullanılan iç mekânlara bakıldığında, zeminden tavana kadar yapay bir dokunun ağırlıkta olduğu görülmektedir. Bu yapaylık, dönemin yaygın kullanılan malzemesi olan plastik ile sağlanmıştır. Kullanılan ana malzeme olan plastiğin dönemin yaygın malzemesi olması ile filmde işlenen gelecek öngörüsünün gerçeklik algısından kopmadan yansıtıldığının

göstergesidir. Kullanılan plastik malzeme ve beyaz renk, beyaz ışık veren aydınlatmalar ile daha parlak yansıtılmıştır (Sakarya, 2018: 61). Aynı zamanda kadraja giren mekân için geniş açılı dış bükey objektifin kullanılması sonucunda bozulan perspektif etkisi ve yoğun olarak kullanılan geometrik biçimler, filmin estetiğini sağlayan unsurlardandır (Bould, 2015).

Filmin son kısmı olan “Sonsuzluğun Ötesi” film genelinde kurgulanan mekânlardan farklı olarak tasarlanmış bir oda içinde geçmektedir (Şekil 5).



Şekil 5. Filmin son sahnesinde kullanılan iç mekân (Kubrick, 1968)

Filmin bu kısmında Dr. Bowman bir odada belirmiş halde görülmektedir. Bu oda bilgisayar ekranlarından ve modernist tavırdan oldukça uzak, son derece klasik tarzda kurgulanmıştır. Duvarlarda Rönesans tablolarının asılı olması, duvar, tekstil ve mobilyalarda uygulanan süslemeci üslup ile bu oda, filmde kullanılan diğer mekânlardan keskin bir biçimde ayrılmaktadır. Odada kullanılan alttan aydınlatmalı zemin kaplaması odanın genel klasik tarzdaki tasarım üslubu ile tezat oluşturan bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu tutum ile film senaryosunda işlenen gelecekçi tavrın korunduğu yorumu yapılabilir.

Kubrick, geleceği yaratırken izleyiciye modern iç mekânlar sunmasının yanı sıra hızla değişen ve gelişen teknolojik unsurların insan kontrolünden çıkabileceğinin de bir görüşünü alt metinde işlemektedir. Space Odyssey bir ütopyadır; çünkü filmde evrim, her koşulda çevresel faktörlere bir tepki olarak gösterilmektedir. Bu tepki, insanın kendi yarattığı makinelerle karşı karşıya kalması ile diyalektik ve tarihsel olarak aktarılmaktadır.

Bu film ile o dönemin ilk uzay deneyiminden faydalanılarak sinemasal ortamda gerçekçilik-tasarım ilişkisi ortaya konmuştur. Film, sinemada sahnelenen alışılmış kent olgusundan sıyrılarak gerçekçilik ilkesinin ön planda tutulduğu bir uzay-mekân kurgusu yaratılmıştır. Yaratılan bu kurguda senaryo kapalı mekânlarda ve uzay gemilerinde geçmektedir. Açık alan temsili işlenmeyerek filmin gelecekçi görüşüne dair çıkarımlar bulunmaktadır.

4. SONUÇ

Endüstri devrimi ve kapitalizmle birlikte toplum üzerinde oluşan baskı, karanlık gelecek öngörülerile bilim kurgu sinemasında oldukça işlenmiş alt metinler olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle makinelerin soğuk ve sessiz karakterleri, insanlık üzerinde güç kullanarak onlara hükmetmeleri kapitalizme yapılan göndermeler olarak algılanabilir. Yaşanan toplumsal olayların bir bütünü olarak insanların duydukları memnuniyetsizliklerin, yaşadıkları gerilim ve sınıfsal eşitsizliklerin bilim kurgu filmlerindeki gelecek senaryolarına yansıtılmasıyla yeni bir gelecek oluşturma çabası içine girdiği söylenebilir. Konunun uzmanları geleceği ya

olmasını istedikleri gibi ütopyk ya da dünyanın daha da kötüye gideceğini düşünerek distopik bir şekilde kurgulamışlardır. Bu türde ortaya konan filmlerde işlenen senaryolar, günümüz teknolojisinin sunduğu imkânlar kullanılarak dünyamızın nasıl bir geleceğe evrileceği tahminleri üzerinde bir kurgu yaratma eğilimdedir. Bu kurgu, aydınlık ya da karanlık bir gelecek tasviri olarak günümüz koşulları çerçevesinde şekillenmektedir.

Tasarımcılar geleceğe dair bir kurgu yaratırken var olmayan bir mekân, davranış biçimi, alışkanlık, mobilya gibi insana ve mekâna dair pek çok alanda yeni bir dünya yaratma çabası içine girmektedir. Kurgulanan bu geleceğin alt yapısında olayların geçtiği bir dünya, gezegen veya benzeri bir yer bulunmaktadır. Bu yerde meydana gelen olaylar neticesinde, insan veya başka varlıklarla birlikte mekâna da gereksinim duyulmaktadır. Bu mekânlar ele alındığında, kent tasarımları, mimari yapılar, iç mekânlar, mobilyalar ve çeşitli öğeler gelecek kurgularında önemli bir yer oluşturur.

2001: A Space Odyssey filmindeki iç mekân tasarımlarının fütüristik yaklaşımı gelecek öngörülerini bakımından oldukça önemli bir yere sahiptir. Bilim kurgu sinemasında özellikle makine ve insan arasındaki etkileşim yönünden psikolojik olarak da incelenmesi gerekmektedir. İnsanın giderek işlevinin azaltılması ve yerini makinelere bırakmasıyla birlikte değişen toplumsal yapı ve insan davranışları bakımından bilim kurgu sinemasında yenilikçi bir yaklaşıma sahiptir. Mekânsal olarak incelendiğinde ise geleceğe yönelik mekân tasvirleri filmin çekildiği dönemin özellikleri ele alındığında oldukça ilerici bir anlayışa sahiptir. Mimari anlamda uzay çağrışımlı tasarımların bulunduğu mekânların minimal havası günümüz tasarımlarına yön vermiştir demek yanlış olmayacaktır. Ayrıca geleceğin iç mekân ve mobilyalarına bakıldığında görülen pop art etkisiyle birlikte mobilyada ve mekânda geleceğe aktarılmak üzere bir tasarım anlayışı oluşmuştur. Organik formların, plastik malzemenin ve canlı renklerin başarılı bir şekilde bir araya getirilmesiyle ortaya çıkan mekânlar, filmde aktarılmak istenen gelecek duygusunu izleyiciye aktarmada oldukça başarılıdır.

Bilim kurgu filmleri günümüz ve gelecek arasında ilişki kurar niteliktedir. Çünkü bu türdeki eserler yaptıkları gelecek öngörülerıyla günümüz yaşantısına dair eleştirel bir yaklaşımda bulunmaktadır. Gelecek ise kişilerin doğası gereği bilinmezlik barındıran ve temkinli yaklaşım sergilediği aynı zamanda merak edilen de bir olgudur. Gelecek öngörülerinin konu alındığı bilim kurgu filmlerinde de genel tavır bu endişenin yansıtıldığı, güvensiz ve tekinsiz senaryolar üzerinedir. Kötümser senaryoların işlendiği bu filmler de günümüz toplumsal, siyasi ve bilimsel çıkmazlarından beslenerek ortaya çıkmaktadır. Yani geleceğe dair izler, günümüze ait veriler kullanılarak işlenmektedir. Teknolojinin gelişen ve dönüşen yapısı da gelecek yaşama dair potansiyel sorun olarak görülmekte ve bilim kurgu türünde sıkça işlenmektedir. Teknolojinin insan kontrolü dışına çıkarak insanlığa hükmetmesinin konu alındığı distopik bir gelecek öngörüsü sunan 2001: A Space Odyssey eseri özelinde, bilim kurgu türü filmlerde kurgulanan yaşam ritüelleri değişiklik göstermiş ve bu da yaşanan mekâna yansıtılmıştır. Tarihsel süreç içerisinde çeşitli gelişim ve değişim evresi geçirmiş olan, bireylerin yaşamlarını sürdürdükleri “konut” kavramı, bu filmde mekânsal bir dönüşüm geçirerek farklılaşmıştır.

Ölçek kaybı, yüzeylerin elektronik ekranlara dönüşmesi, yapay ve boşluk hissi uyandıran atmosferlerin varlığı, yaşam alanlarının hacimsel olarak sıkıştırılması ve mobil hale gelmesi gibi öngörüler barındıran film, yapmış olduğu başarılı öngörülerle günümüz yaşantısına tutarlı bir pencereden bakmıştır. Teknolojinin getirdiği imkânlar başarılı şekilde kullanılarak gelecek ile bağ kurulmuştur. Filmde hem gerçekte var olan hem de olmayan

mekân ve mobilyalar kullanılmıştır. Burada yapılacak yorum, hiçbir tasarımın olmayan bir kavramın işlenmesi sonucunda ortaya çıkmayacağıdır. Bilim kurgu türünde eserlerde gelecek kurgusu yapılırken her ne kadar gerçekte var olmayan tasarımlar üzerine tahminler yapılsa da seyircinin zamandan ve mekândan tamamen kopmaması için geçmiş yaşantısında belleğinde yer etmiş olan görsel birikimlerin de karşılanması gerekmektedir. Bu gereklilikten yola çıkılarak filmin son sahnesinde dönemin günlük yaşantısından referanslar barındıran klasik döneme ait olan mekân ve mobilya tasarımları kullanılmıştır. Gerçekte var olmayan kent, mimari ve mobilyaların kullanılması ise bilim kurgu türünün sınırlarının geniş olması ile ilişkilidir. Film, hikayesinden çok görselliğe verilen önem ile de ön plana çıkmaktadır. Ayrıca ortaya konduğu dönemin teknolojik imkanları göz önüne alındığında kullanılan bilgisayar ve ekranların günümüz koşullarına gerçekçi bir gönderme yaptığı yorumu yapılabilmektedir.

Çıkar Çatışması Bildirimi ve Sorumluluk Bildirimi

Bu makalede araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur, olası bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Makalede belirtilen tüm görüş ve düşünceler yazarların sorumluluğundadır, bu konuda derginin sorumluluğu bulunmamaktadır.

Makalede yer alan görsellerin kullanımına dair yasal izinlerin alınması yazarların sorumluluğundadır, bu konuda derginin sorumluluğu bulunmamaktadır.

Yazar Katkı Bildirimi

Çalışma konusu Doç. Dr. Bilge Yararel Doğan tarafından önerilmiştir. Tüm yazarlar çalışmayı birlikte geliştirmişlerdir. Araştırmanın literatür taraması Kübra Arslan ve Gökçe Saadet Arpacı tarafından gerçekleştirilmiştir. Filme ilişkin mekân ve mobilya okumaları Bilge Yararel Doğan tarafından yapılmıştır.

Kritik okuma aşamasında Kübra Arslan ve Gökçe Saadet Arpacı görev almıştır. Tüm yazarlar makale metninin yazımında ve makalenin basıma hazırlık aşamalarında katkıda bulunmuştur.

KAYNAKLAR

Kitap

BOULD, M., 2015. *Sinemaya giriş: Bilimkurgu*. İstanbul: Kolektif Kitap.

KELLNER, D., 2013. *Sinema savaşları*. 1. Baskı. İstanbul: Metis Yayıncılık.

Konferansta bildiri

US, F. ve YARAREL, B., 2011. Sosyo-Kültürel bağlamda mimari ortamın sinemada temsili. İçinde: TANELİ, Y., 23. Uluslararası Yapı ve Yaşam Kongresi, 24-25-26 Mart 2011, Osmangazi. Bursa: TMMOB Bursa Mimarlar Odası. s. 119-128.

Dergide makale

ÇALIŞKAN, Ö., 2016. Bilim kurgu film türünde ideoloji örneği: Tron Efsanesi. *Kurgu*. 24 (1), s. 86-110.

BEZCİ, İ. ve DÜNDAR TÜRKKAN, V., 2017. Teknoloji ve mobilya ilişkisinin bilim kurgu filmleri üzerinden incelenmesi. *Journal of Advanced Technology Sciences*. 6 (3), s. 351-359.

BOYAR, N., 2016. Sinemada fütürist yaklaşım: Minority Report filminin incelenmesi. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*. 6 (2), s. 159-167.

- TANYELİ, U., 2001. Sinema ve mimarlık: Temsiliyet nesnenin temsili sanalın sanallıkla ifadesi. *Arredamento Mimarlık*. (11), s. 66.
- ÖZÇAM, I. ve UZUNARSLAN, H. Ş., 2013. Mobilyanın sembolleşmesi ve güncel yönelimler. *Tasarım ve Kuram Dergisi*. 9 (16), s. 85-102.
- SUNAL, G., 2022. 2001: A Space Odyssey filmi yeniden okumak. *TRT Akademi*. 7 (14), s. 360-365.
- ÜNER, G. ve ERDOĞAN, E., 2021. Drama film mekanlarında kullanılan donatıların seçilmiş filmler üzerinden tarihi sürecinin okunması. *International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art*. 6 (2), s. 155-170.

Tez

- ÖZTÜRK, B., 2012. *Sinemada mekân tasarımının incelenmesi: bilim kurgu sineması örneği*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Maltepe Üniversitesi.
- SAKARYA, E., 2018. *Bilim kurgu filmlerinde kent ve iç mekân olgusunun zaman içindeki değişimi: Metropolis, A Space Odyssey, Blade Runner ve Minority Report örnekleri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Başkent Üniversitesi.
- ÜNVER, B., 2012. *Sinemada mekânsal duyumsama: Shining filmi örneği*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Bahçeşehir Üniversitesi.

Film

- 2001: A Space Odyssey [film]. 1968. STANLEY KUBRICK dir. UK: Hawk Films.
- Batman [film]. 1989. TIM BURTON dir. USA: Warner Bros. Pictures.
- Blade Runner [film]. 1982. RIDLEY SCOTT dir. USA: Warner Bros. Pictures.
- Dark City [film]. 1998. ALEX PROYAS dir. USA: Mystery Clock Cinema.
- Gattaca [film]. 1997. ANDREW NICCOL dir. USA: Columbia Pictures & Jersey Films.
- Metropolis [film]. 1927. FRITZ LANG dir. Germany: Universum Film A.G.
- Mon Uncle [film]. 1958. JACQUES TATI. France: Specta, Gray & Alter Films.
- Playtime [film]. 2002. JACQUES TATI. France: Specta Films.
- Rope [film]. 1948. ALFRED HITCHCOCK dir. USA: Transatlantic Pictures.
- The Shining [film]. 1980. STANLEY KUBRICK dir. USA: Warner Bros. Pictures.

Biyografiler

Bilge YARAREL DOĞAN

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi İç Mimarlık Bölümünden 2007 yılında mezun olmuştur. Ardından aynı üniversitede yüksek Lisans ve doktora eğitimlerini iç mimarlık alanında tamamlamıştır. Akademik çalışmaları mobilya alanında yoğunlaşmıştır. Ayrıca çeşitli ülkelerde kişisel ve karma sergilerde yer almıştır. Sanat çalışmaları mekân, çevre, kent ve kent karmaşası üzerinedir. 2008 yılından bu yana iç mimari tasarım stüdyoları ve tasarım ile ilişkili çeşitli derslerde görev almaya devam etmektedir. Aynı zamanda, 2018 yılından beri İstinye Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümünde Bölüm Başkanı olarak görev yapmaktadır.

Kübra ARSLAN

2012 yılında başladığı Hacettepe Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümünü 2016 yılında tamamlamıştır. Ardından 4 yıl boyunca çeşitli firmalarda iç mimar olarak görev almıştır. 2019 yılında Marmara Üniversitesi İç Mimarlık Yüksek Lisans Programına başlamıştır ve buradaki eğitimini halen sürdürmektedir. 2021-2022 yılları arasında İstinye Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümünde Araştırma Görevlisi olarak görev almıştır. Şu anda ise Marmara Üniversitesi İç Mimarlık bölümünde Araştırma Görevlisi olarak akademik hayatını devam ettirmektedir.

Gökçe Saadet ARPACI

2015'te İstanbul Arel Üniversitesi Mimarlık ve 2016'da Endüstri Ürünleri Tasarımı bölümlerinden mezun olmuştur. 2017 yılında başladığı İstanbul Teknik Üniversitesi Çevre Kontrolü ve Yapı Teknolojileri Yüksek Lisans Programını "Yeşil Bina Sertifika Sistemlerinde Yangından Korunma" tezi ile 2020 yılında tamamlamıştır. Aynı üniversitede Yapı Bilimleri Doktora Programında eğitim hayatına devam etmektedir. Çeşitli mimarlık ofislerinde mimar ve proje koordinatörü olarak görev yapmıştır. 2020'den beri İstinye Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nde Araştırma Görevlisi olarak akademik kadroda yer almaktadır.