

**CYBERPUNK MEKÂN OLUŐUMUNA ETKİ EDEN BAŐLICA ÜSLUPLAR:
MİNİMALİZM, FÜTÜRİZM VE RETRO-FÜTÜRİZM¹**

Arař. Gör. Süphan Kaan ÇİFTCİ²

Doç. Dr. Sibel DEMİRARSLAN³

ÖZET

Cyberpunk, teknolojik gelişmelerin en üst noktaya ulařtığı, insan ve makine birleşimlerinin yaşandıđı, yapay zekanın insan zekasına ulařtığı ve hatta geçtiđi, karanlıđın, umutsuzluđun ve kaosun hâkim olduđu bir geleceđin tasviri olan bilim kurgu türüdür. Teknolojinin her geçen gün ivmelenerek gelişmesi gelecek yıllarda teknolojiden bađımsız yaşamı imkânsız hale getirecektir. 1980'lerden bu yana edebiyat başta olmak üzere, müzik, video oyunları ve sinema sektöründe Cyberpunk türünde birçok eser verilmiştir. Cyberpunk birçok sanat akımından, kültürden, siyasetten, yazıldıđı dönemin koşullarından etkilenerek gelişimini devam ettiren bir türdür. Mimarlık ve iç mekân tasarımı bağlamında etkilendiđi akımların arasında; Minimalizm, Fütürizm ve Retro-Fütürizm göze çarpmaktadır. Bu akımlardan bazı esinlenmelerle aynı eserde birlikte kullanılabilirdiđi gibi birbirinden bađımsız bir şekilde kullanılmasına da rastlanılmaktadır. Bazı eserlerde kültürel unsurlara da yer verildiđi, sosyal hayattan renk kullanımına ve mekân tasarımına kadar bu unsurların yansıtıldıđı izlenmektedir.

Çalışmanın amacı; Cyberpunk türündeki mekân oluşumlarına katkısı üç akım ve Cyberpunk üzerindeki etkileri, benzerlikleri ve farklılıkları, örneklem olarak belirlenen filmler ve video oyunu üzerinden incelemek ve karşılařtırmaktır. Çalışmada ele alınan akımların kullanılan özelliklerinin belirlenmesi ve Cyberpunk'ın kimlik kazanmasına olan etkileri çalışmanın ana konusudur. Cyberpunk türü filmler ve video oyunundan alınan sahneler görsel göstergebilim metodu ile incelenmekte ve özellikleri bulgular bölümünde tablo halinde sunulmaktadır. Sonuç olarak bu türün bir çeşit kolaj üslup olduđu ve eklektik bir tasarım akımı özelliđi gösterdiđinin belirtilmesi hedeflenmektedir. Böylece çalışmada Cyberpunk türünün içerdiđi üslupların netleřtirilerek literatüre katkı sağlanması amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Mekân, Minimalizm, Fütürizm, Retro-Fütürizm, Cyberpunk

¹ Bu çalışma, İç Mimar Süphan Kaan Çiftci tarafından Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İç Mimarlık Ana Sanat Dalı'nda Doç. Dr. Sibel Demirarslan danışmanlığında gerçekleştirilen (sürdürülen) yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

² Yalova Ün., Sanat ve Tasarım Fak., ORCID ID: 0000-0001-5875-142X, suphanciftci@gmail.com

³ Kocaeli Ün., Kocaeli MYO, ORCID: 0000-0002-6979-5150, sdarslan@kocaeli.edu.tr

Araştırma Makalesi/Research Article, Geliş Tarihi/Received: 01/10/2022–Kabul Tarihi/Accepted: 23/10/2022

MAJOR STYLES AFFECTING CYBERPUNK SPACE FORMATION: MINIMALISM, FUTURISM AND RETRO-FUTURISM

ABSTRACT

Cyberpunk is a genre of science fiction that depicts a future where technological developments reach the highest point, human and machine combinations are experienced, artificial intelligence reaches and even passes human intelligence, and darkness, despair and chaos prevail. The accelerating development of technology day by day will make life independent of technology impossible in the coming years. Since the 1980s, many works in the genre of Cyberpunk have been produced in the music, video games and cinema sector, especially in literature. Cyberpunk is a genre that continues its development by being influenced by many art movements, culture, politics and the conditions of the period in which it was written. Among the movements he was influenced by in the context of architecture and interior design; Minimalism, Futurism and Retro-Futurism stand out. With some inspirations from these movements, it can be used together in the same work or used independently from each other. It is observed that cultural elements are also included in some works, and these elements are reflected from social life to the use of color and space design.

The aim of the study; Its contribution to the formation of space in the Cyberpunk genre is to examine and compare the effects, similarities and differences on three movements and Cyberpunk, through the films and video games determined as samples. The main subject of the study is to determine the used features of the movements discussed in the study and their effects on Cyberpunk's gaining identity. Scenes taken from cyberpunk movies and video game are examined with the semiotics method and their features are presented in a table form in the findings section. As a result, it is aimed to state that this type is a kind of collage style and shows an eclectic design trend. Thus, in this study, it is aimed to contribute to the literature by clarifying the styles of the Cyberpunk genre.

Keywords: Place, Minimalism, Futurism, Retro-Futurism, Cyberpunk

GİRİŞ

Gelişimi sürekli olarak devam eden teknoloji hayatın vazgeçilmez bir parçası haline gelmektedir. Gelecek yıllar her alanda teknolojinin mevcut olduğu bir düzeni beraberinde getireceği düşünülmektedir. Bir bilim kurgu türü olan Cyberpunk bu anlamda teknolojiyi hayatın merkezine koyarak gelecek öngörülerini sunmaktadır. Geleceğin sosyal, siyasi, teknolojik gelişmelerinin yanı sıra kaosun, yozlaşmanın hâkim olduğu bir gelecek öngörüsü söz konusudur. Cyberpunk bilim kurgu öngörülerini geçmişten günümüze değişim gösterse de temelinde aynı sorunları ele almaktadır. Bu sorunlar geleceğin yozlaşacağı ve teknolojinin kararsız bir hal alacağıdır. Teknolojiden bağımsız düşünemeyen insanın günlük yaşamının aynı şekilde değişimlere uğrayacağı düşünülmektedir.

Mekân yaratma kaygısı güden Cyberpunk eserleri de geleceğin bir ön izlemesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Geleceğin teknolojiye bağlı olarak göstereceği değişimler mekân algılarında ve tasarımlarında da değişimlere yol açacaktır. Bu çalışmada gelecek öngörülerinde bulunan Cyberpunk türü, bu öngörülerde yer alan mekânlar ve bu türün olgunlaşmasında etkili olan bazı üsluplardan bahsedilmiştir. Gelecek öngörülerinde, günümüz tasarımları ile benzerlik gösterirken, farklılıklar ve hatta tamamen değişimler olacağı düşünülmektedir. Bu sebeple Cyberpunk türünün kurguladığı mekânlar gelecek için önemli bir tasarım konusu olmaktadır.

Şahmaran Can (2017) eserinde; “Sanat eserlerinde, düşünce sistemlerinde, felsefelerde, inanç sistemlerinde, bilimsel yaklaşımlarda öne çıkan belirgin temaları alıp farklı bir biçim yaratma durumudur.” şeklinde Eklektisizm kavramını özetlemektedir (Şahmaran Can, 2017: 240). Sanat dalında, akımların belirli özelliklerinin ele alınması ile yeni bir akım meydana getirme durumu olarak da tanımlanabilir. Tek bir akımın içerdiği özelliklerin sınırlarına bağlı kalmadan, zamana ve gelişmelere açık olarak kendini geliştirebilen, güncel kalan bir akım özelliği taşımaktadır. Bu noktada Cyberpunk’ın sürekli değişim ve gelişim halinde olması ile benzerlik göstermektedir. Cyberpunk’ın oluşmasına birçok üslubun etki etmesi, bu üsluplardan belirli özellikler taşıması ve yazıldığı dönemden beslenmesi Cyberpunk’ı Eklektik bir üslup haline getirmektedir.

Çalışma sonucunda Cyberpunk türünün gelişmesinde ve olgunlaşmasında etki eden üsluplardan en belirginlerinin Minimalizm, Fütürizm ve Retro-Fütürizm olduğu görülmektedir. Bu üsluplar Cyberpunk’ın gelişmesinde, özellikle mekânların kurgulanmasında büyük etkilere sahip olmaktadır. Bulgular bölümünde bu üslupların etkileri ve kullanımları tablo halinde sunulmaktadır.

1. CYBERPUNK KAVRAMI

Cyberpunk sözcüğü ilk kez 1983 yılında “Amazing Science Fictions Stories” adlı dergide Bruce Bethke tarafından yazılan ve aynı adı taşıyan kısa öyküde kullanılmıştır. Sözcük İngilizcedeki cybernetics’in kısaltması olan cyber ve punk sözcüklerinin birleşimi ile oluşturulmuştur (Cavallaro, 2000:13). “Cybernetic kelimesi, “mekânîk ve insana yönelik olan bilgi sistemlerinde iletişimi denetleyip, yönetme bilimi, güdübilim.” (Mutlu, 2004:253). şeklinde tanımlanmaktadır. Diğer kelime olan punk ise, 1970’lerin ortalarında, ekonomik kriz ve işsizliğin egemen olduğu İngiltere’de ortaya çıkar. Punk hareketini oluşturanlar No Future (Gelecek Yok) sloganını sahiplenmiş, gelecek umudu olmayan, topluma ait geleneksel moral değerlerini reddeden kinik⁴ gençlerdir. “Yabancılaşma, nihilizm, yok olma ve parçalanıp dağılma arzusu, çöküş, dehşet ve saldırganlık, teslimiyet ve isyan, grotesk olana merak, uyuşturucular, müstehcenlik ve argo punkın barındırdığı diğer unsurlar arasındadır” (Ersümer, 2013:41). Punkların barındırdığı unsurlar cyberpunk türü eserlerde de sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Şehir hayatı ve geleceğin kaostan ibaret olması eserlerde detaylı bir şekilde aktarılmaktadır.

⁴ Kinizm, Sinizm veya Kuşkuculuk savunucusu, yandaşı

Cyber sözcüğü, uzaygemileri ve robotlardan daha çok sibernetik üzerine vurgu yaparken, Punk sözcüğü ise sokak ve kent yaşantısındaki cüretkâr tavırlara atıflarda bulunmaktadır. Cyberpunk türü eserlerde yer alan karakterler toplumun sınır noktasında konumlanmış ve dışlanmışlar, uyumsuzlar, psikopatlar olarak görülmektedirler. Cyberpunk türü, ilk kez William Gibson'ın Neuromancer romanında yer alan “siberuzay” düşüncesinin kapsamlı bir şekilde uygulandığı bir gelecek öngörüsü sunmaktadır (Cavallaro, 2000:14).

Cyberpunk bir bilim kurgu türü olarak, insanlar ile makinelerin birleşimi, yapay zekanın insan zekasına eşdeğer konuma geldiği, cyborgların ve tamamen yapay zekâ sahibi makinelerin yer aldığı, temelinde kaos ve çöküşü anlatan bir türdür. Cyberpunk'ın gelecek tasvirleri, teknolojik gelişmelere bağlı olarak 1980'li yıllardan bu yana dönem dönem farklılıklar göstermiştir.

Cyberpunk'ta gelecekte distopik ve tuhaf bir dünya hakimdir. İkinci bir doğa özelliği gösteren yüksek teknoloji hayatın her alanında kendini göstermektedir. Yüksek teknolojinin bu kadar gelişmiş olmasına karşın Maddox bu durum her zaman sefalet ile iç içedir. Kaos, çöküş, kargaşa, karışıklık ve çürüme fiziksel ve sosyal çevreye yayılmış durumdadır (Ersümer, 2013:50).

“Cyberpunk, 1970'lerde sanayi sonrası modern toplumlarda yaşanan temel değişimlere ayna tutar niteliktedir. Dönemin sosyal, ekonomik, kültürel, politik, teknolojik gelişmeleriyle beslenir ve yakın gelecek öngörülerinde bulunur” (Ayyıldız ve Müştak, 2016:130-131).

Bunların yanı sıra mekân yaratma kaygısı taşıyan, özellikle sinema ve video oyun sektörlerinde sanat akımları, mimari üsluplar da bu türün beslenmesinde katkı sağlamıştır. Bazı Cyberpunk eserlerde kültürel öğeler de yer almakta, eski dönemlere atıflarda bulunmaktadır.

2. CYBERPUNK'TA MEKÂN

TDK mekân kavramını; “Yer, bulunulan yer. /Ev, yurt. /Uzay” olarak tanımlamaktadır. Mimarlık alanının temeli olarak görülen mekân, insanların yalnızca barınması amacını taşımaz. Dış şartlardan korunmak, mahremiyet ve sayısız aktivitelerin yapılacağı bir yer olarak da tanımlayabiliriz.

“Her bina, toplumun belirli bir gereksinimine cevap vermek üzere, çağın inşaat tekniğine dayalı olarak bazı malzemelerle belirli bir fiziki mekânın etrafının çevrilmesiyle oluşmuştur. İşte insanın fiziksel mekâna yönelip orada belli bir kesimi belirginleştirmesi, sınırlandırması ile mimari mekân oluşur” (Altan, 1993:78).

Altan'ın bugün diyerek bahsettiği yıllardan bugüne birçok değişim meydana gelmiştir. Mekân kavramı tanım olarak değişmezken, tasarım konusunda değişikliklere sebep olmuştur. Teknolojinin gelişmesi, şehirleşmenin ve nüfusun artması, mekânlarda işlev, boyut, tasarım gibi konularda da değişikliklere sebep olmaktadır. Teknolojinin insan hayatının vazgeçilmez bir parçası haline gelmesi mekânlarda ve tasarımlarda teknolojinin daha aktif ve belirgin bir şekilde kullanılmasına da yol açmaktadır.

Cyberpunk türünde mekân yaratma kaygısı sinema ve video oyun sektörü ile başlamıştır. Teknolojinin getirdiği olumsuzluklarla birlikte gelecek öngörülerinin daha iyi yansıtılabilmesi açısından mekân yaratmak bu eserlerde önemli bir konu olmaktadır. Özellikle atmosfer, şehir ve sokak hayatına vurgu yapan bu eserlerde iç mekânlar da türün özelliklerini taşıy nitelikte olmalıdır. Dünyada gerçekleşen gelecek öngörülerinde kaosun hâkim olduğu, çarpık kentleşmeler, dar sokaklar, çok sayıda büyük yapılar yer almaktadır. Bazı eserlerde tarihe atıflarda bulunulurken, oldukça büyük heykelsi yapılar da yer almaktadır. İç mekânlarda çeşitli üslupların yer aldığı, bazen birlikte bazen de tek bir üslup ile bu tasarımların yapıldığı görülmektedir. Teknolojinin ana konusu olduğu Cyberpunk türünde, iç mekânlar genelde modern, Fütüristik üsluplarla tasarlanmaktadır. Bu türün en önemli özelliği olan atmosfer, şehir ve mekân tasarımları ile yansıtılmaktadır.

“Sinema filmlerinde, yaşamdan kesitler ve parçalar, kısa zaman ve mekânlar içinde sıkıştırılıp izleyiciye sunulur. Böylece fiziksel mekân sosyal veriler ışığında kolayca okunur hale gelir. Bu bakımdan da tasarımcılar için filmler, kentin kendisi kadar mimarlık ve mekân oluşumunda modeldir” (Kutucu, 2003:26).

“Sinema hiç gitmediğimiz yerleri deneyimleme fırsatı verir, bu yönüyle mimari kültüre ve eğitime katkıda bulunur ve mekânsal deneyim zenginliği yaratır” (Beşışık, 2013:13).

Sinemanın bu etkileri Cyberpunk için oldukça önemli sonuçlara yol açmakta ve gerçek hayatta bu türün bir tasarım anlayışına dönüştürülmesine olanak sağlamaktadır. Bu ifadeler aynı zamanda video oyunları için de geçerli olmaktadır. Sinema filmlerinden daha fazla etkileşim imkânı sunan video oyunlarında, oyuncular mekânları yalnızca görmez, aynı zamanda mekân ile etkileşime de girerek ortamı daha iyi kavramasına neden olur. Bu sebeple sinema ve video oyun sektörü Cyberpunk türünün en iyi anlatıcıları konumunda yer almaktadır.

3. CYBERPUNK MEKÂN OLUŞUMUNA ETKİ EDEN ÜSLUPLAR

Cyberpunk türü 80’li yıllardan beri sürekli olarak değişim ve gelişim gösteren bir türdür. Birçok alanda varlığını sürdüren ve yeni alanlarda da kendine yer bulan bu tür, ilk zamanlarından bu yana birçok kavramdan, akımdan, kültürden etkilenmiştir. Temelinde teknolojik gelişmeleri barındıran Cyberpunk bir gelecek öngörüsü sunmaktadır. Yazıldığı dönemdeki siyasi, sosyal, kültürel, ekonomik gelişmelere ve olaylara atıflarda bulmaktadır. Bunların yanı sıra bilim kurgu türlerinden de esinlenmektedir. Bazı kesimlere göre bilim kurgunun bir alt türü olarak karşımıza çıksa da bu tamamen doğru değildir. Bilim kurgu kadar geniş içeriği ve farklı alt kültürleri bünyesinde barındırmaktadır. Bazı eserlerde -özellikle uzak doğu- kültürel öğeler oldukça vurgulanmakta, mekân oluşumunda ise birçok sanat akımı ile mimari akımdan etkilenmektedir. Modernizm, Fütürizm, Minimalizm, Hi-tech, Neo-klasizm gibi mimari tasarım üslupları örnek olarak verilebilir. Bunun yansira temeli kaos olan bu tür Kaotik kavramından ve geçmişin gelecek öngörüsü olarak tanımlanan Retro-Fütüristik üsluptan da oldukça etkilenmektedir.

3.1. Minimalizm

Minimalizm kelimesi Fransızca “minimum” kelimesinden türemiştir. TDK, minimum kelimesini; “bir şey için gerekli en az veya en küçük miktar (derece, nicelik)” (<https://sozluk.gov.tr>) olarak tanımlamaktadır. “60’lı yılların ortalarında Amerika’da yaygınlaşan bir sanat anlayışı olan “Minimal Sanat” terim olarak ilk kez 1961’de “İçeriği en aza indirgenmiş sanat” anlamında düşünür Richard Wollheim tarafından Art Magazine’de kaleme alınmış; giderek üç boyutlu yapıtlar ve heykeller için de kullanılmıştır” (Sivas, 2013:11). “Bir diğer ifade ile, Minimalizm; bir fikri minimum sayıda renk, değer, biçim, çizgi ve dokuya indirgeme yaparak vurgulamak olarak tanımlanabilir. Kendisinden başka hiçbir obje veya deneyimi sembolize etmek ve sunmak fikrine katılmaz. Çıkış noktasını gerçek mekân ve gerçek materyal anlayışının temsil ettiği Minimal Sanat, sembollere önem vermeyen ve sanatsızlığa doğru yönelen nötr bir zevki temsil etmektedir” (Islakoğlu, 2005:14).

“Mimarlıkta Minimalizm; kavramsal saflık (Purizm) ve kurallı kısıtlama ve sınırlamalarla oluşturulan sert-katı geometrik formlarla ifadesini bulmuştur. 1920’lerde modern hareketin bir kolu olarak ortaya çıkmış, 1960’lar ve 1980’lerde yeniden güncellik kazanmış ve bazı moda tasarımcıları ile mimarların ortaklaşa yaptıkları butik (mağaza) tasarımları ile Londra ve New York’ta gündeme gelmiştir. Bu yaklaşım sonraları konut tasarımını da etkilemiş ve Modernizm’in gelenekleri tekrar hatırlanarak kurallı (formal) kısıtlama ve sınırlamaların olduğu, mükemmel biçimli temel geometrik formların seçildiği ve beyazın hakimiyetinin hüküm sürdüğü minimalist evler tasarlanmaya başlamıştır” (Islakoğlu, 2005:15-16).

“Minimalizm, sanat anlayışı gelişim süreci ile birlikte farklı sanat dallarında kendini hissettirmeye ve sanattaki yerini almaya başlamıştır. Özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrası yeniden canlanan sanat dallarında yeni bir anlatım tarzı olan minimal anlayış dönem ile çok iyi uyum sağlamış ve her dalda kendini göstermeye başlamıştır” (Kaya, 2011:14). Mimarlıkta Minimalizm, işleve önem vermekte ve gereksiz süslemelerden kesinlikle uzak durmaktadır. Mies van der Rohe Minimalizmi çelik ve cam malzemelerle kullanırken, Tadao Ando eserlerinde brüt beton, cam ve ışığı kullanmaktadır.

3.2. Fütürizm

“Genel olarak tüm sanat alanlarında ve tablolarda yükselen bir değer halini alan dinamizm, yirminci yüzyılın başında bir grup İtalyan sanatçı tarafından ortaya atılan felsefi, politik ve artistik doktrinler bulunan “Fütürizm” hareketiyle ortaya çıkmıştır. Kurucusu Filippo T. Marinetti olan Fütürizm modern sanat akımı, 1909’da ilk Fütürist manifestonun Marinetti tarafından yayınlanmasıyla başlamış ve Birinci Dünya Savaşı’nın sonuna kadar sanat alanında baskınlığını sürdürmüştür” (Başaran, 2007:7).

Gelecekçi fikirleri erken Modernist dönemde işleyen akımlardan Fütürizm için de teknoloji çok önemli bir yer edinir. Bu akımın özünü; geleceğin farazi dünyasına yönelik bir özlem ve teknolojik gelişimin bitimsizliğine ilişkin inanç oluşturur.

Fütürist'lere göre mimarlık; en yüksek esnekliği ve hafifliği sağlayan betonarme, demir, cam, mukavva, dokuma lifleri ve bütün diğer ahşap, tas ve türevlerinin mimarlığı olmalıdır. Teknolojinin açıkça gözler önüne serildiği bir mimarlık olmalıdır (Sarıgül, 2008:34; Sant'Elia, 1914:259).

Fütürizm öncesi tasarımlarda yalın ve sade formlar bulunmaktaydı. Fütürizm akımı ile birlikte formlar daha keskin ve dairesel biçimde kullanılmaya başlandı. Alışılmıştın dışında açılar, üçgen biçimler ve kubbeler daha sık görülmektedir. Fütürist mimarlar teknoloji kullanımının yapılarda, tasarımlarda, üretimde ve malzeme seçimlerinde önemli rol oynaması gerektiğini düşünmektedirler.

3.3. Retro-Fütürizm

Retro-Fütürizm yirminci yüzyıl kültüründe bir stil olarak geleceğin tanımlanmasının yanı sıra nostalji ve ironi gibi içerikleri de barındırır. Retro-Fütürizm, yirminci yüzyılın sonlarına doğru popüler kültürde, filmlerden çizgi romanlara, yapılardan televizyon programlarına, gelecek ile geçmiş arasındaki ilişkiyi, tarih, (post) Modernite ve ilerleme gibi daha geniş paradigmaları birleştirerek yayınlamıştır. Mimarlık eleştirmeni, yazar Niklas Maak'a göre, "Retro-Fütürizm, ilerlemeye yönelik kaybedilmiş bir inancı, bir zamanlar tamamen yeninin eski görüntülerini hatırlatan estetik bir geri bildirim döngüsünden başka bir şey değildir." (Guffey ve Lemay, 2014:2).

Retro-Fütürizm'i kelime anlamı olarak "geçmişin gelecek öngörüsü" olarak tanımlamak mümkündür. Fütürizm ve Retro akımlarının birleşmesiyle, dönemin teknolojik gelişmeleri ile birlikte eski moda Retro stilini harmanlamaktadır. Dönem dönem gelişen teknolojiye bağlı olarak farklı gelecek öngörülerini sunan Retro-Fütürizm birçok alt konu barındırmaktadır. Bunlar; Steampunk, Clockpunk, Dieselpunk, Atompunk olarak sayılabilir.

Steampunk, en bilinen Retro-Fütüristik türdür. Türün öncü teknolojisi buhar gücüyle çalışan robotlar, zeplinler, trenler, cyborglardır. Tamamen buhar gücünün kullanımı ile bir gelecek tasviri yapılmaktadır.

Clockpunk, Steampunktan farklı olarak buhar teknolojisinin öncesi dönemi konu almaktadır. Her çeşit saat; sarkaçlı, zemberekli, su saatleri, dişli sistemleri, zincirler ve çarklar bu türün ana bileşenleri olarak yer almaktadır.

Dieselpunk, 1920-1940 yılları arasındaki atmosferi kullanmaktadır. 1927 yılı Almanya yapımı "Metropolis" filminde bir yandan gökdelenlerin bulunduğu fütüristik bir şehir bulunurken diğer yandan berbat koşullar altında çalışan umutsuz işçiler, distopik bir kurgu ile anlatılmakta ve dünyanın savaşlar, felaketlerle kökten değişmiş hali Dieselpunk türü için önemli bir ilham kaynağı olmaktadır (Ottens, 2016). Türün öncü teknolojisi içten yanmalı dizel motorlardır. Dünya Savaşından sonrası işlendiği ve bazen diğer bir savaşa hazırlanılmakta olan bir zamanda geçtiğinden dolayı gerilimli ve karanlık olarak tasvir edilmektedir. Dieselpunk uçak teknolojisinin gelişimine paralel bir dönemde gerçekleştiğinden dolayı uçan araçlar, yeryüzünün üzerinde yer alan devasa yapılar gibi örneklere yer vermektedir.

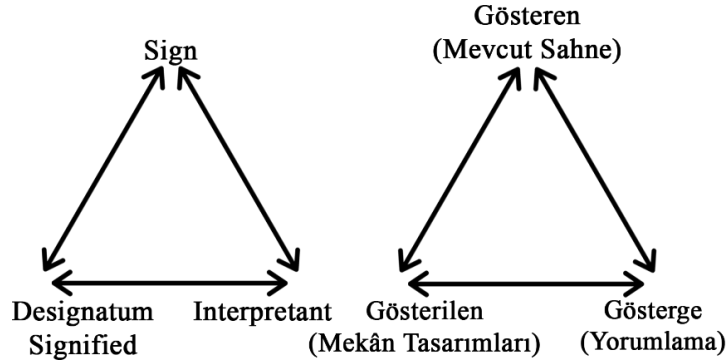
Atompunk, İkinci Dünya Savaşı'nın sona ermesi ile dijital teknolojiye geçişten önceki dönemi konu almaktadır. Uzay araştırmaları ve nükleer teknoloji bu türün ana temalarıdır. Bunun yanı sıra süper kahramanların yer aldığı bir kurguyu da barındırabilmektedir.

Cyberpunk'ı Retro-Fütürizm'in bir alt grubu olarak saymak doğru olmayacaktır. Cyberpunk, bahsedilen bu akımlardan beslenmiş, hepsinden bazı kavramları, düşünceleri, teknolojileri kendi bünyesine katmıştır.

4. YÖNTEM

Çalışmada Cyberpunk ve konu olan bazı üsluplar literatür araştırması ile tanımlanmaktadır. Ardından çalışmaya örneklem olarak seçilen filmler ve video oyunu 2010 yılı ve sonrasında yayınlanmış olmak koşulu ile, içerdiği üsluplara göre belirlenmektedir. Seçilen filmler ve video oyunu birden çok defa izlenmiş ve oynanmıştır. Cyberpunk türüne ait örneklem içerdiği iç mekân verileri doğrultusunda, görsel göstergebilim metodu ile incelenmektedir. Bu incelemeler mobilya, renk, aydınlatma, iç mekân, kent görünümü ve teknoloji unsurları göz önüne alınarak gerçekleştirilmektedir.

Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce'e göre göstergebilim bir diğer adıyla semiyotik metodu uygulanırken üç ana parametreden yararlanır. Bunlar; Gösteren, Gösterilen ve Gösterge olarak adlandırılmaktadır. Bu parametreler yaygın olarak bir üçgen biçimde şemalanmaktadır (Şekil 1).



Şekil 1. Göstergebilim şemasının çalışmaya uyarlanmış şekli

Görsel göstergebilim metodu ile incelenen örneklem içerdiği veriler tablo halinde karşılaştırılmaktadır. Cyberpunk'ın etkilendiği üsluplarda ortak ve farklı özellikler belirtilmektedir.

5. MİNİMALİZM VE TRON LEGACY FİLMİ

Cyberpunk türünde Minimalizm'in çok yaygın ve belirgin bir şekilde kullanımı mevcut değildir. Ancak önemli bir değere sahip olan “**Tron: Legacy**” (2010) filmi, Cyberpunk türünde Minimalizm'in de kullanılabilirliğinin ciddi bir örneğidir. Film, Kevin Flynn adlı karakterinin oğlu olan Sam Flynn'in, babasının kaybolmasının ardından onu ararken “Tron” adı verilen sanal bir dünyada kendisini bulmasını anlatır. Oldukça tehlikeli bir hale gelmiş olan bu sanal dünyada babasıyla birlikte bir mücadeleye giren Sam karakteri, bu sanal dünyadan çıkmanın yolunu aramaktadır. Filmde bu sanal dünyada geçen sahneler, distopik bir gelecek öngörüsü sunmaktadır. Ve bu sanal dünya Minimalizm'den çok fazla beslenmiştir.

	
A	Kevin Flynn karakterinin sanal dünyadaki yaşam alanı
B	Zemin, aydınlatmalar, beyaz rengin hakimiyeti, açık plan iç mekân

Şekil 2. Kevin Karakterinin Konutu. "A" (Gösteren), "B" (Gösterilen), (Bailey, S., Kitsis, E., Horowitz, A., Kosinski, J., 2010, Tron: Legacy (Bilimkurgu, Cyberpunk). ABD: Walt Disney Pictures)

Tron Legacy, Minimalist öğeler barındıran bir bilim kurgu filmidir. Şekil 2'de yer alan görsellerde Kevin Flynn karakterinin sanal dünyadaki konutu (gösteren) yer almaktadır. Mekânda beyaz rengin hâkim olduğu görülmektedir. Zemin, yan duvarlar ve tavan beyaz renktedir. Zemin kare paneller ile döşenmiş ve bu çizgisel hatlar yan duvarlarda ve tavanda da devam etmektedir. Döşemenin altından ışıklandırılan zemin parlak ve pürüzsüz bir yüzey dokusuna sahiptir. Bu doku da yürüme güvenliğini zedeleyen bir unsur olarak görülmektedir (gösterge). Bunun yanı sıra mekândaki beyaz kullanımı da hijyenik bir ortam algısı yaratmaktadır. Zeminde ve tavanda bulunan aydınlatma elemanlarına ek olarak bölgesel aydınlatma elemanları da yer almaktadır.

	
A	Kevin Flynn karakterinin sanal dünyadaki yaşam alanı
B	Zemin, aydınlatmalar, beyaz rengin hakimiyeti, açık plan iç mekân

Şekil 3. Kevin Karakterinin Konutu. "A" (Gösteren), "B" (Gösterilen), (Bailey, S., Kitsis, E., Horowitz, A., Kosinski, J., 2010, Tron: Legacy (Bilimkurgu, Cyberpunk). ABD: Waly Disney Pictures)

Şekil 3'te yer alan soldaki görselde, mekânda kullanılan mobilyalar görülmektedir. **Charles** ve **Ray Eames**'in tasarımı olan **Eames Lounge Chair** ve **Van der Rohe** ve **Lilly Reich**'in tasarımı **Barcelona Chair** bulunmaktadır. Bu mobilyalar Minimalizm ve Modernizm üslupları ile tasarlanmış ve filmde bu ünlü tasarımlar kullanılmıştır. Bu mobilyalara ek olarak Neo-Klasik tarzda mobilyalar da yer almaktadır. Minimalist tasarımın önemli bir özelliği olarak mekân açık plan olarak tasarlanmıştır (gösterge). Yatak odaları ve tuvaletler dışında tüm aktiviteler açık planlı bu mekânda gerçekleşmektedir.

	
A	Tron simülasyonundaki şehir görüntüsü
B	Şehir görüntüsü, sokaklar, sokak aydınlatmaları, yapılar

Şekil 4. Tron Simülasyonunda Şehir. "A" (Gösteren), "B" (Gösterilen), (Bailey, S., Kitsis, E., Horowitz, A., Kosinski, J., 2010, Tron: Legacy (Bilimkurgu, Cyberpunk). ABD: Walt Disney Pictures)

Filmde Modern, Fütüristik ve Minimalist üsluplar yoğunluktadır. Şekil 4'te şehir görüntüleri yer almaktadır. Filmde yalnızca mekânlar değil kostümler, araçlar, silahlar da Minimalist üslup ile en yüksek teknoloji kullanılarak tasarlanmıştır (gösterge).

Şehirdeki sokak aydınlatmaları, insanların kostümleri beyaz ve turuncu şerit LED aydınlatmalarla birlikte tasarlanmıştır. Karanlık bir şehir yapısına sahip olan filmde yapılar Fütüristik bir üslupla tasarlanmış aynı zamanda aydınlatmalar ile Minimalist bir izlenim yaratılmıştır (gösterge).

6. FÜTÜRİZM VE ELYSIUM FİLMİ

Fütürist mimari, teknolojinin tüm olanakları ile kullanılmasını önermektedir. Teknolojinin yapılarda ve şehirlerde aktif bir şekilde kullanılması fikri Cyberpunk türü ile büyük oranda kesişmektedir. Cyberpunk teknolojinin üzerine kurulmuş gelecek öngörülerini işlerken mimaride de teknolojiyi aktif bir şekilde kullanmaktadır. Bu kullanım tasarım bağlamında Fütürist mimariyi yansıtmaktadır. Fütürizm'e ciddi bir örnek teşkil eden "Elysium" (2013) filmi içerisinde birçok Cyberpunk öğeler barındırmaktadır. Dünyada yaşayan insanlığın zengin kesimleri hayatlarını sürdürebilmek için Dünyanın yörüngesinde bir yaşam alanına taşınmışlardır. Dünyada kalan insanlar ise hastalık, yoksulluk ve sefaletle mücadele içindedir. Elysium adı verilen bu yeni habitatta her türlü hastalığı saniyeler içinde yok eden bir teknoloji mevcutken orada yaşayan insanlar aynı zamanda yaşlanmamaktadır. Film 2154 yılında geçmekte, yapay zekaya sahip robotlar, yüksek teknoloji ve transhümanizmden etkiler yer almaktadır.

	
A	Dünyanın görünümü ve Elysium yaşam alanının görünümü
B	Şehir görünümü, hasar görmüş yapılar, Fütüristik yapılar

Şekil 5. 2154 Yılında Dünya ve Elysium. "A" (Gösteren), "B" (Gösterilen), (Kinberg, S., Blomkamp, N., 2013. Elysium (Bilimkurgu, Cyberpunk). ABD: Sony Pictures Entertainment)

Şekil 5'te 2154 yılında dünyanın ve Elysium'un görünümüleri yer almaktadır. Dünyada yoksulluk, sefalet, hastalıklar varken Elysium'da tamamen sağlıklı, huzurlu, zengin bir hayat söz konusudur. Dünyada nüfusun ve şehirleşmelerin artması sonucunda yeşil alanların yok olduğu görülmektedir. Fütüristik büyük yapılar yer almakta ve büyük bir çoğunluğu da hasar görmüş durumdadır. Dünyadaki şehir yaşamı kaotik öğeler barındırmaktadır. Elysium ise tamamen huzurun yer aldığı, çok miktarda yeşil alanın bulunduğu, Fütüristik yapıların yer aldığı bir uçan yaşam alanı olarak görülmektedir. Gelecek yüzyılda zengin insanların dünyadan kaçması ve kendilerine mükemmel denilebilecek bir hayat kurmaları anlatılmaktadır (gösterge).



Şekil 6. Elysium'da Yer Alan Fütüristik Yapı. "A" (Gösteren), "B" (Gösterilen), (Kinberg, S., Blomkamp, N., 2013. Elysium (Bilimkurgu, Cyberpunk). ABD: Sony Pictures Entertainment)

Elysiumda yer alan yapıların büyük çoğunluğunun Fütürizm üslubu ile inşa edilmiş olduğu görülmektedir. Yeni bir dünya olarak görülmesi ve uzayda yer alması sebebiyle birçok yönetsel yapı barındırmaktadır. Şekil 6'da görüldüğü gibi, yapılarda gri ve beyaz renklerin kullanımı yoğunluktadır. Yapılarda yeşil alanlar, yeşil çatılar yer alırken sürdürülebilirlik vurgusu da yapılmaktadır (gösterge).



Şekil 7. Elysiumun Ana Kontrol Merkezi. "A" (Gösteren), "B" (Gösterilen), (Kinberg, S., Blomkamp, N., 2013. Elysium (Bilimkurgu, Cyberpunk). ABD: Sony Pictures Entertainment)

Şekil 7'de Elysium'un ana kontrol merkezi görülmektedir. Bu odadan tüm sistemlerin kontrolü sağlanabilmektedir. Mekânın ortasında daire formunda ana konsol yer almaktadır. Konsolda yer alan bilgisayarlar tüm işlemleri gerçekleştirmektedir. Duvar ve tavanda biçimsel olarak hareketli tasarımların yer aldığı görülmektedir. Tüm mekânın beyaz rengin hakimiyeti altında olduğu ve aydınlatma olarak kullanılan led ışıkların da beyaz tercih edildiği görülmektedir. Giriş kapısının hemen solunda kapının açılması ve kapanması için bir panel yer almaktadır.

Zemin giriş kısmında cam olarak kullanılırken diğer bölümlerde beyaz ve pürüzsüz bir zemin kaplaması kullanıldığı görülmektedir. Tüm mekânın beyaz olması bu odanın çok özel olduğunu yansıtmaktadır (gösterge). Ek olarak tavandan sarkıtılan bitkiler de beyaz rengin etkisini dengelemek amacıyla yer almaktadır.

	
A	Elysiumda yer alan yönetim bölümlerinden biri
B	Fütüristik çizgiler, bitkiler, aydınlatma

Şekil 8. Elysiumda Yer Alan Yönetim Odası. "A" (Gösteren), "B" (Gösterilen), (Kinberg, S., Blomkamp, N., 2013. Elysium (Bilimkurgu, Cyberpunk). ABD: Sony Pictures Entertainment)

Şekil 8’de Elysiumda yer alan bir yönetim odası görülmektedir. Bu odada kot farkı ile alçakta oturan kişi yargılanmaktadır. Mekân mobilyalar ile bir bütün halinde tasarlanmıştır. Bölmelerde yer alan ekranlar ve masa olarak kullanılan alanlarda yer alan küçük bir panel teknolojinin mobilyalar ile iç içe olduğunu yansıtmaktadır (gösterge). Fütüristik, sivri ve sert hatların yer aldığı mekân tamamen siyah renk ile tasarlanmıştır. Genel aydınlatmanın yanı sıra şerit şeklinde led aydınlatmalar da kullanılmıştır. Bu mekânda da bitkilerin yapı ile birlikte kullanıldığı görülmektedir.

	
A	Elysiumda yer alan konut
B	Fütüristik ve modern çizgiler, hastalık tespit ve onarım ünitesi

Şekil 9. Elysiumda Konut. "A" (Gösteren), "B" (Gösterilen), (Kinberg, S., Blomkamp, N., 2013. Elysium (Bilimkurgu, Cyberpunk). ABD: Sony Pictures Entertainment)

Şekil 9’da Elysiumda yer alan konutlardan birinin iç mekânı görülmektedir. Her konutta yer alan hastalık tespit ve onarım ünitesi sayesinde tüm hastalıklar saniyeler içinde tespit edilip tamamen yok edilmektedir. Bu teknoloji yalnızca Elysiumda ve Elysium vatandaşlarının kullanabildiği bir teknoloji olarak anlatılmaktadır. Konut iç mekânında modern bir tasarım üslubu görülmektedir. Büyük pencereler mekânın aydınlatılmasında önemli rol oynamaktadır. Alüminyum ayakları olan cam sehpa günümüz mobilyalarına, zeminde yer alan minderler ve çay içme alanı da bazı geleneksel alışkanlıklara atıfta bulunmaktadır (gösterge). Zeminde parlak siyah seramiklerin kullanıldığı görülmektedir. İç mekânlar genel olarak modern bir üslupta tasarlanmaktadır.

Elysium filmi Fütürizm üslubunda önemli bir örnek teşkil etmektedir. Gelecek öngörüsü olarak dünyanın dışında bir yaşamı anlatan bu filmde teknolojinin gelişmişlik düzeyi anlatılmaktadır. Filmde yer alan Elysium yaşam alanında Fütüristik mimari yer almaktadır. İç mekânlarda Fütüristik ve modern üslup görülmektedir. Cyberpunk türüne bir örnek teşkil eden film aynı zamanda cyborg, transhümanizm, yapay zekâ gibi öğeleri de barındırmaktadır.

7. RETRO-FÜTÜRİZM VE FALLOUT 4 VİDEO OYUNU

Retro-Fütürizm’in Atompunk türüne bir örnek olarak “**Fallout 4**” (2015) adlı video oyunu incelenmiştir. Oyun, nükleer savaşın yaşandığı bir dünyada geçmektedir. Radyasyon ve savaşın etkileri tüm dünyayı etkilemiş, şehirler, doğa, hayvanlar büyük zarar görmüş ve mutasyonlar meydana gelmiştir. Nükleer teknolojinin mevcut olduğu bir gelecek öngörüsü sunması Atompunk türüne bir örnek teşkil etmektedir. Oyunda genel olarak yıkılmış, harabeye dönmüş şehirler ve yapılar yer almaktadır. Popüler kültür öğeleri, Pop-Art tasarımlar, Atompunk türüne ait araçlar görülmektedir.

	
A	Konut ve dükkân
B	İç mekân, zemin, tavan, mobilyalar, objeler, aydınlatma

Şekil 10. Oyunda Yer Alan İç Mekânlar "A" (Gösteren), "B" (Gösterilen) (URL1)

Şekil 10'da yer alan görseller oyunda bulunan iç mekânlardır. Kurgu gereği nükleer savaş sonrası anlatılan bir gelecekte, mevcut yapıların çok hasarlı, paslı ve yaşama uygun olmadığı görülmektedir (gösterge). Ahşap, metal ve plastik kullanımının yoğun olduğu ve bu malzemelerin de oldukça hasarlı olduğu görülmektedir. Mekânların aydınlatılmasında Retro üslupta armatürler kullanılmakta ve led aydınlatmalı tabelalar yer almaktadır. Mobilya ve objelerde yuvarlak hatlar ve Retro üslup görülmekte, özellikle dönemin popüler kültürüne ait objeler de yer almaktadır. Retro üslubun yanında pop-art afişler ve mobilyalar da yer almaktadır. Zeminde kullanılan seramikler de savaş sonrası hasarlı bir görünüme sahiptir. Savaş öncesinde oldukça renkli, hareketli, huzurlu olan mekânlar savaş sonrasında kullanılamaz halde olduğu görülmektedir (gösterge).



Şekil 11. Oyundaki Şehir ve Sokak Görünümü. "A" (Gösteren), "B" (Gösterilen) (URL2)

Savaş sonrasında radyasyonun tüm çevreye yayılması doğaya da büyük zararlar vermiştir. Şekil 11'de sokak ve şehir görünümü yer almaktadır. Tek katlı müstakil konutların savaşın etkileri ile dış cepheleri, çatıları büyük hasar görmüştür. Boyası, sıvası dökülmüş, çatılarda açıklıklar meydana gelmiş, yapı elemanları paslanmış bir görüntüdedir. Konutların yanı sıra Atompunk üslubunda diğer mekânlar da büyük hasar görmüştür. Sağdaki görselde, roket biçiminde yapı görülmektedir. Benzin istasyonu olan bu mekânda Atompunk öğeler görülmektedir. Kullanılan renkler, tabelalar ve yapının üslubu Atompunk'ı yansıtmaktadır. Yapıların dışında araçlar da Atompunk üslubunun önemli örnekleri olarak görülmektedir. İç mekânlarda olduğu gibi şehirde de insan yaşamına uygun olmayan bir gelecek öngörülmektedir (gösterge).

Fallout 4 video oyunundan hareketle Atompunk tasarım unsurları olarak; neon kırmızı ve mavi led aydınlatmalar, led ışıklı tabelalar, bakır ve çelik görünümü, metal, ahşap, seramik kullanımı, Edison ampulleri ve Retro dekorasyon öğeleri sayılabilir.

8. BULGULAR

Cyberpunk türünün etkilendiği üslupların başında Fütürizm, Retro-Fütürizm ve Minimalizm gelmektedir. İncelenen filmler ve video oyunları doğrultusunda, Cyberpunk birden çok üsluptan etkilenmekte ve bu üsluplardan farklı özellikler barındırmaktadır. Minimalizm, Fütürizm ve Retro-Fütürizm üslupları incelenerek, örneklerle bu üsluplar doğrultusunda irdelenmektedir.

Minimalizm üslubunun Cyberpunk türünde örnekleri çok sınırlı olmasına rağmen Tron Legacy filmi Minimalizm'in bu tür içinde kullanılabileceğini göstermektedir. Filmde Minimalist, Modern ve Fütüristik bir üslup yer almaktadır. Kullanılan renkler genellikle beyaz, siyah ve gri tonlarıdır. Minimalizm'in bir göstergesi olarak beyaz rengin, mekânlarla birlikte mobilya kıyafet, obje, araçlarda ve aydınlatmalarda da ışığın rengi olarak kullanımının yaygın olduğu görülmektedir. İç mekânlarda genellikle led aydınlatmalar, direkt ve indirekt aydınlatmalar kullanılmaktadır. Filmdeki mekânlarda Eames Lounge Chair ve Barcelona Chair gibi ikonik mobilyaların kullanıldığı ve bu mobilyaların da Modernizm ve Minimalizm üslubundan olduğu görülmektedir. Bazı alanlarda Neo-Klasik tarzda mobilyaların kullanıldığı da görülmektedir. Şehir görünümüne bakıldığında Fütüristik çizgide yüksek ve büyük yapılar yer almaktadır. Sokakların aydınlatılmasında şerit led aydınlatmaların kullanıldığı görülmektedir. Cyberpunk türüne bir örnek olan Tron Legacy filmi içerdiği Minimalist öğeler bakımından önemli bir örnek teşkil etmektedir. Minimalizm üslubunun Cyberpunk türünde de farklı bir anlatım ile uygulanabileceğinin bir göstergesidir. Tron Legacy filmi, Cyberpunk türünün karanlık, kaos ve kasvetli dünyasını Minimalist üslupla dengelemede başarılı bir örnek olmuştur.

Fütürizm üslubuna örnek olarak verilen Elysium filmi Cyberpunk türünün iki ayrı uç noktasını temsil etmektedir. Bir yandan dünya üzerinde yaşanan kaos, çöküş, sefalet vurgusu ve diğer yandan dünya dışında yaşamı mümkün kılan Elysium habitatının içerdiği zenginlik, refah ve sağlık vurgusu anlatılmaktadır. Elysium habitatında Fütüristik yapılar, sivri, sert ve dairesel formlar görülmektedir. Renk kullanımında beyaz, siyah ve gri tonları tercih edilmektedir. Çok çeşitli aydınlatma elemanları kullanılırken, led aydınlatmalar ve genelde beyaz ışık kullanılmaktadır. Fütürizm üslubuna uygun biçimde mobilyalar, teknoloji ile entegre şekilde kullanılmaktadır. Film yüksek teknoloji vurgusunu özellikle hastalıkları çok kısa sürede tanımlayan ve ortadan kaldıran sağlık ünitesi ile yapmaktadır. Bunun yanında yapay zekâ, uzay teknolojisi de filmin içerdiği teknolojik gelişmeleri yansıtmaktadır. Dünyadaki şehirleşmeler incelendiğinde nüfusun artması, yeşil alanların yok olması, yoksulluk ve sefalet dünya üzerinde yaşamı imkansızla yakın hale getirmektedir. Dünyada yer alan yapılar büyük hasar görmüş halde yer almaktadır. Elysium habitatında ise teknoloji her alanda kullanılırken, Fütüristik yapılar ve doğaya, yeşil alanlara vurgu yapılmaktadır. Elysium filmi 2154 yılında geçen bir gelecek öngörüsü sunmaktadır. Teknolojinin insan hayatını ne kadar etkilediğinden bahsedilmektedir. Cyberpunk türü teknolojiyi temeline alan bir tür olarak Fütürizm'den büyük oranda etkilenmektedir.

Retro-Fütürizm’i geçmişin gelecek öngörüsü olarak tanımlamak mümkündür. Cyberpunk türü de geleceği, teknolojinin yaratacağı olumsuzluklar ve insan yaşamına etkilerini üzerinden konu almaktadır. Bu noktada Cyberpunk, Retro-Fütürizm’den pek çok noktada esinlenmektedir. Retro-Fütürizm farklı dönemlerde farklı gelecek öngörülerinde bulunmaktadır. Cyberpunk türü ise bu dönemlerin sonucusu olarak güncelliğini korumaktadır diyebiliriz. Bu sebeple kendinden önceki Steampunk, Clockpunk, Dieselpunk ve Atompunk alt türlerinden birçok elementi içerisinde barındırabilmektedir. Atompunk türüne örnek olarak Fallout 4 video oyunu incelenmiştir. Nükleer teknolojisinin yer aldığı, atom bombalarının kullanıldığı savaş sonrası dönemi konu almaktadır. Biçim olarak yuvarlak ve yumuşak formlar, Retro üslup göze çarpmaktadır. Atompunk unsurlarını barındıran video oyununda çok çeşitli renk kullanımıyla beraber aydınlatma elemanları da çok çeşitlidir. Her Cyberpunk eserde olduğu gibi neon led aydınlatmalar görülmektedir. Beyaz ışığın kullanımı yaygındır ve Retro üslupta armatürler yer almaktadır. Oyun savaş sonrası dönemde geçtiği için mobilyaların çoğu hasarlı haldedir. Retro, Pop-Art ve Modern üslupta mobilyaların kullanıldığı görülmektedir. Şehir görünümünü incelendiğinde, nükleer savaş sonrası radyasyonun hat safhaya ulaştığı, şehirlerin ve yapıların harabeye döndüğü görülmektedir. Cyberpunk türü, Retro-Fütürizm’in tüm alt türlerinden beslenmektedir. Teknolojinin ana odak olduğu bu eserlerde farklı dönemlerde farklı teknolojilerin öncü olduğu görülmektedir.

ÖZELLİK		Minimalizm (Tron Legacy)	Fütürizm (Elysium)	Retro-Fütürizm (Fallout 4)
MOBİLYA	Biçim	Minimalist, Modern ve Fütüristik üslup	Fütüristik, sivri, sert, yuvarlak formlar	Retro üslup, yuvarlak ve yumuşak formlar
	Renk	Çoğunlukla beyaz, siyah ve gri tonları	Beyaz, gri ve siyah tonları	Çok çeşitli renk skalası
MEKÂN	Biçim	Minimalist, Modern ve Fütüristik üslup	Fütüristik, dik açılı, yuvarlak formlar	Modern yapılar
	Renk	Çoğunlukla siyah ve gri tonları	Beyaz, gri ve siyah tonları	Çok çeşitli renk skalası
GENEL	Mobilya	İşleve yönelik Minimalist mobilyalar	Modern ve Fütüristik mobilyalar	Retro, Pop-art ve Modern mobilyalar
	Aydınlatma	Beyaz ışık, LED aydınlatmalar, direkt ve indirekt aydınlatmalar	Genel aydınlatmalara ek olarak LED aydınlatmalar ve beyaz ışık	Beyaz ışık, neon renkli LED aydınlatmalar, direkt, yarı direkt aydınlatmalar, Retro üslupta armatürler
	Teknoloji	Minimalist çizgide yüksek teknoloji	Hastalıkları yok eden yüksek teknoloji ve yapay zekâ	Nükleer teknoloji ve yapay zekâ

	Kent Görünümü	Fütüristik büyük yapılar, şerit LED sokak aydınlatmaları	Kaotik ve harabe halinde dünya, yeşil alanın bol olduğu Fütüristik yapıların yer aldığı huzurlu şehir	Nükleer savaş sonrası radyasyon içeren bir şehir, hasarlı yapılar
--	----------------------	--	---	---

Şekil 12. Cyberpunk Türünde Üç Üslubun Özellikleri

İncelenen video oyunu ve filmler Cyberpunk türüne örnek yapıtlardır. Her birinde farklı tasarım üslupları farklı anlatımlarla sunulmuştur. Eserlerde, gelecek yıllarda teknolojinin yaratacağı olumsuzluklar ön plana çıkmaktadır. Mekân oluşumunda farklı üsluplar, farklı mobilyalar, renkler, biçimler kullanılmaktadır. Aynı eserde birbirinden farklı üslupların da bir arada kullanıldığına rastlanmaktadır. Cyberpunk türünün mekân oluşumunda etkisi olan bu üsluplar ayrı ayrı etkilerde bulunmuşlardır. Tasarım unsuru olarak tüm Cyberpunk eserlerde neon led aydınlatmalar, Modern ve Fütüristik tasarım çizgisi kullanıldığı görülmektedir. Teknoloji etkileşimli bir şekilde mekânlarda ve mobilyalarda kullanılmaktadır. Tarihe atıflarda bulunan, doğu kültürünü barındıran öğelere de rastlanmaktadır.

DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Cyberpunk bir bilim kurgu içeriğe sahip olarak, insanlar ile makinelerin birleşimi, yapay zekanın insan zekasına eşdeğer konuma geldiği, cyborgların ve tamamen yapay zekâ sahibi makinelerin yer aldığı, temelinde kaos ve çöküşü anlatan bir türdür. Cyberpunk türü kendi kimliğini oluşturmada, dönemin siyasi, sosyal, kültürel, ekonomik gelişmelerine ve olaylara ek olarak mimari ve tasarım üsluplarından da etkilenmiştir. Teknoloji ve kaos temel alan Cyberpunk, gelecekte teknolojinin kararsız bir hal alarak yaratacağı olumsuzlukları anlatmaktadır.

Cyberpunk türünün mekân yaratma kaygısı güden eserleri sinema filmleri ve video oyunlarıdır. Bu eserlerde öngörülede bulunan geleceğe uygun bir tasarım çizgisiyle mekân yaratılması gerekmektedir. Fütürizm, Retro-Fütürizm ve Minimalizm, Cyberpunk türünün etkilendiği üslupların başında gelmektedir. Farklı dönemlerde, farklı gelecek öngörülerini barındıran eserlerde çok çeşitli tasarım üslupları yer almaktadır. Bir eserde birden fazla tasarım üslubu, birbirinden tamamen farklı üslupların da kullanıldığı görülmektedir. Buna ek olarak iki farklı eserde de birbirinden farklı üslupların kullanılabilirliği de görülmektedir. Cyberpunk, Modernizm, Fütürizm, Minimalizm, Hi-tech ve Neo-klasizm gibi birçok üslubun etkisi altındadır. Yalnızca bu üsluplardan etkilenmeyen Cyberpunk'ın gelişimi sürekli olarak devam etmektedir. Yazıldığı dönemin koşullarına, güncel olaylara ve değişimlere açık olan bu tür eklektik bir tasarım anlayışı gösterdiğini ortaya koymaktadır.

Cyberpunk türü gelecek öngörülerini teknolojiyi temeline alarak gerçekleştirirken, tasarım konusunda da bu çizgide ilerlemelidir. Olası gelecek öngörülerini sunan Cyberpunk türünün varsayımlarından, teknolojinin iç mekânlarda ve mobilyalarda kullanımı, nesnelere interneti, yapay zekâ teknolojileri gibi öngörülerin hali hazırda gerçekleştiği bilinmektedir.

Teknolojinin bu hızla gelişmesi, gelecekte de aynı Cyberpunk türünde olduğu gibi kaosu getireceği düşünülmektedir. Cyberpunk teknolojinin bu denli gelişimini devam ettirmesi ile kararsız bir hal alarak insanlar ve toplumlar üzerinde olumsuz etkilere sebep olacağını savunmaktadır. Örneklemler olarak incelenen filmler ve video oyununda insanlığın oldukça zor şartlar altında yaşadığı, hastalıkların, sefaletin, verimsiz toprakların ve çevre kirliliğinin en üst noktaya ulaştığı görülmektedir. Bu olumsuzluklara rağmen teknolojinin çok geliştiği ancak yalnızca belli kesimlerin teknolojiden faydalanabildiğine dikkat çekilmektedir.

Mekân oluşumunda çok çeşitli tasarım üslubu barındırmakta olan eserlerde ortak bir tasarım üslubuna rastlanmamaktadır. Farklı üsluplardaki eserler eklettik bir anlayışla mekân ve şehir atmosferi oluşturmaktadır. Her Cyberpunk eserde ortak olarak görülen yalnızca kaotik unsurlar ve neon led aydınlatmalardır. Teknolojik gelişmelerin hat safhaya ulaştığı eserlerde, mimari ve iç mekân tasarımlarına gerektiği özen gösterilmemektedir. İnsan zekâsına eş yapay zekâ, transhümanizm gibi yüksek teknoloji, mobilya ve iç mekân tasarımlarında da kendine yer bulmalıdır. Akıllı bina sistemlerinin yapay zekâ ile birleşimi ile geliştirilmesi, iç mekânlarda bulunan tefriş elemanlarının akıllı sistemler ile donatılması gelecek öngörülerinde daha doğru bir bakış açısı oluşturacağı düşünülmektedir. İç mekân organizasyonlarının öngörülen gelecekler doğrultusunda işlevlendirilmesi gerekmektedir. Yaşam biçimlerinin değişmesiyle beraber kullanıcı profili ve kullanım şekillerinin değişeceği de göz önünde bulundurularak mekân ve mobilya tasarımları düşünülmelidir. Gelecekte çevre kirliliği başta olmak üzere dünya üzerindeki olumsuz değişimler doğrultusunda yapıların, mekânların ve tüm mobilyaların çevreye zararı en aza indirgeyecek şekilde tasarımlarının yapılması gerekmektedir. Mekân oluşumunda Cyberpunk türü özelinde, biçim, renk, malzeme, doku, aydınlatma ve teknoloji unsurlarının bir arada düşünülerek oluşturulacak bir tasarım çizgisi bu türün gelişimine katkı sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Altan, İ. (1993). Mimarlıkta Mekân Kavramı. Psikoloji Çalışmaları, 19, 75-88
- Ayyıldız, S. ve Müştak, S. (2016). Sinema-mimarlık arakesitinde cyberpunk (siberpunk) ve ‘‘Ada’’ filmi üzerinden eleştirel bir yaklaşım. Mimarlık ve Yaşam Dergisi, 1 (1), 127-142
- Bailey, S. (Yapımcı), Kitsis, E., Horowitz, A. (Senarist), Kosinski, J. (Yönetmen), 2010. Tron: Legacy (Bilimkurgu, Cyberpunk). ABD: Walt Disney Pictures.
- Başaran, B. (2007). FÜTÜRİZM’DEN SİBER PUNK’A: YİRMİNCİ YÜZYIL SANATINDA TEKNOLOJİNİN DEĞİŞEN YANSIMASI. Yüksek Lisans Tezi.
- Beşışık, G. (2013). Sinema ve Mimarlıkta Mekân Kurgusu ve Kavrayışı (Yüksek lisans tezi). Erişim adresi: <https://acikerisim.deu.edu.tr/xmlui/handle/20.500.12397/7585>
- Cavallaro, D. (2000). Cyberpunk and Cyberculture, Londra: The Athlone Yayınevi, ISBN: 9780485006070
- Ersümer, O. (2013). Bilimkurgu Sinemasında Cyberpunk. İstanbul: Altıkırkbeş Yayın
- Guffey, E. ve Lemay, K. (2014). Retrofuturism and Steampunk. The Oxford Handbook of Science Fiction. DOI: 10.1093/oxfordhb/9780199838844.013.0034
- Islakoğlu, P, M, (2005). Mimarlıkta Minimalizm, Ege Mimarlık Dergisi, 3-55, 14-19.

- Kaya, İ. (2011). SİNEMADA MİNİMALİZM VE 2000 SONRASI TÜRK SİNEMASINDA MİNİMALİST YAKLAŞIMLAR. (Yüksek Lisans Tezi), Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Kinberg, S. (Yapımcı), Blomkamp, N. (Senarist ve Yönetmen), 2013. Elysium (Bilimkurgu, Cyberpunk). ABD: Sony Pictures Entertainment.
- Kutucu, S. (2003). Sinemada Marjinalite ve Mekân, Ege Mimarlık, 45, 26-28
- Mutlu, E. (2004). İletişim Sözlüğü. Ankara: Bilim ve Sanat
- Ottens, N. (2016). How Dystopias Influenced Dieselpunk. <https://neverwasmag.com/2016/02/how-dystopias-influenced-dieselpunk/> (Erişim tarihi: 21.10.2022)
- Şahmaran Can, G. (2017). POSTMODERN SÜREÇTE EKLEKTİSİZM OLGUSU VE DAVID SALLE. International Journal of Social Science, 56, 239-248.
- Sant'Elia, A. (1914). Futurist Architecture. FUTURISM AN ANTHOLOGY. Yale University Press, London. S.256-260
- Sarıgül, A. (2008). MİMARLIKTA GELECEKÇİLİK. Yüksek Lisans Tezi.
- Sivas, A. (2013). Sinemada Minimalizm: Yankesici Üzerine Bir Değerlendirme.
URL1: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=711656251> (Erişim Tarihi: 15.03.2022)
URL2: <https://www.youtube.com/watch?v=3CqZ7ekvFRY&t=407s> (Erişim Tarihi: 15.03.2022)