

8gen-ART

e-ISSN: 2792-0569

Elif ÖZDOĞLAR*

<https://orcid.org/0000-0002-9997-9487>
eposta: elif.ozdoglar@dpu.edu.tr
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
Mimarlık Fakültesi
İç Mimarlık Bölümü
Kütahya/Türkiye

İsmail Emre KAVUT

<https://orcid.org/0000-0003-2672-4122>
eposta: emre.kavut@msgsu.edu.tr
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Mimarlık Fakültesi
İç Mimarlık Bölümü
İstanbul/Türkiye

*Sorumlu yazar
(Corresponding author)

Araştırma makalesi (Research Article)

Gönderilme tarihi/Submission date
15.08.2022
Kabul tarihi/Accepted date
30.09.2022
Yayınlanma tarihi/Publishing date
15.10.2022

EKİM/OCTOBER 2022

Cilt/Volume : 2 Sayı/Issue : 1

Sayfa: 67-81 Doi: 10.53463/8genart.202200162

İç Mimarlık ve Bilim Kurgu İlişkisi: Uzay Yolcuları Filmi Üzerine Bir Analiz Çalışması

ÖZET

Bu araştırmanın amacı iki uzay yolcusu arasında yaşananların hikâye edildiği ve insansı bir robotun da hikâyeye kısmen dâhil olduğu Passengers(Uzay Yolcuları) isimli filmin kurgusal mekân açısından analiz edilmesidir. Bu nedenle filmin ana mekânı olan Avalon kurgusal mekânların tasarım kriterleri açısından irdelenmiştir. Senaryoya göre film insanoğlu tarafından fethedilen dördüncü gezegen olan Homestad II’de koloni kurmak üzere içerisinde 5000 kolonisti ve 258 mürettebatıyla uzay yolculuğuna çıkan Avalon adlı uzay aracında geçmektedir. Araştırma kapsamında adı geçen film izlenmiş ve konu kapsamında değerlendirilmiştir. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü’nde verilen Korku ve Mekân seçmeli dersi kapsamında öğrenciler de adı geçen filmi izlemişler ve haftalık ders değerlendirme formuna filmle ilgili isteğe bağlı çeşitli görüş ve öneriler bildirmişlerdir. Araştırma kapsamında bu formlardan da yararlanılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Bilim Kurgu, Kurgusal Mekân, İç Mimarlık, Uzay Yolcuları, Kolonizasyon

The Relationship Between Interior Architecture And Science Fiction: An Analysis Study on The “Passengers” Movie

ABSTRACT

The aim of this research is to analyze the movie named Passengers, in which the events between two space travelers are told and a humanoid robot is partially included in the story, in terms of fictional space. For this reason, Avalon, the main location of the movie, has been examined in terms of the design criteria of fictional spaces. According to the scenario, the movie takes place in the spacecraft called Avalon, which goes to space with its 5000 colonists and 258 crew to establish a colony on Homestad II, the fourth planet conquered by mankind. The movie mentioned within the scope of the research is watched and evaluated within the scope of the main subject. Within the scope of the Fear and Space elective course given at Kütahya Dumlupınar University, Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture, the students also watched the aforementioned movie and submitted various optional opinions and suggestions about the movie in the weekly course evaluation form. These forms were also used within the scope of the research.

Key Words: Science Fiction, Fictional Space, Interior Architecture, Passengers, Space Travelers, Colonization

1.GİRİŞ

Mekânın ilk kuramcılardan olan Vitruvius'a göre fonksiyon, estetik ve doğruluk kavramlarını temel alır. (Tuncel, 2017) Mekânı uzayda insan tarafından sınırları belirlenen eylemsel alan şeklinde de tanımlamak da mümkündür. (Keser, 2009) Mekân sonsuzluk içerisinde hudutlandırılmış bir hacmi ifade eder. Yapı elemanları yardımıyla bu hacimlerin iç mekânları tanımlanır. Mekân tasarımı bu hudutlandırma sonrasında, belirlenen hacim içerisinde çıkan sorunlara bir çözüm arayışı halindedir. (Özgen, 2020) Kurgusal mekânlar; tasarımcının düş gücü ve dağarcığına bağlı olarak biçimlenen, gerçeküstü ya da gerçek ile zayıf bağlara sahip, sanatsal değeri yüksek, orijinal mekânlardır.

Kurgusal mekânların fon oluşturduğu sinema, mimari ile yoğun ve karşılıklı bir ilişki içindedir. (Monaco, 2017) İnsan eliyle üretilen dekorlar tiyatro, opera gibi klasik sanatların temsillerinde yoğunlukla tercih edilmektedir. Sinema filmlerinde, set tasarımları halen önemli yer tutmaktadır. Ancak sinema yapımlarında, mekan ve iç mekan kurguları özellikle yeni milenyumun başlarından itibaren CGI destekli animasyon teknikleri, green box teknolojisi, bilgisayar destekli görselleştirmeler ve ses ve efekt teknolojileri, gibi yüksek teknoloji çıktıları aracılığıyla çeşitlenmiştir. Bu teknolojilerin yaygınlaşması sonucunda pek çok yapımda profesyonel mekân tasarımcıları yerine ucuz ve hızlı üretim yapan genç kuşakların tercih edilmesi görsel kirlilik oluşmasına neden olmuştur. Ancak profesyonel sanatçıların ve teknolojilerin bir araya geldiği yapımlar görsel şölen niteliği taşımaktadır. Sahnede oluşturulacak boşluk dahi bir mekân tasarımı olarak algılanmalıdır. Her koşulda mekan sinema, hikâyeyi ve karakteri izleyiciye tanıtmada katkı sağlar ve anlatımı güçlendirir.

Sinemada kurgulanan yerlerin izleyici için deneyimsel bir tarafı da vardır. (Ek Bektaş, 2017) İzleyici algısal-kavramsal sanat ürününden aldığı verileri işler ve kullanır. Sinemada mekansal öğeler kurgusal karakterler doğrultusunda biçimlendirilir. Kurgusal karakterler mekân tasarımı kimliklendirirken, kurgusal mekânlarda karakterleri kişileştirir. Sanal veya fiziksel mekânlar karakterlerle iletişim kurarken anlam kazanırlar. Bu karakterler kutsal varlıklar, mitolojik karakterler, süperkahramanlar ve antikahramanlar gibi pek çok kimliğe bürünebilirler. Topluma mal olmuş kişilerin yaşamına dair biyografik aktarımlarda bile anlatım salt doğruyu içermez. Yönetmen, senarist gibi yaratıcı ve üretici ekibin bakış açılarından ve araştırmalarından izler taşır. Bu yönden de kurgusal mekânların her zaman gerçeküstü bir yanı bulunduğunu söylemek mümkündür. Gerçeküstü sanat düşsel potansiyeliyle kendisinden sonra gelen pek çok alanı etkilemiştir. Bu sanat anlayışı günümüzde paralel bir evren olarak tanımlayabileceğimiz Metaverse'ün temel taşlarını oluşturmuştur. (Turan&Kavut, 2022)

Araştırmada konu edilen hikâye Avalon gemisinde yolcuların yüz yirmi yıl sürecek seyahatleri sırasında uyudukları uyku kapsüllerinden birinin gerçekleşen göksel bir kaza sonucu arızalanması ile başlamaktadır. Bu kaza sonucunda ABD, Denver, Colorado'dan yolculuğa katılan makine mühendisi James Preston otuz yıllık seyahat sonrasında varışa henüz doksan yıl kala uyanmaktadır. Bir yıldan uzun bir süreyi yalnız geçiren James, duygusal bağ kurduğu Pulitzer ödüllü babasından ilham alarak yazar olan Aurora Lane isimli kadın yolcuyu uyandırarak yalnızlığına son vermek ister. Uyanışının bir kaza olduğunu düşünen Aurora, bu eylemin James tarafından gerçekleştirildiğini barda çalışan insansı robot Arthur'dan öğrenir. Sonrasında Aurora duygusal bir buhran geçirir. Güverte amirinin uyanmasıyla gemide kaza sırasında oluşan arızanın boyutu ortaya çıkar ve yerçekimi ile ilgili problemler yaşanır. Amir, James ve Aurora'nın çabalarıyla gemi, içerisindeki yolcular ve mürettebat kurtulur ancak amir bu süreçte hayatını kaybeder. Bu

durum sonrasında aralarında yaşanan sorunları aşan Aurora ve James sonra uzay gemisini yuva olarak benimserler ve hapsedikleri bu gemide kalan hayatlarını mutlu ve verimli bir biçimde geçirirler. Uzay yolcuları filmi bir romantik bilim kurgu örneğidir. Dünya yaşamı veya kolonize edilen gezegen hakkında fazla detay verilmediğinden Avalon gemisindeki kurgu ılımlı bir postapakoliptik olarak kabul edilebilir. Avalon gemisi eserin kurgusal mekânıdır.

2.ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ

Bu araştırma nitel ve nicel yöntemlerden faydalanılarak karma yöntemle gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın genelinde tarama modeli kullanılmıştır. Ders bilgi formlarının derlenmesi ve analiz edilmesi ise betimsel tarama modeli kullanılarak yapılmıştır. Konu ile ilgili literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Örneklem pandemi döneminde online olarak işlenen Korku ve Mekan ile Sinema ve Mekan derslerinin karakterine ve güncel bilimsel tartışma konularına uygun olduğu düşünülerek rastlantısal olarak seçilmiştir.

3.KURGUSAL MEKÂN KAVRAMI

Kurgusal mekânlar algısal- kavramsal sanat ürünlerinde mekân tasarımcıları tarafından betimlenen özgün mekânlardır. Bilgisayar oyunları ve mobil oyunlarda; sinema, reklam ve animasyon filmlerinde; dijital, sanal ve fijital mekânlarda ve daha pek çok görsel ve fiziksel üründe kurgusal mekânlarla karşılaşmak mümkündür. Kurgusal mekânın anlam taşıyabilmesi için organizasyonları detaylı olarak yapılmalıdır. Bir eserde kurgusal mekânlar anlamlı bir kompozisyon oluşturacak biçimde sıralanmalıdır. (Özdoğan, 2015) Bu mekânlar fiziksel veya sanal olarak üretilebilirler. Sanal gerçeklik bir zihinsel ortam değişimi halidir. (Şekerci,2017) Teknolojinin kazandığı ivme hem kurgusal mekânlar hem de içinde barındıkları algısal sanat ürünlerini bir başkalaşma sürecine zorlamıştır. Teknik gelişmelerin yanı sıra toplumsal köklü değişimlerin gerçekleşmesi yeni mekân filozofileri ve tasarım anlayışları doğurmuştur. Bilim kurgu sinemasının 1980'lerden sonra alt türlere ayrılarak çeşitlenmesi (Yalçın, 2017) de bu başkalaşım sürecine bir örnektir. Bugün kökeni 1970'lere dayanan punk akımının alt türlere ayrılarak mekânsal ifade biçimleri kazanması hem sanatsal hem de bilimsel dönüşümlere dayanmaktadır. Köklerini Transhümanizmden alan ve yapay zekâ insan zekâsı arasında bir ilişki kuran cyberpunk (Çiftçi&Demirarslan,2020) sibernetik uzuvlara kadar uzanan distopik bir yeni Dünya düzenine işaret eder.

3.1 Kurgusal Mekânlar ve Bilim İlişkisi

Kurgusal mekânlar inanç sistemleri, tarihi anlatılar, mitolojik hikâyeler, tiyatro oyunları, edebi ürünler, filozofik düşünler, opera eserleri gibi beşeri bilimlerin sonuç ürünlerinden faydalanırlar. Teorisyenlerin ortaya koyduğu felsefelerden ve ideolojilerden de beslenirler. Küçükdoğan ideolojik aktarımlara göre sürrealist metaforik kurgu, akıllı kurgu, demagojik kurgu, manipülasyon kurgusu gibi kurgu türleri oluşturmuştur. (Küçükdoğan, 2010) Ayrıca fizik, biyoloji, kimya gibi fen bilimlerinden de yararlanırlar. Bilimsel icatlar, gelişmeler, değişimler, ürünler üzerine fikirlerin görselleştirilmesi için kurgusal mekânlara ihtiyaç vardır. Sanatta kurgusal mekânların şekillenmesine etkiyen temel unsurlardandır. Bu unsurlar tekil olarak bir mekân tasarımına katkı sağlayabilecekleri gibi ortak paydalar oluşturarak da mekân tasarımlarına yön verebilirler. Kurgusal mekânların korku, fantezi, bilim kurgu gibi alt türleri mevcuttur. Bu türlerde kendi içerisinde alt türlere ayrılır. Örneğin bilim kurgunun katı, korku, dünyanın sonu, insanüstü gibi alt türleri vardır. (Yalçın, 2017) Bu alan kaotik bir yapıya sahip gibi

görünse de hikâyenin ve karakterlerin çizdiği sınırlar mekân tasarımcıları için bir rota oluşturur.

3.2 Kurgusal Mekânlar ve Vizyon İlişkisi

Hayal ve vizyonu birleştiren ve ayrıştıran noktalar vardır. Hayal bir meleke iken vizyon bir neticedir.(Aydın, 2014) Kurgusal mekânlar üretildikleri dönemin veya bölgenin vizyonundan etkilenirler. Ortaya çıkmak için misyonlarını gerçekleştirebilecek vizyona sahip olan bir üretim alanına ihtiyaç duyarlar. Bu sanatsal yapıtlar güncel toplumsal anlayışlarla şekillenirler ve çeşitlenirler. Örneğin çağdaş gelecek vizyonuna etki eden faktörler arasında nano, biyo ve yeşil teknolojilerden söz edilebilir. (Akkaya, 2014) Sürdürülebilirlik, innovasyon, biyofili çağın popüler tasarım anlayışlarındandır. Sonuç ürünün doğru zamanda, doğru kullanıcıya sunulması gerekliliği, tasarımcı tarafından çözümlenmesi gereken bazı sorunlar ortaya koyar. Ürün teknik açıdan başarıya ulaşmış, kurgusal mekânlar karakterle uygun biçimde kurgulanmış, parçalar doğru biçimde kompoze edilmiş olabilir. Ancak geniş görüşlülük uygun bir ortama ve izleyici kitlesine sunulamaz ise değer yitirir. Bir edebi eserde, bir sinema filminde, bir oyun tasarımında hem ürünü üreten kişi veya kişilerin konuya yaklaştıkları perspektif hem de beğenisine sunuldukları toplumun sağgörüsü önem taşımaktadır.

Kurgusal mekânlar içinde bulunan çağa ayak uydurma gereksinimi duymazlar. Tasarımcı, eseri için var olmayan bir zaman dilimi üretebilir ya da ürünü ortaya koyduğu zaman dilimi dışındaki herhangi bir anı tasvir edebilir. Burada anlatılmak istenen eserde konu edilen dönemsel nitelikler değildir. Eserin izleyiciyle buluşmasında kurgusal ürünün başarıya ulaşması açısından önem taşıyan zamanlama kavramı tasarımcının kendisi veya tasarımcının işverenleri tarafından belirlenir. Eğer yapılan iş geniş kapsamlı ve büyük ise profesyonel pazarlama stratejileri geliştirilmeli ve konunun uzmanlarından destek alınmalıdır.

Bireysel vizyonları sayesinde tasarımcılar eserlerinde geçmiş bugüne taşıyabilir ya da geleceğe dair öngörülerini yansıtabilirler. Bunu belirlerken ve ürünler ortaya koyarken toplumun geniş kesimlerine kitle iletişim teknolojileri veya toplu gösterim salonları üzerinden etki edeceklerinin bilincini taşımalıdır. Bireysel vizyon dışında kuşakların da genel bir vizyonları vardır. Bedük Tuncel ve Kayan çalışmalarında 4. Sanayi Devrimi döneminde yetişen ve 1981-2000 yılları arasında doğan Y kuşağının çağdaş işyeri tasarımları açısından önemini vurgularlar. (Bedük Tuncel ve Kayan, 2018) Nesiller arasındaki bu aktarımın gerçekleşebilmesi için toplumsal değişim, dönüşüm ve eğilimlerin iyi analiz edilmesi gerekmektedir. Kurgusal mekân tasarımı ve endüstri ürünleri tasarımında X kuşağının ürettiği yapımlardan beslenen Y kuşağının üretimleriyle günümüzde çok yönlü ve çok merkezli bir hale gelebilmiştir. Jetgiller çizgi filminde kullanılan robotlar, kayan bantlar, akıllı saatler, LCD ve Flat ekranlar, robot süpürgeler gibi pek çok tasarım günümüzde gerçeğe dönüşmüştür. Kurgusal mekân ve endüstri ürünleri tasarımı bugün hız ve teknoloji kuşağı olan Z kuşağı sayesinde çağa ayak uydurabilmiş ürünler oyun tasarımlarında, animasyon sinemasında, web tasarımında, reklam sektöründe ve daha pek platformda daha fazla varlık göstermeye başlamıştır. Yönetmen Alfred Hitchcock ürün verdiği kuşağı iyi algılamış bir yönetmendir. Zorunda kaldığında taviz verdiğinden bahseden ünlü yönetmen kadın karakterleri dönemin moda anlayışına hâkim ve şık karakterize etmiştir. (Gottlieb, 2014)

3.3 Kurgusal Mekânlar ve Aktarım İlişkisi

Kurgusal mekânlar, hem tasarımcılarının duygu ve düşüncelerini hem de sosyo-politik, sosyo-ekonomik ve sosyo-kültürel durum analizlerini izleyiciye aktarmakla görevlidirler.

Zihinde oluşan kavramların fiziki dünyaya aktarımı temsilci aracılığıyla gerçekleşir. (Arayıcı, 2019) Algısal-kavramsal sanat ürünlerinde, kurgusal mekânların temsilcisi ise onu tasarlayandır. Yönetimlerin sanatsal üretim karşısındaki tutumu ve yaklaşımı, politik ortam, toplumsal yönelimler sosyo-politik faktörleri oluşturur. Sanatsal ürünün ait olduğu ya da sunulduğu kültürün gelenekleri ve toplumun kültür düzeyi de önemli bir biçimsel etkenlerdir. Üretimi gerçekleştiren toplumun ekonomik yetkinliği de çıktının nitelikli olabilmesi açısından önem taşır. Kurgusal karakterler tasarlanırken de fiziksel, sosyal ve psikolojik veriler değerlendirilerek tipler ortaya konmalıdır. (Foss, 2009) Değişken sosyal faktörler karşısında teknoloji sabit bir enstrümandır. Kurgusal mekânlar hangi dönemde üretilirse üretilsin teknolojiye beslenir ve onunla sunulur.

4. KURGUSAL MEKÂNLARIN GÜNCEL DURUMU VE UZAY YOLCULARI FİLMİ

Kurgusal mekânlar, dijital mekânlar, biyo-dijital mekânlar, fijital mekânlar gibi güncel fiziksel mekân tipolojilerinin doğmasına katkı sağlamıştır. Robot teknolojilerinin kullanımının askeri amaçlar dışında da kullanılabilir hale gelmesi, küresel düzeyde yaygınlaşması ve toplumsal düzeye ulaşması robotların kurgusal mekânlarla iletişimini fiziksel ve sanal mekân tabanında kuvvetlendirmiştir. Robotik bilimi, biyo-teknoloji, genetik, biyokimya gibi pozitif bilim dallarının ilerlemesi özellikle bilim kurgu türünde üretilen mekânların çeşitlenmesini sağlamıştır. Teknolojik gelişmelerle birlikte bu türde bazı klasik karakterler çeşitlenmiş, bazıları ise başkalaşıma uğramışlardır. Bunun sonusunda sibernetik uzuvlara sahip insanlar, antropomorfik hayvan ve yaratıklar, biyosüperkahraman gibi melez karakterler ortaya çıkmıştır. Büyücü, cadı, hayalet, ruh, tanrı, tanrıça gibi Antik Çağ mitolojisinden günümüze dek uzanan klasik karakterlerin bazılarının anlatım gücü kuvvetlenmiş bazıları da yozlaşmıştır. Bram Stoker'ın 1897 tarihli "Dracula" romanında ilk kez literatürde beliren ve "Nosferatu Bir Dehşet Senfonisi" adlı filmde ilk kez beyaz perde ile tanışan Türk mitolojisinde Meçkey olarak bilinen vampir kültü, Stephanie Meyer'in beyaz perdeye de uyarlanan Alacakaranlık (Twilight)serisinde lisede eğitim gören, beyzbol oynayan liseli gençlere dönüşmüştür. İklim krizi, gıda kıtlığı ve Covid-19 pandemisi postapokaliptik senaryoları ve punkun alt türlerini canlandırmıştır.

Fiziksel mekânların yanı sıra sanal mekânlar, sanal gerçeklik ve arttırılmış gerçeklikle oluşturulmuş mekânlarda tasarım konseptlerine eklemelenmeye başlamıştır. Sanal mekânlar yalnız görüntülerden oluşabileceği gibi kabuk mekânlarda fiziksel nitelikte kazanabilmektedir. Bu hızlı mekân üretiminin verimli sonuçlar doğurabilmesi için, son değerlendirmeler profesyonel ve tecrübeli meslek insanlar tarafından yapılmalıdır. Tüm bunların doğal sonucu olarak yeni mekânlar doğmuş, tasarımcıların tasarım dağarcığı genişlemiş ve izleyicilerin görsel hazinesi zenginleşmiştir. Bu gelişmeler kimi kaynaklara göre yeni Dünya anlayışının ütopyaları, kimi kaynaklara göre ise distopyalarıdır. Bugün henüz yirmi yıl önce yalnız imgelemde kalabilecek üretim olanağı bulunmayan mekânların fiziksel olarak imar edilebilmelerinin söz konusu olduğu Dünya mimarlık tarihi açısından renkli ve farklı bir dönemden geçilmektedir.

Uzay Yolcuları Dünya'nın yaradılışı üzerine kozmogonik modern bir mit olarak görülebilecek bir hikâyeye sahiptir. Ana teması bugün ciddi bir tartışma konusu olan insanoğlunun uzay kolonizasyonudur. Olay örgüsü uzay-zaman algısı üzerinden kurulmuştur. Lüks ulaşım araçları tasarımlarından beklenebilecek pek çok nitelik filmin geçtiği tek mekân olan Avalon Uzay gemisinde kurgulanmıştır. Bu gemide farklı fonksiyon ve estetiğe özgün iç mekânlar tasarlanmıştır.

4.1 Avalon Gemisinin Bilim Kurgu ve Kurgusal Mekân Açısından İncelenmesi

Dünya hâkimiyetine dair kara, hava ve denizden oluşan üç temel jeopolitik siyasi teoriye son yıllarda Uzak hâkimiyet teorisi eklenmiştir. (Köroğlu, 2004) Dünya’da yaşanan gerilimler ve krizler yeni dünya arayışını tetiklemiştir. Yeni Dünya düzeni, Uzay yolculuğu, Uzay turisti, koloni, kolonizasyon gibi kelimeler farklı alanlarda daha sık telaffuz edilmeye başlanmıştır. Filmin tek mekânı olan Avalon gemisi bir kolonizasyon gemisidir. Bu uzay gemisi yarı eliptik koruyucu kalkanlara ve silindirik bir gövdeye sahiptir ve füzyon motorları aracılığıyla yol almaktadır. Mekânın tüm kullanıcıları filmin başkarakteri James bir göksel kaza sonucu uyanana kadar uykudadır. Film süresince James’e, Aurora, Güverte Amiri ve Android Arthur katılırlar. Avalon’da mürettebatın kullandıkları uyku kapsülleri, gemi güvenliğinin sağlanması açısından korumalı bir alana konumlandırılmıştır. Yolcuların açılı ve eğimli şekilde yerleştirilen uyku kapsülleri ise altılı öbekler halinde bir şemsiye aydınlatma altına yerleştirilmiştir.



Resim 1. Avalon, Yolcularının Uyku Kapsülleri, İç Mekan Görüntüsü (Url-2)

Yolcuların kolunda bulunan kol bandı, ait oldukları yolcu sınıfı için tasarlanan mekânları kullanmalarını sağlayan kimliğe özel bir anahtardır. Kamaralar yolcu sınıfına göre farklı tefriş elemanlarıyla donatılmıştır. Başkarakter James’in kendisine ait olan kamara tek katlıdır. İç mekân bagaj teslim bölümü, depolama ünitesi, yatma mekânı, banyo ve içecek servisi veren bir sebilden oluşmaktadır. Bu kamaradan, kent meydanını andıran, geminin ana merkezi olan büyük salona geçiş asansörle sağlanabilmektedir. Bu asansör yer çekimi olmadığından içerisinde emniyet kemeri takılmasının zorunlu olduğu bir oturma elemanı bulunduran bir dış asansördür. James’in daha sonra taşındığı, birinci sınıf yolculara hitaben özel tefriş edilmiş Viyana süiti ise iki katlıdır. Alt katta giriş, yemek masası, oturma grubu, orta sehpa, dresuar ve okuma koltuğu göze çarpmaktadır. Asma katta ise organik formda bir hazneye sahip yerden yüksek ince kesitli fütüristik bir yatak ve duvara gömme bir gardırop bulunmaktadır. Yatağın uzun hattına paralel yapılan pencere uzay manzarasını iç mekâna dâhil eder. Bu iki kat yalnız rıhtırlardan oluşan organik forma sahip fütüristik bir merdivenle birbirine bağlanmaktadır. Çıkış hattında bulunan duvarda altıgen nişler mevcuttur. Bu nişler aydınlatma amacı ve görsel konfor dışında farklı bir fonksiyona sahip değildir. Giriş katta yer alan oturma grubu $\frac{3}{4}$ dairesel bir forma sahiptir, birim tekrarlarıyla oluşturulmuş metal bir ayak ve camdan bir tablaya sahip orta sehpa bu $\frac{3}{4}$ dairenin içinde yer alır. Altında ise daire biçiminde bir halı döşeme örtüsü olarak kullanılmıştır. Dairenin açık olan bölümünde muhtemelen ısı ile şekillendirilmiş

kontrplaktan birim tekrarları ile yapılmış iki adet berjer ve hemen gerisinde aynı yöntemle oluşturulmuş ancak farklı bir forma sahip okuma koltuğu bulunur. Zemin siyah granit malzeme ile kaplanmıştır. Asma katta bulunan yatak odasının önü açıktır. Merdiven basamakları ve sahanlıklarda da korkuluklar ya da koruyucu bariyerler yoktur. Mekân, tasarımının armonik görünümüne rağmen ölümcül kazalar doğurabilecek bina güvenliği eksikliklerine sahiptir. Duvardan yatağın uzun kenarına paralel biçimde dokunmatik teknoloji ile açılan ve kullanılmadığında duvara gömülen akıllı gardırobun konumu göz önüne alındığında duvarın son derece kalın olması gerekmektedir. Buda gözden kaçan mimari hatalardandır. Ayrıca Uzak düzleminde üretilen bu yaşam formunda mekan tasarımında sınıf farklılıkları halen etkindir.



Resim 2. Avalon Viyana Suiti İç Mekan Görüntüsü (Url-3)

Büyük salonun ortasında bir fıskiyeyle bir havuz bulunur. Bu havuz ile su-medeniyet arasındaki çağlara dayanan ilişkisi yansıtılmaya çalışılmıştır. Senaryo içerisinde kurgusal karakterler bu salona ağaç dikerek ve orayı zaman içerisinde daha da yeşillendirerek biyofilik mimari anlayışa dair bir mimari ürün ortaya çıkmasını sağlamışlardır. Danışma, haberleşme gibi amaçlar için kullanılan yüksek teknoloji araçlar dokunmatik teknolojisi ile çalışmaktadır. Hologramlarda geminin pek çok noktasında bilgilendirme ve danışma hizmetleri vermektedir.

Sağlık hizmetlerinin verildiği revirde hastanın içerisine hayati değerlerinin taranması amacıyla yattığı şeffaf bir kapsül bulunur ve hastaya gereken tedavi kapsül aracılığıyla verilir. Yatarak teşhis ve tedavi hizmetleri alındıktan sonra otonom sistemin belirlediği ilaçlar bir otomat aracılığı ile hastaya verilir. Geminin ufak düzeydeki arızaları da otonom tamirat hizmetleri ile düzeltilmektedir. Komuta için bir ofis mekânı da kurgulanmıştır. Kolonizasyon eğitimi alınacak sekiz geniş sıradan ve dijital bir ekrandan oluşan bir eğitim mekânı mevcuttur. Bu sınıfın öğretmeni de hologramdır.

Gemi içerisinde bulunan Android (insansı) robot Arthur'un hizmet verdiği bar Art Deco tarza sahiptir. Bar tezgâhı, bar bankosu, içki dolabı, ince kesitli metal sandalyeler ve masa ayakları ve tüm diğer mobilyalar bu mimari tarzdadır. Yapı elemanlarının kaplamalarının desenlerinde ve döşemeye kaplanan tekstil malzemenin desenlerinde yine bu üslup kullanılmıştır. Ancak sahne arkasındaki duvar yüzeyine Art Deco stilinde galaktik figürler işlenmiştir. Tavan süslemeleri de yoğunudur ve aynı üslupla tasarlanmıştır. Tüm yüzey tasarımlarında aynı teknik ve anlayış kullanılarak oluşturulan desenler göz yormasına rağmen armonik bir stil bütünlüğü içindedirler. Mekân tefrişinde dönemin popüler çalgı

aletlerinden piyano mevcuttur. Bu noktada Art Deco'nun uzay gemisi barı ile buluştuğu ve bilim kurgu ile tanıştığına dair yapımın tasarımcısı Guy Hendrix Dyas'ın ironik bir anlatımı söz konusudur. Dyas yapım sürecinde Edward Hopper'ın resimleri ve Richard Rogers, Norman Foster ve Santiago Calatrava'nın tasarımlarından etkilendiğini de Architectural Digest dergisine verdiği röportajda belirtmiştir. (Url-1)



Resim 3. Avalon, Art Deco Bar İç Mekân Görüntüsü ve Android Arthur (Url-4)

Avalon'da dünyaca ünlü özgün mutfaklardan olan Japon mutfacı, Fransız mutfacı ve Meksika mutfacı için ayrı alakart restoranlar bulunmaktadır. Bu restoranların tefrişinde, geminin fütüristik çizgisinden kopmadan yerel kültüre özgü elemanlara ve malzemelere yer verilmiştir. Etnik restoranlarda yerel dili konuşabilen servis robotları hizmet vermektedir. Japon restoranında kırmızı renkte dijital bir duvar kullanılmıştır. Bu duvarda, japon kanjileri, japon balıkları, istridye kabukları gibi yerel desenler oluşturulmuştur. Tavan penceresinden süzülün hologram deniz canlıları mekâna hareket katmaktadır. Ayrıca oturma düzeni Japonların Antik Çağ'dan beri kullandıkları geleneksel malzemeler içerisinde ahşap ile oluşturulmuştur.



Resim 4. Avalon, Japon Restoranı İç Mekân Görüntüsü (Url-5)

Meksika restoranında da sedirli oturma düzenleri mevcuttur ve renk tercihleri zengindir. Fransız restoranında ise Avrupa saraylarının yemek salonlarını andıran bir restoran

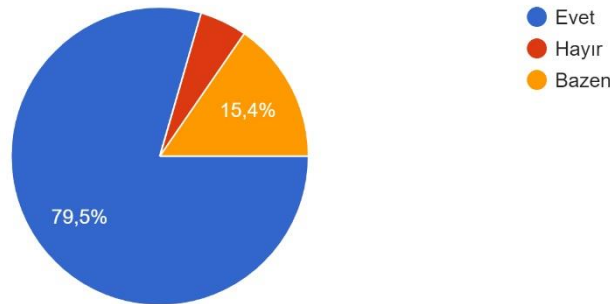
kurgulanmıştır ve gelenekselleştirme devam etmektedir. Her sınıftan yolcunun ortak olarak kullandıkları yemek salonunun planlaması herhangi bir yemekhanenin oturma düzenini çağrıştırmaktadır. Burada yemek makinası tarafından verilen self servis kahvaltı servisi mevcuttur. Yemekhane sınıfsal farklılıklara göre düzenlenmiş olmasa da makineden yemek alabilmek için kimlik bantları kullanılmaktadır. Bu alan uzay-mekân düzleminde olmasına rağmen fütüristik, ruhsuz ve kimliksizdir. Geminin genel temizliği ve ortak mekânların hijyeni temizlik robotlarıyla otomatik olarak sağlanmaktadır.

Gemi yolcularına alternatif bir yaşam sunabileceği pek çok eğlence ve rekreasyon mekânına sahiptir. Avalon içerisinde dijital ekranda seyircilerin olduğu interaktif bir basket sahası, tipik ve kimliksiz bir sinema salonu, interaktif dans oyunu oynanabilen bir dans pisti, fütüristik bir sera, manzara izlemeye olanak veren amfi tiyatro düzenine sahip bir seyir alanı, uzay manzarasına nazır bir yüzme havuzu vardır. Yürüyüş ve koşu için merkez bölümde uzun koridorlar oluşturulmuştur.

4.2 Uzay Yolcuları Filmi ve Avalon Gemisi ile İlgili Öğrenci Değerlendirmeleri

Adayların %79,5'i bilim kurgu türünde film izlemekte, %15,4'ü bazen izlemektedir. Geri kalan düşük bir oran bilim kurgu filmleri izlememektedir. İç mimarlık bölümünde eğitim gören, tasarımcı adaylarının toplamda %94,9'luk oranı bilim kurgu türünü tercih etmektedir. Bu bağlamda bilim kurgu türünü ve uzay kurgularını tasarım öğrencilerini besleyen kaynaklardan içerisinde görmek mümkündür.

Bilim kurgu türünde film izliyorum
39 yanıt



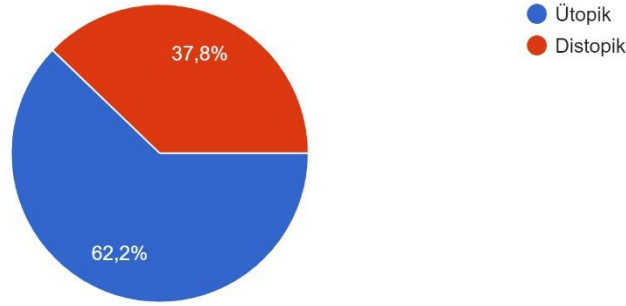
Şekil 1. Bilim Kurgu Türü ve Öğrencilerin İzleme Oranları

Öğrencilerin %62,2'si uzayda yaşam fikrini ütöpic, %37.8'i distopik bulmaktadır. Kolonizasyon, yeni yaşam formları, yeni nesil kentler, akıllı şehirler toplumun bazı kesimleri tarafından Dünya'da yaşanan salgın hastalık, kıtlık gibi felaketlere son verecek ve gelişimin sürekliliğinin sağlanabileceği ütöpic mekanlar olarak nitelendirilmektedir. Toplumun bazı kesimleri için ise ev olarak tabi edilebilecek dünya gezegeninden uzaklaşmak ya da duvarlar arkasında izole edilmiş bir yaşam distopik mekân kurgularına işaret eder. Uyku kapsüllerinin geliştirilmesinin, lüks yolcu uzay gemilerinin üretilmesinin, hızlı ve sofistike uzay gezileri yapılmasının, füzyon motorlarının yaygınlaşmasının, kolonizasyonun gerçekleşebilmesinin izleyiciler açısından olanaklı görüldüğü saptanmıştır. Fütüristik malzeme ve detayların farklı, amorf keskin formlarla bir arada sunulacağı ve bu mekânların görkemli ve modern bir şekilde yorumlanacağı öğrenciler tarafından saptanan ütöpic öngörüsöl çıkarımlardır. Dünyanın robotlar tarafından ele geçirileceği, insan gücünün yerini tamamen makine gücünün alacağı,

robotlaşma sürecinin başlayacağı, sessiz, gri, ürpertici, soğuk, ruhsuz, metalik laboratuvar görünümlü iç mekânların sayıca artacağı makineleşme ve sessizlik odaklı bir dünya oluşacağı distopyası da öğrencilerin diğer sezgisel çıkarımlardır.

Uzay Gemisinde yaşam sizce nasıldır ?

37 yanıt

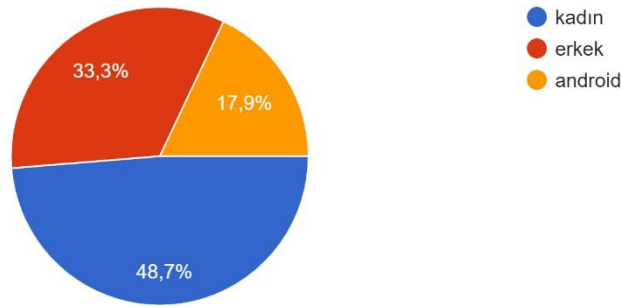


Şekil 2. Öğrenci Görüşleri ve Uzay Gemisinde Yaşam

%48,7'si kadın, %33,3'ü erkek, %17,9'u Android(insansı) karakteri etkili bulmuştur. Kurgusal karakterler bakımından duygu taşıyan insan karakterler, halen insansılar ve robotlardan daha etkilidir. Gelecekte robotların fiziksel mekânlarda insanlarla daha fazla iletişim kurması mümkündür. Bu yeni kullanıcılar antropometrik ve ergonomik değerlerin yeniden ele alınmasına neden olabilecektir. Kurgusal mekânlarda da bu anlayışla üretilen karakterlerin sayıca artması mümkün görünmektedir. Ancak gerçek etkiler ancak gelecekte anlaşılabilir.

Hangi karakter ilginizi daha çok çekti

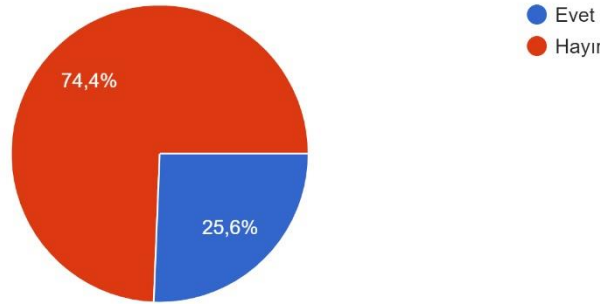
39 yanıt



Şekil 3. Öğrenci Görüşleri ve Karakterler

Erkek kurgusal karakterin, kadın kurgusal karakteri uyandırmaya çalışmasını öğrencilerin %74,4'ü doğru bulmamaktadır. %25,6 si ise doğru bulmaktadır. Bu bağlamda günümüzde genç bireyler arasında yanlış tercih yapma korkusu yalnız kalma korkusuna galip gelmiştir. Farklı, inovatif, ve fütüristik bakış açılarına rağmen öğrenciler hikâyenin kurgusunda alışlagelmemiş bir dünya söz konusu olduğunda dahi geleneksel değerlerden tamamen uzaklaşılmasını doğru bulmamaktadır.

Erkeğin kadını da uyandırmasını doğru buluyor musunuz ?
39 yanıt



Şekil 4. Öğrenci Görüşleri ve Olay Örgüsünde Etik

Öğrenciler, robotlar, robot servis elemanları, robot süpürgelerin covid ve post covid dönemde hijyen ve hız nitelikleriyle kullanılabileceğini Covid-19 salgının başında online eğitim döneminde gerçekleştirilen bu değerlendirmede ön görmüşlerdir. Gerçekten bu dönem içerisinde hijyen ve hız için yapay zekâ kullanımı mekân ve temas üzerine pek çok sıkıntıya çözüm sağlamıştır. İç mekân içerisinde bitkilerin ve ağaçların yetişebileceğini gösteren ve kaza sonrası ekilen ilk ağaç biyofilik mimarinin gelecekçi yönünü ortaya koymuştur. Bu ağaç ve yapay sera öğrencilerin dikkatini çeken diğer bir unsurdur. Dokunmatik iletişim modüllerinin, sesli komut-yanıt sistemlerinin, simülasyon ve hologram teknolojisinin entegre edildiği iç mekan öğeleri katılımcılarca saptanan diğer detaylardır. Gelecekte pişirme ve servis etme eylemlerinin yemek makinelerince ve servis robotlarınca gerçekleştirildiği otonom yemekhanelerin oluşturulabilmesinin, check up yapabilen, teşhis ve tedavi uygulayabilen hastayı otonom biçimde şifalandırabilen sağlık kabinleri üretilmesinin olası olduğu öğrenciler tarafından ifade edilmiştir. Ergonomik açıdan güçlü mobilya tasarımlarının, fütüristik form ve malzeme arayışının, makineleşmenin hızlı artışının, teknolojik tabanlı iç mekân tasarımlarının daha da gelişeceği öğrenciler tarafından pek çok kez vurgulanmıştır.

5. Sonuç

Öğrenciler kurgusal mekân ve kurgusal karakter ilişkisini, kurgusal mekân zaman ilişkisini, kurgusal mekân kostüm ilişkisini, sinematografik renk kullanımını, filmin genel kültürlerine yaptığı katkılarına ve tasarım dağarcıklarına yaptığı katkıyı da yorumlamışlardır. Bu alanları birden beşe kadar yorumlamaları istendiğinde, yapımın herhangi bir noktada üçün altında puan almadığı görülmektedir. Bu sonuçlar bilim kurgu ürünlerinin ve başarı ile kurgulanmış kurgusal mekânların Z kuşağı tarafından benimsendiği ve mesleki açıdan faydalı görüldüğü yolunda bir çıkarıma ulaşmaktadır. Yönetmenin filme bakış açısı, sinema filmine anlam katan renklerin skalası ve müzik mekân ilişkisi izleyicileri kurgusal mekânlar kadar tatmin etmiştir. İzleyici tarafından başarılı bulunmayan yapımların yalnız kurgusal mekânlarının doğru ve etkili kurgulanması tek başına yeterli değildir. Kurgusal mekânın kendini ifade edebilmesi için tatminkâr bir zemine oturması gerekmektedir. Ses, ışık, kostüm gibi sinema sanatına ait tamamlayıcılar kurgusal mekanların sanatsal değerini arttırmaktadır. Film gelecekçi bir yaşam tarzını sürdüren genç kuşağı etkileyerek kendine tasarım düzleminde yer açmayı başarabilmiştir. Görsel algılarını tetikleyen ve meraklarını celbeden uzay üzerinden ilgili ders kapsamında yeni tasarım fikirleri geliştirmişlerdir. Bu fikirlerden bir kısmı kısa süre

içerisinde uygulamaya dönüşmüştür. Robot kullanımının artacağına dair öngörüler bunlardan biridir.

Kurgusal Mekân Kurgusal Karakter İlişkisini Başarılı Buldum

Çizelge 1. Öğrenci Görüşleri ve Kurgusal Mekân Kurgusal Karakter İlişkisi

3	%7,7
4	%28,2
5	%64,1

Kurgusal Mekân Zaman İlişkisini Başarılı Buldum

Çizelge 2. Öğrenci Görüşleri ve Kurgusal Mekân Zaman İlişkisi

3	%28,2
4	%25,6
5	%64,1

Kurgusal Mekân Kostüm İlişkisini Başarılı Buldum

Çizelge 3. Öğrenci Görüşleri ve Kurgusal Mekân Kostüm İlişkisi

3	%15,8
4	%34,2
5	%50

Kurgusal Mekân Film Müzikleri İlişkisini Başarılı Buldum

Çizelge 4. Öğrenci Görüşleri ve Kurgusal Mekân Film Müzikleri İlişkisi

3	%15,8
4	%34,2
5	%50

Sinematografik Renk Kullanımını Başarılı Buldum

Çizelge 5. Öğrenci Görüşleri ve Sinematografik Renk İlişkisi

3	%7,7
4	%23,1
5	%69,2

Filmde kurgusal karakter anlamında çok sayıda robot mevcuttur ancak bu robotlardan Arthur dışındakiler hikâyeye etki edecek boyutta diğer karakterlerle ve mekânlarla iletişime girmez. Çelik malzeme kullanılan uzay aracında türlü tasarımlarda ilerici malzemeler kullanılmıştır. Karbonfiber ve poliamid malzeme kullanılan uzay kostümleri buna örnek verilebilir. Müzik mekânı betimlemede kurgusal mekânlar için işitsel eksiklikleri tamamlayan önemli bir unsurdur. Yapım bu anlamda da izleyiciler tarafından başarılı bulunmuştur. Sinematografik renk kullanımı gelecek alegorisine uyumludur. Aydınlatmalarda ise beyaz, sarı ve mavi ışıklar tercih edilmiştir.

Bu Film Ve Kurgusal Mekânları Genel Kültürümü Arttırmada Faydalı Oldu

Çizelge 6. Öğrenci Görüşleri, Bilim Kurgu ve Genel Kültür

3	%12,8
4	%28,2
5	%56,4

Bu Film Ve Kurgusal Mekânları Tasarım Dağarcığımı Genişletti

Çizelge 7. Öğrenci Görüşleri, Bilim Kurgu ve Tasarım Dağarcı

3	%7,7
4	%28,2
5	%64,1

Yönetmen Morten Tyldum'u başarılı buldum

Çizelge 9. Öğrenci Görüşleri ve Yönetmen Yorumları

3	%7,7
4	%28,2
5	%64,1

Kurgusal mekân tasvirlerinin hızla geliştiği modern çağ, kozmogonik mitleri modernleştiren öyküleri de kapsamına dâhil etmiştir. Gelecekte de tasarımın temelini kökleşmiş değerlerden alacağı düşünülmelidir. Transhümanizm, cyberpunk, postapokaliptik senaryolar kadar insan - mekân ekseninde temel değerler de film süresince ele alınmıştır. Gemişten güç alınmadan kurulacak bir geleceğin sonu kültürel ve yozlaşma ve mekansal deformasyondur. Geminin genelinde dairesel, organik, biyo-dijital ve gelecekçi forma sahip mekânlar oluşturulmuştur. Filmde kurgusal tasarım nesneleri arasında ergonomik ve estetik değerlere sahip mobilyalar, dekoratif öğeler, sensörlü led aydınlatmalar ve dekoratif aydınlatmalar, ince yapı elemanları olarak büyük açıklıkları geçen sabit pencereler ve kontrollü elektronik kayar kapılar, yüzey tasarımları ve metal süpürgelikler mevcuttur. Yapı elemanlarının renklerinde siyah-beyaz-gri renk kullanımı yoğundur. Sesli komutla yazma, dokunmatik, hologram, yıldızlar arası haberleşme gibi fütüristik teknolojiler kullanılmıştır. Günümüz teknolojileri değerlendirildiğinde gelecekte bu tarz yapımların ve kurgusal mekânların sayıca artacağını hatta uzay gemilerinin fiziksel mekânlar olarak tasarımcılar tarafından tefriş edileceğini söylemek mümkündür.

KAYNAKÇA

- Tuncel, A. (2007). *Mobil Konutlarda İç Mekân Organizasyonu Ve Mobil Mekânların Tarihsel Gelişim Süreci*, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul
- Keser, N. (2009). *Sanat Sözlüğü*, Ütopya Yayınevi, Ankara
- Özgen, E. (2020). Hastane İç Mekân Tasarımında Malzeme Kullanımı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 318-333
- Monaco J. (2017). *Bir Film Nasıl Okunur ?* Oğlak Yayıncılık, İstanbul
- Bektaş, E. H. E. (2017). Sinema Ve Mekân İlişkisi Açısından Bilim Kurgu Filmlerine Bir Bakış. *Mimarlık ve Yaşam*, 2(2), 201-218.
- Turan, T., & Kavut, İ. E. (2022). Gerçeküstü Sanat Akımının Kurgusal Mekânlara Ve Metaverse Kavramına Katkısının Norm Bağlamında İncelenmesi. *Journal Of Architectural Sciences And Applications*, 7(1), 346-363.
- Özdoğan, E. (2015). *Fantezi Ve Korku Kurguda Kurgusal Karakter ve Kurgusal Mekân İlişkisi*, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Ana Bilim Dalı, Sanatta Yeterlik Tezi, İstanbul
- Şekerci, C. (2017). Sanal Gerçeklik Kavramının Tarihçesi. *Journal of International Social Research*, 10(54).
- Yalçın, Ç. (2017). *1980 Sonrası Bilim Kurgu Filmlerinin Kurgusal Mekan Üzerinden Örneklerle Analizi*, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Ana Bilim Dalı, Doktora Tezi, İstanbul
- Çiftci, S. K., & Demirarslan, D. (2020). Cyberpunk Türü Ve Örnek Filmlerin İç Mekân Analizi. *İbad Sosyal Bilimler Dergisi*, 62-83.
- Küçükdoğan, B. (2010). *Sinemada Kurgu ve Eisenstein*, Hayalbaz Kitap, İstanbul
- Aydın, S. (2014). *Hayal ve Vizyon*, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Ankara
- Akkaya, Ç. (2014). *Gelecek vizyonu kapsamında 21. yüzyılda tasarlanmış konut projelerine kullanıcı odaklı eleştirel bir yaklaşım* Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Ana Bilim Dalı, Sanatta Yeterlik Tezi, İstanbul
- Tuncel, D. B., & Kayan, H. Z. (2018). The design of flexible furniture for the new generation offices. *Civil Engineering and Architecture*, 6(2), 78-87.
- Gottlieb, S. (2014) *Alfred Hitchcock*, Agora Kitaplığı, İstanbul

Arayıcı, O. (2019). Anlam İçin Temsil Yapısı Olarak Tasarım Ürünü. *Turkish Online Journal Of Design Art And Communication*, 9(2), 202-206.

Foss, B. (2009) Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji, Hayalbaz Kitap, İstanbul

Köroğlu, V. (2004). Jeopolitik Ve Jeopolitik İlminin Nüfus Unsuru Açısından Türkiye Avrupa Birliği İlişkileri. *Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(1), 27-43.

Url-1 <https://www.architecturaldigest.com/story/passengers-set-design>

Url-2 <https://www.setdecorators.org>

Url-3 <https://www.architecturaldigest.com/story/passengers-set-design>

Url-4 <https://filmandfurniture.com>

Url-5 <http://thefilmexperience.net>