

**To Cite This Article:** Kavut, İ.E. and Olgaç, E. (2023). The Technology of Fictional Space Designs in Dune Movies Investigation of Change in Time With Its Effect. *Journal of Interior Design and Academy*, 3(1), 1-25.

**DOI:** 10.53463/inda.20230166

*Submitted:* 07/11/2022

*Revised:* 26/01/2023

*Accepted:* 20/02/2023

## THE TECHNOLOGY OF FICTIONAL SPACE DESIGNS IN DUNE MOVIES INVESTIGATION OF CHANGE IN TIME WITH ITS EFFECT

### Kurgusal Mekan Tasarımlarının Teknolojinin Etkisiyle Zaman İçerisindeki Değişiminin Dune Filmleri Üzerinden İncelenmesi

İ. Emre KAVUT<sup>1</sup>, Elifnaz OLGAC<sup>2</sup>

#### Öz

Sinema oluşumdan bu yana sürekli ilerlemekte ve birçok disiplin ile iç içe geçmektedir. Teknoloji de bu disiplinler arasında bir köprü görevi görmektedir özellikle de bilim kurgu sineması ve mimarlık arasında teknolojinin yeri yadsınamaz büyüklüktedir. Bu çalışmada kurgusal mekan tasarımlarının teknolojinin etkisi ile zaman içerisindeki değişimi ele alınarak bu gelişmelerin sinemaya ve yine kurgusal mekan tasarımlarına nasıl etki ettiği bilim kurgu sinemasından aynı romandan üretilen "Dune 1984" ve "Dune 2021" olarak incelenmiştir. Konunun literatür araştırması yapılmış daha sonra araştırmanın yöntemine göre filmler önce izlenmiş, son olarak yorumlayıcı tarafından yorumlanmıştır. Yapılan çalışmanın bilim kurgu ve kurgusal mekanların aralarındaki ilişkiyi ve bu ilişkinin teknoloji çevresinde değişimine yönelik araştırma yapan çalışmalara kaynak olması amaçlanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Bilim kurgu, kurgusal mekan, sinema, teknoloji, Dune

#### Abstract

Cinema has been advancing continuously since its formation and intertwined with many disciplines. Technology also acts as a bridge between these disciplines, especially between science fiction cinema and architecture, the place of technology is undeniable. In this study, the change of fictional space designs over time with the effect of technology is discussed and how these developments affect cinema and fictional space designs are examined as "Dune 1984" and "Dune 2021" produced from the same novel from science fiction cinema. The interior spaces and structures in these films were determined and the subjects to be discussed were selected and turned into tables. A literature search of the subject was made, then the films were watched first, lastly interpreted by the interpreter according to the method of the research. The aim of the study is to be a source for studies on the relationship between science fiction and fictional spaces and the change of this relationship in the environment of technology.

**Keywords:** Science fiction, fictional space, cinema, technology, Dune

<sup>1</sup> **Correspondence to:** Assoc. Prof. Dr. Mimar Sinan Fine Arts University, Istanbul, emre.kavut@msgsu.edu.tr,

ORCID No: 0000-0003-2672-4122

<sup>2</sup> Master Student, Mimar Sinan Fine Art University, Istanbul, elifnaz.olgac1@gmail.com, ORCID No: 0000-0001-8476-4478

## 1.GİRİŞ

Sinema ortaya çıkışından beri sürekli değişim ve gelişim içindedir. “Sinema, 1895 yılında Lumiere Kardeşlerin icat ettiği cinematographe ile çekmiş oldukları günlük hayattan kesitleri aldıkları gibi aktarmalarıyla ortaya çıktı” (Şenyapılı, 2002). Var olanın aktarımı ve anlatımı ile başlayan sinemada bir tasarlama içgüdüğü yoktu. Duygular, diyaloglar, hazır yapılar ve mevcut mekanların aktarımının dışına çıkan sinemanın günümüzde geldiği noktada teknoloji önemli bir rol oynamaktadır. Ormanlı “sessiz sinemadan sesli sinemaya, siyah beyaz sinemadan renkli sinemaya geçiş teknolojik gelişme ve buluşların sonucudur. Söz konusu buluşlar ve gelişmeler aynı zamanda sinemacıları anlatım dilinde ve tasarım alanında yeni arayışlara yöneltmiş bu da sinema sanatının ve biliminin ilerlemesini sağlamıştır” demiştir (Ormanlı, 2010). Buna göre sinemanın var oluşundan itibaren yaşanan teknolojik gelişmelerin sağladığı buluşlarla olumlu bir şekilde etkilediğini söylemek mümkündür. Bilgisayarın icadı ile sinema tekniklerinin 20. yy.’dan itibaren hız kazanması ile beraber, sanal mekanların üretimi birçok farklı tekniklerin kullanılmasına etki etmiştir. Çekim teknikleri, kostümler tasarımları, sahne tasarımları, mekan tasarımları, görsel efektler ve daha birçok alanda değişimler yaşanmıştır. Bu değişimleri özellikle günümüz bilim kurgu yapımlarında hissetmek mümkündür. Örneğin seri filmleri, uyarlama filmleri ya da aynı konuyu ele alan yapımlar bu çalışmada olduğu gibi farklı zaman dilimlerinde görüldüğünde teknolojik ürünlerin ve gelişmelerin olumlu etkisi ile aradaki görsel farklar net bir şekilde anlaşılmaktadır. Sinemadaki ideolojik ve teknolojik gelişmeler sonucunda tasarlama kaygısının ortaya çıkışı kurgu-mekan ilişkisini doğurmuştur. Bilimkurgu sineması da bunlara bağlı olarak teknolojik gelişmeler ışığında yeni, farklı ve olmayanı yaratmayı istemekle açığa çıkmıştır. “Bilim kurgu filmleri geleceği anlatırken, mimari mekanlara da farklı bakış açıları için ilham kaynağı olmuştur” (Kavut, 2019). Bu bağlamda makale; teknolojik gelişmelerin sinemaya ve kurgusal mekan tasarımlarına nasıl etki ettiği, bu etkileşimin hangi yollarla gerçekleştiği, sinema ve mekanın bu etkileşimden nasıl fayda sağladığı, mekanın izleyici ile kurduğu bağı Frank Herbert’in edebi bilimkurgu romanı olan “Dune”un, 1984 David Lynch ve 2021 Dennis Villeneuve yapımları üzerinden incelenecektir. Çalışmanın amacı sinemanın var oluşundan beri teknoloji ile geçirdiği evrimin bilim kurgu filmlerine yansımalarını araştırmaktır. Bu araştırmanın Dune filmleri üzerinden yapılmasının sebebi ise aynı kitaptan ve konudan uyarlama olup filmlerin vizyon tarihleri aralarında 37 yıl gibi bir zaman farkının olmasıdır. Teknolojinin gelişiminin aynı biçimde betimlenen kurgusal mekanlara nasıl etki ettiği bu filmler ile anlaşılması mümkündür. Dune: Çöl Gezegeni evreninin sinemaya uyarlanan iki yapımları izlenerek mekansal bağlamda aralarındaki farkların ortaya konması ve buna göre yine yapımlardaki kurgusal mekanların teknolojinin etkisi ile 1984-2021 yılları arası tasarımların neye göre değiştiği nitel araştırma yöntemlerinden biri olan durum çalışması

yöntemi ile incelenerek ve bu filmler üzerinden örneklendirilerek sonuçlarının ortaya konması hedeflenmektedir.

## 2. SİNEMADA MEKAN VE TEKNOLOJİ

Le Courbisuer'ın yazılarında anlattığı “Tabula Rasa” terimi başlangıçta boş bir levhadır. Bu levha üzerine yazılacak deneyimler, hatıralar, duygular sonucu oluşan tasarımlar levhayı şekillendirir. Yer de aynı şekilde başlangıçta hiçbir şeyden başlayan tanımsız ve boş bir kavramdır. İnsanların kendilerini yaşadıkları mekanlarla özdeşleştirmeleri bu mekanları fiziksel, duygusal ve algısal olarak kavramakla oluşur (Coles and House, 2012). Lefebvre'e (1991) göre “mekan okunmadan önce, yaşanmak üzere üretilir”. Buna göre mekanların tanım kazanması kullanıcılarının ona yüklediği anlamlar ile mümkündür. Hafızamızda oluşturduğumuz hatıralar, duygular, deneyimler mekanları algılamamızı sağlar. Fakat sinema bize “hiç gitmediğimiz yerleri deneyimleme fırsatı verir. Bu yönüyle mimari kültüre ve eğitime katkıda bulunur, mekansal deneyim zenginliği yaratır” (Ek Bektaş, 2017). Sinema; insanın kendisi ile anlamlandırdığı ve kodladığı, deneyimlerinin geçtiği mekanları yaratma, anlatma ve aktarma isteğinden doğmuştur. Sinemimari ve mekan kavramlarının kesiştiği nokta olarak mimarlık, bu sanat kollarını ve biçimlerini anlatılan imgelerle birbirlerine daha da çok bağlar. Sinema mekanın hafıza ile kurduğu bağdan yararlanır hem mekan ile hem de mekanın izleyici ile aralarında oluşan bağ ile anlatım sağlar. Bu bağı izleyici zihninde imgeler haline getirir. İzleyici, anlatılan mekanlar var olmasa bile ya da daha önce gidip görmemiş hatıra oluşturmamış olsa bile filmlerde tanımlanmış zaman ve mekan kavramlarının zihninde oluşturduğu görsel hafızadan yararlanarak bu mekanların deneyimlenmesini sağlar. “Film izlerken seyirci, bedeniyle gördüğü olayların ve mekanların içinde yer almasa da sinemasal mekan içindeki deneyimi sürecinde tüm duyularını kullanır. Bir film izlenirken sadece gözlerle değil, tüm diğer duyu organlarıyla birlikte sinemasal mekanda geçen olayın içine girilir” (Kale, 2004). Örneğin Paris'e daha önce hiç gitmemiş bir izleyici izlediği bir filmde Eiffel Kulesi'ni, Şanzelize'yi gördüğünde bu şehrin Paris olduğunu bilir. Çünkü daha önce bu imgeler, mekanlar ve kentin dokusu, görsel deneyimler halinde hafızasına kaydolmuştur. Böylelikle hiç gitmediğimiz, deneyimlemediğimiz mekanlar ve yerler ile ilgili görsel anılarımız olur (Beşışık, 2013). Bu fikre göre sinema, “var olmayan, var olması mümkün olmayan, hayal ürünü bir mimari yapının, distopik ya da ütöpik mekanların kullanılabilmesi ve üretilebilmesine imkân sağlayan özgür bir alandır”. Bu fikre göre sinema, var olmayan ve hayata geçirilmesi mümkün olmayan kurgu bir tasarımın, yapının, kentin, distopik ya da ütöpik mekanların kullanılabilmesi ve üretilebilmesine imkân sağlayan özgür bir alandır. Cinematographe'ın ortaya çıkışından itibaren yıllar içerisinde teknolojinin de gelişmesiyle birlikte bilgisayar gibi ürünlerde sanal mekanlar

üretilmeye başlanmış ve böylelikle sinemanın da dijitalleşme süreci başlamıştır. “Dijital kavramı, film üretiminde bilgisayar teknolojisinden yararlanılmasıyla başlamış; peliküle çekilen görüntülerin sayısallaştırılarak kurgu aşamasında işlenmesiyle kendisini göstermiştir. 1980’li yıllarda başlayan bu süreç günümüzde kurgu ve kamera teknolojileri başta olmak üzere günümüzde tamamen dijital bir üretimi getirmiştir” (Seçmen, 2020). Sinemanın icadından bu yana gerçekleşen teknolojik gelişmeleri ve bu dijitalleşme sürecini kronolojik olarak tanımlayacak olursak öncelikle yapım öncesi alanında kamera ve gösterim araçlarında daha sonrasında ise yapım sonrası denilen kurgu aşamasında değişimler yaşanmıştır. Bu değişimler yapım öncesinde 35 mm’lik kameraların dışına çıkan daha kaliteli çekimler yapabilen kameralar, IMAX (image maximum) ve 3 boyutlu gösterim gibi gelişmeler şeklindedir. Kurgu aşamasında ise görsel efektlerin hazırlanmasında CGI (computer-generated-imagery) teknolojisi, 2 boyutlu ve 3 boyutlu animasyon, compositing (birleştirme), motion (dijital oyunculuk) ve blue, green box gibi dijital üretim araçları kullanılmaya başlanmıştır (Bergan, 2008). Tüm bu teknolojik gelişimler ışığında sinema mekan bağlantısı mimari anlamda farklı bir boyuta taşınmıştır. Bunların sonucunda “Bilim Kurgu” kavramı doğmuştur. Sinemada bilim kurgu üretilmeye başlanıp “hayata geçirilmesi mümkün olmayan mekanların” deneyimlenmesine olanak sağlamıştır.

## 2.1. Bilim Kurgu Sinemasında Kurgusal Mekan ve Teknoloji

Sinema 19.yy’dan başlayarak ilk olarak var olan mekanların deneyimini sunar. Mekanları gerçek veya setlerde inşa edilmiş olarak kullanır. Sinemada film anlatılarında geçen olayların yaşandığı mekanlar, ortamlar, bu anlatılarla etkileşim içindedir ve bunları, fikirleri yansıtan öğelere biçimlere dönüştürerek yeniden üretilen yerler haline getirmiştir. Fakat sinema ortaya çıkışından bu yana gelişmekte ve çıkış amacından bağımsız olarak özgür bir üretim alanı haline gelmiştir ve var olanın dışında mekanlar üretmeye başlamıştır. “Bilim” kelimesi TDK’ye göre evrendeki olguların bir bölümünü ele alıp yöntem ve deneyleri kullanarak ve gerçekliğe dayanarak sonucunda tutarlı bilgiye ulaşmaktır. “Kurgu” kelimesinin yine TDK’nin aktardığı anlamlarından biri ise uygulamaya geçmeyen sadece bilmek ve açıklamak amacını güden düşünce kuramsal araştırmadır (TDK, 2022). Bilim-Kurgu bu anlamlar doğrultusunda beraber bir bütünü oluşturduklarında ikisi de ifade ettiklerinden farklı olarak gerçek olmayan olaylar bütünü oluştururlar. “Diğer türlerden farklı olarak bilimkurgu sinemasında, üretilen mekanların günümüz mekanlarından radikal bir şekilde farklılaşan ütopyik veya distopik gelecek kurgularını yansıttığı görülür. Bilimkurgu filmleri için bilgisayar ürünü mimarlık, yapı ve kent imgelerinin yaratıldığı, bazen de fütüristik mekanlar olarak değerlendirilen belirli yapıların kullanıldığı görülmektedir” (Kırış, 2012, akt: Ayyıldız ve Müştak,

2016). Bilim kurgu sinemasını birçok farklı biçimde ifade etmek mümkündür ama en genel tanımıyla geçmiş ya da gelecek tasviri yapan bilim ile hayal gücünün birleşmesinden doğan üretimler bütünüdür. Bu alanın mimarlıkla buluştuğu nokta ise yaratılmamış tasarımlara ihtiyaç duyulmasıdır. Var olmayan mekanların tasarlanıp film yapılması durumunda bir yaratım söz konusudur ve bu da yeni bir kavram ortaya koymuştur. “Bilimkurgu, Amis'in (1960) yaptığı tanıma göre, bildiğimiz dünyada var olmayan, ama bilim ve teknolojideki gerçek ya da hayali yenilikler üzerine temellendirilmiş durumları konu eden öyküsel bir düzyazı türüdür” (Bektaş, 2017). Kurgusal mekan tasarımları sinemadan başlayarak birçok alanda oluşturulmaya başlamıştır. Gün geçtikçe ortaya çıkan teknolojik ürünler ile daha farklı üretimlerin sağlanmasına imkân tanımaktadır. Var olmayan mekanların yaratılma kaygısı ve geleceğin tasvirleri tasarımcının ileriye dönük merakları sonucu ortaya çıkar. “Teknolojinin devamlı gelişmesi sonucu, önceki dönemlerde kurgulanan bilim kurgu filmlerinin betimlediği geleceğin teknolojisinin sağladığı ürünlerin, sonraki dönemlerde ilkel olarak adlandırılmasına rağmen önemli olan filmlerin bilimsel verilere uygun bir anlatısı olmasıdır. Bu özelliği sonucunda teknoloji kavramının her dönem, bilim kurgu filmlerinin en önemli yapı taşlarından biri olduğu görülür” (Küpeli İğdeli, 2013). Buna göre teknoloji, bilim kurgu filmlerinde geçmiş gelecek ya da şimdi ile ilgili imgeler sunar. Geçmiş de geleceği de ifade etmek bu şekilde mümkündür. Teknoloji gelişerek bilim kurgu sinemasında mekanlara yapılara yön verirken bilim kurgu da gelecek betimlemeleriyle fikirler sunarak günümüzdeki gelişmeler için teknolojiye ilham vermektedir. Teknoloji geliştikçe sinemayı sinema da geliştikçe teknolojiyi etkilemektedir. Bunların sonucunda bu kavramlar ayrılamaz bütünler haline gelmişlerdir (Kavut, 2020). Bilim kurgu romanlarından ilk edebi bilim kurgu romanı olan “Dune” sinemaya da uyarlanarak kurgusal anlamda alışıl gelmiş mekan tasvirlerinin dışında tasarımlar ve fikirler sunmaktadır. İki kez beyaz perdeye uyarlanan bu filmler günümüzden çok uzak bir gelecekte geçse de mekanları geçmişten, gelecekte ve şimdiden imgeler taşımaktadır.

### 3. DUNE: ÇÖL GEZEĞENİ (1965)

Frank Herbert'in 1965 yılında yayınladığı “Dune: Çöl Gezegeni”, 10191 yılında günümüzden çok uzak bir gelecekte geçmektedir ve roman en genel özeti ile Atreides ailesinin oğlu, bu evrenin kurtarıcısı ve Mesih olacak (Lisan Al-Gayp) Paul Atreides'in hikayesini anlatmaktadır. Dune adıyla bilinen çöl gezegeni Arrakis'in kontrolüne Harkonnenler sahiptir fakat Padişah İmparatorun isteği üzerine bu gezegenin kontrolü Harkonnenlerden alınıp Atreides ailesine verilir. Bu hareket hain bir siyasi oyun olup ve aynı zamanda tüm değişimlerin miladı olacaktır. Arrakis gezegeninin bu kadar değerli olmasının sebebi melanj denilen baharat ile kaplı olmasıdır. Bu baharatın içerisinde çok özel

maddeler bulunmaktadır. Bu maddelerin, maruz kaldığı insanları metalaştırdığı, gelecek ile ilgili öngörülerde bulunabildiği ve duyuşsal zekayı arttırdığı gibi güçlerin harekete geçtiği bilinmektedir. Aynı zamanda bu baharat uzay yolculuğu yapmak için gerekir ve bu baharatın ticareti de yapılmaktadır. Evren tamamen feodal bir yönetim sistemi ile çevrilidir. Dune aslında, sistemin halklara zulüm uyguladığı ve halkın göçebe bir yaşam sürdüğü güçlünün çok güçlü zayıfın ise çok zayıf olduğu, suyun, bitkinin, doğanın olmadığı bir evren olsa da bu evrenin bir kurtarıcısı bulunmaktadır.

“Dune” bir bilim kurgu romanı ve filmi olmasına rağmen teknolojiye çok az yer verilmiştir çünkü bu evrende insan eliyle üretilen bilgisayarların yapay zekâsı o kadar gelişmiştir ki insanlık makinelere karşı cihaz başlatıp onları bir daha geri gelmeyecek şekilde yok etmek zorunda kalmışlardır. Bu cihattan sonra ise insan gibi düşünebilen makinelerin üretimi ve kullanımı kesinlikle yasaklanmıştır. Paul Atreides’in hikayesini anlatan romanda aslında Paul’ün hem kendisini hem de içinde bulunduğu evreni keşfetme yolculuğu görülmektedir. Herbert, distopik bir evren kurgulamasına rağmen bu evrenin bir kurtarıcısının olması, distopik kurgusal evrenin sonunda refaha kavuşacağını ve yeşerip yeniden var olacağını ütopyalaşacağını anlatmaktadır (Herbert, 1965).

### 3.1. Dune: Çöl Gezegeni Felsefesi (1965)

Frank Herbert romanına şu sözlerle başlar “bu kehanet girişimi, her nerede ne zaman çalışmış olursa olsunlar, fikirlerin ötesine geçip “somut materyaller” dünyasında emek veren insanlara... Kurak toprak ekolojistlerine tevazu ve hayranlıkla adanmıştır” (Herbert, 1965).

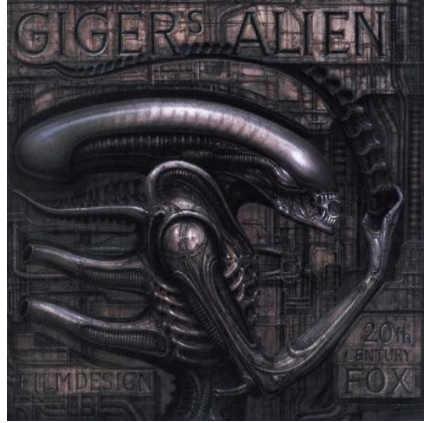
Dune başka bir ismiyle Çöl Gezegeni Amerikalı Yazar, araştırmacı gazeteci, ekolojist Frank Herbert’in 1965 yılında yayımladığı ve ilk edebi türde üretilen bilim kurgu romanıdır. Frank Herbert bu romanı ile “Hugo En İyi Roman” ve “Nebula En İyi Roman” ödüllerini almıştır. Politika, din, ekoloji, felsefe gibi başka alanlarla ilgili araştırmaları ve makaleleri de bulunan yazarın Dune romanının çok ses getirmesinin en büyük sebeplerinden biri bilim kurgunun yanı sıra hayatı boyunca araştırdığı başka disiplinlerdeki fikirlere de yer vermesi ve bu kitabın ayrı bir felsefesinin oluşması olarak gösterilmektedir.

Dune romanı ilk olarak beyaz perdeye 1984’te David Lynch yönetmenliğinde daha sonrasında ise 2021 yılında Dennis Villeneuve tarafından uyarlanmıştır. İlk olarak 1974 yılında bu filmin yapılması ile ilgili Alejandro Jodorowsky ile görüşülmüş ve Jodorowsky film için bir tasarım ekibi kurmuştur. İçinde Giger’in da bulunduğu bu ekipte birçok mekan, endüstri ve sahne tasarımcısı bulunmaktaydı. Bu film için birçok tasarım ve eskizler yapılmış ve bu eskizler birçok bilim kurgu filmine ilham

olmuştur örneğin Giger'ın Baron Harkonnen için yaptığı karakter tasarımı sonrasında Alien için kullanılmıştır (Şekil 1) ve (Şekil 2).



**Şekil 1.** Jodorowsky'nin Dune'u, Baron Harkonnen'in yaşadığı yer (Giger, 1984)

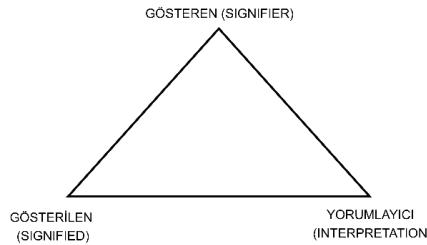


**Şekil 2.** Alien Karakteri (Giger, 1984)

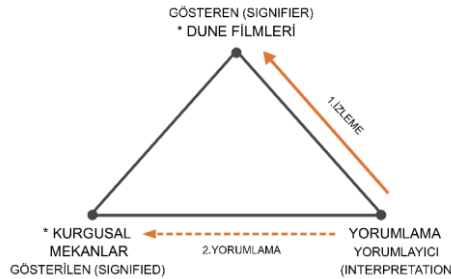
Jodorowsky'nin Dune'unun tasarımları bitip yapım şirketleri ile görüşülmeye başlanmış fakat maddi sebeplerden ve filmin neredeyse 15-20 saat süreceğinden dolayı olumlu sonuçlar alınamamıştır. Nicolas Winding Refn "İnsanların bu filmi Amerika'da ondan korktukları için yapmadığına inanıyorum. Hayal gücünden korktular, aklından korktular ve kendilerine yapacaklarından korktular" demiştir (2017). Bu film sinema evreninde çekilemeyen en iyi bilim kurgu filmi ünvanını almıştır. Filmin Prodüktörü Micheal Seydoux Dune için şunu der "Dune bütün bilim kurgu hayranları için bu evrenin incilidir." 2017 yılında Jodorowsky'nin Dune'u için bir belgesel yapılmış ve tüm eskizler, planlar, tasarımlar ve süreç bu belgeselde sergilenmiştir. Dune'un felsefesini bam başka yerlere çeken Jodorowsky eğer bu filmi yapabilseydi bilim kurgu evreninin günümüzde bambaşka bir noktaya geleceğini söylemiştir. Arthur C. Clarke Dune için "Yüzüklerin Efendisi dışında bu kitap ile kıyaslanacak başka kitap yok." demiştir (Herbert, 1965). Bunun sebebi Dune'un içinde barındırdığı ve aktarmak istediği fikirleri dayandırdığı gerçekliklerdir.

#### 4.YÖNTEM

Bu çalışmada Dune Evreni üzerinden bilim kurgu ve kurgusal mekan bağlamında görülen teknolojinin etkisiyle birbirleri arasındaki farklar iki Dune filmi seçilerek önce izlenip mekanları belirlenerek aralarındaki farklar incelenmiştir. İzlenen filmlerin aynı olay örgüsünün geçtiği sahnelerdeki kurgusal tasarımlar ele alınarak tablo haline getirilmiştir ve araştırmanın temelini oluşturan sorular etrafında yorumlanmıştır. Filmlerde kurgusal mekan tasarımlarına yansıyan teknolojik farklılıklar bir gösterge niteliği taşıdığından yöntem olarak Pierce'in Semiyotik Şeması (Göstergebilim) kullanılmıştır. "Literatürde, semiyotik kavramını formal işaret öğretisi olarak ilk kullanan Charles Sanders Pierce (1839-1914) göstergelere dair vermiş olduğu örnekler çok geniş bir sınıfa içermektedir. Her gösterge türü için farklı semiyoloji yaklaşımları önerilmiştir. Çalışma bilim kurgu filmleri üzerinden yapılacağı için görsel göstergelerin yorumlanması söz konusudur. Bu yüzden görsel gösterge yaklaşımı kullanılmıştır" (Bezci ve Türkkan Dünder, 2017). Pierce'a göre semiyotik analiz yapılırken gerekli olan üç parametre bulunmaktadır. Bunlar; Gösteren (Signifier), Gösterilen (Signified) ve Yorumlama (Interpretation)'dır (Echtner, 1999). Bu çalışmanın yöntemi Pierce'in gösteren, gösterilen ve yorumlayıcıdan oluşan semiyotik üçgenine (Şekil 3) göre oluşturulmuştur.



Şekil 3. Pierce'in semiyotik üçgeni (Echtner, 1999)



Şekil 4. Bu çalışmanın Pierce'in semiyotik yöntemine göre oluşturulması



Şekil 4’te görüldüğü üzere kurgusal mekanlar ve bu mekanları oluşturan karakterler ile bütünleştiren ve senaryoyu betimleyen öğeler ve öngörüler film ile aktarıldığı için semiyotik yöntem şemasında “gösterilen” bölümünde yer almaktadır. Bu çalışmada bahsedilen Dune Filmleri ise kitapta ve senaryoda anlatılan evreni, karakterler ve mekanlar hakkındaki öngörüleni aktardığı içinse semiyotik yöntem şemasında “gösteren” bölümünde yer almaktadır. Filmler incelenirken kurgusal mekanların, mekanı oluşturan öğelerin, kullanılan nesnelere araçların, renklerin, dokuların, malzemelerin, mobilyaların yani genel anlamda filmlerin geçtiği evrenle, içindeki karakterlerle ve senaryo ile ilgili bilgi veren tasarımların teknolojinin etkisi ile nasıl değiştiği göz önüne alınmıştır. Buna göre 1984 yapımı ve 2021 yapımındaki seçilen tasarımların arasında bir fark olup olmadığı tespit edilmeye çalışılmıştır.

## 5. İNCELEMELER


Bu bölümde araştırma deseni olarak kullanılan Pierce’ın Göstergebilimi olarak adlandırdığı semiyotik üçgeninden yararlanılarak incelenecek olan Dune Filmlerinde kurgusal mekanlar belirlenmiş ve bu mekanlardan bazıları seçilmiş, seçilen mekanların 1984 ve 2021 yapımlarına göre birbirleri arasındaki benzerlikler ve farklar yorumlayıcı tarafından açıklanacaktır. İncelenen filmler gösteren bölümü içerisinde bulunurken filmlerden seçilen mekanlar ise gösterge niteliği taşımaktadır.

### 5.1. 1984 David Lynch’in Dune Filminin İncelenmesi

Dune filmi ilk olarak 1984 yılında David Lynch yönetmenliğinde sinemaya uyarlanmıştır. Bu filmin seçilen ve incelenecek olan kurgusal mekan tasarımları ve filmde bulunan teknolojik araçlar Tablo 1’de görülmektedir. Öncelikle film izlenmiş mekanlar analiz edilmiş sonrasında ise makalede ele alınacak olan mekanlar belirlenmiştir. Filmde seçilen mekanlar 2021 yapımı olan Dune’la karşılaştırılacağından belirlenen mekanların geçtiği sahnelerin aynı olmasına özen gösterilmiştir. Bu yüzden iki film için de aynı mekanların ele alınması söz konusudur. Mekanlar iç mekan, yapılar ve teknolojik araçlar olarak ayrı bir şekilde ele alınacaktır. Bu filmde (gösteren), tasarımlar, dijital araçlar, renkler, malzemeler gibi mekanı oluşturan parçalar (gösterilen) incelenmiştir.

Tablo 1.

Dune 1984 Filminden Seçilen İç Mekan ve Yapı Tasarımları

		Filmin Adı:	Dune		
		Yönetmeni:	David LYNCH		
		Yapım Yılı:	1984		
		Türü:	Bilim Kurgu		
		YAPILAR (EXTERIORS)			
		İç Mekan 1	Paul Atreides Odası	Yapı 1	Harkonnen Hanesi Yapısı
		İç Mekan 2	Lord Barron Odası	Yapı 2	Atreides Hanesi Yapısı

### 5.1.1. İç Mekanlar

Tablo 1’de de görüldüğü üzere incelenen filmde dört adet iç mekan ele alınacaktır. Bunlardan ilki İç Mekan 1 olarak adlandırılan “Paul Atreides Odası”dır. Bu sahne Dune 1984 filminin ilk sahnelerindedir (Şekil 5).



**Şekil 5.** Dune 1984 Filmi, Caladan Gezegeni Atreides Hanesi Paul Atreides Odası (Laurentiis, 1984)

Görseldeki kolonlarda, duvardaki işlemlerde zeminde oluşturulan geometrik seramiklerden de anlaşılacağı üzere genellikle orta çağ mimarisinden esintiler görülmektedir. Özellikle görseldeki mekanın kolon ve duvarlarında görülen oymalı ve işlemeli ahşap işleri teknolojidən uzak bir mekan algısı yaratmaktadır. Yine mekanın yatay ve düşey düzlemlerinden görüldüğü üzere genelde kare ve dikdörtgen gibi geometrik formlar kullanılmıştır. Mekanın geneline bakıldığında kargaşayı anımsatacak herhangi bir unsur kullanılmamıştır. Mekanda özellikle düşey düzlemler denebilecek duvarlardan anlaşıldığı üzere kare dikdörtgen gibi saf geometrik formların kullanılmasından yola çıkarak Paul' ün sakin, mantıklı ve kontrollü bir kişiliği olduğunu söylemek mümkündür. Kullanılan malzemeler, renkler ile ilgili hem duvardan kolonlardan hem de mekanda görülen mobilyalardan çıkarım yapılacak olursa yine orta çağ mimarisine atıfta bulunmaktadır özellikle de neoklasik akımına. Bu mekan ile ilgili bütününe bakıldığında anlatıcı ve tamamlayıcı olarak kullanılan tüm öğelerin birleşimi sonucunda ortaya huzur, güven, sakinlik gibi kavramlar çıkması mümkündür.



**Şekil 6.** Dune 1984 Filmi, Geidi Prime Gezegeni Harkonnen Hanesi Baron Harkonnen odasından sahneler (Laurentiis, 1984)

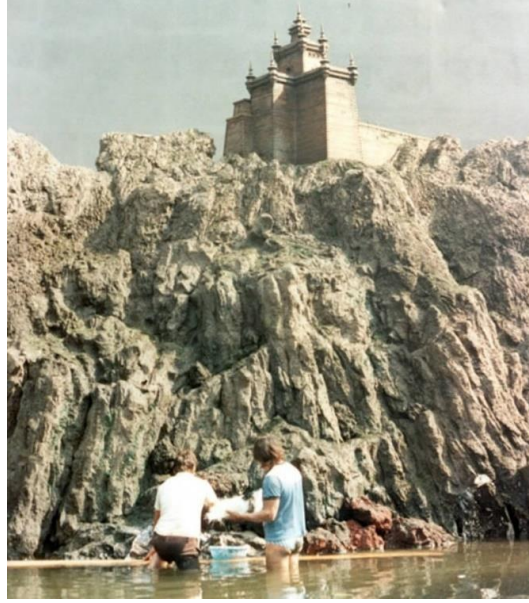
İç Mekan 2’de Harkonnen Hanesinden Baron Vladimir Harkonnen odası görülmektedir. Lord Baron karakteri filmdeki en kötü ve güçlü karakterlerden biridir. Harkonnen Hanedanlığının başındadır. Bu karakter oldukça kiloludur ve uçabilme yetisi vardır fakat bu sahnede Barron Harkonnen karakterine dair mekansal bir güç temsili algılanamamaktadır (Şekil 6). Çağın teknikleri de bakılırsa bu karakterin uçabilme yetisi zamanın şartlarına göre durumu anlatmaya ve gerçekliğine inandırmaya yeterli olmamıştır. Görsellerde bulunan mekana bakıldığında duvarlarda görüldüğü üzere yeşil renk bariz bir biçimde kullanılmıştır. Canbolat ve Öner’in makalesinde bahsedilene göre sinemada rengin kullanımı sinemanın gelişimiyle beraber değişmiş ve bir anlatı aracı haline gelmiştir (Canbolat ve Öner, 2019). Buna göre bu mekandaki renk kullanımı karakteri betimleyici nitelikte olmalıdır fakat yeşil renk en genel tanımı ile doğanın temsili olarak kullanılmaktadır aynı zamanda huzuru, umudu, dengeyi ve uyumu simgelemektedir. Bu mekanda yeşil rengin oldukça yoğun kullanılmış olması Baron Harkonnenin acımasız kimliği ile bağdaşmamaktadır. Aynı zamanda Harkonnen hanesi teknolojiyi oldukça fazla kullanıyor olmasına rağmen mekandaki dekor ve aksesuarlardan anlaşılacağı üzere 10191 yılına ait olduğu giysiler ve saç makyaj gibi unsurlar dışında mekanı oluşturan unsurlar tarafından anlaşılammaktadır. Mekanda dönemin teknolojik şartlarından dolayı görsel efektlerin kullanımının azlığı hatta neredeyse hiçliği bu odanın sahibi olan karakterin özelliklerini ve hanedanlığı tam olarak yansıtamamasından dolayı kurgu hissi vermekte ve gerçekten böyle bir yerin var olduğu hissini yaratamamaktadır. Bu mekan tamamen bir set olmaktadır ve yine görselde görüldüğü gibi mekanın tavanı yoktur ve bu tavan açıklığından da bu mekanın bir inşa olduğu anlaşılmaktadır.

### 5.1.2. Yapılar

Yapı 2, Caladan Gezegeninde bulunan Atreides Hanesinin Yapısıdır. Bu etrafı hikâyede anlatıldığında göre denizle ve büyük kaya parçalarıyla çevrilidir. Atreides aile çok uzun yıllardır bu gezegende yaşamaktadırlar. Tarihi kökenleri, kültürleri inançları gibi hikâyede anlatılan kavramların kaleye yansıtılması için yine orta çağ ve Aztek mimari üslubu tercih edilmiş ve bu durum Dune 2021’de de aynıdır. Görseldeki kubbelerde görüldüğü üzere gotik mimari teknik kullanılarak orta çağ etkisi yaratılmıştır. Lakin bu yapıda etrafı denizle çevrili olmasına rağmen su bu sahnede yetersiz kalmıştır.

Kalenin oluşturulması Şekil 7’den de anlaşılacağı üzere yine ölçülü maket yöntemi ile gerçekleştirmiştir. Yapının 1,6 metre yüksekliğindeki maketi yapılmış dalgaları kıran bir uçurum görüntüsü için de 8 metre yüksekliğinde bir platform yapılmıştır. Arka plan içinse yağmur ve gök gürültüsünü anlatacak bir çizim yapılmış ve koyu gri plan ile gece çekim yapılmıştır. Dönemin

teknolojisi green box'a müsait olmadığından yapılar ve ürünler çoğunlukla el yöntemi ile hazırlanmıştır.



**Şekil 7.** Dune 1984 Filmi, Caladan Gezegeni Atreides Hane Yapısı (Del Rio, 1984)

Tablo 1'de bulunan ve Yapı 2 olan son yapı ise Arrakis Gezegeninde bulunan yapıdır. Bu yapıyı fremenler uzun yıllar önce kendileri oluşturmuşlar ve bundan sonra Arrakis'e hükmeden tüm hanedanlıklar burada yaşamışlardır. Bu gezegene hükmeden kitapta anlatılan Harkonnen ve Atreideslerdir. Yapı oluşurken herhangi bir hanedanlık temsili bulunmamaktadır sadece gezegenin yaşam koşullarına göre tasarlanmıştır. Şekil 8'de alt kısımda bulunan görselde kayalıklar ve çevresinde surlar görülmektedir.



**Şekil 8.** Dune 1984 Filmi, Arrakis Gezegeni Yapısı, (Del Rio, 1984)

Bu gezegen çok sıcak ve sert rüzgarların estiği hatta kitapta anlatılana göre metali bile kesebilecek derecede sert olduğu için yapı malzemesi taş gibi çok sağlam parçalardır. Hatta bu yapıda görselden de anlaşılacağı üzere doğal bir oluşum içerisinde yaşam mekanları oluşturulmuştur. Aslında hikâyede Arrakiste bulunan bu yapı neredeyse bir şehir gibi betimlenmiştir. Bu yapıda Fremen yapımı gibi bir oluşumun aksine sanki doğada bulunan bir kaya parçası yerleşim yeri olmuştur. Görsel efektler ise yine diğer yapıların oluşumu gibi Şekil 8'in üstünde kalan görselden de anlaşılabilir yine minyatür maket tekniği kullanılmıştır. Ek olarak bu yapının merdivenleri bir futbol stadyumunun otoparkındaki mevcut merdivenlerden yararlanılarak (Şekil 9) çekilmiş ve sonrasında sarayın kapısıyla beraber oluşan bir set oluşturulmuştur.



Şekil 9. Dune 1984 filminin Arrakis Yapısının merdivenleri için kullanılan gerçek yapı (Laurentiis, 1984)

## 5.2. 2021 Dennis Villeneuve'ün Dune Filminin İncelenmesi

Dennis Villeneuve Dune'u çok yeni bir tarihte vizyona girmiştir, 2021 yılının sonlarına doğru beyaz perdeye aktarılan bu Dune yapımı birçok kişi tarafından ilgiyle izlenmiştir. Sinemanın tarihsel gelişim sürecindeki dijitalleşme ile beraberinde gelen ve yapım öncesi aşamasında yaşanan gelişmelerde ortaya çıkan IMAX (image maximum) teknolojisi bu filmi 1984 Dune'undan ayıran en önemli farklardan biridir. 1984 yılında henüz yeni gelişen dijitalleşmeden dolayı o zamanlar bulunmayan bu teknolojiyi kullanan Villeneuve filmin en etkili sahnelerini IMAX ile çekmiştir ve izleyicilere bir tavsiye niteliğinde filmi özellikle IMAX teknolojisi bulunan sinema salonlarında izlemelerini tavsiye etmiştir. Makalenin yorumlayıcısı da filmi bu teknoloji ile deneyimleme şansı bulmuştur.



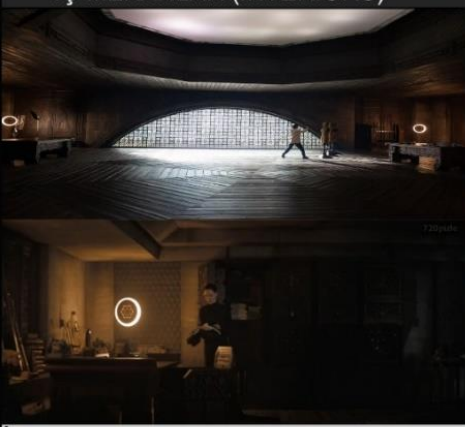



Filmin yapım tasarımcısı Patrice Vermette; tüm yapı, mekan, kostüm, ışık, ses gibi tasarımlar için kendisi ile yapılan bir röportajda görsel tasarımın hikâyeyi anlatması gerektiğini tasarımın gerçekliği

yansıtması gerektiğini ve yine tasarımların hikâyeyi destekler nitelikte olması gerektiğini söyler. Villeneuve ise tüm mekan ve yapıların mümkün olduğunca özgün ve gerçekçi olmasına özellikle dikkat ettiğini söyler. Hikayedeki kültürel bağların mekanlarda hayat bulması gerektiğini de ekler.

Buna göre Dune 2021'in genelinde film mekanlarının yapım sürecinde teknolojinin kullanımının 1984 yapımına göre ne gibi farklar yarattığı mekansal gerçeklik, hikâyeyi betimleyen oluşumlar ve mekanı oluşturan unsurlar üzerinden incelenecektir.

Tablo 2

Dune 2021 Filminden Seçilen İç Mekan ve Yapı Tasarımları

İÇ MEKANLAR (INTERIORS)		YAPILAR (EXTERIORS)	
		Filmin Adı:	Dune: Çöl Gezegeni Part 1
		Yönetmeni:	Dennis Villeneuve
		Yapım Yılı:	2021
İç Mekan 3	Paul Atreides Odası	Türü:	Bilim Kurgu
İç Mekan 4	Lord Barron Odası	Yapı 3	Atreides Hanesi Yapısı
		Yapı 4	Arrakis Gezegeni Hane Yapısı

### 5.2.1. İç Mekanlar

Şekil 10'da görülen iç mekan 3 Paul'ün Caladandaki çalışma odasıdır. Bu odada 1984'tekinin aksine orta çağ başka bir dille anlatılmıştır. Görselde görülen pencere yarım daire iken zeminde ve tavanda altıgen formlar görülmektedir. Bu form tavanda altıgen bir girinti ve ışık paneli gibi iken zeminde ise tavandaki hattın izdüşümü niteliğinde yine altıgen şeklinde ahşap parke döşeme görülmektedir. 1984'

te aynı mekanda yüzlemlerde taş seramik ahşap gibi mobilyalarda ise cilalı ahşap malzemeleri tercih edilirken bu yapımın tasarım yaklaşımı daha minimalisttir. Görseldeki pencere Frank Llyod Wright tasarımlarını andıran ızgaralı bir pencere sistemi ile oluşturulmuştur. Bu mekanın tasarımı Mimarlar ve mimari anlayışlara göndermeler yaparken aynı zamanda galaktik orta çağ tasviri sunmuştur. Duvar yüzeylerinde görülen rölyefler ise hanedanlığın tarihi ile ilgili bilgiler sunmaktadır. Odada bulunan mobilyaların ve mekanın genel renk tonu daha karamsar bir tavır sergilemekte ve bu sahnede ışığın sadece Paul' e gelişi odağa onu almaktadır. Paul ile ise altıgenin baskınlığı hissedilen bu mekanda formun kullanılma amacı Paul karakterinin dönüşümünü ifade eder niteliktedir. Bu mekan Budapeşte'de kurulan devasa bir sette gerçekten oluşturulmuştur. Mekanda görülen rölyefler de heykeltıraş ve sanatçıların el yapımı ürünüdür. Villeneuve mekanda gerçekliği bazı mekanlar için hayata geçirerek sağlamıştır. Atreides Kalesinin neredeyse tüm mekanları bu setin içinde yer almaktadır.



Şekil 10. Dune 2021 Filmi, Caladan Gezegeni Atreides Hanesi Paul Atreides odası (Laurentiis, 1984)



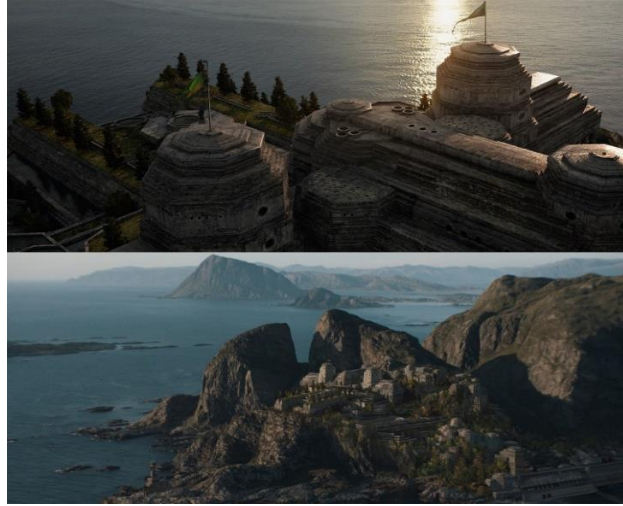
Şekil 11. Dune 2021 Filmi, Baron Harkonnen odasından sahneler (Laurentiis, 1984)



Tablo 2’de İç Mekan 4 olarak gördüğümüz ve Şekil 11’ de görülen mekan Baron Harkonnen’e ait taht odası olarak adlandırılan yerdir. Sahnede bir toplantı yapılırken kimsenin konuşulanları duymaması için sessizlik kalkını teknolojisi etkinleşir ve bu teknolojinin yaydığı ışık üçgen bir formda Baron karakterinin üstüne yansımaktadır. Vermette bu sahnenin kutsal bir sahne olması için bu tekniği kullandığını söyler ve Baron’ un sadece kaburgalardan oluştuğunu tasvir etmek için görselde görüldüğü gibi mekan uçsuz bucaksız eklem formlardan oluşmaktadır. Aynı zamanda Vermette Bu eklem formunu tasarlarken Atlanta Marriot Marguis’in San Francisco’da bulunan “Hyatt Regency” otelinden ilham aldığını da ekler. Bu odada Baron’ filmin en acımasız karakteri olduğu Şekil 11’de de görülen görsellerden anlaşılacağı gibi siyah renginden ve bu rengin sadece mekanda değil kostümlerde de kullanılmasından anlaşılması mümkündür. 1984’ün zıttı niteliğinde bu tasarımda ortaya bam başka bir sonuç çıkmış ve Baron tasviri yeşil rengeyle değil siyahla yapılmıştır. Bu mekanın uzak bir gelecekte geçtiğini yine Şekil 11’de alt kısımda bulunan görselde görülen buhar küvetinden, üst kısımda görülen Baron’un fütüristik tahtından, kaburgadan esinlenen duvar yapısından ve Tablo 2’de bulunan görseldeki sessizlik kalkını gibi tasarım ve teknolojilerden anlamak mümkündür. Bu mekanın plan görüntüleri green box ve CGI yöntemleri ile oluşturulmuştur.

### 5.2.2. Yapılar

Yapı 1’de yer alan Atreides Kalesi Caladan gezegeninde bulunmaktadır. Vermette’ e göre kitapta anlatılan her türlü detaydan tasarımlarda yararlanılmalıdır ve sosyo-ekonomik durumun Hanedanlığının geçim kaynağı olan unsurları da yapıda tasvir etmek gerekir. Kitapta Atreides ile ilgili ortaçağ kaleleri hakkında ipuçları vardır ve görseldeki kalenin tasarımında peyzaja epey yer verilmesi ayrıca Tablo 2’de görülen görsellerde de Caladan gezegenini anlatan deniz ve kayalıklara tasarımda yer verilmesi dikkat çekicidir.1984 yapımında aynı yapının gotik ve daha çok klişe yapılarında kullanılan tekniklerini görürken bu tasarımda ise ortaçağın farklı bir üslubu olan romanesk kale yapılarından aynı zamanda her yerin taş oluşundan ve daha yatay kütlelerin kullanımından brütalist mimari esintileri taşıdığını söylemek mümkündür. İç Mekanda yer verilen altıgen geometrisi bu kale yapısı için de Şekil 12’de görülen görselin genel planlamasına ve kütlelerin formuna ilham kaynağı olmuştur.



**Şekil 12.** Caladan Gezegeni Atreides Hane Yapısı, Concept Art çalışmaları (Ferrand, 2021)

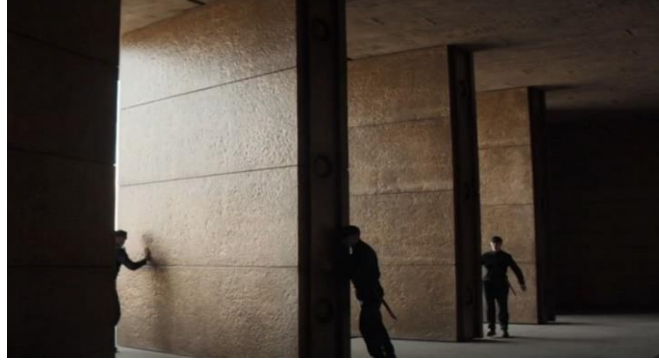
Tablo 2’de verilen görselde kalenin filmde gösterildiği tek sahne bulunmaktadır bu sahneden kalenin kayalıkların üstünde oluşunun aynı zamanda izleyicide bu hanedanlığın güçlü kudretli oluşunu ve ulaşılmaz oldukları hissini de oluşturduğu söylenebilir. Bu mekan önce concept artistler tarafından tasarlanmış daha sonra 3d animasyon ve CGI gibi teknikler ile oluşturulmuştur.

Arrakis yani Dune kitaba ismini de veren başrol gezegendir. Bu gezegen sert ve uçsuz bucaksız sahip olunması çok zor fakat kumunda bulunan baharat maddesinden dolayı çok değerli bir gezegendir. Bu filmde oluşturulan Arrakis Yapısı 1984’tekinin aksine minimalist ve brütalist etkilere sahiptir. 1984’teki aynı yapı kayaların içinde gizlenmiş bir yapıyken 2021 yapımında Şekil 13’ten de anlaşılacağı üzere sert ve özgür bir duruş sergilemektedir.



**Şekil 13.** Arrakis Gezegeni Hane Yapısı, Concept Art çalışmaları (Ferrand, 2021)

Vermette bu yapıda sömürgeci varlıkların gücünün temsili olarak brütalist bir yaklaşım kullandığını söylemektedir. Yapıyı oluşturan etmenler Şekil 14'teki görsellere bakılarak detaylı incelenecek olursa, yapının tamamen taştan oluşması Arrakis'in hikâyede ifade edildiğine göre 150 derece sıcaklığa kadar çıkabilmesinden dolayıdır böylelikle ısının iç mekanlar geçmemesini sağlar.



**Şekil 14.** Arrakis Gezegeci Hane Yapısı, Concept Art çalışmaları (Ferrand, 2021; (Laurentiis, 1984)



Yine Yapının 850 km hızla esen kum fırtınalarına ve rüzgarlara karşı dayanıklı olması duvarların eğimli gelişinden ve kütlelerin de birbirleri arasında bir geçme mekanizması olmasından anlaşılmaktadır. Yapıyı oluşturan bu özellikler aslında Arrakis'te yaşam şartlarının ne kadar zor olduğunu vurgulamaktadır. Bu yapı aynı zamanda Şekil 14'te görüldüğü gibi hareketli mekanizmalara sahip bir yapıdır dış duvarları oluşturan bazı yüzeyler hava sıcaklığının en düşük olduğu zamanlarda gün içerisinde açılmakta ve mekanların hava almasını sağlamaktadır. Bu yüzeyler yapıyı dış güçlere karşı da korumaktadır. Bu mekanın öncelikle Şekil 13'teki görsellerde görüldüğü gibi dijital çizimleri yapılmış kare kare çizilmiş ve sonrasında da 3 boyutlu modellemesi yine dijital ortamda oluşturulmuştur.

### **5.3. Seçilen Filmlerin Teknolojik Araçlarının İncelenmesi**

Her iki filmde aynı teknolojik araçlar seçilip, tasarımları aralarındaki farklar belirlenmiş ve tablo 3'de karşılaştırmalı bir şekilde gösterilmiştir. Aynı amaca hizmet eden bu ürünler dönemlerin teknolojilerine göre incelenmiştir. Bu karşılaştırmalar tablodaki görseller üzerinden yorumlanmıştır.

Tablo 3

Filmlerdeki Teknolojik Araçlarının Belirlenip İncelenmesi

DUNE 1984	DUNE 2021
	
<p>Sahne: Paul'un odasında araştırma yaparken kullandığı cihaz</p>	
<p>Bu sahne Paul'un odasında araştırma yaparken ve bu araştırmaları bir öğrenme aracı ile yaptığı bir sahnedir. Bu sahnelerde iki farklı araç kullanılmıştır soldaki görselde kumanda gibi bir araç ile bilgiler sesli bir şekilde ekranından aktarılmaktayken sağdaki görselden görüldüğü gibi bir yansıtıcı aracı ile hologram teknolojisi kullanılarak bilgi aktarımı yapılmaktadır. Hologram teknolojisinde ses odasının her yerine dağılırken 1984'te kullanılan araçta ses sadece cihazın içinden yayılmaktadır. Kullanılan teknolojilerin zamanlarına göre başarılı olduğu söylenebilir. Fakat 1984 yapımı olan kumanda kendi zamanına göre başarılı olsa da 2021 yapımında görülen tasarım ile kıyaslandığında teknolojinin gelişimi tasarım anlayışlarına da yeni fikirler getirmiştir. Bu sahnelerden de anlaşılacağı gibi sinemadaki dijital gelişim bu süreci de olumlu etkilemiştir.</p>	
	
<p>Sahne: Paul ve Gurney Lazer silahı ile antrenman yaparken</p>	
<p>Bu görseller iki filmde de aynı planı gösteren sahnelerdir. Paul Atreides'in Gurney Halleck ile kılıç antrenmanı yaptığı sahnelerdir. Burada kullanılan teknoloji lazer silahı teknolojisidir. Bu teknoloji vücuda giyilen bir zırh gibidir. Lazer silahının anlamı kitapta yer alan terminoloji sözlüğüne göre kesintisiz lazer dalgaları ve titreşimleri yayan bir projektördür. Bu lazer silahının dalgalar yaydığı 2021 yapımında sağda bulunan görsel bakıldığında anlamak mümkün değildir. Bu sahnede kılıç vücuda temas ettikçe silah titreşimleri meydana gelir aynı zamanda bu teknoloji ifade edilirken karakterlerin ve sahnenin anlaşılabilirliğine özen gösterilmiştir. Soldaki görselde yani 1984 yapımı olan sahnede aynı şeyleri söylemek zordur. Çünkü karakterler bulanıklıkla çevresi bir prizma ile kapatılmış bu yüzden anlaşılması zor görüntüler meydana gelmiştir. Bu iki görselin arasındaki farklardan anlaşılacağı üzere teknolojinin gelişimi sahnede kullanılan lazeri aracının daha anlaşılır ve gerçekçi bir şekilde ifade edilmesini sağlamıştır.</p>	

## 6. SONUÇ

Var olanın aktarımı ile başlayan sinema gün geçtikçe gelişip mimarlık ile bağ kurup mekan tasarlama kaygısı edinmiştir. Teknoloji ilerledikçe kurgusal mekan adı altında var olmayan mekan kavramı ortaya çıkmıştır. Bu çalışmada kurgusal mekan tasarımları üzerinde zaman içerisinde gelişen teknolojinin etkisi Dune Filmleri üzerinden incelenmiştir. İzlenen ve yorumlanan “Dune 1984” ve “Dune 2021” filmlerinde belirlenen mekanlar, yapılar, ürünler ve bu belirlenen tasarımları oluşturan unsurlar incelenmiş, seçilen yapımlar arasında sinemanın dijitalleşme sürecinin olumlu etkisinin mekan tasarımlarındaki anlaşılabilirlik, estetik, renk, malzeme, form, işlev gibi mekan unsurlarının birbirleri arasında fark gösterdiği tespit edilmiştir. “Dune 1984” filminde duvar, tavan, zemin gibi yüzeylerde genelde dikdörtgen ve kare gibi formlar kullanılırken “Dune 2021” filminde ise neredeyse bütün mekanlarda altıgen formların farklı biçimleri ve izleri görülmektedir renk ve malzeme olarak

“Dune 1984” filminde genelde taş ve parlak yüzeyli ahşap kullanımı bulunurken “Dune 2021” de eskitilmiş ahşaplar, brüt beton, taştan rölyefler ve yine eskitilmiş laminant gibi malzemeler kullanılmıştır. Yapımlar birbirinden her biçimde ayrılırken en fark edilir ayırım ise yapım tekniklerinde olmuştur. 1984’te genelde yapıların ve araçların oluşturulmasında minyatür ölçekli maket tekniği kullanılırken “Dune 2021”de ise tüm iç mekanları içinde barındıran devasa bir set kurulmuştur. Aynı zamanda “Dune 2021”de yapım sonrası; CGI, green box, 3 boyutlu modelleme gibi tekniklere yer verilirken filmin 1984 yapımında bu teknolojilerin var olmayışından dolayı çoğu ürün el ile yapılmıştır. Bu durum filmlerdeki mekanlar arasında gerçeklik ve kurgu algısını da doğurmuştur. Örneğin incelenen Baron Harkonnen Odasında mekanı oluşturan zemin, duvar, tavan, malzeme, renk, biçim, gibi unsurların üretimi yapım yöntemlerinden dolayı 1984’te daha yapay dururken 2021’de green box (yeşil ekran) ve GGI teknolojileri kullanılarak gerçek mekan etkisi yaratmıştır. Teknolojinin gelişimi erişilebilir olanakları arttırırken mekan tasarımlarını kurgulamada farklı bakış açıları da oluşturmuştur. Teknoloji filmler arasında sadece dijital ve görsel efektlerin kullanılmasını değil zamanın erişilebilir teknolojisine de bakılarak tasarımcıların hayal gücünü etkilemiş ve gelecek öngörülerine katkıda bulunmuştur. Sonuç olarak göstergebilimine göre önce izlenen daha sonra da yorumlayıcı tarafından yorumlanan filmlerdeki tasarımlardan da anlaşılacağı üzere teknolojinin gelişimi sinemayı hem tasarım aşamasında hem de yapım aşamasında olumlu yönde etkilemiş ve geliştirmiştir. Bilim kurgu sinemasında oluşturulan kurgusal mekan tasarımlarının, iç mekanların ve yapıların teknolojik olanakların artmasıyla ve sinemada dijitalleşmenin beraberinde getirdiği ürünlerle hayal edilen tasarımları hayata geçirmeyi kolaylaştırmış ve gerçeklik algısı yaratmada başarılı olmuştur. Bilim kurgu sinemasında mekanların oluşturulmasında teknoloji çok önemli bir rol oynamıştır ve teknoloji gelişimiyle beraberinde getirdiği olanaklar da artmaya devam ettikçe hem sinema hem de bilim kurgu bu gelişmelerden yararlanıp etkin bir fayda sağlamaya devam edecektir.

### **Teşekkür ve Bilgi Notu**

Makalede, ulusal ve uluslararası araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur. Çalışmada Etik Kurul izni gerekmemiştir.

### **Çıkar Çatışması Beyanı**

Yazarlar herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmektedirler.

### **Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti**

Yazarlar makaleye eşit oranda katkı sağlamış olduklarını beyan etmektedirler.

## KAYNAKÇA

- 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.
- Bergan, R. (2008). *Film*. İstanbul: İnkılap Yayınevi.
- Beşışık, G. (2013). *Sinema ve mimarlıkta mekân kurgusu ve kavrayışı* (Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir). Erişim Adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Bezci, İ., ve Türkkan Dündar, V. (2017). Teknoloji ve mobilya ilişkisinin bilim kurgu filmleri üzerinden incelenmesi. *İleri Teknoloji Bilimleri Dergisi*, 351-35.
- Canbolat T. ve Öner, S.U. (2019). Renk-mekân-anlatım ilişkisinin sinemekanlarda incelenmesi: wes anderson filmleri. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 4(2), 337-34.
- Coles, J. ve House, N. (2012). *Akademik temeller dizisi 05: iç mimarlığın temelleri*, 3.basım. İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Dune Info (2023, 13 Ocak). Emilio Ruiz Del Rio, Behind The Scenes. Erişim adresi: <https://www.duneinfo.com/arrakis/emilio-ruiz-del-rio>
- Del Rio, E.R. (2011, Temmuz). DUNE SFX, (Video) Erişim adresi: [https://www.youtube.com/watch?v=pQG\\_Gt6xpE&t=8s](https://www.youtube.com/watch?v=pQG_Gt6xpE&t=8s)
- Del Rio, E.R. (Set Tasarımcısı) Laurentiis, R.D. (Yapımcı). Lynch, D. (Yöneten). (1984). Dune [Sinema filmi]. ABD, Warner Bros. Erişim Adresi: <https://www.duneinfo.com/arrakis/emilio-ruiz-del-rio>
- Ek Bektaş, E.H. (2017). Sinema ve mekân ilişkisi açısından bilim kurgu filmlerine bir bakış. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 2(2), 201-218.
- Ferrand, D. (Konsept Artist) Parent, M. ve Boyter, C. ve Caraccioio, J. (Yapımcı). Ve Villeneuve, D. (Yöneten). (2021). Dune: Çöl Gezegeni [Sinema Filmi]. ABD, Legandary Pictures Erişim Adresi: [https://www.iamag.co/dune-early-concept-art-collection/?fbclid=IwAR0Ly9H1YQqPxUn\\_qdgWvFEUWJ-k5LLh9McUQRhpifsGfbDVWIIU6xPZGo#jp-carousel-355937](https://www.iamag.co/dune-early-concept-art-collection/?fbclid=IwAR0Ly9H1YQqPxUn_qdgWvFEUWJ-k5LLh9McUQRhpifsGfbDVWIIU6xPZGo#jp-carousel-355937)
- Ferrand, D. (Konsept Artist) Parent, M. ve Boyter, C. ve Caraccioio, J. (Yapımcı). Ve Villeneuve, D. (Yöneten). (2021). Dune: Çöl Gezegeni [Sinema Filmi]. ABD, Legandary Pictures Erişim Adresi: [https://www.iamag.co/dune-early-concept-art-collection/?fbclid=IwAR0Ly9H1YQqPxUn\\_qdgWvFEUWJk5LLh9McUQRhpifsGfbDVWIIU6xPZGo#jp-carousel-355937](https://www.iamag.co/dune-early-concept-art-collection/?fbclid=IwAR0Ly9H1YQqPxUn_qdgWvFEUWJk5LLh9McUQRhpifsGfbDVWIIU6xPZGo#jp-carousel-355937)
- Giger, H.R. (Konsept Sanatçısı) ve Laurentiis, R.D. (Yapımcı) Lynch, D. (Yöneten). (1984). Dune [Sinema filmi]. ABD, Warner Bros. Erişim Adresi: <https://www.sonyclassics.com/jodorowskysdune/gallery/gallery3.jpg>
- Giger, H.R. (Konsept Sanatçısı) ve Giler, D. ve Carrol, G. ve Hill, W. (Yapımcı) ve Scott, R. (Yöneten). (1979). Alien [Sinema Filmi]. ABD, 20th Century Fox Home Entertainment, Inc. Erişim adresi: <https://www.hrgiger.com/>
- Herbert, F. (1965). *Dune*. İstanbul: İthaki Yayınevi.

- Hilburg, J. (2021). Designing ‘‘dune’’ required mining the past to build humanity’s future. The architect’s newspaper. Eriřim adresi (13 Ocak 2022): <https://www.archpaper.com/2021/11/designing-dune/>
- Jodorowsky, A. (2017, Kasım). Alejandro Jodorowsky’s Dune. (Video). Eriřim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=iVDOuUfu9Kw&t=807s>
- Kale, G. (2004). *Sinemada görsel deneyim ve mimarlık* (Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul) Eriřim Adresi:
- Kavut, İ.E. (2019). Kurgusal mekanlarda akıllı teknolojilerin, bilim kurgu filmlerinin iç mekân incelemesi. *Mimarlık ve Yařam Dergisi*, 5(1), 123-13.
- Kırıř, İ.M. (2012). *Uzak yakın mimarlık*. İstanbul: Tekin Yayınevi.
- Küpelı İğdeli, B. (2013). *Mimarlık ve bilim kurgu sineması iliřkisinin ev kavramı üzerinden irdelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara) Eriřim Adresi: [https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=Nyd-xWGo2spn3MMPub-enQ&no=rFo9eOyKEpCoKUqO718c\\_w](https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=Nyd-xWGo2spn3MMPub-enQ&no=rFo9eOyKEpCoKUqO718c_w)
- Laurentiis, R.D. (Yapımcı) Lynch, D. (Yönetmen). (1984). Dune [Sinema filmi]. ABD: Warner Bros.
- Lefebvre, H. (2019). *Mekânın üretimi*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Monaco, J. (2011). *Bir film nasıl okunur?*. İstanbul: Alfa Yayıncılık.
- Ormanlı, O. (2010). Tasarım ve teknoloji olguları bağlamında ‘‘avatar’’ filminin çözümlemesi. *Sanat ve tasarım dergisi*, 95-109.
- Seçmen, E.A. (2020). *Sinemada görsel tasarımda dijital teknoloji kullanımının içerikle iliřkisi: star wars ‘‘yıldız savařları’’ filmleri örneđi* (Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi, İstanbul) Eriřim adresi: [https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=Hx1yiewiwBz\\_6Lx4vGcyHQ&no=SezlLeCj710wuE1hU9Jtow](https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=Hx1yiewiwBz_6Lx4vGcyHQ&no=SezlLeCj710wuE1hU9Jtow)
- Şenyapılı, Ö. (2002). *Sinema ve tasarım*. İstanbul: Boyut Yayıncılık.
- TDK (Türk Dil Kurumu) Sözlüğü (2022). Eriřim adresi (13 Ocak 2022): <https://sozluk.gov.tr/>
- Türkmen, A., Kavut, İ. E. (2021). Steampunk akımının sinemada mekân temsiline etkisinin ‘‘ölümcül makineler’’ filmi üzerinden incelenmesi. *FBU-DAE*, 1(2), 71-87.
- (2021, Ekim). Making Of Dune, Behind The Scenes. (Video). Eriřim Adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=Jg1gJKZwpPk>
- Whatley, J. (2019). Behind the scenes of david lynch’s disowned science-fiction film ‘‘dune’’ from 1984. Far Out Magazine. Eriřim Adresi (13 Ocak 2022): <https://faroutmagazine.co.uk/behind-the-scenes-of-david-lynchs-disowned-science-fiction-film-dune-from-1984/>

## SUMMARY

As in each field of art, cinema has inter lapsed with many other art fields and is in mutual nourishment. However, unlike other branches of art, cinema is able to reach much larger audiences and thus have a greater impact. One of the most significant interactive relation that cinema presents is field of

architecture. In this article, the strong interrelation between cinema and architecture is interpreted in terms of development of technology in time. Strong interrelation stated above is rooted from the initial idea of both disciplines: fictitious spaces. As time progresses and technology develops, the properties of the spaces imagined for both disciplines change and, mutually, both cinema and architectural spaces go towards innovation with an exponential progress. In this article, the impact of technology will be examined on the evolution of fictitious space designs across time, as well as the impact of these changes on cinema and science-fiction films, by studying two films, were adapted from the novell "Dune". The movies "Dune 1984" and "Dune 2021" was picked to be reviewed since they have covered the same story at different times and with different mindsets. The most important point expected to be examined in here is the progress of technology and its reflections on the movies. In the first instance, the subject's literature was investigated, and then the films were seen by relying on the approach and pattern. Followingly, the determined designs are explored and finally commentated by an interpretor. This study aims to be a source for studies that investigates the interrelation between science fiction and fictional spaces, which are interlink between the disciplines of cinema and architecture, and the change of this interrelation in terms of technological development. Among the benefits of technological advancements is providing a different representation of a space and perspective, and also facilitating our construction of imaginary worlds under current condition.

It is possible to say that the technological developments experienced since the existence of cinema have positively affected them with the inventions they have provided. When serial films, adaptation films or productions dealing with the same subject are seen in different time periods, as in this study, the positive effect of technological products and developments and the visual differences are clearly understood. In this context, the article; How technological developments affect cinema and fictional space designs, in which ways this interaction takes place, how cinema and space benefit from this interaction, the bond that space establishes with the audience, Frank Herbert's literary science fiction novel "Dune", 1984 David Lynch and It will be examined through the productions of 2021 Dennis Villeneuve. The aim of the study is to investigate the reflection of the evolution of cinema with technology since its existence on science fiction films. It is possible to understand how the development of technology affects the fictional spaces depicted in the same way with these films.

Cinema makes use of the bond that the space establishes with memory, and provides expression with the bond formed between the space and the audience. Even if the narrated places do not exist or have not created a memory that they have not visited before, the audience can experience these places by making use of the visual memory created by the concepts of time and space defined in the films. Because before, these images, places and the texture of the city were recorded in his memory as visual



experiences. According to this idea, cinema is “a free space that allows the use and production of an imaginary architectural structure, dystopian or utopian spaces that do not exist, cannot exist”. According to this idea, cinema is a free space that allows the use and production of a fictional design, structure, city, dystopian or utopian spaces that do not exist and cannot be realized. If we describe the technological developments and this digitalization process chronologically since the invention of cinema, there have been changes in the camera and screening tools in the pre-production area and then in the editing stage called post-production. In the light of all these technological developments, the connection between the cinema and the space has been moved to a different dimension in terms of architecture. Cinema has been developing since its emergence and has become a free production area independent of its origin and has started to produce spaces outside the existing one. When Science Fiction creates a whole together in line with these meanings, they both form a set of unreal events, different from what they express. Unlike other genres, the spaces produced in science fiction cinema are seen to reflect utopian or dystopian future fictions that differ radically from today's spaces. It is possible to express science fiction cinema in many different ways, but in its most general definition, it is the whole of the productions arising from the combination of science and imagination that depicts the past or the future. As a result of this feature, it is seen that the concept of technology is one of the most important building blocks of science fiction films in every period. Accordingly, technology presents images of the past, future or present in science fiction films. The spaces, structures, products and the elements constituting these determined designs in the watched and interpreted films "Dune 1984" and "Dune 2021" were examined, among the selected productions, the positive effect of the digitalization process of the cinema in the space designs such as intelligibility, aesthetics, color, material, form, function. elements were found to differ from each other. For example, in the Baron Harkonnen Room examined, the production of the elements such as floor, wall, ceiling, material, color, shape, etc., which make up the space, was more artificial in 1984 due to the construction methods, but in 2021 it created a real space effect by using green box (green screen) and GGI technologies. With the increase in technological possibilities of fictional space designs, interiors and structures created in science fiction cinema, and the products brought by digitalization in cinema, it has made it easier to realize the imagined designs and has been successful in creating a perception of reality.

