

**KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

İÇ MİMARLIK ANABİLİM DALI

BİLİM KURGU SİNEMASI; GELECEK VE MOBİLYA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İç Mimar Merve GERÇEK

**HAZİRAN 2014
TRABZON**

KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

İÇ MİMARLIK ANABİLİM DALI

BİLİM KURGU SİNEMASI; GELECEK VE MOBİLYA

İç Mimar Merve GERÇEK

Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsünde
“YÜKSEK İÇ MİMAR”
Unvanı Verilmesi İçin Kabul Edilen Tezdir.

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 23.05.2014
Tezin Savunma Tarihi : 17.06.2014

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Filiz TAVŞAN

Trabzon 2014

Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü
İç Mimarlık Anabilim Dalında
Merve GERÇEK Tarafından Hazırlanan

BİLİM KURGU SİNEMASI; GELECEK VE MOBİLYA

başlıklı bu çalışma, Enstitü Yönetim Kurulunun 27 / 05 / 2014 gün ve 1555/05 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından yapılan sınavda

YÜKSEK LİSANS TEZİ
olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

Başkan : Doç. Dr. Asu BEŞGEN

Üye : Doç. Dr. Erkan AYDINTAN

Üye : Yrd. Doç. Dr. Filiz TAVŞAN

Prof. Dr. Sadettin KORKMAZ

Enstitü Müdürü

ÖNSÖZ

“Bilim Kurgu Sineması; Gelecek ve Mobilya” başlıklı bu tez çalışması Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü İç Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programı’nda hazırlanmıştır. Bilim kurgunun zengin ve karmaşık dünyasında kaybolurken mobilyalar durak noktaları olmuş ve bu çalışma bu buluşmadan doğmuştur. Bilgisi, sabrı, özverisi ve sevgisiyle yüksek lisans tezimi yönlendiren, danışmanım, çok değerli hocam Yrd. Doç. Dr. Filiz TAVŞAN ve ailesine, tezde emeği geçen tüm hocalarıma ve arkadaşlarıma teşekkürlerimi ve saygılarımı sunarım. Bu tez ya da hayatımdaki herhangi bir güzelliğin varlığından dolayı herkesten ve her şeyden önemlisi Yaradan’a şükrederim. Sahip olduğum bu güzelliklerden en değerlisi; ailem... Gönül bolluğu annem Cemile TANRINUR, canım babam Sadettin TANRINUR, biricik ablam Özlem ÜNAL, her daim en iyi dostum anneannem Atigül BAYKAŞ ve 7 yaşından beri umut aşıl原因an sevgili kocam Ahmet Selim GERÇEK... Hepsine biriken gönül borcum sonsuzdur.

Çalışmamın faydalı olmasını temenni ederim.

Merve GERÇEK
Trabzon 2014

TEZ BEYANNAMESİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduđum “Bilim Kurgu Sineması; Gelecek ve Mobilya” başlıklı bu çalışmayı baştan sona kadar danışmanım Yrd. Doç. Dr. Filiz TAVŞAN’ ın sorumluluğunda tamamladığımı, verileri kendim topladığımı, başka kaynaklardan aldığım bilgileri metinde ve kaynakçada eksiksiz olarak gösterdiğimi, çalışma sürecinde bilimsel araştırma ve etik kurallara uygun olarak davrandığımı ve aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul ettiğimi beyan ederim. 23/05/2013

Merve GERÇEK

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa No</u>
ÖNSÖZ.....	III
TEZ BEYANNAMESİ.....	IV
İÇİNDEKİLER.....	V
ÖZET.....	VII
SUMMARY.....	VIII
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	IX
TABLolar DİZİNİ.....	XI
1. GENEL BİLGİLER.....	1
1.1. Giriş.....	1
1.1.1. Problemin Belirlenmesi	1
1.1.2. Çalışmanın Amacı ve Kapsamı.....	3
1.1.3. Araştırmada İzlenen Yol ve Yöntem.....	5
1.2. Bilim Kurgu.....	8
1.2.1. Gelecek Vizyonları ve Bilim Kurgu Kavramı.....	8
1.2.2. Bilim Kurgunun Oluşumu ve Gelişimi.....	13
1.3. Bilim Kurgu Sineması.....	16
1.3.1. Bilim Kurgu Sinemasının Tarihçesi	17
1.3.2. Bilim Kurgu Sinemasının İlham Kaynaklarından Biri: Gelecek Bilim	20
1.3.3. Bilim Kurgu Sinemasında Alternatif Zaman-Mekan Kavramı ve İleri Teknoloji.....	22
1.4. Bilim Kurgu Sinemasında Mobilya	24
1.4.1. Antik Dönemden Günümüze Kadar Mobilya Stilleri	27
1.4.2. Mobilya Tasarım Özellikleri.....	46
2. YAPILAN ÇALIŞMALAR.....	51
2.1. Örneklem Grubu Filmlerinin Belirlenmesi ve Seçimi.....	51
2.1.1. Örneklem Grubu Filmlerinin Belirlenmesi.....	51
2.1.2. Örneklem Grubu Filmlerinin Seçimi.....	61
2.1.3. Tabloların Oluşturulması.....	63
2.1.4. Filmlerin Tanıtılması.....	68
3. BULGULAR VE İRDELEMELER.....	76
3.1. Bilim Kurgu Filmlerinde Kullanılan Mobilya ve Mobilya Stillerinin Bulguları ve İrdelemeleri.....	76

3.2.	Bilim Kurgu Filmlerinin Genel Bulguları ve İrdemeleri.....	113
3.2.1.	Bilim Kurgu Filmlerinde Kullanılan Mobilyaların Tasarım Özelliklerine Ait Bulgular ve İrdelenmesi.....	113
3.2.2.	Bilim Kurgu Filmlerinde Kullanılan Mobilya Türlerinin Tasarım Özelliklerine Ait Bulguları ve İrdelenmesi.....	117
3.2.3	Bilim Kurgu Filmlerinde Kullanılan Mobilya Stillerine Ait Bulgular ve İrdelenmesi.....	124
3.2.4.	Bilim Kurgu Filmlerinde Kullanılan Mobilya Türlerinin Mobilya Stillerine Ait Bulguları ve İrdelenmesi.....	126
3.2.5.	Bilim Kurgu Filmlerinde Kullanılan Ünlü Tasarımcılara Ait Mobilyaların Tespiti ve İrdelenmesi.....	132
4.	SONUÇLAR.....	137
5.	ÖNERİLER.....	142
6.	KAYNAKLAR.....	143
ÖZGEÇMİŞ		

Yüksek Lisans Tezi

ÖZET

BİLİM KURGU SİNEMASI; GELECEK VE MOBİLYA

Merve GERÇEK

Karadeniz Teknik Üniversitesi
Fen Bilimleri Enstitüsü
İç Mimarlık Anabilim Dalı
Danışman: Yrd. Doç. Dr. Filiz TAVŞAN
2014, 149 Sayfa

Mobilya; iç mimarlık ve sinema disiplinlerinin kesişim noktalarından biridir. Bu çalışmanın amacı ise sinemanın en gelişmiş türlerinden bilim kurgu ile iç mekânın bütünleyicilerinden mobilya üzerine yeni bir bakış açısı sunabilmektir. Bu bağlamda, gelecekteki mekânlarda kullanılacak olası mobilya stilleri, ele alınan filmler üzerinden öngörülme çalışılmıştır. Çalışmanın ‘Bilim Kurgu’ bölümünde bilim kurgu kavramının özümsemesi amacıyla öncü kavramlar ve tanım kısmı oluşturulmuştur. Bilim kurgunun oluşum ve gelişim adımları üzerinde durulmuştur. ‘Bilim Kurgu Sineması’ bölümünde bilim kurgunun sinemayla buluşması ve bundan sonraki gelişimi incelenmiştir. Gelecek bilim, zaman mekân kavramları ve ileri teknoloji hakkında bilgiler verilmiştir. Çalışmanın ‘Bilim Kurgu Sinemasında Mobilya’ bölümünde filmlerde iç mekân tasarımının önemi ve ardından mobilya kullanımı anlatılmıştır. Mobilya tasarım özellikleri açıklanmış, antik çağdan günümüze mobilya stilleri hakkında kısa bilgiler verilmiştir. ‘Yapılan Çalışmalar’ bölümünde; araştırmanın yöntem ve teknikleri anlatılmıştır. Çalışmanın yöntemi belirlenirken bilim kurgu film temaları hakkında yazar ve eleştirmenlerin farklı görüşlere sahip olmasından dolayı filmlere ilham kaynağı olan bilimler üzerinden gidilmiş ve bu konuda oluşturulmuş tablolara başvurulmuştur. Mobilya ve mobilya stilleri temsillerinin gözlemlenebildiği filmler ‘Bulgular ve İrdelemeler’ kısmında incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Bilim Kurgu, Mobilya, Gelecek, Stiller, Sinema

Master Thesis

SUMMARY

SCIENCE FICTION CINEMA; FUTURE AND FURNITURE

Merve GERÇEK

Karadeniz Technical University
The Graduate School of Natural and Applied Sciences
Interior Architectural Graduate Program
Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Filiz TAVŞAN
2014, 149 Pages

Furniture is one of the point of intersection that the interior architecture's and cinema's disciplines intersect. The aim of this study is to offer a new perspective for furniture that is a component of the inner space with one of the most developed cinema genre: science fiction. In this context, possible furniture designs which may use in future spaces will be interpreted through selected movies. For to resolve of science fiction concept, pioneering concepts and description section are given in the 'Science Fiction and Cinema' section. Focused on the of science fiction's formation and development. In 'Science Fiction Cinema' section meeting of science fiction and cinema, and the following development of science fiction is examined. The information about future science, the concept of space-time and advanced technology is provided. The importance of interior space design and furniture usage is given in 'Furniture in Science Fiction Movies' section. Furniture design features described and information about furniture styles between antiquity and present day are given. In 'Studies' section; research methods and techniques are described. When determining the method of work on the themes of science fiction writers and critics have different views due to go out to the movies that inspired the sciences, and this matter has been referred to the tables have been created. Furniture and movies which furniture styles can be observed were examined in the. 'Findings and Considerations' section.

Key Words: Science Fiction, Furniture, Future, Styles, Movie

ŞEKİLLER DİZİNİ

	<u>Sayfa No</u>
Şekil 1.1. Çalışmanın adımları.....	7
Şekil 1.2. 2000’li yılları tasfir eden bir kartpostal	9
Şekil 1.3. La Citta Nuova (New City).....	11
Şekil 1.4. Bilim Kurgu Şematiği.....	20
Şekil 1.5. Mısır Dönemine çapraz ayak tabure ve aslan ayaklı yatak.....	28
Şekil 1.6. Antik Yunan stilinde Klismos başlıklı yatak.....	29
Şekil 1.7. Pompei’ de bulunmuş Antik Yunan stilinde kanepeler.....	29
Şekil 1.8. Regence stilinde tasarlanmış çalışma masası.....	30
Şekil 1.9. Erken Georgian stilinde sandalye.....	31
Şekil 1.10. 15.Louis stili komodin.....	31
Şekil 1.11. Geç Georgian stilinde büfeler.....	32
Şekil 1.12. Neoklasik stilde tasarlanmış tekli koltuk ve konsol.....	32
Şekil 1.13. 16.Louis stilinde tasarlanmış yarım konsol ve büfe.....	33
Şekil 1.14. Regency stilinde yazı masası ve yan dolap.....	34
Şekil 1.15. Victorian stilinde telefon şezlong bench.....	34
Şekil 1.16. Edwardian stilinde bar masası ve yatak.....	35
Şekil 1.17. Art Deco stilinde şifonyer ve koltuk.....	35
Şekil 1.18. Patricia Urquiola tasarımı modern Loveland sofa.....	36
Şekil 1.19. Marcel Breuer tasarımı Bauhaus stilinde Wassily adlı sandalye.....	37
Şekil 1.20. Retro stilinde tasarlanmış büfe ve yemek koltuğu.....	38
Şekil 1.21. Philippe Starck tasarımı Monseigneur adlı retro modern sofa.....	38
Şekil 1.22. Paolo De Lucchi ve Emanuele Rodella tasarımı Amniosense adlı high tech şezlong.....	39
Şekil 1.23. Peter Shire tasarımı post modern The Bell Air adlı sandalye.....	40
Şekil 1.24. Ettore Sottsass’ın Omaggio 4 adlı post modern çalışma masası tasarımı.....	40
Şekil 1.25. George Nelson tasarımı pop art Marshmallow adlı sofa.....	41
Şekil 1.26. Verner Panton’un tasarımı pop art Heart Cone sandalye.....	41
Şekil 1.27. Keiji Ashizawa Design markasının minimal şifonyer tasarımı.....	42
Şekil 1.28. Modern Japon stilinde mobilyalar.....	42
Şekil 1.29. Modern Çin stilinde sandalye ve konsol.....	43

Şekil 1.30. Modern Gotik stilde tasarlanmış mobilyalar.....	44
Şekil 1.31. Modern Barok stilinde yatak ve büfe.....	44
Şekil 1.32. Modern Regency stilinde büfe.....	45
Şekil 1.33. Nüvis markasının Volna Table adlı Fütüristik ofis masası.....	45
Şekil 1.34. Ivan Venkov tasarımı Rondo Cubic Chair 01 adlı Retro Fütüristik sandalye.....	48
Şekil 2.1. 1991-2010 yılları arasında ABD gişe hasılatları sırasında her tür filmde En iyi 25 ve en iyi 10 filmin zamana göre çizelgeleri.....	52
Şekil 2.2. İncelenen filmlere ait gelecek öngörüler.....	58
Şekil 2.3. Kavramların sinemada temsiliyeti.....	60
Şekil 2.4. İsyân Film afişi.....	69
Şekil 2.5. Yıldız Savaşları: Bölüm III – Sith 'in İntikamı Film Afişi.....	70
Şekil 2.6. Ada Film Afişi.....	71
Şekil 2.7. Æon Flux Film Afişi.....	72
Şekil 2.8. Tron Efsanesi Film Afişi.....	73
Şekil 2.9. Gerçeğe Çağrı Film Afişi.....	74
Şekil 2.10. Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak Film Afişi	75
Şekil 3.1. İsyân filminden iç mekan örnekleri.....	77
Şekil 3.2. Yıldız Savaşları: Bölüm III - Sith'in İntikamı filminden iç mekan örnekleri.....	81
Şekil 3.3. Ada filminden iç mekân görselleri.....	86
Şekil 3.4. Æon Flux filminden görseller.....	93
Şekil 3.5. Tron Efsanesi filminden iç mekan görselleri.....	98
Şekil 3.6. Gerçeğe Çağrı filminden iç mekan görselleri.....	103
Şekil 3.7. Açlık Oyunları : Ateşi Yakalamak filminden görsel örnekler.....	112
Şekil 3.8. Gerçeğe Çağrı ve Æon Flux filmlerinden iç mekan görselleri.....	116
Şekil 3.9. Tron Efsanesi ve Gerçeğe Çağrı filminden iç mekan görselleri.....	116
Şekil 3.10. Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak ve Æon Flux filminden iç mekân görselleri.....	117
Şekil 3.11. İsyân ve Yıldız Savaşları: Bölüm III-Sith'in İntikamı filmlerinden iç mekân görselleri.....	117
Şekil 4.1. Bilim kurgu filmlerinde mobilya kullanımı.....	138

TABLolar DİZİNİ

	<u>Sayfa No</u>
Tablo 2.1. Yıllara göre bilim kurgu film dağılımı(2003-2013 yılları arası).....	51
Tablo 2.2 1991-2010 yılları arasında her yıl, ABD gişelerinde en iyi gişe hâsılatını elde eden filmler ve türleri.....	53
Tablo 2.3. 2003-2013 Yılları Arası Türkiye’ de Vizyona Girmiş ABD Yapımı Bilim Kurgu Film Listesi.....	55
Tablo 2.4. Belirlenen 59 filmin kriterlere göre değerlendirilmesi.....	61
Tablo 2.5. Tablo 2.4.’ teki kriterleri sağlayan 15 filmin iç mekânda geçen süreleri.	63
Tablo 2.6. Filmlerde kullanılan mobilyaların “Mobilya Stilleri” açısından analizi..	64
Tablo 2.7. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan mobilyaların tasarım özelliklerine göre irdelenmesi.....	65
Tablo 2.8. Bilim kurgu filmlerinde ‘Mobilya Türleri’ ne ait bulgular.....	65
Tablo 2.9. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan mobilya stilleri.....	66
Tablo 2.10. ... filminde kullanılan mobilya türlerinin mobilya stilleri açısından İrdelenmesi	67
Tablo 2.11. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan ‘Tasarımcılara Ait Mobilyalar’ın tespiti	67
Tablo 2.12. İsyân filminin künyesi	69
Tablo 2.13. Yıldız Savaşları: Bölüm III – Sith 'in İntikamı filminin künyesi	70
Tablo 2.14. Ada filminin künyesi.....	71
Tablo 2.15. Æon Flux filminin künyesi	72
Tablo 2.16. Tron Efsanesi filminin künyesi.....	73
Tablo 2.17. Gerçeğe Çağrı filminin künyesi.....	74
Tablo 2.18. Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak filminin künyesi.....	75
Tablo 3.1. İsyân filminde kullanılan mobilyaların ‘Mobilya Stilleri’ açısından analizi.....	78
Tablo 3.2. Yıldız Savaşları: Bölüm III-Sith’in İntikamı filminde kullanılan mobilyaların ‘Mobilya Stilleri’ açısından analizi.....	82
Tablo 3.3. Ada filminde kullanılan mobilyaların ‘Mobilya Stilleri’ açısından analizi.....	86
Tablo. 3.4. Æon Flux filminde kullanılan mobilyaların ‘Mobilya Stilleri’ açısından analizi.....	93
Tablo 3.5. Tron Efsanesi filminde kullanılan mobilyaların ‘Mobilya Stilleri’ açısından analizi.....	99
Tablo 3.6. Gerçeğe Çağrı filminde kullanılan mobilyaların ‘Mobilya Stilleri’ açısından analizi.....	104

Tablo 3.7. Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak filminde kullanılan mobilyaların ‘Mobilya Stilleri’ açısından analizi.....	108
Tablo.3.8. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan mobilyaların ‘Tasarım Özellikleri’ne göre irdelenmesi.....	114
Tablo 3.9. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan ‘Oturma Elemanları’na ait bulgular.	118
Tablo 3.10. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan ‘Masalar’a ait bulgular	119
Tablo 3.11. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan ‘Yatma Elemanları’na ait bulgular.	120
Tablo 3.12. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan ‘Saklama Elemanları’na ait bulgular.....	121
Tablo 3.13. Bilim kurgu filmlerinde ‘Sabit Elemanlar’a ait bulgular.....	123
Tablo 3.14. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan ‘Mobilya Stilleri’nin irdelenmesi....	125
Tablo 3.15. İsyân filminde kullanılan mobilya türlerinin mobilya stilleri açısından irdelenmesi.....	127
Tablo 3.16. Yıldız Savaşları: Bölüm III – Sith’ in İntikamı filminde kullanılan mobilya türlerinin mobilya stilleri açısından irdelenmesi.....	127
Tablo 3.16. Ada filminde kullanılan mobilya türlerinin mobilya stilleri açısından irdelenmesi.....	128
Tablo 3.17. Æon Flux filminde kullanılan mobilya türlerinin mobilya stilleri açısından irdelenmesi.....	129
Tablo 3.18. Tron Efsanesi filminde kullanılan mobilya türlerinin mobilya stilleri açısından irdelenmesi.....	129
Tablo 3.19. Gerçeğe Çağrı filminde kullanılan mobilya türlerinin mobilya stilleri açısından irdelenmesi.....	130
Tablo 3.20. Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak filminde kullanılan mobilya türlerinin mobilya stilleri açısından irdelenmesi	131
Tablo 3.21. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan ‘Tasarımcılara Ait Mobilyaların tespiti.....	133
Tablo 4.1. Mobilya türlerinde en yoğun kullanılan stiller.....	139
Tablo 4.2. İncelenen bilim kurgu filmlerinde en yoğun kullanılan mobilya stilleri..	140

1. GENEL BİLGİLER

1.1. Giriş

İç mimarlık, ergonomi, teknoloji, sosyoloji, psikoloji vb. birçok farklı bilim dalıyla etkileşim halindedir. Özellikle sinemanın gelişimiyle beraber mekân ve mekân çeşitliliği gözle görünür şekilde önem kazanmıştır. Bu konuda yönetmenlerin iki farklı düşünceye sahip oldukları söylenebilir. Birçok yönetmen mekânın yalnızca senaryoya fon işlevi görmesi niteliğiyle ilgilenir, fakat filmlerinde mekânı detaylı şekilde kurgulayan/kurgulatan, senaryoyu destekleyecek şekilde tasarlayan/tasarlatan hatta yeri geldiğinde başrol oynatan yönetmenlerin amacı ise mekânı ön planda tutmaktır.

Herhangi bir bilim kurgu filmindeki mekânlar, sinemanın başka hiçbir türünde rastlanabilen mekânlar gibi değildir. Bu mekânları özel kılan bilim kurgu tanımıdır. Alternatif zaman-mekâna sahip ya da gelecekte ilham alarak tasarlanan bu filmlerin incelenmesi ile iç mimarlık disiplini ve bilim kurgu kavramının aynı noktada bulunduğu yeni bir tartışma konusu elde edebilmek hedeflenmiştir.

İç mimaride mekânın gelişimini ise mobilya izler. Dolayısıyla mobilya zaman fark etmeksizin mekân kurgulanırken kullanılan ana öğelerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu olgu bilim kurgu filmleri için tasarlanan ya da seçilen mekânlar için geçerlidir.

1.1.1. Problemin Belirlenmesi

İnsanoğlu kendi varlığını anlamlandırmaya ihtiyaç duyan tek varlıktır ve en önemli görevi de kendini keşfetmektir. Bu keşif kendini tekrar etmemekle gerçekleşir ve bunun en önemli sınırı zamandır. Bu yüzden de zaman insana ait bir olgudur. Geçmiş, şimdi ve gelecek insan tarafından belirli deneyim, algı ve öngörülerle yaşanır fakat geçmişimize sadece bir defa sahip oluruz. Bu bilinçle insan geçmişten aldığı birikimle geleceğini oluşturabileceğini geçmişinin bugününü etkilemesiyle deneyimlemiştir. Bu durum da geleceğe dair bilinmezlik dolayısıyla kaygı ve merak yaratmıştır. Gelişen insan beyni ise geleceğe dair duyulan bu tür hisleri sorgulama-çözümleme yöntemiyle fethetmek ister.

Ancak Ursula K. LeGuin in de dediđi gibi “geleceđi fethetmemiz” m¼mk¼n deđildir; ¼¼nk¼ ona ulařmak i¼in bir yolumuz yok. Gelecek bizim, bedenem ve olađan bilin¼ durumlarında, dıřlandıđımız mek¼n zaman s¼rekliliđinin par¼asıdır. Omzumuzun ¼zerinden bakarken yakaladıđımız anlar dıřında onu g¼remeyiz bile. G¼remediđimize baktıđımız zaman g¼rd¼klerimiz, kafalarımızın i¼indekilerdir: D¼ř¼ncelerimiz ve d¼řlerimiz; iyi olanlar ve k¼t¼ olanlar... Bilim kurgu ger¼ekten iřini yaptıđında, ilgilendiđi Őey tam da budur (LeGuin, 1989).

Merakla hayal eden insan kafasındaki d¼ř¼nceleri ger¼eđe d¼n¼řt¼rme eđilimindedir. Bu ger¼ekleřtirme anın teknolojisine dayanarak kısıtlanmak durumunda olduđundan ileri teknolojiden daha zengin olarak beslenip kurgulanması gerekmektedir. İřte tam bu noktada bilim kurgunun gelecek ile olan bađıntısı ortaya ¼ıkmaktadır.

¼te yandan sanatın yedinci dalı olarak adlandırılan sinema i¼inde barındırdıđı mek¼n, zaman zenginliđi ile bilim kurguya aradıđı ger¼ekleřme f¼rřatını sunmuřtur. Bu sebeple bu iki t¼r¼n buluřmaları ¼ok zaman almamıř Georges Melies'in Aya Seyahat (1902) filminin seyirciye sunulmasıyla s¼re¼ bařlamıřtır. Stanley Kubrick' in d¼n¼m noktası niteliđindeki 2001: Bir Uzay Macerası (1968) filminden sonra, bilim kurgu film t¼r¼ daha da dikkat ¼ekici olmaya bařlamıřtır.

1966'da ABD'nin b¼y¼k televizyon kanallarından birinde bir bilim kurgu dizisi yayınlanmaya bařlamıř ve bu dizi bir¼ok teknolojik geliřmeye; Star Trek adlı dizide kullanılan otomatik kapının g¼n¼m¼zde yaygın kullanılıyor oluřu ise bu ¼alıřmaya ilham vermiřtir.

Sinemanın ulařmak istediđi hedef kitlesine hızlı ve kolay ulařımı, kısa s¼rede yođun ileti aktarımına olanak sađlaması, teknolojinin sunduđu teknikleri kullanabilmesi, bunun i¼in maddi olanaklara sahip olması ve var olmayanı kurgulayabilme özellikleriyle sinema tasarım alanına bir zemin oluřturmaktadır. Bu zeminde tasarlanan mek¼nlar, objeler, ¼zellikle mobilyalar ve y¼zeylerle birlikte doku, ıřık gibi sinemasal yardımcılarla izleyiciye zaman algısını vermeye ¼alıřılmaktadır hatta bu konuda rol bile ¼stlenebilmiřtir. Sinema-mobilya etkileřimi ¼ok ¼nemli olmasına rađmen bu konuda yapılmıř bir ¼alıřmaya rastlanmamıřtır.

1.1.2. Çalışmanın Amacı ve Kapsamı

İç mekân tasarımı konusunda oldukça geniş bir çalışma alanı sunan bilimkurgunun iç mimarlar tarafından gelecek üzerine bir öngörü yöntemi olarak kullanabileceği açıktır. Literatür araştırması sırasında birçok kitap ve dergi incelenmiş ayrıca bilim kurgu ve gelecek tasarımının tez kapsamında irdelenmiş olan örnekleriyle karşılaşılmıştır.

Araştırmalarda bilim kurgu ortak ekseninde çalışılmış çeşitli ürünler incelenmiştir. Bu bağlamda incelenen çalışmalar;

- Bilim kurgu ve gelecek,
- Sinema ve gelecek,
- Bilim kurgu ve tasarım konuları şeklinde sıralanmıştır.
- Bilim Kurgu ve Gelecek Kapsamında Yapılmış Çalışmalar

Özen'in "Bilim Kurgu ve Etki Alanı Üzerinden Geleceğin Yapay Çevrelerinin Değerlendirilmesi" adlı tezi örnek verilebilir. Bu çalışma bilim kurgu ve mimarlık arasındaki ilişkiyi gelecek kavramıyla bağdaştırmıştır. Mimarlık ürünleri ve kent gibi yapay çevre olarak belirttiği tasarım ürünleri üzerinden öngörülerde bulunmuştur. Bilim kurgu sinemasını geleceğin temsilinde araç olarak ele almış ve konuyla bağlantılı filmler üzerinden yapay çevrelerin değerlendirilmesi yapılmıştır (Özen,2006).

Gelecek ve bilim kurgu üzerinden incelen bir diğer çalışma "Bilim Kurgu Filmlerindeki Nesnelerin Gelecekle İlgili Fikirlerin Oluşmasındaki Katkısının Anlaşılması ve Gösterilmesi" başlıklı tezdır. Bu çalışma bilim kurgu kavramına dair tanım, tema ve türlerinden bahsedilmiştir. Çalışmada gelecekle ilgili temalar ve ideolojik yansımalarının geleceğe etkilerini, buna bağlı olarak da bilim kurgu filmlerindeki gelecek fikirleri incelenmiştir. Dolayısıyla nesnelere ve filmler, bu fikir ve ideolojileri tanıtarak analiz edilmiş ve gelecek tahminleri ve nesnelerin bu tahminleri ne biçimde desteklediği değerlendirilmiştir (Toker, 2008).

"Bilim Kurgu Filmlerinde Mekân ve Öğelerinin Biçimlenişleriyle Gelecek Algısının Oluşturulması Üzerine Bir Araştırma" adlı tezde ise gelecek ve bilim kurgu kavramları, bu kavramların gelişimleri ele alınmış, algı türlerinden görsel algı ve sinema arasında bağlantı kurulmuş ve gelecek algısı üzerinde durulmuştur. Çalışmada gelecek temalı bilim kurgu filmleri üzerinden irdeleme yapılmış, ürün ve mekânların biçimsel özellikleriyle geleceğin algısı oluşumu incelenmiştir (Yardım,2012).

- Sinema ve Gelecek Kapsamında Yapılmış Çalışmalar

Bu kapsamda incelenen arařtırmalardan, ‘‘Mimarlık ve Sinema Ortak Alanında Zamansallık Ve Gelecek Mekânları’’ tezi zamanın mekân ile etkileşimi üzerine bir çalışma ortaya koymuřtur. arařtırmacı zamanın mekân ile etkileşimi üzerine bir çalışma ortaya koymuřtur. Zamansallık; mekân, birey ve toplumlar üzerinden açıklanmış, gelecek mekânı adlı başlık altında ütopya, distopya, heterotopya ve uchronya kavramlarını irdelenmiştir. Zamansallık ve mekânsallık sinemadaki temsilleri üzerinden deęerlendirilmiştir (Ülker,2011).

- Bilim Kurgu ve Tasarım Kapsamında Yapılmış Çalışmalar

‘‘Bilim Kurgu Eserler ve Tasarım İlişikisi’’ başlıklı tezde bilim kurgunu popüler örnekleri incelenmiş ve bunların tasarım dilinde karşılıklarını bulmaya çalışılmıştır. Arařtırmacı çalışmasının özetinde bilim kurgu eserlerin ürün tasarımı için üç deęişik yöntem kullanıldığını söylemiştir ve tasarımcıların ürünü tasarlariken yararlanabilecekleri yöntemler şöyle sıralanmıştır:

- Bilinen öğelerden yola çıkarak ürün tasarlamak.
- Gelişmekte olan bir teknoloji ile çalışacak ürünü tasarlamak.
- Mevcut olmayan bir teknoloji ve ürün tasarlamak.

Çalışmada bilim kurgu kavramı tanımlanmış ve bilim kurgu türünün edebiyatın dięer türlerinden ayrıldığı noktalar vurgulanmıştır. Bilim kurgu ve tasarım arasındaki ortak paydalardan bahsedilmiştir. Bilim kurgu eserlerinde tasarım öğelerine yönelik tespitler yapılmış, ütopya, anti ütopya konuları ve kurgulanışları ifade edilmiştir (Ekremoęlu,2002).

Yapılan literatür taramasında çeşitli konular kapsamında yapılmış çalışmalar ile de karşılaşmıştır. Fakat mobilya ve bilim kurgu filmleri üzerine yapılmış bir çalışmaya ulaşamamıştır. Bu çalışma ile literatürdeki eksikliğin ortadan kaldırılması amaçlanmıştır. Dolayısıyla bu çalışmada son dönem bilimkurgu filmlerinde kullanılan mobilyaların gelecekteki mobilya tasarımına ne gibi etkileri; o etkilerin, ne gibi sonuçları ve faydaları olabileceęi sorularına yanıt aranacaktır. Gelecekteki mekânlarda kullanılacak olan mobilya tasarımlarını ve tercih sebeplerini tespit etmekle beraber;

Filmlerin incelenmesi ile bilim kurgu filmlerinde;

- Bu mobilyaların tasarım özelliklerinin,
- Hangi türde mobilyaların kullanıldığının,

- Kullanılan mobilya stilleri ile gelecekte kullanılması olası mobilya stillerinin tespit edilmesi ve irdelenmesi amaçlanmıştır.

Bu amaca yönelik;

- Mobilya kullanımı ne şekildedir?
- Mobilyaların tasarım özellikleri nelerdir?
- En çok hangi tür mobilya görülmektedir? Mobilya türlerinde en çok hangi mobilya stili tercih edilmiştir?
- Mobilya stillerinden en çok hangi stil kullanılmaktadır? Neden?
- Ünlü tasarımcıların mobilyaları tercih edilmekte midir?

Sorularına yanıt aranmaya çalışılmaktadır.

Araştırma kapsamında öncelikli olarak bilim kurgu ve bu türün gelişimi incelenmiştir. Bilim kurgu türünün edebiyat alanında verdiği büyük eserlerden sinema sanatı ile buluşmasına kadar geçirdiği süreç kısaca sunulmuştur; kapsamlı olarak ise seyirciye ulaşması ve sunduğu imkânlar çerçevesinde; sinemadaki gelişimi ele alınmıştır. İlerleyen konulara alt yapı olması amacıyla inceleme alanına giren diğer öğeler olan mobilya ve stilleri hakkında bilgi verilmiş ve konuyla bağlantılı olarak sinemada iç mekân ve mobilya kullanımı irdelenmiştir.

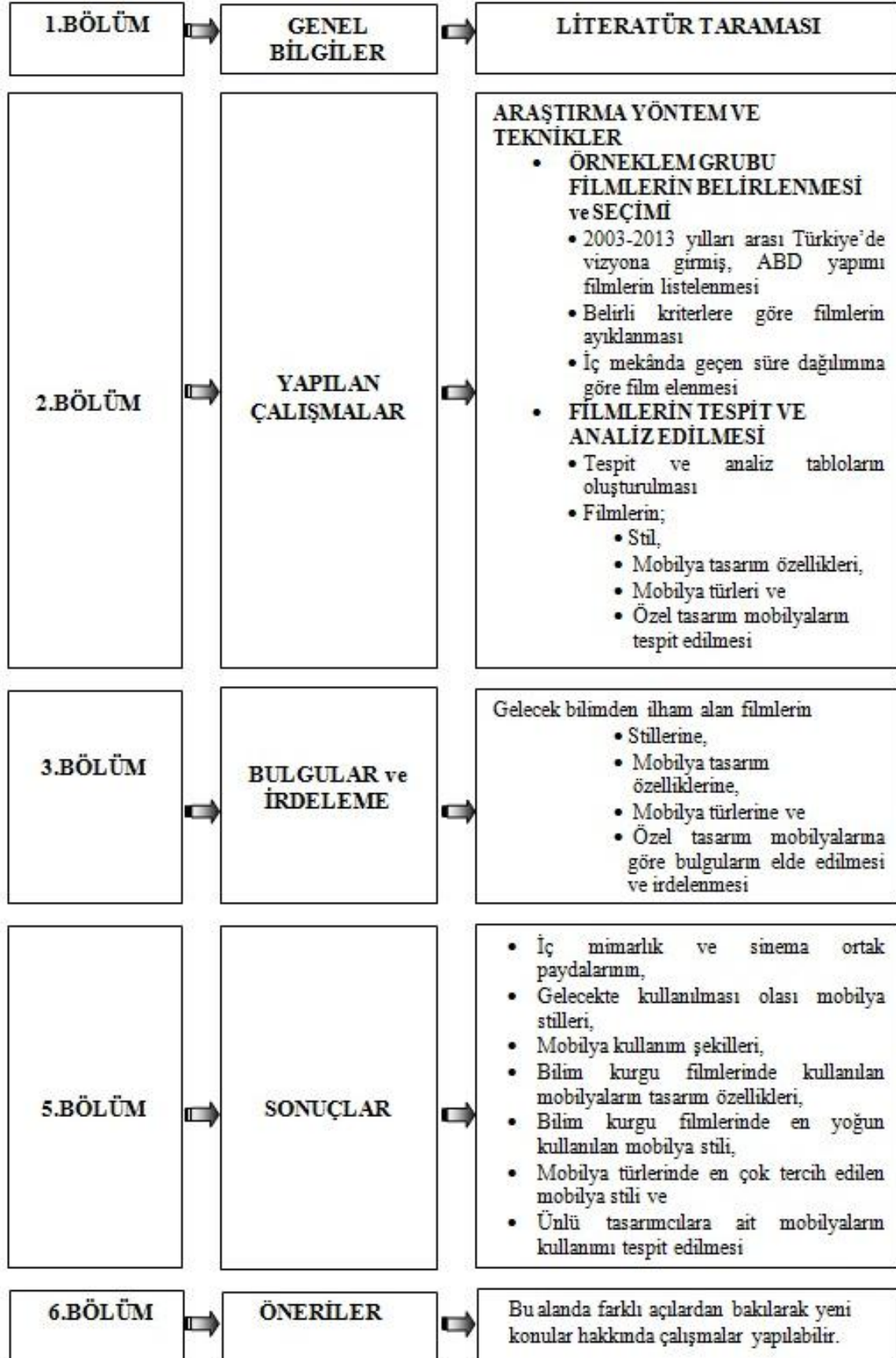
1.1.3. Araştırmada İzlenen Yol ve Yöntem

Bu çalışma ile belirli kriterler doğrultusunda belirlenen bilim kurgu filmlerinde kullanılan mobilya stillerini tespit etmek ve bu filmler sayesinde gelecek yaşamın mobilyalarının kullanımında hangi stillerin tercih edilebileceğine dair ön görüde bulunmak amaçlanmıştır. Çalışmanın amacına uygun olarak; genel bilgiler kısmında bilim kurgu, bilim kurgu sineması, gelecek bilim, alternatif zaman-mekan kavramları, ileri teknoloji, filmlerde iç mekan tasarımı ve mobilya stilleri hakkında literatür taraması yapılmış ve bu bilgiler sunulmuştur.

Yapılan çalışmalar bölümü ile örneklem grubu filmleri belirlenmiş ve bu filmler içinden belirli kriterlere uygun olacak şekilde filmlerin seçimi yapılmıştır. Seçilen filmler künyeler oluşturularak tanıtılmış ve tespit, analiz ve irdeme tabloları verilmiştir. Bu tablolar oluşturulurken yararlanılmış kriterler kısaca anlatılmıştır.

Bulgular ve irdelemeler; yapılan alıřmalar kısmında hazırlanan tablolar zerinden seilmiř bilim kurgu filmlerindeki mobilyaların tespit alıřmasının yapılması, bulguların elde edilmesi ve bu bulgulara ait irdelemelerin yapılmasından oluřmaktadır.

Sonular blmne gelindiğinde alıřmanın amacı ve kapsamı bařlıđı altında verilen merak edilen sorulara yanıt aranmıřtır. Son kısım olan neriler blmnde ise literatr taraması, yapılan alıřmalar, bulgular ve irdelemeler blmlerinde verilen bilgilerin yeni yapılacak alıřmalara yeni fikirler verebileceđinden bahsedilmiřtir. alıřmanın amacına bađlı olarak belirli bir yol izlenerek hazırlanmıř alıřma adımları ařađıdaki řekilde verilmiřtir. (řekil 1.1.)



Şekil 1.1. Çalışmanın adımları

Bu çalışmada, öncelikle örneklem grubu içerisinde incelenecek filmlerin belirlenmesi yapılmıştır. Örneklem seçimi ise; sırasıyla güvenilirlik formülü, basit tesadüfi örnekleme ve bağımsız değişkene göre belirleme yöntemlerine göre belirlenmiştir. Veriler, tespit ve analiz yöntemine göre irdelenmiştir.

1.2. Bilim Kurgu

1.2.1. Gelecek Vizyonları ve Bilim Kurgu Kavramı

“Olası olanaksızı, daima olanaksız olasıya tercih edin”

Aristoteles

Sümerler, Mısırlar veya diğer eski erken uygarlıklar gibi “şimdi”nin önemli olduğu bu uygarlıkların destan ve anlatılarında geleceğe dair iyimser bir ifadeye rastlanmamış, geçmişe ve geleceğe kayıtsızlıkla baktıkları ifade edilmiştir. Bu tema, gelecek vizyonlarının oluşmadığı yeni uygarlıklarda da aynı şekilde devam eder. Geçmiş kutsalı, geçmişe baktıklarında ‘cennet’ ve kahramanlıklarla dolu bir dünya görmeleri dikkat çekici olmuştur (Heilbroner, 1996).

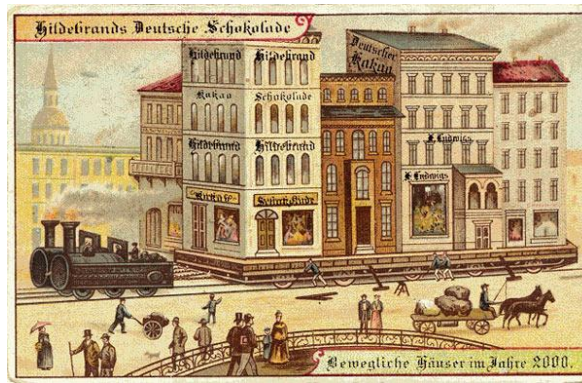
Machiavelli şu sözleri söylemiştir : “Her kim geleceği önceden görmek istiyorsa, geçmişe başvurmalıdır; çünkü insanların başına gelen olaylar daima geçmiş zamanlarda meydana gelen olaylara benzer. Bu durum, bu olayların daima aynı duygularla harekete eden ve daima aynı duygularla harekete edecek olan insanlarca üretilmeleri ve dolayısıyla ister istemez aynı sonuçları vermeleri olgusundan kaynaklanır”. Gelecek algısı toplumun bütün kesimlerinde, daha önce hayal dahi edilmeyen imkânları içinde barındıran bir anlam kazanır (Heilbroner, 1996).

Geleceğe ait bütün düşünceler -büyüsel, dinsel, toplumsal, hatta bilimsel- kaçınılmaz son olan ölüm gerçeğini reddetmek veya en azından bu düşünceyle uzlaşmak için vardır. Bilimsel zaman kavramı şüphesiz onu hayattan ayırabilecek özelliklere sahiptir ancak “gelecek” düşüncesini oluşturma ihtiyacı, insanoğlunun bu gelecekte var olacağına dair dolaylı bir varsayım dışında anlamını yitirecektir (Heilbroner, 1996).

Geleceğin öngörülmesi, öngörünün ilgili olduğu alana ilişkin stratejik planların yapılabilmesi için gerekli olan bir çabadır. Öngörü belirlemeyi falcılıktan veya hayal kurmaktan ayıran, sistematik ve bilimsel yöntemlere dayandırılmasıdır.

“21. yüzyıl başlarında tüm dünyada geleceği görebilme arzusu yaygınlaşmış bulunmaktaydı. Teknoloji ve bilimdeki hızlı gelişmeler ve bunlara bağlı olarak toplumsal değişimler bu arzuyu tetikleyen başlıca unsurlar olmuştur. Çünkü bilinmekteydi ki bu duruma hazır olmayan kaybedecekti. Bu gerçek, özellikle de organizasyonlar için geçerliydi. Değişime hazırlıklı olmak manasında kullanılan "öğrenen organizasyon" kavramı, artık bu hazırlanma süreci için vazgeçilmez bir istiare olarak yerleşmiştir. Değişimin ortaya çıkartacağı yeni koşullara zamanında uyum sağlayabilmek için yardımcı yeterli araç ve kültüre sahip olabilmek ve 'öğrenme' ye gereksinim bulunmaktadır. Tasarımın, yapı üretiminin başarısındaki en önemli unsur olduğu bilinciyle gelişen teknolojiler ve bilgilerin izlemesi, mimarlık mesleğinin gelecek vizyonunun temellerini oluşturmalıdır” (Sey, 2005).

Gelecek üzerine düşünceler, geçmiş-gelecek arasındaki çelişkileri incelemeye ve bunları aşmayı sağlayan akıl yürütme yöntemini geliştirmeye çalışılır. İnsanlık için iki farklı yol vardır, ya var oluşunu sağlayan bütün kaynakları tüketecek ve bu durumu kabul edecek ya da birinin başka birine egemenliğinin olmadığı herkesin adilce yaşayabildiği, uygarlık uğruna kovulduğu cennetin kültürünü yaşayacaktır. Hatta bu durumu oluşturacak imkânlara da sahiptir. İşte o zaman mimarlık bir ayrıcalık olma sıfatını kaybedecektir. Herkes kendi yaşam alanını istediği şekilde yaratacak ve ona anlam katacaktır. Ortak alanlar toplumun bizzat kendisi tarafından oluşturulacak ve teknoloji korkulan bir canavar olmaktan çıkıp aklımızın ve bedenimizin vazgeçilmez bir parçası olacaktır (Gürsel, 2005).



Şekil 1.2. 2000’li yılları tasvir eden bir kartpostal (1900)
(URL-1, 2007).

"...eski Yunanca ‘topos’ (yer) ve ‘eu’ (iyi) ile ‘ou’ (olmayan) kelimeleri arasındaki bir kelime oyunundan kaynaklanmaktadır. ‘Eutopia’ (iyi yer) ve ‘outopia’ (olmayan yer)

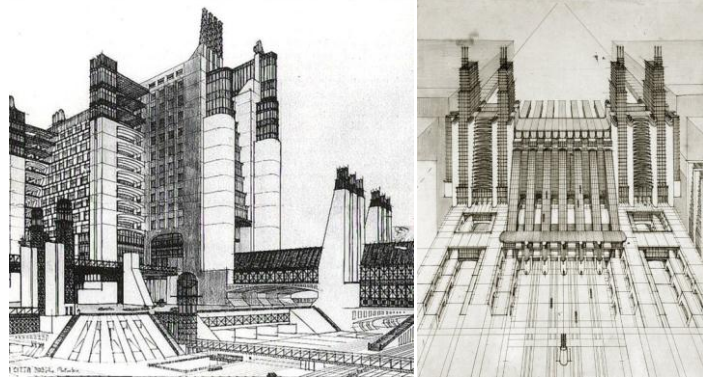
arasındaki belirsizlik, bazen iyi ve büyük olasılıkla elde edilebilir sosyal sistemler ve bazen de istenen fakat elde edilemeyen mükemmellik fantezileri olarak geleneğe yansımıştır" (Dostoğlu, 2001).

Bilim-kurgu filmlerin ütopyan ve distopyan tutumlara sahip olanlarından ütopyan olanlar gerçek dünya yerine geleceğin getirdiği gelişmeleri bekleyen, diğeryse yaşadığımız dünyanın olumsuzluklarına odaklanıp geçmişe özlemle baktıran ve geleceği de pek parlak görmeyen bir bakış açısından ibarettir.

Ütopyanın önemini ya da başarısını hangi alanda üretilmiş olduğu değil geleceğe dair vizyonu belirlemiştir. İçinde olduğu çağın en önemli sorunları üzerine odaklanıp onların üzerine eğilen ütopya, gerçekçi bir çözüm kadar yararlı olmayı başarabilmiştir. Böyle bir durumda ütopyanın önerdiği çözüm her ne kadar mantık sınırlarını zorlasa da sonuç olarak kendi çağına bağımlı kalmıştır. Bu ütopyaların hiç biri yeni bir dünya yaratamaz, en fazla kendi çağının sınırlı zorlayabilir ancak ötesine geçemez ve böylelikle sadece kendi çağının koşullarını abartmış olur. Ütopya çoğu zaman bir geleceği önceden bildirme değil, bugünün farklı bir bakış açısından tasvir edilmesidir (Tanyeli, 1997).

Erdem'e göre (2005) ütopyalar üretildikleri dönemden beslenirler ve kendi dönemlerine alternatif olabilecek yeni düzenler oluştururlar. Tasarımcıya göre içinde bulunduğu dönem hastalıklı yani bozuktur ve bu düşünceden yola çıkarak, kendine yakın yada uzak, geçmiş yada gelecek veya tamamen alternatif bir zaman mekan dünyası oluşturarak içinde yaşadığı zaman ve mekanın tüm negatiflerini bu oluşturduğu yeni zaman ve mekan dünyasından dışlar. Var olan dünyamızdaki noksanlıklar, hatalar, savaşlar, kirlilikler gibi hiçbir olumsuz etken o dünyada kendine yer bulamaz. Bu olumsuzlukların tam tersi olacak şekilde yaratılan her ütopya bir kusursuzluk, adalet, eşitlik ve özgürlük abidesidir.

20. yüzyılda bu gelişmeleri ütöpik olarak tasarlanmış halde mimariye ilk kazandıran ilk eser Antonio Sant'Elia'nın La Citta Nouva'sıdır. Görsel anlamda makine estetiğinden etkilenen Fütürizm akımı da Filippo Tommaso Marinetti ve Antonio Sant'Elia tarafından dünyaya tanıtılmıştır (Erdem, 2005) (Şekil 1.2.).



Şekil 1.3. La Citta Nuova (New City) , 1914 (URL-2, 2012).

Önal'a (2005) göre ütopyalar ve distopyalar değişmez kuralları olan ve birbirlerine karşıt değil, dünyamızın gelecekte karşılaşacağı durumlara ilişkin varsayımlar olarak görmek gerekir. Ancak, görüyoruz ki ters ütopyalar (distopyalar) 20. yüzyılla beraber artmış ve 21. yüzyılda ütopyaları tamamen terk etmiştir.

Distopya, olumsuz ütopyaların tanımında kullanılmaktadır. 20. yüzyılda distopik kurgu ütopyik kurgudan daha yoğun kullanılmaktadır. 20.yüzyıl bilim kurgu yazarları genellikle bilime şüpheci ve kötümser bakmaktadırlar. Tehlikeleriyle karşılaştığımız nükleer savaş, radyoaktif kazalar, öldürücü virüsler, insanlara rakip akıllı makineler ve klonlama gibi olaylar yüzünden distopya popüler olmuştur (Babaoğlu, 2004).

“Bilim kurgu geleceği kontrollü görme ve hayal etme yoludur” (Fear, 2000). Tarih boyunca insan keşfedilmemiş duyduğu merak, teknoloji ve gelişen dünya üzerine kurulan varsayımlar sayesinde geleceğini şekillendirmeye çalışmıştır. Bilim kurgu da bu şekillendirme çalışmalarından biri olarak yakın gelecekte de geçse her zaman şaşkınlık verecek bir türüdür. Bilginin paylaşıldığı kurmaca dünyanın ufuklar açtığı bu tür özünde geçmişin ve şimdinin gerçeğini, bilimsel yollarla birleştirerek geleceği senaryoları üretmektedir.

“Bilim kurgu, Amis'in (1960) yaptığı tanıma göre, bildiğimiz dünyada var olmayan, ama bilim ve teknolojiadaki gerçek ya da hayali yenilikler üzerine temellendirilmiş durumları konu eden öyküsel bir düz yazı türüdür” (Roberts, 2000).

Astounding Science Fiction Baş Editörü olan John W. Campell, bilim kurgu kavramındaki bilim kısmı bu şekilde açıklamaktadır: “Bilimsel kuram, geçerli, bilimsel bir teorinin yalnızca tanımlanmış olayları açıklamakla kalamayacağı, aynı zamanda henüz keşfedilmemiş, yeni olayların öngörüsüne de olanak tanıyacağı gerçeğine dayanır.” (Baudou, 2003).

19. yüzyılın ilk çeyreğinin sonuna doğru Maurice Renard varsayımlar hakkında şu şekilde bir açıklama yapmıştır: “Bilinmezin karanlığıyla bilginin ışığı arasında insanı içine çeken, filozof ve bilginlerin tüm çabalarına direnen bir bölge vardır, bu; varsayımın alanıdır.” (Baudou, 2003).

Alexei Ve Cory Panshin, *The World Beyond The Hill: Science Fiction and the Quest for Transcendence* adlı denemesinde şöyle demektedir: “B-K’da bilmediğimiz güçlere, dünya üstü varlıklara ve bize olanaksız gibi görünenlerin mümkün olduğu bütün dünyalara rastlarız. Bu harikalar, olağandışı bakış açıları bilim-kurgunun gerçek özünü, büyüleyiciliğinin kaynağını oluşturur. Bunlar olmadan bilim-kurgu diğer her şeye benzerdi: olağan, tanıdık, sıradan, alışılmış...”(Baudou, 2003).

Özakın’a (2001) göre bilim kurgu sanatı; geleceğin günümüze göre çok daha karmaşık ve kökten bir şekilde değişiklik göstererek yabancılaştırılmasıdır. Bilim kurgu sanatçısı, çağına ait toplumsal, ideolojik, sosyal, ekonomik, manevi ve etik bilimsel konuları kendi vizyonunda oluşturduğu bambaşka bir zaman-mekân evrenine taşıyarak bunları varsayım niteliğinde göstermeye çalışır.

Roloff ve Seesslen (1995) ikilisine göre bilim kurgunun başlıca niteliklerini şu şekilde sıralarlar: Kuramsal bir hayal gücünün; doğal, teknolojik ve bilimsel olarak uç bölgede sayılan olayların da desteğiyle birlikte tarih öncesi mitlere dayanan, esrarengiz ve sıra dışı olan olayların, akıl ve mantığa dayalı yöntemlerle çözülebileceği ve açıklanabileceği gerçeğine dayanabilmesi ve gelecekteki olasılıklarla sürekli ilinti içinde olması.

Özakın’a (2001) göre gelecek bilime dayalı düşünce sistemiyle ön görülebilirdi ve bu geleceğin var olacağı mevcut teknolojinin ve bilimin gelişiminden anlaşılabilirdi. Bir edebiyat türü olarak hayat bulan bilimkurgu türü sürekli aynı istikamette ilerleyen Batı dünyasında diğer sanat dallarında etkinliğini göstererek, sanat dünyasında yerini gittikçe sağlamlaştırmıştır.

Oskay’a (1994) göre bilim kurgu şimdiye dek bilinen algılama yöntemlerine karşı kuşkucudur ve kendini bilinen algılama türlerinden ayrı tutarak farklı bir yaklaşım içine girmek ister. Bunu yapabilmek için de masallar, doğaüstü olaylar, tarih öncesi mitler ve efsanelerde olduğu gibi alışıldığın dışına çıkarak yabancı bir ortama girmeye ihtiyaç duyar. Böylelikle bizim için sıradan olan algılama dünyamız içinde anlamlandırdığımız olgu ve kavramlara karşı yabancılaşmış oluruz ve onları kalıplaşmış anlamlarından çıkartarak yeni anlamlar yükleyecek şekilde anlamış oluruz.

“Bilim kurgu bu yabancılaştırma ögesini realisttik bir bağlam içinde kullanır” (Oskay,1994).

“Bilimkurgu yazarı James Blish de bilimkurguyu öngörü ekseninde yorumlar: ‘Tüm bilimkurgular temelde bilinene dayalı tahmindirler (extrapolation)... Bir bilim kurgu yazarı; bilinen verileri alır, onlardan bir yönelim ortaya çıkarır ve eğer bu yönelim devam ederse “ne olur?” düşüncesi etrafında öyküsünü yazar” (Ersümer,2013).

Bilim kurgu bilinmeyeni kendi anlam dünyasına çekerek, onu bilinmezlik kabuğundan kırıp çıkartarak anlamlandırmak ister. Böylelikle bilinmeyen olgular bilim kurgu dünyasında zayıflamış olurlar. Bu yüzden bilim kurgu türü, bilinmezlik zırhıyla beslenen korku fantezi, macera vb. türlerle iç içedir. Örneğin ilk bilim kurgu örneği olan Frankenstein bünyesinde aynı zamanda gotik öğeler barındırarak korku türüne de katkılar sağlamıştır. Bu açıdan Frankenstein romanı bilim kurgunun diğer unsurlarla olan iç içeliğinin en açık göstergelerinden biridir (Ersümer,2013).

“Bk (bilim kurgu) insanlığın geleceği için etik sorumluluğa sahip bir sanattır. Dünyanın çeşitli yerlerindeki bk’cular bu etik sorumluluğun bilinci ile üretimlerini, etkinlik ve aktivitelerini şekillendirmektedirler” (Arslan, 2002).

Bilim kurgu geleceğin kavramıdır. Philip K. Dick dün, bugün ve gelecek üçlemesi içinde yönlendirme, değiştirme, geliştirme ve aşma olanağımızın en güçlü olduğu yer ise gelecek olduğunu söylemiştir. Bu zorluktan dolayı geleceğe daha çok ağırlık verilmelidir. Gelişen toplumlarla beraber sanatsal ürünler ve gereksinimler de gelişmiş ve eskileri geride bırakmıştır. Eski tarzlar, türler ya da alt türler değişmek dönüşmek ve yerine yenilerini oluşturmak zorunda kalmışlardır.

1.2.2. Bilim Kurgunun Oluşumu ve Gelişimi

Bilim kurgu, edebiyatın düşsel geziler ve ütopyalar üzerine yazılmış hikâyelerinden doğmuş bir türdür. İlk çağlardan günümüze kadar hemen hemen her uygarlıkta yazılmış ya da söylemde kalmış bilimkurgu yapıtlarının varlığı söz konusudur. Bilim kurgunun oluştuğu ilk dönemlerin çeşitli düşünürler tarafından çağlar öncesi efsanelerin yazıldığı dönemler olduğu söylenmektedir. Örneğin; Samosat'lı Lukianos'un (M.Ö. 120-180) Cebelitarık Boğazı'ndan geçerken rüzgâr tarafından aya uçurulan bir geminin serüvenini anlatışı ilk bilim kurgu öyküsü olarak nitelendirilse de Thomas More'un Ütopya (1516) adlı eseri bu türün ilk örneği olarak kabul edilmektedir (Baoudou, 2005).

1638 yılında İngiliz Papaz Bodvin'in aya, yaban kuğularının çektiği bir salla gidişi anlatan Ay'daki İnsan (Man In The Moon or a Discourse of Voyage Thither by Domingo Gonzales) ve Fransız Cyrano de Bergerac'ın 1657 tarihli Ay'a Seyahat (Voyage Dans La Lune) adlı eserleri o dönemin bilim kurgu eserleridir. Voltaire'in Mikromega (1752) adlı eserinde uzaylı yaratıklar anlatılmaktadır. Evliya Çelebi'nin Seyahatname'si (1670) ve Jules Verne'in Aya Yolculuk (1869) eseri ise düşsel gezi içerikleriyle bilimkurguya zemin hazırlayan yapıtlardır (Somer, 2006).

Bilimkurgu edebiyatının altyapısını oluşturan diğer konu olan ütopya, 16. ve 17. yüzyıllarda Avrupalı kâşiflerin yeni kıtaları keşfetmesiyle yazılmaya başlamıştır. Amerika'nın keşfi; farklı kıtalar için ideal toplumlar kurma hayalini oluşturmuştur. Rönesans döneminde gerçekleşen dini baskının sona ermesi ve İngiltere'de ilk matbaanın kurulması ütopyanın dolayısıyla da bilim kurgunun oluşmasına yardımcı olmuştur. Astronomi biliminin gelişmesi, buhar makinesi ve demiryollarının icadı, sanayi devriminin gerçekleşmesi bilim kurgu türünün gelişmesinde rol oynayan etmenlerdendir. Doğuşu serüven-gezi öyküleriyle olan bu tür sayesinde insanlar keşfedilmemişi keşfetmek için yenedünyalar arayışına düşmüştür.

Roloff ve Seeßlen bu konuyu şöyle özetlemiştir: “Bilim-kurgu türünü hazırlamış olan etmen, uzay gezisinden ütopyik tasarımlara kadar belirli temaların daha önceden gelişe gelişe bu basamağın önüne kadar uzanmalarından çok, belirli yazınsal tekniklerle ele alınıp işlenen, kültürel, psişik bir havanın; yepyeni bir iklimin ortaya çıkmış olmasıdır... Bu teknikler sayesinde kendi başlarına buyruk, bağımsız, özerk dünyalar yaratılır ve bu dünyaların bildik, alışıldık dünya ile gündelik sıradan yaşam ile bağlantıları olabilecek en az düzeye kadar indirgenir; böylelikle, bu özerk, alışıldık dışı dünyaların kendilerine özgü yasalara göre işlediklerine, bildik dünyadan farklı ilkelere bağlı olduklarına okuru inandırmak çok daha kolaylaştığı gibi, merak ve heyecan da o ölçüde artırılır” (Roloff ve Seeßlen, 1995).

1917 Rus Devrimi sonrasında ütopyacı umutlar 1919 yılında Amerikalı gazeteci Lincoln Steffans tarafından şöyle ifade edilmiştir: “Geleceği gördüm ve gerçekleşiyor.” (Heilbroner, 1996)

Baudou (2003), bilim kurgu isminin ilk olarak Haziran 1929'da Hugo Gernsback tarafından kurulan Science Wonder Stories dergisinde yer aldığını söylemiştir. Terim daha sonra, Hugo Gernsback'in editör olarak büyük katkılarda bulunduğu Pulp Magazines,

Amazing Stories ve Wonder Stories'in başarıları sayesinde, edebiyatın yeni bir türünü tanımlamak amacıyla kullanılmaya başlandı.

Ersümer (2013), bilim kurgu ismi ortaya çıkmadan önce de birçok farklı isim önerileri olduğunu belirtmiştir. Bu öneriler ise şu şekilde olmuştur; H.G. Wells'in, batı edebiyatında kendini belirli bir şekilde hissettirmeye başlayan ve bilim ve teknolojiyle ilintili kurmacalara "bilim-fantezi" denmiş, 1920'lerde başında Argosy adında bir kurmaca dergisi editörleri "sözde-bilim hikâyeleri" ismini önermiş, Gernsback'in Amazing Stories dergisinin editörlüğü yaptığı dönemde, "bilimsel kurgu" anlamına gelen "scientific fiction" ifadesi bileşenlerinden oluşan ve "scifiction" olarak bilinen bir isim önermiştir.

Roberts (2000), 1930'lu yılların sonu ve 1940'ların ortalarını kapsayan dönemi bilim kurgunun Altın Çağ'ı olarak tanımlamıştır. Isaac Asimov, Clifford Simak, Jack Williamson, Robert Heinlein gibi yazarların yetenekleriyle ön plana çıktığı zaman dilimidir. Roberts bu dönemi bilim kullanılarak her tür sorunu çözebileceğine dair inancı yaşattığı için iyimser olarak tanımlamıştır.

1930 ve 40'larda genellikle süreli yayınlar tarafından icra edilen ve kısa öykülerle okuyuculara bilim kurgu aşıl原因 yazarlar 50'lerde daha çok roman türünde eserler vermişlerdir. Bu döneme kadar eğlenmek için okunan bir tür olan bilim kurgu, kurgusu ve karakterleriyle diğer edebiyat türleri ile aynı düzeye ulaşmıştır (Yalım, 2002).

Sonrasında bilim kurgu romanların sinemaya uyarlanmasıyla daha çok insana ulaşmış ve sinemanın etkisiyle daha da parlamıştır. Tarihin yaşanması ve sağladığı olanakların algılanması arasındaki sorunun yoğunlaştığı kritik dönüşüm anlarında bilim kurgu türünün ortaya çıktığı görülmüştür. (Oskay, 1994). Bu bölümde bilim kurgunun sinemayla bulunduğu noktaya kadar ki gelişimi anlatılmıştır.

Oskay'a (1994) göre, "Günümüz toplumlarında, insanın dış gerçekliği ile kurduğu anlamlandırma ilişkilerinden biri olan 'düş görme' ve fantazyalara gereksinme duyma alanında da, insan ile dış gerçekliği arasına iletişim endüstrisi ya da daha çarpıcı bir terimle, bilinç endüstrisi girmiş bulunmaktadır. Yeni olanın karşısında duyulan ürküntü, endişe ve merak, yaşadığımız dönemde, eski bilinç endüstrisinin 'ürettiği' endüstriyel birer 'mamul' olan fantazyalarla karşılanmaktadır".

Gündemde olan bir edebiyat ve sinema türü olarak ele alındığında, bilim kurgu bir 20. yüzyıl ürünüdür ve yapısını büyük oranda batı dünyasına ait bilimsel ve teknolojik gelişmeler oluşturmuştur (Ersümer, 2013).

Roloff ve Seeßlen'e (1995) göre bilim kurgunun büyük kitlelere ulaşan bir edebiyat türü haline gelmesinin nedeni ucuz dergiler olarak bilinen "pulp-magazin" dergileridir. Fantastik edebiyatın yoğunluk olduğu bu yayınların ilki "Weird Tales" (Garip Hikayeler)'tir. Otuzlu yılların sonunda ise yükselişe geçen bilim kurgu dergilerinde ve "Astounding Science-fiction" adlı dergide geleceğin teknolojisini ve sosyal hayata etkilerini kurgulamaya başladığı görülmüştür.

1.3. Bilim Kurgu Sineması

Tunalı'ya (2002) göre, insan yaratılmışlar arasında donanımsal olarak en âcizidir. Diğer canlılar var oldukları andan itibaren hayatta kalabilmelerini sağlayacak tüm imkân ve kabiliyetlere sahipken insan bunu kendi kendine yapmak zorundadır. İnsanoğlu da bu güvenlilik ihtiyacını yaşadığı çevreyi değiştirerek sağlama yoluna gider ki bunu da aklıyla yapmak zorundadır. Bu zorunluluk insanı alternatif bir doğa yaratmaya götürür ve böylelikle insanoğlu kendini tasarım dünyasında bulur.

Bilimi kullanarak doğa ile verilen savaşta gücü elde eden batılılar, teknolojinin sağladığı avantajlarla beraber geleceği belirleme konusunda büyük bir özgüvene sahip olmuşlardır. Bu güçle beraber 19. yüzyılın ikinci yarısından itibaren günün şartlarına başkaldıran yazar, senarist ve yönetmenler sosyal alternatiflerini, kendi zamanlarında farklı bir mekânda oluşturmak yerine, hızlanarak gelişen bilimsel ve teknolojik ilerlemenin öngördüğü farklı gelecek üzerine durmaya başladılar. Gelişen bilim ve teknolojiyle birlikte, gelecek düşünceyle birlikte öngörülebilirdi. Bir edebiyat türü olarak doğan bilim kurgu, sürekli aynı yönde gelişme gösteren batı dünyasında diğer popüler sanat dallarını da etkileyerek kendine sağlam bir yer edinmiştir (Babaoğlu, 2004).

Bilim kurgu sineması edebiyattan gelen, gelecekle, şimdiki zamana seçeneklerle, teknolojinin iyi ya da kötü kullanımıyla her on yılda bir kendini yenileyen sinemanın ilk döneminde ortaya çıkmış bir türdür. Bilim kurgu sineması başka bir tür tarafından sarmalanan ya da içine işleyen bir anlatıdan ibaret olabilir ve bu kültürel kaygı ya da politik göstergelerden dolayı olabilir. Bir bilim kurgu filmi diğer bütün filmler gibi anlatısı hangi zamanda geçerse geçsin şimdiki zamanla ilgilenir (Kolker, 2009).

Filmler her şeyden önce senaryonun yazımı ve tasarımıyla başlar. Bir filmin başlangıç aşaması onun tasarlanma aşamasıdır. Bu da senaryo yazımıdır. Chion (1987) filmlerin senaryosunu 7 bölüme şu şekilde bölüyor: Düşünce ve öykü, sinopsis, outline, tretman,

çekim senaryosu, teknik dekapaj ve story-board. Bu bölümler sırasıyla bir film var olması için atılan ilk adımdan yapılacak en ayrıntıya kadar her noktayı aydınlatan bir yol gösterici olma niteliği taşımaktadır (Yüce, 2005).

Veysel Atayman çevirisini yaptığını Bernhard Roloff ve Georg Seeßlen'in "Ütopik Sinema: Bilim Kurgu Sinemasının Tarih ve Mitolojisi" adlı kitabının önsözünde ütopik sinemanın yani bilim kurgu sinemasının topluma ait gerçekliklerin ve yaşantıların diğer türlere nazaran daha iyi bir şekilde tepki verdiğini, bir diğer yandan da kendine ait bir düzen, yaşantı ve dünya kurmaya çalıştığı zaman ise gerçekliğe ait bütün sınırları çok rahatlıkla aşabilen yegane tür olduğunu söylemiştir. Ütopik sinemada gösterilen en sıradan konular bile gerçeklik için sıra dışıdır ve olağanüstüdür, ama yine de anlatılanlar ve yaşananlar insanların dünya ve hayat ile olan mücadelesini anlatan izler taşırlar (Atayman, 1995).

1.3.1. Bilim Kurgu Sinemasının Tarihçesi

Alman ekspresyonist/dışavurumcu sineması bilim kurgu sinemasının oluşmasında etkili olmuştur. 1919-193'lu yıllarda ortaya çıkan bu türde kurgulanan filmlerde mekânlar ve olaylar gerçeklikten uzak, yapay ve deforme edilmiştir.

Fakat bilim kurgu sinemasının ilki George Melies'in 1902 tarihli Le Voyage dans la Lune (Ay'a Seyahat) filmidir. Bu filmin yapımına Jules Verne'nin De la terre a la lune (1865) (Ay'a Seyahat) ve H.G. Wells'in The First Men in the Moon (1901) (Ay'da İlk İnsanlar) gibi teknolojik gelişmeler ve bu gelişmelerden duyulan beklentiler sayesinde oluşmuş fantastik ve bilim kurgu türü öyküler esin kaynağı olmuştur (Roloff ve Seeßlen, 1995).

Jules Verne'nin fantastik romanlarında konu kimi zaman Ay'a kimi zamansa yerkürenin merkezine ve hatta denizlerin derinliklerine yani bilinmeyene yapılan yolculuklardır ve Verne'nin roman kahramanları, genelde teknoloji hayranı bilim kurgu roman kahramanlarına benzerdir. Bilim kurgu romanları ile arasındaki fark ise teknolojiyi daha çok insanların yaşamın sınırlarından çıkararak yenedünyalara ulaşmak, mikro-dünyalara girmek ve buraları ziyaret etmek için kullanmaktadır (Roloff ve Seeßlen, 1995).

Endüstriyel devrimin en önemli unsuru olan ve geleceğe yönelik ufuklar açan teknoloji, toplumda bir hayran kitlesi oluşturmaya başlamıştı. Endüstri devrimi, teknolojiyi geleceğin sınırsız olanakları düzeyine yükseltiyor gibi göstermiş ve burjuvazi bir sınıf

olarak makine teknolojilerinin metafiziği içinde, kendi sömürücü mantalitesini gizlemeye çalışmıştır. Böylelikle teknolojinin hem geleceğe yönelik bakış açılarını ve umutlarını hem de metafiziğini estetik hale getiren ve yaygınlaştıran bir dilin yaratılması sadece olanaklı olmuştur (Roloff ve Seeßlen, 1995).

Bilim kurgu filmleri toplumun geleceğe dair kaygılarına alternatif teselliler üretirken aynı zamanda teknolojik gelişmenin ve ilerlemenin analizini yaparlar. Ay'a Seyahat filmini, "The Airship Destroyer" (1909), "Frankenstein" (1910), "Folie DuDocteur Tube" (1914) ve "Genuine" (1929) takip eder.

1930'lı yıllar bilim kurgu türü açısından ABD'de siyasi, ekonomik ve toplumsal olayların en iyi örneklerinin verildiği dönem olmuştur. Toplumla birlikte bilim kurgu türü de gelişme göstermiştir. Fritz Lang'ın distopik-fütürist megapolis projeksiyonları yaptığı "Metropolis" (1926) filmi ve W.C.Menzies'in "The Shape of Things to Come" (1936) adlı filmi o zamana ait örnek bilim kurgu filmleri arasında gösterilebilir.

Ekim 1938'de Amerikan radyosunun H.G. Weels'in "Dünyalar Savaşı" adlı romanını bir haber niteliğinde okuması halkta büyük bir paniğe neden olmuştur. Bu durum Amerikan halkının içinde bulunduğu durumu çok net bir şekilde anlatmaktadır.

40'lı ve 50'li yıllarda İkinci Dünya Savaşı'nın etkisiyle istila, soğuk savaş, gezegenler arası savaşları konu eden bilim kurgu filmleri çevrilir. 50'li yıllarda soğuk savaş psikolojisinin toplumlar üzerinde oluşturduğu korku ve içe dönük baskı, bilim kurgu filmleriyle dışa dönük bir şekilde uzaya taşınarak savaşlar orada yaşanmıştır.

50'li yılların ikinci yarısından itibaren ise korku ögesi dönemin çizgi kahramanlarıyla anlatılmaktadır. 1950'lerde bilim kurgu sineması kültürel ve politik sebeplerden dolayı tutunulacak bir dal olarak algılanmıştır. "The Day The Earth Stood Still" (1951) ve "War of The Worlds" (1953) bu yıllara damgasını vuran filmlerdir.

60'lı yıllarda "The Day the Earth Caught Fire" (1961) işlendiği gibi nükleer savaş ve atom bombasının yarattığı kaygılar konu olarak ele alınmıştır. İnsanlığın uzaya çıkmasıyla uzay keşifleri filmlere konu olmaya başlamıştır. Dönemin en önemli filmi Arthur C. Clarke'ın romanından uyarlanan, Kubrick'in "2001 A Space Odyssey" (1968)'dir.

70'li yıllarda akıllı robotlar ve yapay zekâ temaları ön plandadır. Dönemin önemli örnekleri; George Lucas'ın "Star Wars" (1977), Spielberg'in "Close Encounters of the Third Kind" (1977), Ridley Scott'ın "Alien" (1979) filmleridir.

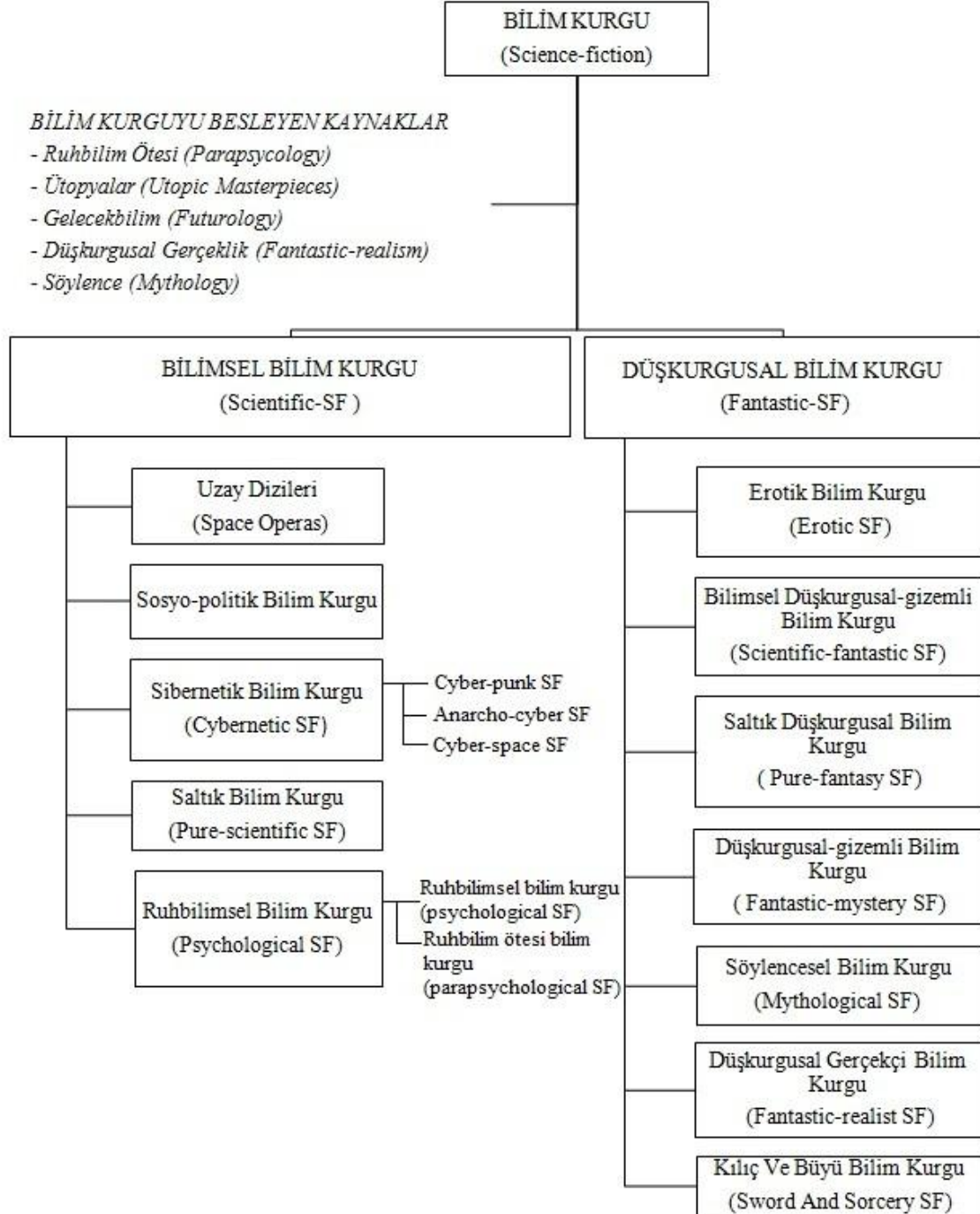
80 ve 90'larda, "Star Wars" ve "Terminatör" serileri, "Total Recall" ve "Fifth Element" gibi filmler gelişen bilgisayar animasyonları ve sinema teknikleri ile çekilmiştir.

Bu filmler görsel manada zengin olarak nitelendirilen filmlerdir. Ridley Scott'ın "Blade Runner" (1982) ise bu dönemin kült filmi olarak akıllarda yer etmiştir. Sinemadan Ridley Scott, "katmanlama" adını verdiği tekniği kullanarak yüksek yoğunluklu, bol detaylı set tasarımını getirmiştir ve Blade Runner'da ünlü set tasarımcısı Syd Mead ile çalışmıştır (Özen, 2000).

Bazin'e (1995) göre, "...her sanat, sanatçının söyleyebilecek bir şeyi olduğunu ve bunu bu araçla söylediği ölçüde, kendine göre bir dildir. (...) Sinema bu yüzden öbür sanatların bir devamı olmaktan başka bir şey değildir. Ancak, sinemanın anlatım olanakları geleneksel sanatlarınkinden öylesine zengin ve değişiktir ki, sinemayı ayrıca ele almak ve konuşma diliyle gerçekten boy ölçüşebilen tek anlatım tekniği saymak daha yerinde olur".

1.3.2. Bilim Kurgu Sinemasının İlham Kaynaklarından Biri: Gelecek Bilim

Bayar (2001), herhangi bir bilim yapıtını sınıflandırabilmek için öncelikle bilim kurguyu besleyen kaynakların incelenmesi gerektiğini belirtmiştir. (Şekil 1.4.)



Şekil 1.4. Bilim kurgu şematığı (Bayar, 2001).

Sinema türlerini en geniş perspektiften bakacak olursan iki başlıkta inceleyebiliriz; kurmaca olanlar ve olmayanlar. Kurmaca olanları incelediğimizde bu türe müzikal,

komedi, savaş, korku, gerilim, tarihsel dönem gibi türleri bu başlığa yerleştirebiliriz. Kurmaca-olmayan sinemada da türler genel olarak belgesel filmler başlığı altında toplanabilir. Ama genel olarak ele alınırsa tüm türlere bir bütün olmak gerekir. Filmler ilk başlarda oyunculuk kalitesi, çekim türleri, aktör seçimi gibi dış etkenler incelenirken son zamanlarda filmlerin gerçek yaşamla olan derin ilişkileri araştırılmaya başlandı (Yüce, 2005).

Bilim kurgu sinemasının ana kaynağı genellikle bilim kurgu edebiyatıdır. Filmlere bakıldığı zaman kitapta anlatılan kurgunun görsel olarak biraz kısıtlanmış olduğu düşünülse de günümüzde elde edilen teknoloji ve çekim teknikleriyle elde edilen sonuçlar seyirciyi ve okuru tatmin edecek düzeye ulaşmıştır. Sinema salonlarıyla birlikte bilim kurgu türü içeriğindeki doğa üstü durumları, hikayeleri, ütopyik dünyaları izleyiciler vasıtasıyla çok geniş kitlelere ulaştırabilmektedir. Bu da türün başta ekonomik ve eleştirel olarak gelişmesine çok büyük katkıda bulunur (Özen, 2006)

Oskay (1994); bilinen öğelerle yola çıkarak doğrudan gelecek üzerine tahminler yürüten “extrapolative” bilim kurgunun, belli başlı bazı bilimsel kuramlar ve fikirlerle yola çıktığını söylemiştir. Ayrıca bunların kurgusal bir çerçevede tasarlandığını ve bir örümcek ağı sürekli örülerek bir entrika çekirdeği oluşturduğunu eklemiştir.

“İçindeki bilinen öğeler ise, bu işe gücü yetmese de bu öğelerin ortadaki bilim-kurgu yapıtına “bilimsel” geçerliği olan bir söylem görünümü kandırmaktadır. Böyle olduğu için de, geleceğe ilişkin ön kestirimde bulunma işini bu türün yapabileceği kanısını uyandırmakta; teknolojik, ideolojik, sosyolojik nitelikteki “sonuçlarını” okuyucunun, seyircinin, izleyicinin gereğinden fazla ciddiye almasına neden olmaktadır” (Oskay, 1994).

Sonuç olarak gelecekçilik ile bilim kurgunun bir ilişki içinde olduğu görülmektedir. Filippo T. Marinetti gibi gelecekçilerin geçmişe ait olan değerleri çoğu zaman yaratıcı bir duyguyla yok ederek ortadan kaldırdığı, yerine teknolojiyi ve gelişmeyi koyduğu görülür. Ancak yine de bilim-kurgu, ait olduğu dönemin doğal bir şekilde parçasıdır ve aynı zamanda modern çağ kendi gelişimini güçlendiren, değişimine önem veren ve onu bir temel yapı taşı yapan çağdır (Ersümer, 2013).

"Visual futurist" ve konsept tasarımcısı Syd Mead; Blade Runner filmi hakkında yaptığı röportajda geleceği oluşturan şeyin; insanın zekasını merak ettiklerinin üzerinde kullanması ve bilinmeyenlere cevap araması olduğunu söylemiştir (URL-3, 2014).

1.3.3. Bilim Kurgu Sinemasında Alternatif Zaman-Mekân Kavramı ve İleri Teknoloji

Sinema ve iç mimarlığın kesişim noktaları zaman ve mekân kavramlarıdır. Filmin yönetmeni filmdeki olay örgüsünü aktarabilmek için filmin zaman ve mekân boyutunu kullanmaktadır. Zaman ve mekân kavramlarını kimi zaman bilinçli olarak ön plana almakta kimi zaman arka planda bırakmaktadır. *Kinema* yunanca da hareket ve duygu anlamında kullanılmaktadır. Sinema da bu kelimedenden oluşmuştur. Hareket ile zaman beraber çalışmakta ve mekân da zaman içinde tasvir edilmektedir. Filmin kurgusunun işlemesiyle zaman ve mekân içinde oluşanlar izleyicinin duygularına çağrışım yapmaktadır. Dolayısıyla bu iki kavram yönetmenin filmine kullandığı iki önemli öğedir.

Herhangi bir filmde izleyiciye aktarılmak istenen kurgu hikâyenin geçtiği zaman ve mekânı bağlı kalmaktadır. Özellikle bilim kurgu gibi hayali filmlerde bu özellik daha dikkatli kullanılmaktadır. Film; senaryosunda var olan olguların sinemaya aktarımında en doğru zaman-mekân kurgusunu gerçekleştirebildiği doğrultuda başarılı olmaktadır.

Bilim kurgu filmleri filmin çekildiği tarihlerde, geçmiş zamanda ya da gelecek zamanda geçebildiği gibi hayali mekânlarda ya da hayali zamanlarda da geçebilmektedir. Bu zamanı ve mekânı oluştururken izleyicinin algısı ön planda tutulmaktadır.

Bir filmde o filmin çekildiği döneme kadar görülmemiş mekân tasarlamasının amacı izleyiciye yeni kodlar sunarak alımlama sürecini başlatmaktır. İzleyici karşılaştığı yeni mekânlarla belleğindeki eski mekânları karşılaştırarak yeni şifreleri tanımlamaya çalışmaktadır. Bu sebeple tasarımcı amaçladığı olguyu başarıyla karşı tarafa ulaştırabilmek için eski göstergelere referanslar vererek yeni mekânlar oluşturmalıdır (Tükel, 2010).

Sinema düşlediği mekânları tasarlama ve uygulama ve gerçekliğe dökme açısından ele alındığı zaman mimarlığa göre çok daha özgürdür. Sinema endüstrisi için bir “düş sanayisi” yakıştırması yapılmıştır çünkü sinema gerçekte olmayan öğeler yaratmakta, onlara bir gerçeklik kazandırmakta ve onu beyaz perde aracılığıyla izleyiciyle buluşturmaktadır ve günümüz teknolojisiyle “düş sanayisinde” üretilen öğelerin sinema aracılığıyla gerçeğe dönmesi çok daha kolaylaşmıştır ve kuruların düşlerin önündeki engeller çok daha azalmıştır (Şenyapılı, 1998).

Bir film izlenme sürecinde şimdiki zamanın içinde geçmektedir. Beyazperdede kurgu hep şimdiki zamanı yansıtmaktadır. “Ancak seyircinin bir filmi izleme süresince zaman öylesine serbesttir ki, zaman-mekân ölçüsünde bir yerden başka bir yer ve zamana sıçrayabilme olanağına sahiptir” (Yüce, 2005).

Herhangi bir film başarıya ulaşmak için izleyicide gerçeklik hissini yaratması gerekir. Gelecek ya da alternatif bir zamanda kurgulanmış olsa bile, filmdeki olayların, mekânların ve zamanın gerçeklik hissi vermesi gerekmektedir. Bu hissi izleyiciye geçirebilmek amacıyla film izleyiciye yalnızca mekân ve zaman hakkında bilgi vermesi ve kodlama yapması yeterli olmamaktadır. Bununla birlikte bu mekânı ve zamanı yansıtacak göstergeler; yaşam koşulları, teknoloji, farklı türlerin varlığı gibi öğelerin aynı doğrultuda seçilmesi gerekmektedir.

“Bir filmin etkili bir biçimde aktarımı için zaman ve mekân boyutunda mimari göstergelerin etkisi büyüktür” diyen Şenyapılı (1998), film özelliklerini izleyiciye aktaran en önemli öğelerin çevre koşulları olduğunu söylemiştir ve filmlerde çevresel göstergelerde dört ana öğeyi şöyle belirtmiştir:

1. Zamanla ilgili etmenler: Öykünün geçtiği dönem
2. Coğrafik etmenler: Fizik mekân ve fizik mekânın, arazi biçimi, iklim, nüfus yoğunluğu – görsel ve psikolojik etkileri – ve öykü kahramanlarını ve davranışlarını etkileyen diğer yerel etmenleri de içeren ana karakteristik özellikleri
3. Toplumsal yapılanma ve ekonomik etmenler
4. Gelenekler, ahlaksal tavırlar ve davranış biçimleridir (Şenyapılı, 1998).

İnsanlar var oldukları zamanda beri sadece yaşamamışlardır, bir yandan da çevresinde gelişen etkenlere ayak uydurmuş ve daha gelişmeyi başarmıştır. (Heilbroner, 1996). Bilim kurgu filmleri bilimle beraber geleceği belirlemede oynadığı rol ve getirdiği bilimsel teknoloji sayesinde bu etkenlere uyum sağlanmıştır.

Teknoloji bir endüstri dalındaki ürünlerin yapımı için gerekli donanımın ve malzemenin işleme yöntemlerinin incelenmesi olarak tanımlanmaktadır. Yunanca “tekhne” (sanat, zanaat) ve “logos” (söz, sözcük) kelimelerinin birleşmesiyle oluşan teknoloji terimi, eski yunan kültüründe “sanatlar üzerine konuşma” anlamında kullanılmaktadır. Zamanla manası farklılaşan sözcük, bilimsel araştırmalardan elde edilen yararlı sonuçları ve bunlara ilişkin araç, yöntem ve süreçlerin tamamını ifade etmekte kullanılmıştır (Seçer,2006).

Teknoloji insanı saran üç çevreden biri olarak sayılmaktadır. Bu çevreler; doğal, sosyal ve teknolojik çevrelerdir. Tüm bu çevreler ve çevreleri oluşturan elementler, sistemler birbirlerini etkilemektedir. Teknolojik gelişmelerde toplumsal gereksinim temel itici güç olarak sayılmaktadır. Daha iyiye sahip olma içgüdüyle tüm ihtiyaçlar bu gücü oluşturmaktadır (Seçer, 2006).

İleri teknolojinin gerçekleşmesinde toplumsal kaynaklar çok büyük öneme sahip olmaktadır. Herhangi bir teknolojik gelişmenin gerçekleşebilmesi için uygun gereçlerin, yöntem ve tekniklerin var olması ve bunları uygulamaya yetenekli teknik becerilerin bulunması gereklidir (Seçer, 2006). Fakat bilim kurgu filmleri ileri teknolojiyi kullanır ve kullanırken de hiçbir ögeye bağlı kalmaksızın mevcut teknoloji üzerinden hayal yoluyla geleceğin teknolojilerini beyazperdeye taşımaktadır.

Bilim kurgu filmlerinde alternatif zaman-mekân kavramı aslında kurgunun, ileri teknoloji kullanımı ise bilimin gelecek bilimden ilham alarak senaryoya aktarımın gerçekleşmesine yardım etmektedir. Alternatif zaman şimdiki zamandan ya da görülmüş herhangi bir zaman evresinden farklı zamanları, alternatif mekân ise insanoğlunun yaratıcılığı kapsamında var olduğumuz mekânlar dışındaki mekânları ifade etmektedir.

İleri teknoloji ise üretimi henüz gerçekleşmemiş teknolojilerin bilim kurgu filmlerinde işlenmektedir. Tasarımcılara ilham veren bu teknolojiler gelecek teknolojilerini aktarmakta kullanılmaktadır. Daha önce görülmemiş teknolojiler kullanmak izleyicinin şaşırmasına ve gelecek zamanlara ve mekânlara sıçramasına yardımcı öge olarak bilim kurgu filmlerinde kullanılmaktadır.

1.4. Bilim Kurgu Sinemasında Mobilya

Filmlerin iç mekân tasarımlarında, gerçek hayatta tasarımcıların sahip olduğu imkânlar ve sınırlardan bağımsız olarak geniş bir tasarım olanağı bulunmaktadır. Bu sayede tasarımcılar yaratıcılıklarını ön plana çıkartarak sınırları olmayan bir dünyada tasarım yapabilme olanağı bulmaktadırlar. Sınırları bulunmayan mekânlarda yapılan tasarımlar ile birlikte alternatif yaşam biçimleri de oluşturulmaktadır. Filmlerdeki iç mekân tasarımları, zamanla teknolojinin gelişmesi ile büyük ölçüde gerçek hayata aktarılabilir. Bu sayede tasarımcılar yaratıcılıklarını ön plana çıkartarak sınırları olmayan bir dünyada tasarım yapabilme olanağı bulmaktadırlar. Sınırları bulunmayan mekânlarda yapılan tasarımlar ile birlikte alternatif yaşam biçimleri de oluşturulmaktadır. Filmlerdeki iç mekân tasarımları, zamanla teknolojinin gelişmesi ile büyük ölçüde gerçek hayata aktarılabilir.

Bir sinema filminin iç mekân tasarımı milyonlarca insanı aynı görselle farklı duygular hissetmesine sebep olmaktadır. Filmin vermek istediği dünyayı somutlaştırarak seyircinin filmin içine girmesine, aynı havayı solumasına ve film sonunda yaşayan bir mekândan ayrılır gibi ayrılmasına sebep olmaktadır.

İç mekân tasarımının gelişmesinde filme ayrılan bütçe çok önemli bir yer almıştır. Bir diğer kıstas ise görsel sanat akımlarıdır. Filmlerde iç mekân tasarımı George Melies'in filmleriyle başlayan bir süreçte incelenebilmektedir. Bu sürecin ilklerinden ve en önemli

eserlerinden 1919 yılı Alman yapımı, Robert Weine' nın yönetmenliğini yaptığı Doktor Kaligari'nin Muayenehanesi (The Cabinet of the Dr. Caligari) alman ekspresyonizminden etkilenmiş tiyatro sahnesini andıran iç mekân tasarımları ile öne çıkmaktadır. 1927'de Fritz Lang'ın yönettiği Metropolis, 1936 yılında çekilen Things To Come filmleri ise ilk örnekler olarak sayılmaktadır.

Günümüzdeki iç mekân tasarımı anlayışlarına örnek olarak ise sanal mekânların yoğun olarak kullanıldığı Star Wars Serisi ya da tümüyle set tasarımlarının fütüristik gerçek mekânlardan oluşan Men in Black Serisi gösterilebilir.

Sinema, şimdiye kadar örnekleri sunulmamış mimariyi oluşturmakla beraber mevcut eserlerin gelecek nesillerde ne gibi farklı şekillerde kullanılabileceğini ya da yapıların hiç görülmemiş yanlarının ortaya çıkarılması konusunda yardımcı olmaktadır.

Bir filmin yapımında senaryonun amaçladığı etkiyi verebilmesi ve istediği izlenimi verebilmesi için görsel tasarım ve uygulama sürecinin toplamına yapım tasarımı denir (production design) denir. Yapım tasarımcısı da bu süreci filmin yapım öncesi zamanından filmin bitiş evresine kadar dâhil olan bütün süreç boyunca yönetmenle çalışan kişi veya kişilerdir (Yılmaz, 2011).

Yapım tasarımcıları filmdeki tüm ekiplerin başında gelir ve sanat bölümünün tamamından sorumludur. Yapım tasarım ekibi yapımın teknik ve fiziksel aygıtların yaratıcı çalışanlarından oluşmaktadır. Yapım tasarımcıları filmin görsel gereksinimlerini elde etmek için yönetmenlere yardım etmek, yapımcıların özenle hesaplanmış programları ile belirlenen bütçeler ve belirli süreler dâhilinde filmlerin yapımı aşamasında uygulanabilir yollar sunmak gibi birçok konuda önemli bir rol oynar. Bir hikâyenin içine izleyiciyi çekmek için mekân tasarımı hayati bir önem taşır ve bir filmin inandırıcı ve hatırdaki kalır olması önemli bir unsurdur. Yapım tasarımcıları çalışmalarını ve hayal güçlerini birleştirerek herhangi bir öyküye uygun bir zemin inşa eder ve / veya uygun yerleri ya da setleri seçerek yapımı gerçekleştirir (URL-4, 2014).

Yapım tasarımcıları, yönetmenin vizyonunun zenginleşmesi ve gerçekleştirilmesinde büyük ölçüde sorumludur. Yapım tasarımcıları yönetmen ve / veya yapımcı tarafından talep edilmektedir ve 'pre-production' diye adlandırılan yapım öncesinin çok erken aşamalarında çalışmaya başlamaktadır. Bu aşamada bir dizi çalışma ve her adım için ayrıntılı ve özelliği çizimler hazırlamak gerekebilmektedir. Yapım tasarımcılığı çok zorlu ve yoğun mesai isteyen bir meslek olmasıyla birlikte film endüstrisi içinde en yetenekli ve en yaratıcı kişilerin yapabileceği bir iş olarak tanımlanmaktadır (URL-4, 2014).

Yapım tasarımı ekibinin, verilen bütçe ve süre içerisinde filmin konsept renk, doku ve tarzını belirlemek, filmin senaryosuna uygun saç, makyaj ve kostüm seçimlerini yapmak, efektler ve ışık tonu hakkında belirlemeler yapmak gibi görevleri vardır (Yılmaz, 2011).

Yapım tasarımı ekibinin görsel tasarım çalışanları arasında sanat yönetmenleri, set tasarımcıları, kostüm tasarımcıları, aksesuar sorumluları, saç ve makyaj tasarımcıları, ressamlar, post-produksiyon supervisorları sayılabilmektedir. Konuyla bağlantılı olarak sinemadaki iç mekân tasarımını daha iyi anlatabilmek amacıyla, bu çalışanlar arasından, iç mekân ve mobilya ile ilgili olan ikisi ve yaptıkları iş ele alınmıştır (Yılmaz, 2011).

Filmlerin en önemli yapım aşaması mekânlarının tasarlanmasıdır. Yapım tasarımcısı, sanat yönetmeni ve yönetmen bu aşamada kararlarını iki boyutlu ve üç boyutlu çizimler, taslaklar ve maketler üzerinden incelemeler ve elemeler yaparak karar verirler. Farklı renk, model alternatifleriyle hazırlanan mood boardlar iç mekân uygulamasına geçilmeden önce yapılır. Yapılacak ve uygulanacak tüm tasarımlar netlik kazandıktan sonra bütçe, hazırlık-çekim takvimi netleşir (Yılmaz, 2011).

Sanat yönetmeni filme fiziki yapısını, hangi zamanda olduğunu gösteren dokusunu, filmdeki sahnelerin şimdiki ya da geçmiş bir zaman diliminde olduğunun anlaşılmasını sağlayabilen setleri, odaları ya da dekorları en ince ayrıntısına kadar düşünür ve oluşturur. Ve özellikle film geçmişte belli bir dönemi anlatacak olursa sanat yönetmeni daha da özel bir görev tanımı yüklenmiş olur. Her filmin yapım aşamasında, yapıldığı stüdyoya ait özellikleri taşımasını sağlayan çok özel sanat yönetmenleri vardır (Kolker, 2009).

Stüdyoların teknolojinin yardımıyla birlikte tam donanımlı çalıştığı günlerden bu yana her sanat yönetmenin kendi imzası gibi olan sadece kendilerine has stilleri vardır. Ve bu stilleri sayesinde birçok film ile sanat yönetmenleri arasında ayrılmaz bir şekilde bir bağ kurulmuştur. Sanat yönetmenin tasarımdaki ayrıntıları ya izleyicinin tüm dikkatini kendine çekecek ya da arka planda gizli kalacaktır ve yönetmenin sahnesine çok büyük bir katkıda bulunacak kadar ustaca olacaktır (Kolker, 2009).

Sanat yönetmeni bir zamanlar set tasarımcısı, örtü boyacısı, marangoz, çevre görevlisi ve özel efektçiler tarafından organize edilen ancak günümüzde grafik tasarımcısı, iç mimar, sanat tarihi dekoratörü ve mimar gibi alanında uzman kişilerin yeteneklerini bir potada toplayarak, kamerada görüntülenebilen veya bilgisayarda oluşturulabilen sahneleri oluşturur. Sanat yönetmeni filmde görüntü yönetmeninin ya da yönetmenin çekim yapacağı mekânı hazırlar (Kolker, 2009).

Set tasarımı için gerekli olan malzemenin seçimi, teknik ve estetik kurallara uygun biçimde projelendirilmesini gerçekleştiren çalışandır. Tasarımın üretim ve uygulama aşamalarını yürütür ve denetler. Sette kullanılan mekânların tasarımıyla izleyici ve yapıt arasında bağ kurulmasını sağlar. Estetik, işlevsel, çarpıcı mekânlar oluşturulmasında sanat yönetmenine bağlı olarak çalışan kişidir. Set tasarımcısı bir yapıtın alt metnine uygun mekânın kurulması, taşınması ve oyuncuya hareket alanlarının sağlanması gibi öğeleri de göz önünde bulunduran kişi olması açısından oldukça önemlidir.

1.4.1. Antik Dönemden Günümüze Mobilya Stilleri

“Kültür tarihine baktığımızda ilk çağlardan 19. yüzyıla kadar geçen süreçte toplum ve uygarlıkların, Mısır’dan Yunan’a, Roma’dan Avrupa’ya ve yenedünyaya kadar dönemsel kültürel ve sanatsal çizgilerin tasarım, şekil ve kurallarını yarattığını görürüz. Mısır’ın oryantal ve kendine has teatral çizgisi, Eski Yunan’ın mimariyi etkileyen orantı ve heykelsi duruşu, başta Eski Roma olmak üzere tüm dönem ve stilleri etkilemiştir. Ülkelere göre farklılık gösteren, din, sanat, yaşam ve yerleşim düzeni mekânlara ve kullanıma da yansımıştır. Aristokrasinin doğuşu ve krallar dönemi, Fransız stillerinin doğmasına yol açmış ve etkilerini uzun süre hissettirecek dönemin keskin kurallarıyla belirlemiş, ince ve zarafet sembolü ahşap, altın varak ve kaplama oyunlarıyla “mobilya ve bütünleştiği mekân olgusu” nu oluşturmuştur (Helvacıoğlu, 2007).

“Stil; bir sanat ürününün renk, biçim, tavır, program ya da öğretisi gibi özelliklerinin belli bir sanatçıya, gruba, akıma, okula, döneme ya da yöreye özgü olmasıdır ve bu tanım tüm sanat dalları için geçerlidir (Rona, 1997).

İnsana özgü her şey gibi mobilya da çeşitli gelişim ve değişim süreçlerinden geçmiştir. Çeşitli tarihsel gelişim noktalarına sahip olan mobilya; erken orta çağ’da Mısır ve Mezopotamya’da yükselmiş, Eski Yunan ve Roma çizgileri bu yükselişin etkisinde Antik dönemi oluşturmuştur.

Toplumların sosyal, psikolojik, ekonomik ve siyasal hareketlilikleri ve yaşantıları tarih boyunca sanatlarına yansımış ve onları belli eksenler etrafına toplamıştır. Kısacası sanat tarih boyunca onu oluşturan toplumu ilgilendiren temel konularla her daim ilişkili olmuştur ve onlardan soyutlanamaz. Mesela ilk inşalar korkularını yaşantılarından izler taşıyan resimleri mağara duvarlarına işlemişlerdir, Mısırlılar kurdukları saltanatların gücüyle birlikte piramitleri inşa etmişlerdir, din baskısı altında kalan Ortaçağ Avrupa’sı

sanat ilerlemesi dinsel konularda göstermiştir, zenginleşen burjuva sınıfı lüksü ve gösterişi ön plana çıkartan saraylar, köşkler, şatolar ve konaklar inşa etmişler ve geliştirmişlerdir (Dinçel vd, 1979).

- Antik Mısır/Yunan/Roma Stili

Antik Mısır'da Firavunlar Dönemi diye adlandırılan krallıklarda kullanılan mobilya örnekleri bozulmadan günümüze kadar gelebilmiştir. Heykel, sandukalar, kabartmalar, dikilitaşlar mısır sanatının en önemli eserlerindedir. Papirus ve palmiye yapraklarından örülen yataklar üzerinde oturur ve yatarlardı (Dinçel & Işık, 1979). (Şekil 1.5.)



Şekil 1.5. Mısır dönemine ait çapraz ayak tabure ve aslan ayaklı yatak (URL 5 ve 6, 2013).

Mobilyanın özenle işlenmeye başlamasıyla ayaklar boğa ayağı şeklinde, kayıt uçları papirüs sapı şeklinde, yüzeyleri fildişi kakmalarla bezenmiş yataklar kullanılmıştır. Bu medeniyette çiçek masası, katlanır, testi sehpa, masa ve sandalyeler diğer önemli mobilyalar olarak sayılmaktadır. 3000 yıl önce yapılmasına rağmen Yeni Krallık dönemindeki sandalyeler günümüz ölçülerine ve ergonomisine oldukça yaklaşmıştır. Ayaklar tornada çekilmiş, insan figürleriyle bezenmiştir. Dolap veya komodinin yerine sandıklar kullanılmaktaydı.

Antik Yunan sanatında mobilyalar sıradan ve yalındır. Üçayak sehpa, "Klismos" adı verilen eğmeçli arkalıklı sandalyeler kullanılmıştır (Dinçel ve Işık, 1979).(Şekil 1.6.)



Şekil 1.6. Antik Yunan stilinde klismos başlıklı yatak
(URL-7, 2011).

Antik Roma sanatı antik yunan sanatının bir uzantısı olarak değerlendirilmektedir. Tunçtan yapılmış tabureler, üçayak sehpa, çapraz ayak kapanır sandalyeler, mermer kanepeler ve koltuklar bu dönemin önemli mobilyaları olarak sayılmaktadır. Sfenks başlıklı kolçakları, aslanpençesi şeklinde ayakları ve arkalık yüzeyleri yılan ve yaprak motifleriyle bezenmiş olan bu mermer mobilyalar yunan tiyatrolarında kullanılan dış mekân mobilyalarıydı.

Yunan ve roma stilleri kendinden önce gelen mısır stili mobilyaların etkisinden kalmıştır (Dinçel & Işık, 1979). (Şekil 1.7.)



Şekil 1.7. Pompei'de bulunmuş Antik Yunan stilinde kanepeler
(URL-8, 2009).

- Regence Stili

“Baroque mobilyası Louis XIV saraylarının ihtişamı ve resmîyeti olmadan yersiz görünüyordu ve yavaş yavaş daha hafif, daha küçük, daha ince olarak tasarlanmış parçalar

ile deđiřtirildi. Bütün bu eğilimler Louis XIV ölümünden çok önce ortaya çıktı, ve mobilya kadınsı şekilde zarifleřmeye bařlamıřtı. Louis XIV'in iri görkemi, yumuřak hatlara ve özgür süslere yerini bırakmıřtı. Hatta bacaklar ve mobilya parçaları akıcı eğri formda şekillendirilmiřtir. Regence stili mobilya hala büyük ölçüde ayrıntılı ahřap kakma ve yaldızlı pirinç kaplama bağlar ve ya geometrik dolgulu ile dekore edilmektedir” (Kasu, 1992). (řekil 1.8.)



řekil 1.8. Regence stilinde tasarlanmıř alıřma masası (URL-9, 2014).

- Erken Georgian Stili

1714-1760 yılları arasında ortaya ıkan bu stil Palladian, Rokoko, Gotik ve in dâhil olmak üzere sanatsal stilleri eřitlendirerek kullanılmıřtır. Barok tarzının savurganlığına karřı bir tepki olarak dođmuřtur. Bu dönemdeki mobilyalar, mobilya sahiplerinin zevkini ve lüksünü yansıtmaya aracı olacak şekilde tasarlanmıřtır. ay masaları, açılan yaprak masalar, çekmeceli dolaplar, kitaplıklar ađırlıklı olarak kullanılan mobilyalardır.

Mobilya kullanımında maun yerini giderek ceviz ağacı almıřtır. Sandalyelerin alt sırtı geniř, koltukların sırtı döřemeli ve ya oymalarla süslenmiřtir. Mobilya bacakları ve kollarında ađır oymalar kullanılmıřtır. Cabriole bacakların kullanımı bu stilde de devam etmektedir. (řekil 1.9.)



Şekil 1.9. Erken Georgian stilinde sandalye (URL-10, 2014).

- 15. Louis Stili

Rokoko stili ilk olarak Fransa'da bu stil döneminde benimsenmiştir. Karışık ve dolambaçlı çizgiler, kabartmalı yüzeyler, derin oymalar, canlı ve tezat renklerle göz kamaştırıcı bir stildir. Mobilya yüzeylerinde gül ağacından kakma çiçekler, altın yaldızlı kıvrımlar, lake üzerine Uzakdoğu süslemeleri işlenmiştir.

Yatakların yanında komodin, tuvalet masası ve değişik boyda masalar kullanılmaktadır. Kolçakları kumaşla kaplı divanlar, berjer koltuklar, markiz ve şezlonglar bu dönemde ortaya çıkmıştır. 15. Louis stili mobilyalar ölçü, biçim ve süsleme bakımından son derece dengeli ve uyumludur. (Şekil 1.10.)



Şekil 1.10. 15. Louis stili komodin (URL-11, 2014).

- Geç Georgian Stili

1760-1830 yılları arasında ortaya çıkan bu stilde sandalyeler Chippendale; Hepplewhite, kemer detayları ve oyma işi ile Gotik Revival, Neo - Klasik ve Regency stillerinden etkilenerek harmanlanmıştır. Cabriole bacaklar hafif büyümüş ve kornişler

daha hassas hale gelmiştir. 1740'larda giderek daha fazla Fransa etkisinde kalmıştır. Adam ve Hepplewhite gibi tamamlayıcı stiller bu dönemde gelişmişleridir. (Şekil 1.11.)



Şekil 1.11. Geç Georgian stilinde büfeler (URL-12 ve 13, 2013).

- Neoklasizm

Klasisizme dönüş olarak nitelendirilen bu stil 1760'lardan itibaren Barok ve Rokoko'nun bıkkınlık vermesi ve arkeolojik çalışmaların artışı ile Eski Yunan ve Roma sanatlarına duyulan ilginin canlanmasıyla ortaya çıkmıştır. Zamanla neoklasik mobilyalarda çizgi ve biçimler sadeleşmiş, fonksiyon ön plana çıkmış, estetik kaygılar ikinci plana atılmıştır (Şen, 2009). (Şekil 1.12.)



Şekil 1.12. Neoklasik stilinde tasarlanmış tekli koltuk ve konsol (URL-14 ve 15, 2014).

- 16. Louis Stili

Fransa'da Klasisizm Rokoko'nun yerini alarak 16. Louis stili doğmuştur. Saf ve simetrik çizgiler, antik motifli ve boyalı ahşap mobilyalar bu stilin öne çıkan özellikleridir.

İngiltere’de Adam, ABD’de Federal stil diye adlandırılan bu stilde küp ve silindir formları, saklanmış yivli ayaklar, mobilya yüzeylerinde Çin ve Japon lakeleri, renkli gravürler kullanılmıştır. Yeni mobilya olarak silindir biçimli yazı masası örnek verilmektedir. 19. yüzyılda Neoklasizm stili mobilyalarda çok belirgin bir arkeolojik bezeme ve biçim söz konusu olmuştur (Şen, 2009). (Şekil 1.13.)



Şekil 1.13. 16. Louis stilinde tasarlanmış yarım ay konsol ve büfe (URL-16 ve 17, 2010).

- Regency Stili

Ampir stili anımsatan bu stil 1800’lü yılların başında ortaya çıkmıştır. Doğu Akdeniz uygarlıklarına duyulan hayranlık, Uzakdoğu’nun gizemli dünyasına duyulan ilgi ve Gotik’e duyulan sempati sonucu oluşmuştur. Regency stili başlangıçta yalın ve hafif giderek daha heybetli ve süslü olacak şekilde bir gelişme göstermiştir. Mobilyalarda altın yaldızla süsleme görülmektedir (Tavşan, 2002).

Mobilya yüzeyleri heykelsi ahşap oyma sanatı, figüratif resimlerle süslenmiştir. Mobilya yapımında maun ve siyah abanoz en çok kullanılan ağaç türleridir. Tekstil kullanımında düz, çizgili ya da armalı ipek saten kumaşlar tercih edilmiştir (Tavşan, 2002). (Şekil 1.14.)



Şekil 1.14. Regency stilinde yazı masası ve yan dolap (URL-18 ve 19, 2010).

- Victorian Stili

19. yüzyılda 60 seneye yayılmış stil Yunan, Roman, Gotik, Türk, Mısır ve XV. Louis stillerinin birleşmesi sonucu ortaya çıkmış eklektik bir stildir. Genellikle geniş, sağlam ve hantal mobilyalar tasarım açısından zayıf olarak nitelendirilmektedir. Mobilya yapımında siyah ceviz ve gül ağırlıklı ahşap kullanılmaktadır (Tavşan, 2002). (Şekil 1.15.)



Şekil 1.15. Victorian stilinde telefon şezlong bench (URL-20, 2012).

- Edwardian Stili

19. yüzyılın İngiltere’inde tasarımcılar esnek ve rahat mobilya üretimine başlamışlardır. Genellikle çok iri masalar, geniş yataklar, büfeli yemek odası mobilya takımları kullanılmıştır. “Arts and Crafts” hareketinden esinlenerek parlak boya işleri ve “Victorian” stilinden etkilenerek tasarlanmış döşemeliklerle süslenmiş mobilyalar tasarlanmıştır. Yüzyıl sonlarına doğru bu stil daha yalın bir hal almaya başlamıştır (Tavşan, 2002). (Şekil 1.16.)



Şekil 1.16. Edwardian stilinde bar masası ve yatak (URL-21 ve 22, 2012).

- Art Deko Stili

1920 ve 30'lu yıllarda Fransa'da yaygınlaşan Art Nouveau peşine Avrupa'da ortaya çıkmış olan bu stil kısa sürede sınırları aşmış ve geç Art Nouveau'nun dekoratif öğeleri ile endüstri tasarımlarının aerodinamik formlarının birleşmesinden oluşmuştur. Estetik kökeni dışavurumculuk, kübizm ve fütürizme dayanmaktadır (Tavşan, 2002).

Gelenekselin dışına çıkarak sunduğu modern şıklık; detaylarında yalın ve saf biçimleri kullanmasıyla yaratılmıştır. Basit, düzlemsel, simetri ve bu öğelerin yenilik içermeleri en önemli özellikleridir. Eğrisel çizgiler yerine doğrusal çizgiler, sıcak renkler kullanımı mevcuttur. Sedef, fildişi, altın, gümüş, abanoz, kaplan postları, parlak ipeklili kumaşlar, saçaklar en yoğun kullanılan detaylardır. Tabureler, yumuşak ve rahat sofalar, paravanlar ve tuvalet masaları bu stilin, maceracı zenginlere hitap eden yüzeylerinde dekoratif öğeler bulunan tipik mobilyalarıdır (Tavşan, 2002). (Şekil 1.17.)



Şekil 1.17. Art Deko stilinde şifonyer ve koltuk (URL-23 ve 24, 2013).

- Modernizm

Dorner (1987) modernizmi Őu Őekilde aıklamaktadır: “Alman tarihi ve sosyolog Jurgen Habermas ‘modern’ kelimesini ilk kez (Latince) 5. yuzyılın sonlarında kullanıldığını soyledi. Avrupa tarihi boyunca toplumun kendini eskiden yeniye taŐım ihtiyaı duyduğunda bu kelimenin kullanıldığı goruldu. İlerleme kavramının aslı modernizmdir fakat ilerlemenin de aslı bilimde uygulanır. Dunyanın retimde teknolojiyi kullanmasında nderlik eden ilk sanayi devrimi İngiltere’de ortaya ıktı. 19. yuzyılın buyuk bir bolumunde İngiltere zellikle muhendislik baŐarisından gurur duyuyordu, ancak yuzyılın sonlarına doėru Fransa rekabete ortak oldu ve Almanya ve Amerika BirleŐik Devletleri tarafından geride bırakıldı. İkinci sanayi devrimi verdiėi ders uygulamalı bilimin getirdiėi avantajdı, dolayısıyla sanayi ivmesi Almanya ve ABD’ye geti”.

“Yeni, iinde bulunulan aėa yakın anlamı ile modernizm baŐlangıta 1896 yılında Munih’te Jugend (genlik) adıyla ıkan dergiden adını alarak genlik stili olarak adlandırılmıştır. Sanatın topluma donuk, renkli ve yalın olması gerektiėini savunurken İngiltere de de modern adıyla bu stile paralel yeni bir akım benimsenmeye baŐlanmıştı” (Boyla, 2012).

Modern mobilyada geometrik formlarda oluŐan prizmatik govdeler, duz, konik, kare ya da daire kesitli ayaklar kullanılmıştır. Alak geniŐ oturma birimleri ve esnek, ok bolmeli dolaplar yine duz hatlarda Őekillendirilmiştir (Boyla, 2012). (Őekil 1.18.)



Őekil 1.18 Patricia Urquiola tasarımı modern “Lowland” sofa (URL-25, 2014).

- Bauhaus Stili

Eėitimde reformun baŐlangıı Bauhaus, Walter Gropius’un 1919 yılında Weimar’da guzel sanatlar akademisi ile uygulamalı sanatlar okulunu birleŐtirmesiyle oluŐmuş bir

okuldur. İlk kez bu okulda makine üretimine geçiş için teorik ve pratik yaklaşımlar tasarımcı eğitiminin temeline yerleştirilmiştir.

Köksal (2002): “Bauhaus, modernizmin yaygınlaşması ve kabul görmesinde büyük çabalar sarfetmiş böylece modernist devrimin en güçlü savunucularından olmuştur”. (Şekil 1.19.)



Şekil 1.19. Marcel Breuer tasarımı Bauhaus stilinde “Wassily” adlı sandalye (URL-34, 2010).

- Retro Stili

Retro terimi İngilizcede geçmişe bakış anlamında kullanılan “retrospective” kelimesinden gelmektedir. Bu stil mobilyaları 1950-1980 yıllarına ait ve ya o yıllara ait görünüme sahip mobilyalardır. Retro stili daha çok pop kültüründen beslenmektedir. Kalıcılık yerine kullan-at mantığı ile tasarlanmaktadır.

Kalın baskılı kumaşlar, formika ve krom kaplamalar ile baş döndüren geometrik desenler ve renkli baskılar bu stilin en çok kullanılan öğeleridir. Mobilyalar arasında alçak sehpa ve büfeler tek parça mobilyalar ve şişme koltuklar ön plandadır. Renklerde ise avokado yeşili, başak sarısı, portakal rengi, toprak tonları, ördekbaşı yeşili ve leylak rengi baskındır. (Şekil 1.20.)



Şekil 1.20. Retro stilde tasarlanmış büfe ve bekleme koltuğu (URL-35 ve 36, 2013).

- Retro Modernizm

Modern stilin geçmiş dönemdeki örneklerinin yeniden moda olan mobilyaları Retro Modern olarak adlandırılmaktadır. Stil modern stilin özelliklerini taşımakla beraber ilk dönem modern mobilyaların yeni malzeme ve tekniklerle kullanılmasından ortaya çıkmıştır. (Şekil 1.21.)



Şekil 1.21 Philippe Starck tasarımı “Monseigneur” adlı Retro Modern sofa (URL-37, 2008)

- High-Tech Stili

1970'lere ait bir terim olarak High-Tech kelimesi ilk kez Joan Kron ve Suzanne Slesin tarafından yazılan "High-Tech: The Industrial Style and Source Book for The Home" isimli depo rafları ya da fabrika zemin kaplamaları gibi endüstriyel sistemlerin evlere entegrasyonunu konu alan kitapta kullanılmıştır (Özen, 2006).

Yüksek teknolojinin sunduğu malzeme ve teknikler kullanan bu stil metal ve cam gibi malzemeleri estetik ve strüktür görünümlü mobilyalara dönüştürmektedir. Çoğunlukla bitmemiş hissi uyandırmaktadır (Tavşan, 2002). (Şekil 1.22.)



Şekil 1.22. Paolo De Lucchi ve Emanuele Rodella tasarımı
“Amniosense” adlı high tech şezlong (URL-38, 2010).

- Post Modernizm

1960’ların sonlarına doğru pop kültürün de etkisiyle form fonksiyon arasındaki ilişki kabul görmeye başladı. Tarihsel alıntılar, gösteriş, bireysellik, renklilik gibi kavramlarla dogmatik modernizmin akılcı renksiz formlarına karşın post modern anlayış ortaya çıktı. Mimari post modernizm stile tarihsel referans verirken dekoratif, işaretsiz, sembolik öğeler ironik biçimde uygulandı. Mobilyalarda renkli, fonksiyondan uzak sembolik şekiller ve tarihe göndermeler içermektedir. Minimalist formlarda zengin bezeme ve kitsch ürünlerde pahalı malzemeler kullanılmaktaydı. İlk mobilya örneklerini “Alchimia” ve “Memphis” adlı İtalyan tasarım grupları vermiştir. Amacı kullanıcı ile ürünleri arasında duygusal ve duygusal bağ yaratmak olan Alchimia ucuz, parlak renkli, süslemeli gündelik eşyalarla ya da modern mobilyaların klasiklerini yeniden tasarladı. 1981’de Alchimia’dan ayrılan Ettore Sottsass Memphis’i kurdu. Memphis grubu ise konut mekânlarında gündelik yaşamın, punk müziğin, ironinin eğlenceli kısmını alarak kullanıcı mobilya arası iletişimi sağladılar. Cam ve çeşitli metalleri bir arada kullandılar (Sağocak, 2003). (Şekil 1.23 ve 1.24.)



Şekil 1.23. Peter Shire tasarımı post modern “The Bel Air” adlı sandalye (URL-39, 2012).



Şekil 1.24. Ettore Sottsass’ın Omaggio 4 adlı post modern çalışma masası tasarımı (URL-40, 2010).

- Pop Art Stili

1950'lerde, Pop stili, popüler kültürü kullanan modern bir sanat hareketi olarak başladı. Amerika ve İngiltere'de birbirinden bağımsız olarak ortaya çıkan bu stil soyut dışavurumculuğa tepki gösteren sanatçılar tarafından 1960'larda kurulmuştur. En çok tanınan pop sanatçıları arasında Richard Hamilton, Roy Lichtenstein ve Andy Warhol gibi isimler sayılabilmektedir. Özellikle Amerikan kültüründe ticaret ve tüketim hayatından ilham alınarak pop art stilinde tasarımlar yapılmıştır. (Şekil 1.25. ve 1.26.)



Şekil 1.25. George Nelson tasarımı pop art “Marshmallow” adlı sofa,1956 (URL-41, 2013)



Şekil 1.26. Verner Panton’un tasarımı pop art “Heart Cone” Sandalye,1959 (URL-42, 2013).

- Minimalizm

Boyla (1997) minimal sanatı şu şekilde açıklamıştır: “Minimal sanat” 1961 yılında Richard Wollheim öncelikle üç boyutlu yapılar, heykeller için kullanılmıştır. İçeriği en aza indirgenmiş sanat için kullanılan bu terim 50’lilerin sonunda, soyut-dışavurumculuk’un ardından gelen ressamca soyutlama, bu akımın renk ve leke birimlerini tek bir alana büyüterek anlatımcı içeriği yok etmiş ve resim alanına yayılmış bütünü nitelikleri üzerinde durulmuştur. Bu gelişmeyle minimal sanatın yalın, düşünsel görünümü ortaya çıkmıştır.

“Minimalizm bir fikri minimum sayıda renk fikri değer, biçim, çizgi ve dokuya indirgeme yaparak vurgulamak olarak tanımlanabilir. Kendisinden başka hiç bir obje veya deneyimi sembolize etmek ve sunmak fikrine katılmaz. Çıkış noktasını gerçek mekan ve gerçek materyal anlayışının temsil ettiği minimal sanat sembolleri önem vermeyen sanatsızlığa doğru yönelen nötr bir zevki temsil etmektedir. Görsel sanatlarda geometrik

formların önemine paralel olarak olan biçimi basite indirgemedi madde ve renk olgusuna önem vermektedir” (Islakoğlu, 2005).

Minimal mobilyalar yalın, geometrik hatlı ve gereksiz hiç bir detay barındırmayan ince metal ve ya ahşap ayaklara sahip, kumaş ve ya deri kaplı olup süsleme barındırmamaktadır (Tavşan, 2002). (Şekil 1.27.)



Şekil 1.27. Keiji Ashizawa Design markasının minimal şifonyer tasarımı (URL-43, 2012).

- Modern Japon Stili

Modern Japon stili, geleneksel Japon mobilya stiline modernize edilerek kullanılmasını sağlamaktadır. Geleneksel Japon stiline yalın ve gösterişten uzak özelliklerini içeren mobilyaların farklı malzeme ve ya tekniklerle üretilmesinden ortaya çıkmıştır. (Şekil 1.28.)



Şekil 1.28. Modern Japon stilinde mobilyalar (URL-26, 2013).

- Modern Çin Stili

Modern Çin stili, tıpkı diğer modernleştirilmiş Geleneksel stillerde olduğu gibi genelsel Çin mobilya stiline özelliklerini taşımaktadır. Ahşap el oymalar sadeleştirilmiş, denge ve asimetriden vazgeçilmemiştir. Koyu renk ahşapların kullanımı hala yaygındır; siyah ve kırmızı renk bütünlüğünde geometrik desenleri yerini ince detaylarla, altın yaldıza bırakmıştır. (Şekil 1.29.)



Şekil 1.29. Modern Çin stilinde sandalye ve konsol (URL-27 ve 28, 2006).

- Modern Gotik Stili

Romanesk stilden ayrı evrimleşmiş olan Gotik stilinin ayırt edici özelliklerinden sivri uçlu mobilya bitimleri, heykelsi, görkemli işlemler, sivri kemerler ve tüm bunların sistematik uygulamalarını daha sadeleştirerek modern hale getirilmesiyle Modern Gotik stili oluşturulmuştur. Yeni malzeme ve tekniklerden faydalanılarak günümüz mobilyalarında gotik etkisi hafiflemiş haliyle görülmektedir. (Şekil 1.30.)



Şekil 1.30. Modern Gotik stilde tasarlanmış mobilyalar (URL-29, 2011), (URL-30, 2009).

- Modern Barok Stili

Barok stili ortaya çıktığı ülkelerde dinsel konuları etkileyici bir şekilde kullanmıştır. Bunun da etkisiyle mobilyalarda genellikle eğri çizgiler ve figüratif biçim anlayışına dayanan dairesel dönüşlü köşeler tercih edilmiştir. Bu stil mobilyaların ön ve yan görünüşlerinde iç ve dış bükey yüzeyler, çok süslü ve kıvrımlı oymalar en önemli özellikleridir. Bu özelliklerin modernize edilmesiyle oluşan mobilyalar Modern Barok stilini oluşturmaktadır. (Şekil 1.31.)



Şekil 1.31. Modern Barok stilinde yatak ve büfe (URL-31 ve 32, 2014).

- Modern Regency Stili

Regency stili özelliklerinin modernize edilerek tasarlanan mobilyaları tanımlayan stildir. Bu stil Amerika'da "Hollywood Regency" olarak da adlandırılmaktadır. Regency

stilinde kullanılan figür ve motifler bu stilde zayıflamış yerini daha yalın ve geometrik hatlara bırakmıştır. (Şekil 1.32.)



Şekil 1.32. Modern Regency stilinde büfe (URL-33, 2013).

- Fütürizm

“Fütürizm, İtalyan şair Filippo Tommaso Marinetti'nin, 1909 yılında Paris'te, Le Figaro gazetesinde yayımladığı bir bildirge ile kurulmuş olan ve kendine özgü bir ütopyası bulunan bir akımdır. Bu akımın ütopyasının ağır basan bir yönü, yıkıcılığıdır. Gerçekten de fütüristler geçmişle bütün bağlantıları koparmak için "müzeleri, kütüphaneleri yerle bir etmekten" söz açmışlardır” (Tümer, 2005).

Fütürist mobilyalar ‘form fonksiyonu izler’ ifadesini büyük ölçüde yok sayan mobilya tasarımlarıdır. Çoğunlukla bu mobilyalar insanların topluma kendilerini ifade biçimleri olduğu için statü göstergesi olarak da kullanılmaktadır. (Şekil 1.33.)



Şekil 1.33. Nüvis markasının “Volna Table” adlı Fütüristik ofis masası tasarımı (URL-44, 2012).

- Retro Fütürizm

Geçmişin gelecek öngörüsü olarak ifade edilen bu stil geçmişin içinde geleceği, geleceğin içinde de geçmiş detayları barındırmaktadır. Retro Fütürizm geleceğin hayallerini geleceği kendisinden daha hayalperest bir şekilde dile getirmektedir. Geçmişin fütürist vizyonları bu stil olarak anılırken aynı zamanda bir Retro Fütürist estetik, çağdaş sanatı içeren yeni tasarımlar da bu isimle anılmaktadır. (Şekil 1.34.)



Şekil 1.34. Ivan Venkov tasarımı “Rondocubic Chair 01” adlı Retro Fütüristik sandalye (URL-45, 2011)

1.4.2. Mobilya Tasarım Özellikleri

Boyla (1997) mobilyanın tanımını kısaca şöyle yapmıştır: Yapılara sonradan yerleştirilerek onların iç düzenini kuran ve yapıların çeşitleri ihtiyaçlarını karşılayan eşya.

Mobilya insan yaşamını kolaylaştıran ve pratik yararlar sağlayan bir ürün olmuştur. En eski dönemlerden günümüz dünyasına uzanan bu zaman diliminde mobilya sahibi olduğu kişiye saygınlık katan ve tarzı, malzemesi gibi nitelikleriyle sahibini yansıtan bir araç olarak mekânlarda yerini almıştır. Farklı dönemlerde yaşam koşullarından dolayı bireylerin mobilyaya bakış açıları farklı olmuştur. Örneğin daha eski dönemlerde ince işçilik ve yapımında değerli malzeme kullanımı aranırken endüstri çağı ile birlikte kullanım kolaylığı ve ucuza elde edilmesi daha ön planda olan kıstaslar haline gelmiştir. Fakat her dönemde mobilyanın estetikliği ve iç mekânın algısıyla bütünleşmesi en önemli özelliği olarak kalmıştır.

Tasarımcılar geleneksel olarak “ortalama insan” dedikleri sıradan bir insanın gereksinimini karşılayacak şekilde tasarım yapma eğilimindedir. Yine aynı şekilde mevcut

tasarım prensipleri de ortalama insanların gereksinimlerini sağlayacak şekilde ortalama kapasitelerdeki kadın veya erkek kullanıcılar esas alınarak oluşturulur ama yine de kaçınılmaz bir gerçek vardır ki, her insanı aynı genellemeye sokmak mümkün değildir, bireyler az veya çok olacak şekilde ortalamadan farklılık gösterebilirler. İnsanlar mobilite kapasiteleri, görme, işitme hissetme, ihtiyaç çeşitleri ve kapasiteleri ile ergonomik ölçüleri açısından farklılık gösterirler (Boduroğlu, 2012).

Farklı dönemlere ait olsa da mobilyaları 4 farklı yaklaşımla ele alınabilmektedir. Mobilyalar işlevsellik açısından incelendiğinde pratik işlevlerin az olduğu görülür ve işlevler birleştirilebilir. Mobilyalar toplumsal statü göstergesi olarak toplumların yaşamında çok önemli bir rol oynamaktadır. Toplumlar ne kadar hiyerarşik bir düzende kurulu ise rolün önemi de o oranda artmaktadır. Bir diğeri mobilyanın teknolojik olarak irdelenmesidir ve özellikle 19. ve 20. yüzyılda teknolojik ilerlemenin öneminden dolayı dikkate alınmaktadır. Mobilyayı seçen kişi ve kullanıcısı için tüketim yönü; ürün ile ilgili özel ve kişisel bildirimlerde bulunması yönünden önemlidir. Günümüzde mobilya yalnızca günlük ihtiyaçları karşılamakla kalmamakta kişisel fantezilere de hizmet etmektedir (Kalınkara,1997).

Mobilyalar tasarlanırken, tasarımcılar ürünün belirli kriterlerde olmasını sağlaması amacıyla tasarım özelliklerine dikkat etmektedirler. Bu kriterlerden mobilya stillerine de etki eden en önemli tasarım özelliklerinden görsel, işlevsel, teknik ve anlamsal özellikler verilmiştir.

- Görsel Tasarım Özellikleri
- Yüzey Karakteristiği Özellikleri

İç mekânı tanımlayan öğelerin kullanıcı ve mekân ile temas eden alanları yüzeyleridir. Yüzeyler de diğer iç mekân öğeleri gibi nitelik belirleyicidir. Mekân sınırlama, tanımlama bütünleme gibi özellikleri olan yüzeylerin bu özellikleri mobilya için de geçerli olmaktadır. Örneğin bir mobilyanın algılanması için öncelikle yüzeylerinin algılanması gerekmektedir (Aydıntan ve Sağsöz, 2009). Mobilyaların yüzey karakteristiği renk ve doku olarak ele alınmıştır.

Renkler mobilyalarda uyarıcı ya da algılamaya yardımcı öğe olarak kullanılmaktadır. Bir mobilyanın rengi onun oransal algısını etkileyebilmekte, diğerlerinden ayırabilmekte ya da diğerlerine bütünleyebilmektedir. Algılarına göre sıcak ve soğuk olarak 2'ye ayrılarak değerlendirilmiştir.

Mobilya tasarımlarında yüzey bitirmelerinin oluşturduğu doku görsel bir etki yaratır. Mobilya yüzeyinin parlaklığı ya da matlığı, yüzeyi oluşturan bir üst tabaka yarattığı etki ile görsel ve dokunsal bir his oluşturmaktadır. Bazen de mobilya bileşenlerinin birbirlerine göre farklılıklarını vermekte kullanılmaktadır (Bayazıt, 2008). Doku herhangi bir mobilyanın malzemesiyle ilişkili olarak sahip olduğu dış yüzeyidir.

– Malzeme

Malzeme bir şeyin yapıldığı maddedir. Malzeme kullanımı, insan yaşamında işlev açısından, işlem uygunluğu ile form sağlayan, süsleme gibi sempatik kullanımlarıyla oldukça geniş bir yer kaplamaktadır. Malzeme var olan maddeleri şekillendirerek ve birleştirerek bir nesne halini oluşturması açısından tasarımın temelini oluşturmaktadır (Bayazıt, 2008).

– Form

Form nesnenin hacimsel yapısını tanımlamaktadır. Bir mobilyanın formu o mobilyanın estetiğini ve işlevini etkileyecek bir öge olduğundan mobilyanın tasarımındaki önemli unsurlardandır.

• İşlevsel Tasarım Özellikleri

Herhangi bir nesnenin tasarımında işlev; o nesnenin karşıladığı iş ve nesneden beklenen eylemlerdir. Nesnenin tasarlanma sebebi olan amaçlar eylemlere dönüştüğünde işlevi oluşturmaktadır (Bayazıt, 2008).

Mobilyada işlevsellik ihtiyacı konforlu bir şekilde karşılama olarak özetlenebilir. Mobilyaya işlevselliği eklenirken, kullanışlı olabilmesi için, ölçülerinin antropometrik olması gerekir (Burdurlu ve Baykan, 2001).

– Ergonomide insanın anatomik, fizyolojik ve psikolojik boyutları önemlidir. Yapılan tasarımlarda, insan gereksinmelerini karşılamak amacıyla insan boyutlarının bilinmesi gerekmektedir. İnsan boyutları ise vücut ölçülerine bağlı antropometrik boyutlar, beş duyu organına bağlı duysal boyutlar, insanın reaksiyon sürecine bağlı algısal ve zihinsel boyutlar olmak üzere 3 ana başlık üzerinden incelenmektedir (Özbayraktar, 1996). Mobilyalar ikincil işleve sahip olarak insan hayatını kolaylaştırma, mekân tasarrufu sağlama gibi özellikler barındırmaktadır. Bu özelliği herhangi bir bölünme ve ya parçalanmaya uğramadan aynı anda ikinci bir işlev sağlayan mobilyalardır. Modüler mobilyanın aksine bileşenleri bütün olarak tanımlanır.

– Modüler tasarım farklı işlevler yapan birimler üreterek, bunları birleştirerek çeşitli işlevler ortaya koymaktadır. Modüler tasarım bileşenler arasında etkileşimi minimize

ederek bu bileşenlerin bağımsız olarak tasarlanmasını ve üretilmesini sağlamaktadır. Modülerlik için tasarlanan her bileşen bir ya da birden fazla işlevi yerine getirmek üzere yapılır (Bayazıt, 2008).

“Mobilyada uygulandığı şekliyle modülerlik, konut içerisinde ortaya çıkan ihtiyaçları farklı oranlarda karşılayacak şekilde oransal bölünmeler yaratarak ortaya çıkarılan modülleri yan yana ve/veya üst üste getirerek ihtiyacı tam olarak karşılama sistemi olarak tanımlanır. Bu şekliyle modülerlik, dar hacimli konutlarda hacmin tüm olarak değerlendirilmesi ve ihtiyacın istenilen oranda karşılanabilmesi açısından en uygun sistemdir” (Burdurlu ve Baykan, 2001).

– Dönüşebilirlik özelliği mobilyaların sahip olduğu işlev ve ya formun dönüşerek tamamen farklı bir hal alması şeklinde tanımlanmaktadır.

- Teknik Tasarım Özellikleri
- İleri Teknoloji

Teknoloji insanın temel gereksinimlerine yanıt vermek üzere geliştirilmiştir. Teknolojinin temeli yalnız teknik özelliklere değil içinde var olduğu kültüre de bağlıdır. Tanım olarak teknoloji bilimsel ve pratik işlerde, insanı ve makineleri kapsayan düzenli sistemler tarafından uygulanmasıdır. Teknoloji bir dizi buluşla ilerleyebilir fakat aslında binlerce insan tarafından gerçekleştirilen bir dizi çok değişiklikle organik olarak ilerler, ancak buluşlar yalnız teknolojinin yaygın olarak bilinmesi ve uygulanmasına bağlıdır (Bayazıt, 2008).

Teknolojideki ilerleme mobilyaların daha seri ve daha hassas yapımını sağladığı gibi detaylarının çözümlenmesini de pratikleştirmiştir. İleri teknoloji ile her geçen gün yeni malzemeler ortaya çıkarmaktadır. Geçmiş teknolojilerinin kültürler üzerinde bıraktığı etkilere bakmak, gelecekte için aydınlatıcı olabilir.

– Gömülü teknoloji ürünlerini içlerine yerleştirilen yongalarla bilgisayar programına dayalı olarak kullanıcı tarafından kontrol edilebilen ve kullanıcının gereksinimlerine yanıt veren araçlardır. Gün geçtikçe birçok alanda kullanılmaya başlayan gömülü teknolojiler insanların yaşamını çok değiştirmekte ve kolaylaştırmaktadır. (Bayazıt, 2008).

– İnteraktif yüzeyler bir yazılım ve donanım birleşimi ile oluşmaktadır. Bu sistem herhangi bir yüzeyde görüntü üzerinde interaktif bir alan oluşturulmasını sağlar. Mobilya yüzeylerinde kullanarak mobilyalara ikincil bir işlev de kazandırabilmektedir.

- Anlamsal Tasarım Özellikleri

Mobilya bazı kültürlerde pratik gereksinimleri karşılayan bir mobilya olarak algılanırken bazı toplumlarda ise lüks ve rahat yaşamın sembolü olarak algılanıp kullanılmaktadır. Bireyler toplumda diğerlerinden genel olarak statülerine uygun davranışlar görmekte ve davranışlar göstermektedirler. Sosyal statü bireyin çeşitli değerlerini, tutumlarını beklenti düzeyini ve ölçütlerini ifade etmektedir. Bu kavram kişilerin ne tür eşyalara sahip olabileceğini ve ya hangi eşyaların ona sunulduğunu yansıtmaktadır. Kullanışlılık ve rahatlık kavramları bazen statünün yanında ikinci plana itilmektedirler (Özbayraktar, 1996).

2. YAPILAN ÇALIŞMALAR

2.1. Örneklem Grubu Filmlerinin Belirlenmesi ve Seçimi

2.1.1. Örneklem Grubu Filmlerinin Belirlenmesi

Bu çalışmada kullanılacak bilim kurgu filmlerinin tespit edilmesi için öncelikle son on yılda yapılan filmler incelenmiştir. Bu filmlerin yıllara göre dağılımı Tablo 2.1.'deki gibidir.

Tablo 2.1. Yıllara göre bilim kurgu film dağılımı (2003-2013 yılları arası) (URL-46, 2013)

Yıl	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
Bilim Kurgu Filmi Sayısı	107	127	131	133	162	170	243	271	316	339	424

İMDB web sayfasındaki bu bilgilere göre 2003-2013 yılları arasında toplamda 2423 adet bilim kurgu filmi olduğu görülmektedir. Her geçen sene bilim kurgu film sayısında bir artış gözlemlenmektedir. Bu filmlerden animasyon türünde olanlar bu çalışmaya dâhil edilmemiştir.

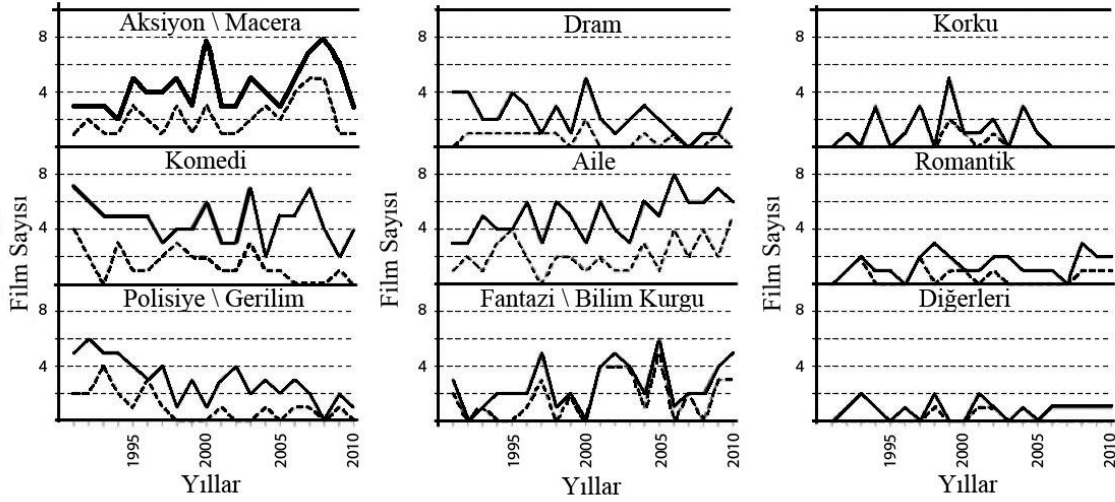
Bilim kurgu filmlerinin belirlenmesinde etkili olan kriterler yıl, ülke ve tür olarak seçilmiştir. Bu kriterler filmlerin;

- 2003 ile 2013 yılları arası Türkiye’de vizyona girmiş olmaları,
- Amerikan yapımı/ortak yapımı olmaları,
- Belirli yıllar arası gişe hâsılatı listelerinde en fazla sayıda yer alan türden olmaları şeklinde sıralanabilir.

Bağımsız araştırmacı Nick Redfern’in “1991-2010 Yılları Arasında ABD Gişelerinde Tür Eğilimleri” başlıklı makalesinde Amerikan sinemasındaki en yüksek hâsılatlı 50 filmi incelemiştir. Çalışma farklı türlerin sıklığına ve başarı sırasına odaklıdır (Redfern, 2012).

Şekil 2.2.’ye göre fantezi/bilim kurgu filmleri 1997’deki yükselişi sonrasında düşüşe geçmiş 2000 yılında yeniden doğmuştur. 2004 yılında gişe hâsılatlarında düşüş yaşayan bu

tür, 2005 yılında en yüksek orana ulaşmıştır. Rakamlar 2006 yılından 2010 yılına genelinde yükselerek devam etmiştir. 2000-2010 yılları film hâsılatları son yirmi yıla göre toplamda daha yüksek ve dolayısıyla filmler daha başarılı olmuştur. Bu bağlamda, filmler araştırılırken 2003-2013 yılları arasında, ulaşma kolaylığı açısından Türkiye’de vizyona girmiş filmler incelemeye alınmıştır.



Şekil 2.1. 1991-2010 yılları arasında ABD gişe hâsılatları sıralamasında her tür filmde en iyi 25 (düz çizgi) ve en iyi 10 (noktalı çizgi) filmin zamana göre çizelgeleri (Redfern, 2012).

Seçimin ülke adımında neden ABD/ortak yapımı seçilme nedenine gelindiğinde ise: Bilim kurgu türünde çeşitli düşünceler bilimsel bilgi ve bulgularla beraber kullanılmıştır. Amerika’da yazınlarla ortaya çıkan bilim kurgu türünün düşünce sistemini iyi anlamak için Amerikan tarihine ve düşünürleri üzerindeki etkilerine bakılmaktadır. Düşünürler tarafından geleceğin Amerikalısının nasıl olması gerektiğini yazın yoluyla aktarmak amaç edinilmiştir. Bu sosyal problemlerden beslenerek yetişmiş, sanatı ve bilimi kullanan bu yazarların bilim kurgu tarihine katkıları oldukça fazla olmuştur. Göçler sonrasında insanların sınırsız şekilde çoğalmasının ortaya çıkardığı problemler, bu tür kültürel ilişkiyi ortaya çıkarmış ve dolayısıyla Amerikan kültürü ile bilim kurgu ilişkisi başlamıştır (İsmihan, 2005).

İsmihan, şöyle devam etmektedir; “Amerikan değerleri, ortak oluşturulan yapı taşları niteliğindedir. Bu değişmez değerler Amerika’yı güçlü konuma getirmiştir. Bu güç kendine olan güveni sağlamakta ve bu da başarıyı getirmektedir. Bu güç öğeleri, hemen bütün dünyaya bir vesileyle ihraç edilmektedir. Bilim ve teknolojik alandaki üstünlüğü,

diğer sosyal alanlarda da görülmektedir. Sinema teknolojisindeki rakipsiz üstünlüğü sayesinde ürettiği filmler bütün dünyada seyredilmektedir.” (İsmihan, 2005)

Tablo 2.2.’de yıllara göre en yüksek hâsılat yapan filmleri göstermektedir. Bu 20 filmde 8 tanesi fantezi/bilim kurgu filmi olmuştur. Ayrıca Redfern diğer birçok filmde de çok güçlü bilim kurgu bulunduğundan bahsetmiştir (Redfern, 2012).

Tablo 2.2. 1991-2010 yılları arasında her yıl, ABD gişelerinde en iyi gişe hâsılatını elde eden filmler ve türleri (Redfern, 2012).

Yıl	İsim	Stüdyo Şirketi	Toplam Hasılat(\$ Million)*	Tür
1991	Terminator 2: Judgment Day	Tri-Star	327.95	Fantazi/Bilim Kurgu
1992	Aladdin	Buena Vista	337.76	Aile
1993	Jurassic Park	Universal	538.82	Fantazi/Bilim Kurgu
1994	Forrest Gump	Paramount	484.98	Dram
1995	Toy Story	Buena Vista	274.46	Aile
1996	Independence Day	Fox	425.58	Fantazi/Bilim Kurgu
1997	Titanic	Paramount	816.47	Romantizm
1998	Saving Private Ryan	DreamWorks	289.73	Diğer (Savaş)
1999	Star Wars: Episode I - The Phantom Menace	Fox	564.29	Fantazi/Bilim Kurgu
2000	How the Grinch Stole Christmas	Universal	329.22	Aile
2001	Harry Potter and the Sorcerer's Stone	Warner Bros.	390.94	Fantazi/Bilim Kurgu
2002	Spider-Man	Sony	489.29	Aksiyon/Macera
2003	The Lord of the Rings: The Return of the King	New Line	446.78	Fantazi/Bilim Kurgu
2004	Shrek 2	DreamWorks	509.18	Aile
2005	Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith	Fox	424.76	Fantazi/Bilim Kurgu
2006	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	Buena Vista	458.03	Aksiyon/Macera
2007	Spider-Man 3	Sony	354.03	Aksiyon/Macera
2008	The Dark Knight	Warner Bros.	540.28	Aksiyon/Macera
2009	Avatar	Fox	761.76	Fantazi/Bilim Kurgu
2010	Toy Story 3	Buena Vista	415.00	Aile

Amerikan sineması küresel ve evrensel bir sinema standardına sahip olduğundan dünya çapındaki film sektöründe gerek kurgu gerek set tasarımlarıyla ön plana çıkmaktadır. Amerikan yapımı filmler sektörün kilometre taşlarını belirlemektedir. Ekonomik zenginliğini, sosyal birikimini ve teknolojisini sinema ile buluşturabilen, sinema endüstrisine bakışı ve uygulama şekli açısından gelişmekte olan ülke sinemalarının örnek aldığı Amerikan sineması farklı türleriyle pek çok kesime hitap etmektedir.

Bu sebeple örneklem grubu seçimine Amerikan yapımı filmler incelenerek başlanmıştır. Filmler incelenirken 2003 ve 2013 yılları arasında Türkiye’de vizyona girmiş, ABD yapımı ve ya ABD ortak yapımı olması ve animasyon türünde olmaması kriterleri aranmıştır. Araştırma sonucu ulaşılabilen 150 film Tablo 2.3.’te listelenmiştir.

Tablo 2.3. 2003-2013 Yılları Arası Türkiye’ de Vizyona Girmiş ABD Yapımı Bilim Kurgu Film Listesi

YIL	FİLMLER (Özgün Adları)	YIL	FİLMLER (Özgün Adları)
2003	<ol style="list-style-type: none"> 1. The Core 2. Dreamcatcher 3. Hulk 4. It's All About Love 5. The Matrix Reloaded 6. The Matrix Revolutions 7. Paycheck 8. Terminator 3: Rise of the Machines 9. Timeline 10. X-Men 2 	2004	<ol style="list-style-type: none"> 1. Equilibrium 2. Alien vs. Predator 3. The Butterfly Effect 4. The Chronicles of Riddick 5. The Day After Tomorrow 6. Eternal Sunshine of the Spotless Mind 7. The Final Cut 8. The Forgotten 9. Godsend 10. I, Robot 11. Resident Evil: Apocalypse 12. Sky Captain and the World of Tomorrow 13. The Stepford Wives
2005	<ol style="list-style-type: none"> 1. Æon Flux 2. The Cave 3. Doom 4. Fantastic Four 5. The Hitchhiker's Guide to the Galaxy 6. The Island 7. The Jacket 8. Serenity 9. Star Wars Episode III: Revenge of the Sith 10. Stealth 11. War of the Worlds 12. Zathura: A Space Adventure 	2006	<ol style="list-style-type: none"> 1. A Scanner Darkly 2. Children of Men 3. Déjà Vu 4. The Fountain 5. Slither 6. Superman Returns 7. V for Vendetta 8. X-Men: The Last Stand
2007	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aliens vs. Predator: Requiem 2. 28 Weeks Later 3. Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer 4. I Am Legend 5. The Invasion 6. The Last Mimzy 7. Next 8. Resident Evil: Extinction 9. Sunshine 10. Transformers 11. Underdog 	2008	<ol style="list-style-type: none"> 1. Babylon A.D. 2. Blindness 3. City of Ember 4. Cloverfield 5. The Day the Earth Stood Still 6. Death Race 7. Eagle Eye 8. The Happening 9. The Incredible Hulk 10. Iron Man 11. Jumper 12. Meet Dave 13. The Mutant Chronicles 14. Star Wars: The Clone Wars 15. The X-Files: I Want to Believe 16. Southland Tales

Tablo 2.3. 'ün Devamı

YIL	FİLMLER (Özgün Adları)	YIL	FİLMLER (Özgün Adları)
2009	<ol style="list-style-type: none"> 1. 2012 2. 9 3. Avatar 4. The Box 5. District 9 6. Gamer 7. G.I. Joe: The Rise of Cobra 8. Knowing 9. Push 10. Race to Witch Mountain 11. Splice 12. Star Trek 13. Surrogates 14. Terminator Salvation 15. The Time Traveler's Wife 16. Transformers: Revenge of the Fallen 17. Watchmen 	2010	<ol style="list-style-type: none"> 1. The Book of Eli 2. The Crazies 3. Daybreakers 4. Growth 5. Inception 6. Iron Man 2 7. Predators 8. Resident Evil: Afterlife 9. Skyline 10. Tron: Legacy 11. Universal Soldier: Regeneration
2011	<ol style="list-style-type: none"> 1. The Adjustment Bureau 2. Apollo 18 3. Battle: Los Angeles 4. Captain America: The First Avenger 5. Contagion 6. Cowboys & Aliens 7. The Darkest Hour 8. Green Lantern 9. I Am Number Four 10. In Time 11. Limitless 12. Paul 13. Priest 14. Quarantine 2: Terminal 15. Real Steel 16. Rise of the Planet of the Apes 17. Source Code 18. Super 8 19. The Thing 20. Transformers: Dark of the Moon 21. X-Men: First Class 	2012	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dredd 2. The Avengers 3. Battleship 4. Chronicle 5. Cloud Atlas 6. The Divide 7. The Hunger Games 8. John Carter 9. Looper 10. Men in Black 3 11. Resident Evil: Retribution 12. Safety Not Guaranteed 13. Total Recall
2013	<ol style="list-style-type: none"> 1. After Earth 2. Dark Skies 3. Elysium 4. Ender's Game 5. G.I. Joe: Retaliation 6. Gravity 7. The Hunger Games: Catching Fire 8. The Host 9. Iron Man 3 10. Man of Steel 11. Oblivion 12. Pacific Rim 13. The Purge 14. Riddick 15. Star Trek Into Darkness 16. Thor: The Dark World 	2013	<ol style="list-style-type: none"> 17. The Wolverine 18. World War Z

Tablo 2.3.'teki 150 film örneklem grubu formülüne göre hesaplanarak 59 filme indirgenmiştir. Örneklem grubu için ulaşılabilen filmler içinden izlenilecek film sayısının belirlenmesinde ulaşılabilen film sayısına bağlı olarak % 95 güvenirlilik ve % 10 hata payı gözetilerek aşağıdaki formül kullanılmıştır (Özdamar, 2001). P ve Q değerleri bilinmediği için n sayısının en yüksek çıkmasını sağlamak için olayın oluşma ihtimali % 50 olarak alınmıştır. Buna bağlı olarak Q değeri de Q=1-P' ye eşittir. Ulaşılan filmlerden izlenilecek olanlar basit rastlantısal örnekleme yöntemi üzerinden hesaplanmıştır.

$$n = \frac{Z^2 \times N \times P \times Q}{N \times D^2 + Z^2 \times P \times Q} = 59$$

Z=Güvenlik düzeyi (% 95 güvenirlilik =1.96)

N=Toplam ulaşılabilen ABD yapımı, 2003-2013 yılları arası Türkiye'de vizyona giren bilim kurgu film sayısı (150)

P=Olayın oluşma ihtimali (% 50 olayın oluşma ihtimali= 0.5)

Q=Olayın oluşmama ihtimali (Q=1-P, Q=1-0.5=0.5)

D= Hata payı(% 10 hata kabul oranı= 0.1)

n= İzlenilecek film sayısı

Örneklem grubu tabloları oluşturulurken hesaplama sonucunda ulaşılan 59 film özgün adları ve Türkiye' de vizyona giriş tarihleri verilerek belirli kriterlere göre elemeye tabi tutulmuştur. Filmler izlenerek kriterler işaretlenmiştir. Bu kriterler çalışmanın, gelecekte kullanılması olası mobilya stillerinin tespit edilmesi ve irdelenmesi amacına uygun olarak belirlenmiştir. Bu sebeple iç mekân tasarımında ve teknolojisinde gelecek bilimden ilham alan ve alternatif zaman-mekân kurgusuna sahip filmler çalışmanın devamında kullanılan filmler olmuştur.

Yazarlar ve film yapımcıları geniş bir fikirler yelpazesinde eserler verirler ancak pazarlamacılar ve sanat eleştirmenleri bu edebi ve görsel çalışmalarını farklı kategorilere ya da türler ve alt-türlere ayırmak eğilimindedirler (Del Rey, 2006). Fakat bilim kurgu çok çeşitli alt türleri ve temaları içermektedir. Bazı eserler birden fazla tanımlanmış türe dâhil olabildiği gibi, tanımlanmış türlerin dışında ya da arasında da kalabilmektedir. Ayrıca film yapımcıları ile sanat eleştirmenlerinin tür tanımlamaları arasında ciddi farklar

oluşmaktadır. Bayar'ın 1994 yılında oluşturduğu, Şekil 1.3.'te verilen bilim kurguyu besleyen kaynaklar;

- Ruhbilim ötesi (parapsikoloji),
- Ütopyalar,
- Gelecek bilim,
- Düş kurgusal (fantastik) gerçeklik ve
- Söylence (mitoloji) olmak üzere beşe ayrılmıştır.

Özen'in (2006) incelediği filmlere ait gelecek öngörülerini tespit ettiği sonuç ürünü tablosu dikkat çekmektedir.

Gelecek öngörüsü	Filmler	METROPOLIS	2001: A SPACE ODYSSEY	BLADE RUNNER	FIFTH ELEMENT	EXISTENZ	MINORITY REPORT	STAR WARS EPISODE II
Gökdelenler / Megastrüktürler		•		•	•			•
Uçan taşıtlar		•		•	•			•
Çok boyutlu ulaşım		•			•			•
Düşey katmanlara taşınmış kent dokusu		•			•			•
Yürütümsel çevrede yapay zeka			•		•			•
Uzayda kent / yerleşke			•	•	•			•
Hiperüzey				•				•
Devasa kent ölçeği		•			•		•	•
Siberuzayda insan						•		
İnteraktif mekan			•				•	
İleri sanal gerçeklik teknolojileri						•	•	•
Minimalist iç mekan tasarımı			•				•	•
Fonksiyonalist iç mekan tasarımı			•		•		•	

Şekil 2.2. İncelenen filmlere ait gelecek öngörülerini (Özen, 2006).

Şekil 1.4. ve Şekil 2.1. incelenerek bu kriterlerden birincisi bilim kurgu türlerine ayrılmadan önce ona ilham veren kaynaklarından biri olan 'gelecek bilim' olarak seçilmiştir. Bu çalışmada bilim kurgu filmlerinde gelecekte kullanılması olası mobilya stillerinin irdelemesi yapıldığından gelecek bilimden ilham alan;

- İç mekân tasarımı ve
- İleri teknolojiye sahip olan filmler işaretlenmiştir.

Bilim kurgu filmleri sayesinde gelişme ve gelecek eleştirilirken yeni fikirler ve yeni teknolojilerin oluşmasına da öncü olmaktadır. Teknoloji sanatçıların kurgusal konuları betimlemesine etki etmez ancak kurgusal dünya hayal gücünü genişleterek bilime katkıda bulunur. Senaristler şimdilik olanaksız olan teknolojileri gerçekleştirmeye çok yaklaşabilmektedir.

Bayar (2001), Carl Sagan'ın makalelerinden birinde kullandığı “bilim kurguyla yaşamak...” başlığını örnek vermiş ve bunun için önce teknolojiyle yaşamamız gerektiğini vurgulamıştır.

İnsanın olduğu yerde zamanın ve mekânın yoksunluğu mümkün değildir. Sinemanın insan odağında gelişmesi onu mekâna muhtaç kılmıştır. İnsan-mekân-zaman üçlüsünün birbiriyle uyumu filmin başarısıyla doğru orantılı olmaktadır. Dolayısıyla tasarımcı için ufuk açıcı kaynaklar olan bilim kurgu filmlerinin içinde kurgulandığı zaman ve ya zamanlar mekânların ve mobilyaların tasarımlarını etkileyen önemli faktörlerindedir.

Mekân, ona biçilen kimliğiyle insani duygulara kalıp oluşturmaktadır. Sinema da mekânın bu özelliğini çok verimli bir şekilde kullanmaktadır. Çünkü sinema, düşünce ve duyguları etkilerken algı boyutunu kullanır. Mekân bu özelliğiyle makyaj yapılan bir oyuncuya benzetilir. Mekân mimiklere sahip değildir fakat kullanıcısı ile çeşitli ifadeler bürünür. Film kullanıcısı olan insanla mekânın maksimum uyumuyla izleyicinin duygularına erişebilir. Film kurgusuna uymayan ya da oyuncu ile arasında bir bağ kurulmayan mekânlar, filmin izleyici üzerindeki etkilerini yok edebilir (Şahin, 2010). Bu bağlamda mekân ve onu oluşturan öğeler içerisinde en öncelikli kullanılanlarından mobilya oldukça önemlidir.

Diğer bir kriter olarak belirlenen alternatif zaman- mekan kurgusu ise filmlerde kullanılan mobilyaların seçiminde önemli bir rol oynamaktadır. Bu konu daha önce yapılmış çalışmalardan alınan örnek tablolar üzerinden incelenmiştir.

“Zamanın bilinci algı ve hafıza olarak ikiye bölmesi aynı zamanda mekânsal bir durumdur, çünkü algı bedensel yayılım olarak bir mekân sorunudur; zaman ve mekân birbirlerinden ayrıştırılarak kavranamazlar.” (Tanju, 2008).

“Algılanan mekân ve algılayan özne arasındaki karşılıklı ilişkide ortaya çıkan mekânsal deneyim, aslında geçmiş, şimdi ve gelecek zamanı içine alan bedensel kavrayıştır. Bu kavrayış mekânın bir metin olarak okunabilmesini sağlar.” (Aydınlı, 2005).

“Mekâna anlam katan ve mekânı yaşanılır kılan bireysel ve kolektif tarihsellik, zamanı oluşturan geçmiş, şimdi ve gelecek sekanslarından bağımsız düşünülemez. Zamanın çözülmesine ve çözümlenmesine yol açacak şekilde, zamanın doğrusal ve rutin ilerleyişini asimetriye uğratacak, zamansal birikimler ortaya koymak ve eşzamanlı farklı kesişmeler ve karşılaşmalar sağlamak, gelecek mekânının üretiminde öncelikli öğelerdendir. Modern dönemin simulakrumlar ve benzer popüler kültür öğeleriyle tek tipleştirme yoluyla yaratmaya çalıştığı kent kalıplarının karşısına rastlantısal mekân çeşitliliklerini koyabilmek, mekânın zamanla olan ilişkiselliğinden geçmektedir.” (Ülker, 2011).

Ülker’in çalışmasında bahsettiği gelecek kavramlarını ve zamansallık kavramını incelediği filmler üzerinden oluşturduğu tablo Şekil 2.4.’te de verilmiştir.

MEKÂNIN TEMSİLLERİ		GELECEK MEKÂNİ				ZAMANSALLIK	
FİLM ADI / YÖNETMEN	ÇEKİM YILI / TEMSİLİ DÖNEM	ÜTOPYA	DİSTOPYA	HETEROTOPYA	UCHRONYA	EŞZAMANLILIK	YER-OLMAYAN
Metropolis- F. Lang	1927/21.yy	•	•				
Alphaville- J.L. Godard	1965/....	•	•		•		
Fahrenheit 451- F. Truffaut	1966/....	•	•		•		
Playtime- J. Tati	1967/1967	•		•		•	•
2001: A Space Odyssey- S. Kubrick	1968/2001		•				
Traffic- J. Tati	1971/1971			•		•	•
Stalker- A. Tarkovskiy	1979/....		•	•	•		
Blade Runner- R. Scott	1982/21.yy		•	•			•
Brazil- T. Gilliam	1985/	•	•				
Delicatessen- M. Caro J. Jeunet	1991/....			•	•		
The City of Lost Children M. Caro J. Jeunet	1995/....		•		•		
Inception- C. Nolan	2010/....	•			•	•	

Şekil 2.3. Kavramların sinemada temsiliyeti (Ülker, 2011).

H. G. Wells’in Zaman Makinesi romanıyla popüler olan Zamanda Yolculukla beraber farklı zamanlara uygun mekânlar tasarlanmıştır. Örneğin;

- Sanal dünyalarda yaşam kurgusu,
- Alternatif tarih kurgusuyla tarihsel olayların ya da geçmişte olduğu düşünülen olaylar ve mekânların farklı yorumlanmaları veya

- Paralel evrenler kurguları bu evrenlerdeki yaşam biçimlerinin ve mekânların tasarımları

gibi örnekler bu çalışmada ‘alternatif zaman-mekan’ kavramı altında toplanmıştır. Bu kavram üçüncü kriter olarak filmlerin elenmesinde kullanılmıştır.

2.1.2. Örneklem Grubu Filmlerinin Seçimi

Analiz edilecek filmlerin tespiti için 59 filmi iki farklı tablo ile eleme yoluna gidilmiştir. Yukarıda açıklamaları yapılan başlıklar üzerinden birinci tablo oluşturulmuştur. Bu tablolar hazırlanırken birinci tabloda 59 film izlenerek, çalışmanın amacına uygun; gelecek bilimden ilhamla tasarlanmış iç mekân, ileri teknoloji, alternatif zaman mekân kurgusu kriterleri aranmıştır. Bu kriterleri sağlayan filmler incelemeye alınmıştır.

Tablo 2.4. Belirlenen 59 filmin kriterlere göre değerlendirilmesi

NO.	2003-2013 YILI ABD YAPIMI FİMLER (Özgün Adları)	TÜRKİYEDE VİZYONA GİRİŞ TARİHLERİ	GELECEK BİLİMDEN İLHAM ALARAK OLUŞTURULAN		ALTERNATİF ZAMAN-MEKÂN KURGUSU
			İÇ MEKÂN TASARIMI	İLERİ TEKNOLOJİ	
1.	Terminator 3: Rise of the Machines	25 Temmuz 2003		•	
2.	Dreamcatcher	18 Nisan 2003			
3.	Hulk	22 Ağustos 2003		•	
4.	Equilibrium	02 Nisan 2004	•	•	•
5.	The Day After Tomorrow	28 Mayıs 2004			
6.	The Butterfly Effect	09 Nisan 2004			
7.	Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	19 Mayıs 2005	•	•	•
8.	The Island	02 Eylül 2005	•	•	•
9.	War of the Worlds	01 Temmuz 2005		•	
10.	Æon Flux	17 Şubat 2006	•	•	•
11.	Eternal Sunshine of the Spotless Mind	26 Mayıs 2006		•	
12.	V for Vendetta	31 Mart 2006			
13.	Children of Men	01 Aralık 2006			
14.	Déjà Vu	05 Ocak 2007			
15.	Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	17 Ağustos 2007		•	
16.	Transformers	06 Temmuz 2007		•	
17.	28 Weeks Later	13 Temmuz 2007			

Tablo 2.4.'ün devamı

18.	I Am Legend	25 Ocak 2008			
19.	Iron Man	02 Mayıs 2008	•	•	
20.	Jumper	07 Mart 2008			
21.	City of Ember	24 Ekim 2008			•
22.	Babylon A.D.	26 Eylül 2008		•	•
23.	Death Race	17 Ekim 2008			
24.	Gamer	02 Ekim 2009		•	•
25.	İron Man	02 Mayıs 2008	•	•	
26.	İncredible Hulk	13 Haziran 2008	•	•	
27.	2012	13 Kasım 2009			
28.	Surrogates	25 Eylül 2009		•	•
29.	The Time Traveler's Wife	09 Ekim 2009			
30.	Knowing	10 Nisan 2009			
31.	Inception	30 Temmuz 2010		•	•
32.	The Book of Eli	05 Şubat 2010			•
33.	Tron: Legacy	28 Ocak 2011	•	•	•
34.	Contagion	21 Ekim 2011			
35.	The Adjustment Bureau	04 Mart 2011			
36.	In Time	28 Ekim 2011	•	•	•
37.	Real Steel	07 Ekim 2011		•	
38.	Paul	08 Temmuz 2011			
39.	Rise of the Planet of the Apes	05 Ağustos 2011		•	
40.	Limitless	18 Mart 2011		•	
41.	Source Code	08 Nisan 2011			
42.	Resident Evil: Retribution	14 Eylül 2012	•	•	•
43.	Battleship	20 Nisan 2012		•	
44.	The Hunger Games	23 Mart 2012	•	•	•
45.	Men in Black 3	25 Mayıs 2012	•	•	•
46.	Total Recall	10 Ağustos 2012	•	•	•
47.	John Carter	09 Mart 2012		•	•
48.	Looper	12 Ekim 2012		•	•
49.	Apollo 18	23 Mart 2012			•
50.	After Earth	28 Haziran 2013	•	•	•
51.	Oblivion	12 Nisan 2013	•	•	•
52.	World War Z	21 Haziran 2013		•	
53.	Pacific Rim	19 Temmuz 2013		•	•
54.	Gravity	11 Ekim 2013			•
55.	The Hunger Games:Catching Fire	22 Kasım 2013	•	•	•
56.	The Wolverine	26 Temmuz 2013		•	
57.	Riddick	04 Ekim 2013		•	•
58.	Elysium	09 Ağustos 2013	•	•	•
59.	Thor: The Dark World	01 Kasım 2013	•	•	•

Tablo 2.4.'teki 3 kriteri de sağlayan gri renkle belirtilmiş ve sonuç olarak bu tablodan 15 film elde edilmiştir.

Mekân karakteri ile izleyiciye duygu aktarımının mümkün olduğu keşfedildiği andan beri görsel sanatlarda özellikle de sinemada mekân bu anlamda kullanılmıştır.

Bu bilgiler doğrultusunda Tablo 2.4.'te belirlenen filmler iç mekan kullanımı açısından analiz edilmiştir. 15 filmin iç mekânda geçen süreleri toplam sürelerine oranla hesaplanmıştır. Bu hesaplama ile film süresinin %50'sinden fazlası iç mekânda geçen 7 film belirlenmiştir.

Tablo 2.5. Tablo 2.4.'teki kriterleri sağlayan 15 filmin iç mekânda geçen süreleri

NO.	FİLM İSMİ	FİLM SÜRESİ (dakika)	FİLMİN İÇ MEKÂNDA GEÇEN SÜRESİ (dakika)	YAKLAŞIK YÜZDE ORANI
1.	Equilibrium	107	≈74	%69
2.	Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	140	≈80	%57
3.	The Island	136	≈95	%70
4.	Æon Flux	93	≈46	% 50
5.	Tron: Legacy	125	≈64	%51
6.	In Time	109	≈49	%45
7.	Resident Evil: Retribution	96	≈41	%43
8.	The Hunger Games	142	≈46	%32
9.	Men in Black 3	106	≈47	%44
10.	Elysium	109	≈53	%49
11.	Thor: The Dark World	112	≈44	%39
12.	After Earth	100	≈42	%42
13.	Total Recall	118	≈82	%70
14.	Oblivion	124	≈57	%46
15.	The Hunger Games: Catching Fire	146	≈111	%76

7 film için analiz ve irdeleme tabloları oluşturularak yapılan çalışmalar ile tez amacına ulaştırmaya çalışılmıştır. (Tablo 2.5.)

2.1.3. Tabloların Oluşturulması

Kriterlere göre seçilen filmlerde kullanılan mobilyalar, mobilya stillerini tespit etmek amacıyla aşağıdaki tablo üzerinden analiz edilmiştir.

Tablo 2.6. Filmlerde kullanılan mobilyaların “Mobilya Stilleri” açısından analizi

FİLM ADI (Türkiye’de vizyona giriş yılı)		
İç Mekân Görünüşü	Mobilya	Mobilya Stili

Mobilya türlerinde çeşitlilik çok fazla olduğundan dolayı bu tabloda ayrıntıya girilmemiştir. Tablo 2.8. ve Tablo 2.10.’ da bu ayrıntılar verilecektir. Örnekleme grubu filmleri için Tablo 2.8. üzerinden mobilya tasarım özelliklerinin tespitinin yapılması amaçlanmıştır. Mobilyalar irdelenirken bakılması gereken tasarım özellikleri belirlenerek tablo oluşturulmuştur.

Mekânların başarılı bir niteliğe kavuşması için ölçü, biçim, renk, doku gibi tasarım öğelerinin vurgulanması ve bireyin alışkanlıklarına, tepkilerine, içgüdülerine, yanıt verecek şekilde düşünülmesi gerekmektedir. Böylece mekân, algılanabilirlik özelliği ve kullanılabilirlik sürekliliği kazanacaktır (Çınar ve Çetindağ, 2009).

Smith (1991) mobilyanın niteliklerini 4 başlıkla özetlemiştir:

- İşlevsel olarak mobilya
- Sosyal statü olarak mobilya
- Teknolojik olarak mobilya
- Özne ve bireysel olarak mobilya
- Ergonomik olarak mobilya

Mobilya stilleri irdelenirken mobilyaların tasarım özellikleri bakılması gereken ilk unsurdur. Bu çalışmada irdemeler yapılırken tasarım özellikleri; görsel, işlevsel, teknik ve anlamsal özellikler olarak ele alınmıştır. Bilim kurgu filmlerindeki mobilyalar bu özelliklerinin analiz edilmesi ve irdelenmesiyle daha başarılı bir çalışma sonuçları hedeflenmektedir. Tablolarda tasarım özelliklerinden değinilmeyen diğer başlıklar

Çıkacak analiz sonuçlarından bu 7 filmde hangi mobilya stillerinin yoğunlukta kullanıldığını tespit etmek amacıyla aşağıdaki tablo kullanılacaktır.

Tablo 2.9. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan mobilya stilleri

DÖNEMLER	MOBİLYA STİLLERİ	FİLMLER						
		İsyan	Yıldız Savaşları: Bölüm III – Sith' in İntikamı	Ada	Æon Flux	Tron Efsanesi	Gerçeğe Çağrı	Açlık Oyunları: Ateği Yakalamak
20. YY. ÖNCESİ	Antik	Yunan/Roma/ Mısır						
	Barok	Regence						
	Rokoko	Erken Georgian						
		15. Louis						
	Yeniçağ	Geç Georgian						
		Neoklasizm						
		16. Louis						
	Yakınçağ	Regency						
		Victorian						
		Edwardian						
20. YY. SONRASI	Modern Çağ	Art Deko						
		Modernizm						
		Modern Japon						
		Modern Çin						
		Modern Gotik						
		Modern Barok						
		Modern Regency						
		Bauhaus						
		Retro						
		Retro Modernizm						
		High-Tech						
		Post Modernizm						
		Pop Art						
		Minimalizm						
Fütürizm								
Retro Fütürizm								

Bu çalışma kapsamında tüm mobilya stilleri incelenmiş ve tablolar hazırlandıktan sonra tespit edilmeyen stiller literatürden çıkartılmıştır.

Tablo 2.10. ... filminde kullanılan mobilya türlerinin mobilya stilleri açısından irdelenmesi

MOBİLYA TÜRLERİ	MOBİLYA STİLLERİ																										
	Yunan/Roma/ Mısır	Regence	Erken Georgian	15. Louis	Geç Georgian	Neoklasizm	16. Louis	Regency	Victorian	Edwardian	Art Deko	Modernizm	Modern Japon	Modern Çin	Modern Gotik	Modern Barok	Modern Regency	Bauhaus	Retro	Retro Modernizm	High-Tech	Post Modernizm	Pop Art	Minimalizm	Fütürizm	Retro Fütürizm	
Oturma Elemanı																											
Masa																											
Yatma Elemanı																											
Saklama Elemanı																											
Sabit Eleman																											

Tablo 2.11. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan ‘Tasarımcılara Ait Mobilyalar’ın tespiti

FİLM	MOBİLYA	MOBİLYA ADI/TÜR	TASARIMCI/MARKA
ADA			

2.1.4. Filmlerin Tanıtılması

Bu kısımda belirlenen filmlerin künyeleri oluşturulmuştur. Künyelerde; filmin özgün ve Türkçe adı, Amerika’da ve Türkiye’ de vizyona giriş tarihi, yönetmen senarist, yapım şirketi, yapım tasarımcısı, sanat yönetmeni ve set dekoratörü, ana karakterler, süresi, konu özeti gibi bu çalışmaya yardımcı bilgiler verilmektedir. Künyeler iç mekân görselleriyle desteklenmektedir. Tablo 2.12.’den Tablo 2.18.’e kadar)

Filmler aşağıdaki sıraya (kronolojik) göre düzenlenmiştir:

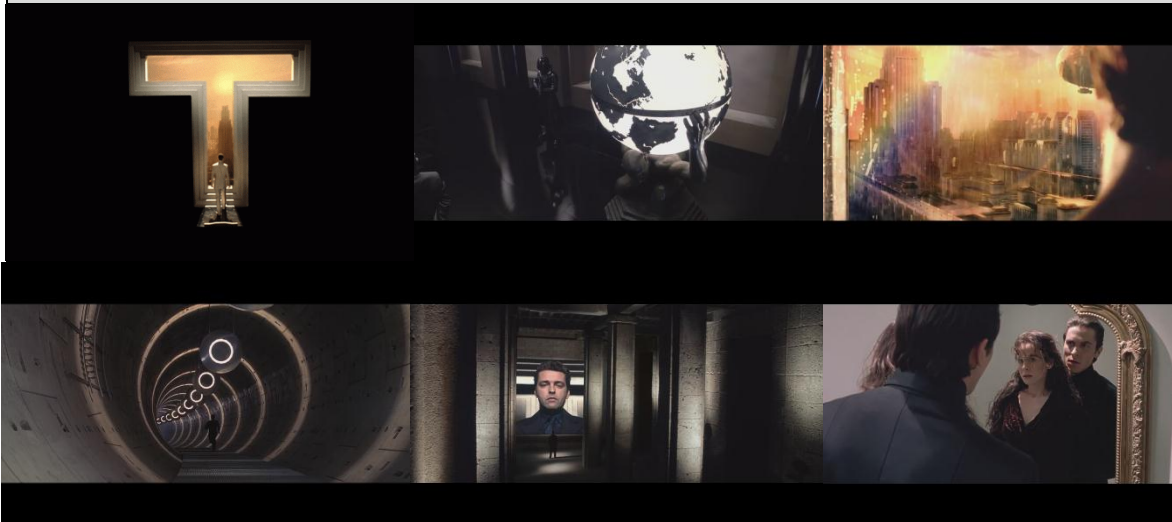
- İsyen
- Yıldız Savaşları: Bölüm III-Sith’in İntikamı
- Ada
- Æon Flux
- Tron Efsanesi
- Gerçeğe Çağrı
- Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak

Tablo 2.12. İsyân filminin künyesi


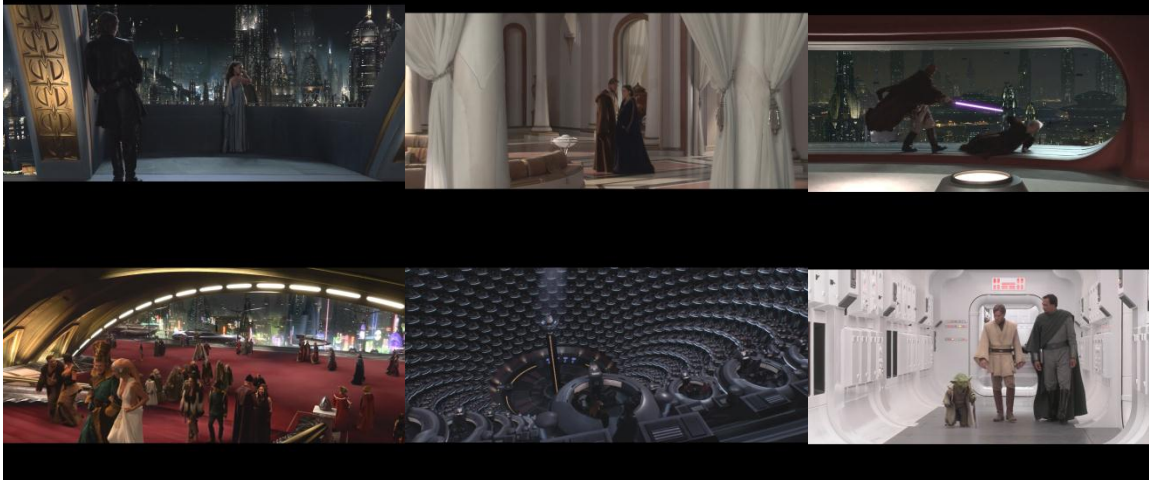
FİLM TÜRKÇE ADI	İSYAN	
İNGİLİZCE ÖZGÜN ADI	Equilibrium	
ABD'DE YAYIN TARİHİ	6 Aralık 2002	
TÜRKİYE'DE YAYIN TARİHİ	2 Nisan 2004	
YÖNETMEN	Kurt Wimmer	
SENARİST	Kurt Wimmer	
YAPIM ŞİRKETİ/ÜLKE	Dimension Films Blue Tulip Productions / ABD	
YAPIM TASARIMCISI	Wolf Kroeger	
SANAT YÖNETMENİ	Erik Olson , Justin Warburton-Brown	
SET DEKORATÖRÜ	Anne Kuljian	
ANA KARAKTERLER	Christian Bale, Sean Bean, Emily Watson	
SÜRESİ	107 dk	

Şekil 2.4. İsyân film afişi
(URL-47, 2002)**KONU ÖZETİ**

Üçüncü Dünya Savaşı sonrasında Libria şehrinde faşistler otoriteye hâkimdir. Rejim, barışı korumak adına insan duygularını Proziyum adlı bir ilaç vesilesiyle kontrol altında tutmaktadır. John Preston (Christian Bale) adlı bir rejim yanlısı bir ajan duygularla birlikte sanatın da düşmanıdır. Savaş öncesinden kalma tüm sanat eserleri yok etmektedirler. John Preston ilacı kullanmayı unutmuş ve duygularının farkına varmıştır. Gerçeklerin farkına varınca rejime karşı isyan başlatmıştır.

İÇ MEKÂN GÖRSELLERİ

Tablo 2.13. Yıldız Savaşları: Bölüm III – Sith 'in İntikamı filminin künyesi

FİLM TÜRKÇE ADI	YILDIZ SAVAŞLARI: BÖLÜM III – SİTH 'İN İNTİKAMI	
İNGİLİZCE ÖZGÜN ADI	Star Wars: Episode III - Revenge Of The Sith	
ABD'DE YAYIN TARİHİ	19 Mayıs 2005	
TÜRKİYE'DE YAYIN TARİHİ	19 Mayıs 2005	
YÖNETMEN	George Lucas	
SENARİST	George Lucas	
ÜLKE	ABD	
YAPIM TASARIMCISI	Gavin Bocquet	
SANAT YÖNETMENİ	Ian Gracie, Phil Harvey, David Lee, Peter Russel	
SET DEKORATÖRÜ	Richard Roberts	
ANA KARAKTERLER	Hayden Christensen, Natalie Portman, Ewan Mcgregor	
SÜRESİ	140 dk	
KONU ÖZETİ		
Galaksi, üç yıl süren büyük ve yıkıcı savaştan sonra geleceğini beklemektedir. Anakin Skywalker ve Obi Wan Kenobi şeytani komutan General Grievous'a karşı açtıkları savaş sayesinde birer kahraman ilan edilmişlerdir. Anakin evlendiğini herkesten sakladığı Amidala'nın hamile olduğunu öğrenir ve onu görmek için geri döner. Ama sürekli olarak rüyalarında doğum sırasında Amidala'nın ve çocuğunun başına kötü şeyler geldiğini görmektedir. Anakin karısını ve çocuğunu kurtarmak için her şeyi yapmaya hazırdır ve bu durum onu bir seçim yapmak zorunda bırakır.		
İÇ MEKÂN GÖRSELLERİ		
		

Şekil 2.5. Yıldız Savaşları: Bölüm III – Sith 'in İntikamı Film Afışı (URL-48, 2005)

Tablo 2.14. Ada filminin künyesi

FİLM TÜRKÇE ADI	ADA	
İNGİLİZCE ÖZGÜN ADI	The Island	
ABD'DE YAYIN TARİHİ	22 Temmuz 2005	
TÜRKİYE'DE YAYIN TARİHİ	2 Eylül 2005	
YÖNETMEN	Michael Bay	
SENARİST	Caspian Tredwell-Owen	
ÜLKE	ABD	
YAPIM TASARIMCISI	Nigel Phelps	
SANAT YÖNETMENİ	Jon Billington, Sean Haworth, David Sandefur, Martin Whist	
SET DEKORATÖRÜ	Rosemary Brandenburg	
ANA KARAKTERLER	Scarlett Johansson, Ewan McGregor, Djimon Hounsou	Şekil 2.6. Ada Film Afışı (URL-49, 2005)
SÜRESİ	136 dk	

KONU ÖZETİ

Lincoln Six-Echo (McGregor) ve Jordan Two-Delta (Johansson), dış ortamdaki tamamen izole edilmiş bir binada yaşayan yüzlerce klonun sadece ikisidir. Binadan tek çıkış yolu tarihi belirsiz zamanlarda yapılan çekilişi kazanıp “Ada” yolcusu olmaktır. Ancak Jordan her şeyin bir yalan olduğunu, kendisi ve Jordan’ın ölüsünün canlısından daha değerli olduğunu öğrenir ve tesisten kaçmaya çalışır. Tesisten kaçmayı başardığı an ise kendisini ve Jordan’ı amansız bir serüven bekler ve tesisin güvenlik görevlilerinden kurtulmaya çalışırlar.

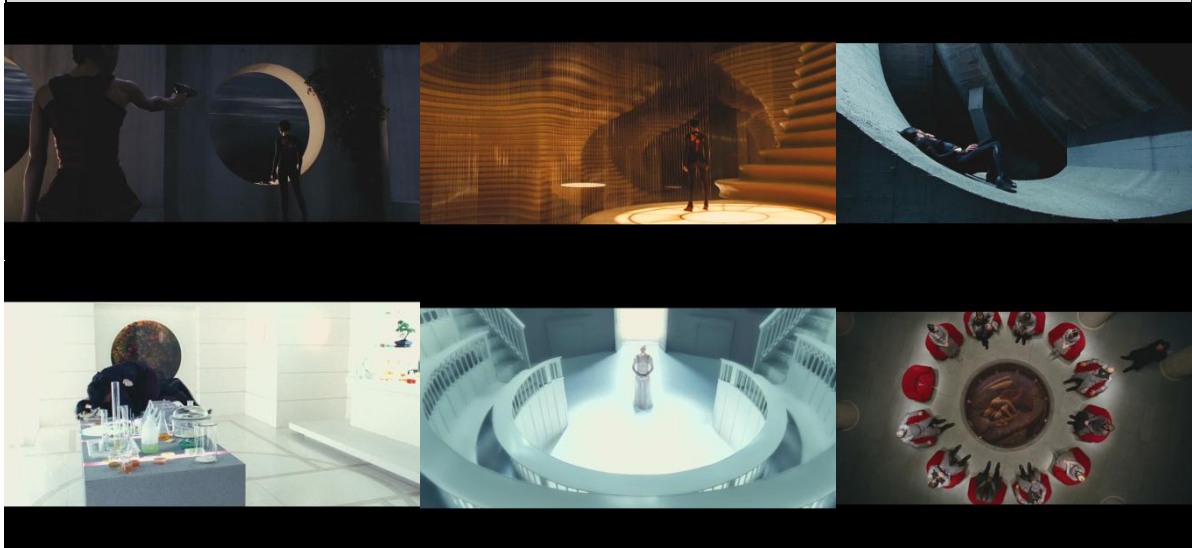
İÇ MEKÂN GÖRSELLERİ

Tablo 2.15. Æon Flux filminin künyesi

FİLM TÜRKÇE ADI	ÆON FLUX	
İNGİLİZCE ÖZGÜN ADI	Æon Flux	
ABD'DE YAYIN TARİHİ	2 Aralık 2005	
TÜRKİYE'DE YAYIN TARİHİ	17 Şubat 2006	
YÖNETMEN	Karyn Kusama	
SENARİST	Phil Hay & Matt Manfredi	
ÜLKE	ABD	
YAPIM TASARIMCISI	Andrew McAlpine	
SANAT YÖNETMENİ	Marco Bittner Rosser, John Frankish, Gary Freeman, Sarah Horton, Andreas Olshausen	
SET DEKORATÖRÜ	Bernhard Henrich	
ANA KARAKTERLER	Charlize Theron, Frances McDormand, Sophie Okonedo	Şekil 2.7. Æon Flux Film Afışı (URL-50, 2005)
SÜRESİ	93 dk	

KONU ÖZETİ

2415 yılında bir salgın sonucu ölen insanlar dünyanın küçük bir yerinde duvarlar arasında yaşamaktadır. Ailesini öldüren hükümet ajanlarını öldürmeye yemin eden Aeon, gerçeğin aslında görünenden ibaret olmadığını anlar ve gerçek ile yalan kavramını ayırt etmeye başlar. Ve Aeon hayatının, bugününden ve hatırladığı geçmişinden ibaret olmadığını öğrenecektir.

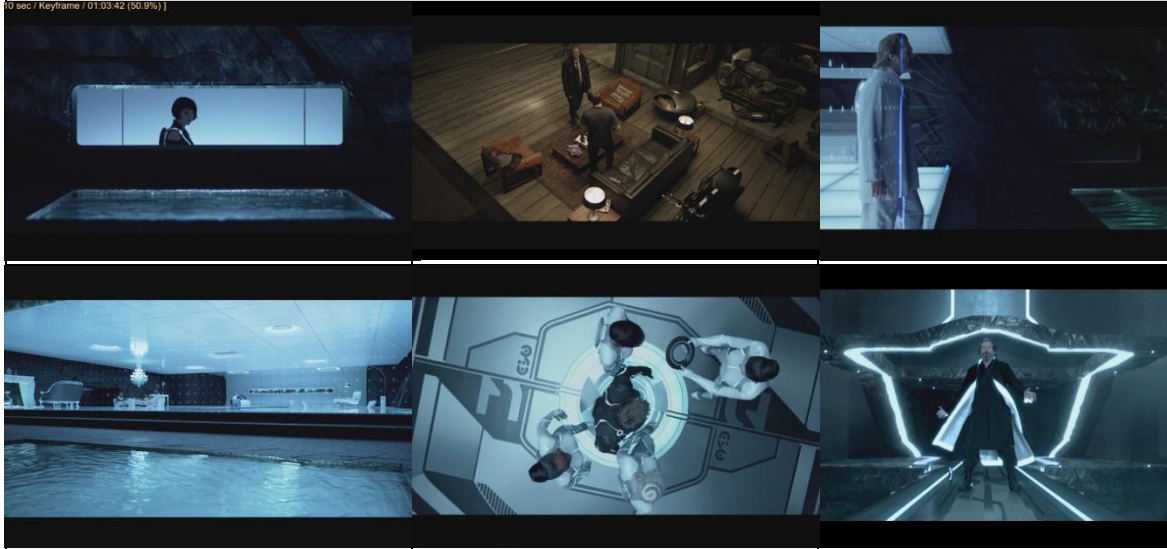
İÇ MEKÂN GÖRSELLERİ

Tablo 2.16. Tron Efsanesi filminin künyesi

FİLM TÜRKÇE ADI	TRON EFSANESİ	
İNGİLİZCE ÖZGÜN ADI	Tron Legacy	
ABD'DE YAYIN TARİHİ	17 Aralık 2010	
TÜRKİYE'DE YAYIN TARİHİ	28 Ocak 2011	
YÖNETMEN	Joseph Kosinski	
SENARİST	Edward Kitsis	
ÜLKE	ABD	
YAPIM TASARIMCISI	Darren Gilford	
SANAT YÖNETMENİ	Grant Van Der Slagt	
SET DEKORATÖRÜ	Lin MacDonaldd	
ANA KARAKTERLER	Jeff Bridges, Garrett Hedlund, Olivia Wilde	Şekil 2.8.Tron Efsanesi Film Afışı (URL-51, 2010)
SÜRESİ	125 dk	

KONU ÖZETİ

Kevin Flynn dünyanın en ünlü oyun firmasının kurucusudur. Bir gün aniden ortadan kaybolur. Babasının kaybolmasından 20 yıl sonra ve Kevin'ın oğlu Sam babası hakkında bir ipucu bulur ve babasını aramaya başlar. Sam babasını ararken aniden kendisini babasının oluşturduğu oyunun içinde bulur. Kevin yakın arkadaşı Quarrayla ve babası ile bu oyun dünyası içinde bir ölüm kalım yolculuğuna çıkarlar.

İÇ MEKAN GÖRSELLERİ

Tablo 2.17. Gerçeğe Çağrı filminin künyesi

FİLM TÜRKÇE ADI	GERÇEĞE ÇAĞRI	
İNGİLİZCE ÖZGÜN ADI	Total Recall	
ABD'DE YAYIN TARİHİ	3 Ağustos 2012	
TÜRKİYE'DE YAYIN TARİHİ	10 Ağustos 2012	
YÖNETMEN	Len Wiseman	
SENARİST	Philip K. Dick (Kısa Hikaye), Kurt Wimmer, Mark Bomback, James Vanderbilt	
ÜLKE	ABD	
YAPIM TASARIMCISI	Patrick Tatopoulos	
SANAT YÖNETMENİ	Patrick Banister , Oana Bogdan, Brandt Gordon	
SET DEKORATÖRÜ	Carolyn 'Cal' Loucks	
ANA KARAKTERLER	Colin Farrell, Bokeem Woodbine, Bryan Cranston	
SÜRESİ	118 dk	

Şekil 2.9. Gerçeğe Çağrı film afişi (URL-52, 2012)

KONU ÖZETİ

Sıradan bir işçi olarak yaşayan Douglas Quaid, yaşamından çok sıkılmıştır. Heyecan dolu bir yaşam isteyen Douglas, aradığını bir süper ajanın anılarında bulacağına inanır ve kendisine bir ajanın hafızasını yükletir. Derken kendini bir aksiyon içinde bulur ve peşindeki polislerden kurtulmak için bir isyancıyla iş birliği yapar. Yaşadığı gerçekle, zihnindeki hayal arasında kaybolmaya başlar.

İÇ MEKÂN GÖRSELLERİ

Tablo 2.18. Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak filminin künyesi

FİLM TÜRKÇE ADI	AÇLIK OYUNLARI: ATEŞİ YAKALAMAK	
İNGİLİZCE ÖZGÜN ADI	Hunger Games: Catching Fire	
ABD'DE YAYIN TARİHİ	18 Kasım 2013	
TÜRKİYE'DE YAYIN TARİHİ	22 Kasım 2013	
YÖNETMEN	Francis Lawrence	
SENARİST	Simon Beaufoy , Michael Arndt , Suzanne Collins (Roman "Catching Fire")	
ÜLKE	ABD	
YAPIM TASARIMCISI	Philip Messina	
SANAT YÖNETMENİ	John Collins, Adam Davis, Robert Fechtman	
SET DEKORATÖRÜ	Larry Dias	
ANA KARAKTERLER	Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Liam Hemsworth	Şekil 2.10. Açlık Oyunları: Ateşi yakalamak film afişi (URL-53, 2013)
SÜRESİ	146 dk	

KONU ÖZETİ

Açlık Oyunları'nı kazanan Katniss ve partneri Peeta, evlerine dönmüşlerdir ve 'Zafer Turu'nu beklemektedirler. Ancak Snow'un zafere gölge düşürecek şeytani planlar yapmaktadır. Snow, sadece 25 yılda bir yapılan ve eski oyunların kazananlarının yer aldığı 'Quarter Quell' adlı yarış bu sene gerçekleştireceklerini duyurur. Bu yarışın 12. Bölge adayı bir kez daha Katniss olacak, Peeta ise hayatını bir kez daha riske atarak ona yardım etmeye karar verecektir.

İÇ MEKÂN GÖRSELLERİ

3. BULGULAR VE İRDELEMELER

Bilim kurgu filmlerinde film senaryosuna uygun mevcut mekân ve mobilyalar veya hayali mekân ve bu mekânlara uygun mobilyalar kullanılmaktadır. Mevcut mobilya stilleriyle tasarlanmış ve özel tasarım mobilyalar genelde set dekoru oluşturulurken yapım tasarımı ekibi tarafından seçilmektedir. Hayali mobilyalar kurgulanırken ise, film senaryosu içindeki yaşam biçimlerinin gelecekte nasıl şekilleneceği hakkında ütopyik veya distopik kurgular üzerinden düşünülerek tasarlanmaktadır. ‘Bulgular ve İrdemeler’ başlığı altında iki bölüm yer almaktadır. Analizler ve genel irdemeler aşağıdaki şekilde ele alınmıştır:

1. Bilim Kurgu Filmlerinde Kullanılan Mobilya ve Mobilya Stillerinin Bulguları ve İrdemeleri
2. Bilim Kurgu Filmlerinin Genel Bulguları ve İrdemeleri

Birinci bölüm, filmlerin mobilya içeren iç mekânlarının ekran alıntılama yöntemiyle görselleri oluşturulmasıyla bulguların toplanmasını içermektedir. Bu görseller tablolara yerleştirilmiş ve görsellerdeki mobilyalara odaklanılarak mobilyalar tespit edilmiştir. Tespit edilen mobilyaların mobilya stilleri analizi yapılmıştır.

İkinci bölüm ise filmlerde kullanılan; mobilyaların tasarım özellikleri, mobilya stillerine göre irdelenmesi, ayrıca bu irdemelerin mobilya türlerine göre de ele alınışını kapsamaktadır. Bu bölümün son başlığında; ünlü tasarımcıların mobilyalarının tespit ve irdemesi yapılmıştır.

3.1. Bilim Kurgu Filmlerinde Kullanılan Mobilya ve Mobilya Stillerinin Bulguları ve İrdemeleri

Mobilyaların da rol oynadığı başta teknolojik gelişmelerin sunulduğu gelecek bilimden ilhamla tasarlanmış iç mekâna geniş yer ayıran bilim kurgu filmleri üzerinden analiz aşaması yapılmaktadır.

Bilim kurgu filmlerinde kullanılan mobilyaların tespiti ve mobilya stilleri açısından analizi şu film sırasına göre yapılmıştır:

1. İsyan
2. Yıldız Savaşları: Bölüm III-Sith'in İntikamı
3. Ada
4. Æon Flux
5. Tron Efsanesi
6. Gerçeğe Çağrı
7. Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak

- İsyan (Equilibrium)

Kurt Wimmer 'ın yazıp yönettiği İsyan filmi konusu itibariyle distopik bilim kurgu filmlerinin dikkat çekici örneklerinden biri olmuştur. Ajanlar tarafından Leonardo Da Vinci' nin Mona Lisa adlı tablosunun yakılmasıyla yönetimin duygulara hiçbir şekilde yer verilmeyen bir dünya hedeflediği anlatılmaktadır. Bu 'duygusuz' ve hissetmenin suç sayıldığı dünyada mekânlar soğuk renklerle ve ön planda kurgulanmıştır. Yüksek tavanlar ve beton duvarlar insanların mekânlara dair herhangi bir aidiyet duygusu oluşturmalarına imkân vermeyecek şekilde tasarlanmıştır.



Şekil 3.1. İsyan filminden iç mekan örnekleri









Estetik kaygıların ve eğlenme dürtüsünün hiçbir şekilde izin verilmediği kamu mekânları gibi Libria'nın konut iç mekânları da tutucu ve kişiliksiz mekânlardır. Gün ışığını engelleyen opak filmlerle kapalı iç mekânlarda yalın estetikten uzak, işlevselliğin ön planda olduğu mobilyalar kullanılmıştır. Film için Paris Notre Dame ve Berlin Adalet Sarayı gibi gerçek mekânlar kullanılmıştır. Yalnızca yönetim karşıtı olan grupların ve başkanın yani 'baba'nın yaşadığı ve gizli tuttuğu mekânlarda sıcak ve anların hâkim

olduğu iç mekânlarla karşılaşmaktadır. Özetle isyan filminde iç mekânlar ve mobilyalar birer oyuncu olarak karşımıza çıkar ve izleyiciye vermek istenilen mesaja yardımcı olur.




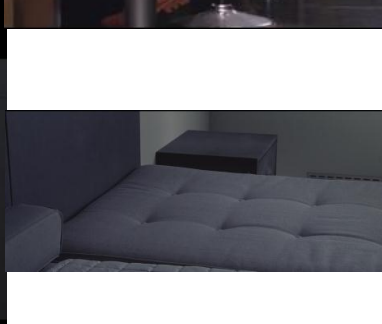




Tablo 3.1. İsyân filminde kullanılan mobilyaların ‘Mobilya Stilleri’ açısından analizi

İSYAN (2004)		
İç Mekân Görünüşü	Mobilya	Mobilya stili
		Geleneksel Çin stilinden etkilenecek Modern Çin stilinde tasarlanmış sandalye
		Makam odasında kullanılan Modern Çin stilinde tasarlanmış makam masası
		Ana karakterin konutunda holde kullanılan Bauhaus stilinde tasarlanmış sofa
		Ana karakterin yaşama mekânında kullanılan Minimal stilde tasarlanmış bench

Tablo 3.1.'in Devamı

		<p>Danışma bankosu olarak kullanılan kullanılan High-Tech stilde tasarlanmış sabit mobilya</p>
		<p>Sorgu odasında kullanılan Modern stilde tasarlanmış masa ve Retro stilde tasarlanmış sandalye</p>
		<p>Dersliklerde kullanılan Modern stilde tasarlanmış masa ve sandalyeler</p>
		<p>Ofislerde kullanılan Modern stilde tasarlanmış masa ve sandalyeler</p>

Tablo 3.1.'in devamı

		Laboratuarda kullanılan Modern stilde tasarlanmış bar tabureleri
		Ana karakterin yatak odasında kullanılan Modern stilde tasarlanmış yatak
		Teknoloji gömülü High-Tech stilde tasarlanmış masa ve Retro stilde tasarlanmış sandalye
		Makam odasında kullanılan Rokoko dönemi Regence stilinde makam masası ve sandalye

İşyan filminde kullanılan mobilyalar ağırlıklı olarak Modern stilin etkisi altındadır. Bazı mobilyalar Geleneksel Çin mobilyalarından uyarlanmıştır. Filmde mobilyalar, Modernizm dışında, yoğunluk derecesine göre; Minimalizm, Bauhaus, Retro, High-Tech ve Regence stillerinden etkilendiği tespit edilmiştir. Le Corbusier gibi ünlü tasarımcıların ürettiği oturma elamanları da bu filmde yer almıştır. (Tablo 3.1.)

- Yıldız Savaşları: Bölüm III - Sith'in İntikamı (Star Wars Episode III: Revenge Of The Sith)







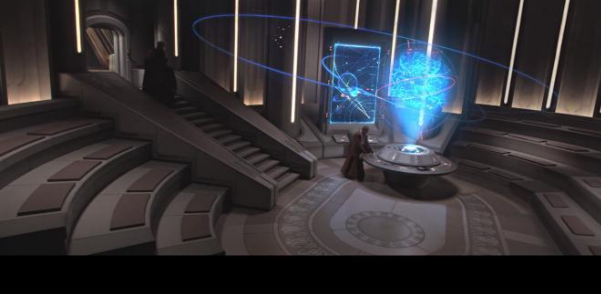

George Lucas'ın eseri bilim kurgu serisi Star Wars, yetmişli yıllardan itibaren popülerliğini kaybetmeden takip edilmiş 7 filmde oluşmaktadır. Serinin 2005 yılında vizyona giren bu bölümü de diğer bölümler gibi gelecekte ve farklı dünyalarda geçmektedir. Serinin diğer filmlerinde olduğu gibi set yani uzay, farklı gezegenler ve yapıları ve diğer türleri tasarlayan oldukça geniş bir tasarımcı ekibi tarafından bilgisayar ortamında görselleştirilmiştir. Oluşturulan sanal mekânlarda fütürizmin etkileri kolaylıkla görülmektedir. Farklı gezegenler ve onların farklı atmosferleri, ulaşım şekilleri, kentleşme üslupları ve teknolojileri o gezegenlerde yaşayan ırklara özgü gerçekleşmiştir. Dolayısıyla mekânlar ve mobilyalar da bu bağlamda farklılık ve kullanıcıya göre uyum göstermektedir.



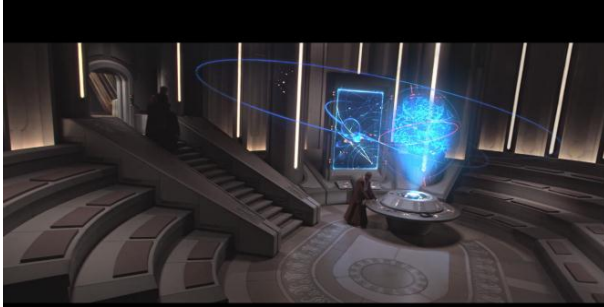



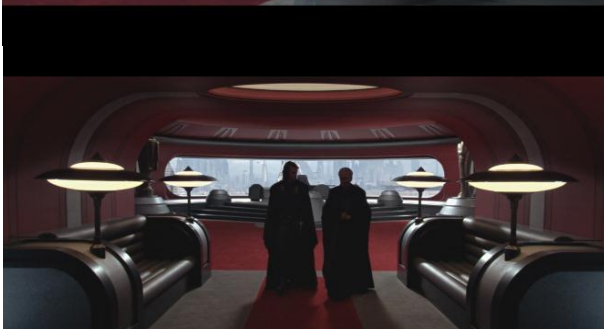


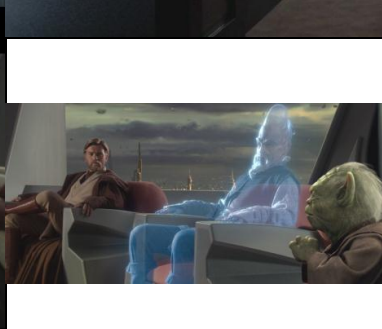

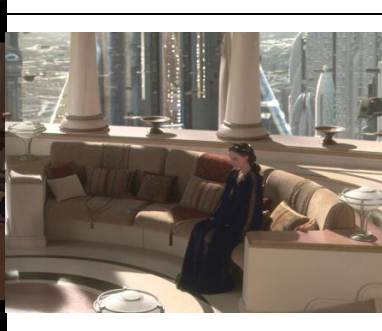
Şekil 3.2. Yıldız Savaşları: Bölüm III - Sith'in İntikamı filminden iç mekan örnekleri

Mobilyalar farklı dünyalarda farklı kullanıcılara hitap etmesine rağmen genelde metal ve plastik malzemeden yapılmıştır. Mobilyada mekâna uyum sağlaması amacıyla organik hatlı tasarımlar ve soğuk renkler kullanılmıştır. İnsana benzeyen ya da benzemeyen türlerin ergonomik farkları olduğundan türlere göre tasarlanmış mobilyalar ergonomik bulunmuştur. Herhangi bir saklama elemanına rastlanmamıştır. İleri teknolojiye sahip mobilyalar genelde gömülü teknoloji ile ikinci bir işleve büründürülmüştür. (Tablo 3.2.)




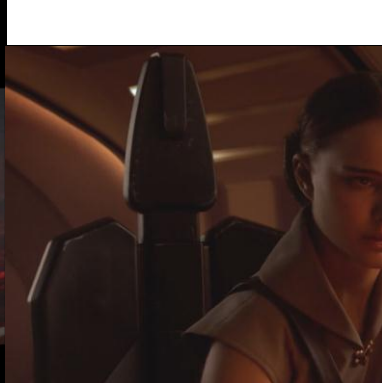






Tablo 3.2. Yıldız Savaşları: Bölüm III-Sith'in İntikamı filminde kullanılan mobilyaların 'Mobilya Stilleri' açısından analizi

YILDIZ SAVAŞLARI: BÖLÜM III-SİTH'İN İNTİKAMI (2005)		
İç Mekân Görünüşü	Mobilya	Mobilya Stili
		Uzay gemisinde kullanılan High-Tech stilinde tasarlanmış makam koltuğu
		Uzay gemisinde kullanılan High-Tech stilinde tasarlanmış çalışma masası ve koltuk
		Ana karakterin yatak odasında kullanılan Art Deko stilinde tasarlanmış yatak
		Toplantı salonunda kullanılan Minimal stilde tasarlanmış sabit eleman

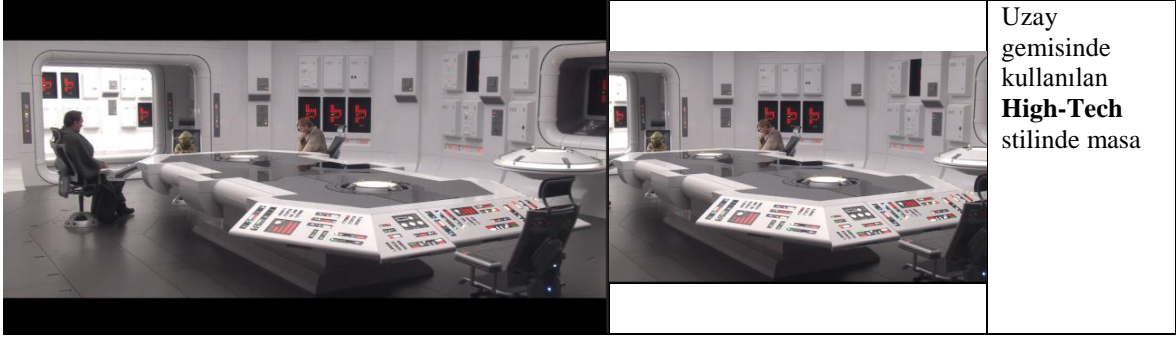
Tablo 3.2.'nin devamı

		<p>High-Tech stilinde tasarlanmış masa</p>
		<p>Makam odasında kullanılan Art Deko stilinden etkilenecek tasarlanmış oturma elemanları</p>
		<p>Sirkülasyon alanında kullanılan Retro stilde sabit mobilyalar</p>
		<p>Toplantı salonunda kullanılan Fütüristik sabit mobilyalar</p>
		<p>Ana karakterin konutundaki yaşama mekânında kullanılan Modern stilde oturma elemanları</p>

Tablo 3.2.'nin devamı

		<p>Makam odasında kullanılan Fütüristik stilde masa ve oturma elemanı</p>
		<p>Ulaşım aracında kullanılan Fütüristik stilde oturma elemanı</p>
		<p>Hastanede kullanılan High-Tech stilde tabure</p>
		<p>Hastanede kullanılan Fütüristik stilde yatma elemanı</p>
		<p>Uzay gemisinde kullanılan High-Tech stilde çalışma sandalyesi</p>

Tablo 3.2.'nin devamı



Yıldız Savaşları: Bölüm III-Sith'in İntikamı filminde geleceğin teknolojisini yansıtmayı amacıyla mobilyalarda ağırlıklı olarak High-Tech stili kullanılarak tasarlanmıştır. Mekânların kurgulandıkları dünya ve mekân kullanıcılarının farklı türler olmasına rağmen mobilyalarda ortak nokta Fütüristik, Modern ve Minimal stil kullanılarak tasarlanmış olmalarıdır. Filme özel tasarlanan ve çoğunun sanal olduğu mobilyalarda karşılaşılan diğer stiller ise Art Deko ve Retro stilleridir.

- Ada (The Island)

2005 yapımı, yönetmenliğini Michael Bay'in üstlendiği Ada filmi 21. yüzyılın ortalarında geçmektedir. Kaliforniya'daki Caltrans District 7 HQ ve Michigan Merkez İstasyonu gibi binalarda çekimleri gerçekleşen filmde klonların yaşadığı ada görünümü verilen yer altında oluşturulan tesisin ve alt sınıfın yaşadığı şehrin terk edilmiş mekânları ve üst sınıfın yaşadığı zengin ve konforlu mekânlar görülmektedir.





'Ada'da yaşayanlar aslında klondur ve hiçbiri bu bilgiye sahip değildir. Doktorlar tarafından Sürekli takip edilen klonların yaşadıkları mekânlarda buna imkân verecek şekilde tasarlanmıştır. Mekânlar mümkün olduğunca yalın, az renkli ve kimliksizdir. Tesis doktorunun odasında farklı tip mobilyalar ve aksesuarlar olsa da burada da tesisin geneli gibi modern stil hâkimdir. İşçilerin ve alt sınıfın yaşadığı şehrin terk edilmiş kısmında genellikle mekânlar 20. yüzyıldan kalma teknolojiler ve mobilyaların etkisi altındadır.






Şekil 3.3. Ada filminden iç mekân görselleri

Filmin klon tesisinde geçen kısmında mobilyaların büyük bir çoğunluğu beyaz renkte tercih edilmiştir. Mobilyalarda beyaz renkle beraber ince detaylarda metalik griler kullanılmıştır. Tesisteki ve dış dünyada mobilyalar ağırlıklı olarak rasyonel formlara sahip mobilyalardan oluşmaktadır.

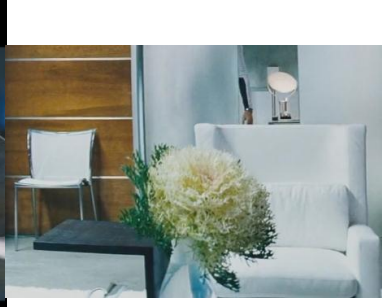

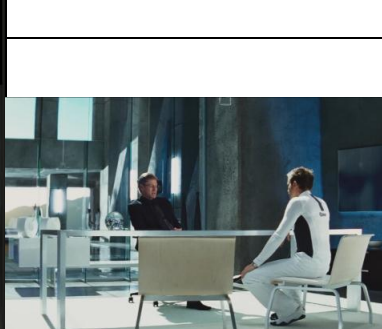
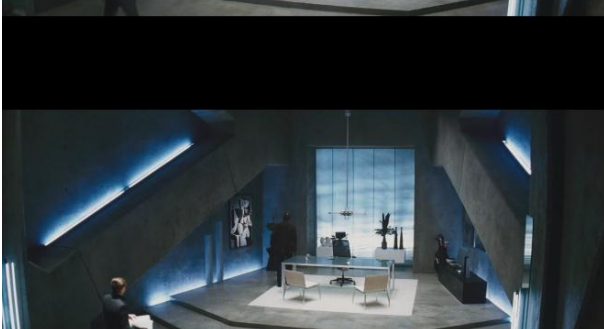
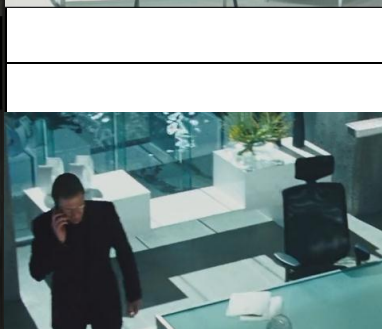
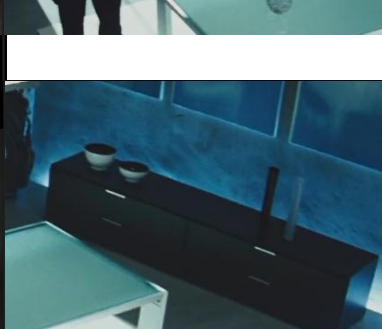
Tablo 3.3. Ada filminde kullanılan mobilyaların ‘Mobilya Stilleri’ açısından analizi

ADA (2004)		
İç Mekân Görünüşü	Mobilya	Mobilya Stili
		Ana karakterin Minimal stilde tasarlanmış yatağı
		Tesis içerisinde kullanılan Minimal stilde tasarlanmış benchler

Tablo 3.3.'ün devamı

		<p>Tesisin dinlenme alanlarında kullanılan Modern stilde tasarlanmış koltuk ve sehpalar</p>
		<p>Tesiste kullanılan Modern stilde tasarlanmış servis bankoları</p>
		<p>Yüzme havuzu ve çevresinde kullanılan Minimal stilde tasarlanmış sehpa</p>
		<p>Yüzme havuzu ve çevresinde kullanılan Minimal stilde tasarlanmış şezlong</p>
		<p>Eğitim alanlarında kullanılan Modern stilde tasarlanmış oturma elemanları</p>











Tablo 3.3.'ün devamı

		Doktor odasında kullanılan Modern stilde tasarlanmış oturma elemanları ve sehpa
		Doktor odasına kullanılan interaktif yüzeye sahip High-Tech stilde tasarlanmış masa
		Doktor odasına kullanılan Modern stilde tasarlanmış sandalyeler
		Doktor odasına kullanılan Modern stilde tasarlanmış konsol
		Doktor odasına kullanılan Minimal stilde tasarlanmış konsol

Tablo 3.3.'ün devamı

		<p>Laboratuarda kullanılan Minimal stilde tasarlanmış masalar</p>
		<p>Ana karakterin yata odasında kullanılan Modern stilde tasarlanmış koltuk</p>
		<p>Eğlence mekânında kullanılan Minimal stilde tasarlanmış koltuk ve sehpa</p>
		<p>Bekleme alanında kullanılan Modern stilde tasarlanmış konsol</p>
		
		

Tablo 3.3.'ün devamı

		Ana karakterin kullanılan Minimal stilde tasarlanmış dolap
		Tesisin bekleme alanlarında kullanılan Modern stilde tasarlanmış oturma elemanları
		Dinlenme alanında kullanılan Modern stilde tasarlanmış koltuklar ve sehpa
		Toplantı salonunda kullanılan Minimal stilde tasarlanmış sandalye ve masa
		Tesis dışında ilk karşılaşılan konutun yaşama mekânında kullanılan Antik Roma stilinden etkilenerek tasarlanmış bar tabureleri

Tablo 3.3.'ün devamı

		Konutun yaşama mekânında kullanılan Pop Art stilde armut koltuk
		Konutun yatak odasında kullanılan Modern stilde tasarlanmış sallanan oturma elemanı
		Ofis mekânında kullanılan Modern stilde tasarlanmış sandalye
		İkinci konutta kullanılan Minimal stilde tasarlanmış yemek masası ve sandalyeler
		Yatak odasında kullanılan Minimal stilde tasarlanmış büfe

Tablo 3.3.'ün devamı

		Giyinme odasında Minimal stilde tasarlanmış saklama elemanları ve Antik Mısır stilinden esinlenerek tasarlanmış tabure
		Hastane odasında kullanılan Modern stilde tasarlanmış koltuk ve sehpa

Ada filminde mobilyalar tesisin iç mekânlarına uyum sağlaması amacıyla Minimal tarzda kullanılmıştır. Doktorun odasında, bekleme alanlarında ve hastane odalarında kullanılan mobilyalar ise Modern stilde ve interaktif özelliğe sahip High-Tech mobilyalardan oluşmaktadır. Dış dünyada kurgulanan iki farklı konutta ise Antik ve Pop Art etkileri görülmektedir. Oturma elemanlarının bir kaçı ise ünlü tasarımcıların ürünleri arasından seçilmiştir. (Tablo 3.3.)

- *Æon Flux*


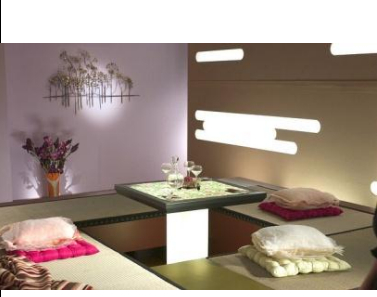


Karyn Kusama'nın yönetmenliğini yaptığı bir anime uyarlaması olan *Æon Flux* filminin büyük bir kısmı Berlin'de çekilmiştir. *Æon Flux* filminde Walter Gropius'un 1979 yılında yaptığı Bauhaus Tasarım Arşivi/Müzesi ve Dominique Perrault'a ait Velodrome and Olympic binası gibi gerçek mekânların set olarak kullanılmıştır. Filmin için tasarlanan dış dünyaya kalın duvarlarla kapatılmış Bregna kentinin Zen felsefesinden etkilenildiği görülmektedir. İleri teknolojinin hayatların içine girdiği *Æon Flux* filminde son derece düzenli ve kontrollü bir yapıya sahip kısmen fütüristik, kısmen faşist mekânlar aslında distopik politikaları halktan bu şekilde gizlemektedir.







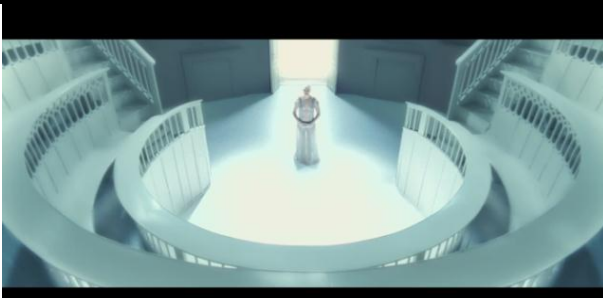
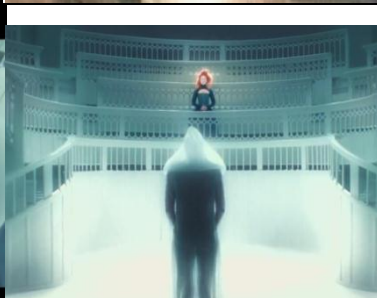




Şekil 3.4. Aeon Flux filminden görseller

Renkler mekânların vermek istediği etkiye göre kurgulandığı için oldukça çeşitli kullanılmıştır. Mobilyalar genellikle mat yüzeylere sahiptir. Tüm mobilyalarda organik ve rasyonel formlara rastlanılabilmektedir. Etkilendiği stillerden dolayı mobilyalarda yoğun olarak ahşap kullanılmıştır.

Tablo3.4. Aeon Flux filminde kullanılan mobilyaların ‘Mobilya Stilleri’ açısından analizi

Aeon Flux (2005)		
İç Mekân Görünüşü	Mobilya	Mobilya Stili
		Geleneksel Japon stilinden etkilenmiş Minimal stilde tasarlanmış mobilyalar
		Sergileme alanında kullanılan Post Modern stilde tasarlanmış tabureler






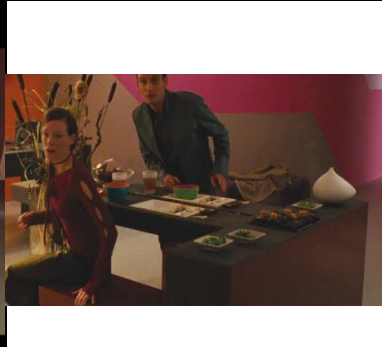

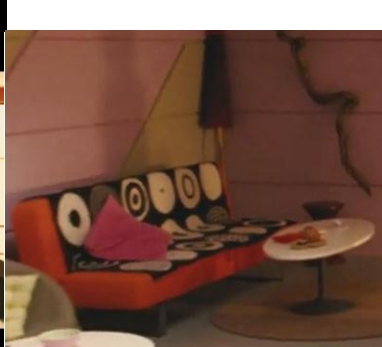


Tablo 3.4.'ün devamı

		Geleneksel Japon taburelerinden etkilenecek tasarlanmış Modern Japon stilinde tabure
		Ana karakterin Minimal stilde tasarlanmış yatağı
		Sanal mekânda kullanılan Modern Gotik stilde tasarlanmış sabit mobilya
		Hapis odasında kullanılan aydınlatma gömülü Minimal stilde tasarlanmış yatak
		Çalışma odasında Retro stilde tasarlanmış masa ve Bauhaus stilinde tasarlanmış koltuk

Tablo 3.4.'ün devamı

		<p>Ana karakterin yatak odasında kullanılan Modern stilde tasarlanmış çalışma masası</p>
		<p>Ana karakterin yatak odasında kullanılan Modern stilde tasarlanmış yatak</p>
		<p>Retro stilde tasarlanmış sehpa</p>
		<p>Laboratuarda kullanılan Modern stilde tasarlanmış dolap ve raflar</p>
		<p>Ada mutfak için kullanılan Modern stilde tasarlanmış sabit mobilya</p>

Tablo 3.4.'ün devamı

		<p>Toplantı mekânında kullanılan Retro Modern stilde tasarlanmış heykelsi koltuk</p>
		<p>Konut yaşama mekânında kullanılan geleneksel Japon stilinden etkilenerek Minimal stilde tasarlanmış bar</p>
		<p>Konutun yaşama mekânında kullanılan geleneksel Japon stilinden etkilenerek Minimal stilde tasarlanmış yemek masası</p>
		<p>Retro stilde tasarlanmış koltuk ve sehpa</p>
		<p>Bebek odasında kullanılan Modern stilde yatak</p>

Tablo 3.4.'ün devamı

		<p>Bebek odasında kullanılan Modern stilde raf</p>
		<p>Konutun yaşama mekânında kullanılan Retro stilde tasarlanmış sehpa</p>
		<p>Güvenlik odasında kullanılan Minimal stilde tasarlanmış bar tabureleri</p>
		<p>Güvenlik odasında kullanılan Minimal stilde tasarlanmış sehpa</p>

Yoğunluklu olarak Minimal mobilyalar tercih edilmiş bunun yanı sıra çeşitli kültür ve dönem mobilyaları modernize edilerek kullanılmıştır. Ludwig Mies Van Der Rohe ve Philippe Starck gibi ünlü tasarımcıların oturma elemanları tercih edilmiştir. Post Modernizm, Minimalizm, Retro, Bauhaus stillerinin etkileri de mobilyalara yansımıştır. (Tablo 3.4.)

- Tron Efsanesi (Tron: Legacy)








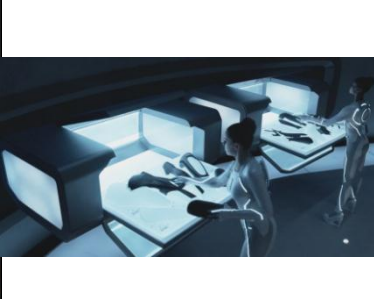
“Kusursuzluk bilinmeyen bir şey... İmkânsızdır ama aynı zamanda daima gözümüzün önündedir... Yüzyıllarca tanrıları, ruhları, uzaylıları, bizden üstün varlıkları düşündük. Onları burada buldum. Çorak topraklardaki çiçekler gibiydiler. Son derece toy ve akıl almaz şekilde zekiydiler. Muazzam varlıklardı. Sistemde bulmayı umduğum şeylerdi. Kontrol, düzen, mükemmeliyet... Bunların anlamı yoktu. Dört tarafı ayna olan bir yerde yaşıyordum. ISO'lar bunu değiştirdi. Temel kodlarındaki olasılıklar, dijital DNA'ları... Hastalık mı? Hepsi tarih olurdu. Bilim, felsefe, insanın evrene dair bütün fikirleri herkese açık hale gelirdi. Biyodijital ruh evlat. ISO'lar benim Dünyaya hediyem olacaktı “ Kevin Flynn, Tron Efsanesi




Şekil 3.5. Tron Efsanesi filminden iç mekan görselleri

1982 tarihli Tron filminin devamı niteliğinde 2010 yılında Joseph Kosinski tarafından yönetmenliği yapılan Tron Efsanesi filminin büyük bir çoğunluğu bir simülasyonun içinde kurgulanan dijital dünyada geçmektedir. Bu sanal dünya gerçeklikten uzak ve hala izleyicinin oyun içerisinde olduğunu hissettirecek şekilde tasarlanmıştır. Geometrik formların kendine has fiziksel özelliklerle kurgulandığı bu dünyada iyi ve kötü taraflar soğuk ve sıcak renkler kullanılarak mekân ve mobilya renkleriyle tanımlanmıştır.





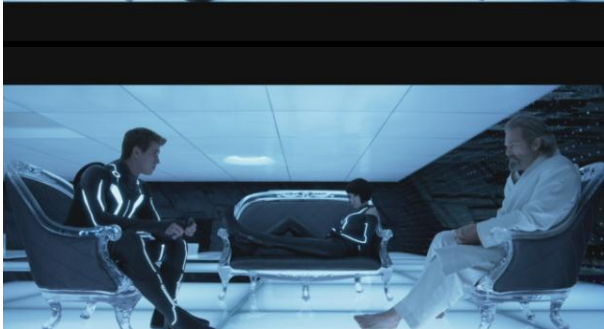

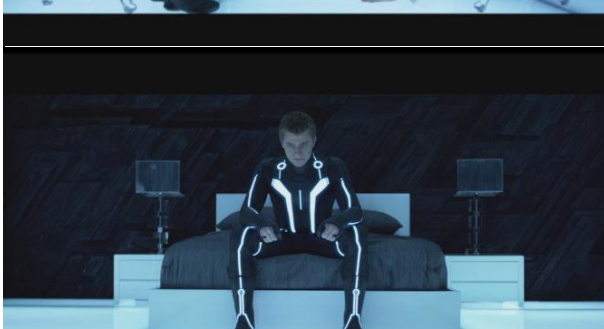

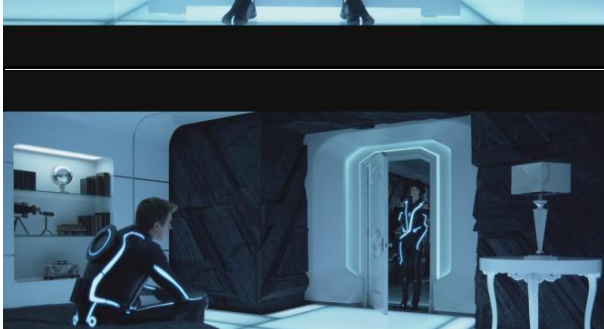
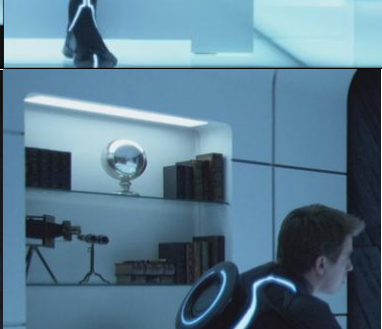
Tablo 3.5. Tron Efsanesi filminde kullanılan mobilyaların ‘Mobilya Stilleri’ açısından Analizi

TRON EFSANESİ (2011)		
İç Mekân Görünüşü	Mobilya	Mobilya Stili
		Toplantı salonunda kullanılan High-Tech stilinde tasarlanmış masa
		Ana karakterin yaşama alanında kullanılan Modern stilde tasarlanmış sofa ve orta sehpa
		Ana karakterin yaşama alanında kullanılan Modern stilde tasarlanmış tekli koltuklar
		Sanal dünyada kullanılan Fütüristik stilde tasarlanmış dolaplar

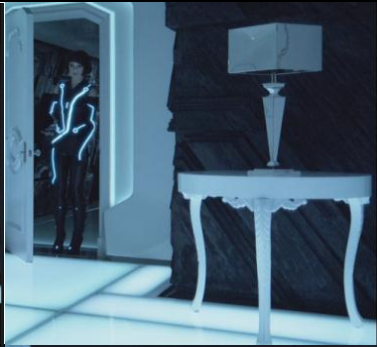



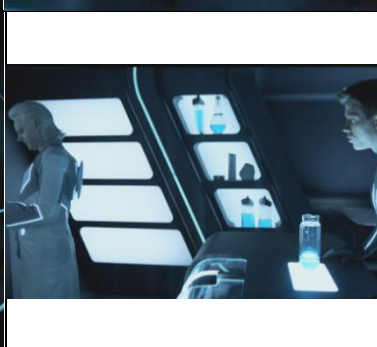
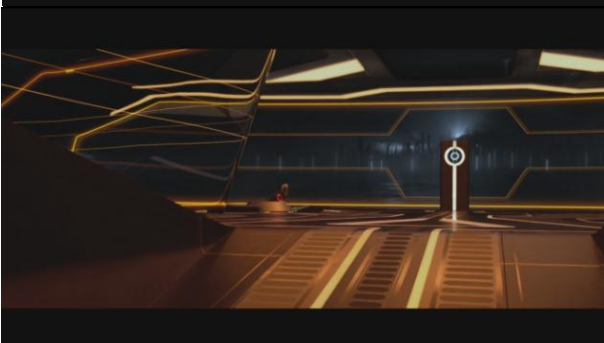
Tablo 3.5.'in devamı

		Sanal dünyada kurgulanmış makam odasında kullanılan Fütüristik stilde tasarlanmış mobilya
		Sanal dünyadaki yaşama alanında kullanılan Retro Modern oturma elemanı
		Erken Georgian stilde tasarlanmış kahve sehpası
		Bauhaus stilinde tasarlanmış oturma elemanı ve Minimal sehpa
		Yaşama mekânında kullanılan Modern stilde tasarlanmış kitaplık

Tablo 3.5.'in devamı

		Yaşama mekânının yeme alanında kullanılan 15.Louis stilinde tasarlanmış masa ve sandalyeler
		Yaşama mekânında kullanılan Victorian stilinde tasarlanmış koltuk
		Yaşama mekânında kullanılan Victorian stilinde tasarlanmış berjer
		Yatak odasında kullanılan Minimal stilde tasarlanmış yatak ve komodinler
		Yatak odasında kullanılan Modern stilde tasarlanmış raf

Tablo 3.5.'in devamı

		<p>Yatak odasında kullanılan Erken Georgian stilde kullanılmış oval konsol</p>
		<p>Eğlenme mekânında kullanılan Fütüristik stilde tasarlanmış oturma üniteleri</p>
		<p>Eğlenme mekânında kullanılan Modern stilde tasarlanmış bar tabureleri</p>
		<p>Eğlenme mekânında Retro Fütüristik stilde tasarlanmış bar masası ve sabit vitrin</p>
		<p>Çalışma alanında kullanılan High-Tech stilde tasarlanmış çalışma ünitesi</p>

Sanal dünyaya geçmeden önce filmin geçtiği konut ve ofis mekânlarında mobilyalar High-Tech ve Modern stilden etkilenerek tasarlanmıştır. Fütüristik iç mekânlara sahip sanal dünyada ise mobilyalar Retro Fütürizm, Avangart, Rokoko, Bauhaus, Retro gibi farklı stiller bir arada kullanılmıştır. Charles&Ray Eames ve Ludwig Mies Van Der Rohe gibi ünlü tasarımcıların ünlü mobilyaları hem mekân bütünlüğünü sağlamaları, hem de rol üstlenmeleri açısından tercih edilmiştir.

- Gerçeğe Çağrı (Total Recall)

Philip k. Dick tarafından yazılan ‘We Can Remember It for You Wholesale’ adlı kısa öykü esas alınarak kurgulanan ve Len Wiseman ‘ın yönettiği bu film, 1990 yılında vizyona giren, orijinal film Gerçeğe Çağrı'nın yeniden çevrimidir. Çekimleri Toronto Üniversitesi ve Lower Bay İstasyonu gibi mekânlarda geçen filmin tamamı Kanada’da çekilmiştir. Film kurgusunda Birleşik Britanya Federasyonunda üst tabak zenginler ve siyasetçiler yaşarken, Koloni adıyla anılan Avustralya’da ise işçi sınıfı ve diğer azınlıklar bulunmaktadır. Dolayısıyla birinci bölgede karanlık ve karmaşık mekânlar, ikincisi bölgede ise ferah ve lüks mekânlar tasarlanmıştır. Her iki bölgede de ileri teknoloji kullanımı dikkat çekici olmuştur.













Şekil 3.6. Gerçeğe Çağrı filminden iç mekan görselleri


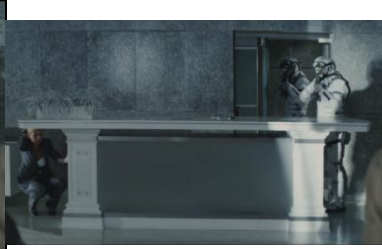

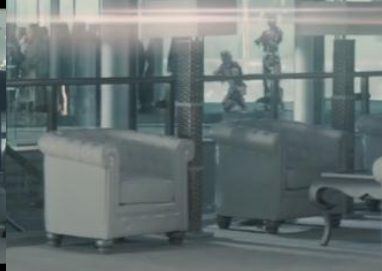



Tablo 3.6. Gerçeğe Çağrı filminde kullanılan mobilyaların ‘Mobilya Stilleri’ açısından analizi

GERÇEĞE ÇAĞRI (2012)		
İç Mekân Görünüşü	Mobilya	Mobilya Stili
		Ana karakterin yaşam alanında kullanılan Retro stilde masa ve sandalye
		Ana karakterin yaşam alanında kullanılan Retro stilde büfe
		Ulaşım aracında kullanılan High-Tech stilde tasarlanmış sabit mobilyalar
		Dinlenme amaçlı kullanılan Fütüristik stilde tasarlanmış şezlong

Tablo 3.6.'nın devamı

		<p>Başka bir konutun yaşam alanında kullanılan Retro Modern stilde tasarlanmış mobilyalar</p>
		<p>Ana karakterin yaşam alanında kullanılan Victorian stilinde tasarlanmış day bed</p>
		<p>Yaşama alanında kullanılan Modern stilde tasarlanmış sofa</p>
		<p>Yaşama alanında kullanılan 16. Louis stilde tasarlanmış berjer</p>
		<p>Geç Georgian tasarlanmış masa ve Regency stilinde tasarlanmış sandalye</p>

Tablo 3.6.'nın devamı

		Yaşama alanında kullanılan 16. Louis stilde tasarlanmış berjer
		Otel lobisinde kullanılan Neoklasik stilde tasarlanmış banko
		Otel lobisinde kullanılan Edwardian stilde tasarlanmış tekli chester koltuk
		Otel lobisinde kullanılan Modern Barok stilde tasarlanmış orta sehpa
		Bekleme alanlarında kullanılan Edwardian stilden etkilenecek tasarlanmış koltuk

Tablo 3.6.'nın devamı











Gerçeğe Çağrı kimyasal savaş sonrası yeryüzünün sadece iki bölgesinde insan yaşamının sürdürebildiği bir dünyada geçmektedir. Bu farklı iki dünyanın birinde emperyalist güçler, diğerinde ise alt sınıf ve azınlıklar yaşamaktadır ve bu iki dünya arasında ki bağlantıyı 'The Fall' adı verilen ulaşım aracı sağlamaktadır. Araç içindeki mobilyalar High-Tech ve Fütüristik stilde tasarlanmıştır. Emperyalist güçlerin yaşadığı dünyada kullanılan mobilyalar lüksü yansıtmaması amacıyla Neoklasik, Regence, Victorian, Rokoko ve Avangart stillerinde kullanılmıştır. Alt sınıfın yaşadığı mekânlarda kullanılan mobilyalar ise genellikle Retro ve Retro Modern stilinde tercih edilmiştir.(Tablo 3.6.)









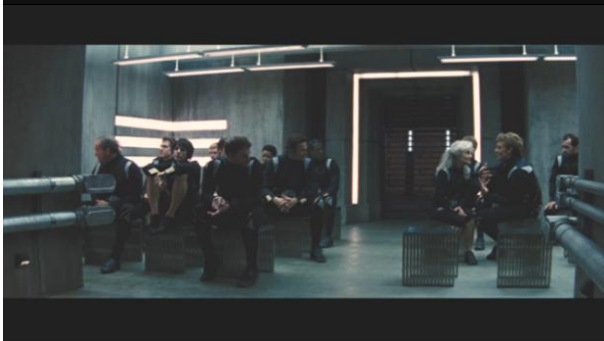

- Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak (The Hunger Games: Catching Fire)

Distopik ve bir o kadar da despotik dünyada geçen Açlık Oyunları serisinin ikinci filmi Suzanne Collins' in kitabından çıkışla yönetmen Francis Lawrence tarafından 2013 yılında çekilmiştir. Yakın bir gelecekte Kuzey Amerika kuraklık ve ardından gelen kıtlıklarla zayıflayarak çökmüş; yerine başkent ve 12 eyaletten oluşan Panem adında bir ülke oluşmuştur. Bu yeni ülkede her sene başkent hariç diğer 12 bölgeden kura ile seçilen ikişer kişinin katıldığı "Açlık Oyunları" düzenlenmektedir. Diğer filmde olduğu gibi başkentte yaşayan zenginlerin serveti ve diğer 12 bölgenin fakirliği arasındaki farkı gösteren bu filmde de mekânlar bu hiyerarşiye göre düzenlenmiştir. Bu nedenle mobilyalar renk, doku ve malzeme olarak farklılıklar göstermektedir. Filmde kullanılan mobilyalar genel olarak organik formlara sahip ve ergonomik mobilyalardır. Başkentteki zenginliği göstermek amacıyla bu mekânlardaki ve başkente giden ulaşım aracında kullanılan mobilyalar statü göstergesi amacıyla tasarlanmıştır.

Tablo 3.7. Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak filminde kullanılan mobilyaların ‘Mobilya Stilleri’ açısından analizi

AÇLIK OYUNLARI: ATEŞİ YAKALAMAK (2013)		
İç Mekân Görünüşü	Mobilya	Mobilya Stili
		Ana karakterin çalışma odasında kullanılan Geç Georgian stilinde tasarlanmış çalışma masa ve sandalye
		Ana karakterin konutunda çalışma odasında kullanılan Geç Georgian stilinde tasarlanmış masa
		Ulaşım aracının iç mekânında kullanılan Art Deco stilinde tasarlanmış sabit mobilyalar
		Snow karakterinin konutunda kullanılan Erken Georgian stilinde tasarlanmış mobilyalar

Tablo 3.7.'nin devamı

		<p>Katniss karakterinin konutunda kullanılan Neoklasik stilde tasarlanmış mobilyalar</p>
		<p>Peeta karakterinin konutunda kullanılan Neoklasik stilde büfe ve berjerler</p>
		<p>Otelin yaşama mekânında kullanılan Fütüristik stilde tasarlanmış masa ve sandalyeler</p>
		<p>Otelin yaşama mekânında kullanılan Fütüristik stilde tasarlanmış koltuk ve sehpa</p>
		<p>Bekleme alanında kullanılan Minimal stilde tasarlanmış bench</p>

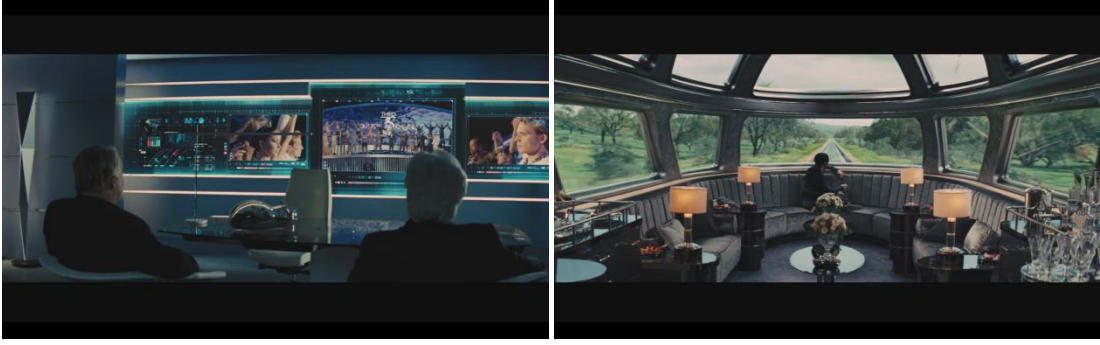
Tablo 3.7.'nin devamı

		Locada kullanılan Modern stilde tasarlanmış mobilyalar
		Otelin yaşama alanında kullanılan Modern Regency stilinde tasarlanmış konsol
		Ulaşım aracında kullanılan Retro Fütüristik stilinde tasarlanmış sabit mobilyalar
		Çalışma mekânında kullanılan Retro Modern stilinde tasarlanmış çalışma sandalyesi
		Çalışma mekânında kullanılan Retro Modern stilinde tasarlanmış ofis koltukları

Tablo 3.7.'nin devamı

		Ofis alanında kullanılan Fütüristik stilde tasarlanmış ofis sandalyeleri
		Toplantı mekânında kullanılan High-Tech stilde tasarlanmış masa
		High-Tech stilde tasarlanmış sedye
		Ulaşım aracının iç mekânında kullanılan Art Deco stilinde tasarlanan berjer ve sehpa
		Snow karakterinin makam odasında kullanılan Geç Georgian mobilyalar

Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak filminde birinci filmde olduğu gibi zenginlerin yaşadığı Panem ülkesinin başkentinde kullanılan mobilyalar Fütüristik, High-Tech, Retro Modern, Retro Fütüristik, Modern Regence, Minimal, Fütüristik, Erken Georgian gibi farklı stillerden etkilenecek kurgulanmıştır. Başkenti ve diğer 12 eyaleti birbirine bağlayan trenin iç mekânları ve mobilyaları Art Deco stilinden etkilenecek tasarlanmıştır. Eyaletlerde yaşayan ana karakterlerden Katniss ve Peeta'nın konutlarında ise genellikle Neo Klasik stilde mobilyalar kasvetli iç mekânlarla beraber koyu tonlarda tercih edilmiştir. (Tablo 3.7.)



Şekil 3.7. Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak filminden görsel örnekler

3.2. Bilim Kurgu Filmlerinin Genel Bulguları ve İrdemeleri

İç mekân görselleri üzerinden analizi yapılan mobilyalar tasarım özelliklerine göre Tablo 3.8.'de irdelenmiştir. Bu irdeme sayesinde bilim kurgu filmlerinde kullanılan mobilyalara ait genel bulgulara ulaşılmıştır. Genel irdemeler 5 başlıkta toplanmıştır. Bu başlıklar;

- Bilim kurgu filmlerinde kullanılan mobilyaların tasarım özelliklerine ait bulgular ve irdelenmesi,
- Bilim kurgu filmlerinde kullanılan mobilya türlerinin tasarım özelliklerine ait bulgular ve irdelenmesi,
- Bilim kurgu filmlerinde kullanılan mobilya stillerine ait bulgular ve irdelenmesi,
- Bilim kurgu filmlerinde kullanılan mobilya türlerinin mobilya stillerine ait bulguları ve irdelenmesi,
- Bilim kurgu filmlerinde kullanılan ünlü tasarımcılara ait mobilyaların tespiti ve irdelenmesidir.

3.2.1. Bilim Kurgu Filmlerinde Kullanılan Mobilyaların Tasarım Özelliklerine Ait Bulgular ve İrdelenmesi

Bu bölümde incelenen 7 bilim kurgu filmde tespit edilen mobilyalar; görsel, işlevsel, teknik, anlamsal tasarım özellikleri açısından incelenmiş ve irdelenmesi yapılmıştır. Görsel özellikler; yüzey karakteristiği, malzeme ve form özellikleri olarak 3'e ayrılmıştır. Yüzey karakteristiği renk ve doku başlıkları altında incelenmiştir. Renk; sıcak ve soğuk olarak 2'ye, doku ise parlak, mat, yarı mat olarak 3'e ayrılmıştır.

Mobilyalarda kullanılan malzemeler metal, ahşap, plastik, cam ve kumaş olarak 5'e ayrılmıştır. Mobilyaların formları rasyonel ve eğrisel başlıkları altında incelenmiştir. İşlevsel özellikler; ergonomik, ikincil işleve sahiplik, modülerlik, dönüşebilirlik özellikleri şeklinde 4'e ayrılmıştır. Teknik özelliklerden biri olan ileri teknoloji ise mobilyaların gömülü teknoloji içerme ya da interaktif yüzeye sahip olma özellikleri üzerinden incelenmiştir. Anlamsal özelliklerinden ise statü göstergesi olarak kullanım tespiti yapılmıştır.

Tablo.3.8. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan mobilyaların ‘Tasarım Özellikleri’ne göre irdelenmesi

FİLM	MOBİLYA	TASARIM ÖZELLİKLERİ																	
		Görsel										İşlevsel				Teknik		Anlamsal	
		Yüzey karakteristiği					Malzeme					Form		İleri Teknoloji	Statü Göstergesi				
		Renk		Doku			Metal	Ahşap	Plastik	Cam	Kumaş	Eğrisel	Rasyonel			Ergonomik	İkincil İşlev	Modüler	Dönüşebilir
Sıcak	Soguk	Parlak	Mat	Yarı Mat															
İşyan	Oturma Elemanı		•		•	•	•			•	•	•	•						•
	Masa	•	•	•		•	•		•		•	•	•	•				•	•
	Yatma Elemanı		•		•		•			•	•	•	•						
	Saklama Elemanı		•			•	•				•	•	•	•					
	Sabit Eleman		•			•	•				•	•	•	•					
Yıldız Savaşları: Bölüm III- Sith'in İntikamı	Oturma Elemanı	•	•		•	•	•	•		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	Masa		•			•	•	•			•	•	•	•				•	•
	Yatma Elemanı		•		•			•		•	•	•	•					•	
	Saklama Elemanı																		
	Sabit Eleman		•			•	•	•			•	•	•	•				•	
Ada	Oturma Elemanı		•		•	•	•			•	•	•	•	•					•
	Masa		•	•			•	•	•		•	•	•	•				•	•
	Yatma Elemanı		•			•					•	•	•					•	
	Saklama Elemanı		•			•	•				•	•	•	•	•				
	Sabit Eleman		•		•		•			•	•	•	•	•					
Æon Flux	Oturma Elemanı	•	•		•	•	•	•		•	•	•	•	•					
	Masa		•	•	•		•	•			•	•	•	•					
	Yatma Elemanı	•			•			•			•	•	•					•	
	Saklama Elemanı	•	•		•				•		•	•	•	•					
	Sabit Eleman	•	•			•		•	•		•	•	•	•				•	
Tron Efsanesi	Oturma Elemanı	•	•		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•				•	•
	Masa	•	•	•		•	•	•	•		•	•	•	•		•		•	•
	Yatma Elemanı		•			•					•	•	•						
	Saklama Elemanı		•			•		•			•	•	•	•	•			•	
	Sabit Eleman		•		•			•	•		•	•	•	•				•	

Tablo 3.8.'in devamı

Gerçeğe Çağrı	Oturma Elemanı	•	•	•	•		•	•	•		•	•	•	•	•		•		•	
	Masa	•	•	•	•	•		•				•		•					•	
	Yatma Elemanı		•		•			•	•		•	•		•				•		•
	Saklama Elemanı	•		•				•					•							
	Sabit Eleman		•			•	•	•		•			•	•						
Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak	Oturma Elemanı	•			•	•	•			•	•	•	•						•	
	Masa	•		•		•	•	•		•	•	•	•	•			•	•	•	
	Yatma Elemanı		•			•						•								
	Saklama Elemanı		•			•		•				•		•					•	
	Sabit Eleman		•	•		•	•					•		•					•	
GENEL		•			•	•					•	•					•			

Bilim kurgu filmlerinde kullanılan oturma elemanları; genelde soğuk renklerden oluşmaktadır ve mat dokuda yüzeylere sahiptir. Oturma elemanları metal, kumaş ve ahşap malzemelerde tasarlanmaktadır. Hem rasyonel hem de eğrisel formlarda oturma elemanları kullanılmaktadır. Kullanılan oturma elemanları genelde ergonomiktir ve oturma elemanlarıyla statü farkı ortaya koymaktadır. (Tablo 3.8.)

Bilim kurgu filmlerinde kullanılan masalar genelde soğuk renklerde tasarlanmaktadır. Hem parlak hem de yarı mat yüzeylere sahip masalar tercih edilmektedir. Masalar metal ve ahşap malzemelerin eşit oran ve yoğunlukla kullanımıyla tasarlanmaktadır. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan masalar genelde eğrisel formda, ergonomik, ikincil işlevli mobilyalardır. Hiçbir bilim kurgu filminde modüler masa kullanımı mevcut değildir. (Tablo 3.8.)

Bilim kurgu filmlerinde yatma elemanları genelde soğuk renklerde ve çoğunlukta mat dokuya sahiptir. Ahşap ve tekstil kullanılarak tasarlanmaktadır. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan yatma elemanları hem eğrisel hem de rasyonel formlarda kullanılmaktadır. Yatma elemanları çoğunlukla ergonomiktir ve çok az bir kısmı ikincil işleve sahiptir. Yatma elemanlarında gömülü teknoloji kullanılmaktadır fakat interaktif yüzeye sahip yatma elemanı tercih edilmemektedir. Yatma elemanları statü göstergesi olarak kullanılmamaktadır. (Tablo 3.8.)

Bilim kurgu filmlerinde saklama elemanları diğer mobilya türlerine göre daha az yoğunlukta kullanılmaktadır. Kullanılan saklama elemanları ise genelde soğuk renklerde ve yarı mat dokuya ve rasyonel formlara sahip, ahşap malzemedan yapılmış mobilyalardır.

Bilim kurgu filmlerinde kullanılan saklama elemanları ergonomiktir. Az sayıda saklama elemanında gömülü teknoloji ve statü göstergesi kullanılmıştır. (Tablo 3.8.)

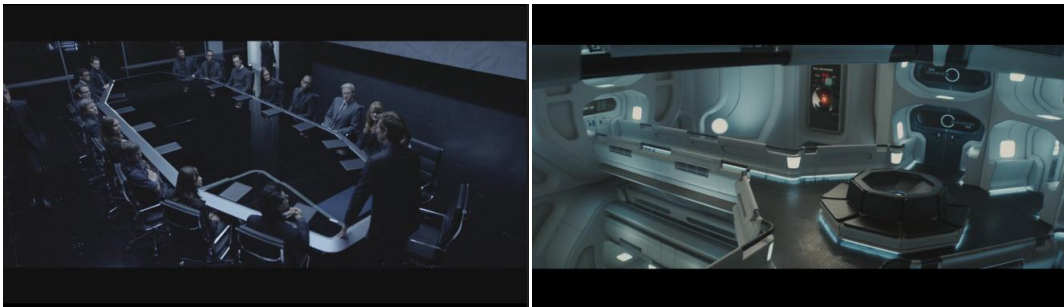
İncelenen filmlerde genelde soğuk renklerde sabit elemanlar kullanılmıştır. Yarı mat yüzey dokusuna, rasyonel formlara sahiptirler ve çoğu metal malzemeden üretilmiştir. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan sabit mobilyalar ergonomiktir ve az sayıda ikincil işleve sahip sabit eleman tercih edilmiştir. Bir kısım sabit mobilya gömülü teknoloji içermektedir ama hiç biri interaktif yüzeye sahip değildir. (Tablo 3.8.)

İncelenen bilim kurgu filmlerinde kullanılan mobilyaların görsel tasarım özelliklerinden, yüzey karakteristiği özelliği irdelendiğinde; genelde renklerin soğuk, dokuların ise yarı mat kullanıldığı görülmektedir. Mobilyaların üretiminde malzeme olarak ahşap kullanımı yoğunluktadır ve genellikle bilim kurgu filmleri için seçilen ya da tasarlanan mobilyalar rasyonel formlara sahiptir. (Tablo 3.8.)



Şekil 3.8. Gerçeğe Çağrı ve Æon Flux filmlerinden iç mekan görselleri

İşlevsel özelliklerine göre incelenen bilim kurgu filmlerindeki mobilyalar ergonomi, ikincil işleve sahip olma, modülerlik ve dönüşebilirlik özellikleri açısından irdelenmiştir. Bu irdeleme ile genelde mobilyaların ergonomilerine dikkat edildiği ve çoğunun ikincil işleve hizmet edecek şekilde tasarlandığı tespit edilmiştir.



Şekil 3.9. Tron Efsanesi ve Gerçeğe Çağrı filminden iç mekan görselleri

Bilim kurgu filmlerinde kullanılan mobilyalar teknik özelliklerinin altında konuyla alakalı olarak ileri teknoloji başlığıyla incelenmiştir. Mobilyalarda var olan gömülü teknolojiler ve interaktif yüzeyler irdelenmiş ve genelde mobilyalarda ikincil bir işlev de sağlayan gömülü teknolojiler sayesinde gelecek teknolojisi algısı oluşması sağlanmıştır.



Şekil 3.10. Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak ve Æon Flux filminden iç mekân görselleri

Tasarım özelliklerinden anlamsal boyutta statü göstergesinin kullanımı irdelenmiş ve yeterli sayıda statü göstergesi olarak kullanılan mobilya tespit edilememiştir.



Şekil 3.11. İsyan ve Yıldız Savaşları: Bölüm III-Sith'in İntikamı filmlerinden iç mekân görselleri

3.2.2 Bilim Kurgu Filmlerinde Kullanılan Mobilya Türlerinin Tasarım Özelliklerine Ait Bulguları ve İrdelenmesi

Bu bölümde incelenen 7 bilim kurgu filmde tespit edilen mobilya türleri; görsel, işlevsel, teknik, anlamsal tasarım özellikleri açısından incelenmiş ve irdelenmesi yapılmıştır.

Tablo 3.9. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan ‘Oturma Elemanları’na ait bulgular

FİLM		TASARIM ÖZELLİKLERİ																		
		Görsel										İşlevsel			Teknik		Anlamsal			
		Yüzey karakteristiği					Malzeme					Form					İleri Teknoloji		Statü Göstergesi	
		Renk		Doku													Gömülü Teknoloji	İnteraktif Yüzey		
		Sıcak	Soğuk	Parlak	Mat	Yarı Mat	Metal	Ahşap	Plastik	Cam	Kumaş	Eğrisel	Rasyonel	Ergonomik	İkincil İşlev	Modüler	Dönüşebilir			
1.	İsyan		•		•	•	•	•			•	•	•	•						•
2.	Yıldız Savaşları: Bölüm III-Sith'in İntikamı	•	•		•	•	•		•		•	•	•	•	•	•	•	•		•
3.	Ada		•		•		•	•			•	•	•	•						•
4.	Æon Flux	•	•		•		•	•	•		•	•	•	•	•					
5.	Tron Efsanesi	•	•		•		•		•	•	•	•	•	•	•				•	•
6.	Gerçeğe Çağrı	•	•	•	•		•	•	•		•	•	•	•	•				•	•
7.	Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak	•			•	•	•				•	•	•	•	•					•

İncelenen 7 bilim kurgu filminde kullanılan oturma elemanları; filmlerin kurgusuna bağlı olarak, soğuk renkler ağırlıklı olmak üzere 5 filmde sıcak ve 6 filmde soğuk renklerde mobilyalar kullanılmıştır. 7 filmde de mobilyalar mat dokuda yüzeylere sahiptir, 1 filmde parlak, 3 filmde yarı mat mobilyalar tespit edilmiştir. Oturma elemanları tasarlanırken ya da seçilirken plastik ve cam yerine metal ve kumaş yoğun olmak üzere metal, kumaş ve ahşap tercih edilmiştir. 7 filmin hepsinde metal ve kumaş kullanılarak, 5 filmde ahşap, 4 filmde plastik, 1 filmde cam malzeme ile tasarlanmış mobilyalar tespit edilmiştir. Tüm filmlerde eğrisel ve rasyonel formlarda oturma elemanları tespit edilmiştir. Teknik özelliklere bakıldığında oturma elemanları genelde ergonomiktir bazıları ikincil işleve sahipken çok azı modüler ve dönüşebilir mobilyalardır.7 filmde de ergonomik mobilyalar mevcuttur.7 filmin 3 tanesinde ikincil işlev,1 tanesinde modüler ve dönüşebilir

mobilya tespit edilmiştir. Genelde sınıf farkının ortaya çıkarıldığı filmlerde kullanılan oturma elemanları statü göstergesine sahiptir. 7 filmde 6 tanesinde oturma elemanları statü göstergesi olarak kullanılmıştır. (Tablo 3.9.)

Tablo 3.10. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan ‘Masalar’a ait bulgular

FİLM		TASARIM ÖZELLİKLERİ																	
		Görsel										İşlevsel		Teknik		Anlamsal			
		Yüzey karakteristiği					Malzeme				Form				İleri Teknoloji		Statü Göstergesi		
		Renk		Doku											Gömülü Teknoloji	İnteraktif Yüzey			
		Sıcak	Soğuk	Parlak	Mat	Yarı Mat	Metal	Ahşap	Plastik	Cam	Kumaş	Eğrisel	Rasyonel	Ergonomik			İkincil İşlev	Modüler	Dönüştürülebilir
1.	İsyan	•	•	•		•	•	•	•		•	•	•	•			•	•	•
2.	Yıldız Savaşları: Bölüm III-Sith'in İntikamı		•			•	•	•			•	•	•	•			•	•	
3.	Ada		•	•			•	•	•			•	•	•			•	•	
4.	Æon Flux		•	•	•		•	•			•	•		•					
5.	Tron Efsanesi	•	•	•		•	•	•	•		•		•	•		•	•	•	
6.	Gerçeğe Çağrı	•	•	•	•	•					•		•						•
7.	Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak	•		•		•	•		•		•	•	•	•			•	•	•

İncelenen 7 bilim kurgu filmde kullanılan masalar genelde soğuk, bazıları sıcak renklerde tercih edilmiştir. 7 filmde 4 tanesinde sıcak, 6 tanesinde soğuk renklere sahip masalar kullanılmıştır. Genellikle parlak ve yarı mat yüzeylere sahip masalar kullanılmıştır. Masalar 7 filmde 6 tanesinde parlak, 2 tanesinde mat, 5 tanesinde yarı mat yüzeylere sahiptir. Malzemelerine bakıldığında bilim kurgu filmlerindeki masalarda metal ve ahşap eşit oranda ve yoğunlukla, bazı masalarda cam, seyrek olarak plastik kullanılarak tasarlanmıştır. 7 filmde 6 tanesinde metal ve ahşap, 2 tanesinde plastik, 4 tanesinde cam masalar tespit edilmiştir. Masaların hiç birinde kumaş kullanımına rastlanmamıştır. Bilim

kurgu filmlerinde kullanılan masalar 6 filmde eğrisel ve 5 filmde rasyonel formlara sahiptir. Masalar genelde ergonomik, ikincil işleve sahiptir. 7 filmde 6 tanesinde ergonomik ve ikincil işlevli masalar tespit edilmiştir. Tron Efsanesi filminde dönüşebilir bir masa tespit edilirken hiçbir filmde modüler masa tespit edilmemiştir. Filmlerdeki masalarda çoğunlukla gömülü teknolojiler, bazılarında ise interaktif yüzeyler kullanılmıştır. Sınıf farkını ya da bir makamı hissettirmek için statü göstergesi kullanımı bazı masalarda tercih edilmiştir. (Tablo 3.10.)

Tablo 3.11. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan ‘Yatma Elemanları’na ait bulgular

FİLM		TASARIM ÖZELLİKLERİ																	
		Görsel										İşlevsel			Teknik		Anlamsal		
		Yüzey karakteristiği					Malzeme					Form		İleri Teknoloji			Statü Göstergesi		
		Renk		Doku															
		Sıcak	Soğuk	Parlak	Mat	Yarı Mat	Metal	Ahşap	Plastik	Cam	Kumaş	Eğrisel	Rasyonel	Ergonomik	İkincil İşlev	Modüller	Dönüşebilir	Gömülü Teknoloji	İnteraktif Yüzey
1.	İsyan		•		•							•							
2.	Yıldız Savaşları: Bölüm III-Sith'in İntikamı		•		•							•						•	
3.	Ada		•			•						•						•	
4.	Æon Flux	•			•			•				•	•		•			•	
5.	Tron Efsanesi		•			•						•							
6.	Gerçeğe Çağrı		•		•			•				•						•	•
7.	Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak		•							•									

İncelenen 7 bilim kurgu filminde genelde soğuk renklerde yatma elemanları kullanılırken çok azı sıcak renkte tercih edilmiştir. 7 filmde 6 tanesi soğuk renklerde yatma elemanları kullanırken yalnızca 1 filmde sıcak renklerde yatma elemanı tercih

edilmiştir. 7 filmde de parlak dokuda yatma elemanına rastlanmamıştır. 4 filmde mat, 2 filmde yarı mat dokuda yatma elemanları tespit edilmiştir.

Yatma elemanlarında çoğunlukla ahşap ve kumaş, seyrek olarak plastik ve metal malzeme kullanımına rastlanmıştır. 7 film içinde yatma elemanlarında malzeme olarak 1 filmde metal, 3 filmde ahşap, 2 filmde plastik, 3 filmde kumaş kullanımı tespit edilmiştir. Tasarımında cam kullanılmış herhangi bir yatma elemanı tespit edilmemiştir. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan yatma elemanları eşit yoğunlukta eğrisel ve rasyonel formlarda kullanılmıştır. 7 filmin 4 tanesi eğrisel ve rasyonel formlara sahip yatma elemanları tercih etmiştir.

Yatma elemanları çoğunlukla ergonomiktir ve çok az bir kısmı ikincil işleve sahiptir. 7 filmde 5 tanesinde ergonomik, 1 tanesinde ikincil işleve sahip yatma elemanları tespit edilmiştir. 7 filmde de modüler ve dönüşebilir yatma elemanları kullanılmamıştır. Gömülü teknoloji 7 bilim kurgu filminden 4 tanesinde yatma elemanlarında tespit edilirken herhangi bir interaktif yüzeye sahip yatma elemanına rastlanmamıştır. Genelde yatma elemanlarında statü göstergesi ile karşılaşılmamıştır. Yalnızca 1 filmde yatma elemanı bu amaçla kullanılmıştır. (Tablo 3.11.)

Tablo 3.12. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan ‘Saklama Elemanları’na ait bulgular

FİLM		TASARIM ÖZELLİKLERİ																		
		Görsel								İşlevsel			Teknik		Anlamsal					
		Yüzey karakteristiği		Malzeme				Form		İleri Teknoloji			Statü Göstergesi							
		Renk	Doku																	
Sıcak	Soğuk	Parlak	Mat	Yarı Mat	Metal	Ahşap	Plastik	Cam	Kumaş	Eğrisel	Rasyonel	Ergonomik	İkincil İşlev	Modüler	Dönüşebilir	Gömülü Teknoloji	İnteraktif Yüzey			
1.	İsyan		•									•	•							
2.	Yıldız Savaşları: Bölüm III-Sith'in İntikamı																			
3.	Ada	•		•		•					•	•		•						

Tablo 3.12.'in devamı

4.	Æon Flux	•	•	•				•		•	•		•				
5.	Tron Efsanesi		•		•			•		•		•	•	•		•	
6.	Gerçeğe Çağrı	•		•			•				•						
7.	Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak		•		•		•			•		•					•

İncelenen 7 bilim kurgu filminde kullanılan saklama elemanlarının diğer mobilya türlerine göre daha az yoğunlukta kullanıldığı görülmüştür. Kullanılan saklama elemanları ise genelde soğuk, seyrek olarak da sıcak renklerde tercih edilmiştir ve bu mobilyalar genelde yarı mat dokuya sahiptir. 7 bilim kurgu filminden 2 tanesinde sıcak renklerde, 5 tanesinde soğuk renklerde, 1 tanesinde parlak ve mat, 4 tanesinde yarı mat dokuda saklama elemanları tespit edilmiştir. 7 filmde 4 tanesinde rasyonel, 3 tanesinde eğrisel formlara sahip saklama elemanları tespit edilmiştir. Mobilyaların teknik özelliklerine bakıldığında bilim kurgu filmlerinde kullanılan saklama elemanlarının genelde ergonomik olduğu görülmüştür. 7 bilim kurgu filminden 4 tanesinde ergonomik, 2 tanesinde ikincil işleve sahip ve modüler saklama elemanları kullanılmıştır. 7 filmde de dönüştürülebilir saklama elemanı tespit edilmemiştir. sadece 1 filmde gömülü teknolojiye sahip saklama elemanı kullanılmıştır. 7 bilim kurgu filminde de saklama elemanlarının yüzeyinde interaktif özellik tespit edilmemiştir. Saklama elemanlarında statü göstergesi özelliği yalnız bir filmde kullanılmıştır. (Tablo 3.12.)

Tablo 3.13. Bilim kurgu filmlerinde ‘Sabit Elemanlar’ a ait bulgular

FİLM		TASARIM ÖZELLİKLERİ																	
		Görsel										İşlevsel			Teknik		Anlamsal		
		Yüzey karakteristiği					Malzeme					Form					İleri Teknoloji		Statü Göstergesi
		Renk		Doku															
		Sıcak	Soğuk	Parlak	Mat	Yarı Mat	Metal	Ahşap	Plastik	Cam	Kumaş	Eğrisel	Rasyonel	Ergonomik	İkincil İşlev	Modüller	Dönüştürülebilir	Gömülü Teknoloji	İnteraktif Yüzey
1.	İsyan		•			•	•					•	•						
2.	Yıldız Savaşları: Bölüm III-Sith'in İntikamı		•			•	•	•				•	•	•			•		
3.	Ada		•		•	•			•			•	•						
4.	Æon Flux	•	•			•	•					•	•	•			•		
5.	Tron Efsanesi		•		•	•		•				•	•	•			•		
6.	Gerçeğe Çağrı		•			•	•		•			•	•						
7.	Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak		•	•		•						•						•	

İncelenen 7 bilim kurgu filminin hepsinde soğuk renklerde sabit elemanlar kullanılırken çok yalnız 1 filmde sıcak renkte tercih edilmiştir. 7 filmde 1 tanesinde parlak, 2 tanesinde mat ve 6 tanesinde yarı mat dokuya sahip sabit eleman tespit edilmiştir. Sabit elemanların ağırlıklı olarak yarı mat yüzey dokusuna sahip olduğu ve malzeme olarak çoğunda metal kullanıldığı tespit edilmiştir. 7 bilim kurgu filminin 5 tanesinde metal, 2 tanesinde ahşap ve cam, 3 tanesinde plastik ve 1 tanesinde kumaş kullanılmıştır. 5 filmde Rasyonel formların yoğunlukla kullanıldığı eğrisel formlarında 4 filmde kullanılarak rasyonel formları takip ettiği tespit edilmiştir. 7 filmde kullanılan tüm sabit elemanlar ergonomik, 2 filmde kullanılanlar ikincil işleve sahiptir. 7 filmde de modüler ve dönüştürülebilir sabit eleman tespit edilmemiştir. İncelenen sabit mobilyalar 3 filmde gömülü

teknoloji içermektedir fakat hiçbir filmde sabit elemanlar interaktif yüzeye sahip değildir. Yalnızca 1 filmde statü anlamı yüklenmiş sabit mobilya tespit edilmiştir. (Tablo 3.13.)

3.2.3. Bilim Kurgu Filmlerinde Kullanılan Mobilya Stillerine Ait Bulgular ve İrdelenmesi

Bilim kurgu filmlerinde kullanılan mobilyaların Bölüm 3.1.'de mobilya stilleri açısından analizlerinin yapılmıştır ve bu tablolardan elde edilen bulgular ile Tablo 3.14. oluşturulmuştur. Mobilya stilleri 20. yüzyıl öncesi ve sonrası olarak 2 döneme ayrılmıştır. Filmler üzerinden stillerin işaretlemesi yapılarak bulgular elde edilmiş ve irdelemesi yapılmıştır.

Tablo 3.14. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan ‘Mobilya Stilleri’nin irdelenmesi

DÖNEMLER	MOBİLYA STİLLERİ	FİLMLER						
		İsyan	Yıldız Savaşları: Bölüm III – Sith’ in İntikamı	Ada	Æon Flux	Tron Efsanesi	Gerçeğe Çağrı	Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak
20. YY. ÖNCESİ	Antik	Mısır/Yunan/Roma			•			
	Barok	Regence	•					
	Rokoko	Erken Georgian						•
		15. Louis					•	
	Yeniçağ	Geç Georgian						•
		Neoklasizm					•	•
	Yakınçağ	16. Louis					•	
		Regency					•	
		Victorian					•	•
		Edwardian					•	
20. YY. SONRASI	Art Deko		•					•
	Modernizm	•	•	•	•	•	•	•
	Bauhaus	•			•	•		
	Retro	•	•		•		•	
	Retro Modernizm				•	•	•	•
	High-Tech	•	•	•		•	•	•
	Post Modernizm				•			
	Pop Art			•				
	Minimalizm	•	•	•	•	•		•
	Modern Japon				•			
	Modern Çin	•						
	Modern Gotik				•			
	Modern Barok						•	
	Modern Regency							•
	Fütürizm		•			•	•	•
Retro Fütürizm					•		•	

20. Yy öncesi dönemden Antik Roma, Regence, Erken Georgian, 15. Louis, Geç Georgian, 16. Louis, Regency, Edwardian mobilya stilleri; 20. Yy sonrası dönemden ise Modern Japon, Modern Çin, Modern Gotik, Modern Barok, Modern Regency, Post

Modernizm, Pop Art mobilya stilleri kullanılarak tasarlanmış mobilyalar incelenen 7 filmde yalnızca 1 tanesinde tespit edilen stillerdir. Neoklasizm, Retro Fütürizm, Victorian ve Art Deko stilleri ve 7 bilim kurgu filminden 2 tanesinde kullanılmıştır. 7 filmde 3 tanesinde Bauhaus stilde mobilya tespit edilmiştir. Mobilya stillerinden Retro stili, Retro Modernizm ve Fütürizm ise 7 filmde 4'ünde kullanılmıştır. 7 bilim kurgu filminin 6'sında High-Tech ve Minimal, 7'inde de Modern mobilyalar tespit edilmiştir.

İrdelenen bilim kurgu filmlerinde tümünde Modern stilde mobilyalar kullanılmıştır. Yoğun olarak High-Tech ve Minimal stilde mobilyaların kullanıldığı tespit edilmiştir. Retro, Retro Modernizm ve Fütürizm stilleri ise orta yoğunlukta kullanılan stillerdir. Bu stilleri Modern çağın önemli stillerinden biri olan ortadan az yoğunlukta kullanılan Bauhaus stili izlemektedir.

Neoklasik, Victorian, Art Deko stilinde ve Retro Fütürist mobilyaların seyrek olarak kullanımı tespit edilmiştir. Yunan, Roma, Mısır gibi antik döneme ait stiller, Regence, Erken Georgian, 15. Louis, Geç Georgian, 16. Louis, Regency, Edwardian stilleri, farklı dönemlere ait stillerin modernize edilmesiyle oluşan Modern Japon, Modern Çin, Modern Gotik, Modern Barok, Modern Regency stilleri, modernitenin ötesi diye adlandırılan Post Modernizm ve Pop Art stilleri ise çok nadir olarak irdelenen bilim kurgu filmlerinde kullanıldığı tespit edilmiştir. İncelenen 7 bilim kurgu filmde diğer stillerin kullanımı belirlenmemiştir. (Tablo 3.14.)

3.2.4. Bilim Kurgu Filmlerinde Kullanılan Mobilya Türlerinin Mobilya Stillere Ait Bulguları ve İrdelenmesi

Bu bölümde; incelenen her bilim kurgu filmi içinde tespit edilen mobilya türleri stilleri açısından incelenmiştir. Oturma elemanı, masa, yatma elemanı, saklama elemanı, sabit eleman olarak 5'e ayrılan mobilya türleri daha önce tespit edilen 26 mobilya stili üzerinden incelenmiş ve irdelenmesi yapılmıştır.

Tablo 3.15. İsyan filminde kullanılan mobilya türlerinin mobilya stilleri açısından irdelenmesi

MOBİLYA TÜRLERİ	MOBİLYA STİLLERİ																										
	Mısır/Yunan/Roma	Regence	Erken Georgian	15. Louis	Geç Georgian	Neoklasizm	16. Louis	Regency	Victorian	Edwardian	Art Deko	Modernizm	Bauhaus	Retro	Retro Modernizm	High-Tech	Post Modernizm	Pop Art	Minimalizm	Modern Japon	Modern Çin	Modern Gotik	Modern Barok	Modern Regency	Modern Japon	Fütürizm	Retro Fütürizm
Oturma Elemanı												•	•		•				•		•						
Masa		•										•									•						
Yatma Elemanı												•															
Saklama Elemanı																											
Sabit Eleman																•											

İsyan filminde en yoğun kullanılan stil ‘Modernizm’dir. Modern, Modern Çin stili, Bauhaus, Retro Modern ve Minimal oturma elemanları kullanılmıştır. Filmde masalar; Regence, Modern ve Modern Çin, yatma elemanları; Modern, sabit elemanlar ise; High-Tech stillerinde tercih edilmiştir. Filmde herhangi bir saklama elemanı tespit edilememiştir. (Tablo3.15.)

Tablo 3.16. Yıldız Savaşları: Bölüm III – Sith’ in İntikamı filminde kullanılan mobilya türlerinin mobilya stilleri açısından irdelenmesi

MOBİLYA TÜRLERİ	MOBİLYA STİLLERİ																										
	Mısır/Yunan/Roma	Regence	Erken Georgian	15. Louis	Geç Georgian	Neoklasizm	16. Louis	Regency	Victorian	Edwardian	Art Deko	Modernizm	Bauhaus	Retro	Retro Modernizm	High-Tech	Post Modernizm	Pop Art	Minimalizm	Modern Japon	Modern Çin	Modern Gotik	Modern Barok	Modern Regency	Modern Japon	Fütürizm	Retro Fütürizm
Oturma Elemanı											•	•				•									•		
Masa																•									•		
Yatma Elemanı											•														•		

Filmde masalar; Yeniçağ dönemi stillerinden Geç Georgian, Modern çağdan Modern Barok ve Retro stillerinde tasarlandığı görülmektedir. Yatma elemanları Victorian stilinde, saklama elemanları Retro ve Retro Modern stilde kullanılmıştır. Sabit elemanlar Yeniçağ döneminden Neoklasik ve Fütürist mobilyalardır. (Tablo 3.20.)

Tablo 3.21. Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak filminde kullanılan mobilya türlerinin mobilya stilleri açısından irdelenmesi

MOBİLYA TÜRLERİ	MOBİLYA STİLLERİ																										
	Mısır/Yunan/Roma	Regence	Erken Georgian	15. Louis	Geç Georgian	Neoklasizm	16. Louis	Regency	Victorian	Edwardian	Art Deko	Modernizm	Bauhaus	Retro	Retro Modernizm	High-Tech	Post Modernizm	Pop Art	Minimalizm	Modern Japon	Modern Çin	Modern Gotik	Modern Barok	Modern Regency	Modern Japon	Fütürizm	Retro Fütürizm
Oturma Elemanı			•		•	•					•	•			•				•							•	•
Masa			•		•	•					•	•				•								•		•	
Yatma Elemanı																•											
Saklama Elemanı						•																					
Sabit Eleman											•																

Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak filminde en yoğun kullanılan stil ‘Neoklasizm’ ve ‘Art Deko’ stilleridir. Filmde kullanılan oturma elemanlarında; Rokoko döneminden Erken Georgian stili, Yeniçağ döneminden Geç Georgian ve Neoklasik stili, Modern Çağdan Art Deko stili, Modernizm, Retro Modernizm, Minimalizm, Fütürizm ve Retro Fütürizm kullanımı tespit edilmiştir. Filmde masalar; Rokoko döneminden Erken Georgian stili, Yeniçağ döneminden Geç Georgian ve Neoklasik stili, Modern çağdan Art Deko stili, Modernizm, Modern Regency, High-Tech ve Fütürizm stillerinde tasarlandığı tespit edilmiştir. Yatma elemanları High-Tech stilinde, saklama elemanları Neoklasik, sabit elemanlar ise Art Deko stilinde mobilyalardır. (Tablo 3.21.)

3.2.5. Bilim Kurgu Filmlerinde Kullanılan Ünlü Tasarımcılara Ait Mobilyaların Tespiti ve İrdelenmesi

Bilim kurgu filmlerinde, mevcut mobilya kullanım şekillerinden biri de ünlü tasarımcıların hâlihazırda üretilmiş mobilyalarından filme uygun olanlarının seçimi ve kullanımınıdır. Farklı zamanlarda tasarlanmış mobilyalar, kimi zaman aynı filmde kendilerine biçilen rolleri üstlenmektedirler. Kimi zaman da tasarlandığı dönemin çok ötesinde kurgulanan bir filmde yer almaktadır.

Tablo 3.22. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan ‘Tasarımcılara Ait Mobilyaların tespiti

FİLM	MOBİLYA	MOBİLYA ADI/TÜR	TASARIMCI/MARKA
İSYAN		‘LC3 Sofa Grand Confort’ / Oturma Elemanı	Le Corbusier (1959)
		‘Pindaro’ / Oturma Elemanı	Studio e Ricerca Modular / Domodinamica (2011)
		‘Hudson’ Replica Us Navy Chair / Oturma Elemanı	Xavier Pauchard/ Emeco (1944)
		‘Bombo’ Bar Stool/ Oturma Elemanı	Stefano Giovanni (2002)
		‘Hudson’ Replica Us Navy Chair / Oturma Elemanı	Xavier Pauchard/ Emeco (1944)
ADA		‘Il Sacco’ / Oturma Elemanı	Piero Gatti, Cesare Paolini & Franco Teodoro (1968)

Tablo 3.22.'in devamı

FİLM	MOBİLYA	MOBİLYA ADI/TÜR	TASARIMCI/MARKA
ADA		'The Parrot' Chair / Oturma Elemanı	Ib Argreg / Abre Designs (1970)
		'Jules' / Oturma Elemanı	Nicholai Wiig Hansen (1999)
		'Karr' Stool/Oturma Elemanı	Sielaff R&B
ÆON FLUX		'La Boheme' Stool/ Oturma Elemanı	Philippe Starck/ Kartell (2001)
		'Tubular Brno' Chair/ Oturma Elemanı	Ludwig Mies Van Der Rohe (1930)
		'Artifort Ribbon' Chair/ Oturma Elemanı	Pierre Paulin (1966)

Tablo 3.22.'in devamı

FİLM	MOBİLYA	MOBİLYA ADI/TÜR	TASARIMCI/ MARKA
TRON EFSANESİ		The Lounge Chair/ Oturma Elemanı	Charles&Ray Eames (1956)
		Barcelona Chair /Oturma Elemanı	Ludwig Mies van der Rohe (1929)
GERÇEĞE ÇAĞRI		Rena Coffee Table / Masa	Noir Furniture
AÇLIK OYUNLARI: ATEŞİ YAKALAMAK		Pixelated Verner Panton Chair/Oturma Elemanı	United Nude (2010)
		Novel Stainless Steel Entryway Bench/ Oturma Elemanı	dCOR Design
		Sayl Chairs /Oturma Elemanı	Yves Béhar/ Herman Miller

Filmin set tasarımları hazırlanırken mevcut bazı mobilyalar yapım tasarımı ekibi tarafından filmin kurgusuna uygun olarak film iç mekânlarında kullanılmak üzere seçilmektedir. İrdelenen 7 bilim kurgu filminde tespit edilen özel tasarımcılara ait mobilyalar ve türleri Tablo 3.21.'de verilmiştir. İrdelenen öne çıkan bulgu özel tasarımcılara ait mobilyaların yoğun olarak oturma elemanlarından oluşmasıdır. Nadir olarak masa kullanımı tespit edilmiştir.

İrdelenen bilim kurgu filmlerinde Philippe Starck, Ludwig Mies Van Der Rohe ve Charles&Ray Eames gibi birçok ünlü tasarımcının mobilyaları tespit edilmiştir. Yıldız Savaşları: Bölüm III–Sith'in İntikamı filminde mobilyaların film için özel tasarlanmasından dolayı herhangi bir ünlü mobilya kullanımı tespit edilememiştir.

4. SONUÇLAR

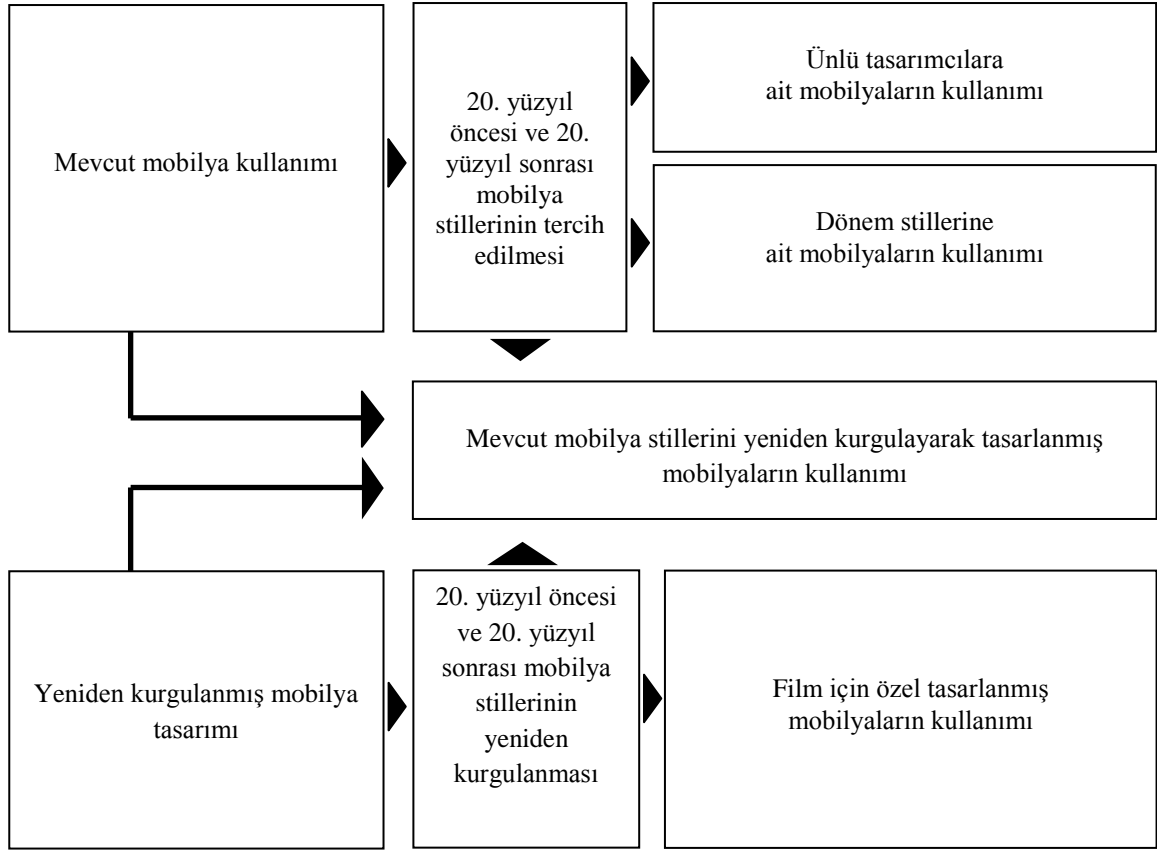
İç mimarlık ve sinema mekânsal ortak yönleri başta olmak üzere tasarım, senaryo, psikolojik, sosyolojik etmenler de dâhil olmak üzere birçok ortak paydada buluşmaktadır. Teknik, anlamsal, fiziksel özellikleri gibi ortak paydaları üzerinden her iki disiplin de büyük kitlelere ulaşmaktadır. Set tasarımları ve bu setlerde çalışan tasarımcılar arasındaki ilişki, iç mekân tasarımları ve iç mimarlar arasındaki ilişkiye benzemektedir.

İncelenen filmlerde film bütçesi, film yapım süresi ve mekân tasarımına ağırlık verilmesi gibi çeşitli nedenlerden dolayı filmlere özel mobilya tasarımının çok tercih edilmediği görülmüştür. Mobilya tasarımının ikinci planda tutulduğu, genelde mevcut tasarımların ya da mevcut stillere ait mobilyaların kullanıldığı tespit edilmiştir.

Çalışmanın amacı kısmında yer alan amaca yönelik merak edilen sorular bu bölümde cevaplandırmaya çalışılmıştır. İncelenen bilim kurgu filmlerinde;

- Mobilya kullanımı ne şekildedir?
- Mobilyaların tasarım özellikleri nelerdir?
- En çok hangi tür mobilya görülmektedir? Mobilya türlerinde en çok hangi mobilya stili tercih edilmiştir?
- Mobilya stillerinden en çok hangi stil kullanılmaktadır? Neden?
- Ünlü tasarımcıların mobilyaları tercih edilmekte midir?
- Mobilya kullanımı ne şekildedir?

Film için kurgulanmış mekânlar tasarlanırken etkilenilen mobilya stillerin ve bu stilleri filme kattıkları değer oldukça dikkat çekmektedir. Özünde tasarım yatan bu iki disiplinin birbirleriyle olan etkileşimleri ile ortaya çıkan iç mekân ve mobilya ön görüleri geleceğe dair fikir verici niteliklere sahip olmaktadır. Bilim kurgu filmlerindeki mobilyaların kullanımı incelenerek bilim kurgu filmlerinde mobilya kullanımının genel şeması çıkartılmaya çalışılmıştır. (Şekil 4.1.)



Şekil 4.1. İncelenen bilim kurgu filmlerinde mobilya kullanımı

Bilim kurgu filmlerinde, mevcut mobilyaların tercih edildiği ya da yeni mobilya tasarlandığı sonucuna ulaşılmıştır. 20. yüzyıl öncesi ve sonrası mobilya stilleriyle tasarlanmış mobilya stillerinin tercih edilmesi; dönem stillerine ait mobilyaların kullanımı ve/veya ünlü tasarımcılara ait mobilyaların kullanımı ile gerçekleşmektedir. Bu kullanım şeklinde var olan mobilyaların tercih edilmesi söz konusudur.

Filmlere özel yeni mobilya tasarımı ise; 20. yüzyıl öncesi ve sonrası mobilya stillerinin yeniden kurgulanması ve/veya film için özel tasarlanmış mobilyaların kullanımı ile sağlanmaktadır. Bu kullanım şeklinde sıfırdan mobilya tasarımı söz konusudur.

20. yüzyıl öncesi ve sonrası çeşitli dönemlerde ortaya çıkmış olan mobilya stillerinin, film kurgusuna uygun olacak şekilde, yeni malzeme ve tekniklerle yeniden kurgulandığı görülmüştür. Mevcut mobilya stillerini farklı malzeme ve tekniklerle yeniden kurgulayan mobilyaların tercih edilmesi ise bir diğer kullanım şeklidir ve diğer kullanım şekilleriyle bağlantılıdır. (Şekil 4.1.)

- Mobilyaların tasarım özellikleri nelerdir?

Filmlerde kullanılan mobilyaların tasarımsal özellikleri filmin kurgusuna bağlı olarak oluşturulan iç mekân set tasarımlarıyla uyumlu olacak şekildedir. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan mobilyalar tasarım özelliklerinden görsel özelliklerine göre incelendiğinde genelde ahşap malzemeden yapılmış olduğu görülmüştür. Genellikle mobilyalar soğuk renklerde, yarı mat dokularda ve rasyonel formlarda tasarlanmışlardır. Ergonomik ve ikincil işleve sahip mobilyalar bu filmlerde yoğunlukla tercih edilmişlerdir.

Mobilyalarda genelde gömülü teknolojiler gibi ileri teknoloji kullanımları sayesinde gelecek algısı oluşturulmuştur. Bilim kurgu filmlerinde mobilyalar ve mobilya stilleri genellikle statü göstergesi amacıyla kullanılmamıştır.

- En çok hangi tür mobilya görülmektedir? Mobilya türlerinde en çok hangi mobilya stili tercih edilmiştir?

Bilim kurgu filmlerinde en çok oturma elemanları kullanılmıştır. Aşağıdaki, bulgularda elde edilen tablolardan oluşturulan sonuç tablosu mobilya türlerinin en çok hangi mobilya stilinde kullanıldığını göstermektedir.

Tablo 4.1. Mobilya türlerinde en yoğun kullanılan stiller

MOBİLYA TÜRLERİ	MOBİLYA STİLLERİ																										
	Yunan/Roma/ Mısır	Regence	Erken Georgian	15. Louis	Geç Georgian	Neoklasik	16. Louis	Regency	Victorian	Edwardian	Art Deko	Modernizm	Modern Japon	Modern Çin	Modern Gotik	Modern Barok	Modern Regency	Bauhaus	Retro	Retro Modernizm	High-Tech	Post Modernizm	Pop Art	Minimalizm	Fütürizm	Retro Fütürizm	
Oturma Elemanı												•															
Masa												•															
Yatma Elemanı																									•		
Saklama Elemanı												•												•			
Sabit Eleman												•															

Mobilya türlerinden oturma elemanları, masa ve sabit elemanlar bu filmlerde genelde modern stilde; yatma elemanları minimal stilde kullanılmaktadır. Saklama

İncelenen bilim kurgu filmlerinde bazı mobilya stillerinin yoğun olarak kullanıldığı görülmüştür. Filmlerde yoğun kullanılan stiller tablolatırıldığında Modernizm ön plan çıkmaktadır. Yoğun olarak kullanılan mobilya stillerinin; Neoklasisizm, Art Deko, Modernizm, Retro, Minimalizm ve Fütürizm olduđu tespit edilmiştir.

- Ünlü tasarımcıların mobilyaları tercih edilmekte midir?

İncelenen bilim kurgu filmlerinde ünlü tasarımcılara ait mobilyaların sıklıkla kullanıldığı görülmüştür. Bu mobilyalara türleri açısından bakıldığında, genellikle oturma elemanlarının ünlü tasarımlar içerisinde tercih edildiđi tespit edilmiştir.

Filmin senaryosuna uygun mobilya stillerinin tercihi ve uygun tasarım özelliklerine sahip mobilyalar film setlerinin tasarımında oldukça önemli öğelerdir. Bu öğelerin seçimi ile filmin vermek istediđi algı oldukça deđiştirmektedir. Mobilyalar gerek ünlü tasarımcıların mobilyaları olmalarıyla gerekse de film için özel tasarlanarak mekânlarda tek başına rol üstlendikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Bilim kurgu filmlerinde Philippe Starck, Ludwig Mies Van Der Rohe ve Charles&Ray Eames gibi birçok ünlü tasarımcının mobilyaları kullanılmıştır. Farklı dönemlerden farklı tasarımlar tercih edilmiştir. Fakat en çok Mies Van Der Rohe imzalı mobilyalarla karşılaşmıştır.

5. ÖNERİLER

Çalışmanın amacı doğrultusunda bilim kurgu filmlerinde kullanılan mobilyaların detaylı analiz ve irdelemeleri yapılmıştır. 21. yüzyıl dikkat çeken sinema türü olarak bilim kurgu filmlerinde iç mekân tasarımı, kullanılan mobilyaları ve bu mobilyaların stilleri ile gelecekte kullanılacak mobilya stillerinin öngörüsünü kurabilmedeki önemiyle literatürde yer alması gereken bir konudur. Bu alanda farklı açılardan bakılarak yeni konular hakkında çalışmalar olabilir.

Bu çalışma bilimkurgu sinemasına yeni bir bakış açısı kazandırmak amacı ile beraber bilim kurgu sinemasında kullanılan mobilyalara referans veriler de içermektedir. Bu açıdan ele alındığında Türk bilim kurgu sineması için bir kaynak sağlayabilir. Sinema sektöründe ve ya set tasarımında çalışacaklar için daha geniş bir bakış açısıyla hazırlanan bir el kitabı basılabilir. Bu çalışma tasarımcıların sinema ve televizyon sektöründe, set ve sahne tasarımında çalışabilmeleri fikrini yaygınlaştırabilir. İç mimarlık ve sinema arasındaki bu ortak paydalar; iç mimarların sinema alanında uzmanlaşarak film setlerinde set tasarımcısı, sanat yönetmeni ve ya yapım tasarımcısı olarak da görev alabildiklerini göstermektedir.

İncelenen filmlerdeki mobilyaların analizleri ve irdelemeleri bu konuda yapılacak olan yeni tezler, makaleler ve seminerler için veri oluşturabileceği düşünülmektedir. Daha sonra yapılacak araştırmalar için bu tür analizler geliştirilerek bilim kurgu filmlerinde iç mekânda kullanılan diğer öğelerin analizi, mobilyaların malzeme ve teknik özellikleri ve ya farklı türdeki filmlerin mobilya yaklaşımları gibi konular araştırma konusu olarak düşünülebilir. Belirli tasarımcıların tasarladıkları filmler üzerinden set tasarımları analizi, tasarım ekibi ve film setleri arasındaki ilişkilerin ortaya konması amaçlanan çalışmalara yapılabilir.

İç mimarlık, mobilya ve dekorasyon, ahşap ve mobilya, sahne tasarımı, sinema ve televizyon programlarındaki öğrencilerin bu konuda bilgilenmelerine yarayacak ve bu programlarda verilen ders içeriklerinde kullanılabilecek bilgiler olarak da değerlendirilebilir.

Belirli dönem filmlerinin mobilyalarının genel bir taramasının yapıldığı bir belgesel arşivi oluşturulabilir ve bu tür anlayış sayesinde; mobilya sektörü ile sinema arasındaki bağa dikkat çekilerek bu bağın kuvvetlenmesine yardımcı olunabilir.

6. KAYNAKLAR

- Aydınlı, S., 2005. “Mekân”dan “Mekânsal”a: Mekânın Zamansallığı/ Zamanın Mekânsallığı, Zaman-Mekân, Yem Yayın, İstanbul.
- Aydıntan E.ve Sağsöz A., 2009.Grafik Tasarım ve İç Mekan,Mimarlar Odası Trabzon Şubesi Yayınları, Trabzon.
- Atayman, V., 1995. Önsöz, Ütopik Sinema: Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi, Alan Yayıncılık, İstanbul.
- Babaoğlu, F., 2004. Bilim Kurgu Sineması'nın Mimari Ütopya Kavramı Bağlamında Bir Temsiliyet Aracı Olarak Kullanılması, Yüksek Lisans Tezi, İ.T.Ü., Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Baudou, J., 2005. Bilim Kurgu,Dost Kitabevi Yayınları,1. Baskı,Ankara.
- Bayar,Z., 2001. Bilimkurgu ve Gerçeklik, Broy Yayınevi, İstanbul
- Bayazıt, N., 2008. Tasarımı Anlamak, 1. Baskı, İdeal Kültür Yay.,İstanbul.
- Bazin, A., 1995. Çağdaş Sinemanın Sorunları, Bilgi Yayınları, İstanbul.
- Boyla, O., 2012. Mobilya Tarihi, Basılmamış.
- Boyla, O., 1997, Mobilya, Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, Yem Yayın, 1260 s, İstanbul.
- Boduroğlu, Ş., 2012. Evrensel Tasarım Kavramı ve İlkeleri, Tse Standart Dergisi,51, 589, 31.
- Burdurlu, E. ve Baykan İ., 2001. Dar Hacimli Konutlar İçin Mobilya Tasarımı. Journal of Qafqaz, 215,224.
- Chion, M., 1987. Bir Senaryo Yazmak, Afa Yayınları, İstanbul.
- Çınar, S. ve Çetindağ, K. 2009. Görsel Algılamada Işık ve Renk Faktörü: Sultanahmet Meydanı ve Çevresi Örneği, İstanbul Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi, A, 59, 2, 103-120.
- Diñçel, K. ve Işık, Z., 1979. Mobilya Sanat Tarihi, Milli Eğitim Basımevi, 174,175 s,İstanbul.
- Dormer, P.,1987. The Modern Furniture(Trends and Traditions) Thames & Hudson Ltd; First Edition, 8-9 s.
- Dostoglu, T.N., 2001. Ütopya, Kent ve Mimarlık Üzerine Düşünceler, Arredamento Mimarlık Dergisi,136, 73-76.

- Erdem, E.,2005. Tarihte Ütopya ve Mimarlık İlişkisi, Biltur Basım Yayın, Mimar.ist Dergisi, 18, 78-81.
- Ersümer, O., 2013. Bilimkurgu Sinemasında Cyberpunk , Altıkırkbeş Yayın, Lull/Sinema Kitapları,1. Baskı,13,İstanbul.
- Gürsel, Y., 2005.Tasarım-Üretim-Kullanım Süreçleri Bağlamında Mimarlığın Geleceği, Biltur Basım Yayın, Mimar.ist Dergisi, 15, 62.
- Heilbronner, R.,1996. Gelecek Vizyonları, Cep Kitapları A.Ş., Kurtiş Matbaası, No. 11, İstanbul, 19, 28 s.
- Helvacıoğlu, H., 2007. Her Üretim Tasarım Değildir, Antik Dekor Dergisi,100, 182.
- Islakoğlu, P., M., 2005. Mimarlıkta Minimalizm ,Ege Mimarlık 3, 55, 14.
- İsmihan, E., 2005., Bilim Kurguda Temel Kavramlar ve Kahramanlar , Gazi Üniversitesi, Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, 3, 2, Ankara.
- Kalınkara, V., 1997. İnsan-Mobilya Uyumuna Ergonomik Yaklaşım, Oturma Antropometrisi ,Birinci Ulusal Mobilya Kongresi Bildiri Kitabı, Hacettepe Üniversitesi Mtyo Ağaç İşleri Endüstri Mühendisliği Bölümü,109 s, Ankara.
- Kasu, A., A., 1992. An Introduction to Art, Craft, Technique, Science & Profession of Interior Design,İnterior Design, Iquara Publications Pvt,Ltd., 543 s.
- Kolker, R., 2009. Film, Biçim, Kültür, De Ki Basım Yayım,Ankara
- Köksal, A., 2002. Modern Mimarlığın Öncüleri, Walter Gropius ve Bauhaus, Boyut Yay. Grubu, İstanbul.
- Le Guin, U., K., 1989. Science Fiction and the Future, Dancing at the Edge of the World: Thoughts on Words, Women, Places. New York: Grove Press.
- Oskay, Ü., 1994. Popüler Kültür Açısından Çağdaş Fantazya, Bilim Kurgu ve Korku Sineması, Der Yayınları,133 , İstanbul
- Önal, K., 2005. Mimarlar Masallar veya Bir İç Sıkıntısı-Ütopya/Distopya/İstopya, Mimar.ist Dergisi, Biltur Basım Yayın, 18, 72 s, İstanbul.
- Özakın, Ö.,1997. Analysis Of Urban and Architectural Visions İn Recent Science Fiction Films,Yüksek Lisans Tezi,ODTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü,Ankara.
2001, Bugünün Dünyasını Geleceğe Yansıtma, *Arredamento Mimarlık*, 11, İstanbul.

- Özbyraktar, M., 1996. 20. Yüzyıl Mobilya Tasarımı İle Mimarlığı Üzerine Karşılaştırmalı Bir İnceleme, Yüksek Lisans Tezi, K.T.Ü., Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon
- Özdamar, K., 2001. SPSS ile Biyoistatistik, Kaan Kitapevi, Eskişehir, 257.
- Özen, G., 2006. Bilim Kurgu ve Etki Alanı Üzerinden Geleceğin Yapay Çevrelerinin Değerlendirilmesi, Yüksek Lisans Tezi, İ.T.Ü., Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Redfern ,N., 2012. Genre trends at the US box office, 1991 to 2010, European Journal of American Culture, 31, 2
- Roberts, A., 2000. Science Fiction, Routledge, Taylor&Francis Group, London and New York.
- Roloff, B. ve Seesslen, G., 1995. Ütopik Sinema: Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi, Alan Yayıncılık, İstanbul.
- Rona, Z., 1997. Üslup, Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, Yem Yayın, 1857 s, İstanbul.
- Tanyeli, U., 1997. Ütopyaçı Mimarlık, Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, Yem Yayın, 1858 s, İstanbul.
- Sağocak, A., M., 2003. Tasarım Tarihi, Uludağ Üniversitesi. Güçlendirme Vakfı Yayın, 204, Bursa.
- Seçer, F., 2006. Teknolojik Gelişmelerin Konut İç Mekan Tasarımına Etkisi ve Akıllı Evler, Sanatta Yeterlilik Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul
- Sey, Y., 2005. Mimarlık Mesleği İçin Nasıl Bir Gelecek?, Mimar.ist Dergisi, Biltur Basım Yayın, 15, 63 s, İstanbul.
- Smith, E., L., 1991. Mobilyanın Anlamı, Arradamento Dekorasyon Dergisi, Mobilya, 91, 114-117.
- Şahin, Z., 2010. Sonsuzluğun Düş Mekanları ve Bir Evren Mimarisi: Askın Gücü, Sinemekan, Derleyen Açıya Allmer, 1. Baskı, Varlık Yayınları, 44,45 s, İstanbul.
- Şen, M., Ö., 2009. Evdeyiz, Ev Dekorasyon ve Tasarım Dergisi, Boyut Yay. Grubu, 5, 108.
- Şenyapılı, Ö., 1998. Sinema ve Tasarım, ODTÜ Mimarlık Fakültesi Yayınları, Ankara.
- Tanju, B., 2008. Mekân-Zaman ve Mimarlıklar, Zaman-Mekân, Yem Yayın, İstanbul.
- Tavşan, F., 2002. İç Mekan Stillerinin İncelenmesinde Sistematik Bir Yaklaşım Önerisi, Doktora Tezi, K.T.Ü., Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon
- Tunalı, İ., 2002. Tasarım Felsefesine Giriş, Yapı Endüstrisi Merkezi Yayınlar, Yem Yayın, 56 s, İstanbul.

- Tükel, G., 2010. Edebi Eserlerde Betimlenmiş Mimari Mekanların Sinemada Temsili, Yüksek Lisans Tezi, İ.T.Ü., Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yalım, E., 2002. Bilim-Kurgu Edebiyatında Ütopya ve Mimarlık İlişkisi, İ.T.Ü., Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul
- Tümer, G., 2005. Ütopik Mimarlık, Biltur Basım Yayın, Mimar.ist Dergisi, 18, 74 .
- URL-1, <http://www.paleofuture.com/blog/2007/4/24/postcards-show-the-year-2000-circa-1900.html>. 24 Nisan 2007.
- URL-2, <http://aaronbrownsdon.wordpress.com/2012/10/12/futurism-and-antonio-santelia/>. 12 Ekim 2012.
- URL-3, <http://www.speedhunters.com/2014/01/design-future-ask-sydmead/>. 12 Nisan 2014.
- URL- 4, http://creativeskillset.org/creative_industries/film/job_roles/737_production_designer. 12 Nisan 2014.
- URL-5, <http://www.bbc.com/culture/story/20130619-how-the-devil-got-his-looks>. 19 Haziran 2013.
- URL-6, <http://monsterhighpca.blogspot.com.tr/2013/05/accept-furniture-egypt.html>. 10 Mayıs 2013.
- URL-7, <https://srinteriors.wordpress.com/2011/03/>. 15 Mart 2011.
- URL-8, http://www.metmuseum.org/toah/hd/hous/hd_hous.htm. 21 Kasım 2009
- URL-9, <http://www.ebay.com/itm/Stunning-Large-Marquetry-French-Regence-Style-Desk-/221437212830>. 28 Ocak 2014.
- URL-10, <http://theredlist.com/wiki-2-18-392-890-view-18th-century-profile-benglish-georgian-b-1714-1800.html>. 10 Mayıs 2014
- URL-11, <http://www.rubylane.com/item/594272-MT590/Antique-Louis-XV-Style-Miniature>. 16 Mart 2014.
- URL-12, <http://www.richardrothstein.com/hires.html?http://site.richardrothstein.com/images/furniture/h/highboy-hb2.jpg>. 19 Aralık 2013.
- URL-13, <http://www.sideboards.com/>. 19 Aralık 2013.
- URL-14, http://www.1stdibs.com/furniture/seating/armchairs/pair-of-french-neoclassic-style-armchairs-19th-c/id-f_765181/. 19 Mayıs 2014.

- URL-15, http://www.1stdibs.com/furniture/tables/console-tables/important-neoclassical-painted-parcel-gilt-console/id-f_762050/. 19 Mayıs 2014.
- URL-16, <http://www.christies.com/lotfinder/furniture-lighting/a-louis-xvi-giltwood-console-table-circa-5338658-details.aspx>. 12 Aralık 2010.
- URL-17, <http://www.artfinding.com/Artwork/Storage-and-exhibition-units/Attributed-to-Holland-Sons/A-Louis-XVI-Style-Gilt-Bronze-Mounted-Mahogany-and-Marquetry-Inlaid-Side-Cabinet/4294.html>. 12 Aralık 2010.
- URL-18, <http://www.nobledispatch.com/tag/regency-period/>. 18 Kasım 2010.
- URL-19, <http://www.museumfurniture.com/regency/>. 18 Kasım 2010.
- URL-20, <http://mbwfurniture.wordpress.com/2012/05/01/antique-periods-victorian/>. 1 Mayıs 2012.
- URL-21, <http://www.furniturevisit.org/ajax/d-2-sub-25964-key-26095.html>. 1 Mayıs 2012.
- URL-22, <http://www.houzz.com/photos/107910/-Edwardian--Bedroom-Furniture-traditional-beds->. 1 Mayıs 2012.
- URL-23, <http://www.canonburyantiques.com/p/art-deco-inlaid-commode-sideboard-cabinet-furniture-modernist-1341928104/>. 19 Mayıs 2013.
- URL-24, <http://media-cache-ak0.pinimg.com/236x/9f/92/91/9f9291532700c0b47da77e72c7358dfd.jpg>. 19 Mayıs 2013.
- URL-25, <http://www.houzz.com/photos/495020/Lowland-Three-Seat-Sofa-in-Caf---Brown-by-Patricia-Urquiola-modern-sofas->. 19 Mayıs 2013.
- URL-26, <http://www.buy-home-garden.com/modern-japanese-minimalist-decor>. 19 Mayıs 2013.
- URL-27, <http://www.pinterest.com/pin/517632550893650356/>. 19 Mayıs 2013.
- URL-28, http://www.pem.org/exhibitions/27-inspired_by_china_contemporary_furnituremakers_explore_chinese_tradition. 2006.
- URL-29, <http://blog.modernica.net/rather-than-pets-on-furniture-how-about-pets-as-furniture-modern-gothic-chairs-created-by-maximo-riera/>. 2011.
- URL-30, <http://www.gaitainteriors.com/blog/?tag=sleepy-hollow>. 2009.
- URL-31, <http://www.fabulousandbaroque.com/collections/black-is-beautiful/products/royal-fortune-king-bed-black>. 20 Nisan 2014.

- URL-32, <http://www.eroomservice.com/blog/2009/12/new-design-trends-modern-baroque-furniture/>. 20 Nisan 2014.
- URL-33, <http://europaintfinishes.blogspot.com.tr/2013/07/hollywood-regency-glossy-lacquered.html>, 2013.
- URL-34, <http://www.bargaingrove.com/marcel-breuer-wassily-chair-cheap-reproduction-at-gibralfurniturecom.html>. 2010.
- URL-35, <http://www.retrogo.com/2013/02/midcentury-style-retro-living-furniture-collection-at-dunelm-mill.html>. 19 Mayıs 2013.
- URL-36, <http://nyceiling.com/print/post-92/>. 19 Mayıs 2013.
- URL-37, <http://www.starck.com/en/design/categories/furniture/chairs.html#monseigneur>. 2008.
- URL-38, <http://www.bornrich.com/amniosense-chaise-lounger-with-built-in-lcd.html>. 2010.
- URL-39, <http://alickel.com/blog/stedelijk-museum-design-modern-and-contemporary-art-in-amsterdam/>. 20 Nisan 2012.
- URL-40, <http://www.wallpaper.com/design/ettore-sottsass-un-piccolo-omaggio-a-mondrian/4962#37883>. 2010.
- URL-41, <http://www.artribune.com/2013/08/108-anni-in-108-secondi-tutti-i-successi-di-herman-miller-quando-il-design-e-iconico/marshmallow-sofa/>. 20 Ağustos 2013.
- URL-42, <http://www.ft.com/cms/s/2/f2aa7ec2-f2bd-11e2-a203-00144feabdc0.html#axzz326npjtlk>. 20 Ağustos 2013
- URL-43, <http://inspirationfeed.com/inspiration/industrial-inspiration/10-examples-of-minimal-furniture-design/>. 2012.
- URL-44, <http://www.minimalisti.com/furniture/furniture-design/02/office-furniture-design-volna-table-nuvis.html>. 2012.
- URL-45, <http://www.minimalisti.com/furniture/furniture-design/02/office-furniture-design-volna-table-nuvis.html>. 2011.
- URL-46. <http://www.imdb.com/year/>. 29 Aralık 2013.
- URL-47. http://www.imdb.com/media/rm4126777088/tt0238380?ref_=tt_ov_i. 12 Kasım 2002.
- URL-48. http://Www.Imdb.Com/Media/Rm4094016256/Tt0121766?Ref_=Tt_Ov_I. 28 Aralık 2005.

URL-49. http://Www.İmdb.Com/Media/Rm1899072512/Tt0399201?Ref_=Tt_Ov_İ. 13 Kasım 2005.

URL-50. http://www.imdb.com/title/tt0402022/?ref_=ttmd_md_nm. 13 Kasım 2005.

URL-51. http://www.imdb.com/title/tt1104001/?ref_=nv_sr_1. 2010.

URL-52. http://www.imdb.com/title/tt1386703/?ref_=ttfc_fc_tt. 19 Aralık 2012.

URL-53. http://www.imdb.com/title/tt1951264/?ref_=ttfc_fc_tt. 19 Aralık 2012.

Ülker, Ş., Ş., 2011. Mimarlık ve Sinema Ortak Alanında Zamansallık ve Gelecek Mekânları, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul

Yardım, S., 2012. Bilim Kurgu Filmlerinde Mekân ve Öğelerinin Biçimlenişiyile Gelecek Algısının Oluşturulması Üzerine Bir Araştırma, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Yılmaz, S., 2011. Bir Sinema Filminin Yaratılmasında İç Mekân Tasarımı”, Uluslararası Güzel Sanatlar Sempozyumu (İFAS), Konya.

Yüce, T., 2005. Sinema ve Edebiyat Türleri Arasında Görülen Etkileşimler, Zkü Sosyal Bilimler Dergisi, 1, 2, 67-74 s.

ÖZGEÇMİŞ

Merve Gerçek 1985 yılında Samsun'da doğmuştur. Orta ve lise öğrenimini Samsun Anadolu Lisesi'nde tamamlayan Gerçek, 2009 yılında KTÜ Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü'nden mezun olmuştur. 2008-2009 eğitim-öğretim yılının güz döneminde kazandığı Socrates-Erasmus bursuyla Università Degli Cagliari'de eğitim almıştır. 2 sene serbest iç mimarlık ofislerinde mesleki pratikten sonra 2011 yılında KTÜ Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü'nde yüksek lisans programına başlamıştır. KTÜ Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü'nde araştırma görevlisi olarak çalışmaktadır.