

TEKNOLOJİ VE MOBİLYA İLİŞKİSİNİN BİLİM KURGU FİLMLERİ ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

İsmail BEZCİ¹ Vildan DÜNDAR TÜRKKAN¹

¹ Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, 06800, Ankara, TÜRKİYE

Özet-Bugün teknolojik gelişmelerin gerçek hayatta karşılığını deneyimleyebilmekte ya da geleceğe yönelik fikir ve öngörülerini birtakım tasvirleri içeren temsiller üzerinden görmekteyiz. Bu temsillerin en bilinenlerinden birisi sinema üst başlığı altında bilim kurgu filmleridir. Genel olarak geleceğe dair öngörülerin yer aldığı bu tür filmlerde teknolojinin farklı ölçeklerdeki uygulamalarına dair göstergeler bulunmaktadır. Fakat, bilim kurgu filmleri çoğunlukla geleceğin teknolojisi bağlamında kent, mimari kabuk ve mekana dair göstergeler içermektedir. Bu çalışma kapsamında ise; teknolojik gelişmelerin insan ile onun bulunduğu tanımlı hacim arasında iletişimi sağlayan ve kurguyu güçlendiren mobilyaya yansıyor yansımadağı bilim kurgu filmleri üzerinden tespit edilecektir. Bu bağlamda incelenecek olan filmlerde, filmin yayınlandığı tarihteki teknolojik gelişmeler ve öngörülen teknoloji arasında ne gibi farklılıklar olduğu mobilyalar üzerinden açıklanacaktır.

Anahtar Kelimeler- Mobilya, Bilim kurgu, Teknoloji

ANAYLSIS OF TECHNOLOGY AND FURNITURE RELATION THROUGH SCIENCE FICTION MOVIES

Abstract-Today, we can experience real-life consequences of technological advancements or perceive futuristic ideas and foresights through representations including a certain number of depictions. The best-known one of these representations is science fiction movies under the title of cinema. In such movies including futuristic foresights, there are generally indicators regarding different-scaled applications of technology. However, science fiction movies usually contain indicators regarding city, architectural texture and place as part of future technology. Within the context of this study, the aim is to find out whether or not technological developments redound on furniture that provides relationship between human and identified volume in which they are found and strengthens fiction through science fiction movies. In the movies analyzed in this regard, the differences between the technological developments on the date when the movies are released and the foreseen technology are explained through the Furniture.

Key Words- Furniture, Science Fiction, Technology

Bu makale, 4. Uluslararası Mobilya ve Dekorasyon Kongresi'nde sunulmuş ve İleri Teknoloji Bilimleri Dergisi'nde yayınlanmak üzere seçilmiştir.

1. GİRİŞ (INTRODUCTION)

Tüm tasarım disiplinlerinin pratiklerinde ortaya koyulan nesne; ihtiyaca yönelik belirlenen fonksiyonlarının yanı sıra bir gösterge ve temsil biçimi olma özelliği de taşımaktadır. Tasarım pratiği geçmişten günümüze sahip olduğu bu özelliği ile biçim, ölçek, renk gibi birçok ögeyi içerisinde barındırır. Girard bahsedilen bu özelliği, tasarım pratiklerinde yapma bir dil olarak tanımlamaktadır [1]. Elçioğlu ise, bu dil oluşturma çabasını başka bir bakış açısı ile yorumlayarak tasarlama eyleminin asıl hedefini, formel arayışlardan daha çok nesnelere anlam yüklenmesi üzerine olduğunu ifade etmektedir [2].

Geçmişten günümüze ister tasarlanıp üretilerek hayata geçirilsin, isterse farklı alanların içeriklerinde kavramsal bir nesne kurgusu olarak varlığını sürdürsün, her nesne bu yapma dilin sağlamış olduğu veriler sayesinde özne ile anlamlı bir iletişim kurmaktadır. Tasarlama eylemi ile oluşturulan bu yapma dil ile nesnelere yüklenen anlamlar etkili iletişimi sağlarken bizlere bazı bilgiler de verir. Bu bilgiler sayesinde; nesnenin hangi döneme ait olduğu, günümüzle bağlantısının olup olmadığı, gündelik yaşantımızın tasarım ve üretimlerinin ötesinde mi yoksa geçmişe yapılan bir atıf mı olduğu gibi birçok soruya yanıt bulunabilir.

Yukarıdaki anlatıların ışığında tüm tasarlama eylemini içeren alanlarda olduğu gibi mobilya tasarımının pratikleri de sadece insanların ihtiyaçlarını karşılayan bir nesne olmasının ötesinde bir gösterge ve temsil biçimi olma özelliği taşımaktadır. Aynı şekilde mobilya tasarımının pratikleri de sahip olduğu yapma dil ile birlikte bir ifade biçimi haline gelmiştir. İçerdiği enformasyon ile yukarıda bahsedilen benzer sorulara ve daha fazlasına yanıt verebilir.

Tasarlama eylemlerini içeren alanların tasarım çıktıları sadece şu an kullanılan mevcut ürünlerden ibaret değildir. Geleceğin öngörülen evrenleri, şehirleri, binaları, mekanları, mobilyaları ve ürünleri de kavramsal nesnelere olarak tasarlanmaktadır. Kavramsal tasarım eyleminin bir sonucu olan bu kavramsal nesnelere veya diğer bir deyiş ile geleceğin öngörülen nesnelere de mevcut ürünler gibi Girard'ın bahsettiği yapma bir dile sahiptir. Kurgusal bir kent örüntüsü nasıl kurgusal bir evrenin parçası olabiliyor ve o kent ve evren ile ilgili verileri sağlıyorsa, daha farklı bir ölçekteki kurgusal bir kentin içerdiği kurgusal bir bina, mekan ve mobilya da konumlandırıldığı kurgusal şehri, binayı ya da mekanı tamamlamayabilir ve onlar hakkında bilgi aktarabilir. Mevcut tasarım çıktılarında farklı olarak, kavramsal tasarım nesnelere geleceğin öngörülen içeriğini ve tasarım dilini bizlere aktarır. Bizler bu dili ise benzerlikle kurarak açıklarız. Mevcut bir sandalye figürü ile geleceğin öngörülen sandalye figürü benzerlikler/metaforlar ile sınıflandırılır. Farklılaştıkları noktalarda ise dili devreye girer. Bu dil ile geleceğin öngörülen tasarım dili hakkında çıkarımlar yapılabilir.

Kavramsal kurgular sadece mimarlık, şehir bölge, peyzaj, endüstri ürünleri tasarımı ve mobilya tasarımının bir uğraş alanı değildir. Başka disiplinlerinde de kavramsal üretimleri ile gelecek öngörüsünde bulunmaları söz konusudur. Fütüristler, film yapımcıları, çizgi romanlar, edebiyat ve daha bir sürü alanda bu öngörüler kavramsal üretimleri ile okunabilir. Her ne kadar bağımsız ilişkisiz gibi algılsa da hepsi birbirini destekler.

Tüm bu söylenenlerin somut karşılığını bize en net şekilde sunabilecek alan ise kuşkusuz sinemadır. Çünkü sinema görsel anlamda kurgulanmış tüm öngörülerini somutlaştırarak insanlara sunabilme imkanına sahip olup en fazla insana ulaşabilen alandır. Bu noktada sinemanın çok önemli bir araç olduğu bir gerçektir. İnsanların hayal edebildikleri her şeyin gerçekleştirilebildiği bir alan olarak sinema, özellikle de bilim kurgu sineması farklı ölçeklerde kavramsal tasarım nesnelere ile oldukça fazla çeşitlilik sunmasından dolayı bu anlamda oldukça önemli bir rol üstlenir. Bu bağlamda çalışma kapsamında; bilim kurgu filmleri aracılığıyla mobilya tasarımına dair gelecek öngörülerinin tespiti amaçlanmıştır.

2. SİNEMA VE TASARIM (MOVIE AND DESIGN)

1895 yılında Lumiere Kardeşler'in icat ettiği cinematographe ile çekmiş oldukları filmlerde mevcut olanı/günlük hayattan kesitleri, vb. durumları oldukları gibi aktarıyorlardı. Bu filmlerde herhangi bir tasarlama kaygısı bulunmuyordu. Fakat, zaman içerisinde mevcut olanı aynen aktarmanın yanı sıra, mevcut olanın dışındakilerin de aktarımı söz konusu olunca tasarım kaygısı ortaya çıktı [3]. Kısacası sinema; zaman içerisinde geçirdiği değişim ve dönüşümlerle gerçek hayat dışındaki konuları da işlemeye başlamıştır.

İlk zamanlarda tasarım kaygısı içermeyen sinema filmleri artık gerçek hayatında dışında kalan aktarımları hedeflemeye başladığında, ihtiyacı olan kurguları oluştururken sinemada bugün deneyimlenen farklı türlerin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Bunlardan en temel olanları; kurgusal, belgesel, deneysel ve canlandırmadır. Kurgusal filmleri de kendi içerisinde hem içerik hem de tekniğine göre ayrılmaktadır. Bunlar; fantezi, müzikal, korku, bilim kurgu, dram, romantik, suç daha birçok tür ile birlikte çeşitlenmektedir [4].

En genel hatları ile yapılan günümüz sinema tanımında; Sinema insan yaşamını her türlü boyutu ile ele alan organik olarak tanımlanabilecek kurguların görsel bir anlatımı olarak ifade edilmektedir [5]. İnsan ve insan yaşamına dair birçok unsuru farklı kurgular ile ele alan bu anlatı; insanın iletişime geçebileceği ve ileride geçmesi düşünülen her türlü nesneyi ve durumu kapsamaktadır. Şenyapılı'da aynı doğrultuda sinemanın birden fazla şeyi bir arada kurgulayarak bir bütünü oluşturduğunu ve her bir parçanın bir anlam içerdiğine değinmiştir [3].

Bu yönüyle sinemanın oldukça kapsamlı olduğu söylenebilir. Özellikle işlenen konulara göre hedeflenen kurgusal bütünün içermesi gereken parçalar farklı bir problematiği beraberinde getirmiştir. Bu problematik, ışık, kamera vb. teknik kısmının ötesinde atmosferi sağlayacak fiziksel nesnelerin varlığıdır. Çünkü arka plan olarak tanımlanan sahnede yer alan çoğu nesne günlük yaşamımızdaki işlevlerinin ötesinde sahip oldukları yapma dil sayesinde biçimsel özellikleri ile gösterge haline gelmektedirler. Bu sorunun çözümü ise; ihtiyaca göre nesnelerin tasarlanacağı ve bunların nasıl bir atmosferde bir araya getirileceğidir. Bu bağlamda, gerçek nesnelere kullanılabileceği gibi, kurguya bağlı olarak var olanın dışındaki evrenler, şehirler, binalar, mekanlar hatta türler de tasarlanıp kullanılabilir. Bunu açıklamak gerekir ise; belirli bir zamanda yaşanmış bir olayı konu alan bir filmde dönemin mimari özellikleri, ulaşım araçları, kıyafetleri, saç stilleri ve dahası birçok bilgiyi içeren göstergelere/kavramsal tasarım nesnelere ihtiyacı duymaktadır.

Bu yüzden Sinema sadece filmin oyuncularını ile düşünülmemelidir. Sinemada her şeyden önce karakterler kadar mekanlarında oyuncu olduğu kabul edilmesi gerektiğini aktaran Şahin, özellikle fantastik filmlerde olduğu gibi bazı film türleri kurguları gereği görkemli şatolara, ihtişamlı yapılarla, gizemli ormanlara, karanlık vadilere, büyümlü okyanuslara, hayal gücünün sınırlarını zorlayan kurmaca mekanlara ihtiyaç duyar [5]. Şahin'in söylemini bu çalışma kapsamında değerlendirecek olursak; geleceğe yönelik öngörülerin bulunduğu, yüksek teknolojinin varlığının betimlendiği ve işlenen olayın seyircinin bulunduğu zaman diliminin çok daha ötesinde geçtiği bilim kurgu filmlerinde de kurmaca evrenlere, şehirlere, meydanlara, binalara, mekanlara ve dahası birçok nesneye büyük ihtiyaç duyulmakta ve tüm bunlar filmlerin bütünleyici bir parçası olarak görülmektedir. Bu ihtiyaç ise karşılıklı bir etkileşimi zorunlu hale getirmektedir.

Bu etkileşim sayesinde ilk sinema filminden günümüz dijital teknolojisi ile ortaya çıkarılan sinema filmine kadar, tasarım ve sinema arasında giderek artan oldukça güçlü bir ilişki söz konusudur. Özellikle, mimarlık, şehircilik, ürün tasarımı bu ilişkide son yıllarda oldukça göze çarpan alanlardır. Bu ilişkiyi hem gerçek hayatta deneyimlediğimiz nesnelerin filmlerdeki kullanımından hem de film sahnelerindeki kavramsal tasarım nesnelere ile okuyabilmekteyiz. Örneğin; gerçek hayatta organik formların yaygın olarak kullanıldığı mimari nesnelere, sinema filmlerinde kurgusal boyuttaki geleceğin şehirlerinin tasarlanmasına ilham kaynağı olmakta ve geleceğe dair şehir yapılanmasının

öngörülerini bizlere sunmaktadır. Bu bağlamda şunu söylemek de mümkündür; tasarlama eylemini içeren alanlar ve sinema kendi alanlarındaki üretimlerde birbirine karşı kayıtsız kalmamakta ve birbirini beslemektedirler. Bu kapsamda, mimarlık sinema filmleri için ilham kaynağı olabileceği gibi, sinema filmleri de mimarlık için ilham kaynağı olabilmektedir. Böylelikle mimarlık ta filmlerden referans alabilir, tıpkı filmlerin mimarlığın gerçekteki pratiklerinden referans alabildiği gibi. Bahsedilen bu etkileşim tasarım pratiğiyle ilintili bütün alanlarda olabilir.

Peki gerçekte var olmayan kurgusal bir dönemi ve yaşantısını anlatmak için mimarlık ve sinema arasında nasıl bir etkileşim olmaktadır? Sinema böyle bir kurguyu nasıl gerçeğe dönüştürmektedir? Bu noktada kuşkusuz bilimkurgu sinemasının kurgulanan evrenin, şehirlerin, meydanların, donatıların ve dahası birçok nesnenin istenilen atmosferin oluşturulmasında rolü oldukça büyüktür. Çünkü; Bilim kurgu genellikle geleceği ve geleceğe ilişkin farklı alternatifleri işleyerek izleyicisine sunar. Bilim kurgu ile ilgili olarak bir tanım yapmak gerekirse bu oldukça zordu. Glassy'nin bir söylemi bu zorluğu ortaya koymaktadır. Glassy bilim kurgunun ne olduğunun bilinmeyeceğini ve görüldüğü zaman tanınabileceğini ifade etmektedir [6].

Geleceğe ilişkin öngörüler ile her bilim kurgu filmi, seyircisine gelecekte şimdiki zaman içerisinde deneyimlediklerinin çok daha ötesinde farklı fikirler verirken, günümüzün bilim ve teknoloji alanındaki gelişmelerin düşüncelerine destek verir. Çoğunlukla bilim kurgu, günümüzü referans alıp geleceğe dair daha çok ayakları yere basan öngörülerde bulunarak, yeni bir dünyanın zeminini hazırlar: robotlar, yapay zeka, androidler bu kurgusal dünyanın bir parçasıdır; tasarlanan sistemler bazen hastalıkları tamamen ortadan kaldırmaktadır bazen de kendi bağımsızlığını kazanıp insanoğlunu yok etmeye çalışmaktadır. Bilim kurgu filmlerinde tüm bunların yanı sıra tanıtılan geleceğe ayak uyduracak ve insan istek ve yaşam tarzlarına karşılık gelebilecek nitelikte bugün çevremizde olan objelerden beslenerek ve akılcı bir şekilde kurgulanan nesnelere sıklıkla kullanılır. Bilim kurgu filmlerindeki gelecek öngörülerini ve bu öngörüler ile günümüz teknolojik ilerlemelerinin desteklenmesi, bahsedilen nesnelere filmlerdeki varlıklarına bağlıdır. Günümüze kadar gelişen teknoloji ile birlikte sinema yapıtlarında kullanılan nesnelere ve buna yönelik öngörülerinde değişim geliştiğini de söylemek mümkündür.

Bilim kurgu filmleri genel olarak yapıldıkları dönemin ötesindeki bilimsel ve teknolojik gelişmelerin varlığını işaret etmektedir. Fakat bilim kurgu filmleri güncel bilimsel ve teknolojik verilerden bağımsız olarak zamanını aşmak için çözülmemiş tasarım problemlerini içeren yeni ürün deneyimlerini ortaya koyar. Bu ürün ya da ürünler daha çok kavramsal boyuttadır. Buradaki öngörüler ise bilimsel ve teknolojik gelişmeler ile farklılaşarak ya da aynı şekilde gerçek hayatta uygulamaya geçebilir. Farklı periyotlarda seri halinde sunulan Star Trek filmi, filmlerde öngörülen nesnelere veya sistemlerin daha sonrada gerçekleşmesine iyi bir örnek olarak verilebilir (Şekil 1).

Öngörülen teknoloji göstergeleri ve öngörüldüğü tarih	 1966	 1987	 1988	 1998
Öngörülen teknolojilerin gerçekleşmesi ve tarihleri	 1978	 2010	 2010	 2013

Şekil 1. Star Trek filmlerinden öngörüler - öngörülerin gerçekleşmesi (Predictions from Star Trek movies - Become reality of predictions)

Kaynak: <https://expresswriters.com> Son Erişim: 25.08.2017

Star Trek filminde her türlü gösterge bir zamanların kavramsal tasarım nesnelere durumundayken, şimdilerde bu ürünlerin birçoğunu deneyimlemekteyiz. Örneğin bir zamanların ileri teknoloji gözlüğü günümüzde Google adlı firmanın çıkarmış olduğu gözlük ile gerçek olmuştur. Bu bağlamda

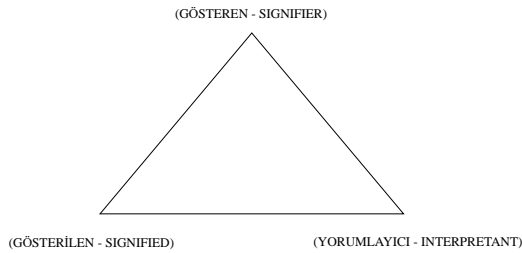
yakın geçmiş çekilmiş bilim kurgu filmlerinde mobilya alanında herhangi bir öngörü olup olmadığı ise bir araştırma konusu olarak ele alınmıştır.

3. YÖNTEM (METHOD)

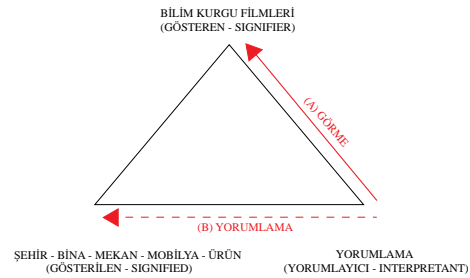
Bu çalışmada bilim kurgu filmlerinde mimarlık, şehir ve mekanlarda oluşturulan yapma dil üzerinden okunabilen gelecek öngörülerinin kullanılan mobilyalar üzerinden okunup okunamadığının çözümlenmesi hedeflenmiştir. İçerdiği gösterge niteliğindeki kavramsal tasarım nesnelere ve mevcut nesnelere analizi yapılacağından en uygun yöntem gösterge bilim ya da diğer adıyla semiyotiktir.

Literatürde, semiyotik kavramını formal işaret öğretisi olarak ilk kullanan Charles Sanders Peirce (1839-1914) göstergelere dair vermiş olduğu örnekler çok geniş bir sınıfa içermektedir. Ses tonu, birinin kullandığı bir koku, gerçek bir nesne ya da olay, bir kural, bir resim, bir desen, bir fotoğraf, duman bulut, sözcükler, simgeler; terimler, önermeler, çıkarımlar, bunların hepsi birer göstergeyi oluşturmaktadır [7-8]. Her gösterge türü için farklı semiyoloji yaklaşımları önerilmiştir. Çalışma bilim kurgu filmleri üzerinden yapılacağı için görsel göstergelerin yorumlanması söz konusudur. Bu yüzden görsel gösterge yaklaşımı kullanılmıştır.

Pierce göre semiyotik analiz yapılırken gerekli olan üç parametre bulunmaktadır. Bunlar; Gösteren (Signifier), Gösterilen (Signified) ve Yorumlama (Interpretation) 'dır [9]. Pierce'nin semiyotik üçgenini (Şekil 2) bu çalışma kapsamında uyarlayacak olursak (Şekil 3).



Şekil 2. Pierce'nin semiyotik üçgeni (Pierce's semiotic triangle) Kaynak: Echtner, C.M., (1999). The Semiotic Paradigm: Implications for Tourism Research, *Tourism Management*, 20(1), 47-57.



Şekil 3. Çalışmanın Semiyotik Yönteme Uyarlanması (Adaptation of The Study to The Semiotic Method)

Şekilde görüldüğü üzere, bilim kurgu filmlerindeki geleceğin şehirleri, binaları, mekanları, mobilyaları ve ürünlere ait öngörüler film ile temsil edildiği için, semiyotik üçgenin "gösterilen" bölümünde konumlandırılmıştır. Burada bahsedilen bilim kurgu filmleri ise senaryoda bahsedilen evreni, öngörüleni temsil ettiği için "gösteren" olarak konumlandırılmıştır. Ancak öngörüler tamamen varsayıma dayalı olduğu için ve filmi izleyip film içerisindeki kavramsal tasarım nesnelere yüklenen anlamları ve oluşturulan yapma dili ile gelecek hakkındaki yorumları önemlidir. Bu nedenle semiyotik üçgenin sağ kısmında yorumlayıcı bulunmaktadır. Öncelikle filmin izlenmesi gerekliliği olduğundan film ile yorumlayan arasında doğrusal bir ilişki varsayılmıştır. Film üzerinden gösterilenler değerlendirileceği için ise doğrusal olmayan bir ilişki varsayılmıştır.

Filmler incelenirken şehirler, binalar, mekanlar ve ürünlere ait kavramsal tasarım nesnelere varlığı tespit edilirken mobilya ile ilgili kavramsal tasarıma dair bir gösterge ve bir öngörü olup olmadığı tespit edilmeye çalışılmıştır.






4. BULGULAR (FINDINGS)

Yapılan bu çalışma kapsamında ‘‘Tron Legacy’’, ‘‘Oblivion ve ‘‘Tomorrowland’’ adlı filmlere ait veriler ve yorumlar bu bölümde tablolar üzerinden aktarılıp yorumlayıcının göstergeler üzerinden yaptığı yorumlarına yer verilecektir.

4.1. Tron Legacy Filminin İncelemesi (Analysis of Tron Legacy Movie)

Paralel evrende çok daha ileri teknolojilerin kullanımının söz konusu olduğu bu kurguda; Şehir kavramsal tasarım nesnesi olarak varlığını göstermenin yanı sıra, ileri teknolojiye paralel bir evrende nasıl bir şehir olurdu sorusu göstergeler ile tasvir edilmiştir. Mimari yapılanmalarda da aynı şekilde kavramsal tasarım nesnesi ve öngörüler bulunmaktadır. Ayrıca mekanlar özellikle müsabaka düzenlenen alanların göstergeleri de bir kavramsal tasarım nesnesi ve öngörüdür. Mobilya filmin konusu içinde geçen hiçbir alanda kavramsal tasarım nesnesi olarak kurgulanmamıştır. Günümüzde mevcut mobilyanın sadece malzeme ve renk gibi farklılıklar ile mekan ile bütünleştirildiği gözlemlenmiştir. Ürün olarak savaş ve kimlik diskleri, ışık motorları, çeşitli hava araçları, özel kıyafetler ve dahası bulunmaktadır. Bunlar hem bir kavramsal tasarım nesnesi hem de birer öngörüdür (Tablo 2 ve Tablo 3).

Tablo 2. Tron Legacy filmi üzerinden göstergelerin tespiti (Indicators finding on Tron Legacy movie), Kaynak: Kosinski J. (2010). *Tron Legacy*. ABD. Walt Disney Pictures

‘‘Tron Legacy’’ Adlı Film Üzerinden Gösterilen				
Şehir	Mimari	Mekan	Mobilya	Ürün
				

Tablo 3. Tron Legacy Filmi Analizi (Analysis of Tron Legacy Movie)

İncelenen Film		Analiz				
Filmin Afişi	Künye Bilgileri	Gösterilen	Kavramsal Tasarım Nesnesi		Öngörü	
	Filmin Adı		Var	Yok	Var	Yok
	<i>Tron</i>	<i>Şehir</i>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
	<i>Türü</i>	<i>Mimari</i>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
	<i>Bilim Kurgu</i>	<i>Mekan</i>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
	<i>Yıl</i>	<i>Mobilya</i>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<i>2010</i>	<i>Ürün</i>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

4.2. Tomorrowland Filminin İncelemesi (Analysis of Tomorrowland Movie)

Film "Tomorrowland" olarak bilinen, zaman ve uzayda esrarengiz bir şekilde var olan yeri konu almaktadır. Bu yer gelecek ile ilgili olan birçok kavramsal nesne ve öngörü içerir.

Şehircilik anlamında fütüristik formlar ile oluşturulmuş, günümüzde mümkün olmayan nesnelere ve öngörülerini içermektedir. Mimarlık bağlamında bakıldığında ise günümüzde karşılığı olmayan mimari yapılar ve yapıların beslendiği tanımsız bir güç kaynağı gibi nesnelere bulunmaktadır. İç mekanlar kendiliğinden yükselen platformlar ve geçit kapıları ile kurgulanmıştır. Mobilyalara dair öngörüler ve kavramsal tasarım nesnelere bulunmaktadır. Ürün tasarımı olarak yapıları inşa eden insansız araçlar ve insanların bilgi aldıkları kioskların çok daha ileri teknoloji ile çözümlenmiş izlenimi veren nesnelere bulunmaktadır (Tablo 4 ve Tablo 5).

Tablo 4. Tomorrowland filmi üzerinden göstergelerin tespiti (Indicators finding on Tomorrowland movie) Kaynak: Bird B. (2015). *Tomorrowland*. ABD. Walt Disney Pictures – A113 Productions.

“Tomorrowland” Adlı Film Üzerinden Gösterilen				
Şehir	Mimari	Mekan	Mobilya	Ürün
 	 	 	 	 

Tablo 5. Tomorrowland filmi analizi (Analysis of Tomorrowland Movie)

İncelenen Film		Analiz					
Filmin Afışı	Künye Bilgileri	Gösterilen	Kavramsal Tasarım Nesnesi		Öngörü		
	Filmin Adı		Var	Yok	Var	Yok	
	<i>Tomorrowland</i>		Şehir	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
	Türü		Mimari	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
	<i>Bilim Kurgu</i>		Mekan	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
	Yıl		Mobilya		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<i>2015</i>		Ürün	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	

4.3. Oblivion Filminin İncelemesi (Analysis of Oblivion Movie)

Filmde çeşitli sebeplerden yok olmaya yüz tutmuş dünya üzerinde alternatif bir yaşam kurulmuş ve buna dair göstergeler sunulmuştur. Şehircilik ölçeğinde herhangi bir kavramsal tasarım nesnesi yoktur, fakat öngörü bulunmaktadır. Bu öngörü; mevcut yapıların yıkılmış olması ve kullanışsız hale gelmesi üzerinedir. Buna karşılık olarak bireylerin yaşamını sürdürebilmesi ve araştırmalarını yapabilmeleri için üretilen alternatif mimari çözüm ise bir kavramsal tasarım nesnesidir ve öngörü bulunmaktadır. Mekan, içinde yaşayan insan ihtiyaçlarını tam anlamıyla karşılayan bir akıllı ev izlenimi vermektedir. Mekan içerisinde bazı teknolojilerin kullanımı ile mekan günümüzden farklı kılınmış, klasik ev anlayışının ötesine geçmiştir. Mobilya anlamında ise herhangi bir kavramsal nesne ve öngörü bulunmamaktadır. Günümüz mevcut mobilya tasarımlarında kullanılan form çeşitliliği ile benzerlik göstermektedir. Ürün anlamında kavramsal tasarım nesnesi ve öngörüler hava araçları üzerinden gözlemlenebilir (Tablo 6 ve Tablo 7).

Tablo 6. Oblivion filmi üzerinden göstergelerin tespiti (Indicators finding on Oblivion movie)
Kaynak: Kosinski J. (2013). *Tomorrowland*. ABD. Universal Pictures.

“Oblivion” Adlı Film Üzerinden Gösterilen				
Şehir	Mimari	Mekan	Mobilya	Ürün
	 	 	 	 

Tablo 7. Oblivion Filmi Analizi (Analysis of Oblivion Movie)

İncelenen Film		Analiz				
Filmin Afişi	Künye Bilgileri	Gösterilen	Kavramsal Tasarım Nesnesi		Öngörü	
			Var	Yok	Var	Yok
	Filmin Adı					
	<i>Tron</i>	<i>Şehir</i>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Türü	<i>Mimari</i>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
	<i>Bilim Kurgu</i>	<i>Mekan</i>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
	Yıl	<i>Mobilya</i>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<i>2013</i>	<i>Ürün</i>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	

5. SONUÇ VE TARTIŞMA (CONCLUSION AND DISCUSSION)

Sonuç olarak, incelenen sahneler üzerinden genel bir değerlendirme yapmak gerekirse; mimarlık, şehircilik, mekanlar ya da ürün tasarımı gibi alanlar üzerine olan öngörülerin kullanılan mobilyalara yansımadağı tespit edilmiştir. Bilim kurgu filmlerinde genel olarak günümüzde mevcut olan mobilyaların mekanın ana karakteri ya da işlevine göre tamamlayıcı olarak kullanıldığı gözlemlenmiştir. Yapılan çalışmada elde edilen veriler ile bakıldığında mevcut mobilyanın sadece malzeme ya da renk farklılıkları ile atmosfere uyum sağladığı tespit edilmiştir. Bilim kurgu filmlerinde mobilyanın, diğer alanların olduğu gibi kavramsal tasarım nesnelere olarak bulunmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Özellikle günümüzde mobilya alanında yaşanan bilim ve teknolojik gelişmeler ışığında yapılan tasarımlar da düşünüldüğünde bilim kurgu filmlerinde mobilyanın kullanımı bir öngörü şeklinde değildir ve öngörülen bir gösterge niteliği taşımamaktadır.

6. KAYNAKLAR (REFERENCES)

- [1]. Girard, J., (1990). *Product Semantic and Communications, Semantic Visions in Design: Proceeding from the Symposium on Design Research and Semiotics*, Ed. Vihma, S., UIAH Publication, Helsinki, b1-b7.
- [2]. Elçioğlu, M., (2009). *Endüstri Tasarımında Karşılama Kavramı*, Doktora Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- [3]. Şenyapılı, Ö., (2002). *Sinema ve Tasarım*, Boyut Yayın Grubu, İstanbul.
- [4]. Düşteğör, S., (2011). *Sinema ve Sinema Mekanlarının Tarihsel Gelişimi ve İstanbul İlinde Yer Alan Sinema Mekanlarının İncelenmesi: Alışveriş Merkezleri Üzerine Değerlendirme Çalışması*, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

- [5]. Allmer, A., (2013). *Sinemekan-Sinemada Mimarlık*, Varlık Yayınları A.Ş., İstanbul.
- [6]. Glassy, M.C., (2011). *The Biology of Science Fiction Cinema*, McFarland, USA.
- [7]. Kecheng, L., (2000). *Semiotics in Information Systems Engineering*, Cambridge University Press, New York.
- [8]. Aysever, L.R., (2004). Bu Çağın Metinleri, *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 21(3), 91-100.
- [9]. Echtner, C.M., (1999). The Semiotic Paradigm: Implications for Tourism Research, *Tourism Management*, 20(1), 47-57.