

Cyberpunk Türü ve Örnek Filmlerin İç Mekân Analizi

İç Mimar Süphan Kaan Çiftci^{1*}
Doç. Dr. Deniz Demirarslan²



Geliş tarihi: 12.06.2020
Kabul tarihi: 07.09.2020

Atıf bilgisi:
IBAD Sosyal Bilimler Dergisi
Sayı: Özel Sayı Sayfa: 62-83
Yıl: 2020

This article was checked by *Turnitin*.
Similarity Index 13%

Bu makalede araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur.

¹Kocaeli Üniversitesi, Türkiye,
suphanciftci@gmail.com,
ORCID ID 0000-0001-5875-142X

²Kocaeli Üniversitesi, Türkiye,
demirarslandeniz@gmail.com,
ORCID ID 0000-0002-7817-5893

* Sorumlu yazar

ÖZ

Cyberpunk teknolojinin hat safhaya ulaştığı, yapay zekanın insan zekasına eş değer konuma geldiği, makine-insan birleşimlerinin yaşandığı, transhümanizmin benimsendiği, karanlık ve kaos içeren bir geleceğin tasvir edildiği bir bilim kurgu dalı olarak tanımlanmaktadır. Teknolojinin sürekli olarak devinim ve gelişim halinde olması gelecek yıllarda hayatımızın her alanında teknolojiyle iç içe olmayı gerektirecektir. 1980'lerden bu yana edebiyat başta olmak üzere, müzik, video oyunları ve sinema sektöründe Cyberpunk türünde birçok eser verilmiştir. Özellikle sinema sektörü bu türü kısa sürede benimsemiş ve yıllar içinde değişim göstererek çok sayıda eser sunmuştur. Sinema sektörü Cyberpunk'ı görsel bağlamda bizlere en iyi şekilde aktarmaktadır. Bu çalışmada elli adet Cyberpunk türünde film örnek olarak verilmiş ve aralarından üç adet film, içerdiği iç mekân verileri açısından incelenmek için tercih edilmiştir. Filmler birden çok kez izlenmiş ve görsel gösterebilim metoduyla incelenmiştir. Kesin yargıları olmayan, hala gelişmekte ve değişmekte olan Cyberpunk türü ile üretilen filmlerin iç mekân tasarımı açısından benzer özelliklerine değinilmiştir. İncelenen bu üç filmde, iç mekân tasarımı ve mobilya tasarımına dair detaylı bir çalışmanın mevcut olmadığı görülmüştür. Filmlerde ortak olarak iç mekânlar soğuk ve kasvetli olarak tasvir edilmiş, mobilyalar genelde modern ve fütüristik çizgide kullanılmıştır. Gelecek yüzyılda teknolojinin bu denli gelişmesiyle sadece insan-makine birleşimi değil; aynı zamanda mobilya ve iç mekânın teknoloji ile birleşimi de göz önüne alınmalıdır. Bu sayede gelişmiş teknolojiyi insan hayatının yararına, yaşam kalitesini yükseltmek amacıyla kullanmak mümkündür.

Anahtar Kelimeler: Cyberpunk, Sinema, İç mekân, Mobilya, Teknoloji

Cyberpunk Genre and Interior Space Analyses of Cyberpunk Movies

Interior Architect Süphan Kaan Çiftçi^{1*}
Assoc. Prof. Dr. Deniz Demirarslan²

First received: 12.06.2020

Accepted: 07.09.2020

Citation:

IBAD Journal of Social Sciences

Issue: Special Issue **Pages:** 62-83

Year: 2020

This article was checked by *Turnitin*.
Similarity Index 13%

¹Kocaeli University, Turkey,
suhanciftci@gmail.com,
ORCID ID 0000-0001-5875-142X

²Kocaeli University, Turkey,
demirarslandeniz@gmail.com,
ORCID ID 0000-0002-7817-5893

* Corresponding Author

ABSTRACT

Cyberpunk is defined as a science fiction genre where technology is at advanced stage, artificial intelligence is regarded at the same level with human intelligence, machine-human combinations are seen, transhumanism is adopted and a future including darkness and chaos is depicted. That the technology is in constant motion and improvement will require us to be hand in hand with technology in every corner of our lives in the years to come. Since 1980's, we have seen lots of works in Cyberpunk genre mainly in literature and also in music, video games and cinema sectors. Especially cinema sector adopted this genre very quickly and brought a great number of works by transforming throughout years. Cinema sector reflects Cyberpunk at the level in visual sense. In this study, fifty movies in Cyberpunk genre were given as sample and amongst them three of these movies were picked up for analysis in the sense of interior data. Movies were watched more than once and analyzed by visual semiotics method. Similar characteristics of interior designs in Cyberpunk movies which do not have final judgments and still being developed and transformed were analysed. In these three movies which have been analysed, it was observed that there is no detailed study carried out for interior design or furniture design. Commonly, interiors were depicted as cold and gloomy in the movies, modern and futuristic lines were used in the furniture. With the great improvement of technology in the future, not only human-machine combination but also the combination of furniture with interior technology should be taken into consideration. In this way it is possible to use advanced technology for the benefit of human life and in order to raise the quality of life.

Keywords: Cyberpunk, Cinema, Interior, Furniture, Technology

GİRİŞ

Her yapı, toplumun ve bireylerin belirli ihtiyaçlarına cevap vermek amacıyla, dönemin inşaat tekniğine ve teknolojisine bağlı olarak bazı malzemelerle belirli fiziki mekânın çevresinin çevrilmesi ile oluşmuştur. İnsanın fiziksel mekâna yönelip orada belirli bir kısmı sınırlandırması, belirginleştirmesiyle mimari mekân oluşmuş olur. Başka bir deyişle mimari mekân özellikle izlenir, hissedilir bir duruma gelir (Altan, 1993, s.78).

Mimar Steen Rasmussen'e (2010) göre; insanların ihtiyaçları doğrultusunda oluşturulan biçimler olan mekânsal organizasyonlar, yalnızca dışarıdan bakılmak için değil; aynı zamanda içinde yaşamak için de oluşturulmuştur. Mimari mekânsal yapılar tüm duygular ve duyular yolu ile algılanır ve deneyimlenirler. Tüm duygulara hitap eden mekân, dokunsal, işitsel, kokusal özelliklerinin yanı sıra ışıksal özellikleri ile de algılanırlar (akt. Usta, 2020, s.26).

Teknolojik gelişmeler, mekânların oluşumunu, işlevsel, boyutsal ve biçimsel olarak yenilenmesi ihtiyacını ortaya koymaktadır. İnsanların temel gereksinimlerini karşılayan hareketli veya hareketsiz donatıların boyutlarında çok fazla değişimler meydana gelmese de mekânın içerdiği ve mekân ile ilişkili olan teknolojik ekipmanlarda büyük değişimler yaşanmaktadır. Genel olarak mekân konforuna yönelik üretilen ürünler, ekipmanlar, donatılar, dönemin yaşam biçimlerine uygun ya da ihtiyaçları karşılayabilecek şekilde üretilmektedir (Özturan, 2010, s.127).

İç mekân tasarımı her zaman sinemanın önemli bir konusu olmuştur. Sinema türlerinde olan mekân yaratma kaygısı, filmlerin anlaşılabilir olması ve anlatılmak istenen duygunun seyirciye geçmesi açısından önemli bir konudur. Sinema görsel açıdan kurgulanmış tüm varsayımları somut bir şekilde insanlara sunma imkanına sahiptir. Çok sayıda insana ulaşabilen sinema bu noktada çok önemli bir araç durumundadır (Bezci ve Türkkân, 2017, s. 352). Sinema filmlerinde, yaşamdan kesitler, kısıtlı zaman ve mekânlar içinde sıkıştırılıp izleyicilere sunulmaktadır. Böylelikle fiziksel mekân sosyal girdiler ışığında kolayca anlaşılır hale gelmektedir. Bu bakımdan da tasarımcılar için sinema filmleri, kentin kendisi kadar mimarlık ve mekân oluşumunda model rol üstlenmektedir (Kutucu, 2003, s.26). Sinema, gerçekte var olmayan mimarinin kullanıldığı bir ortam olmakla beraber, mevcut mimari ile ilgili de izleyicilerde deneyimsel bir algı bırakabilen metotlara sahip bir sanat dalı olarak düşünülmektedir. Sinematografinin keşfinden günümüze, mimari mekân kavramları çeşitli üsluplar ile sinematik bir anlatım aracı olarak görülmektedir. Sinema dilini oluşturan diğer öğeler ile de doğrudan veya dolaylı olarak etkileşim halinde olan mekân, filmlerde görsel yapının merkezi, temel unsuru olarak yer almaktadır. Sinema mekânın fiziksel öğelerinin, mekânın ideolojisi ile bütünleşip algısal anlamda istenilen mesajın verilmesi ve yorumlanması ile mekâna kimlik katmaktadır. Mekân, sinema ve mimarlık arasında var olan ilişki arasında en etkili kavram olarak yer almaktadır. Bu ilişki, sinemanın mimarlık ile olan en somut, en sıkı bağı olarak yorumlanmaktadır (Ersoy, 2010, s.14-15). Sinema daha önce gidilmeyen yerleri deneyimleme fırsatı sunmakta, bu yönüyle mimari kültüre ve eğitime katkı sağlamakta ve mekânsal tecrübe zenginliği yaratmaktadır. Sinema imgeleri insanların sosyal hayatını etkilemektedir. Filmlerle tanımlanmış zaman ve mekân kavramlarının insan zihnindeki görsel hafıza tarafından tecrübelenmesi ile gerçekleşmektedir (Beşışık, 2013, s.13).

1980'lerden bu yana değişim ve gelişim gösteren Cyberpunk türü olası gelecek senaryoları üzerinde örnekler vermektedir. Bu yapıtlarda çoğunlukla gelecekteki sorunlar ele alınmaktadır. Ülkelerin yönetim şekilleri, insanların çalışma sistemleri, yeni iş alanları, kaos ve karmaşanın hâkim olduğu bu senaryolarda teknolojinin geldiği nokta gösterilmektedir. İnsan-makine birleşimleri (cyborg), yapay zekâ, robotlaşma, hastalıklara ve zayıflıklara karşı direnç, transhümanizm gibi kavramlar göze çarpmaktadır. Böylesine bir gelecekte göz ardı edilmemesi gereken konulardan biri de iç mekân tasarımı ve mobilya tasarımıdır. Teknolojinin direkt olarak mekânlarla ve mobilyalarla iç içe olması önlenemez bir gerçektir.

Bu çalışmada bilimsel araştırma yöntemlerinden niteliksel yöntem grubuna dahil olan bağıntısal araştırma modeli ve gömülü teori modeli üzerinde durularak araştırmalar gerçekleştirilmiştir. 50 adet Cyberpunk temalı film örnek olarak gösterilmiş ve aralarından 3 adet film, incelenmesi açısından içerdiği iç mekân ve mobilya verileri, günümüz teknolojisine benzerlikleri ve gerçekleşme ihtimali daha yüksek teknolojileri barındırmalarından dolayı tercih edilmiştir. Bu filmler birden çok defa izlenerek,

görsel göstergebilim metodu ile incelenmiş, iç mekân ve mobilyalar üzerinden analizler yapılmıştır. Bu filmlerin incelenip birbirleriyle ve mevcut yaşam mekânlarıyla karşılaştırılmasının yapılması ve elde edilen bulgular doğrultusunda bu mekân özelliklerinin kullanımı ile gerçek mekân tasarımlarının yapılabilmesi hedeflenmiştir.

1. Cyberpunk Kavramı

Cyberpunk sözcüğü ilk olarak 1983 yılında ‘‘Amazing Science Fictions Stories’’ adlı dergide yayımlanan ve Bruce Bethke tarafından yazılan ‘‘Cyberpunk’’ adlı kısa öyküde kullanılmıştır. Cybernetics ve punk sözcüklerinin birleşimi ile ortaya çıkmış bir sözcüktür (Ersümer, 2013, s.17). Cyberpunk teknolojinin hat safhaya ulaştığı, yapay zekanın insan zekasına eş değer konuma geldiği, makine-insan birleşimlerinin yaşandığı, transhümanizmin benimsendiği, karanlık ve kaos içeren bir geleceğin tasvir edildiği bir bilim kurgu dalı olarak tanımlanmaktadır. Bilim kurgu henüz gerçekleşmiş veya gerçekleşmemiş bütün zaman dilimleri ile ilgili öngörü ve varsayımlara dayalı, teknolojik gelişmeler doğrultusunda kurguyla oluşturulan yazım ve sinema türüdür (Bağcıvan ve Durmuş, 2019, s. 303). Cyberpunk ise, bazı yazar, senarist, yönetmen ve sinemacılara göre bilim kurgunun alt dalı olarak görülürken, bazılarına göre ise bilim kurgu kadar geniş ve kapsamlı bir türdür. Cyberpunk sözcüğünü oluşturan cybernetics, bir sistem olarak canlılarda ve makinelerde, iç ve dış bilgi alışverişini kontrol, denetim ve yönetim bilimine verilen addır (Ersümer, 2013, s.17). Punk ise 1970’lerde ekonomik krizin görüldüğü İngiltere’de ortaya çıkmıştır. Punk kişiler toplumun geleneksel tabularına karşı çıkmış, alışlagelmiş ahlaki değerleri kabul etmemiş gençlerdir. Bu hareketi savunanların gelecekte umutları yoktu ve ‘‘Gelecek Yok’’ (No Future) sloganına sahiplerdi. Punk’ın barındırdığı temel unsurlar nihilizm, yabancılaşma, yok olma arzusu, teslimiyet, isyan, grotesk olana merak duyma, müstehcenlik, uyuşturucular ve argo olarak sıralanmaktadır. Punk görsel olarak itici ve tuhaf olmayı içermektedir. Punkların bir diğer sloganı olan ‘‘Kendi İşini Kendin Yap’’ (Do-It-Yourself) tavrı ise Cyberpunk türündeki bilgisayar korsanlarının tavırları ile benzerlikler göstermektedir (Ersümer, 2013, s. 41-42).

Cyberpunk sözcüğündeki ‘‘cyber’’ bileşeni, uzaygemileri ve robotlardan daha çok sibernetik üzerine vurgu yapmaktadır. ‘‘Punk’’ bileşeni ise sokak ve kent kültüründeki çüretkâr tavıra atıflarda bulunmaktadır. Cyberpunkta karakterler toplumun sınırında konumlanmış kişilerdir ve, uyumsuzlar, dışlanmışlar, psikopatlar olarak kabul görürler. Cyberpunk, ilk olarak William Gibson’ın Neuromancer romanında yer almış bir kavram olan siberuzay düşüncesinin kapsamlı bir biçimde uygulandığı bir gelecek önermesi sunmaktadır (Cavallaro, 2000, s.14).

Cyberpunk, 1970’li yıllarda sanayi sonrası modernleşmiş toplumlarda yaşanmış temel değişiklikleri yansıtır niteliktedir. Dönemin sosyal, kültürel, ekonomik, politik ve özellikle teknolojik gelişmeleri ile beslenir ve yakın zamanlı gelecek için öngörülerde bulunur (Ayyıldız ve Müştak, 2016, s. 130-131). Fakat Cyberpunk türü teknolojiyi kararlı bir düzeyde kullanarak ilerlese de tam olarak bekleneni verememiştir. 80’li yıllar bu türün ön plana çıktığı bir dönemdi ve bu dönemde dünyaca ünlenecek birçok yazılı eser ve filmler üretilmiştir. Yeni ve çağdaş olan bu tarz zamanla birlikte çokça değişim ve gelişim göstermiştir. Neredeyse tüm Cyberpunk türünde eserlerde çöküş ve istila insanlar tarafından değil; dışarıdan gerçekleşmektedir. İnsanoğlundan daha üstün bir varlık yaratma arzusunda olan ülkeler ve çok uluslu kapitalizm bunlara sebep olmaktadır. Amerikalı bilim kurgu yazarı Bruce Sterling’e göre, Cyberpunk türünde eserlerde bedenlerin saldırıya uğraması ve zihnin saldırıya uğraması istila olarak görülmektedir. Bedenin istila teması: protez organlar, kozmetik cerrahi, vücuda yerleştirilen devreler ve genetik değişimler olarak yer bulurken, zihnin istilası: yapay zekâ, nörokimya ve beyin bilgisayar ara yüzleri olarak karşımıza çıkmaktadır (Ersümer, 2013, s. 53; Ayyıldız ve Müştak, 2016, s. 131). William Gibson’ın kaleme aldığı Neuromancer (1984) ve 1982 yılında Ridley Scout’ın yönetmenliğini yaptığı Blade Runner filmi bu türün başyapıtları olarak gösterilmektedir. Bulunduğu dönemin teknolojik gelişmeleri doğrultusunda 1980’lerden günümüze birçok film yapılmış ve bu filmler teknolojik ve görsel açıdan gelişim göstermiştir.

2. Bilim Kurgu, Cyberpunk ve Sinema

Bilim kurgu; gelecek ile ilgili olayları, güncel koşullarda ulaşılamayan teknolojiyi, sanat ve bilim ile harmanlayarak tasvir edilen gelecek öngörülerini olarak tanımlanabilmektedir. Bilim kurgu türünün yaratıcısı olarak görülen Hugo Gernsback’e göre bilim kurgu kavramı, ‘bilimsel olgular ve kehanetlerle

karşılaşmış, düşsel, sürükleyici bir öykünün tanımını yapmaktadır.’ (Sevin, 2018, s.13). Geleceğe dayalı varsayımlar ile bilim kurgu filmleri, izleyiciye zaman içerisindeki deneyimlerinin ötesinde farklı fikirler sunarken, teknoloji ve bilim alanındaki gelişmelere de ışık tutmaktadır. Bilim kurgu genelde günümüz koşullarını referans alarak geleceğe dair sağlam temelleri olan varsayımlarda bulunarak, gelecek dünya düzenleri ile ilgili zemin hazırlar. Robotlar, androidler, yapay zekâ, uzay, cyborglar bilim kurgunun barındırdığı temel unsurlardandır. Eserlerde zaman zaman robotların bağımsızlığı ile insanlığın sonu, hastalıklara çözüm, insanların makineleşmesi gibi transhümanist düşünceler, uzay yolculukları gibi konular ele alınmaktadır. Bilim kurgu, bireylerin birbirleriyle, teknolojiyle, toplumla ve çevreyle etkileşimleri üzerinde düşüncelere sebep olmamızı sağlar. Günümüz ve gelecek ile bir bağlantı kurarken, yapılan seçimlerin ve etkileşimlerin geleceği üretmeye, yol çizmeye katkıda bulunan farklı yolları düşünmeye teşvik eder (Bezvi ve Dündar Türkkan, s. 354). Bilim kurgu eserlerinde yer alan nesnelere ve tüm tasarımlar konsept tasarım olarak tanımlanır. Bu tasarımlar zihinde kavranan ve zihinde tasarlanan genel tasarımlardır. Sinemada bu tasarımların işlevinin simülasyonları izlenmektedir. Görsel sanatlarla göre sinemada, bu tasarımların işlevi konusunda daha fazla fikir sahibi olunmaktadır. İşlevi yerine getirilemediği için bu tasarımlar, konsept tasarım olarak kalmaya devam eder (Bağcıvan ve Durmuş, 2019, s. 310).

Cyberpunk ise kimi yazar, yönetmen ve eleştirmenlere göre bilim kurgunun alt dalı olarak görülürken, bazı kesimlere göre bilim kurgu kadar geniş ve kapsamlı bir türdür. Cyberpunk türünün erken dönem bilimkurgu geleneklerinden en önemli farkı olarak, teknolojinin naif bir şekilde mitleştirilmesine karşın distopik bir şekilde gelişen teknolojinin gelecek varsayımlarında kararsız bir hale bürüneceği, bunun da toplum ve birey üzerinde çok ciddi sonuçlara yol açacağı yaklaşımıdır (Bağcıvan ve Durmuş, 2019, s. 312). Transhümanizm, insanın mevcut özelliklerinin ve potansiyellerinin güncel bilimsel ve teknolojik imkanlar aracılığıyla değiştirilip geliştirilmesi ve tüm insanların buna erişebilir duruma getirilmesi olarak açıklanmaktadır (Uğur, 2018, s. 59-60). Cyberpunk türünde zaman, yüksek teknolojiye sahip makinelerle birlikte hareket etme zamanı olduğundan, savaş yine makineler aracılığı ile veya onlarla bütünleşerek yapılmaktadır. Eserlerde yer alan kahramanlar sokak tarzı ve sert konuşan genç kahramanlardır. Vücutlarına çeşitli makineler, implantlar ve protezler monte edilmiştir veya olağandışı iletişim yeteneklerine sahiptirler (Ersümer, 2013, s. 28; Sevin, 2018, s. 39). Cyberpunk varlıkları olağandan farklı ve yanlış bir düzen içinde yaşamaya mahkûm eder ve insanları makineye, makine ve androidleri ise insana dönüştürme kaygısı taşır. İnsan yaşamının robotlaşması ve dijitalleşmesi ile androidler, cyborglar gibi makinelerin insanlaşması üzerinde durur (Başaran, 2007, s. 25). Bazı eserlerde insanlar gibi düşünen, insanlardan daha insan olabilen androidler yer alırken, bazı eserlerde insanların makineleşmesi söz konusudur. Kapitalizm ve teknoloji devi şirketlerin, insandan daha güçlü bir form arzulanması sonucunda androidler ve transhümanizm gelişmektedir. Tablo1’de Cyberpunk türünde filmlerin kronolojik olarak sıralaması yer almaktadır.

Tablo 1. Cyberpunk Türünde Filmler

TARİH	FİLM	YÖNETMEN
1982	Blade Runner	Ridley Scott
	Burst City	Gakuryū Ishii
1984	Terminator	James Cameron
1987	Robocop	Paul Verhoeven
	Meikyū Monogatari	Katsuhiro Otomo, Yoshiaki Kawajiri, Rintaro
1988	Akira	Katsuhiro Otomo
1989	Tetsuo	Shinya Tsukamoto
1990	Total Recall	Paul Verhoeven
	Megaville	Peter Lehner
	Hardware	Richard Stanley
	Circuitry Man	Steven & Robert Lovy
	Cyber City Oedo 808	Yoshiaki Kawajiri
	Robocop 2	Irvin Kershner
1991	Terminator 2: Judgment Day	James Cameron
1992	The Lawnowner Man	Brett Leonard

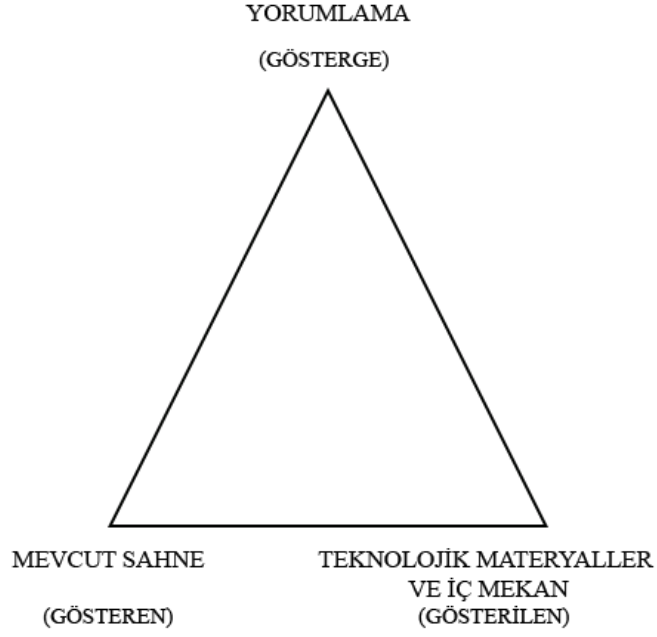
	Nemesis	Albert Pyun
1993	Robocop 3	Fred Dekker
1995	Judge Dredd	Danny Cannon
	Johnny Mnemonic	Robert Longo
	Strange Days	Kathryn Bigelow
1997	Nirvana	Gabriele Salvatores
1998	New Rose Hotel	Abel Ferrara
1999	Matrix	Lana & Lilly Wachowski
	Existenz	David Cronenberg
2001	Avalon	Mamoru Oshii
2002	Minority Report	Steven Spielberg
2003	Terminator 3: Rise of the Machines	Jonathan Mostow
	Animatrix	Shinichirō Watanabe, Takeshi Koike, Koji Morimoto, Yoshiaki Kawajiri, Peter Chung, Mahiro Maeda, Andrew R. Jones
	Matrix: Reloaded	Lana & Lilly Wachowski
	Matrix: Revolution	Lana & Lilly Wachowski
	The Gene Generation	Pearry Reginald Teo
2007	Sleep Dealer	Alex Rivera
2009	Hardwired	Ernie Barbarash
	Tetsuo: The Bullet Man	Shinya Tsukamoto
	Terminator: Salvation	McGinty Nichol
2010	Repo Men	Miguel Sapochnik
	Tren: Legacy	Joseph Kosinski
2012	Judge Dredd	Pete Travis
	Total Recall	Len Wiseman
2013	The Zero Theorem	Terry Gilliam
	Elysium	Neill Blomkamp
2014	Robocop	José Padilha
2015	Terminator: Genisys	Alan Taylor
2017	Blade Runner 2049	Denis Villeneuve
	Ghost in the Shell	Rupert Sanders
2018	Upgrade	Leigh Whannell
	Ready Player One	Steven Spielberg
	Mute	Duncan Jones
2019	Alita: Battle Angel	Robert Rodriguez
	Terminator: Dark Fate	Tim Miller

Film listesi www.imdb.com adlı internet sitesinden oluşturulmuştur.

3. Cyberpunk Temalı Filmlerin İncelenmesi

Tablo-1’de yer alan Cyberpunk temalı filmler arasından Blade Runner 2049, Ghost in the Shell ve Upgrade filmleri incelenmek üzere seçilmiştir. Bu filmler yakın dönemde vizyona girmiş olmaları, eşsiz görsel efektler barındırmaları, özel sahne tasarımlarına sahip olmaları ve günümüz teknolojisine benzerliklerinden dolayı seçilmiştir. Diğer filmlere oranla içerdikleri mekânlar, teknolojik nesnelere günümüze yakın ve gelecek için daha olası tasarımları barındırmaktadır. Filmler göstergebilim metodu ile incelenmiş, kronolojik sıraya göre düzenlenmiştir.

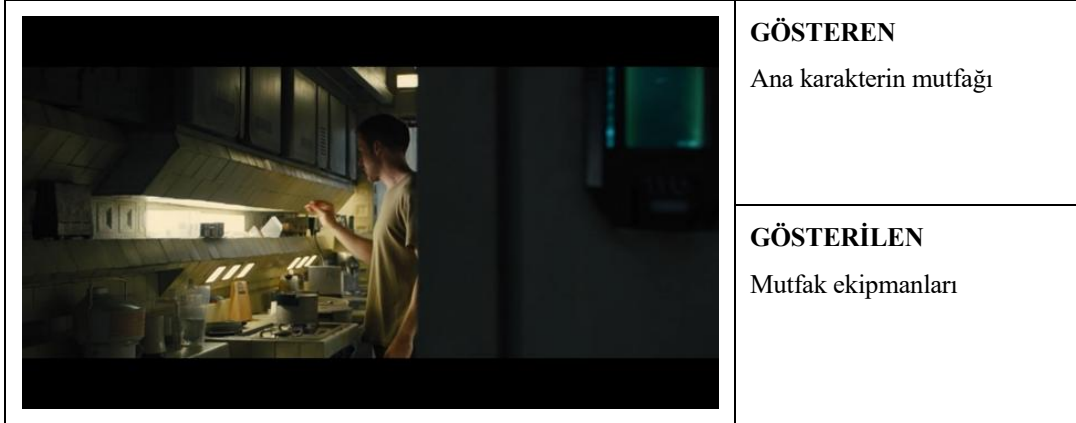
Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce’e göre göstergebilim ya da diğer adıyla semiyotik metodu kullanılırken üç ana parametre bulunmaktadır. Bunlar; Gösteren, Gösterilen ve Gösterge olarak sıralanmaktadır. Bu üç parametre yaygın olarak bir üçgen şeklinde şemalanmaktadır. Şekil 1’de yer alan üçgen şema bu çalışmaya göre uyarlanmıştır.



Şekil 1. Göstergibilim şemasının çalışmaya uyarlanmış hali.

3.1. Blade Runner 2049 Filmi (2017)

Cyberpunk türünün başyapıtları arasında gösterilen 1982 yapımı “Blade Runner” filminin devam niteliğinde olan “Blade Runner 2049” filmi 2017 yılında vizyona girmiştir. Filmde ana karakter K, ilk filmdeki gibi toplum dışı kalmış Replikantları öldürmek ile görevlidir. İlk filmin devamında Replikantların bir isyan başlatması ve üretici olan Tyrell şirketinin batmasının ardından, Wallace şirketi yapay tarım ile insanlığı kurtarıırken, tamamen itaat eden Replikantları da üretmeye başlamıştır.

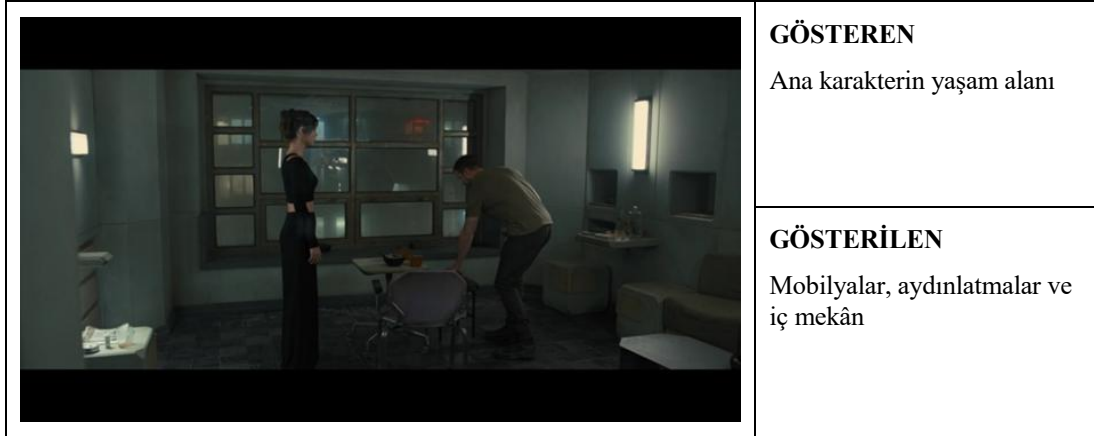


Resim 1. Ana Karakterin Mutfağı.

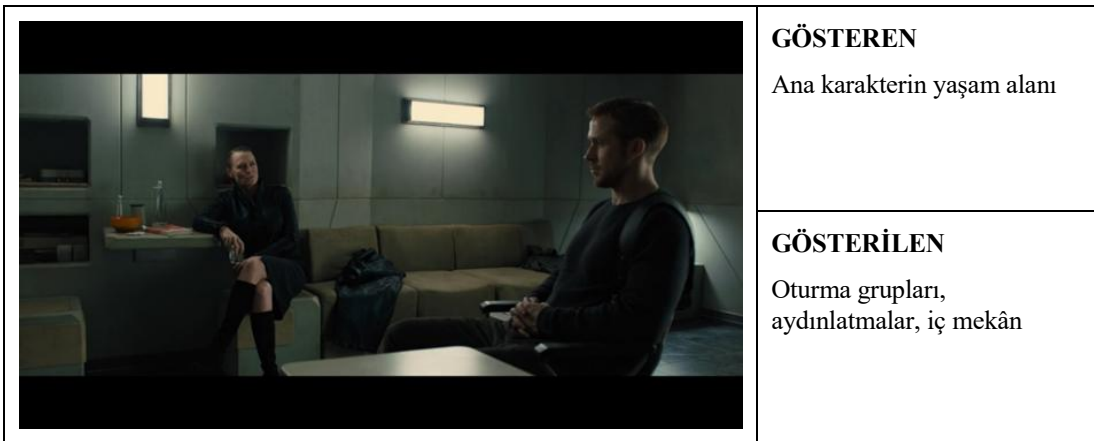


Resim 2. Ana Karakterin Mutfağı.

Resim 1 ve Resim 2’de ana karakterin mutfağı (gösteren) görülmektedir. Geleneksel tarzda mutfak dolapları yerine metal kutularda depolama birimleri kullanılmaktadır. Karşılıklı olarak konumlanmış tezgahlar, çalışma alanını oldukça daraltmaktadır. Mutfak dolabı olarak kullanılan metal kutular, mutfağın dar bir alana sahip olması insanların düşük yaşam kalitesine sahip olduklarını göstermektedir (gösterge). Filmde görülen mutfak elemanlarından ocak, eviye günümüz çizgisinde ve işlevde düşünülmüştür. Teknolojinin distopik bir boyutta geliştiği bu gelecekte, mutfak ekipmanlarının (gösterilen) günümüz çizgisinde olması alt tabaka insanların teknolojiye kolayca erişemeyeceğinin bir göstergesidir. Aydınlatmalar bölgesel olarak sınırlandırılmış ve beyaz ışık kullanılmıştır. Büyük bir pencereden şehrin karanlık, kasvetli gözüken havası, iç mekânda da yetersiz aydınlatmalar ve beyaz ışıklar ile desteklenmektedir.

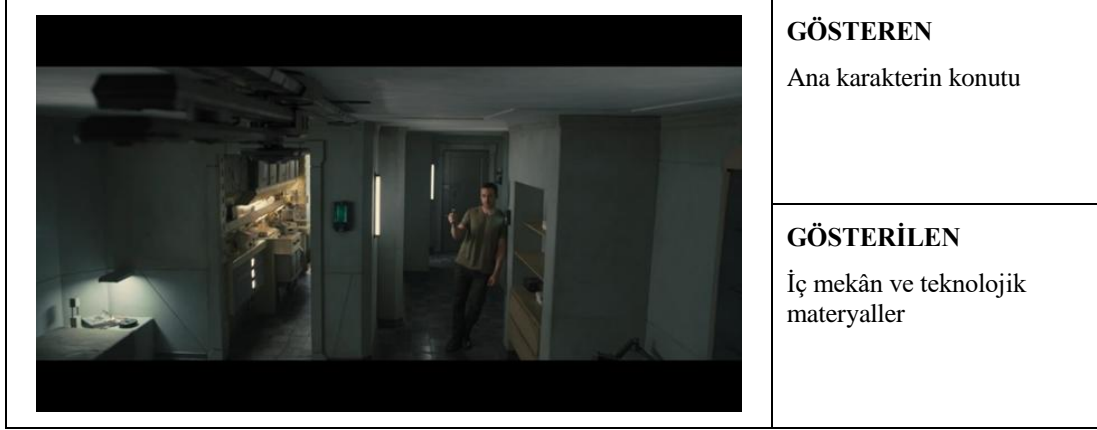


Resim 3. Ana Karakterin Yaşam Alanı.



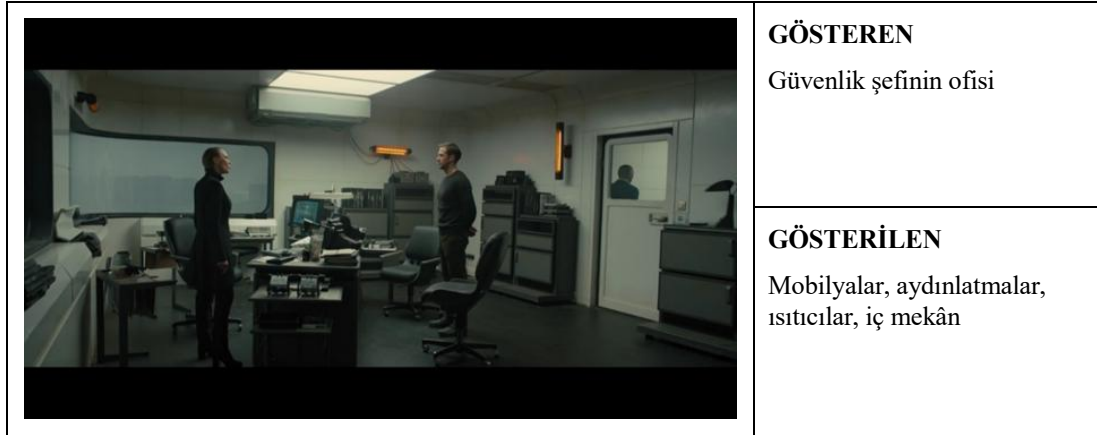
Resim 4. Ana Karakterin Yaşam Alanı.

Resim 3 ve Resim 4 ana karakterin yaşam alanını (gösteren) göstermektedir. Mekân işleve yönelik olarak kısıtlı bir alana sahiptir. Mobilya sayısı olabildiğince az tutulmuştur. Minimal tarzda bir düzen mevcuttur. Depolama olarak kullanılan nişler, duvara sabit bir masa ve oturma elemanları, küçük boyutlarda bir masa ve oturma elemanı mevcuttur. Bu mobilyalar (gösterilen) süsten uzak, teknolojik işlevleri bulunmayan günümüz mobilyalarıyla benzerlik göstermektedir. Mekânın doğal ışık alması için büyük bir pencere konumlandırılmıştır. Mekânda soğuk bir izlenim yaratmak amacıyla soğuk renkler ve gri tonları kullanılmış, beyaz ışık ile bu düşünce desteklenmiştir. Alt tabaka insanların iç mekân tasarımına özen göstermediği, oldukça kısıtlı mekânlarda hayatlarını sürdürdükleri görülmektedir (gösterge).



Resim 5. Geniş Açı Mutfak ve Giriş Kapısı.

Resim 5'te yer alan (gösteren) görsel, mekândaki genel tasarım anlayışını daha iyi görmemize olanak sağlamaktadır. Konutun kısıtlı alana sahip olduğu görülmektedir. Mekândaki soğuk ve tekdüzelik algısı, plan yapısında bulunan girinti ve çıkıntılarla eşitlenmektedir. Mutfak kapısının yanında bulunan akıllı kumanda merkezi ve tavanda bulunan hologram cihazı mekânda gelişmiş teknolojinin örneklerini (gösterilen) sunmaktadır. Gelecek yıllarda teknolojinin bu çizgide gelişimi, insan hayatının her alanında yer bulacağı bir gösterge niteliği taşımaktadır.



Resim 6. Güvenlik Şefinin Ofisi.

Resim 6'da yer alan görsel (gösteren) güvenlik şefinin ofisine aittir. Ana karakterin güvenlik şefinin karşısında duruşu hiyerarşinin güçlü olduğunun bir göstergesidir. Konutla aynı renk paletine sahip bu ofiste gri tonları kullanılmıştır. 2049 yılında geçen filmde, tüm insanların yüksek teknolojiye sahip olamadığı duvarlardaki ısıtıcılardan (gösterilen) anlaşılabilir. İnsanların kötü koşullarda çalıştığı belirtilmiştir (gösterge). Günümüzde kullanılan ısıtıcılarla aynı düzeydedirler. Minimalist mobilya tasarımlarının hâkim olduğu ofiste beyaz ışık ile soğuk bir izlenim yaratılmıştır.



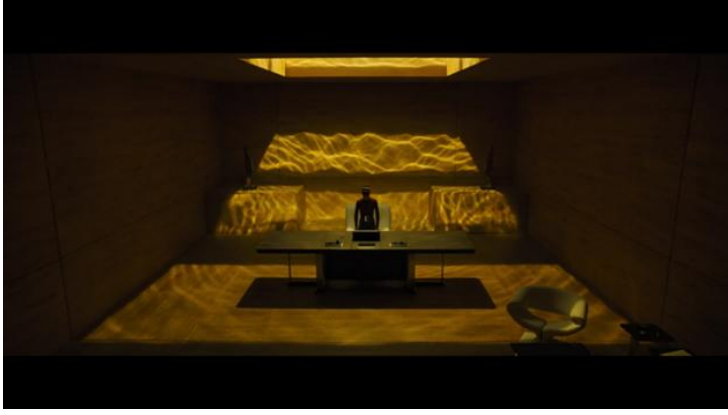
Resim 7. Veri Kütüphanesi Karşılama Alanı

Resim 7 ve Resim 8’de yer alan görseller, insanlara ait birtakım verilerin yer aldığı bir veri kütüphanesini (gösteren) göstermektedir. İnsanlardan gizli saklı işler yapan bir şirkete ait olan bu yapıda giriş alanından itibaren sarı ışık (gösterilen) kullanılmaktadır. Buraya gelen insanın kendini güvende ve sakin hissetmesi için (gösterge) sarı ışıklar oldukça yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Karşılama alanında büyük bir lobi bölümü yer alırken herhangi bir mobilya bulunmamaktadır. Buraya gelenlerin işlerini en kısa sürede halletmeleri düşünüldüğünden (gösterge) mekânların boş bırakıldığı görülmektedir.



Resim 8. Veri Kütüphanesi.


Resim 9’ da bulunan ofis (gösteren) su altında bulunmaktadır. Ofis minimalist bir çizgide düşünülmüş, fütüristik çizgide mobilyalara (gösterilen) sahiptir. Çalışma masasında bulunan ekran gizlenebilmektedir. Burada çeşitli görüşmelerin yapılmasından dolayı, bu mekânda da sarı ışığın egemen olduğunu görmekteyiz. Görüşmeye gelen kişilerin kendilerini huzurlu ve güvenli hissetmeleri için ortamda sıcak bir hava yaratıldığı (gösterge) görülmektedir.

	GÖSTEREN Ofis
	GÖSTERİLEN İç mekân, mobilyalar, aydınlatma

Resim 9. *Su Altında Ofis.*

3.2. Ghost in the Shell Filmi (2017)

2017 yılında vizyona giren film, Masamune Shirow'un mangasından uyarlanmıştır. Filmin konusu yakın bir gelecekte işlenmektedir. Teknoloji büyük bir hızla gelişmiş insan ve yapay zekâ arasındaki farklar giderek silikleşmeye başlamıştır. Teknolojik gelişmeler doğrultusunda insan beyni de yeniden yazılabilir ve hacklenebilir hale gelmiştir. Bir polis biriminin şefi olan Kusanagi bir cyborgtur ve hafızası silinmiştir. Beynine yapılan birkaç programlama dışında tamamen insandır. Vücudu makineler ile geliştirilmiştir. Film, kendini ve varoluşunu sorgulayan Kusanagi'nin bu süreçte yaşadıklarını anlatmaktadır.

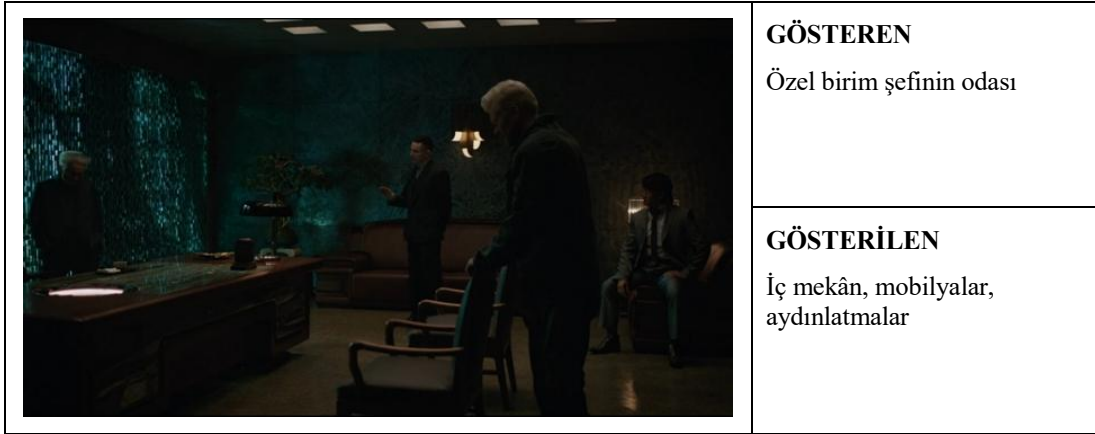
	GÖSTEREN Plazada yer alan toplantı salonu giriş alanı
	GÖSTERİLEN Aydınlatma, iç mekân, kültürel öğeler

Resim 10. *Toplantı Salonu Girişi.*

	GÖSTEREN Toplantı salonu
	GÖSTERİLEN İç mekân, aydınlatma, kültürel öğeler

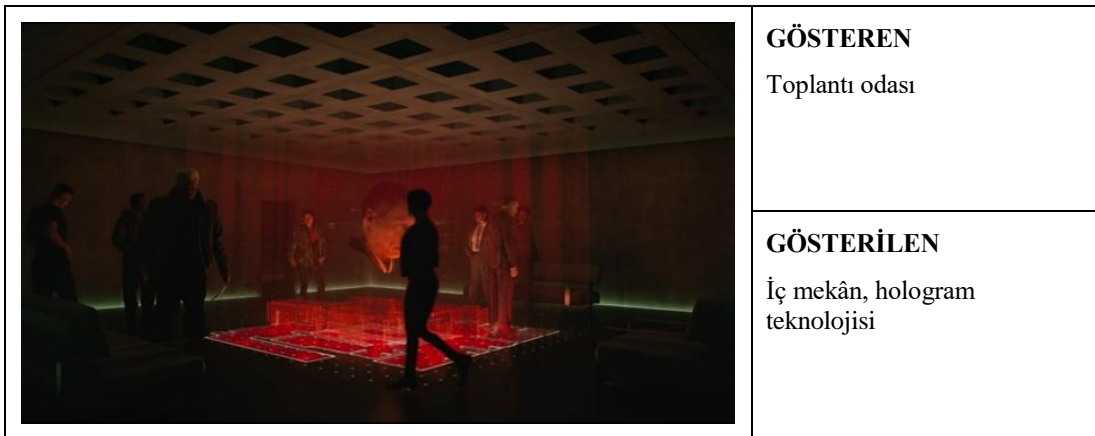
Resim 11. *Toplantı Salonu.*

Resim 10 ve Resim 11’de yer alan sahneler, önemli sayılan yöneticiler ve başkanların toplantı yaptığı bir yapıdır (gösteren). Resim 10’da minimalist mobilyaların kullanıldığı bekleme alanı görülmektedir. Japon kültürünü yansıtan figürler göze çarpmaktadır. Koyu ve soğuk renkler tercih edilirken, aydınlatma olarak zeminde uygulanmış beyaz ışığın kullanıldığı (gösterilen) görülmektedir. Bu veriler doğrultusunda mekânda soğuk, ürpertici, karanlık bir izlenim yaratılmak istenmiştir (gösterge). Büyük bir yapıda yer alan bu toplantı salonu üst tabaka insanların geldiği güvenli bir yapı özelliği taşımaktadır. Resim 11’de büyük bir toplantı masası zemin kotuna oldukça yakın yükseklikte yer almaktadır. Japon kültürüne ait bir şekilde oturma elemanları zemin kotundan alt kotlarda konumlandırıldığı dikkat çekmektedir (gösterilen). Aynı tarzda Japon figürleri, koyu ve soğuk renkler tercih edildiği görülmektedir. Zeminde uygulanan beyaz ışığın yanı sıra, oldukça büyük boyutlarda avizeler ve Japon kültürüne uygun bölgesel aydınlatmalar bu kez sarı ışık olarak yer almaktadır. Mekânda bulunan maskeli robotlar kullanıcılara hizmet etmektedir. Gelecek yıllarda insanların toplantılar için yüksek güvenli mekânlar tercih edecekleri, yapay zekaya sahip robotların kullanılacağı bir gösterge niteliği taşımaktadır.



Resim 12. Birim Şefinin Odası.

Resim 12’de yer alan sahnede özel polis biriminin şefinin odası (gösteren) görülmektedir. Mobilyalar günümüz mobilyalarıyla benzerlik göstermektedir (gösterilen). Ahşap iskelet ve deri kaplama kullanıldığı görülmektedir. Görselde yer alan insanların güvenlik şefi ile bir görüşme halinde olduğu ve gergin bir ortam olduğu görülmektedir. Aydınlatma bölgesel olarak düşünülmüş olup, beyaz ışık çoğunlukta yer almaktadır. Kahverengi ve yeşil renkler ile birlikte mekân soğuk, karanlık ve gizemli görülmektedir. Mekân genel olarak teknolojiden bağımsız, geleneksel bir tarza sahiptir.




Resim 13. Briefing Odası.

Resim13’de görülen polis biriminin briefing odası (gösteren) tamamen karanlık bir oda olarak tasarlanmıştır. Odanın ortasında büyük bir hologram sistemi (gösterilen) mevcuttur. Bu sistem ile görüşmeler, planlar hologram olarak yapılmaktadır. Modern tarzda oturma birimleri mevcut olup; süpürgelikleri çevreleyen neon yeşil aydınlatma göze çarpmaktadır. Toplantıya katılanların ayakta olması, telaş içinde olduklarının bir göstergesidir. Aydınlatmaya sahip olmayan mekân sadece


hologramın ışıkları ile aydınlatılmaktadır. Teknolojinin insan hayatında yeri, gelecek yıllarda özellikle savunma alanlarında oldukça fazla kullanılacağı bir gösterge niteliği taşımaktadır.

	GÖSTEREN Sağlık merkezinde bir oda
	GÖSTERİLEN Aydınlatmalar, teknolojik öğeler

Resim 14. Sağlık Merkezi.

	GÖSTEREN Sağlık merkezinde muayene odası
	GÖSTERİLEN İç mekân, teknolojik öğeler, müdahale alanı

Resim 15. Sağlık Merkezi Muayene Alanı.

	GÖSTEREN Yatak alanı
	GÖSTERİLEN Aydınlatma, yatak alanı, donatılar

Resim 16. Sağlık Çalışanının Yatma Alanı.

Resim 14 ve Resim 15 sağlık merkezini (gösteren) göstermektedir. Resim 14' te masaya entegre bir hologram cihazı (gösterilen) görülmektedir. Masa üzerinden kontrol edilebilen bu sistem, teknoloji ile mobilyanın bu noktada birleştiğini göstermektedir. Gelişmiş teknolojinin mobilya tasarımına da etki ettiği görülmektedir. Daire formunda beyaz ışıklı aydınlatma göze çarpmaktadır. Resim 15 ana karakterin muayene olduğu sahneden alınmıştır. Muayene koltuğu form olarak günümüzde kullanılanlardan farksızdır. Ancak işlev ve teknolojik değişiklikler (gösterilen) mevcuttur. Mekânda büyük pencereler mevcut olmasına rağmen, mavi ve gri tonları mekânda soğuk ve karanlık bir izlenim yaratmaktadır. Arka planda kuvözün içinde yer alan robot, gelişmiş teknolojinin bir getirisi olan ürperti

ve korku hissini (gösterge) uyandırmaktadır. Pencereden gözükten şehir temasında oldukça yüksek yapılar yer almaktadır.

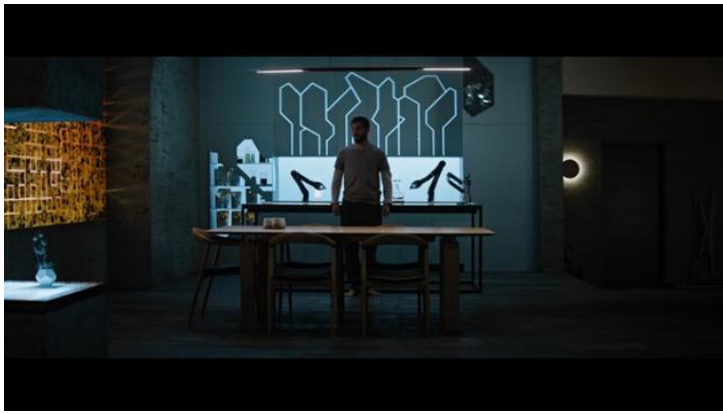
Resim 16 sağlık çalışanının konutunda bulunan yatak alanını (gösteren) göstermektedir. Daire formunda pencere ve aydınlatma Japon kültürünün bir yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. Yatma mekânı olduğu için, dinlendirici, rahatlatıcı etkisi nedeniyle sarı ışık (gösterilen) kullanılmaktadır. Teknolojik kumanda merkezi, soğuk renkler mekâna fütüristik bir izlenim (gösterge) katmaktadır.

3.3.Upgrade Filmi (2018)

Upgrade, bir kaza geçiren ve bu kaza sonrasında belden aşağısı felç kalan ana karakter Grey'in intikamını işleyen bir filmidir. Omurgasına yerleştirilen bir implant ile vücudu fonksiyonlarını geri kazanmaktadır. İmplant yapay zekaya sahip bir canlı konumundadır ve zamanla ana karakterimizin vücudunu kendi kontrolü altına almaktadır. İnsan zekâsı ve yapay zekasının çatışmasının yaşandığı bu film Cyberpunk türüne iyi bir örnek teşkil etmektedir.

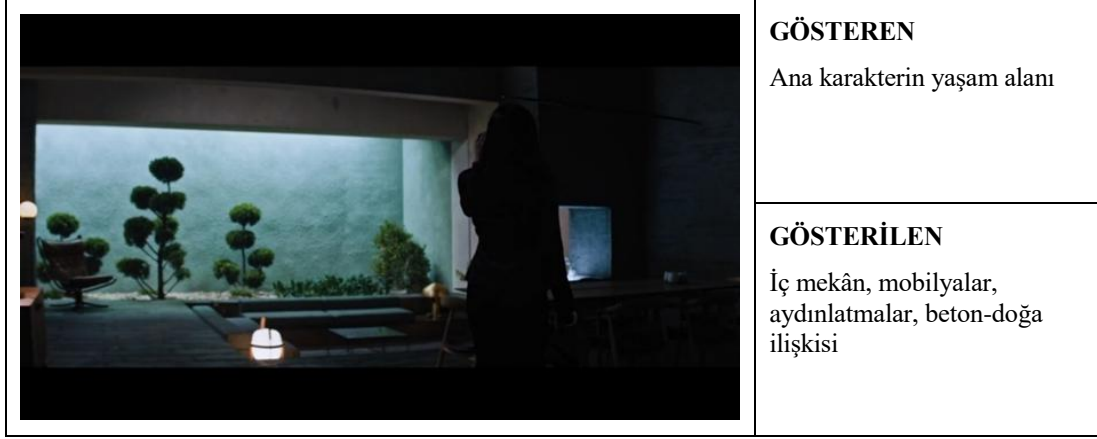
	GÖSTEREN Ana karakterin mutfak alanı
	GÖSTERİLEN Mutfak tezgâhları, aydınlatmalar

Resim 17. Filmin Ana Karakteri Grey'in Mutfağı.

	GÖSTEREN Ana karakterin mutfak alanı
	GÖSTERİLEN Mobilyalar, aydınlatmalar, teknolojik öğeler

Resim 18. Filmin Ana Karakteri Grey'in Değişmiş Mutfağı.

Resim 17 ve Resim 18'de ana karakterin konutundaki mutfak (gösteren) görülmektedir. Resim 17 filmin başlangıcında görünen mutfaktır. Ada mutfak tipinde düzenlenmiş oldukça fütüristik bir çizgiye sahip olan mutfakta ada tezgâhın üstünde iletişim, bilgisayar fonksiyonlu bir dokunmatik ekran entegre (gösterilen) durumdadır. Ana karakterin bu tezgâh alanında mesajlarını okuduğu görülmektedir. Mutfak beyaz renk, beyaz ışık ve brüt beton ile soğuk bir mekân olarak göze çarpmaktadır. Resim 18'de mutfak tezgahına eklenen 3 adet robot kol (gösterilen) görülmektedir. Filmin ilerleyen sahnelerinde değişen mutfakta yer alan bu kollar, felçli olan karakterin yemek, içecek gibi ihtiyaçlarını karşılayan ve ilaçlarını uygulayan robotlardır. Gelişmiş teknolojinin günlük hayatta her alanda karşımıza çıkacağı ve insanların teknoloji ile her noktada kaynaşacağını (gösterge) anlatmaktadır.

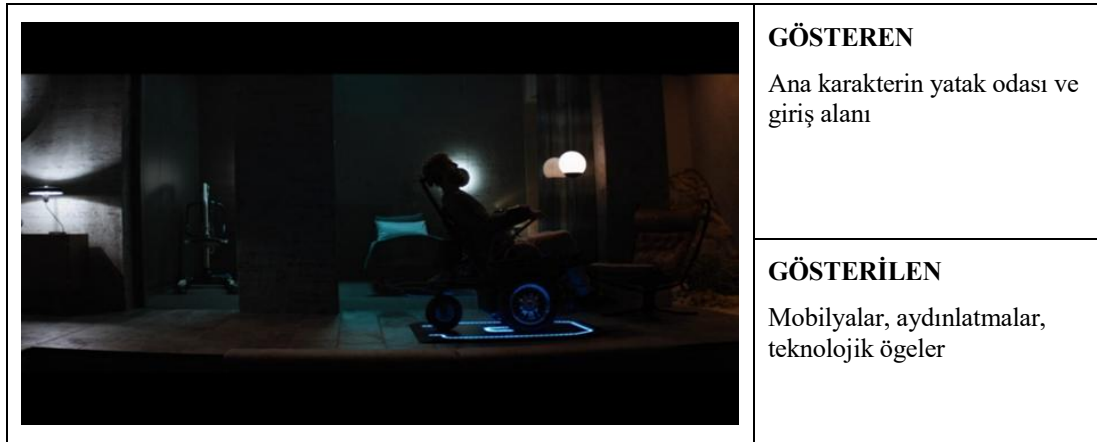


Resim 19. *Filmin Ana Karakteri Grey'in Salonu.*



Resim 20. *Salon ve Mutfak Geniş Açıdan Görülmektedir.*

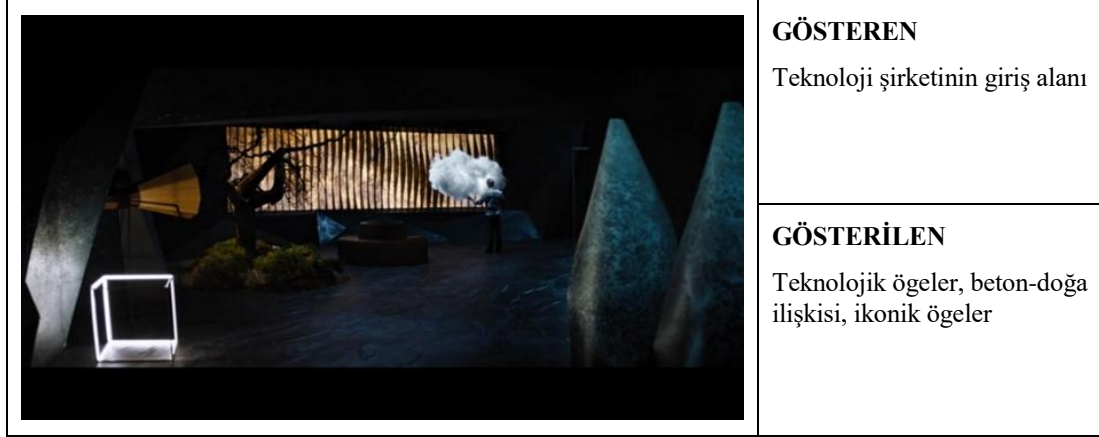
Resim 19 ve Resim 20 ana karakterin evinin salonunu (gösteren) göstermektedir. Salon olarak belirlenen alanda oturma alanının kot farkı ile belirtilmiş olduğu görülmektedir. Günümüzde kullanılan mobilyalara benzer tarzda mobilyalar (gösterilen) mevcuttur. Mekân brüt beton olarak tasvir edilmektedir. Arkada yer alan kış bahçesinde doğanın beton ile uyumu gösterilmektedir. Yaşam koşullarının da değişmesi ile birlikte artan betonarme yapıların doğa ile iç içe yaşaması gerektiğine ve diğer yandan teknoloji ile insanın birlikte yaşamak zorunda olduğuna (gösterge) vurgu yapılmaktadır.



Resim 21. *Yatak Odası ve Girişi.*

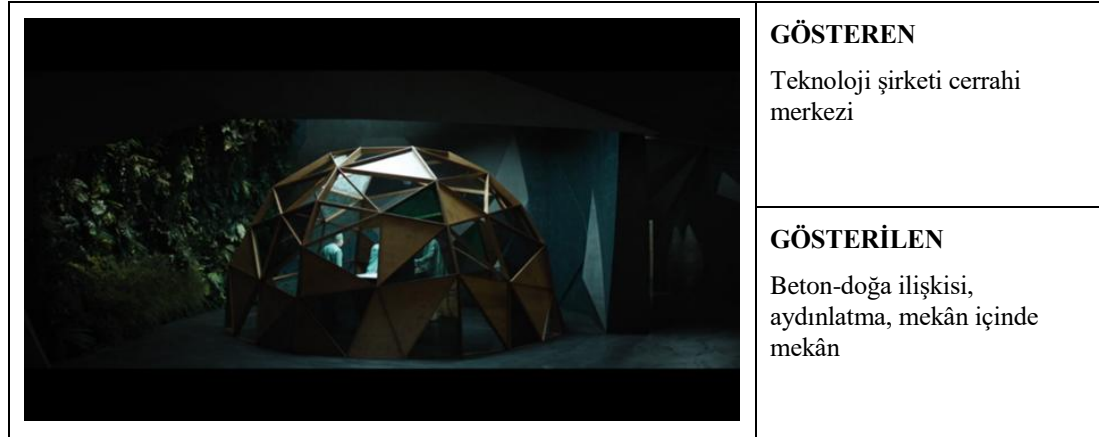
Resim 21 ana karakterin yatak odasının (gösteren) bulunduğu bir sahneden alınmıştır. Yatak odasının önünde zeminde, sandalyesini şarj etmek için bir şarj ünitesi (gösterilen) bulunmaktadır. Brüt beton etkisi beyaz ve bölgesel ışıklarla desteklenmektedir. Mekân tamamen soğuk bir ortam algısı

yaratmaktadır. Mekânın yarattığı bu etkiler ana karakterin yaşadığı yalnızlığı ve öfkeyi de bir anlamda (gösterge) desteklemektedir. Konutta en az sayıda mobilya kullanımı görülmektedir.



Resim 22. Teknoloji Şirketinin Ofisi.

Resim 22’ de yer alan görselde ofisin giriş alanı (gösteren) görülmektedir. Fütüristik çizgide bir tasarım anlayışı mevcuttur. Soyut heykellerin de yer aldığı bu mekân (gösterilen), sahibinin iç dünyasını izleyicilere yansıtmaktadır. Teknolojik nesnelerin yer aldığı görselde beyaz ışık ve sarı ışık kullanılmaktadır. Ofisin içinde doğa ile iç içe olan bahçeler yer (gösterilen) almaktadır.



Resim 23. Teknoloji Şirketi- Cerrahi Merkezi.

Resim 22 ve Resim 23’te yer alan sahneler teknoloji devi olan bir şirketin yer altındaki ofisine (gösteren) aittir. Bu mekânlar brüt betonu, griyi ve tonları kullanmaktadır. Beton ile doğa birleşimini çok iyi bir şekilde anlatmaktadır. Geleceğin dünyasında doğa ile iç içe yaşamak zorunda olduğunun bir göstergesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Beyaz ışıkların çoğunlukta olduğu mekânda sarı ışıklar da (gösterilen) yer almaktadır. Modern mimarinin etkisi altında olduğu görülmektedir. Mekân içinde mekân yaratılmış (gösterilen) ve cerrahi müdahale alanı olarak kullanılmaktadır.

4. Cyberpunk Temalı Gerçek Mekân Örnekleri

Cyberpunk, edebiyat ve sinema başta olmak üzere, illüstrasyon, müzik, video oyunları gibi alanlarda mevcut olmasına rağmen günümüzde tam anlamıyla benimsenmiş konumda değildir. Cyberpunk türünde filmlerde yer alan iç mekânlar ve mimari yapılar fütüristik ve modern çizgide tasarlanmaktadır. Teknolojik öğelerin, neon ışıkların yer aldığı mekânlar bu tür için yeterli bir tasarım anlayışı ortaya koymamaktadır. Belirli karakteristik özellikleri olmasına rağmen hala gelişmekte olan Cyberpunk türü mimari ve iç mekân tasarımında kendine yer edinmemiştir.

Haziran 2018 tarihinde Amerika’da gerçekleşen E3 konferansında tanıtılan ‘‘Cyberpunk 2077’’ isimli oyun büyük ses getirmiştir. Tanıtım ve reklam amacı ile mekân tasarımları yapılmıştır. Oyunu deneme imkânı bulunan bir mekân, bar, toplantı salonu gibi mekânlar tasarlanmıştır.



Resim 24. *Cyberpunk Özellikleri Taşıyan Bar Mekânı.*



Resim 25. *Cyberpunk Özellikleri Taşıyan Ofis Mekânı.*



Resim 26. *Cyberpunk Özellikleri Taşıyan Oyun Alanı.*

Cyberpunk öğeleri barındıran oyunun tanıtımı için tasarlanan bu mekânlarda siyah rengin hâkim olduğu görülmektedir. Cyberpunk türünün yadsınamaz bir gerçeği olarak mor, mavi gibi neon ışıklar yanı sıra mobilyaların modern ve fütüristik çizgide tasarımlara sahip olduğu görülmektedir. Bu mekânlar fuara katılan oyuncu ve temsilcilerin dikkatini çekmek, onlarda bir heyecan yaratmak amacıyla tasarlanmıştır.



Resim 27. Akiba Zettai Ryoiki Kafe.

Japonya Tokyo’da bulunan Akihabara bölgesi, Elektrik Kenti unvanı ile anılmaktadır. Resim 27’de, bu bölgede Mart 2019 yılında açılan bir kafeterya mekânı görülmektedir. Kafeteryanın işletmecisi Yousuke Yamamoto; ‘‘Bu bölgede çok sayıda Cyberpunk türü hayranı mevcut, bu yüzden Blade Runner ve Ghost in the Shell gibi anime filmlerinden ilham aldık.’’ demiştir (‘‘Inside the world’s’’, 2020). Mekânda beyaz renk ve pastel tonlar tercih edilmiş, neon ışıklar, televizyon ekranları yer almaktadır. Cyberpunk türünde müziklerin çaldığı mekânda, minimalist mobilyalar tercih edilmiştir.



Resim 28. Nakagin Kapsül Kulesi.

Resim 28’de görülmekte olan Nakagin Kapsül Kulesi Japonya’nın başkenti olan Tokyo’da yer alan çok amaçlı bir konut yapısıdır. 1972 yılında 30 gün içerisinde inşa edilmiştir. Yapı, devamlı ve pratik kullanıma uygun olarak dünyanın ilk kapsül mimari örneğidir. Yapının mimari özellikleri Cyberpunk türüne bir örnek teşkil etmemektedir. Ancak kapsüllerin asgari alanlara sahip olması, kapsül içindeki mobilyaların işlevleri ve tasarımları Cyberpunk türüne örnek olabilecek şekildedir. Nüfusun ve şehirleşmenin artması, ekonomik nedenler insanları bu mekânlara yöneltmektedir.

5. Bulgular

İncelenen filmler Cyberpunk türüne örnek olarak gösterilecek önemli filmlerdir. Üç film de senaryo, hikâye, karakterlerin iç dünyaları ve toplum düzenleri açısından Cyberpunk türünde gösterilmektedir. Cyberpunk’ın içerdiği teknoloji, yapay zekâ, insan-makine birleşimleri, android robotlar filmlerde mevcuttur. Teknolojinin yarattığı olumsuz etkiler, insanların yaşayışlarında göze çarpmaktadır. Ülkelerin yönetimleri, teknoloji devi şirketlerin çok güçlü konumlarında olmalarından bahsedilmektedir. Filmlerde sokak hayatı, şehirleşme ve yapıların çoğunda yer alan teknolojik reklamlar göze çarpmaktadır.

Cyberpunk türü gelişen teknoloji ile insanların arasındaki uyumu ve bu uyumun bir zorunluluk olduğunu göstermektedir. Filmler genellikle soğuk, karanlık, gizemli ortamlarda geçmektedir ve teknolojinin insan ve toplum üzerinde yarattığı kötü etkileri bu şekilde yansıtmaktadır.

“Blade Runner 2049” filminde hikâye, senaryo, görsel efektler, renkler, ışıklar, teknoloji, yapay zekâ, şehir, sokaklar tamamen Cyberpunk öğeleri içermektedir. İç mekân tasarımı olarak Cyberpunk başlı başına bir akım olarak kullanılmamaktadır. Günümüz akımlarına benzer minimalist, fütürist ve modern tarzda olduğu görülmektedir. Soğuk, kasvetli, korkutucu ve olumsuz bir etki yaratılmak istendiğinden bazı mekânlarda bu etki, soğuk renkler, yetersiz düzeyde beyaz ışıklar, loş mekânlar olarak tasvir edilmiştir. Blade Runner 2049 filminde iç mekânlar bu sebeple Cyberpunk türüne tam olarak uymamaktadır. Mobilyalarda ise tasarım çizgisi olarak modern ve minimalist mobilyalar görülmektedir. Teknoloji ile birleşim gerçekleştirilmeyen, teknolojik nesnelere mobilyalardan bağımsız olduğu görülmektedir.

“Ghost in the Shell” filminde teknoloji, iç mekân tasarımı ve mobilya tasarımında kısmen yer almaktadır. Mobilyalarda ve mekânlarda çoğunlukla hologram cihazları görülmektedir. Filmde hikâye, görsel efektler, teknoloji, yapay zekâ, şehir ve sokak hayatı Cyberpunk türüne örnek teşkil etmektedir. Genel olarak bu filmde de soğuk, kasvetli iç mekânlar yaratılmış ve teknolojinin insan hayatına olumsuz etkilerinden bahsedilmiştir. Yapılar modern ve fütüristik çizgide tasvir edilmiş, Japon kültürüne ait bazı imgelere yer verilmiştir. İç mekân ve mobilya tasarımları günümüz çizgisinde kurgulanmış ancak teknolojiye de yer verilmiştir. Bu filmde de Cyberpunk iç mekân ve mobilya tasarımında başlı başına bir akım özelliği göstermemektedir. Cyberpunk türün kasvetli, soğuk, karanlık mekânlar yaratarak yansıtılmıştır.

“Upgrade” filmi diğer iki film gibi hikâye, görsel efektler, yapay zekâ, teknoloji gibi konularda Cyberpunk türüne güzel bir örnektir. Modern mimarinin açıkça bir temsili söz konusudur. Beton ve doğanın uyumu, Frank Lloyd Wright etkisini aktarmaktadır. Filmde teknolojinin gelişmesi sonucunda doğa ile bir arada nasıl bir uyum içinde yaşayacağını ve aslında yaşamak zorunda olduğunu göstermektedir. İnsanların teknolojiye uyum sağlamak zorunda olduğunu ama aynı zamanda doğaya da muhtaç olduğunu anlatmaktadır. İç mekânlar diğer filmlerle ortak olarak kasvetli, karanlık ve soğuk olarak tasvir edilmektedir. Mobilyalar modern çizgide ve teknoloji ile birleşme sağlanmış ancak tam anlamıyla Cyberpunk ile bütünleşmemektedir. İncelenen üç filmde de teknoloji, Cyberpunk türüne uygun biçimde kullanılmıştır. Şehir ve sokak hayatı, insanların düşük seviyedeki yaşam kaliteleri, makineleşmenin ve transhümanizmin getirdiği olumsuzluklar ve Punk’ın barındırdığı unsurlara değinilmiş, yüksek yapılar, neon ışıklar göze çarpmaktadır. İç mekân ve mobilya tasarımları günümüz çizgisinde kullanılmıştır. Mobilya ve iç mekânlara eklenen hologram teknolojisi, dokunmatik teknolojik ekranlar tam anlamıyla Cyberpunk türünü yansıtmamaktadır.

Tablo 2. *Filmlerin Özellikleri.*

Özellik	Blade Runner 2049	Ghost in the Shell	Upgrade
B biçim	Modern ve fütüristik yapılar	Modern ve fütüristik yapılar	Modern ve fütüristik yapılar
Renk	Soğuk renkler ve gri ve beyaz tonları	Soğuk renkler, gri ve beyaz tonları	Soğuk renkler, gri ve beyaz tonları
Işık	Bölgesel aydınlatmalar, çoğunlukla beyaz ışık, yer yer sarı ışık kullanımı	Bölgesel aydınlatmalar, çoğunlukla beyaz ışık, yer yer sarı ışık kullanımı	Bölgesel aydınlatmalar, beyaz ışık kullanımı
Mobilya	Minimalist ve modern çizgide, teknoloji ile bütünleşmemiş mobilyalar	Minimalist, modern çizginin yanı sıra klasik tarzda mobilyalar da mevcut. Mobilya teknoloji birleşimi kısmen görülmekte	Minimalist ve modern çizgide, teknoloji ile birleşim oldukça göze çarpmakta

Teknoloji	Yüksek teknolojiye sahip nesnelere, yapay zeka, androidler	Yüksek teknolojiye sahip nesnelere ve mobilyalar, yapay zeka, androidler, transhümanizm	Yüksek teknolojiye sahip nesnelere ve mobilyalar, gelişmiş yapay zeka, akıllı robotlar, transhümanizm
Nesne	Hologram cihazları, akıllı kontrol sistemleri, dronelar	Hologram cihazları, büyük robot makineler, gelişmiş askeri güç	Akıllı araçlar, gelişmiş askeri teknoloji,
Şehir	Yoşlaşmış, karışık ve kalabalık şehirleşme, büyük hologram reklamlar, mor, mavi neon ışıklar	Fütüristik yapılar, kalabalık ve beton yığımları şehirleşme, büyük hologram reklamlar, mor, mavi neon ışıklar	Fütüristik yapılar, kalabalık şehirler, ikonik yapılar, neon ışıklar

Şehir görünümü



6. Sonuç ve Tartışma

Bahsedilen filmler ve günümüzdeki mekân örnekleri incelendiğinde Cyberpunk türünün kısıtlı kaldığı görülmektedir. Filmlerde edebi tür olarak Cyberpunk başarılı bir şekilde yansıtılmıştır. İncelenen üç filmde de ana karakterlerin kendi iç dünyaları ile yaşadıkları zıtlasmalar, çarpışmalar anlatılmaktadır. Ancak teknolojinin hat safhaya ulaştığı bir gelecek tasvirinde mobilya ve iç mekân tasarımı konusuna gereken özveri sağlanmamıştır. Filmler teknolojik gelişmeleri ve buna bağlı olarak toplumların yaşadığı çöküşleri temel almıştır. Kaos, karmaşa, çöküş, istila gibi konuların üstünde durulurken, insanların yaşam kalitesinin düşmesinden bahsedilmiştir. Android robotlar, insan zekasına yetişmiş ve hatta geçmiş olan bir yapay zeka, transhümanizmi barındıran filmler mobilya ve iç mekân tasarımı konularında yetersiz kalmaktadır. Cyberpunk türünü yansıtmak adına iç mekânlarda, soğuk, beyaz, gri renkler kullanılmış, bölgesel aydınlatmalara ve beyaz ışıklara yer verilmiştir. Öngörülen gelecek ile ilgili, mekân algısı soğuk, kasvetli olarak tasvir edilmesiyle yetinilmiştir. Filmler görsel efekt, hikâyeye ve içerdiği teknolojik gelişmeler ile Cyberpunk türünü yansıtırken, iç mekân ve mobilya tasarımı konusunda günümüz tasarımlarını kullanmıştır.

Örnek olarak verilen gerçek mekânlarda ise filmlerle benzer şekilde tasarımlar yer almaktadır. İç mekânlar günümüz çizgisinde tasarlanmıştır. Mobilyalar ise minimalist ve modern çizgide, günümüz anlayışının ötesine geçebilmiş değildir. Azami sayıda neon ışık kullanımı göze çarpmaktadır.

Filmler ve gerçek mekânların ortak özellikleri konusunda göstergebilim ışığında bir değerlendirme olarak; Cyberpunk türünün yarattığı istila, kaos, çöküş gibi kavramlar, iç mekânlarda yalnızca renkler ve ışıklar ile yansıtılmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda hala teknoloji ile tam olarak bütünleşmemiş olan Cyberpunk türü, iç mekân ve mobilya tasarımı konusunda da teknoloji ile bütünleşmemiştir. Cyberpunk'ın "Yüksek teknoloji, düşük yaşam kalitesi" mottosu ile, teknolojinin bu yükselişi iç mekân ve mobilya tasarımında da yer almalı ve geleceğin bu karanlık öngörülerini üzerinden yeni bir tasarım üslubu ortaya konmalıdır.

Bilgilendirme / Acknowledgement:

- 1- Araştırmacıların katkı oranı eşittir.
- 2- Makalenin yazarları arasında çıkar çatışması bulunmamaktadır.
- 3- Makalemizde etik kurulu izni ve/veya yasal/özel izin alınmasını gerektiren bir durum yoktur.
- 4- Bu makalede araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur.

KAYNAKÇA

- Altan, İ. (1993). Mimarlıkta mekân kavramı. *Psikoloji Çalışmaları*, 19, 75-88
- Ayyıldız, S. ve Müştak, S. (2016). Sinema-mimarlık arakesitinde cyberpunk (siberpunk) ve ‘Ada’ filmi üzerinden eleştirel bir yaklaşım. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 1(1), 127-142
- Bağcıvan, H. ve Durmuş, M. (2019). Blade runner filminin bilimkurgu tasarım dili açısından görsel analizi. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 35, 302-322
- Başaran B. (2007). *Fütürizm’den siber punk’a: yirminci yüzyıl sanatında teknolojinin değişen yansıması*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Beşşik, G. (2013). *Sinema ve mimarlıkta mekân kurgusu ve kavrayışı*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Bezci, İ. ve Dünder Türkkan, V. (2017). Teknoloji ve mobilya ilişkisinin bilim kurgu filmleri üzerinden incelenmesi. *İleri Teknoloji Bilimleri Dergisi*, 6(3), 351-359
- Cavallaro, D. (2000). *Cyberpunk and cyberculture*. Londra: The Athlone
- Ersoy, E. (2010). Mimarlık ve sinema etkileşimi bağlamında mekânsal imge kullanımıyla durağan mekânın dinamik mekâna dönüşümü. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Ersümer, O. (2013). *Bilimkurgu sinemasında cyberpunk*. İstanbul: Altıkkırkbeş.
- Inside the world’s first cyber maid cafe: Akiba Zettai Ryoiki A.D. 2045. (2020). 18 Mayıs 2020 tarihinde <https://www.tokyoweekender.com/2019/06/inside-the-worlds-first-cybermaid-cafe-akiba-zettai-ryoiki-a-d-2045/> adresinden erişildi.
- Kutucu, S. (2003). Sinemada marjinalite ve mekân, *Ege Mimarlık*, 45, 26-28.
- Özturan, Ö. (2010). Teknolojik gelişmelerin iç mekân biçimlenişine etkisi. *İTÜY, Tasarımda Genç Bakışlar Ulusal Sempozyumu*, 125-135.
- Rasmussen, S. E. (2010). *Yaşayan mimari*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Sevin B. (2018). *Edebiyat, sinema, mekân arasındaki geçişgenlik üzerine bir araştırma: steampunk ve siberpunk’ın farklı tasarım sahalarındaki izdüşümleri*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.
- Uğur, S. (2018). Transhumanizm ve öğrenmedeki değişim. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 58-74.
- Usta, G. (2020). Mekân ve yer kavramlarının anlamsal açıdan irdelenmesi. *TOJDAC Dergisi*, 10(1), 25-30.

Görsel Kaynakça

- Resim 24.** 16 Mayıs 2020 tarihinde https://www.behance.net/gallery/67329831/Cyberpunk-2077-at-E3?tracking_source=search%7Cproje%20na%20pude%20C5%82ko adresinden erişildi
- Resim 25.** 16 Mayıs 2020 tarihinde https://www.behance.net/gallery/67329831/Cyberpunk-2077-at-E3?tracking_source=search%7Cproje%20na%20pude%20C5%82ko adresinden erişildi.
- Resim 26.** 16 Mayıs 2020 tarihinde https://www.behance.net/gallery/67329831/Cyberpunk-2077-at-E3?tracking_source=search%7Cproje%20na%20pude%20C5%82ko adresinden erişildi.
- Resim 27.** 18 Mayıs 2020 tarihinde <https://www.tokyoweekender.com/2019/06/inside-the-worlds-first-cyber-maid-cafe-akiba-zettai-ryoiki-a-d-2045/> adresinden erişildi.
- Resim 28.** 20 Mayıs 2020 tarihinde https://tr.wikipedia.org/wiki/Nakagin_Kapsül_Kulesi ve <https://www.archdaily.com/110745/ad-classics-nakagin-capsule-tower-kisho-kurokawa> adresinden erişildi.