

T.C.
İSTANBUL GEDİK ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



**BİLİM KURGU SINEMASINDA MEKÂN TEMSİLİ:
PROMETHEUS (2012) FİLMİ ÜZERİNE SEMİYOTİK BİR
ÇÖZÜMLEME**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mert KILIÇASLAN

İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Bilim Dalı

İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Tezli Yüksek Lisans Programı

**TEMMUZ 2024
İSTANBUL**

T.C.
İSTANBUL GEDİK ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



**BİLİM KURGU SINEMASINDA MEKÂN TEMSİLİ:
PROMETHEUS (2012) FİLMİ ÜZERİNE SEMİYOTİK BİR
ÇÖZÜMLEME**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Mert KILIÇASLAN
(231223007)
(0009-0005-7911-5015)**

İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Bilim Dalı

İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Tezli Yüksek Lisans Programı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Anday TÜRKMEN

İstanbul 2024



T.C.
İSTANBUL GEDİK ÜNİVERSİTESİ
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğü

Jüri Tez Onay Formu

05.07.2024

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

Bu çalışma 05.07.2024 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı (Tezli Yüksek Lisans) Programı Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

TEZ JÜRİSİ

Dr. Öğr. Üyesi Anday TÜRKMEN

Danışman

İstanbul Gedik Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Selva BAŞÇI

Üye (İmza)

İstanbul Gedik Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Gülçin URAL

Üye (İmza)

İstanbul Bilgi Üniversitesi

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “Bilim Kurgu Sinemasında Mekân Temsili: Prometheus (2012) Filmi Üzerine Semiyotik Bir Çözümleme” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmamın içinde kullandıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını, patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım. (17/07/2024)

Mert KILIÇASLAN

ÖNSÖZ

Yüksek Lisans ders dönemimde ve Tez aşamam boyunca desteklerini üzerimden esirgemeyen kıymetli hocam Dr. Öğr. Üyesi Anday TÜRKMEN'e, savunma jürimde yer alarak değerli görüşlerini paylaşan sayın hocalarım Dr. Öğr. Üyesi Selva BAŞÇI ve Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Gülçin URAL'a katkıları için, yaşamım boyunca okul, iş ve özel hayatımda aldığım ve attığım tüm adımlarımda beni daima destekleyen ve hep yanımda olan kıymetlilerim, Annem Pınar KILIÇASLAN'a ve Babam Aydın KILIÇASLAN'a, teşekkürlerimi beyan ediyorum.

Temmuz 2024

Mert KILIÇASLAN
(İç Mimar)

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No:
ÖNSÖZ	iv
İÇİNDEKİLER	v
KISALTMALAR	vii
ÇİZELGE LİSTESİ	viii
ŞEKİL LİSTESİ	x
ÖZET	xi
ABSTRACT	xii
1. GİRİŞ	1
1.1 Araştırmanın Problemi	2
1.2 Araştırmanın Amacı	2
1.3 Araştırmanın Soruları	2
1.4 Araştırmanın Önemi	2
1.5 Araştırmanın Sınırlılıkları	3
1.6 Literatür Araştırması	3
2. KURAMSAL VE KAVRAMSAL ÇERÇEVE	6
2.1 Sinema Kavramı	7
2.2 Mimarlık Kavramı	8
2.3 Mimarlık ve Sinema İlişkisi Üzerine Yaklaşımlar	9
2.4 Sinemada Bilim Kurgu Kavramı	13
2.5 Sinemada Gelecek Mekânları	25
2.5.1 Sinemada Ütopya Kavramı	26
2.5.2 Sinemada Distopya Kavramı	28
2.5.3 Sinemada Heterotopya Kavramı	30
3. YÖNTEM	34
3.1 Araştırmanın Deseni	34
3.2 Örneklem	35
3.3 Veri Toplama Araçları	35
3.4 Verilerin Çözümlemesi	36

4. FİLMİN SİNOPSİSİ	38
5. BULGULAR VE DEĞERLENDİRME	44
6. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	65
KAYNAKLAR.....	68
ÖZGEÇMİŞ.....	74



KISALTMALAR

CGI : Computer Generated Imagery (Bilgisayar Tabanlı Görüntü)

MÖ : Milattan Önce

MS : Milattan Sonra

Sci-Fi : Science Fiction (Bilim Kurgu)

Vb : ve benzeri

Vd : ve diğerleri

ÇİZELGE LİSTESİ

	Sayfa No:
Çizelge 2.1: Bilim Kurgu Sineması Alt Türleri 1	24
Çizelge 2.2: Bilim Kurgu Sineması Alt Türleri 2	25
Çizelge 5.1: Mekânsal Nesnelerin Sunumu 1	44
Çizelge 5.2: Mekânsal Nesnelerin Sunumu 2	45
Çizelge 5.3: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 1.....	48
Çizelge 5.4: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 2.....	48
Çizelge 5.5: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 3.....	49
Çizelge 5.6: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 4.....	49
Çizelge 5.7: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 5.....	50
Çizelge 5.8: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 6.....	50
Çizelge 5.9: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 7.....	51
Çizelge 5.10: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 8.....	51
Çizelge 5.11: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 9.....	52
Çizelge 5.12: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 10.....	52
Çizelge 5.13: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 11.....	53
Çizelge 5.14: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 12.....	53
Çizelge 5.15: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 13.....	54
Çizelge 5.16: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 14.....	54
Çizelge 5.17: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 15.....	55
Çizelge 5.18: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 16.....	55
Çizelge 5.19: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 17.....	56
Çizelge 5.20: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 18.....	56
Çizelge 5.21: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 19.....	57
Çizelge 5.22: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 20.....	57
Çizelge 5.23: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 21.....	58
Çizelge 5.24: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 22.....	58
Çizelge 5.25: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 23.....	59
Çizelge 5.26: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 24.....	59

Çizelge 5.27: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 25.....	60
Çizelge 5.28: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 26.....	60
Çizelge 5.29: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 27.....	61
Çizelge 5.30: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 28.....	61
Çizelge 5.31: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 29.....	62



ŞEKİL LİSTESİ

	Sayfa No:
Şekil 2.1: 3D- CGI Teknolojisi, Avenger Infinity War Filmi (2018)	8
Şekil 2.2: A Trip To The Moon, Mekân Tasarımı (1902)	15
Şekil 2.3: Aelita, Mekân Tasarımı (1924).....	15
Şekil 2.4: Metropolis, Şehir Tasarımı (1927).....	16
Şekil 2.5: Flash Gordon ve Batman, Sahne Tasarımları	16
Şekil 2.6: Destination Moon, Mekân Tasarımı (1950)	17
Şekil 2.7: 2001: A Space Odyssey, Mekân Tasarımı (1968)	18
Şekil 2.8: Star Wars A New Hope, Mekân Tasarımı (1977)	18
Şekil 2.9: Alien, Mekân Tasarımı (1979).....	20
Şekil 2.10: Yumurta, Facehugger ve Xenomorph (1979).....	20
Şekil 2.11: Blade Runner, Mekân Tasarımı (1982)	21
Şekil 2.12: Man in Black, Mekân Tasarımı (1997).....	23
Şekil 3.1: Göstergibilim Üçgeni	34
Şekil 4.1: Prometheus Film Posteri (2012)	38
Şekil 4.2: Mühendis, Duvar Resmi	39
Şekil 4.3: David (solda), DNA Eşleşmesi	40
Şekil 4.4: Holloway ve David, Doğum anı	40
Şekil 4.5: Kokpitteki Yıldız Haritası, Mühendis ile Konuşma	41
Şekil 4.6: Çarpışma, İlk Alien.....	41

**BİLİM KURGU SİNEMASINDA MEKÂN TEMSİLİ:
PROMETHEUS (2012) FİLMİ ÜZERİNE SEMİYOTİK BİR ÇÖZÜMLEME**

ÖZET

Bilim kurgu sineması ile mekân temsili arasında iletişim kuran bu araştırma, mekân kullanımının görsel anlatı üzerindeki etkilerini disiplinler arası ilişkiler üzerinden değerlendirmeyi amaçlamıştır. Bu bağlamda sinema sanatının mekân tasarımı için kurduğu deneysel ortamı bilim kurgu sineması üzerinden tartışan araştırma; ‘bilim kurgu sinemasında mekân temsili’nin görsel anlatı üzerindeki etkileri’ ve ‘bilim kurgu sinemasında mekân temsili’nin görsel anlatıya entegrasyonu’ olmak üzere iki araştırma sorusu etrafında şekillenmiştir. Nitel araştırma deseni ile gerçekleştirilen çalışma kapsamında; araştırma sorularına yanıt aramak için Peirce’ın semiyotik analiz modeli tercih edilmiştir. Bu çerçevede, Ridley Scott’ın Prometheus (2012) adlı yapımında görsel anlatıya doğrudan ya da dolaylı olarak etki eden mekânsal unsurlar semiyotiğin üçlü ilişkisi (gösteren, gösterilen ve yorumlayan) üzerinden çözümlenmiştir. Gerçekleştirilen analiz sonucunda, mekân temsili’nin bilim kurgu sinemasına biçim, renk, ışık, doku, malzeme ve strüktür gibi bir dizi tasarım faktörü aracılığıyla entegre edildiğini ve bu faktörlerin bilim kurgu sinemasının görsel anlatıları üzerinde güçlü bir etkiye sahip olduğunu çıkarsamak mümkündür.

Anahtar Kelimeler: *Sinema, Mekân, Bilim Kurgu, Prometheus, Semiyotik.*

SPACE REPRESENTATION IN SCIENCE FICTION CINEMA: A SEMIOTIC ANALYSIS OF PROMETHEUS (2012) FILM

ABSTRACT

This research examines the relationship between science fiction cinema and space representation, with the aim of evaluating the effects of the use of space on visual narrative through interdisciplinary relations. In this context, the study discusses the experimental environment established by cinema art for space design through science fiction cinema, and is shaped around two research questions: 'the effects of space representation on visual narrative in science fiction cinema' and 'the integration of space representation in science fiction cinema into visual narrative'. The study employed a qualitative research design and addressed the research questions using Peirce's semiotic analysis model. This framework was used to analyse the spatial elements that directly or indirectly affect the visual narrative in Ridley Scott's *Prometheus* (2012) through the triple relationship of semiotics (representamen, object, and interpretant). The analysis indicates that the representation of space is integrated into science fiction cinema through a series of design factors, including form, colour, light, material and structure. These factors exert a significant influence on the visual narratives of science fiction cinema.

Keywords: Cinema, Space, Science fiction, Prometheus, Semiotic.

1. GİRİŞ

Sinema kavramının ilk defa ortaya çıkması, insanların kırsal hayattan kentsel hayata geçmesi ve modern yaşam tarzının artık benimsendiği, mimarlığın da gelişen bu teknoloji ışığında makineler yardımıyla yapıldığı bir zamana denk gelmektedir. Son 100 yılda gelişen teknoloji ile bu dönem içinde yaşanan bütün gelişmeler, mimarlık ve sinema sanat dallarının ortak noktalarını, birbirleriyle olan ilişkilerini daha net ortaya koymaktadır. Sinema ve mimarlık kavramları, sadece beş duyu organın basitçe algıladığı bir görsel sonucu değil, aynı zamanda birbirine paralel ortak dili, mimarlıkta bir mekânı veya sinemada filmin üretimini, tasarımı ve yaratım süreçlerinde yaşanan benzer ortak girdileri de de paylaşır. Sinemasal dili oluşturan kurgu ve çekim yöntemlerine dair olan kadraj, sekans, bakış açısı, kamera açısı, çekim ölçekleri, ışık-renk ayarları ve zaman gibi öğeleri aynı şekilde mimari mekân üretiminde mimarların da kullandığı, hatta mekânın anlamını bu anlatımlara yükledikleri birçok örnekte görülmektedir (Ülker, 2011, s. 1). Tschumi'ye (1995) göre, sinemasal öğelerden mimarlık hayatında ne kadar etkilendiğini görebileceğimiz "Manhattan Transcripts" adlı eserine mimarlığın yalnızca form ve mekândan ibaret olmadığını, olayın, hareketin ve o mekânda ne geçtiğinin de çok önemli olduğunu belirterek başlamıştır. Aynı şekilde Ridley Scott'ın filmlerinde kullandığı mekânlar ve sinema dilinden öğelerle sinemada mimari bir dil yaratmış ve distopya, ütopya, heterotopya kavramlarını ürettiği filmlerde mekânsal tasarım öğelerini oluştururken bunu başarı ile kullanmıştır. Sinema ve mimarlık disiplinleri oldukça benzer olmakla birlikte birbiri ile bütün kavramlardır. Bir mimarın mekânı oluştururken geçtiği üretim aşamasında veya yönetmenin filmin yaratılması konusunda karşılaştığı sorunlar da benzerlikler göstermektedir. Sinemada filmi yaratabilmek için maddi kaynak olarak bir yapımcıya, mimaride ise mekânı yaratma aşamasında bir sermaye sahibine ve bir ekip oluşturmaya ihtiyaç duyulmaktadır. Bütün ortak yanlar mimarlık ve sinema disiplinlerini birbirine daha da fazla yaklaştırır. Bu sebeple mekân kavramı, mimarlık ve sinemayla birlikte incelenmelidir.

1.1 Araştırmanın Problemi

Sinema hem mimarlığın imgesel deneyimlerine hem de geleceğin dünyasına gönderme yapan bilim kurgu sinemasının mimarlık disiplini için kurduğu ortam çeşitliliğine katkıda bulunma kapasitesine sahip evrensel bir temsil yöntemi olarak tanımlanabilir. Bu bağlamda; sinemaya kendine özgü kimliğini kazandıran mekân kavramının bilim kurgu sinemasında nasıl betimlendiğine, özellikle de kapsayıcı sinemasal anlatıya nasıl dâhil edildiğine odaklanmak araştırmanın temel sorunsalıdır.

1.2 Araştırmanın Amacı

Mimarlık ve sinema disiplinlerinin ortak zemininde mekân kavramının sınırlarını belirginleştirmeyi hedefleyen bu çalışmanın temel amacı; sinema sanatı içinde önemli türlerden biri olarak kabul edilen bilim kurgu sineması ile mekânın temsili arasında bir söylem başlatmaktır. Bu çerçevede, mekân kullanımının görsel anlatı üzerindeki etkileri disiplinler arası ilişkilerle ele alınmaktadır.

1.3 Araştırmanın Soruları

Bu çalışma, belirlenen problemin derinlemesine analizi sonucunda ortaya çıkan iki temel araştırma sorusunu (AS1 ve AS2) ele almak üzere tasarlanmıştır:

AS1: Bilim kurgu sinemasında mekân temsili görsel anlatı üzerinde nasıl bir etkiye sahiptir?

AS2: Bilim kurgu sinemasında mekân temsili görsel anlatıya hangi faktörler üzerinden entegre edilmektedir?

1.4 Araştırmanın Önemi

Sinema sanatının mekân tasarımı için kurduğu deneysel ortamı bilim kurgu kavramı üzerinden tartışan bu çalışma, mekânsal temsil yaklaşımlarının sinemadaki yerini izlenebilir kılmaları açısından büyük önem taşımaktadır. Ayrıca, bilim kurgu sineması ve mimarlık disiplini arasındaki bağlantılı ilişkiye dair çıkarımlar yapılmasına olanak sağlamakta ve halihazırda mevcut olan zengin araştırma sonuçlarını sentezleyerek literatüre katkıda bulunmaktadır.

1.5 Araştırmanın Sınırlılıkları

Çalışmanın sınırlılıkları, teorik ve metodolojik yönlerin yanı sıra araştırmanın iç ve dış geçerliliği açısından tartışılmaktadır. Araştırma konusuyla ilgili geniş kapsamlı bir literatür araştırması yapılmasına karşın bilim kurgu sineması ile mekân temsili arasında diyalog kurmayı amaçlayan bilimsel çalışmaların sınırlı sayıda olması, bu araştırmanın teorik sınırlılıklarından biri olarak değerlendirilmektedir. Literatür araştırması için Türkiye’de bulunan kaynaklar üzerinden bir tarama yapılmıştır. Verilerin sadece Ridley Scott’ın yönettiği Prometheus (2012) filminden toplanmış olması bulguların genellenebilirliğini sınırlamaktadır. Araştırmanın dış geçerliliği, örneklem alanının sınırlı olmasından olumsuz etkilenmiştir.

1.6 Literatür Araştırması

Sinema ve mekân temsili arasında bilim kurgu türü ölçeğinde iletişim kurabilmeyi amaçlayan araştırmalar sınırlıdır. Bununla birlikte, konuyu kendi sınırları içinde ele alan ve yakından ilişkili disiplinlerde benzer noktaları irdeleyen kıymetli çalışmalar mevcuttur. Bu çalışmalar her ne kadar doğrudan Prometheus (2012) filmi üzerinde yoğunlaşmasa da bilim kurgu sinemasındaki mekânların nasıl analiz edildiğini anlamak açısından büyük önem arz etmektedir. Tally (2013), mekânın görsel anlatıya entegrasyonunun ve sinemasal anlamın inşasının kuramsal temellerini, özellikle de bu kavramların farklı disiplin bağlamlarında anlaşılması ve kullanılmasına atıfta bulunarak tartışmıştır. Mekânın sosyo-kültürel ve estetik bağlamlarının detaylı bir analizini sunan bu çalışma, sinemada mekânın anlamının çözümlenmesi için kapsamlı bir perspektif sunmaktadır. Topuz (2013) bilim kurgu filmlerinde tasvir edilen mekânsal unsurların gelecekteki mimari anlayış ve tasarımlara nasıl ilham verdiğini inceleyerek filmlerdeki mimari unsurların inşasını ve bu unsurların gelecekteki mekânsal yaklaşımlar ve tasarımlar üzerindeki potansiyel etkilerini ele almıştır. Benzer şekilde, Tekin (2016) de bilim kurgu filmlerindeki tematik mekânların görsel anlatıya katkısını, bu mekânların sinemasal anlamın inşasındaki rolünü ve bu unsurların izleyici üzerindeki etkilerini analiz etmiştir. Bezci ve Dündar Türkkân (2017), Tron Legacy, Tomorrowland ve Oblivion adlı bilim kurgu filmleri üzerinden teknolojik gelişmelerin mobilyalara yansıyor yansımadağını tespit etmeye çalışmışlardır. Bu amaçla, yazarlar söz konusu filmleri incelemiş ve gösterime girdikleri dönemde tasvir edilen teknolojik gelişmeler ile

gelecek için öngörülenler arasındaki farklılıkları tespit etmişlerdir. Bu farklılıklar daha sonra mobilya kullanımıyla açıklanmıştır. Cantaş (2017), göstergebilim ve distopik sinema arasındaki ilişkiyi aydınlatmak ve göstergebilimsel film analizine örnek teşkil etmek amacıyla *Brazil*, *Twelve Monkeys* ve *The Zero Theorem* filmlerini incelemiştir. Ekinci (2017) de *Star Wars: Güç Uyanıyor* filmini göstergebilimsel film analizi yöntemiyle incelemiş ve egemen yapının dönemsel kaygılarını ortaya koymuştur. Tuğan (2017), Ridley Scott'ın film yaratım sürecinde bir sanatçı olarak film dilini nasıl kullandığını ortaya koymaya çalışmıştır. Bu amaçla, *Prometheus* filmini sinematografik unsurların kullanım biçimi açısından analiz etmiştir. Kavut (2019) *Metropolis*, *Bulut Atlası*, *Oblivion* ve *Upgrade* gibi bilim kurgu filmlerinin akıllı teknolojilerin iç mekânlara dahil edilme biçimini nasıl yansıttığını incelemiştir. Çalışma, bu sinematik tasvirler ile şu anda mevcut olan gerçek teknolojiler arasındaki yansıma derecesini belirlemeye çalışmıştır. Bulu ve Kavut'un (2021) disiplinler arası araştırması, morfogenez kavramının bilim kurgu sinemasında, özellikle de *Annihilation* filminin kurgusal mekânlarında uygulandığını incelemiştir. Türkmen ve Kavut (2021), *Mortal Engines* filmi üzerinden post-apokaliptik gelecek kurgusunun distopik evrenine odaklanarak mekânsal temsillerin etkilerini analiz eden bir çalışma yürütmüştür. Bu analizde, sanayi devrimi sonrasında üretim süreçlerine dahil olan buhar makinelerinin 19. yüzyılın Viktorya dönemi mimarlık disiplini ile ilişkisi incelenmiştir. Kavut ve Başçı (2021), *Star Wars* film serisindeki karakterlerin iç mekân tasarımına etkisini ilişkişel bir bakış açısıyla incelemiştir. Uzun ve Arslan (2023) en önemli distopik filmlerden biri olarak kabul edilen *Blade Runner* filmi üzerinden post-modern toplum eleştirisinin göstergebilimsel karşılıklarını incelemiştir. Çelik ve diğerleri (2023) sinemada göstergebilim üzerine analitik bir çalışma yaparak *The Fall* filminde tasvir edilen mekânları analiz ederek, mekânların özellikleri, mekânların seçimiyle aktarılan anlamlar, mekânlar ve olaylar arasındaki ilişkiler, mekânlar ve karakterler arasındaki ilişkiler ve bu mekânlardaki semboller ve işaretlerle aktarılan anlamları incelenmiştir. Ural ve Yüksel (2023) de Alejandro Jodorowsky'nin filmlerindeki iç mekân tasarımları üzerinden kavramsal mekân ve sinema arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Bu çalışma, mekânın sinemasal anlatılara entegrasyonu konusunda yeni bakış açıları sunmayı amaçlamaktadır. Mevcut literatür, mimari unsurlar ile bilim kurgu sineması arasında önemli bir ilişki olduğunu göstermektedir. Ayrıca, bilim kurgu sinemasında mekân tasvirinin görsel anlatıda önemli bir rol oynadığını ileri sürülebilir. Bilim

kurgu sineması ve mekân temsili arasındaki ilişkiyi Ridley Scott'ın Prometheus (2012) filmi üzerinden inceleyen bu araştırma, ulusal ve uluslararası literatürdeki yerini ortaya koymaktadır.



2. KURAMSAL VE KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Mimarlık ve sinemanın kesişiminde birçok ortak nokta bulunmaktadır. Her iki disiplin de bir anlatı üzerine kuruludur ve bir başlangıç noktasına sahiptir. Renk, ışık ve kompozisyon gibi sinematografik unsurlar mimari tasarımlara yön verirken, mimari tasarımların dönemsel ve sanatsal yaklaşımları da sinema aracılığıyla iletilen mesajları etkilemektedir. Dahası, toplumsal bakış açısı her iki kavram için de büyük önem taşımakta ve mimarlık-sinema ara kesitinde ortaya çıkan tüm çalışmalar, söz konusu dönemin sosyal, politik ve kültürel bağlamını yansıtmaktadır. Bununla birlikte, her iki disiplini birleştiren kapsayıcı kavramın mekân olduğu açıktır. Mimarlık fiziksel mekânların tasarımı ve kullanımıyla ilgilenirken sinematografik çalışmalar kurgusal bir atmosfer yaratmaya ve anlatıyı aktarmak için mekân kullanımına odaklanmaktadır. Sonuç olarak; sinema, senaryo ve mekân arasındaki ilişkiyle ilgilenirken mimarlık, kullanıcının deneyimine ve mekânın anlatısını merkezine almaktadır. Bu kavramlar çok sayıda kuramcının da ilgisini çekmiştir (Erdoğan ve Yıldız, 2018, s. 1)

Bu açıdan bakıldığında, varoluşun çeşitli temsillerini üreten bir sanat dalı olan sinema; mimarlıkla hem maddi hem de manevi bir ilişki kurmuştur. Bunun nedeni, sinemanın mekân kavramını ve onun diğer olgularla etkileşimini ve bu etkileşimin deneyimsel sonuçlarını ele alan bir sanat formu olmasıdır. Pallasmaa (2012) bu sanat formunun mimarlık disiplini ile ilişkisini yaşam alanı kavramı üzerinden varoluşçu bir anlayışla yorumlamıştır. Bu yorumda; sinemasal olayların zaman ve mekân açısından mimarlık disiplininden ayrılamayacağını ve bir yönetmenin mimari deneyimler yaratmakla yükümlü olduğunu ifade etmiştir. Sinematografide ortaya çıkan mekânsal imgeleri aydınlatmaya çalışan bu öncül yaklaşım, varoluşumuzun temelini oluşturan mekânsal anlatıları fikirler üzerinden tartışır. Benzer şekilde; Agrest (1993) de modern kenti çok disiplinli bir bakış açısıyla inceleyen bir dizi araştırma aracılığıyla mimarinin sembolik boyutunu kapsamlı bir şekilde çözümlenmiştir. Ayrıca sinema ve mimarlık arasındaki etkileşime dair kapsamlı bir genel bakış sunmuş ve aralarındaki ilişkiyi şu şekilde özetlemiştir: "Günümüz mimarisinin karşı karşıya olduğu

sorunların doğası ve kentin karakteri göz önüne alındığında, mimarının ilişkilendirildiği en belirgin görsel sanatın sinema olduğu açıktır.". Bu önerme, mimarlık kavramının, sinemasal içerikler için sadece bir dekor olduğu düşüncesinden çok daha karmaşık olduğunu göstermektedir.

Mekânın temsili üzerinden üretilen geleneksel mimari tanımların, çağdaş dönemde yetersiz kaldığı giderek daha da belirgin hale gelmektedir. Bu bağlamda fiziksel olarak başkalaşan mekânlar üzerinden varsayımsal gelecek kurgularına ilişkin öngörülerde bulunan ve gelecek mekânlarındaki katmanların nasıl şekilleneceğine dair senaryolar üreten bilim kurgu sineması, fütüristik mimariyi oluşturan kurgularla benzer teorik altyapıları paylaşmaktadır. Bu kuramsal çerçeve üzerinden mekânın hangi süreçlerden geçerek gelecek senaryolarına evrilme eğiliminde olduğunu incelemek ve hacimsel söylemlerden mekânsal pratiklere geçişi tanımlayan pek çok kavramı analiz etmek gerekmektedir (Ülker, 2011). Literatürdeki bu teorik altyapı, bu araştırma için temel bir motivasyon kaynağıdır.

2.1 Sinema Kavramı

Platon'un (İ.Ö.427-347) "Devlet" (Politeia) adlı kitabının 7. serisinde, "İdealar Öğretisi" kapsamında tasarladığı Mağara Allegorisi'nde; mağaranın girişinden gelen aydınlığın önünde oynatılan kuklaların, mağara duvarına yansıyan gölgeleri, yine bu kişilere göre sinemanın varoluş başlangıcının bir belirtisidir. Bu kuramsal düşünceler sinemanın varoluşunun başlangıcını saptamaya yaramaktadır. Ancak, sinema; sanat ve bilim tarihçilerince saptanmıştır (Güz vd., 1995, s. 71).

Sinema Tarihçileri; Mısır ve Grek uygarlıkları içinde kendilerini zorlayarak sinemanın varoluşunu, İsa'dan Önceki çağlarda, Mısır ve Grek Uygarlıkları içinde oluşturmaya çalıştılar. M.Ö. 4000 yıllarından, M.S. IV. Yüzyıla kadar Mısır'da kullanılan ve bütün ilkel yazılar gibi kökeni yan yana ya da alt alta dizilmiş resimler olan hiyeroglif yazısı, bu kişilere göre sinemanın varoluşunun başlangıç göstergesidir (Kurt, 2018, s. 29).

1800'lü yılların sonuna gelindiğinde Thomas Alva Edison ana materyal olarak film kullanarak, hareket eden görüntüleri kayıt etmeye yarayan "kinetograf" isimli aygıtı geliştirmiştir (Monaco, 2010, s. 76). Edisonun bu icadı, akabinde birçok aygıtın yaratılmasına etki etmiştir. Louis ve Auguste Lumiere kardeşler, çekim

yaparak gösterim sunmaya yönelik ‘‘sinematograf’’ adlı cihazı geliřtirmişlerdir (Ekinci, 2017, s. 830). Bunun yanında, Almanya’da sinemayı başlatan kiři, mucid, yönetmen, yapımcı ve dağıtımıcı Oskar Messter olarak bilinmektedir (Erdoğan, 1992, s. 22).

21. yüzyıla gelindiđi zaman sinema, görsel ve işitsel elemanların bir arada kullanılması ile izleyicilere duygusal ve düşünsel deneyimler sunan bir sanat formu haline gelmiştir. Kamera kullanımı, senaryo, oyunculuklar ve kurgu gibi unsurlar birleşerek sinema başlığı altında izleyicilere bir hikâye aktarmaktadır. Filmi izlerken aynı zamanda düşündüren geniş bir perspektif sunmaktadır. Teknolojinin de ilerlemesi ile günümüzde dijital efektler, 3D yeşil perde (CGI) teknolojisi ve kaliteli ses sistemleri gibi yenilikçi olgular sinemanın büyümesini sağlamıştır.



Şekil 2.1: 3D- CGI Teknolojisi, Avenger Infinity War Filmi (2018)

Kaynak: (URL-1)

2.2 Mimarlık Kavramı

Mimarlık, genellikle bir binanın tasarımı ve inşasının gerçekleşeceği süreci akla getirmektedir. Aslında mimarlık bunları içerisinde kapsayan bir bilim dalı olmanın yanında aynı zamanda sanatsal değeri olan bir kavramdır. Yapıların fiziksel özelliklerini içermenin yanında yapıldığı dönemin veya üslubun kültürel, estetik, sosyolojik ve çevresel etkenlerini de içerisinde barındıran oldukça geniş bir disiplindir. Bir başka deyişle mimarlık, insanların hayatını sürdürdüğü yapısal alanların şekillendirme sürecinde farklı unsurları bir araya getirerek somut bir yapı ortaya koyulmasıdır. Geçmişten günümüze kadar gelen süre içerisinde birden fazla

mimari üslup, bulunduğu döneme hâkim olmuş ve yapıların bu üsluplar çevresinde şekillenmelerini sağlamıştır. Her akım ve dönem kendisine ait özgün özellikleri barındırmaktadır ve bu özelliklerin ışığında dönemine göre yapılar inşa edilmiştir. Günümüze gelindiğinde ise teknolojinin gelişmesi ve sürdürülebilirlik kavramlarının hayatımıza dahil olması ile birlikte mimarlık kavramı sürekli evrim geçirerek kendisini yenilemektedir. Günümüzde mimarlık, yeniliklere adapte olarak yapılan tasarımları çağa uygun şekillendirmektedir. Teknolojinin gelişmesi mimarlık alanında malzeme çeşitlerinin artmasını da sağlamıştır. Bu gelişmeler ile birlikte mimarlar, çelik, karbon fiber, cam vb. malzemeleri kullanarak daha dayanıklı yapılar üretebilmektedirler. Sürdürülebilirlik kavramının yapım tekniklerine yansması ile de akıllı malzemeler, enerji tüketimini düşürecek bina tasarımları ve akıllı bina sistemleri gibi kullanıcı odaklı ihtiyaçlara daha iyi yanıt verme açısından yeni olanaklar sunmaktadır. Teknolojideki bu ilerleme mimarlık alanında fiziksel yapılarla sınırlanmaktan dışarı çıkarak, sinema alanında da birçok yeniliğin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu atılım sinema alanında da yeni mekânların yaratım sürecine katkıda bulunmuştur.

2.3 Mimarlık ve Sinema İlişkisi Üzerine Yaklaşımlar

Mimarlık disiplini ile sinema arasında her ikisinin de kendine konu edindiği mekân kavramı üzerinden kurulan çok yönlü etkileşim, sinema tekniklerinin 20.yüzyılda gelişimini süratle arttırmasıyla birlikte, giderek daha fazla katılımcının tartıştığı bir konu haline gelmiştir (Cankurtaran, 2016). Öyle ki Neumann, sinemanın imkanları ile çoklu deneyimi sağlanan mekân kavramının, mimarlığın yeniden doğuşunu sağlayacağını ifade etmiştir (Neumann, 1999). Bu bağlamdan dolayı sinema ve mimarlık birçok araştırmanın konusu olmuştur. Shonfield, sinema ve mimarlığın aynı amaçlara ulaşma hedefinde farklı dünyaları yaşayan disiplinler olduğunu öne sürmektedir (Shonfield, 2000).

Mimarlık ve sinema kavramları farklı disiplinler olmalarına rağmen birçok ortak noktaya da sahiplerdir. İki kavram da mekân ortak paydasında buluşmaktadır. Bu iki alan arasındaki yaklaşımlara değinecek olursak ilk başta mekân ve atmosfer gelmektedir. Hem mimari hem de sinematografik çalışmalarda mekân önemlidir. Mimarlık, fiziksel mekânların tasarımı ve kullanımı üzerinde odaklanırken, sinema atmosfer yaratma ve hikâyenin anlatımında mekânı kullanma konularında

ilerlemektedir. Her iki alanda da mekân, duygusal etki ve atmosferin oluşturulmasında kritik bir rol oynamaktadır. Daha sonra zaman ve zamanın içerisinde gelişen hareketi söyleyebiliriz. Sinema, zamansal bir sanat formudur; sahnelerin sıralanışı, kurgu ve zamanla ilgili unsurlar büyük önem taşımaktadır. Mimarlık da kullanıcıların mekân içindeki hareketini düşünür ve mekânın zaman içindeki değişimini ele almaktadır. Ardından görsellik ve bu görselliğin insana aktardığı hikâyeyi söyleyebiliriz. Sinema, görsel bir anlatım biçimidir ve mimari de görsel estetik üzerinde durur. Renkler, ışıklandırma, kompozisyon gibi sinematografik unsurlar mimari tasarımları etkileyebilir. Aynı şekilde mimari tasarımların dönemsel yaklaşımları da sinemayı etkilemektedir. Sinema ve mimari, bir hikâyeyi anlatma becerisi ile ilgilidir. Sinemada bu, senaryo ve sahneler arasında bağlantı kurmayı içerirken, mimarlıkta kullanıcı deneyimi ve mekânın hikayesi ön plandadır. Aslında iki kavramda altında bir hikâye barındırmaktadır ve bir çıkış noktaları vardır. Bunun yanında hem sinema hem de mimarlık, teknolojik ilerlemelerden etkilenmektedir. Örneğin, mimarlıkta dijital modelleme ve tasarım araçları, sinemada ise görsel efektler gibi teknolojiler her iki alanda da önemli rol oynar. Teknoloji geliştikçe bu iki kavram birbiri ile daha fazla etkileşime girmekte ve birbirinden daha fazla yararlanmaktadır. Bunun dışında her iki kavram için toplumsal yaklaşım da önemlidir. Hem mimarlık hem de sinema, toplumun ve kültürün çeşitli yansımalarını taşımaktadır. Bu alanlarda yapılan eserler, dönemin sosyal, politik ve kültürel bağlamını yansıtabilir. Bütün bu parametreler incelendiğinde; mekân, atmosfer, zaman, hareket, görsel, hikâye, teknoloji, toplumsal ve kültürel gibi yaklaşımların sinema ve mimarlık kesişiminde birleştiği görülmektedir. Bu çalışma kapsamında mekân kavramı, mimarlık ve sinema ara kesitinde ele alınmıştır. Bu iki disiplinin ortak paydası olan mekân türleri de sinema ve mimari mekânlar olarak ayrılmaktadır. Özellikle sinemada yer alan mimari mekân unsurlarının oluşumunda tamamen gerçeküstü kurgusal mekânlar, insan ve doğa yapımı gerçek mekânlar, tarihi dönemi yansıtan ve fütüristik tarzda mekânlar kullanılmaktadır.

Her bina, toplumun belirli bir gereksinimine cevap vermek üzere, çağın inşaat tekniğine dayalı olarak bazı malzemelerle belirli bir fiziki mekânın etrafının çevrilmesiyle oluşmuştur. İnsanın fiziksel bir mekâna yönelerek o alan içerisinde belli bir kesimi belirginleştirmesi, sınırlandırmasıyla mimari mekân oluşur. Yani, mimari mekân özellikle hissedilir, izlenir hale gelir (Altan, 1993, s. 78).

Mekân denilince insan aklına ilk önce mimari olarak bir mekân tanımlaması gelir. Bu tanımlamayı yapmanın yanında mekân; bir yer veya bölgeyi ifade eder. Sanatta, hikâye veya eserin geçtiği ortamı belirtir. Sosyal bilimlerde, toplumsal olayların veya ilişkilerin yaşandığı alanı temsil eder. Felsefede varlığın fiziksel sınırlarını anlamak için kullanılır. Mimarlıkta ise bir yapı veya ortamın tasarımını ifade eder. Yani, mekân terimi kullanıldığı bağlama göre farklı anlamlar alabilir. Mimarlık ve sinema ara kesitinde mekân olgusuna bakacak olursak bu konu özelinde çeşitli tanımlamalarda yapılmıştır.

Mekân kavramı daha çok fiziksel bir yeri ifade ederken, sinemada mekân kavramı ile sinemada hikâyenin anlatımı ve izleyiciye aktarımında önemli bir görev üstlenen unsurdur. Sinemada mekân kavramı, fiziksel bir yer olmaktan ziyade duygusal ve sembolik anlatımlarla doludur. Film yapımcıları, kullandıkları mekâna göre hikâyeyi ve karakterleri şekillendirebilir. Mekânların iç tasarımı ise izleyiciye film sahnelerinin geçtiği yerler hakkında görsel bir çıkarım yapma imkânı sunar. Mekân kavramı fiziksel olarak düşünülürken, sinemada mekân kavramı ise sadece görsel bir arka plan değil, aynı zamanda hikâye aktarımının temel taşı olan ve izleyicide geniş bir perspektifte düşündürücü etki bırakan bir kavramdır. Günümüz dünyasında sanatın yedinci dalı olarak bilinen sinema kavramı, gerçek hayatta var olmayan mekânları izleyici ile buluşturmaktadır. Bunun yanında gerçekte var olan bir mekânı izleyiciye farklı bir şekilde yansıtılma özelliği taşır. Sinemada mekânsal yansıtımaların yapılması sadece mimarlık alanında değil, tasarımcı kimliğine sahip her insanın dikkatini çekmektedir. Bunun dışında sinemada mekân olgusu üzerinde farklı tanımlamalarda dikkat çekmektedir. Yani varoluşun çeşitli temsillerini üreten bir sanat dalı olan sinema, mimarlık ile ilişkisini varoluşuyla birlikte hem maddesel hem de ruhsal yönüyle kaçınılmaz olarak kurmuştur. Bu nedenle; “mekân” kavramı, çevresi ve diğer mekânsal olgular ile etkileşimi ve bu etkileşimin deneyimsel sonuçları yadsınarak tartışılmaz (Beşışık, 2013, s. 1).

Sinema, hiç gitmediğimiz ve belki de asla içerisinde bulunamayacağımız birbirinden çok farklı mekânları deneyimleme fırsatı verir. Bu yönüyle mimari kültüre ve eğitime katkıda bulunur ve mekânsal deneyim zenginliği yaratır. Kutucu (2005) 'ya göre; sinema hafıza ile, mimarlık ise tarih ile benzerlik kurar. Sinema imgeleri sosyal hayatımızı etkiler. Bu, filmlerle tanımlanmış zaman ve mekân kavramlarının insan zihnindeki görsel hafıza tarafından deneyimlenmesi ile

gerçekleşir. Örneğin hiç Paris'e gitmemiş biri bile bir filmde Eyfel Kulesi'ni, Şanzelize'yi ya da bir ucundaki Zafer Takı'nı gördüğünde burasının Paris olduğunu bilir. Çünkü daha önce bu landmarklar ve kentin dokusu, görsel deneyimler halinde hafızamıza kaydolmuştur. Böylelikle hiç gitmediğimiz kentlerle ilgili görsel anılarımız olur (Beşışık, 2013, s. 13).

İlk başta mimarlık ve sinemanın yolları, 19. yüzyılın sonlarına doğru kesişmeye başladı. Sinemanın icat edilmesi, 1890'lı yılların sonlarında gerçekleşirken, aynı dönemde mimarlık, endüstri devrimi ve modernleşme etkisi altında önemli değişimlere uğradı. Daha sonra Sinema, Lumière Kardeşler'in 1895'te bir trenin gelişini gösteren "Bir Trenin La Ciotat Garına Varışı" kısa filmiyle başladı. Bu yeni sanat formu, insanların mekânı ve zamanı daha önce hiç olmadığı kadar dinamik bir şekilde deneyimlemelerini sağladı. Ardından 20.yüzyılın başlarında mimarlık alanında çeşitli dönüşümler yaşandı. Buna örnek olarak Bauhaus, Konstruktivizm ve Modernizm gibi akımların, mekânın işlevselliğine ve estetiğine odaklanması gösterilebilir. Bu dönemde mimarlar, sinemanın kesme teknikleri, montaj ve perspektif kullanımı gibi unsurları keşfetmeye başladı. Ardından Sinema endüstrisi büyüdükçe, film setleri ve yapı tasarımı arasındaki etkileşim arttı. Film mimarları, öykü anlatımına katkıda bulunmak için mekân bilinçli bir şekilde tasarlamaya başladılar. Özellikle siyah-beyaz filmlerden renkli sinemaya geçişle birlikte, mekânın atmosferi ve tasarımı daha da önemli hale geldi. Bu dönemlerde film mimarları da sinemada tasarım sürecinde ön plana çıkmıştır. Günümüze gelindiğinde ise Mimarlık ve sinemanın evrimi, teknolojik ilerlemeler, kültürel değişimler ve sanatın sürekli dönüşümleriyle şekillenmiştir. İki disiplin arasındaki etkileşim, yaratıcı ifadeyi zenginleştiren bir iş birliği biçimini almıştır. Bunun yanında dijital teknolojinin yükselmesiyle birlikte, mimarlık ve sinema arasındaki etkileşim daha karmaşık hale geldi. Bilgisayar destekli tasarım, görselleştirme ve 3D modelleme gibi araçlar, mimarları ve film yapımcılarını daha yakın iş birliklerine yönlendirdi. Böylece sinema geliştikçe mimari, mimari geliştikçe de sinema gelişmiş oldu. Tarihsel sürece baktığımızda iki alan sürekli birbirinden etkilenmiştir. Teknoloji geliştikçe ortaya çıkan ürünler her iki alanda da yeniliklerin doğmasına olanak tanırken insan bilincinde de bu alanlara kolektif yaklaşımlar kazandırmıştır. Tüm tarihsel süreç içerisinde her iki alanda birbirinin gelişmesine katkı sunarken yaratımsal süreçlerde yine birbirlerinden ilham alarak ortak

paydalarda birleşmiş ve ortaya ürünler çıkarmıştır. Bu ürünler, seyircilerin geribildirimleri ile iki alanda da gelişmeye devam etmiştir. Tezin kapsamı gereği bilim kurgu sinemasındaki mekânlar, bu iki alanın ara kesitinde ele alınmıştır.

2.4 Sinemada Bilim Kurgu Kavramı

İnsanlık, varoluşundan bugüne kadar dünyayı anlamaya çalışma gayreti içerisinde olmuştur. Evrenin bilinmeyenlerini keşfetmek için uzun zaman boyunca icatlar ve buluşlar yapmıştır. İnsanın bu çabası, karmaşık evrenin içinde tutunma isteğinden doğmaktadır. Sürekli değişen insanlık ve doğa, bilimin ilerlemesiyle birlikte dönüşmüştür. Gelişen bilim, ileri teknolojilerin getirdiği olanaklar ile hayal gücünün sınırsız gücünü iyice gün yüzüne çıkarmayı mümkün kılarak insanın gelecekteki adımlarını sınırsızca hayal etmesine ve arzulamasına olanak tanımıştır. Bu değişim sinemada da kendini göstermiş, bilimin olanakları hem senaryo yazımında hem de film yapımında etkili olmuştur. Senaryolara yansımış olan bu bilim kurgu etkisi bir bakıma geçmişten gelmektedir. Mitolojideki ilk öykülerde bile insanın evreni anlama ve keşfetme arayışı açıkça görülebilir. Evreni anlama çabası ve sorgulayan özgür insan, bu kavramı bilim kurgu olarak tanımlamıştır. Film eleştirmenleri ve akademisyenler “Bilim Kurgu” teriminin kolay tanımlanamayacak bir kavram olduğu görüşünü paylaşmaktadırlar (Hendershot, 2007; Roberts, 2000). Kolay tanımlanamamasının temel sebebi ise birçok insan için bilim kurgunun tanımı yapılırken herkesin kendisine göre bir düşünce yapısına sahip olmasından kaynaklanmaktadır.

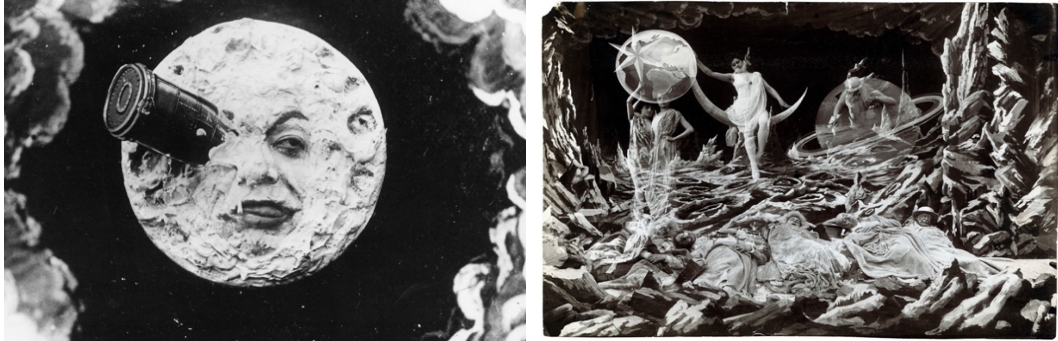
Bilim Kurgu, bir film türü olarak kendi varsayımsal ve kurgusal dünyalarını, bir şekilde gerçekte içinde yaşadığımız dünyadan farklı kılmaktadır. Gözlemlenen gerçeklik yerine hayal gücünün bir kurgusu, diğer bir deyişle fantastik bir anlatı şeklidir (Roberts, 2006). Ancak, Bilim Kurgu türündeki filmlerin birbirinden çok farklı öyküleri, ideolojik ya da siyasal içerikli iletileri ve çeşitli görsel sunum yöntemleri olsa da bazı yinelenen temel unsurları bulunmaktadır (Hendershot, 2007). Hikayeler genellikle uzay seyahati, yabancı yaşam formlarıyla temas kurma veya zamanda yolculuk gibi konuları işlemektedir. Gösterilen ortam genellikle gelecek odaklı (fütüristik) ve umutsuzdur (distopik). Bilim kurgu filmlerinde temsil edilen birçok gelecek toplumda (atom bombası ve benzeri teknolojik güçler sonucunda gelişen felaketler tarafından yok edilmiş, post apokaliptik toplumlarda) teknoloji

tamamen ortadan kalkmıştır ya da son derece gelişmiştir. Dikkat çekici setler, farklı tiplerde tasarlanmış kostümler ve özel efektler sıkça kullanılan öğelerdir, ancak bunlar sabit nitelikte değildir, kesin bir kural ortaya koymazlar.

Bilim kurguya tarihsel açıdan baktığımızda, zaman içerisinde gelişen teknoloji ile birlikte gittikçe evrilerek insan hayal gücünün sınırlarını aşan bir hal aldığını rahatlıkla görebiliriz. Tarih boyunca çığır açan ve mihenk taşı görevi olan filmler yapılmıştır. Bazı yazarlar (örneğin, Arthur C. Clarke) bilim kurgunun izlerini çok daha geriye dönüp Gılgamış Destanı ve Homeros'un Odissea adlı eserinde sürdürmektedirler. Bazı kuramcılar ise Bilim Kurgunun köklerini, Spenser'in The Tempest (1611) ve hatta Moore'un Utopia'sına yönelerek, romantizmin daha kendine özgü modern bir şekilde gördüklerini ifade etmektedirler (Rose 1981'den alıntılan Slusser, 2005, s. 27). Ancak daha çok tematik ve tarihsel olarak bir 'ön Bilim Kurgudan' söz etmek daha yerinde olacaktır. Bu anlamda, İngiliz yazar Mary Shelley'nin romanı Frankenstein (1818) ve sonrasında Bilim Kurgunun buluş babaları olarak Fransız Jules Verne ve İngiliz Herbert G. Wells'ten söze başlanması gerektiği düşünülmektedir (Slusser, 2005, s. 27). On dokuzuncu yüzyılın sonlarına geldiği zaman bilim kurgu sineması açısından önemli olayların meydana geldiğini söyleyebiliriz. Teknolojinin yanında edebiyat ve sanat gibi diğer alanlarında bu paralelde gelişmesi ile bilim kurgu sineması sürekli yeni kaynaklardan beslenmiştir. Bu yıllarda ortaya koyulan eserler bilim kurgu başlığı altında olmadan ve daha çok bir kaygı güdülmeyen izleyicilerin alacağı zevk ve eğlenceleri için gösterimi yapılmıştır. Bunun başlıca sebebi ise o yıllarda bu alanın tam olarak sağlam zeminlere oturmamış olmasından kaynaklanmaktadır.

Türün ismi henüz var olmadığı halde, H. G. Wells'in romanı The Time Machine (1895) ve Fransız illüzyonist Georges Méliès'in sessiz filmi La Voyage dans la Lune (A Trip to the Moon, Aya Yolculuk, 1902), Bilim Kurgunun sinematografik ve yazınsal alanlardaki sembolik ve gerçek başlangıçları olarak göz önünde bulundurulabilirler (Geraghty, 2009, s. 1). Wells'in romanında da daha çok zaman yolculuğu konu edilirken, aynı zamanda içerisinde bulunduğu toplumun düzenine de eleştirel bir açıdan yaklaşmaktadır. Ancak Méliès'in 14 dakikalık sessiz filmi bir aya iniş parodisi halinde sunulmaktadır. Bir komedi unsuru niteliği taşıyan film aynı zamanda o dönemde yaşayan insanlarda hayranlık uyandırmıştır. Bu sebeple bilim kurgu evreni daha o yıllarda insanların hayal gücünde derin etkiler

bırakmış ve geleceğe yön vereceğinin izlerini o yıllardan vermiştir (Gökçek, 2022, s. 118).



Şekil 2.2: A Trip To The Moon, Mekân Tasarımı (1902)

Kaynak: (URL-2, URL-3)

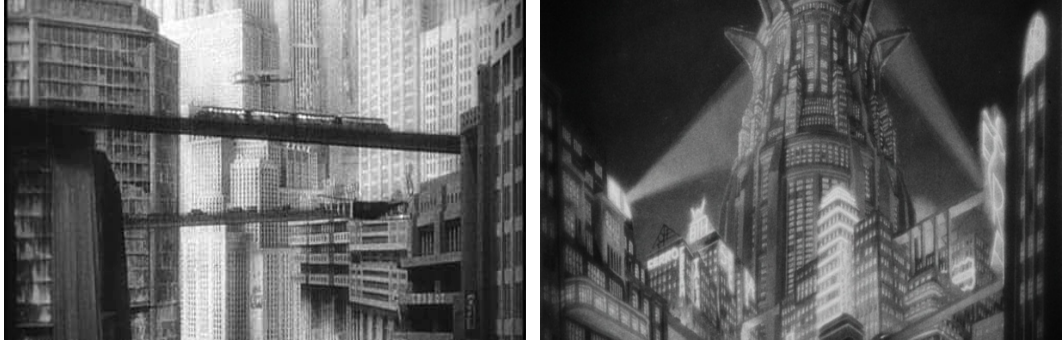
1950'li yıllara gelinceye kadar bilim kurgu sineması alanında dünyada kayda değer filimler Amerika yerine daha çok Avrupa'da yapıldığı görülmektedir. Bu dönemlerde ortaya çıkan 1924 yılına ait Sovyetler Birliği yapımı bir film olan "Aelita" ve 1927 yılına ait Alman yapımı film olan "Metropolis" bilim kurgu film türlerine örnek olarak verilebilir. Aelita filmi Mars gezegeninde maceralar yaşayan bir mühendis olan Los'un Aelita isimli gizemli bir kraliçe ile tanışması ve entrikalarla dolu gelişen olayları konu alan fantastik bir yapımdır.



Şekil 2.3: Aelita, Mekân Tasarımı (1924)

Kaynak: (URL-4, URL-5)

Metropolis filmi ise distopik tarzda çekilen, sınıf ayrımı ve insan makine ilişkisini konularını ele alan bir filmidir. Sınıf farklılıkları ve eşitsizlikleri ön plana çıkarır. Mekânsal tasarım olarak ta devrim niteliği taşıdığından tarihsel bir önemi vardır.



Şekil 2.4: Metropolis, Şehir Tasarımı (1927)

Kaynak: (URL-6, URL-7)

Daha sonra, çizgi romanlarda ortaya çıkan süper kahramanlar ve kötü adamlar sinema perdesinde de ortaya çıkmaya başlamıştır. Buna örnek olarak “Dc Universe” evrenine ait olan “Flash Gordon (1936, 1938, 1940), Batman (1943, 1949) ve Superman (1941, 1943 ve 1948)” karakterlerini örnek verebiliriz. Ayrıca bu filmler daha sonra süper kahraman filmleri olarak bilim kurgunun altında ayrı bir kategori altında sınıflandırılacaktır. Bunun asıl sebebi ise süper kahramanlara toplum içerisinde biçilmiş olan iyiliği temsil etmeleri özelliğidir. Bu özellik sebebi ile seyircilere, süper kahraman filmlerinde genellikle kötülüğe ve yanlış düzene karşı savaşan ve haklının yanında olan karakterler sunulmuştur. Zamanla geniş bir alanı doldurarak ayrı bir kategori halini almıştır (Özen, 2006, s. 67).



Şekil 2.5: Flash Gordon ve Batman, Sahne Tasarımları

Kaynak: (URL-8, URL-9)

1950’lerde bilim kurgu filmlerinde Amerika, ürettiği devrim niteliğinde filmlerle bu sektörün gelişimine büyük katkılar sunmuştur. Bilim kurgu, ayırt edilen bir Amerikan film türü olarak bu yıllarda ortaya çıkmıştır (Sobchack, 2005, s. 261).

Amerikan Bilim kurgu sinemasının ilk “altın çağı” denebilecek döneminde kabul görmüş olan “Destination Moon (1950)” filmi gelecek dünyasını gelişen teknoloji etkisi ile seyirciye aktararak, gelecek üzerinde olumsuzlukları ve olumlu

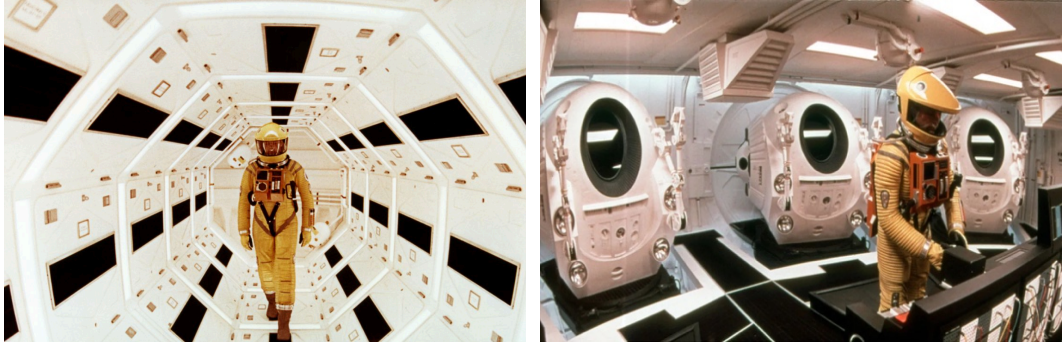
yönleri ile betimlemeler yaparak göstermiş olması ile örnek teşkil etmektedir. Bu filmin seyirci ve bilim kurgu sineması üzerinde bıraktığı etki bazı yönleri ile bilim kurgu kültürü ve türü üzerinde de kalıcı izler bırakmıştır. İnsanlı bir uzay seferini konu edinen yüksek bütçeye sahip bu film aynı zamanda renkli olarak çekilmiş olması ile izleyici üstündeki etkisini arttırmıştır. O dönemde için uzay demek bilinmezlik olduğundan film, insanları uzayda keşfedilmeyen yerlere ayak bastırmıştır.



Şekil 2.6: Destination Moon, Mekân Tasarımı (1950)

Kaynak: (URL-10, URL-11)

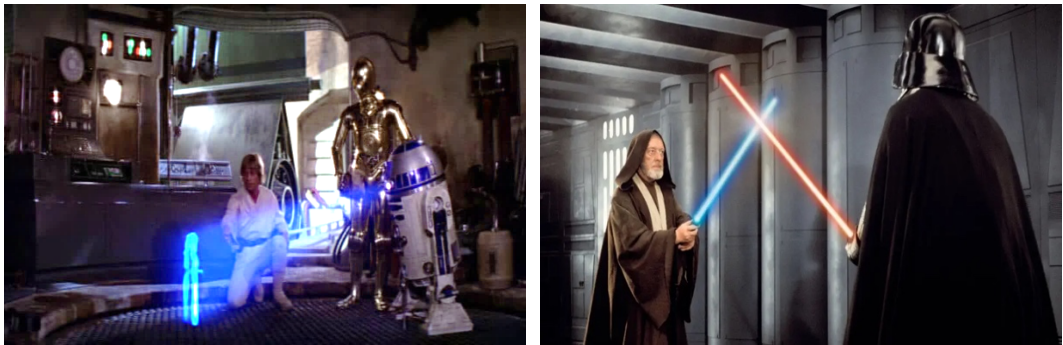
Yaşadığı ilk altın çağ ile birlikte dünya genelinde yaşanan maddi krizler ile birlikte 1950’li yılların sonunda gerileme dönemi yaşayan bilim kurgu sineması, 1960’lı yıllara gelindiğinde sektörü bir nevi kontrolü altında tutan Hollywood sineması da ekonomik olarak çökmüştür. Yaşanan bu çöküş ile birlikte bilim kurgu sineması alanında dünya genelinde film yapım ve gösterim ile ilgili çeşitli değişiklikler yaşanmıştır. Düşük bütçeli filmlerin maddi zorluklar sebebi ile iptal edildiği bu dönem derinden incelendiğinde bilim kurgu sineması türüne katkıda bulunacak birçok filmde yapılmış ve türün gelişmesine katkı sağlamıştır. Ancak tez konusu ve yaklaşımı gereğince, uzay konulu bilim kurgu türündeki filmlerin incelemesinin yapılması daha uygun olup, özellikle bu yıllardan sonra ortaya çıkmaya başlayan uzay temalı filmler bilim kurgu sineması türünde devrim niteliği taşımaktadır. Bu dönemde adından söz ettiren en etkili filmlerden birisi olan “2001: A Space Odyssey (1968)” isimli film, teknolojinin insanların üzerinde bıraktığı etki sonucunda sıradan bir hayat sürmeye itilmiş olması ile monotonlaşması ve bilinmezliklerle dolu evrenleri etkili bir biçimde sunmuştur. Bir yandan insanın evrimine odaklanan bu filmde günümüzde sıkça kullanılmaya başlanan yapay zekayı da görmekteyiz. Ayrıca filmdeki siyah renkli ve dikdörtgen şekilli monolit blok, günümüzde birçok filmde göndermelere konu olmuştur. (Özen, 2006, s. 69).



Şekil 2.7: 2001: A Space Odyssey, Mekân Tasarımı (1968)

Kaynak: (URL-12, URL-13)

Artık 1970’li yıllara gelindiğinde, bilim kurgu sinema türü önceki yıllara göre, daha çağdaş, sosyal sorunlar ve insanların hayatlarına dair konularla biraz daha fazla görüş sahibi yapıya erişmiştir. Bu yıllarda şirketlerin insanlar üzerinde yarattığı kapitalist sistemin sonuçları neticesinde insanlar, uzaylıların yapacağı olası saldırılar veya evrenin bilinmezliklerine yapılacak yolculukları biraz unutarak, çevrelerinde yeşeren temel politik sorunlara odaklanmıştır. Bunun sonucunda 1970’li yıllarından başlarında geleceğe yönelik distopik fikirler insanlar içerisinde yaygınlaşmış ve sinemaya uyarlanacak filmlere de yansımıştır. Ancak 1970’li yılların sonlarına gelindiğinde Amerikan Bilim Kurgu sinemasında yaşanan ikinci “altın çağ” diyebileceğimiz kronolojinin başlangıcı 1977 yılında ortaya çıkan ilk “Star Wars” filmi ile başlamıştır. Ortaya çıkışı ile o tarihlerde dünyanın içinde bulunduğu durum göz önüne alındığı zaman özel efektleri, ikonik karakterleri ve yarattığı gelecek kurgusu ile bilim kurgu sinemasına çağ atlatan bir nitelik taşımıştır. Filmde yaratılan gelecek mekân kurgusu ise hayal gücünün sınırlarını zorlayarak seyirciyi derinden etkilemiştir (Telotte, 2001, s. 80).



Şekil 2.8: Star Wars A New Hope, Mekân Tasarımı (1977)

Kaynak: (URL-14, URL-15)

1970’li yılların sonunda sinema alanında büyük bir ses getiren Star Wars’ın 1980 ve 1983 yıllarında devam filmleri de çekilerek bilim kurgu sinemasında yerini sağlamlaştırarak bir kült film haline gelmiştir. Yine bu yıllarda bilim kurgu sinemasında uzay temasını ve gelecek mekânlarını konu edinen, günümüze bir kült film olarak ulaşan ve efsaneleşen “Alien” filmi çekilmiştir. Bulunduğu çağın oldukça ötesini yansıtan bu film distopik bir temaya sahip olmanın yanında tıpkı Star Wars serisinde olduğu gibi görsel efekt teknolojisinden de oldukça faydalanmıştır. Ridley Scott tarafından 1979 yılında yapılan bu filmin daha sonraki yıllarda 1986, 1992 ve 1997 yıllarında serinin devam filmleri de çekilmiştir. Ayrıca tez konusu dahilinde incelenen 2012 yılı yapımı “Prometheus” filmi de yine Ridley Scott tarafından yapılmış ve 1979 yılında çekilen Alien filminin öncesinde yaşanan olayları anlatarak olaylar zincirinin nasıl başladığını dair bilgiler vermektedir. Alien filmi sadece bir korku-macera tipi film olmaktan ziyade gelecekte insanlığı yöneten dev firmaların para ve güç hırsı uğruna yaptığı uzay keşifleri ile insan hayatını şekillendirdiğini gösterir. Alien filmiyle, ikonikleşen saldırgan uzaylı yaratığı ilk defa burada seyirci karşısına çıkarırken, bilim kurgu sinemasının önemli figürlerinden Ellen Ripley (Sigourney Waver) isimli kahramanımız ile mücadelesi beyaz perdeye taşınmıştır. Filmin konusu, bir uzay araştırma ekibinin yapay zekâ destekli bir kargo uzay gemisi ile göreve gittiği esnada yakın bir gezegenden aldıkları sinyal sonucunda mürettebat ile o gezegene iniş yapmaları ve orada buldukları bir uzay gemisinin içerisine girmeleri ile başlar. Buldukları bir yumurtadan çıkan akrebe benzeyen bir yaratık olan “facehugger” tarafından yüzü yakalanan mürettebat üyesinin karnından çıkan Alien ile mürettebatın ve Ripley’in mücadelesini seyirciye aktarır. Ayrıca bu gezegende Alien yumurtalarını buldukları geminin mühendisler tarafından kullanılan bir gemi olduğu 2012 yılında çıkan olan Prometheus filmi ile anlaşılmıştır. Alien filmi, döneminin çok ötesinde distopik bir gelecek yaratırken bilim kurgu sinemasında geleceğe de atıflar yaparak bir kilometre taşı haline gelmiştir (Özen, 2006, s. 64).



Şekil 2.9: Alien, Mekân Tasarımı (1979)

Kaynak: (URL-16, URL-17)

Ayrıca tez konusu gereği incelenen 2012 yılı yapımı Prometheus filmi, Alien filminin öncesini ve arkasında barındırdığı gizemleri anlattığından dolayı, Prometheus film incelemesine geçmeden önce Alien filminde ilk defa seyirci karşısına çıkarak ikonikleşen yaratık figürü, Alien (Xenomorph) yumurtası ve içinden çıkan facehugger figürü gibi öğelerin görsellerini bu aşamada önceden görmek, daha sonraki aşamalar için bilgilendirici bir ön görsel niteliği taşıyacaktır.



Şekil 2.10: Yumurta, Facehugger ve Xenomorph (1979)

Kaynak: (URL-18, URL-19)

Konu bağlamında bilim kurgu sinemasının tarihsel süreç içerisindeki gelişimine bakacak olursak 1980'li yıllara gelindiğinde 1970'lerin sonlarında yapılan çağ atlatıcı filmler ışığında teknolojinin de gittikçe gelişmesiyle seyirciye sunulan filmler de gittikçe görsel efekt bakımından zenginlik kazanmaktadır. Bu dönemde CGI (computer generated imaging) görsel efekt teknolojisi de gittikçe sinema hayatına girmiştir. Bu durum hikayeler, karakterler ve mekânlarda görsel şölen niteliği taşıyan yapımları ortaya çıkarmıştır. Bu yıllarda politik konulu bilim kurgu filmlerinin yanında teknolojinin ileri olduğu gelecek temaları, uzay veya uzaylı gibi kavramlara yer veren temaları işleyen filmler de devam etmiştir. Star Wars ve Alien gibi mihenk taşı filmlerin yanında bu yıllarda görsel efektlerin kullanıldığı ‘‘E.T The

Extra-Terrestrial (1982), Terminator (1984)’’ gibi zamanlarının ötesinde ve defalarca izlendiğinde farklı çıkarımının yapıldığı filimler de yapılmıştır.

1982 yılında yine Ridley Scott’un yapımını üstlendiği ‘‘Blade Runner’’ isimli film bu dönemlere kadar gelen filmler içerisinde görsel efekt konusunda en zengin yapım niteliği taşıyan filmlerden birisi olmuştur. Filmdeki tema, Alien filmlerinde olduğu gibi karanlık bir atmosferde geçerken aynı zamanda distopik bir evreni konu almaktadır. Konusu, 2019 yılının Los Angeles’inde geçen filmde yapay insanlar (replicants) ile insanlar dünya üzerinde beraber hayatlarını sürdürme mücadelesidir. Mekânsal olarak yoğun ışıklar altında yağmurlu bir atmosfere sahip olan filmde devasa boyutlarda gökdelenlerde dolu kasvetli bir şehir manzarası şehirciye sunulmuştur. Film, insanların yaratmış olduğu teknolojinin insan hayatına etkisi konusunda da izleyiciyi düşündürmektedir.



Şekil 2.11: Blade Runner, Mekân Tasarımı (1982)

Kaynak: (URL-20, URL-21)

1990’lı yıllara gelindiğinde bilim kurgu sineması her yapılan film ile birlikte 20.yüzyıl boyunca sürekli üstüne koyarak kendisini milenyumun sonuna kadar gittikçe geliştirmiştir. Bu yüzyıl boyunca çalkantılı dönemlerden geçen dünya 1. ve 2. Dünya Savaşlarını görmesine, bir nükleer bomba felaketi yaşamasına ve çeşitli ekonomik krizler ile boğuşmasına rağmen teknolojinin gelişmesi ile de birçok sektörde olduğu gibi sinema sektörünün de gelişmesine imkân tanımıştır. Özellikle bilim kurgu sineması, seyirciye yer yer geleceğin dünyasını gösterdiği, hayal edilenin ütopyik, distopik veya heterotopik bir dünya olarak mümkün kılınabileceğini göstermiştir. İnsanlık bu dönemleri yaşarken bilim kurgu sineması yolu ile yaratılan gelecek mekânları ile geleceği de hayal etme ve daha güzel, farklı, yaşanabilir dünyalar yaratabilme ihtimalini düşünmeyi hiçbir zaman kaybetmemiştir. Bunda bilim kurgu sinemasının toplumlar üzerinde kurduğu etki yadsınamaz bir gerçektir.

Buna örnek olarak insanođlu içine bulunduđu durum çok kötü dahi olsa da beyazperde de ütöpik bir dünya yaratabilmiş ve geleceđin güzel dünyasına inanmıştır. Yeri geldiğinde politik bir konuyu, geleceđin dünyasına taşımış ve bir distopya yaratarak bu durumu işlemiştir. Bezende toplumların kendi kontrolünde olmadan yönetildiđini, tıpkı bir ayna yanılmasına bakar gibi farklı gerçeklikleri iç içe sokarak zaman mekân kavramını karıştıarak beyazperde üzerinde bir heterotopya tipi ile işlemiştir. Kurgulanan bütün gelecek mekânlarında teknolojiden faydalanılırken aynı zamanda mekânların insanların düşüncelerini yansıttığı, mekânların filmlerin senaryosunu ve yapımını destekleyen belki de en büyük etkenlerden biri olduđu yadsınamazdır. Mekân kurgusunun beyazperdeye aktarımı ise mimarlık kavramından tamamen faydalanarak yapılmıştır. Mimarlık ve sinema kavramlarının bu girintili ilişkisi 20.yüzyıl boyunca birbirlerini de etkilemiş ve mekân yaratımı konusunda çođu zaman aynı kıstasları konu olarak ele almıştır. Mimarlıkta tıpkı sinemada olduđu gibi döneminin sorunlarına göre mekânları inşa ederken, bazende tıpkı sinemada gelecek mekânlarında olduđu gibi tamamen hayal gücünden faydalanılarak tasarımlar yapan bir alan haline gelmiştir (Pallasmaa, 2001, s. 13).

Teknolojideki atılımlar ile özel efektlerin gittikçe önem kazanması 1990'lı yıllarda çok yüksek seviyeye çıkmıştır. Bu yıllarda görsel efektlerin ve CGI teknolojisinin yoğun olarak kullanıldığı “Jurassic Park (1993)”, “Independence Day (1996)”, “The Matrix (1999)” gibi başyapıt filmler beyazperde de izleyiciye sunulmuştur. Görsel efektlerin yoğun olarak kullanıldığı bu filmler birbirinden farklı tiplerde olsalar da yarattıkları mekânsal kurgular ve senaryosu ile izleyicilere kimi zaman dinazorlar ile yaşadıkları bir dünyaya götürmüş, kimi zaman bir uzaylı ırkın dünya gezegenine yapacağı istila ettiđi gerçekliğe taşımıştır. Ayrıca Matrix gibi bir baş yapıt ile insanların kurgusal ve tamamen sanal bir dünyada yaşadığı, aldığı nefesin bile bir yalandan ibaret olabileceđi, mekânların yapay makineler tarafından kurgulandığı bir yazılım hapisanesinden ibaret olduđu gizemli bir evrene götürmüştür. Bu dönemlerde seyirciyi düşündürürken aynı zamanda eğlendirmek gerektiđi de yer yer savunulmuştur. Bu durum ne yazık ki sinemanın aleyhinde gelişse de ortaya nitelikli filmler de çıkmıştır. Çünkü izleyiciler genelde, filmlerin kendisini yüksek oranda fazla düşünmek için zorlamasını istemezken, yapımcılar da kar etme gayesi peşinde olmuştur. Düşündürmenin yanında eğlendirmenin de önemli

olduğu bu türe, bir bilim kurgu uzay temalı film olarak “Man in Black (Siyah Giyen Adamlar, 1997)” filmi örnek verilebilir. İnsanlar ile uzaylıların birlikte yaşadığı bir dünyayı konu eden filmde insanları derinden düşündürerek “acaba?” sorusunu sordurarak aynı zamanda güldürmeyi de başarmıştır.



Şekil 2.12: Man in Black, Mekân Tasarımı (1997)

Kaynak: (URL-22, URL-23)

21.Yüzyıla gelindiğinde artık 2000’li yılların dünyası tamamen teknoloji ile entegre olmuş, yer yer sinemanın mimarlığı, mimarlığında sinemayı mekânsal olarak beslediği, özel efektlerin yüksek oranda kullanıldığı, dünya üzerinde yer alan farklı akımların beyazperdede yer aldığı görülmektedir. Aynı zamanda toplumsal içerikli yapımlarda sinemada kendisine yer bulmaya devam etmiştir. Önceki yüzyılda yaşanan savaş ve felaketlerin etkilediği bilim kurgu sineması bu seferde 11 Eylül olayından sonra korku ve felaket tipi öğeler bilim kurgu filmlerinde etkisini göstermiştir. Yer yer iklim değişikliği ve bozulan dünya ekosisteminin beyazperde de bilim kurgu filmlerine yansıdığı görülmüştür. Buna örnek olarak değişen iklimin buzul çağına ittiği ve mekânsal olarak buzul atmosferinin hâkim olduğu “The Day After Tomorrow (2004)” filmi örnek verilebilir. Ayrıca bu dönemde bilim kurgu sineması sadece beyazperde üzerinde değil, TV dizilerinde de etkisini göstermeye başlamıştır. Geçmişte de dönemi için mihenk taşı sayılabilecek “Star Trek” filmi bu dönemde de TV serisi olarak izleyiciye sunulmuştur. 2000’lerden sonra sinemada mekân öğesi neredeyse tamamen teknolojik efektlerden faydalanılarak yaratılması ve mimari öğelerle desteklenmesi ile sinemada gelecek mekânları seyircide gittikçe daha düşündürücü hal almıştır. Gelişen teknoloji ile bilim kurgu sineması günümüz dünyasına gelindiğinde artık çeşitli alt kategoriler altında sınıflandırılmıştır. Genellikle sanat eleştirmenleri tarafından farklı kategoriler altında incelenmeye başlayan bilim kurgu sinemasında çoğu film birden fazla alt kategori altına

girebilmektedir (Kapıcı, 2020, s.30). Kendi içerisinde ütopyik, distopyik ve heterotopyik evrenleri izleyiciye sunan bu alt türlere çizelge 2.1. ve çizelge 2.2. 'de yer verilmiştir.

Çizelge 2.1: Bilim Kurgu Sineması Alt Türleri 1

Katı Bilim Kurgu	Bilime ve realiteye dayanan, bilim ve teknolojinin ön planda seyirciye sunulduğu hikayelerdir.
Sosyal Bilim Kurgu	Toplumların politik problemlerini işleyen bir alt tür olmasının yanında, sosyoloji, antropoloji, ekonomi ve psikoloji gibi kavramları esas alır.
Cyberpunk	Genelde yakın geleceği işleyen bu alt türde distopyik bir dünyada geçen ve insanlığın kontrol altında tutulduğu, kasvetli bir siber uzay teması vardır.
Anakronizm	Geçmiş ve geleceğe ait çeşitli unsurların aynı anda karışık olarak kullanıldığı görülmektedir.
Alternatif Tarih	Tarihsel olayların alternatif bir evrende farklı geçtiği veya değiştirildiği bir evren kurgulanır.
Askeri Bilim Kurgu	Gelecekteki askeri çatışmaları işlerken, genellikle gezegepler arası silahlı savaşları konu edinmiştir.
İnsanüstü Varlıklar	İnsanların ilerisinde olan varlıkları işlerken; genetik mühendislik, yapay zekâ gibi konuları da ele alır.
Post- apokaliptik	Doğal afet, nükleer felaket ya da salgınlar ile insan uygarlığının kıyameti sonrasını işleyen alt türdür.
Uzay Operası	Tamamen uzay temasına sahip, büyük çaplı destansı filmlerdir. “Star Wars” filmi örnek verilebilir.
Uzay Westerni	Tipik Amerikan vahşi batı konseptinin uzaysal evrende işlendiği bir alt tür olarak tanımlanabilir.
İlk Temas	İnsanlık ile dünyaya ait olmayan uzaylı varlıkların ilk temasını konu almaktadır.
Bilim-Gerçek	Gerçek bilim normları ile kurgusal öğelerin bir arada kullanıldığı bir alt türdür.
Mizahi Bilim Kurgu	Komediye dayalı unsurlarla teknolojik hatalar ve absürt durumları konu almaktadır.

Kaynak: (URL-24)
(Yazar tarafından düzenlenmiştir)

Çizelge 2.2: Bilim Kurgu Sineması Alt Türleri 2

Pre-apokalipite	Dünyanın sonu gelmeden ve bir felaket olmadan önceki senaryoları konu almaktadır.
Biopunk	Genetik mühendisliğe dayalı olan bu alt tür, genellikle biyoteknolojinin etkilerini işlemektedir.
Süper İnsan	İnsanlara göre üstün yeteneklere sahip kişiler ve yapay süper insanlar gibi konuları işlemektedir.
Zamanda Yolculuk	Geleceğe ya da geçmiş dönemlere yapılan zamansal yolculukları konu edinmektedir.
Steampunk	Buhar gücünün ön planda olduğu Viktorya dönemi gibi dönemleri konu edinmektedir.
Dieselpunk	1920 ile 1950'ler arası dönemlerde geçer. Dizel motor gibi Retro unsurları işlemektedir.

Kaynak: (URL-24)
(Yazar tarafından düzenlenmiştir)

Gelecek mekânları kavramına araştırmanın merkezinde konu edindiğimiz “Prometheus” filmi üzerinden bakacak olursak; Film, bilim kurgu ve korku türlerinde yer alan bir film olarak kabul edilmektedir. Ridley Scott tarafından yönetilen ve “Alien” film serisinin bir öncülü olarak tasarlanmıştır. Bilim kurgu öğeleri içerir ve genellikle uzay keşfi, yaratılış ve insanoğlunun varoluşu gibi temaları ele almaktadır (Sanna, 2023, s.97). Belirli bir türü tek bir kategoriye sokmak yerine, farklı temaları bir araya getirmektedir. Bu nedenle, “Prometheus” hem ütopya hem distopya hem de heterotopya öğelerini içermektedir. Ancak, genel olarak film, bilim kurgu olarak tanımlanır. Bilim kurgu öğelerini kullanarak beklenmedik ve farklı bir dünya arayışını ifade etmektedir.

2.5 Sinemada Gelecek Mekânları

Gelecek mekânları, akıllı şehirler, sürdürülebilirlik, mobilite, dijital çalışma alanları ve inovasyon merkezleri gibi unsurları içerir. Bu mekânlar, ileri teknolojileri kullanarak daha akıllı, çevre dostu ve etkili bir şekilde tasarlanabilir. Ayrıca, gelecekteki mekânlar, uzaktan çalışma ve dijital iletişim gibi değişen çalışma şartlarını yansıtabilir. Bu alanlar, teknolojik gelişmeler, toplumsal değişim ve çevresel farkındalığın etkisiyle şekillenir. Sinemada ise “gelecek mekânları,” bilim

kurgu filmlerinde gördüğümüz farklı, ileri teknolojiye sahip veya ütopyik, distopik ve heterotopik mekânları ifade eder. Bu mekânlar, genellikle gelecekteki zamanları, teknolojik ilerlemeleri veya toplumsal değişiklikleri temsil eder. Bu filmler, izleyicilere farklı bir dünyanın keşfini sağlar, hayal gücünü teşvik eder ve gelecekteki potansiyel gelişmelere dair düşündürücü bir perspektif sunar. Örneğin, “Blade Runner” ve “Star Wars” gibi filmlerde görülen yüksek teknoloji şehirler ve farklı gezegenler, tipik bir bilim kurgu gelecek mekânını yansıtır. Sinemacılar, izleyicilere sadece bir hikâyeye anlatmakla kalmaz, aynı zamanda gelecekteki dünyalar hakkında da spekülasyonlarda bulunur. Teknolojinin gelişmesi ile inşaların yaratıcı hayal gücü artmıştır. Bu artış sonucunda sinemada kullanılan gelecek mekânları da çeşitlilik kazanmıştır. Bunlar zaman içerisinde, fütüristik mimari yapılar, yüksek teknoloji ve özgün tasarımlar olarak filmlere yansımıştır. Geleceğin şehirleri genelde yüksek gökdelenler, havada duran ulaşım sistemleri, holografik hareketli panolar vb. çalışmalar ile izleyiciye sunulmuştur. Uzayda geçen filmlerde ise, gezegen kolonileri, teknolojik uzay gemileri, uzay istasyonlarıyla izleyiciye sunulur. Bu mekânlar seyirciye farklı zamanlardan bir mekân perspektifi sunarken, daha uzak bir geleceği düşünme ve bu gelecek için hayal kurabilme yetisini arttırmaktadır. Ayrıca izleyicide merak uyandırarak filmin heyecan dolu dünyasına doğru çeker. Gelecek senaryoları oluşturmaları bakımından, bilim kurgu edebiyatı ve bilim kurgu sineması geleceğin nasıl şekilleneceğine dair toplumsal ve mekânsal anlamda giderek farklılaşan katmanlarda tahminler oluşturmakta, bu bakımdan gelecek mimarisini oluşturan kurgularla hemen hemen benzer söylemler kullanmaktadır (Ülker, 2011, s. 26). “Prometheus (2012)” filmi özelinde mekân olgusunu irdelemeden önce sinemada gelecek mekânları kavramına örnekler vererek alt başlıklar altında detaylandırmak, yapılan analizlerde doğru sonuçlara ulaşabilmek adına önem taşımaktadır.

2.5.1 Sinemada Ütopya Kavramı

Ütopya kavramı, ideal ve olması gereken uygun toplumu tanımlamak için kullanılır. Bu terimin, Thomas More’un “Ütopya” isimli eserinden türetildiği düşünülmektedir. 1478 yılında Londra’da doğan Thomas More, Ütopyayı 1516 yılında bitirmiş, Latince yazdığı metin, ancak 1551’de ölümünün üstünden 16 yıl geçtikten sonra, İngilizce’ye çevrilmiştir. More’un Ütopyası, soyut bir ideal olarak, topluma yönelik basit bir eleştiri değil; okuyucunun, sunulan imkanlar sayesinde yaşamak isteyeceği bir ülke olarak anlatılmıştır (Kumar, 2005, s. 49).

Ütopyalar, adaletin, barışın, düzenin ve eşitliğin olduğu, olumsuzluklardan uzak mükemmel bir hayali düzeni ifade eder. Tarihsel dönemlere bakıldığında zaman farklı yazarlarda ideal toplum modelini ele alarak toplumda var olan mevcut sorunlara çözümler aramışlardır. Bu arayış sırasında ortaya koyulan hayali ve mükemmel dünya olsalar da ütopyalar genellikle gerçekleşmesi çok zor kural ve idealler barındırdığı için her zaman eleştiriye de maruz kalma durumları olabilir. İnsana düşünmeyi ve mükemmel dünyalar olgusunu aramaya teşvik eden ütopya kavramı aslında ideal dünyanın tasviridir.

Ütopya kavramı denilince ilk olarak akla Platon'un "Devlet" isimli eseri gelir. M.Ö. 427-347 yılları arasında yaşamış olduğu tahmin edilen Platon'un, kusursuz bir devlet ve toplum tasarlamak için yazdığı Devlet adlı eserinin, Rönesans dönemi ütopyacılarını, en başta da Thomas More'u esinlendirdiği kabul edilir (Sarcey vd., 2003, s. 190). Sokrates'in haksız bir şekilde idam edilmesinin kendisinde yarattığı etkiyle, ideal bir devletin nasıl olması gerektiğine yanıt arayan Platon, ideal devletin adil bir devlet olması gerektiği sonucuna ulaşmıştır (Diş, 2020, s. 1021).

Böylece ütopya kavramının da temelleri atılmıştır. Tarihte ütopya kavramına verilebilecek bir diğer örnek ise Farabi'nin "El Medinetü'l-Fazıla" eseridir. El Medinetü'l-Fazıla, birçok yönden Platon'un Devlet adlı eserine benzer. Farabi, insanların bir arada yaşama zorunluluğu noktasında küçük, orta ve büyük teşekküllü erdemli siyasal ve toplumsal oluşumların ışığında ideal devlet, ideal toplum ve ideal başkan, ideal yönetici çizimini çizmiştir. Tipik bir erdemli şehir modeli ortaya koymaya çalışmış olarak Farabi'nin yapmış olduğu tasarımın arka planında elbette İslam devletinin olmuş olması beklenen bir sondur. Ancak felsefe tarihi içerisinde her dönemin kendisinden önceki dönem ile olumlu veya olumsuz yönde etkileşimleri olduğundan dolayı kuşkusuz ki Farabi'de söz konusu tasarımını ortaya koyarken Grek felsefesinin terminolojisinden yararlanmıştı. Ancak Farabi Grek dünyasının siyasi terminolojisinin aksine erdemli toplum veya erdemli başkan tasavvurlarında Tanrının ezeli tasarımından pay aldığını görmekteyiz (Altıntop, 2016, s. 60).

Sinemada ütopya kavramını incelediğimiz zaman, tarihsel süreç boyunca ütopya ile ilgili yazılmış kitaplarda veya yapılmış tanımlamalarda olduğu gibi, genelde ideal bir toplumu ve düzeni anlatır. Bu anlatım sırasında çoğu zaman geleceği tasvir ederek seyircide sorgulayıcı bir seyir deneyimi oluşturur. Toplumun

sorunları, insanın tabiatı ve düzen hakkında yaptığı betimlemeler ile izleyiciye sorgulamalar sunmaktadır. İzleyiciye, yaşadığı dünyayı daha adil bir yer haline getirme, sürdürülebilir ve düzenli bir toplum içerisinde yaşamayı, yaşadığı olumsuzluklar içerisinde kurtulup mevcut düzenin kalıplarını yıkması için teşvik eder. Ütopik film türlerinde çoğu zaman ileri bir teknoloji, yüksek bilimsel seviye, etkileyici mimari yapılar ve adaletli politika sistemleri görülür. Bu durumu, mükemmeli yakalama çabası olarak görebiliriz. “Tomorrowland” (Yarının Dünyası) isimli film bu türe uygun bir örnektir. Bu bağlamda bakıldığı zaman, “Tomorrowland” gibi ütopya tarzını yansıtan filmler, izleyicide gelecek için olumlu bir bakış açısı oluşturmanın yanında ideal toplum yapısı hakkında düşündürme ve sorgulama imkânı sunar. Aslında ütopya kavramı, mevcut düzene yapılan bir eleştiridir (Kavukçu, 2016, s. 30). İzleyicide oluşan bu sorgulama ve daha iyi geleceği arama dürtüsü, filmlerde yer alan bozuk düzeni eleştiren anlatım ile aktarılmaktadır. Filmin anlattığı hikâye, gizemli bir dünya olan Tomorrowland’ın keşfedilmesi sonrasında ilerlemektedir. Teknoloji, bilim ve yaratıcılığın gelişmiş olduğu bu dünya insanlık için ideal ve potansiyelini yükseltici bir ortama sahiptir.

Bu bağlamda, tez konusu için seçilen Prometheus filmi de bilim kurgunun sınırlarını zorlayan ve seyirciye insanlığın kökenini sorgulamaya iten bir filmidir. Film bir ütopya olmasa da insanlığın sınırsız evrende gerçek yaratıcısını arayışı, uzayda keşfedilen bilinmeyen teknolojiler ve dini inanç düzenin ötesinde gerçek düzeni arayışı temsil etmesi bakımından bir takım ütopik öğeler barındırmaktadır. Bilimin ve keşif temasının işlenmesinin ötesinde bir arayışı temsil eden film, insanların ideal dünyaya ait gerçekleri öğrenme serüvenini umut vaat eden bir ütopya olarak görsel ve felsefi bakımdan derinleştirir.

2.5.2 Sinemada Distopya Kavramı

İngiliz filozof Jeremey Bentham 1791 yılında Panoptikon adını verdiği hapisane projesini, bedenleri ve zihinleri ıslah ederek yeniden topluma kazandıracak bir iktidarın içselleştirilmesini kurgulama amacıyla yaratmıştır (Öztürk, 2013, s. 134). Ortada bir gözetleme kulesi, onun etrafında dairesel biçimde tasarlanan hücreler, her bir hücrede sadece bir mahkûmun yer alması, hücreler arasında duvarların bulunması, bu nedenle mahkûmlar arasında iletişimin mümkün olmaması ve mahkûmların daima gözetleme kulesindeki gözetleyici tarafından gözetlenmesi; Panoptikon'un çizimlerinde ve Bentham'ın açıklamalarında detaylı bir şekilde

görülmektedir (Foucault, 2006, s. 297). Aslında projenin temel amacı, cezaevindeki tutukluların her zaman gözetim altında olmadıklarını bilmelerine rağmen, davranışlarının sürekli olarak takip edildiği düşüncesiyle dikkatli olmalarını teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Başka bir deyişle, Panoptikon'un temel hedefi, hapsedilen kişide iktidarın otomatik işleyişini sağlayan bilinçli ve sürekli bir görünürlük durumu oluşturmaktır. Distopik eserlerde tasvir edilen toplumlarda da yönetim ile genel halk arasındaki ilişki Panoptikon modelindeki gibi sonsuz gözetim, denetim ve uygun durumlarda cezalandırma üzerine inşa edilmiştir (Çatalbaş ve Kaya, 2017, s. 1).

John Stuart Mill, 1868 yılında İngiliz parlamentosunda yaptığı bir konuşmada, bireysel hakları ihlal eden baskıcı rejimleri distopya olarak tanımlayarak, kavramın bir isme kavuşmasını sağlamıştır (Kumar, 2006, s. 172). Bu araştırmada, “distopya” teriminin tercih edilmiş olsa da Türkçe’de “olumsuz/kötü bir yer” Sarcey vd., 2003, s. 132) anlamına gelen kelimenin “Anti-Ütopya” veya “Karşı-Ütopya” şeklindeki karşılıklarına da sıkça rastlanmaktadır.

Distopya kavramını özetlersek, toplumun veya dünyanın genelinde korku, baskı, sansür, totaliter yönetim gibi olumsuz öğelerin hâkim olduğu kurgusal bir gelecek veya alternatif bir gerçeklik tasviri olarak tanımlamak doğru olacaktır. Bu tür eserler genellikle insanlık, teknoloji, politika veya çevre gibi konuları ele alırken, mevcut toplumsal sorunları ve tehlikeleri aşırıya kaçırarak aktarırlar. Distopyalar, genellikle distopik roman, distopik film veya dizi gibi farklı medya biçimlerinde karşımıza çıkabilir. Bu eserlerde genellikle toplumun bozulmuş bir versiyonu, totaliter bir hükümet veya otoriter bir rejim, çevresel felaketler, teknolojik kontrol veya ahlaki değerlerin çöküşü gibi temalar işlenir. Genelde mevcut ve gelecekte olabilecek toplumsal sorunları vurgular. Bu tür eserler okuyucuları düşündürmeye, sorgulamaya ve mevcut durum üzerine eleştirel bir bakış açısı geliştirmeye teşvik ederler. Ayrıca, distopik eserler sıklıkla özgürlük, bireysellik, toplumsal adalet gibi kavramları da sorgular ve tartışır (İşler, 2022, s. 283).

Sinema, distopya kavramını ele alırken toplumun veya dünyanın genelinde korku, baskı, sansür, totaliter yönetim gibi olumsuz öğelerin hâkim olduğu kurgusal bir gelecek veya alternatif bir gerçeklik tasviri yapar. Bu gelecek tasvirini sadece senaryo ile değil, mekânsal öğeler ile de izleyiciye yansıtır. Bu tür filmler genellikle insanlık, teknoloji, politika veya çevre gibi konuları ele alırken, mevcut toplumsal sorunları ve tehlikeleri aşırıya kaçırarak veya abartarak tasvir ederler. Distopik

filmler, izleyicilere düşündürme ve sorgulamanın dışında mevcut durumu eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirme imkânı verirler. Hayal gücünü canlandırarak geleceğin olası tehlikeleri ve sapmaları konusunda da uyarır. Sinema, distopya kavramını sinematik dil ve görsel anlatım aracılığıyla izleyiciye aktararak, bu türün önemli bir parçası haline gelmiştir. Distopik filmler, izleyicileri dünya hakkında farklı düşünmeye teşvik ederken aynı zamanda sinemanın gücünü toplumsal ve politik eleştiri için kullanma potansiyelini de ortaya koyarlar. Bu bağlamda bakıldığı zaman, sinemada distopya kavramı için “Matrix” filmi en uygun örnekler arasında verilebilir. Matrix Filmi, zaman zaman içerisinde ütopyik birtakım öğelere yer verse de ütopyadan ziyade distopya öğelerini çok daha fazla içermektedir. Bu filmin konusu, insanların farkında olmadan bir bilgisayar simülasyon sisteminde yaşadığı, yediği ve içtiği her şeyin bir illüzyon olduğu, hatta alınan nefesin bile gerçek olmadığı, aşırı gelişmiş bir yapay zekâ tarafından kontrol edilen bir dünyayı izleyiciye sunar. Bu sunumda distopik öğeleri sadece senaryo ile değil, mekânsal öğelerden ve kasvetli havadan yararlanarak sinemada mekân kavramı ile de seyirciye aktarır (Suljic ve Öztürk, 2013, s. 205).

Tez konusu için seçilen Prometheus filmi de tam olarak bir distopya olarak sınıflandırılmasa da içeriği bakımında distopik öğeler barındırmaktadır. Başta umut vaat eden bir ütopya arayışı ile başlayan serüven tehlikelerle dolu distopik bir dünyaya doğru evirilmektedir. Filmde mühendisler isimli ırk, insanlığı manipüle etme yeteneğine sahiptir. Çünkü insanlığı baştan beri onlar yaratmış ve müdahaleler ederek kontrol altında tutmuşlardır. İstedikleri zaman da yok etmek üzere insanlığı izlerler. Ayrıca keşfedilen gezegende karşılaşılan bilinmeyen tehlikeler ile mekânsal öğelerin birleşimi, distopik temalar çağrıştırmaktadır.

2.5.3 Sinemada Heterotopya Kavramı

Heterotopya kavramı etimolojik olarak; Yunanca hetero, başka ya da diğer anlamında, topos kelimesinden türetilmiş topia ise yer anlamındadır. İlk olarak tıp alanında kullanılan heterotopya kavramı, “Bir organın ya da bedenin bir parçasının normal yerinden başka bir yerde bulunması” (Nakıboğlu, 2015, s. 384) anlamına gelmektedir. Benzer şekilde heterotopya mekânları başka bir ötekilikte vücuda gelen mekânlardır. Türkçe ’de başka, öteki yer anlamlarını karşılamaktadır. Heterotopya mekânı tek bir mekân içerisinde birden fazla zaman ve mekânın yer almasından doğan mekânsal bir alandır (Sarman, 2022, s. 144). Mekân, kişinin yaşamış olduğu

deneyimlerle sınırlı değildir; aynı zamanda kişi üzerinde bir düş dünyası da yaratabilir. İnsan, içerisinde bulunduğu mekânın ona verdiği hayal gücü etkisi düşünme ve hayal etme kabiliyetini daha yüksek oranda kullanabilir. Bu şekilde, mekânların deneyimlenmesi kolektif düşler içeren farklı ve mümkün olabilecek toplumsal dünyaları da şekillendirebilir. Dolayısıyla, heterotopyalar karmaşık bir yapıya sahiptir. Evrensel ve standart bir heterotopya mekânı yoktur. Gerçek bir yer işaret etse bile, heterotopyalar diğer kültürel mekânlardan farklıdır, onlardan ayrılır ve özgündür. Heterotopyalar özgün oluşları ve kolektif düşler içermesi ile oluşturduğu toplumsal mekânlarla bir yandan ütopyalara da benzer.

Foucault bu ütopya-heterotopya ayrımını silikleştiren, her ikisinin de ortak bir deneyim alanı oluşturduğu bir metaforun üzerine yoğunlaşarak bir düşünce deneyi yapar: Ayna. Gerçek bir yer olmamasıyla, gerçekliğe gerçekdışı, sanal bir uzam açmasıyla bir ütopya işlevi görmenin yanı sıra, aynanın eski zamanlardan beri insanlara gerçekte olmadıkları bir yerde kendilerini görme fırsatı sunan bir teknik araç olduğu söylenebilir (Foucault, 2016, s. 295). Ayna yöntemi ile kişi hem kendisini hem de kendi heterotopyasını yeniden inşa eder. Öznenin bulunduğu yerle ilişkisi aynadan yola çıkılarak keşfedilir. Çünkü kişi bulunduğu yerde kendisini bütünlüklü bir şekilde algılayamaz, kendisine bakış yönelmez, dünya ile mesafesini tanımlayamaz ve bulunduğu gerçeklikte gerçek bir varlık olarak bulunamaz. Kişinin benliğini deneyimlemesinin bir yolu olarak ayna imgesi varlık ve mekânı bir araya getiren bir heterotopya yaratır (Sarman, 2022, s. 144).

Sinema filminin heterotopik alanına baktığımızda gerçeğin izdüşümü olarak değerlendirilebilecek yönleri şu şekilde karşımıza çıkmaktadır: Filmin Öyküsü, karakterleri, tekniği ve zamanı yani heterokronisi. Gerçek, sinemaya yansıdığı anda aynadaki gibi izdüşümüne dönüşmektedir. Oluşan bu yeni uzayın içinde yaşanan olaylar, hayatın yansımasıdır. Olaylar, yaşayan karakterler ile özdeşleşirler. Yaratılan çoklu mekânların içinde, o mekânları yaşanır ve hissedilir kılanlar filmin kahramanlarıdır. Sanat yönetimi, dekor ve kıyafet tasarımı ile yaşanan ve gerçek olan mekânlar haline getirilirler. Geçmişte, şimdide ya da gelecekte var olan/var olması muhtemel sayılan ya da hiç olmamış yerler filmin uzayı içinde heterotopya oluşturmaktadır. Bu alanın, izdüşümünün kendine has bir zamanı vardır. Filmin öyküsünün geçtiği, günlerin, ayların, saatlerin olayın akışına göre belirlendiği bir zamandır. Sinema, şimdiki zamana ait heterotopyaları sunan boş mekânları ve

zamansız heterotopyaları bir film içerisindeki mekânlarda bir araya getirmektedir. Kendine ait zamanı oluşu nedeniyle de mekân ve zamanın iç içe geçtiği alanlar haline gelmektedir. Bu bağlamda heterotopya kavramıyla zaman kavramına ilişkin düşünceler filmin özünde birleşmektedir (Pösteki, 2019, s. 82).

Heterotopya, çeşitli mekânların ve zamanların bir araya geldiği, normalde bir araya gelmeyecek unsurların birleştiği hayali veya gerçek mekânlar olarak tanımlanır. Sinemada heterotopya, izleyiciyi alışılmadık ve karmaşık mekânlara götürerek olağanüstü deneyimler yaşatır. Karakterlerin gerçek dünya ile rüya dünyası arasında geçiş yapabildiği sahneler veya zaman yolculuğunu konu alan filmler, bu türe örnek olarak verilebilirler. Bu tür filmlerde, mekânlar arasındaki geçişler sıklıkla gerçekdışı bir atmosferde gerçekleşir ve seyirciyi beklenmedik yerlere götürerek alışılmadık deneyimler sunar (Şevik ve Çalışkan, 2019, s. 891).

Heterotopik sinema, izleyiciyi gerçeklik ile hayal arasında gidip gelmeye teşvik ederken aynı zamanda sıra dışı ve düşünsel bir deneyim sunar. Bu tür filmler, genellikle görsel efektler ve kurgusal teknikler kullanarak mekânın sınırlarını zorlar ve izleyiciyi alışılmadık bir yolculuğa çıkarır. Bu şekilde sinema, heterotopya kavramını kullanarak izleyicilere farklı gerçekliklerin keşfi ve sorgulanması için bir platform sunmuş olur. Heterotopya kavramı, farklı zaman, mekân ve gerçeklik düzlemlerinin iç içe bir yapıda bir araya geldiği, sınırlarının karmaşıklaştığı alanları ifade ettiğinden “Inception” filmi de bu türe verilebilecek örnekler arasında ilk sırada gelebilir. Çünkü film, karakterlerin gördüğü rüyaların içinde rüya görmeleriyle gerçeklik ve hayal dünyası arasında gidip geldikleri bir belirsizlik sınırı oluşturur. Filmde, ana karakterler birbirine bağlı rüya katmanlarının bulunduğu seviyeler arasında geçişler yaparlar. Rüyaların içerisinde yeni rüyalar oluşturma fikri, seyircilerin hangi seviyenin gerçek olduğunu veya gerçeklik durumunun ne olduğunu sorgulamasına neden olmaktadır. Bu, filmi heterotopik kılan temel unsurlardan birisidir. Ayrıca, filmde bulunan bir diğer heterotopik öge, ana karakterlerin gerçeklik algısını manipüle eden ve kontrol altına alan bir teknoloji olan “Inception”ın kendisidir. Bu teknoloji, insanların düşüncelerini ve manipüle etmelerine olanak sağlar, böylece gerçeklik ve hayal arasındaki sınırları daha da bulanıklaştırmış olur (Ekice, 2019, s. 471).

Tez konusu kapsamında seçilen Prometheus filmi de bir heterotopya olarak sınıflandırılmamasına rağmen heterotopik öğeler barındırmaktadır. Film, özgün

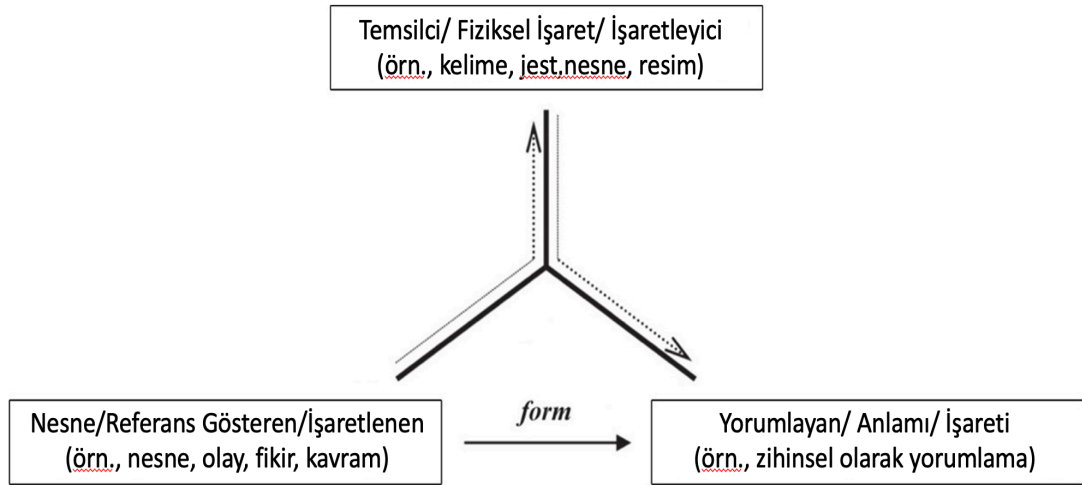
mekânlar oluřturması ve insanlıđın gerçekte var olmayan bir mekân- dūřünce dūzleminde kendisini gōrebilmesi ađısından ۆnemlidir. Filmde insanların keřfettiđi LV-223 gezegeni, gūndelik yařamda insanlıđın asla karřılařamayacađı ۆzgūnlükte teknolojik bakımdan ileri dūzeydedir. Mekânlar sıradan dūnya yařamının ok ۆstūnde insan algısını ařması itibari ile heterotopik deneyimler sunar. Zaman ve mekânların ani ve korkutucu deđiřimleri de heterotopik ۆđeler sunmaktadır. İnsanlıđın yaratılıř hakkında sahip olduđu bilin dūzeyi ierisinde sūrekli gidip geldiđi ve temel dogmaların dıřına ıktıđı bir yapıya sahip olan film, ۆzellikle felsefi bakımdan zengin heterotopik ۆđeler sunmaktadır.



3. YÖNTEM

3.1 Araştırmanın Deseni

Bu çalışma genel bir tümevarım yaklaşımına dayanmaktadır. Bu bağlamda, Charles Sander Peirce'in Üçlü Göstergebilimsel (Semi-yotik) Analiz Modeli analitik çerçeve olarak hizmet ederken, nitel bir araştırma deseni kullanılmıştır. Disiplinler arası bir yöntem olarak kabul edilen göstergebilimsel analiz; göstergelerin yorumlanmasını, üretilmesini veya anlaşılmasını içeren tüm faktörlerin incelenmesidir (Campbell vd., 2019). Peirce üçlü göstergebilim modelinde bu süreci üç bileşenle tanımlamaktadır: Gösteren (Representamen/Signifier), Gösterilen (Object/Signified) ve Yorumlayan (Interpretant/Signification) (Atkin, 2010) (Şekil 3.1.).



Şekil 3.1: Göstergebilim Üçgeni

Kaynak: (Yazar tarafından düzenlenmiştir)

Bu yaklaşımın ardındaki gerekçe, özellikle bilim kurgu filmlerinin mekânsal etkilerine odaklanarak mimari kavramlar ile sinematik teknikler arasındaki ilişkinin anlaşılmasını kolaylaştırmaktır. Seçilen bu analitik yöntem ile birlikte sembollerin seçiminin, analitik sürecin ve araştırmanın kapsayıcı yapısının ortaya çıkarılmasını sağlamıştır.

3.2 Örnekleme

Araştırmanın örneklemini, yönetmenliğini Ridley Scott'ın yaptığı ve senaryosunu Jon Spaihts ve Damon Lindelof'un yazdığı bilim kurgu filmi Prometheus oluşturmaktadır. 2012 yılında gösterime giren film, bilim kurgu sinemasının önemli örneklerinden biri olarak kabul edilmektedir. Yaratılış, varoluş ve insanlığın kökeni temalarını işleyen film, *Alien* serisinin öncüsü niteliğindedir. Prometheus uzay gemisinin mürettebatının, insanlığın yaratılışına ilişkin cevaplar aramak amacıyla uzak bir gezegene yaptıkları yolculuğu merkezine alan film, gelişmiş biyoteknoloji, yapay zeka ve antik astronot teorilerini keşfeden karmaşık bir anlatı sunmaktadır. Prometheus'taki mekânsal ve mimari tasarımlar, filmin atmosferik gerilimini ve tematik derinliğini önemli ölçüde artırmaktadır. Scott'ın filmdeki mekân kullanımı ise sinema ve mimarlık ara kesitinde önemli bir rol üstlenen görsel anlatıyı güçlendirmeye hizmet etmektedir.

3.3 Veri Toplama Araçları

Bilim kurgu sineması ile mekân temsili arasında bir diyalog kurmayı amaçlayan bu çalışmanın kuramsal sınırlılıklarına yeni bir bakış açısı kazandırmak amacıyla kapsamlı bir literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Bu yaklaşım; belirli bir araştırma konusunda yayımlanmış kaynakların taranması, çözümlenmesi, bölümlere ayrılması, özetlenmesi ve sentezlenmesi sürecini tariflemektedir. Basılı dokümanlara ek olarak ise ulusal ve uluslararası veri tabanları aracılığıyla erişilebilen raporlar, makaleler, tezler ve kitaplar dahil olmak üzere çok çeşitli çevrimiçi bilimsel kaynaklar taranmıştır.

Göstergebilim yöntemi ile yapılan mekânsal analizler çerçevesinde kullanılan veri toplama araçları, çalışmaya kaynaklar oluşturarak araştırmayı şekillendirmiştir. Verilerin toplanmasında filmin izlenmesi, notlar alınması, senaryo okuması, filmde alınan ekran görüntüleri ve karelerden yararlanılmıştır. Ekran görüntüleri seçilirken filmin kurgusal ilerleyişi boyunca belirlenmiş olan önemli mekânlar, sahneler, dikkat çekici görsel unsurlar, mekânların tasarımı, sahne dekorasyonu ve karakterlerin mekânsal konumları da analiz edilmiştir. Filmin senaryosu hakkında film dışında bilgiler edinebilmek amacıyla internet kaynaklarından ve film özelinde anlatıların yer aldığı formlardan yararlanılarak detaylı taramalar yapılmıştır. Yapılan mekânsal

çözümlemeler ve kapsamlı analizler, bu çalışma sayesinde ileride yapılacak olan benzer nitelikteki çalışmalara ışık tutabilecek şekilde bir yol haritası oluşturacaktır.

3.4 Verilerin Çözümlemesi

Araştırma probleminin aydınlatılması; teorik ve pratik çözümlerin geliştirilmesini, elde edilen verilerin analiz edilmesini ve yorumlanmasını gerektirmektedir. Analiz süreci verilerin temel unsurlarının belirlenmesi ve farklılaştırılmasıdır. Bu bağlamda, araştırmada elde edilen verilerin analizi için göstergebilim modeli en uygun yöntem olarak görülmüştür. Veriler iki aşamada analiz edilmiştir. Analizin ilk aşamasında, hâkim eğilimleri belirleyebilmek için betimleyici bir yaklaşım tercih edilmiştir. Bu, araştırma sorularına kuramsal ölçekte yanıt üretebilecek çalışmaların incelenmesini gerektirmiştir. Analizin ikinci aşamasında ise elde edilen veriler göstergebilimin üçlü ilişkisi (gösteren, gösterilen ve yorumlayan) aracılığıyla analiz edilmiştir.

Düzenli bir veri toplama stratejisi oluşturduktan sonra çalışmada kullanılacak göstergebilim araçları belirlenmiştir. Mekânsal çözümlemeler için detaylı literatür incelemesi yapılarak ve göstergebilim ilkeleri ışığında elde edilen veriler ile sunulmuştur. Film üzerinde yapılan izlemeler sırasında notlar alınarak mekânsal öğeler belirlenmiş ve yapılan çıkarımlar internet ve diğer kaynaklar ile de karşılaştırılmıştır. Sunulan bilgiler ışığında mekânsal analiz yapmadan önce karakter analizi yapılmış, ardından mekânsal anlamı güçlendiren ve tasarımsal yönden önem taşıyan nesnelere seçilerek taşıdığı anlamlar analiz edilmiştir. Bu analiz sonucunda mekânsal anlatımın tam olarak neyi temsil ettiğini anlamak daha kolay hale gelmiştir. Bu aşamadan itibaren film içerisinde yer alan dikkat çekici mekânların sembolik anlamları araştırılmış ve görsel-işitsel sembollerin kullanımı çözümlenmiştir. Mekânların çözümlemesi yapılırken filmde yer alan sahnelerle ait ekran görüntüleri alınarak araştırma içeriğine dahil edilmiştir. Yapılan analizler doğrultusunda sunulan ekran görüntülerinin seçilmesinde ise hikâyenin akışına göre güçlü tasarımsal öğeler barındıran mekânlardan yararlanılmıştır. Ekran görüntüleri hikayesel akışı da bozmayacak şekilde filmin kronolojisine uygun olarak tablolar halinde sunulmuştur. Böylece araştırma genelinde bir anlam bütünlüğünü sağlanmıştır.

Bilim kurgu sineması ile mekân temsili arasında diyalog kurmayı amaçlayan çalışma kapsamında, araştırma sorularına yanıt üretebilmek için Peirce'in üçlü göstergebilimsel analiz modeli tercih edilerek gerçekleştirilen analizlerde Ridley Scott'ın Prometheus (2012) adlı yapımında görsel anlatıya doğrudan ya da dolaylı olarak katkıda bulunan mekânsal girdiler üç unsur üzerinden analiz edilmiştir: Gösteren (sahnelerin ekran görüntüleri), Gösterilen (sahnelerin betimlenmesi) ve Yorumlayan (sahnelerin çözümlenmesi). Gerçekleştirilen analiz, mekân temsiline bilim kurgu sinemasına biçim, renk, ışık, malzeme ve yapı gibi bir dizi tasarım faktörü aracılığıyla entegre edildiğini ortaya koymuştur. Söz konusu faktörlerin bilim kurgu sinemasının görsel anlatıları üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğunu çıkarsamak mümkündür.

Bir film analizinde, film diline ait unsurlar (karakterlerin sunumu, görüntüleme ve öyküleme gibi) bir kod ya da veri olarak incelenebilir (Atabek, 2007, s. 83). Bu duruma örnek olarak; “bir filmin sahnesinin incelemesi ile anlamın nasıl oluştuğu ve öykü içerisinde nasıl ilerlediği” gibi bazı soruların yanıtlanmaya çalışılması örnek verilebilir. Öte yandan metnin üretim sürecini analiz etmek için toplumsal, sosyal ve kültürel ideolojik temsiller de yorumlamada kullanılmaktadır (Parsa, 2012, s. 6). Filmlere ait yapılan analizler içerisinde kullanılan pek çok yöntemden birisi olan göstergebilim yöntemi, Prometheus filmi çözümlenebilmek için seçildiğinden dolayı, yapılan analizler içerisinde filmin diline ait olan birçok unsur tablolaştırılarak özetlenmiştir. Göstergebilimsel yöntem ile yapılan film çözümlenmeleri ile Prometheus filmi analiz edilmiş, seçilen gösterenler üzerinden (resimler ile), temelanlam boyutu olan gösterilenler üzerinden çıkarımlar yapılmıştır. Analizler sonucunda yapılan çıkarımlar, asıl çözümlene olarak yorumlayan başlığı altında yananlam (gösterilen) boyutuyla tablolar halinde ortaya koyulan çizelgelerle detaylı olarak özetlenmiştir. Kabadayı'ya göre (2013, s.74); “Anlatılardaki eylemler, değiştirilmiş gerçek ve gizlenmiş korkuları seyircinin bilinçaltına gönderir. Göstergebilim bu gerçeği ve korkuları ortaya çıkarmada önemli bir araçtır. Bunu yaparken de psikanalitik yaklaşımdan destek alır”. Bu sebeple göstergeler üzerinden gösterene bakılarak çıkartılan gösterileni yorumlamada, psikanalitik film yaklaşımı yönteminden de faydalanılmıştır. Filmin göstergebilimsel yöntem ile yapılan çözümlenmesi için oluşturulan tablolar üzerinde gösterge, gösteren (temelanlam boyutu) ve gösterilen (yananlam boyutu) örneklenerek çözümlenmiştir.

4. FİLMİN SİNOPSİSİ

Bilim kurgu türüne yeniden dönüş yapan ünlü yönetmen Ridley Scott'ın önderliğinde Alien'in geçmişine doğru yapılan bu yolculuk, hayatın başlangıcına yönelik araştırmalar yapan bir ekibin evrenin uç noktalarında yaşadıkları maceraları konu almaktadır. Daha sonra ekibin hayatta kalmak ve insanlığı korumak için girdiği bu savaş, insanoğlunun sonu olabilecek niteliktedir. Çekimleri gizlilik içerisinde tamamlanan filmin orijinal hikayesi Jon Spaihts tarafından yazılmıştır ve ardından Lost dizisinin yaratıcısı Damon Lindelof'un kaleminden geçmiştir. Kadrosuyla iddialı olan Prometheus'un Alien efsanesiyle aynı kökenleri taşıdığı, fakat seriden bağımsız olduğu belirtilmektedir (URL-25).

Yönetmen koltuğunda oturan Scott aynı zaman filmin yapımcılığını da David Giler ve Walter Hill ile birlikte üstlenmiştir. Müzik kısmında Marc Streitenfeld yer alırken görüntü yönetmeni koltuğunda Darius Wolski oturmaktadır. Toplamda 124 dakika süren filmde ünlü oyuncuların Noomi Rapace, Logan Marshall- Green, Michael Fassbender, Charlize Theron gibi isimler yer almıştır (URL-26).



Şekil 4.1: Prometheus Film Posteri (2012)

Kaynak: (URL-27)

Filmin ana konusu, insanların kendisini yarattığını düşündüğü ve gizemlerle dolu geçmişinde izler yakaladığı gerçek yaratıcılarını aramasıdır. İnsanlığın çağlar boyu günümüze kadar geldiği sürede zihninde yarattığı ve merak ettiği bazı soruları film içerisinde cevaplandırma amacı bulunmaktadır. Bu sorular arasında “Bizi kim yarattı?”, “Neden yarattı?” ve “Nereden geliyoruz?” soruları öne çıkmaktadır. Filmde anlatılanlara göre insanları mühendisler adı verilen uzaylı bir ırk yaratmıştır. Mühendisler başka gezegende yaşayan bilinmeyen bir dış dünya uygarlığıdır. İlk insanın ortaya çıkmasından bile daha eski zamanda var olmuş, galaksiler arası seyahat edebilen, yüksek teknolojiye sahip ve gittikleri gezegenlerde hayatlar yaratabilen genetik mühendislerdir. Hayat yaratabildikleri gibi yok etme özellikleri de bulunmaktadır.

Film, bir mühendisin uzay gemisiyle dünyaya gelerek siyah bir sıvı içmesi ve kendini kurban etmesiyle DNA’sının dünyada yaşamı yaratması olayı ile başlamaktadır.



Şekil 4.2: Mühendis [00:03:40], Duvar Resmi [00:07:00]

Kaynak:(Prometheus, 2012)

Daha sonra, 2089 yılında Dr. Elizabeth Shaw ve Dr. Charlie Holloway’un arkeolog ekibi bir mağaranın duvarında 35.000 yıllık bir yıldız haritası keşfeder. Bunu yaratıcılardan gelen bir davet olarak düşünerek bir keşif görevi başlatırlar. Prometheus isimli uzay gemisi ile yola çıkan ekip ile Peter Weyland tarafından üretilen ve gemide yer alan yapay zekâ robotu David arasında karmaşık bir ilişki gelişir. David, sorgulayan ve amacını bulmaya çalışan bir varlık olarak öne çıkar.



Şekil 4.3: David (solda) [00:20:37], DNA Eşleşmesi [00:51:33]

Kaynak: (Prometheus, 2012)

Ekibin bulduğu bütün mühendisler 2000 yıl önce ölmüştür. Bir mühendisin bedeninden aldıkları DNA örneğini incelemeleri sonucunda insan DNA'sı ile tamamen eşleştiğini fark ederler. Bu, insanların mühendisler tarafından üretildiğini kanıtlar. Ayrıca, buldukları vazolarda yer alan siyah sıvı aslında yaşam yaratmakta ve yok etmekte kullandıkları bir çeşit kimyasal silahtır. Bu durum film akışı ile daha sonra anlaşılacaktır.



Şekil 4.4: Holloway ve David [00:53:42], Doğum anı [01:23:54]

Kaynak: (Prometheus, 2012)

Virüs etkisi ile Dr. Holloway ölürken, Dr. Shaw hamile kalır ve yarattığı doğurarak tıp odasına kilitler. Virüs sıvısını Dr. Holloway'in içeceğine gizlice karıştıran David'dir. Bu durum, David'in "Yaratmak için önce yok etmek gerekir" sözü ile vurgulanır ve insanlara olan gizli nefreti ile yaratıcı olma isteği sonucunda gelişir.



Şekil 4.5: Kokpitteki Yıldız Haritası [01:13:54], Mühendis ile Konuşma [01:38:58]

Kaynak: (Prometheus, 2012)

David bir uzay gemisinin kontrol odasında olduğunu ve mühendislerin gidecekleri son varış noktasının dünya olduğunu bir yıldız haritası ile keşfederek mühendislerin virüsü kullanarak yarattıkları insanları yok etme niyetlerini anlar. Ayrıca David, gemide uyku kapsülleri bularak bir mühendisin hala hayatta olduğunu ve uykuda olduğunu görür. Daha sonra Peter Weyland'ın yaşadığını ve gemide olduğunu öğreniriz. David, mühendisi uyandırır. Weyland, David aracılığıyla sonsuz yaşam arzusunu ve ölmemesi gerektiğini söyler. Mühendis, öfkelenerek David'in başını koparıp ekibe saldırarak Peter Weyland'ı da öldürür.



Şekil 4.6: Çarpışma [01:46:14], İlk Alien [01:57:36]

Kaynak: (Prometheus, 2012)

Ekibin neredeyse tamamı mühendis tarafından öldürülür. Sadece Dr. Shaw, dışarı kaçabilmiştir. Mühendis, gemiyi çalıştırarak dünya rotasına doğru virüsü bırakmak üzere kalkış yapar. Dr. Shaw, Prometheus gemisi içinde bulunan kaptan Janek ve iki yardımcı pilota durumu anlatır ve mühendisin gemisini durdurmalarını ister. Kaptan, dünyayı kurtarmak için gemileri havada çarpıştırır ve Prometheus gemisi ile kendisini feda etmek pahasına dünyaya giden mühendisin gemisini durdurur. Çarpışma sonrasında sadece Dr. Shaw hayatta kalmıştır. David'in kopan başından duyduğu sesteki mühendisin sağ kaldığını ve ona doğru geldiğini işitmesiyle

saklanarak mühendisi bekler. Karşılaştıklarında Dr. Shaw, doğurduğu yaratığı serbest bırakır. Virüs etkisiyle gelişen yaratık, mühendise saldırır ve onu öldürür. Ardından Dr. Shaw Juggernaut gemisinin enkazına dönerek David'in kopan başını alır. David başka mühendis gemileri ile dünyaya dönmeyi teklif etse de o, mühendislerin buraya geldiği asıl yere gitmek istediğini söyler. David ve Dr. Shaw, mühendislerin gezegenine doğru yola çıkar. Burada kadraj mühendisin ölü bedenini gösterirken, aniden mühendisin karnı patlayarak farklı bir yaratık doğar. Bu sahne, Alien serisinin başlangıç noktasını temsil eder. Çünkü ortaya çıkan yaratık ilk “Alien”dır. Bu sahne, Alien'in doğuş anına şahitlik etmemizi sağlar.

Filmin felsefesini tam olarak anlayabilmek için öncelikle filmin yönetmeni olan Ridley Scott'u tanımak gerekir. Onun felsefi bakış açısını öğrenmek, ortaya koyduğu eser üzerinde derinlemesine bir değerlendirme yapabilmek için oldukça önemlidir. Scott, etkileyici görseller ile dolu bir film çekmenin dışında, insanın doğası, teknolojinin kullanımı, varoluşsal problemler ve insana evrende bulunduğu yeri sorgulatmayı sağlayan felsefi temaları işlemektedir. Ayrıca seyirciye geçirmek istediği mesajı, sahnede derinliğe sahip karakter portreleri ile ele almaktadır. Varoluşsal krizler, teknolojinin ve bilimin insanlığa etkisi, insanlığın karanlık yönleri ve yapay zekayı sıkça konu edinirken ortaya koyduğu bu karakter portreleri ile felsefi düşüncesini ve mesajını daha güçlü bir şekilde seyirciye aktarır. Filmografisine baktığımızda, evrenin gizemlerini anlamak üzerinden insani deneyimlerin izlerini görebiliriz. Bu bağlamda, Scott'un filmlerinin analizini yapmak, sinematik bir zevk almanın haricinde, insanlık ve evren üzerine derin bir düşünce hali sunar. Scott'un kariyerini incelemek, felsefi düşüncesini anlamak ve sahip olduğu sanatsal çizgiyi keşfetmek açısından önem taşımaktadır.

Film yapımcısı olan Michael Deeley tarafından “işinin en iyisi gözüyle” tanımlanan yönetmen Ridley Scott, 30 Kasım 1937'de Güney Shields, Tyne and Wear'da doğdu. Babası Kraliyet Mühendislerinden bir subaydı ve aile, Avrupa ve Birleşik Krallık'ta aldığı görevler yüzünden onu takip etmek zorunda kaldı ve sonunda Teesside'e geri döndüler. Scott, Britanya Ordusu'na katılmayı çok istiyordu, hatta abisi Frank'de Ticaret Donanması'na katılmıştı. Ancak babası onun sanatsal yeteneklerini fark etti ve bunu geliştirmesi için Scott'u teşvik etti. Bu yüzden West Hartlepool Sanat Koleji'ne gönderdi. Ardından Londra Kraliyet Sanat Koleji'nde eğitim alan Scott'un, burada bir film bölümü kurmaları konusunda yardımcı oldu.

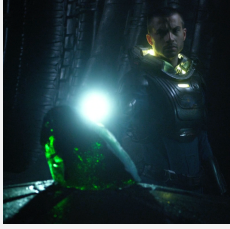

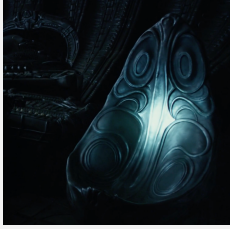

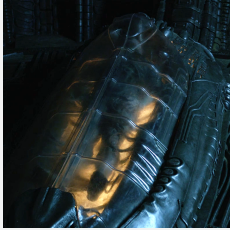
1962 yılında bazı tanınmış diziler üzerinde çalışmalar yaparken, BBC'ye stajyer set yardımcısı olarak katıldı. Daha sonra orada stajyer yönetmenlik kursuna katılarak ilk yönetmenlik işi olan ünlü BBC polisiye dizisinin Z Cars (1962) bir bölümü olan Error of Judgement'i (1965) yaptı. Daha fazla çalışarak televizyon çalışmaları izledi ve BBC'deki düşük maddi kazançlardan dolayı reklamcılık sektörünü denedi. Ardından kardeşi ile birlikte bir reklam prodüksiyon şirketi olan "Ridley Scott Associates) ismindeki şirketi kurdu. Ardından 10 yıl boyunca İngiliz televizyonunda birçok ünlü reklama imza attı. 1970'li yıllarda David Puttnam ile beraber filmler için fikirler geliştirmeye başladılar. İlk ortak girişimleri olan Düelloocular (1977), Cannes'da en iyi ilk iş jüri ödülünü kazandı ve Palm d'Or için aday gösterildi. Bu durum Scott'un film kariyerini başarı ile başlatmıştı. Daha sonra Yıldız Savaşları: Bölüm IV – Yeni Bir Umut'un (1977) başarısı Scott'u bilim kurgu film yapma konusunda ilgisini uyandırdı. Bundan sonra Dan O'Bannon tarafından kendisine gelen düşük bütçeli bilim kurgu korku filmi olan Alien'i (Yaratık) (1977) yönetme teklifini kabul etti. Eleştirel ve ticari bir başarı yakalayan bu film Scott'un dünya genelinde tanınmasını sağladı ve sağlam bir ün kazandı. Ölüm Takibi (1982), 1982 yılında halk ve eleştirmenler tarafından ılımlı bir şekilde karşılandı. Geçen yıllarda onun iyice tanınmasını sağlayan projelerden birisi olan Apple Macintosh bilgisayar için yaptığı "1984"e ilham veren reklamı Super Bowl sırasında yayınlanan reklam oldu. Film kariyerinde ilerleyen yıllarda eleştirileceği Efsane (1985), ve 1492-Christophe Columb (1992) filmlerini yönetse de Thelma ve Louise (1991), Gladyatör (2000), ve Kara Şahin Düştü (2001) gibi başarılı filmleri ile bu durumu dengelemeyi başardı. 2003 yılında İngiliz film endüstrisine yaptığı önemli katkılardan dolayı Kraliçe Yeni Yıl onurlarında Knight Bachelor unvanını alarak ödüllendirildi. 3 Temmuz 2015 yılında, Londra'da düzenlenen Royal Albert Hall'da bir törende Kraliyet Sanat Akademisi tarafından fahri doktora unvanı verildi. Başarıları ve aldığı ödülleri sürdüren Ridley Scott bu süreçte başarılı filmler yapmaya da devam etti. 2018 yılında BAFTA Fellowship ödülünü aldı. BAFTA, onu "bir vizyoner yönetmen, sinema tarihine iz bırakan Büyük Britanya'lı film yapımcılarından birisi" olarak tanımladı. Yönetmenlik kariyeri boyunca, filmlerinde yapımlarının olağan tarz ve tür sınırlarını aşarak, seyircileri etkileyen ve düşündüren felsefi bir yaklaşımı olan Scott, yeteneklerini sonraki nesillere ilham verecek şekilde sergilemeye devam etmektedir (URL-28).

5. BULGULAR VE DEĞERLENDİRME

Çizelge 5.1: Mekânsal Nesnelere Sunumu 1

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
	Mühendisin siyah sıvıyı içtiği metal kap [00:03:27]	Siyah sıvının mühendis tarafından içilmesinden sonra dünyada hayatın başlamasıyla yaratıcılık ve yıkıcılık arasındaki çizgiye işaret eder. Mühendisler ve insanlığın temel ilişkisini de sembolize ettiği görülmüştür.
	Mağara duvarındaki 35.000 yıllık resim [00:07:01]	İnsanlığın geçmişine dair ip ucu sunması ve dev varlıklara tapan insanların yer alması ile insanlığın gizli geçmişi ve sırlarla dolu bağlantılarını sembolize ettiği düşünülmektedir. Resimde gök haritasının yer alması ise uzaylılar ile temasa bir gönderme niteliğindedir.
	Kaptan Janek'in gemide kurduğu Noel ağacı [00:14:30]	Noel ağacı, inanç bağlamında bağlılık ve topluluk duygusunu yansıtır. Ekibin arayışına insanlığın gelenekleri üzerinden bir mesajdır. İnsan doğasının iyiliği ve geleneklere bağlılığı üzerinden umut ve aydınlanmayı temsil ettiği düşünülür.
	Duvarlarda yer alan çivi yazısına benzer antik yazıtlar [00:36:54]	İnsanlığın mühendisler ile olan temasıyla iletişim kurma çabasını vurgular. Antik çivi yazısına benzemesi ise insanlık tarihinin kökeninde yer alan gizemli bağlara bir göndermedir. Kültürel tarihsel bağları nitelendiği ve anlam arayışını simgelediği düşünülmektedir.

Çizelge 5.2: Mekânsal Nesnelerin Sunumu 2

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
	Dr. Holloway'ın bulduğu yeşil taş [00:41:37]	Bu taş, bulunduğu gizemli oda itibari ile mühendisler özelinde yaşamın kaynağını ve yaratıcı gücü temsil ettiği düşünülmektedir. Yeşil rengi taşıması ile büyüme, canlanma ve yeniden doğum gibi sembolik anlamlar taşıdığı akla geldiğinden dolayı yaratılış ile ilişkilendirilebilir.
	Black Goo sıvısı ile dolu kavanoz [00:50:42]	Yaşam formlarının yaratılması ve yok edilmesinde kullanılması ile yaratma ve yok etme ilişkisini temsil ettiği çıkarımına varılabilir. David'in bu kavanozu gemiye getirmesi ise hırslı ve kontrol etme arzusunun bir gösterimi olarak yorumlanabilir.
	Mühendis gemisinin kontrol koltuğu [01:11:44]	Mühendislerin gemiyi yönlendirdiği koltuk, gücü ve kontrolü simgelerken, tasarımı ve yapısı itibari ile organik formunun yanında yumurtaya benzer şekli ile yenilenme ve yeniden doğuşu temsil ettiği düşünülmektedir.
	Mühendislerin gemi kontrolünde kullandığı flüt [01:12:19]	Efsaneler ve mitolojilerde yer alan bir flüt figürü ile mühendisin gemiyi çalıştırması, gizemli bir mitolojik ayini çağrıştırır. İnsan müziğine benzemesiyle insanların mühendisten geldiğine işaret eder. Sanat ve yaratıcılığı simgeleyen bir öğedir.
	Mühendislerin uyku kapsülü [01:14:28]	Uzun süreli uykulara yatarak uzayda uzun menzilli yolculuklara gidilebilmeye imkân sağladığından gelecekteki ilerlemeye işaret eder. Mühendisleri dış etkilerden koruyan kapalı ve saydam tasarımı ile embriyoyu da çağrıştırmaktadır.

Tablolar üzerinde görüldüğü gibi; Prometheus filminin hikayesi üzerinden seyirciye sunulan nesnelere incelendiğinde nesnelere, yaratılışın kökenine dair anlamlar taşımaktadır. David'in kavanozlar içerisinde gördüğü virüsün amacını anlamasından sonra film içerisinde kullandığı "Yaratmak için önce yok etmek gerekir" sözü bunun izleyiciye sunulmuş halidir. Nesnelere altında yatan anlam genellikle yaratmak ve yok etmek arasındaki ilişkiyi işaret etmektedir. Mühendisler için olan öğelerde ise mitlerden gelen antik çağrışımlar ve insanlık ile olan ilişkilerine dair ip uçları bulunmaktadır. Filmde karakterlere ait nesnelere ise inanç, gelenek, savunma, içgüdü, uyum ve empati gibi insani duyguları içeren yan anlamlar mevcuttur. Bütün nesnelere özelinde film içerisinde yer alan sembolik anlatımlar, insanlığın teknoloji, doğa, bilinmezlik ve inanç sistemleri ile olan karmaşık ilişkisini anlamak için ip uçları verir. Nesnelere göstergebilimsel anlatımı insanlığın kökenini anlamak için tarih öncesi bağlantılar ile bir ilişki kurulmasını ve bilinmeyen sınırları anlamlandırmayı sağlar. Bütün bu gizem içerisinde insani duygularda çağrıştırılarak, insanın bilinmeyen karşısında vereceği reaksiyonlarda bile benliğinde bağlandığı geleneksel duygulardan kopmadığını gösterir. Bunun en güzel örneği kaptanın kurmuş olduğu Noel ağacıdır. Sahnelerde sunulan nesnelere ile izleyicinin aklında yaratıcıyı sorgulatacak argümanlar oluşmaktadır. Yaşamın kendini yok ederek yeniden başlayabileceğini çağrıştırması ile de insanlığın kökenlerinden gelen evrimsel döngünün sonsuza kadar devam edebileceği düşüncesini ortaya koymaktadır. Ridley Scott'un sahnelerde ortaya koyduğu insan üstü anlatım ile insanoğlunun sınırlılıkları filmin başından sonuna kadar zorlanırken, insan zihninin gündelik olguların içerisinde boğuşan dogmatik yapısını kırarak açık uçlu yeni alanlar yaratmıştır. Sahnelerde yer alan nesnelere ile bu etki kalıcılık kazanmış ve bilinmeyene olan merak, çeşitli tarihsel ve mitsel öğeler ile görselde pekiştirilerek yaratılış argümanı sorgulamasının getirdiği zorlukları ve çelişen durumunu anlatmıştır.

Nesnelere mekânsal ilişkileri ise sahnede aktarmak istediği anlamı güçlendiren bir etken olmuştur. Sembolik temsiliyeti olan nesnelere karakterler aracılığı ile yaratılış olgusunun içerisinde barındırdığı kavramaları aktarması açısından derinlemesine etkilidir. Karakterlerin içerisinde yer aldığı mekânlar keşfedildikçe, nesnelere sunduğu anlatım ile izleyicilerin farklı çıkarımlar yapabildiği görülmektedir. Mekânsal nesnelere bir düzen içerisinde izleyiciye sunulması da filmin atmosferini güçlendirerek anlatımın ilerlemesini şekillendirir. Bu nesnelere sahnelerde içinde bulunduğu mekânlar düşünülerek anlamlandırılması

yapıldığında, izleyiciye daha derin bir dünya sunduğu ve hikâye evrenini güçlendirdiği görülmektedir. Bu sebeple farklı çıkarımları azaltmak ve filmin çizdiği çerçevede sınırsızca düşünülebilmek için Ridley Scott'un vermek istediği mesajın izleyici tarafından net anlamlandırılabilmesi oldukça önem taşımaktadır. Bunun yolu da nesnelere yan anlamlarını kendi başlarına düşünmek yerine içerisinde yer aldığı mekânlar ile birlikte ele alınmasından geçmektedir. Nesnelere yer aldığı bu mekânların gizemi ise başlı başına bir anlamlandırma konusu niteliği taşımaktadır. Mekânsal analiz yapıldığı takdirde ancak o zaman içerisinde bulunan nesnelere derinlemesine bir anlamı olduğu anlaşılacaktır. Ridley Scott'un verdiği mesaj; nesnelere içerisinde yer aldığı mekânlar ile güçlenmektedir. Hikâyenin temasını güçlendirmek için tasarlanan gelecek mekânları, karakterlerinde deneyimlemeleri ile hikâyeyi şekillendirmiştir. Bu bağlamda nesnelere anlam kazandığı gelecek mekânları, derinlemesine incelenerek tablo üzerinde görsellerin göstergebilimsel çözümlenmelerinin yapılması sonucunda mimari bir göz tarafından analiz edilerek detaylı şekilde sunulmuştur. Ayrıca yaratılış kavramını mekâna daha iyi yansıtmak isteyen Ridley Scott, Alien filmi için organik form tasarımları yapan Sürrealist ressam Hans Rudolf Giger ve Steve Missing'in çizimlerini kullanmıştır (URL-29). Alien filminin organik mekân tasarımını Prometheus filminde biraz daha makineleştirmek isteyen Scott, Alien'in mekân tasarımlarının çizeri olan Giger'in eskizlerinden faydalanarak genellikle çizimleri Steve Missinge yaptırmıştır. Bunun sebebi ilk filmde yer alan organik tasarımlardan fazla hoşlanmamasıdır (URL-30).

Bilim kurgu sineması ile mekânın temsili arasında bir diyalog kurmayı amaçlayan çalışma çerçevesinde; araştırma sorularını yanıtlamak için Peirce'in üçlü göstergebilimsel analiz modeli tercih edilmiştir. Bu bağlamda, Ridley Scott'un Prometheus (2012) adlı yapımında görsel anlatıya doğrudan ya da dolaylı olarak katkıda bulunan mekânsal girdiler üç unsur üzerinden analiz edilmiştir: “Gösteren (sahnelerin ekran görüntüleri)”, “Gösterilen (sahnelerin betimlenmesi)” ve “Yorumlayan (sahnelerin yorumlanması)”. Analiz, mekân temsiline bilim kurgu sinemasına biçim, renk, ışık, malzeme ve yapı gibi bir dizi tasarım faktörü aracılığıyla entegre edildiğini ortaya koymuştur. Söz konusu faktörlerin bilim kurgu sinemasının görsel anlatıları üzerinde kayda değer bir etkiye sahip olduğu makul bir şekilde ileri sürülebilir. Bu durum Çizelge 5.3-5.31 arasında sunulan bulgularla kanıtlanmaktadır.

Çizelge 5.3: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 1 [00:03:12]

Gösteren



Gösterilen

Şelale, mühendis ve dağlar

Yorumlayan

Dağların yamacındaki şelale, renk ve tema açısından mekânsal bir kontrast oluşturmaktadır. Yüksek dağlar insanın yaratılışının ihtişamını temsil ederken, uçurum ve şelale insanın potansiyel düşüşünü temsil etmektedir. Derin uçurum kenarı ise bir tür sınırlılık hissi vermektedir. Dağ yamacı ile şelale arasındaki zıtlık, insanoğlunun yaratılmasına rağmen mühendislerin kontrolü altında olacağına işaret etmektedir.

Çizelge 5.4: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 2 [00:05:49]

Gösteren




Gösterilen

İskoçya Sky Adası


Yorumlayan

Gün batımı ya da şafak vakti gibi yumuşak bir ışığın hâkim olduğu sahne atmosferi, sıcak ve davetkar bir ortam sunmaktadır. İzleyiciyi içine çekerken, tabiatın güzelliği de vurgulanmaktadır. Rüzgâr sesinin kullanımı ile yaratılan akustik atmosfer ile izleyicinin doğal ortama bağlanması sağlanmıştır. Büyük kayalık manzarası, doğanın gücünü ve insanın doğa karşısında kırılganlığına bir gönderme olarak yorumlanabilir.



Çizelge 5.5: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 3 [00:07:01]

Gösteren	
	
Gösterilen	Yorumlayan
Mağara iç yüzeyi	Mekânın duvarında yer alan 35.000 yıllık duvar resmi, insanların tapdığı dev varlıkları tasvir etmektedir. İnsanlık tarihinin kökenlerine kadar uzanan bir tapınma anlatısı, yaşamın her zaman üstün bir yaratıcının kontrolü altında olduğunu vurguluyor. Çizimlerin solgunluğu ve yaşının yanı sıra karanlık ve ışıksız ortam ile sesin eko yaptığı yüksek tavanlı atmosfer, anlatının derinliğini güçlendirmektedir.



Çizelge 5.6: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 4 [00:13:41]

Gösteren	
	
Gösterilen	Yorumlayan
Prometheus'un hiper-uyku odası	Sıcak sarı renk tonlarına sahip uyku kapsülü odası, mekânsal olarak uyum ve huzur hissi uyandırır. Yaşlanmanın etkileri olmadan uzayda uzun mesafeli seyahati mümkün kılmak için tasarlanan oda aynı zamanda insanlığın bilinmeyene doğru yolculuğunun ve sınırlılıklarının üstesinden gelmesinin bir yansımasıdır. İnsanın sınırlarını aşma arzusunun, teknolojinin yardımı ile bu konuda kat ettiği mesafenin bir anlatımıdır.



Çizelge 5.7: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 5 [00:17:57]

Gösteren	
	
Gösterilen	Yorumlayan
Prometheus gemisi sunum salonu	Odanın geniş tavanlı yapısı açık renkler ile aydınlatılarak mekânın derinliği ve genişliğini vurgulanmaktadır. Havada duran holografik mavi kutular, doygun yüzey grafikleri ve yanlarında ızgara deseni bulunan küboid şekilde ekranlar ile teknolojik öğeler kullanılmıştır. Arkaya vuran ışık, sunumu davetkar hale getirmiştir. Odada eko ile yayılan sesler, akustik olarak sunuma güç katmaktadır. Mekân, bilimsel bir keşif temasını, insanın araştırmacı ve kararlı yapısını vurgular.


Çizelge 5.8: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 6 [00:20:46]

Gösteren	
	
Gösterilen	Yorumlayan
Vickers'ın odası	Kullanılan yumuşak tonlarda aydınlatma, genel atmosferi rahatlatıcı hale getirmiştir. Odada; kitaplık, swaroski avizeler, fazioli piano, özel oturma alanları, bar ve dünyadan farklı manzaralar yansıtılabilen bir dev ekranın bulunması, geminin lüks ve konforlu yanını yansıtır. Şeffaf yarı geçirgen kolonlar, modern ve şıklığın teknolojik göstergeleridir. Sıcak bir dünya ortamını ve maddiyattan kopamayışı yansıtır.

Çizelge 5.9: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 7 [00:24:20]

Gösteren	
	
Gösterilen	Yorumlayan
LV-233 Mühendislerin gezegeninin dağlık yapısı	Dünya benzeri görsel dış yapıya sahip mühendislerin gezegeni, sahip olduğu kapalı hava ve koyu renk tonları ile tehditkârlığı ve ortamın gizemli yapısını vurgular. Dünyaya göre devasa boyutta dağların altında çakan şimşekler ve şiddetli rüzgârın uğultulu sesi bu tehditkâr mekânsal öğeleri kuvvetlendirir. Bilinmeyene olan arayış vurgulanır. Ayrıca dünyaya göre devasa orantısal farklılığa sahip dağlık yapısı ile mühendislerin insanlar üstündeki kontrolü ile ilişkilendirilen bir distopik unsuru çağrıştırmaktadır.


Çizelge 5.10: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 8 [00:26:12]

Gösteren	
	
Gösterilen	Yorumlayan
LV-233 Mühendislerin gezegen yüzeyi	Yüzeyin mekânsal yapısı, zemindeki çizgiselliğin varlığıyla karakterize edilir. Bu yüzeyler gezegenin bir müdahaleye maruz kaldığı izlenimini uyandırmaktadır. Bu da üstün bir ırkın doğanın dengesi üzerinde kontrol sahibi olma ihtimalini akla getirmektedir. LV-233, atmosferi ile karanlık ve tekinsiz renk tonlarında aydınlatılarak ve mekânsal tekinsizliği ile doğa üstündeki bu kontrolün distopik bir yansımasıdır.



Çizelge 5.11: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 9 [00:28:46]

Gösteren	
	
Gösterilen	Yorumlayan
Mühendislerin kubbeli yapısı	Kubbeli yuvarlak formdaki yapı, mühendislerin ileri seviyedeki bir uygarlığa sahip olduğunu vurgular. Yapının şekli ile merkezi çevreleyen yarım ay şeklindeki yüksek duvarlı bölüm bir odak noktası oluştururken, mühendislerin kontrol mekanizması tarafından temsil edilen bir sınırlamayı sembolize etmektedir. Bu yüksek duvarlar, insan aklının ötesindeki bilinmezlere bir gönderme olarak yorumlanabilir.



Çizelge 5.12: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 10 [00:32:31]

Gösteren	
	
Gösterilen	Yorumlayan
Mühendis yapısına ait dikitli oda	Mimari açıdan bakıldığında zaman, teknolojik bir odanın içerisinde yerden yükselen ucu sivri dikitler, mühendislerin gelişmiş teknolojisinin doğal yapı ile birleşimini vurgulamaktadır. Işığın az olduğu ortamda dikitlere vuran fener ışığı, yarattığı gölgeler ile mekânın tehditkarlığını arttırmaktadır. Odada bulunan mekâna ait nesnelere Ridley Scott tarafından etkiyi güçlendirmek için kullanılmıştır.

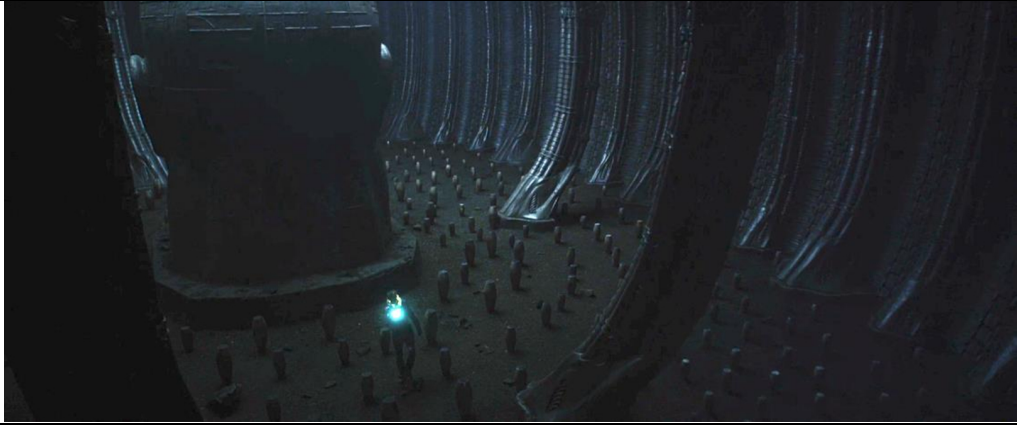

Çizelge 5.13: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 11 [00:36:50]

Gösteren	
	
Gösterilen	Yorumlayan
Antik yazıtlar ile kaplı duvarlar	Oda, insanlığın tarih öncesi kökeni ile mühendisler arasında bir bağlantı olduğunu düşündüren antik epigrafik yazıtlarla kaplıdır. Yazıtların antik çivi yazısına benzerliği de bunu kanıtlayan güçlü bir öğedir. Odanın duvarlarına ışık vurduğunda ortaya çıkan gölgeler bir derinlik hissi yaratıyor ki bu da mühendislerin insanlık üzerindeki antik çağlara uzanan kontrolüne bir gönderme olarak yorumlanabilir.



Çizelge 5.14: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 12 [00:38:38]

Gösteren	
	
Gösterilen	Yorumlayan
Monolitik kafa heykeli salonu	Heykelinin merkezi konumu, odak noktası oluşturmaktadır. Duvarları çevreleyen metal yapı ve zeminde sıralanan gizemli vazolar bu etkiyi güçlendirir. Oda gotik benzeri sürekli değişen duvar resimleri ile tasarımcılar tarafından yarı dini hava oluşturacak şekilde katedrale benzetilmiştir (URL-31). Dev kafa heykeli, mühendislerin otoritesi için bir metafor olabilir. Heykelin insana benzemesi ise, tanrının gizeminin basitçe ifade edilebileceğine ait bir gönderme olabilir.


Çizelge 5.15: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 13 [00:39:50]

Gösteren	
	
Gösterilen	Yorumlayan
Vazoların dizildiği zemin yapısı	Metal duvarlar ve gizemli vazolar ile dolu olan odanın doğal toprak zemin yapısı, yarattığı zıt malzeme birleşimi ile doğa ve teknolojinin birleşimine bir mesaj olarak yorumlanabilir. Vazoların formu ve metal yapısı, içinde taşıdığı sır, izleyiciyi yapı hakkında çeşitli teoriler kurmaya teşvik eder. Karanlık ortamda vazolara tutulan ışık ile yüzeylerinin terlemesi, bir sırta vakıf olmaya yaklaşmak üzere olunduğu izlenimi verir.


Çizelge 5.16: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 14 [00:42:46]

Gösteren	
	
Gösterilen	Yorumlayan
Piramit kubbesinin kafatası tepesi	Kafatası formunda tasarlanan piramit kubbesi, yüksekte konumlandırılmasıyla mühendislerin daima gelen ziyaretçileri izlediğini düşündüren kontrolcü ve distopik bir etki yaratmaktadır. Dikkat çekici formu ile keşfedilmesi gereken bir noktayı işaret eder. Yapıya girilememesi, mühendislerin sınırlarını ve bilinmezliğini göstermeye hizmet eder. Bu bilinmezlik durumu ile bir heterotopya olarak da yorumlanabilir. Kafatası, ölüm ile ilişkilendirildiğinden, mekân; insanlığın ölüm korkularını temsil eder niteliktedir.

Çizelge 5.17: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 15 [01:06:16]

Gösteren	
	
Gösterilen	Yorumlayan
Mühendislerin yapısına ait bir oda	Yapının oval şekilli girişi ve iç içe devamlılık sergilemesi, izleyiciye keşfedilmeyi bekleyen gizemli bir dünyaya kademeli bir giriş yapacağını anımsatmaktadır. Büyük taş bloklardan oluşan duvar tasarımı tavanda devamlılık sağlamış ve kiklopik mimari öğeleri taşımaktadır (URL-32). İçeriği aydınlatan hafif ışık dikkati odaya yönlendirir. Odada dikkat çeken bu devamlılık, gizemin devamlılığına bir işaret olabilir.

Çizelge 5.18: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 16 [01:07:17]

Gösteren	
	
Gösterilen	Yorumlayan
Juggernaut gemisi içi koridor yapısı	Duvarlarda yer alan ve süreklilik içerisinde tekrar eden çizgisel formlar DNA'nın şekline ve doğal organik formu ile de yaratılışın devamlılığına bir göndermedir. Estetik koridor tasarımının bitimindeki kapı izleyicide merak duygusu uyandırır. Oval kesimli katmanlı duvar hatları, koridor yapısına derinlik etkisi katmıştır. Teknolojik bir yapının organik bir tema ile birleşimi mekâna yansımıştır.

Çizelge 5.19: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 17 [01:07:52]

Gösteren



Gösterilen

Juggernaut kargo odası ve ampul sütunları

Yorumlayan

Mühendislere ait ampullerin yatay ve dikey şekillerde üst üste koyularak taşıyıcı kolona benzeyen bir formda yerleştirildiği kargo odası, yanlarda iki küçük kolon ve ortada bir büyük kolon ile düzenli bir proporsiyona (orantı) sahiptir. Ampullerdeki virüs ve hiyerarşik dizilimi mühendislerin bilimsel ilerlemesini yansıtırken, zemindeki puslu ortam bilimsel ilerlemenin potansiyel tehdidine gönderme olabilir.

Çizelge 5.20: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 18 [01:08:14]

Gösteren





Gösterilen

Uzay elbiseli mühendis heykelleri

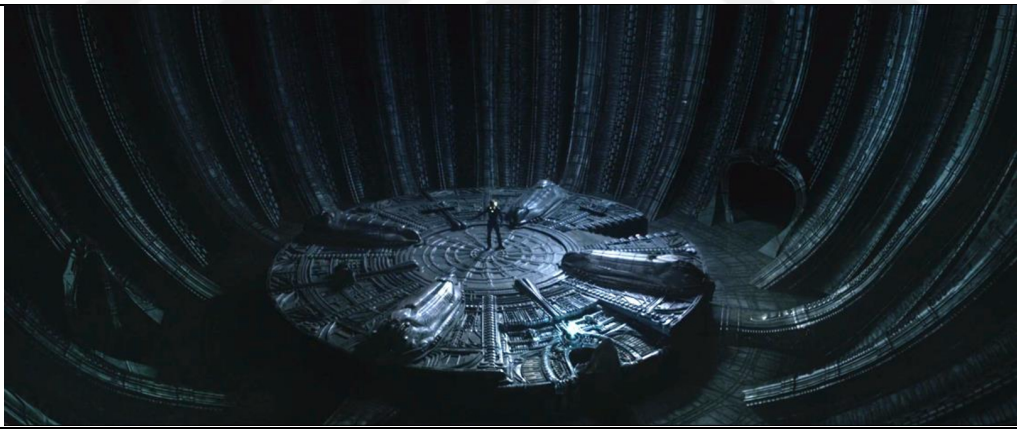

Yorumlayan

Birbirine bakacak şekilde bir sıra halinde yerleştirilmiş bir dizi büyük mühendis heykelinin bulunduğu oda, yaratıcının büyüklüğüne açık bir göndermedir. Heykellerin kolektif yapısı hem mühendislerin bir amaç için birleşmiş olabileceklerini düşündürür hem de mekânsal örüntüye önemli bir katkı sağlar. Heykellerin büyüklüğü, yaratıcının insanlık üzerindeki hâkimiyetini simgelediği düşünülebilir.

Çizelge 5.21: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 19 [01:10:51]

Gösteren	
	
Gösterilen	Yorumlayan
Mühendis yapısına ait ana giriş kapısı	İç içe devamlılık sağlayan giriş kapısı, yapının genelindeki organik formunun dışına çıkarak keskin hatlı bir tasarımda tasarlanmıştır. Köşeli hatlara düşen ışığın oluşturduğu gölgeler, kapının olduğu malzeme renginde akromatik ton geçişleri yaratmıştır. Yapının genelinden farklı olması ve hiyerarşik tasarımı ile yapı girişinde direkt olarak karmaşıklığı ve bilinmezliği vurguladığı düşünülmektedir.

Çizelge 5.22: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 20 [01:14:12]

Gösteren	
	
Gösterilen	Yorumlayan
Juggernaut gemisi kontrol odası	Juggernaut'un kontrol odası, yapısı, renkleri ve malzemesi ile seyirciye yaşattığı bilinmeyen deneyim ile filmin bilinmezlik kavramının merkezini işaret eder. Bu durum heterotopya ile ilişkilendirilebilir. Yükseltilmiş zemin, metal duvar formu ile tamamlayıcı bir etki kazanmış ve merkezde yer alan uyku kapsülleri ile bütüncül bir odak merkezi oluşturmuştur. Mekân yüksekliği, otoriter bir distopya olarak yorumlanabilir.

Çizelge 5.23: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 21 [01:21:25]

Gösteren



Gösterilen

Yorumlayan

Prometheus gemisine
ait tıp kapsülü odası

Tıbbi odanın genelinde beyaz renk tonlarının hâkim olması, steril ve güvenli bir mekân izlenimi yaratmaktadır. Duvarlarda konumlandırılan teknolojik öğelerin çevrelediği ve merkezde yer alan tıbbi kapsül, zemin ışıklandırması ve bölmeli eş tavan tasarımı ile bir odak merkezi oluşturur. Bu odada doğan yaratık ise teknolojinin insan doğası üzerindeki yapıcı ve yıkıcı etkilerine bir gönderme olabilir.

Çizelge 5.24: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 22 [01:34:30]

Gösteren





Gösterilen

Yorumlayan



Prometheus
gemisine ait Peter
Weyland'ın odası

Peter Weyland'a ait olan odanın zemin ve tavan tasarımı, kullanılan malzeme ve ışıklandırma ile bir izdüşümsel bir simetri oluşturarak Weyland'ın insanlar üzerinde kurduğu otoritenin distopik bir yansıması olarak yorumlanabilir. Bu simetri, Weyland'ın kontrolcü kişiliğinin bir yansımasıdır. Duvarlarda nişler içerisinde yer alan antik heykeller ise antik çağlar ile kurulan sorgulayıcı bağları temsil ediyor olabilir.

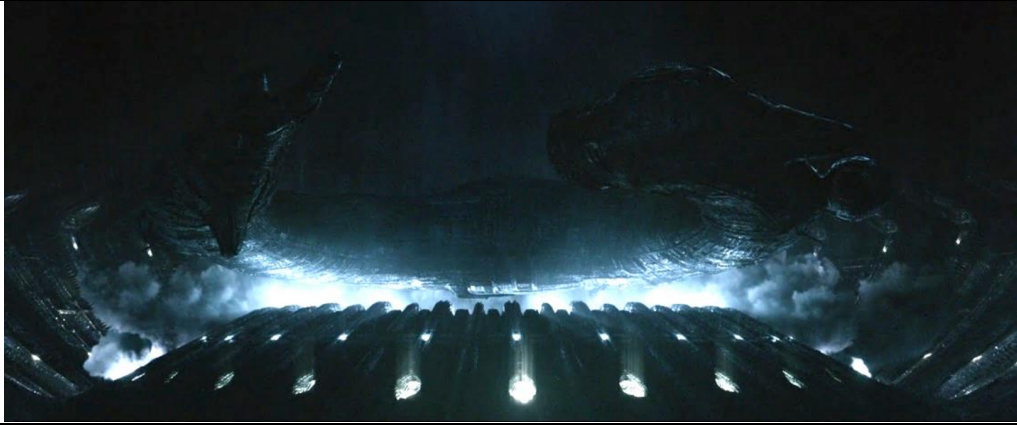
Çizelge 5.25: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 23 [01:41:15]

Gösteren	
	
Gösterilen	Yorumlayan
Mühendislerin Space Jokey kokpit koltuğu	Mühendislerin gemiyi uçurmak için kullandığı ana koltuğun zeminden yükselerek merkezde yukarı doğru çıkması ve kontrolün buradan yapılması, mühendislerin diğer ırklar üzerinde kurduğu merkezîyetçiliğe ve üstünlüğe bir gönderme olabilir. Soğuk renklerin oluşturduğu oda bütününde metal malzeme yaygın olarak kullanılmıştır. Yukarıdan vuran ışık ise koltuğu odak noktası haline getirmiştir.

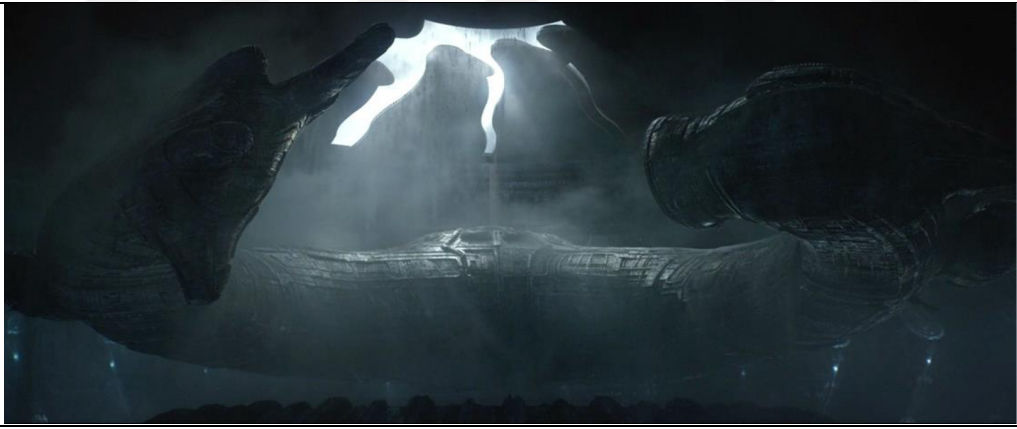
Çizelge 5.26: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 24 [01:41:18]

Gösteren	
	
Gösterilen	Yorumlayan
Juggernaut'un organik tavan tasarımı	Bir çeşit insan omurgası formuna benzetebileceğimiz sirkülasyon alanı, Juggernaut'un mekanik yapısının biyolojik bir kimlik kazanmasını sağlamıştır. Merkezden çıkan metal kollar ile zemine kadar oval akslar ile çevrelenmiştir. Organik formda tasarlanan tavan yapısı, kullanılan metal malzeme ile teknoloji ve doğanın zıtlığının bir sentezidir. Bu zıtlık ve bilinmeyen deneyimi bir heterotopya olarak yorumlanabilir.

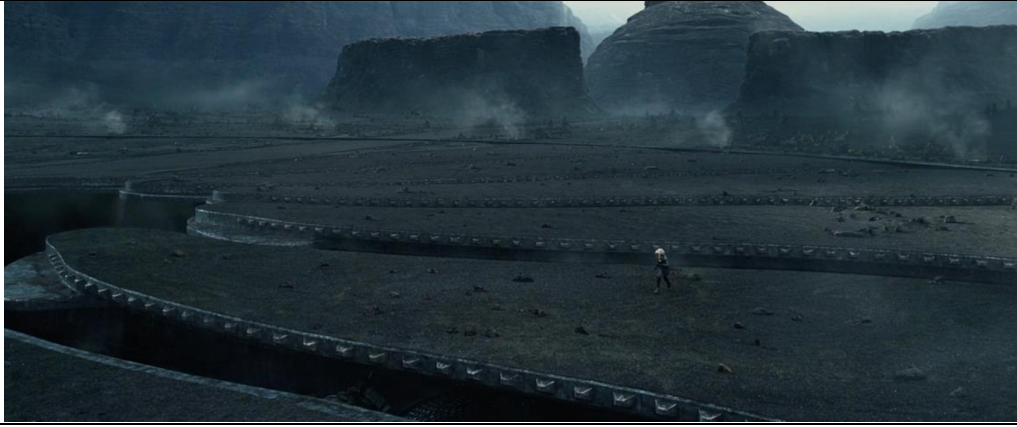

Çizelge 5.27: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 25 [01:41:53]

Gösteren	
	
Gösterilen	Yorumlayan
Juggernaut kalkış platformu	Metal platformun üstüne konumlanan gemi, mühendislerin gelişmiş ve sağlam teknolojisine atıfta bulunurken, zeminde yer alan boşluklardan gemiyi aydınlatan ışıklar geminin gizemli atmosferini iyice güçlendirmektedir. Orantısız büyüklük, yaratılan mekânsal atmosfer, insanlığın keşif arzusunun daha ileri bir uygarlık ile kesişmesi sonucunda karşılaştığı acizliğe bir gönderme niteliğinde olabilir.


Çizelge 5.28: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 26 [01:42:43]

Gösteren	
	
Gösterilen	Yorumlayan
Juggernaut'un bulunduğu hangar	Rüzgâr gülüne benzeyen metalik bir yapıya sahip mekânın tavanı açılabilir şekilde tasarlanmıştır. Yukarıdan gemiye vuran doğal ışık, geminin görkemini arttırmaktadır. Geminin DNA yapısına benzeyen C şekilli organik formu, mühendis teknolojisinin endüstriyel tasarım diliyle birleşerek biyolojik formların harmanlanması sonucu doğa ile uyumlu olma çabasını temsil ediyor olabilir.


Çizelge 5.29: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 27 [01:42:53]

Gösteren	
	
Gösterilen	Yorumlayan
Juggernaut çıkışı için açılan yüzey şekli	Gezegen yüzeyinin metalik tırtıklı formların açılabilir yapısı, içerisinde sakladığı gizemleri toprak zeminden faydalanarak gizlemiştir. Sahnede yer alan çark dişlisine benzer sesler ile alan içerisindeki bilinmezlik vurgusu öne çıkmıştır. Mekân, yapısı itibari ile doluluk-boşluk yaratmaktadır. Ortaya çıkan devasa boşluk, beklenilenin dışında bir manzaradır. Bilinen sınırları aşan yapısı ile heterotopya ile ilişkilendirilebilir.

Çizelge 5.30: Göstergibilimsel Mekân Çözümlemesi 28 [01:55:11]

Gösteren	
	
Gösterilen	Yorumlayan
Juggernaut'un iç zemin yapısı	Geminin zemini, girişten başlayarak odalar boyunca ilerleyen dairesel çizgilerin doğrusal ışınlar ile kesiştiği bir tasarıma sahiptir. Bu tasarım, mühendislerin yok ederek yaratabilen ve değişim özelliğine sahip olduklarına bir hiyerarşi şekli ile gönderme olabilir. Değişimin sürekli olduğunu temsil eder. Dairesel ve doğrusal hareketlerin birleştiği yapı, mühendislerin yaratım sanatının bir sentezi niteliğindedir.

Çizelge 5.31: Göstergebilimsel Mekân Çözümlemesi 29 [01:55:16]

Gösteren	
	
Gösterilen	Yorumlayan
Juggernaut'un dış kabuk tasarımı	Metalik dış yüzeye organik formda yan yana üç adet oyuk açılmıştır. Bu tasarım şekli mekânsal olarak, mühendislerle kıyaslandığı zaman insanların orantısız olarak aciz kaldığını hissettiren ve insana evrendeki küçüklüğünü hatırlatan bir betimlemedir. Bunu, geometrik form metaforu ile seyirciye aktaran Ridley Scott, yarattığı doku ve form ile mühendisler için uyumun, insanlar için uyumsuz olabileceğini düşündürmek istemiş olabilir. Ayrıca bu orantısız zıtlığın deneyimlenmesi bir heterotopya olarak yorumlanabilir.

Filme ait mekânsal öğeler göstergebilim yöntemiyle analiz edildiğinde ortaya çeşitli anlamlar çıkmaktadır. Filmde işlenen konular, mekânsal öğelerle izleyiciye aktarılırken, mekânsal nesnelere ve karakteristik özelliklere ile bu anlamlar güçlenmektedir. İnsanın varoluşunu, yaratılışın döngüsel sürecini ve evrenin derinlerinde yatan gizemleri anlamak amacıyla bu semboller mekânsal bir araç ile işlev kazanmıştır. Filmde ekibin insanın yaratıcısını bulabilmek uğruna bir misyon üstlenerek evrenin bir ucuna bilgi peşinde koştuğu derin bir çaba gözler önüne serilmektedir. Mekânsal öğeler dikkate alındığı zaman Juggernaut ve bu geminin tasarım bütünü, estetik ve biçimsel form olarak insana varoluşunu sorgulama ve yaratıcı arayışı üzerinden cevaplar aldığı bir merkez olarak işlev görmektedir. Bu gemi, insan ırkının yaratılışına dair gerçek kökenleri araştıran bilimsel bir misyon üstlenen ekibin, mühendisler adını verdikleri gerçek yaratıcıları ile karşılaşmalarına sahne olan ortamdır. Mühendisler için yapı içerisinde yer alan farklı mekânlar ve gemilerinin tasarımı, ekibe ve seyirciye sorgulama sürecinde farklı çıkarımlar yapabilecekleri sembolik anlamlar sunar. Mekânsal öğeler incelendiğinde doğal oluşumlar ve formlarında bazı sekansların tercih edildiği görülmüştür. Mühendisin filmin başında kendisini kurban ettiği ve insanlığın bugün bilinen hayatını başlattığı

şelale kenarı, mühendis cesedinin yok olarak aşağı akması ve dünya suyuna karışması. Hayat döngüsünün sınırsız bir devrim içerisinde olduğuna bir çeşit göndermedir. Yok olmanın da bir şeylerin başlangıcı olabileceğine dair verilen mesajın doğal öğeler ile bir betimlemesidir. Doğanın kudretli yapısı, yine arkeolog ekibinin uzay misyonu görevine çıkmadan önce İskoçya'nın Sky Adası'nda kurduğu kazı sahasında görülmektedir. Devasa aşındırma kayalıkların gölgesinde yapılan çalışmada keşfedilen ve 35.000 yıl öncesine ait olduğu tespit edilen antik mağara resminde dev varlıklara tapan insanların görülmesi ve bir yıldız sistemi haritasının işaret edilmesi doğal bir betimleme yolu ile insanın yaratıcısını arayışındaki tarihsel ve kültürel mirasını keşfetme çabasını yansıtmaktadır. Doğal mekânların içerisine Ridley Scott tarafından gizlenen mesajlar, insanlığın kökeninin mekânsal öğelerden yararlanarak sorgulatılmaktadır. Prometheus uzay gemisinin iç mekânları ise, seçilen malzeme, doku, renk tonlamaları, aydınlatmalar ve teknolojinin kullanımı ile, insanların uzay yolculuğu ve teknoloji aracılığı ile evreni ve yaratılışın sırlarını anlama çabasını temsil etmektedir. Mekânsal öğelerin kullanımı ile karakter sunumlarının birleşmesi aracılığı ile bazı zıtlıklar da yaratılarak izleyiciye bu sorgulama sürecinde insanlığın geleneksel olgularından tamamen kopmadığı izlenimi de verilmiştir. Buna en güzel örnek Kaptan Janek'in Noel'i kutlamak için ortak salonun ortasına kurduğu Noel ağacı ve Dr. Elizabeth Shaw'ın ilk başta çıkartmış olduğu haç kolyesini gerçek tanrısını öğrenmesine rağmen iyi hissettirdiği içi takmak istemesidir. Mekânsal nesnelere insanlığın geleneklerine bağlılığının gücü vurgulanmak istenmiştir. Gemi içerisinde uyku kapsülü odası ile, uzay yolculuğu sırasındaki ilerleyiş, ışık öğeleri ile sakinlik ve güven duygusu vurgulanırken, sunum salonundaki oturma düzeni ve mekânsal genişlik ile tanrı arayışı misyonunda bilgi paylaşımının önemi vurgulanmaktadır. Vickers'ın odası ise başlıca gemiye ait olmayan dünyevi bir mekân izlenimi vermektedir. Devasa bir ekran ile istediği dünya manzarasını odasına getirebilen Vickers, mekânda bulunan özel oturma alanları, konforlu ve dikkat çekici tasarıma sahip bar ve zengin kitaplığı ile insanın dünyevi arzularından kopamayışı ile lüksü temsil eder. Ekip, mühendislerin gezegenine iniş yaptıktan sonra beklediğinden çok daha farklı şeyler ile karşılaşmıştır. Bu gezegen, mekânsal öğeler ve çevresel düzenlemesi ile insanın evrenin derinliklerine yaptığı araştırmanın bilinmezliğini temsil eder. Yapay çizgisel hatlara sahip gezegen yüzeyi ilk etapta bu öngörülemezliği gözler önüne sermektedir. Mühendislerin tasarlamış olduğu bu yapay gezegen yüzeyi, teknoloji ile doğanın

manipüle edilebileceğini temsil ederken, kubbeli yüksek yapılar ile karşılaşan Prometheus ekibinin aslında yapay bir müdahale ile doğal görünüm kazanmış dış çevrenin büyüklüğü karşısında insanın kırılabilirliğine atıf yapmaktadır. Juggernaut'un karmaşık iç yapısı ise başlı başına düşünülmesi gereken ve mesajlar içeren mekânsal anlatımlara sahiptir. Organik formların koridorlara, tavanlara ve duvarlara genellikle hâkim olduğu göze çarparken, karanlık ve sisli bölgeler bilinmezlik ögesini güçlendirmektedir. Bazı mekânların odak noktası haline getirildiği yapı içerisinde süreklilik halinde tekrar eden mekânsal öğeler, parçadan bütünü oluşturan duvar tasarımları, doluluk ve boşluk ilişkisinin kurulabileceği yapısal tasarımlar, gerçek yaratıcının tasarımdaki kusursuzluğunu yansıtırken, ışık yoksunluğu ve akustik olarak korkutucu bir sessizliğe sahip olması mekânları korkutucu derecede bilinmez hale getirmiştir. Mekânın içerisinde yer alan öğelerin yerleşimi bir uyum içerisinde. Bir ritmi takip eden mühendis yapısı ve Juggernaut'un tavanı tıpkı organik ve canlı gibi görünmesi ile yaşayan bir mekânı anımsatmaktadır. DNA'nın bir parçasına benzeyen örüntülerin yer aldığı koridor duvarları ve hatta insan kafasına benzer dev mühendis kafası heykeli bu anlamı güçlendirmektedir. Zeminde de dairesel ve çizgisel hatların kesişimleri oluşturduğu tasarım göze çarpmaktadır. Bu durum, evrenin karmaşası ve bu karmaşayı anlamlandırabilme çabasını yansıtmaktadır. Filmde yaratılan ve kullanılan bütün mekânlar, bazı temel felsefi sorunları ele alarak mesajlar vermektedir. Ridley Scott, ortaya koyduğu felsefi yaklaşımla keşfetmeye dair derinlemesine bir yolculuğu temsil etmesinin yanında insanın evren ile olan ilişkisini gerçek yaratıcısını kavrama çabası özelinde anlamlandırmaya çalışırken, bu olguyu sorgulatarak güçlü semboller ile aktarır. Verdiği mesajlar ile günümüzde isminden söz ettiren antik uzaylılar kuramını sorgulatan yönetmen, bu teoriyi ve insanın evrendeki yerini anlama çabasını mühendislerin mekânları ile sembolize etmiştir. İnsanlığın varoluşsal arayışını derinleştiren mekânsal öğelerle, izleyiciye evrendeki yerini sorgulamayı teşvik ederek antik uzaylılar kuramı üzerinden spekülasyonlara da zemin hazırlamaktadır.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırmanın amacı, sinema alanında önemli bir dalı temsil eden bilim kurgu sineması ile mekân temsili arasında bir diyalog başlatmaktır. Bu bağlamda, göstergebilimsel analiz modelinin analitik çerçeve olarak hizmet ettiği nitel bir araştırma tasarımı kullanılmıştır. Bu çerçeve, mekân kullanımının görsel anlatı üzerindeki etkisinin analizinin disiplinler arası ilişkilerle birlikte yürütülmesine olanak sağlamıştır. Araştırmanın örneklemini Ridley Scott tarafından yönetilen 2012 yapımı bilim kurgu filmi Prometheus oluşturmaktadır. Prometheus, bilim kurgu türüne önemli bir katkı olarak kabul edilebilir ve türün tanımlayıcı özelliklerini çeşitli şekillerde örneklemektedir. Bunlar arasında özel efektlerin kullanımı, alternatif, yeni dünyaların ve yaratıkların yaratılması ve insanın bilinen uzayın sınırlarının ötesini keşfetme isteğinin (ve bilinmeyene doğru böyle bir sıçramanın potansiyel olarak ölümcül sonuçlarının) tasviri yer almaktadır (Sanna, 2023, s. 97). Film üzerinde yapılan mekânsal çözümlenelerde, yaratılan mekânsal kurguların, seçilen renkler, malzemeler, dokular, biçimler ve tasarımsal formlar ile özellikle distopik ve heterotopik anlamlar barındırdığına dair sonuçlara ulaşılmıştır. Ayrıca, mekânların sembolik anlamları ve mekânların yaratılış kavramına yaptığı göndermeler ile izleyiciyi sürekli sorgulatan bir bilinçaltı haline taşıdığı görülmüştür. Filmin teması, mekânsal öğeler ve nesnelere ile vurgulanırken izleyici üstünde gizemli bir atmosfer yaratmak için ustaca seçilerek kullanılmıştır. Filmin mekânsal dünyasının sadece fiziksel bir arka plan olmasının çok ötesinde, karakterlerin duygu durumları ve hikâyenin ana fikrine ait temaların yapısal temellerine dair önemli ipuçlarını vermek üzere tasarlandığı görülmüştür. Bu analiz sonucunda, yapımcının kurguladığı mekânların ve mekânların sembolize ettiği araçların izleyicide yaratıcı kavramını sorgulatacak bir amaca hizmet ettiği görülmüştür. Yönetmen mekânsal anlatım ve felsefi boyutu ile insanlığın, yaratıcısını arayan ve yaratılışın sırlarını barındıran gizli kökenini seyirciye aktarırken aynı zamanda geleneksel sade insan yapısını kıramayan insanlığın dogmalara bağlı kalışına da göndermelerde bulunmuştur. Yapılan araştırma, felsefi bir fikrin mekânsal bir anlatım ile karakter ve nesnelere de yardım olarak seyirciye aktarıldığını ortaya koymuştur. Sonuç olarak;

Prometheus filmine ait yapılan bu mekânsal analiz, filmin altında yatan derin anlamı keşfetmek ve izleyicinin deneyimini arttırmak için değerli bir kaynak olarak sunulmuştur. Bu çalışma, Ridley Scott'un bilim kurgu sinemasına ait dilinin ve görsel anlatımının çözümlenmesinde önem taşıyan bir öğreti olarak kabul edilmelidir, çünkü yaratılan mekânlar sıradan bir arka plan değil, aynı zamanda filmin hikayesinin vermek istediği mesajı barındıran, karakterlerinin ve mekânsal nesnelerin hizmet ettiği amacı ortaya koyan anlatının ta kendisidir.

Bu çalışmanın ilk bulgusu, mekânın temsilinin görsel anlatıların gelişimi üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğudur. Sammon (1999) Scott'ın kapsamlı ve eklektik filmografisini “süslü, sofistike ve son teknoloji ürünü bir tarz” olarak tanımlamıştır. Bu tanımlamalar Scott'ın 2012 yapımı Prometheus filminde, özellikle de uzay gemisinin iç mekânında kendini göstermektedir. Bu sonuç, çalışmanın ilk araştırma sorusuna (AS1) bir yanıt sağlamıştır.

Bu çalışmanın ikinci bulgusu, Prometheus'ta mekânın temsilinin biçim, renk, ışık, doku, malzeme ve yapı gibi bir dizi tasarım faktörü aracılığıyla görsel anlatıya doğrudan ya da dolaylı olarak katkıda bulunduğudır. Prometheus'ta yaratılan görsel dünya, Ridley Scott'ın mekânın önemine ve sinematografik unsurların bilim kurgu sineması alanında nasıl düzenlendiğine ilişkin iddiasının açık bir örneğini teşkil etmektedir (Tuğan, 2017, s. 232). Mekânlarda soğuk renklerin kullanımı, düşük seviyeli ışıklandırma ve mekân ile karakterler arasındaki ilişkiyi daha anlamlı bir şekilde ortaya koyan genel planlar, yeni bir gezegende insanlık tarihini değiştirecek keşiflerin heyecanını izleyiciye aktarmakla kalmamış, sinematografik unsurların tutarlı, bütüncül bir dünya kurmadaki etkisini de ortaya koymuştur. Ayrıca filmde kullanılan görsel dil, yönetmenin iletmek istediği mesajı ve yaratmak istediği dünyayı sinematografik öğeler aracılığıyla kurgulamasını sağlamıştır. Bu da sinemasal anlamın inşasında mekânsal temsilin ne kadar önemli bir rol oynadığını göstermektedir. Bu sonuç, çalışmanın ikinci araştırma sorusuna (AS2) bir yanıt sağlamaktadır.

Sinema sanatının kurduğu deneysel mekân ortamını bilim kurgu kavramı üzerinden tartışan bu araştırma, mekânsal temsil yaklaşımlarının sinemadaki yerini izlenebilir kılması açısından önem taşımaktadır. Ayrıca, bilim kurgu sineması ve mimarlık arasındaki etkileşime dair çıkarımlarda bulunulmasını sağlamakta ve var olan zengin araştırma bilgisini sentezleyerek mevcut literatüre katkıda

bulunmaktadır. Ancak araştırmanın sadece bir film (Prometheus, 2012) üzerinden yürütülmüş olması, bu çalışmanın en önemli metodolojik kısıtlarından biri olarak değerlendirilmektedir. Sınırlı örneklem büyüklüğü, bulguların genelleştirilmesi olasılığını azaltmakta ve araştırmanın dış geçerliliğini olumsuz etkilemektedir. Bu nedenle, analizlerin kesin olmaktan ziyade tanımlayıcı olduğu sonucuna varılabilir. Düşük dış geçerlilik sorununun üstesinden gelmek ve araştırmadan elde edilen verilerin çalışma evrenini temsil edebilmesini sağlamak için bilim kurgu türünde farklı filmleri içeren yeni çalışmaların planlanması önerilmektedir. Özellikle Prometheus filminin devam filmi niteliğinde yine Ridley Scott tarafından yapılan “Alien Covenant (2017)” filmi üzerinde de derinlemesine mekânsal analizler yapılması önerilmektedir. Böylece kurulan tema üzerinde verilmek istenilen mesajlar mekânsal çözümler yoluyla daha iyi anlaşılabilir. Bu durum, Prometheus özelinde farklı çözümler yöntemleri seçilerek de yapılabilir. Bu analizler filmlerin sinema dilini çok daha iyi anlamamıza ve gelecek filmlerin mekân kullanımının daha bilinçli yapılmasına katkı sağlayabilir. Böylece gelecekte yapılacak filmler mekân tasarımı ile izleyiciye net mesajlar taşıyabilecektir. Genel bilim kurgu sineması için ise yapımcılar ve yönetmenler, tıpkı Scott’un yaptığı gibi mekânsal unsurlara felsefi bir dil yükleyerek hikâye anlatımında daha fazla etkili kullanılmasını sağlamak konusunda bilinçlenmelidirler. Bu olguyu pekiştirebilmek adına sinema alanında yetişecek kişilere derinlemesine bir anlatı barındıran filmler üzerinde göstergebilim yöntemi ile çözümler yaptırılarak sinema eğitiminde mekânsal anlatımın yeri vurgulanmalıdır. Bunu vurgularken mekânsal kurguların çözümlenmesi mimari bir üslup ve dil ile yapılırsa sinemadaki yansımaları daha şeffaf görülebilir. Mekânsal anlatımın, sinematik dilin en önemli parçalarından birisi olduğu ve yerinde kullanımı ile seyirci deneyimini derinlemesine etkilediği ve sorgulayıcı mesajlar verdiği aktarılmalıdır. Ayrıca, bilim kurgu sinemasının mekân temsillerine ilişkin karşılaştırmalı bir çalışma yapılmadan, bu türün görsel anlatı üzerindeki etkilerine ilişkin kapsamlı bir anlayış kazanmak zor olacaktır. Bu çerçevede gelecekteki araştırmalar, bilim kurgu sinemasında kurgusal mekânın karşılaştırmalı olarak incelenmesi için potansiyel bir yol sunmaktadır.

KAYNAKLAR

- Agrest, D.** (1993). *Architecture from Without*, The MIT Press.
- Akerson, F.E.** (2000). *Göstergebilime Giriş*. Alan Yayıncılık, İstanbul.
- Akerson, F.E.** (2000). *Göstergebilime Giriş*. Alan Yayıncılık, İstanbul.
- Altan, İ.** (1993). *Mimarlıkta Mekân Kavramı*. Tez Çalışması.
- Altıntop, C.** (2016). *Ebû Nasr El- Farabî'nin İdeal Devlet Anlayışı*. Akademia Sosyal Bilimler Dergisi.
- Atabek, G.Ş., Atabek, Ü.** (2007). *Göstergebilimsel Çözümleme, Medya Metinlerini Çözümlemek: İçerik Göstergebilim ve Söylem Çözümleme Yöntemleri*. Ankara.
- Atkin, A.** (2010). *Review of Peirce's Theory of Signs*. Mind.
- Barut, B.** (2020). *Architecture and Cinema: Analysis of The Relationship Between Narrative and Architectural Space in Christopher Nolan's The Dark Knight Trilogy*. Bilkent Üniversitesi, Mühendislik ve Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Beşışık, G.** (2013). *Sinema ve Mimarlıkta Mekân Kurgusu ve Kavrayışı*. Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Bezci, İ., Türkkan, V.D.** (2017). *Teknoloji ve Mobilya İlişkisinin Bilim Kurgu Filmleri Üzerinden İncelenmesi*. Hacettepe Üni., İleri Teknoloji Bilimler Dergisi.
- Bilge, M.S.** (2015). *Sinemada Ütopya ve Distopya: Children of Men Filminin Göstergebilimsel Çözümlemesi*. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Bilgili, G.E., Kalaycı, P.D.** (2021). *Mimarlık ve Sinema Arakesitinde Yer ve Yersizliği Okumak: Ahlat Ağacı Film'inde Ruhun Yitimi*. Sinefilozof Dergisi.
- Bulu, A., Kavut, İ.E.** (2021). *Research on Morphogenesis Effects in Fictional Spaces*. Architecture and Life.
- Campbell, C., Olteanu, A., Kull, K.** (2019). *Learning and Knowing as Semiosis: Extending the Conceptual Apparatus of Semiotics*. Sign Systems Studies.
- Cankurtaran, D.** (2016). *Mekân Üretiminde Mimarlık ve Sinema Etkileşimi*. Mimari Tasarım Süreç ve Etkileşimleri, İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Cantaş, A.** (2017). *Semiotics Analysis of Dystopic Films Terry Gilliam's Cinema* (Publication No. 471276). [Master thesis, Selçuk University]. Türkiye Council of Higher Education Thesis Center.
- Coward, R., Ellis J.** (1985). *Dil ve Maddecilik*. Çev: Esen Tarım, İletişim Yayınları, İstanbul.

- Çatalbaş, S., Kaya, B.** (2017). Gözetim Toplumu ve Distopik Filmlerde Göz'ün İktidarı: The Lobster ve Equilibrium Filmlerinin Analizi, Online Academic Journal of Information Technology.
- Çelik, F., Arslan, B.D., Yıldız, F., Kalp M.** (2023). *Sinemada Mekân: The Fall Filmi'nde Göstergibilimsel Yaklaşımla Mekân Okumaları*. Yedi Sanat Tasarım ve Bilim Dergisi.
- Diş, S.B.** (2020). *Platon Felsefesinde Adalet, Düzen ve Yasa*. Hitit Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi.
- Durmuş, T., Nizam, F.** (2022). Hollywood Sinemasında Irkçılık Temsilleri: Django Zincirsiz Filminin Göstergibilimsel Analizi. Sosyal Bilimler Dergisi.
- Ekice, Ş. N.** (2019). Heterotopyalar İçinde Bir Birey Nasıl Yaşayabilir, İbad Sosyal Bilimler Dergisi, Özgün Araştırma.
- Ekinci, B. T.** (2017). *The Semiological Analysis of Star Wars: The Force Awakens (2015) movie*. Journal of Erciyes Communication.
- Ekinci, B. T.** (2017). *Video Kliplerde Zamanın ve Mekânın Sunumu: Sinemagraf*, Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırma Dergisi, Beykent Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Televizyon Haberciliği ve Programcılığı Bölümü.
- Erdoğan, E., Yıldız, Z.** (2018). *Zaman ve Mekân Kavramları Arasındaki Paradoksal İlişkinin "Bulut Atlası" Filmi Üzerinden Okunması*, Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Erdoğan, N.** (1992). *Sinema Kitabı*. İstanbul: Ağaç Yayıncılık.
- Foucault, M.** (2006). *Hapishanenin Doğuşu*. Çev: M. Kılıçbay, İmge Yayınevi, İstanbul.
- Foucault, M.** (2016). *Başka Mekânlara Dair, Özne ve İktidar*. Seçme Yazılar 2, Çev. Işık Ergüden- Osman Akınhay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Geraghty, L.** (2009). *American Science Fiction Film and Television*. Oxford & New York: Berg.
- Gökçe, O.** (2002). *İletişim Bilimine Giriş*. Turhan Kitabevi, Ankara.
- Gökçek, Y. Z.** (2022). Ay'a Seyahat'ten Dünya Savaşı Z'ye: Bilim Kurgu Filmlerinde Vahşi'nin Yüzyıllık İnşası, Marmara Üniversitesi, Araştırma Makalesi.
- Güz, N., Gündeş, S., Demir, S.** (1995). *100.Yılında Bir Sinema Klasığı*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Basımevi ve Film Merkezi.
- Hendershot, H.** (2007). *Science fiction In Schirmer Encyclopedia of Film*. (Vol. 4, pp. 23-32). Detroit: Thomson Gale.
- İnce, E.T.** (2007). *Mimarlık Sinema İlişkinin Sokak Mekânı Üzerinden İncelenmesi*. Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- İşler, E. K.** (2022). Distopya Filmlerini Neden Severiz? "The Lobster&Idiocracy Filmleri Üzerinden Bir Sorgulama", SineFilozofi Dergisi.
- Kabadayı, L.** (2013). *Film Eleştirisi: Kuramsal Çerçeve ve Sinemamızdan Örnek Çözümler*. İstanbul, Ayrıntı Yayınları.

- Kabakçı, E.** (2014). *Siyasal Düşünceler Tarihi Ders Notları*. İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi Sosyoloji Lisans Programı, İstanbul.
- Kapıcı, E. P.** (2020). Bilim Kurgu Sinemasında Bir Anlatı unsuru olarak Paralel Evren Olgusunun Sunumu, Ordu Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, Ordu.
- Kaplan, F.N., Ünal, G.T.** (2011). *Bilim Kurgu Sinemasını Okumak "Göstergebilimsel Yaklaşım"*, Derin Yayınları, İstanbul.
- Karakul, S.A., Arslan, A.D.** (2018). *Köyden İndim Şehre Filmindeki Köylü-Şehirli İzleğinin Göstergebilimsel Açidan İncelenmesi*. The Journal of Academic.
- Kavukçu, E.** (2016). *Ütopya ve Sanat*, Sanat Dergisi, Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Erzurum.
- Kavut, İ.E.** (2019). *Smart Technologies in Fictive Spaces, Interior Architecture Oriented Analysis of sci-fi Cinema*. Architecture and Life.
- Kavut, İ.E., Başçı, S.** (2021). Bilim Kurgu Sinemasında Karakter-Mekân Tasarımının Star Wars Filmleri Üzerinden İncelenmesi. Akademi Titiz Publishing.
- Kıran, Z., Kıran. A.** (2006). *Dilbilime Giriş*. Seçkin Yayıncılık, Ankara.
- Kumar, K.** (2005). *Ütopyacılık, trc.* Ali Somel, Ankara: İmge Kitabevi
- Kumar, K.** (2006). *Modern Zamanlarda Ütopya ve Karşı Ütopya*. Çev: Ali Galip, Kalkedon Yayınları, İstanbul.
- Kurt, Ş.** (2018). *Sinema İzleme Kültürü ve Toplumsal Gelişimi*. Asya Studies, Asya'dan Avrupa'ya Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi.
- Kutucu, S.** (2005). *Transformation of Meaning of Architectural Space in Cinema: The Cases of "Gattaca" and "Truman Show*. Doktora Tezi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü, İzmir.
- Lotman, Y.M.** (1986): *Sinema Estetiğinin Sorunları-Film Semiyotiğine Giriş*. Çeviri: Oğuz Özgül, De Yayınevi, İstanbul.
- Monaco, J.** (2001). *Bir Film Nasıl Okunur*. Çeviri: Ertan Yılmaz, Oğlak, İstanbul.
- Monaco, J.** (2010). Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili, Tarih ve Kuramı: Sinema, Medya ve Multimedya Dünyası, Çev: Ertan, Yılmaz, Oğlan Yay., İstanbul.
- Nakıboğlu, G.** (2015). *Ütopyadan Doğmak, Ütopya Doğurmak: Heterotopya Kavramı ve Heterotopya Bağlamında Balık İzlerinin Sesi*. FSM İlmî Araştırmalar İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi.
- Neumann D.** (1999). *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*. New York: Prestel-Munich.
- Özen, G.** (2006). Bilim Kurgu ve Etki Alanı Üzerinden Geleceğin Yapay Çevrelerinin Değerlendirilmesi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.
- Öztürk, S.** (2013). *Filmlerde Görünürlüğün Dönüşümü*. İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi.

- Pallasmaa, J.** (2001). *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*. Helsinki: Rakennustieto.
- Pallasmaa, J.** (2012). *Tenin Gözleri*, Çev: Aziz Ufuk Kılıç, Yem Yayın.
- Parsa, A.F.** (2012). *Sinema Göstergebiliminde Yapısal Çözümleme: Sinemasal Anlatı Sunumu ve Kodlar*. Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi, İzmir.
- Picon, A., Sarcery, M., Bouchet, T.** (2003). *Ütopya Sözlüğü*. Sel Yayıncılık.
- Pösteki, N.** (2019). *Sinema Yolu ile Oluşturulan Dünyalar: Yok-yer, Heterotopya ve Ömer Kavur Sineması*. SineFilozofi Dergisi, Özel Sayı.
- Rıfat, M.** (1983). *Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları*. Yazko Yayınları.
- Rıfat, M.** (1996). *Göstergebilimcinin Kitabı*. Düzlem Yayınları, İstanbul.
- Rıfat, M.** (2019). *Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları*.
- Roberts, A.** (2000). *Science Fiction*. London: Routledge.
- Roberts, A.** (2006). *The History of Science Fiction*. Basingstoke & New York: Palgrave Macmillan.
- Sammon, P. M.** (1999). *Ridley Scott: The Making of His Movies*. Orion.
- Sanna, A.** (2023). *Review: Prometheus by Ridley Scott*. Overtones Ege Journal of English Studies.
- Sarman, E.** (2022). *İktidar Duvarlarını Yıkma: Agnes Varda Sinemasında Heterotopya Mekân*. SineFilozofi Dergisi.
- Scott, R.** (Director). (2012). *Prometheus* [Film]. 20th Century Studios; Scott Free Productions; RatPac Entertainment; Brandywine Productions.
- Shonfield, K.** (2000). *Walls Have Feelings, Architecture, Film and The City (4th ed)*. New York: Routledge.
- Slusser, G.** (2005). "The Origins of Science Fiction." In David Seed (Ed.), *A Companion to Science Fiction*. (pp. 27-42). Oxford: Blackwell Publishing.
- Sobchack, V.** (2005). "American Science Fiction Film: An Overview." In David Seed (Ed.), *A Companion to Science Fiction*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Suljic, V., Öztürk A. S.** (2013). *Utopia and Dystopia in Literature and Cinema*, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi.
- Şevik, E., Çalışkan, O.** (2019). *Heterotopyanın Alansallığı: Heterotopolojinin Temel Mekânsal Koşulu Olarak Kentsel Eşikler*, Bursa Teknik Üniversitesi, Ortadoğu Teknik Üniversitesi, Bursa, Ankara.
- Telotte, J. P.** (2001). *Science Fiction: Film Genres in American Cinema*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Tschumi, B.** (1995). *The Manhattan Transcripts*, St.Martin Press, New York.
- Tuğan, N. H.** (2017). *The Effect of Cinematography in the Creation of the Cinematic Meaning: Visual Composition in Prometheus (2012-Ridley Scott)*. Eurasian Journal of Researches in Social and Economics.

- Türkmen, A., Kavut, İ. E.** (2021). *Steampunk Akımının Sinemada Mekân Temsiline Etkisinin “Ölümcül Makineler” Filmi Üzerinden İncelenmesi*. Tasarım Mimarlık ve Mühendislik Dergisi, 1(2).
- Umunç, C.** (2022). *Sineamda Temsil Göstergebilim ve Sembol: “PK” Filmi Örneği*. Hacı Bayram Veli Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Ankara.
- Uzun, B., Arslan, A.A.** (2023). *Blade Runner (1982) Filminin Göstergebilimsel Analizi*. Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi.
- Ülker, Ş.Ş.** (2011). *Mimarlık ve Sinema Ortak Alanında Zamansallık ve Gelecek Mekânları*, (Yayın No. 304774). [Yüksek Lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

İnternet

- URL-1 <<https://shiftdelete.net/sinemanin-vazgecilmezi-cgi-teknolojisi-nedir>>, alındığı tarih: 21.12.2023
- URL-2 <<https://www.intofilm.org/films/4290>>, alındığı tarih: 05.03.2024
- URL-3 <<https://www.imdb.com/title/tt0000417/>>, alındığı tarih: 19.04.2024
- URL-4 <<https://www.sensesofcinema.com/2010/cteq/aelita-queen-of-mars/>>, alındığı tarih: 05.03.2024
- URL-5 <<https://scifist.net/2018/06/17/aelita-queen-of-mars/>>, alındığı tarih: 19.04.2024
- URL-6 <<https://www.imdb.com/title/tt0017136/>>, alındığı tarih: 05.03.2024
- URL-7 <<https://www.orchestredeparis.com/fr/concerts/3422/metropolis>>, alındığı tarih: 19.04.2024
- URL-8 <<https://mubi.com/tr/tr/films/flash-gordon-1936>>, alındığı tarih: 20.04.2024
- URL-9 <<https://mubi.com/tr/tr/films/batman-1943>>, alındığı tarih: 20.04.2024
- URL-10 <<https://www.imdb.com/title/tt0042393/>>, alındığı tarih: 01.04.2024
- URL-11 <<https://scifist.net/2020/04/06/destination-moon/comment-page-1/>>, alındığı tarih: 20.04.2024
- URL-12 <<https://www.bbc.com/culture/article/20180404-why-2001-a-space-odyssey-remains-a-mystery>>, alındığı tarih: 01.04.2024
- URL-13 <<https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/2001-a-space-odyssey-1968-747494/>>, alındığı tarih: 20.04.2024
- URL-14 <<https://insidethemagic.net/2022/02/star-wars-a-new-hope-george-lucas-rwb1/>>, alındığı tarih: 20.04.2024
- URL-15 <<https://hop.dartmouth.edu/events/star-wars-new-hope>>, alındığı tarih: 20.04.2024
- URL-16 <<https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/features/alien-encounter-on-set-ridley-scott-sci-fi-horror>>, alındığı tarih: 20.04.2024

- URL-17 <<https://filmfreedonia.com/2016/10/09/alien-1979/>>, alındığı tarih:
20.04.2024
- URL-18
<<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/046/468/805/large/marc-ferre-nieto-facehugger-front-render-1.jpg?1645187889>>, alındığı tarih:
03.04.2024
- URL-19
<https://www.imdb.com/title/tt0078748/mediaviewer/rm1975356161/?ref_=tt_md_3>, alındığı tarih: 03.04.2024
- URL-20 <<https://variety.com/2017/film/columns/how-blade-runner-became-a-geek-metaphor-for-art-1202583468/>>, alındığı tarih: 20.04.2024
- URL-21 <<https://www.intofilm.org/films/2744>>, alındığı tarih: 20.04.2024
- URL-22 <<https://m.imdb.com/title/tt0119654/mediaviewer/rm2026019841/>>,
alındığı tarih: 20.04.2024
- URL-23 <<https://filmandfurniture.com/2017/12/scene-nowt-chair-taken-ovalia-egg-chair-men-black/>>, alındığı tarih: 20.04.2024
- URL-24 <<https://frpnet.net/makaleler/bilimkurgunun-alt-turleri>>, alındığı tarih:
20.04.2024
- URL-25 <<https://www.beyazperde.com/filmler/film-141564/>>, alındığı tarih:
08.04.2024
- URL-26
<https://www.boxofficemojo.com/title/tt1446714/credits/?ref_=bo_tt_tab#tabs>,
alındığı tarih: 08.02.2024
- URL-27
<https://www.imdb.com/title/tt1446714/mediaviewer/rm430486784/?ref_=tt_ov_i>, alındığı tarih: 08.04.2024
- URL-28 <https://www.imdb.com/name/nm0000631/bio/?ref_=nm_ov_bio_sm>,
alındığı tarih: 08.04.2024
- URL-29 <<https://alienanthology.fandom.com/wiki/Prometheus#Design>>, alındığı
tarih: 03.06.2024
- URL-30 <https://americanfilm.afi.com/past-issues/jun_2012/cover-story>, alındığı
tarih: 03.06.2024
- URL-31 <https://americanfilm.afi.com/past-issues/jun_2012/cover-story>, alındığı
tarih: 03.06.2024
- URL-32 <<https://www.vaultofculture.com/vault/astronoetics/prometheus>>, alındığı
tarih: 03.06.2024

ÖZGEÇMİŞ

Mert KILIÇASLAN

ÖĞRENİM DURUMU:

- Önlisans :Acıbadem Üniversitesi Tıbbi Görüntüleme Teknikleri
- Lisans :2021, İstanbul Gedik Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı
- Yüksek lisans :2024, İstanbul Gedik Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Tezli Yüksek Lisans

MESLEKİ DENEYİM VE ÖDÜLLER:

- Logoraf Shop Fitting (02.01.2022- 02.04.2023)
- İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Üniversite Bölüm Birinciliği ile Mezuniyet Plaketi
- Exhibitor Magazine's Euroshop Awards 2023 Finalist

TEZDEN TÜRETİLEN YAYINLAR, SUNUMLAR VE PATENTLER:

Makale :Space Representation in Science Fiction Cinema: A Semiotic Analysis of Prometheus Film (Bilim Kurgu Sinemasında Mekân Temsili: Prometheus Filmi Üzerine Semiyotik Bir Çözümleme)