

New Furniture Design Concept in Future Themed Science Fiction Films

Filiz Tavşan^{1*}, Merve Gerçek²⁺ and H. Beril Bal³

¹ Interior Design, Karadeniz Technical University, Trabzon, Turkey

² Architecture, Karadeniz Technical University, Trabzon, Turkey

³ Interior Design, Avrasya University, Trabzon, Turkey

*Corresponding author: ftavsan@hotmail.com

+Speaker: tanrinur@gmail.com

Presentation/Paper Type: Oral

Abstract- Visually, the space, art branches of the body with the most self-finds, live. Cinema is also one of the most comprehensive arts offering to the designers. Science fiction films, which are one of the most impressive film genres, are seen as the most important tools in describing future scenarios on any subject. Science fiction is the creation of scenarios related to near or far future by combining science and technology elements which are not possible under today's conditions. For future-themed sci-fi movies, designers conduct research in terms of interior and furniture use of the future and reveal products in line with future predictions. Most of the time, furniture is brought to the fore especially in order to support the time-space phenomenon while the film is being shot. These products are sometimes designed in terms of present or past furniture styles, and sometimes the way to reflect the future is highlighted by highlighting the future emphasis on technological and futuristic phenomena. The aim of the study is to reveal the innovative design concept of furniture designs used in science fiction films. In this context, the most recent seven themed sci-fi films of Hollywood cinema will be discussed and the preferred furniture will be studied through film visuals. Design features of these furniture were determined.

Keywords - furniture, future, science fiction, interior design, design

Gelecek Temalı Bilim Kurgu Filmlerinde Yeni Mobilya Tasarım Anlayışı

Özet – Görsel anlamda incelendiğinde mekân, sanat dallarından en çok sinema ile kendine vücut bulur, yaşar. Sinema ayrıca tasarımcılara deneyimleme alanı sunan en kapsamlı sanat dallarından biridir. En etkileyici film türlerinden biri olan bilimkurgu filmleri ise herhangi bir konuda gelecek senaryolarını betimlemede en önemli araçlar olarak görülmektedir. Bilim kurgu yakın ya da uzak gelecek ile ilgili senaryoların günümüz şartlarında mümkün olmayan bilim ve teknoloji unsurlarını birleştirerek kurgulanmasıdır. Gelecek temalı bilimkurgu filmler için tasarımcılar geleceğin iç mekân ve mobilya kullanımları açısından araştırmalar yapmakta ve gelecek öngörülerini doğrultularında ürünler ortaya koymaktadır. Çoğu zaman mobilyalar film çekilirken zaman-mekân olgusunu desteklemek amacıyla özellikle ön plana çıkartılmaktadır. Bu ürünler kimi zaman günümüz ya da geçmiş dönem mobilya stilleri üzerinden tasarlanmakta kimi zamansa gelecek vurgusunu teknolojik ve futuristik olguları ön plana çıkartarak geleceği yansıtırma yolu tercih edilmektedir.

Çalışmanın amacı bilim kurgu filmlerinde kullanılan mobilya tasarımlarındaki yenilikçi tasarım anlayışını ortaya koymaktır. Bu kapsamda Hollywood sinemasının son dönemine ait gelecek temalı yedi bilimkurgu filmi ele alınarak, film görselleri üzerinden tercih edilen mobilyalar incelenmiştir. Bahse konu mobilyaların tasarım özellikleri tespiti yapılmıştır.

Anahtar kelimeler – mobilya, gelecek, bilim kurgu, iç mimarlık, tasarım

I. GİRİŞ

Sinemanın gelişimiyle beraber mekân ve mekân çeşitliliği gözle görünür şekilde ivme kazanmıştır. Bu bağlamda çoğu yönetmen de filmlerinde mekânı detaylı şekilde kurgulayıp, senaryoyu destekleyecek şekilde tasarlayıp hatta bazen başrol oynatmaktadır. Film türleri içinde alternatif mekanlar üreten ve mekân zenginliği açısından oldukça ürün veren film türü ise bilim kurgudur. Bu tür filmlere sahne olan mekânlar, çoğunlukla sinemanın başka hiçbir türünde rastlanabilen mekânlara benzememektedir. Bu mekânları özel kılan bilim kurgu tanımıdır.

Geçmiş, şimdi ve gelecek insan tarafından belirli deneyim, algı ve öngörülerle yaşanır. Fakat geçmişimize sadece bir defa sahip oluruz. Bu bilinçle insan geçmişten aldığı birikimle geleceğini oluşturabileceğini geçmişinin bugününü etkilemesiyle deneyimlemiştir. Bu durum da geleceğe dair bilinmezlik dolayısıyla kaygı ve merak yaratmıştır. Gelişen insan beyni ise geleceğe dair duyulan bu tür hisleri sorgulama-çözümleme yöntemiyle fethetmek ister. [1]

Fakat “geleceği fethetmemiz” mümkün değildir; yine de bilim kurgu tam ve doğru olarak işini yaptığında geleceği tam anlamıyla fethedemsek bile sorgulayıp ona çokça

yaklaşmaktadır [2] (LeGuin, 1989). Merakla hayal eden insan kafasındaki düşünceleri gerçeğe dönüştürme eğilimindedir. Bu gerçekleştirme anın teknolojisine dayanarak kısıtlanmak durumunda olduğundan ileri teknolojiye daha zengin olarak beslenip kurgulanması gerekmektedir. İşte tam bu noktada bilim kurgunun gelecek ile olan bağıntısı ortaya çıkmaktadır. Öte yandan sanatın yedinci dalı olarak adlandırılan sinema içinde barındırdığı mekân, zaman zenginliği ile bilim kurguya aradığı gerçekleşme fırsatını sunmuştur. Bu sebeple bu iki türün buluşmaları çok zaman almamış Georges Melies'in Aya Seyahat (1902) filminin seyirciye sunulmasıyla süreç başlamıştır. Stanley Kubrick' in dönüm noktası niteliğindeki 2001: Bir Uzay Destanı (1968) filminden sonra, bilim kurgu film türü daha da dikkat çekici olmaya başlamıştır. Sinemanın ulaşmak istediği hedef kitesine hızlı ve kolay ulaşımı, kısa sürede yoğun ileti aktarımına olanak sağlaması, teknolojinin sunduğu teknikleri kullanabilmesi, bunun için maddi olanaklara sahip olması ve var olmayı kurgulayabilme özellikleriyle sinema tasarım alanına bir zemin oluşturmaktadır. [3] Bu zeminde tasarlanan mekânlar, objeler, özellikle mobilyalar ve yüzeylerle birlikte doku, ışık gibi sinemasal yardımcılarla izleyiciye zaman algısını vermeye çalışılmaktadır.

İç mimaride mekânsal gereksinimlerden biri de mobilyadır ve dolayısıyla mobilya zaman fark etmeksizin mekânı kurgulanırken kullanılan en önemli araç ve amaç olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu olgu gelecek temalı bilim kurgu filmleri için tasarlanan/seçilen mekânlar için de geçerlidir. Gelecek temalı bilim kurgu filmleri İç mekân tasarımı konusunda oldukça geniş bir çalışma alanı sunmakta ve iç mimarlar tarafından gelecek üzerine bir öngörü yöntemi olarak kullanılabileceği açıktır.

Araştırma kapsamında gelecek temalı bilim kurgu filmlerinde mobilya tasarımları incelenmiş ve bu doğrultuda son dönem Hollywood bilim kurgu filmlerinden 7 tanesi seçilmiştir. Bu çalışma ile son dönem gelecek temalı bilimkurgu filmlerinde kullanılan mobilyaların yenilikçi mobilya tasarım anlayışına etkilerini belirleyebilmek adına filmlerde kullanılan mobilya tasarım kriterlerini tespit ederek hayali gelecekte kullanılan mobilyaların tasarım özelliklerini ortaya koymak hedeflenmiştir.

II. MATERYELLER VE METHOD

Çalışmanın amacına uygun olarak örneklem grubu filmleri belirlenmiş ve bu filmler içinden belirli kriterlere uygun olacak şekilde filmlerin seçimi yapılmıştır. Örneklem seçimi ise; sırasıyla güvenilirlik formülü, basit tesadüfî örnekleme ve bağımsız değişkene göre belirleme yöntemlerine göre belirlenmiştir. Veriler; tespit ve analiz yöntemine göre irdelenmiştir. Çalışmada mobilyalar inceleneceğinden filmlerde yüksek çözünürlük ve görüntü kalitesi aranmıştır. Son dönem bilim kurgu filmleri seçilmesinin bir diğer amacı bu şekilde daha sağlıklı verilere ulaşmak olmuştur.

A. Örneklem Grubu Filmlerinin Seçimi

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

- 2003 ile 2013 yılları arası Türkiye'de vizyona girmiş olmaları,
- Amerikan yapımı/ortak yapımı olmaları,
- Belirli yıllar arası gişe hâsılatı listelerinde en fazla sayıda yer alan türden olmaları şeklinde sıralanabilir. [4]

Araştırma sonucu ulaşılabilen 150 film ele alınarak hesap yapılmıştır. 150 film örneklem grubu formülüne göre hesaplanarak 59 filme indirgenmiştir. 59 film özgün adları ve Türkiye'de vizyona giriş tarihleri verilerek belirli kriterlere göre elemeye tabi tutulmuştur. Filmler izlenerek kriterler işaretlenmiştir. Bu çalışmada bilim kurgu filmlerinde gelecekte kullanılması olası mobilyaların irdelemesi yapıldığından gelecek bilimden ilham alan, yoğun iç mekân tasarımı ve İleri teknolojiye sahip olan filmler işaretlenmiş ve 15 film seçili kalmıştır.

Seçili 15 filmin iç mekânda geçen süreleri toplam sürelerine oranla hesaplanmıştır. Bu hesaplama ile film süresinin %50'sinden fazlası iç mekânda geçen 7 film belirlenmiştir. (Tablo.1)

Tablo 1. Kriterleri sağlayan 15 filmin iç mekânda geçen süreleri

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

Filmler aşağıdaki sıraya (kronolojik) göre düzenlenmiştir:

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



Şekil 1 İsyen Filminden Bir Görsel



Şekil 2. Aeon Flux Filminden Bir Görsel

III. BULGULAR

Çalışma kapsamında incelenen 7 bilim kurgu filminde tespit edilen mobilyalar; görsel, işlevsel, teknik, anlamsal tasarım özellikleri açısından incelenmiş ve irdelenmesi yapılmıştır. Görsel özellikler; yüzey karakteristiği, malzeme ve form özellikleri olarak 3'e ayrılmıştır. Yüzey karakteristiği renk ve doku başlıkları altında incelenmiştir. Renk; sıcak ve soğuk olarak 2'ye, doku ise parlak, mat, yarı mat olarak 3'e ayrılmıştır. Mobilyalarda kullanılan malzemeler metal, ahşap, plastik, cam ve tekstil olarak 5'e ayrılmıştır. Mobilyaların formları rasyonel ve organik başlıkları altında incelenmiştir. İşlevsel özellikler; ergonomik, ikincil işleve sahiplik, modülerlik, dönüşebilirlik özellikleri şeklinde 4'e ayrılmıştır. Teknik özelliklerden biri olan ileri teknoloji ise mobilyaların gömülü teknoloji içerme ya da interaktif yüzeye sahip olma özellikleri üzerinden incelenmiştir. Anlamsal özelliklerinden ise statü göstergesi olarak kullanım tespiti yapılmıştır. (Tablo.2)



Şekil 3. Tron Efsanesi Filminden Bir Görsel



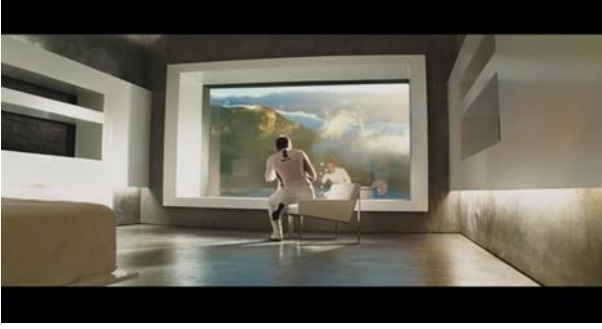
Şekil 4. Yıldız Savaşları: Bölüm III-Sith'in İntikamı Filminden Bir Görsel

Tablo.2. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan mobilyaların 'Tasarım Özellikleri'ne göre irdelenmesi

FİLM	MOBİLYA	TASARIM ÖZELLİKLERİ											
		Görsel						İşlevsel			Teknik		Anlamsal
		Yüzey karakteristiği			Malzeme	Form	İleri Teknoloji	İnteraktif Yüzey	Statü Göstergesi				
		Renk	Doku										
İşyan	Oturma Elemanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	Masa	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	Yatma Elemanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	Saklama Elemanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Yıldız Savaşları: Bölüm III-Sith'in İntikamı	Oturma Elemanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	Masa	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	Yatma Elemanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	Saklama Elemanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Ada	Oturma Elemanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	Masa	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	Yatma Elemanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	Saklama Elemanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Aeon Flux	Oturma Elemanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	Masa	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	Yatma Elemanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	Saklama Elemanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Tron Efsanesi	Oturma Elemanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	Masa	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	Yatma Elemanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	Saklama Elemanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Gerçeğe Çağrı	Oturma Elemanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	Masa	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	Yatma Elemanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	Saklama Elemanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak	Oturma Elemanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	Masa	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	Yatma Elemanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	Saklama Elemanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
GENEL		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	

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

İşlevsel özelliklerine göre incelenen bilim kurgu filmlerindeki mobilyalar ergonomi, ikincil işleve sahip olma, modülerlik ve dönüşebilirlik özellikleri açısından irdelenmiştir. Bu irdeme ile genelde mobilyaların ergonomilerine dikkat edildiği ve çoğunun ikincil işleve hizmet edecek şekilde tasarlandığı tespit edilmiştir. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan mobilyalar teknik özelliklerinin altında konuyla alakalı olarak ileri teknoloji başlığıyla incelenmiştir. Mobilyalarda var olan gömülü teknolojiler ve interaktif yüzeyler irdelenmiş ve genelde mobilyalarda ikincil bir işlev de sağlayan gömülü teknolojiler sayesinde gelecek teknolojisi algısı oluşması sağlanmıştır. [5]



Şekil. 5 Ada Filminden Bir Görsel

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

IV. TARTIŞMA

İç mimarlık ve sinema mekânsal ortak yönleri başta olmak üzere tasarım, senaryo, psikolojik, sosyolojik etmenler de dâhil olmak üzere birçok ortak paydada buluşmaktadır. Teknik, anlamsal, fiziksel özellikleri gibi ortak paydaları üzerinden her iki disiplin de büyük kitlelere ulaşmaktadır. Set tasarımları ve bu setlerde çalışan tasarımcılar arasındaki ilişki, iç mekân tasarımları ve iç mimarlar arasındaki ilişkiye benzemektedir. Mekânı süsleyen ışık, aksesuar gibi öğelerden biri de her iki disiplinde de kullanılan mobilyalardır. Özünde tasarım yatan bu iki disiplinin birbirleriyle olan etkileşimleri ile ortaya çıkan iç mekân ve mobilya ön görüleri geleceğe dair fikir verici niteliklere sahip olmaktadır. Filmlerde kullanılan mobilyaların tasarımsal özellikleri filmin kurgusuna bağlı olarak oluşturulan iç mekân set tasarımlarıyla uyumlu olacak şekildedir. Bilim kurgu filmlerinde kullanılan mobilyalar tasarım özelliklerinden görsel özelliklerine göre incelendiğinde genelde ahşap malzemeden yapılmış olduğu görülmüştür. Genellikle mobilyalar soğuk renklerde, yarı mat dokularda ve rasyonel formlarda tasarlanmışlardır. Ergonomik ve ikincil işleve sahip mobilyalar bu filmlerde yoğunlukla tercih edilmişlerdir. Mobilyalarda genelde gömülü teknolojiler gibi ileri teknoloji kullanımları sayesinde gelecek algısı oluşturulmuştur. Bilim kurgu filmlerinde mobilya tasarımları genellikle statü göstergesi amacıyla kullanılmamıştır.

V. SONUÇ

Bilim kurgu tasarımcılara geleceği ön görebilme imkanı verirken bir yandan da deneyimleme olanağı sunar. Dolayısıyla bilim kurgu filmlerinde kullanılan tasarımlar geleceğin bir nevi canlandırması niteliğinde olmaktadır. Varolan bilgi birikimi ve gelecek öngörülerini birleştğinde ortaya çıkan mobilya tasarımları yenilikçi olarak doğar. Sonuç olarak yeni mobilya tasarım anlayışını gelecek temalı bilim kurgu filmleri üzerinden okumak tasarımcılar açısından faydalı ve pratik olacaktır.

KAYNAKLAR

- [1] Heilbroner, R.,1996. Gelecek Vizyonları, Cep Kitapları A.Ş., Kurtiş Matbaası, No. 11, İstanbul, 19, 28 s.
- [2] Le Guin, U., K., 1989, Science Fiction and the Future, Dancing at the Edge of the World: Thoughts on Words, Women, Places. New York: Grove Press, 1989.
- [3] Kolker, R., 2009. Film, Biçim, Kültür, De Ki Basım Yayım, Ankara
- [4] Redfern ,N., 2012. Genre trends at the US box office, 1991 to 2010, European Journal of American Culture, 31, 2
- [5] Gerçek, M., 2014. Bilim Kurgu, Gelecek ve Mobilya, Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon.