

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**BİLGİSAYAR DESTEKLİ BİLİMKURGU SİNEMASINDA KENT MEKANI:
GOTHAM CITY ÖRNEĞİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Cem TOPÇU

Bilişim Anabilim Dalı

Mimari Tasarımda Bilişim Programı

EKİM 2012

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**BİLGİSAYAR DESTEKLİ BİLİMKURGU SİNEMASINDA KENT MEKANI:
GOTHAM CITY ÖRNEĞİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Cem TOPÇU
(523081006)**

Bilişim Anabilim Dalı

Mimari Tasarımda Bilişim Programı

Tez Danışmanı: Öğr. Gör. Dr. Hakan TONG

EKİM 2012

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 523081006 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi **Cem TOPÇU**, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “**BİLGİSAYAR DESTEKLİ BİLİMKURGU SİNEMASINDA KENT MEKANI: GOTHAM CITY ÖRNEĞİ**” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Öğr. Gör. Dr. Hakan TONG**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Prof.Dr. Arzu ERDEM**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Prof.Dr. Salih OFLUOĞLU
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Teslim Tarihi : **10 Eylül 2012**
Savunma Tarihi : **12 Ekim 2012**

ÖNSÖZ

Tezi yazma sürecimde sabrını ve yardımını benden hiç esirgemeyen tez danışmanım Hakan TONG'a, yorumları ve yapıcı eleştirileriyle tezimi geliştirmeme yardımcı olan değerli jüri üyelerim ve hocalarım Prof.Dr. Arzu ERDEM ve Prof.Dr. Salih OFLUOĞLU'na, ayrıca her zaman olduğu gibi bu süreçte de yanımda olan ve bana destek veren AİLEME, dostlarıma ve kıymetli bir parçam olan Pınar KABAOĞLU'na teşekkürü bir borç bilirim.

Ekim 2012

Cem Topçu
(Mimar)

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vii
KISALTMALAR.....	ix
ÇİZELGE LİSTESİ.....	xi
ŞEKİL LİSTESİ.....	xiii
ÖZET.....	xvii
SUMMARY.....	xix
1. GİRİŞ	1
1.1 Çalışmanın Amacı ve Kapsamı	1
1.2 Çalışmanın Yöntemi ve Kullanılan Materyal	2
2. BİLİMKURGU SİNEMASI VE KAVRAMLARI.....	5
2.1 Bilimkurgu	5
2.2 Ütopya - Distopya	6
2.3 Film Noir – Cyberpunk.....	8
3. BİLİMKURGU SİNEMASINDA KENT MEKANİ VE YAPIM TASARIMI	
SÜRECİ.....	11
3.1 Bilimkurgu Sinemasında Yapım Tasarımı Teknolojileri ve Mekan Oluşturma	
Teknikleri.....	11
3.2 Bilimkurgu Sinemasında Kent ve Kent Mekanı	21
3.2.1 Kent ve sinema ilişkisi.....	21
3.2.2 Kent ve sinemada malzeme	25
3.2.3 Bilimkurgu sinemasında kent yaşamı ve mekanı.....	26
3.3 Bölüm Sonucu	47
4. BATMAN FİMLERİ ÜZERİNDEN BİLİMKURGU SİNEMASINDA	
KENT MEKANININ İNCELENMESİ: GOTHAM CITY	49
4.1 Kente Genel Bakış	50
4.1.1 Kent silüeti	50
4.1.2 Kentin rengi ve genel atmosferi	62
4.1.3 Kent haritaları, kent içi bölgeler ve bağlantı noktaları	63
4.2 Kentin ve Kent Mekanının Bileşenleri	70
4.2.1 Meydanlar	70
4.2.2 Sokak/yol dokusu ve yapısı	74
4.2.3 Nirengi noktaları ve önemli kent imgeleri	78
4.2.4 Ulaşım yapısı.....	79
4.2.5 Binalar (Mimari).....	82
4.2.6 Kentsel donatılar ve heykeller.....	93
4.3 Bölüm Sonucu: Filmlerin Karşılaştırılması	95
5. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME.....	103
KAYNAKLAR.....	105
ÖZGEÇMİŞ	111

KISALTMALAR

SDSU : San Diego State University
CGI : Computer Generated Imagery
CAD : Computer Aided Design
CAM : Computer Aided Manufacturing

ÇİZELGE LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Çizelge 1.1 : Tez çalışmasını oluşturan ana kurgu.....	2
Çizelge 4.1 : Çalışma kapsamında Gotham Şehri'nin analiz edileceği görsel kaynaklar	50
Çizelge 4.2 : Batman serisinde kent mekanı ve bileşenlerinin karşılaştırılması	97

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 3.1 : G. Melies'in yönettiği 'A Trip To The Moon' (1902) filminden set görüntüsü.....	55
Şekil 3.2 : Matte Painting tekniğini gösteren illüstrasyon.....	16
Şekil 3.3 : Metropolis (1927) filminde kullanılan maket tekniğine ait illüstrasyon ..	16
Şekil 3.4 : Metropolis (1927) filminde kullanılan kent maketleri.....	16
Şekil 3.5 : Star Wars filmi için dijital ortamda yaratılan kent silüeti.....	16
Şekil 3.6 : Prince of Persia (2010) filminde, yerleşimi oluşturmada kullanılan modelleme tekniği	16
Şekil 3.7 : Prince of Persia (2010) filminde, yerleşimi oluşturmada kullanılan modelleme tekniği	16
Şekil 3.8 : İlk üç boyutlu görüntüleme aracı 'Stereoskop'	20
Şekil 3.9 : Polarize ve anaglyph 3d görüntüleri örneği	21
Şekil 3.10 : Gurbet Kuşları (1965) filminden bir sahne	23
Şekil 3.11 : 'Things to come' filminden esinlenilerek inşa edilen otel binası	23
Şekil 3.12 : Alphaville (1965) filminden bir iç mekan görüntüsü	25
Şekil 3.13 : Metropolis (1927) filminde kent görünümü	29
Şekil 3.14 : Metropolis (1927) filminde anlatılan kente ait kesit illüstrasyonu	29
Şekil 3.15 : Just Imagine (1930) filminde kent görünümü	30
Şekil 3.16 : Ridley Scott tarafından çizilen perspektifler	32
Şekil 3.17 : Syd Mead tarafından çizilen sokak görünümü, 1980	33
Şekil 3.18 : Los Angeles'ta bulunan Bradbury Binası, Union Station, Ennis Brown Evi.....	34
Şekil 3.19 : Tyrell Şirketi için oluşturulan makete ait görüntü.....	35
Şekil 3.20 : The Fifth Element filmi için oluşturulan New York maketi	36
Şekil 3.21 : The Fifth Element filminde dijital "matte painting" tekniği kullanılarak yaratılan kent görüntüsü.....	36
Şekil 3.22 : The Fifth Element filminde kent görüntüsü	37
Şekil 3.23 : Dark City'de spiral labirentlerin, akvaryumların kullanımına örnek sahne	38
Şekil 3.24 : Dark City'de ulaşım sistemi	34
Şekil 3.25 : Dark City'de kentsel mekan örneği	40
Şekil 3.26 : Dark City'de şehrin genel görünümüne ait sahne	40
Şekil 3.27 : 2002 yapımı Equilibrium filminde Libria kentine ait görünüm	41
Şekil 3.28 : Libria'yı çevreleyen kent duvarına ait eskiz çalışması	42
Şekil 3.29 : Equilibrium'da üç boyutlu modelleme tekniği kullanılarak oluşturulmuş kent duvarları.....	42
Şekil 3.30 : Filmde görülen kent duvarları	43
Şekil 3.31 : 1982 yapımı Tron filminden mekan görünimleri	43
Şekil 3.32 : 2010 yapımı Tron: Legacy filminden Grid Şehri'ne ait görüntüler	44
Şekil 3.33 : 2010 yapımı Tron: Legacy filminden Grid Şehri'ne ait görüntüler	45

Şekil 3.34 : 2010 yapımı Tron: Legacy filminde yaratılan arkaplan görüntüsü.....	45
Şekil 3.35 : 2010 yapımı Tron: Legacy filminde yaratılan sanal kent görüntüsü.....	46
Şekil 3.36 : Tron kent silüetinin oluşturulması.....	46
Şekil 4.1 : Batman çizgiromanının ilk sayısında (1940) Gotham şehri silüeti.....	51
Şekil 4.2 : Kronolojik sıra ile Batman çizgiromanlarında görülen Gotham şehri silüetleri	51
Şekil 4.3 : Kronolojik sıra ile Batman çizgiromanlarında görülen Gotham şehri silüetleri	52
Şekil 4.4 : 2011 yılında Batman çizgiromanlarında görülen Gotham şehri silüeti....	53
Şekil 4.5 : 1931 yılında New York silüeti.....	53
Şekil 4.6 : 1966 Batman filminde “Gotham Şehri”	40
Şekil 4.7 : 1966 Batman filminde “Gotham Şehri”	40
Şekil 4.8 : Batman Returns (1992) filmi için cam üzerine oluşturulan kent silüeti ‘matte painting’	55
Şekil 4.9 : Anton Furst tarafından Batman 1989 için çizilen Gotham Şehri silüeti ..	56
Şekil 4.10 : 1989 yılında Manhattan silüeti.....	56
Şekil 4.11 : Batman (1989) filminde Gotham Şehri silüeti.....	57
Şekil 4.12 : Batman Returns (1992) filminde Gotham Şehri silüeti.....	57
Şekil 4.13 : Batman Forever (1995) filminde Gotham Şehri silüeti.....	58
Şekil 4.14 : Batman & Robin (1997) filminde Gotham Şehri silüeti.....	58
Şekil 4.15 : 1995 yılında Manhattan silüeti.....	59
Şekil 4.16 : Batman Begins (2005) filminde Gotham Şehri silüeti	59
Şekil 4.17 : Batman Begins (2005) filmi için oluşturulan model	60
Şekil 4.18 : Batman Begins (2005) filminde Gotham Şehri silüeti	46
Şekil 4.19 : Arkham City bilgisayar oyununda Gotham ve Arkham Şehri silüetleri	61
Şekil 4.20 : Eliot R. Brown tarafından DC Comics için çizilen Gotham silüeti	62
Şekil 4.21 : Batman Returns (1992) filminde Gotham Plaza bölgesini gösteren kent haritası ve yol dokusu analizi.....	64
Şekil 4.22 : Batman & Robin (1997) filminde kentin kuşbakışı görünümü ve harita analizi.....	64
Şekil 4.23 : Eliot R. Brown tarafından DC Comics için çizilen Gotham haritası	66
Şekil 4.24 : Eliot R. Brown tarafından DC Comics için çizilen Gotham haritasında önemli yerler	67
Şekil 4.25 : Gotham Şehrini kişilere ait bölgelere ayıran harita, Gotham Şehrini coğrafi kriterlere göre bölgelendiren harita	68
Şekil 4.26 : Batman Begins (2005) filminde Gotham içinde yer alan Narrows bölgesi yaratılırken esinlenilen Kowloon Walled City, Hong Kong	69
Şekil 4.27 : Batman Begins (2005) filminde Gotham içinde yer alan Narrows bölgesine ait maket görüntüsü.....	69
Şekil 4.28 : Batman Begins (2005) filminde Narrows bölgesi.....	69
Şekil 4.29 : Gotham Plaza, Batman Returns (1992)	71
Şekil 4.30 : Rockefeller Center, New York 1995.....	71
Şekil 4.31 : Batman Forever (1995).....	72
Şekil 4.32 : Batman Forever (1995) filminden set görünümü	72
Şekil 4.33 : Times Meydanı, New York.....	73
Şekil 4.34 : Nolan tarafından çekilen The Dark Knight (2008) filminde meydan kullanımı örneği	74
Şekil 4.35 : Prodüksiyon tasarımcısı Anton Furst tarafından Batman (1989) filmi için çizilmiş eskiz çalışması	75
Şekil 4.36 : 1989 tarihli Batman filminde Gotham sokakları görünümü	75

Şekil 4.37 : 1989 Batman filminde Gotham sokaklara ait setin oluşturulması.....	76
Şekil 4.38 : 1989 tarihli Batman filminde Gotham sokakları görünümü	77
Şekil 4.39 : Batman Begins (2005) filminde Narrows bölgesine ait sokaklar	78
Şekil 4.40 : Gotham silüetinde baskın unsur haline gelen Wayne Tower	79
Şekil 4.41 : Anton Furst tarafından Batman (1989) filmi için çizilen ulaşım sistemini gösteren eskiz	46
Şekil 4.42 : Batman Forever (1995) filminde binalar arası köprüler	81
Şekil 4.43 : Chicago'ya ait bir kent görüntüsüne, dijital olarak eklenmiş raylı sistem	82
Şekil 4.44 : Batman çizgiromanlarında mimarinin kronolojik değişimi	83
Şekil 4.45 : Batman (1966) filminde arka fonda binaların görüldüğü sahnenin çekimi.....	84
Şekil 4.46 : Batman 1989 filmi için inşa edilen minyatür model.....	85
Şekil 4.47 : 1989 filmi için çizilen Gotham Central Polis Merkezi'ne ait eskiz.....	85
Şekil 4.48 : Batman 1989 filmi için inşa edilen sete ait görüntüler	86
Şekil 4.49 : Batman (1989) filmi için Anton Furst tarafından çizilen Gotham şehri eskizi	86
Şekil 4.50 : Batman (1989) filmi için çizilen Gotham şehri görünümü	87
Şekil 4.51 : Batman (1992) filmi için çizilen Gotham şehri görünümü	87
Şekil 4.52 : Batman Returns (1992) filmi için inşa edilen modeller	88
Şekil 4.53 : Batman Forever (1995) filminde mimari	89
Şekil 4.54 : Batman Begins (2005) filminde mimari	90
Şekil 4.55 : Narrows Bölgesi model ve özel efektler eklenmiş hali	91
Şekil 4.56 : Sette çekilen görüntüye, dijital ortamda kent görüntüsünün eklenmesi .	92
Şekil 4.57 : Arkham City oyununda mimari.....	93
Şekil 4.58 : Joel Schumacher yönetmenliğindeki Batman filmlerinde yapı ölçeğine ulaşan dev heykeller.....	94
Şekil 4.59 : Batman çizgiromanlarında kent silüeti soyutlaması	100
Şekil 4.60 : Batman 1966 filminde kent silüeti soyutlaması	100
Şekil 4.61 : Batman 1989 ve 1992 filmlerinde kent silüeti soyutlaması	100
Şekil 4.62 : Batman&Robin (1997) filminde kent silüeti soyutlaması	101
Şekil 4.63 : Batman Begins (2005) filminde kent silüeti soyutlaması	101
Şekil 4.64 : Batman Begins (2005) filminde kent silüeti ve Narrows Bölgesi soyutlaması.....	101
Şekil 4.65 : Arkham City oyununda kent silüeti soyutlaması.....	101
Şekil 4.66 : Nokia tarafından hazırlatılan üç boyutlu interaktif Gotham haritası	102

BİLGİSAYAR DESTEKLİ BİLİMKURGU SİNEMASINDA KENT MEKANİ: GOTHAM CITY ÖRNEĞİ

ÖZET

Bu çalışmada, bilgisayar destekli bilimkurgu sinemasında, kent mekanı ve kent yaşamı olgusu, teknolojik gelişmelerin mekanın biçimlenişine etkisi bağlamında araştırılmış, elde edilen bilgi, örnekler üzerinden inceleme ve karşılaştırmalar yapılarak somutlaştırılmıştır. Çalışma beş bölümden oluşmaktadır.

İlk bölümde, tezin amacı, kapsamı ve yöntemi tanımlanmış, tezin içeriğini oluşturan temel kurgu çizelge yardımıyla soyutlaştırılarak ifade edilmiş ve araştırmada kullanılan materyaller tarif edilmiştir.

İkinci bölümde, tezin araştırma alanını oluşturan bilimkurgu türü ve sinemadaki kavramları üzerine tanımlamalar yapılmış, türün amacı, araçları ve mekansal yansımaları üzerine bilgi ve yorumlar eklenmiştir.

Üçüncü bölümde ise, çalışmanın ana gövdesini oluşturan bilimkurgu sinemasında kent mekanı ve bu mekanların yapım tasarım süreci araştırılmıştır. Geniş bir literatür taraması yapılan bu bölümde öncelikle, bilimkurgu sinemasında yapım tasarım sürecinin gelişimi, ve bu teknolojilerin mekan oluşturma tekniklerine ve nihai mekana yansması kronolojik sırası ile aktarılmıştır. Ardından geleceğin veya alternatif zaman dilimlerinin kent mekanı ve yaşamına dair öngörülleri ele alan ve mekanı başrole koyan sinema örnekleri üzerinden ‘bilimkurgu sinemasında kent mekanı’ incelenmiştir. Bu örnekler, yapım tasarımı sürecinde kullanılan mekan oluşturma teknikleri ve öngördüğü kent yaşamı ve mekanı arasındaki etkileşim bağlamında değerlendirilmiştir. Bölüm sonucunda yapılan karşılaştırmada, elde edilen bulgular yorumlanarak, teknolojinin sinemada sunulan kent mekanı ve yaşamı öngörülerine etkisi/katkısı irdelenmiştir.

Dördüncü bölümde, konuya ilişkin detaylı inceleme yapmak üzere seçilen Batman, Gotham City örneği, kronolojik gelişim süreci itibarıyla, farklı yönetmenler tarafından, çeşitli dönemlerde ve değişik teknolojik imkanlar dahilinde yaratılan kent ve kent mekanının nitelikleri bağlamında incelenmiştir. Bu anlamda makro ölçekte, kentin bütününe dair inceleme ve değerlendirmeler yapıldıktan sonra, kentsel mekan ölçeğine inilerek, kentin bileşenleri ayrı başlıklar halinde değerlendirilmiş, yapım tasarım sürecinde faydalanan teknolojiler ve mekan oluşturma tekniklerinin, farklı ölçeklerdeki mekanın biçimlenişine etkisi araştırılmıştır. Bölüm sonucunda yapılan değerlendirmede, araştırma ve gözlem sonucu ortaya çıkan bilgi bir araya getirilip, tablo oluşturularak özetlenmiş ve çeşitli dönemlerde ortaya konulan kurgu Gotham şehri tasvirleri arasında karşılaştırma yapılmıştır. Bu şekilde, literatür araştırmasında ortaya konulan bilgiler, tek bir örnek üzerinden kronolojik değerlendirme yoluyla somutlaştırılmıştır.

Sonuç ve değerlendirmenin yer aldığı beşinci bölümde ise, yapılan literatür araştırması ve örneklerin incelenmesi sonucu elde edilen bulgular bir arada

değerlendirilerek, Gotham şehri örneği ile ilişkilendirilmiştir. Bilimkurgu sineması ile kent mekanı ve mimarlık arasındaki etkileşime dair saptamalar yapılmış ve geleceğe yönelik öngörülerde bulunulmuştur. Bilimkurgu sinemasının, mimarlık ve kente dair gelecek öngörülerinin geliştirilmesi anlamında, geniş olanak sağlayan bir ortam olması ve bu açıdan mimarlık ve kent planlama disiplinlerine katkı sağlayabileceği konusuna vurgu yapılmıştır.

URBAN SPACE IN COMPUTER AIDED SCIENCE FICTION CINEMA: GOTHAM CITY CASE STUDY

SUMMARY

Architecture and cinema are the two premiere art forms that have the capacity of space and time building. While the former, namely architecture, does this by way of realistic parameters such as structure, volume, surface, the latter, namely cinema, does it by building quasi images that create an as-if sensation of the real world. Creation of space and time both by cinema and architecture, provides us with the most important sources of imagery in the contemporary intellectual milieu. Every film creates its own spaces and by producing new images, interacts with architecture. Cinema makes use of space and the architecture that brings space into being. It reinterprets architecture and loads it with very new meanings.

With scientific innovations cinema has forced through all the limits of space and brought new dimensions to space building. As the relationship between architecture and cinema unfolds, so does new understandings of space. This is just where science fiction gets in. What makes science fiction is the innovative imagination that can produce alternative environments to the existing ones. There have been films that do not underestimate space as well as ones that keyrole it.

Getting to know the individual and the immediate environment that surrounds him, has been a major concern for artists of all areas. Cinema, the 8th. art, stands out from the rest of the visual arts, because, the power of its production is not only dependent on its visuality. With its script and set up, cinema happens to be an interpretive art and what is more, it is able to produce more powerful visual communication than any other art form. The way the script is visualized depends on the individual's understanding and definition of reality. That is to say, cinema is able to provide an individual contact with the environment via mass media. Just like architecture...

Architecture, city and cinema all have the individual at the very centre of their activities. They all are obliged to produce for the sake of art and humanity. As far as architecture and cinema is concerned, there is enough technology and alienation around to motivate the artist looking for alternative situations and environments. This looks like a common ground for both architecture and cinema. Science fiction cinema is the right ground for looking at alternative realities in alternative environments.

This study addresses the urban space and urban spatial environment phenomena as it appears in the science fiction cinema. Shaping of urban space is interrelated with technological innovations, is the aim of the study and it is analyzed through insights and comparisons of the outstanding movies of the science fiction area. The movies named in the study are analyzed with a technical approach. In this context, the study examines the design and construction procedures in the science fiction cinema. Technologies used are presented in a chronological sequence.

The study comprises of five sections

In the first section of the study, the main objective, the context and the methodology is described. The way the study is structured and the material used in the study are also introduced in this section.

In the second section, science fiction cinema which is the main concern of the study and its relevant concepts in the cinema are defined. What science fiction cinema aims at, what are its constituent elements and its spatial reflections in the cinematic discourse are tackled with. In this context, the terms such as science fiction genre, utopia, dystopia, cyberpunk and film noir were defined detailly with their historiological evolvement.

The third section speaks about the design and construction of urban space as it is represented in science fiction cinema. A large amount of literature review is presented in this section. The relation between cinema and urban environment, and the process of urban space getting more importance in science fiction cinema are defined. How the design process develops in accordance with the innovation in cinematic technology is also introduced in this section. The way technologies (such as matte paintings, scaled miniature models of cities, actual physical sets, special effects, computer generated 3d models, digital backgrounds and 3d cinema technologies) effect the space defining techniques and the representation of the final space, is explained in historical sequence.

Future urban space or urban space in alternative time periods and/or how alternative urban environments are to be seen, is explored through cinematic examples that place urban space at the forefront, as the protagonist. These film examples (Metropolis (1927), Just Imagine (1930), Blade Runner (1982), The Fifth Element (1997), Dark City (1998), Equilibrium (2002), Tron (1982), Tron: Legacy (2010)) are investigated by their future urban projections and the technologies used to create the physical urban environment they were placed in.

The comparison at the end of the section interprets the findings of the above exploration through various movies. How does the urban space presented in the cinema by means of cinematic technology effect or contribute to the future ahead of us? Urban life styles is a main concern in this section.

Fourth section is devoted to an in depth exploration of Batman and Gotham City in cinematic representations. Batman movies present the city and the urban space through an urban qualitative context. In this sense, the city is explored and evaluated as a whole, on a macro scale.

In the general overview of the city section, the urban sillhouettes of Gotham representantions, general atmosphere and color of the Gotham city, Gotham City maps, the regions of city and connection between regions are investigated by research and observations of movies, comic books and computer games.

After going down to a micro urban scale, the elements of the city are explored under their own headings. These urban elements are choosen based on urban space theories of literature and the special elements that took place in Gotham City representations. These elements such as, urban squares, street pattern and form, landmarks and important nodes, transportation structure, architecture of buildings, urban equipment components and monumental statues are detailly investigated and represented by visual materials. Space defining technologies and how they act upon the representation of space is explored in the chosen cinematic examples.

The evaluation at the end of this section is presented in the form of a table summarizing all the observations and explorations about Gotham City definitions in chosen consequential films. The table is designed in a historical sequence, from 1966 to 2012. Gotham City is described as a general view of the city and as a close look up to city constituents, such as street structure, street texture, plazas, urban furniture, important urban nodes and transport etc.

Comparative Gotham City definition made it more comprehensive, by summarizing all the information gathered from different representations of the same cinematic example, the Gotham City. This example provided the opportunity to reveal how different directors and illustrators, different space creation techniques and future projections and predictions of the urban space and urban life in different time periods effected the same fictional city's formation differently.

Results and conclusions make up the fifth section.

Conclusions reached through the literature review and the examination of chosen sequential science fiction films are interrelated with Gotham City case. In this section, the interrelation between architecture and place is seen as inseparable, depending on time and space concepts using the existent science fiction cinema.

In its 70 years long history Gotham City has passed through changes. Gotham City is the product of collective urban paranoias as well as its architects' imagination. Alternative life scenes of today or of a not too distant future have been through changes that are directly related with innovations in technology, as much as with collective urban paranoias.

The city defined in earlier examples of science fiction films are identical with today's real city scenes. Visions of tomorrow's city in today's science fiction films are indicating a change towards function rather than forms. Many functions of the city are defined as virtual. Ideal city is defined through virtual, sterile city forms namely distopias. Distopia appears to be a warning for the future of humanity.

In the existent academic studies interdisciplinary approach is becoming more and more visible in the arts and sciences arena. Disciplines are overlapping. In both architecture and cinema, concepts of time and space exist, that closely interrelate the two disciplines. Actually, this interrelation is a result of both disciplines aiming at describing living environments. They both bring forward detailed life scenes and both strive for creating experiential life scenes.

This study denotes the importance of interdisciplinary discourse and it is expected to be a contribution to the future of architectural discourse through science fiction cinema. Science fiction cinema has offered alternative future urban lives since its earlier examples. Science fiction in general has provided an arena where imagination finds a place to exhibit visual possibilities. There is a sizable amount of literature addressing architecture, urban space and urban life and contributing to their innovation.

In this sense, technological innovations not only provide the imaginary urban forms come true, they also shape the lives to be lived there. It is obvious that lives foreseen in science fiction films have acted upon human future. As an example, LCD screens first appearing in Kubrick's science fiction *Space Odyssey* in 2001, is a common technology for today's life scenes.

1. GİRİŞ

1.1 Çalışmanın Amacı ve Kapsamı

Sinema diğer sanat disiplinlerine kıyasla, teknolojiye bağlı olarak gerçekleşebildiği için genç bir sanat sayılmaktadır. Bu durumda, hakkında yapılan ve yapılacak olan araştırmalarla ilgili olarak araştırmacılara pek çok seçenek sağlamaktadır.

Sinemanın tarihi, kamera arkası, senaryolar vs. incelendiğinde, özellikle 19.yy. endüstri devrimi sonrasında, sinemanın disiplinlerarası çalışmalar alanında yerini bulduğu görülmektedir. Sinema, bileşenlerine bakıldığında disiplinlerarası araştırmalar için çok uygun bir kaynaktır. Çünkü aynı mimarlık gibi sinema da insanla ilişkisi olan neredeyse her konuyu içinde barındırır. Sinemanın bileşenleri de mimarlıkta olduğu gibi zaman ve mekandır.

Sinema, yaşamın görsel ve hareketli bir anlatısı, mekan ise hayatın süregeldiği ortamdır. Bu bağlamda sinema ve mekan ayrılmaz ikilidirler. Her sinema ürünü bir mekan gerektirir. Sinema tarihinde fiziksel anlamda var olan bir mekanda geçmeyen örnekler de vardır. Anlattığı öykü boşlukta bile geçse sinemanın bir hacme ihtiyacı vardır. Bu hacim de bir tasarım gerektirir. Yani her görsel anlatıda bir mekan vardır.

Mekan kullanımını önemseyen sinema ürünleri olduğu gibi, mekanı baş role koyanlar da vardır. Bu çalışmada da kent mekanını ve kentsel mekanı, görsel ve hareketli anlatıda çok etkili olarak kullanan filmler üzerinde durulacaktır. Daha açık ifadesiyle bilimkurgu filmlerinde kent mekanı araştırılacaktır.

Bilimkurgu sineması ve örneklerinin sunduğu kent tasvirleri, çoğunlukla bilgisayar destekli tasarım yoluyla elde edilmektedir. Mekan oluşturmada kullanılan teknolojilerin gelişimi, bu mekan tasvirlerini tasarım ve anlatı yönüyle büyük ölçüde etkilemekte ve çoğunlukla geleceğe yönelik kent mekanı ve yaşamı öngörülerinin bazen de alternatif zaman dilimlerinin aktarıldığı ortamları şekillendirmede önemli rol oynamaktadır. Bilimkurgu sineması - mimarlık ve kentin biçimlenişi arasında bu anlamda karşılıklı bir etkileşim olduğu kabul edilebilir.

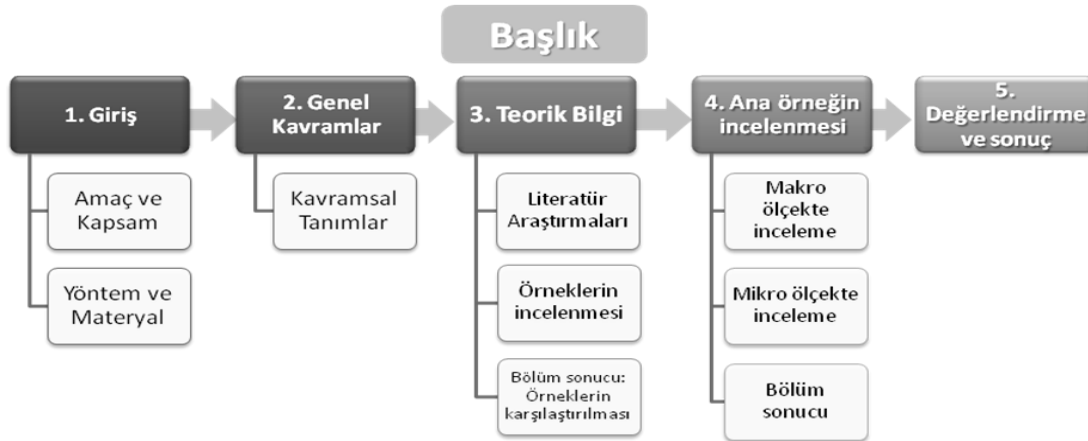
Bu noktadan hareketle çalışmanın amacı, bilgisayar destekli bilimkurgu sinemasında mekan oluşturma teknikleri ve örnekleri üzerinden kent yaşamı ve mekanını araştırarak, sinema, teknoloji ve kent mekanı arasındaki karşılıklı etkileşime dair çözümlemelerde bulunmaktır.

Bu anlamda incelemek üzere, uzun bir süreç içerisinde, farklı dönemlerde ve ortamlarda çeşitli teknolojiler kullanılarak oluşturulmuş kent mekanı örnekleri açısından zengin bir kaynak olduğu düşünülerek, Batman Gotham City örneği seçilmiştir. Bu örnek ayrıca çalışma için basılı görsel kaynak sunması, bilimkurgu sinemasında mekan yaratma teknikleri açısından çeşitlilik arz etmesi ve üç boyutlu mekan deneyimi yaşamayı sağlayan bilgisayar oyunları bulunması sebebiyle tercih edilmiştir.

1.2 Çalışmanın Yöntemi ve Kullanılan Materyal

Bu çalışmayı meydana getiren temel strüktür ve çalışmanın farklı bölümleri arasındaki ilişki, soyutlanmış haliyle Çizelge 1.1’de görülmektedir. Çalışma ana hatlarıyla beş bölümden oluşmaktadır.

Çizelge 1.1 : Tez çalışmasını oluşturan ana kurgu



Araştırmanın ilk bölümünde anlatımı ilgilendiren ve tez konusuna ilişkin bazı temel kavramlara yönelik çeşitli tanımlamalar yapılmıştır. Bu bölümde, bilimkurgu, cyberpunk ve film noir türleri çeşitli kaynaklardan faydalanılarak tanımlanmış, ütopya ve distopya tanımları yapılmıştır.

Kavramsal çerçevenin oluşturulmasından sonra, bilim-kurgu sinemasında görülen yaklaşımlar, yöntem ve örnekler dönemler halinde, kronolojik olarak incelenmiş ve

bölüm sonunda birbirleriyle olan ilişki ve etkileşimleri değerlendirilmiştir. Bu bölümde, sinema, kent ve sinema, bilimkurgu sineması yapım tasarım tekniklerine ilişkin literatür kaynakları irdelenmiş, yorumlanarak aktarılmıştır. Örnek filmlerin incelenmesinde ise, filmlerin yapım sürecine ait yazılı kaynakların yanı sıra, röportaj, kamera arkası görüntüleri ve filmlerden alınan sahneler gibi görsel kaynaklardan da faydalanılmıştır.

Belirlenen ana örnek “Gotham” şehrinin anlatımı için, Batman çizgiromanları, filmleri ve bilgisayar oyunları değerlendirmeye katılmış, yine konuya ilişkin çeşitli yazılı ve görsel kaynaklardan faydalanmanın yanında, gözlem yapılarak yorumlama yoluna gidilmiştir. Bölüm sonucunda tüm veriler ve bulgular bir arada değerlendirilmiş, tablo yapılarak karşılaştırılmıştır.

Daha önce benzer konuları araştıranların kullandığı ve/veya ürettiği bilgilerden de yararlanılarak, yukarıda tanımlanan konuda özgün sonuç ve önerilere varılması amaçlanmıştır.

2. BİLİMKURGU SİNEMASI VE KAVRAMLARI

Bu bölümde, çalışmanın içeriğini oluşturan ve konuyu ilgilendiren bazı kavramlar tanımlanarak, konu anlatımı içerisindeki kullanımlarına dair bilgi aktarılacaktır. Bu anlamda, bilgisayar destekli bilimkurgu sinemasında yaratılan kent mekanı ve yaşamını anlayabilmek için, öncelikle bilimkurgu, ütopya, distopya gibi kavramları tanımlamak gereği görülmüştür. Konuyu irdellemek için belirlenmiş olan Batman filmleri başta olmak üzere bir çok bilimkurgu filminde de kullanılan yaklaşımlar olarak cyberpunk ve film noir (kara film) akımlarından da kısaca bahsedilecektir.

2.1 Bilimkurgu

Bilim kurgunun, üzerinde söylembirliği sağlanabilmiş bir ortak tanımı olmasa da, pek çok kişi tarafından farklı kapsamlarda ele alınarak yapılmış tanımları vardır.

James Gunn (2005), bilim kurguyu gelecekte, geçmişte veya uzak bir yerde olma durumunun gerçek dünyadaki insanlar üzerindeki etkisini yansıtmaya çalışan bir ifade türü olarak tanımlar. Bilim kurgu genellikle bilimsel veya teknolojik bir gelişmeyle ilgilidir. Birey veya komün üzerine kurulu olmayıp, çok daha büyük önem taşıyan olaylar içerir. Genellikle bir medeniyet veya ırk tehlike altındadır. Landon'a (2000) göre, bilim kurgunun neyi içermesi veya içermemesi gerektiğine dair tam olarak ortak bir kanıya varılamamaktadır. Ancak hangi tür bölgeleri kapladığına ve o bölgelerde ne tür deneyimlerin beklenebileceğine dair ortak fikirler mevcuttur.

Webster Ansiklopedik Sözlüğü (1995) göre, bilim kurgu, özellikle insan ve toplumun geleceğine dair bilimsel hayal gücü ürünü öyküler anlatan kurgulamadır.

Büyük Larousse Sözlük (1986) ise “bilim kurgu, kurgusal uzam ve zamanlarda yer alan dünyalar, toplumlar ve canlılar yaratan ve böylece günümüzdekilerden bütünüyle farklı bilimler teknikler ve koşullar ortaya koyan edebiyat ve sinema türüdür” şeklinde bir tanımlama yapmaktadır.

Özetle, bilim kurgu bilim ve teknolojinin insanlık üzerindeki etkisini göz önünde bulunduran bir sanatsal ifade biçimidir denilebilir.

Bilim kurgunun 19.yy'da ortaya çıktığı çoğu eleştirmenler tarafından kabul görmüştür. Mary Shelley'nin Frankenstein'ı (1818) bir çok kişi tarafından bu yeni türün başlangıcı olarak kabul edilir. Robert Scholes ve Eric Rabkin, Galileo zamanından bu yana bir çok bilim kurgu prototipinin ortaya çıktığını ancak Shelley'nin romanının bilim kurgu türünün tüm karakteristiklerini içeren ilk çalışma olduğunu söylemekle beraber, o karakteristiklerin neler olduğunu tam olarak belirtmemişlerdir (Malmgren,1991). Thomas More'un türüne adını veren kitabı Ütopya (1516) ise, günün sosyal koşulları üzerine yorumlarda bulunan ilk fütüristik kurgusal yapıt olarak, bilim kurgu türünün köklerinin dayandığı ilk ve önemli örneklerden biri olarak kabul edilir (Shiah, 2002).

Bilim kurgu öyküleri ve filmleri sıklıkla 'ya olsaydı?' sorusunu sorar. Bu sorudan hareketle, günün bilimsel, teknolojik ve sosyal konularını ele alarak geleceğin toplumuna veya dünyasına yönelik tahminlere götürür (Katz, 1999).

2.2 Ütopya - Distopya

Ütopya kelimesi köken olarak Yunanca "iyi" anlamına gelen "eu" , "yok" anlamına gelen "ou" ve "yer" anlamına gelen "topos" kelimelerinden türetilmiştir.

Ütopya kelimesinin yaygınlığı Thomas Moore'ın 1516'da yazdığı kitapla sağlanmış olsa da, ilk ideal devlet tasarımı yapan düşünür o değildir. Bertrand Russell'e göre Platon "Devlet" adlı diyalogu ile ütopya kavramını tarihte ilk işleyen kişidir (Erdem, 2005).

Toplumlar varlıklarını devam ettirebilmek için fiziksel bir alana ihtiyaç duyarlar. Bu fiziksel alan toplumun ihtiyaçları, yönetim şekilleri, geçim kaynakları ve yaşam biçimleri gibi birçok etmen tarafından şekillendirilir. Bir topluluğun yaşamış olduğu fiziksel alanın bir parçası incelendiğinde o toplumun yaşayışı veya geçmişi hakkında fikir sahibi olabilmek mümkündür. Düşünürlerin, tasarımcıların yazılı ve görsel olarak dile getirdikleri bu "ütopya" imgelerinden toplumun yaşayışına veya geçmişine dair bir fikir edinmek mümkün değildir çünkü ütopya ideal toplum ve yaşayacağı ideal fiziksel alan aynı anda yaratılır (Erdem, 2005).

Ütopyalar üretildikleri dönemin sorunlarına karşın üretilen birer alternatif yaşama biçimidirler. Tasarımcı tarafından yaşanan dönemin sorunları fark edilerek üretilen ütopyalarda var olan hayattaki hiç bir sorun yer almaz, susuzluk, savaş, hastalık, eşitsizlik yoktur. Ütopyalarda adaletin hakimiyeti ve eşitlik mevcuttur. Thomas More'ın Ütopya adasında birbirinden farkı olmayan kentler vardır. Her birinde içlerine varana kadar aynı olan evlerde yaşam sürdürülmektedir. Ütopyada kilitler ve anahtarlar bulunmamaktadır. Çünkü ütopya adasında özel mülkiyet yoktur. İnsanların ne zaman yemek yiyecekleri ne zaman uyuyacakları, ne zaman çalışıp ne zaman ara verecekleri hatta boş vakitlerinde ne yapacakları bile bellidir (Erdem, 2005). Ütopya, ideal ve arzuladıkları dünyayı dileyen insanların, tatmin olmamış umutlarına, gerçekleşmemiş düşlerine ve pesimist bakış açılarına karşı geliştirilmiş bir olası yanıttır. Ütopya, insanların hayal gücünün en eski ve sonsuz bir düşüdü, çünkü insan asla gerçek hayat ile tatmin olamaz, onu her zaman değiştirmeye ve iyileştirmeye çalışır.

Sovyetler Birliği'nde yetişen bir takım ütopyacı mimarlar ise teknolojiyi tasarımlarının içine fazlaca sokarak "Tekno-Ütopyalar" olarak adlandırılabilinecek tasarımlar ortaya koymuşlardır. Tekno-Ütopyacılarından biri olarak sayılabilecek Rodchenko, 1920 yılında ağırlık merkezi yukarıda olan, tepelerindeki platformlarda bahçeler, merdivenler, kuleler olan bir tür ters piramit forma sahip yapılar önermiştir. Çünkü Rodchenko'ya göre binalar şu anda olduğu gibi aşağıdan yukarıya bakılmayacak ve yapılmaya başlanan mega-strüktürler ile yukarıdan aşağıya bakılmaya başlanacaktır (Khan-Magomedov, 1987). Georgy Krukitov ise atom enerjisinin yardımıyla bir yerden başka bir yere götürülebilen, yalnızca iki boyutta değil üçüncü boyutta da hareket edebilen binalar tasarlamıştır.

Ütopyalar bazı durumlarda distopyalar ile bağlantılıdır, bazen de distopyaya dönüşebilir. Distopya, yani anti-ütopya , temelde ütopya kavramının tam tersini ifade eder. Ütopya en iyi, en güzel ve ideali tasvir ederken, distopya bunun tam tersidir. Distopya, bir çok çalışmada, ütopyanın ortaya çıkışı ile bağlantılı, devamında gelişmiş bir süreç olarak ele alınmıştır. İlk ütopya örneklerinden bazıları hatta bazı geç ütopyalarda ütopik ve distopik unsurları bir araya getirme eğilimindeydi. Bir kişinin ütopyası olan olgu bir başkasının kabusu yani distopyası olabilir.

2.3 Film Noir – Cyberpunk

Akademisyenler, sinemaseverler, halk ve film endüstrisinde çalışanlar tarafından sıklıkla kullanılıyor olmasına rağmen, kara film (film noir) terimi, literatürde oldukça tartışmalıdır. Hollywood tarafından bir dönem ortaya konulan bir grup film, açıkça kara film olarak tanımlanmasına karşın, bu filmlerin hangi tür sistematik kategoriye göre organize olduğu konusunda anlaşmazlıklar mevcuttur. Kara filmin bir tür mü yoksa döngü veya bir stil mi olduğu tartışmalıdır (Schickel, 2008).

Klasik anlatı yönetmene karakterlerin bakış açıları arasında seçim yapma imkanı tanır. Bu türde kurgu yönetmenin denetim aracıdır ve doğallaştırılarak izleyiciden gizlenir. Kara film için önemli olan gerçekliğin göreceli yapısıdır. Kara filmde yönetmenin denetimi yerine öznel kamera ön plandadır. Olaylar, karakterin bakış açısından ortaya konur (Özön, 2000).

Klasik kara filmler, 1940 ve 1958 yılları arasında üretilmişlerdir. Kara film sinematografisi, 1920'li yılların Alman Ekspresyonist filmlerinden esinlenmiştir. Hollywood'a bu ekspresyonist akımı getirenler, 1930 ve 1940'lı yıllarda Nazi'lerden kaçıp Amerika'ya gelen özellikle Alman ve Avusturyalı film yapımcılarıdır (Iminds, 2010).

Klasik bir film ile kara film arasında kurgusal farklardan başka görsel farklılıklar da mevcuttur. Estetik açıdan kara film (film noir) siyah ve beyaz ışığın niteliklerini, mekanı yaratan gölgeleri ve ışık, gölge oyunlarını vurgular. Kara filmde makyaj, dekor ve müzik gibi öğeler de önem taşır. Kara film geleneksel olarak, hilenin, sahtekarlığın ve cinayetin sıradanlaştığı karanlık bir dünya çizer. Diyalogları serttir, gece ve karanlık çekimleri, keskin ışıklandırma kontrastları, eğik kamera açıları, sembolik ortamlar kara filmi oluşturan temel biçimsel öğelerdir (Ryan ve Kellner, 1997).

Eğik kamera açıları ve boş kentsel mekanlardaki yalnız karakterler, bir tür kentsel yabancılaşma hissi uyandırır. Şehir genellikle geceleri ve yağmurlu havalarda görüntülenir. Şehirde yaşayanlar ise, ahlaki açıdan yozlaşmış ve şiddet eğilimindedirler. Hikaye sıklıkla ekranda görünmeyen bir ses tarafından, geçmişe dönüşler (flashback) ile anlatılır. Aileler genellikle eksiktir ve karakterler birbirine ihanet etme eğilimindedir (Schickel, 2008).

Edward Dimendberg'in altını çizdiği üzere, 1950'lerin filmlerindeki Los Angeles, kentsel mekanın merkezci organizasyonundan, merkezden uzaklaşma eğilimindeki bir kentsel mekan organizasyonu ve deneyimine yönlendirilmiştir. Kara filmler, oteller, tren istasyonları gibi geçiş alanlarını, sokakları ve dar geçitleri tercih etmişlerdir (Schickel, 2008).

'Cyberpunk' türü ise adını Bruce Bethke'nin 1983 yılında yayınlanan kısa hikayesinden almıştır. Cyberpunk, "yüksek teknoloji, kötü yaşam koşulları" ("high tech, low life") temasıyla ortaya çıkarılmış post modernist bir bilimkurgu türüdür. Tür hikayelerinde ileri düzey iletişim teknolojileri ve güdümbilimi (cybernetics) kullanırken, ahlaki bozulmaya uğramış veya sosyal düzenin alt üst olduğu bir yaşam tasvir edilmektedir (Ketterer, 1992).

Cyberpunk kurgular uzak bir gelecek ve gezegen tasvir etmektense yakın bir tarihte Dünya'nın geçireceği değişimleri işlemektedir. Türün filmlerinde genellikle kara film akımının etkileri görülmektedir. Bu tür filmler gelecekteki yaşam tarzını, yapılaşma türünü tahmin etmekten çok geçmişin ve bugünün yansımalarını öngörmeye çalışmaktadır. Birçok bilimkurgu türü gelecek hakkında öngörüler veya tahminlerde bulunmaya çalışırken cyberpunk türü teknolojinin gelişimi ve bunun sosyal olarak etkilerini araştırmak üzerinde durmuştur, kara film ve bilimkurgu filmlerinde teknoloji insanlığı ve sosyal hayatı kurtaran olabilirken cyberpunk filmlerinde insanlığı kötü ve yozlaşmış hale getiren asıl sebeptir. Cyberpunk filmlerinde maddi durumu kısıtlı olanın giderek zayıfladığını, maddi durumu iyi olanın ise daha fazla güçlendiği hatta içerisinde bulunduğu devleti bile yönlendirebilecek güçte olduğunu görebilmekteyiz (Cavallaro, 2000).

Tüm bu yönleriyle birçok bilimkurgu filminde niteliklerine rastladığımız cyberpunk ve kara film akımları, genellikle kentsel açıdan yozlaşmış, çöküntüye uğramış alanları tasvir etmekte, bunu yaparken renk skalası, yaratılan atmosfer ve hissiyat açısından karanlık, depresif, iç karartıcı ve tedirgin edici çevreler öngörmektedirler. Tüm bunların sorumlusu ise çoğu zaman, içinde bulunduğumuz teknoloji çağının kontrolsüz gelişimi ve bazen gücü ele geçirenler tarafından kötüye kullanımı bazen de sağladığı olanaklar yüzünden sosyolojik açıdan toplumu makineleştirmesidir. Bunun sonucunda ortaya çıkan doğal ve yapay fiziksel çevreler ise bakış açısına göre farklılaşmasına rağmen, çoğu zaman 'ideal' olandan oldukça uzakta durmaktadır.

3. BİLİMKURGU SİNEMASINDA KENT MEKANI VE YAPIM TASARIMI SÜRECİ

Bu bölümde, tez çalışmanın ana gövdesini oluşturan bilgisayar destekli bilimkurgu sinemasında kent mekanı konusu incelenecektir. Konuya başlarken özellikle bilimkurgu sinemasında mekanın yaratılma süreci ve bu sürecin teknoloji ile birlikte ilerleyen gelişimi aktarılacaktır. Ardından yapım tasarımı süreçlerinin zaman içerisindeki gelişimi ve bunun bilimkurgu filmlerinde yaratılan kent mekanı ve yaşamına nasıl etki ettiği, kronolojik olarak örnek filmler üzerinden incelenecektir. Bölüm sonucunda film yapım teknolojileri ve bunun yaratılan kent mekanına etkisi arasındaki etkileşim değerlendirilecektir.

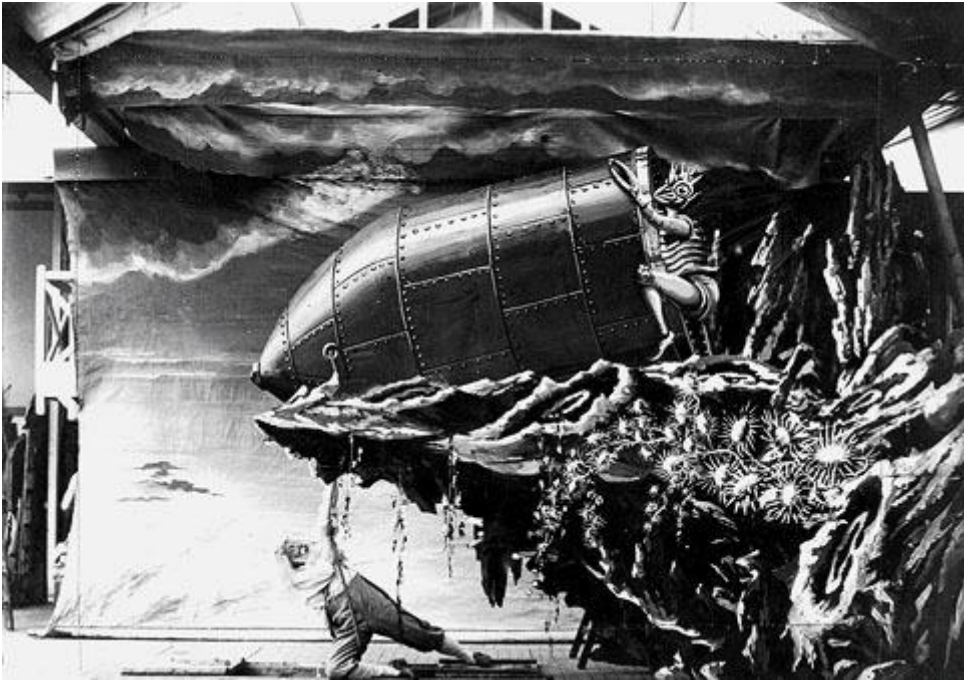
3.1 Bilimkurgu Sinemasında Yapım Tasarımı Teknolojileri ve Mekan Oluşturma Teknikleri

Bilimkurgu edebi türü için gerekli ve yeterli şartlar, bilişim ve yabancılaşmanın varlığı ve karşılıklı ilişkileridir. Ayrıca yazarın var olan çevreye alternatif olabilecek hayal gücü ürünü bir çerçeve kurgusudur.

Sinema mesajlarını verebilmek için, kullandığı mekanlarda bozulma veya yorum gibi değişiklikler uygulamaktadır. "Sinemada 'tasarım'dan söz edildiğinde, görüntünün/görüntülerin 'olduğu gibi' aktartılmasının ötesinde bir çabanın anlatıldığı/anlatılmak istendiği anlaşılmalıdır." (Şenyapılı, 2002). Sinema ve benzeri tüm görsel sanatlar, çevrenin, sahnenin, karakterlerin ve olayların olduğundan daha farklı gözükmesini istemesiyle, izleyicinin yorum katmasıyla, yapım tasarımı tanımıyla tanışmış olmuştur.

Lumiere kardeşlerin insanların "sinema" kavramıyla tanışmalarını sağlayan kısa metrajlı, belgesel nitelikli filmleri olan "Trenin La Ciotat İstasyonuna Girişi", benzeri şekilde işlenen belgesel nitelikli "Bebeğin Öğle Yemeği", "Arabaya Binen İtalya Kralı ve Kraliçesi", "Çar II. Nikola'nın Taç Giyme Töreni" gibi hiç bir kurguya sahip olmayan bir çok filmle pekiştirilmiştir.

Sinemada tasarım olgusunun ortaya çıkışını sağlayan ilk kişi Georges Melies'dir. Kendisi günümüz filmlerinde kullanılan set, sahne tasarımlarının temellerini atmıştır (Şekil 3.1). Daha önceden sinemada sergilenen var olanı yansıtma anlayışının dışına çıkıp, daha önceden kurgulanmış bir hikayeyi perdeye yansıtmayı hedeflemiştir. Bu hedefini gerçekleştirmek için tasarlanmış dekorlar, setler kullanmıştır. Melies, Lumiere kardeşler ya da Dziga Vertov'un aksine ilk denemelerinden sonra dört yüzden fazla kurgusu ve hikayesi olan film çekmiştir. Ferdinand Zecca ise, Melies'in çalışmalarının takipçisi olmuştur (Thema Larousse, 1994).



Şekil 3.1 : G. Melies'in yönettiği 'A Trip To The Moon' (1902) Filminden set görüntüsü (URL-1)

Luigi Maggi'nin 1908 yapımı "Pompei'nin Son Günleri" filminde dört yüzelli adet figüran ve ilk kez dayanıklı sahne dekorları kullanılmıştır. Filmin beğeni toplamasıyla 1909 yılında "Neron" ve 1910 da "Babil'in düşüşü" filmlerini de yönetmiştir. Mario Caserini bir roman olan "Quo Vadis"i sinemaya uyarlamıştır. Bu filmde, önceki filmlere oranla daha büyük bir kurgu ve tasarlanmış bir set bulunmaktadır, bin figüran, otuz aslan ve elli at kullanılmıştır. Bu filmde ilk kez kamera kaydırma tekniği kullanılmıştır. I. Dünya savaşı yüzünden Avrupa, sinemadaki üstünlüğünü Amerika'ya karşı kaybetmiştir ve sahne dekoru azalmış veya yerini dekorsuz doğal ortamlara bırakmıştır (URL, 2). Savaşın sona ermesiyle Avrupa sinemada kaybettiği üstünlüğü tekrar ele geçirmeye başlamıştır.

Amerika'da yapım tasarımı ve kurgulanmış sahneleri daha az gerektiren yapımlar ile komedi filmleri yapılmaktaydı. Komedi oyuncular sahnelelerinde az sayıda dekor ve aksesuarla performanslarını sergilemekteydiler (Thema Larousse, 1994). Avrupa'da, Alman dışavurumcu sineması insanın iç dünyasını dekora yansıtarak "Dr. Caligari'nin Muayenehanesi" filmiyle, yapım tasarımı açısından, sinema tarihinin en önemli eserlerinden biri 1920'li yıllarda ortaya çıkmıştır. Peter Lahn (1999), bu dönemin özelliklerini "Dr. Caligari"nin dekor analizini yaptığı satırlarında şöyle anlatır:

"Caligari'nin set tasarımcıları Walter Reimann, Hermann Warm ve Walter Röhrig, gerçekleştirdikleri mimariyle dönemin tasarım prensiplerini çok güzel özetlerler. Perspektifin içinde devrimin hatlarını bozan ve dengesizleştiren boyanmış figürler, dekorlara, aktörlerin içlerinde hayalet gibi gezindiği, klostrofobik bir hava katar. Şehrin sokaklarını sınırlayan duvarlar, kafa karıştıran grafitilerle doludur. Görüntünün üzerine düşen gölgeler, karanlık ve aydınlık hacimler arasında koyu bir zıtlık oluşturur." (Lahn, 1999).

Hermann Warm setleri boyama yoluyla iki boyutta bırakarak dekorun, kurgunun geçtiği hikayeyi en iyi şekilde insana hissettirecek fakat dikkati oyuncunun üzerinden çekmeyecek olmasına özen göstermiştir. Tiyatroda da aynı prensip hakimdir. Tiyatroda dekor ve yapım sanatında olan her gelişme sinema gibi, teknoloji ile paralel ilerleyen, sanat dallarında kullanılmıştır. 1927 yılında "Caz Şarkıcısı" filmiyle sinemaya sesin girmiş olması, açık havada bir stüdyo dışında yapılan çekimlerin kapalı bir mekanda yapılmaya başlanmasını zorunlu kılmıştır (Şenyapılı, 2002).

İkinci Dünya Savaşı sonrasında Avrupada ortaya çıkan "yeni dalga" ve "yeni gerçeklik" akımları sinemada yapım tasarımına yeni yorumlar getirmiştir. Bu iki akım birbirinden ne kadar farklı da olsa ikisinin ortak yönü yeni çıkan el kameralarını kullanmalarıdır. Bu iki akımın çekimleri, kapalı mekanlardan çıkıp savaş sonrası harap olmuş kent mekanlarında doğal ışık kullanılarak tamamlanmıştır (Biryıldız, 2002).

20. yy'ın sonlarına doğru ivme kazanan teknolojik gelişmelerle, mimarlık da bilgi-kuramsal (epistemological) bir gelişme göstermeye başlamıştır. Buna göre mekanı tanımlayan araçlar da gelişmiş ve değişmiştir. Burada teknolojik gelişimle kastedilen dijital teknolojiler olup, onların ürünü olan dijital destekli yani sibermekan, hipermekan ve uzaymekan gibi "öteki" mekanlardan söz edilecektir.

Sibermekan internetin dijital destekli bilgi mekanıdır. Hipermekan bilgisayar ve sanal gerçeklik sistemleri ile simule edilen dijital destekli grafik ve/veya yarı grafik mekanlardır. Uzaymekan ise atmosferin ötesinde yaşamak için tasarlanmış dijital destekli dünya dışı mekandır.

Sekizinci sanat sinema, yukarda sözü edilen tüm mekanlarla çok yakından ilgilenmektedir. Mimarlık ve sinema ilişkisine gelince, giderek daha çok ilgi gören bir alan olmaktadır.

Sinemada görülen kent ve kent mekanı örnekleri, tarihsel süreç içerisinde ve ölçek bağlamında bakıldığında, değişen ve gelişen imkanlar sayesinde birçok farklı şekilde üretilebilmektedir. Tüm bu teknik ve teknolojiler, aslında bizlere kente dair bilimkurgu sinemasında aktarılan alternatif gerçeklik veya gelecek öngörülerini biçimlendirmede direkt olarak etki etmektedir. Bu teknolojilerin kronolojik gelişimini aktararak, sonraki bölümde örnekler üzerinden bilimkurgu sinemasında kent mekanının değişimi incelenecektir.

Sinemada mekan oluşturma tekniklerine baktığımızda –çalışma konusu kapsamında kent mekanı ve mimari olarak sınırlanabilir- geçmişten günümüze çeşitli teknikler kullanıldığını görmekteyiz. Bunlar, ilk dönemlerde fiziksel olarak inşa edilen dekorlar ve arkaplan boyamalarından ibaret iken, gelişen teknikler ile var olan mekanın ötesinde bir görsellik sunma imkanı ortaya çıkmıştır. Tüm bu imkanları ‘özel efekt’ adı altında toplayabiliriz.

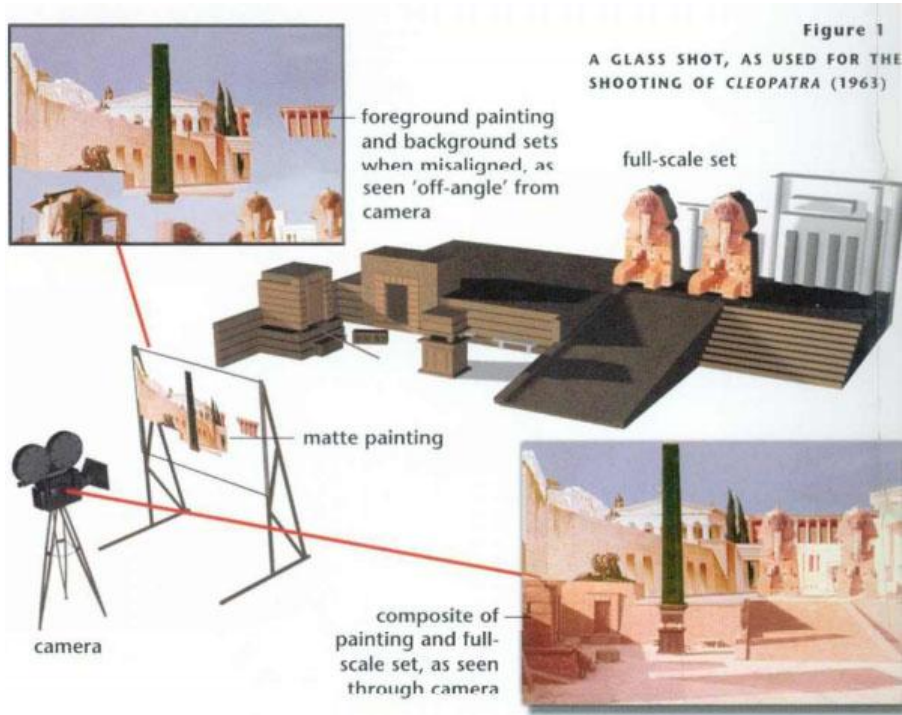
Özel efekt, teknik yollarla görüntü yaratılmasıdır. İki tip görsel efekt vardır, bunlar fotografik işlem gören görsel efektler ve kamera önünde yaratılan mekanik veya optik efektlerdir (Barnwell, 2008).

Özel efektler sinema tarihinin neredeyse başlangıcından beri kullanılmaktadır. Bunlar içerisinde geleneksel efektler, arkafon boyamaları (painted backdrop), minyatür maketler, cam üzerine çizim tekniği, ‘matte painting’ tekniği şeklinde çoğaltılabilir. Geleneksel efektler, zaman ve maliyet açısından daha fazla verim sağlamak adına, zorlu özel efektlerin yerine kullanılabilirler (Barnwell, 2008).

Tarihsel gelişimi itibarıyla baktığımızda ilk olarak geniş plan kent görüntülerinin yaratılması için ‘matte painting’ tekniğinin kullanıldığını görüyoruz. Bunun yanında, özellikle bilimkurgu sinemasında mevcut olandan farklı-alternatif bir gerçeklik ve kent görüntüleme ihtiyacına bağlı olarak, geniş ölçekli setler yerine, minyatür

maketler oluşturularak farklı açılardan görüntülemeyi sağlayan üç boyutlu mekanlar kullanılmaktadır. Zaman içerisinde teknolojinin gelişimiyle ortaya çıkan bilgisayar yazılımlarıyla ise bugün artık hem iki hem üç boyutlu olarak dijital mekan ve görüntüler yaratmak olanaklı ve avantajlı hale gelmiştir. Özel efekt ve yapım tasarımı, hareketli görüntüyü yakalama çabalarının başından beri sinemanın yardımcısı olmuştur. Yönetmenlerin gerçeğin ötesine geçmesine, birer illüzyon yaratmalarına ve gerçekliğin sınırlarıyla kısıtlı kalmamalarına yardımcı olmuştur. Matte paintinglerden maketlere, animasyonlardan yeşil perde kullanımına kadar bir çok teknik seyircinin beğenisine sunulmuştur. Özel efektlerin gelişimi ile sonuçlar gerçekçiliğe giderek daha fazla yaklaşmıştır.

‘Matte painting’ yöntemi set tasarımında arka fonu, geniş ölçekli mekanı yaratmak için kullanılan önemli tekniklerden biridir. Teknolojik imkanların yeterli olmadığı dönemde yapımcılar, inşa edilmesi çok zor veya pahalı olabilecek arka fon peyzaj, kent veya geniş mekanları, çoğunlukla ressam veya illüstratörler tarafından çizilen arka fon resimleri ile beyaz perdeye yansıtmaktaydı. İlk olarak Norman Dawn’ın 1907 yılında çektiği ‘The Missions of California’ adlı filminde kullanılan teknikte, Şekil 3.2’de görüldüğü gibi, çekilecek sahne ile kamera arasına yerleştirilen bir cam üzerine sahneyi tamamlayan bir resmin çizilmesi yoluyla istenilen görüntü elde edilmiştir (Mattingly, 2011).

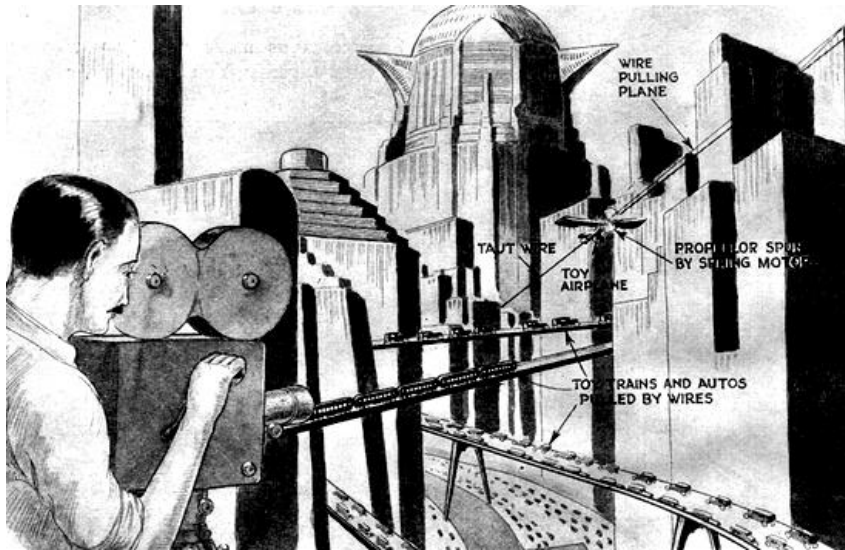


Şekil 3.2 : Matte Painting tekniğini gösteren illüstrasyon (URL-3)

Günümüzde bir çok ‘matte painting’ cam üzerine yağlı boya tekniği kullanmak yerine photoshop gibi yazılımlar kullanılarak dijital olarak oluşturulmaktadır. Bu dijital resimler aynı zamanda Maya veya Lightware gibi yazılımlar kullanılarak üç boyutlu olarak da oluşturulabilmektedir. Bu teknik sayesinde kamera sahnede hareket ettikçe, arka fonda görülen manzara, kent veya yapılar da çeşitli perspektiflerden algılanabilmektedir. Geleneksel ‘matte painting’ yöntemi ile bunu başarmak mümkün değildir (Miller, 2006).

Yapım tasarımında maket tekniği genellikle ‘matte painting’ tekniği ile birlikte kullanılmaktadır. Maketler ya da minyatürler insanların, araçların, yapıların veya objelerin birer kopyasıdır. Sel, patlama ve yangın gibi veya geniş ölçekli yapılar, şehirler, dünya dışı mekanlar gibi set tasarımı açısından yapımı zor veya maliyetli olan sahneler için bu tekniğe başvurulmaktadır. Bu teknik özellikle Metropolis (1927), Blade Runner (1982) gibi fütüristik kent projeksiyonları yapan filmlerde kullanılmış ve set tasarımı anlamında önemli başarılar elde edilmiştir.

Örneğin Şekil 3.3 ve Şekil 3.4’de görüldüğü üzere Metropolis filminde, bütün bir şehir minyatür model olarak inşa edilmiş ve kamera şehrin üzerinde gezdirilerek yaşayan, nefes alan bir gelecek şehri yaratılmıştır. Bu filmde özel efekt uzmanı Eugen Schüfftan tarafından yaratılan teknik ile, oluşturulan minyatür şehre, aynalar yardımıyla aktörlerin görüntüleri yerleştirilmiş, bu şekilde şehrin ve içinde yaşayanların daha gerçekçi olması sağlanmıştır (URL-4). Günümüzde maket tekniği yerini büyük ölçüde bilgisayarlar tarafından üretilmiş görüntülere bırakmıştır.



Şekil 3.3 : Metropolis (1927) filminde kullanılan maket tekniğine ait illüstrasyon (URL-5)

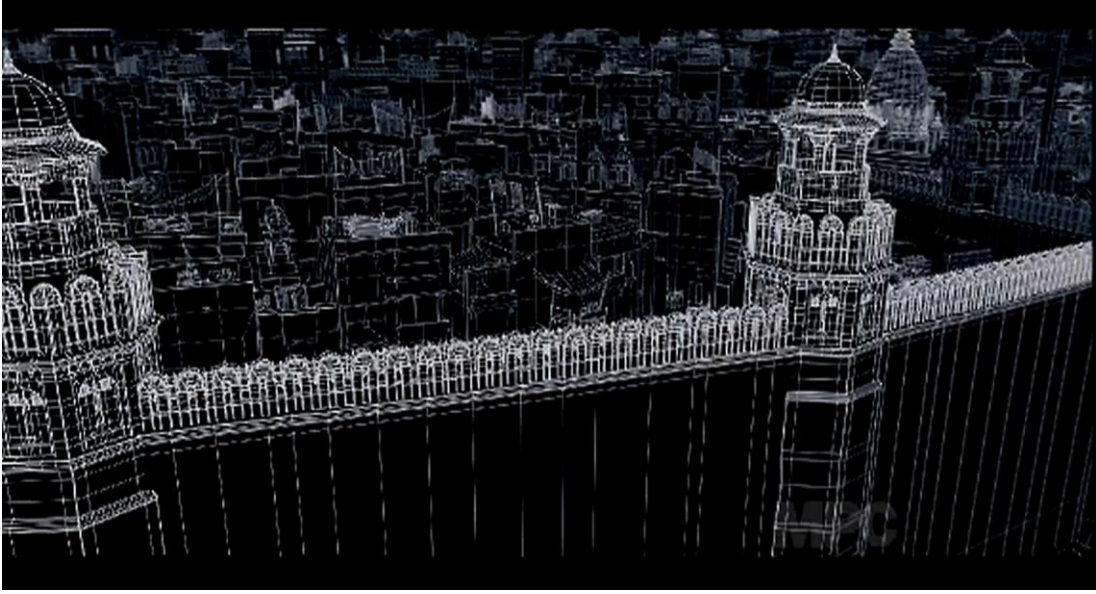


Şekil 3.4 : Metropolis (1927) filminde kullanılan kent maketleri (URL-6)

Yakın dönemde gelişen bilgisayar teknolojileri sayesinde, montaj esnasında görüntüleri dijital olarak biçimlendirme imkanı doğduğundan, birçok son dönem filminde fiziksel çevre (kent, uzay mekanı, doğal çevre vb.) tamamıyla bilgisayar teknolojileri kullanılarak (CGI) oluşturulmaktadır.



Şekil 3.5 : Star Wars filmi için dijital ortamda yaratılan kent silüeti (URL-7)



Şekil 3.6 : Prince of Persia (2010) filminde, yerleşimi oluşturmada kullanılan modelleme tekniği (URL-8)



Şekil 3.7 : Prince of Persia (2010) filminde, yerleşimi oluşturmada kullanılan modelleme tekniği (URL-8)

Şekil 3.6 ve Şekil 3.7’de örnek olarak görülen 2010 yapımı “Prince of Persia: The Sands of Time” filminde CAD/CAM programlarında modellenmiş mekan ve kent görüntüleri, çeşitli montaj programları yardımı ile CGI ve gerçek görüntüler üst üste

oturtularak farklı efektlerle izleyici gözünde gerçekçi bir görünüm kazandırılmaya çalışılmıştır.

Özellikle bilgisayar teknolojileri ile üç boyutlu modelleme tekniği kullanılarak yaratılan kentler, Batman örneğinde olduğu gibi gerçekte var olmayan bir kentin anlatımında, Metropolis gibi geleceğe yönelik kent öngörülerinde bulunan filmlerde veya Star Wars filmlerindeki gibi varlığından haberdar olmadığımız, bilmediğimiz kentlerin oluşturulmasında, sağladığı tasarım ve ifade özgürlüğü, zaman ve maliyet tasarrufu, yüksek kaliteli ve detaylı çekim imkanı gibi avantajları ile seyirciye çok farklı mekan tecrübeleri edinme fırsatı sunmaktadır.

Sinemada 3D efekti izleyicinin derinlik algısı üzerinde bir illüzyon yapılarak sağlanmaktadır. Stereoskopik görüntüleme (Şekil 3.8) üzerinden türetilen bu tür gerçek bir görüntü veya bilgisayar tarafından türetilen bir sahne üzerinden sağlanacak ise farklı bakış açılarına sahip iki mercekli kameralar ile çekilip, özel bir projektör ve/veya gözlük yardımı ile görüntülenebilmektedir. 3D teknolojisi sadece uzun metrajlı filmlerle sınırlı kalmayıp kısa filmlerde de, 3D özelliğine sahip televizyonların kullanıcının evine girmesiyle beraber reklamlarda bile kullanılmaya başlanmıştır.



Şekil 3.8 : İlk üç boyutlu görüntüleme aracı ‘Stereoskop’ (URL-9)

Resimlerin üç boyutlu olarak görüntülenmesi 19.yy da başarılabilinirken, hareketli görüntüyü üç boyutlu olarak sinemada izleyebilme çalışmaları, dönemin teknolojisiyle pratik olmayışı ve rahatsız edici olması yüzünden başarısız kalmıştır (Limbacher, 1978). 1844'te Hermann von Helmholtz ve Wilhelm Rollman çift renk "anaglyph" sistemini keşfetmişlerdir, fakat bu yöntem görüntüde renk kayıplarına yol açmıştır (Lipton, 1982). Bunun üzerine John Norling (A.B.D) renk kaybına yol açmayan polarize yöntemi sunmuştur. 1940 yılında İngiltere'ye gelen ve dolayısıyla Avrupa'da yaygınlaşmaya başlayan bu yöntem ile 1950 ve sonrasında 3D filmlerinde büyük bir ilerleme kaydedilmiştir (Sammons, 1982).



Şekil 3.9 : (Solda) polarize ve (sağda) anaglyph 3d görüntüleri örneği (URL-10)

3.2 Bilimkurgu Sinemasında Kent ve Kent Mekanı

Bu bölümde, bilimkurgu sinemasında kent ve kent mekanının kurgulanışı, kente dair ütopya ve distopya kavramlarının bilimkurgu sinemasındaki temsili, kent yaşamı ve kenti oluşturan bileşenlerin kurgulanışı gibi konulara değinilecektir. Bu noktada, konu anlatımına yardımcı olması için seçilen bazı örnek filmlerden yararlanılacaktır. Konu sinemada yapım tasarım teknolojilerinin gelişimini de dikkate alarak, kenti odağına alan bilimkurgu filmi örnekleri üzerinden aktarılmaya çalışılacaktır.

3.2.1 Kent ve sinema ilişkisi

Sinema yapıtlarının kurgularında mimari mekan ve dönem kavramları işlenir. Her film kendi mekanlarını üretir, ürettiği mekanlarla mimarlık ve kent ile ilişkiye girer. Sinema mesajlarını verirken kullandığı mekanlardan ve onları yaratan mimarlıktan yararlanır. Mekanları bozar, yorumlar veya onlara yepyeni anlamlar yükler. Sinemanın görsel öğeler üzerine odaklanan bir sanat dalı olması nedeniyle, kurgunun geçtiği mekanı ve dönemi izleyiciye hissettirmesi gerekir. Mimarının, sinemada rolü

büyüktür çünkü dönemlere göre büyük değişiklikler gösterebilen mimari yapıların doğru işlenmesi izleyicinin, kurgunun hangi dönemde ve nerede geçtiği konusunda fikir sahibi olmasını sağlar.

Filmlerde kullanılan mekanların kentin merkezinde ya da dışında olması, çevrede kullanılan binaların özellikleri, filmdeki kurgu ve karakterleri anlamamıza yardımcı olan unsurlardır. Kurguda kullanılan yerde çok katlı yapıların olması, bir sahil şeridi yada bir kümes olması kurguyu görsel olarak desteklerken karakterler hakkında ekonomik, kültürel veya sosyal açıdan fikir sahibi olunmasına yardım eder. Film yapımcıları, sanat yönetmenleri ve birçok diğer görevli yardımı ile filmin kurgusu içinde doğru mimari ve çevreye oturtulmasını sağlar. Görüntülenen yapay veya doğal çevre karakter(ler)in yaşam tarzı kadar içinde bulunduğu toplumun yaşam tarzı hakkında da fikir sahibi olunmasını sağlar. Bu bilgilerin yansıtılmasında gerçek mekanlar veya gerçeğine uygun tasarlanmış setler kullanılır (Hacıhasanoğlu, 2008).

Sinema kendi teknik gelişimi ile mekanı sınırlayan bütün elemanları ve mekan içindeki objeleri yarattığı çerçeveler içinde sunmakla, mekan yaratmada önemli bir görev yüklenmektedir. Mimarlığın temelinde mekanın var oluşu onu sinemayı da ilgilendirir hale getirmektedir. Mimarlık ile görsel sanatlar arasındaki bağlar geliştikçe yeni mekan var etme anlayışları ortaya çıkmaktadır. Filmin izleyicisi, gördüklerinde var olan olayların ve mekanların içinde birebir yer almasa da, sinema mekanı içindeki deneyimi boyunca tüm duygularını kullanır.

Mimarlık ve sinema ilişkisi özellikle son 10 yılda hem mimarlık hem de sinema çevrelerinde çok incelenen bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Sinema ürünlerinde kente ilişkin spesifik bileşenler belirli kavramlar veya olaylarla eşleşmektedir. Seyahat ve hareket için çeşitli seyahat mekanları, metro istasyonları, garlar, yollar, vb kullanılmaktadır. Kent girişleri ve çıkışları olarak havalimanları, tren garları, limanlar gösterge olarak kullanılmaktadır. Kentlerin temel kimlik özelliklerini anlatmak için kullanılan göstergeler de bulunmaktadır (Adiloğlu, 2004).

Sinemada yaratılan tanıdık imgelerin, simgesel kullanımı kısa yoldan seyirciye ulaşılmakta oldukça faydalıdır. Örneğin Paris kentinde geçen konu için arka planda veya bir çevre unsuru olarak Eiffel Kulesi kullanılır. İzmir’i kısa yoldan anlatmak için Konak Saat Kulesi Tercih edilir. Anadolu’dan İstanbul’a göç edenler, pek çok filmde Eminönü, Galata, Haydarpaşa üzerinde görünür (Şekil 3.10) (Öztürk, 2005)



Şekil 3.10 : Gurbet Kuşları (1965) filminden bir sahne (URL-11)

Gökdelenlerin bir arketipi sayılabilen “Zigurat” ve Babil imgesi 1910’larda D.W. Griffith’in anıtsal ve temsili filmlerinde gösterilmiştir. Fritz Lang’da New York’a yaptığı bir gezi sonucu şehrin mimarisinden etkilenip “Metropolis” filmini yapmıştır (Öztürk, 2005).

Filmlerde konutlar dışında birçok bina tipi de işlenmiştir bunlar; ofisler, terminaller, garlar, oteller, hastaneler olarak sıralanabilir. Zaman zaman filmlerde kullanılan binalar gerçek hayattaki binaları, işleyiş ve formu gibi birçok yönden etkilemiştir. Örneğin “Things to Come” (Vincent Korda, 1936) filminde bulunan çok katlı atriumlu bina, elli yıl sonraki bir proje olan John Portman’ın dev otel projesini etkilemiştir (Şekil 3.11) (Hacıhasanoğlu, 2008).



Şekil 3.11 : ‘Things to come’ filminden esinlenilerek inşa edilen otel binası (URL-12), (URL-13)

Herrero (2010), sinema endüstrisinin filmlerde binaları göstermeye ve olayla ilgili anı tespit etmeye, şehri göstermekten daha fazla önem verdiğini belirtmektedir. Hatta 'kamera binanın tamamını bile göstermez, olayın akışına ne kadar uyuyorsa o kadarını gösterir' diye eklemektedir. Buna karşın, Amerikan sinemasında (Hollywood) şehir çözümleri yakın çekimlerle Avrupa sinemasından daha çok öne çıkarılmaktadır. Bu sebeptendir ki literatürde "sinemada mimarlık"tan çok "filmlerde kent" araştırılmaktadır. Filmlerde kent, daha çok disiplinlerarası bir yaklaşımla anlatılmaktadır. Kentlerin sinemada giderek daha karmaşılaşan 3 temel boyutu (değişkeni) ile yer aldığı görülmektedir: fiziksel mekan (set), sosyal mekan (karakterler) ve ekonomik mekan. Amerikan sinemasında, aktivitenin nerede gerçekleştiğini anlatmak üzere fiziksel mekan en öndedir. Mekanın kuşbakışı gösterilmesi, olayın geçtiği yerin üzerinde dolaşmak yaygın anlatım araçlarıdır. Böylece yer hissinin kuvvetlendirilmesi, kentin tekrar tekrar gösterilmesi, binanın ve zamanın belirtilmesi, başka bir deyişle, o yeri daha gerçek ve inandırıcı kılmak için başvurulan anlatım araçları olmaktadır. Avrupa sineması ise bu konuda daha tedbirli davranmaktadır. Belki de ekonomik kaynakların kısıtlarından, mekandan çok karakterlere, yani aktörlere odaklanılmaktadır. Daha derin psikolojik portreler çizilir, daha karmaşık sosyolojik bakış açıları gösterilir. Mekanların gerçekçiliğinden çok aktörlerin performanslarına odaklanılır. Amerikan sinemasında kent hep ön plandadır. Avrupa sinemasında ise 3 .ve 4. planda veya amorf bir şekilde arka plandadır (Herrero, 2011).

Sinemada kent mekanı, özellikle gerçek kent mekanı planlama trendleriyle gösterilir. Geleceğin mekanlarına da tanıdık ve inandırabilecek kent görüntüleri katılır. Filmler aynı zamanda, yeni kent formlarının ve yeni kentsel davranışların dünyaya tanıtılması için uygun bir kanal olurlar. Sinema sosyal modernizasyona yol açan bir kaynak görevini de üstlenir (Ramirez, 1993). Sinema ile kent arasındaki bu sıkı ilişki filmcilerin gerçek kentsel ve mimari yapımlardan ilham almalarını sağlar.

Ünlü Fransız Mimar Jean Nouvel "Mimarlık sinema gibi zaman ve hareket boyutlarına bağlı olarak ortaya çıkmaktadır. Binalar, aşamalar, kademeler halinde algılanmakta ve okunmaktadır. Sinemadaki sürekli çekim ve kademelenme yaklaşımının benzeri olarak bir mimar tasarım çalışmalarında çerçeveler ve boşluklar için kesme ve kurgulama işlemleri yapar" demektedir.

3.2.2 Kent ve sinemada malzeme

Bilimkurgu filmlerinde metal, plastik ve cam gibi malzemeler başlıca laboratuvar, uzay gemisi gibi yaşam mekanlarında kullanılarak izleyiciyi etkilemeyi hedeflemiştir. Distopya ve film noir türü filmlerde ise mekanlar genelde koyu arkaplanlara ve parlaklığıyla veya rengiyle dikkat çeken belli öğelere sahiptir, örneğin koyu renkli asfalta sahip yollar ve çevre mekanlarda dikkat çekici neonlar kullanılmıştır. Distopya filmlerinin bir kısmında ise bazı malzemeler kolaylıkla bulunabilirken bazılarının bulunmasının zorlaşmış olduğu görülmüştür (Hacıhasanoğlu, 2008).

Jean-Luc Godard Alphaville (1965) filminde modernizmi izleyiciye mimari bileşenler ve kullanılan malzemeler ile ifade etmeye çalışmıştır (Şekil 3.12). Çekildiği döneme göre bina cephelerinde görülmeye pek alışık olunmayan metal ve cam cepheli binaların olduğu bir kent teknoloji açısından ilerlemiş bir kent olarak kabul edilmektedir.



Şekil 3.12 : Alphaville (1965) filminden bir iç mekan görüntüsü

Dan Sackheim'in "Glass House" korku ve macera filmi camın şeffaflığı ve soğukluğunu birlikte kullanarak korku, merak ve gerilimi malzeme ile düzenlemektedir. "Kırık Hayatlar"da evliliğin merkezi mekanı-ev beton yapı malzemesi ve bahçe içinde iki katlı "çağdaş" görüntüsüyle "moderndir" (Adiloğlu, 2004). Jacques Tati'nin 1958 de çektiği "Mon Oncle" filminde beton ve metal dönemin modern evinin malzemeleri olarak kullanılmıştır. Kullanılan

malzemelerden başka bir peyzaj tasarımına sahip bahçe ve hem içinde hem de dışında alışıl gelmişin dışında daha çok teknoloji kullanılması evin modern bir ev olduğu hissini güçlendirmiştir. Mutfak gereçleri, pencereler, garaj kapıları tamamen otomatiktir (Hacıhasanoğlu, 2008). Filmde evde yaşayan bireylerin mizahi olarak, evlerini modern gösteren otomatik garaj kapısı tarafından garajlarında mahkum bırakılmalarıyla, insanların sanayi devriminden beri yaşadıkları “Teknofobi” (technophobia) kavramı işlenmiştir.

3.2.3 Bilimkurgu sinemasında kent yaşamı ve mekanı

Bilimkurgu sineması mimarlıkta var olan birikime eleştirel bakarak, mekana dair yeni öneriler yapmaktadır. Sinema ürünlerinde temsil edilmekte olan mekanlar, yeni mekan analizlerine yol açarak, yeni tartışmalar başlatmaktadır.

Popüler düşünce insanın geçmişten öğrenip daha iyisini yapacağı yaklaşımıyla, geleceğin insanoğlu için daha iyi bir yer yaratacağı doğrultusunda olsa da bilimkurgu filmleri durumun hep de böyle olmayacağını göstermektedir.

Bilim kurgu filmlerinin sunduğu gelecek, genellikle kapitalizmin yön ve biçim verdiği ortamları anlatmaktadır. Anlatılanlar ütöpik olduğu kadar da distopik olmaktadır. Bu filmler her ölçekte globalizasyonun biçim verdiği, karmaşık ve bölünmüş bir geleceğin kentlerini görselleştirmektedirler. Sıradan insanların yok sayıldığı yani orta sınıfın gözden çıkarıldığı, varlıklıların kendi korunaklı alanlarını yarattıkları bir dünyanın görüntüleri seyirciye sunulmaktadır.

Bilim kurgu filmlerinin distopik kurgularını günümüz dünyasının toplumuyla kıyasladığımızda aslında gelecek gibi anlatılan durumlara, bizi rahatsız edecek kadar veya sandığımızdan daha yakın olduğumuzu görebiliriz. Bu sinema ürünleri gerçek değilmiş gibi dursalar da, belki de insanlığın yavaş ve emin adımlarla gitmekte olduğu yeri işaret etmekte. Bilim kurgu sinemasının, türleri ve anlattıkları ne olursa olsun dünyanın karşı karşıya olduğu durumları yapımcısının bilinçaltından anlattığı söylenebilir.

Bilim kurgu edebiyatta ve sinemada popüler bir tür olmaya devam etmektedir fakat entelektüeller arasında çok saygın bir yer bulduğu söylenemez. Hatta türün pratiği içinde olanlar tarafından bile eleştiriliyor denilebilir.

SDSU’da şehircilik profesörü olan James A.Clapp (2003) şöyle demektedir:

“Çağdaş sinema teknolojisi çoktan geleceğin fantastik şehirlerini ve buralardaki olası hayatları görselleştirdi bu konuda son derece muktedir. Önemli olan geleceğin şehrinin formunun ne olacağı, gerçek mi, sanal mı olacağı değildir...Oradaki yaşamların kalitesini belirleyecek olan teknolojileri değil, bu şehirlerin halkıdır. George Lucas da THX 1138’de bu uyarıyı yapıyor galiba. Gidecek yeriniz yok! Geleceğin kenti, yani futuropolis neye benzeyecek? Şimdi de istesek var ettiğimiz kentleri parçalara ayırır, oradan oraya taşırız. İstedığımız başka bir yere monte ederiz. Sonsuz olasılıkları gerçekleştirmek mümkün gibi...”

Geleceğin kentini ister mimarlık ister sinema aracılığıyla araştıralım, bize yön veren asıl sebep bugünkü yaşamımızda var olan sürtüşmeler ve belirsizliklerin yanı sıra ümitlerimiz ve hayallerimizdir. Geleceğe dair tüm spekülasyonların bugünkü hayatımızda var olan yanlışlarla ilgili olarak ortaya çıktığını söyleyebiliriz.

Bilimkurgu sinemasında mekan ve kent mekanına bakıldığında, en genel anlamda temel olarak iki tür mekandan bahsedilebilir. Bunlardan biri gerçek mekan, diğeri ise, internet teknolojilerinin gelişimiyle bugün artık yavaş yavaş deneyimlemeye de başladığımız sanal mekandır. William Mitchell (2000), “e-topia” adlı kitabında gelecekte gerçek mekana duyulan ihtiyacın minimum düzeye ineceğini, özellikle belirli işlevlere atanan gerçek mekanların yerini tamamıyla elektronik ortamda kurgulanan sanal mekanların alacağını vurgulamaktadır. Bugüne baktığımızda bunun internet bankacılığı, alışveriş siteleri, internet üzerinden eğitim veren web sayfaları, hatta web üzerinde dolaşılabilen müzeler gibi örnekler yoluyla gerçekleşmeye başladığını kabullenmek belki de yanlış olmayacaktır.

Bugüne kadar kent ve kent mekanı, fiziksel anlamda işleyen, toplumun sosyal ve fiziksel tüm ihtiyaçlarını gerçek mekanda karşılayabildiği, fonksiyonların yerine getirilebilmesi için bir arada veya bir yerde bulunma zorunluluğundan doğan birimlere sahipti. Ancak bu durumun artık değişmeye başladığını kabul etmek belki de yanlış olmayacaktır.

Gerçek mekan biz var olduğumuz sürece önemini yitirse dahi minimal düzeyde var olmaya devam edecek. Ancak sanal mekan belki de giderek daha fazla önem kazanacak ve maddeye bağımsız olması sebebiyle geleceğin kenti, kent mekanı, sosyal alanı haline gelecektir.

Bilim-kurgu sineması örneklerine baktığımızda, çoğunlukla distopik örneklerden oluşuyor olmasına karşın, kent ve kent mekanına dair kapsamlı öngörülerde

bulunulduğunu söyleyebiliriz. Bilimkurgu sinemasında çizilen bu hayali mimari ve kent imajları, yüzeysel bir arkaplan olmaktan öte, geleceğe yönelik olarak hayali kurulan kent imajlarını somut şekilde ortaya koyma olanağı sağlayan fantastik bir dünyanın kapılarını açmaktadır. Bilimkurgu sineması ve onun yarattığı somut gerçeklik (özellikle 1950’lerden günümüze Amerikan sineması örneklerine bakıldığında) belki de bu yönüyle, bizlere kentin mekansal ve zamansal dönüşümünün fenomenolojik tarihinin anlaşılabilmesi açısından en uygun zemini sunmaktadır (Sobchack, 2004).

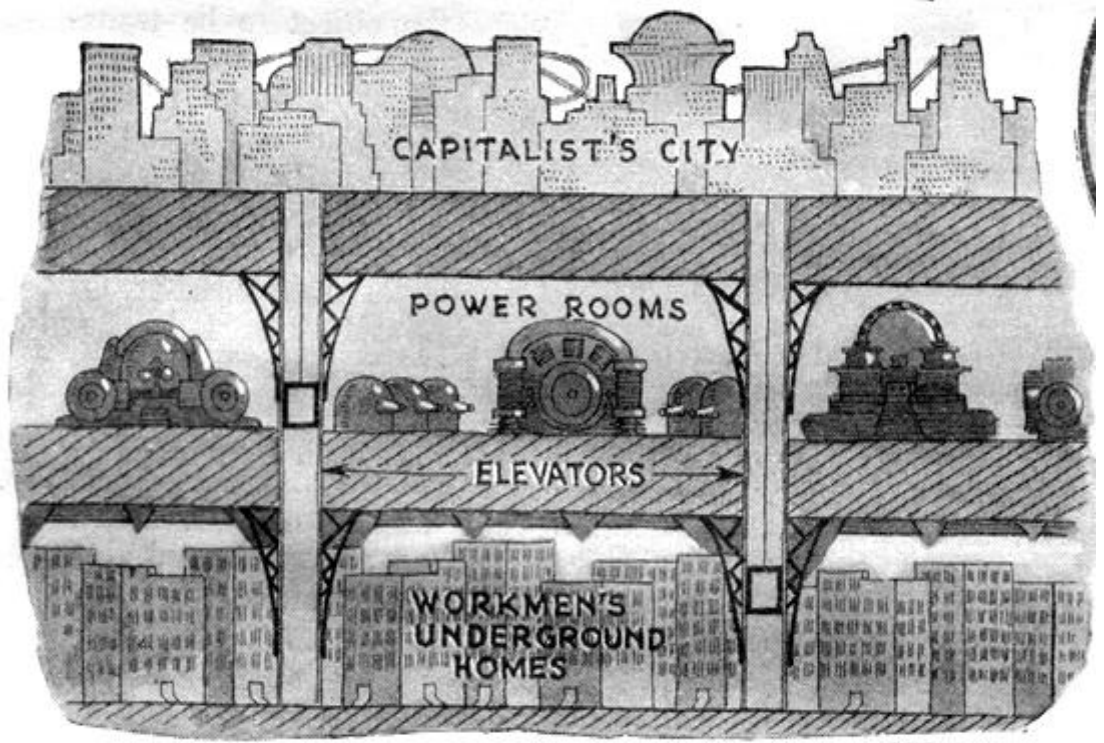
Bu kısımda geleceğin kent mekanını resmeden örnekler olarak bilimkurgu filmleri, çeşitli dönemlerde kurgulanmış geleceğin kentleri, sosyal ve fiziksel yönleri ile incelenecektir. Bu incelemeyi bazı kriterler çerçevesinde yapmak, süreci algılamak ve hem kendi içlerinde hem de konuya detaylı incelenmek üzere seçilen Batman - Gotham City örneği ile karşılaştırma yapabilmek adına anlamlı olacaktır. Bu kriterler, dönemsel incelemenin ortaya koyacağı kronolojik sıra, sinemada mekan kurgulama özgürlüğü sağlayan teknolojik gelişmelere bağlı kırılma noktaları, mekanın biçimlenişini etkileyen unsur olarak tema şeklinde çoğaltılabilir. Bu sebeple bu çalışma kapsamında, farklı dönemlerden, farklı teknolojik imkanlar ve teknikler kullanılarak üretilmiş filmlere incelenerek, konuyu ilerleyen bir süreç halinde ele almak amaçlanmaktadır.

Bilimkurgu sinemasında kente dair gelecek öngörülerinde bulunan ve kenti geniş ölçekte detaylı şekilde ele alan ilk örnek olarak kabul edilebilecek ‘Metropolis’ filmi 1927 yılında Fritz Lang’ın yönetmenliğinde çekilmiştir. Lang, şehrin kurgulanışında, 1924 yılında New York’a yaptığı bir geziden etkilenerek, 2026 yılının metropolünü resmetmiştir. Geleceğe yönelik bir distopyayı anlatan film, yüksek ve gösterişli kulelerde oturan zenginler ile, onların hükmettiği, yeraltında yaşayan işçi sınıfının yaşam alanları arasındaki farkı eleştirel bir yaklaşımla ele almaktadır. Kentin kurgulanışında, art deco hareketi, alman dışavurumculuğu, fonksiyonel modernizm gibi akımlardan esinlenilmiştir. Şekil 3.13’te görüldüğü üzere yüksek gökdelenlerden oluşan kent, her katmanda onu yatayda bölen ulaşım ağları ile çevrelenmiştir.

Metropolis için, kentin bir minyatür modeli oluşturulmuş ve kenti gösteren çekimler ağırlıklı olarak bu model üzerinden gerçekleştirilmiştir. Bunun yanında arka planı tamamlamak için ‘matte painting’ tekniğine de başvurulmuştur.



Şekil 3.13 : Metropolis (1927) filminde kent görünümü



Şekil 3.14 : Metropolis (1927) filminde anlatılan kente ait kesit illüstrasyonu, (Novak, 2012).

1930 yapımı “Just Imagine”, 50 yıl sonrasının New York kentini resmeden bir bilimkurgu müzikaldir. Birçok eleştirmene göre film, Metropolis’e yanıt olarak çekilmiştir. Hikayede anlatılan geleceğin New York’unu görüntülemek için, Hollywood’da bir hangar içinde 85 m uzunluğunda 25 m genişliğinde şehir maketi yapılmıştır. Film için inşa edilen bu devasa kent maketinin arka planında yer alan ve ufka uzanan kısmı, cam üzerine çizilen resimler ile tamamlanmış, çekimlerde arkadan yansıtma tekniği kullanılmıştır (Neumann, 1996).

Bu kurguya göre kent Şekil 3.15’te görüldüğü gibi, 250 kat yüksekliğinde ofis yapılarından, bunların arasına yerleşmiş devasa bulvarlar ve onları bölen birçok katmandan oluşan yaya yollarından/köprülerinden oluşmaktadır. Hikaye her ne kadar gelecekte insan yaşamına dair distopik öğeler taşıyorsa da, şehri oluşturan binalar, ışıltılı cepheleri, ultramodern, temiz ve düzenli görüntüsü ve stil olarak yaratılan bütüncül görüntü ile bazı ideal kent anlatımlarına benzemektedir.

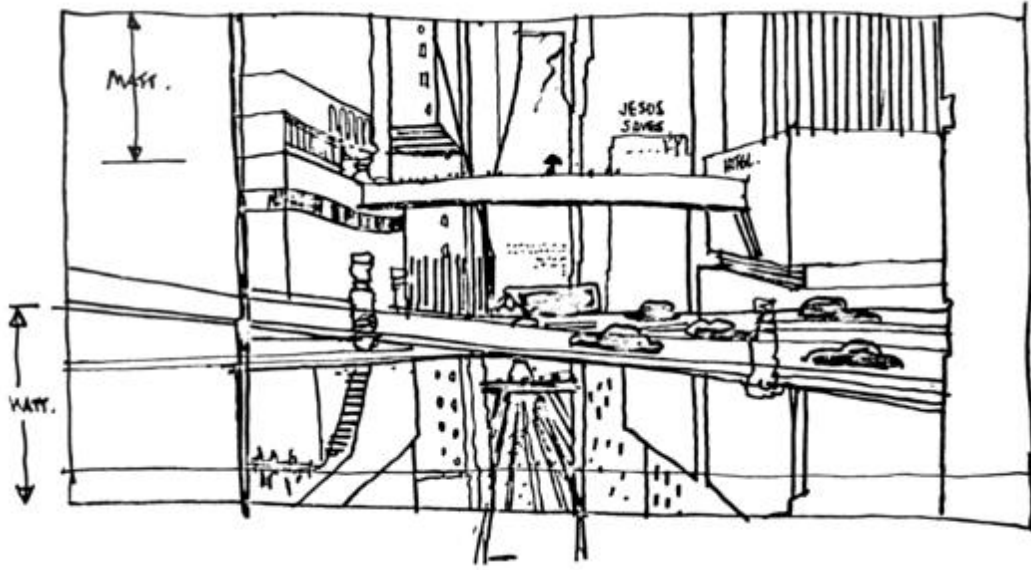


Şekil 3.15 : Just Imagine (1930) filminde kent görünümü (URL-14)

Ridley Scott'ın yönetmenliğini yaptığı *Blade Runner* (1982), 2019 yılının Los Angeles kentinde geçmektedir. Kent, düzenli yerleşim planına sahip gökdelenler ve onları oluşturan ultramodern, hipermekanize iç mekanlardan oluşmaktadır. Bozulmaya dair bir estetik yaratan mekanlar, teknolojinin karanlık yüzünü ve parçalanma sürecini açığa çıkarmaktadır. Kentin Los Angeles olduğu söylene dahi, daha çok New York, Hong Kong veya Tokyo gibi görünmekte, geleceğin L.A'yi tasvir edilirken, bu şehirlerden esinlenildiği anlaşılmaktadır. Filmde gerçek bir coğrafya yerine, mental mimarilerin sentezinden oluşan hayali bir coğrafya sunulmuştur. Endüstri sonrası kentler ile ilgili ipuçları veren çeşitli kaynaklardan ve gerçek şehirlerden alıntılara başvurulmuştur. Filmin anlatım alanı, üst üste bindirilmiş şekilde, zaman ve mekanın eski ve farklı düzenlerini taşımaktadır. Onları birleştirerek, bozulmalarını ve dönüşümlerini sergilemektedir (Bruno, 1987).

Blade Runner, sınıf ayrımı, zengin ile fakir arasında büyüyen uçurum, nüfus patlaması gibi, dünyanın karşı karşıya kalmaya başladığı problemlere vurgu yapmaktadır. Ridley Scott, hikayeyi New York ve Chicago ile bağlantılı bir geleceğin metropolisinde kurgulamaya karar vermiştir, ancak Los Angeles'ı seçmiştir. Sebebi ise Los Angeles'ı, kentsel yayılmanın ve karmaşanın, en inandırıcı olacağı yer olarak görmesidir. Scott, 2019 şehrinin, zengin, renkli, gürültülü, dokularla dolu ve yaşamla dolu olmasını istemiştir (Webb, 1996).

Filmin birçok ilham kaynağının içinde, Scott, birkaçından özellikle bahsetmiştir. Bunlar, William Hogarth'ın 18. Yüzyıl Londra sokak hayatını aktaran gravürleri, New York'un aşağı doğu yakasındaki işlek pazarlarına ait fotoğraflar ve *Heavy Metal* illüstrasyonlarıdır. Özellikle, Belçikalı illüstratör Jean Giraud'un Scott tarafından masif, dekoratif ve vahşi olarak nitelendirdiği illüstrasyonları bunlar arasında yer almıştır. Times Meydanı'nın neon ışıklı pisliği, karmaşası ve Tokyo ve Hong Kong'un elektrografik karmaşası, yeni fikirler doğurmuştur. Scott'ın çizdiği eskizlerden örnekler Şekil 3.16'de gösterilmiştir.



Şekil 3.16 : Ridley Scott tarafından çizilen perspektifler (Url 15).

Ancak Scott bunlara rağmen, bir görsel alıntılar antolojisi yerinde, bütünleşmiş, mantıklı bir perspektif istemiştir. Scott ve konsept tasarımcıları, 90 milyon nüfusu olan bir kentte, kirliliğin sürekli bir duman, sis ve asit yağmuru türeteceğini düşünmüşlerdir. Ayrılmaya gücü yetenler, dünya dışı banliyölere veya kilometre

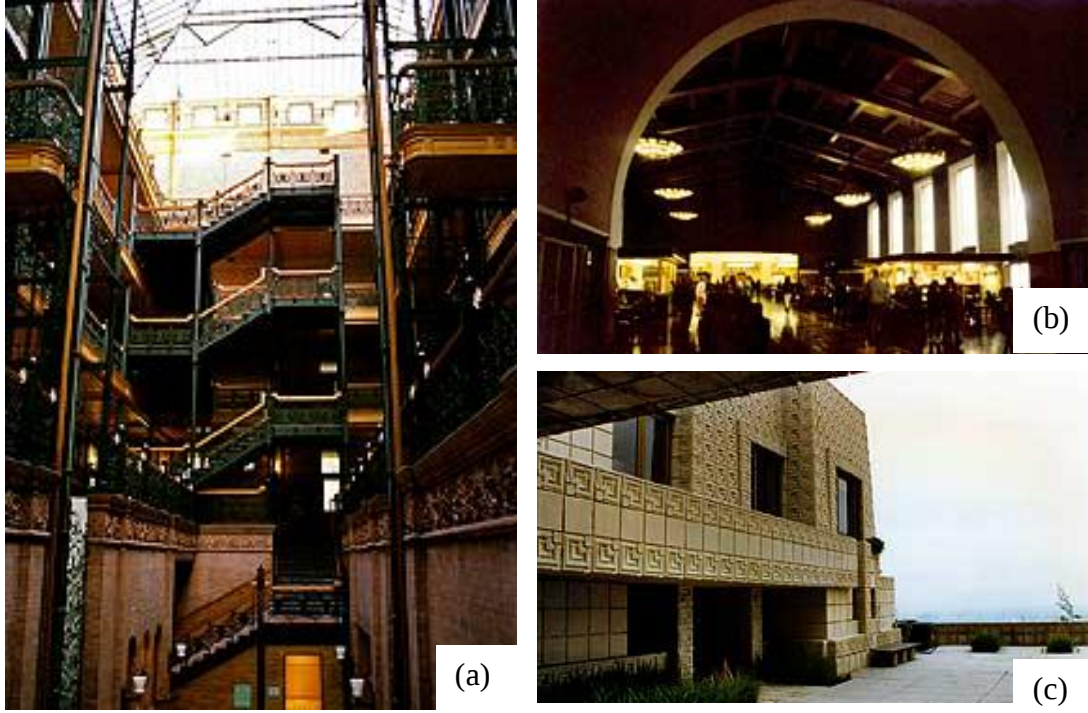
yüksekliğinde kulelere taşınarak, sokakları mutli-etnik alt sınıflara bırakacaklardır. Kentin zenginliği yok oldukça, yeniden inşa etmek çok masraflı hale gelmektedir bu sebeple eski binalar cepheleri boyunca kıvrılan servis kanalları ve işaretler ile yeni teknolojilere uyarlanmıştır (retrofitting). Syd Mead her şeyin eski, derme çatma ve tuhaf görünmesinin sebebini böyle açıklamıştır. Garip, kompakt, kalabalık görüntü, o insanların yaşamındaki tehlike ve umutsuzluğu abartılı şekilde ifade etmekte kullanılmıştır (Webb, 1996; Neumann, 1996).



Şekil 3.17 : Syd Mead tarafından çizilen sokak görünümü, 1980. Karton üzerine guaj boya çalışması (Gurney, 2008).

Yapım tasarımcısı Lawrence G. Paull eskizleri, sete dönüştürmesi için sürece dahil edilmiştir. Birçok dış mekan sahnesi, akşamları Burbank'taki Warner Bros Stüdyolarında çekilmiştir. Daha önce çekilmiş bir dizi kara film için kullanılan New York sokakları, kanallar ve neon işaretler ile yeniden uyarlanmıştır (Webb, 1996).

Diğer sahnelerin bir kısmı, Los Angeles kent merkezinde bulunan ve bir bilimkurgu romanından esinlenilerek tasarlanmış Bradbury Binası (1983), Union Station ve Hollywood Hills'teki Frank Lloyd tasarımı Ennis Brown Evi'nde çekilmiştir. Bu yapılar Şekil 3.18 (a), (b) ve (c)'de gösterilmiştir. Her biri, matte painting tekniği ile resmedilerek, stüdyoda inşa edilen setlere eklenmiştir (Webb, 1996).



Şekil 3.18 : Los Angeles’ta bulunan (a) Bradbury Binası, (b) Union Station, (c) Ennis Brown Evi (URL-16).

Ancak Blade Runner’da yaratılmış nihai görüntüler büyük ölçüde sahnede veya film setlerinde değil, Entertainment Effects Group tarafından yürütülen atölye çalışmalarında elde edilmiştir. Kurucusu Douglas Trumbull, yaşadıkları deneyimi şu sözlerle aktarmıştır:

“En büyük meydan okuma, çok büyük bir ölçek hissi yaratmaktır. New York gibi, peyzajının içinde 50, 60 katlı binalar olan bir şey hissini vermek; ve bununda üstüne, pek çok yapı adasını kaplayacak, yüzlerce katlı megarüktürler yapmak. Ve bu hissi matte painting ve minyatürlerle elde etmek. Aydınlatma ve kuşbakışı perspektif... o kadar da kolay değil.” (Webb, 1996)

Modeller ile yapılan çekimlere gizemli bir donukluk vermek ve atmosferin kirliliğini simule etmek için, film dumanlı bir stüdyoda çekilmiştir. Dizel yakıtı buharlaştırılarak kapalı bir odaya pompalanmıştır (Webb, 1996).

Set için hazırlanan modeller içerisinde en büyük ve etkileyici olanı, Metropolis filmindeki “Stadtkrone” kulesi ile karşılaştırılabilecek 700 katlı Tyrell Şirketi binasıdır (Şekil 3.19). Bu noktada Trumbull basamaklı bir Maya piramidini önermiştir. Çekimler binanın minyatür modeli üzerinden gerçekleştirilmiştir.



Şekil 3.19 : Tyrell Şirketi için oluşturulan makete ait görüntü (URL-17)

1997 yapımı “The Fifth Element” filmi, 23. Yüzyılın New York kentini tasvir eden bir bilimkurgu filmidir. Filmin yapımında New York tasvirleri, uzay görüntüleri ve dönüşüm efektlerinin de bulunduğu 200den fazla görsel efekt kullanılmıştır.

Kent yapısına bakıldığında kuleler bir yandan gökyüzü içerisinde süzülürken yapılar arasındaki dar alanlarda yoğun şekilde uçan arabalar görülmektedir.

İlk çekimler Londra’da Pinewood Stüdyolarında gerçekleştirilirken bilgisayar ortamında üretilecek olan görüntülerin altlığı olan modelin yapımına California’da başlanmıştır.

Filmde Fhlotsin Paradise lüks uzay mekiğinin 180 cm uzunluğunda uzaktan kumandalı bir modeli yapıp ‘Arete’ yazılımı sayesinde dijital olarak oluşturulan deniz üzerine oturtulmuştur. Bu esnada pencerelerden arkaplanda görülen manzara ise kamera ile birlikte hareket eden iki boyutlu bir arkaplan resmi (matte painting). 2259 New York’u anlatan görsellerin yapımında birçok eski teknik kullanımının yanında yeni, gelişmiş teknolojiye kullanılmaktadır. New York’a ait geniş plan kent görünümünde 1/24 ölçekte üretilmiş maketler ile bilgisayar destekli üretim bir arada kullanılmıştır (Şekil 3.20). Buna ek olarak sahneleri tamamlamak için, dijital arkaplan görüntüleri (matte painting) ve iki boyutlu duman katmanları ve ışıklandırma efektleri bir arada kullanılmıştır (Şekil 3.21, Şekil 3.22) (URL-18).



Şekil 3.20 : The Fifth Element filmi için oluşturulan New York maketi (URL-19)



Şekil 3.21 : The Fifth Element filminde dijital “matte painting” tekniği kullanılarak yaratılan kent görüntüsü



Şekil 3.22 : The Fifth Element filminde kent görüntüsü

Distopik bir geleceğe yönelik hikayenin, kent mekanı ve kurgusu ekseninde anlatıldığı filmlerden biri de 1998 yapımı Dark City'dir. Dark City, güneşin hiç doğmadığı bir Amerikan metropolünü andırır, ancak şehir gerçekte birtakım yabancıların insanlar üzerinde, onları eşsiz kılan şeyi öğrenmek için yaptıkları deneyler için kurgulanmış kapalı ve sınırları tanımlı bir ünedir. Filmde, karakterler asıl ait oldukları yerden koparılmış ve bu sınırları aşamaz, ötesine gidilemez labirentin içine hapsedilmişlerdir. Bu kenti tanımlayan iki önemli imge vardır, bunlar spiraller ve akvaryum sınır öğeleridir. Bu spiral temalar anlatının çeşitli noktalarında izlenebilmektedir (Şekil 3.23). Filmin sonuna doğru kenti bütünüyle algılayabildiğimiz sahnelerde dahi kentin yerleşim planının bu şekilde olduğunu görmekteyiz. Film, birbiriyle çelişen mimari stiller ve kasıtlı anakronizmler ile izleyicinin kafasını karıştırmaktadır. Çeşitli noktalarda konumlanmış otomatlar, ağır gotik tarzdan, aerodinamik moderne, savaş sonrası neobrütalizmden, yunan ve roma mimarisi öğelerine kadar birçok mimari öge kullanılmıştır. Bu şekilde şehir aynı zamanda hem tanıdık hem de yabancı görünmektedir. Bu çeşitli dönemlere ait çeşitli öğelerin bir arada kullanılması, filmin ana temasında işlenen çeşitli hatıraların derlenmesi konusu ile ilişkili görünmektedir (Wood, 2008).



Şekil 3.23 : Dark City’de (a) spiral labirentlerin, (b) akvaryumların kullanımına örnek sahne (Filmden alınmıştır)

Dark City, şehir üzerine kurulu filmler arasında önemli bir örnektir. Filmin temasına dair temel anlatılar, oluşturulan bu yapay kent, onun mekanları ve özellikleri üzerinden işlenmektedir. Burada distopik bir gelecek kurgulanırken, mimari ve kentsel öğeler, yaşamı anlatan en temel unsurlar olarak ele alınmıştır. Yabancıların deney aracı olarak kullandığı insanlar, saat gece yarısını vurduğunda, uyutularak, tüm kent yaşamı durdurulmaktadır. Bu esnada, yabancılar, insanların beynine, farklı anıları barındıran anılar enjekte etmekte ve zihinsel olarak değiştirip biçimlendirebildikleri fiziksel çevreyi, insanlar için bu yeni kimliklerine göre dönüştürmektedirler.

Ebert’e (2006) göre, film, Blade Runner’daki gibi, geleceğin kentini hayal etmektedir ancak Blade Runner mevcut trend ve eğilimlerin devamını yansıtırken, Dark City hiç bilinmeyen bir geleceğe atlamaktadır. Filmdeki uçsuz bucaksız görünen metropol şehir, geçmişimize ve günümüze dair elemanları fütüristik bir çizgiroman vizyonu ile

bir araya getiren alternatif bir zaman diliminde görünmektedir. Film, Batman'ın ilk filmindeki gibi, gece ve gölgelerin şehrini tasvir etmekte ancak kaygı yaratma açısından, stilize setleri, sokakları, silüeti, ufuk çizgisi ve kentsel alan görünümü açısından Batman'den daha zengin bir ortam sunmaktadır (Ebert, 2006).

Rutubetli eski ve köhne motel gibi yapılar şehrin her yerindedir (Şekil 3.24, Şekil 3.25). Ulaşım sistemi, zeminde devam eden araç trafiğine ek olarak, bir çok bilimkurgu filminde de karşımıza çıkan yükseltilmiş raylı ulaşım sistemi ile sağlanmaktadır. Düşeyde yükselen gökdelen türü, mekanik görünümlü yapılar, aralarından geçen bu 'havaray' sistemi ile yatayda bölünmüştür. Bu da kentin birden fazla katmanlı görünmesine sebep olmuştur.



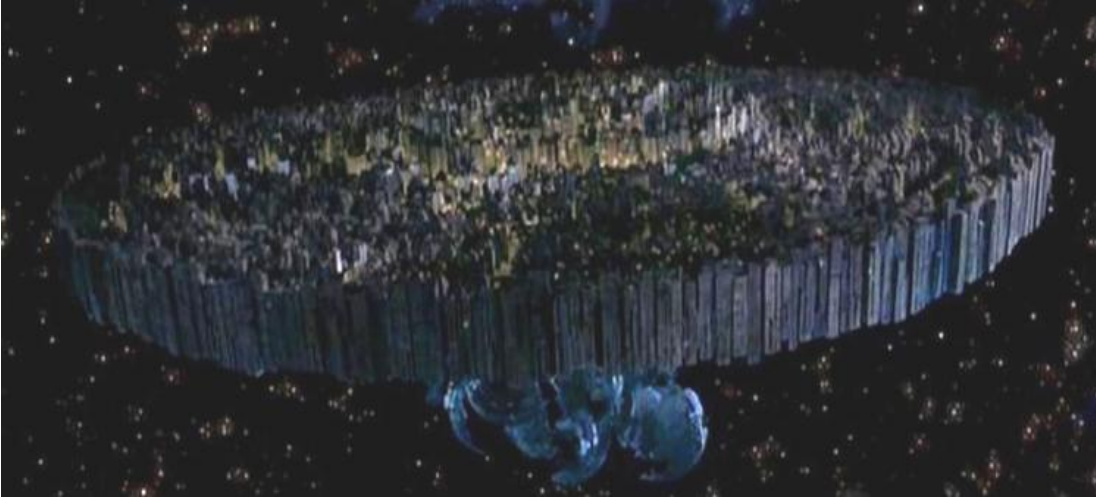
Şekil 3.24 : Dark City'de ulaşım sistemi (Filmden alınmıştır)

Hikaye, güneşin asla doğmadığı bir yerde kurgulanmıştır, bu da filmin set tasarımı ve görsel efektleri açısından uygun bir ortam yaratmaktadır. Şehir, retro gotik ve art-deko stillerin karışımıdır.



Şekil 3.25 : Dark City’de kentsel mekan örneği (Filmden alınmıştır)

Şehrin genel plan görünümüleri (Şekil 3.26), çoğunlukla model fotoğraflanması yoluyla elde edilmiştir. Filmin birçok minyatür çekiminde, oldukça başarılı olarak kullanılan kontrast ayarı, filme aynen olması gerektiği gibi bunaltıcı ve biraz da retro bir tarz vermiştir. Matte painting kullanımı, şehre dair çekimlerde, 1940’ların ruhunu vurgulamış ve minyatür modellerin yaratamadığı yıpranmış ve paslı atmosferi oluşturmaya yardımcı olmuştur (URL 20).



Şekil 3.26 : Dark City’de şehrin genel görünümüne ait sahne (Filmden alınmıştır)

Özel efektlerin başrolde olduğu sahneler, ağırlıklı olarak, yabancıların “tuning” denilen ayarlama işlemini gerçekleştirdiği bölümlerdir. Binaların oluşturulması, yerden yükseltilmesi ve dönüştürülmesi sahnelerinde, özel efektlerden faydalanılmıştır. Özel efektlerin bir çoğu minyatür modeller, yeşil fonda çekilmiş ön plan elemanlar ve “yerden büyüyen” bilgisayarla üretilmiş binaların kompozisyonundan oluşmaktadır (URL 20).

Filmde mekanlar birdenbire ortaya çıkmak yerine, yavaşça yerden yükselip, büyüyerek biçim almakta ve yeni yüzeylere dönüşmektedir. Önce masif formlar olarak üreyen yapılar, daha sonra yüzeylerin dönüşüm geçirmesi, içe çekilmesi, dışa itilmesi, burkulması gibi işlemle ile artiküle olmaktadır. Bu yöntem günümüzde 3 boyutlu modelleme tekniğinde binaları oluşturmak için kullandığımız teknikle oldukça benzeşmektedir.

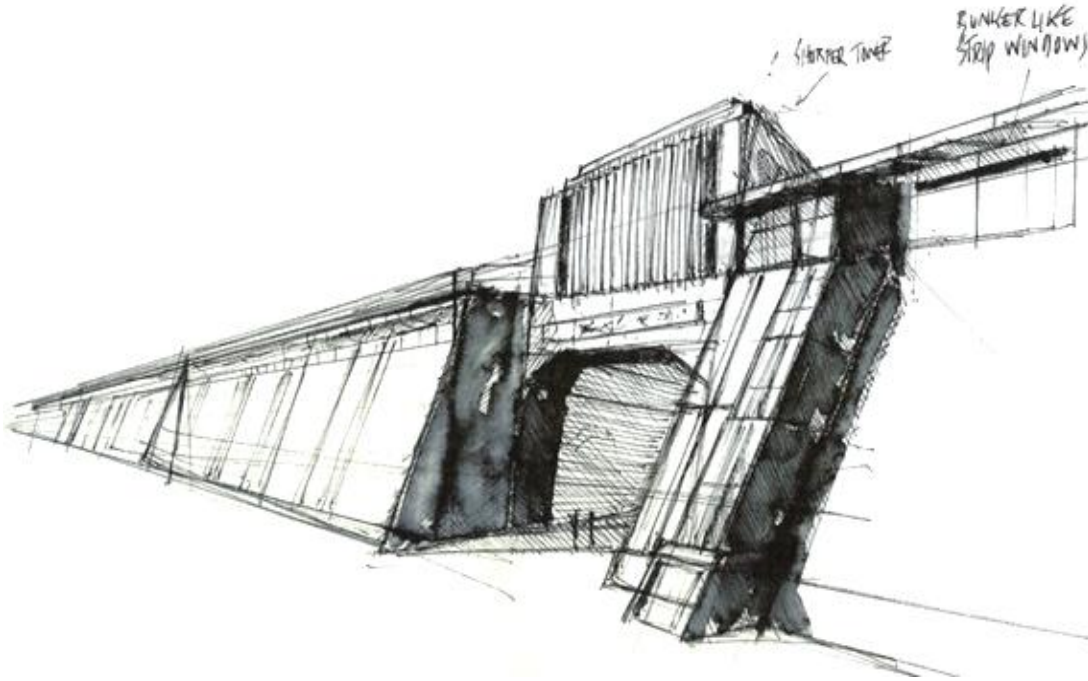
2002 yapımı “Equilibrium” filmi, Libria adında bir kentte kurgulanan distopik bir gelecek kurgusudur. Yaşanan Üçüncü Dünya Savaşı sonrasında kurulan bir totaliter devlete ev sahipliği yapan kent, hikayenin kurgusu ile ilişkili olarak faşist üslupta inşa edilmiş, oldukça düzenli, siyah-beyaz ve gri renklerin hakim olduğu bir metropoldür. Hükümet, halkı manipüle etmek için kullandığı medyayı, yapıların cephelerini kaplayan dev ekranlara taşımıştır (Şekil 3.27). Kentin mimarisi de, sakinlerinin yok edilmiş duygularına uygun şekilde, renksiz, varyeteden yoksun ve olabildiğince ifadesizdir.



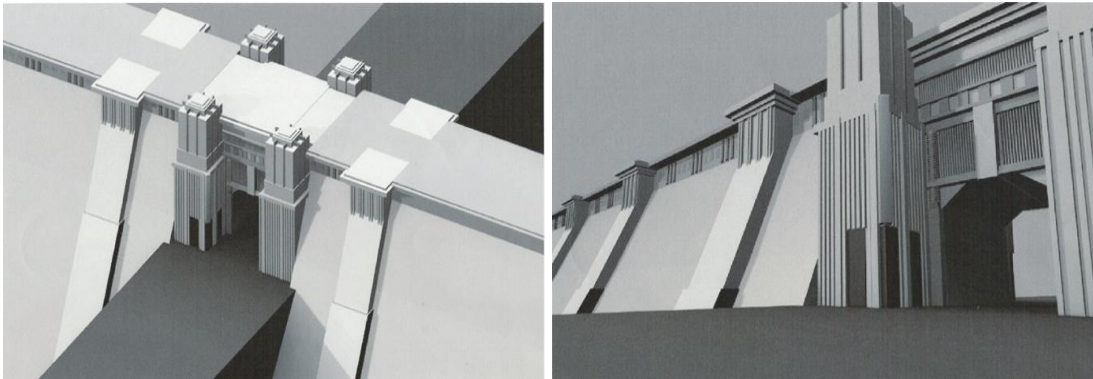
Şekil 3.27 : 2002 yapımı Equilibrium filminde Libria kentine ait görünüm (Filmden alınmıştır).

Geçmişe dair hiçbir izin istenmediği bu kente, tek bir ideolojiyi yansıtan bütüncül bir yapılanma gerekmektedir. Bu süreçte Almanya’da bulunan birçok gerçek mekan çekimler için kullanılmış, ihtiyaç duyulan kısımlar için ise üç boyutlu modeller tercih edilmiştir. Bunlara bir örnek de, kenti çevreleyerek kapalı bir sistem haline getiren duvarlardır (Şekil 3.28, Şekil 3.29, Şekil 3.30). Görsel efekt ekibi filmde yaratılan mekanlar için, 3Ds Max ve Combustion programlarını kullanmıştır. Görsel ekibini zorlayan kısımlardan biri arkaplanda kullanılan dijital ‘matte painting’ tekniği ve sahne eklentilerinin tamamının üç boyutlu olarak tasarlanıp kullanılması olmuştur.

Daha önce yapılan çalışmalarda çoğunlukla iki ve üç boyutlu nesnelerin bir arada kullanımına karşın bu filmde çok büyük bir oranda üç boyutlu objeler kullanılmıştır. Görsel efekt ekibinden, bu süreçte Libria için, karamsar ve resmi bir kent görünümü yaratılması istenmiştir. Filmde ekibin daha önceki filmlerinde yaptığı gibi tek bir objenin netleştirilip geri kalan objeler ve arka planın bulanıklaştırılması söz konusu olmamıştır. Bunun yerine kent, her zaman geniş ölçekte ve arkaplanı da algılanabilir şekilde tasarlanmıştır. Filmin büyük kısmı Berlinde çekildiği ve diktatör bir rejimi anlattığı için kentin modellenmesinde, renk seçimlerinde ve seyirci üzerinde yaratacağı ruh halinin tasarlanmasında Berlin kenti üzerinden yorumlamalar yapılmıştır (URL-21).



Şekil 3.28 : Libria'yı çevreleyen kent duvarına ait eskiz çalışması (URL-21).



Şekil 3.29 : Equilibrium'da üç boyutlu modelleme tekniği kullanılarak oluşturulmuş kent duvarları (URL-21).



Şekil 3.30 : Filmde görülen kent duvarları (Filmden alınmıştır).

Yönetmenliğini mimarlık eğitimi almış Joseph Kosinski'nin yaptığı, Tron: Legacy, 2010 yapımı bir bilimkurgu filmidir. Film, 1982 tarihli “Tron” filminin devamı olarak çekilmiştir. Birçok eleştirmene göre filmde başarı anlamında senaryo ve karakterlerden daha fazla ön plana çıkan unsur yaratılmış kent mekanı ve yaşamı, bununla birlikte seyirciye verilmek istenen mesajdır.

Film, Kevin Flynn tarafından inşa edilmiş, bir sunucu üzerinde kendi kendine gelişip evrimleşen, (‘yaşam şartlarını yeniden şekillendirecek bir dijital sınır’) mükemmel sistemi tasarlama maksadıyla yaratılmış Grid adında bir sanal dünyada geçmektedir.

1982 yapımı orjinal Tron filmi (Şekil 3.31), gişede büyük bir başarı elde edememiş olmasına karşın, Wiles’a (2011) göre, popüler kültüre bugüne dek uzanan aydınlık bir yol açmıştır. Steven Lisberger tarafından yazılıp yönetilen ilk film, ışıklı bilgisayar ağlarının oluşturduğu bir kentsel peyzaj yaratarak, bir yaşam alanı olarak bilgisayar yazılımının iç işleyişini göz önüne seren ilk filmidir. Wiles’a göre ilk film, bugün bildiğimiz anlamdaki dijital mimariyi ve sanal dünyayı yaratan jenerasyonun hayal gücüne yön veren önemli filmlerden biridir (Wiles, 2011).



Şekil 3.31 : 1982 yapımı Tron filminden mekan görünümüleri (Filmden alınmıştır).

Yönetmen Kosinski, filme tasarımlar ve eskizler yaparak, mimari açıdan yaklaşmayı tercih etmiştir. Bir buçuk yıl süren bu tasarım çalışmaları, şehrin planlanması, en ufak detayına kadar fiziksel çevrenin biçimlendirilmesi için yeterli olmuştur. Tüm bu tasarımları gerçeğe dönüştürmekte yardımcı olacak görsel efekt takımıyla da, süreç boyunca birlikte çalışılmıştır (Kosinski ile yapılan röportaj, Url-22).

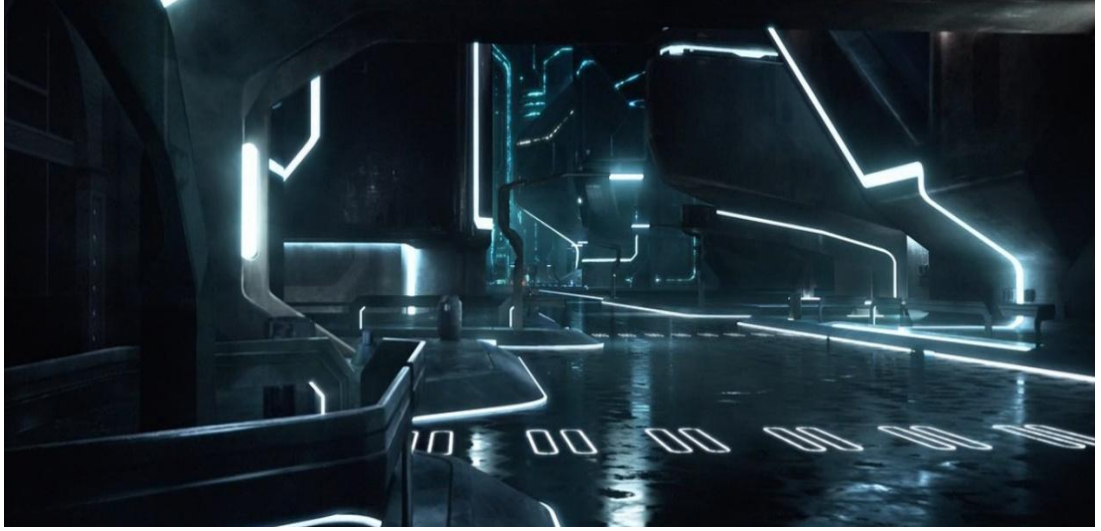
Kosinski, filmde Kevin Flynn tarafından yaratılan Grid şehrinin, şehir planları, binalar, kostümler, araçlar gibi her yönü ile tek kişi tarafından, aynı tasarım ve estetik anlayışıyla oluşturulması gerektiğini düşünmüştür. Sonuçta ortaya çıkan şehirde birçok mimari etki görülmektedir. Yönetmenin ifadesine göre, basit temel şekil ve formların kullanımının altında, Louis Kahn'ın heykelsi brütalizmi ve Neil Denari'nin gösterişli tekno-modernizmi yatmaktadır. (Kosinski ile yapılan röportaj, Url-22)

Filmde, Flynn'in mükemmel bir sistem yaratma arayışı, kendisine yardımcı olması amacıyla yarattığı kopyası CLU karakteri tarafından, Grid şehrinin faşist bir distopyaya dönüştürülmesi ile sonuçlanmıştır. Bu noktada yönetmen, Hitler'in Berlin'ini planlayan Albert Speer'dan ilham almıştır. Şehir yerleşiminin simetrisi, ve ondan çıkan radyal akslar buna dayanmaktadır. Tüm bu etkilerin yanında, yönetmen Kosinski'nin temel ilham kaynağı, minimalizmin duayeni olarak kabul ettiği Mies van der Rohe olmuştur.

Filmde yaratılmış Grid şehri, oldukça steril, karanlık, neon ışıklarla aydınlatılmış, elektronik bir dünya imajı çizmektedir (Şekil 3.32, Şekil 3.33). Şehir yatayda ilerlemek yerine düşeyde yükselmiş, megastrüktürler, asansör kulelerinin tepesinde yer alan mekanlar, eğik kuleler ile inşa edilmiştir.



Şekil 3.32 : 2010 yapımı Tron: Legacy filminden Grid Şehri'ne ait görüntüler

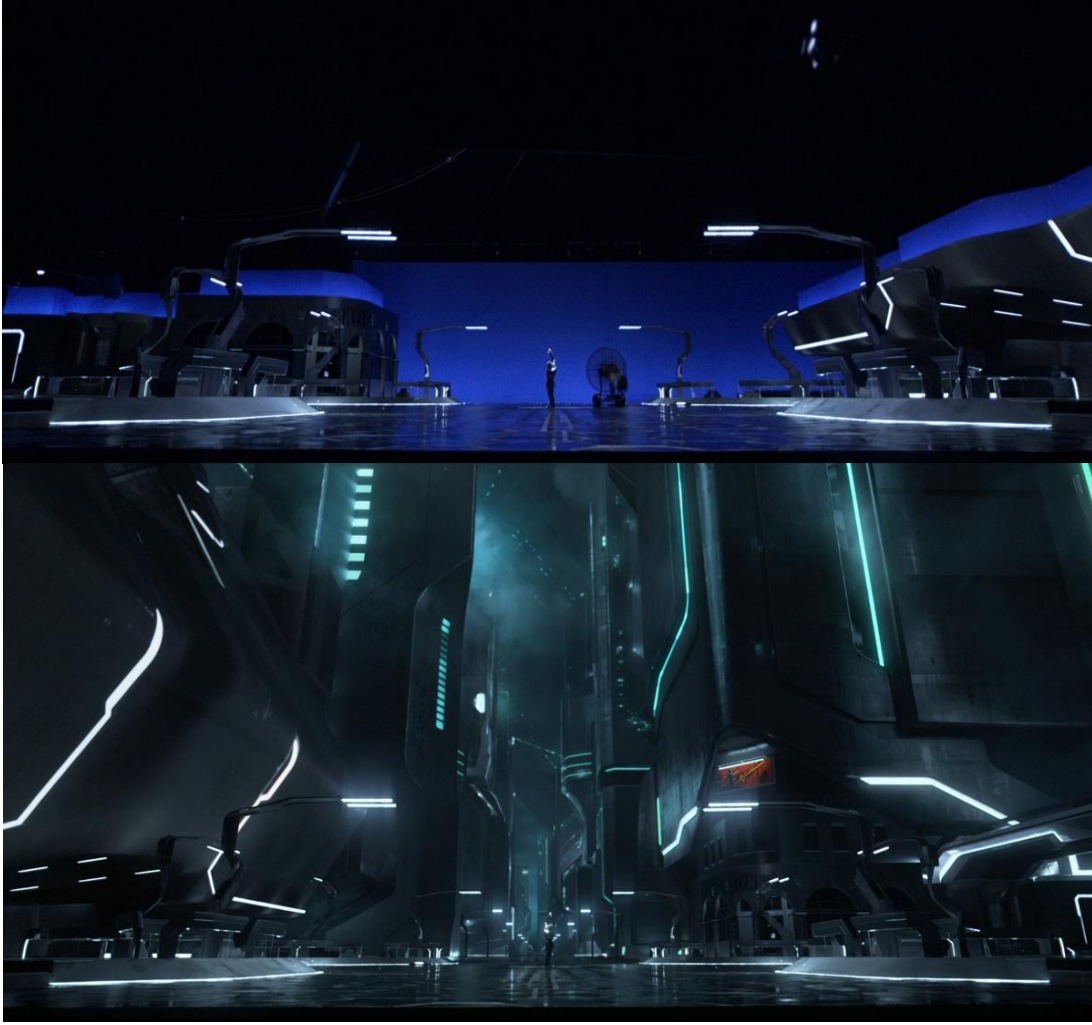


Şekil 3.33 : 2010 yapımı Tron: Legacy filminden Grid Şehri'ne ait görüntüler

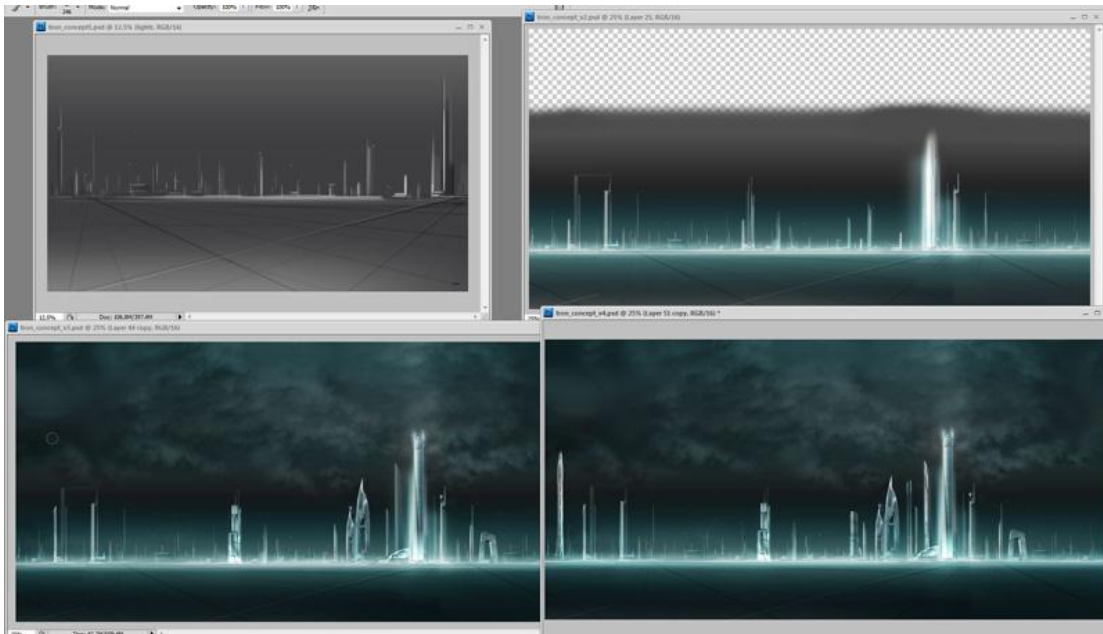
Kosinski filmde teknik anlamda, seyircinin gerçek ile gerçek olmayanı ayırt etmesini engellemek istemiştir. Bu sebeple yapabildiğinde tamamıyla set, bazen de mavi ekran tarafından çevrelenmiş bir set parçası ile çalışmıştır (Şekil 3.34, Şekil 3.35). Bilgisayar ile üretilmiş fotorealistik görseller ve gerçek setlerin birlikte kullanılmasının, yönetmenin görsel açıdan bu amacına ulaşmasını büyük ölçüde sağladığı söylenebilir (Url-23).



Şekil 3.34 : 2010 yapımı Tron: Legacy filminde yaratılan arkaplan görüntüsü (Seymour, 2010)



Şekil 3.35 : 2010 yapımı Tron: Legacy filminde yaratılan sanal kent görüntüsü (Seymour, 2010)



Şekil 3.36 : Tron kent silüetinin oluşturulması (URL-24)

3.3 Bölüm Sonucu

Bilimkurgu sineması örnekleri üzerinden, kent mekanı ve yapısının tarihsel süreç içerisindeki değişimi incelendiğinde, geleceğe yönelik kent tasvirlerinin, değişen teknoloji ve mekan oluşturma teknikleri ile birlikte farklılaştığı görülmektedir. Bunun yanında bu filmlerin çekildikleri dönem için, ileriye dönük, fütüristik kent öngörülere çizen önemli bir kaynak olduğu ortaya çıkmaktadır.

Birçok bilimkurgu filminde, kent yaşamına dair öngörülen gelecek vizyonlarının tarih boyunca süregelen toplumsal konuları gündeme taşıdığını ve bu toplumsal modellerin fiziksel mekan ile ifade edildiğini görmekteyiz.

Örneğin, Metropolis ve Blade Runner gibi filmler, ortaçağ kozmolojisinde çizilmiş, bu sayede hiyerarşik birer evren yaratılmıştır. Yukarıda cennet, aşağıda ise cehennem yer almaktadır. Bu gibi filmler, teknolojik inovasyonlara ve zamansız (timeless) ahlaki konulara işaret etme eğilimindedir. Blade Runner, Metropolis gibi filmler, otokratik yönetmenlerinin kişisel bakış açılarını yansıtır ve bu filmlerde set ve özel efektler ana karakterler haline gelir (Webb, 1996).

Hem Metropolis filminde hem de Blade Runner'da, kurgulanan şehirler, tarihi olan ve devasa, yüksek katlı modern yapıların altında hayatta kalmayı başarabilmiş, çok uzun zamandır orada bulunan bazı binalara referans vermektedir. Bazı örnekler gelecekte, mevcut yerleşmelerin üzerinde yeni teknolojilere göre eklentiler oluşturulacağını öngörmekteyken, 'Just Imagine', 'Equilibrium' gibi bir takım örnekler, tamamıyla baştan yaratılmış, temiz, net ve bütüncül yaklaşımla ele alınmış kent tasvirleri öngörmektedir. Yakın dönemde hayatımıza giren ve giderek önem kazanan sanal mekan kavramı ise, bilimkurgu sinemasının son dönemlerinde birçok örnekte karşımıza çıkan kent modellerinden bir diğeridir.

Tamamıyla sanal kentlerde yaşayacağımız öngörüsü her ne kadar uzak bir ihtimal veya uzak bir geleceği ifade etse de, sanal mekanlar yaşadığımız fiziksel ortamlara belki de düşündüğümüzden daha hızlı etki etmektedir. Dark City, filminde en ilgi çekici noktalardan biri, 'ayar yapmak' olarak tabir edilen, yabancıların zihinleri ile binaları, mekanları, kenti ve çevre düzenini değiştirip, istedikleri gibi biçimlendirdiği sahnelerdir. Dark City, Matrix gibi filmlerdeki bu sahneler, belki de uzak olmayan bir gelecekte, insanların telepatik olarak olmasa dahi, önceden tasarlayıp, gelişimini ve dönüşümünü programlar aracılığıyla yönetebileceği günümüz mimarlık

ütopyalarının ilginç bir örneği olan ‘genetik mimarlık’ gibi fikirler ile bağdaşan yönleri sahiptir.

Bilim kurgu filmlerinde görülen ortak kentsel ve mekansal karakteristikleri özetleyecek olursak şunları söylemek mümkün olabilir: alternatif ulaşım sistemleri birçok bilim kurguda vurgulanmıştır. Bazen de kentsel yaşamı biçimlendiren, destekleyen öge olarak öne çıkmaktadır. Yüksek binalar bir çok bilim kurgu filminde kullanılmış bir mimari özelliktir. Önceleri endüstri devriminin yarattığı yeniliklerden, sonra da bilgisayar teknolojilerinin yarattığı yeniliklerden beslenen bilim kurgu filmlerinin bir çok örneğinde mimarinin makineleştiğine de tanık olunmaktadır. Bilim kurgu yazınında ve sinemasında gelecek olgusu bazen ütöpik ve iyimser bir yaklaşım, bazende distopik ve kötümser bir yaklaşım ifade eden kent modelleri ve yaşam biçimleri üzerinden işlenmiştir.

Bilimkurgu filmlerinde kent mekanını oluşturmada kullanılan ilk yöntemler arkaplan boyamaları ve minyatür maketler iken, bu filmlerde yaratılan kentlerin de, çekildikleri zamana bağlı olarak dönemin mimarlık akımlarından etkilendiği görülmektedir. Bu mekanları ifade etme kabiliyetinin, minyatür maketlerde arkaplan boyamalarına kıyasla daha kısıtlı kaldığı söylenebilir. Ancak gelişen teknolojik imkanlarla günümüzde hayal edebildiğimiz herhangi bir ortamı gerçekmiş gibi dijital ortamda oluşturmak ve gerçek kişileri bu mekanlarda konumlandırmak mümkün hale gelmiştir. Bu durum bilimkurgu filmlerini, mimarlık ve kent planlamada geleceğe yönelik öngörülerini yaratma konusunda ideal bir çalışma ortamı haline getirmektedir. Artık gelecekte nasıl bir fiziksel çevrede yaşayacağımız konusunun (geleceğin kentleri ve onu oluşturan bileşenlerin nasıl olacağı), yalnızca planlama ve tasarım disiplinlerine ait bir konu olmaktan çıkıp, dijital ortamda kendini ifade edebilen herkesin fikir üretip sunabileceği bir gerçekliğe dönüştüğünü söylemek belki de yanlış olmayacaktır.

4. BATMAN FİLMLERİ ÜZERİNDEN BİLİMKURGU SİNEMASINDA KENT MEKANININ İNCELENMESİ: GOTHAM CITY

Çalışmanın bu bölümünde, Batman için yaratılan kurgu şehir Gotham'ın, iki boyutlu çizgiromanlardan başlanarak, üç boyutlu filmler ve bilgisayar oyunları üzerinden, teknolojinin gelişimi ile birlikte nasıl bir değişim ve dönüşüm geçirdiği araştırılacaktır.

İlk olarak Batman çizgiromanlarının 1940 yılında basılan 4. sayısında sözü edilen Gotham şehri, DC Comics tarafından yaratılmış bir kurgu kenttir. Tamamıyla kurgu bir kent olmasına rağmen, 70 yıldan uzun bir süredir çizgiroman, animasyon, film ve bilgisayar oyunlarında karşımıza çıkan belki de en kuvvetli distopya imajlarından birini oluşturmaktadır. 1940'lardan beri karşımıza çıktığı her tür medyada, çeşitli illüstratörler veya yönetmenlerin bakış açıları arasında büyük farklılıklar görölse de her bir örnekte anlatılan Gotham şehri tipik "kara film" özellikleri göstermektedir.

Bugüne kadar Batman'e ev sahipliği yapan kentin, ABD'de bulunduğu düşünülmektedir. Bununla birlikte hikayede, kentin hangi döneme ait olduğu ile ilgili bir bilgi sunulmamaktadır. Temel esin kaynağı ve kenti tanımlayan nirengi noktaları ağırlıklı olarak New York'tan esinlenilmiş olmasına karşın, Boston, Detroit, Toronto, Vancouver, Londra, Chicago, Cincinnati ve Pittsburg şehirlerinden de esinlenildiği bilinmektedir.

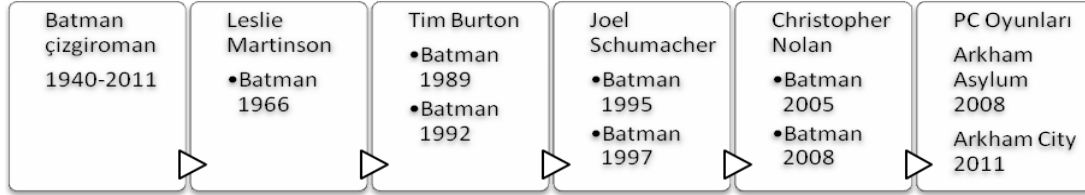
Temeli suç üzerine kurulu ve bağnazlar tarafından şekillendirilmiş kurgu şehir Gotham, mezarlık ve 'gargoyle'lar, geçitler ve akıl hastaneleri, yarasalar ve baykuşlardan oluşmaktadır. Korkunun fiziksel olarak vücut bulmuş halini temsil eden Gotham'ın, bugüne kadar çizgiromanlarda dahil tüm medyada yaratılmış, en kompleks ve zengin tarihe sahip şehir olduğu söylenebilir (URL-25).

Çalışmanın bu bölümünde, çeşitli dönemlerde çekilen Batman filmlerinde yaratılan Gotham kentinin belirli nitelikleri ve nasıl tasvir edildiği incelenerek, farklı yönetmenlerin yaklaşımları karşılaştırılacaktır. Burada incelemede ele alınacak

kriterler, üç alt başlıkta toplanmıştır; kente genel bakış, kentin ve kent mekanının bileşenleri ve kentin biçimlenişine etki eden unsurlar.

Bu inceleme yapılırken, batman çizgiromanları ile başlayıp, sırası ile serinin tüm filmleri ve ardından bilgisayar oyunlarında yaratılan mekan ele alınacaktır.

Çizelge 4.1 : Çalışma kapsamında Gotham Şehri'nin analiz edileceği görsel kaynaklar



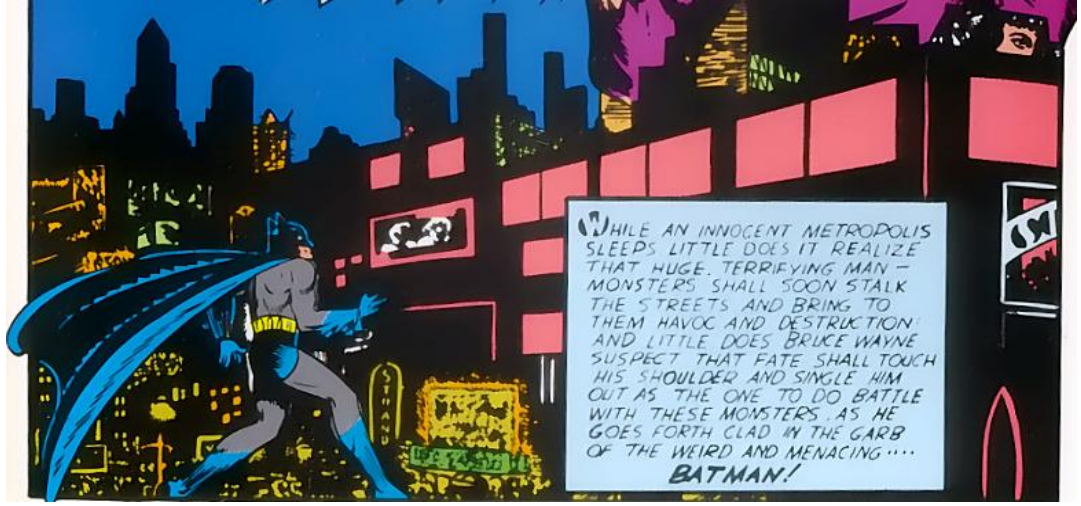
4.1 Kente Genel Bakış

İlk olarak kente genel bakış başlığı altında, kent silüeti, kentin rengi ve genel atmosferi ve kent haritaları üzerinden değerlendirme yapılarak, serinin farklı filmlerindeki Gotham anlatımları makro ölçekte ele alınacaktır.

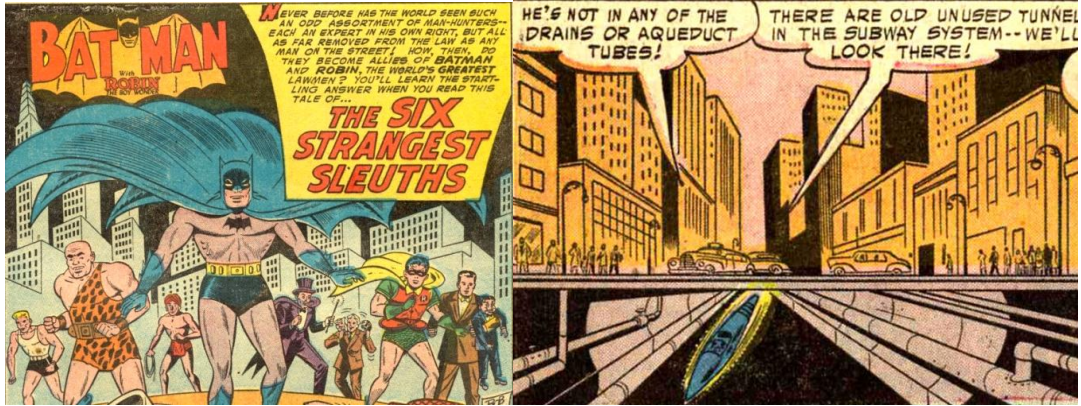
4.1.1 Kent silüeti

Gotham'ı en iyi aktaran, tanımlayan ve görsel açıdan en zengin sahnelerini sunan karelerin belki de kent silüetini izleyebildiğimiz kaynaklar olduğunu söyleyebiliriz. Teknolojinin gelişimi ve değişimiyle birlikte ortaya çıkan yeni teknik imkanlar, yaratılan mekanı direk etkilemenin yanında, farklı bakış açılarına, geniş açılı kadrjlara ve birçok film tekniğine etki ederek, kentin biçimleniş ve seyirciye aktarılışında çok önemli bir yere sahiptir. Gotham kent silüetinin oluşumunda, bu sözü edilen etmenlerin yanında, kentin kurgulanmasında her zaman bir ilham kaynağı olarak ele alınan New York kent silüetinin de etkisi büyüktür. Bu sebeple bu bölümde Gotham kent silüetinin değişimi izlenirken, aynı dönemlere ait New York silüetlerine de yer verilmiştir.

Batman çizgiromanlarına bakıldığında, 70 yılı aşkın süredir ve çeşitli kişiler tarafından çiziliyor olması ve zaman içerisinde değişen mimarlık ve kent vizyonu sebebiyle, kent silüeti açısından farklılaşan ve dönüşen bir süreç görmek mümkündür (Şekil 4.1, Şekil 4.2, Şekil 4.3, Şekil 4.4).



Şekil 4.1 : Batman çizgiromanının ilk sayısında (1940) Gotham şehri silüeti



Şekil 4.2 : Kronolojik sıra ile 1956-2000 yılları arasında Batman çizgiromanlarında görülen Gotham şehri silüetleri



Şekil 4.3 : Kronolojik sıra ile 2000-2007 yılları arasında Batman çizgiromanlarında görülen Gotham şehri silüetleri



Şekil 4.4 : 2011 yılında Batman çizgiromanlarında görülen Gotham şehri silüeti



Şekil 4.5 : 1931 yılında New York silüeti (URL-26)

Leslie H. Martinson yönetmenliğinde 1966 yılında çekilen Batman filminde, kent görüntüleri için özellikle tasarlanmış herhangi bir malzeme (set, görsel vb.) kullanılmamıştır. Bunun yerine oyuncuların arka fona yansıtılan bir görüntü önünde rol yapmaları ile açık mekan sahneleri oluşturulmuştur. Burada arka fonda yer alan kent görüntüleri, çoğunlukla California'ya aittir (Şekil 4.6).

Bu filmde Gotham şehri, orta yükseklikte, görece geleneksel cepheli, masif yüzeylerden oluşan, çeşitli ölçeklerde yapıların bir araya geldiği bir kent silüeti sunmaktadır (Şekil 4.7). Bunun yanında bazı sahnelerde arka fonda kent silüeti, gökdelenlerden oluşan yüksek yapı ve nispeten yoğun bir yerleşimi tanımlarken, hava çekimleri gibi birtakım sahnelerde, seyrek dokulu, alçak katlı yerleşim görüntüleri izlenmektedir. Bu da kendi içinde bir tutarsızlık örneği olarak yorumlanabilir. Kendi içerisinde çok fazla tutarlılık arz etmeyen görüntülerin bir araya gelmesi, hikayede ve anlatımda Gotham şehrini çok özellikli bir noktaya

koymamaktadır. Bu durum büyük ihtimalle dönemin film yapım teknikleri ve teknolojilerinin getirdiği kısıtlardan kaynaklanmaktadır.



Şekil 4.6 : 1966 Batman filminde “Gotham Şehri”



Şekil 4.7 : 1966 Batman filminde “Gotham Şehri”

Tim Burton’ın yönetmenliğinde çekilen Batman (1989) ve Batman Returns (1992) filmleri, yaratılan kentin bütününe bakıldığında birbiriyle tutarlı ve benzer silüetler sunmaktadır. Geniş ölçekte görülen bu benzerlik, kent mekanına, sokaklara, binalar ölçeğine inildikçe, bazı farklılıklar ortaya koymaktadır.

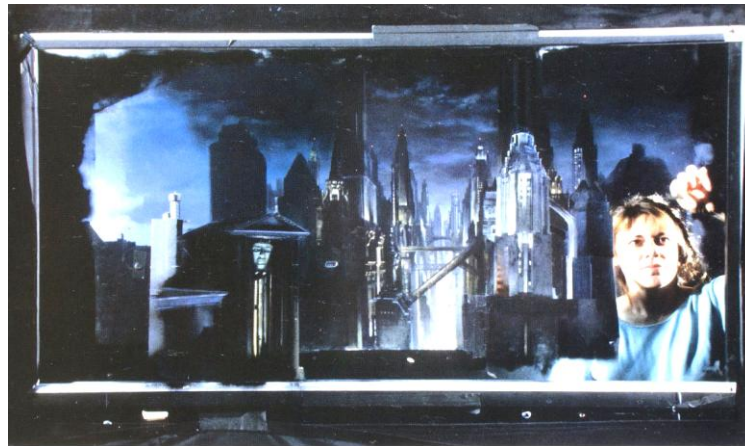
Owczarski'ye göre (2008), Tim Burton'un Gotham City fikri, New York'un (Şekil 4.10) en kötü taraflarını alıp yoğunlaştırmış, daha sonra bunları düşeyde esneterek yani yükselterek, tehlikeli, yasaklarla dolu bir şehir olarak ortaya çıkmıştır.

Prodüksiyon tasarımcısı Anton Furst, Tim Burton ile kendisinin ortak fikrinin, Gotham şehrini, endişe verici, huzur kaçırıcı, korkutucu ve tehlikeli göstermek olduğunu belirtmiştir. Furst bir röportajında Gotham'ın tasarımıyla ilgili şu sözleri kaydetmiştir:

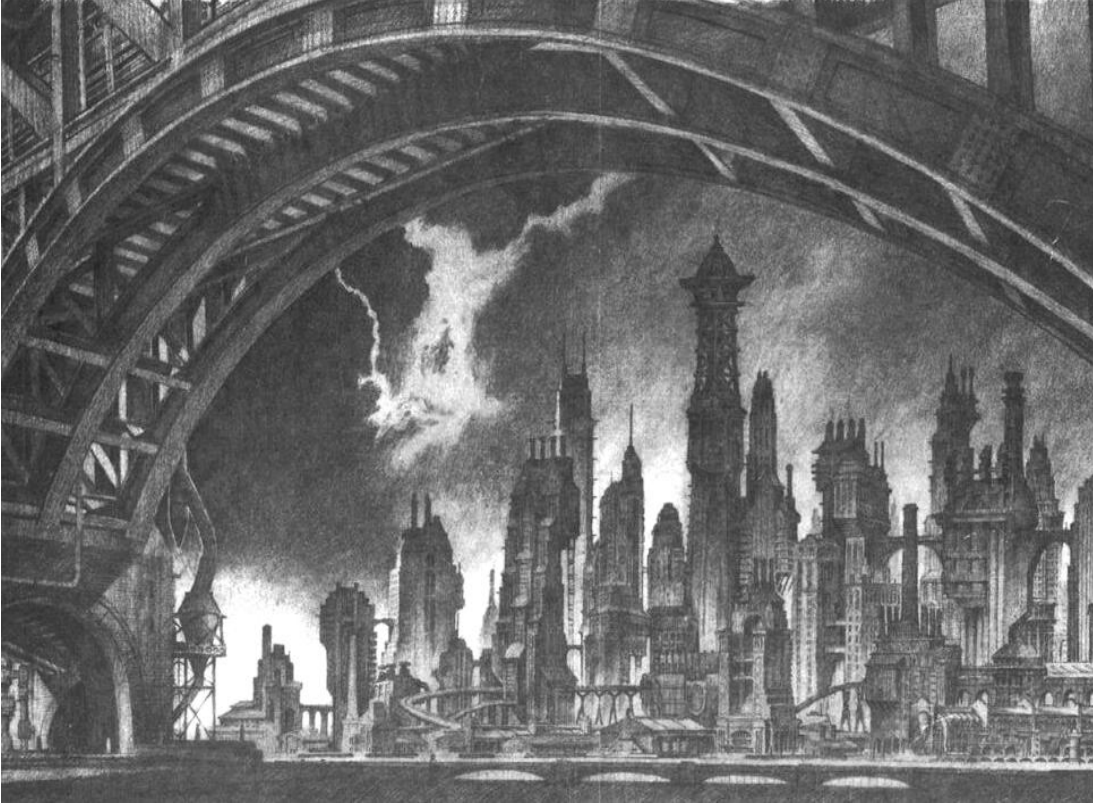
“Gotham'ın binalarında, faşizm, Alman ekspresyonizmi ve bir çeşit genel endüstriyel karışım bulunur. Sonuç ise; 1940'lardan başlayıp geleceğe uzanan bir zamansızlıktır. Işıklar ve gölgeler arasındaki yüksek kontrasttan, Gotham'ın sokaklarına yapılan odaklanmalara kadar değişen karanlık donuk renk tonları, filmin ne zaman çekildiğini anlamayı zorlaştırır. 1940'lar ya da günümüzde çekilmiş olabilir...” (Owczarski, 2008).

Film, Londra'nın dışındaki Pinewood Studyoları'nda çekilmiştir. Şehrin dışında yer alıyor olması, 95 akrelilik bir açık alan film seti ile, böylesine büyük ve kompleks yapıda bir şehir seti kurgulanmasına olanak sunmuştur. 400 m uzunluğundaki set, 1960 yılından bu yana Avrupa'da kurulmuş en geniş ve pahalı açık alan film seti olmuştur. Beş ay gibi kısa bir sürede yaratılmış olmasına karşın, film tarihinin en çok ilgi uyandıran kent vizyonlarından biri olmayı başarmıştır (Neumann,1996).

Setlerden sorumlu yapım tasarımcısı Furst, bu süreçte, ne tarihi ne de coğrafi olarak tanımlanamayacak, ancak batı metropollerini anımsatacak, kasvetli ve kabus hissi uyandıran bir kent tasarlama görevini üstlenmiştir. Furst ve Nigel Phelps, maketlere, geniş ölçekli setlere ve ‘matte painting’ denilen arka fonlara dönüştürülmek üzere çok sayıda konsept eskiz üretmişlerdir (Şekil 4.8, Şekil 4.9) (Neumann, 1996).



Şekil 4.8 : Batman Returns (1992) filmi için cam üzerine oluşturulan kent silüeti ‘matte painting’ (URL-26)



Şekil 4.9 : Anton Furst tarafından Batman 1989 için çizilen Gotham Şehri silüeti

Her iki filmde de kent silüetleri, ‘matte painting’ tekniği ile ressamlar tarafından çizilen resimler kullanılarak oluşturulmuştur. Bu resimlerin önplanında çoğunlukla bazı minyatür model parçaları bulunmaktadır. Bütüne bakıldığında; oldukça yüksek ve yoğun bir şehir dokusu görülmektedir. Sivri tepeleriyle gökyüzüne uzanan gotik üsluptaki kuleler, yer yer aralarından geçen ve binaların bazılarını birbirine bağlayan köprü ve yollar ile düşeyde katmanlar yaratacak şekilde birbirlerine örülmüştür (Şekil 4.11, Şekil 4.12).



Şekil 4.10 : 1989 yılında Manhattan silüeti (URL-27)



Şekil 4.11 : Batman (1989) filminde Gotham Şehri silüeti



Şekil 4.12 : Batman Returns (1992) filminde Gotham Şehri silüeti

Joel Schumacher'in çektiği 1995 ve 1997 tarihli filmlere baktığımızda ise, kent silüeti olarak, kendisinden önceki filmlere nazaran çok daha abartılı, gotik üslubu vurgulayan, kent silüetine devasa gölgeler düşüren heykellerin, binalar ile birlikte gökyüzüne uzandığı bir Gotham şehri ortaya çıkmaktadır. Bu defa görülen Gotham şehri, daha parlak ve rengarenk ışıklarla donatılmış olmasına karşın, ölçekte ortaya çıkan dev proporsiyon farklılıkları ve karanlık şehri bürüyen kontrast renkte parlak neonlar, şehrin silüetini daha dramatik ve ürkütücü hale getirmiştir (Şekil 4.13, 4.14).



Şekil 4.13 : Batman Forever (1995) filminde Gotham Şehri silüeti



Şekil 4.14 : Batman & Robin (1997) filminde Gotham Şehri silüeti

Prodüksiyon tasarımcısı Barbara Ling, Batman Forever ve Batman & Robin filmlerinde tasarladığı Gotham şehri için ilham aldığı noktaları şu sözlerle anlatmaktadır:

“Gotham’ın tasarımına ilk adım attığımda, aklım hem Dünya Fuarı fikrine takılmıştı. Binalar ve heykeller öylesine abartılı ölçeklere ulaşmıştı ki, insan onların yanında adeta bodur kalmaktaydı. Gotham’ın New York’un en az üç katı yüksekliğinde olmasını ve herşeyin monumental ölçeğe ulaşmasını istedim. Bu sebeple, ufak insanların devasa yapılara huşu ve korku içinde baktığı ’20 lerin, ’30 ların ve ’40 ların Dünya Fuarı’na ait birçok fotoğrafı ve filmi inceledim...” (Ling ile röportaj, URL-28).



Şekil 4.15 : 1995 yılında Manhattan silüeti (URL-27)

Christopher Nolan filmlerinde kente baktığımızda, büyük ölçüde gerçek kent görüntüleri kullanıldığını görüyoruz. Nolan, yüksek ve oldukça yoğun bir yapılaşmaya sahip kenti, olabildiğince büyük ve derin göstermeye, Gotham’ın geçirdiği tüm mimari değişimleri hissettirmeye çalışmıştır (Şekil 4.16, 4.17). Filmde kullanılan geniş plan kent görüntüleri ağırlıklı olarak Londra ve Chicago’da çekilmiştir. Bu gerçek kent görüntüleri üzerine bazı kısımlarda dijital olarak eklemeler yapılmıştır.



Şekil 4.16 : Batman Begins (2005) filminde Gotham Şehri silüeti



Şekil 4.17 : Batman Begins (2005) filmi için oluşturulan model



Şekil 4.18 : Batman Begins (2005) filminde Gotham Şehri silüeti (Montgomery, 2005)

Şekil 4.18’de görülen geniş plan kent görünümü, tamamıyla dijital ortamda yaratılmıştır. Bu görüntü için gerçek Chicago yapılarından esinlenilerek yarım milyon adet üç boyutlu bina modeli kullanılmış Gotham haritasına uygun şekilde zemine yerleştirilmiştir (Montgomery, 2005).

Batman’ın bilgisayar oyunu olan “Arkham City”de ise, şehri oluşturan iki ayrı kısım farklı şekillerde tasarlanmıştır. Bunlardan Gotham şehri, Tim Burton ve Joel

Schumacher'in Gotham tasvirlerine benzemektedir. Gotik üsluba sahip dev gökdelenlerin tanımladığı Gotham şehri arka fonda kalırken, oyunun geçtiği Arkham City, Gotham içinde, akıl hastanesinden kaçan suçluların işgal ettiği, yıkık dökük bir kentsel çöküntü alanını anlatmaktadır. Bu sebeple, gölgeler içinde yer alan Gotham silueti, yoğun, yüksek yapılaşmış, birçoğu sivri uçlu ama eski filmlerdekine nispeten daha modern yapılardan oluşmaktadır. İçinde yer alan Arkham şehri ise, orta yükseklikte, daha endüstriyel tipte, cepheleri beton ve metal malzemenin tanımladığı, deformasyona uğramış, dağınık bir kent görünümü çizmektedir (Şekil 4.19).



Şekil 4.19 : Arkham City bilgisayar oyununda Gotham ve Arkham Şehri silüetleri



Şekil 4.20 : Eliot R. Brown tarafından DC Comics için çizilen Gotham silüeti
(URL-29)

4.1.2 Kentin rengi ve genel atmosferi

Gotham şehri tasarımlarında kentin rengi ve genel atmosferine bakıldığında, çeşitli çizerlerin ve yönetmenlerin yaklaşımları arasında net farklılıklar olduğu görülebilmektedir.

Çizgiroman serisinde Gotham şehri büyük ölçüde loş, karanlık ve renksiz tasvir edilmektedir. 1970’li yıllarda çıkan serilere kadar, daha açık tonlarda ve aydınlık olarak izlediğimiz Gotham şehri, bu tarihlerden sonra daha karanlık hale gelmektedir. Özellikle yakın dönemlerde gittikçe daha karanlık, koyu ve iç karartıcı bir metropol haline gelen şehirde, suç, endüstriyel atıkların ve sanayileşmenin sebep olduğu kirlilik gibi etmenler ile derin bir kentsel çöküntü ve bozulma ön plana çıkmıştır.

1966 tarihli Batman filminde, filmin büyük çoğunluğunda aydınlık, açık ve net bir atmosfer olduğu görülmektedir. Çekimlerin çok büyük kısmının gündüz gerçek şehirlerde yapılmış olması buna etkindir. Bu sebeple, kentin genel atmosferi, suç basmış Gotham şehrinin çizgiromanlarda başlayan iç karartıcı ve bunaltıcı yönünü vurgulama konusunda zayıf kaldığı söylenebilir.

Tim Burton yönetmenliğindeki Batman filmlerine baktığımızda ise Gotham’ın hakim rengi, kara film şemasına uygun olarak kahverengi, gri veya siyahtır. Buna karşın yalnızca önemli noktalar parlak renkler ile ifade edilmiştir. Burton’ın yarattığı acımasız Gotham şehrinde, sunduğu mimarlığa faşist bir üslup ve ekspresyonist gölgeler hakim durumdadır. Filmde çok sınırlı bir renk paleti kullanmıştır, oldukça koyu renkli hatta renksiz sayılabilecek kent mekanı karanlık ve sisli, puslu bir

atmosfere sahiptir. Binalar ve kent mekanları gece görüntüleri ile aktarılmıştır. Güneşin doğduğunu neredeyse hiç göremediğimiz bu kent, açık şekilde distopik kent kalıplarına uymaktadır. Filmde işlenen endüstrileşmenin kente verdiği zarar konusu, toz bulutları, devamlı olarak mazgallardan dışarı sızan dumanlar kenti devamlı sisli ve bulanık bir görüntüye bürümektedir.

Joel Schumacher filmlerine baktığımızda ise, binalarda ve kentsel mekanda kullanılan çok renkli, parlak neonların varlığına rağmen kentin bunaltıcı ve ürpertici etkisi devam etmektedir. Bu filmlerde de kentin sürekli gece görüntülenmesi ve kontrast renklere sahip neon ışıkların yarattığı kaotik görüntü, karmaşık ve tedirginlik verici bir atmosfer yaratmaktadır. Ayrıca 1997 filminde Poison Ivy karakterinin girmesi ile, yeşil rengi vurgulayan birçok mekan kullanılmıştır.

Arkham City’de görülen kent, Burton ve Schumacher’in yaklaşımlarını harmanlayıp, daha da ileri götürmektedir. Burada, cephelerde yer alan neon ışıklara rağmen kent daha da karanlık ve daha da dumanlı hale gelmektedir. Bunun sebebi, Arkham City’nin artık yalnızca suçluların elinde olmasıdır.

4.1.3 Kent haritaları, kent içi bölgeler ve bağlantı noktaları

Bu bölümde Batman çizgiromanları, filmleri ve bilgisayar oyununda görülen Gotham Şehrine ait kent haritaları, konuya ilişkin ipucu veren sahnelerden alınan görüntü kareleri aracılığıyla analiz edilmeye çalışılacaktır. Bu şekilde, geniş ölçekte kentin dokusunun nasıl biçimlendiği ve zaman içinde nasıl farklılaştığı araştırılacaktır.

Tim Burton yönetmenliğindeki 1992 tarihli Batman Returns filminde, kenti geniş ölçekte algılamayı sağlayan az sayıda sahne bulunmaktadır. Bunun sebebi ise, dönemin sağladığı teknolojilerin, tüm kentin algılanacağı büyüklükte bir set veya model oluşturulmasına imkan tanımasıdır. Serinin bu filminde, Batman Batmobile’inde bulunan gps sistemi ile bulunduğu konumu bir ekrandan kuşbakışı olarak izleyebilmektedir. İzleyici bu sahnede kentin bir parçasını ilk defa harita düzleminde görme imkanı bulmaktadır (Şekil 4.21). Buradan da görülebildiği gibi, kent genellikle ortogonal olarak birbirini kesen, bazı bölgelerde diagonal olarak Gotham Plaza’ya yönelen yollardan oluşmaktadır. Binaların bu parseller içindeki yerleşimi ise, yola dayanan yapı blokları yerinde, parsel içinde boşlukta yüzen bir veya birkaç yapıdan oluşmaktadır.



Şekil 4.21 : Batman Returns (1992) filminde Gotham Plaza bölgesini gösteren kent haritası ve yol dokusu analizi

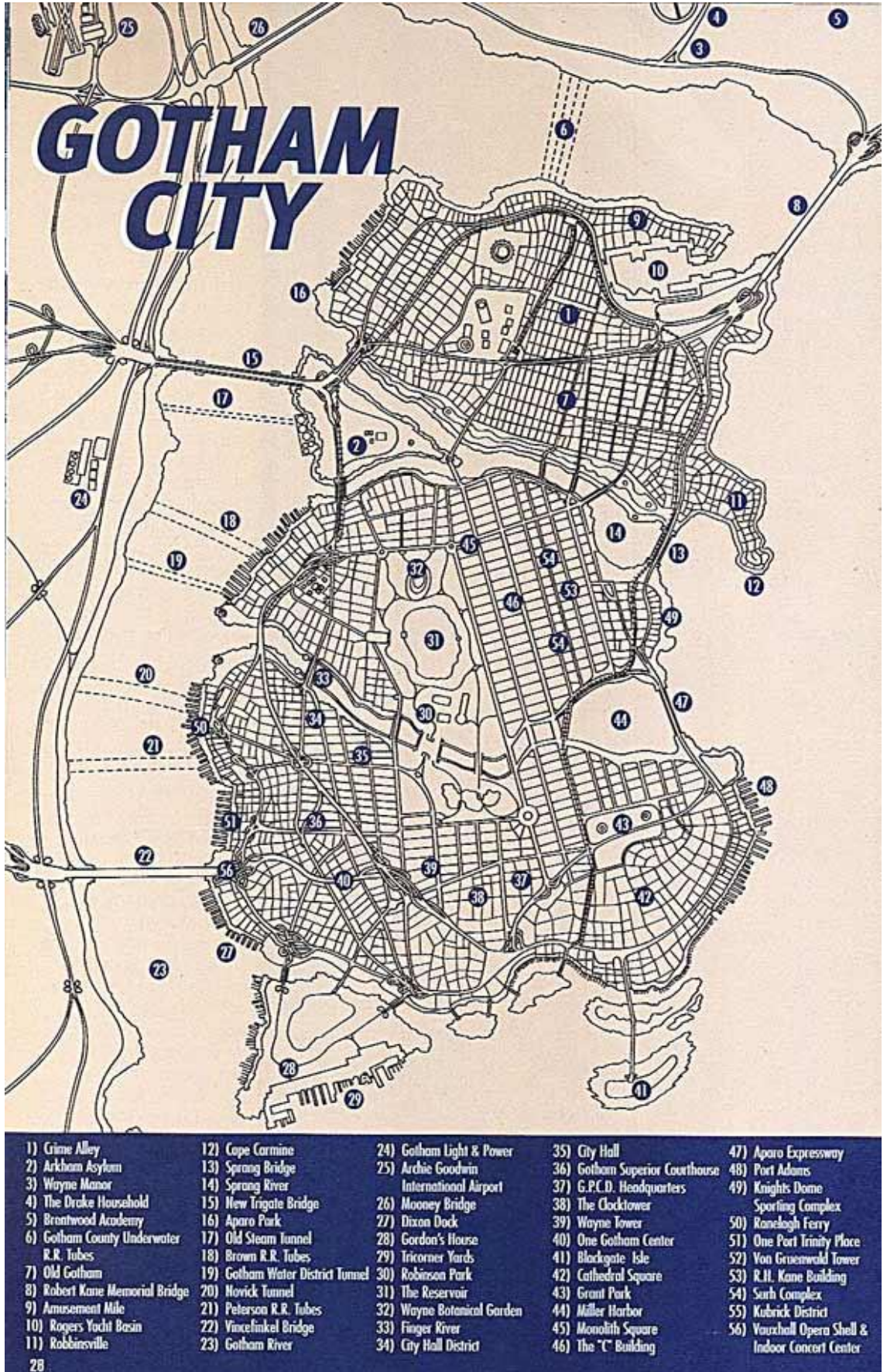
Joel Schumacher yönetmenliğindeki 1997 tarihli Batman ve Robin filmine baktığımızda, kent dokusunu oldukça geniş ölçekte ve net şekilde okumamıza olanak veren bazı hava görünüşü sahnelere rastlayabiliyoruz. Bunlar içerisinde en okunaklı olanı Şekil 4.22’de görülen sahnedir.



Şekil 4.22 : Batman & Robin (1997) filminde kentin kuşbakışı görünümü ve harita analizi

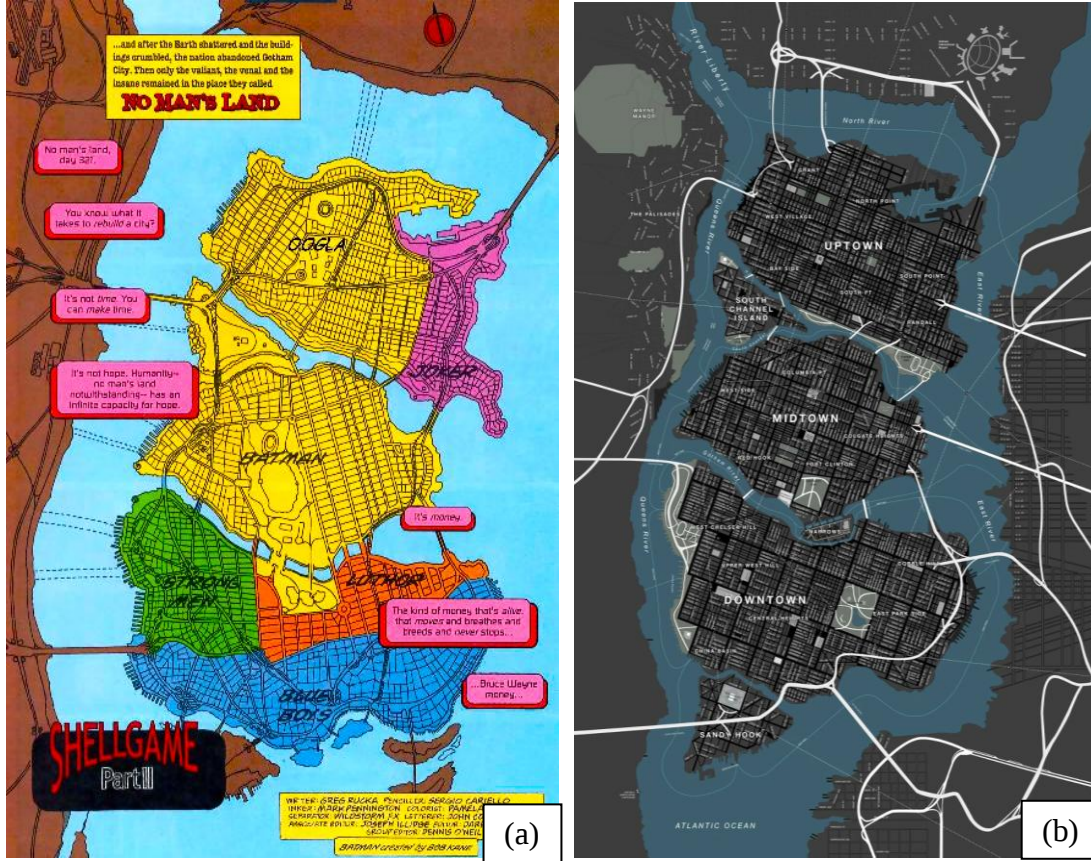
Gotham şehrine ait en kapsamlı ve sınırları tanımlı harita, 1998 yılında DC Comics tarafından Eliot R. Brown'a çizdirilen Gotham haritasıdır (Şekil 4.23). "No man's land" serisi için oluşturulan bu haritada, büyük bir deprem sonucu büyük ölçüde yok olan Gotham'ın yeniden yapılana bu modern versiyonunda, Manhattan'a benzeyen bir ada olması isteniyordu. Bu adayı anakaraya bağlayan çeşitli tüneller ve köprüler tanımlanmış, şehir bir takım bölgelere ayrılmış, ayrıca kentin önemli yapıları ve nirengi noktaları işaretlenerek adlandırılmıştır (Şekil 4.24) (URL-29). Christopher Nolan'da Gotham'ı yaratırken bu haritalardan faydalanmıştır.

Batman serisinde ve oyunlarında yaratılan Gotham Şehri, bazen kent içi bölgenmeler ile tanımlanmakta ve bu bölgelerin her biri, farklı olaylar için arkaplan yaratmaktadır. Bazen yatayda birbirinden net çizgiler ve sınırlar ile ayrılan bu bölgeler, bazen de yeryüzü düzlemine dik olarak düşeyde ortaya çıkmaktadırlar. Örneğin Tim Burton'ın 1992 tarihli Batman Returns filminde, ana karakterlerden biri olan Penguen karakteri için yaratılan yeraltı bölgesi, şehrin içinde yer alan terk edilmiş atıl hayvanat bahçesinde başlayan ve kanalizasyon sistemi boyunca şehri dolaşan bir suç mahali gibidir. Bunun bir örneği de Dark Knight Rises (2012) filminde yaratılan Bane karakteri için kullanılmıştır. Olay örgüsüne arkaplan olarak yaratılan yeraltı kanalizasyon şehri, Gotham'ın en büyük suç örgütünü barındıran gizli bir labirent gibidir. Aynı zamanda tüm filmler, oyunlar ve çizgiromanlarda Batman (Bruce Wayne) karakterinin yaşadığı malikanenin altında da gizli bir sığınak olan Batcave yaratılmıştır.



Şekil 4.24 : Eliot R. Brown tarafından DC Comics için çizilen Gotham haritasında önemli yerler (URL-29)

Gotham şehrine ait ilk kent haritaları daha öncede belirtildiği gibi Dc Comics tarafından “No mans land” serisi için oluşturulmuştur. Bu haritalardan bazıları şehri mahallelere, kişilere ait bölgelere (Şekil: 4.25 (a)), coğrafi kriterlere (Şekil: 4.25 (b)) göre bölgelendirmektedir. Tüm bu haritalarda ve anlatılarda bulunan ortak özellik ise, adalardan oluşan kentsel bölgelerin birbirlerine köprüler ile bağlanmasıdır.



Şekil 4.25 : (a) Gotham Şehrini kişilere ait bölgelere ayıran harita (<http://batmangothamcity.net>), (b) Gotham Şehrini coğrafi kriterlere göre bölgelendiren harita (URL-30).

Batman fimlerinde Gotham şehrinde yatayda yaratılan bölgelere baktığımızda ise, karakteristik açıdan farklılığını ortaya koyan en belirgin örnek, Batman Begins (2005) filminde görülen Narrows bölgesidir. Hong Kong'daki Kowloon Walled City (Şekil 4.26) bölgesinden esinlenilerek tasarlanan bu alan, filmde Arkham akıl hastanesinin de içinde bulunduğu, Gotham genelinden farklı olarak organik dokuya sahip, yalnızca köprülerle bağlanılabilen, yoğun, tehlikeli, distopik bir kentsel çöküntü alanı olarak tasvir edilmiştir. Bu bölgeye ait görüntüler Şekil 4.27'de görülen minyatür maket üzerinden yapılan çekimlere, bilgisayar efektleri eklenerek oluşturulmuştur (Şekil 4.28).



Şekil 4.26 : Batman Begins (2005) filminde Gotham içinde yer alan Narrows bölgesi yaratılırken esinlenilen Kowloon Walled City, Hong Kong (URL-31).



Şekil 4.27 : Batman Begins (2005) filminde Gotham içinde yer alan Narrows bölgesine ait maket görüntüsü (Seymour, 2005).



Şekil 4.28 : Batman Begins (2005) filminde Narrows bölgesi.

4.2 Kentin ve Kent Mekanının Bileşenleri

Çalışmanın bu bölümünde, öncelikle geniş ölçekte incelemeye alınan Gotham kenti, kendisini oluşturan bileşenlere ayırarak, alt ölçekte incelenecektir. Bu aşamada Gotham kentini oluşturan kentsel bileşenler, çeşitli teorisyenlere ait literatürde yer alan kent mekanı ve bileşenlerine dair tipolojiler ve Gotham şehrini oluşturan, karakteristiklerini vurgulayan özel mekanlar, alanlar ve detaylar dahilinde belirlenmiştir.

Bu noktada, Gotham kentini oluşturan meydanlar, sokak/yol dokusu ve yapısı, nirengi noktaları ve önemli kent imgeleri, kent içi bölgeler ve bağlantı noktaları, ulaşım yapısı, binalar, kentsel donatılar ve “heykeller” incelemeye dahil edilecek alt başlıklar olarak belirlenmiştir. Daha önceki bölümlerde olduğu gibi, gelişimin izlenebilmesi açısından, alt başlıklar kronolojik sıra ile aktarılacaktır.

4.2.1 Meydanlar

Batman serisinde Gotham meydanları aslında bir araya gelinen, toplanılan kamu alanları olarak, birçok olayın zemininde yer alan önemli kentsel oluşumlar olarak görülebilir. Bununla beraber, teknolojinin değişimi ile gelişen film yapım teknolojileri, diğerlerinde olduğu gibi bu mekanların biçimlenişine dair önemli farklılıklar ortaya koymaktadır. Örneğin ilk filmlerde, fiziksel setlere, maketlere ve resim fonlara (matte painting) ağırlık verilmesi sebebiyle, meydanlar ve meydan gibi oluşumlar, daha fazla önem kazanıp, sıklıkla kullanılırken, bu teknikler geliştikçe, kentin bütününe bakmak, geneli görmek daha mümkün hale geldiğinden, geniş plan görüntüler daha fazla ağırlık ve önem kazanmaya başlamıştır. Özellikle Joel Schumacher’in yönettiği serinin dördüncü filmi Batman&Robin (1997)’de kullanılan teknolojiler sayesinde oluşturulan geniş plan kent görünümüleri, tek mekanda durağan sahnelerin yerine sürekli olarak sokakları izleten hızlı aksiyon sahnelerinin tercih edilmesine olanak sağlamıştır. Bu sebeple meydan gibi mekanlar yerine yollar, sokaklar ve onu oluşturan çevre, görüntülerde daha fazla ağırlık kazanmıştır.

İlk filmlere baktığımızda, kentsel bileşenleri yönüyle daha kolay tanınabilir, hakim olunabilir şehir kurguları görmekteyiz. Örneğin Tim Burton’ın 1992 tarihli ‘Batman Returns’ filminde Gotham’da tüm önemli olayların gerçekleştiği yegane mekan olarak ‘Gotham Plaza’yı görebiliyoruz. Bu filmde Gotham Plaza, kentin en önemli

odak noktası olma özelliğini taşımaktadır. Dönemin teknolojileri de dikkate alındığında kamera açılarının sokak ve göz hizasında kullanıldığını, kadrajın ise yalnızca bu kapalı meydanı kapsadığını görmekteyiz.

Gotham Plaza'nın set tasarımına bakıldığında New York'ta bulunan Rockefeller Center önündeki meydandan esinlenildiği düşünülebilir (Şekil 4.29, 4.30). Meydan hem biçim hem de üslup olarak oldukça benzer özellikler göstermektedir. Kapalı ve sınırları tanımlı bir dikdörtgen meydan olarak tasarlanan Gotham Plaza, Tim Burton'ın ifadesiyle eski bir Amerikan şehrini anımsatması istenen Gotham için, eski ve yeninin, bozulmanın ve faşizmin bir arada bulunduğu bir meydan şeklinde tasarlanmıştır.

“Bu zavallı kent sakinleri noeli, 12 metrelik görkemli ağacın etrafında ama Gotham Plaza'yı çevreleyen heybetli binaların yarattığı iç karartıcı sıklıkta kutlamaya çalışmaktadırlar” (URL-32).



Şekil 4.29 : Gotham Plaza, Batman Returns (1992)



Şekil 4.30 : Rockefeller Center, New York 1995 (URL-27)

Joel Schumacher'in 1995 yılında çektiği ilk Batman filminde önceki filmde görülen nitelikte, yayalara ait ve toplanmaya müsade eden bir meydan oluşumu izlenmemektedir. Bunun yanında, filmin başında görülen alan (Şekil 4.31, 4.32) yaya ile aracın bir arada bulunduğu, parlak neon ışıkların, tabelaların ve insan/taşıt trafiğinin yarattığı kaos ve kalabalık görüntüsü ile Times Meydanı'ndan esinlenilmiş gibi görünmektedir. Prodüksiyon tasarımcısı Barbara Ling'in bu sahnede ve kenti gösteren birçok sahnede, Blade Runner'da yaratılan fütüristik reklam kentinden esinlendiği görülebilir.



Şekil 4.31 : Batman Forever (1995)



Şekil 4.32 : Batman Forever (1995) filminden set görünümü (URL-25)



Şekil 4.33 : Times Meydanı, New York (URL-33)

Dördüncü filminden itibaren ise, kent yapısı, hava görünümünden izleyebildiğimiz üzere giderek birbirini dik açılarla kesen lineer yollar ve bunlara paralel yerleşen oldukça yüksek gökdelenlerden oluşmaya başladığından, meydanlaşma gibi oluşumlar fazla dikkati çekmemektedir. Bu filmde artık, film yapım teknikleri yardımıyla da, kovalama ve takip sahnelerine fon oluşturan sokaklar ön plana çıkmaktadır.

Christopher Nolan yönetmenliğinde çekilen Batman filmlerinde, ağırlıklı olarak gerçek kent görüntüleri kullanıldığından (Chicago, Pittsburgh, Los Angeles, New York, Newark, New Jersey, Londra, Glasgow) kente dair geniş plan çekimlere ağırlık verilmiştir. Bu filmlerde yaratılan kent mekanı ızgara sistemli yol dokusunu ön plana çıkaran, meydan gibi oluşumlara pek rastlanmayan bir kurgudur. Öyle ki, bir toplanma etkinliği söz konusu olduğunda büyük bir meydan yerine, önemli yapıların önünde ki geniş bulvarlar kullanılmaktadır (Şekil 4.34).



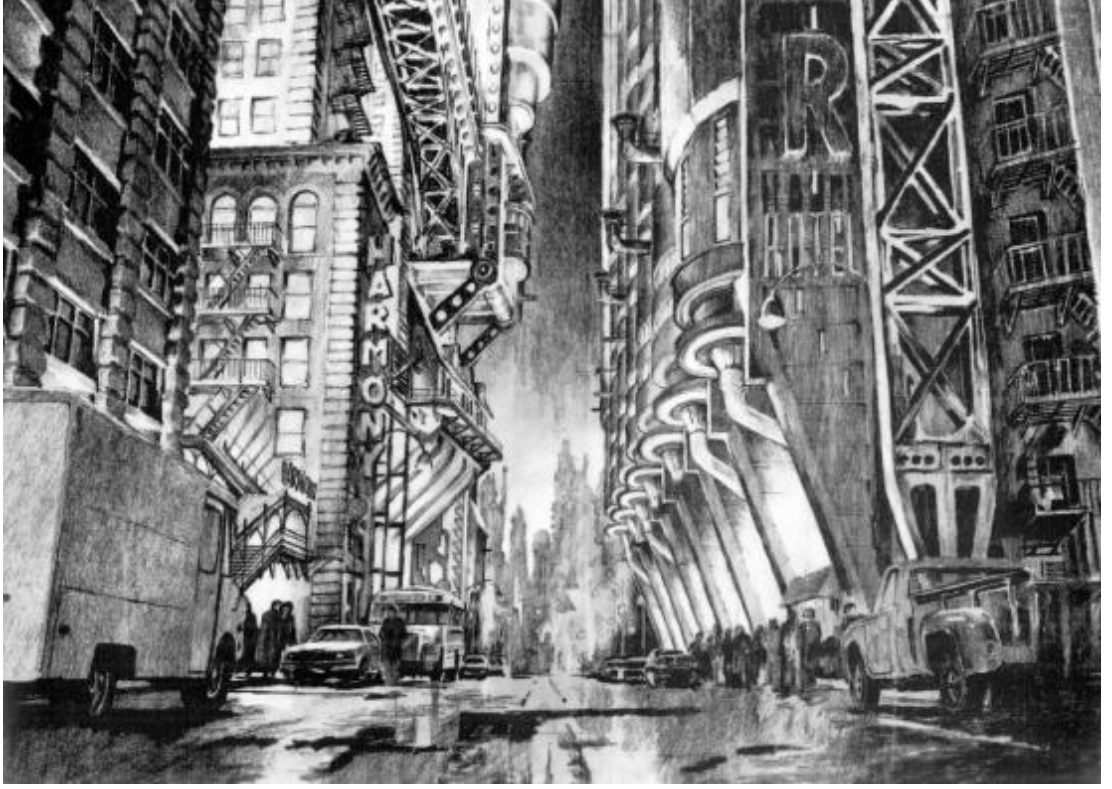
Şekil 4.34 : Nolan tarafından çekilen The Dark Knight (2008) filminde meydan kullanımı örneği.

4.2.2 Sokak/yol dokusu ve yapısı

Batman serisinde yaratılan sokak dokusunun, her film için kendine özgü bazı nitelikleri olduğu görülse de, arkaplanda yer alan tasarım fikirlerinin ve yaratılmak istenen çevrenin karakteristik açıdan benzer nitelikler taşıdığı söylenebilir. Bu açıdan bakıldığında, Tim Burton ve Joel Schumacher tarafından çekilen filmlerde, Gotham sokakları minyatür modeller ve onu tamamlayan arkaplan boyamaları üzerinden (Şekil 4.36, Şekil 4.37) resmedildiği için, daha kurgusal ve alternatif bir gerçeklik yaratıldığını görmekteyiz.

Tim Burton tarafından çekilen filmlerde yaratılan sokak yapısı, oldukça karmaşık, yoğun ve boğucu bir atmosfere sahiptir. Sokakları tanımlayan yegane unsur, kıyısında yer alan gökdelenlerdir. Yapı yüksekliğinin sokak ve caddelerin genişliğine

oranı oldukça yüksek olduğundan, cephelerinde suçu, kirliliği ve kentsel bozulmayı resmen bu devasa yapılar insanın üzerine gelmekte, baskı oluşturmaktadır.



Şekil 4.35 : Prodüksiyon tasarımcısı Anton Furst tarafından Batman (1989) filmi için çizilmiş eskiz çalışması (Url-34)

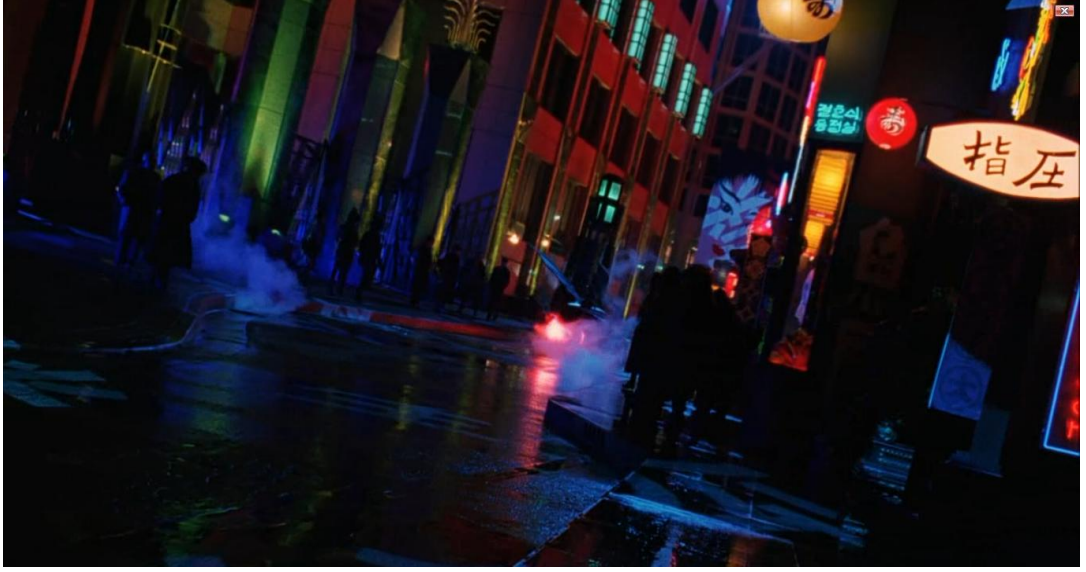


Şekil 4.36 : 1989 tarihli Batman filminde Gotham sokakları görünümü



Şekil 4.37 : 1989 tarihli Batman filminde Gotham sokaklara ait setin oluşturulması (URL-30)

Joel Schumacher yönetmenliğinde çekilen Batman filmlerinde eskiye oranla daha fazla ön plana çıkan sokak ve caddeler, aksiyon sahnelerinin arkaplanını oluşturan önemli bir bileşen durumundadır. Burada Schumacher'in yaratmayı tercih ettiği karikatürize şehrin etkisi, sokak mekanına da etki etmiş durumdadır. Daha düzenli ve bütüncül bir şehir dokusu yaratılmış ancak mümkün olan her noktada kullanılan neon ışıklar, tabelalar, billboardlar, fosforlu graffitiler gibi unsurlarla, karmaşık, yorucu ve bozulmaya uğramış bir sokak mekanı tanımlanmıştır (Şekil 4.38).



Şekil 4.38 : 1989 tarihli Batman filminde Gotham sokakları görünümü

Christopher Nolan filmlerinde ise, gerçek kent görüntüleri kullanılmış ancak, kamera açılarıyla yaratılan perspektif, sokakları olduğundan daha dar, yapıları ise daha yüksek hissettirmede yardımcı olmuştur. Yüksek katlı modern yapıların cephe oluşturduğu bu steril görünümlü sokakların dışında, bilinen eski Gotham sokaklarına referans veren Narrows Bölgesi, eski, yıkık, güvensiz ve kaotik sokaklardan oluşan bir kentsel çöküntü alanıdır. Bu bölge organik sokak dokusuna sahip, daha alçak yapılarla çevrelenmiş bir alandır. Bu kısım gerçek kent görüntülerinin tersine, tasarlanmış bir bölge olarak hem kara film şemasına uygun karanlık, rutubetli, tedirgin edici bir yapıdadır, hem de yapılaşmada ve kent mekanını oluşturan tüm yapısal bileşenlerde endüstriyel/gotik unsurlara ağırlık verilmiştir (Şekil 4.39).



Şekil 4.39 : Batman Begins (2005) filminde Narrows bölgesine ait sokaklar

Yaratılan veya ekrana yansıtılan sokak mekanı ne kadar farklılaşsa da, temelde Gotham şehri sokakları tüm filmlerde, hikayeyi destekleyen en önemli unsurlardan biri olarak, kaygı uyandırmaya yönelik, bakımsız, karanlık, iç karartıcı, kaçacak yer bırakmayacak derecede sıkışık bir dokuya sahiptir. Yol dokusu ise, zamansız bir kenti tasvir etmesi istenen bu kentte, birbirini dik kesen sokaklar ve caddelerden oluşan ızgara sistemden oluşmaktadır. Bu da kendi kendine gelişmiş organik yapılı bir yerleşim yerine, planlanarak gelişmiş düzenli bir kent dokusu ortaya koymaktadır. Düzensizlik, sokakların kendi yapılarında ortaya konulmuştur.

4.2.3 Nirengi noktaları ve önemli kent imgeleri

Gotham bir kurgu kent olmasına rağmen, tarihi ve geçmişi olan bir kent olarak tasarlanmıştır. Gerçekçi olması istenen bu kurgu kenti tanımlayan belli öğeler yaratılmıştır. Bunların neredeyse tamamı mimari yapılarıdır

Tim Burton tarafından çekilen 1989 ve 1992 tarihli Batman filmlerinde, Gotham kentini tanımlayan en önemli imgeler, Gotham Katedrali, Gotham Belediyesi ve Polis Merkezi olarak sıralanabilir. 200 yıllık tarihi olan bir kentin katedrali de tarihi bir görünümde resmedilmiştir. Bu yapının tasarımında Antonio Gaudi'nin Sagrada Familia Katedrali'nden esinlenildiği bilinmektedir. Gotham Katedrali daha sonra çekilen filmlerde kent içindeki bu önemli yerini kaybetmiştir.

Joel Schumacher tarafından çekilen filmlerde, Gotham Polis Departmanı, Arkham Akıl Hastanesi, Belediye Binası, ve New York'a referans veren Özgürlük Anıtı kenti

tanımlayan önemli nirengi noktaları olarak ortaya çıkmaktadır. Bunların dışında, heykeller üzerinde yükselen rasathane binası, anıtsal niteliği ve abartılı tasviri ile, kent merkezinde yer almasa da, filmin önemli yapılarından biri haline gelmektedir.

Christopher Nolan tarafından çekilen serinin son üç filminde, kenti tanımlayan ve yüksekliği ve hacmiyle silüetin baskın unsuru haline gelen yapı Wayne Tower olarak değişmektedir. Bu filmlerde gerçek kent görüntüleri kullanılmasına karşın, kenti Gotham olarak aktarabilmek adına Wayne Enterprises, Narrows Bölgesi gibi kısımlar dijital veya minyatür model olarak tasarlanıp, kent görüntüleri içine yerleştirilmişlerdir (Şekil 4.40).



Şekil 4.40 : Gotham silüetinde baskın unsur haline gelen Wayne Tower (Görüntü tamamıyla dijital ortamda oluşturulmuştur) (Montgomery, 2005).

4.2.4 Ulaşım yapısı

1989 tarihli Batman filminde kentte ulaşım köprülerle, binalar arası yüksek katlarda bulunan yaya ve araç yolları ile sağlanmaktadır ve bunlar genellikle sonradan eklenmiş gibi duran çelik strüktür yapılardır. Filmde kullanılan taşıtlar hep filmin genelindeki zamansızlık kavramını olduğundan eskiye, 1970'lere götürmeye çalışıyor gibidir. New York'taki gibi kent içerisinde giden üst raylı taşıma sisteminin varlığı burada da hissettirilmiştir. Fakat tren veya üste taşıma yolları varlığını hissettirmesine rağmen hiç bir aktif görüntüde kullanılmamıştır. Geçitlerin düzenlendiği ana caddeler çok geniş değildir (Şekil 4.41).



Şekil 4.41 : Anton Furst tarafından Batman (1989) filmi için çizilen ulaşım sistemini gösteren eskiz (URL-25)

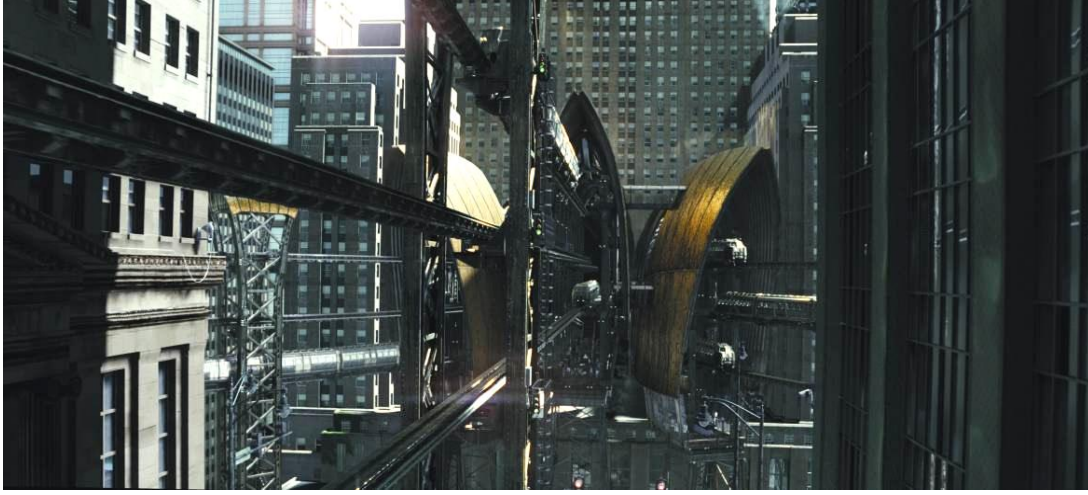
1992 tarihli Batman Returns filminde, ilk defa şehrin alt tarafı göz önüne serilmekte, Penguenin kullandığı, yer yer botlarla ulaşım sağlanan yer altı tünelleri görülmektedir. Film kış aylarında görüntülediği için yoğun yağan kar dolayısıyla çok fazla araca rastlanmamaktadır. Şehirde yer yer üst katlarda binalar arası geçiş yolları görülmektedir.

1995 ve 1997 tarihlerinde çekilen Batman filmlerinde ise, ana aksları dikey olarak kesen diğer akslar köprülerle farklı kotlara çekilmiştir. Binaları birbirine bağlayan metal konstrüksüyonlu köprüler diğer filmlerdekine nazaran çok yoğun ve kenti bir ağ gibi sarmaktadır. Mimaride kullanılan gotik üslup köprülerin strüktürlerinin tasarımında da kullanılmıştır, burada yalnızca köprüler değil ona ek olarak, zeminde görülen geniş bulvarların birer örneği de viyadük gibi binaların arasından yükseltilmiş yollar şeklinde devam etmektedir. Köprüler yalnızca binaların arasından değil bazıları binaların içlerinden de geçerek devam etmektedir (Şekil 4.42). Bunun yanında helikopter gibi hava taşıtları kullanımında oldukça yoğun görülmektedir.



Şekil 4.42 : Batman Forever (1995) filminde binalar arası köprüler

Christopher Nolan filmlerine baktığımızda daha önceki Gotham şehri tasvirlerinde yer alan köprü ve viyadük yollar yerlerini kent içi önemli noktaları birbirine bağlayan tek bir “Monorail” havaray sistemine bırakmıştır. Bu ulaşım sistemi için Tokyo’da bulunan benzerlerinden esinlenilmiştir. Filmde gerçek mekanların kullanılması sebebiyle önceki filmlerdeki kadar abartılı bir ulaşım ağı tasarlanmamıştır, bunun yerine bu raylı ulaşım sistemi gerçek kent görüntülerine bilgisayar efektleri kullanılarak eklenmiştir (Şekil 4.43). Yeryüzü düzlemindeki ulaşım sistemine baktığımızda ise çeşitli boyutlarda cadde ve sokakların yanında yer yer yeraltından giden ve geniş otoparkları andıran tüneller, otobanlar kullanılmıştır.



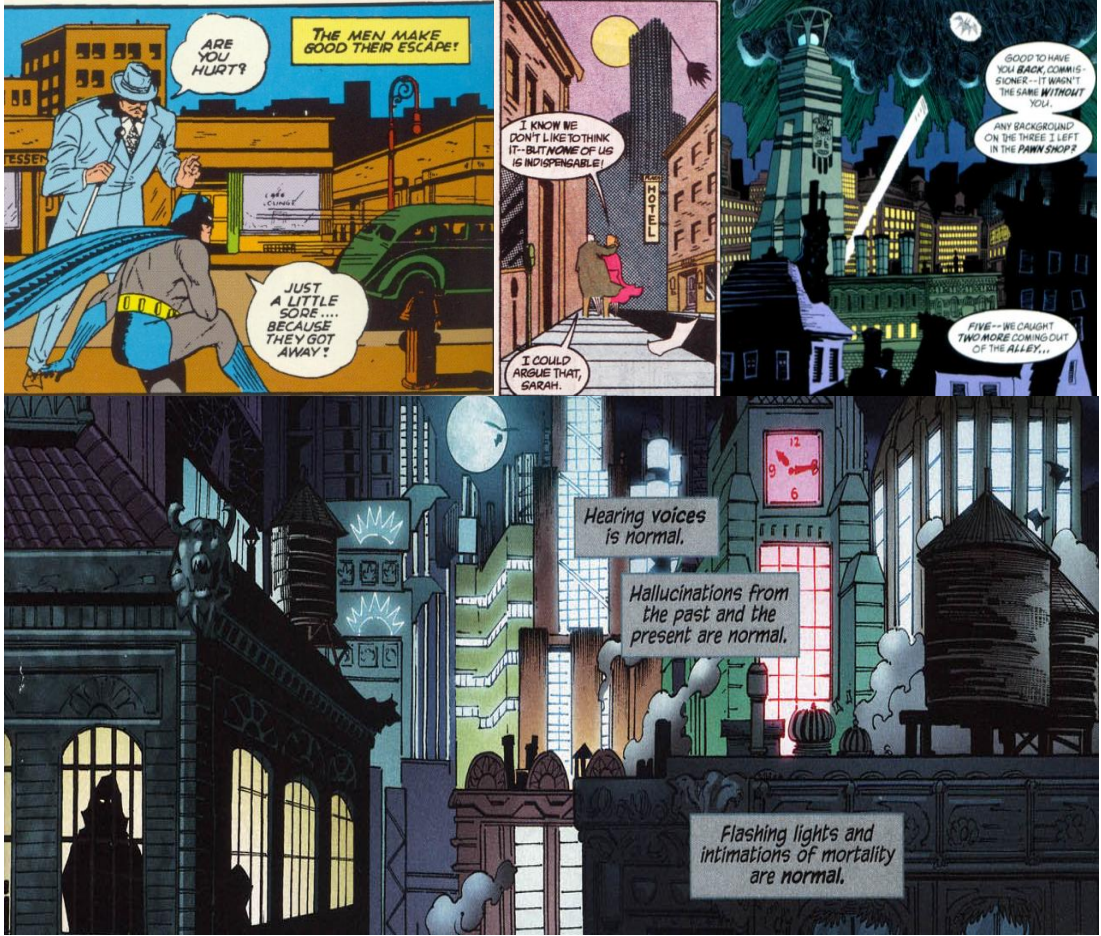
Şekil 4.43 : Chicago’ya ait bir kent görüntüsüne, dijital olarak eklenmiş raylı sistem (Montgomery, 2005)

4.2.5 Binalar (Mimari)

Literatürdeki örneklerine bakıldığında, mimariden bu kadar fazla esin kaynağı kullanan ve mimari ve kenti başrole koyan bir örnek bulmak oldukça zordur. Bu bakış açısıyla, Gotham ve onu inşa eden hayali mimarların, hikayenin başlangıcından beri en önemli karakterlerden olduğu söylenebilir.

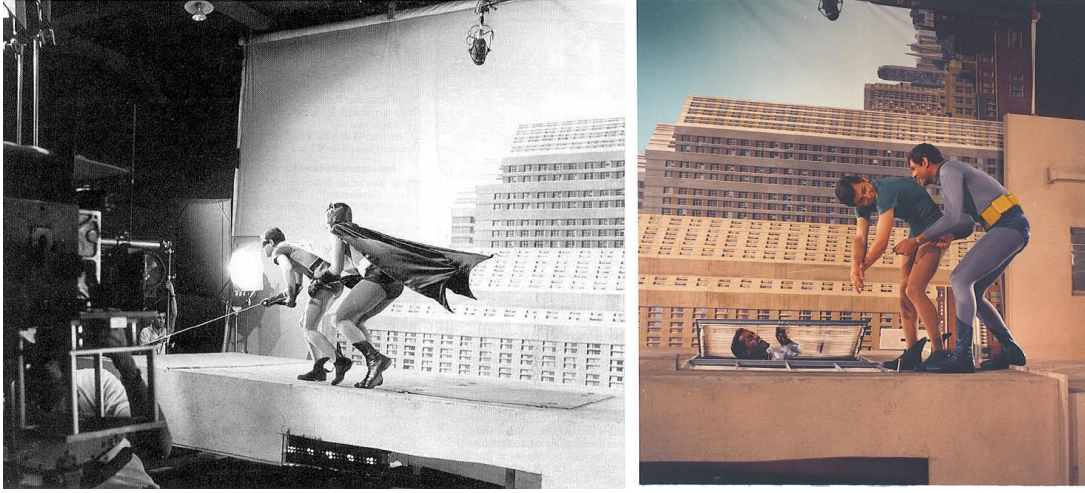
Batman serisinin ilk çizgi romanlarında kentin, binaların görüldüğü gündüz sahnelerinin çizimlerinde sadece bina yükseklikleri ve yakında planda yer alan bina cephelerinin bir kısmı resmedilmiştir. Gece sahnelerinde ise binalar birbirlerinden, değişik renklerle aydınlanan iç mekanları sayesinde ayrılmaktadır. İlk dönem Batman çizgi romanlarında mimarinin yansıtılmasında çok fazla detaya yer verilmediği söylenebilir. İlerleyen dönemlerde çizim ve baskı teknolojisinin de gelişmesi ile binalar daha fazla detaylandırılarak ve birbirlerinden ayrıştırılmaları

için renklendirilerek çizilmeye başlanmıştır. Binalar kent merkezinde daha yüksek katlı, çelik ve camın bir arada kullanıldığı cephelerden oluşmaya başlamıştır. Zaman zaman Gotham merkezinde bulunan binalar postmodern bir yaklaşım ile form kazanmaya başlamıştır. Son dönem Batman çizgi romanlarında ise dijital ortamda üretim ile kolaylaşan çizim ve renklendirme işlemleri sayesinde, artık binaların perspektifte, yakın veya uzak olması önemini yitirmiştir. Kütlelerin cephelerindeki dolu - boş oranları, mimari üslupları ve yükseklikleri gibi detaylara daha fazla önem verilmiştir (Şekil 4.44).



Şekil 4.44 : Batman Çizgiromanlarında mimarinin kronolojik değişimi

1966 tarihli Batman filminde, var olan kent çekimleri üzerinde rol yapıldığı için günün teknolojisi ve mimarisini gösteren binalara yer vermektedir. Şekil 4.45'teki gibi çekim için yaratılan setlerde ise arka planda kullanılan bina görüntülerinde daha yüksek ve çok katlı binalara yer verilmiştir. Buna karşın daha önce kent silüetinde görüldüğü üzere, kent tasvirinde kullanılan genel görüntülerde kentin genel olarak az katlı ve seyrek dokulu olarak yapılaştığı görülmektedir. Bina cephelerinin, bazı istisnalar dışında ağırlıklı olarak beton ve masif yüzeylerden oluştuğu görülmektedir.

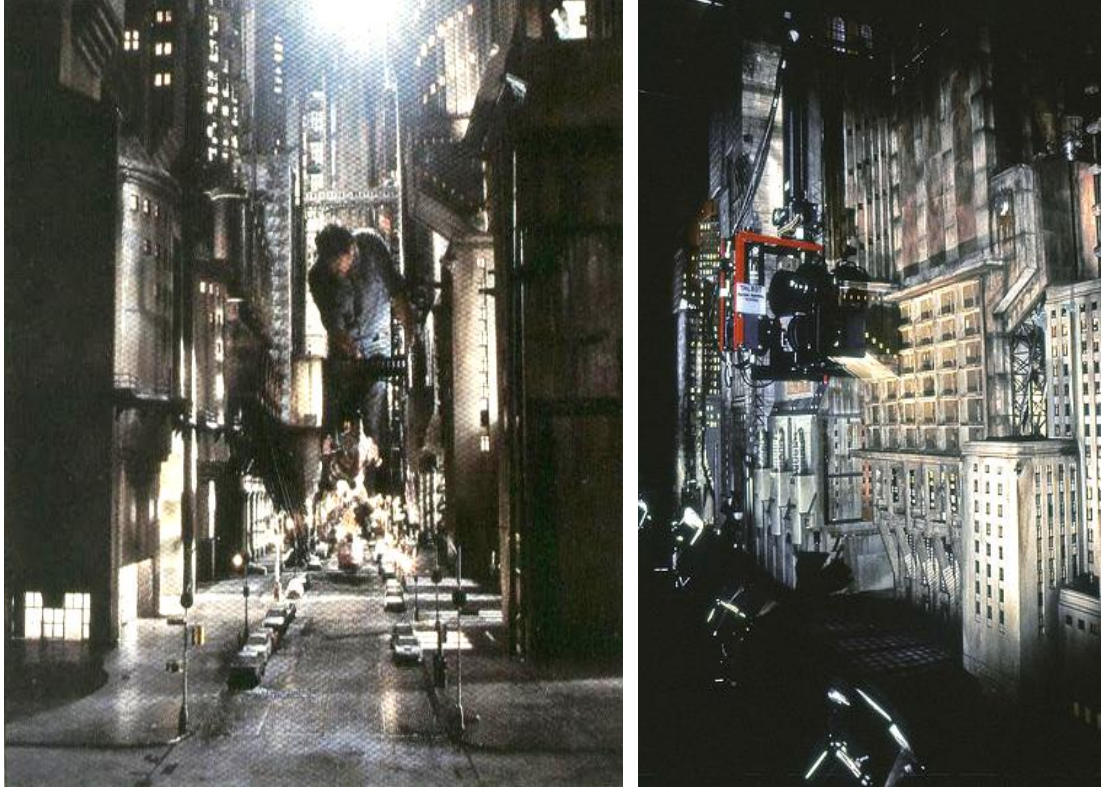


Şekil 4.45 : Batman (1966) filminde arka fonda binaların görüldüğü sahnenin çekimi (URL-35)

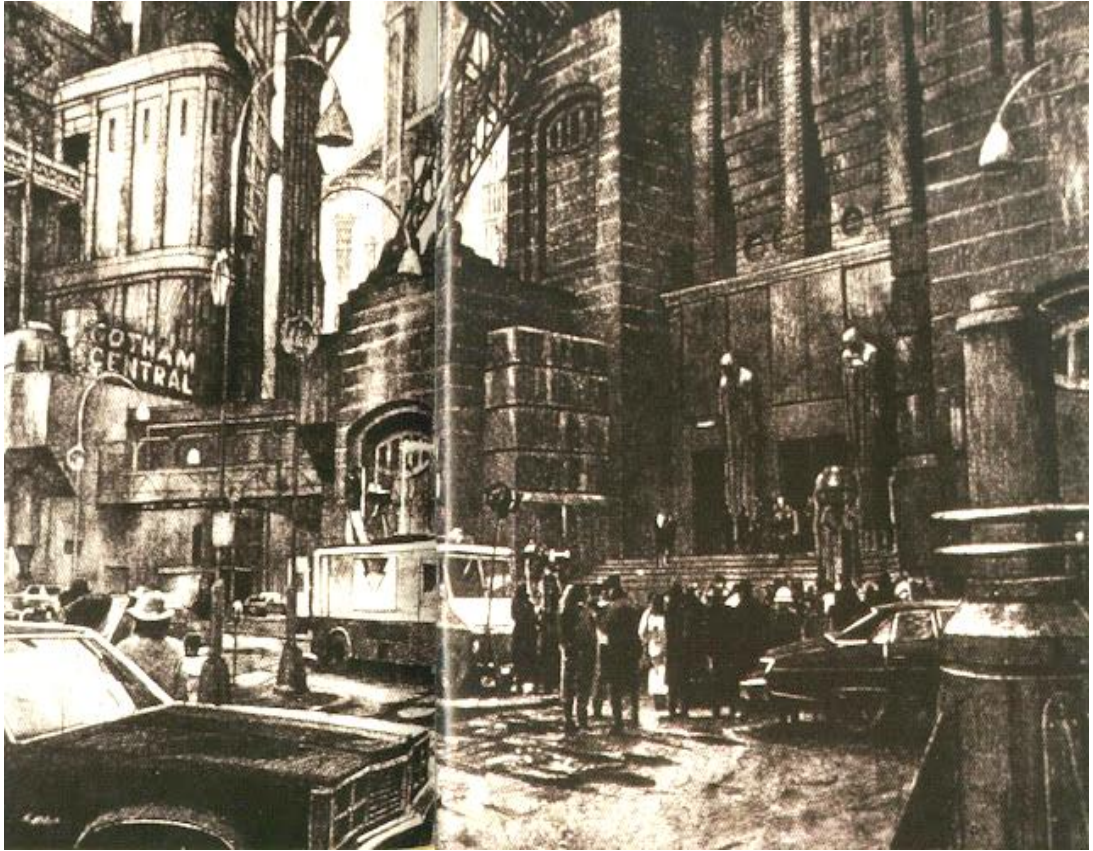
1989 tarihli Batman filminde, Gotham şehri, gotik kuleler ve sivri kemerlerden oluşan, karanlık caddeler üzerinde yükselen dev gökdelenlerin hakimiyetindedir. Mimari açıdan bu film, Prodüksiyon tasarımcısı Anton Furst tarafından, içlerinde kumtaşı binaların, modern brütalizmin, gotik mimarinin ve İtalyan fütürizminin bulunduğu, az miktarda faşist mimari üslup ve art deco akımlarına da rastlanabilen birçok tarzın bir araya geldiği hibrid bir kent tasarlanmıştır. Burton'ın yarattığı acımasız Gotham şehrinde, sunduğu mimarlığa faşist bir üslup ve ekspresyonist gölgeler hakim durumdadır. Filmde çok sınırlı bir renk paleti kullanılmıştır. (Plouffe, t.y.).

Filmdeki Gotham Şehri, Gotham Katedrali başta olmak üzere, büyük ölçüde kule binalardan oluşmaktadır. Bu açıdan Fritz Lang'ın 1927 tarihli filmi Metropolis'i çağrıştırdığı söylenebilir. Bu yüksek binalar adeta, Gotham şehri sakinlerinin üstüne giderek, baskın bir tehlikenin varlığını hissettirmektedirler.

Anton furst tarafından Batman 1989 filmi için çizilen mimari eskizler (Şekil 4.47, 4.49), daha sonra DC Comics tarafından 1990'lı yıllarda çizgiromanlarda da kullanılmıştır (Aquino, 2009).



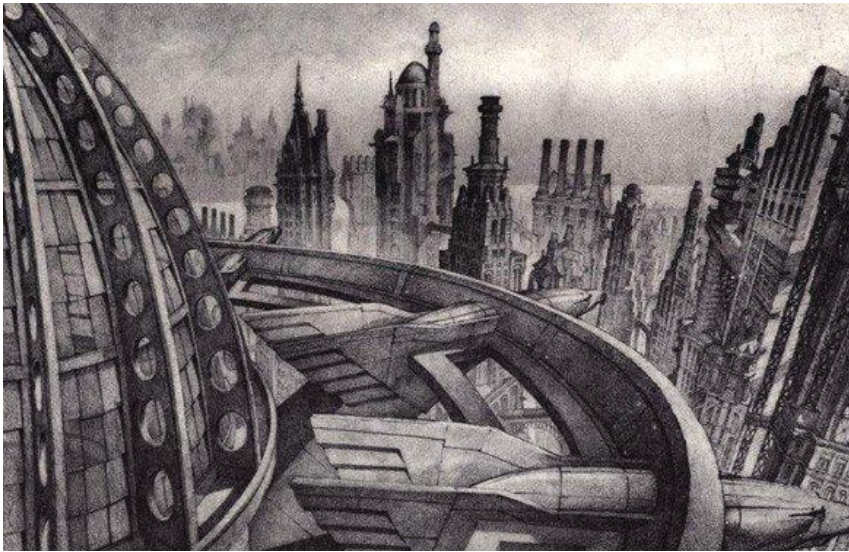
Şekil 4.46 : Batman 1989 filmi için inşa edilen minyatür model (Aquino, 2009)



Şekil 4.47 : Batman 1989 filmi için çizilen Gotham Central Polis Merkezi'ne ait eskiz (Aquino, 2009)



Şekil 4.48 : Batman 1989 filmi için inşa edilen sete ait görüntüler (URL-36)



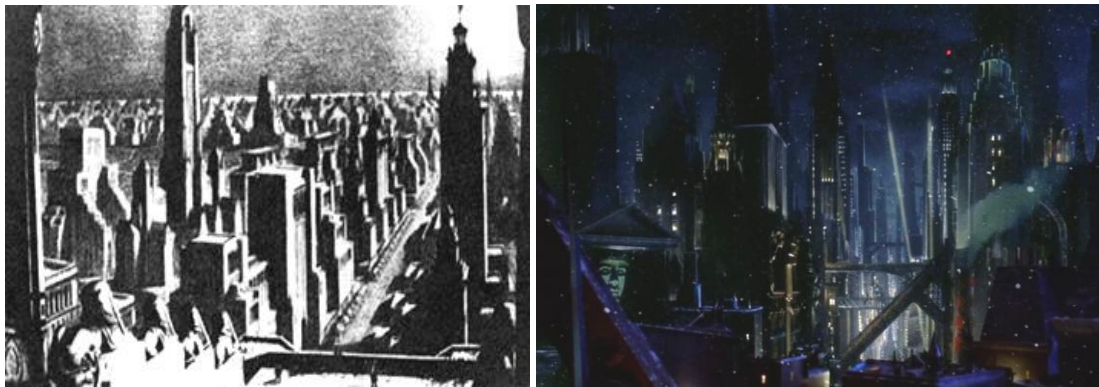
Şekil 4.49 : Batman (1989) filmi için Anton Furst tarafından çizilen Gotham şehri eskizi (URL-37)



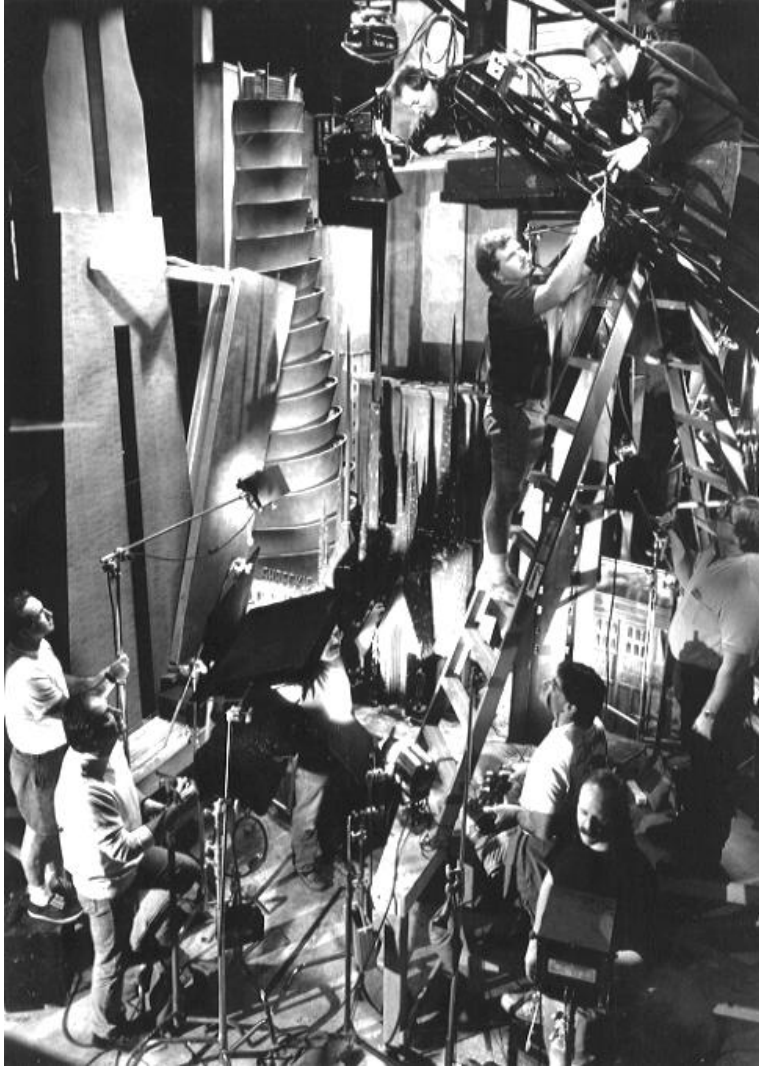
Şekil 4.50 : Batman (1989) filmi için çizilen Gotham şehri görünümü (URL-38)

Batman'ın başarısından sonra Batman Returns (1992) filminde Burton çok daha özgür olma şansı elde etmiştir. Batman Returns filminde Burton bu özgürlüğü sayesinde, tamamen alternatif bir gerçeklik yaratmıştır. İlk filme kıyasla, çok daha masalsı, gerçeküstü algı yaratan bir Gotham şehri tasarlamıştır.

Bu filmdeki Gotham şehri görünümü, ağırlıklı olarak erken 20. Yüzyıl'ın neo-faşist mimarlık akımlarından esinlenmiştir. Amerikalı mimar Hugh Ferriss ve Albert Speer'in çalışmaları, prodüksiyon tasarımını etkilemiştir (Şekil 4.51, 4.52) (URL-39).



Şekil 4.51 : Batman (1992) filmi için çizilen Gotham şehri görünümü (URL-38)



Şekil 4.52 : Batman Returns (1992) filmi için inşa edilen modeller (URL-40)

Tim Burton ilk filmde olduğu gibi serinin ikinci filmi Batman Returns’de de Alman dışavurumculuk ve sürrealizm akımlarından faydalanmıştır. Penguen karakterinin kullandığı cihazlar ve aracı olan plastik ördek oldukça sürrealistik tasarımlardır. Penguen’in terk edilmiş, yıkık durumdaki hayvanat bahçesi altında bulunan yeraltı sığınağının kirliliği, soğuk, renksiz ve verimsiz oluşu gibi özellikleri kendisini diğer normal insanlardan ayıran özelliklerle özdeşleşmiştir (Owczarski, 2008).

Serinin ikinci filminde Gotham şehrinin tasviri çok az farklılaşmıştır. Şehrin tasviri ilk filmdeki ile ne kadar aynı ana hatları taşısa da, çevre binaların tasvirinde kullanılan art deco ve gotik tarz yerini –Fritz Lang’in Metropolis’inde olduğu gibi– Rus konstrüktivizminde de olan geometrik kütleleşmeye bırakmıştır. Filmde şehir ve mekanlar genel olarak koyu ve ton farkı olmayan renklerle tasvir edilmiştir. Demir işçiliği iç ve dış mekanlarda bolca kullanılmıştır (Plouffe, t.y.).

Mimari açıdan Gotham şehri, Joel Schumacher filmlerinde oldukça dramatik bir dönüşüm geçirmiştir. Bu filmlerde şehir 1980'ler ve 1990'lara tarihlenebilir bir yapıya bürünmüştür. Bu filmde öncekilerin aksine neoklasisizm etkileri karşımıza çıkmaktadır. Gotham City Hall ve Ritz Gotham Hotel mimarileri bunun örnekleridir. Bu binaların bembeyaz renk paleti, filmin geri kalanında kullanılan renkli ambiyans ile sert bir kontrast oluşturmaktadır. Bu iki filmde kuleleşen metal figürler, kenti çevrelemekte ve konstrüktivist stilde tasarlanan yapılar abartılı proporsiyonlara ulaşarak gerçekçilikten uzaklaşmaktadır (Şekil 4.53). Tüm yüksek katlı yapılar New York'takilerin iki veya üç katı uzunlukta tasvir edilerek anıtsal bir kent mimarisi yaratılmıştır. Bu görüntüyü yaratmak için yaklaşık 9 mt yüksekliğinde maketler inşa edilmiş ardından bilgisayar efektleri kullanılarak yükseltilmiştir. Bunun yanında, art deco, fütürizm, modernizm ve post-modernizm birbiri içinde eritilerek filmin mimarisine katılmıştır.



Şekil 4.53 : Batman Forever (1995) filminde mimari

Christopher Nolan yönetmenliğinde çekilen Batman filmlerinde ise (Batman Begins 2005, The Dark Knight 2008, The Dark Knight Rises 2012), yönetmen ve prodüksiyon tasarımcısı Gotham şehrini tamamıyla baştan tasarlayarak gerçekçi ve günümüze yakın bir kent görünümünde tasvir etmeyi tercih etmişlerdir. Bu filmlerde Gotham Şehri'ndeki dev heykeller, yüksek sivri gotik kuleler yerine, endüstriyel altyapı, modern gökdelenler ve gecekondu bölgeleri gelmiştir. Mimari ağırlıklı

olarak elik ve camdan oluřan yksek katlı, yoęun dokulu gkdelenlerden oluřmaktadır (řekil 4.54).



řekil 4.54 : Batman Begins (2005) filminde mimari

Bu grsellikte sunulan Gotham iin Chicago, Pittsburgh, Los Angeles, New York gibi gerek kent grntleri kullanılmıřtır. Yerinde ekilen sahnelerin yanında, birok sahne iin, yksek znrlkl kent grntleri elde edilmiř, bu grntler zerinde dijital deęiřiklikler yapılarak veya benzerleri tamamıyla dijital ortamda yaratılarak, sette ekilen grntlerin arkasına eklenmiřtir. rneęin řekil 4.56’da grlen sahne, arka fonda yeřil ekran kullanılarak sette ekilmiř, ardından kente ait yksek znrlkl grntler zerinde yapılan dijital eklemeler sonucu ortaya ıkan grseller dijital ortamda arka fona yerleřtirilmiřtir (Montgomery, 2005).

Kentin iinde bulunan ve eski Gotham’a referans veren Narrows blgesi ise tamamen minyatr model ve zel efekt kullanımıyla yaratılmıřtır. Bu blgede mimari, kentin geri kalanının tam karřıtı olacak řekilde, eski, yıkık dkk, az katlı, birbirine gemiř gecekond tipi yapılardan oluřmaktadır. Bu kısım iin, 1/12 lęinde 18 mt uzunluęunda bir minyatr model inřa edilmiř, kablolar, borular, aydınlatma elemanları ile donatılmıř, daha sonra modelin ekimleri zerinde bilgisayar efektleri kullanılarak gerekilik yaratılmıřtır (řekil 4.55).



Şekil 4.55 : Narrows Bölgesi model ve özel efektler eklenmiş hali (Montgomery, 2005).



Şekil 4.56 : Sette çekilen görüntüye, dijital ortamda kent görüntüsünün eklenmesi (Seymour, 2005).

Arkham city oyununda, serinin Christopher Nolan filmlerinde olduğu gibi, kentin iki ana yerleşime ve mimariye sahip olduğu görülmektedir. Her iki bölgede bulunan binalar da oyunun konusu gereği ortaya çıkan kaostan etkilenmiştir. Gotham Şehrinin az katlı, ağırlıklı olarak derme çatma veya taştan inşa edilmiş yapılarının bulunduğu Arkham kısmı ve ortaya çıkan kaos ile harabeye dönmeye başlayan yüksek katlı, metal, cam ve taşın bir arada kullanıldığı yeni binaların olduğu Gotham merkezi mimari açıdan birbirinden ayrılmaktadır. Oldukça yüksek katlı yapılaşmanın görüldüğü Gotham kent merkezinde bu yapıların, ara ve üst katlarında birbirlerine köprülerle bağlandığını görmekteyiz. Bu kuleler genellikle üst katlara doğru geri çekilerek yükselmektedir (Şekil 4.57).



Şekil 4.57 : Arkham City oyununda mimari

4.2.6 Kentsel donatılar ve heykeller

Batman filmlerinde kentsel donatılar ve birçok örnekte özellikle heykeller şehrin karakterini tanımlayan veya tamamlayan önemli unsurlar haline gelebilmektedir.

Tim Burton tarafından çekilen Batman filmlerinde baktığımızda, sokak lambaları, banklar, trafik ışıkları gibi donatı elemanlarının teknolojik ve biçimsel anlamda ilerici bir bakış açısı sunduğunu söylemek güçtür. Bunun yerine bakımsızlığı ile ve tasarım açısından mimariyle kurduğu ilişki açısından kentin tedirgin edici karakterine katkı sağlayan unsurlar olarak ön plana çıkmaktadırlar. Sokak lambaları gibi donatılar genellikle binalarla aynı dili taşımaktadır, belli bir hizaya kadar ayakları beton ve geri kalan kısımları demirden yapılarak gotik üslupta inşa edilmişlerdir. Kent her ne kadar kurgu olsa da alt ve üstyapı çalışmaları ve inşaat araçları görülmektedir. Yangın söndürme başlıklarına kadar her türlü detay düşünülmüş tasarlanmıştır. Heykeller, kentin çeşitli noktalarına dağılmış durumdadır. Cephelerde, bina girişlerinde genellikle simetrik kullanımıyla mimarinin bir parçası haline gelen insan ölçeğinin üzerindeki faşist üslupta tasarlanmış heykeller, yer yer sokaklar ve meydanlarda da kullanılarak kentsel donatı haline gelmektedirler.

Tim Burton'ın ilk filmde seyrek olarak karşılaşılan devasa boyutlu heykellere ikinci filmde daha fazla önem verilmiştir. Birçok sahnede bu heykeller kullanılmıştır. Belediye binasının önündeki heykeller, bina cephelerinde kolonlar vb. taşıyıcılar ile

desteklenen devasa boyuttaki surat heykelleri buna örnektirler. Bazı figürler yakaları ve favorileri yüzünden Elvis'e benzetilmiştir. Daha robot görünümlü olan heykeller dönemin çocuk çizgi filmlerinden 'Transformers' karakterlerine benzetilmiştir.

Joel Schumacher filmlerinde, heykeller genel olarak Tim Burton filmlerine oranla daha büyük ölçeklidir hatta bazı heykeller bina ölçeğini aşarak kentin en önemli ve baskın yapısal unsurları haline gelmektedir (Şekil 4.58). Bina cephelerinde de bu figür/heykellere bolca rastlanmaktadır. Bina tepelerinde bulunan gorgoyle figürlerde ölçek olarak büyümüştür. Joel Schumacher serisi genel olarak Tim Burton serisinden daha canlı renkleri olan vitrinlere ve reklam afişlerine sahiptir. Bu daha canlı renklere sahip olan bölgelerdeki bazı sokak lambaları ileri teknoloji kullanıldığı hissini yaratmaktadır. Bazı noktalarda heykellerin, sokak aydınlatmaları ve binalar ile birleştiğine rastlanmaktadır.



Şekil 4.58 : Joel Schumacher yönetmenliğindeki Batman filmlerinde yapı ölçeğine ulaşan dev heykeller

Christopher Nolan filmlerinde, Gotham kent merkezi olabildiğince gerçeğe uygun tasarlanmıştır. Günümüzde kullanılan sokak lambaları, yangın söndürme başlıkları, posta kutuları, otobüs durakları gibi kentsel donatılara rastlanmaktadır. Serinin daha önceki filmlerinde kent içerisinde önemli yer tutan heykellere bu seride neredeyse hiç yer verilmemiştir.

4.3 Bölüm Sonucu: Filmlerin Karşılaştırılması

Batman, çizgiromanlar, filmler, animasyonlar ve bilgisayar oyunları ile 70 yıldan uzun bir süredir çeşitli medyada var olan bir markadır. Hikayenin Batman ile birlikte başrolünü paylaşan ve ona ev sahipliği yapan Gotham şehri ise, bu anlamda şimdiye kadar yaratılmış en kapsamlı, detaylı düşünülmüş, tasarlanmış ve kurgulanmış şehirlerden biridir. Bu süreç içerisinde, birçok farklı illüstratör, tasarımcı, yönetmen tarafından yeniden yorumlanarak değişim-dönüşüm ve farklılaşma geçirmiştir. Ortaya çıkan her örnek ise, Gotham Şehri'ni yaratan, tasarlayan kişinin yaklaşımına, dönemin teknolojik imkanlarına ve koşullarına, kullanılan mekan oluşturma tekniklerine göre şekillenmekte, kendine özgü bir kent tasarımı ortaya koymaktadır. 1940'lı yıllardan günümüze uzanan bu süreci incelemek ise, sinema ile kent mekanı arasındaki karşılıklı etkileşimin tarihsel süreç içerisinde ne gibi bir değişim geçirdiği ve bilgisayar teknolojilerinin gelişiminin bu sürece nasıl etki ettiği konusunu anlamamıza yardımcı olmuştur.

Yapılan araştırmada çeşitli bileşenleriyle ele alınan bu kent mekanları arasında saptanan farklılıklar ve temel özellikler Çizelge 4.2'de verilmiştir. Şekil 4.58 – Şekil 4.65 arasında ise bugüne kadar yaratılmış Gotham tasvirlerinin değişimini izleyebildiğimiz, photoshop programında çizilerek soyutlaştırılmış kent silüetlerini görmekteyiz.

Bu anlamda kent bütününe baktığımızda, 1966 yılında çekilen Batman filminde, dönemin sunduğu teknolojik imkanlar ya da kısıtların, Gotham kentinin tasviri açısından oldukça sıradan bir kent yapısı ortaya koyduğunu söyleyebiliriz. Buna rağmen kullanılan gerçek kent görüntüleri dışındaki set çekimlerinde arka fona yerleştirilen yapılar, olması istenene daha yakın kütlelerden oluşmaktadır.

1989 ve 1992 tarihli Batman filmlerinde ise, bilgisayar teknolojileri çok fazla kullanılamamasına rağmen, dönemi için oldukça ileriye dönük ancak bir o kadar da distopik bir gelecek kurgulanmıştır. Yapı yüksekliği ve kent dokusunun yoğunluğu döneminin ilerisinde unsurlar olarak öne çıkarken, gotik üslupta şekillenen kent mimarisi ve diğer tüm bileşenler gerçeküstü bir metropol görünümünü yansıtmaktadır. Böylesine iddialı ve gerçek ötesi bir kent görünümünü makro ölçekte set veya maketler ile yaratmak çok zor olacağından, mümkün olan her sahnede arka plan

boyamaları (matte painting) kullanılmıştır. Diğer durumlarda ise minyatür modeller tercih edilmiştir.

1995 ve 1997 tarihli Batman filmlerinde ise durum biraz daha farklılaşmaktadır. Gelişen bilgisayar teknolojileri sayesinde kentin tasarımında daha özgür ve iddialı davranılabilmektedir. Kente ait birçok görüntü bilgisayarda yaratılan üç boyutlu modeller ile oluşturulmuş, çoğu sahnede bilgisayar ile yaratılan özel efektler kullanılmıştır. Bu sayede her ne kadar tasarım tam aksine odaklansa da, çekimler, kadraj, görüntü derinliği ve perspektif açısından daha gerçekçi/ikna edici bir kent görüntüsü elde edilmiştir.

Serinin 2005, 2008, ve 2012 tarihli son üç filminde ise, yönetmenin daha gerçekçi bir kent sunma tercihi sebebiyle, gerçek kent görüntüleri baz alınarak bir Gotham Şehri kurgulanmıştır. Bu noktada, artık teknolojinin sunduğu tüm imkanlar ve bilgisayar destekli mekan tasarımındaki gelişmeler sayesinde, şehir tüm hatlarıyla detaylı olarak tasarlanmış ve Chicago, Pittsburgh gibi bazı metropoller rahatlıkla yaratılmak istenen Gotham Şehrine uyarlanmıştır. Bazı sahnelerde yerinde çekim yapılırken, bazılarında sette yapılan çekimlerin arka fonuna dijital ortamda üzerinde istenilen değişiklikler yapılmış kent görüntüleri eklenmiştir. Bunun yanında kente ait geniş plan görüntüleri için daha önce illüstratörler tarafından çizilmiş Gotham haritaları üzerine, Chicago’da bulunan yapılar birebir modellenerek eklenmiş ve istenildiği gibi mevcut bir kent, ulaşım vb. daha ileri teknolojiler ve altyapı unsurları ile donatılarak Gotham’a uyarlanmıştır.

2008 tarihli The Dark Knight filminde ilgi çekici teknolojilerden biri de, Batman’in gözlük şeklinde tasarlanmış cihaz sayesinde, içinde bulunduğu ortama ses dalgaları göndererek (günümüzde de kullanılan sonar tekniği) mekanın üç boyutlu haritasını çıkaran bir aygıt kullanıyor olmasıdır. Bu da filmin çekildiği dönem için her ne kadar geleceğe yönelik bir öngörü olarak düşünülse de, aslında bugün kullandığımız birçok teknoloji sayesinde belki de çok uzak olmayan bir tarihte sıradan bir teknoloji ürünü olarak karşımıza çıkacağını öngörmek mümkündür.

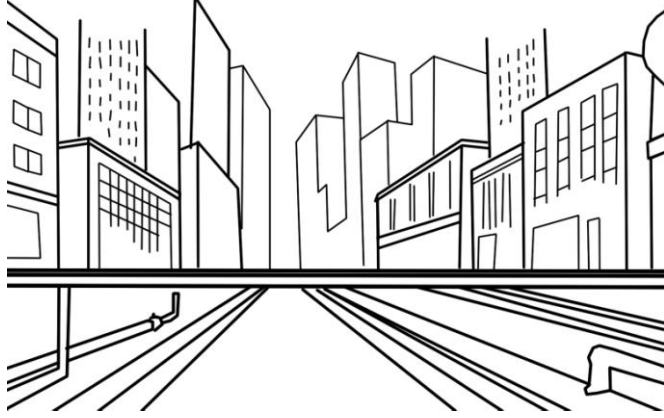
Çizelge 4.2 : Batman serisinde kent mekanı ve bileşenlerinin karşılaştırılması

		Leslie H. Martinson	Tim Burton		Joel Schumacher		Christopher Nolan			Arhkam City
		1966	1989	1992	1995	1997	2005	2008	2012	2011
KENTE GENEL BAKIŞ	Kent silüeti	- Bazı sahnelerde fondaki kent silüeti, gökdelenlerden oluşan yüksek yapı ve yoğun bir yerleşimi tanımlarken, hava çekimleri gibi sahnelerde seyrek dokulu, alçak katlı yerleşim görüntüleri izlenmektedir.	- Matte painting kullanılarak oluşturulmuş kent silüetleri kullanılmıştır. - Abartılı gotik tarza sahip, oldukça yüksek ve gökyüzüne doğru sivrilene kule biçimli yapılar.		- Neon ışıkların dominant olduğu, daha ışıklı daha aydınlık bir kent silüeti olmasına karşın, kontrast ve parlak renkler tedirginlik yaratmaktadır. - Yüksek yapılaşma devam etmektedir.		- Gerçek kent (metropol) görüntüleri kullanılmıştır. - Yüksek ve oldukça yoğun bir yapılaşma görülmektedir. - Kenti olabildiğince büyük ve derin göstermeye çalışan Nolan Gotham'ın geçirdiği tüm mimari değişiklikleri hissettirmeye çalışmıştır.			- Yüksek ve oldukça yoğun bir yapılaşma görülmektedir. - Kentin silüetinde abartılı yüksek yapılar görülmektedir.
	Kentin rengi ve genel atmosferi	- Gerçek mekanların kullanımı sebebiyle, serinin diğer filmlerine oranla daha renkli bir kent izlenmektedir. Bunda çekimlerin çok büyük kısmının gün ışığında gerçekleştirilmiş olmasının da etkisi bulunmaktadır.	- Oldukça koyu renkli hatta renksiz sayılabilecek kent mekanı karanlık bir atmosfere sahiptir.		- Karanlık bir atmosferde geçmesine karşın, kullanılan parlak renkler, kentin her yanındaki parlak, fosforlu renklere sahip neon ışıklı cepheler, grafitiler daha karmaşık bir atmosfer oluşturmaktadır.		- Gerçek kent mekanlarının ağırlıklı kullanımı sebebiyle, daha gerçekçi, ancak donuk renklerin baskın olduğu, soğuk bir metropol imajı görülmektedir.			- Kentte yaşamın durmuş olması ve genel olarak kaosu hakim olması ile sokaklar olabildiğince koyu renkli, karanlık ve kent genel olarak huzursuz hissettirmektedir.
	Kent haritası	- Kullanılan kent görüntüleri çok çeşitli mekanlara ait olduğundan, bir kent haritası çıkarmak pek mümkün değildir.	- Dönemin teknolojik kısıtlamaları sebebiyle kentin bütünüyle algılanması zordur. Şehir hep parçalar halinde seyirciye yansıtılmaktadır.		- Serinin önceki filmlerine göre daha büyük, şehri kuş bakışı gösteren arka fon boyamaları sayesinde, kent dokusuna dair genel bir izlenim oluşmaktadır.					
	Sokak dokusu ve yapısı		- Karmaşık, yoğun ve boğucu		- Düzenli ve önceki filme göre daha renkli sokak dokusuna sahip		- Gerçek görüntüler kamera oyunları ile daha boğucu gösterilmiştir.			- Karanlık ve kasvetlidir.
	Meydanlar	- Filmde meydanlar için gerçek kent görüntüleri kullanılmıştır ve bunlarda meydanların ölçeği, sınırları ve biçimine dair fazla ipucu bulunmamaktadır.	- Filmde meydan olarak tanımlanabilecek çok fazla sahne bulunmamaktadır, meydanlaşma eğilimi gösteren alanlar genellikle yaya akışının yoğun olduğu ancak araç trafiği tarafından tanımlanıyor, bölünen bazı	- Gotham Plaza, tam anlamıyla bir meydan olma özelliğine sahiptir ve birçok olayın da gerçekleştiği önemli bir alandır. Gotham plaza (meydan) Katedral ve City Hall tarafından tanımlanıyor, dikdörtgen	- Joel Schumacher filmlerinde kent halkının kullanabileceği belirgin bir kesintisiz meydan yer bulmamaktadır. - Sokaklar, birleştikleri noktalara göre kent içi meydan görevini üstlenmektedir.					

KENTİN VE KENT MEKANININ BİLEŞENLERİ

			noktalardan oluşmaktadır.	biçiminde, kapalı ve simetrik bir meydan.			
Nirengi noktaları ve önemli kent imgeleri	United World Building adlı bina, kent için önemli bir yere sahiptir.	-Gotham Katedrali - Ace Kimya Fabrikası	- Katedral - Shreck Building - Gotham City Hall - Monarch Theater	- Gotham özgürlük anıtı - Gotham City Hall	- Gotham Rasathanesi	- Wayne Enterprises Building - Narrows Bölgesi	- Penguen'in gösteri salonu - Ace Kimya Fabrikası -Gotham Polis Merkezi - Monarch Theater
Kentsel donatılar, aydınlatma vb.		- Filmler her ne kadar hangi döneme ait olduklarını hissettirmesede kentsel donatıların dönemin gerisinden geldiği hissettirilmektedir.		- Kentte görülen donatıların dönemin teknolojileri açısından ileride oldukları söylenememektedir.		- Günümüzde sokaklarda rahatlıkla görebileceğimiz duraklar, sokak lambaları, posta kutuları kullanılmaktadır.	
Kent içi bağlantı noktaları; köprüler vb.		- Kentte aktif sahnelerde çok fazla köprü ve bağlantı yoluna rastlanılmamaktadır. Fakat matte painting olan sahnelerde arka fonda köprüler görülmektedir.		- Bazı sahnelerde büyük köprü ayaklarına rastlanmaktadır		- Kentin iki ana bölgeden oluştuğu ve iki bölge arasında çokça alçak köprü olduğu görülmektedir.	
Doğal çevre ve yeşil alanlar	Gotham Central Park olarak görülen yer, yüksek yapılı kent merkezinin ortasında, yapay bir yeşil alan özelliği göstermektedir. Kullanılan fayton vb. unsurlar yoluyla da New York'taki Central Park ile özdeşleşmektedir.	- Wayne malikhanesinin bulunduğu kırsal alan dışında yeşil alan görülmemektedir.	- Filmde görülen tek yeşil alan Penguen'in yaşadığı yerlatı sığınağının üzerinde bulunan terk edilmiş hayvanat bahçesidir.	Wayne malikhanesinin bulunduğu kırsal alan dışında yeşil alan görülmemektedir.		- Filmde Gotham içerisinde kentsel bölgede yeşil alana rastlanmamaktadır.	
“Heykeller”	- Diğer filmlerin aksine, bu filmde heykellere pek yer verilmemiştir.	- Bina cephelerinde heykel figürleri bulunuyor		- Heykeller bina boyutlarını aşarak, dominant unsur haline geliyor		- Daha gerçekçi kent mekanı kullanımına dayalı olarak heykeller oldukça az kullanılmıştır	- Kentte bulunan heykeller büyük bir ölçeğe sahip değildir ve bina cephelerinde bulunmaktadır.
Kent içi bölgeler	- Kıyı bölgeler, arka fonda kullanılan kent görüntüleri ve hava çekimleri, birbirinden oldukça farklı yapı ve dokuya sahip görüntüler sunmaktadır.	- Kapalı mekanlar ağırlıklı olduğundan bölgeleşmeden bahsedilemez.	Penguen'in dünyasını oluşturan yeraltı sığınağı, kent içinde ayrı bir katman olarak belirlemektedir.	Kent içi bölgeleşme görülmemektedir. Ancak Arkham akılhanesinin bulunduğu bölge şehrin dışında, ıssız bir mevkiide görülmektedir.		Gotham bu iki filmde iki ana bölgeden oluşmaktadır. Biri metropol alan diğeri ise Narrows denilen,kentsel çöküntü alanı, yani Gotham'ın varoşlarıdır.	- Arkham city ve Gotham City ayrımı var
Ulaşım	- Kent içi ulaşım, geleneksel karayolu ulaşımı görülmektedir - Bunun yanında Batman'ın kullandığı araçlar dönemi için alışılmışın ötesinde özelliklere sahiptir.	- Kulelerin arasından geçen ve onları birbirine bağlayan yüksek ulaşım arterlerini yalnızca matte paintinglerde görebiliyoruz.		- Kent silüetinde gözüken yüksek arterler yakın çekimlerde de kadraja girmiştir.		- Bu iki filmde, önceki filmlerde bulunan yüksek arterler daha gerçekçi bir ölçeğe indirgenmiştir. - Kent içerisinde ulaşımı sağlayan trenlerin rayları birkaç katman üst üste getirilerek çözümlenmiştir.	- Kente genel olarak bir kaos hakim olduğundan kentte aktif bir ulaşımdan bahsedilememektedir

	Mimari (kütle, biçim, yükseklik, üslup)	- Mevcut kent görüntüleri üzerinden yapılan çekimlerde yüksek katlı yapılaşma yoktur. Sette çekilen görüntülerdeki fon resimlerinde kuleleşme vardır.	-Tim Burton ve Joel Schumacher filmlerinde binalarda yükseklik sınırı olmadığını ve binaların çıkımlar yaparak, sokağın üstüne gelerek sokaklar üzerinde büyük oranda gölgeler yarattıklarını görebiliyoruz. Kütlelerin bu formda şekillenmeleri izleyici üzerinde klostrofobik ve karanlık bir etki yaratmaktadır.			Dikdörtgen prizma biçiminde, tamamı cam giydirme cephe kaplı, yüksek katlı plazalar ağırlık kazanmıştır.	
KENTİN BİÇİMLENİŞİNE ETKİ EDEN UNSURLAR	Yapım tasarım teknolojileri ve özel efektler	- Kent görüntülerinin bulunduğu birçok sahnede, kent arka plana yeşil perde teknolojisi ile yansıtılmıştır.	- Ağırlıklı olarak geniş ölçekli gerçek setler, maketler ve matte paintingler kullanılmıştır.	- İç mekan görüntülerinde çoğunlukla set tasarımları kullanılırken, kent görüntülerinde matte painting tekniği ve modeller kullanılmıştır. - Geniş açılı kent görüntülerinde bilgisayar destekli görüntüleme tekniği kullanılmıştır.	- Seride daha önce hiçbir filmde kullanılmayan ölçüde bilgisayar destekli görüntüye yer verilmiştir. Tüm set tasarımlarında üç boyutlu modelleme tekniği kullanılmıştır. Özel efektler için maketler, mocap, modelleme ve yeşil perde teknolojisi kullanılmıştır.	- Genel kent görünümünde bilgisayar destekli özel efektlere gerek duyulmamıştır. - Patlama sahnelerinde gerçek görüntüler ve bilgisayar destekli efektlere yer verilmiştir. - Kuş bakışı ve hava çekimleri için çeşitli hava araçları kullanılmıştır.	
	Yönetmen bakış açısı- diğer filmleri ile karşılaştırma		- Filmin hiçbir döneme ait olmaması istenmiş bu sebeple fütüristik veya tarihi bir kent imajından uzak durulmuştur.	- Filmler serinin daha önce hiç olmadığı kadar çok ve canlı renklere sahiptir.		Nolan bu filmde gerçekçilik üzerine gitmiştir ve tasarımların bu yönde geliştirilmesini istemiştir.	
	Filmde kullanılan gerçek kent mekanları ve yapıları	Filmde kullanılan kent görüntülerinin birçoğu California’ a ait çekimlerdir.				Chicago Board of Trade Building-Wayne Enterprises Building vb. birçok yapı gerçek veya gerçeğinden türetilen 3d modelleme üzerinden çekilmiştir.	
	Kamera açıları ve kadraj	- Kent görüntüleri, çoğunlukla mevcut kentlere aittir. Havadan çekilmiş görüntülerin yanında göz hizasından çekilmiş dış mekan görüntüleri de bulunmaktadır.	- Dönemin teknolojik imkanlarının getirdiği kısıtlar sebebiyle genellikle göz hizasından çekim yapılmıştır.	- Çekimler daha yüksekte, kimi yerlerde de kuş bakışı olarak gerçekleştirilmiştir. - Gotham kenti sayısal olarak üretilmiş görüntüler sayesinde daha geniş ölçekli olarak ekrana yansımaktadır.		- Yapım tasarımında daha fazla imkana sahip olan bu filmlerde çok daha geniş ölçekli ve geniş açılı görüntülere yer verilmiştir.	- Görüntü üçüncü şahıs göz üzerinden sağlanmaktadır. Gerçek zamanlı olduğu için açı kısıtlaması yoktur.
	Esinlenen kentler ve mekanlar	- Filmde adı geçen ‘Gotham Central Park’, New York ile özdeşleştirilen önemli sahnelerden biridir.		- Kentin kuş bakışı görünümünde ortaya çıkan ızgara sistem ve üzerinde “GOTHAM” yazan özgürlük anıtı New York ile özdeşleşen bir diğer unsurdur.		- Kent görüntülerinin büyük çoğunluğu Chicago’ da gerçekleştirilmiştir.	- Seriyeye ait filmlere uygun olarak kent şekillendirilmiştir.



Şekil 4.59 : Batman çizgiromanlarında kent silüeti soyutlaması



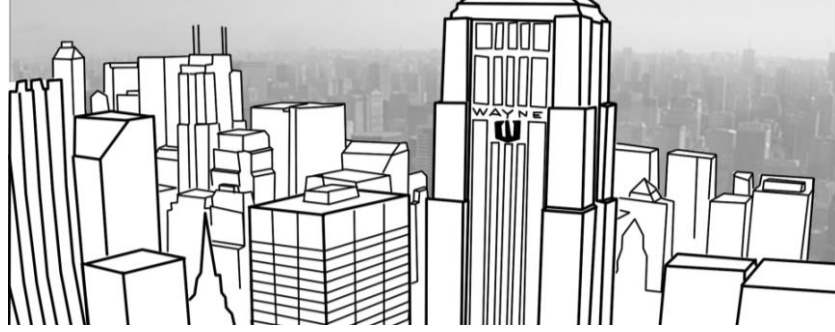
Şekil 4.60 : Batman 1966 filminde kent silüeti soyutlaması



Şekil 4.61 : Batman 1989 ve 1992 filmlerinde kent silüeti soyutlaması



Şekil 4.62 : Batman&Robin (1997) filminde kent silüeti soyutlaması



Şekil 4.63 : Batman Begins (2005) filminde kent silüeti soyutlaması

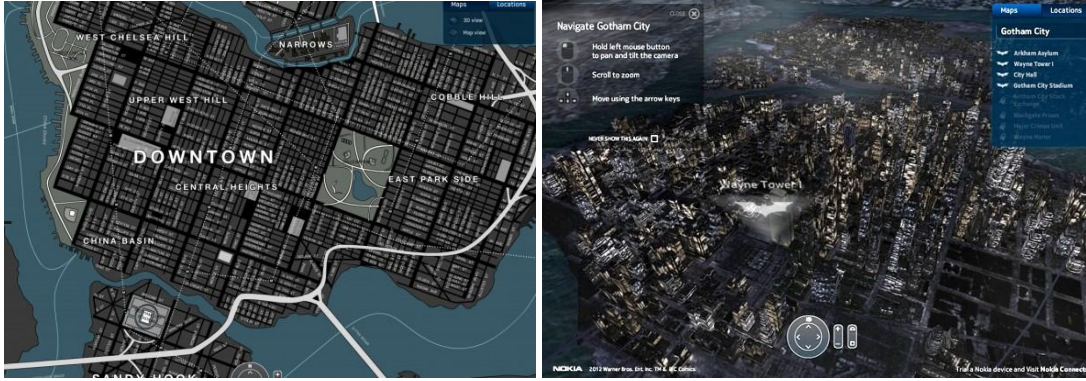


Şekil 4.64 : Batman Begins (2005) filminde kent silüeti ve Narrows Bölgesi soyutlaması



Şekil 4.65 : Arkham City oyununda kent silüeti soyutlaması

2012 yılında gösterime giren The Dark Knight Rises filminin promosyonu için Nokia firması Gotham Şehri'ne ait üç boyutlu interaktif bir harita hazırlatarak web üzerinden ulaşımına sunmuştur (Şekil 4.66). Modelleme tekniğinin sunduğu bu imkan ile Gotham Şehri ilk başlarda yalnızca iki boyutta algılanabilir medya formunda iken, şimdi bu üç boyutlu harita ve bilgisayar oyunları gibi üç boyutlu dijital mekanların içerisinde gezinerek, kenti tanımaya ve keşfetmeye olanak sağlayan bir sanal dünya formuna girmiştir.



Şekil 4.66 : Nokia tarafından hazırlatılan üç boyutlu interaktif Gotham haritası

Her ne kadar 70 senelik tarihi boyunca farklılaşarak büyük değişimler geçirmiş olsa da, Gotham şehrinin, onu yaratan 'mimarların' hayal gücünün olduğu kadar toplumun kolektif kentsel paranoyalarının da bir dışavurumu olduğunu söyleyebiliriz. Geleceğe veya içinde bulunduğumuz döneme yönelik alternatif yaşam biçimlerini resmeden bu kent tasvirlerinin geçirdiği değişim, teknoloji ile direkt bağlantı içinde olduğu kadar, ileriye dönük yarattığı kentsel paranoyalar yoluyla endirekt olarak da ilişki kurmaktadır.

5. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Bilişim ve teknolojinin, mimarlık, kent ve kent mekanına etkisini inceleyebileceğimiz en zengin kaynaklardan birini, bilimkurgu sineması örnekleri sunmaktadır. Bilgisayar destekli tasarım ise, bilimkurgu sinemasında izlediğimiz birçok mekanı tasarlama ve yaratma süreçlerinde belki de en önemli rolü üstlenmektedir. Bu çalışmada, bilimkurgu sinemasında kent ve kent mekanı temsiline, bilgisayar teknolojilerinin gelişimi ile nasıl bir değişim izlediği araştırılmıştır.

Yapılan literatür araştırmasıyla, özellikle bilimkurgu sinemasında kent ölçeğinde mekan yaratma süreci bu konudaki teknik ve teknolojiler kronolojik sırası ile ortaya konulmuştur. Çalışmanın bu bölümü göstermektedir ki, bilgisayar teknolojilerinin sinemanın kullanımına girmesiyle, bilimkurgu filmlerinde ortaya çıkan kent vizyonları da görsel açıdan büyük bir değişim geçirmiştir. Gotham Şehri örneğinin, 70 yıldan uzun süredir ortaya koyduğu çeşitli kent mekanı tasvirleri göstermektedir ki, bilgisayar destekli bilimkurgu sinemasında, yapım tasarımı teknolojilerinin gelişimi, tamamıyla kurgu bir kentin bile, yapısını bütünüyle etkileyebilmektedir. İlk örneklere bakıldığında, hayal edilen mekanın ancak arka plan resimleri ile ifade edilebiliyor olması, bu filmlerde kurgulanan kent biçimlerini gerçekçilikten uzaklaştırırken, ilerleyen dönemlerde gelişen modelleme ve fotomontaj teknikleri ile, kent ve bileşenleri, her zamankinden daha fazla ağırlık kazanmaya başlamıştır.

Bu anlamda yaşanan teknolojik gelişmeler yalnızca öngörülen veya hayal edilen kentlerin kolaylıkla ve daha gerçekçi bir görsellikte ortaya konulmasına değil, aynı zamanda tasarlanan kent mekanının ve sahne olduğu kent yaşamının da tüm özelliklerine etki etmiştir. Hatta zaman zaman bu filmlerde öngörülen teknolojiler, belki de geleceğe yön vermiş, somut birer örnek olarak ilerleyen dönemlerde hayatımıza girmiştir. Örneğin ilk olarak, Stanley Kubrick yönetmenliğinde çekilen 2001: A Space Odyssey filminde görülen LCD televizyonlar, dönemi için yalnızca bir gelecek öngörüsünden ibaret iken, bugün oldukça sıradan bir teknoloji ürünü olarak hepimizin hayatına girmiş durumdadır.

İlk bilimkurgu örneklerine baktığımızda karşımıza çıkan kent öngörülerini bugün içinde yaşadığımız gerçek mekanlara dönüşmüşken, bugün bilimkurgu sinemasında geleceğe yönelik kent öngörülerine baktığımızda, hızlı ve sürekli bir gelişim halinde olan teknolojinin artık yavaş yavaş biçimleri ortadan kaldırmaya başladığını, bunun yerine işlevin ağırlık kazanmaya başladığını görmekteyiz. Kente ve kent yaşamına dair birçok işlevin, fiziksel mekanlardan alınıp, sanal mekana yüklendiğini söylemek bugün için dahi yanlış olmayacaktır. Özellikle son döneme ait birçok örnek ‘ideal kent’ kavramını sanal kimliklerini kullanarak tamamıyla sanal ortamda yaratılmış steril kentlerde yaşayan toplumlar üzerinden işlemektedir. Bu yeniden yaratılmış dünyalar çoğu zaman sıradışı konuları işliyor görünse de, günümüzde var olan problemleri ileri götürerek, bir distopya ortamını tasvir etmekte, birçok örnekte teknolojinin getirdiği sosyal dönüşümlere ve çevresel sorunlara işaret edilerek, geleceğe yönelik uyarılarda bulunmaktadır. Genellikle de sanal mekanın hiç bir zaman yüz yüze iletişimin ve bir arada bulunmanın yerine geçemeyeceği, yani fiziksel mekanın önemi üzerine vurgu yapılmaktadır.

Bilimkurgu sineması her dönemde mimarlık ve kent yaşamına dair gerçekleşmesi olası alternatif gelecek öngörülerini bize sunan ve mimarlık dışı disiplinlerdeki tüm hayal gücü ürünlerini bu görsellikte ifade imkanı yaratan bir paylaşım platformu/alanı olarak görülebilir. Bu açıdan bakıldığında bilimkurgu sineması, geleceğin mimarlık ve kent mekanına dair kapsamlı bir literatür alanı oluştururken, bu anlamda belki de mimarlık, kent yaşamı ve kent mekanının gelişimine katkıda bulunan bir araç olarak görülebilir.

KAYNAKLAR

- Adiloğlu, F., (2004),** Türk Sinemasında Konut, S. Apak, G. Ülken (Ed.) Konut Değerlendirme Sempozyumu: Prof. Dr. Nilüfer Ağat Anısına, İstanbul, İTÜ Mimarlık Fakültesi.
- Aquino, J., (2009),** Production design from the Topps Batman Official Movie Souvenir Magazine,
http://afistfulofsoundtracks.blogspot.com/2009_08_01_archive.html, Alındığı tarih 18.07.2012.
- Barnwell, J., (2008),** *The Fundamentals of Film Making*, AVA Publishing, Switzerland.
- Biryıldız, E., (2002),** *Sinemada Akımlar*, Beta Basım Yayın, İstanbul.
- Bruno, G., (1987),** Ramble City: Postmodernism and “Blade runner”, October, Vol:41, sf: 61-74, MIT Press.
- Büyük Larousse Sözlük ve Ansiklopedisi, (1986),** 24 Cilt Takım, Milliyet Yayın, İstanbul.
- Cavallaro, D., (2000),** *Cyberpunk & Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*, The Athlone Press, New Jersey.
- Clapp, J.A. (2003),** “It was the City Killed the Beast”: Nature, Technophobia and the Cinema of Urban Future. *Journal of Urban Technology*. Vol.10 no.3 s.1-118, p 13.
- Ebert, R., (2006),** *Awake in the dark: Forty years of reviews, essays and interviews*, The University of Chicago Press, U.S.A.
- Erdem, E., (2005),** Tarihte ütopya ve mimarlık ilişkisi, *Mimar.İst*, İstanbul, 18, 72-76.
- Gunn, J., (2005),** *Speculations on Speculation: Theories of Science Fiction*, scarecrow press inc, USA.
- Gurney, J., (2008),** *Lived-in Future Part 2*,
<http://gurneyjourney.blogspot.com/2008/09/lived-in-future-part-2.html>, Alındığı tarih: 01.05.2012.
- Hacıhasanoğlu, O. ve diğ., (2008),** Sinemada kent/mimarlık ve malzeme, *Mimarlıkta malzeme dergisi*, 2008 Yaz, Sayı 9, s.30-37.
- Herrero, G. P.,(2011)** *Imperfect Future: Tomorrows cities in films*, Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles No.55 s.407-410.
- Iminds, (2010)** *Film Noir: The Arts*, <<http://books.google.com.tr>>, Alındığı tarih; 17.08.2012.
- Khan-Magomedov, S.O., (1987),** *Pionners of Soviet Architecture*, tercüme: Alexander Lieven, Thames and Hudson Ltd. Londra.

- Kellner, R., Ryan, M., (1997),** *Politik Kamera Çağdaş Hollywood Sinemasının, İdeolojisi ve Politikası*, tercüme: Elif Özsayar, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Ketterer, D. (1992),** *Canadian Science Fiction and Fantasy*, Indiana University Press, Bloomington & Indianapolis.
- Landon, B., (2000)** *Science fiction after 1900: from the steam man to the stars*, Routledge Press, USA.
- Lahn, Peter, (1999),** "Film synopses: Das Cabinet des Dr. Caligari [1920]", *"Film Architecture: Set Design from Metropolis to Blade Runner"*, Ed: Dietrich Neumann, tercüme Almuth Seeböhm, Münih.
- Limbacher, J., (1978),** *Four Aspects of the Film*, Brussel & Brussel Inc., New York. USA.
- Lipton, L., (1982),** *Foundations of the Stereoscopic Cinema*, Van Nostrand Reinhold, New York.
- Malmgren, C.D., (1991),** *Worlds apart: Narratology of science fiction*. The Association of American University Presses.
- Mattingly, D.B., (2011),** *The Digital Matte Painting Handbook*, Wiley Publishing, Indianapolis.
- Miller, R., (2006),** *Special Effects: An Introduction to Movie Magic*, Twenty-First Century Books, Minnesota, ABD.
- Mitchell, W., (2000),** *E-Topia: Urban life, Jim-but not as we know it*, MIT Press, U.S.A.
- Montgomery, J., (2005),** Double negative breaks down Batman Begins Pt 2, http://www.fxguide.com/featured/double_negative_breaks_down_batman_begins_pt_2/ , Alındığı tarih 20.08.2012.
- Neumann, D., (1996),** *Batman, "Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner"*, Edited by Dietrich Neumann, Prestel-Verlag, Munich.
- Özön, N., (2000),** *Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Novak, M., (2012),** 1927 Magazine Looks at Metropolis, "A Movie Based On Science", <<http://blogs.smithsonianmag.com/paleofuture/>> , Alındığı tarih; 22.07.2012.
- Plouffe, V. (t.y.),** Deconstructing Batman, http://www.architecture.uwaterloo.ca/faculty_projects/terri/film_papers/Batman.pdf, alındığı tarih, 15.04.2012.
- Ramirez, B.C., (1993),** 'Ya Basta Con The Hollywood Paradigm! Strategies For Latino Screenwriters', *Jump Cut Digital Magazine*, N: 38, S: 96-104. <<http://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC38folder/forLatinoScreenwtrs.html>> , Alındığı tarih; 15.04.2012.
- Sammons, E., (1982),** *The world of 3d movies*, A Delphi Publication, U.S.A.
- Schickel, R., (2008),** *The dark city and film noir: Los Angeles, "Cities and cinema"*, edited by Barbara Mennel, Routledge Press, New York, sf: 46-60.

- Seymour, M., (2005),** Double Negative Breaks Down Batman Begins, <http://www.fxguide.com/featured/double_negative_breaks_down_batman_begins/> Alındığı tarih, 12.07.2012.
- Seymour, M., (2010),** Tron: Legacy, Face off, <http://www.fxguide.com/featured/double_negative_breaks_down_batman_begins/> Alındığı tarih, 02.07.2012.
- Shiah, A.P., (2002),** Aspects of science fiction as presented in the novel foundation by Isaac Asimov.
- Sobchack, V., (2004),** Cities on the edge of time: The urban science fiction film, Liquid metal, the science fiction film reader, edited by Sean Redmond, Wallflower Press, Great Britain.
- Şenyapılı, Önder, (2002),** Sinema ve Tasarım, Boyut Yayıncılık, İstanbul.
- Öztürk, Mehmet, (2005),** Sine-Masal Kentler:Modernitenin İki “Kahraman”ı Kent ve Sinema Üzerine Bir İnceleme, Donkişot Yayınları, İstanbul.
- Url-1** < <http://4.bp.blogspot.com> >, Alındığı tarih, 20.06.2012.
- Url-2** < www.angelfire.com/mt/savas1/sessizsinema >, Alındığı tarih, 20.06.2012.
- Url-3** < <http://cgiweirdo.blogspot.com/2010/12/matte-paintings-part-1.html>>, Alındığı tarih, 02.09.2012.
- Url-4** < <http://www.popularmechanics.com>>, Alındığı tarih, 17.06.2012.
- Url-5** < <http://blogs.smithsonianmag.com/paleofuture>>, Alındığı tarih, 20.07.2012.
- Url-6** < <http://www.projectedyeah.net>>, Alındığı tarih, 20.06.2012.
- Url-7** < <http://www.dusso.com/pages/EP3/cpa.html>>, Alındığı tarih, 04.04.2012.
- Url-8** < <http://www.youtube.com/watch?v=aFXXY4irZ70&feature=related> >, Alındığı tarih, 18.07.2012.
- Url-9** < <http://khnemo.wordpress.com/2012/05/23/blicke-in-die-welt-um-1900-26>>, Alındığı tarih, 17.07.2012.
- Url-10** < <http://www.techblog.in.th/2010/02/16/how-3d-work> >, Alındığı tarih, 17.07.2012.
- Url-11** < <http://www.haftasonu.com.tr/index.php/haber/item/821-haydarpasa-gari-hic-unutulur-mu/821-haydarpasa-gari-hic-unutulur-mu.html?start=5>>, Alındığı tarih, 17.04.2012.
- Url-12** < <http://changehere.wordpress.com/2011/02/07/embarcadero-center> >, Alındığı tarih, 10.04.2012.
- Url-13** < http://www.moma.org/explore/inside_out/2010/11/23/william-cameron-menziess-things-to-come >, Alındığı tarih, 10.04.2012.
- Url-14** < <http://theyear2000.tumblr.com> >, Alındığı tarih, 25.06.2012.
- Url-15** <<http://www.alphanerd.me/?p=1381>>, Alındığı tarih, 01.05.2012.
- Url-16** < <http://www.movie-locations.com/movies/b/bladerun.html> >, Alındığı tarih, 01.05.2012.
- Url-17** < <http://propsummit.com> >, Alındığı tarih, 01.07.2012.

- Url-18** <www.vfxhq.com/1997/fifth.html>, Alındığı tarih, 04.07.2012.
- Url-19** <<http://sovibrantopinion8.blogspot.com>>, Alındığı tarih, 04.07.2012.
- Url-20** <<http://www.vfxhq.com/1998/darkcity.html>>, Alındığı tarih, 15.05.2012.
- Url-21** <<http://www.equilibriumfans.com>>, Alındığı tarih, 18.07.2012.
- Url-22** <www.youtube.com/watch?v=k46NqdlRYII> Tron: Legacy filmi yönetmeni Joseph Kosinski ile yapılan röportaj, Alındığı tarih, 25.05.2012.
- Url-23** <<http://www.artooz.com/featured-posts/the-making-of-tron-legacy-2010-movie/>>, Alındığı tarih, 22.05.2012.
- Url-24** <<http://www.3dfiggins.com>>, Alındığı tarih, 01.08.2012.
- Url-25** <www.batmangothamcity.net>, Alındığı tarih, 22.06.2012.
- Url-26** <<http://summertownstock.com/panoramicsforweb/newyorkskyline1931.htm>, alındığı tarih 27.06.2012>, Alındığı tarih, 01.08.2012.
- Url-27** <<http://www.mimuw.edu.pl.com>>, Alındığı tarih, 01.05.2012.
- Url-28** <http://www.youtube.com/watch?v=mo4l_2nhxXs>, Alındığı tarih, 29.07.2012.
- Url-29** <www.eliotbrown.com>, Alındığı tarih, 07.07.2012.
- Url-30** <<http://batman.wikia.com>>, Alındığı tarih, 07.07.2012.
- Url-31** <<http://blog.miragestudio7.com>>, Alındığı tarih, 012.08.2012.
- Url-32** <<http://gothamalloys.blogspot.com/2010/09/nightmare-that-tastes-like-candy-was.html>>, Alındığı tarih, 24.06.2012.
- Url-33** <<http://lodging.uptake.com>>, Alındığı tarih, 24.06.2012.
- Url-34** <<http://sok765.files.wordpress.com/2009/12/furst-sketch-210409.jpg>>, Alındığı tarih, 18.05.2012.
- Url-35** <<http://www.66batman.com>>, Alındığı tarih, 21.08.2012.
- Url-36** <<http://abandonedplaces.livejournal.com/2190467.html>>, Alındığı tarih, 19.07.2012.
- Url-37** <<http://www.comicsalliance.com>>, Alındığı tarih, 22.07.2012.
- Url-38** <<http://www.galeon.com>>, Alındığı tarih, 17.07.2012.
- Url-39** <<http://www.galeon.com>>, Alındığı tarih, 17.07.2012.
- Url-40** <<http://www.callicosfx.com>>, Alındığı tarih, 18.07.2012.
- Webb, M., (1996)**, "Like today, only more so": the credible dystopia of Blade Runner, *"Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner"*, Edited by Dietrich Neumann, Prestel-Verlag, Munich.
- Webb, M., (1996)**, "Like today, only more so": the credible dystopia of Blade Runner, *"Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner"*, Edited by Dietrich Neumann, Prestel-Verlag, Munich.
- Webster's Dictionary of the English Language, (1995)**, Lexicon Publications Inc., New York.

Wood, A.F., (2008), *Sith, Slayers, Stargates and Cyborgs: Modern Mythology in the New Millennium*, Peter Lang Publications, New York.

ÖZGEÇMİŞ

Ad Soyad: Cem TOPÇU

Doğum Yeri ve Tarihi: Riyad/Suudi Arabistan 04.11.1987

Lisans: Bahçeşehir Üniversitesi Mimarlık Bölümü