



Sosyal Bilimler Dergisi / The Journal of Social Sciences

Akademik Sosyal Arařtırmalar Dergisi, Yıl: 6, Sayı: 35, Mart 2019, s. 302-322

ISSN: 2149-0821 Doi Number:<http://dx.doi.org/10.16990/SOBIDER.4853>

Dr. Öğr. Üyesi Hařım Arif BAĞCIVAN

Mersin Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, bagcivanarif@gmail.com

Murat Gökhan DURMUŐ

Mersin Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, Yüksek Lisans,
m.gokhandurmus@gmail.com

BLADE RUNNER FİLMİNİN BİLİMKURGU TASARIM DİLİ AÇISINDAN GÖRSEL ANALİZİ

Özet

Bilimkurgu, edebiyatta ve sinemada kendine özgü bir alan edinmiş olup farklı sanat dallarında etkisi görülmektedir. Müzik, heykel gibi alanlar bu etkinin görülebildiği sanat dallarına örnek gösterilebilir. Bilimkurgu 20. Yüzyılda sanat akımlarını etkilediği gibi dolayısıyla bir sanat disiplini olarak grafik tasarımı da etkilemiştir. 20. Yüzyılın ilk çeyreğinde ortaya çıkan Fütürizm her ne kadar bilimkurgu eksenli bir amaç edinmemiş olsa da bilimkurgu ile etkileşim içinde olmuştur. İnsan psikolojisi ve duygularından daha çok eserlerinde hareket, hız tutkusu, makineleşmeye övgü, mekanikleşmiş insan vücudu ve gelecek hayali Fütürizmin temelini oluşturan konulardır. Yetmişli yıllarda ortaya çıkan, günümüzde bir bilimkurgu edebiyatının alt türü olan ve zamanla sanat akımına evrilen siber-punk, fütürizm ile benzer konular üzerinde yoğunlaşmaktadır. İletişim çağının yarattığı kaosu, internet çılgınlığını, hackerlik gibi ilgileri olan alt kültürün kahramanlarını polisiye kurgu tarzı bir yaklaşımla bilimkurgu çatısı altında anlatır. Fütürizmden farklı olarak siberpunk karamsar ve umutsuz bir gelecek hayal eder. Siberpunk, bilgisayar teknolojisi ile paralel bir şekilde geliştiği ve geleceğin görsel kodlarına sürekli atıflarda bulunduğundan dolayı grafik anlatım olarak oldukça zengin bir altyapı sunmaktadır. Bu çalışmada Ridley Scott'ın yönetmenliğini yaptığı siberpunk bir bilimkurgu filmi olan "Blade Runner"ın grafik tasarım öğeleri incelenecek ve siberpunk ile grafik tasarım arasındaki bağlantılar araştırılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Bilimkurgu, Siberpunk, Blade Runner, Görsel Analiz, Tasarım Dili

VISUAL ANALYSIS OF BLADE RUNNER FILM FOR SCIENCE FICTION DESIGN LANGUAGE

Abstract

Science-fiction has acquired a unique place in literature and cinema, and its influence in different branches of art is seen. Music, sculpture, etc. are examples of arts. As science-fiction influenced art movements in the 20th Century, graphic design as an art discipline has also affected. Futurism, which emerged in the first quarter of the 20th century, was in interaction with science fiction, although it did not have a purpose of science fiction. Rather than human psychology and emotions, their work is the subject of motion, speed passion, praise for mechanization, the mechanized human body, and the fictitious futurism. In the seventies, cyberpunk, which is a sub-genre of science fiction literature and evolved into the art movement in time, focuses on issues similar to futurism. The heroines created by the communication age, such as chaos, internet madness and hackerism, are told under the science fiction framework with a fiction style approach. Unlike futurism, cyberpunk dreams of a pessimistic and hopeless future. Cyberpunk offers a very rich infrastructure in graphical narrative as it develops in parallel with computer technology and constantly refers to the visual codes of the future. In this study, graphic design elements of “Blade Runner”, a cyberpunk science-fiction film directed by Ridley Scott will be examined and the connections between cyberpunk and graphic design will be investigated.

Keywords: Sci-fi, Cyberpunk, Blade Runner, Visual Analysis, Design Language

GİRİŞ

Bilimkurgu, henüz yaşanmış veya yaşanmamış tüm zamanlar ile ilgili varsayımlar, önergeler ve öngörülere dayanan, bilimsel ve teknolojik gelişmeler olanağında kurgu yoluyla oluşturulan olaylar dizisidir. Bilimkurgu, Istvan Ronay Jr.’a göre, dış uzaydan içe doğru bir gelişim gösterir. Ellili yıllarla birlikte gündeme gelen gezegen keşifleri, teknolojiyi fetişleştirme yaklaşımı ve sıkıntıdan arındırılmış -çoğunluğu Amerikan uzay programının bir uzantısı olan- uzay yolculukları yayılcı bir evreye ait görünümüdür. Bu evre, teknolojik üretim üzerinde moral açıdan da söz sahibi bilimsel hümanizmin iyimser ve güvence altındaki ideolojisini yansıtmaktadır. Bunun da ötesinde, insan bilincinin dış uzaya yayılma mitolojileri, geleceği, belirsizliklerden arındırarak onu bir bakıma garantili hâle getirme ve kontrol altına alma anlamına gelmektedir.

Çalışmanın konusunu oluşturan Ridley Scott’ın yönettiği 1982 yapımı Blade Runner (Bıçak Sırtı) Harrison Ford’un başrolünü oynadığı kült bir filmidir. Film 2019 yılında karanlık bir gelecekte Los Angeles şehrinde geçer. Tyrell Şirketi’nin ürettiği kopya insanlar (replicant) uzak gezegenlerde köle gibi çalıştırılmaktan bıkip isyan başlatırlar. İsyanın sonunda dört kopya bir uzay gemisine binip Dünya’ya gelirler. Sorun çıkaran kopyaları bulup öldürmek için çalışan “Blade Runner” adlı güvenlik birimi, isyancı replicantları bulmak için Holden

Deckard'ı görevlendirir. Holden replicantları bulup öldürmekle uğraşırken, replicantlar da dört yıl olan yaşam sürelerini arttırmak için uğraşmaktadırlar.

Öykü, 2019 yılında, geleceğin artık bunalımcı bir yaşam alanı haline geldiği bir dönemde geçer. Tyrell Şirketi gibi büyük üretici firmalar replikant isimli, dış görünüm olarak insan türünden ayırt edilemeyen robotlar üretmektedirler. Dünya dışı kolonilerin tehlikeli ve illegal işlerinin halledilmesi için kullanılan bu robotlar, Richard Deckard adlı eksi bir polis memuru tarafından yakalanmaktadır. Uzman bir ödül avcısı olan Deckard, görevini bıraktığı dönemde, Los Angeles'a gelen bir grup replikantı yakalamak için verilen son görevi kabul eder. Ancak milyonlarca insanın yaşadığı bir şehirde, görünüm olarak insanlardan hiçbir farklı bulunmayan bu robotları teşhis etmek, hiç de kolay gibi görünmemektedir.

Pek çok filmde yapım tasarımı hikâyeye göre daha az yer tutar, olaylara vurgu yapılır. Ridley Scott'a göre ise sinemada mekân tasarımı büyük yer tutar. Hatta "çoğu zaman geri plan aktör kadar önemli rol oynar. O'na göre; "görsel tasarıma ilgi duymayan yönetmenlerin, iyi film çekmeleri şansa bağlıdır. Scott ve ekibi (görüntü yönetmeni Jordan Cronenweth, yapım tasarımcısı, Laurence Paul, sanat yönetmeni, David Synder ve görsel tasarımcı Syd Mead) filmde geleceğin kentini kurabilmek adına 1979 ile 1982 yılları arasında 3 yıl boyunca detaylı ve titiz bir çalışma evresi geçirmiştir. Gerçekten de setlerin hazırlanışında çok küçük detayların dahi üzerinde özenle durulmuş ve sahneye yansıtılmıştır. Bina yüzeylerini bir ağ gibi ören reklam tabelaları, borular, vanalar, çöpler, pislikler ve bir yığın nesne kalabalığı vasıtasıyla kentte yaşayanların çaresizliği ve umutsuzluğu yansıtılmıştır.

Siber-punk bilgisayar teknolojisinin gelişimine bağlı olarak gelişim göstererek gelecekteki görsel kodlara değinmesiyle grafik anlatıma oldukça zengin bir altyapı sağlamaktadır. Bir bilimkurgu filmindeki konsept tasarımlar sadece endüstriyel tasarım değildir, metne bağlı bir görsel oluşturmanın sonucudur.

I. Bilimkurgu Nedir?

Tüm bilimkurgular temelde bilinene dayalı tahmindirler... Bir bilimkurgu yazarı... bilinen verileri alır, onlardan bir yönelim ortaya çıkarır, ve eğer, bu yönelim devam ederse ne olur düşüncesi etrafında öyküsünü yazar (Ersümer, 2013: 8).

Hugo Gernsback (Gernsbacher) (1884-1967) Lüksemburg kökenli bir Amerikalı yazar, dergi yayımcısı, mucit ve bir girişimcidir. Makaleleriyle bilim ve teknikteki gelişmeler doğrultusunda ve kurgu yolunu kullanarak gelecekle ilgili varsayımlarda bulunmuştur. Düzenli olarak Science and Invention sayfalarında scientific fiction (bilimsel kurgu) adını verdiği metinler toplamaya başladı. 1924'te Scientificiton adlı bir dergi kurduğunu duyurdu ancak dergi 1926'ya kadar Amazing Stories adı altında varlığını sürdürdü. Science Fiction (Bilimkurgu) ismi buradan doğdu. Bu gün Hugo bilimkurgu edebiyat ödülleri, Hugo Gernsback adına verilmektedir (Baudou, 2005: 7).

I. 1. Bilimkurgu Türleri ve Alt Türleri

Bilimkurgunun temaları aşağıdaki gibi sıralanabilir (Baudou, 2005: 68);

- a- Uzay
 - a) Uzay Yolculuğu
 - b) Uzayda Kolonileşme
 - c) Dünyalaştırma (Terraforming)

- d) Kozmik Okyanuslar ve Mitolojileri
- e) Uzaylılar
- f) Uzaylı Uygarlıklar
- g) Uzaylıların İşgali
- h) Gelecek Öyküleri
- i) Space Opera
- b- Zaman
 - a) Geleceğe Yolculuk
 - b) Geçmişe Yolculuk
 - c) Diğer Zaman Akışları
 - d) Ükroni
 - e) Ölümsüzler
 - f) Dünyanın Sonu
 - g) Kıyamet Sonrası Topluluklar (Post-Apokaliptik)
- c- Makineler
 - a) Robotlar
 - b) Elektronik Beyinler ve Yapay Zeka
- d- Başka Dünyalar, Başka Boyutlar
 - a) Dördüncü Boyut ve Diğerleri
 - b) Paralel Dünyalar
 - c) Mikroskobik Dünyalar
- e- Dönüşüme Uğramış İnsan
 - a) Mutasyona Uğrayanlar
 - b) Klonlar
 - c) İnsan Makine Kırmaları

I. 2. Bilim-kurgunun Kökenleri

Bilim-kurgunun ataları olarak iki türe işaret edilmektedir. Bunlardan birisi “düşsel geziler”, bir diğeri de Ütopyalardır. Bu türler bilim-kurgunun yaratıcı seyrine benzer bir yol izlemiştir. Bu sebeple bilim-kurgunun ilk habercileridir.

I. 2. 1. Düşsel Geziler

Yunanlı yazar Samsatlı Lukianos “gerçek öykü” adlı uzun öyküsünde, bir fırtına sonucunda aya kadar fırlayan bir geminin serüveni anlatmış, gezegenler arası bir savaş, uzaylılar, dünyada olan her şeyin duyulduğu bir kuyudan ve her şeyin görüldüğü bir aynadan bahsetmiştir.

Bu türe örnek olarak, Jonathan Swift’in Guliver’in Gezileri, Cyrano De Bergerac’ın Ay ve Güneş Krallıklarına Gezi, Voltaire’in Micromegas, Daniel Defoe’nun Robinson Crusoe’u verilebilir.

I. 2. 2. Ütopyalar

Thomas More, ideal ülke kavramından yola çıkarak “dünya üzerinde eşitlikçi, doğru ve mutlu bir toplumun nasıl oluşturulacağı” fikrinden hareketle yazdığı *Utopia* (1516) isimli eseri, edebi bir türe de isim vermiştir.

Olmayan yer anlamına gelen ütopya, “ideal toplum”u tanımlar. Jean Servier’e göre, “Ütopya, kaygılarından kurtulmuş insanın kentidir”(Baudou, 2005: 19).

Rabelais’in Thélème Manastırı (1534), Campanella’nın Güneş Ülkesi (1623), Francis Bacon’ın Yeni Atlantis’i (1627), Cabet’in İkaros’a Yolculuk’u (1839), H.G. Wells’in Modern Bir Ütopya’sı (1905) ütopya türüne örnek verilebilir.

I. 2. 3. Öncüler

Bilimkurgu edebiyatçıları ve araştırmacıları tarafından bilimkurgu türünün öncüleri kabul edilen yazarlar olarak Mary Shelley, Edgar Allan Poe gösterilir. Bunun nedeni yazdıkları eserlerin bilimsel dayanaklarının olmasıdır.

I. 2. 4. Kurucular

a- Jules Verne (1828-1905)

Georges Melies’in filme çektiği ve ilk bilim-kurgu filmi olarak geçen tarihe geçen Aya Seyahat romanının yazarıdır. Romanlarında kahramanlar bilinmeyen alanları keşfetmek için makinelerle başvurur. Aya mermi fırlatan dev top, Nautilus adlı bir denizaltı veya Robur’un uçan makinesi buna örnek verilebilir.

Verne’in yaratıcılığı bilim-kurgu türünün gelişmesinin üzerinde önemli bir etkiye sahiptir (Baudou, 2005: 24).

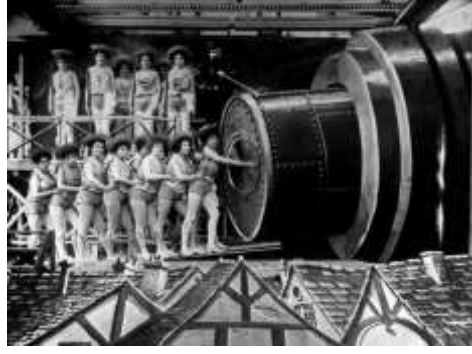
b- Herbert George Wells (1866-1946)

H. G. Wells, 1895’te, edebiyat tarihindeki zaman yolculuğunun anlatıldığı ilk metin sayılan “Zaman Makinesi” adlı romanı yayınlamıştır. Bu romanla birlikte ilk kez zaman yolculuğu aygıtı, zaman kapısı, dünyanın önlenemez sonunun radikal bir biçimde ele alınışı Wells’e aittir.

Jean Jacques Bridenne’in ifadesiyle Jules Verne bilimin gerçek anlamda ilk yazarıysa, Herbert George Wells modern bilimkurgunun babası sayılır. H. G. Wells, olay örgüsüne bir buluş katar (zaman makinesi gibi) ve bu yönüyle de bilimkurguda bir öncü olmuştur (Baudou, 2005: 29).

I. 3. Sinemada Bilimkurgu

Georges Méliès (1861-1938), 1902 yılında Jules Verne’in Aya Seyahat adlı romanını sinemaya uyarlayarak ilk bilimkurgu filmi de çekmiş oldu. İlerleyen yıllarda çekim hileleri ve teknikleri geliştikçe sinemada hayal gücünün el verdiği bütün serüvenler kendisine verimli bir mecra buldu. Dünya savaşlarını takip eden ülkeler arasındaki teknoloji yarışı, bu ülkelerin halklarında merak uyandırıyor ve ilgi topluyordu. Neil Armstrong aya ilk adımını attığında bütün dünyada yaklaşık beş yüz milyon insan bu olayı televizyonlarda naklen izlemişti. Bu oran 1969 yılında dünya nüfusunun yaklaşık sekizde biri ediyordu. Bu gibi gelişmelerle bilimkurgu yapıtlar insanların ilgisini çekiyor ve taleplerini arttırıyordu. Bu durum sinema endüstrisi iştahını kabartmış ve büyük yatırımlar yapmaya başlamışlardı.



Şekil:1. Georges Melies, Aya Seyahat

<https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/george-meliesyle-aya-yolculuk/>

1927 yapımı Metropolis isimli bilimkurgu filmi, kent tasarımı ve mimarisiyle döneminin ilerisinde bir tasarıma sahiptir. Aşağıda verilen sahnede devasa bir makinenin önündeki işçileri görmekteyiz. Bu dev yapı adeta bir mısır piramiti gibi yükselmektedir ve sahnede otoritenin işçilerden makinelere geçtiğini görürüz.



Şekil:2. Metropolis, Fritz Lang, 1927

<https://tr.pinterest.com/pin/7036943147941147/>

George Orwell'ın 1984 adlı romanından yönetmen Michael Radford tarafından aynı isimle sinemaya uyarlanan film, genel tasarımında her şeyi gören bir gözü merkez alır. Sürekli gözlem altında olduklarından ziyade insanların onları birisinin izlediğini düşünmeleri kontrol edilmelerini sağlamaktadır. Bu nedenle filmin genelinde monitörler, ekranlar görülür.



Şekil:3. 1984 filminden bir sahne.

<https://upstatefilms.org/1984-2>

Terry Gilliam'ın 1985 yılında yayınlanan filmi Brazil, totaliter bir rejim altında, günlük hayatta kanıksanan terör olaylarıyla yaşayan bir toplumda Sam Lowry'nin öyküsüne odaklanır. Aşağıdaki sahnede yine yücelik ve erk, mimari yapıyla, büyük ve küçük arasındaki orantı aracılığıyla gösterilmiştir.



Şekil:4. Brazil filminden sahne.

<https://thedissolve.com/features/movie-of-the-week/66-keynote-brazil/>

Aşağıdaki film sahnesi örneklerinden ilki Andrei Tarkovsky'nin, Stanislaw Lem'in aynı isimli romanından uyarlama olan 1972 yapımı Solaris filmindeki tasarımlar Sovyet konstrüktivist tasarım anlayışının izlerini taşımaktadır. İkinci örnek ise Stanley Kubrick'in, Arthur C. Clarke'ın aynı isimli romanından uyarlama olan 1968 yapımı 2001: A Space Odyssey filminde ise Amerikan Modernist tasarım anlayışının izlerini taşır.



Şekil:5. Andrei Tarkovsky, Solaris, 1972

<http://sensesofcinema.com/2017/soviet-cinema/1972-solaris-andrei-tarkovsky/>



Şekil:6. Stanley Kubric, 2001: A Space Odyssey, 1968

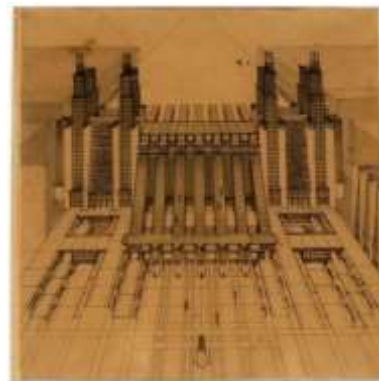
<https://revista.tvviso.com/1968-una-odisea-en-la-ciencia-ficcion/2001-centrifugadora/>

II. Bilimkurgu ve Tasarım

Bilimkurgunun edebiyatta ilk örneklerinin verilmesinden sonra, 20. Yüzyılın ilk çeyreğinde ortaya çıkan Fütürizm, ilk kez geleceğin mimarisini, endüstriyel tasarımını ve grafik tasarımını sistemli bir şekilde gündem haline getirmiştir. Fütürizm doğrudan bir bilimkurgu tasarım dili ortaya koymaya çalışmamış, bilimkurgunun da problem edindiği gelecek, teknoloji ve bilimsel yöntemlere dayalı bir anlayıştan yola çıkarak bir tasarım dili oluşturmuştur. Fütüristler, makinelerin, endüstrileşmenin odağında yeni bir estetik modeli tanımlama yoluna girmişlerdir. Fütüristlerin “übermensch”inin (üstinsan) yaratılması, ancak insanın teknolojiyle bütünleşik olmasından geçiyordu.

Fütüristler hız kavramı, ışık, metalik yansımalar, duman ve endüstriyel gürültüleri ile bir mekân kavramı yaratmaya çalışmışlardı. Teknolojinin doğaya üstünlük sağlayan ve insanın organik bağlarından kurtularak doğadan ayrışmasını sağlayan bir güç olduğunu düşünmüşlerdi. Bir anlamda teknolojinin insanlığın kurtarıcısı olduğuna inanıyorlardı. Bu da sanatlarının ideolojik bir yapının egemenliği altına girmesini sağlamıştır.

İtalyan fütürist mimar Antonio Sant’Elia (1888-1916) fütürist mimarinin en belirgin örneklerini vermiştir.



Şekil:7. Antonio Sant’Elia, House with external elevators, Perspective drawing from La Città Nuova 1914

<https://tr.pinterest.com/pin/393220611200385592/>

Bilimkurgu tasarım dili teknolojik ürünlerin tasarımlarında estetik ve teknik anlamda belirleyici bir rol oynamıştır. Örneğin aya fırlatılan uydular, robot çalışmaları ve endüstriyel araçlar (Televizyon, otomobil, tren gibi) bu estetik anlayışıyla tasarlanmaya başlanmıştır.

Bilimkurgu yapıtlarda yer alan bütün tasarımlar konsept tasarımlar olarak tanımlanabilir. Konsept tasarım için kavram tasarımı da denilebilir. Örneğin bir bilimkurgu romanda bahsedilen bir “uzay gemisi”, tasvir edildiğinde kavramsal olarak tasarımı yapılmış olur. Çünkü zihinde tasarlanan zihinde kavranan genel bir tasarım söz konusudur. Görsel sanatlarda bir adım daha ileri gidilerek daha da somutlaşır. Modellendiğinde dokunulabilir. Sinema da ise bu tasarımın işlevi konusunda daha fazla fikre sahip oluruz. Çünkü işlevinin bir simülasyonunu izleriz. Ama işlevini yerine getirmediği için bu tasarım, bir konsept tasarım olarak kalmaya devam eder.

Bilimkurguda tasarım, zamanın, mekânın, kültürün ve toplumsal yapının özelliklerinden daha çok hayal gücü kadar kurgunun kendi işlevine göre de biçimlenir. Çünkü bütün bu yapıları kurgunun işlevi belirler.

İllüstratör ve çizgi roman sanatçısı Moebius olarak bilinen Jean Giraud’un oldukça detaylı çizimlerinde yücelik ve kutsallığa atıfta bulunan ütopyik tasarımlar görürüz.



Şekil:8. Jean Giraud – MOEBIUS

<http://www.graphicine.com/jean-giraud-the-time-masters/>



Şekil:9. Jean Giraud - MOEBIUS

<http://www.graphicine.com/jean-giraud-the-time-masters/>

Enki Bilal ise siberpunk ve distopya tarzında illüstrasyonlar üzerinde çalışmıştır. Çizimlerinde ağırlıklı olarak eski ve yıkık binalar, savaş sonrası sokaklar ve gelecek kurgusunda biyo-teknolojik cihazlar, makineyle bütünleşen insanlar, eskimiş paslı ve hantal teknolojik araçlar görülmektedir. Enki Bilal, Moebius'un aksine alt kültürü resimler ve tasarlar.



Şekil:10. Enki Bilal illüstrasyonları

<https://tr.pinterest.com/sayitkarabulut/enki-bilal/?lp=true>

II. 1. Cyberpunk (Siberpunk)

Siberpunk, sözcüğü ilk kez Bruce Bethke'nin *Amazing Science Fictions Stories* (Kasım 1983) dergisinde yayınlanan onlu yaşlarda bir hacker çetesini konu edinen *Cyberpunk* adlı kısa öyküsünde kullanılmıştır (Ersümer, 2013: 17). İngilizcedeki cybernetics (sibernetik) ve punk'ın sentezinden oluşmaktadır. Sibernetik bir sistem olarak canlılarda ve makinelerde, iç ve dış bilgi alışverişinin kontrol, denetim ve yönetim bilimine verilen addır (Ersümer, 2013). Siberpunk'ı daha iyi kavrayabilmek adına öncelikle "punk"a değinmek gerekmektedir. Punk, 1970'lerin ortalarında, ekonomik krizin hâkim olduğu İngiltere'de ortaya çıkar. Bu hareketi benimseyenler topluma ait geleneksel tabulara karşı çıkan, toplumun genel ahlaki değerlerini reddeden, gelecek umudu olmayan gençlerdi ve sloganları "Gelecek Yok!"tu (No Future).

Yabancılaşma, nihilizm, yok olma arzusu, dehşet ve saldırganlık, teslimiyet ve isyan, grotesk olana merak, uyuşturucular, müstehcenlik ve argo punkın barındırdığı unsurlardır. Punkın görsel tarzı "itilicik", tuhaflık ve şok etkisini içerir. Punk takipçilerinin nihilizmleri

bireyseldir ve kolektif anarşist gelenekten ayrılmışlardır. Yeni bir toplum modeli önermeme sebebi gelecek ile ilgili sadece kaosu hayal etmeleridir. Punkın bir diğer sloganı olan “Do-It-Yourself” (kendin yap) karakteristik tavrıdır.

Punkların, ‘kendi işini kendin yap’ tavrı, siberpunk bilimkurgularda hackerların teknolojiyi kullanma biçimleriyle benzerlik gösterecektir. “Gelecek yok” sloganının distopik yapısı, yıkıcı eğilimleri, grotesk moda anlayışları da göz önüne alındığında, siberpunk kurmacalarıyla punk hareketi ve alt kültürü arasında yakın bir ilişki olduğu anlaşılmaktadır. Siberpunk’ın, tıpkı punk, gibi neredeyse her konuda *kararsız* (ambivalent) bir tutum takınıp, iki arada kalarak, birbirine zıt ve çelişik duygular sergilemesi de, punk ve siberpunkın ortak bir kökten türediklerini düşündürür (Ersümer, 2013: 42).

Siberpunk’ın erken dönem bilimkurgu geleneğinden en önemli farkı, teknolojinin naif bir şekilde yüceltilmesine karşı distopik bir boyutla gelişen teknolojinin gelecek kurgusunda kararsız bir hal alacağı, bunun toplum ve birey üzerinde ciddi sonuçları olacağı yaklaşımıdır. Klasik anlamda bilimkurgu eserlerde, fantastik ve korku öğelerinin, bilimsel yaklaşımla temizlenmesi söz konusudur. Siberpunkın, korku ve fantastikle yer yer kaynaştığı görülür.

Gotikte bilinmeyen şeytani yerlerden türeyen varlıklar, siberpunkta teknoloji aracılığıyla yaratılmış ‘bölgeler arası’ varlıklardır. Ayrıca siberpunkta teknoloji tabanlı bir rasyonellik boyutunun yanı sıra metafizik motiflerde görülebilmektedir. Bedensiz yaşam, insan vücudunun siber uzayın derinliklerinde veri formuna dönüşüp yaşaması, teknolojik cennette yaşayan ruhlar gibi çağrışımlar sunması siberpunk’ı bilişsel bilimkurgu alanından çıkarma safhasına getirir (Ersümer, 2013: 44). Ghost in the Shell ve Matrix gibi yapıtlar bu duruma örnek verilebilir.



Şekil:11. Ghost in the Shell (Kabuktaki Hayalet)

<https://www.dazeddigital.com/film-tv/article/42525/1/a-new-ghost-in-the-shell-anime-is-in-the-works-netflix>



Şekil:12. Matrix, The Wachowski, 1999

<https://www.nme.com/news/film/new-matrix-film-not-remake-reboot-2020232>

Siberpunk kurgunun temelinde “kararsız tutum”, yukarıdaki temaların nasıl ele alındığını açıklayan unsurlardan birisidir. Görüldüğü üzere siberpunkın ön plana çıkan karakteristik özelliği, kurguda düzenli olarak varlığını sürdüren “kararsızlık hali”dir.

II. 2. Philip Dick ve Andoidler Elektrikli Koyun Düşler Mi? (Do Androids Dream of Electric Sheep?)

Philip Kindred Dick (1928-1982), sadece Amerikalı bir bilimkurgu roman ve öykü yazarı değildir. Aynı zamanda bilimkurgu edebiyatında bir döneme ismini vermiştir; “Philip K. Dick Sonrası.” Dick, eserlerinin genelinde gerçeklik sorgusu, algı, devlet kontrolü, global kapitalizm, paranoya, yapay zeka ve insanlar arasında ayrımın belirsizleşmesi gibi temaları kullanmıştır. Dick, eserlerinde çağının toplumsal yapısını ve politika anlayışını sorgular, derin felsefi tartışmalara yönlendirir ve gerçeklik algısını tartışmaya açar. Sanal gerçeklik ve yapay zekâ üzerine yıllar önce ortaya attığı fikirler günümüzde, mühendislik, felsefe ve siyaset alanlarında hala tartışılmaktadır.

George Wells, bilimkurgu edebiyatına önemli yenilikler getiren bir yazar kabul edilirken; PKD, küresel kapitalizmi, gezegenler arası uzay yolculuğunu ve kolonizasyonu, insanın ve teknolojinin birleşmesini konu alan kasvetli ve parlak gelecek tasvirleriyle postmodern serüvenin baş şairi olarak karşımıza çıkmaktadır (Güllü, 2016: 39).

Philip K. Dick’in bilinen en ünlü, en bilinen eseri ‘Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi’ adlı romandır. 1968 yılında yayımlanmıştır. Bu roman daha sonra Ridley Scott tarafından Blade Runner ismiyle filme çevrilmiştir. Hikâye bir android avcısı olan Rick Deckard’ın, bir grup isyancı androidin peşine düşmesini konu alır. Romanda organik canlılar oldukça değerlidir. Sayıları gittikçe tükenen hayvanların yerine androidleri yapılmaktadır. İnsanlar, eskiye öykünmek ve insanlıklarını hatırlamak için herhangi bir hayvan besleme ihtiyacı hissederler.

Deckard bir görevlendirmeye peşine düştüğü androidleri avlarken bir yandan hayatını sorgular ve zamanla androidler ile empati kurmaya, ahlaki sorgulamalar yapmaya başlar.

III. Blade Runner Filminin Görsel Analizi

Philip K. Dick'in "Androidler Elektrikli Koyun Düşlere mi?" romanı, Ridley Scott tarafından 1982 yılında, Blade Runner ismiyle sinemaya uyarlanmıştır. Film bilim-kurgu olmasının yanı sıra Noir (kara film) türünün de en iyi örneklerinden birisi sayılmaktadır. Filmde Rick Deckard'ı Harrison Ford oynamıştır. Ona Rutger Hauer, Sean Young, Edward James Olmos, Joe Turkel, Daryl Hannah eşlik etmektedir. Film, geleceğin küresel kapitalizm ortamında insanın kendi varlığının sorgulanması, bireyin hatıralarının kurgusal olabileceği, yok olan hayvan türlerinin yerine onları anımsatan robotların yapıldığı bir dünya ve gerçeklik algısı konularını işler.

Film, kameranın şehri kuşbakışı izlemesiyle başlar ve şehrin yansıdığı bir göz görüntüsüyle devam eder. Göz ruh halinin dışı vurulduğu önemli araçlardan birisidir ve geleceğin dünyasının ruha olan etkisi bu sahneyle anlatılmaktadır. Hikaye, 2019 yılında Amerika'da, Los Angeles şehrinde geçmektedir. Endüstriyel yaşamın aşırılıkları dünya üzerindeki yaşamı tehdit edecek kadar büyük bir kirliliğin ortaya çıkmasına yol açmıştır.

Film boyunca ağır endüstrinin ve insanların yaşam alanlarının iç içe girdiği, küresel kapitalizmin etkileri, eskinin yerine yeninin inşa edildiği şehir temsilinde görülmektedir. Elitler, yeni dünyalara göç etmiş, geride tükettikleri ve kirlettikleri dünyayı, sistemin alt katmanlarda kalmış olan insanlara bırakmışlardır. Sokaklarda her milletten insanlar görülmektedir ve her dil konuşulmaktadır. Filmin büyük bölümünde çürümenin ve karanlığın hâkim olduğu, kalabalık ve sürekli hareket halinde bir şehir görüntüsü işlenir. Bu özellikler filmin, kitapta da yer alan siberpunk etkilerini göstermektedir.

Hikayede Tyrell Şirketi tarafından geliştirilen androidler, özellikle Nexus-6 olarak adlandırılan serinin ürünleri dayanıklılık ve zeka seviyesi yüksek varlıklar olarak üretilmektedir. Fakat androidler zamanla bilinçlerini kazanırlar ve köle olmayı reddederek kolonilerde isyanlar çıkarırlar. Kelle avcısı Deckard ile androidlerin kovalamacası, siberpunk'ın polisiye ve noir film tarzlarıyla ortak özelliğidir. Karl Marks'ın kehanetini de filmin kurgusunda ayırt edebiliriz; kapitalizm eninde sonunda sınıf olgusunu ve isyan etme bilincini edinecek işçiler üreterek kendi varlığını tehlikeye atacaktır. Bu durum siberpunkın, Blade Runner'da da geleceğin politikasına dair yorumlarını temsil etmektedir.



Şekil:13. Filmin açılış sahnesi.

<https://tr.pinterest.com/pin/513269688779099285/>

III. 1. Görsel Kodlar ve Mekan Düzenlemeleri

Siberpunkın çizdiği gelecek tasvirleri genellikle, ileri teknoloji eseri ışıl ışıl yükselen binalarla dolu şehirler ve bu duruma zıt olarak serseriler, suçlular, sokak satıcıları ve bu yüksek teknoloji toplumunda sadece sağ kalmaya çalışan insanlarla dolu, karanlık dar sokaklar barındırır. Blade Runner bu durumu sinemada görselliğe taşıyan ilk filmidir.

Filmin görsel kodlarından birisi de siberpunkın ortak temalarından birisi olan reklamlardır. Binaların yüzleri reklamlarla kaplıdır ve izleyici filmin içerisinde sürekli olarak bir reklam bombardımanına maruz kalır. Bu durum küresel kapitalizmi ve olumsuz sonuçlarını işleyen türün görsel yansımasıdır.



Şekil:14. Filmden bir sahne.

<https://tr.pinterest.com/pin/147774431500011773/>

Filmde yer alan diğer görsel kodlar ise ‘Unicorn’ (tek boynuzlu at), Adem ve Havva göndermesi yapılan ‘yılan’ ve ‘beyaz güvercin’dir. Unicornla origami olarak ve bir de Deckard’ın rüyasında karşılaşırız. Unicorn, saf ve masum olduğuna, kanı içildiğinde kişiyi ölümsüz kıldığına, bu nedenle öldürmenin lanet getireceğine inanılan efsanevi bir hayvandır.

Beyaz Güvercin, yeni bir başlangıcı haber veren ve aynı zamanda “barış umudu” anlamına gelen bir hayvandır. Filmin son sahnelerine doğru Androidlerin lideri nereden geldiği belli olmayan bir beyaz güvercini severken görülür.

Androidlerin sadece dört yıl ömürleri vardır. Ömürlerini uzatmak için sürekli bir çaba halindedirler. Filmde dansçı olan Android kadın, yılan ile yapacağı dans öncesi ‘Adem ve Havva’nın hikayesine atıfla ‘cennetten kovulan canlı’ ile dans edileceği anons edilir.

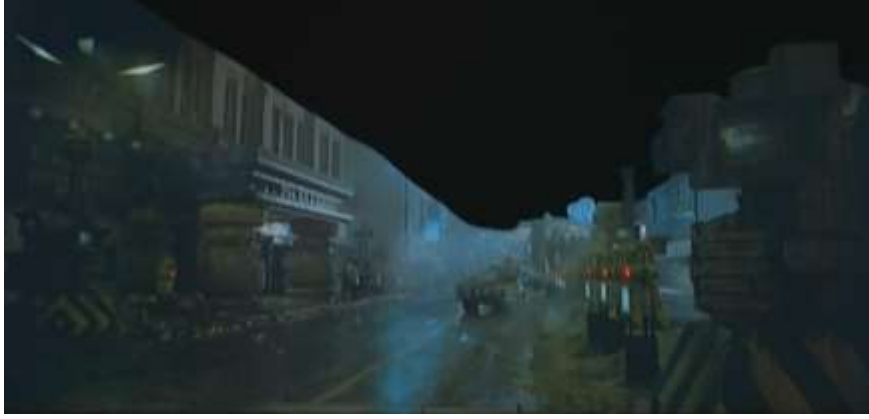


Şekil:15. Los Angeles şehrinin genel plan çekimleri

<https://tr.pinterest.com/pin/119908408813865538/>

Ridley Scott, filmin kent ve mekân tasarımlarında Syd Mead ile çalışmıştır. Scott ve Mead, film için 2019 yılının Los Angeles şehrini tasarlamak istiyorlardı. Fütürist mimar Antonio Sant’Elia’nın eskizlerinden esinlendikleri ve 80’li yıllarda yeni ortaya çıkan siberpunk edebiyatının anlatım tarzı, filmdeki kent tasarımlarında görülmektedir.

Film, CGI gibi teknolojilerin sinema endüstrisine henüz girmediği için gerçek mekânlarda ve film için hazırlanan setlerde çekilmiştir. Görsel efektte ihtiyaç duyulan noktalarda ise ya maketlere ya da matte-painting denilen yöntemle başvurulmuştur. Çekimlerin gece karanlığında yapılması, sahnelerde sürekli yağın yağmur ve görülen dumanlar filmin ve şehrin karanlık yapısını yansıtır.



Şekil:16. Matte Painting yöntemi için hazırlanan ham görüntü.

<https://tr.pinterest.com/pin/475833516850733813/?lp=true>



Şekil:17. Matte Painting ile oluşturulan görüntü

<https://tr.pinterest.com/pin/475833516850733813/?lp=true>

Ridley Scott, Syd Mead ile ilk görüşmesinde bunun kara-film tadında bir bilimkurgu olmasını istediğini belirtmiştir. Her şeyin kusursuz ve parlak, temiz olduğu bir dünya yerine, daha karamsar ve köhnemiş, kirlenmiş bir dünya tasarlamak istemişlerdir. Scott'un eskizleriyle başlayan tasarımlar, futurist tasarımcı Syd Mead'in yaptığı detaylı çizimler ve ardından yapım tasarımcısı Lawrence G. Paul'un ve ekibinin bunları modellere ve set tasarımına dönüştürmesiyle devam etmiştir (Güllü, 2016: 123).



Şekil:18. Syd Mead'in gelecek üzerine tasarımlarından

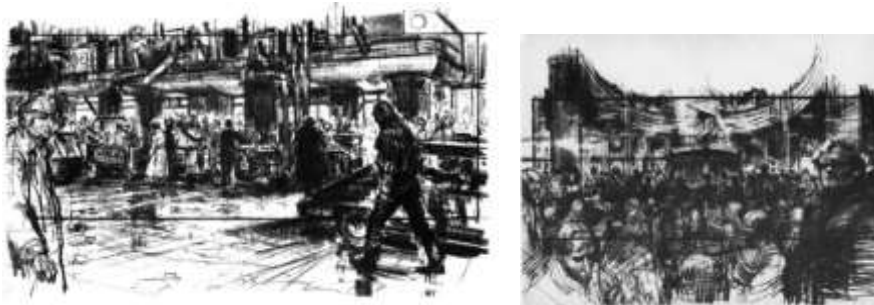
<https://tr.pinterest.com/pin/369647081914576854/>

Mead, Blade Runner tasarımı sırasında New York, Chicago gibi gridal yerleşimdeki şehirleri örnek aldığı belirtir. Şehir dokusu olarak Bizans, Maya ve postmodern mimarilerinin bir karışımını oluşturduklarını ve hatta biraz Memphis şehrinden esintiler kattıklarını sonra da bu tarza “retro-deco” ya da “trash-chic” adını koyduklarını belirtir (Güllü, 2016: 125).

Tyrell Şirket binasını tasarlarken ise Mead, her geçen gün insan olmaya daha yakın özellikler gösteren robotlar üretmekte olan Tyrell'in, kendini tanıı varı görüşünün mimariye yansıtılmasını amaçladıklarını belirtir (Güllü, 2016: 127).

Tyrell'in piramit şeklindeki devasa binası Mısır dönemi saraylarının iç mimarisine benzer şekilde tasarlanmıştır ve filmde güneş ışığının girdiği tek bina olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durum distopik sistem okumasında önemli bir nüve olarak görülmektedir. Adeta izleyiciye güneş ışığının bile sınıfsal duruma ve statüye göre alınabileceği bir dünya resmedilmektedir.

Filmin genel görüntüsünde, Syd Mead dışında Mentor Huebner'da çalışmıştır. Huebner illüstrasyon ve story board çalışmaları yapmıştır.



Şekil:19. Mentor Huebner

<http://bryoncaldwell.blogspot.com/2011/12/blade-runner-sketchbook-1982-part-3.html>

Blade Runner, bir yakın gelecek dünyasıdır. Ekolojik bozulma nedeniyle güneş, kirliliğin ardından kendini zar zor gösterebilmektedir. Hayvanlar yapay olarak üretilip

kullanılmaktadır ve gerçek olanlar neredeyse ortadan kalkmıştır. Farklı din, dil ve ırklar, kültür ve yaşam biçimleri; yan tarafları kazınmış diken diken saçlarıyla punklar, Hint mistikleri (hare krishna), Çinliler, Japonlar, Fransızlar ve diğerleri tek bir şehirde toplanmıştır. Şehrin barındırdığı mimari üsluplarda da aynı yoğunluk gözlenir. Bir yanda fütüristik tasarımlar, diğer yanda, örneğin gotik yapılar üst üste yığılmıştır. Bu açıdan film zamansal bir karmaşa yaratmaktadır. Birçok düzeyde eski ile yeni birbiriyle kaynaşmış durumdadır.

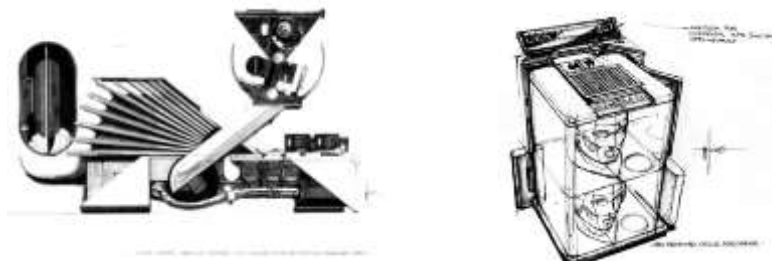


Şekil:20. Blade Runner 2049

<https://www.polygon.com/2017/9/26/16368964/blade-runner-2049-reactions>

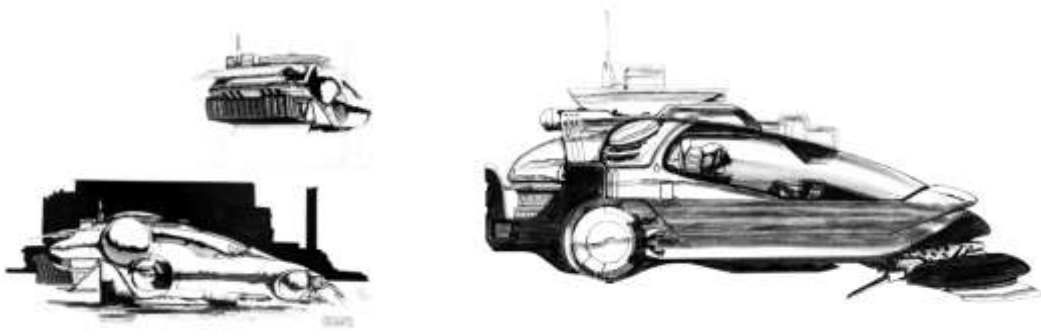
Blade Runner'ın sersemletici görsel ortamı postmodern metropole dair ürkütücü imgeleri barındırır: ortalığı batıran radyasyon yağmuru, ileri-modern endüstriyel kentin yıkıntıları ve küresel, çok kültürlü bir toplumun tortuları. Mizansen yoğun imge katmanlarının mesken tutulmuş; küresel şirketlerin ilan panoları ve dünya-dışı kolonilerdeki yepyeni bir yaşama davet eden reklamlarla kuşatılan gökyüzü, yüksek apartmanlarla, alev üfleyen sanayi bacaları ve hoverkraftlarla doludur. Bu fütürist kent görüntüsü, kısa bir zaman içinde siberpunk evreninin prototip kenti olacaktır.

III. 2. Filmdeki Endüstriyel Tasarımlar



Şekil:21. Voight Kampff Makinesi

<http://www.graphicine.com/blade-runner-sketchbook/>



Şekil:22. Otomobil tasarımı

<http://www.graphicine.com/blade-runner-sketchbook/>

III. 3. Kostüm Tasarımları



Şekil:23. Kostüm Tasarımı

<http://www.graphicine.com/blade-runner-sketchbook/>

III. 4. Blade Runner’da Grafik Tasarım Öğeleri

Blade Runner filminin genel planında sık sık reklam içerikleri ile karşılaşılmaktadır. Siberpunk türünün bir özelliği olan küresel kapitalizmin bireyin hayatının her noktasına sızmasının ve bu durumun ağırlığını hissetmesi, filmde görsel olarak hareketli reklam panoları, dev ekranlar ve ışıklı tipografik düzenlemelerle yoğun bir şekilde yansıtmıştır.

Sinemada bir senaryo kurgusu, metin kurgusuna göre nesnelerin ve kavramların görsel olarak konumlanması, grafik tasarımın belli bir düzeyde dayanağını göstermektedir. Arka arkaya gelen imgelerle, önceden tasarlanmış bir sisteme bağlı olarak görüntü oluşturma söz konusudur.

Aşağıda gösterilen iki örnekte tipografik düzenlemeler ve piktogramlar bulunmaktadır. Filmde gelecek kurgusunda kullanılan grafik tasarım ürünlerinde diğer tasarım öğelerinde olduğu gibi siberpunk etkileri görülmektedir. Karanlık, kirliliği ve bir yandan gelecekte olup da,

var olan döneme görece, nostalji içeren bir estetik anlayışı hakimdir. Fakat bunlara rağmen yine de modernist çizgisini koruyan fontlar ve semboller yer almaktadır.



Şekil:24. Tipografik düzenlemeler ve piktogramlar

<http://www.graphicine.com/blade-runner-sketchbook/>

SONUÇ

Bilimkurgunun tasarım dili olanağında Blade Runner filmi fütürizm, distopya ve özellikle siberpunk bağlantıları ile görsel açıdan incelenmiştir. Filmin metin kurgusuna yönelik nesne ve kavram tasarımı anlatılmaya çalışılmıştır. Blade Runner gelecekteki kent imgesini, kara film (film noir) ile bilimkurgu öğelerini karıştırarak yaratır. Film, futuristik tasarımı, bilimkurgu ve kara film stili ve estetiğiyle birleştirmektedir. 1940'ların kara film stiline göre giyinmiş karakterler, 2019'ların sokaklarında cirit atmaktadırlar. Teknolojinin insandan daha insan kopyalar yaratabilecek gelişimine karşı koyarcasına ayakta duran Voight-Kampff testlerinin yapıldığı makineler de oldukça gelişmişlikten uzak bir görüntü sergilemektedirler. Gelecek tasviri yaratılırken teknoloji ile harmanlanan hayatlar belki de filmde hiç görmediğimiz kolonilerde devam ediyordur ancak Dünya istemli bir şekilde çöküntü alanı olarak sunulmaktadır. Film de özgün yapısı ile janrlar arası dolaşımında kendisine Future-noir ismi ile yer bulmuştur.

Blade Runner aslında bir kent yakarıdır. Mimari tasarımlar postmodern bir kargaşa sergiler; Tyrell Corporation bir Mısır piramidinin taklidi gibi duran bir binadır, sokaklarda eski Yunan ve Roma sütunları birbirine karışır. Alışveriş merkezlerinin mimarisinde Maya, Çin, Doğu, Victoria Dönemi İngiltere ve Çağdaş mimariden esintiler vardır. Modernist dönemlere referanslar, Noir film unsurlarının filmde yarattığı soğuk hava, şehrin altkültürünün sıkça vurgulanması ile ortaya çıkan estetik gösteri izleyiciyi etkisi altından bırakmaz. Film, artık izleyicilerin, görsel tasarımların ve sinema efektlerinin yarattığı duygu durumundan etkilendiği, dramatik yapının içinde savruldukları bir görsellik değildir. Film, seyircinin izlediği, postmodern kentin geleceğini çok iyi öngören bir kent tasavvurudur. "Blade Runner esnek üretim ve zaman-mekan sıkışması bağlamına yerleştirilmiş, postmodernist temaların sinemanın elindeki bütün hayali olanaklar kullanılarak ele alındığı bir bilim kurgu meselidir" (Harvey, 1997: 348).

Bilimkurgu bir tasarımdır ve sinemanın biçim düzleminde tasarımın rolü önemlidir. Tasarım, sinemanın kadraj, renk, ışık kontrastı, sahne tasarımı, karakter tasarımı, animasyon, afiş vb. unsurlarıyla ilişkilidir. Bir senaryo kurgusu, bir metin kurgusu, sinemada grafik tasarım dilinin belli bir düzeyde dayanağını gösterir.

Bilimkurgu genel yapısı itibariyle tasarım disiplinlerine yaratıcı bir mecra teşkil etmiştir. Bu durum bilimkurgu sineması ve bilimkurgunun etkilediği görsel alanlarda görülmektedir. Dolayısıyla grafik tasarım disiplinini de bu minvalde etkilemiş ve kendine özgü bir tasarım dili ortaya çıkmıştır.

KAYNAKLAR

- Baudou, J. (2005). *Bilim-Kurgu*, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Başaran, B. (2007). *Fütürizm'den Siber Punk'a: Yirminci Yüzyıl Sanatında Teknolojinin Değişen Yansıması*, İstanbul Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Ersümer, O. (2013). *Bilimkurgu Sinemasında Cyberpunk*, Altıkırkbeş Yayınları, İstanbul.
- Güllü, E. (2016). *Bilimkurgu Sinemasında Mekânsal Analiz: Philip K. Dick Filmleri*, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Harvey, D. (1997), *Postmodernliğin Durumu*, Metis Yayınları, İstanbul
- Ronay Jr, I. (1996) *Cyberpunk and Neuromanticism*, Mississippi Review, http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_and_neuromanticism.html.