

## PAPER DETAILS

TITLE: Cyberpunk Evreninde Mekân Tasarımı Bağlamında "Sessiz Kahraman" Filmi

AUTHORS: Ozan OTAN

PAGES: 29-46

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1947448>

## Cyberpunk Evreninde Mekân Tasarımı Bağlamında “Sessiz Kahraman” Filmi

### Space Representation Of The Film “Mute” In The Context Of Cyberpunk Genre

Ozan OTAN<sup>1</sup>

#### Öz

Filmsel anlatının içeriğini aktaran ve anlamlı kılan ilk şey görüntüdür. Görüntüde var olan nesneler, karakterler, zaman ve mekân bu içeriği oluşturmaktadır. Ancak görüntüdeki nesne dünyadaki nesneye her zaman bire bir benzemez, onun yansıması şeklinde belirebilir. Her görüntünün kendine ait bir formu vardır. Bu oluşturulan ve yeniden üretilen form ile anlam yaratılır. Yönetmen görüntüdeki nesneleri, karakterleri ve mekânı belirli kamera açılarıyla ve belirli bir ışık altında gösterir. Mekân sayesinde film yapımcıları ve yönetmenler, izleyicilerin neyi, ne şekilde göreceklarını kontrol edebilirler. Sinemada mekân, sahnenin nasıl okunulacağı konusunda çok önemli bir rol oynar; yani zaman, yer, sosyal sınıf ve karakterlerin zihinsel durumu hakkında faydalı bilgiler sunar, oyuncuların davranışlarını, kamera ve ses kayıt ekipmanlarının nereye yerleştirilebileceğini etkiler. Bu çalışmanın konusu, bilim kurgunun bir alt türü olan cyberpunk ve içerisinde mekânın nasıl kurgulandığıdır. Lefebvre’in mekân tanımı bağlamında, dijital platformlar için üretilmiş örneklerden, Netflix yapımı “Sessiz Kahraman” film özelinde tartışılacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Mekân, sinemasal mekân, bilim kurgu, cyberpunk.

#### Abstract

The first thing that conveys the content of the filmic narrative and makes it meaningful is the image. Objects, characters, time and space existing in the image constitute this content. However, the object in the image does not always look exactly like the object in the world, it may appear as its reflection. Each image has its own form. With this created and reproduced form, meaning is created. The director shows the objects, characters and space in the image with certain camera angles and a certain light. Thanks to the space, filmmakers can control what audiences see. At the same time, thanks to the space, the director can control how he wants the audience to see it. In cinema, space plays a crucial role in how we read the scene; that is, it provides useful information about the time, place, social class and mental state of the characters. Space affects both the behavior of the players and where the camera and audio recording equipment can be placed. The subject of this study is the cyberpunk genre, which is a sub-genre of science fiction film, and accordingly how the space is read in the cyberpunk film genre will be discussed in the context of Lefebvre’s definition of space. The subject of this study is Netflix’s “Mute”(2018), one of the examples produced for digital platforms, which is an example of the cyberpunk genre.

**Keywords:** Space, cinematic space, science fiction, cyberpunk.

Araştırma Makalesi (Research Article)

Gönderim Tarihi (Received): 30.08.2021

Kabul Tarihi (Accepted): 18.09.2021

Atıf (Cite as): Otan, Ozan.(2021).

Cyberpunk Evreninde Mekan Tasarımı Bağlamında “Sessiz Kahraman” Filmi.

Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (35), s. 29-46, DOI: 10.31123/akil.988486

## Giriş

Mekân, farklı disiplinler tarafından açıklanmaya çalışılan ve her seferinde yeni anlamlar kazanan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Herman, Jahn ve Ryan farklı perspektiflerden alıntılar yaparak farklı mekân tanımları sunarlar: Chatman mekânı üç kısımda tanımlar: (1) Mekân, tiyatrodaki sahnesel olarak sunulur. (2) Mekân, resimlerde ve filmlerde tasvir edilerek sunulur. (3) Mekân sözlü anlatılarda tanımlanarak sunulur. Başka bir tanımlama Ryan tarafından yapılır: diğer temsil modlarından daha açık bir şekilde, mekânsal tanımlama ya gözlemcilerle ya da içsel olarak yönlendirilmiş nesnelerle ilgilidir. Stanzel ise bir romandaki mekân görsel sanatlardaki mekândan farklıdır, çünkü betimlemenin görevini yerine getirmesi için boşluk bırakmak ve izleyicinin iş birliği yapması gerekmektedir (Herman, Jahn ve Ryan, 2005: 553-554).

Herman, Jahn ve Ryan' a göre (2005: 552) anlatı mekânı, hikâye karakterlerinin içinde hareket ettiği ve yaşadığı ortamdır. Anlatı alanı bir parametreler kompleksi ile karakterize edilir; yani onu koordinat, üst ve alt alanlardan ayıran sınırlar; içerdiği nesneler, sağladığı yaşam koşulları ve bağlı olduğu zamansal boyuta göre tanımlamaktadır.

Sinema sayesinde hayatın farklı bakış açıları hissedilebilir, duyulabilir ve görülebilir. Sinemanın kökeni de buna dayanmaktadır. Sinematik terimi, sinema sözcüğünde bulunan etimolojik kökenlerini ifade etmek içindir. Yunanca κίνημα veya 'hareket' veya 'hareket etme' anlamına gelen *kinema* terimi de kinematik, kinetik ve kinestetik kelime kökünden türemektedir (Koeck, 2013:5). Rosário ve Álvarez, (2019:1) sinemanın bize dünyayı ekrana sığdırma fırsatı verdiğini söyler.

Filmsel anlatının içeriğini aktaran ve anlamlı kılan ilk şey görüntüdür. Görüntüde var olan nesneler, karakterler, zaman ve mekân bu içeriği oluşturmaktadır. Ancak görüntüdeki nesne dünyadaki nesneye her zaman bire bir benzemez, onun yansıması şeklinde belirebilir. Bu yansımayı yaratan ise yönetmendir. Yönetmen bazen gerçeği çok az değiştirir ve dünyadaki gerçekliği nesnel olarak sunar. Ama bazen onu tamamen değiştirir. Her görüntünün kendine ait bir formu vardır. Bu oluşturulan ve yeniden üretilen form ile anlam yaratılır. Yönetmen görüntüdeki nesneleri, karakterleri ve mekânı belirli kamera açılarıyla ve belirli bir ışık altında gösterir. Bu görüntü, yönetmenin bakış açısını yansıtır, yani ortaya çıkan yeniden üretilmiş görüntü yönetmenin bakış açısından geçmiştir. Yönetmenin sunmak istediği kadar perdeye yansıyan ve izleyiciye sunulan bir sonuçtur. Bu nedenle teknik bileşenlerin yanında kim tarafından ve ne amaçla anlatılmak istendiği de anlam oluşturma açısından oldukça önemlidir. Bu bilgiler doğrultusunda sinemada mekân seçimi, kamera hareketleri, kamera açıları yani mekânın kendisi yönetmenin hayata hangi perspektiften baktığını söyler. Yönetmen mekân kurgusu ile metaforlarını, katmanlı anlatımını inşa eder. Bu çalışmanın konusunu, bilim kurgu filmlerinin bir alt türü olan cyberpunk oluşturmaktadır ve cyberpunk evreninde mekânın nasıl kurgulandığı tartışılacaktır. Cyberpunk alt türünün dijital platformlar için üretilmiş örneklerinden birisi, Netflix yapımı "Sessiz Kahraman" (Jones, 2018) isimli film incelenmiştir. Bu bağlamda kuramsal çerçevede önce mekânın ontolojisi ve sinemada mekân kavramları daha sonra da bilimkurgu ve bir alt tür olan cyberpunk incelenmiştir.

## 1. Mekânın Ontolojisi

Bir apartman dairesi, sokağın köşesi, çarşı, alışveriş veya kültür merkezi, halka açık bir yer, bir oda denilince herkes bu deyimlerin ne anlama geldiğini ve ne konuşulduğunu anlayabilir. Bu ifadeler,

belirli alanları/mekânları ayırt etmeye ve genel olarak bir sosyal alanı/mekânı tanımlamaya hizmet etmek için kullanılır. Bu alanın/mekânın belirli bir kullanımı ile ilişkilidirler. Dolayısıyla ifade ettikleri ve oluşturdukları bir mekânsal pratiğe karşılık gelirler. Burada iki olasılık bulunmaktadır. Bu kavramlar, düşünce yoluyla yeniden oluşturulup açıklanabilecek, tanınmayan bir kod oluşturmaktadırlar. Öte yandan yansıma, uzamsal bir kod oluşturulmasını sağlayacaktır. Her iki durumda da düşüncenin sonucu mekânın inşası olacaktır (Lefebvre, 1991:16).

Bir odanın içini en küçük görsel ayrıntıya kadar tanımlamak neredeyse imkânsızdır. Sahnede ise resim ve filmde olduğu gibi bir odanın tam sunumunu yapmak sorunsuzdur. Sözlü anlatıda, mekânsal özellikler genellikle görünür sınırlar izlenerek, engellere ve nesnelere atıfta bulunularak yapılmaktadır. Filmde ise görüntü, saniyede 24 kez sürekli olarak yenilenir. Sözlü tanım, koşullarda açık bir değişiklik gerekli olana kadar uygulanmaya devam ederken bir resim bin kelimedenden fazlasını anlatabilmektedir (Herman, Jahn ve Ryan, 2005: 553-554).

Chatman(1978) mekânın beş özelliğinden bahsetmektedir. 1. Ölçek veya boyut: Her varlığın, gerçek dünyadaki “normal” boyutunun ve kamera merceğinden uzaklığının bir fonksiyonu olan kendi boyutu vardır. Yakınlık hem doğal hem de doğaüstü etkiler için manipüle edilebilir. 2. Kontur, doku ve yoğunluk: Ekrandaki doğrusal ana hatlar, fotoğrafı çekilen nesnelere benzer. Ancak iki boyutlu bir ortam olan sinema, üçüncü boyutunu yansıtmak zorundadır. Yüzeylerin dokusu ancak düz ekranda gölge modelleme ile aktarılabilir. 3. Konum: Her varlık ya çerçevenin dikey ve yatay boyutunda ya da çerçeve içindeki diğer varlıklarla ilişkili olarak kameradan belirli bir açıyla yer alır. 4. Yansıyan aydınlatmanın derecesi, türü ve alanı: Var olan aydınlatılır, kaynak-ışık odaklanır veya yayılır, vb. 5. Berraklık veya optik çözünürlüğün derecesi: Var olan, odak içinde veya dışında keskin veya yumuşak odaktadır veya bir çarpıtma merceğinden gösterilmektedir (Chatman, 1978:97-98). Öykü-mekân ve söylem-mekân arasında bir çizgi çekmek, hikâye-zamanı ile söylem-zamanı arasındakiiler kadar kolay değildir. Zamanın aksine, yerleştirme veya fiziksel eğilimin gerçek dünyada hiçbir doğal mantığı yoktur. Zaman hepimiz için aynı saat yönünde geçer, ancak bir nesnenin uzamsal konumu diğer nesnelere ve izleyicinin uzaydaki kendi konumuna göredir. Açı, mesafe vb. yönetmenin kamerayı yerleştirmesiyle kontrol edilir. Hayat, bu yerleşimler veya boşluklar için önceden belirlenmiş sebepler sunmaz. Hepsi yönetmenin sanatının birer tercihi ya da ürünüdür (Chatman, 1978:98).

Mekân sayesinde film yapımcıları izleyicilerin ne gördüklerini, aynı zamanda mekân sayesinde yönetmen, izleyicilerin nasıl görececeklerini de kontrol edebilirler. Lefebvre'ye (1991:2-3) göre mekân, zihinsel bir şeyin ya da zihinsel bir yerin alanıdır ve mekân bilinç alanına aittir. Üretilen mekân aynı zamanda bir düşünce ve eylem aracı olarak da hizmet eder. Bir üretim aracı olmasının yanı sıra, aynı zamanda bir kontrol ve dolayısıyla tahakküm, iktidar aracıdır (Lefebvre, 1991: 26).

Mekânın nasıl okunabileceği ve anlamlandırılabilirliği sorusu karşımıza çıkmaktadır. Bu soruya uygun bir cevap bulmak kesinlikle kolay değildir. Argümanları ve kanıtlar desteklemeden hiçbir mesaj, kod ya da bilgi bir mekânın oluşumunu keşfetmemize yardımcı olamaz. Ancak üretilen mekânın deşifre edilebileceğini ve okunabileceğini söylemek kaçınılmazdır. Burada mekânın bir anlamlandırma süreci akla gelmektedir. Mekânın genel bir kodu olmasa bile, belirli tarihsel dönemlerde oluşturulmuş ve etkileri farklılaşan belirli kodlar mevcut olabilir (Lefebvre, 1991:33-34).

## 2. Sinemada Mekân

Günümüzde dünyayı ekranlardan gördüğümüzü söylemek yanlış olmayacaktır. Dünyayı anlamlandırma sürecinde ekranlar hiçbir zaman olmadığı kadar etkin hale geldi. Ekran, dünyamızı hareketli görüntüler aracılığıyla temsil edildiği herhangi bir olası dünyaya bağlar. Hareketli görüntüler, tarihsel dünyadan alınmış gerçek yerleri betimleyen ve çerçeveleme, kurgulama, ışıklandırma, ses miksajı yoluyla hayali yerleri anlatan farklı dünyaların mekânlarını bir araya getirir. Farber'e (1971: 3) göre mekân, görsel sanatlardaki en dramatik biçimsel varlıktır. Farber, kurmaca sinemada üç temel mekân türü öne sürer: perdenin alanı, oyuncunun psikolojik mekânı ve filmin kapsadığı deneyim alanı ve coğrafya. Bu açıdan bakıldığında mekân okumaları hem mekanik olarak yeniden üretilmiş dış mekânı hem de onu temsil etmenin sanatsal araçlarını kapsayan geniş bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır (Farber, 1971:3; Williams, 2013:1).

Sinema, hem mekanik olarak yeniden üretilmiş dış mekânı hem de onu temsil etmenin sanatsal araçlarını içerir. Sinema, mekân ve zamanı birleştirme sanatı demek yanlış olmayacaktır. Filmde hareket eden bir cisim vardır, sabit olmayan boşlukları kaplar ve süre ya da zaman içinde bir mekân vardır. Böylece hareket eden beden, süreyi zaman ve mekânla ifade ederek mekânsal olmayı ve zamansal olmayı başarır. Mekân, hareketin ve sürenin ortak paydası olarak işlev görür. Bu nedenle sinemada mekân zamanla bağlantılıdır. Sinema aynı zamanda öznel ve nesnel dünyalar arasında gidip gelmemizi sağlayan bir araçtır. Sinema, mekânları sınırsız kullanma potansiyeline sahiptir. Sinemasal mekânın, oyuncuların yerleşiminden dekor ve sahne düzenlemesine, kameraların yerleştirilmesine, ışıklandırmaya ve farklı lenslerin kullanımına kadar bir planın sahnelenmesindeki potansiyel olarak her şeyi kapsar (Williams, 2013: 1-3).

Sinematik mekânlar ister fiziksel gerçek mekânlar olsun ister deneyimlenen veya hayali mekânlar olsun sinema aracılığıyla ekrana getirilerek oluşturulmaktadır. Fiziksel mekânlar da hayali mekânlar da sinematik manzaralar biçiminde çerçeveleme ve kurgulama yoluyla sinematik mekânlara dönüştürülür. Mekân, sinemada izleyicilerin algılarını ve duygularını şekillendirmek için kullanılır, çünkü mekân temel ve yaygın bir sosyal güç kaynağıdır (Harvey, 1992:256). Bu bağlamda sinemada mekân sadece çerçeve içinde gördüğümüz değil, onun dışında kalandır demek de yanlış olmayacaktır (Williams, 2013:4). Filmde izleyiciler yönetmenin kamera hareketleri sayesinde sinemasal mekânda dolaşabilir ve sesleri duyabilirler. Kamera bize kendi görsel algısını sunar. Yani, izleyici sinemada mekânı gerçek hayattan farklı bir şekilde deneyimleme olanağına sahiptir. Yönetmenin mekân aracılığıyla kullandığı kameranın konumu, ölçeği, deklanşör hızı ve konumu gibi eylemler izleyiciye farklı algılar sunabilmektedir.

Mekân, hikâye dünyasının tahayyül edilmesine katkıda bulunur. Mekân, izleyicilerin/okuyucuların zihinlerinde kurgusal dünyalar oluşturmaları için gerekli ayrıntıları sağlar. Bazen anlatılar, izleyicilerin/okuyucuların her zaman fizik yasalarına yani gerçeğe uygun olmayan dünyalar içinde dünyalar hayal etmelerini ister (Keen, 2003: 108). Buradan hareketle filmdeki sinemasal mekânın, filmin yönetmeni ya da yapımcıları tarafından farklı kamera açılarıyla sınırlandırıldığını söylemek mümkündür. Yönetmen, mekânı izleyicide istediği etkiyi yaratmak için kullanır, kamera açısını istediği gibi konumlandırarak izleyicinin dünyayı kendi seçimlerine ait çerçeveden görmesini sağlar. Çerçeveye koydukları kadar dışarıda bıraktıkları da seçimin sonucudur.

Nesnelerin ve insanların konumlarını belirleme, sınırlarını algılayarak sınırlarını ayırt etme gibi

yeteneklerimiz, zihnimizin yarattığı mekân algısı ile ilgilidir. Mekân bilgisi, farklı mekân ve zaman ölçeklerini ve hem dışarıda ne olduğu hissini hem de nerede olduğunuz hissini içermektedir. Herhangi bir anda görebildiğiniz, duyabildiğiniz ve hissedebildiğiniz, oraya ulaşmak için yaptığınız hareketler ve bu hareketlere ilişkin hafızanız ve yerel coğrafya bilginiz, dünyadaki konumunuzu hissetmenize katkıda bulunur (Groh,2014: 3-4). Hafıza ve mekânsal yeteneklerimiz birbirine karşılıklı destek sağlar. Bellek, bir mekân duygusu oluşturma tek ayrılmaz parçası değildir, aynı zamanda mekân, anıları depolamak ve bunlara erişmek için bir tür dosyalama sistemi olarak da hizmet eder. Mekân duygusu, nesnelerin nerede olduğunu, ne olduklarını, insanların nerede olduklarını, kim olduklarını bilmekle ilgilidir (Groh,2014:189). Sinema ise algı ve düşüncelerimizi birleştirerek yeni bir dünya yaratmamızı sağlar. Mekân, filmin en önemli unsurlarından biridir. Bir filmde gördüğümüz her farklı mekân aslında planlanmış, üretilmiş, yeniden yaratılmış bir mekândır ve içinde birçok anlam barındırmaktadır. Filmde yönetmen, yaratmak istediği duyguya uygun olarak mekânı üretir. Çünkü yönetmen filminde yeni bir dünya kurar ve bu dünyayı kendi anlatmak istediği şekilde kurgular.

Her şeyi mekân aracılığıyla yorumluyoruz. Bizi özne olarak çağıran çeşitli ideolojik yapıları çeşitli şekillerde deneyimliyoruz (Benshoff, 2016:29). Film hayatın bir yorumunu kameradan başka bir evren yaratılarak izleyiciye sunar. Bu bakış açısıyla film sadece ekrana yansıtılan görüntüler olarak düşünülmemelidir. Bu görüntüler fiziksel gerçekliğin görüntüleridir ancak bunların gerçekliği bir yana, filmin yarattığı gerçeklik tamamen benzersiz bir gerçeklik olmalıdır (Demir, 1994: 121). Yönetmenler, olayların ve mekânların yalnızca bir kesitini gösterir yani bütün bir mekânda tam bir hikâye sunmak yerine izleyicilerin sunulan mekândan çıkarımlar yapmasına izin verir (Berliner: 2010:208).

Sinemada mekân sahneyi nasıl okuduğumuz konusunda çok önemli bir rol oynar. Zaman, yer, sosyal sınıf ve karakterlerin zihinsel durumu hakkında faydalı bilgiler sunar. Ayrıca oyuncuların davranışlarını, kamera ve ses kayıt ekipmanının nereye yerleştirilebileceğini de etkiler. Dolayısıyla mekânın, çekimin çerçevelenmesi üzerinde muazzam bir etkisi olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Filmin görsel dili, renk paleti, ışık, desen ve malzeme seçimi, odaların ve mobilyaların ölçeği, kameralar ve aydınlatma mekân hakkında yönetmen tarafından verilen kararlar doğrultusunda filmde kullanılır (Lewis,2014: 57).

Film, bakış açılarını, hayal gücünü, sanatı, nesnel ve öznel nitelikleri, coğrafi bilgiyi birleştiren bir bilgi alanı sunar (Lukinbeal ve Zimmermann; 2006:316). Sinematik mekânın yorumlanması da sosyal çevrede gerçekleşir. Yönetmenin kültürel değerleri, ideolojik bakış açısı, sinemasal anlatı, sinemasal anlatının renk ve ışık gibi unsurları, filmin konusu ve türü izleyicinin mekânı yorumlamasına yardımcı olan çok önemli faktörlerdir. Chris Lukinbeal ve Stefan Zimmermann (2008)'e göre film, görüntü ve sesin, doku, hareket ve duygunun, hafıza ve deneyimin bir birleşimidir. Röntgencililiğin duysal öznelliklerinin ötesine geçen filmin, aynı zamanda simülakrların ve temsili, temsili olmayan, dokunsal, duygusal ve performatif pratiklerin bir toplamı olduğunu ileri sürerler (Lukinbeal ve Zimmermann; 2008: 16).

Sinemasal mekân, içinde görüntülerin yaratıldığı yapıdır. İzleyiciler filmi çeşitli temsil teknikleriyle yorumlarlar. Böylece izleyiciler inançsızlıklarını ve bilgilerini askıya alırlar. Bu, her saniye kameranın merceğinden geçen 24 hareketsiz görüntü ile yapılır. Bütün bunlar, filmsel alanı yaratan birçok teknolojik gelişme ve kamera tekniği ile bir araya gelmektedir. Bir planın mekânı, etkisi ve algılarımız film anlatısında büyük önem taşımaktadır. Kaydırma, eğme ve izleme gibi kamera teknikleri görüntünün alanını, algısal konumumuzu ve bakış açımızı tanımlamamıza katkıda bulunur (Aitken

ve Dixon; 2006: 331).

Escher (2006:308), çalışmasında filmlerde mekânların nasıl düzenlendiği veya üretildiği sorusunu ele almaya çalışır. Escher (2006)'ya göre sinemasal mekân, anlatı yoluyla kurulan anlamsal mekânların hiyerarşik olarak farklılaşmasını sağlar. Filmler için bu, her eylemin anlamsal bir alandan ayrılma ve dolayısıyla bir sınırı aşma olarak yorumlanması gerektiğidir. Sinemasal bir figür veya kamera perspektifi belirli bir alandan çıktığında, bir sınır aşılmıştır. Bir yönetmen, verilen bağlamda kültürel gelenekleri değiştiren, dini tabuları ihlal eden veya diğer engelleri aşan beklenmedik mesajları birleştirerek filmlerde sınırı aşmayı başarabilir. Coğrafi, dilsel veya kültürel sınırları aşmak, iyi işleyen bir sinema anlatımının temel unsurlarını oluşturur. Bir filmin ana figürleri, izleyicinin bakış açısından hayal edilebilir ve hayal edilemez arasındaki ayrım çizgisi boyunca hareket etmelidir. Sınırlar, cinsiyete özgü, dilsel, konumla ilgili ve kültürel sınırlarla ilgilidir. Yönetmen sınırı geçtiğinde hayal edilemez olan şey sinemasal gerçekliğe dönüşür. Yönetmen bunu başarmak için coğrafi ve kurgusal, yeniden yaratılmış sinemasal mekânları kullanabilir (Escher;2006:308-309). Filmlerde sınırları aşmak yeni mekânlar yaratır ve izleyicinin olayları nasıl algıladığını değiştirmesine olanak tanır. Mevcut sınırların genişletilmesi, bir film içindeki alanın, mekânın ve eylem kapsamının genişletilmesine olanak tanır. Escher'a göre bir yönetmen, mekânı genişletmek için sınırları zorlamalı çünkü eğer film sınırları aşmıyorsa, filmin mekânı yapay hale gelir. Sınırları aşmak, izleyicilerin dünyayı farklı algılamasını sağlar. Bu, sinemasal olarak mekânın yeniden sunulması anlamına gelmektedir. Bu da kültürlerarası bir alan olarak sağlanan ve sınırların aşılması sonucu sürekli genişleyen alanı da beraberinde getirir. Böylece filmler toplumu değiştirir, geliştirir, dönüştürür ve dengeler (Escher; 2006:309).

Sinema, gerçek mekânı ve sınırları, ekonomik, politik, kültürel, sosyal, ideolojik sınırları aşabilen bir sanat türüdür. Sinemadaki mekânlar gerçek mekânlar olabileceği gibi, yönetmenin ya da izleyicinin hayal gücü ile gerçekleşen hayali, metaforik mekânlar da olabilir. Yönetmen, sinemasal mekân aracılığıyla sınırları aşar. Sinema, yönetmene mekânların tasarımı veya düzenlenmesi için çok geniş bir yelpaze sunar. Bu bağlamda yönetmen bağımsızdır çünkü yarattığı şey sadece hayali bir gerçektir. Mekân seçiminde yönetmen alanı kullanırken dikkatli olmalıdır. Çünkü sinemasal alan yönetmenin ne demek istediğini yansıtır. Sinemasal alan hemen hemen tüm sinema türlerinde yer alır ve çok önemli bir role sahiptir. Bilgi, bakış açısı, perspektif hepsi sinemasal mekân aracılığıyla sunulur. Bu çalışmanın konusunu cyberpunk filmlerde mekân okuması oluşturduğu için bir sonraki bölümlerde önce bilim kurgu ve alt tür olarak cyberpunk anlatılacaktır.

### 3. Edebiyattan Sinemaya; Bilim Kurgu

Çoğu insan bilim kurgunun ne olduğuna dair bir fikre sahip olmasına rağmen bilim kurgu kavramını tanımlamak çok kolay değildir. Bir kitapçının bilim kurguya ayrılmış bölümü çoğunlukla karmaşık uzay gemilerinin, fütürist şehirlerdeki veya tuhaf uzaylı manzaralarındaki kadın ve erkeklerin fotogerçekçi görünümüleriyle resmedildiği, çoğunlukla parlak renkli ciltsiz kitaplardan oluşmaktadır. Bu romanların çoğu, belki de ileri sürülen gelecek toplumu, başka bir dünyadan yaratıklarla karşılaşmaları, gezegenler arasında veya zamanda seyahat etmeyi içeren, hayali ya da fantastik bir önermeyi detaylandıran anlatılardır. Başka bir deyişle, edebiyat türü olarak bilimkurgu, kendi kurgusal dünyalarını, içinde yaşadığımız dünyadan bir dereceye kadar ayırır. Gözlenen gerçeklikten ziyade hayal gücünün kurgusu, fantastik bir edebiyat türü olarak karşımıza çıkar (Roberts; 2006:2). Oxford English Dictionary, bilim kurguyu, «sıklıkla gelecekte veya diğer gezegenlerde geçen ve uzay veya zaman yolculuğunu içeren, varsayılan bilimsel keşiflere ya da olağanüstü çevresel tanımlayıcı

bilimkurgu değişikliklerine dayanan hayali kurgu” olarak tanımlar. Bu sözlük tanımı bilim kurguyu “gerçekçi” kurgudan ayırır. Bilim kurgu yazarı, dünyamızda bulunmayan şeyleri icat etmek için hayal gücünü kullanmak zorundadır; yani bilim kurguda bilimsel keşifler veya çevresel değişiklikler, uzay veya zaman yolculukları, robotlar, bilgisayar ürünü yaratıklar gibi birçok gerçek dışı olarak tanımlanan varlık bulunmaktadır (Roberts; 2006:4).

1940’larda popülerleşen bir terim olan bilim kurgu, yaratıcı ve spekülatif alternatif dünyaların anlatılmasıyla karakterize edilen bir tür kurgu biçimine atıfta bulunur hale geldi. Tipik olarak gelecekte veya uzayda geçmesine rağmen, bilim kurgu aynı zamanda gerçeklere aykırı tarih, sanallık ve çağdaş toplumun aşırı derecede yabancılaştırılması anlatılarını da kapsar. Büyük ölçüde yirminci yüzyıl ve güncel bir tür olan bilimkurgu, köklerini on dokuzuncu yüzyıl Avrupa’sının kitlesel okuryazarlığı, sanayileşmesi, kentleşmesi ve bilimciliğine dayandırır. Bazıları (Aldiss ve Wingrove 1986) Gotik romanı özellikle Frankenstein’ı (1818) bilimkurgunun öncüsü olarak temellendirmiştir ve bilimkurgu ütopyik ve didaktik kurgu olarak kabul edilmiştir. Fransa’da (Jules Verne) ve İngiltere’de (H.G. Wells) kısa öykü veya serileştirilmiş anlatı biçimi olarak gelişti ve 1920’lerde, 1930’larda doğu ABD’deki “pulp” dergileri tarafından büyük ölçüde popüler hale geldi. Önce sinema ve televizyonda yaygınlaşmaya başladı. Daha sonra bilgisayar destekli aksiyon oyunları gibi yarı anlatı biçimlerini bilgilendirdi ve sanatı, mimariyi, tasarımı, kamu etiği tartışmalarını ve hükümetin sosyal politikasını etkiledi (Herman, Jahn and Ryan, 2005: 518, Roberts, 2006:37).

Marksist teori, özellikle geçtiğimiz yüzyılın son üçte birinde bilimkurgu eleştirisinde önemli bir rol oynamıştır. 1960’lardan bu yana, bilimkurgu üzerine yapılan çalışmalar ya açıkça Marksist bir yönelime sahipti ya da feminist. Irk eleştirisi, kültürel çalışmalar, sosyalist düşünce tarafından benimsenen Marksist kavramlardan etkilendi. Böylece, statükoya ilerici alternatifler sunduğu ve güncel koşulların eleştirilerini veya mevcut sosyal eğilimlerin olası gelecekteki sonuçlarını yansıttığı ileri sürüldü. Bilim kurgunun Marksist toplumsal düşüncenin endişelerini de içeren değişimler sunduğu ve bu değişimlerin insanların kendi toplumsal evrimlerine uyguladıkları bilimsel keşiflerin ve icatların sonucu olarak karşımıza çıktığı iddia edildi. Marx’ın sistemi, kapitalist ekonomik sistemin eleştirisini, insanın kendi kendini inşasının diyalektik süreci olarak bir tarih anlayışını ve gelecekte evrensel olarak adil ve demokratik bir yaşam tarzı vizyonunu birleştirdi. Bu bağlamda bilim kurgu ırk eleştirisi ve feminist düşünce, vurgulanan tarihsel ajanlar olarak işçi sınıfının yerine renkli insanları ve kadınları koyarak Marksist tarihsel modeli ödünç aldı. Irksal hegemonya ve ataerkillik kapitalist üretim tarzına göre modellendiğinden, bilim kurgu ırkçılık ve cinsiyetçiliği burjuva ideolojisi üzerinde modellemektedir. Bilim kurgu sömürücü dünyevi toplumlara karşı kurulan hayali adil ve rasyonel toplumları tasvir etmiş yani adil bir dünyada teknolojik yenilikler sömürücü bir düzende kitlesel köleleştirme araçlarına dönüşebilir fikriyle Marksist düşünce bilim kurgunun temelini oluşturmuştur demek yanlış olmayacaktır (Csicsery-Ronay:2003, 113-114).

Yirminci yüzyılın sonlarında ve yirmi birinci yüzyılın başlarında ise yaşayan herkes için bilim kurgu sineması, insan doğasının ve medeniyetin uzay yolculuğu, nanoteknoloji, genetik mühendisliği vb. ile dolu olan geleceğini tahmin etmeye çalışan birkaç sanat türünden biri haline gelmiştir. Ridley Scott’ın Blade Runner (1982) ve Alien (1979) filmleri, George Lucas’ın Star Wars serisi (1977–2005), Wachowski kardeşlerin The Matrix (1999) ve Stanley Kubrick’in Dr. Strangelove (1963) ve A Clockwork Orange (1971) filmleri en etkili bilim kurgu filmleri arasında yer almaktadır (Abrams, 2008: 153).

Bilim kurgunun tanımlayıcı bir özelliği, yaratıcı gerçekçiliğin gelecekteki alternatif dünya dışı bir dünya hakkında spekülasyon yapmasıdır. Bu hayali yer ve zaman yapay zekâ, genetik manipülasyon, uzay yolculuğu gibi konuların sonuçlarını araştıran bilimdeki ilerlemelerle tanımlanır. Okuyucunun ima ettiği mevcut ve varsayılan alternatif arasındaki fark, doğal çevrenin teknolojik manipülasyonundan ve bu tür edinilmiş bilgilerin mümkün kıldığı insan deneyiminden kaynaklanır. Bu farklılık, izleyicinin aktif bir şekilde düşünmesine katkıda bulunmaktadır. Bilim kurgu, anlatı veya karakterden çok, genel olarak kabul edilen temsile odaklanır. Bu temsil, çatışması ideoloji ya da dünya görüşü olan ana karakterlerin karşıtlığı aracılığıyla şekillenir (Palmer, 2008: 171-172).

Bilim kurgu filminin başlangıcından bu yana tür, endüstriyel, iletişim ve biyolojik teknolojilerle ilişkili sosyal ve felsefi zevklere ve tehlikelere yönelik tematik bir ilgi üzerine inşa edilmiştir. Bununla birlikte, bilim kurgu filmleri, teknolojik gösterime olan bağlılıkları ve olağanüstü gösterinin sunumu ile de bilinir. Bunlar, sinemanın başlangıcına kadar izlenebilecek film türünün özellikleridir. Bilimkurgu filmi türünün ilk öncüleri, sinemanın ortaya çıkmasının mümkün kıldığı yansılamaları sergilerken, aynı zamanda endüstriyel çağın yeni teknolojilerini sıklıkla öne çıkardılar. Bununla birlikte, bilim kurgu filmleri, teknolojik görüntülerin sunumu olarak ortaya atılmış ve genellikle endüstriyel çağın yeni teknolojilerini içererek sinemanın mümkün kıldığı yansılamaları ve hayali yansıtmıştır (Cornea, 2007: 248).

Rasyonel, mantıksal çıkarımları ile biliş bir bilimkurgu kitabının veya filminin anlamlandırma sürecine katkıda bulunur. Yabancılaşma, Brecht’ten gelen bir terimdir ve daha çok İngilizce eleştirisinde “yabancılaşma” olarak çevrilir. Bu bağlamda, farklı olarak tanıdığımız, bizi tanıdık ve gündelik olandan ‘yabancılaştıran’ bilimkurgu unsuruna atıfta bulunur. Ancak bilim kurgu tamamen “yabancılaşma” ile ilgili olsaydı, izleyicinin onu anlamlandırması imkânsız olurdu. Ya da bilim kurgu tamamen biliş ile ilgili olsaydı, o zaman bilim kurgu yerine bilimsel veya belgesel olurdu. Dolayısıyla bilim kurguyu tanımlarken bu her iki özellikten de bahsetmek gerekmektedir. Bu açıdan bilim kurguyu hem dünyamızla ilişkisi hem de sıradan olana, olduğu gibi kabul edilene meydan okuma özelliğinin birlikteliğinden doğan bir tür olarak nitelendirebiliriz (Roberts, 2006:8).

Uzay gemileri, gezegenler arası veya yıldızlararası seyahat, uzaylılar ve uzaylılarla karşılaşma, mekanik robotlar, genetik mühendisliği, biyolojik robotlar, bilgisayarlar, ileri teknoloji, sanal gerçeklik, zaman yolculuğu, alternatif tarih, fütüristik ütopyalar ve distopyalar gibi konuları içeren türdür ancak anlamlandırmanın ve okumanın gerçekleşebilmesi için de kurgulanan hikâye ne kadar fantastik olursa olsun yaşadığımız dünyaya ve onun kavramlarına göndermelerde bulunması gerekir. Bu çalışmanın konusu cyberpunk film türünün analizi olarak seçildiği için bir sonraki bölümde bilim kurgunun bir alt türü olan cyberpunk kavramı açıklanacaktır.

#### 4. Bir Alt Tür: Cyberpunk

Cyberpunk kurgu, dünyanın teknolojiye doymuş olduğu yakın gelecekte geçen bir bilim kurgu alt türüdür. “Cyber-” öneki, türün günümüzün bilgi teknolojisine olan ilgisini gösteren sibernetikten gelir ve bilgisayarla ilgili anlamına gelmektedir. “-Punk”, türün kahramanı olarak rol aldığı dışlanmışlara, sokak çocuklarına, serserilere atıfta bulunur. Cyberpunk tipik olarak medeniyetin çevresel veya politik felaketler tarafından parçalandığı distopik dünyaları tasvir eder. Çevre genellikle değişken, güvenilirmez veya düşmanca. Ulus devletlerin soyu tükenme eğilimindedir. Toprak ve insanlar şirketler, mezhepler, ırksal veya ideolojik gruplar arasında bölünmüştür. Kahramanlar genellikle

fakirdir ve mevcut güç yapılarının dışındadır. Diğer kahramanları kontrol etmek için teknolojiyi kullanırlar ve bu sebepten güçlülerdir. Cyberpunk kurgudaki anlatının bir kısmı sanal ya da teknolojik olarak geliştirilmiş bir ortamda gerçekleşir. Cyberpunk, uzak gezegenleri, zaman yolculuğu veya teknolojik ütopyaları hayal etmek yerine mevcut sorunlardan yararlanan 1950'lerin Yeni Dalgası bilim kurgudan etkilenir. Yani felaket zaten yaşanmıştır ve hikâye o gerçeklik içerisinde kurgulanmıştır. Cyberpunk aynı zamanda 1920'lerin ve 30'ların Amerikan polisiyelerinden de fazlaca etkilenmiştir (Herman, Jahn ve Ryan, 2005:93).

Cyberpunk terimindeki cyber (siber) ön eki, bilim kurgu dalının ana motiflerini oluşturan uzay gemileri ve robotlardan ziyade sibernetik olduğu gerçeğine odaklanır. Punk terimi ise sokak kültürüne dayanan, sisteme karşı gelen, meydan okuyan, sistemden dolayı mutsuz, depresif, toplumun kıyısındaki hayatta kalma mücadelesi veren uyumsuz insanları ifade eder (Cavallaro, 2000:14). Bu bakış açısıyla cyberpunk filmleri anlamlandırabilmek için filmin kodlarını iyi okumak gerekir ve bu türe ait kavramları anlamak gerekir.

Cybernetic, insan zihnini, insan vücudunu ve otomatik makineler dünyasını kapsayan bir terimdir. Her üçü de kontrol ve iletişimi gerçekleştirme rolünü üstlenmektedir. Bu bakış açısıyla, vücudun görüntüsü ya da imgesi zaman ve mekânda kodların doğru şekilde yeniden üretilmesine dayanan bir iletişim ağı haline gelmiştir. Bu nedenle, kontrolü ve iletişimi kolaylaştıran bilgi ve mesajlar hem organizmaların hem de makinelerin temel yönleri olarak görülür. Cyborg terimi, kendi kendini düzenleyen bir insan-makine sistemi olan sibernetik organizmayı ifade eder. Aslında, vücudun güç potansiyelini arttırmak için organizmaya entegre edilen veya tamamlayıcı olarak hareket eden makine parçalarının kullanıldığı bir insan-makinedir. Cyberspace terimi, verinin operatöre kontrol, hareket ve bilgiye erişim yanılması verecek şekilde yapılandırıldığı ve çok sayıda kullanıcıyla bir kukla aracılığıyla bağlanabileceği bilgi alanını ifade eder. Cyberpunk terimi, tüm teknolojik gelişmeleri ve güç mücadeleleri ile siber mekânların gelecekteki dünyalarına dair vizyonlar inşa eden kurgu bütününe denir. Cyberpunk evrende hem teorik hem de pratik sonuçları olan çok sayıda bir insan sonrası formlar yani makineleşmiş insanlar, vücutlarının bazı bölgelerine yapay aletler takılmış insanlar bulunmaktadır. Teorik olarak, bugünün ve yakın geleceğin sosyal teorisini yeniden inşa etmeye çalışanları ifade ederken pratik olarak yaşamın seçilmiş yönlerini ortaya çıkarmayı amaçlayan deneysel yaşam tarzları ve alt kültürleri ifade etmektedir (Featherstone ve Burrow 2000: 4-7).

Cyberpunk'ın önemi, bilim kurgunun alt türü olarak değerlendirildiğinde en iyi şekilde anlaşılabilir. Cyberpunk'a bilim kurgunun içinden mi yoksa ana akım edebiyat kültürünün bakış açısından mı bakıldığına bağlı olarak çok farklı bir değerlendirmeye varılır. Ancak cyberpunk her iki alana da tartışmasız bir şekilde damgasını vurmuştur. (Heuser; 2003: 4). Cyberpunk makineleri ve toplumu kontrol etme araçlarını, bilgisayar makinelerinin gelişimini, psikoloji ve sinir sistemi üzerine belirli yansımaları ve yeni bir bilimsel yöntem teorisini içeren yeni bir alt tür olarak da tanımlanır (Heuser; 2003:20).

Istvan Csicsery-Ronay, günümüzün sosyal, politik ve kültürel gerçeklerinin bilimkurguya dönüştüğünü, yabancılaşmanın ve yerinden edilmenin 21. yüzyılda alışılmış normalligimizi oluşturduğunu savunuyor (McFarlane ve diğ. (2020:1). Bu görüşün destekleri olarak günümüzde yaşanan pandemi süreci dış yaşam gerçekliğinin kurgulanandan daha etkili hale geldiğini göstermektedir. Pek çok bilim kurgu yapısında işlenen salgın hatalıkların benzeri son bir buçuk yıllık süreçte gündelik yaşamımızda

deneyimleyebildiğimiz bir halde karşımıza çıkmaktadır.

Cyberpunk filmlerinin temel motifi, teknolojinin gelecekteki gelişimi ile insanın hayatta kalması arasındaki çelişkiye odaklanmak, çevreye verilen zararı, bireysel bilincin yok olmasını, ahlaki değer kaybını ve diğer konuları yansıtmak, tartışmaktır. Cyberpunk filmlerde kullanılan renkler, bağımsız düşünceyi ve bireysel yeniliği vurgulayan güçlü, isyankâr renklerdir. Bu manevi çekicilik, yani kullanılan renkler cyberpunkın konsept kurgusu ve sahne seçiminde cyberpunk yaratıcılarının temel tercihi haline gelmiştir (Zhang ve Zhang; 2020: 39). Neon lambalar, retro kıyafet ve mobilyalar sıkça kullanılan araçlardır. Bireyin, teknolojinin hesaplanandan daha ileriye gitmesi sonrası düştüğü konumun, ötekileşmesinin ve neoliberal sistem içerisindeki ezikliğinin göstergeleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir yerde bir şey olmuş toplumsal, ekonomik, politik, siyasi tüm yapılanma hedeflenenden başka bir zemine doğru kaymıştır. Birey- mekân, birey-iktidar ilişkisi parlak neon lambalar, gotik yüksek binalar, metruk yapılarla keskin bir şekilde seyircinin önüne serilmektedir.

Cyberpunk filmlerini anlamlandırmanın önemli noktalarından biri cybernetics kavramıdır. Çünkü cybernetics kavramı, cyberpunk ve medya arasındaki ilişki ile ilgilidir, tüm bunlar "siber"-güç teknolojilerinin alanıdır. (Elias, 2009:25). Cyberpunk, şizoid ve parçalanmış punk ortamı olan bir gerçeğin mirasçısıdır. Cyberpunk filmde gerçekliğin birkaç katmanı vardır. Çok boyutlu mekânlar, bu yeni çok katmanlı alanların kahramanı olarak cyberpunk mekânları seçerek yeniden yaratırlar. (Elias, 2009:27). Cyberpunk türü akustik, görsel, işitsel ve hatta kimyasal boyutuyla punk'ın gündelik hayatını yeniden şekillendirebilen şeyin mekân olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Elias (2009: 41) Sterling'e göre cyberpunk mekânları beş maddede topluyor. 1) İnternet, 2) Taşınabilir medya, 3) Çok boyutlu sanal gerçeklik, 4) Elektronik müzik ve örtüşen akustik alanlar, 5) Değiştirilmiş gerçeklik. Cyberpunk türde mekân, seyircinin ilk planda dikkatini çeken yeniden üretilmiş dünyadır. Cyberpunk mekân, izleyicinin video kliplerdeki gibi fon müziği ile gördüğü gerçek; hayal ürünü illüzyonlar, grafik ve akustik teknolojilerle yaratılan eserler olabilir. İzleyiciye sonsuz bir evreni inandırıcı bir şekilde yansıtır. Cyberpunk mekân iletişim sistemlerinin her şeyi panoptik bir şekilde kapsayabilen ve görebilen yeni bir boyut olan üst-mekân olarak izleyiciye sunulmaktadır (Elias, 2009: 41-42).

## 5. Sessiz Kahraman Filminde Mekân Tasarımı

Bilim kurgu türü ileri bilim ve teknoloji, uzay araştırmaları, zaman yolculuğu, paralel evrenler ve dünya dışı yaşam gibi yaratıcı kavramlarla ilgilenen bir kurgu türüdür. Bilimsel, sosyal ve teknolojik yeniliklerin insanlar üzerindeki olası sonuçlarını kurgulayarak sunar. Cyberepunk ise yapay zekâ, sibernetik gibi ileri teknolojik ve bilimsel gelişmelerle ortaya çıkan, sistemin bozulması, buna bağlı radikal değişimler geçiren mutsuz, düşük standartlı yaşamla yüksek teknolojinin birleşmesinden oluşturulmuş distopik bir ortamda meydana gelen bir bilim kurgu alt türüdür. Bu çalışmanın konusu da cyberpunk evreninde "Sessiz Kahraman" filminin mekân tasarımları ve mekân tasarımlarının nasıl kurgulandığıdır.

Senaryosunu Michael Robert Johnson ile yazan Duncan Jones'un yönetmenliğini yaptığı 2018 Netflix yapımı Sessiz Kahraman (Mute) distopik bir evrende geçer. Film, bir kaza sahnesiyle başlar. Amiş bir çocuk kazada yaralanır ve ailesi konuşma yeteneğini kurtarabilecek ameliyatı inançlarından dolayı reddeder. Filmin zamanı, yıllar sonra Berlin'de, teknolojik aletler, robotlar ve fetişler, makinalar, makine-insanlarla dolu bir cyberpunk geleceğine atlar. Daha sonra ana karakter Amiş çocuğun yetişkin hali olan Leo Beiler (Alexander Skarsgard) belirir. Leo, kız arkadaşı Naadirah (Seyneb

Saleh) adlı bir garsonla yetişkin eğlence kulübünde çalışmaktadır. Yönetmen, ilişkilerini sevgi dolu, tatlı bir ilişki olarak yansıtıyor ancak filmin kahramanı bu sevgiyi sadece gözleriyle iletebiliyor. Sonra Leo'nun kız arkadaşı ortadan kaybolur ve dilsiz kahramanımız onu bulmak için ne gerekiyorsa yapar. Filmin diğer karakterleri suç teşebbüsleri için ameliyatlar yapan "Cactus" Bill ve Duck adlı Amerikalı cerrahlardır.



Fotoğraf 1



Fotoğraf 2

Temposundaki sıkıntılar, tetikleyici olayın gecikmesi ve birçok yapı sorununa karşın çalışmada incelenmek için Sessiz Kahraman'ın seçilme nedeni, filmin cyberpunk evrenini ve bu evrene ait mekânları kurgulama şeklidir. Cyberpunk evrenine ait tabloidleşmiş kodlar filmin tüm mekân kurgusunda kendisini gösterir. Ana karakterin konuşamamasının da etkisiyle seyirci fütürist mekanları daha güçlü deneyimler. Filmde türün ana motiflerinden olan, ifradına varan teknoloji karşısında

insanın düştüğü durum, ‘öteki’ hali, Amiş olan bir kahraman ile daha da kuvvetlendirilmek istenmiş görünüyor (Fotoğraf 1, 2).



Fotoğraf 3

Parlak neon lambalar ve yüksek gökdelenlerle çevirili, sürekli yağmurlu, ıslak, aşırı kalabalık şehrin içerisinde dilsiz, teknolojiye direnen, tuhaf giyimli bir Amiş kahraman ile çelişkileri keskinleştiren yönetmen, filmde cyberpunk türünün göstermek istediği atmosferi başarıyla kurgular (Fotoğraf 3).



Fotoğraf 4



**Fotoğraf 5**

Filmin distopik dünyasında oyuncağa dönüşen insanlar, aşırı aydınlık gökdelenlerin diplerinde karanlık, tekinsiz, korkutucu mekânlarda resmediliyor. Temellerini Kara Film (Film Noir) ve onun temalarına yaslayan cyberpunk hikâyede, suç ve suçlu her an her yerde izleyicinin karşısına çıkabiliyor (Fotoğraf 4).

Leo'nun evi, teknolojik yapılar, uçan taksiler, gökyüzü otoyolları ile örülü şehirde 70'li yıllardan kalma izlenimi veren adeta müze mekân olarak görünüyor. Retro mobilyaları, perdeleri, resim çerçeveleri, kitapları ile zamana direnen Leo, 'eski kafalılığını' filmin her sahnesinde haykırıyor. Aşkının peşinden filmdeki zamanının ruhuna aykırı şekilde koşması da bu şekilde nedenselleştirilmiş oluyor (Fotoğraf 5).



Fotoğraf 6



Fotoğraf 7



Fotoğraf 8

Dronlarla adrese gıda servisi yapan otomatlar, robotik go-go dansçıları, garip sex robotları gibi seyri keyifli aynı zamanda endişe verici gelecek panoramasının çizildiği bir zamanda Leo, naifliği ve tutkusuyla izleyicinin insana, insani değerlere olan umudunu taze tutmasını sağlıyor (Fotoğraf 6, 7).

Filmde, insanın bilişsel ve fiziksel eksikliklerini gidermeyi amaçlayan ya da en azından yaşlanmayı, hastalanmayı engelleyecek, ölümü geciktirip daha kaliteli bir yaşamın hayalini kuran transhümanizme de göndermeler bulunuyor. Robotik implantlar, makineleşmiş insanlar, yarı insan yarı robot canlılar cyberpunk evrenin tamamlayıcı unsurları olarak filmde ortaya çıkıyor (Fotoğraf 8).

## Sonuç

Filmler, karakterleri, hikâyesi ve olay örgüsü ile bir bütün olarak algılanır. Sürecin başarılı olması için önemli bileşenlerinden birisi de mekândır. Filmin içerisindeki tüm alan, yönetmenin gözü ile kurgulanır. Onun dünyasının gerçekliğidir. Seçilip görüntünün içerisine dâhil edilenler kadar dışarıda bırakılanlar da önem taşır. Kamera açısı, renk, aydınlatma ve hareket ile seyirci ilgisini elinde tutmaya çalışan yönetmen, atmosferi bu istek doğrultusunda kurgular. En fantastik filmlerde bile hiçbir şey rastgele ve geliş güzel orada değildir. Nesnelerin, kişilerin kısacası her şeyin orada, o şekilde ve o anda bulunmasının bir karar ve amaç doğrultusunda yönetmen ile ilgisi vardır ve yönetmen seçtiği türün evreni doğrultusunda filmi yaratır.

Çalışmada incelenen Sessiz Kahraman (Mute-2018) filminde cyberpunk sinemanın ayırt edici özelliklerinden, çevrenin genellikle değişken, güvenilmez veya düşmanca olduğu, toprağın ve insanların şirketler, mezhepler, ırksal veya ideolojik gruplar arasında bölünmüş olduğu bir dünya resmedilmektedir. Cybernetic, cyborg ve cyberspace terimlerini de düşünür şekilde mekânın yapılandırıldığı örneklerden biri olan filmde, bugünün ve yakın geleceğin sosyal teorisini yeniden inşa etmeye çalışanları, deneysel yaşam tarzlarını, alt kültürleri, cyberpunk filmlerde kullanılan renkleri

görmek mümkündür. Sonuç olarak cyberpunk filmlerin görsel, işitsel boyutuyla gündelik hayatı yeniden şekillendirirken kullandığı en önemli şeyin mekân olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

## Kaynakça

- Abrams, J. J. (2008). The Dialectic of Enlightenment in Metropolis (içinde) *The Philosophy of Science Fiction Film*. (Der.) Steven M. Sanders. Kentucky: The University Press of Kentucky. Sf:153-170.
- Aitken, S. C.ve Dixon, D. P. (2006), Imagining Geographies of Film. *Erdkunde*, 60 (4), 326–336.
- Benshoff, H. M. (2016). *Film and Television Analysis: An Introduction to Methods, Theories, and Approaches*. London, New York: Routledge.
- Berliner, T. (2010). *Hollywood Incoherent: Narration in Seventies Cinema*. United States of America: University of Texas Press.
- Cavallaro, D. (2000). Cyberpunk And Cyberculture: Science Fiction And The Work Of William Gibson. London & New Brunswick NJ: The Athlone Press.
- Chatman, S. (1978). *Story And Discourse: Narrative Structure In Fiction And Film*. Ithaca And London: Cornell University Press.
- Cornea, C. (2007). *Science Fiction: Cinema Between Fantasy And Reality*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd.
- Csicsery-Ronay, Jr, I. (2003). Marxist theory and science fiction. (İçinde) *The Cambridge Companion To Science Fiction*. (Ed. Edward James ve Farah Mendlesohn). Cambridge, New York, Melbourne, Madrid, Cape Town, Singapore, São Paulo: Cambridge University Press. Sf:113-124.
- Demir, Y. (1994). *Filmde Zaman ve Mekân Üzerine*. Eskişehir: Turkuaz.
- Elias, H. (2009). *Cyberpunk 2.0 Fiction and Contemporary*. Portugal: LabCom Books.
- Escher, A. (2006). The Geography of Cinema – A Cinematic World. *Erdkunde*, 60 (4), 307–314.
- Farber, M. (1971), *Negative Space: Manny Farber on the Movies*. Praeger Publishers Inc.: New York.
- Featherstone, M. ve Burrow, R. (2000) Cultures of Technological Embodiment: An Introduction. (İçinde) *Cyberspace/ Cyberbodies/Cyberpunk Cultures of Technological Embodiment* (der.) Mike Featherstone and Roger Burrows. London: Sage Publications Inc.
- Groh, J. M. (2014). *Making Space: How the Brain Knows Where Things Are*. Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Harvey, D. (1992). *The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change*. Massachusetts: Blackwell Publishers.
- Herman, D., Jahn, M. ve Ryan, M. L. (2005) *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, USA and Canada: Routledge Ltd.
- Heuser, S. (2003) *Virtual Geographies- Cyberpunk At The Intersection Of The Postmodern And Science Fiction*. Post-modern Studies. No: 34. Brill -Rodopi.
- Keen, S. (2003). *Narrative Form*. New York, Palgrave Macmillan.
- Koeck, R. (2013). *Cine-scapes: Cinematic Spaces in Architecture and Cities*. London, New york: Routledge.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*. Cambridge, Massachusetts: Basil Blackwell, Inc.

- Lewis, J. (2014). *Essential Cinema: An Introduction to Film Analysis*. Australia, Brazil, Japan Korea, Mexico, Singapore, Spain, United Kingdom, United States: Wadsworth, Cengage Learning.
- Lukinbeal, C. ve Zimmermann, Z. (2006). Film Geography: A New Subfield. *Erdkunde*, 60 (4), 315–325.
- Lukinbeal, C. ve Zimmermann Z.; (2008). A Cinematic World. (İçinde) *The Geography of Cinema: A Cinematic World*. (Der.) Chris Lukinbeal and Stefan Zimmermann. Stuttgart: Franz Steiner Verlag (pp: 15-23).
- McFarlane, A.; . Murphy, G. J. ve Schmeink, L. (2020). Cyberpunk as Cultural Formation. İçinde *The Routledge Companion To Cyberpunk Culture* (Ed). Anna McFarlane, Graham J. Murphy, and Lars Schmeink. New York, London: Routledge.
- Palmer R. B. (2008). Imagining the Future, Contemplating the Past :The Screen Versions of 1984. (İçinde) *The Philosophy of Science Fiction Film*. (Der.) Steven M. Sanders. Kentucky: The University Press of Kentucky. Sf: 171-190.
- Roberts, A. (2006). *Science Fiction*. London, New York: Routledge.
- Rosário, F. ve Álvarez, Iván V. (2019). Introduction: Screen is the Place. (İçinde) *New Approaches to Cinematic Space*. (Der.) Filipa Rosário and Iván Villamea Álvarez (pp.1-10). London, New York: Routledge.
- Williams, J. S. (2013). *Space and being in contemporary French cinema*. Manchester and New York: Manchester University Press.
- Zhang, H. ve Zhang, M. (2020). Research on Cyberpunk Images in the Visual Digital Media. *2020 International Conference on Computer Vision, Image and Deep Learning (CVIDL)*. Sf:39-43.

## Film

- Jones, D. (2018). *Mute*. United Kingdom, Germany: Liberty Films UK Studio Babelsberg.

## Extended Abstract

### Purpose of Research

In cinema, space plays a very important role in how we read the scene. That is, it is argued that space offers useful information about time, place, social class, and mental state of characters. It is also thought to affect the behavior of the actors and where the camera and sound recording equipment can be placed. The purpose of this study is to examine how the space is constructed in the cyberpunk universe, which is a sub-genre of science fiction films, and to determine how the Cyberpunk sub-genre serves the space in making sense of the film in the film that is the subject of the research.

### Research Questions

This research analyzes if the cinematic space plays a crucial role in how we read the scene or not. In this sense, we try to find answers to those questions; “Can the director keep the audience’s attention with camera angle, colour, lighting and movement by constructing the atmosphere?; Is it possible to see the experimental lifestyles, subcultures, colors used in cyberpunk films while reconstructing the social theory?, “Does cinematic space play an important role in interpreting the film?”.

## Literature Review

In today's world it is not going to be wrong to say that we see the world through screens. Screen links our world to any possible world represented via moving images. Moving images gather spaces of different worlds which describe real places taken from the historical world and which describe imaginary locations via framing, editing, lighting, sound mixing. Space in cinema is not only what we see in the frame but also what lies outside it. Cinematic spaces are formed by mediating physical and experienced spaces through the art of cinema and bringing them to the screen. Physical spaces are transformed into cinematic spaces by framing and editing in the form of cinematic landscapes. Space is used in cinema to shape viewers' perceptions and emotions. From this point of view in this study we examine if cinematic space supports the character and the narrative by combining all the tools of space such as light, color, sound, texture.

## Methodology

This article is designed to interpret the cinematic space concept so we first examine the space and cinematic space concepts. And this article is limited to cyberpunk film analysis only. The film to be examined in this article is a kind of cyberpunk. We aim to answer the questions which are mentioned above according to cinematic space by examining the space designs of the cyberpunk universe and discussing the establishment dynamics of the space in cyberpunk, a subgenre of science fiction.

## Results and Conclusion

Films are perceived as a whole with their characters, story and plot. One of the important components for the success of the process is the space. The entire area in the film is fictionalized by the director's eye. It is the reality of his world. What is left out is just as important as what is selected and included in the film. Trying to keep the audience's attention with camera angle, colour, lighting and movement, the director constructs the atmosphere in line with this purpose. Even in the fantasy movies, nothing is randomly and haphazardly there. The presence of objects, people, in short, everything in the film has something to do with the director in line with a decision and purpose, and the director creates his film in line with the universe of the genre he chooses. Mute (Sessiz Kahraman -2018) depicts the hallmarks of cyberpunk cinema as a world where the environment is often volatile, unreliable or hostile, and where the land and people are divided among corporations, sects, racial or ideological groups. It is possible to see the experimental lifestyles, subcultures, colors used in cyberpunk films, trying to reconstruct the social theory of today and the near future, in the film, which is one of the examples in which the space is structured by considering the terms cybernetic, cyborg and cyberspace. As a result, it would not be wrong to say that the most important thing cyberpunk films use while reshaping daily life with their visual and auditory dimensions is space.