

DUNE FİLMLERİNİN MİMARİ AÇIDAN ANALİZİ

ARCHITECTURAL ANALYSIS OF THE DUNE MOVIES

Dr. Öğr. Üyesi Çağrı YALÇIN

Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü,
cagri.yalcin@dpu.edu.tr
Kütahya / Türkiye
ORCID: 0000-0002-8408-9190

Dr. Öğr. Üyesi Elif ÖZDOĞLAR

Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü,
elif.ozdoglar@dpu.edu.tr
Kütahya / Türkiye
ORCID: 0000-0002-9997-9487

Özet

Geçmişten günümüze bilim kurgu sinemasının eserleri incelendiğinde, çoğu zaman mimari akımlardan esinlenerek kurgulanan ve yapımın hedeflenen zaman dilimi doğrultusunda tasarlanan mekân tasarımları olduğu görülmektedir. Bu mekân tasarımlarının günümüz şartlarında tamamının veya bir kısmının teknolojik açıdan üretilebilirliği mümkün değilse, kurgusal mekân tasarımı olarak tanımlanır. Sinemanın ilk ortaya çıkışından bu yana yaşanan teknolojik gelişmeler ve yenilikler doğrultusunda, kurgusal mekân tasarımları evrim sürecine devam etmektedir. Bilim kurgu ve kurgusal mekânın ilk örneklerinden bu yana evrim süreçlerini hızlandıran en büyük etkenlerden birinin sanat akımlarıyla olan etkileşimi olduğu söylenebilir. Bilim-kurgudan bahsedildiğinde akla ilk gelen konular gelecek, teknolojiye ilerlemeler, mevcut paradigmalardan geliştirilen gelecekteki bir toplum tasavvurudur. Genellikle gelecek, toplum, çevre, siyaset, ekonomi ve din ile ilgili günümüz meseleleri hakkında bir açıklama yapan veya bilimin çeşitli alanlarındaki ilerlemesinin ortaya çıkardığı sorunlarıyla sorgulayacak şekilde tasvir edilir. Bir sinema eserinin esinlendiği sanat ve mimari akım, film kapsamındaki tüm ürün ve mekân tasarımlarında görülebilir. Çoğu zaman çeşitlilik göstererek, farklı mimari akımlardan stil ve tasarım yaklaşımlarını bünyesinde barındırıp, izleyiciye eklektik bir estetik bütünlük sunulur. Bir bilim kurgu sinema eserinde, aynı gezegen kurgusu içinde veya aynı zaman diliminde yaşayan birbirinden farklı veya aynı ırka mensup olan canlılar, sosyo kültürel ve ekonomik, coğrafi yapıları ve siyasi yönetim şekilleri doğrultusunda mekân tasarımlarının birbirinden farklılık gösterdiği bir çok yapımda mevcuttur. Bu yapımların en önemli örneklerinden biri Dune filmleridir. Bu çalışmada Dune filmlerinin kurgusal mekân açısından mimari analizleri yapılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Kurgusal Mekân Tasarımı, Bilim Kurgu, Mimarlık, İç Mimarlık.

Abstract

When the works of science fiction cinema from the past to the present are examined, space designs that are often designed inspired by architectural movements and designed in accordance with the targeted time period of production are seen. If it is not possible to produce all or some part of these space designs technologically in today's conditions, it is defined as fictional space design. In line with the technological developments and innovations experienced since the first emergence of cinema, fictional space designs continue the process of evolution. It can be seen that one of the biggest factors that has accelerated the evolutionary processes of science fiction and fictional space since the first examples is its interaction with art movements. When science fiction is mentioned, the first thing that comes to mind is the future, advances in technology, a future society developed from existing paradigms. Sci-Fi is usually depicted in a way that makes a statement about current issues related to the future, society, the environment, politics, economics and religion, or questions them with the problems posed by the progress of science in various fields. The art and architectural movement inspired by a cinema work can be seen in all product and space designs within the scope of the film. By showing diversity most of the time, it incorporates style and design approaches from different architectural movements and offers an eclectic aesthetic integrity to the audience. For example, in the works of science fiction cinema, within the fiction of the same planet, living in the same time zone or different from each other, which belong to the same race or species, socio-cultural and Economic, the political administration of the societies differ from each other according to geographical and spatial designs-a lot of and it can be seen in production. One of the most important examples is the Dune productions. In this research, architectural analyses of Dune films in terms of fictional space will be performed.

Keywords: Fictional Space Design, Space Design, Science fiction, Architecture, Interior Architecture

1. GİRİŞ

Bilim kurgu filmleri yönetmenlerin hayal gücüyle şekillendiği için, genel mimari yaklaşımlarda farklılıklar görülmektedir. Bu yüzden her filmin kendi özelinde incelenmesi gerekmektedir. Türkçe ve yabancı literatür incelendiğinde, mimari açıdan Dune filmlerine ilişkin çalışmaların neredeyse hiç bulunmadığı görülmektedir. Bu çalışmanın filmlerdeki farklı mimari yaklaşımların görülmesi açısından literatüre katkı sağlaması beklenmektedir.

Çalışma kapsamında öncelikle kurgusal mekân tasarımı kavramı açıklanmış, izleyen bölümlerde ise bilim kurgu kavramı ile mimari akımların bilim kurgu sinemasındaki etkileri açıklanmıştır. Bu teorik arka planın tanıtılmasının ardından Dune filmlerinin kurgusal mekân tasarımları yönetmenler David Lynch ve Denis Villeneuve'un çektikleri filmler ele alınmıştır. Filmlerde yer alan gezegenler tasarım unsurları ve mimari yaklaşımları açısından detaylıca incelenmiştir. Çalışma, her iki yönetmenin filmlerinin karşılaştırılması ve değerlendirilmesiyle sonlandırılmıştır.

2. KURGUSAL MEKÂN TASARIMI NEDİR?

Geçmişten günümüze sinema eserleri incelendiğinde, çoğu zaman mimari akımlardan esinlenerek kurgulanan ve yapımın geçtiği ya da hedeflediği zaman dilimine uygun tasarlanan mekân tasarımları görülmektedir. Bu mekân tasarımlarının günümüz şartlarında tamamının veya bir kısmının teknolojik açıdan üretilebilirliği mümkün değilse, kurgusal mekân tasarımı olarak tanımlanır. Sinemanın ilk ortaya çıkışından bu yana yaşanan teknolojik gelişmeler ve yenilikler doğrultusunda, kurgusal mekân tasarımları evrim sürecine devam etmektedir.

Teknolojik gelişmelerin, yeni imkanlar sağlaması ve fikirlere öncülük etmesi doğrultusunda gündelik yaşantımızda her alanında kullanılan tasarımlar, kullanıcılarla etkileşim halindedir. Bir fikir ve düşünce ile başlayan bu süreçlerin yaşam alanlarına öncülük ettiği görülen en önemli sanat dallarından biri ise sinemadır (Kavut,2020:123).

Örneğin *metaverse*, *sanal gerçeklik* gibi kavramlar, 80'li yıllarda izleyiciye sözdabilim ve teknolojik yöntemlerle ele alınarak, 1992 tarihli Bahçıvan (The Lawnmowerman) ve 1999 tarihli Matrix gibi bilim kurgu filmlerinde gösterilmiştir. Marketlerde gördüğümüz açılır kapanır kapılar ise tarihte ilk kez Uzay Yolu (Star Trek) tv dizisinde görülmüştür. Yine ilk cep telefonu tasarım fikri de Uzay Yolu tv dizisinde görülmüş ve sonrasında Motorola tarafından üretilmiştir (Sloane,2016:23). Kısacası sanatın yedinci dalı olan sinema, bu bağlamda bir çok teknolojik inovasyona ilham vermiştir. Sinemanın teknolojiyi besleme noktasında kazandığı önem, sinemanın gerçeklik algısını destekleyen, geliştiren,yeni mekân ve ürün tasarımları için ilham verici özellikleri taşıdığını göstermektedir.

Sinema kendi gerçekliğini oluştururken, kurgusal mekân tasarımları anlatı kurgusunu güçlendirerek, izleyiciyle olan görsel iletişimi güçlü kılar. Dolayısıyla bilim kurgu filmlerinde yer alan tasarım fikirleri, teknolojinin öncüsü olarak izleyiciye sunulur. Bu bağlamda bilim kurgu yapımlarının, ürün ve mekân tasarımlarının evrim süreçlerine katkı sağladığı görülmektedir (Yıldırım ve Kavut,2022:116).

3. BİLİM KURGU NEDİR?

Bilim kurgu, geçmiş ve geleceğin bir kısmını yeniden kurgulayabilen edebiyat ve sinema türüdür. Sözdabilim ve keşfedilmemiş malzemeler kullanarak olası teknolojik yenilikler yaratır. Yazarların ve yönetmenlerin eserler için farklı esin kaynağı olduğu gözlemlenir ve bu yaklaşım gerçek hayatları fantazyalaştırır. Yazarın ampirik ortamına yaratıcı bir çerçeve alternatifi olan bilim kurgu, yabancılaşma ve bilişin varlığı ile etkileşimi olan edebi bir türdür (Roberts,2002:7). Kısacası edebiyatta ve sanatın yedinci dalı olan sinemada yazarın ve yönetmenin kurgusu, yaşadığı sosyal çevresinden, coğrafi sınırların özelliklerinden, teknolojik buluşlarından ve tarihsel olaylarından etkilenmektedir. “Biliş”, rasyonel ve mantıksal sonuçlarıyla, bilim kurgu hakkında yazılmış bir sinema veya edebi eserin hikayesinin yabancı manzarasını anlamaya çalışmamızı, anlamamızı isteyen yönünü ifade eder (Roberts,2002:78).

Bilim kurgudan bahsedildiğinde akla ilk gelen gelecek zaman, teknolojideki ilerlemeler, mevcut paradigmalardan geliştirilen gelecekteki bir toplumdur. Genellikle gelecek, toplum, çevre, siyaset, ekonomi ve din ile ilgili günümüz meseleleri hakkında bir açıklama yapan veya bilimin çeşitli alanlarındaki ilerlemesini sorunlarıyla sorgulayacak şekilde tasvir edilir (Caplescu,2015:3).

Bu tür, yaratıcı ve niteliksel sanat ürünlerinin çoklukla görüldüğü 1950'lerin sinema eserlerinde sıklıkla görülmeye başlansa da, geleceğin vizyonunu gösteren ilk örneği, kısa metraj film olan, 1902 tarihli Ay'a Seyahat (Le Voyage Dans La Lune) ile karşımıza çıkmaktadır. Yönetmen Fritz Lang'ın New York'a yaptığı ilk gezisinden esinlenerek oluşturduğu hikayesi, 1927'de ilk uzun metraj bilim kurgu filmi olan Metropolis olarak beyaz perdeye taşınmıştır (Caplescu,2015:2). Zaman içinde gelişen teknolojik yenilikler ve çekim tekniklerindeki yeni buluşlar sayesinde niteliksel oranda bir artış gözlemlenmektedir.

Genellikle uzaylı istilası, ölümcül salgın, keşfedilmemiş diyarlara, bilinmeyene olan yolculuk gibi içerikleri bulunmaktadır. Dünyanın sonunu anlatan apokaliptik ve sonrasında yaşanan olayların ele alındığı post apokaliptik kurgu, sosyal bilimler çerçevesinde konular işleyen sosyal bilim kurgu, askeri mücadeleleri ve stratejileri anlatan askeri bilim kurgu, düşük yaşam standartlarına sahip, yüksek teknolojik ürün tasarımı ve sibernetik uzunları, yapay zeka gibi konuları işleyen siberpunk sıklıkla görülen türlerindedir. Bilim kurgu sinemasında kurgusal mekân tasarımları tarih boyunca, farklı sanat akımlarından etkilenmiştir.

4. MİMARİ AKIMLARIN BİLİM KURGU SİNEMASINDAKİ ETKİLERİ

Bir sinema eserin esinlendiği sanat ve mimari akım, film kapsamındaki tüm ürün ve mekân tasarımlarında görülebilir. Çoğu zaman çeşitlilik göstererek, farklı mimari akımlardan stil ve tasarım yaklaşımlarını bünyesinde barındırır, izleyiciye eklektik bir estetik bütünlük sunulur.

Örneğin bir bilim kurgu sinema eserinde, aynı gezegen kurgusu içinde veya aynı zaman diliminde yaşayan birbirinden farklı veya aynı ırka mensup olan canlılar, sosyo kültürel, ekonomik, coğrafi ve toplumlarının siyasi yönetim şekilleri doğrultusunda mekân tasarımlarının birbirinden farklılık gösterdiği bir çok yapımda görülebilir. Yüksek bütçeli Yıldız Savaşları, Uzay Yolu, Avatar ve Dune filmleri, kurgusal mekân tasarımı açısından zengin ve geniş kapsamlıdır. Gezegenlerin tüm ekosistemi, yaşayan ırkları ve fotosentetik olan ve olmayan canlılarının tasarımlarını ve mimari yaklaşımlarının detaylarını göstermektedir. Kısacası bilim kurgu filmleri kategorize eder, mimari açıdan yaklaşımlar sunar ve barındırdığı toplumların olası sosyolojik problemlerine kadar varsayımlarda bulunarak bir düşünce biçimi ve yöntemi oluşturur.

Bilim kurgu filmlerinde yer alan toplumların özelliklerine göre belirlenen mimari stiller çoğu zaman gerçek hayattan esinlenerek veya tamamen aslına uygun bir biçimde, kurgusal mekân tasarımlarında karşımıza çıkar. Örneğin bir roman serisi uyarlaması olan Dune filmlerinin mimari ve tasarım açısından farklılıkları, yönetmenlerin ve tasarımcı ekibin vizyonları doğrultusunda karşımıza çıkmaktadır. Her yönetmenin estetik anlayışı hedef kitle, mekân tasarımında farklılık yaratmak isteği, sosyolojik ve toplumsal açıdan eserlerdeki toplum kurgusunu farklı ele almaları doğrultusunda değişiklik göstermiştir. Bu yaklaşımları ve mimari akımların bilim kurgu sineması üzerindeki etkisini anlayabilmek için filmleri tasarım ve mimari unsurlar açısından analiz etmek gerekmektedir.

5. DUNE FİMLERİNDE KURGUSAL MEKÂN TASARIMLARININ MİMARİ AÇIDAN KARŞILAŞTIRILMASI

Dune romanı, (1959) Frank Herbert'in tematik olarak zengin ve edebi açıdan çok değerli bir bilim kurgu eseridir. Paul Atreides'in iktidara gelişyle ilgili bir üçlemenin ilk romanıdır. Fremen yerlilerinin Dune'u "yeşil ve verimli bir dünya"ya dönüştürme arzusunu ve İmparatorluğun uzay yolculuğunu kolaylaştırmak için yerli baharat melanjına olan ihtiyacını kapsayan gezegenin karmaşık ekolojisi, Paul'un düşmanlarının üstesinden gelme, gezegeni kontrol etme ve kişisel kaderini gerçekleştirme arzuları dolayısıyla ortaya çıkan mücadelesinin zeminini oluşturmaktadır. Roman içerik olarak sadece gezen ve ekolojik betimlemesini ve karakterlerin yaşadığı zorlu süreci kapsamamaktadır. Romanın, organizmalar ve çevreleri arasındaki olası ilişki ve etkileşimin incelenmesi olan çevresel ekolojiyi araştırmasının yanı sıra sosyal, siyasi, ekonomik ve dil ekolojilerini de araştırdığı görülmektedir. Kısaca ana temasının sadece ekoloji değil, birçok farklı bağlamda incelenen ekoloji olduğu açıkça görülmektedir (Parkerson, 1998:317-318). Dune, şu ana kadar en çok satan bilim kurgu romanıdır (Book Depository, 2022).

5.1 David Lynch'in Dune Filmi

Yönetmen David Lynch'in sinema eserleri çok kapsamlı ve detaylıdır. Eserlerine farklı sanat ve tasarım disiplininin yardımıyla multidisipliner bir boyutta yaklaşır. Lynch'in vizyonunun eksiksizliği, kendi iç mantığına uyan geçirgen dünyaların yaratılmasına katkıda bulunur. Eraserhead'in (1977) Philadelphia'dan ilham alan endüstriyel çorak arazisi; The Elephant Man'de (1980) Viktorya dönemi İngiltere'sinin arka sokak ucube gösterisi; Dune'un (1984) padişahın karanlık barok imparatorluğu; Blue Velvet'in (1986) Lumberton, NC; İkiz Tepeler, WA; Wild at Heart (1990), The Straight Story'nin (1999) Iowa'nın mısır sıralı yolları ve Los Angeles, Kaliforniya'daki neo-noir arafında Amerikan Güneyinin gotik arka yolları yapımlarının hepsi insan ruhunun mimarisini yansıtabilecek şekilde inşa edilmiştir (Lauro,2015:461-462).

Kısaca David Lynch, resim, film, televizyon, müzik, fotoğrafçılık ve hatta mobilya ve iç mekân tasarımı aracılığıyla insan varlığının çeşitli düzeylerinin geçirgenliğini ve insan yaratıcılığının (çoğunlukla) tekensiz doğasını araştırmaktadır. Genel olarak psikolojik gerilim filmleri yapan, zaman-mekân etkileşimini farklı gerçeklik katmanları olarak ele alan yönetmen, Dune filmi perspektifinden bakıldığında, en az kişisel çalışması olarak görülür, Bir olay filmidir ve bu nedenle yönetmenin film kanonunda en fazla önemsenmeyen metin sıralamasına sahiptir.

Teatral versiyonu yurtdışındaki sıradan izleme alışkanlıkları olan seyirci kitesine ve genişletilmiş versiyonu ise, edebi eserine göre *daha tutarlı* haliyle domestik pazarlar için üretilmiştir (Todd,2009:68-69).

1984 yılında romanın David Lynch tarafından uyarlanan sinema eserinde, kurgusal mekân tasarımları mimari açıdan farklı sanat akımlarına referans vermektedir. Gezegen kurgularında görülen mekân tasarımları, karakterlerin yaşadığı toplumların sosyo ekonomik ve kültürel özelliklerine göre şekillenmiştir.



Görsel 1. Dune 1984 filmi gezegenleri
(Yayımlanmış eserin medya formatından ekran görüntüsü olarak alınmıştır.)

Zengin bitki örtüsüne sahip, her şeyin yeşil ve kahverengi olup ahşap malzemeden yapıldığı, su açısından zengin Caladan gezegeni, karo zeminler Aztek ve Venedik hassasiyetlerini hatırlatır ancak korkuluklar ve kemerlerdeki motifler lastik izlerinden türetilmiştir. Fremenlerin derin mor rengin hakim olduğu mağaraları, 15 metrelik kum solucanları ve petrol gezegeni Giedi Prime'in endüstriyel çorak arazisi, Dune'un avangart yönetmeni David Lynch'in gezegen kurgularının ana tasarım hatlarını oluşturmaktadır (Mandell, P.2020).

5.1.2 Arrakis Gezegen Kurgusu:

Arrakis, etimolojik olarak, Arapça ar-rāqīş, "dansçı" adından türetilmiştir, orijinal olarak Mu Draconis yıldız sistemindeki bir yıldız adıdır. Daha sonra Rakis (halk dilinde Dune olarak bilinir), Fremenlere (Zensunni gezginleri) ev sahipliği yapan bir çöl gezegenidir. Paul "Muad'Dib" Atreides yönetimindeki İmparatorluk Başkenti. Arrakis, Canopus yıldızının yörüngesinde dönen üçüncü gezegendir. Gezegen, evrendeki çok önemli baharat melanjının bilinen tek kaynağıdır. Dune kitap serisinin beşinci romanı olan "Heretics of Dune" zaman diliminde adı "Rakis" olarak kısaltılmıştır. Dune filminin ve romanının büyük bir kısmı, bazı alanlarda görülen kayalarla kaplı kanyonlar, dik yamaçlar, devasa kum denizleriyle kaplı bir çöl gezegeni olan ve aynı zamanda Dune olarak da bilinen Arrakis'te geçmektedir. Tüm gezegene sıcak ve kuru hava hakimken, şiddetli kum fırtınaları sıklıkla görülmektedir. Devasa solucanlar, yaşam alanları olan çöle girenleri tehdit olarak görüp avlamaktadır. Arrakis - melanj veya baharat kaynağına sahiptir. Bu maddenin kullanıcılarına kehanet güçleri verdiği de görülmektedir. Dünya ile çoğu açıdan önemli benzerliklere sahiptir. Karbon temelli bir hayat mevcuttur. Dünya gibi, güneş sistemindeki üçüncü gezegendir. Örneğin Arrakis atmosferi yüzde 75,4 nitrojen, yüzde 23 oksijen, yüzde 0,023 karbondioksit ve eser gazlardan oluşurken, Dünya atmosferi ise yüzde 78,1 nitrojen, yüzde 21 oksijen, yüzde 0,93 argon, yüzde 0,037 karbondioksit ve eser gazlardan oluşmaktadır. Sonuç olarak, organik moleküller için kimyasal yapı taşlarının mevcudiyeti benzerdir. Gezegendeki bitkilerin büyümesi, nitrojen ve kükürt olmak üzere eser minerallerin mevcudiyeti ile sınırlıdır.

Doğal kaynak suları ise yer altında mevcuttur (Lawrence, M.2007:218). Dune Ansiklopedisi'ne göre (Dune Encyclopedia, 1984), Arrakis gezegeninde okyanusların gözükmemesi ve gezegenin çölleşmesi, muhtemel bir kuyruklu yıldızın veya başka bir yarı gezegensel cismin çarpması veya neredeyse ıskalamasından kaynaklandığını teorisi ortaya koyulmuştur.

Arrakis gezegeninde yaşayan Fremen halkı toprakları yönetmeyi ve sömürmeyi hedefleyen güçler karşısında mücadele vermektedir. Kast, sınıf olmayan, devletin otoritesi ve meraklı gözlerinden arınmış bir yer olarak tasarlanan Arrakis'de, baskıcı güçler tarafından hor görülen ve proletaryaya çok benzeyen büyük bir topluluk kurgusu vardır (Viberg, P.2019:9).

Filmin prodüksiyon illüstratörü olarak görev yapan yazar Ron Miller, eskizler, üretim resimleri ve uzay araçları ile kum solucanlarının çizimlerinden oluşan oldukça büyük bir koleksiyon topladı. Tüm mekân ve ürün tasarımlarının teknik resimleriyle, çizim departmanında detaylıca ele alındığını açıklayan Miller, film için çok geniş kapsamlı bir evren kurgusunun oluşturulduğunu belirtmektedir. (Opam, K. 2014)

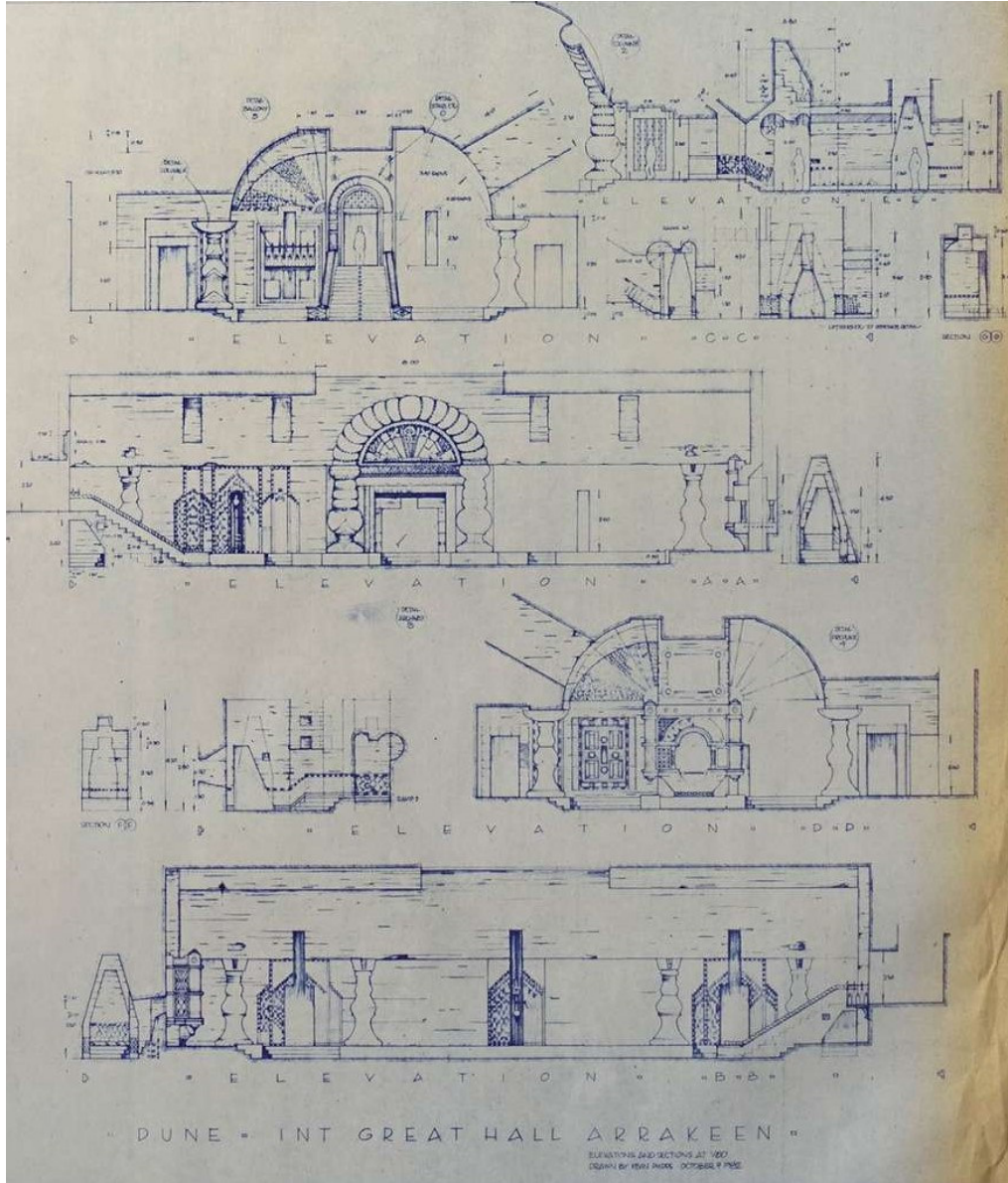


Görsel 2. Dune 1984 filmi Arrakis gezegeni, Arrakeen vadisi kurgusu
(Yayımlanmış eserin medya formatından ekran görüntüsü olarak alınmıştır.)

Arrakeen şehri Arrakis gezegeninin en büyük yerleşim alanıdır. Şehrin iç mekân tasarımları steampunk estetiğiyle ele alınırken, pirinç eşyalar ve ahşap paneller görülmektedir. Yeşil keçeli askeri uniformalar ise karakter tasarımlarında kullanılan tekstil tasarımının göze çarpan özelliklerindedir. Steampunk estetiği, 19. yüzyıl moda ve endüstriyel makinelerinden esinlenen teknolojiyi ve tasarımları içeren aynı adı taşıyan bir bilim kurgu alt türünü tanımlar (Onion, R. 2008:138). Kısaca Arrakis gezegeni mimari açıdan çoğunlukla taştan oyulmuş, seyrek yerleşim alanlarına sahip, steam punk estetiği doğrultusunda tasarlanırken, Bizans Dönemi mozaiklerini andıran yüzey tasarım detayları ve antik mısır mimari stilinden esintiler de görülmektedir.



Görsel 3-4. Arrakis gezegeni kurgusal mekân tasarımı
(Yayımlanmış eserin medya formatından ekran görüntüleri olarak alınmıştır.)



Görsel 5. Great Hall Hall Arrakeen Teknik çizimleri (url-1)

5.1.3 Caladan Gezegen Kurgusu:

Caladan, Dune evreninin en önemli gezegenlerden biridir. Dük Leto Atreides ve oğlu Paul'un mensup olduğu Atreides ailesi tarafından yönetilmektedir. Soylular tarafından yönetilen bu gezegen, kötü niyetli ve intikamcı varlıklar olan Harkonnen'in yaşadığı Giedi Prime gezegeninin zıttıdır. Baron Harkonnen bu gezegenin ana otoritesini temsil etmekte ve aynı zamanda Arrakis gezegeninin kontrolünden de sorumludur. (Onion, R.2008:44) Giedi Prime'in tersine, her tarafı su kaplı gezegen Caladan'da cinsiyet ilişkileri çok daha geleneksel ve ataerkil kavramlar üzerine kuruludur. Baba-oğul ilişkisi ataerkilliği ve "erkek egemenliğini" güçlendirmektedir. Gezegenin hakimiyeti, suikasta ile öldürülen babasının tüm sorumluluklarını devralan Dük Leto Atreides ve oğlu Paul'un aksiyonları ile elde edilir. Bu bağlamda filmin anlamsal bütünlüğüne vesile olan ve aynı zamanda 80'lerin farklı ve zorlu toplumsal cinsiyet ilişkilerini, film eleştirisel bir bakış açısıyla ortaya koymaktadır (Carrasco, R.2005:44).

Karmaşık bir su altı ekosistemine sahip gezegenin meteorolojisi yağmur odaklıdır. Dolayısıyla, nehirler ve denizler ön plandadır. Büyük bir tarım endüstrisine sahip oluşu, meyve bahçeleri, balıkçılık ve pundi pirinci, Caladan gezegeninin ekonomisinin güçlü yanlarıdır.

Organik tasarım hatlarına sahip gezegen Caladan'ın kurgusal iç mekân tasarımlarında ise zengin dekoratif ahşap kaplamalar kullanılmıştır. En önemli yapılarından biri taş ve ahşaptan yapılmış eski bir yapı olan Castle Caladan'da bu tasarım yaklaşımı görülmektedir. Yapı, birçok oda ve salonun yanı sıra desenli ahşap kirişli ve tonozlu tavanlarla tasarlanmıştır. Çoğu kaynakta mimaride dairesel formların rahatlatıcı ve dinlendirici etkiye sahip olduğu açıklanırken, daire silindir ve serbest biçimlerin yumuşak karaktere sahip biçimler olduğu belirtilmektedir (Yılmaz ve Aydın, 2021:156). Bu bağlamda yumuşak ve organik hatlara sahip mekân tasarımlarının, Atreides ailesinin kaostan uzak toplumsal yapısını, iyi niyetli oluşunu ve köklü soylu geçmişi sembolize ettiği söylenebilir. Kostüm tasarımcısı Bob Ringwood Atreides ailesi'nin kostümlerini, 19.yy. Avrupa Soylularına benzeyen bir üslupla tasarlanmıştır. Dolayısıyla Lynch'in ve tasarımcı ekibinin vizyonu, kurgusal mekân tasarımı ve kostüm tasarımlarında dahi sembolik işlev yüklenerek bir tasvir oluşturma çabasından söz edilebilir.



Görsel 6: Caladan gezegeninde kurgusal mekân tasarımı
(Yayımlanmış eserin medya formatından ekran görüntüsü olarak alınmıştır.)

5.1.4 Giedi Prime Gezegen Kurgusu:

Giedi Pirime gezegeni, Dune evreninde, romanlarda ve filmlerde betimlendiği üzere, Harkonnen Ailesi olarak da bilinen Harkonnen Hanesinin yuvasıdır. Başkenti Barony'de, ağır sanayileşmiş bir şehir kurgusu gözükmetedir. Mineral kaynakları bakımından zengin olan gezegenin ekonomisi madencilik, rafineriler ve endüstriyel üretime dayanmaktadır. Harkonnenler, Caladan'da bulunan Atreides Hanesi'nin tarihi düşmanlarıdır. Giedi Prime, yaklaşık 31,27 standart saat gün uzunluğuna ve 2,6 standart yıl süren bir yerel yıla sahiptir. Gezegen ortalama sıcaklıkta olduğu ve düşük bir fotosentez seviyesini korurken, düşük fotosentez seviyesi büyük ölçüde gezegenin Harkonnen yönetimindeki ağır sanayileşmesinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Bununla birlikte, Harkonnenler, gezegenin orijinal ormanlarından bazılarını, çoğunlukla ağaç kesme ve ihracat için kullanılan pilingitam ağaçlarını korumuşlardır (url-2).

Harkonnen ailesinin lideri, Baron Vladimir Harkonnen'dır. Lynch'in film versiyonunda Baron'u tanımlayan sefil nitelikler, dış görünüşüne yansıtılmıştır. Ter, kan ve cilt enfeksiyonlarıyla kaplı, deforme olmuş yüzü yakın çekimlerde gözükmetedir. Ayrıca, Harkonnen ırkının hepsi baronları gibi, edebi açıdan peri masallarında kullanılan ve kötü adamlarla ilişkilendirilen tipik bir özellik olan kızıl saça sahiptir. (Carrasco, R.2005:48) Giedi Prime gezegeninin ırk tasvirinde kadınlar yer almamaktadır. Dolayısıyla tamamen erkek egemen bir toplum kurgusu söz konusudur.

Kısaca, zorlu hayat şartlarının bulunduğu Geidi Prime'in şehir kurgusunda, fabrikalar ve diğer yapılar, Victoria Dönemi'ne benzeyen siyah renklerin ve metal malzemenin yoğun kullanıldığı endüstriyel bir yapı tasarım diline sahiptir.

İç mekân tasarımları, mekânize dış cephesini çevreleyen karanlık ve neredeyse hiç penceresi olmayan büyük bir depo şeklinde tasarlanmıştır. Bu bağlamda iç mekânlarda mekânîk havalandırma yönteminin kullanıldığı söylenebilir (Asher ve Perrin, 2017).

Yıldız savaşları, Avatar ve Dune gibi bilim kurgunun önemli sinema eserlerinde, genellikle yüksek teknolojiye sahip ve kendi çıkarları için bunu diğer canlılar üzerinde kullanmaktan korkmayan, yaşam alanlarını endüstriyelleyen, siyah renklerin ve metal gibi soğuk malzemelerin yaşamlarının her alanında yoğun olarak kullanımını gerçekleştiren toplumlar, kötü ırklardan oluşmaktadır. Dolayısıyla çoğu zaman bilim kurgu yapımlarında, mekân ve kostüm tasarımlarında ağırlık olarak siyah rengin ve metal malzemenin kullanımı kötülüğü ve korkuyu sembolize eder.



Görsel 7: Giedi Pirime gezegeni, kurgusal mekân tasarımı
(Yayımlanmış eserin medya formatından ekran görüntüsü olarak alınmıştır.)

5.1.5 Kaitain Gezegen Kurgusu:

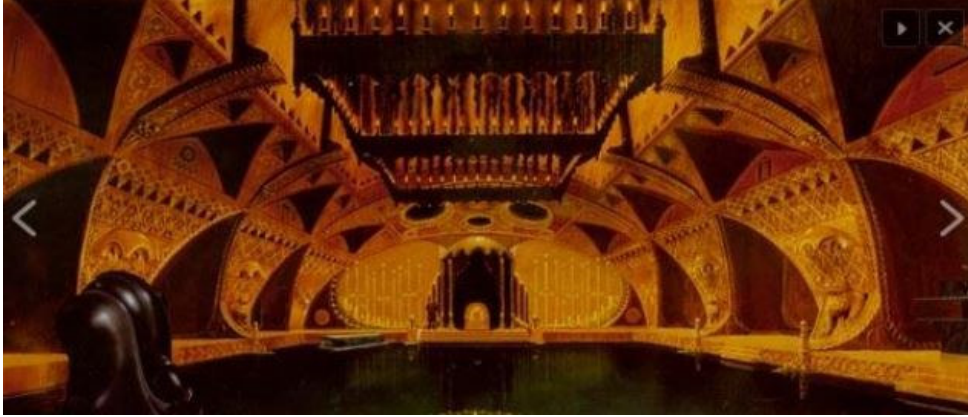
Dune evreninde salusa secundus gezegeninin yaşanmaz bir hale geldikten sonra Corrino Evi'nin ana gezegen olarak yerleştiği gezegendir (Herbert ve Anderson, 2001). Dune Evreninde, Kaitain İmparatorluk Sarayı, hem Padişah İmparatorunun evi ve İmparatorluk hükümetinin merkezi hem de fiziksel bir nesne olan Altın Aslan Tahtı'nın gerçek ve mecazi konumunu açıklayan bir terimdir. Saray ayrıca İmparator'un kişisel uzay aracı olarak da işlev görür (url-3). Dolayısıyla çok işlevli ve yeniden konumlandırılabilir bir mekân kurgusu görülmektedir. Dune romanında Kaitain gezegeni ve padişahın (Padishah Emperor Shaddam IV) mekân tasarımları Türk mimari tasarım unsurlarıyla ele alınmıştır. Corrino Hanedanlığı'na mensup Padişah İmparator'un ordusu askeri eğitim alan suçlulardan meydana gelmektedir. Acımasız, vahşi ve güçlü bir ordudur. Roman tasvirlerinde Padişah'ın gücü sembolize eden yapı tasarımlar görülmektedir.

“...ve Baron [içeride] bekledi, sağına soluna bakarak selamlığın metal duvarlarına baktı ve etrafındaki devasa fanmetal çadırı düşündü. Öylesine sınırsız bir serveti temsil ediyordu ki, Baron bile hayran kaldı.” (Dune:1965)

Frank Herbert, duralüminyumda jasmium kristallerinin büyütülmesiyle oluşan bir metal türü olan fanmetali, ağırlıkla ilişkili olarak yapının aşırı gerilme mukavemeti güçlendiren bir metal türü olarak açıklamıştır. Dolayısıyla bu bilim kurgu eserinde sözdabilim içeren bir malzeme yaklaşımı ve yapı mühendisliği görülmektedir.

Padişahın sarayı, evrenin hükümdarı olarak konumunun zenginliğini ve gücünü yansıtan, ancak saltanatının sinsi doğasını gizleyen yaldızlı ve renklidir. Yüksek tavan yüksekliğine sahip saray, büyük pencerelerle doludur (Tang, J. 2017). David Lynch'in sinema eserinde, İmparator'un gezegeni olan Kaitain'de, 8. ve 16.yüzyılın Mağribi Mimarısından esinlenilerek kurgulanan bir mekân tasarım yaklaşımı hakimdir (Yalçın, Ç. 2017:67). Mağrip mimarisi, İslam inancı ile gelişen bir mimari akımdır. Geçmişten günümüze birçok yapı da halen etkileri görülmektedir.

Tavanı ve duvarlar yüzeyleri, boyalı karmaşık kıvrımlara sahip tasarım hatları mevcuttur. Büyük saraylarda ve ibadet merkezlerinde görülmektedir.



Görsel 8: Dune Filmi Padişah'ın taht odası (*url-4*)



Görsel 9: Kaitain gezegeni kurgusal iç mekân tasarımı
(*Yayımlanmış eserin medya formatından ekran görüntüsü olarak alınmıştır.*)

6. DENIS VILLENEUV'UN DUNE FİLMİ

Denis Villeneuve, Arrival (2016), Blade Runner: 2049 (2017) ve Dune (2021) gibi bilim kurgu filmlerinin yönetmenidir. Dune filminin yeniden yapımı için (remake), 1984'te David Lynch tarafından bütünüyle bir film uyarlaması yapılan Frank Herbert'in 1965'ten kalma aynı adlı kapsamlı romanının (yaklaşık 700 sayfa) ilk yarısını, 2021 yılında ekrana getirmiştir. Bilindiği üzere 1965'te yazılan roman, aynı yıl en iyi bilim kurgu romanı dalında Nebula Ödülü ve 1966'da Hugo Ödülü'nü kazanarak bu türün edebiyatındaki en önemli örneklerinden biri olarak gösterilmektedir. Dune eserinin önemini vurgulayan yönetmen detaylıca tüm romanları incelemiş ve çalışmalarına başlamıştır. Villeneuve, kendi versiyonuyla ortaya çıkacak sinema eserindeki amacın, roman uyarlamasına sadık, saygılı ve tutkulu bir şekilde ele aldığını açıklarken, aynı zamanda orijinal eseri mutlaka okumamış bir kitleye hitap etmesi gerektiğinin farkındadır. Bu nedenle senaryonun en büyük erdemlerinden birinin, her türlü izleyici için anlaşılabilir olması gerektiğini vurgulamaktadır (Lozano,F.2021:358). Filmin ikinci kısmı daha yayınlanmadığı için olası gezegen, şehir ve mekân tasarımları tek filmde detaylıca gösterilememiştir. Dolayısıyla kurgusal evren tasarımında bütüncül bir estetik yaklaşımdan söz edilemez. İlk filmin mekân tasarımlarının çoğunu kapsayan Arrakis gezegen kurgusunda Brütalist mimari yaklaşım görülmektedir.

Bu akımında; cephelerde brüt beton, pencereler, görkemli ve sivri köşeli geometrik biçimlerin sıklıkla yer alması, taşıyıcı görevi görmeyen dekoratif unsurların kullanılmaması gibi karakteristik özellikler görülmektedir. Fransız mimar Le Corbusier 1920'lerde yaptığı açıklamasında "Mimarlık, brüt malzemeler aracılığıyla duygusal ilişkiler meydana getirmektir" diyerek, yapı tasarım malzemesinin ileriki yıllarda kullanım biçimine işaret etsede, akımın kabul edilip yaygınlaşması 1950'li yıllara dayanmaktadır. Sinemanın evrim sürecine bakıldığında, fantazyaları anlatan eserlerde çoğu zaman brütalizm gözükmektedir (Salgın, B. 2007:25).

Filmlerde hedeflenen zaman dilimine göre, kurgusal mekân ve çevresini kapsayan tasarım alanlarında kullanılan brutalist mimari yaklaşımlar, izleyicide bireysel, sosyal ve mimari ilişkiler açısından filmin diyaloglarında yer almayan alt metinleri de sorgulatan bir özelliktir. (Sözen. & Boyacıoğlu 2020:415)

Villeneuve, modern mimari tarzının bir olasılığını keşfetmeyi ve sovyet mimarların ideolojisini doğrularak ideal bir kurgusal şehir tasarlamayı amaçlamıştır. Bu anlamda, Dune'un mimarlık çalışmaları üzerindeki anlamı büyüktür, inşa etme özgürlüğünü teşvik etmek. Belki de başka hiçbir mimari tarz, ekranda olsun veya olmasın, Brütalizm kadar güçlü bir duygusal algıya neden olmaz. Brutalist binalar dışarıdan sağlam ve boyun eğmez görünebilir, ancak heykelsi yapıları ve estetikleri, onlara ışık ve gölge ile desenler ve kompozisyonlar oluşturmak için boyutu ve hacimlerini kullanan ayırt edici özellikler verir. Sovyetler, sadeliği, pürüzlülüğü ve devasa beton uzay gemilerini anımsatan geometrik biçimleriyle bu tarzın ustaları olarak belirtilmektedir. Bazı görüşler, bu soğuk binaların popüleritesinin sade görünümüne atfedebileceğini iddia etselerde çoğu bilim kurgu eseri için doğru seçim olduğu söylenebilir. Örneğin Dune filminde, kurgusal yapı tasarımlarının yekpare ve "bloklu" görünümünün, soğuk geometrik stili ve yoğun dökülmüş beton kullanımı nedeniyle seyircileri, II. Dünya Savaşı'ndan sonra, Sovyetler Birliği zamanlarına geri götürülmüştür. Villeneuve'nin yönetmen vizyonunda, yabancı bir gezegen olan Arrakis'te geçen hikayeler anlatılırken, neredeyse tüm yüzeyi çöl ve çorak olan gezegende hikayeler ve olaylar anlatılırken, hiçlik ve sadelik kavramları sembolize ederek, brütalizm ile doğanın acımasızlığı ve vahşiliğini örneklemiştir (Li, J. 2022:45-46).

Prodüksiyon tasarımcısı, Patrice Vermette brüt beton ile görkemli bir ölçek kullanarak, bilim istasyonu tasarımında Brütalizmi mükemmel bir şekilde örneklemektedir. Örneğin, Vermette test istasyonununun 150 fit boyunda olacağını tahmin ederken, bu tasarım kararının aynı zamanda, ölçekteki ihtişamıyla özünde vahşiliği anımsatacağını vurgulamıştır. Üst merkezde inanılmaz derecede büyük tek bir açıklık kullanarak yapının içinde basit bir beton mahfaza yaratmıştır. Tasarım ekibi, şehrin iç mekân tasarımlarında ise, özellikle II. Dünya Savaşı Dönemi sığınaklarından ve Maya tapınaklarından mimari açıdan ilham aldığını belirtmiştir. Şehrin tasarımında duvar yüzeylerine bakıldığında, yapı tasarım bileşenleri ve malzemelerinin tapınaklardaki gibi derz araları gözükmektedir. Kullanılan tefriş ve donatı elemanlarının çoğunda ise yine beton malzeme seçimi yapılmıştır (Fixsen, A. 2021).



Görsel 10: Dune Arrakis gezegeni test istasyonu tasarımı.

(Yayımlanmış eserin medya formatından ekran görüntüsü olarak alınmıştır.)



Görsel 11: Arrakis şehri iç mekân kurgusu
(Yayımlanmış eserin medya formatından ekran görüntüsü olarak alınmıştır.)

Villeneuve filminde geçen **Giedi Prime**'ın gezegen tasarımında, muhtemelen Dune evrenindeki en gelişmiş, en zengin ve en varlıklı olan Harkonnen'ların sahip olduğu teknolojileri doğrultusunda, doğadan kopuk yaşayan bir ırkın yaşam alanı olarak tasavvur edildiğini belirtmektedir. Yönetmen siyah rengi çok sevdiğini ve uzun yıllardır tek renkten oluşan bir dünya yaratmak istediğini belirtmiştir.

Tasarımcı ekibin ve yönetmenin bu dünya kurgusunda oluşturduğu Harkonnen Sarayı ve Gedi Prime'in kurgusal tasarımlarında, gezegenin sadece doğanın mevcut olmadığı büyük bir şehir olarak aktarmaya çalıştıklarını ve uzaydan bakıldığında, Los angeles ve New York şehirlerinin sahip olduğu gibi bir ışık kümesi olarak yansıtmak istenildiği belirtilmiştir (Rottenberg, J. 2021).

Dar girişi, uzun metal sütunları ve çıplak beton zemini, yukarıdan gelen az miktarda ışığı ile karanlık bir fuaye alanı yaratılmıştır. Yansıtıcı özelliğe sahip siyah malzemeli taht odası ise birkaç oturma elemanından başka bir şey barındırmazken, seyirciye soğuk ve tekinsiz bir mekân hissi vermeyi amaçlamıştır. Kısacası Giedi Prime'in gezegen kurgusunda yer alan mekânlarda Harkonnen ırkının karakterleri, toplumsal psikolojileri ve siyasi yönetim şekillerinin sembolize edildiği görülmektedir.

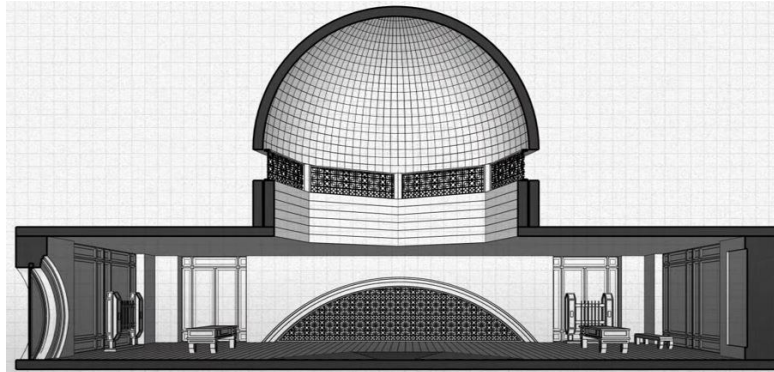


Görsel 12: Baron'un havuz sahnesinde kurgusal iç mekân tasarımı
(Yayımlanmış eserin medya formatından ekran görüntüsü olarak alınmıştır.)

Atreides'in ev gezegeni olan **Caladan**'da ise, hemen hemen tüm iç mekânlar sekizgen bir yapıya sahiptir, detaylı armatürler kullanılmıştır. Binanın yapısında uzun dayanım sağlaması amacıyla taş duvarlar kullanılırken, Atrides'in kraliyet mimarisini desteleyecek biçimde Frank Lloyd Wright'ın mimari üslubuna benzeyen ızgaralı pencereler gözükmektedir. Uzayda bulunan mekânın sıcak olarak algılanmasını sağlamak için ahşap yer ve tavan döşemesi kullanılmıştır. Pers halıları ise mekânda kraliyet özelliklerini vurgulamak için yer almaktadır. Oyma ahşap ürünler ve duvar yüzeylerindeki ahşap kabartmalar sanat ve zanaatla dekore edilen iç mekânın, sosyo ekonomik ve kültürel sembolik işlevlerini üstlenmiştir. Bu malzemelerin yan yana aynı alanda yerleştirilmesi, heybetli ve kraliyet hissi yaratır. Ve aynı anda rahat ve sıcak bir atmosfer yarattığı söylenebilir. Villeneuve'ün film versiyonunda sadece Caladan Gezegeni'nde geçen mekân tasarımlarının pencereleri olduğu görülmektedir. İç mekân ürün tasarımlarında sadece ağır ahşap malzemeden yapılmış ürünler gözükmektedir. Ürün tasarımlarında eğimli tabanlar ve simetrik kakmalar görülmektedir (Architecture Of Things,2021). Saray tasarım yaklaşımının ise dağın içine ortaçağ kalesi tarzında bir yapı inşa etme fikrinden ortaya çıktığı görülmektedir.



Görsel 13: Paul Atrides'in antreman evi
(Yayımlanmış eserin medya formatından ekran görüntüsü olarak alınmıştır.)



Görsel 14: Paul Atrides'in antreman evi 3d çalışması (url-5)

7. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Kurgusal mekân tasarımları, sinemanın evrim sürecinde önemli bir rol oynamaktadır. Yönetmenlerin ve tasarım ekibinin vizyonları doğrultusunda oluşturulan fantazyaların mimarileri, çoğu zaman gerçek hayattaki mimari akımlardan esinlenmiştir. Kurgusal mekân tasarımları hedeflenen zaman dilimi doğrultusunda, toplumların sosyo ekonomik, kültürel ve bulunduğu coğrafi konum özellikleri düşünülerek tasarlanır. Kurgusal mekân tasarımlarının sıklıkla görüldüğü alanlardan biri ise bilim kurgu yapımlarıdır.

Bilim kurgu, teknoloji olası felaket senaryoları ve toplumların yönetim biçimi, sosyal yaşam ve bilinmeyen diyarların keşfi gibi konular üzerinde yoğunlaşır. En önemli edebi eserlerinden biri ise dünyanın en çok satan bilim kurgu romanı olan, Frank Herbert tarafından yazılan Dune'dur. Dune Romanının 1984 ve 2021 tarihinde iki farklı yönetmen tarafından sinema uyarlaması yapılmıştır. David Lynch sinemasının önemli örneklerinden biri olan Dune yapımı içerdiği mimari tasarım diliyle gezegen kurgularına bütüncül bir yaklaşım sunarken. Yönetmen Denis Villeneuve tüm kitabı uyarlamadığı için gezegendeki konumlandırılan iç mekân tasarımlarından kesitler göstermektedir. Her iki filmde mimari açıdan farklılıklar gözükmemektedir.

Lynch'in filmi, Harkonnen'lere karikatürize bir stil ile, steampunk'tan etkilenen bir estetik kazandırırken, Villeneuve, Harkonnens'lerin Giedi Prime gezegen kurgusunu son derece gelişmiş ancak renksiz, herhangi bir bitki örtüsü veya doğal ışıktan yoksun bir dünya olarak tasavvur etmiştir. Toplum kurgusunda ise şehrin sakinleri hayalet gibi solgun ve tüysüz canlılar haline gelmiştir. Ağırlık olarak siyah renk kullanılırken, mekân tasarımları karanlık ve tekinsiz bir yaklaşımla ele alınmıştır. Lynch'in versiyonunda ise şehrin ve gezegenin yapısında endüstriyellemenin getirdiği yapı tasarım dili, Victoria dönemi mimari tasarım yaklaşımıyla ele alınarak yine siyah metal malzeme ve loş ışık kullanılmıştır. Villeneuve'ün filminde daha sade bir mekân tasarım anlayışı hakimken, tek bir yapıya sahip dev bir şehir tasarım kurgusu mevcuttur. Lynch'in mekân ve gezegen tasarımı, endüstriyellemenin modern mimari sorunlarını ve estetiğini göz önüne koyar.

Lynch'in versiyonunda organik tasarım hatlarına sahip gezegen Caladan'ın, iç mekân yüzey tasarımlarında zengin dekoratif ahşap kaplamalar ve mekânların genelinde desenli ahşap kirişli ve tonozlu tavanlar görülmektedir. Örneğin taş ve ahşaptan yapılmış eski bir yapı olan Castle Caladan'da birçok oda ve salonun yanı sıra desenli ahşap kirişli ve tonozlu tavanlar kullanılmıştır. Villeneuve'ün filminde ise iç mekânlar sekizgen bir yapıya sahiptir, detaylı armatürler kullanılmıştır. Taş duvarlar ve Atreides'in kraliyet mimarisini desteleyecek biçimde Frank Lloyd Wright uslubunda ızgaralı pencereler yer almaktadır. Mekânın sıcak olarak algılanmasını sağlamak için ahşap yer ve tavan döşemesi kullanılmıştır. Oyma ahşap ürünler ve duvar yüzeylerindeki ahşap kabartmalar, İran halıları, masif mobilyalar, sanat ve zanaatla dekore edilen iç mekân tasarımları, hanedanlığın sosyo ekonomik ve kültürel sınıfını göstermektedir. Bu açıdan iki filmde de Caladan gezegen kurgusu mekân tasarım yaklaşımları benzer gibi gözükse de, ürün ve mekân tasarımları Villeneuve'ün filmine göre daha fazla dekoratif tasarım hatlarından oluşmakta ve yer yer eklektik bir mimari yaklaşım sergilemektedir.

David Lynch'in filminde yer alan Arrakeen şehri, Arrakis gezegeninde bulunan, mimari açıdan çoğunlukla taştan oyulmuş mekân tasarımlarından oluşan, seyrek yerleşim alanlarına sahip, 19. yüzyıl moda ve endüstriyel makinelerinden esinlenen steam punk estetik yaklaşımıyla, pirinç eşyaların ve ahşap panellerin görüldüğü en büyük yerleşim alanıdır. Karakter tasarımlarında ise yeşil keçeli askeri üniformalar kullanılmıştır. Arrakis'in iç mekân tasarımında, Bizans Dönemi mozaiklerini andıran yüzey tasarım detayları ve antik Mısır mimari stilinden esintiler de görülmektedir. Denis Villeneuve'ün Arrakis gezegen kurgusunda Brütalist mimari yaklaşım görülmektedir. Bu yaklaşımla, kurgusal yapı tasarımlarının yekpare ve "bloklu" görünümünün, soğuk geometrik stili ve yoğun dökülmüş beton kullanımı sağlanarak seyircileri, II. Dünya Savaşı'ndan sonra, Sovyetler Birliği zamanlarına geri götürülmüştür. Villeneuve'nin yönetmen vizyonunda, yabancı bir gezegen olan Arrakis'te geçen hikayeler anlatılırken, neredeyse tüm yüzeyi çöl ve çorak olan gezegende mimari açıdan hiçlik ve sadelik kavramları sembolize ederek, brütalizm ile doğanın acımasızlığı ve vahşiliğini örneklemiştir.

David Lynch'in sinema eserinde, İmparator'un gezegeni olan Kaitain'de, 8. ve 16.yüzyılın Mağribi Mimarilerinden esinlenilerek kurgulanan bir mekân tasarımı hakimdir. Padişahın sarayı, evrenin hükümdarı olarak konumunun zenginliğini ve gücünü yansıtan, ancak saltanatının sinsi doğasını gizleyen yaldızlı ve renklidir. Yüksek tavan yüksekliğine sahip saray, büyük pencerelerle doludur.

Eski çağların yönetim biçimini sembolize eden bu yaklaşımda, demokrasinin olmaması ve saltanatın halk üzerindeki etkisinin gücünün simgesi olarak lüks tefriş ve donatı elemanları saray tarasımında karşımıza çıkmaktadır. Kısacası mekân sosyo ekonomik olarak padişahın gücünü simgeler. Villeneuve'un film versiyonunda bu mekân tasarımı ve gezegen henüz mevcut değildir. İlk filmin genel tasarım yaklaşımları düşünüldüğünde Filmin ikinci bölümü yayınlandığında, yukarıda bahsedilen tasarım kriterleri doğrultusunda bir yaklaşımda bulunulmayacağı ön görülebilir. Daha karanlık, teknolojik, Lynch'e göre sade ve vahşiliği çağrıştıran karakter-mekân tasarımları seyirciye sunulacaktır. Bu çalışmada görüldüğü üzere, Lynch'in film versiyonu kurgusal mekân tasarımı açısından, Villeneuve'un versiyonuna göre daha detaylı ve geniş kapsamlı ele alınmıştır.

Kaynakça

- Architecture Of Things, (2022, Mart 20). Inside the Buildings of DUNE - Interior Design breakdown (Video). <https://www.youtube.com/watch?v=Vo2ndVuX2G0> (Erişim Tarihi: 27.02.2022)
- Asher-Perrin, E. (2017). "David Lynch's Dune is What You Get When You Build a Science Fictional World With No Interest in Science Fiction", <https://www.tor.com/2017/04/18/david-lynchs-dune-is-what-you-get-when-you-build-a-science-fictional-world-with-no-interest-in-science-fiction/> (Erişim Tarihi: 18.02.2022)
- Book Depository (2022). <https://www.bookdepository.com/blog/25-best-classic-sci-fi-books-of-all-time> (Erişim Tarihi:10.02.2022)
- Caplescu, O. A. (2015). "Architecture in Science Fiction Movies", ICAR2015 Conference Proceedings, March 25-29 2015, (Ed. I. Panait, Andra), IonMincu University of Architecture & Urbanism Bucharest, 160-169, Romania.
- Carrasco, R. C. (2005). "Gender Relations in the Space of Science-Fiction: Dune (1984)", *Odisea* (6): 43-54.
- Fixsen, A. (2021). "How Production Designer Patrice Vermette Created The Epic Look of Dune", <https://www.elledecor.com/life-culture/a38066050/dune-set-design/> (Erişim Tarihi: 23.02.2022)
- Herbert, B. & Anderson, K. J. (2001). *Dune: House Corrino*, Spectra, NY.
- Kavut, İ. E. (2020). "Kurgusal Mekânlarda Akıllı Teknolojilerin, Bilim Kurgu Filmlerinin İç Mekân İncelenmesi", *Mimarlık ve Yaşam*, 5(1): 123-132.
- Lauro, R. (2015). "The Architecture of David Lynch", *New Review of Film and Television Studies*, 13(4), 461-464.
- Lawrence, D. (2008). "The Shade of Ullet: Musings on the Ecology of Dune" (Ed. Kevin Grazier), *The Science of Dune: An Unauthorized Exploration into the Real Science Behind Frank Herbert's Fictional Universe*, ss.217-232, BenBella Books, Inc, Texas.
- Li, J. (2022). "The Brutalist Architecture of Dune: Rule-breaking Designs for the Future", *Highlights in Science, Engineering and Technology*, 28: 45-52.
- Lozano, F. J. G. (2021). "Dune, de Denis Villeneuve", *Razón y fe*, 284(1454): 357-360.
- Mandell, P. (2020). "Interview With David Lynch, Director Of Dune", <https://scrapsfromtheloft.com/movies/david-lynch-interview-dune-starlog-magazine/> (Erişim Tarihi: 15.02.2022)
- McNelly, E. W. (1984). "Dune", *The Dune Encyclopedia*, 257, Corgi Books, Santa Fe, NM, USA.
- Onion, R. (2008). "Reclaiming The Machine: An Introductory Look At Steampunk in Everyday Practice", *Journal of Neo-Victorian Studies*, 1(1): 138-163.
- Opam, K. (2014). "Dune Comcept Art Shows the Evolation of David Lynch's Sci-fi Vision", <https://www.theverge.com/2014/1/31/5366478/dune-concept-art-shows-the-evolution-of-david-lynchs-sci-fi-vision> (Erişim Tarihi: 15.02.2022)

- Parkerson, R. W. (1998). "Semantics, General Semantics, and Ecology in Frank Herbert's Dune", Etc: A Review of General Semantics, 55(3), 317-328.
- Roberts, A. (2002). Science Fiction. Routledge, USA and Canada.
- Rottenberg, J. (2021). "How The 'Dune' Team Brought The Villainous Harkonnen To Life", <https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2021-10-22/dune-harkonnen-design-denis-villeneuve> (Erişim Tarihi: 27.02.2022)
- Salgin, B. (2007). "Brüt Beton, Brütalizm ve Türkiye Örnekleri", Yüksek Lisans tezi, Erciyes Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.
- Sloane, P. (2016). Think Like An Innovator: 76 Inspiring Business Lessons From The World's Greatest Thinkers and Innovators, Pearson UK.
- Sözen, G. & Boyacıoğlu, E. (2020). "Sinema ve Mimarlığın Mekânla Mutlak İlişkisi: Otomatik Portakal", Mimarlık, 415: 54-59.
- Tang, J. (2017). "Dune, One of The Most Popular Sci-Fi Books Ever, Has A Lot Of Urbanism in It", <https://ggwash.org/view/61913/dune-has-a-lot-of-urbanism-in-it> (Erişim Tarihi: 22.02.2022)
- Todd, T. (2009). "Meanings and Authorships in Dune", Film-Philosophy, 13(1), 68-89.
- Viberg, P. (2019). "Age of Arrakis: State Apparatuses and Foucauldian Biopolitics in Frank Herbert's Dune", Bachelor's Thesis, Stockholm University, Faculty of Humanities, Department of English, Sweden.
- Yalçın, Ç. (2017). "1980 Sonrası Bilim Kurgu Filmlerinin Kurgusal Mekân Üzerinden Örnekler ile Analizi", Doktora tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yıldırım, B. & Kavut, İ. E. (2022). "Kurgusal Mekânın Bilimsel ve Felsefi Boyutları: The Animatrix-The Second Renaissance Bölümüne Metaverse Çerçevesinden Bakmak", ARTS: Artuklu Sanat ve Beşeri Bilimler Dergisi, Dijitalleşme Özel Sayısı: 115-144.
- Yılmaz, M. Ç. & Aydın, D. (2021). "Mimaride Biçimin Görsel Etkisi: Tasarımcı Hedefi ve Kullanıcı Üzerinden Bir Araştırma", Modular Journal, 4(2): 152-171.

Elektronik Kaynaklar

- url-1: https://www.mauvais-genres.com/30911-large_default/dune-original-blueprint-arakeen-no-ext-wall-21x24-26-in-1982-david-lynch.jpg
- url-2: <https://dune.fandom.com/wiki/Barony> (Erişim Tarihi: 17.02.2022)
- url-3: [https://neoencyclopedia.fandom.com/wiki/Kaitain_\(Dune\)#cite_note-Prelude-2](https://neoencyclopedia.fandom.com/wiki/Kaitain_(Dune)#cite_note-Prelude-2) (Erişim Tarihi: 20.02.2022)
- url-4: <https://www.duneinfo.com/Content/images/arrakis/ron-miller/dune22.jpg>
- url-5: <https://www.youtube.com/watch?v=Vo2ndVuX2G0>