

POP ART DÖNEMİ MOBİLYA TASARIMLARININ, SİNEMADAKİ BİLİMKURGU FİMLERİ ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ

Dr. Öğr. Üyesi Emre ÇUBUKÇU

Dr. Öğr. Üyesi, Işık Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi,
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü İstanbul, Türkiye.

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-1085-8919>

ÖZET

17. yüzyıldan 21.yüzyıla kadar bilimsel yöntemlerin deneysel platforma oturtulması, insanların karşı konulamaz teknolojik ilerleyişini, 21. yüzyıla kadar getirerek yeni yol haritalarının çizilmesine katkı sağlamıştır. Bu gelişme özellikle 20. Yüzyılda, ekonomi, siyaset, sosyokültürel gibi farklı alanlarda dünya coğrafyasında sahnelenen gelişmelere karşı oluşan tepkilerle birlikte sanatçıların yaratıcılık yetisini doruğa çıkardığı dönem olarak gözlemlenmiştir.

Pop Art akımı, sanatçıların sanat eserinin tüketim toplumunun bir parçası olduğunu kavramasıyla ortaya çıkmıştır. 19. Yüzyılın ikinci yarısında sanayileşen ülkeler, 20 yüzyılda üretim tarafından tetiklenen tüketim toplumu kavramına giden yolu açmıştır. Soyut Sanat'a karşı olarak ortaya çıkan ve amacı; sanat ile halk arasındaki mesafeyi azaltmak olan Pop Art, halk kültürüyle sanatı birbirleriyle yaklaştırmıştır. Yansıması farklı birçok alanda olduğu gibi sektörel alanlarda da mobilya tasarımında da etkileri görülmüştür. Pop Art tasarımcıları, toplumun ihtiyaçlarını karşılık vermek adına; basit, ucuz, çabuk tüketilen, çevreye uyumlu, teknolojik birçok etkenleri de ele alarak tüketici topluma tasarımları sunmuştur.

Pop Art Akımı, diğer sanat akımlarına göre topluma farklı bir bakış açısı kazandırmıştır İnsanların ihtiyaçları doğrultusunda tüketim ve özgürlük kavramlarına hizmet eden mobilya tasarımlarını birçok alanda olduğu gibi sinema alanında da yansımaları olmuştur. Sinemanın özellikle 1960'lı yılları sonrasında bilimkurgu filmlerinin halk tarafından karşılık bulması, oluşturulan mekân ve mobilya alanları açısından da yeni oluşumların meydana geldiği görülmüştür. Bilimkurgu filmlerinin yaratmış olduğu kurgularda, şehir, mimari kabuk, mobilya, endüstriyel ürün gibi eserlerin kullanılması sinema açısından da farklı disiplinleri biraraya getirmesine neden olmuştur.

Bu çalışmanın amacı; kendisinden önceki sanat akımlarına göre topluma farklı bir bakış kazandıran Pop Art Akımının, sinemalardaki bilimkurgu filmlerinde kullanılan mobilya tasarımları incelenerek örneklere ele almaktır. Ortaya çıkan mobilya tasarımlarının sinemadaki ve toplumdaki karşılığı da ele alınarak yansımaları gözlenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Pop Art, Mobilya, Bilimkurgu Filmi

ABSTRACT

Putting scientific methods on the experimental platform from the 17th century to the 21st century has contributed to the drawing of new road maps by bringing the irresistible technological progress of people to the 21st century.



This development was observed especially in the 20th century as the period when the creativity of the artists peaked with the reactions to the developments staged in the world geography in different fields such as economy, politics and socio-cultural.

The Pop Art movement emerged when the artists realized that the work of art was a part of the consumer society. Industrializing countries in the second half of the 19th century paved the way for the concept of a consumption society triggered by production in the 20th century. The aim of the abstract art that emerged against; Pop Art, which aims to reduce the distance between art and the public, has brought folk culture and art closer together. Its reflection has been seen in furniture design in sectoral areas as well as in many different areas. Pop Art designers, in order to respond to the needs of society; It has presented designs to the consumer society by considering many factors that are simple, cheap, quickly consumed, environmentally compatible, and technological.

Pop Art Movement has brought a different perspective to the society compared to other art movements. It has been observed that cinema, especially after the 1960s, sci-fi films have been met by the public, and new formations have occurred in terms of the space and furniture areas created. The use of works such as the city, architectural shell, furniture and industrial product in the fictions created by science fiction films has brought different disciplines together in terms of cinema.

The aim of this study; The aim of this study is to examine the furniture designs used in the science fiction films of the Pop Art Movement, which gives a different perspective to the society compared to the previous art movements, by examining the examples. The reflections of the emerging furniture designs are observed by considering their counterparts in cinema and society.

Keywords: Pop Art, Furniture, Science Fiction Film