

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**GÖSTERGEBİLİMSEL YAKLAŞIMLA SİNEMASAL MEKÂN ANALİZİ:
OTELLERDE GEÇEN FİLMER ÜZERİNDEN MEKÂNSAL VE ANLAMSAL
ÇÖZÜMLEMELER**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Cansu KÖKSAL

İç Mimari Tasarım Anabilim Dalı

İç Mimari Tasarım Uluslararası Yüksek Lisans Programı

OCAK 2015

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**GÖSTERGEBİLİMSEL YAKLAŞIMLA SİNEMASAL MEKÂN ANALİZİ:
OTELLERDE GEÇEN FİLMER ÜZERİNDEN MEKÂNSAL VE ANLAMSAL
ÇÖZÜMLEMELER**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Cansu KÖKSAL
(418121003)**

İç Mimari Tasarım Anabilim Dalı

İç Mimari Tasarım Uluslararası Yüksek Lisans Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Emine GÖRGÜL

OCAK 2015

İTÜ, Sosyal Bilimler Enstitüsü'nün 418121003 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi Cansu KÖKSAL, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “GÖSTERGEBİLİMSEL YAKLAŞIMLA SİNEMASAL MEKÂN ANALİZİ: OTELLERDE GEÇEN FİLMER ÜZERİNDEN MEKÂNSAL VE ANLAMSAL ÇÖZÜMLEMELER” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Doç. Dr. Emine GÖRGÜL**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Öğr. Gör. Çağrı YURDAKUL**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Yrd. Doç. Dr. Nilay ÜNSAL GÜLMEZ
Bahçeşehir Üniversitesi

Teslim Tarihi : 15 Aralık 2014

Savunma Tarihi : 21 Ocak 2015





BIZE,



ÖNSÖZ

Tez sürecim boyunca her türlü bilgi ve önerilerini benimle paylaşan, desteğini her daim yanımda hissettiğim, benim için hep en iyiyi düşündüğünü bildiğim, değerli danışmanım Doç. Dr Emine GÖRGÜL'e; maddi, manevi desteklerini benden esirgemeyen, en kötü anımda bile yanımda olan, biricik aileme; IMIAD yüksek lisans sürecim boyunca kıymetli bilgileriyle ufkumu açan tüm İTÜ-İç Mimarlık Bölümü hocalarıma; hiçbir zaman paylaşmaktan kaçınmadığımız ve hep birbirimizi daha güçlü olmaya teşvik ettiğimiz 2012-2013 dönemi IMIAD sınıf arkadaşlarıma; hâlden anlayan yakınlarım Ece AKILLI, Elif APAYDIN, Mert GENÇER, Gökem SEVER ve Selin YANIKARA'ya sonsuz teşekkürlerimi sunmayı bir borç bilirim.

Aralık 2014

Cansu Köksal
(İç Mimar)



İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ.....	vii
İÇİNDEKİLER.....	ix
KISALTMALAR.....	xi
ÇİZELGE LİSTESİ.....	xiii
ŞEKİL LİSTESİ.....	xv
ÖZET.....	xxiii
SUMMARY.....	xxv
1. GİRİŞ.....	1
1.1 Amaç.....	1
1.2 Kapsam.....	2
1.3 Yöntem.....	3
2. MİMARLIĞIN SİNEMAYLA ETKİLEŞİMİ.....	5
2.1 Mekân Kavramı ve Mimarlık Mekân Etkileşimi.....	6
2.1.1 Kartezyen yaklaşım.....	13
2.1.2 Fenomenolojik yaklaşım.....	15
2.2 Disiplinlerarası Bir Çalışma Alanı Olarak Mimarlık ve Sinema.....	18
2.2.1 Mimarlık ve sinemada kavramsal arakesitler.....	19
2.2.1.1 Mekân.....	21
2.2.1.2 Zaman.....	21
2.2.1.3 Hareket.....	22
2.2.1.4 Kompozisyon.....	23
2.2.1.5 Kurgu ve senaryo.....	25
2.2.1.6 Işık.....	26
2.2.2 Sinemanın mimari mekân kavramına etkileri.....	27
2.2.2.1 Kadraj.....	28
2.2.2.2 Sekans.....	30
2.2.2.3 Montaj.....	32
2.2.3 Mimarlığın sinemasal mekân kavramına etkileri.....	35
3. SİNEMASAL MEKÂN KAVRAMI.....	43
3.1 Sinemasal Mekân Üretim Biçimleri.....	47
3.1.1 Gerçek mekânlar.....	47
3.1.2 Kurmaca mekânlar.....	49
3.1.2.1 Gerçek mekânların yeniden kurgulanması.....	50
3.1.2.2 Sanal mekânlar.....	53
3.2 Sinemasal Mekân Kullanım Biçimleri.....	56
3.2.1 Sinemasal mekânın fon olarak kullanılması.....	56
3.2.2 Sinemasal mekânın tamamlayıcı eleman olarak kullanılması.....	57
3.2.3 Sinemasal mekânın asıl eleman olarak kullanılması.....	58
4. SİNEMADA MEKÂNSAL KODLAMA.....	61
5. SİNEMASAL MEKÂNI OTEL OLAN FİLMER ÜZERİNDEN	
MEKÂNSAL VE ANLAMSAL ÇÖZÜMLEMELER VE ÖRNEK	
ANALİZLERİ.....	71

5.1 The Shining (Cinnet, 1980).....	79
5.1.1 Film ile ilgili genel bilgiler.....	79
5.1.2 Filmin mekânsal analizi.....	82
5.2 Kış Uykusu (Winter Sleep, 2014)	100
5.2.1 Film ile ilgili genel bilgiler.....	100
5.2.2 Filmin mekânsal analizi.....	102
5.3 Grand Budapest Hotel (Büyük Budapeşte Oteli, 2014).....	121
5.3.1 Film ile ilgili genel bilgiler.....	121
5.3.2 Filmin mekânsal analizi.....	125
6. SONUÇ.....	141
KAYNAKLAR.....	147
EKLER.....	153
ÖZGEÇMİŞ.....	167



KISALTMALAR

TDK	: Türk Dil Kurumu
NBC	: Nuri Bilge Ceylan
GBH	: Grand Budapest Hotel





ÇİZELGE LİSTESİ

Sayfa

Çizelge 4.1 : Peirce’e göre üç bileşenli gösterge kuramı (ikon, belirti, simge).....	64
Çizelge 4.2 : Filmde düzanlam- yananlam, gösterge-gösterilen örneği (Büker, 1985, s.56)	67





ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 2.1: Negatif mekân, Karain Mağarası, Antalya. (http://www.dosemealti.gov.tr/default_B0.aspx?content=1041).....	9
Şekil 2.2: Pozitif mekân, Shell by ARTechnic architects, Karuizawa, 2008. (http://www.archdaily.com/11602/shell-artechnic-architects/)	10
Şekil 2.3: Psycho, Alfred Hitchcock, 1960, evin dıştan görünüşü (http://www.retroweb.com/universal_psycho.html).....	25
Şekil 2.4: Mimarlıkta ışık, Notre Dame du Haut, Le Corbusier, 1955, Fransa	27
Şekil 2.5 : Mimarlıkta ışık, Church of the Light, Tadao Ando, 1989, Japonya (http://www.architravel.com/architravel/building/church-of-the-light/).....	27
Şekil 2.6: Villa Savoye, Le Corbusier, 1931, Fransa, kesit, Le promenade architecturale, hareketi ve hareket-ingelem ilişkisini vurgulayan rampa tasarımı (http://villasavoyeblog.tumblr.com/).....	29
Şekil 2.7: Villa Savoye, Le Corbusier, 1931, Fransa, teras ve dış görünüş (http://www.archdaily.com/84524/ad-classics-villa-savoye-le-corbusier/villa-savoye_3/)	30
Şekil 2.8: UFA Sinema Merkezi, Coop Himmelb(l)au, 1998, Almanya, iç mekân (http://www.arcspace.com/features/coop-himmelblau/ufo-cinema-center/)	31
Şekil 2.9: UFA Sinema Merkezi, Coop Himmelb(l)au, 1998, Almanya, hareketi temsil eden rampanın dinamik etkisi, aksonometrik ve kesit çizimi (http://www.arcspace.com/features/coop-himmelblau/ufo-cinema-center/)	31
Şekil 2.10: UFA Sinema Merkezi, 1998, Almanya, Coop Himmelb(l)au, dış görünüş (http://www.arcspace.com/features/coop-himmelblau/ufo-cinema-center/)	32
Şekil 2.11: Parc de La Villette, Bernard Tschumi, 1987, Fransa Katmanlar, montaj şeması ve üst üste örtüşmeler (http://www.tschumi.com/projects/3/).....	34
Şekil 2.12: Parc de La Villette, Bernard Tschumi, 1987, Fransa, yan yana duran folieler (http://www.tschumi.com/projects/3/)	34
Şekil 2.13: Parc de La Villette, Bernard Tschumi, 1987, Fransa (http://www.tschumi.com/projects/3/).....	35
Şekil 2.14: Der Himmel Über Berlin (Berlin Üzerindeki Gökyüzü), Wim Wenders, 1987, kent teması (http://www.cukurcumatimes.com/2011/06/der-himmel-uber-berlin.html).....	38
Şekil 2.15: Uzak, Nuri Bilge Ceylan, 2001, kent/kasaba ayrımı (Uzak Filminden alınmıştır)	38
Şekil 2.16: The Last Emperor (Son İmparator), Bernardo Bertolucci, 1987 (http://www.dvdbeaver.com/film/dvdcompare/lastemperor.html)	39
Şekil 2.17: The Last Emperor (Son İmparator), Bernardo Bertolucci, 1987 (http://www.listal.com/viewimage/5311687).....	39

Şekil 2.18: Dogville, Lars von Trier, 2003, minimumda tutulan mimari öğeler. (Dogville filminden alınmıştır).....	39
Şekil 2.19: Dogville, Lars von Trier, 2003, kuşbakışı set tasarımı. (Dogville filminden alınmıştır).....	41
Şekil 2.20: Dogville, Lars von Trier, 2003, duvarsız mekân kurgusu (Dogville filminden alınmıştır).....	41
Şekil 3.1: L'arrivee d'un train a la Ciotat, Lumiere Kardeşler, 1896, (http://entertainment.time.com/2007/10/29/top-25-horror-movies/).....	48
Şekil 3.2: Barcelona Barcelona, Woody Allen, 2008, La Sagrada Familia (http://www.nextstop-barcelona.com/vicky-cristina-barcelona-locations-2/).....	48
Şekil 3.3: Le Voyage de Dans la Luna (Aya Yolculuk), Melies, 1902 (Le Voyage de Dans la Luna filminden alınmıştır)	51
Şekil 3.4: Playtime (Oyun Vakti), Jacques Tati, 1967, yalın ve net çizgilerlerle tasarlanmış modern mekân anlayışı. (Playtime filminden alınmıştır).....	52
Şekil 3.5: Playtime (Oyun Vakti), Jacques Tati, 1967, tekdüzeleşmiş, steril, gözetlenmeye elverişli, modern ofis tasarımları (Playtime filminden alınmıştır).....	52
Şekil 3.6: Playtime (Oyun Vakti), Jacques Tati, 1967, modern konut tasarımları. (Playtime filminden alınmıştır).....	52
Şekil 3.7: Playtime (Oyun Vakti), Jacques Tati, 1967, Paris'e ait kent imajları. (Playtime filminden alınmıştır).....	52
Şekil 3.8: Panopticon, Jeremy Bentham, 1785, (http://en.wikipedia.org/wiki/Panopticon).....	53
Şekil 3.9: Cloud Atlas (Bulut Atlası), Daron Aronofosky, 2012, yoğun ve çok katmanlı şehir dokusunun tasarımına yönelik görsel ifade ve eskizler. (http://carlyreddin.com/Cloud-Atlas).....	54
Şekil 3.10: Cloud Atlas (Bulut Atlası), Daron Aronofosky, 2012, filmdeki bir kaçış sahnesi için yeşil perde (green box) ile yapılan kurgusal mekân örnekleri. (http://carlyreddin.com/Cloud-Atlas).....	55
Şekil 3.11: Cloud Atlas (Bulut Atlası), Daron Aronofosky, 2012, Papa Song Restaurant'ın iç mekân tasarımı için yapılmış eskiz çalışmaları. (http://www.ak-art.net/101069/884568/portfolio/cloud-atlas).....	55
Şekil 3.12: Cloud Atlas (Bulut Atlası), Daron Aronofosky, 2012, Papa Song Restaurant'ın iç mekânına ait film sahnesi. (http://www.filmmakingreview.com/cloud-atlas/).....	55
Şekil 3.13: Blue Valentine (Aşk ve Küller), Derek Cianfrance, 2010, karakterleri ön plana çıkarmak amacıyla arka mekândaki sinemasal mekân flulaştırılmıştır. (Blue Valentine filminden alınmıştır).....	57
Şekil 3.14: I Killed My Mother (Annemi Öldürdüm), Xavier Dolan, 2009. (I Killed My Mother filminden alınmıştır).....	57

Şekil 3.15: Vertigo (Ölüm Korkusu), Alfred Hitchcock, 1958. (Vertigo filminden alınmıştır).....	57
Şekil 3.16: Samsara (Samsara), Ron Fricke, 2011. (Samsara filminden alınmıştır)..	58
Şekil 3.17: 24 City (24 Kent), Jia Zhangke, 2008. (24 City filminden alınmıştır).....	58
Şekil 3.18: Birdman (Atmaca), Alejandro G. Iñárritu, 2014. (Birdman filminden alınmıştır).....	58
Şekil 3.19: Inception (Başlangıç), Christopher Nolan, 2010. (Inception filminden alınmıştır).....	59
Şekil 3.20: Noi Albinoi (Buzdan Hayaller), Dagur Kari, 2003. (Noi Albinoi filminden alınmıştır).....	59
Şekil 3.21: Equilibrium (İsyen), Kurt Wimmer, 2002. (Equilibrium filminden alınmıştır).....	59
Şekil 4.1: Atlıkarınca, 2010, İlksen Başarır (Atlıkarınca filminden alınmıştır).....	66
Şekil 4.2: Görüntüyü okumak, (Monaco, 2005).....	68
Şekil 4.3: Görüntüyü anlamak, (Monaco, 2005)	68
Şekil 4.4: The Cabinet of Dr. Caligari (Doktor Caligari'nin Muayenehanesi), Robert Wiene, 1920 (http://www.openculture.com/2014/12/10-classic-german-expressionist-movies-for-free.html)	69
Şekil 5.1: Otelde bulunan genel mekânlara ait örnek mekân şeması. (İldeniz, 1991).....	72
Şekil 5.2: Psycho (Sapık), Alfred Hitchcock, 1960. (Psycho filminden alınmıştır). 75	75
Şekil 5.3: Barton Fink, Coen Kardeşler, 1991. (Barton Fink filminden alınmıştır). 75	75
Şekil 5.4: Analizin strüktürünü belirleyen mekân-dil-gösterge-gösteren-gösterilen-yorumlayıcı ilişkisini gösteren şema.....	76
Şekil 5.5: Mimarlıkta göstergebilimsel yaklaşım analiz modeli. (Parsae ve diğ.).....	77
Şekil 5.6: Analizin süreç basamaklarını belirten model önerisi.....	78
Şekil 5.7: The Shining orijinal film afişi. (http://www.imdb.com/title/tt0081505/)..	79
Şekil 5.8: Overlook Hotel'in set tasarımının örnek alındığı Ahwahnee Otel. (http://www.firstshowing.net/2013/photos-of-the-ahwahneeoverlook-hotel-from-the-shining/).....	80
Şekil 5.9: The Shining (Cinnet), 1980, filminin çözümleme sürecini belirleyen analiz modeli.....	83
Şekil 5.10: Otelin konumlandırıldığı atıl alan. (The Shining filminden alınmıştır).....	84
Şekil 5.11: Lobi, geleneksel dekorasyon örnekleri, Aztek desenli yer karoları (The Shining filminden alınmıştır).....	84
Şekil 5.12: Lobi, insan-mekân ölçeği karşıtlığının oluşturduğu sıkışmışlık duyumsaması. (The Shining filminden alınmıştır).....	85

Şekil 5.13: Lobi, Wendy'nin kadrāja dahil olmasıyla bozulan simetri. (The Shining filminden alınmıştır).....	86
Şekil 5.14: Merdiven, Jack ve arkasında hacimsel boşluk. (The Shining filminden alınmıştır).....	87
Şekil 5.15: Merdiven, Wendy ve arkasındaki duvarın çizdiği sınır. (The Shining filminden alınmıştır)	87
Şekil 5.16: Asansör, fişkıran kan. (The Shining filminden alınmıştır).....	89
Şekil 5.17: Labirent bahçe, Wendy ile Danny gezinirken, devasa çim labirent duvarları. (The Shining filminden alınmıştır)	89
Şekil 5.18: Labirent bahçenin lobi mekânındaki maketi. (The Shining filminden alınmıştır).....	90
Şekil 5.19: Koridor, bisikletiyle dolaşan Danny. (The Shining filminden alınmıştır).....	91
Şekil 5.20: Koridor, simetri etkisi, Danny'nin karşısına aniden çıkan ikizler. (The Shining filminden alınmıştır).....	91
Şekil 5.21: Koridor, halıdaki simetrik patern. (The Shining filminden alınmıştır)....	92
Şekil 5.22: Balo salonu, Jack'in barda tekil halleri. (The Shining filminden alınmıştır).....	93
Şekil 5.23: 1920'lerdeki balo salonu. (The Shining filminden alınmıştır).....	93
Şekil 5.24: Balo salonu ve salona giden koridor, kırmızı yeşil renkte detaylar. (The Shining filminden alınmıştır).....	94
Şekil 5.25: Balo salonuna ait fotoğraf, kadraj içinde kadraj yaratma. (The Shining filminden alınmıştır).....	95
Şekil 5.26: 237 Nolu odanın yeşil banyosu. (The Shining filminden alınmıştır).....	96
Şekil 5.27: Balo salonunun kırmızı tuvaleti. (The Shining filminden alınmıştır).....	96
Şekil 5.28: Yatak odası, ayna kullanımıyla Jack'in öteki yüzünün sanal ibaresi. (The Shining filminden alınmıştır).....	97
Şekil 5.29: Yatak odası, Wendy'nin gerçek, jack'in ise sanal görüntüsü. (The Shining filminden alınmıştır).....	98
Şekil 5.30: Yatak odası, Danny kapıya "Redrum" yazarken. (The Shining filminden alınmıştır)	98
Şekil 5.31: Yatak odası, ayna aracılığıyla verilen "Redrum" yazısının tersi olan "Murder" (ölüm). (The Shining filminden alınmıştır)	99
Şekil 5.32: Yatak odası, bir bölücülük unsuru olarak kapı ögesi. (The Shining filminden alınmıştır).....	99
Şekil 5.33: Kış Uykusu, orijinal film afişi. (http://www.imdb.com/title/tt2758880/).....	100
Şekil 5.34: Kış Uykusu, 2014, filminin çözümleme sürecini belirleyen analiz modeli.....	104
Şekil 5.35: Kapadokya, taşra dokusu. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	105

Şekil 5.36: Kapadokya, mağaramsı yapılanma. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	105
Şekil 5.37: Taşra, Aydın'ın içsel boşluğunun, insan-mekân ölçeğinde yansıtılması. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	106
Şekil 5.38: Taşra, Aydın'ın içsel boşluğunun, insan-mekân ölçeğinde yansıtılması. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)	107
Şekil 5.39: Taşra, Aydın'ın içsel boşluğunun, insan-mekân ölçeğinde yansıtılması. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)	107
Şekil 5.40: Aydın'ın odası. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	108
Şekil 5.41: Aydın'ın odası, Necla'nın bir kadın tablosu altında konumlandırılışı. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	109
Şekil 5.42: Aydın'ın odası, Nihal'in ikinci bir kadın tablosu altında konumlandırılışı. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	109
Şekil 5.43: Aydın'ın odası, yansıma, Nihal ve Süavi. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	110
Şekil 5.44: Aydın'ın odası, kitaplar içinde boğulmuşluk, entelektüel kişilik. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	110
Şekil 5.45: Aydın'ın odası, maske, ikiyüzlülük. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	111
Şekil 5.46: Nihal'in odası, Nihal'in çalışma masasındaki boğulmuşluğu. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	112
Şekil 5.47: Nihal'in odası, ayna, ikiyüzlülük. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)...	113
Şekil 5.48: Nihal'in odasındaki tablo ve film afişi. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	113
Şekil 5.49: Mutfak, sadece bir kez bir arada görülen ana karakterlerin kahvaltı için toplanması. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	114
Şekil 5.50: Mutfak ve yemek yeme alanı, mekâna eğreti kaçan plazma TV ve Aydın'ın Pepe adlı çizgi filmi izleyişi. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	115
Şekil 5.51: Sosyalleşme alanı olarak lobi, Aydın ve müşteri, Aydın'ın kendini övmesi. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	116
Şekil 5.52: Sosyalleşme alanı olarak lobi , Nihal ve Necla, Necla'nın eski eşiyle olan ilişkisi hakkında Nihal'e itirafları. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	116
Şekil 5.53: Pencere, Aydın Nihal'i gözetlerken. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	117
Şekil 5.54: Pencere, Aydın Nihal'i gözetlerken. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	117
Şekil 5.55: Pencere, Aydın Nihal'i gözetlerken. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	118
Şekil 5.56: Pencere, Aydın geleni gideni gözetlerken. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	118

Şekil 5.57: Pencere, Filmin sonunda, Nihal'den kopamayan Aydın'ın Nihal ile yüzleşmesi. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	118
Şekil: 5.58 Pencere, Aydın'ın çaresizliği ve umut arayışı. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	119
Şekil 5.59: Pencere, Nihal'in çaresizliği ve umut arayışı. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	119
Şekil 5.60: Eşik, Aydın Nihal'i gözetlerken. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	120
Şekil 5.61: Eşik, Aydın Nihal'i gözetlerken. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	120
Şekil 5.62: Eşik, Aydın Nihal'i gözetlerken. (Kış Uykusu filminden alınmıştır).....	120
Şekil 5.63: Grand Budapest Hotel orijinal film afişi. (http://www.imdb.com/media/rm1834474496/tt2278388?ref_=tt_ov_i).....	121
Şekil 5.64: 1985 yılı'na ait sahneler için kullanılan 1.37 mm.lik kadraj. (GBH. filminden alınmıştır).....	124
Şekil 5.65: 1968 yılı'na ait sahneler için kullanılan 1.85 mm.lik kadraj. (GBH. filminden alınmıştır).....	124
Şekil 5.66: 1932 yılı'na ait sahneler için kullanılan 2.35.1 mm.lik kadraj. (GBH. filminden alınmıştır).....	124
Şekil 5.67: Grand Budapest Hotel (Büyük Budapeşte Oteli), 2014, filmin çözümleme sürecini belirleyen analiz modeli.....	126
Şekil 5.68: 1932 yılına ait otelin dışarıdan görünüşü. (GBH. filminden alınmıştır).....	127
Şekil 5.69: 1932 yılına otelin gündüz ve gece görünüşü. (GBH. filminden alınmıştır).....	127
Şekil 5.70: 1968 yılına ait otelin dışarıdan görünüşü. (GBH. filminden alınmıştır).....	127
Şekil 5.71: 1932 yılına ait otelin ıssızlığını vurgulayan kasabaya ait sahneler. (GBH. filminden alınmıştır).....	128
Şekil 5.72: 1968 yılına ait otelin ıssızlığını vurgulayan sahne. (GBH. filminden alınmıştır).....	128
Şekil 5.73: 1932 yılına ait funiküler. (GBH. filminden alınmıştır).....	129
Şekil 5.74: 1968 yılına ait funiküler. (GBH. filminden alınmıştır).....	129
Şekil 5.75: 1932 yılına ait, kırmızı tonun baskınlığı olan otel lobisi. (GBH. filminden alınmıştır).....	130
Şekil 5.76: 1932 yılına ait otel lobisi. (GBH. filminden alınmıştır).....	131
Şekil 5.77: 1968 yılına ait, sarı-kahverengi tonun baskınlığı altındaki otel lobisi. (GBH. filminden alınmıştır).....	132

Şekil 5.78: Mustafa'nın yalnızlığının ve boşluğunun vurgulandığı otel lobisi. (GBH. filminden alınmıştır).....	132
Şekil 5.79: 1932 yılına ait renk paleti. (GBH. filminden alınmıştır).....	133
Şekil 5.80: 1968 yılına ait renk paleti. (GBH filminden alınmıştır).....	133
Şekil 5.81: 1932 yılına ait restoran sahnesi. (GBH filminden alınmıştır).....	134
Şekil 5.82: 1968 yılına ait restoran sahnesi. (GBH filminden alınmıştır).....	135
Şekil 5.83: Mösyö 'nün, otel çalışanı kimliğiyle, 1932'de kaldığı otel odası. (GBH. filminden alınmıştır).....	136
Şekil 5.84: Mustafa 'nın, otel çalışanı kimliğiyle, 1932'de kaldığı otel odası. (GBH. filminden alınmıştır).....	136
Şekil 5.85: Mustafa 'nın, otel sahibi kimliğiyle, 1932'de kaldığı otel odası. (GBH. filminden alınmıştır).....	136
Şekil 5.86: 1932'deki kırmızı-mor zıtlığıyla müşteri-çalışan ilişkisinin vurgulandığı asansör. (GBH. filminden alınmıştır).....	137
Şekil 5.87: Ardışık sahnelerde kullanılan pencere aracılığıyla kurulan iletişim, yukarı-aşağı kamera açısı zıtlığıyla vurgulanan mesleki hiyerarşi. (GBH. filminden alınmıştır).....	138
Şekil 5.88: Ardışık sahnelerde kullanılan pencere aracılığıyla kurulan iletişim, odaksal fokusla yaratılan vurgu. (GBH. filminden alınmıştır).....	139
Şekil 5.89: Pencere, gözetleme, kadraj içinde kadrajla ve merkezîyetçi konumlandırılışla vurgulanan karakter. (GBH. filminden alınmıştır).....	139
Şekil 5.90: Ardışık sahnelerde kullanılan eşik aracılığıyla kurulan iletişim, simetriden kaçınılmasıyla kötü gidecek süreçlerinin ilk belirtilerinin gösterilmesi. (GBH. filminden alınmıştır).....	140



GÖSTERGEBİLİMSEL YAKLAŞIMLA SİNEMASAL MEKÂN ANALİZİ: OTELLERDE GEÇEN FİLMER ÜZERİNDEN MEKÂNSAL VE ANLAMSAL ÇÖZÜMLEMELER

ÖZET

Bu tez çalışması, sinemasal mekânların da tıpkı mimari mekânlardaki gibi duyumsama ve anlam yüklü olması savından hareket ederek; sinemasal mekânda temsil olgusunu, göstergebilim kuramı üzerinden tartışmaya açar. Bu çerçevede, söz konusu çalışmada, *yurtsuzluk*, *geçicilik* ve *aidiyetlik* kavramları etrafında, sinemasal mekân anlatılarında sıklıkla yer bulan otel mekânlarına odaklanılarak, otel mekânı ve yakın çevresinde geçen üç film; *The Shining* (Cinnet, 1980), *Kış Uykusu* (2014) ve *The Grand Budapest Otel* (Büyük Budapeşte Otel, 2014), analiz amaçlı seçilmiştir. İnceleme dahilindeki filmler üzerinden, *göstergebilimsel* yaklaşımla *sinemasal mekânın*, *mekânsal özellikleri*, *atmosfer özellikleri* ve *mekân karakteristikleri* hakkında katmanlı okumaları yapılmıştır.

Bu kapsamda, çalışmanın ilk bölümünde, çalışmanın amacı, hangi kapsam ve sınırlar içinde gerçekleştiği ve mekân analizinde hangi yöntemlere başvurulduğu ifade edilmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümünde ise, mimarlık ve sinemanın etkileşimi alt-başlıklar altında incelenmiştir. Bu çerçevede, mekân kavramına ilişkin farklı tanımlara, mekânsal organizasyon çeşitlerine, mekân oluşturma şekillerine ve mimarlık-mekân etkileşimine yer verilmiştir. Ardından, statik olan kartezyen bağlamda mekân ile, görece daha akışkan fenomenolojik mekân anlayışı arasındaki farklılıklar sunulurken, tez çalışmasındaki mekân algısı irdelenmiştir. Yine bu bölümde, bir diğer alt başlık olarak, çalışmanın disiplinlerarası yaklaşımına vurgu yapılmıştır. Bu kapsamda, önce disiplinlerarası yaklaşım tanımlanmış, ardından mimarlığın hangi disiplinlerle etkileştiği ve sinemayla arasındaki ilişkisi ile, mimarlık ve sinemanın hangi kavramsal arakesitleri paylaştığına yer verilmiştir. Ayrıca, yine bu bölümde sinemanın gerek sinematografik teknikleriyle, gerekse düşsel gücüyle mimari mekân kavrayışını ne şekilde etkilediği; benzer şekilde mimarlığın ise, duyumsama yüklü mekânlar üretip, hayatın bir çeşit yansımasına dönüşerek nihayetinde sinemasal mekânın temsillerini oluşturduğu ve sinemada mekân kavramına neler kazandırdığı, film mekânları ve mimari ürünler üzerinden örneklendirilmiştir.

Üçüncü bölüm olarak, sinemasal mekân kavramında ise, sinemasal mekân kavramının hem fiziksel, hem de kavramsal boyutta içeriği tartışılmıştır. Ayrıca alt başlıklar hâlinde, sinemasal mekânın nasıl tasarlandığı, sinemasal mekân üretme ve kullanma yolları da yine aynı şekilde film sahneleri üzerinden incelenmiştir.

Dördüncü bölümde ise, “Sinemada Mekânsal Kodlama” başlığı altında, bu tez çalışmasının ağırlıklı analiz yöntemi olan göstergebilimin mekânsal analize yönelik temel kavramları ile, anlamlandırma süreçlerine değinilerek, sinemadaki mekânsal göstergeler üzerinden, filmin ideolojisinin ve iletilerinin ne şekilde oluşturulduğu ve görünür kılındığı irdelenmiştir.

Çalışmanın beşinci bölümünde, otellerde geçen film örnekleri arasından, mekânın etkin kullanıldığı, ideoloji-mekân tutarlılığı olan ve bir dizi ortak kavrama referans

vermiş oldukları sonucuna varılan, yukarıda da belirtilmiş olan, Stanley Kubrick'in "The Shining (Cinnet, 1980)", Wes Anderson'ın "The Grand Budapest Hotel (Büyük Budapeşte Otel, 2014)" ve Nuri Bilge Ceylan'ın "Kış Uykusu (2014)" filmleri analiz edilmiştir. Filmlerin künyesi, hangi konuları işledikleri ve yönetmenlerin tarzı hakkında her bir film özelinde genel bilgilendirmeler verilmiştir. Filmlerin mekânsal okumalarının yapıldığı bölümlerde ise, öncelikle inceleme kapsamına dahil edilen mekânlar ve mekânsal bileşenler belirlenmiş; ardından filmde etkin olarak kullanıldığı gözlenen ve dolayısıyla yönetmenin de etkili ifade araçları olduğu kanaatine varılmış olan fiziksel ve sosyo-kültürel tasarım elemanları seçilmiştir. Üçüncü aşamada ise, belirlenen görsel tasarım elemanlarının, mekânsal kodlar oluşturarak, hangi iletişim etkilerini yarattıkları tespit edilmiş ve bir sonraki aşamada da yaratılan bu etkileşimlerin, hangi kavramsal, duyuşsal ve anlamsal çıkarımlara ulaştırdığı doğrultusunda analiz gerçekleştirilmiştir.

Sonuç bölümünde ise, yapılan değerlendirmeler özetlenmiş, ve mimari tasarımın sinemasal mekânlarda anlam yaratmakta bir aracı olarak kullanılabileceğine kanaat getirilmiştir. Seçilmiş filmlerin birbirleri içerisinde, mekânsal bağlamda hangi gösterge ve anlamlandırmalar bakımından kesiştikleri ya da farklılaştıkları incelenmiş; her yönetmenin, mekân aracılığıyla, söylemlerini açığa çıkardıkları ve mekâna farklı anlamsallıklar yükledikleri gözlemlenmiş ve anlamsal çeşitliliğin aynı mekân türünde, yani otel mekânında (ve alt birimlerinde) geçmesine rağmen farklılaşabileceği çıkarımına ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Sinemasal Mekân, Mekânsal İmgelem, Mekân Analizi, Göstergebilim, Otel Mekânı*

SEMIOTIC ANALYSIS IN CINEMATIC INTERIORS: SPATIAL AND SEMANTIC READINGS OF HOTEL PLOT MOVIES

SUMMARY

Within this thesis study, based on the idea that cinematic spaces do also possess the perception and the meaning likewise architectural spaces; the phenomenon of representation in cinematic spaces has been discussed in relation to the method of semiology. Besides, referring to the notions like *homelessness*, *temporality* and *belonging*, this thesis further focuses on spaces that have been frequently encountered and analyses three selected hotel spaces and their surroundings from the movies; *The Shining* (1980), *Kış Uykusu* (Winter Sleep, 2014) and *The Grand Budapest Hotel* (2014). Thus, semiological approach is deployed on these movies in order to analyze the spatial and ambient features as well as characteristics of cinematic spaces.

In this context, the first chapter of this thesis describes the goal and the scope of the study. That is followed by the description of the methodology chosen to analyze the cinematic spaces.

In the second chapter of the work, the relationship between architecture and cinema is analyzed in terms of various aspects, which can be listed as: different definitions of space; type of spatial organizations and development; and finally the interaction between architecture and space. This descriptive sub-chapter is followed by a brief introduction about the perception of space in the context of this thesis, based on the differences between the notions of the static cartesian space and the more dynamic phenomenological space. In addition to these, the interdisciplinary characteristics of the study is also stated within this chapter. In this context, first, the notion of interdisciplinary approach is defined, then the disciplines that architecture is interacting with, as well as its relationship with cinema and the conceptual layovers that the architecture and cinema shares are provided.

Moreover, examples of cinematic spaces and architectural products that illustrate how cinema affects the concept of architectural space through the cinematographic techniques and visionary power, and how architecture shapes cinematic spaces through creating spaces with perception have been discussed reciprocally within this chapter.

The third chapter of the thesis debates the cinematic spaces in the physical and conceptual context. In this sense, how the cinematic spaces are designed, and the ways of creating and using these spaces through examples of movie scenes have been discussed within this chapter.

In the fourth chapter, entitled “Spatial Coding in Cinema”, how the ideology and the prominent message in cinema are conveyed through cinematic spaces has been analyzed in relation to the basic concepts and understandings of semiology. In fact, this is the dominant spatial analysis methodology of this thesis work.

The fifth chapter of this thesis work includes the scene analysis of the selected hotel-based movies mentioned below “The Shining” (1980) of Stanley Kubrick, “The Grand Budapest Hotel” (2014) of Wes Anderson, and “Winter Sleep” (2014) of Nuri Bilge Ceylan, which share the consistent ideology and use of space, as well as providing general references. The background information and the plot of each movie is introduced together with the directors’ approaches as well as their styles. A sub-chapter that reflects the spatial analysis of the movie commences with identifying the spaces and spatial components included in the analysis of each movie, which has been pursued by the selection of physical and social-cultural design elements that are prominently used within the movies and acting as effective expression tools of the directors. In the third phase, the communication effects of previously identified visual design elements are examined, which have been further followed by the identification of conceptual, sensorial, and semantic conclusions that these effects have been resulted in.

As a conclusion, the analysis section is summarized, and it is concluded that the architectural design can act as a tool to create meaning in cinematic spaces. The movies have been comparatively read in terms of their similarities and differences in their spatial indicators and interpretations. Finally, it is observed that each director conveys their messages through cinematic spaces and attaches different meanings to these spaces. Thus, semantic variety may differ according to each movie, even though they may all share a common dominant space of hotels and its surroundings.

Keywords: *Cinematic Space, Spatial Vision, Spatial Analysis, Semiology, Hotel Space*

1. GİRİŞ

1.1 Amaç

Mekân olgusuyla ilişkilenen tüm disiplinlerin, mekânsal iletişim bağlamında kendi aralarındaki sınırsız etkileşimi, şüphesiz ki tartışılmaz bir gerçekliktir. Öte yandan, varoluş kavramının farklı boyutlarıyla hayat bulan sinema ve mimarlık; mekân, ve mekânın cisimsel (tangible) ve cisimsel olmayan (intangible) temsillerini oluşturabilme bağlamında, farklı dönemler boyunca birbirleriyle iletişim ve etkileşim içerisinde olan iki ayrı disiplin olarak karşımıza çıkmaktadırlar. Mimarlık ve sinema birlikteliği, birbirlerini anlama ve anlamlandırma yolculuğuna sinema sanatının ortaya çıkışından itibaren başlamış ve birbirlerine kazandırdıkları olumlu etkileşimler neticesinde, sürekli bir devinim hâlinde gelişimini sürdürmüştür. Epistemolojik açıdan değerlendirildiğinde ise, bu iki disiplinin içinde bulundukları iletişim, disiplinlerarası bağlamda eklemlenebilmelerine ve farklı katmanlar hâlinde gelişmelerine olanak tanımıştır. Her iki disiplinin de ortak noktasında yer alan insan-mekân-algı etkileşimi ile, sosyo-kültürel, toplumsal ve ekonomik olaylar ve dönüşüm konuları, söz konusu disiplinler arasındaki kenetlenmeyi arttıran en önemli unsurlardır. Monaco (2005)'ya göre, mimarlık ve sinema arasındaki ilişkinin ilk aşamasında, sinemanın mimari mekânın temsillerini kullanarak görsel olarak izleyiciyi sarmasına rağmen, bir temsil aracı olarak filmin cisimselliğinin olmaması ve görece doğrudan iletişim kurulamaması gibi varoluşsal farklılıklar sebebiyle, diğer disiplinlere nazarân sinemanın mimarlıkla etkileşiminde daha ısrarcı olmasını getirmiştir.

Mimarlık gibi, sinema da tanımlanmış mekânlar olan yerler sunarak, izleyiciye yaşayan mekânlar deneyimletmektedir. Dolayısıyla, sinemanın mekânı kendi yöntemleriyle yeniden yorumlayarak bambaşka bir imgeler dünyası yaratması ve bu imgelerin zihinsel boyutta anlam kazanması, tezin çıkış noktasını oluşturmaktadır. Böylelikle, filmin bütüncül ideolojisinin ve iletilerinin, mekânsal tasarım üzerinden kodlanarak izleyiciye birçok duyumsama aktarması, sinemasal mekânın katmanlar hâlinde okunmasına ve çözümlenmesine fırsat tanımaktadır. Bu bağlamda, Geç 20.

YY ve 21. YY'ın en önemli sorunlarından biri olan toplumsal dönüşüm, birey-toplum-çevre ilişkilerinde, yalnızlık, yabancılaşma, geçicilik ve yurtsuzluk gibi kavramların irdelenmesi amaçlanmıştır. Kuşkusuz, otel mekânları, *yer(-lilik, -sizlik)*, *aidiyet*, *mahremiyet*, *geçicilik* gibi duyumsamalar ekseninde, *görece* kimliğin ve *özne*lliğin ön plana çıktığı mekânlardır. Ayrıca oteller, lobi, yatak katları, sirkülasyon alanları vs. gibi birçok alt-mekânlar aracılığıyla; uyuma, sosyalleşme, eğlence gibi farklı hizmet ve aktivitelere de olanak sağlayarak, çeşitlilik yaratırlar. Dolayısıyla, barındırdığı duyusal ve mekânsal zenginlik sebebiyle otel mekânı, sinemasal mekân türü olarak seçilmiş; mekân algısının ise fenomenolojik ve semiyolojik yöntemlerle irdelenmesi öngörülmüştür. Bu doğrultuda, farklı yönetmenlere, türlere, kültürlere ve farklı mekânsal temsillere ait üç farklı film örneklemini üzerinden mekânsal analiz gerçekleştirilmiştir. Esas olarak, sinemasal mekânın sahip olduğu dinamizmin ortaya çıkarılmasını hedefleyen bu çalışmada, filmlerin kavramsal, duyusal ve anlamsal düzlemde ortaklaştığı ve ayrıştığı hususlar mercek altına alınmış; buradan hareketle, mekânın sinemada kullanılışının fenomenolojik açıdan ne tür etkileşimler ortaya koyabileceğinin tespiti amaçlanmıştır.

1.2 Kapsam

Araştırma kapsamında, mekân kavramı, mekân örgütlenmesi, mekân oluşturma yöntemleri, mekân algısı, mekâna yaklaşım şekilleri gibi, mimarlık ve sinemada kullanılan tanım ve kavramlar genel olarak belirlenmiş ve ifade edilmiştir. Bu kapsamda, mimarlık ve sinemanın, disiplinlerarası etkileşimini kaçınılmaz kılan, ortak terminolojiler ve kavramsal arakesitleri açıklanmıştır. Mimarlığın sinemaya hangi şekillerde ilham kaynağı olduğu, film sahneleri üzerinden izah edildiği gibi, yedinci sanat olan sinemanın mimari mekân tasarımlarını etkileyen yöntem ve ütopik gücü de benzer şekilde örnekler üzerinden incelenmiştir.

Sinemasal mekân kavramının mimari mekândan ayrışan noktaları ile, sinematografide mekânın bir araç olarak nasıl kullanıldığı anlatılmıştır. Sinemasal mekânın oluşturma ve kullanım biçimleri de kapsama dahil edilmiştir.

Sinemada mekân algısı, mekânsal imgelem ve duyumsamanın nasıl yaratıldığı açıklanarak, filmin ideolojisinin mekânsal kodlar üzerinden ne şekilde aktarıldığına yoğunlaşılmıştır. Bu bağlamda, gösterge ve anlam oluşturmaya inceleyen ve aynı

zamanda çalışmanın yöntemini de belirleyen göstergebilim yaklaşımının temel kavramları, sinemayla ilişkilendirilerek ifade edilmiştir.

Analiz kapsamında ele alınan, sinemasal mekân olarak otel mekânının ne sebeplerden dolayı tercih edildiği açıklanmış; otellerin (ve alt-mekânlarının) işlevsel özellikleri anlatılmış ve otel mekânının sinemada kullanımına dair örneklerle yer verilmiştir.

Otel mekânı ve çevresinde geçen, *The Shining* (Cinnet, 1980), *Kış Uykusu* (2014) ve *The Grand Budapest Hotel* (Büyük Budapeşte Oteli, 2014) filmlerinin, analiz kapsamında seçilme nedenleri sunularak, filmler hakkında genel bilgiler verilmiş ve mekânsal okumalar yapılmıştır.

Son olarak, sinemada mekânsal dinamikler vurgulanarak, mevcut bilgiler ışığında analiz edilen filmlerin, ortaklaştıkları ve ayrıştıkları hususlar belirtilmiş; mekânsal duyumsamalar ayrıntılarla açıklanmıştır.

1.3 Yöntem

Mimarlık ve sinema arasındaki etkileşim temeliyle, sinemasal mekân analizleri ortaya koyan bu çalışmada, *disiplinlerarası* bir yaklaşım benimsenerek; mekân, imgelem, anlatı ve anlamlar arasında değerlendirmeler ortaya konulmaktadır. Bu çerçevede, söz konusu değerlendirmeler mimari mekânın sinemadaki temsiliyeti, fiziksel mekânla kurulan bağ, bağın yapılandığı duyumsamalar ve zihinsel haritaların çizdiği kavramsal mekânlar zemininde gerçekleşmektedir. Çalışma kapsamında, genel yaklaşım olarak mekân olgusu sorgulanırken, kartezyen anlayış yadsınarak, yoruma dayalı *fenomenolojik* bakış açısı benimsenmiştir. Sinemanın, iletmek istediklerini, görsel olarak etkin biçimde mekânsal kodlamalar üzerinden aktarması sebebiyle; göstergelerin ne olduklarını, nasıl işlediklerini ve ortaya çıkardığı anlamsal çeşitliliklerinin neler olabileceğini araştıran *göstergebilim (semyoloji)* ana yöntem olarak belirlenmiştir. Göstergebilimsel yöntem kullanılarak, mekânın anlamsal değerleri tartışmaya açılmış ve açığa kavuşturulmaya çalışılmıştır.

Bu kapsamda, belirli ortak noktalarda birleşen, çoğunlukla otel mekânı içinde ve çevresinde geçen üç örnek film seçilmiştir. Farklı yönetmenlere ait olmasının, farklı sinematik diller konuşarak, anlam çeşitliliğini arttıracakları öngörüsü ile, *The Shining* (Cinnet), Stanley Kubrick, 1980, *Kış Uykusu*, Nuri Bilge Ceylan, 2014, *The Grand*

Budapest Hotel (B y k Budapest Otel), Wes Anderson, 2014, filmleri analiz kapsamında irdelenmiřtir. Her biri farklı t rlere (gerilim, komedi, drama)  rnek olan filmlerin, g stergebilimsel yaklařımla, mek n analizleri yapılmıřtır.

Mek nsal okuma s recinde, farklı katmanların b t nl k iliřkilerinin g r lebilmesi adına g stergebilimsel y ntemden referans alarak; bu tez  alıřması kapsamında geliřtirilen d rt ařamalı bir analiz ve deęerlendirme modeli uygulanmıřtır.  ncelikle, her bir film i in, otel mek nının i i ve  evresini dahil eden, filmde etkin ve etkili olarak kullanılarak *izleyiciyi kuřatan mek nlar* (kent, tařra, lobi, otel odası vb.) ve *mek nsal bileřenler* (a ıklıklar, fotoęraflar vb.) belirlenmiřtir. İliřkilerin ikinci ařamasında, y netmenin anahtar ara ları olarak filmde yer verdięi ve hem sinemanın hem de mimarlıęın kullanmakta olduęu *fiziksel tasarım elemanları* (kompozisyon, ıřık, nokta,  izgi, kadrajlama,  ekim a ıları vb.) ve *sosyo k lt rel tasarım elemanları* (ekonomi, din, tarih, politika, aile yapısı vb.) belirlenmiřtir. Belirlenen tasarım parametreleri, mek nsal ifade ara ları olarak kabul edilerek bu ara lar vasıtasıyla analiz ger ekleřtirilmiřtir. Bir sonraki ařamada ise, belirlenen ara ların mek nlarda hangi *iletiiim etkileri* (perspektif, simetri, b l nme vb.) kurarak izleyici algısını y nlendirdięi tespit edilmiřtir. En son ařamada ise, her filmin kendine  zg   rg tledięi iletiiimler saptanarak, filmin   z mlemesini elde etmemize saęlayan *kavramsal, duysal ve anlamsal  ıkarımlarda* (mahremiyet, aidiyet, tekinsizlik, nevroz) bulunulmuřtur. Bu baęlamda  alıřma, *mek n- dil- anlam*   l  iliřkisini, *g steren-g sterge-g sterilen*   l  iliřkisiyle sunmaya  alıřmaktadır.

2. MİMARLIĞIN SİNEMAYLA ETKİLEŞİMİ

Juhani Pallasmaa (2001), sinema ve mimarlık ilişkisini radikal ve yenilikçi bakış açısıyla “The Architecture of Image; Existential Space in Cinema” adlı kitabında inceler. Pallasmaa, film mekânlarındaki imgelemi, Alfred Hitchcock’un, “Rope (Ölüm Kararı, 1948)” ve “Rear Window (Arka Pencere, 1954)”’; Andrey Tarkovsky’nin, “Nostalgia (Nostalji, 1983)”’; Michelangelo Antonioni’nin, “The Passenger (Yolcu, 1975)” ve Stanley Kubrick’in, “The Shining (Cinnet, 1980)” filmlerinde yaratılmış mekânlar üzerinden analiz eder. Pallasmaa (2001), bu çalışmasında, temelde bir mimari mekânın ya da bir film setinin, esasen, tasarımcının ya da yönetmenin zihninde kurguladığı mekânın yansımasından oluştuğunu dile getirir. Dolayısıyla, film yönetmeninin yarattığı imgelerin mimarlıkla benzerlik gösterdiğini ve yine mimarlık gibi varoluşumuzu desteklediğini belirtir.

Kuşkusuz, Aksel (2006)’in de belirttiği gibi, mimarlık ve sinemanın en önemli ortak noktaları, bir fikri yoktan var etmeleri; başka bir deyişle, muhtemel oluş hâllerini, her açıdan kurgulayarak ve daha başka pek çok parametreyi düşünerek yaratım sürecine aktarmalarıdır. Bu noktadan hareketle, ölçek farklılıklarını da göz ardı etmeyerek, mimari mekânları ve kentleri, bir bakıma hayatın içinde aktığı sahneler olarak tanımlayabilmek de mümkündür.

Penz (1997) ise, sinema ve mimarlık arasındaki boyut ilişkisine dikkat çeker. Mimarların iki boyutlu çalışmalar üzerinden üç boyutlu eserler tasarladığını; sinemada ise, yönetmenin üç boyutlu atmosferden yakaladığı görüntüleri bu kez iki boyutlu ekrana yansıtarak aktardığını belirterek; hem mimarlığın, hem de sinemanın üç boyutlu mekân temsillerini içerdiğinden bahseder (Penz, 1997).

Başka bir ifadeyle, daha önce de dile getirildiği gibi, bu tez çalışması kapsamında, mimarlık ve sinemanın temelde, mekân, zaman, hareket, algı, deneyim gibi birçok ortak kavrama referans verdikleri ve bu kavramların da disiplinlerarası etkileşimde önemli rol oynadıkları gözlenmektedir. Bilindiği gibi, bu karşılıklı etkileşim sürecinde, bir taraftan mimarlık uzun yıllardan beri süregelen, ve gün geçtikçe daha

da gelişen sinemanın üretim yöntemlerinden ve ürünlerinden beslenmekte, sinematografik teknikleri mimari tasarım tekniklerine aşılıyarak, yenilikçi projeler yaratmakta; diğer taraftan sinema ise, mimarlıktan beslenerek, bir filmi yaratmak için karakter, kostüm gibi temel şartlardan biri olan sinemasal mekân tasarımlarını gerçekleştirebilmek için, mimari mekânın temsillerini kendi sanal dünyasında dönüştürerek ortaya koymaktadır. Bu durumda, öncelikle mimarlığın esas uğraşı olan ve sinemanın da görüntülerini kadrajına sığdırdığı mekân kavramını tartışmaya açmak yerinde olacaktır.

2.1 Mekân Kavramı ve Mimarlık Mekân Etkileşimi

Kuşkusuz, mekân kavramı, farklı dönemlerde ve farklı kültürlerde çeşitli tanımlara ulaşmış, kimi zaman varoluşumuza da karşılık gelen çok kapsamlı bir olgudur. İngilizce'deki ifadesinde, “space” kelimesine, yani “uzam” kavramına referans verirken (Url 1), güncel Türkçe sözlükteki anlamlarına bakıldığında “ev”, “yurt”, “boşluk”, “alan”, “uzaklık” kavramlarına referans verildiği görülür (Url 2).

Öte yandan, mimarlık disiplini içerisinde değerlendirildiğinde ise, mekân kavramı insanı bulunduğu çevreden belli bir ölçüde ayrı tutan ve eylemlerini ifade etmesine olanak tanıyan bir boşluk olarak tanımlanmaktadır (Hasol, 2005). Fakat, mekân kelimesinin, pek çok disiplinin terminolojisinde yer almasından ötürü, farklı tanım ve anlamlarıyla karşılaşmak mümkündür. Her ne kadar mekân kavramı, yoğunlukla nesnel içeriğinden ötürü daha çok fiziksel özellikleri kaynak alınarak kullanılıyor olsa da, esasen deneyim ve algıyla harmanlanmış, kimi zaman anlamsal karşılıklarını ifade ederken güçlük çekilen, çok katmanlı bir kavramdır.

İnsanoğlu her anını bir mekânsal kurguyla ilişkilendirerek tasavvur eder yahut yaşar. Kitap okurken, uyurken, yürürken ya da koşarken, hatta rüya görmekteyken dahi tüm aktivitelerini ve kurgularını bir mekânla ilişkilendirerek gerçekleştirir. Şüphesiz, bu durum, aynı zamanda mekâna duyulan ihtiyaç kavramının yadsınamaz boyutta olduğuna da işaret eder. Ceninin ana rahmine düşüş anından itibaren bir çeperle kavranıyor oluşu biyolojik bir gerçekliktir ki, bu gerçeklikle birlikte insanoğlunun mekân olgusunu ilk kez deneyimlediği ortam ortaya çıkar. Yaşanılan bu ilk deneyimle birlikte Merleau-Ponty'nin de ifade ettiği gibi, varoluşu mekânsal olarak nitelendirmek gerekir (Merleau-Ponty, 1962). Norberg-Schulz ise, varoluşsal mekânı,

“düşey düzlemdeki mekân oluşumunun, yataydaki yansıması” olarak tarifler (Norberg-Schulz, 1971, s:21). Norberg-Schulz (1971)’a göre varoluşsal mekân, insanın çevresiyle olan etkileşimini ana kaynak alarak oluşturduğu ve kültürel birikiminden etkilendiği mekân imajıdır. Mekânı, varoluşun bir parçası olarak kabul eden insanoğlunun, anne rahmindeki ilk yaşam alanından itibaren, hiçbir zaman mekânsız bir deneyime şahitlik etmemiştir. İnsanlığın varoluşundan bu yana, mekâna duyduğu ihtiyaç ve bu ihtiyaçlar zinciriyle etkileşerek gelişen ve dönüşen mekânın ta kendisi de, yine insanın varlığıyla anlam kazanmıştır. Heidegger (1971)’in de belirttiği gibi dünya içinde olmak düşüncesi, insanın ve ona ait dünyanın varoluşuyla kenetlenmiş bir hâldedir; başka bir deyişle bu hâl “insan- mekân” olgusunun ayrılmaz bütünlüğüne karşılık gelir.

İnsan ve mekândan söz edildiğinde; insanı bir tarafta, mekânı başka bir tarafta duruyormuş gibi duyumsarız. Ancak, insan için mekân, karşıda duran ve insandan bağımsız bir şey değildir. Mekân ne dışsal bir nesne, ne de içsel bir yaşantıdır. İnsanlar ile onların dışında bir mekân yoktur, çünkü bir insan dediğimizde ve bu sözcükle insani bir tarzda, yani oturması anlamında insanı düşündüğümde, “insan” sözcüğüyle daha şimdiden “şeylerdeki dörtlü” de ikameti adlandırmış olurum (Heidegger, 1971).

Bununla birlikte, mekânı deneyimleme, ve onun da ötesinde mekânın deneyimletilmesi ve algılanması süreçlerine bakacak olursak, öncelikle deneyimlemenin aslında ne ifade ettiğini sorgulamak gerekir. Yaşam çevremize baktığımızda, algısal süreçlere ilişkin sınırsız uyaran içerisinde, çoğunlukla görsel algıyla ilişkili bileşenlerin baskın olduğu gözlenir. Fakat, kuşkusuz deneyimleme süreçleri, sadece görsellikten ibaret değildir. Dolayısıyla, mekân salt izlediğimiz görsel bir olgu olmaktan çıkar. Kısacası mekân, duyuyla belleğimize ve hislerimize işlenerek, hem işitsel, hem dokunsal, hem kokusal, hem de görsel boyutlarıyla, insan aracılığıyla ve deneyimle eş zamanlı olarak hayat bulan ve kuşkusuz zamansallık boyutuyla anlam kazanan bir olgudur. Bu özellikleri sayesinde mekân, “yaşayan mekân”a dönüşür (Pallasmaa, 2014). Yaşayan mekân, hem mimarlık, hem de sinemanın gerçekleştirmeyi hedeflediği bir kavramdır. Pallasmaa’nın değerlendirmelerinin yanı sıra, söz konusu mekân paradigmasının gelişim süreçlerine de etki veren Einstein’ın önceki dönemlerde ortaya koyduğu “görecelilik teorisi”nde ise, zamanla mekânın ayrı ayrı işleyemezliğine ve bu ikilinin süreklilik içindeki devinimine vurgu yaptığı ve mekânın zamandan bağımsız olamayacağını ifade ettiği bilinir (Einstein, 2012).

Ampirik bir yaklaşımla değerlendirecek olursak, mekân deneyiminde algı esastır. Algı; psikoloji ve bilişsel bilimlerde, duyuşsal bilginin alınması, yorumlanması, seçilmesi ve düzenlenmesi sürecidir (Schacter ve diğerleri, 2010). Lang (1987), algı sürecini duyulara dayalı “duyumsal süreç” ile bilgiye dayalı “zihinsel süreç” olarak iki aşamada tartışır. Deneyimleme sürecinde de yine aynı şekilde ilk olarak duyuşsal olarak algılanan mekân, daha sonra gözlemcinin orada geçirdiği zamana bağlı olarak zihinsel biçimde içselleştirilir; yani o mekânın deneyim bilgisine dönüştürülür. Kahvecioğlu (1998) ise, mekânın fiziksel boyutunun bu sürecin duyum aşamasında, kavramsal boyutunun ise, zihinsel aşamasında olduğunu belirterek, bu kapsamda mekânın iki boyutuna değinir. Öte yandan, mekân algısını kentsel ölçekte çalışan Lynch (1960), kentsel mekânın algı bileşenlerini *yol (path)*, *yüzey (edge)*, *bölge (district)*, *düğüm noktası (node)* ve *işaret (landmark)* olarak tanımlarken, Norberg-Schulz (1971) ise, “yaklaşımı” temsil eden *merkez (centre)* ve *yer (place)*, “sürekliliği” temsil eden *yön (direction)* ve *yol (path)* ve “sınırı” temsil eden *alan (domain)* ve *ilgi alanı* olarak belirtir. Mekân algısının bileşenlerini tarifleyen Lynch ve Norberg-Schulz, algılananın, gözlemcinin mekân içerisindeki sirkülasyonuna, oryantasyonuna, mekânlar arasındaki bağlantıyı kurabilmesine ve bu sayede kendi sınırını çizebilmesine bağlı olduğunu ifade ederler.

Kuşkusuz, farklı kaynaklar incelendiğinde, mekân olgusunun, çeşitli parametrelere göre alt-kategorilere ayrıştırılarak tasnif edildiği veya farklı tanımlarının oluşturulduğu gözlenir. Bu bağlamda mekân sınıflandırmalarında, konum, fiziksel düzen, kompozisyon, yönlendirme, hareket, elemanların bir araya getiriliş düzeni gibi farklı konularda, farklı tanımlamaların üretildiği görülür: iç mekân/dış mekân, yatay/dikey, dolu/boş, açık/kapalı, doğal/yapay vb...

Bu çerçevede, literatüre ilişkin yapılan taramalarda Roth (1993)’un, *fiziksel*, *algısal*, *kavramsal*, *davranışsal* ve *kişisel* mekân üzerinde durduğu gözlenir. Roth görsel olarak sınırlı hacmi *fiziksel mekân* olarak tanımlar. Sınırlı bir hacmin hesaplanabilirliği vardır (Roth, 1993). Görsel olarak sınırlı olmayan mekân ise *algısal* olarak değerlendirilir (Roth, 1993). Algısal mekân, fiziksel mekân gibi net sınırları olmayan ve somuttan öte, soyut özelliklere sahip, gözlemcinin algısıyla tanımlanan mekândır. Roth (1993), algısal mekân ile ilişkilendirilen, belleğimizdeki zihinsel haritayı, *kavramsal mekân* olarak adlandırır. Aslında kavramsal mekân, bu şekliyle sinemanın *kurmaca mekânına* da yakınlık gösterir (Adiloğlu, 2005). Hareket

hâlinde bulunduğumuz, davranışlarımızı sergilediğimiz mekân ise *davranışsal* mekânımızdır (Roth, 1993). Mimarlık için davranışsal mekânı organize etmek temel görevlerdendir, çünkü organizasyon esastır. Örneğin, bir ev projesinde, odaların ve mobilyaların nasıl konumlandırılacağı, evde yaşayan bireylerin hangi yüzeylere adım atarak güzergâhlarını (path) oluşturacakları veya yemek yeme eylemini gerçekleştirirken “ne” ile ve “nasıl” etkileşim içinde olacağı gibi davranış yönlendirmesi esas alınır (Roth, 1993). Benzer şekilde, filmlerde de yönetmen ve görevli ekibin, karakterlerin davranışsal mekânına göre sinemasal mekânı tasarladıklarına değinmek gerekir. Özellikle psikolojinin ilgilendiği *kişisel* mekân ise, aynı türün bireylerinin birbirlerine karşı koyduğu uzaklık olarak değerlendirilir (Roth, 1993). Birey bu mesafeyle mahremiyetini korur ve kendi egemenlik alanını belirler (Roth, 1993). Örneğin, bir bankamatik kuyruğunda bekleyen bireylerin güven, saygı, ahlâki ya da etik değerler sebebiyle birbirleri arasında oluşturdukları mesafe bu anlamda kişisel mekân kavramına iyi bir örnektir. Bir filmde ise, kişisel mekân üzerinden karakterlerin kendi dünyaları ifade edilebileceği gibi, kişisel olarak birbirlerine koydukları mesafe (personal space), kameranın yakınlık-uzaklık teknikleriyle de tasvir edilebilir. Kuşkusuz, kişisel mekânı tanımlayan mesafe, ırka, cinsiyetlere, anlık hissiyatlara bağlı olarak değişkenlik gösterebilir. Mekân, hacim-çeper ilişkisi bakımından tasvir edildiğinde ise, mekânı tanımlama şekline bağlı olarak, pozitif ve negatif mekânlar ortaya çıkar. *Pozitif mekân* bir kabukla tanımlanan ve kabuğun içerisinde kalan boşlukla algılanan mekândır (Roth, 2000) (Şekil 2.1). *Negatif mekân* ise, mağaralarda olduğu gibi hâlihazırda var olan dolu mekâna açılmış oyuklarla tanımlanabilir (Roth, 2000) (Şekil 2.2.).



Şekil 2.1: Negatif mekân, Karain Mağarası, Antalya.
(http://www.dosemealti.gov.tr/default_B0.aspx?content=1041)



Şekil 2.2: Pozitif mekân, Shell by ARTechnic architects, Karuizawa, 2008.
(<http://www.archdaily.com/11602/shell-artechnic-architects/>)

Mekânın sosyo-politik üretim süreçlerine ilişkin değerlendirmelere bakıldığında ise, Lefebvre'nin, mekân yaratmanın çoğul süreçlere yerleşerek toplumsal bağlamda incelenmesi gerekliliğini düşündüğü, *gerçek mekân* üretimiyle ilgilendiği gözlenir. Mekânın bütünleşik yapısını şekillendiren büyük resmin parçalarını, *yaşanan mekân* (l'espace vecu, lived space), *algılanan mekân* (l'espace perçu, perceived space) ve *tasarlanan mekân* (l'espace conçu, conceived space) olarak üç düzlemde okur (Lefebvre, 1991). Bu üçlü ayrılmaz kurucu boyut, *üçlü bir diyalektik* (dialectique de triplicite) süreç tarifler (Lefebvre, 1991). Fakat bilimsel pratikler doğrultusunda bakıldığında ise, mekâna ait yaşanan, algılanan ve tasarlanan boyutlar birbirinden ayrılır. Bu sebepten ötürü Lefebvre (1991), algılanan, tasarlanan ve yaşanan üçlüsünü *fiziksel*, *zihinsel* ve *toplumsal* mekânlara karşılık gelecek ve mekân üretiminin üç anını kapsayacak şekilde tekrardan kavramsallaştırır. Günlük hayatta yerini bulan, içeriği üretim ve mekânsal pratiklerden (spatial practise) oluşan *algılanan mekân* (Avar, 2009). Tasarlanan mekân ise, mekân temsilleri ve kodlarla taban oluşturan ve bu şekilde indirgenen, üretim ilişkilerine bağlı olan, yani mekânı temsillere (representation of space) ve soyutlamalara indirgeyen, mimarların ve tasarımcıların mekânıdır (Avar, 2009) Kompleks sembolik içerikler taşıyan ve anlamlar üzerine kurulu mekân (spaces of representation) olan *yaşanan mekân* yerleşiktir ve egemen kodları yıkabilecek mekânsal pratikleri (gecekondular, işgâl edilen binalar vb) barındırır (Avar, 2009).

Bu alt-bölümde aktarılan mekânsal sınıflandırmalar ve buna bağlı gelişen mekânsal deneyimler esasen tekil olarak ayrıştırılabilecek nitelikte değildir. Yani, bu tasnif dizinleri katı ve kristalize bir hâlden uzak, bir bütünselliğin içinde seyreden alt-sistemler olarak düşünülebilir. Aralarındaki bağ, etkileşime, değişime ve dönüşüme açıktır.

Mekânın tasnif edilişinin yanı sıra, mekânı oluşturan öğelerin bir araya gelme biçimleri, mekânın ne şekilde organize edildiğini açıklar. Mekân örgütlenmesi, mekânı oluşturan bileşenler ve öğelerin eklemlenerek organize edilmesiyle oluşur. *Kompozisyonun, ölçü, oran ve denge* ile olan birlikteliği, mekânın tanımlamasını sağlar. Bu bileşen ve öğeler her mekânda farklı karakteristik özellikler sergiler ve gözlemcinin bütünsel mekân kavrayışını sağlama amacı güdülerek organize edilirler (Gür, 1996). Mekân, bileşenleriyle birlikte, *sınırlayıcı, yönlendirici, odaklayıcı, belirleyici, birleştirici, ayırıcı, süreklilik sağlayıcı, anlam taşıyıcı* roller üstlenerek mekânın örgütlenmesini de belirlemiş olurlar (Gür, 1996). Mekânın fiziksel çeperlerinin, cisimsel (tangible) boyutlara sahip olmasının dışında, cisimsel olmayan (intangible) boyutları da mevcuttur (Gür, 1996). Bir mekândaki işlev ya da mahremiyet sınırlayıcılığı, cisimsel (tangible) ve de cisimsel olmayan (intangible) boyutlarıyla tanımlanır.

Öte yandan, mekânlar arasındaki sirkülasyon ve devinimi gerçekleştirmek, mekânlar arası akışkanlık ve sürekliliği sağlamak, işlevler ve hatta duygular arası köprüler oluşturmak, yönlendirici nitelikteki öğeler ile gerçekleştirilir (Gür, 1996). Bu öğeler devamlılık oluşturan, tekrar niteliğindeki elemanlarla sağlanabilir. Odaklayıcı öğelerin en belirgin davranışı ise, vurgulara sahip oluşlarıdır (Gür, 1996). Simgesel ya da formlar olarak çevre dokularından, renklerinden ya da formlarından ayrışan ya da işlevsel olarak merkez teşkil eden niteliktedirler. Kuşkusuz bu durum aynı zamanda sinemasal mekânda da yönetmenin dikkati tek bir yöne çekmeyi hedeflediği noktalarda başvurduğu bir yöntemdir. Mimari yapılarda da, özellikle işlev ayırtmak amacıyla farklı örneklerle karşılaşılabilir (Gür, 1996).

Mekân olgusu aynı zamanda varoluşumuzun sınırlarını da tanımlar. “Mimarlık bizi mekân ve zamanla ilişkilendirmede, ve bu boyutlara insan ölçeği vermedeki birincil aracımızdır. Sınırsız mekânı ve sonsuz zamanı evcilleştirerek (domesticate) insan için katlanılır, yaşanılır ve anlaşılır kılar” (Pallasmaa, 2014, s.17). Mimari mekân insan algısını temel alan ve buna bağlı olarak sınırlayıcı olan mekândır. Çünkü, insan uzayın sınırsızlığında nefes alan sınırlı mevcudiyetiyle kendisine yaşam alanı oluşturabilmek için yine sınıra ihtiyaç duyar ki, bu da psikolojik rahatlığı beraberinde getirir. Mekân kavramı, insan ve duyudan bağımsız tanımlanamayacağı gibi, zaman kavramı ile ilişkilendirilmeden de tanımlanamaz. Mekân olgusu, zaman kavramının birlikteliğiyle oluşur, büyür, gelişir, yaşar ve değişir. Algı, insan ve zaman, mekân

deneyiminin temel kavramlarıdır. Pallasmaa (2014)'nın ifadesiyle bu durum sınırsızlıkları evcil hâle getirmekten ibarettir. Sınırlanmamış, sonsuza uzanan mekân algılanamaz (Pallasmaa, 2014). Mekân tanımını sınırlarla bulur ve böylece mimarlık serüveni başlar. Mimarlık, insanın gereksinimlerine cevap vermek için ortaya çıkmış bir disiplindir. Başka bir ifadeyle, insan doğal çevrede ihtiyaçlarını tam anlamıyla karşılayamadığı için sınırlarla tanımlanmış alan gereksinimi duymuş, ve bu da bir bakıma mimarlığın temelini oluşturmuştur demek mümkündür. Bachelard (2013), varoluşçu bakış açısıyla, barınma içgüdüsünün mekânı ortaya çıkaran temel özellik olduğunu savunur. Neolitik dönemlerden itibaren süregelen bu ihtiyaç, barınma ve güvenlik esaslı olarak başlamışsa da, gelişen ve değişen hayat şartları, estetik kaygılar, toplum ve aile yapısına uyum sağlamak; kimlik, aidiyetlik gibi farklı gereksinimleri de üzerinde toplamıştır. Dolayısıyla, mimarlık toplumsal ve kültürel değer yargılarına, geometriye, düzene, işleve ve radikal değişiklikler yaratmış olan sanatçılara göre değişim ve dönüşüme uğramıştır. Ching (2011)'in de ifade ettiği gibi:

Mekân sürekli olarak varlığımızı sarıp sarmalar, mekânsal hacim boyunca hareket eder, biçim ve nesneleri görür, sesleri duyar, esintiyi hissederek ve bahçede açan çiçeklerin kokusunu alırız. Mekân, ahşap ve taş gibi maddesel bir öz"dür. Ancak doğası itibariyle biçimsizdir. Onun görsel biçimi, ışık kalitesi, boyutları ve ölçeği tamamen toplam biçimin elemanları tarafından tanımlanan sınırlarına bağlıdır. Mekân kavranıp çevrelendikçe ve bir kalıba sokulup biçimsel elemanlar tarafından düzenledikçe mimarlık varlık kazanır (Ching, 2011).

Roth (1993), mimarlığı ne yaparsak yapalım kendisinden kaçamayacağımız sanat olarak tanımlar. Mimarlığı içinde yaşadığımız sanat biçimi olarak niteler, ve bu durumda yaşam biçimimizin odak noktasının da aslında sanat biçimimiz olduğuna dikkat çeker (Roth, 1993). Bu kaçınılmaz sanatın, aynı zamanda insanı insan yapan psikolojik hâllerini belirlediğinin ve yine bir iletişim aracı olarak kabul ettiğimiz davranışlarımızı şekillendirdiğinin üzerinde durur (Roth, 2000). Mimarlığın bir barınak ya da koruyucu bir yapı olmasının yanı sıra, insan etkileşiminin fiziksel tutanakları olduğunu ve topluma yerleşmiş olan tutum ve davranış biçimlerinin mirası olduğunu iddia eder (Roth, 2000). Bu durumda mimarlık, içerisinde bulunduğumuz odadaki aydınlatmanın, farklı kırılma açılarıyla, yüzeylerde oluşturabileceği değişik renklerdeki yansımaların yarattığı varoluşsal durumlardan tutun da; Süleymaniye Cami'ndeki kubbelerin altında, ya da Köln Katedrali'ndeki tanrısal bir güce dair huşu hissiyatına kadar, yahut Berlin Yahudi Müzesi'ndeki gibi

adeta özür dileme niteliğindeki bir yapının üzerimizde bırakacağı sayısız etkilere kadar güçlü etkileşimler oluşturabilen bir disiplindir. Yani mekânın akışı, adeta hayat akışımızı belirler ki, bu noktada mekânsal deneyim ve duyumsama insanlık açısından önemi vurgulanması gereken bir hâl almaya başlar.

2.1.1 Kartezyen yaklaşım

Mekânı kavramsallaştırmada, Moles (1993), ilk ana yaklaşımları ortaya atan teorisyenlerden biri olarak karşımıza çıkar. Bilgi teorisi bakımından tanımlanması ve kavramsallaştırılması karmaşık bir yapıya sahip olan mekân kavramını, iki felsefi alt sistem: *Fiziksel (Kartezyen)* ve *Fenomonolojik (Hermeneotik)* olarak ayırıştırır (Moles, 1993). Bu ayırıştırmayı yaparken insanın mekâna karşı olan yaklaşımını insanın yarattığı mekân düzenlemesinin, mekânsal imajların sonuç hâli olduğu görüşünü temel alır ve bu imajların altında yatan düşünce şeklini ortaya çıkarmaya çalışır (Moles, 1993).

“Mimari mekân, içinde eylemlerin geçtiği tanımlanabilen bir biçimi, dokusu, rengi olan fiziksel bir gerçekliktir. Burada bahsedilen özellikler mekânın fiziksel özellikleridir ve somut olarak ifade edilebilir” (Soygeniş, 2006, s.99). Soygeniş’in de bahsettiği gibi fiziksel yaklaşım, mekânın geometrik, formlar niteliklerini temel alır ve somut gerçekliği üzerinde durur. Bir mekânı oluşturan öğelerin matematiksel bağlamdaki oranı, örneğin bir okulun eğitim-öğretim işlevini konforlu bir şekilde eğitimciler ve eğitim görenlere sağlayabilmesi için mekân aydınlatmasında kullanılan aydınlatma birimlerinin ışığın şiddeti yahut seviyesi bakımından hesaplanabilirliği gibi veriler ya da bir metro istasyonunun günde kaç insanı barındırdığı gibi somut veriler, kartezyen perspektiften bakılarak saptanabilir ve mekân tasarımına yansıtılabilir.

Anlamdan bağımsız ve anlama kayıtsız kalan, insan etmenini dışarıda bırakan, Kartezyen bağlamda mekân, adeta dünya dışındaki birinin gözlemleri vasıtasıyla analiz edilmiş gibidir. Mimar, mekânı kütlelerle oluşturan ve bu kütleleri belirli verilere göre birleştiren, hacimlerle oynayan, doluluk ve boşluk yaratan kişidir. Moles (1993), mimari geometriyi insanileştiren, insanın sahip olduğu özellikleri

(Eigenschaften) geometriye yansıtan ve mekânı haslaştıran (Eigentum) kimse olarak görür.¹

Düşünceyi fakirleştiren, anlamı yozlaştıran mekânistik düşünme biçimi, matematiksel nesneleri kullanır. İstisnalara kapalı, eş biçimli ve tek boyutlu doğadaki matematiksel nesnelerle düşünmenin uzantısı, formülcülük ve sayısallaştırma olarak ortaya çıkar. Tek bir formülle her problemi çözme, her müşkülü hâletme iddiası, anlamın taşıdığı çok-boyutluluğun ve perspektifselliğin farkındaki bir bilinç için, olsa olsa Kartezyenizme özgü sihirbazlığı hatırlatan bir entelektüel numaracılıktır (Dereko, 2011’de atıfta bulunulduğu gibi, s.41).

Dereko (2011)’nın da belirttiği gibi Kartezyen bakış açısını, anlama kayıtsız, matematiksel ilişkinin istisna kabul etmeyen doğasında aramak gerekir. Kartezyen bağlamda mekân, sayısallaşıp, formüle hâle gelebilen, matematiksel hesaplama kurallarına olan itaatiyle öne çıkar. Fakat, mekânın soyut (intangible) varlığı, matematiksel hesaplamalara harfi harfine uyma durumunu reddeder ve yeni bakış açısı arayışına sebep olur.

Her ne kadar Modernizm süreci boyunca, bu yaklaşım sahiplenilmiş ve yaygınlık kazanmış olsa da mekânın cisimsel boyutuna vurgu yapan bu bakış açısı insanoğlunun sosyal bir canlı olması sebebiyle, mekânla arasındaki duygu yönelimlerini ve yayılımlarını açıklamada yetersiz kalmış ve bu açıdan da oldukça eleştirilmiştir. Modern anlayışın yarattığı yıkıcı tutumlar, birçok disiplinde eleştiriye maruz kaldığı gibi, mimarlık alanında da eleştirilerin hedefi olmuştur. 1960’lı yıllardan sonra mimarlığı anlamak ve tartışabilmek adına Kartezyen felsefenin indirgemeci olduğu ve daha bütünsel bir anlayışın gerekliliği gündeme gelmiş; insan ve mekân arasındaki etkileşimin bütünsellik ilkelerince açıklanamazlığı, mekânın Kartezyen ifadesinin yanı sıra fenomenolojik ifadesini de beraberinde getirmiştir. Bu bakış açısına göre mekân, salt matematiksel doğrultuda neden-sonuç ilişkisiyle açıklanamamış; kavramsallık ve gerçek deneyimlerle harmanlanan fenomenolojik irdelemelerde kendini bulmuştur (Moles, 1993).

¹ Eigenschaften: özellik, Eigentum: mülkiyet (Türkçe Bilim Terimleri Sözlüğü, (Url 3)

2.1.2 Fenomenolojik yaklaşım

Modern Dönem sonrasında, mimarlık gündemine damgasını vuran paradigmalardan biri olan fenomenolojinin ya da görüngübilimin terminolojik anlamı “duyulara hitap eden” olarak tanımlanır (Soygeniş, 2006). Fenomenoloji, mimarlığı varoluşçu açıdan ele alır; sosyal ya da ekonomik çerçeveden tanımlamaya kalkışmaz (Moles, 1993). Deneyimlerle zenginleşmiş mekânın tecrübeler ve yaşanmışlıklarla bütün oluşturabileceği üzerinde durarak, mekânın, elle tutulamayan, gözle görülemeyen ve cisimsizleşen, yani soyut (intangible) boyutunun, cisimsel (tangible) boyutu gibi önem taşıdığına işaret eder.

Mekân, ne sadece somut, ne de sadece soyuttur. Bu özelliğinden dolayı mekânı cansız ve sabit olarak değil, yaşayan ve değişken olarak tanımlamak daha doğru bir ifade olacaktır. Mekânın insan üzerinde bırakacağı izlenimler, mekânla ilişkili dinamiği ve mekânın hissettirdikleri, mekân tasarım sürecinde göz önünde bulundurulmuş hususlardır. Soygeniş (2006), mimari mekânın fenomenolojik olgusuna referans vererek tartıştığı “Mimarlık, Düşünmek, Düşlemek” adlı kitabında Le Corbusier’den alıntı yapar: “Mimarlık sanatla ilgili bir şeydir, yapım sorunlarının dışında ve ötesinde duygu fenomenidir” (Soygeniş, 2006, s:98). Başka bir deyişle, mekânla ilgili fenomenolojik çalışmalar, kartezyen bağlamda analiz edilen düşey ve yatay elemanların geometrik ilişkilerinin ötesinde, bu elemanların dokusu, rengi, malzemesi, sembolik ve anlamsal içeriklerini esas alır. Mekânı maddeleştirmeden uzak bir biçimde, deneyimi yaşayan için deneyimin önemini vurgulamayı amaçlar. Bütüncül bir yaklaşımla, imgenin ve anlamın kökenine inerek kartezyen bakış açısına karşı geliştirilmiş radikal bir düşünce yapısı oluşturur.

Fenomenolojik anlayış, gözlemcinin kendisini merkezde görerek ve doğrudan algılarını dayanak alarak oluşturduğu “burada ve şimdi” üzerine konsantre olmuş bir mekân anlayışıdır (Moles, 1993). Yani mekân, gözlemciye ait “an”larda ve “bakış açısı”nda keşfedilir; kendi içinde bütünleşik, kesişen ve genişleyen katmanlar hâlinindedir. Başka bir ifadeyle, gözlemcinin içinde bulunduğu konuma göre değişiklik gösterebilen, gözlemcinin algısını referans alan, sübjektif, yaşamsal ve yaşantısal bir mekân anlayışıdır. Bu anlamda mekân, varoluşun ve gerçekleşen eylemin hammaddesini oluşturur. Totolojik açıdan, objektif olarak insansız bir mekânın olmadığına, tam tersine sübjektif mekânın mevzu bahis olduğuna ve sübjektif mekânın, özneyle yani insanla yapılandığına değinmek gerekir.

Öte yandan, sübjektif algı, kişiye özgü olduğu için Roth (2000)'un tanımladığı *kişisel mekân* anlayışı ön plana çıkar. Bu bağlamda, fenomenolojik yaklaşım, *kendileme* ve *kendinin kılma* kavramlarını da beraberinde getirir (Roth, 2000). Bireyler mekânın içerisinde konumlandırılmış, hareketsiz ve cansız kütleler olmadığı için kendi mekân düzenlemelerini ve organizasyonlarını ilişkisellik bağlamında, diğer bireylerin mekânına göre farklılaştırırlar. Bu durum, aynı zamanda bireyin mekân içindeki yer alışının aktif ifadesi olarak da değerlendirilebilir. İnsan mekânla var oluyorsa, yaşayan mekân da insanla var olmaktadır ki; insanın mevcudiyeti göz önünde bulundurulmadığı takdirde, mekân tarif edilmiş olan nitelik ve niceliklerini barındıramaz, ve dolayısıyla o noktada yaşayan mekândan bahsedilemez.

Herhangi bir mekân, fiziksel donatı ve donanımınlarından dolayı sahip olduğu mekânsallığın ötesinde, zihinsel öğelerinin bir araya gelmesiyle oluşan bütünlükle de ortaya çıkmaktadır. Roth'un tanımladığı algılanan mekân, mekânsal pratikler bağlamında oluşan kurgudur. İlk olarak Karl Jaspers'in ortaya attığı ve Heidegger (2004) 'in yorumladığı *Dasein*, yani var olma kavramı, mekânın tanımlanması adına gözlemci için ilk şartı oluşturur ve bu tanımlama gözlemcinin algılama biçimiyle doğrudan ilişkilendirilmiş hâldedir. Bu varoluşsal durum, mekânın hikâyesiyle türer. Mekânın hikayesi ise, kartezyen varlığının çok ötesinde, deneyimle, yani fenomenolojiyle ilişkilendirilir. Nornberg-Schulz (1980), bu durumu "algı mekânı" başlığı altında, kişiye göre farklılık gösteren, öznelleşen ve tinselleşen, duyularla kavranan yönelim ve izlenimler olarak açıklar. Bu durumda mekân ve deneyim imgesel bedende birliktelik bulur ve anlam kazanır hâle gelir. Merleau-Pontry (1962) ise, deneyimleyen bedeni varlık ve dünya arasındaki mecazi köprü olarak tanımlar.

Fenomenolojik açılımların mimarlık literatürüne kazandırdığı bir diğer kavram olan *yer (place)* kavramı, yani tanımlanmış mekân ise, öznellik içeriğinden ve aidiyet, mahremiyet gibi kavramlarla doğrudan ilişkilendiğinden daha soyut bir kavramdır. Soygeniş (2006), her mekânın yer olmadığını, yerin karakter sahibi mekân olduğunu ve içerdiği karakterle var olduğunu dile getirmektedir. Norberg-Schulz'a göre, yer kavramının temel öğeleri olan mekân ve karakterin birlikteliği, *yaşanılır mekân (lived space)* başlığı altında birleşmektedir (Adiloğlu, 2005'te atıfta bulunulduğu gibi). Mimarın varoluşsal yapı taşlarını irdeleyen ve mimarlığı formlar dili olarak varsayan Norberg-Schulz (1980), bireyin evrendeki var oluşunu "yer- mekân- mevcudiyet" üçgeninde bağlamsallaştırır. Birlikte olma, katılım ve etkileşim gibi

etmenler üzerinden açıklamalar yapan Norberg-Schulz (1980), Roma kültüründen kalma bir inanış olan, mimarlığın epeyce sahiplendiği ve latince “yerin ruhu” anlamına gelen “genius loci” kavramını, mimarlığın hedeflerinden biri olarak açıklar. Mekânları yer hâline dönüştürerek ruh kazandırmak, bireylerin bütünleşik bağlamda kendilerini yönlendirerek anlamlar çıkartabilecekleri mekânlar üretebilmek, yerin ruhu kavramını tamamlamaktadır.

Tam olarak bu noktada, sinemanın da mimarlığa benzer bir yaklaşımla mekân/yer kavramına baktığı ve tartıştığı gözlenir. Adiloğlu, sinemasal mekânlardaki mimari açılımları incelediği kitabında, mekâna ait fenomenolojik yaklaşımı şu şekilde ifade etmektedir:

Mekân ve mimarlığın temel hedefi olan yer tasarımı, fiziksel boyutun ötesinde duyular, deneyimler ve kişisel bağlamlar doğrultusunda ele alınmalıdır. Buna bağlı olarak coğrafi ve sosyo-kültürel bağlam da göz ardı edilmemelidir. Mimarlığın temel hedeflerinden biri olan tanımlanmış mekân (yer) yaratma, sinemanın da sunduğu bir olgudur (Adiloğlu, 2005, s.20).

Bunun yanı sıra, mekân, fiziksel anlamda durağan bir yapıya sahiptir. Doğal olarak bir yapı ve ona ait mekânlar hareket edemezler. Fakat, insanlar mekân içerisinde hareket ettikçe, onların mekânla olan konumsal ilişkileri ile, mekânı oluşturan parçaların birbirleri ile olan boyutsal ilişkileri değişmektedir. Bakış açısının sürekli değişmesi sebebiyle, insanlar, zihinlerinde mekâna dair farklı ayrıntıları bir araya getirerek toplu bir mekân izlenimi oluştururlar. Mekâna dair bilgiler, ancak hareket sayesinde elde edilebilir. Böyle bir oluşum içerisinde Arnheim (1977), mekânları görsel anlamda, “statik” ve “dinamik” olmak üzere, iki farklı şekilde değerlendirir. Bu düşünceye göre, bir koridor statik bir etkiye sahiptir. Çünkü kullanıcı sadece bir aks üzerinde ilerlemek zorundadır. Bu nedenle kullanıcının zihninde oluşan mekânsal etki hep aynı kalır. Fakat, aynı durum bir oda için geçerli değildir; oda, farklı noktalardan bakıldığında değişik şekillerde algılanacağı için, görsel anlamda dinamik bir etkiye sahip olacaktır (Arnheim, 1977).

Başka bir ifadeyle, kartezyen bağlamda durağan ve dolayısıyla hareketsiz olan mekân, gözlemcinin yer ve hâl değiştirmesiyle türeyen mekânsal parçaların boyutsal ilişkilerini ve ilişkilerin değişkenliğini açıklayamaz. Buna karşın, sürekli değişen bakış açıları, mekâna ilişkin değişik detayları bir araya getirerek bütüncül bir mekân izlenimi ortaya koyar. Arnheim (1977)’in da öne sürdüğü görsel açıdan statik ve dinamik mekân sınıflandırılması, mekândaki hareket baz alınarak oluşmuştur.

Arnheim'in bu yaklaşımıyla, modern düşüncenin kartezyen düalist tabiatının da yıkılmış olduğunu söylemek mümkündür. Sinemanın sunduğu görsel ifadenin altyapısını oluşturan mekân ve mimarlık hakkında yapılan analizlerde fenomenolojik anlayış, mekânı bir deneyim ve etkileşim alanı olarak tanımlaması sebebiyle yenilikçi açılımların önünü açan bir yaklaşımdır. Sinemada ise, yer, yaşayan mekân, anlamsal oluşumlar, duyumsamalar ve hareketli imajlar (moving image) esas olduğundan, tez kapsamınca sinemasal mekâna fenomenolojik yaklaşımla bakılması esas alınmıştır.

2.2 Disiplinlerarası Bir Çalışma Alanı Olarak Mimarlık ve Sinema

Toplumsal, kültürel, sosyolojik, psikolojik, siyasal, ekonomik ve bilimsel düzenin bir yansıması olmasından ötürü mimarlığın gerek tasarım gerekse üretim süreci boyunca, hem dünyadaki düzenden referans alarak vücut bulduğu, hem de bu düzenin vereceği ürünlere kaynak oluşturduğu gözlenir. Diğer bir deyişle, mimarlığın veri alışverişine açık olan tutumu, söz konusu disiplinler arasındaki veri edinimi, veri işlenimi ve veri üretimi süreçlerini de beraberinde getirmektedir. Böylece, tek disiplin içerisinde kalan içe kapalı bir bilgi örgütlenmesinin aksine, karşılıklı veri alışverişiyle, bahsi geçen veri süreçlerinin elde edildiği esnek ve çok katmanlı disiplinlerarası çalışmalar gündeme gelmektedir. Ayrıca, disiplinlerarası çalışmalar bağlamında, mimarlığın sistematik kurallar bütününe tanımlaması ve eleştirebilmesi amacıyla başvurduğu disiplinler, ilişkilendiği disiplinlerin, sınırlanmamış ve esnek özlerinden kaynaklanır.

Mimarlığın nelerden beslendiği, nelerle etkileştiği, neye dönüştüğü ve hatta dönüşmek istediği soruları, sürekli bir cevaplama tetiği ve arayışını da beraberinde getirmektedir. Genel bir bakış açısıyla, bu soruların tümü, yanıtını mimarlığın kendini anlaması serüveninde bulmaktadır. Bu serüvende mimarlık, felsefe, biyoloji, psikoloji, sosyoloji, sanat gibi ortak ifade ve terminolojiler içeren çeşitli bilgi alanlarına başvurur. Özellikle *kurgusal ve görsel iletişim araçları* göz önünde bulundurulduğunda bu araçların, mimarlıkta olduğu gibi sinemada da egemen olduğu, ve bu sayede sinema ve mimarlığın bir kez daha, belirli kavramsal arka planları ve arakesitleri paylaştığı görülmektedir. Şüphesiz, her iki disiplin de ayrı ayrı keskin çizgilerle ayrılmamıştır. Hatta, aralarındaki kesişim ağı farklı ilişkilerin ve çalışma alanlarının oluşmasına kaynak oluşturmuş ve oluşturmaktadır. Ayrıca,

günümüz mimarlığında ve sinemasında Modern, Postmodern ve Dekonstrüktivist üslupların aynı eserde kucaklaşabilmesi gibi, bakış açılarının da daha renkli bir yelpazeye kavuşması açısından, sinema ve mimarlık birlikteliği yadsınamaz bir önem teşkil eder. Bu eklemlenme durumu, her iki disipline de katkı sağlayarak, özgür, özgün ve geniş kapasiteli disiplinlere dönüşmeleri bağlamında da önem taşıyan bir diğer etmen olarak karşımıza çıkmaktadır. Dolayısıyla, mimarlık ve sinemanın etkileşimi kaçınılmaz bir hâl almakta ve her iki disiplinin birbirleriyle olan ortak iletişim ve etkileşim hâlleri ile mimarlığın sinemaya ve sinemanın mimarlığa kazandırdıkları bu alt-bölüm kapsamında tartışmaya açılmıştır.

2.2.1 Mimarlık ve sinemada kavramsal arakesitler

Gerek mimarlık, gerekse sinema, hayata dair çok yönlü görüntüler oluştururken, insanları etkileyen, hatta kimi insanların hayatlarını değiştirme gücüne dahi sahip olabilen disiplinlerdir. Dolayısıyla, “üretme” ve “türetme” odaklı her iki disiplinin, birçok kavramda ortaklaşması tesadüf değildir. Disiplin bağlamında mimarlık ve sinemada olduğu gibi, ortaya çıkan ürün bağlamında mimari ürün ve film; ürünlerin tasarımcısı bağlamında ise, mimar (ve ekibi) ile film yönetmeni (ve ekibi) de bazı kavramsal arakesitlerde buluşur.

Mimar ve yönetmenin ortaklaştığı pek çok şey bulunmaktadır. Mimarlık ve sinema uzmanlık alanları, genelde kolaylıkla kavranamayan evren üzerinde, kişisel bakışlarını ortaya koymalarını sağlayan cesaret ve kararlılık birleşimini talep eder. Her iki disiplin de, iş birliği ve anlaşmanın kural olduğu sanat dallarını sentezler. Kompleks ürünlerin tasarımcıları, yaratıcılık, zekâ ve pratiklik yetilerine sahip sanatkarlardan oluşan yardımcı ekibe ihtiyaç duyarlar (Lamster, 2000, s:1).²

Lamster (2000)’ın öne sürdüğü gibi, bir mimar ve yönetmenin kişisel becerilerinde ve mesleki karakteristik özelliklerinde dikkate değer benzerlikler bulunmaktadır. Bir mimar ortaya koyduğu eserinde, *kendine özgü* yeteneklerini, bilgi ve becerilerini kağıt üzerine dökerek ve yapılandırarak, aslında vermiş olduğu ürüne imzasını atmış olur. Başka bir ifadeyle kimlik kazandırır. Nasıl ki, Gaudi’nin, organik formları ve

² The architect and the filmmaker have much in common. Their professions demand a combination of courage, determination and hubris that allow them to impose a personal vision on an often unreceptive world. Both practice synthetic arts, where collaboration and compromise are rules rather than exceptions and where clients have financial -if not creative- control. Orchestrators of complex productions, they require a supporting cast of able craftsmen who must carry out their tasks with creativity, intelligence, and practicality... (Lamster, 2000, s:1)

doğadan ilham alan yaklaşımıyla, Mies van der Rohe'nin eserlerindeki kütsel ve çizgisel söylem birbirinden farklı ise, Nuri Bilge Ceylan'ın mesafeli ve yalın set tasarımı tercihiyle, Wes Anderson'ın detaycı fakat samimi ifade şekli de birbirlerinden farklıdır ki, bu farklılık hâli tasarımcıların sübjektif ayrılıklarından kaynaklanmakta ve filmlerine kimlik kazandırmaktadır. Şenyapılı (1998), aynı durumu Lamster'in düşüncelerine paralel olarak şu şekilde ifade eder:

... yetki düzeyi ne olursa olsun, yönetmen kendi sanatsal görüşünü, yaratıcılığını, teknik bilgisini, dünyaya bakışını, vb. filme sindirme fırsatını bulur. Böylece, film yönetmenin damgasını taşır. Yönetmen, filmin bütününe kendi söylemine uygun olarak kotarır. Demek ki, her filmin yönetmenin söylemine göre oluştuğunu, yönetmenin söylemini yansıttığını söylemek yanlış olmaz (s.43).

Mimarlık ve sinema arasındaki ilişkinin üzerinde duran Benjamin (1995) ise, şaşırtıcı olarak iki disiplinin de baskın görsel taraflarının yanı sıra, dokunsal olarak algılanabilen sanatlar olduğunu iddia eder. Buna ek olarak, Pallasmaa (2014)'nın adından da belli olabileceği gibi “The Eyes of Skin (Tenin Gözleri)” adlı kitabında yer verdiği mekâna ait dokunsal duyumsamayla ilgili görüşlerinin, Benjamin'in ifadelerine son derece paralel olduğu gözlenir. “Görme, optik fonksiyonundan bağımsız olarak ve yalnız başına, kendi içinde, kendine ait bir dokunma fonksiyonunun varlığını keşfeder” (Deleuze, 1981, s.9) Benjamin (1995), resim sanatındaki salt görselliğe karşıt bir şekilde, mimarlık ve sinemanın, birincil düzeydeki dokunsal iletişim dünyalarından bahseder. Öte yandan, Benjamin'e göre, bir filmi izleme hâli, izleyiciyi, önce bedenini terk etmiş bir gözlemci konumuna sokar, fakat ardından, sinemasal mekâna dahil olmakla seyirciye yaşatılan deneyim hâli, izleyiciye bedenini iade eder. Çünkü, güçlü, devinimsel, dokunsal ve duyumsal deneyimler yaşatan sinema, sadece gözlerle değil aynı zamanda deri ve kaslarla da izlenir (Benjamin, 1995). Bu sayede, her iki disiplin de, mekân deneyiminin duyusal yolculuğunu bizlere sunarlar ve hafızamıza yerleşen görüntüler sadece retinal olmakla kalmayıp, dokunsal görüntülere de dönüşürler (Benjamin, 1995).

Kuşkusuz, *mekân, zaman, hareket, algı, deneyim, kompozisyon, temsil, resimli taslak (storyboard), kurgu, senaryo, ışık* gibi kavram ve olgular üzerinden her iki disiplinin de ortaklaşıyor oluşu ise, farklı bakış açıları ve yöntemlerle birbirlerinden beslenmelerinde önemli rol oynamakla kalmayıp, aynı zamanda aralarındaki bağı, basit bir etkileşimden çok daha öteye taşımaktadır.

2.2.1.1 Mekân

Ne bir filmin, ne de bir mimari ürünün mekândan bağımsız olarak hayata geçirilemesi düşünülemez. Sinemasal mekânları yaratan yönetmen ve ekibi, esasen mimar ve ekibinin yaptığı işin bir benzerini yapmaktadır. Her ikisi de, mekânın zihinsel işlevlerini, kendi tasarım kurguları çerçevesinde, izleyici ya da gözlemcide algısal bir deneyimi yapılandırmak adına, kimi zaman gerçekte de var olan yahut olmayan, ütöpik ya da gerçekçi düzeyde birbirinden farklı deneysel sahneler sunmaktadır. Dolayısıyla, yaşayan mekân sinema ve mimarlığın birincil derecede arakesitinde yerini alır. Pallasmaa (2001)'ya göre, her iki disiplin de mekânın özünü ve boyutlarını tanımlar fakat; yaşamı konu alırken yansıttıkları çerçeveler ve temsil ediş biçimleri farklılık gösterir. Mimarlar, kütleler, hacimler, yüzeyler ve çizgilerle oynayarak, mekânları varoluşsal anlamlara sokmakta ve; insanların hayatını sürdürebileceği yaşam alanları vaad etmektedir.

Öte yandan, ayırt etmeksizin mimari yahut sinemasal mekân, mimarın ya da yönetmenin kurgu dünyasının, objeleşmiş temsilcisi olmak yönünde aracılık eder. Başka bir ifadeyle, mimari bir ürün, yıkılmadığı sürece, cisimsel anlamda var olmaya devam ederken; sinemasal mekân, salt ekranda izlediğimiz ilüzyonel görüntüler bütünü olarak kalabilir. Fakat ikisinde de amaç, içselleşen, anların akışkanlığının yakalandığı, nesnenin öznellediği, anlamla kavramsallaşabilmiş tanımlı mekânlar, yani yerler yaratmaktır.

2.2.1.2 Zaman

Mimarlık ve sinemanın arakesitinde olan bir diğer kavram ise, zaman kavramıdır. Çünkü, her iki disiplinin en göze çarpan ortak unsuru olan mekân kavramı, zaman kavramı ile bütüncül bir ilişki içindedir. Aslında, mekân ve zamanın iki ayrı kavram gibi var olmasından öte, mekân-zaman olgusu vardır. Mimarlık, mekân düzenleme işi olduğu için, zamanla etkileşmesi kaçınılmazdır. Bir mimari eser, geçmişe ya da geleceğe yönelik tasarlanırsa bile, yapılandırdırıldığı zamanın imzasını taşır. Bu sebeptendir ki, mimari akımlar, zamanla ve zamanın değiştirdikleri ve dönüştürdüklerine göre eskir ve yenileri ortaya çıkar. Sinemada ise, her filmin senaryosunun karşılık geldiği bir zamansal dönem vardır. Bir film, tarihin şahitlik ettiği, şimdiki zamanı, milattan önceki dönemi, Dünya Savaşlarını ya da Rönesans

Dönemi’ni kesit seçebilir ve gerçek zamana ait sahneler üretmiş olur. Filmdeki zaman ve replikler arası tutarlılık, gerçek zamanda şarttır.

Kurgusal zaman, sinematografik teknikler aracılığıyla, zamanın hızlandırılıp ya da geri sarılarak, gerçek hayattan farklılaştırılmasıdır. Bilimkurgu filmlerinde olduğu gibi tanımsız zaman dilimlerini konu alan filmler ise, hayali zamana aittir. Tarkovski (2007), su gibi akıp giden zaman kavramının, sinemada tüm boyutlarıyla (geçmiş zaman, şimdiki zaman, gelecek zaman) izlenebilir olduğuna değinir ve, bu boyutsallığı ‘zaman içinde zaman’ olarak tarifler. Bu çoklu-boyutun sadece sinemada yaşanabilir olduğunu vurgulayarak, hareketin zaman ile kaydedilmesi ve yönetmenin mekân, zaman, hareket gibi zaten özünde güçlü kavramların üzerine bir de kendi yaratıcılığını ve hakimiyetini ekleyerek, sınırlandırılmaz gücün yani sinemanın ortaya çıktığını iddia eder (Tarkovski, 2007). Sinema bağlamında zaman, normal hayata nazaran daha esnek ve sınırsız özellikleriyle öne çıkar.

2.2.1.3 Hareket

Hareket, mimarlık ve sinemanın ortaklaştığı bir diğer kavram olarak karşımıza çıkar. Mimari bağlamda mekânın içinde ya da mekânlar arasında bedensel olarak var olarak ve hareket ederek mekânsal deneyimini gerçekleştirir. Böylece, hareket-beden-mekân ilişkisi tanımlanmış olur (Adiloğlu, 2005). Kendi içinde hareket içeren mekânın tasarlanması aşamasında, bedenin hareketleri, işlev, estetik ve çevresel etmenler gibi faktörler dikkate alınır. İçinde yaşadığımız kentlerde yollar, sokaklar, köprüler bireysel hareketi olanaklı kılar. Mekân içerisinde ise, rampa, merdiven, asansör ve koridorlar ile bir yerden bir yere ulaşım sağlanır. Mekânın sirkülasyonu, mekânsal kurgunun bir parçasıdır ve hareket dinamiklerine göre planlanır. Jean Nouvel ve Le Corbusier gibi mimarlara göre mekân, sinemada olduğu gibi zaman ve hareket boyutunda var olur (Kale, 2004).

Öte yandan, sinema perspektifinden hareket kavramına bakacak olursak, her film hareketle birleştirilmiş imajlar bütünüdür. Bir çekimden diğerine geçiş yapılması sinemanın doğal yapısını oluşturduğu gibi, sadece filme özgü bir hareket de sağlamış olur (Adiloğlu, 2005). Panofsky’ye göre, mekânın içinde sadece bedenler değil, aynı zamanda çekimlerin kesilmesi, montajlanması, yaklaşma, odaklama, geri dönme gibi kameraya özgü özelliklerle, sinemasal mekân da hareket etmektedir (Adiloğlu, 2005). Deleuze, “Cinema 1: Movement-Image (Hareket-İmge, 1986)” ve “Cinema

2: Time Image (Zaman İmge, 1985)’’ adlı kitaplarında, hareket ve zamanın mekânsal birlikteliğinin sinemanın temelini oluşturduğunu ortaya koyar. Ulus Baker (2011), sinemasal kavramları tartıştığı ‘‘Beyin Ekran’’ adlı kitabında Deleuze’e referans verir:

Deleuze’e göre sinema, hareketi herhangi anın, yani eşit aralıklı ve süreklilik izlenimi yaratmak üzere seçilmiş anların bir işlevi olarak yeniden üreten sisteme verdiğimiz addır...Bu çerçeve içinde ele alındığında, ayrıcalıklı anlar teorisi şöyle bir sonuca varıyor: Hareket, öncelikle sinemada, ‘‘mekânda bir yer değiştirmedir...ama bir bütünün parçaları mekânda yer değiştirdiklerinde o bütün de niteliksel bir değişime uğrayacaktır...’’ Demek ki sinemada ekranda beliren bir bütünlük her defasında niteliksel bir dönüşüme uğramaksızın alt parçalara bölünemez (s.144-145).

Deleuze (1986), hareket imgesini felsefî açıdan irdeleyerek, düşünceyle imge arasındaki bağın etkileşimi sonucu, zihinsel göstergelerin ortaya çıktığını ve hareket-zaman birlikteliğinin, film imgelerinde zihinsel haritalar oluşturduğunu öne sürer. Bu noktada Roth’un tanımladığı, zihinsel haritalarla oluşan kavramsal mekânın, sinemasal mekânın ta kendisi olduğunu tekrar gündeme getirmek gerekir.

Hem mimari hem de sinemasal mekân, zaman katalizörünün ve hareketin birlikteliğiyle, korku, umut, hayal gibi çeşitli duygular ile; anlam, değer gibi çeşitli kavramların zihinsel mekânda algıyla bütünleşmesini sağlar ve böylece, her iki disiplinin de arakesitinde olan, mekânsal deneyim gerçekleşir. İnsan, mekânı, zaman içinde ve duyuları aracılığıyla hareket ederek algılar ve böylelikle mekânsal algı sağlanmış olur. Deneyimleme hâlleri, sınırsız tepkileşimlere açılarak zihinsel mekânda kendini bulur.

2.2.1.4 Kompozisyon

Kompozisyon, genel anlamda, ayrı ayrı parçaları bir araya getirerek bir bütün oluşturma işidir (Url 4). Şenyapılı (1998), ‘‘Sinema ve Tasarım’’ adlı kitabında, bütünselliği tanımlamak için Aziz Nesin’in görüşlerine yer verir. Nesin’e göre bütünsellik, ‘‘Birtakım parçaların kendi aralarında belli bir anlamlılık içererek ve belirli bir anlamsal işlevsel amaca yönelik olarak birleşmeleri, ya da bütünleşmeleridir’’ (s.63). Kompozisyon, bütün sanat dallarında ve mimarlık gibi tasarım amacı güden tüm disiplinlerde, temel ilkelerden biri olarak literatürde yerini almıştır.

Munro (1970), “Form and Style in the Arts” adlı kitabında kompozisyon türlerini *faydacıl (utilitarian), temsili (representational), açıklayıcı (expository) ve tematik (thematic)* olmak üzere dört alt-başlık olarak gruplandırmıştır. Bu noktada, herhangi bir sanat ürününün tek bir kompozisyon türüne ait olmadığını ve bu gruplandırmaların birbirlerinden keskin bir biçimde ayrıışmadığına dikkat çekmek gerekmektedir.

Faydacıl kompozisyon, “işlev” içeriklidir, fakat bu işlevle âlâkâlandırılma hâli ‘estetikten yoksun bırakılmak’ anlamına gelmek zorunda değildir (Munro, 1970). Sadece, faydacıl kompozisyon, “işlevsiz” olanla ilgilenmez. Mimarlık ve iç mimarlık disiplinlerinin temel görevlerinden birinin, işlev ve ergonomi yaratmak olması sebebiyle, mimari ürünlerde faydacıl kompozisyon öne çıkmaktadır. Sinemada faydacıl kompozisyona, pazarlama amacına yönelik reklam filmleri örnek gösterilebilir.

Mimetik ya da sembolik olarak iletilen *temsili kompozisyon* ise, disipline özgü semboller ya da işaretler aracılığıyla, konu hakkında bilgi sahibi kişiler tarafından kavranabilen kompozisyon türüdür (Munro, 1970). Plan, kesit gibi teknik çizimler, mimarlık-iç mimarlık disiplininden gelen bireylerin anlamlandırabileceği, mimari mekânın temsilleridir. Bu temsillerin bir araya gelişı de temsili kompozisyon ortaya koyar. Örneğin, dini sistemlerin temsillerinde, mekânlar adeta inanç sistemlerinin temsillerine dönüşürler. Bu bağlamda camiler, kiliseler ve sinagoglar; üç ayrı dini sembolize eden mekânsal temsillerdir. Kuşkusuz, günlük hayatın anlatısından, kurmaca yahut kavramsal düzeydeki bir anlatıya kadar, farklı içerik ve yöntemle oluşturulan filmler de sinematografik bir temsil ortaya koyarlar.

Açıklayıcı kompozisyon ise, karşıdakini bilgilendirmeyi, gerekli açıklamayı sunmayı hedefler. Üç boyulu modelleme çalışmaları ve maket, mimari eserin açıklamasını görünür kılar. Sinema açısından değerlendirdiğimizde ise, belgesel filmlerin bu grupta yer aldığı gözlenir.

Tematik kompozisyon ise, seçili tema etrafında örgütlenmiş esere ait bir ifadedir. Bu kapsamda söz gelimi bir lokanta tasarımı, retro temalı; bir mağaza vitrini, yılbaşı temalı ya da benzer şekilde bir film, dönem temalı olabilir.

Tüm bu kompozisyon türleri çerçevesinde düşündüğümüzde, kompozisyon olgusunu mekân ve sinematografi bağlamında başarılı biçimde yorumlayan Alfred Hitchcock

dikkat çeken bir yönetmendir. Derinlemesine mimari izler barındıran ve filmlerinde mimari kompozisyon temalı sinemasal mekân kompozisyonları yaratan Hitchcock, Psycho (1960) filmindeki gotik tarzdaki evin ve yatay modelin, “kasıtlı bir şekilde” mimari bir kompozisyon oluşturduğunu ve bu tarzdaki bir mimarının, kurgunun dilini oluşturmasını sağladığını, “Kesinlikle bu bir kompozisyon: bir dik blok ve bir yatay blok” sözleriyle ifade eder (Url 5) (Şekil 2.3). Böylelikle Hitchcock, salt sinema açısından kompozisyona bakacak olsak dahi, mimari kompozisyonun da film için ne denli önemli olduğunu açıklamaktadır.



Şekil 2.3: Psycho, Alfred Hitchcock, 1960, evin dıştan görünüşü.
(http://www.retroweb.com/universal_psycho.html)

2.2.1.5 Kurgu ve senaryo

Sinemada kurgu, bir filmin yapım süreci boyunca elde edilen görüntülerinin, senaryo ve metine bağlı kalarak, bir anlatım ifade etmek amacıyla düzenlenmesi olarak tanımlanır (Küçükdoğan, 2014). Filmin ham maddesi olan görüntüler ile, göstermek istedikleri anlatıyı belirleyen ve böylece filme yön veren kurgunun temel işlevlerini; anlatımı düzenlemek, uygun görüntüleri seçmek ve yerleştirmek, sahneler arasındaki akıcı ritmi var etmek olarak sıralamak mümkündür (Küçükdoğan, 2014).

Eisenstein’ın kuramında kurgu, izleyicide derinden ve değişik psikolojik etkiler bırakmayı ve şok etkisi uyandırmayı amaçlar (Eisenstein, 1984). Bu sebeptendir ki, Eisenstein’ın filmlerinde, duyumsal bağlamda, izleyici doruk noktasına ulaşır. Mimarlıkta ise kurgu, tasarımın işlevi, içeriği, mekân örgütlenmesi, mimari ürünü oluşturan tasarım elemanlarının bir araya geliş şekilleri gibi hususların tutarlılık

içinde buluşması sürecidir. Mekânsal kurgunun, mimari ürünle uyumlu olması, sonucun başarılı ve okunaklı olmasını sağlar.

Şenyapılı (1998)'ya göre, “Sinemada (ya da bir filmde) bütünselliği sağlamayı, sağlam, eksiksiz, başarılı bir tasarım elde etmeyi olanaklı kılan ilk araç senaryodur” (s.65). Senaryo, karakterler, mekân ve olay zincirleri arasındaki ilişkilenenin akışını gösteren yazılı metindir, ve film bir nevi senaryonun perde üzerindeki temsilini tariflemektedir. Mimarlık ve iç mimarlıkta senaryo, kişiler, aktivite, zaman, yer ve işlev bağlamında kurgulanırken; sinemada ise, karakterler, olay ya da durum, zaman ve yer bağlamında kurgulanır. Senaryonun en temel ögesi ise temadır (Şenyapılı, 1998).

2.2.1.6 Işık

Sinema ve mimarlığın arakesitinde olan bir diğer kavram ise ışıktır. Işık, aydınlık ve karanlığı tanımlayan, görüntüleri görebilmemizi, mekânları algılayabilmemizi sağlayan, varoluşumuzun temelini oluşturan bir kavramdır (Özön, 1956). Sinemada ışığı tanımlayan Özön (1956), ışığın iki çeşit etkimesi (tesir) olduğuna değinir. İlki, ışığın eşyanın görünüşünü değiştirmesiyle ilgili olan *nesnel* bir etkimedir (Özön, 1956). İkincisi ise, psikolojik ve ruhsal faktörlerin ön plana çıktığı *özel* etkimedir (Özön, 1956). Örneğin, özel bir etkiye olarak, açık, aydınlık ve güneşli havalar, neşe, umut gibi pozitif duyguları çağrıştırırken; kapalı, karanlık, yağmurlu ve karlı havalar, ümitsizlik, kasvet gibi negatif etkiler uyandırır.

Işık, aydınlığı tanımlarken, aynı zamanda nesnelerin algılanabilir olmasını tanımlayan karanlığı, yani gölgeyi de tariflemektedir. Gölge ise, sinemada dramatik bir öge olarak kullanılabilir. Işığın yönü ve şiddeti gibi teknik özellikleri manipüle edilerek nesneleri farklı algılatmak mümkündür. Örneğin, boyutları küçük bir obje, karakter ya da nesne, ışığın yön ve şiddetinin modifiye edilmesiyle büyütüldüğünde, ögeler daha yabani ve korkunç görüntüler sergileyebilirler (Özön, 1956). Belirginleşmeyen, karanlık, var olanı göstermeyen görüntüleri, izleyicinin hayal gücü otomatik olarak tamamlar. Korku filmlerinde sıkça karşılaştığımız, loş, sisli, yağmurlu, gök gürültülü, karanlık sahneler, ışığın sağladığı atmosferik etkiler sayesinde oluşur ve izleyicinin zihnini, gerilim dolu mekânsal imgelerle işgal eder.

Mimari bağlamda ışık, tıpkı sinemada olduğu gibi, hem işlevsel olarak, hem de atmosfer yaratmak için kullanılan, tasarımcının en büyük yardımcılarında biridir.

Doğal ve yapay ışık, dramatize edilerek, mekânlar arası hareketi güçlendiren, ilüzyonik görüntülere dönüşebilen, mekân uzantısı izlenimi veren atmosferler yaratabilir. Le Corbusier, Louis Kahn, Tadao Ando gibi mimarlar, mekânsal kurguyu ve söylemi kuvvetli kılmak adına ışığın dinamizminden faydalanırlar (Şekil 2.4, Şekil 2.5). Söz gelimi Kahn, doğal ışığın önemine vurgu yaparken, doğal ışık almayan hiçbir mekânın, mimari mekân olarak kabul edilemeyeceğine değinir (Soygeniş, 2006'ta atıfta bulunulduğu gibi).



Şekil 2.4: Mimarlıkta ışık, Notre Dame du Haut, Le Corbusier, 1955, Fransa.



Şekil 2.5 : Mimarlıkta ışık, Church of the Light, Tadao Ando, 1989, Japonya.
(<http://www.architravel.com/architravel/building/church-of-the-light/>)

2.2.2 Sinemanın mimari mekân kavramına etkileri

Mimarlık ve sinemanın kullandığı ortak kavramların yanı sıra, her bir disiplinin kendi içinde geliştirdiği ve o disipline özgü kavram ve yöntemlerin de zaman içerisinde disiplinler arasında takas edildiği gözlenir. Dolayısıyla, bu alt-bölümde, sinematografik terimlerden *kadraj*, *sekans* ve *montaj*ın mimari mekân tasarımına olan katkıları, çeşitli mimari ürün örnekleri üzerinden tartışılacaktır.

Kuşkusuz, sinema, hem mimarların mekânsal görüşünü geliştirmesi, hem de toplumun mimarlığı özümsemesi ve kavrayabilmesi bağlamında derin etkiler

barındıran bir disiplindir. Pallasmaa (2001)'nın da belirttiği gibi birçok tasarım okulunda mimarlık eğitimi, keşfe daha açık, duyarlı ve nitelikli mimarlar yaratmak adına, sinema ile ilişkilendirilmeye başlamıştır. *Sinematik ambiyans, teatral efekt, tematik kurgu* gibi sinemaya ait ifadelerin, mimari eserleri nitelemek amacıyla kullanılıyor olması, sinemanın mimari mekân kavrayışını etkilediğini kanıtlar. Bu noktada Le Corbusier, Bernard Tschumi, Rem Koolhaas, Coop Himmelb(l)au ve Jean Nouvel gibi çok sayıda mimarın mekânsal yaklaşımlarında, sinemanın önemini vurguladıkları ve mimarlık-sinema sentezini projelerinde uyguladıkları gözlenir.

2.2.2.1 Kadraj

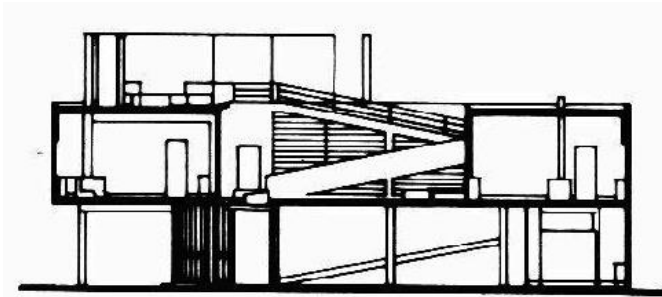
Sinematografik terimlerden biri olan *kadraj* kavramı, Latince “dörtlemek” ya da bir sinemacı hareketi olan “kare yapmak” anlamına, Fransızcada ise “çerçevelemek” anlamına gelmektedir (Url 6). Fotoğrafçılıkta ise, kadrajlama, kağıt üzerinde istenen baskıyı elde etmek için yani tasarım kaygısıyla yapılır. Şenyapılı (1998)'ya göre, fotoğrafçılıkta olduğu gibi sinema için de tasarım kaygısı kadrajlamada geçerlidir. Üstelik, fotoğrafçılıktaki sabit kadrajın üzerine sinema hareket ekleyerek, dinamik imajlar yaratma uğraşıyla ilgilenmektedir. Kadraj, çekimin her bir anını temsil eder. Her ne kadar, tekil olarak bakıldığında süreksiz bir yapı ortaya koysa da, her bir kadraj kendi fiziksel sınırlarının ötesinde diğer kadrajlarla çoklu bir ilişki içindedir. Dolayısıyla, kadrajlar “karıştırılarak, birbirlerine yedirilerek, kesilerek, yan yana durdurularak (juxtaposition) ya da üst üste bindirilerek (superposition)”, yeni üretim potansiyelleri tanır (Örs, 2001). Tschumi (1994), sinemada olduğu gibi mimarlığın da kadraj kadraj incelenebileceğinin üzerinde durur ve alt-katmanların oluşturduğu bu bütüncül mekân anlatımına vurgu yapar.

Kadraj, bir yandan mekânsal kavramların sınırını belirlerken, diğer yandan da içerideki ve dışarıdakini tanımlı hâle getirir (Şenyapılı, 1998). Bir mimari mekânda mimar, gözlemcinin kadrajını belirlerken, sinemada yönetmen film ekibiyle birlikte kadrajı belirler, seyircinin gözünün mekânsal sınırlarını çizer. Dolayısıyla, sinemada *kadraj içi* ve *kadraj dışı* kavramları oluşur (Şenyapılı, 1998). Böylelikle, yalnızca kadraj olgusu bile sinemasal mekânı tariflemeye başlar. Yaşayan mekânın birimleri olarak bir yandan kadraj içini ekrana getirirken, diğer yandan da kadraj dışıyla ilgili ipuçları verir; kurgusal akışın gösterilmeyen imajlar üzerinden de hissedilmesini sağlar. Kısaca, kadraj içi ve dışı kavramları her ne kadar somut (tangible) olarak birbirinden ayrı olsa da, seyircinin zihninde beliren imgeler bütünlüğünün ışığında,

soyut (intangible) olarak söz konusu ayırım hissedilmeyebilir. Özetle, seyirci için adeta görünen ve hayali olmak üzere iki kadraj vardır (Şenyapılı, 1998).

Öte yandan, mimari tasarımlarında, hareket, sekans ve kadraj gibi sinematografik kavramları sentezleyen Le Corbusier, gözlemcinin mekân içindeki hareketiyle sağlanan imgelerin bir araya gelmesiyle oluşan, sinematik mekânlar ortaya koyar (Kale, 2004). Görme ve gözlemelemleri, tasarımlarında temel prensip olarak benimseyen Le Corbusier'in, kadrajlama tekniğini uygulamasının nedeni, gözlemciyi mekânda göstermek istediği ya da görünmesini istediği şeye yönlendirme amacından kaynaklanır (Kale, 2004). Le Corbusier, mekân ve zaman eşgüdümünde devinen mimarlığı, bir *eylem* olarak algılatma güdüsü duyar ve mekânı, kamera gibi bir makineye dönüştürerek dünyayı görme fikrini benimser. Colomina (1996)'nın ifadesine göre "Le Corbusier'e göre barınmak, kamerada barınmaktır" (s. 323).

Örneğin, Villa Savoye'de noktasal perspektife bağlı, tek bir bakış açısına saplanıp kalmaktan öte, hareketle bütünleşik bir anlayışla karşılaşılır. Hareketin en önemli tasarım girdisi olarak kurgulandığı Villa Savoye, *dizilim* hâlinde ilerleyen sinematik mekânlardan oluşur. Bu yaklaşım aynı zamanda sekansın da kaçınılmaz olarak kadraj, hareket ve algıyla olan etkileşimini ifade eder. Le Corbusier'in bu yaklaşımı, iç ve dış ilişkisi bağlamında, ayrışmadan ziyade *sentez* örneği teşkil eder. Hareketin ilk mimari örneklerinden olan rampanın uygulanışı ve *le promenade architecturale* mimari kurgusu, sürekli dolanım hâlindeki bakışı teşvik eder. Özellikle, açık plan tasarımı ile, boylu boyunca devam eden şerit hâlindeki pencereler, hareketi oluşturan rampa, rampanın bağlandığı teras gibi mimari öğelerin akışkan kurgusu, farklı deneyim alanları sunarak sinematik enstantaneler ortaya koyar (Şekil 2.6, 2.7).



Şekil 2.6: Villa Savoye, Le Corbusier, 1931, Fransa, kesit, Le promenade architecturale, hareketi ve hareket-imgelem ilişkisini vurgulayan rampa tasarımı. (<http://villasavoyeblog.tumblr.com/>)



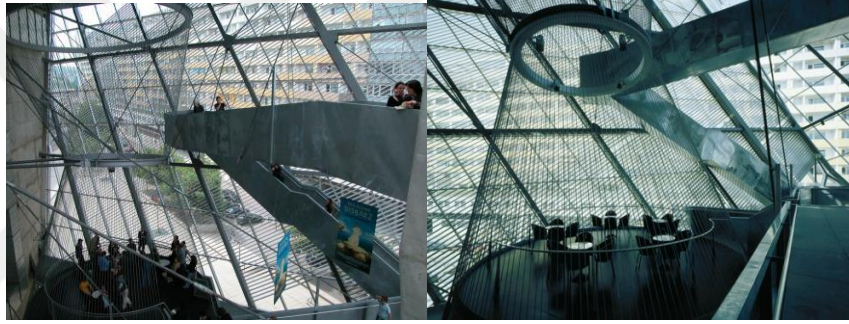
Şekil 2.7: Villa Savoye, Le Corbusier, 1931, Fransa, teras ve dış görünüş.
(http://www.archdaily.com/84524/ad-classics-villa-savoye-le-corbusier/villa-savoye_3/)

2.2.2.2 Sekans

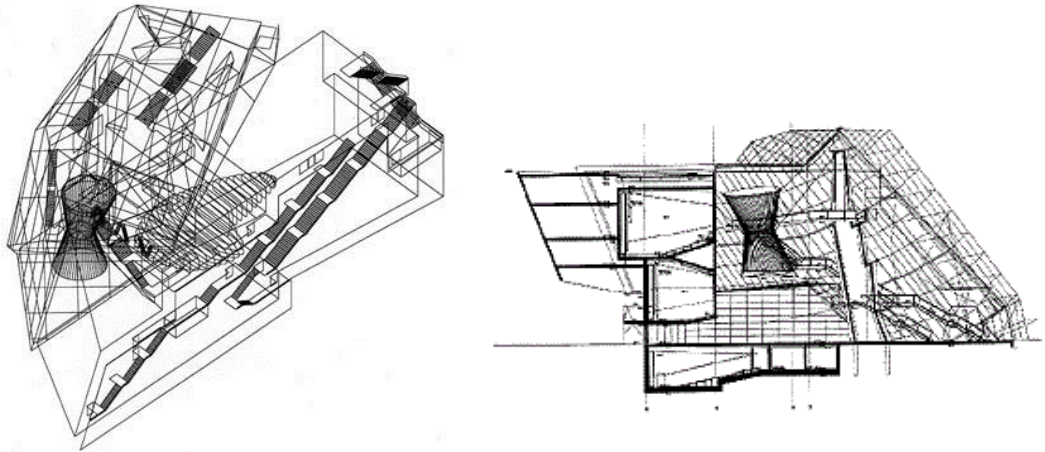
Sinematografik terimlerden bir diğeri olan *sekans* ise, köken olarak Fransızca “sequence” kelimesine dayanır ve “arka arkaya gelen şeyler, dizi, dizilim” anlamlarına gelir (Url 7). En temel ifadesiyle sekans, hareketin sinemadaki karşılığıdır (Eisenstein, 1984). Art arda sıralanmış ifadelerin sentezlendiği bütün resim ise, sekansın ürünüdür. Sekans bağlamında değerlendirildiğinde mekân, bir dizi objenin bir şekilde sıralanmış hâlidir ve olası dizilim kombinasyonlarından her biri ayrı bir deneyime, algısal neticeye tekabül eder. Dolayısıyla, yenilikçi etkileşimler yaratma, tekrar tekrar var olma ve mekân deneyimini bilinçli bir şekilde şekillendirme amacı güden mimarlık, sürekli devinen, zamanla değişen, hareketle üreyen sekansı, sentezleme çabasıdır.

Tschumi (1994), yöntemsel olarak mimarlığa adapte edilen sekansı, *mekânsal* ve *programatik* olarak iki gruba ayırmaktadır. Her iki grup da, kendi süreçlerini belirleyen çerçevelerden oluşur; kendi içlerinde dağınık ve birbirinden bağımsız bir tutum sergiler ve kendi çerçevelerinin dizilimleriyle ilişkili olarak farklı dinamiklere sahip olurlar (Tschumi, 1994). Öte yandan, Örs (2001)’ün temelde bir sonraki bölümde ele alınan montaj başlığı altında tartışılan, Tschumi’nin daha üst ölçekten bakan mekânsal ve programatik dizilim algısı ile, Eisenstein’in hareket eksenli imgesel dizilimle sentezlenen algısı, sekans kavramının kurgusal ve deneyimsel diyalektiğini tanımlar. Yine bu diyalektik ilişkiyi destekler nitelikte, sekans kavramını, hareketle örtüşen bir kavram olarak tanımlayan mimar Jean Nouvel ise, mimari anlamda ortaya çıkan mekân olgusunu, salt kütlesel ve bir araya gelen imgelerin oluşturduğu durağan bir kompozisyonla ziyade, hareketle güncellenen, dinamik sekanslar dizisi olarak görür (Morgan, 1998).

Bu bağlamda değerlendirdiğimizde, Coop Himmelb(l)au grubunun tasarladığı, Dresden'deki UFA Sinema Merkezi, devingen ve sanki canlıymışçasına hareketi duyumsatan, şeffaf ve opak katmanların birlikteliğini barındıran yapısıyla, sinematografi-mimarlık alışverişini gözler önüne seren bir örnektir. Bu kapsamda, iç boşluğun örüntüsü hâline gelmiş rampaların hareketi, mimari mekândaki sekansiyel kurguyu oluşturur. Hem gözlemcinin hareketi, hem de bir sonraki bölümde daha detaylı tartışılacak olan montaj tekniğinin üst üste örtüştürülmesiyle yaratılan hareketli imgeler, birbirinden kopuk ve bağımsız davranmayan, daha muğlak ve bulanık imge dizilimleri meydana getirirler (Şekil 2.8, 2.9, 2.10). Böylece bütün yapı, dinamik sekansların bütüncül yaklaşımıyla var olur. Tschumi'nin tasarım anlayışına göre, insan gözüyle ilişkilendirilmiş olan hareket, Coop Himmelb(l)au ekibince farklı devinimlerin *üst üste örtüşmesi* olarak yorumlanmıştır (Örs, 2001).



Şekil 2.8: UFA Sinema Merkezi, Coop Himmelb(l)au, 1998, Almanya, iç mekân.
(<http://www.arcspace.com/features/coop-himmelblau/ufo-cinema-center/>)



Şekil 2.9: UFA Sinema Merkezi, Coop Himmelb(l)au, 1998, Almanya, hareketi temsil eden rampanın dinamik etkisi, aksonometrik ve kesit çizimi.
(<http://www.arcspace.com/features/coop-himmelblau/ufo-cinema-center/>)



Şekil 2.10: UFA Sinema Merkezi, 1998, Almanya, Coop Himmelb(l)au, dış görünüş.
(<http://www.arcspace.com/features/coop-himmelblau/ufa-cinema-center/>)

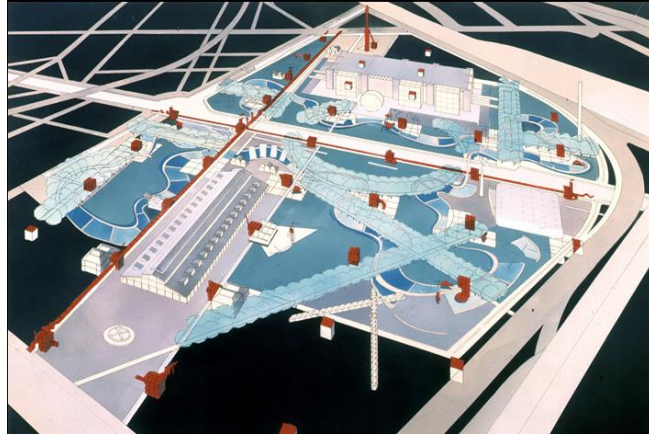
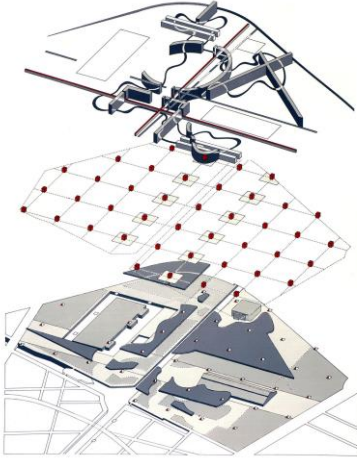
2.2.2.3 Montaj

Sinematografik olgulardan bir diğeri olan *montaj* ise, Deleuze (1989)'ün de ifade ettiği gibi, hareketi sabit bir bakış açısından kurtararak, elde edilen yeni görüntülerle, farklı bütünselliklerin yakalanabileceği hareketler topluluğunu oluşturan bir tekniktir. Montajla, yeni düşünce çeşitliliklerinin yaratılmasının yanı sıra, izleyici de kendi düşüncesini yeniden üretme şansı bulur. Şüphesiz Eisenstein, montaj tekniğindeki bu düşünsel katmanları en iyi işleyen yönetmenlerden biri olarak değerlendirilir.

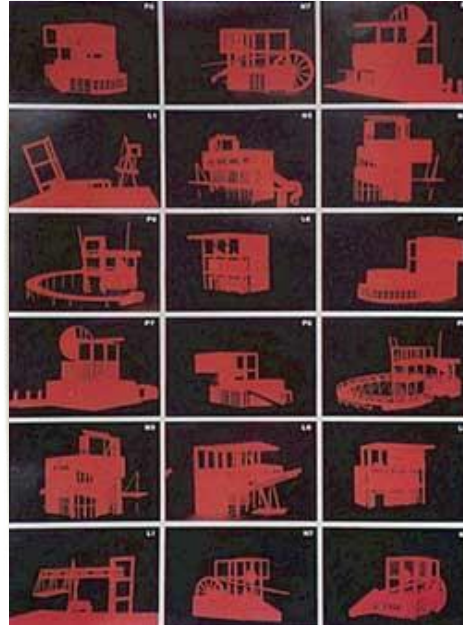
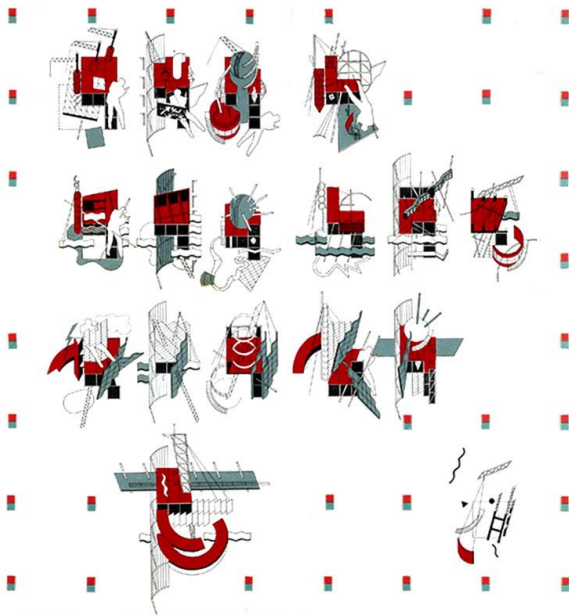
Mimarlık eğitimi de almış olan, ilk sinema teorisyenlerinden Eisenstein (1938), “Montage and Architecture (Montaj ve Mimarlık)” isimli makalesinde, montajın sinemanın dördüncü boyutunu oluşturduğunu belirtir. Mimari temsillerdeki ifadedelerde çoğu zaman zorlukla aktarılan zamansallık olgusu; kuşkusuz sinemadaki en önemli boyutlardan biri olarak karşımıza çıkar. Sinema, zamansallığı montaj tekniği ile yaratır. Mimarlık da, sinemanın sağladığı bu elverişli olanaklardan faydalanarak, kendi temsillerinde hem anlam oluşturur, hem de zamansallık yaratmış olur. Şüphesiz, zaman ve hareket birlikteliğinde montajlanan imajlar, objektif değerlerinin yanı sıra, görünenin ötesini hissettiren, çağrışımı arttıran, kavramsal çeşitliliği zenginleştiren subjektif değerler de taşırlar. Hareketin sağladığı katmanlaşmayı pekiştiren montaj, gerek mimari ürünlere, gerekse filmlere süreklilik kazandırdığı gibi, üretimin öznel değerlerini de kuvvetli kılar. Eisenstein (1938)'e göre, montaj yapmanın iki yolu vardır. Bunlardan birincisi, seyircinin sabit olduğu, bir süreci takip ettiği, ve seyircinin önünden görüntünün aktığı sinemasal yol; ikincisi ise, seyircinin hareketli olduğu, görüntünün seyircinin arasında hareket ettiği ve

kendi duygularıyla analiz ettiđi mimari yoldur. Eseri oluřturan anlam paralarını ya da imajları, katman katman bir araya getiren montaj, her bir paranın veya imajın sahip olduđu tekil anlamın zerine, yeni anlamlarlar eklemektedir. te yandan, mimarlık disiplininde, boř bir alan tasarlanırken, sz konusu alanı oluřturacak geler, sistematik bir biimde dzenlendiđi iin, gelerin tekil ifřalarından te, btnsel iliřkileri nem kazanır. Dolayısıyla, bahsi geen katmanlařma ve btnsellik ilkelerini kullanarak anlam yaratan montaj, mimarlıkta da karřımıza ıkan bir kavramdır. Vidler (2000), Eisenstein’in mimarlıkta montaj ile ilgili grřlerine yer verdiđi “Warped Space: Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture” adlı kitabında, sinemaya paralel olarak, mimari tasarımda da karřılık bulan montaj tekniđinin, ritim oluřturmak adına gelerin armonik bir strktr yaratması aısından benzer řekilde karřılık bulduđuna dikkat eker.

Bernard Tschumi’nin, “Parc De La Villette” projesi, sinematografik retim tekniklerinin, mimari retimlerde kullanılması bađlamında, karřımıza ıkan en iyi rneklerden biridir. Tschumi, *montaj*, *sekans* ve *hareket* kavramlarını *st ste bindirme* (superimposition), *yan yana koyma* (juxtaposition) teknikleriyle birleřtirerek uyguladıđı, Parc De La Villette projesinde, nokta, izgi ve yzey (folieleri belirleyen katmanlar) olarak tasniflediđi  meknsal bileřen zerinden tasarıma aktarır (řekil 2.11 2.12). Bu katmanların bir araya geliř řekilleri, eřitli meknlar retir ve her řey olduđu gibi grlmemektedir (rs, 2001). Arkitektonik bir proje olarak kabul edilen Park’ın folieleri, gridal bir sistem zerine yerleřtirilmiřtir. Proje kapsamında, her bir folie, restoran, oturma alanı, oyun alanı gibi ayrı bir iřlev ve deneyime referans verir (řekil 2.13). Yan yana duran noktalar, noktasal etkinliđi, hareketi temsil eden izgiler, izgisel etkinliđi; yzeyler ise yayılımcı dzlemsel etkinliđi ierirler (rs, 2001). Tschumi’nin montaj anlayıřı, anlık ifadesi (bir nceki alt-blmde ifade edildiđi gibi sekansın meknsal ifadesi) ve sistemler arası iliřki (sekansın programatik ifadesi) bađlamında diyalektik bir iletiřim yaratmadıđından dolayı, btncl bir montaj anlayıřına sahip olan Eisenstein yaklařımından farklılařır (rs, 2001).



Şekil 2.11: Parc de La Villette, Bernard Tschumi, 1987, Fransa Katmanlar, montaj. şeması ve üst üste örtüşmeler (<http://www.tschumi.com/projects/3/>)



Şekil 2.12: Parc de La Villette, Bernard Tschumi, 1987, Fransa, yan yana duran folieler. (<http://www.tschumi.com/projects/3/>)



Şekil 2.13: Parc de La Villette, Bernard Tschumi, 1987, Fransa.
(<http://www.tschumi.com/projects/3/>)

Öte yandan, sinematografik tekniklerin mimarlıktaki gündelik uygulamalarının yanı sıra, sinema aynı zamanda mimari ütopyaları kendi sanal evreninde görünür kılar ve mimarlık için deneysel bir tür ortam oluşturur. Bunuel (1996), bu etkileşimi, mimarın bir şekilde set tasarımcısının yerini alacağını ve anlatılmak istenip de somutlaştırılamayan kurguların ya da mimarlığın erişemeyeceği mekânsal üretimlerin, sinemayı bir tercüman olarak kullanılarak yaşatabileceğini vurgulayarak ifade eder. Özellikle bilimkurgu türünde karşımıza çıkan, daha önce hiç görülmemiş kent temaları, futurist mekân, mobilya ve dekor tasarımları, sinemanın gelişen teknolojiyi yapıcı kullanımı sayesinde izleyiciye sunulmaktadır. Geçmişten aldığı bilgi birikimi ve ilhamla, geleceğe dair olası imgeler sunan sinema, toplumsal ve kültürel gidişatın değişken sürecini ifade etme şansını yakalayarak, mimari gelişimlere katkıda bulunmaktadır.

2.2.3 Mimarlığın sinemasal mekân kavramına etkileri

Kuşkusuz, sinemanın kendine has yöntem ve tekniklerinin mimari mekân üretiminde de kaçınılmaz olarak kullanılması gibi, eşgüdümlü gelişmelerle mimarlığın da giderek artan bilgi kapasitesi ve üretken potansiyeli neticesinde sinemasal mekân tasarımını etkilediği gözlenir. Eisenstein (1938), mimarlığı sinemanın atası olarak tanımlarken, destekleyici bir yaklaşımla, Neumann (1996) da hava şartları, sözleşmeler, hukuki yaptırımlar ya da uygulama teknikleri gibi sınırlamalardan bağımsız olarak, mimarların filmlerde “saf” mimarlık yapabileceğine vurgu yapar. Yönetmen Luis Bunuel ise, mimarın ebediyen set tasarımcısının yerini alacağını ve filmin, mimarların en cürekâr hayallerinin sadakatli tercümanları olacağını dile

getirir (Neumann, 1996’da atıfta bulunulduğu gibi). Hatta kimileri, kameranın aracılığıyla, sinema ve mekân arasındaki kolektif deneyimi, “mimarlığın yeniden doğuşu” olarak umut etmişlerdir (Neumann, 1996, s.8). Dolayısıyla, bu bölümde mimarlığın köklü gücünün, sinemasal mekânlar üzerinde yarattığı etki, film sahnelerinden örnekler üzerinden değerlendirmelerle geliştirilmiştir.

Şüphesiz, her film karesi bir mekânla bağlantılı olarak kurgulanır. Filmlerin büyük çoğunluğunda, mimari eserlerin, kent imajlarının yahut silüetlerinin görünmeleri ya da görünmeseler bile diğer başka mimari öğelere yer vermeleri, mimarlığın sinemasal mekân kavramıyla olan etkileşimini doğrudan tariflemektedir. Richard Ingelsoll, mimarlığın, filmin gizli öznesi olması durumunu vurgulayarak, her filmde mimarlığa ait bir şeyler görebileceğimizin altını çizer (Dear, 1994’te atıfta bulunulduğu gibi). Anthhony Vidler’e göre ise, film setlerinin inşasında mimarinin kaçınılmaz rolü, mimarların bu role girişimlerindeki istekli katılımları ve film dünyasındaki mimarlığın ışık ve gölge, ölçek ve hareket içinde yapılandırma kâbiliyeti, en başından itibaren bu iki “mekânsal sanat” arasındaki ortak kesişimi görünür kılar (İnce, 2007’de atıfta bulunulduğu gibi). Aynı şekilde Lamster (2000) da, mimarlığın ilham verici ve doğurgan karakterinin, sinemasal mekân oluşturma sürecindeki etkisi üzerinde durur ve bu durumu şöyle dile getirir: .

Film yapımcıları, yapım tasarımcıları, sanat yönetmenleri, mekân sorumluları ve yapımda emeği geçen tüm ekibin yardımıyla birlikte mimari mekânları filmin içine dahil ediyor. Mimarlık, filmdeki olaylar dizgisi ve karakterlerle ilgili bilgiyi aktaran sahneler oluştururken, filmin vermek istediği hissiyata yardımcı oluyor. Daha mütevazı bir dille, yönetmenler inşa edilmiş ya da inşa edilmemiş ortamlar hakkındaki söylemlerini hayata kavuşturmak için kameralarını kullanabiliyorlar, ya da filmlerindeki karakterlerin hayatlarından modern toplumun doğasına kadar çeşitli konular hakkında metaforik yorumlar yapmak için bu ortamlardan faydalanabiliyorlar. Mimarlar, sadece filmlerde görünen yapıları yaratmakla kalmayıp aynı zamanda filmin gösterildiği sinema mekânlarını da yaratıyor ve film endüstrisini destekleyecek altyapıyı oluşturuyorlar (Lamster, 2000, s.2).

Filmler, yapıldığı ya da konu ettikleri döneme ilişkin değerleri ve kültürel arkeolojiyi mimarlıktan faydalanarak anlatırlar. “The Art of Watching Films” adlı kitabında, sinemasal öğelerin ilişkilendirmelerini irdeleyen Joseph M. Bogs (2006)’a göre, bir filmin görsel vitrini olan sinemasal mekân, filmin olay akışına bağlı olarak kurgulanıp, analiz edilirken, dört ana etmenin göz önünde bulundurulması gerekir (Şenyapılı, 1998’te atıfta bulunulduğu gibi).

1. *Zamanla ilgili etmenler:* Öykünün geçtiği dönem,
2. *Coğrafik etmenler:* Fiziksel mekân, arazi biçimi, iklim, nüfus yoğunluğunun görsel ve psikolojik etkileri) ve öykü kahraman(lar)ını ve davranışlarını etkileyen öteki yerel etmenleri de içeren ana (karakteristik) özellikleri,
3. *Toplumsal yapılanma ve ekonomik etmenler,*
4. *Moral etmenler:* Geleneksel, ahlaksal tavırlar ve davranış biçimleri

Mimari eserler, her dönemde, yukarıda belirtilmiş olan tüm bu etmenlere ilişkin özgün yansımalarını ortaya koyarlar. Ayrıca, mimari eserlerin, bu yansılardan türeyen din, mahremiyet, savaş, soykırım, adalet gibi sinemanın da iç içe olduğu kavramlara ait sembolik çağrışımları tarih boyunca barındırdıklarını ve hâlâ da barındırmakta olduklarını ifade etmek yerinde olacaktır. Mimarlığın, sinemasal mekân üzerindeki etkisi, tam da bu noktada önem kazanır. Mekân, sinema için metaforik bir ayna gibidir. Mimari eserler, atmosfer yaratmak adına, filmlerde kullanılmakta, böylece filmin senaryo, karakterler vb. sinema öğeleriyle birlikte tutarlılık yaratma çabası, bir ayna gibi mekân üzerinden yansıtılmaya çalışılmaktadır. Yıldırım (2009), mekânın bu yansıtıcı özelliğini şöyle açıklar:

Filmlerde yer alan kent imajları analiz edildiğinde var olan düzen ile sıkı bir hesaplaşma görülmektedir. Bu hesaplaşmanın kent imajı üzerinden gerçekleştirilmesi kaçınılmazdır. Çünkü uygarlıklar kentler üzerinden görünür hâle gelmekte, değişim ve dönüşüm izlerini kentte bırakmakta, yaşamsal sorunlar kentsel arenada ortaya çıkmaktadır (Yıldırım, 2009, s:97).

Tüm bu etkileşimler doğrultusunda, mimarlık, sinemasal mekânlarda, kentsel, dönemsel ve hatta diyagramatik temsillerle kavramsallaşarak, farklı ölçeklerle varlığını hissettirir. Örneğin, Wim Wenders'in "Der Himmel Über Berlin (1987)" adlı yapıtını incelediğimizde, Wenders'in, kent imajları üzerinden, kurguyu aktarmayı tercih ettiğini gözlemleriz (Şekil 2.14). 1980'lerin sonlarında hâlâ doğu ve batı olarak ayrılan Berlin'de dolaşan iki meleğin yaşadıklarını konu alan filmin, sinemasal mekân ölçeğini kentsel boyutta hissederiz (Şekil 2.14). Benzer bir şekilde değerlendirebileceğimiz Nuri Bilge Ceylan'ın 2001 yapımı "Uzak" filmi, hayallerini gerçekleştirmek için kasabadan İstanbul'a taşınan Yusuf ve Yusuf'un gelişinden memnun olmayan, uzaklara gitme düşleri peşinde koşan fotoğrafçı akrabası

Mahmut’u konu alırken; filmde, kent ve taşra arasındaki kesin ayrım, kent ve kırsal peyzajına ilişkin farklı panoramik içerikli sahneler içeren mekânsal ifadelerle aktarılır (Şekil 2.15).



Şekil 2.14: Der Himmel Über Berlin (Berlin Üzerindeki Gökyüzü), Wim Wenders, 1987, kent teması. (<http://www.cukurcumatimes.com/2011/06/der-himmel-uber-berlin.html>)



Şekil 2.15: Uzak, Nuri Bilge Ceylan, 2001, kent/kasaba ayrımı. (Uzak Filminden alınmıştır)

Öte yandan, dönemsel temsillere ilişkin bir başka örnek olarak karşımıza çıkan Bernardo Bertolucci’nin yönetmenliğini yaptığı, 1987 yapımı ‘‘The Last Emperor (Son İmparator)’’ filmi, Çin hanedanı Qing’in son hakanı Puyi’nin yaşamını konu eder. Çin hükümetinin, ilk kez bu filmde, Yasak Şehir’de çekim yapılmasına izin vermesi, dikkat çeker (Şekil 2.16). Film, Uzakdoğu dönem mimarisinden faydalananak, hem konu aldığı zaman dilimini, hem de Çin’in kültürel arka planını kapsamlı bir şekilde gözler önüne serer (Şekil 2.17).



Şekil 2.16: The Last Emperor (Son İmparator), Bernardo Bertolucci, 1987.
(<http://www.dvdbeaver.com/film/dvdcompare/lastemperor.html>)



Şekil 2.17: The Last Emperor (Son İmparator), Bernardo Bertolucci, 1987.
(<http://www.listal.com/viewimage/5311687>)

Mimarinin sinemasal mekândaki en özel ölçeğini var eden *kavramsal mekân*, kuşkusuz tüm metaforik çağrışımların anlatım ve aktarımını mümkün kılar. Kavrsamsal bağlamda, mekânsal temsiliyetin metaforik karşılaşmalarını sunan ve gerçek olduğu kadar distopik göstergeler bulunduran en güçlü filmlerden biri olan Lars von Trier'in 2003 yapımı "Dogville" filmi, bu bağlamda iyi bir örnek olarak karşımıza çıkar. Dogville, benzeri görülmemiş bir yaklaşımla, mekânsızlığın da en az mekânın var oluşu kadar, mekân kavramını etkilediğini vurgulayan, mimari öğeleri minimumda tutmakla beraber, adeta bir mimari teknik çizimi anımsatan, mahalle ölçeğinde, teatral ve etkileyici bir set tasarımı ortaya koyar (Şekil 2.18).



Şekil 2.18: Dogville, Lars von Trier, 2003, minimumda tutulan mimari öğeler.
(Dogville filminden alınmıştır)

Anlatıyı biraz daha derinlemesine açacak olursak; film, insanın yaradılışını, doğasını, içgüdülerini, tepkisini, şiddetini, toplumla olan ilişkilenmelerini sert bir üslupla ortaya koyan ve toplumun konuşamadığı, konuşmaktan çekindiği ya da üzerine ölü toprak attığı çaresizlik, sıkışmışlık, toplumsal yozlaşma gibi konuları işler. Lars von Trier'in, Amerika'yı eleştirdiği ABD üçlemesinin ilk filmi olan Dogville, 1930'lar Amerika'sında mafyanın elinden kaçan Grace adlı karakterin, izole Dogville kasabasına ilticasıyla başlayan ahlaka ilişkin ahlaksızlık sendromu, filmin ana konusunu oluşturur. Kasaba, içe dönük, dış dünyayla ilişkisi yokmuşçasına bir izlenim veren, ütopyanın içindeki distopik oluşumu vurgulayan teatral sahnelerle betimlenir. Kasabaya aykırı, zengin nitelikli görüntüsüyle kasabada dışlanan Grace, kasabada tanıştığı Tom sayesinde, aslında yardıma ihtiyacı olmayan kasaba halkına yardım ederek, kabul görmeye başlar. Seviyeli ve ılıman başlayan bu iletişim, zamanla dönüşüme uğrar ve Grace'i köleliğe kadar sürükler. Erkeklerin Grace üzerindeki cinsel istismarı, kasaba halkının her konuda Grace'i suçlamaları, bütün işi Grace'in üzerine yıkmaları, zıtlık içindeki bütünleşik kurguyu ya da diğer bir ifadeyle ahlak içindeki ahlaksızlığı görünür kılar. Filmin bitiminde, kasabanın yakılması, mekânların silinişi, sınırların, çizgilerin ve duvarsızlıkların yok oluşu, masum Grace, köpek Musa ve Musa'nın kulübesi hariç geriye kalan hiçbir şeyin kalmayıışı ve tüm karakterlerin öldürülmesi de, yine mutluluk içindeki mutsuzluk zıtlığını vurgular.

Filmin giriş kısmında, kuşbakışı görüntülerle adeta mimari proje çizimlerindeki mekânsal temsili anlatan diyagramik karakterli set tasarımı, izleyicinin bütüncül algıyı kurmasını destekleyen öğelerden biri olarak karşımıza çıkar (Şekil 2.19). Kuşbakışı çekimlerin yakınlaştırılıp uzaklaştırılması, seyirciye farklı perspektifler tanıtmaktadır. Filmin başlangıç sahnelerinde aktarılan mekân temsilleri, bir kitabı okuyorken zihnimizde canlanan mekân kurguları gibi dönüşüme uğramakta ve zamanla izleyicinin adaptasyonunu sağlamaktadır. Yönetmen, filmde, bir anlatıcı karakterin de desteğiyle, yer yer seyirciyi anlatının içine alıp, yer yer dışında tutarken kurguladığı bu ikili yapıyla, anlatının sadece Grace karakterinin yaşadıklarından ibaret olmadığını; ilahi bir bakış noktasını izleyicisine hissettirerek, var olan olayların çok daha geniş ölçekte ve toplumsal nitelikte bir ahlaki çöküşe işaret ettiğini vurgulayarak, ahlak değerlerini ve ahlakın toplumsal anlamdaki içkinlik düzeyini sorgular.



Şekil 2.19: Dogville, Lars von Trier, 2003, kuşbakışı set tasarımı. (Dogville filminden alınmıştır)

Öte yandan, mevcut ahlaki düzeni, sert üslubuyla eleştiren yönetmen Trier, anlatısında metaforlardan yararlanırken, aynı zamanda set tasarımıyla da bu eleştirisini desteklemektedir. Yönetmen, ahlaka ait ahlaksızlığı, mekâna ait mekânsızlıkla özdeşleştirmektedir. Mekânsızlığı tarifleyen sınırsızlığı ise, duvarsızlık vurgusuyla yani toplumun varmış gibi yaptığı, fakat aslında apaçık ortada olan mekânlar ile tariflemektedir (Şekil 2.20). Aslan (2010, s.59), Allmer'in derlediği “Sinemekân” adlı kitapta yer alan, “Sinema Mekânı Temsil Eder” başlığı altında, Dogville’i, ‘sınırların olmadığı sınırlı bir kasaba’ olarak tanımlar.



Şekil 2.20: Dogville, Lars von Trier, 2003, duvarsız mekân kurgusu (Dogville filminden alınmıştır)

Mekânsızlığın tasviri için dahi, mekânı kullanma fikri ise, şüphesiz ironi ve paradoksları yücelten bir üsluptur. Mekânın var oluşu kadar, var olmayışının da sahip olduğu gizli güç, filmdeki set tasarımıyla bu denli açıkça karşımıza çıkmaktadır. Detaylarla kurgulanmış sürekli zıtlık durumu, karakterlerden başlayıp set tasarımına kadar yansıyan bütünsel bir organizma hâlinindedir. Filmin sinemasal mekânında, dekor ve eşya kullanımından kaçınılmış olmasına karşın, mekânsal

sınırlar tebeşirle çizilmiş, duvar kalınlıkları ve açıklıkların belirtildiği yer çizgilerinden ibaret olduğu gözlenir. Sette, her ne kadar duvar, kolon, kapı gibi mimari öğeler gerçekçi bağlamda kullanılmasa da, mekânı betimlemek için kullanılan, kimi zaman var olan, kimi zaman var olmayan simgeler, önemli göstergeler teşkil ederek, filmin çözömlenmesini sağlar. Aynı zamanda, yine karakterlerin mekânla etkileşimi sürecinde, sinemasal mekânda imgesel olarak var olmayan; dekor, köpek ve/veya diğer objeleri varmış gibi kabul ederek rol yapmaları, uzamın gerçek(siz)lik hissini daha da arttıran bir yöntem olmuştur. Dolayısıyla, bir bakıma mimarlığın mekânsızlık metaforu, sinema sayesinde böylece görünür kılınmaktadır.



3. SİNEMASAL MEKÂN KAVRAMI

Sinemanın bir diğer temel unsuru olan, zaman ve hareket içeren mekân kavramı, anlatının geçtiği mecra ya da başka bir ifadeyle; kuramsal, işlevsel ve aynı zamanda kavramsal bağlamda zamanla ilerleyen, kurgu ve ses alanlarındaki hareketi içeren bir bütündür (Adiloğlu, 2005). Walter Reimann’a göre, film sahneleri için hazırlanan mekân tasarımları birbirinden ayrılmışçasına düşünebilecek filmin birer parçası değil, esasen bütüncül yaklaşımını ortaya koyan filmin parçalarının tasarımlarıdır (Neumann, 1996’da atıfta bulunulduğu gibi). Reimann, filmi bitmiş bir mozaik esere benzetir ve sinemasal mekân tasarımını, o eserin tamamlanması için ihtiyaç duyulan mozaik taşlarından biri olarak görür (Neumann, 1996’da atıfta bulunulduğu gibi).³ Kısacası, mekân sinemanın söylemek istediklerini ifade etmek için etkili bir araçtır ve her senaryonun ifade edilebilmesi için bir mekâna ihtiyaç duyulur. “Fiziksel mekân görsel bölümlere ayrılarak yönetmenin-yapımcının isteğine göre sınırlandırılır. Böylece konuya ait mekân, filme ait perdenin sınırlarınca kuşatılır” (Adiloğlu, 2005). Senaryonun nerede geçtiği sinemasal mekânı, ne şekilde anlatıldığı kurguyu, izleyicinin gördüğü kadrajın içine giren mekânın temsiliyeti ise, mizansenini ortaya koyar. Hareketli imajların dizilimi, sinematografideki zaman kavramının vazgeçilmezliğini ortaya koyarken, zaman boyutu ise, kurgu kavramını var etmektedir. Dolayısıyla, filmlerde yaratılan sinemasal mekânlar, mizansenini belirleyerek ve kurguyu görselleştirerek, senaryonun ifşasını gerçekleştirir ve böylece izleyici tarafından filmin algılamasını sağlar.

Öte yandan, tarihsel sürece bağlı olarak, sinemasal mekân kavramı da zaman içerisinde gelişmiştir. Akyıldız (2012)’a göre, sinemasal mekânın gelişimi başlıca şu şekilde incelenebilir:

³ The designs for film scenes...are not to be seen as parts of a film, but as designs for parts of a film. They are designs for the preparation of one of the many little mosaic stones needed for the complete mosaic of the film. (Walter Reimann, Originally published as: ‘Filmarchitektur –Filmarchitekt?!’, Gebrauchsgraphik, No.6, 1924-24, p.3-13)

1. Sinema tarihinin ilk filmlerinde, filmler mekânın adını içermekteydi. Dolayısıyla mekân, ilk günden bugüne, sinemanın gelişmesinde önemli bir konuma sahiptir.
2. Hava koşulları, çekim için uygun görülen mekânın uygun olmaması ya da izin alamama durumları gibi problemler yüzünden, mevcut mekânların olduğu gibi kullanımında sıkıntılar ortaya çıkmaya başlamış ve bir film üretme platformu olan Hollywood ortaya çıkmıştır.
3. Yaşanan sıkıntıların ardından, izleyiciyi sinemadan soğutmamak adına yeni yöntemler keşfedilmeye başlanmıştır. İlk sayılabilecek ve en önemli örneklerden biri olan 1920’de çekimi gerçekleştirilen “Das Cabinet Der Dr. Caligari (Doktor Caligari’nin Muayenehanesi, 1920)” filmi ile kurmaca mekânlar gerçek anlamda üretilmeye başlanmıştır.
4. Hayal gücünün somutlaştırılmasına izin veren bu yenilikçi mekân anlayışı, Fritz Lang’ın yönetmenliğini yaptığı “Metropolis (1927)” filmi ile, kalıcı yer edinmeye başlamıştır.
5. 1927 yılından sonra sinemasal mekânların ses ve renk öğeleriyle desteklenmesi üzerine, mekân algısının zenginleştirilmesi sağlanmıştır.
6. 1970’li yıllardan itibaren ise, sinematografik teknikler, sinema hileleri ve görsel etekler etkin bir şekilde kullanılmaya başlanmış, mekân kurgusu, sinemanın karakterini değiştirmeye devam etmiştir.
7. Günümüz sinemasında ise, sanal ve gerçek mekânların, bilgisayar ortamında üretilmesiyle, gerçekçi mekân algısı izleyiciye aktarılabilmektedir. Üç boyutlu görüntü teknolojisi sunan sinema salonlarıyla, bir aşama daha ileri gidilerek, izleyicinin filme daha da dahil edilmesi gündeme gelmektedir.

Sinemasal mekân tasarımları çoğunlukla, kurguya, filmin türüne ve yönetmenin tasarım anlayışına göre oluşturulmaktadır. Bu bağlamda, Affron ve Affron (1995)’un, “Sets in Motion (Hareket Eden Setler)” adlı kitabında, filmin *çekim mekânı* (*shot space*) yani sinemasal mekânı, tasarlanış amacına göre beşe ayrılarak sınıflandırılır:

1. *Gerçeklik etkisi vermeyi amaçlayan mekân tasarımı* (*set as denotation*): Bu kategoride sinemasal mekân tasarımında amaç, zaman yer ve atmosfer

oluştururken *gerçeklik etkisi* sağlayarak, izleyicide inandırıcılık yaratmaktır. Mekânsal kimlik ve kültürel kodlar, filmle örtüşmektedir.

2. *İzleyicinin dikkatini toplayan mekân tasarımı (set as punctuation)*: İkincil ayırmada mekân, anlatıyı pekiştirici rolü ile, izleyicinin dikkatinin anlatıdaki vurguda toplanmasını sağlar.

3. *Gösterişli mekân tasarımı (set as embellishment)*: Sinemasal mekân, senaryoyu destekleyen karakterinin bir adım ötesine geçer. Zamansal ve görsel yoğunluğun arttırıldığı, görkemli dekorların bulunduğu sahnelerde yer alır. Savaş filmleri, dönem filmleri ya da kalabalık kadrosuyla dikkat çeken filmler, genelde gösterişli mekân tasarımlarına sahiptirler.

4. *Yapay mekân tasarımı (set as artifice)*: Bu tarz mekân tasarımları, gerçekte var olmayan, mimari ütopyalara temsil eden, temelde sanal kimliğiyle ön plana çıkan ve filmin kurgusunun odağı hâline gelen mekânlardır. Bilimkurgu filmlerinde, örnekleriyle sıkça karşılaşmak mümkündür.

5. *Anlatı nitelikli mekân tasarımı (set as narrative)*: Mekân, daha izoledir ve, teatral bir kurguya dayandırılır. Sinemasal mekân, adeta bir sahneymişçesine kullanılmaktadır.

Yaratılmak istenen etki, filmde film çeşitliliği gösterdiği için, sinemasal mekân tasarımları, her filmde başka içerik ve atmosferlerle karşımıza çıkar. Fakat, kuşkusuz her filmde ortak olan, iletilmek istenenlerin deneyimsel düzeyde gerçekmişçesine algılanmasını sağlamak ve inandırıcı kılmaktır. Sinemasal mekânlar, sinematografik anlatının meşruluğunu oluşturmak ve etkin kılmak için kullanılan en etkili görsel unsurlardır. Fransız mimar ve set tasarımcısı Robert Mallet-Stevens (1929)'a göre, sinemasal mekân, karakter görünmeden önce, karakterin toplum içindeki sosyal konumunu, zevklerini- zevksizliklerini, alışkanlıklarını, yaşam tarzını ve kişilik bilgilerini yansıtmak zorundadır (Neumann, 1996'da atıfta bulunduğu gibi, s.9).⁴ Böylelikle, izleyicinin filmin kendi gerçekliğine adaptasyonu sağlanmış olur. Bilimkurgu ya da fantastik filmlerde dahi, gerçek anlamda deneyimleme imkânımızın söz konusu olmadığı, var olmayan yaşantılar ya da dünyalar

⁴ Dietrich Neumann (1996), "Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner" adlı kitabında, sinema profesyonellerinin görüşlerine ve makalelerine yer verir.

tasarlanırken, filmin kendi içindeki tutarlılığından şaşmayan öğelere yer verilerek, izleyici ilüzyonik bir yaklaşımla filme dahil edilmektedir. Deneyimlenen mekân hakkındaki en ufak bir tutarsızlık şüphesi bile, izleyicinin filminden kopmasına sebep olabileceği için, sinemasal mekân tasarımlarında abartılı bir gerçekçilik kullanılmaktadır.

Sinemasal mekânın oluşturulmasındaki en önemli öğelerden biri olan *dekor* ise, filmin tutarlılığının sağlanmasında göz ardı edilemez bir unsurdur. Sinemada dekor, gerçeklik izlenimi veren, oyuncuların rahatça hareket etmelerine olanak tanıyan, çekimin rahat yapılmasını sağlayan, hiçbir zaman süsleme amaçlı değil tam aksine söylemi kuvvetlendiren, izleyicide zorlama bir algıya yol açmayan bir öge olmalıdır (Şenyapılı, 1998, s.158). İyi dekorun en önemli özelliği, eğreti durmaması, dekor olarak göze çarpmaması, dinamik olarak anlatıya hareket katması ve mekânla bütünleşmesidir (Şenyapılı, 1998). Kısaca, başarılı dekorun sırrı, ihtişamlı ya da görkemli olmasında değil, filmle eklemlenebilmiş olmasında gizlidir (Şenyapılı, 1998). Yönetmen Sydney Pullock’a göre: “Olması gereken şey, seyircinin filmde her şeyin gerçekten organik biçimde birbiriyle bağlantılı olduğunu ve hiçbir şeyin keyfi bir şekilde yapılmadığını bilinçdışında hissettirmesidir. Dekor bile ana temanın yansıması olmalıdır” (Şenyapılı, 1998’de atıfta bulunulduğu gibi, s.159). Mimarlık ve film ilişkilerini inceleyen sanat tarihçisi Juan Antonio Ramirez ise, sinemasal mekânlardaki dekor kavramının, mimarlıktan hangi şekillerde farklılaştığını altı maddede aktarır: (Affron ve Affron, 1995’te atıfta bulunulduğu gibi).

1. Sinemasal mekân tasarımı, mimarlıktan farklı olarak mekânı bütünüyle içermek zorunda değildir, hatta genelde kısmi inşa edilir. Çünkü önemli olan sadece çekim alanıdır.
2. Mimari ölçek, sinemasal mekânlarda istenen etkiye göre, sinematografik tekniklerle küçültülüp büyütülebilir.
3. Mimari mekânlarda genelde, göz hizası kıstas alınırken, kameradan yansıyan görüntüler deformasyon yaratmadığı için, sinemasal mekânlarda istenen etkiye göre, farklı açılarla çekim yapılabilir.
4. Sinemasal mekânlarda, atmosferi destekleyen abartmalara kaçılabilir.
5. Sinemasal mekânlar ve dekorlar esnektir; yeniden kullanıma elverişlidir.

6. Mimari mekânlar kalıcı, dayanıklı ve *oradadır*. Filmlerde ise önemli olan, çabuk inşa edilip sökülebilmesi ve maliyetidir.

Sinemanın, yoğun olarak mekân odaklı bir gelişim kaydetmesi sebebiyle, sinemasal mekân üretme biçimlerinin de zaman içerisinde, değinilen gelişmelerin uzantısında değiştiği net olarak gözlemlenmektedir. Bir sonraki alt-başlıkta, sinemasal mekânın üretilmesindeki bu farklılaşan teknikler daha detaylı olarak tartışılmaktadır.

3.1 Sinemasal Mekân Üretim Biçimleri

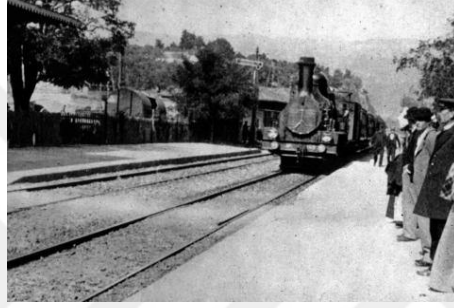
Sinemasal mekân kavramının üretilme sürecine mimarlık disiplini içerisinde bakacak olursak, temel olarak üç ayrı yöntemin kullanıldığı gözlemlenmektedir. Gerçek mekânların dönüştürülmesi ya da yeniden üretilmesi, sanal mekânların üretilmesi, bir mimarı ya da mimari etkinliği konu alan sinemasal mekânların üretilmesi şeklinde ayrılmaktadır (Tanyeli, 2001, s.66). Öte yandan, Affron ve Affron (2005)'un sınıflandırmış olduğu sinemasal mekân kavramına, sadece sinema disiplini açısından bakıldığında ise, kurguyu (kurgusuzluğu) temel alarak, mekân oluşturma biçimlerini, gerçek mekânların olduğu gibi kullanımı başlığı altında veya var olan mekânların kurguya göre yeniden düzenlenmesi, dönüştürülmesi ya da sıfırdan elde edilen sanal mekânların tasarlanması şeklinde iki gruba ayrılan kurmaca mekânlar olarak, iki ana düzlemde incelemek gerekir (İnce, 2007).

3.1.1 Gerçek mekânlar

Sinemanın icadının ilk dönemlerinde, filmin çekim alanını (shot space) oluşturmak için ilk akla gelen teknik, mevcut mekân kullanımları olmuştur (İnce, 2007). Filmlerdeki gerçek mekânlar, mevcut mekânların olduğu gibi korunarak, hiçbir eklentiye ya da çıkarıma tâbi tutulmadan kullanılmasıdır. Bir filmde, fiziksel mekân, hiçbir değişime uğramadan, olduğu gibi kullanılabilir ve film, gerçek mekânı olduğu gibi yansıtabilir. Belgesel filmler, ilk dönem filmleri ve mekânı aynen aktaran filmler, gerçek mekânları kullanarak sinemasal mekânlarını oluştururlar.

Lumiere Kardeşler tarafından, 1895 yılında, sinemanın keşfiyle, çekilen ilk sinema filmleri, tek çekimden oluşan, kısa süreli, statik kadraj yapısında, sessiz, kameranın çekim (kayıt) işlevi üzerine yoğunlaşmış ve hâlihazırda var olanı aktaran filmlerdi (Şenyapılı, 1998). Mekânın olduğu gibi aktarılmasından dolayı, mekân düz anlamıyla var olmakta ve birincil kimliğini yansıtmaktaydı. Gerçekliği aktaran bu

filmlerde, filmin içeriği vurgulanmakta, mekân geri planda kalmakta ve filmler çekilen dönemle eşzamanlı olarak sürmekteydi. Başka bir deyişle, erken dönem filmleri bir bakıma belgesel niteliği taşımaktaydı. Lumiere Kardeşler'in "L'arrivee d'un train a la Ciotat (1896)", "Venise Arrivee en Gondole (1896)", "Milan, Place du Dome (1896)" gibi filmleri gerçek mekânların olduğu gibi kullanımını örnekleyen ilk filmlerdir (Şekil 3.1). Gerçek mekânların filmlerde kullanımı, dönem koşullarını, mimarisini yansıtmaları açısından, kültürel mirasın da bir parçası olarak değerlendirilir. Bugün, işlevini yitirmiş, değişime uğramış ya da yıkılmış olan mekânların özgün kimliklerini keşfetmek aynı zamanda filmlerin önemini de ortaya koymaktadır.



Şekil 3.1: L'arrivee d'un train a la Ciotat, Lumiere Kardeşler, 1896.
(<http://entertainment.time.com/2007/10/29/top-25-horror-movies/>)

Gerçek mekânların olduğu gibi kullanımı, günümüz sinemasında da hâlâ uygulanmakta olan bir yöntemdir. Örneğin, "Barcelona, Barcelona (2008)" filminde, yönetmen; izleyiciyi filmin gerçekten Barselona'da geçtiğine inandırmak için, kentin simgeleşmiş yapılarından biri olan Gaudi'nin La Sagrada Familia'sını, kimi zaman mekân seçerek, filmin tutarlığını ve kendi gerçekliğini sağlamaya çalışmıştır (Şekil 3.2).



Şekil 3.2: Barcelona Barcelona, Woody Allen, 2008, La Sagrada Familia.
(<http://www.nextstop-barcelona.com/vicky-cristina-barcelona-locations-2/>)

3.1.2 Kurmaca mekânlar

Gerçek mekânlarda bulunan bazı detaylar, kimi zaman filmdeki anlatının tutarlılığı ile çelişmekte ya da filmin anlatısı için yetersiz kalmaktadır. Sinemanın erken dönemlerinde, statik imgeler sunan mekânlar izleyiciye sunulmuştur. Fakat, çağdaş sanat anlayışı içinde gündem olan, formun düzenlenmesi ve eşzamanlılık gibi tartışmalar sinematografiye de yansımış ve anlatım formlarında; nesneyi parçalara ayırma ve yeniden yapılandırma, perspektif algısı, iki boyutluluğun üç boyutlulukla yer değiştirmesi gibi deformatif ve katmanlı değişimler meydana gelmiştir (Monaco, 2005). Bu amaç doğrultusunda, görsel anlatının tutarlılığını destekleyecek çeşitli öğelere ihtiyaç duyulmuştur. Sinema sanatını ayırt edici kılan en önemli özelliklerinden biri kuşkusuz, eski statik mekân niteliğinden ayrılarak, hareket ve zaman kavramlarıyla bütünleşerek dinamizme kavuşmasıdır. Böylelikle, gerek sinemasal mekân tasarımlarının filmin gerçekliğiyle örtüşmesi zarureti kolaylıkla yerine getirilmiş olur; gerekse yeni film biçimleri açığa çıkar. Örneğin, bir dönem filmi çekiminde, gerçek mekânlar zamanla değişime uğradığı için, o dönemin zaman şartlarına, hayat tarzına ve mimari öğelerine göre, uygun mekân kurguları arayışına gidilmektedir.

Öte yandan, kendine özgü olan gerçek mekân ile sinemanın kurmaca mekânı arasındaki ayrışmayı Pudovkin, şöyle açıklamaktadır: “Ayrı ayrı çekimlerin birleştirilmesiyle yönetmen tümüyle filmsel bir mekân oluşturur. Gerçek mekânın değişik noktalarının kaydedildiği farklı film parçalarını bölen yönetmen tek bir filmsel mekân içinde birleştirir ve kısaltır” (Tarkovski, 2007’de atıfta bulunduğu gibi). Monaco (2005) ise, hareketin kazandırılmasıyla elde edilen kurmaca mekânın, ilk zamanlardaki statik mekân anlayışından ne sebeple değiştiğini ve film-izleyici arasındaki ilişkilenemeyi nasıl etkilediğini şu şekilde ifade eder:

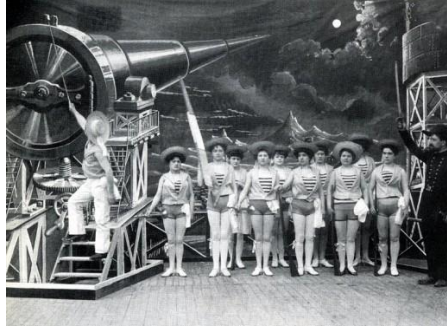
Filmin ilk yıllarında gerçeklik bir tiyatro sahnesindeki kadar net iken; sonrasında çağdaş sanat içinde tartışılan formun düzenlenmesi, eşzamanlılık gibi sorunlar filme yansımıştır. Anlatım formları değişmiştir. Sahnelerde eş zamanlılık, nesnelerin ya da kişilerin değişik açılardan görüntülenmesi gibi durumlar filmin parçalarının değişik yöntemlerle birleştirildiğinde değişik anlamlar yaratabilmesi gibi sonuçlar doğurmuştur. Film içindeki olayların çekimlere bölünerek çözümlenmesi, tek bir geniş açılı görüntüden daha etkilidir. Bu noktada gerçeğe oynanarak seyircinin algısı artırılır, ona yeni bir gerçeklik sunulur. Filmsel zaman ve filmsel mekân anlatımı doğrudan etkiler; çünkü zamanın ve mekânın filme ait yeni biçimleri vardır.

Günümüzde, belgesel filmler haricinde, neredeyse bütün filmler, gerçek mekânı “olduğu gibi” temsil etmek yerine; anlatıyı pekiştirecek ve izleyici anlatının geçtiği dünyaya inandıracak şekilde, insan gözünden algılanacak olandan ziyade, kameranın objektifini ve hareketini temel alarak sinemasal mekân kurgulanır ve tasarlanır. Dolayısıyla, sinemada mekân, bire bir aktarılsa dahi, mimari mekânın bir kopyası değil, yorumlanmış hâlidir (Kaçmaz, 1996). Özetle, sinemasal mekân, illüzyonik etkilere sahiptir ve film yapım sürecinde *kurmaca mekânlar* yaratır. Kurmaca mekânı, *yer* ve *zaman* kavramları göz önünde tutularak, gerek yaratılan *gerçek mekânların yeniden üretimleri* ile, gerekse *yer* ve *bu kavramların* ütopyleştirilerekmesiyle tasarlanan *sanal mekânlar* olarak iki alt-başlık hâlinde incelemek mümkündür.

3.1.2.1 Gerçek mekânlarının yeniden kurgulanması

Sinemasal mekânın üretilmesinde alternatif olarak, gerçek mekânların yeniden kurgulanması yöntemine başvurulmaktadır. Bu kapsamda, gerçek mekânlar, filmin kurgusuna göre yeniden düzenlenebilir; mekâna dekorlar eklenebilir ya da mekânda gereksiz görülen detaylar çıkarılabilir; gerçek olan bir mekândan ilham alınarak yeni bir sinemasal mekân yaratılabilir veya sinematografik tekniklerle, gerçek olan mekânların dönüşümleri tasarlanabilir. Böylelikle bir taraftan gerçek mekânlar, sinemanın sanal dünyası içerisinde yeniden kurgulanırken, diğer taraftan mekânsal algı çeşitliliğini de de arttırmaktadırlar.

Lumiere Kardeşler’in ardından, 1902 yılında Melies’in yaptığı “Le Voyage de Dans la Luna (Aya Yolculuk)” filmi, sinematografik teknikler kullanılarak, sinema hilelerinin uygulandığı ilk kurgulu ve yine ilk fantastik türündeki film olması özelliği ile sinema tarihinde büyük önem taşır (Şenyapılı, 1998) (Şekil 3.3). Dolayısıyla, ilk kez bu filmde, sinemasal mekân, filmin anlatısına uygun olarak fiziksel anlamda yeniden kurgulanmış ve oluşturulmuştur.



Şekil 3.3: Le Voyage de Dans la Luna (Aya Yolculuk), Melies, 1902. (Le Voyage de Dans la Luna filminden alınmıştır)

Tati'nin, 1967 yapımı "Playtime (Oyun Vakti)" filmi ise, gerçek mekânların, kurguya göre yeniden düzenlenerek filme özgü kurmaca mekânların elde edildiği bir diğer nitelikli örnektir. Öte yandan yine Tati'nin, bir mimari etkinliği konu alan ve Modernizm eleştirisi olan "Mon Oncle (Amcam)" filmindeki Bay Hulot karakterini, Playtime (Oyun Vakti) filminde de kullanarak, eleştirisini zincirleme bir anlatıya dönüştürdüğü izlenir. Çoğunlukla, Batı'nın kapitalizm düşkünlüğü, tüketim kavramı, modern hayatın dezavantajları, toplumun hiyerarşik düzeni, modernitenin yüzeysel yapılanması gibi unsurları filmlerine konu eden Tati'nin anlatısını, Modern Mimari üsluptaki sinemasal mekânlar üzerinden izleyiciye aktardığı gözlenir (Şekil 3.4, 3.5, 3.6). Mimari eleştirmen Andrea Kahn'a göre, Playtime'daki modern mimari mekânlar, aslında bir bakıma filmin baş kahramanları olmakta ve mimari malzemeler de bir o kadar ön plana çıkmaktadır (Neumann, 1996'da atıfta bulunulduğu gibi). Filmin, aynı zamanda Paris'i konu almasından ötürü de, sıklıkla kent imajlarının da kullanıldığı gözlenmektedir (Neumann, 1996) (Şekil 3.7). Fieschi (1968) ise, Playtime'daki kurmaca film mimarlığıyla ilgili şu şekilde değerlendirmelerde bulunur:

En başından beri, yönetmen bir mimar gibidir, hem de en cesur mimarlardan biri gibi (Gaudi kadar cüretkar, Frank Lloyd Wright kadar duru). Parça parça, panel panel, yönetmen, cam ve demir kullanarak, fantastik ve mavimtırak bir metropol yaratmaktadır... Bu uzamsal-zamansal mekânizmanın dizilim, sinemanın bugüne kadar yarattığı en kompleks olandır. (Neumann, 1996'da atıfta bulunulduğu gibi)



Şekil 3.4: Playtime (Oyun Vakti), Jacques Tati, 1967, yalın ve net çizgilerlerle tasarlanmış modern mekân anlayışı. (Playtime filminden alınmıştır)



Şekil 3.5: Playtime (Oyun Vakti), Jacques Tati, 1967, tekdüzeleşmiş, steril, gözetlenmeye elverişli, modern ofis tasarımları. (Playtime filminden alınmıştır)



Şekil 3.6: Playtime (Oyun Vakti), Jacques Tati, 1967, modern konut tasarımları. (Playtime filminden alınmıştır)



Şekil 3.7: Playtime (Oyun Vakti), Jacques Tati, 1967, Paris'e ait kent imajları. (Playtime filminden alınmıştır)

Sinemasal mekânlar yaratılırken, gerçek hayattan olduğu gibi, farklı disiplinlerdeki anlatı ve bilgilerden de ilham alınabilir. Bu noktada, Jeremy Bentham'ın 1785 yılında tasarladığı fakat hayata geçmemiş modern hapisane modeli *Panopticon*'un bir ideoloji olarak, modern devlet, otorite ve toplum olgularının ilişkisinin irdelenmesinde önemli bir metafordur. Modern yapılaşmada, görünmez otoritenin gerilimini, Modern Mimarinin gözetim toplumunun oluşumundaki katkısını, malzeme olarak camı kullanarak saydamlık yaratan bakışım etkisini, tekdüze ve modüler kurgusuyla, aidiyetin yok olduğu, kimliksizleşen mekânların oluşturduğu Panopticon modelinin, bir bakıma Playtime'ın modern konut ve ofis sinemasal mekânlarıyla örtüşmekte olduğu gözlenir (Şekil 3.8).



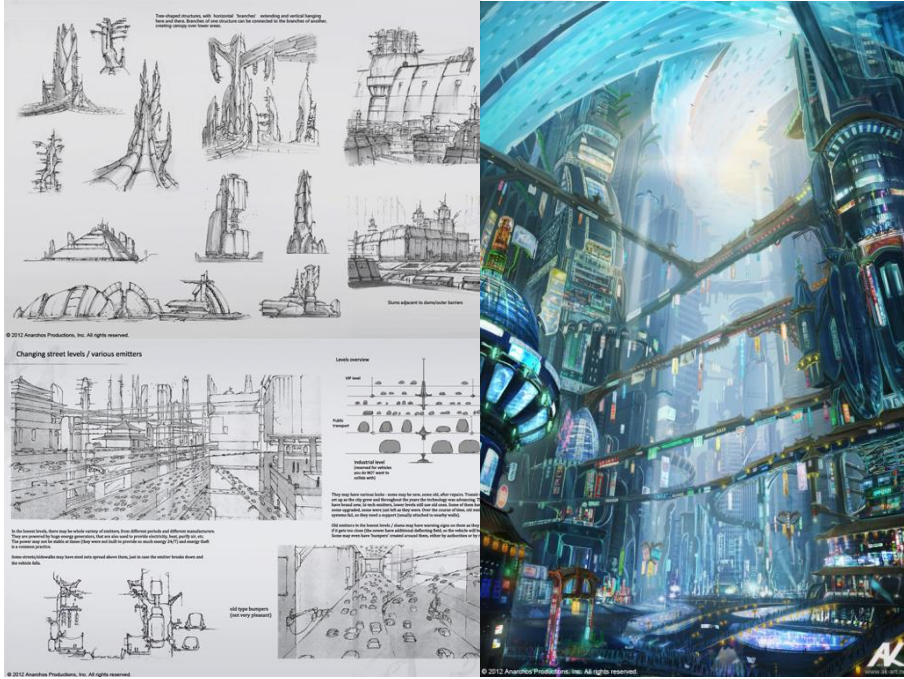
Şekil 3.8: Panopticon, Jeremy Bentham, 1785. (<http://en.wikipedia.org/wiki/Panopticon>)

3.1.2.2 Sanal mekânlar

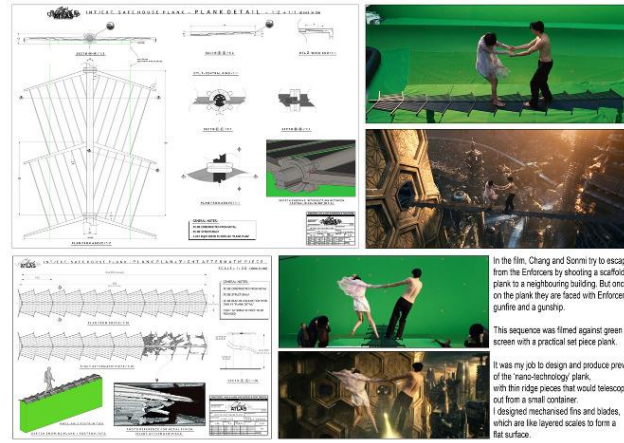
Sanal sinemasal mekânlar, özellikle bilimkurgu ve fantastik türdeki filmlerde karşılaştığımız, bilgisayar teknolojisiyle geliştirilmiş programların sağladığı olanaklarla tasarlanmış olan mekânlardır. Filme ait sinemasal mekânların tamamı ya da bir kısmı bilgisayar ortamında tasarlanmış olabilir. Bu yaklaşımda, filmin çekimi, *yeşil perde* (*green box*) önünde bitirildikten sonra, sinematografik teknikler ve bilgisayarlar aracılığıyla ilgili belirlenen istenilen görüntüler ya da mekân atmosferleri sahneler eklenmektedir. Yeşil perde (*green box*) tekniğinde karakterler, fiziksel olarak var olan yeşil bir fonun önünde rollerini tamamlar. Bu teknikte, kamera yeşil rengini görmediği için, çekim ardından yapılan görsel müdahaleler ile istenilen tasarımlar, sanal sinemasal mekâna yerleştirilebilir (Brown, 2006). Sanal mekânlarda, yağmur, kar vb. atmosferik efektler ya da Fritz Lang'ın yönetmenliğini yaptığı "Metropolis" adlı filmde olduğu gibi, geleceğin kentini tasvir ederken kullanmayı tercih ettiği Schüfftan tekniği gibi mekânîk efektler, başka bir deyişle sinema hileleri de çokça kullanılmaktadır (Şenyapılı, 1998, s.128). Filme özgü

yaratılan sanal mekânlar, genellikle inşa edilmesi güç, ütöpik tasarımlardır. Bu noktada, sinema, mimarlıktan çok daha özgürdür ve mimari ütopyaları da gerçekleştirme lüksüne sahiptir.

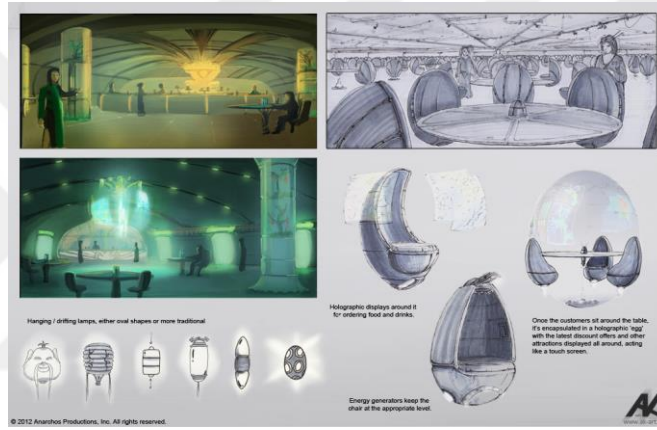
Bilimkurgu filmlerinde, sanal sinemasal mekânların tasarlanması bir diğer sebebi ise; mevcut olan mekânlar aracılığı ile, *şimdiki zaman* kavramı seyirciye nispeten daha kolay bir şekilde aktarılırken, bilimkurgu filmlerinde genellikle *gelecek zaman* tasviri işleniyor oluşudur. Kuşkusuz, insan algısında, gelecek zaman kavramı, gelişen teknolojiye gereksinim duyar. Dolayısıyla, bu tür filmlerde, renk, aydınlatma, kentsel tasarım, bina tasarımı ve iç mekân tasarımlarında, gelişen teknolojinin, zamansal gelişmelere bağlı olarak gittikçe daha da abartılı bir dilletemsil edildiği gözlenir. Örneğin, Daron Aronofosky'nin yönetmenliğini yaptığı, "Cloud Atlas (Bulut Atlası, 2012)" filmi, geçmiş, günümüz ve geleceğin birbiriyle bağlantılı olarak, bireylerin yaşamlarını konu alan, gelecek temasını sanal sinemasal mekânlar aracılığıyla yaratan bir bilimkurgu filmidir (Şekil 3.9, 3.10, 3.11, 3.12).



Şekil 3.9: Cloud Atlas (Bulut Atlası), Daron Aronofosky, 2012, yoğun ve çok katmanlı şehir dokusunun tasarımına yönelik görsel ifade ve eskizler.
(<http://carlyreddin.com/Cloud-Atlas>)



Şekil 3.10: Cloud Atlas (Bulut Atlası), Daron Aronofosky, 2012, filmdeki bir kaçış sahnesi için yeşil perde (green box) ile yapılan kurgusal mekân örnekleri. (<http://carlyreddin.com/Cloud-Atlas>)



Şekil 3.11: Cloud Atlas (Bulut Atlası), Daron Aronofosky, 2012, Papa Song Restaurant'ın iç mekân tasarımı için yapılmış eskiz çalışmaları. (<http://www.ak-art.net/101069/884568/portfolio/cloud-atlas>)



Şekil 3.12: Cloud Atlas (Bulut Atlası), Daron Aronofosky, 2012, Papa Song Restaurant'ın iç mekânına ait film sahnesi. (<http://www.filmmakingreview.com/cloud-atlas/>)

3.2 Sinemasal Mekân Kullanım Biçimleri

Mimarlıkta mekân yaratmak amaç iken, sinemada mekân yaratmak bir araçtır. Sinemanın amacı ise, mekân aracılığıyla izleyicide görsel etkileşimler yaratmaktır. Dolayısıyla, sinemada mekânın kullanım yoğunluğu ve öne çıkarılma oranı mimarlıkta olduğu gibi her zaman ön planda yer almayabilir. Mekânsal kullanım *aktif* ya da *pasif* olabilir. Bu noktada, Barbara Bowman (1992)'ın, filmlerde kullanılan mekânları, *mekân* ve *yer* arasındaki ayrışmayı vurgulayarak, mekân algısına ve tanımına göre iki kategoride incelediği görülmektedir:

1. *Alışılmış mekân kullanımı (habitual space)*: Günlük hayatta görmeye alıştığımız, çoğunlukla daha geri planda kalan ve çekim sahnelerine sadece zemin oluşturmaktan ibaret olan mekânsal içeriklerdir.
2. *Görsel olarak etkin mekân kullanımı (acute space)*: Mekânın tanımlandığı ve görsel etkinliği belirgileştirildiği yani *yere* dönüştüğü mekânlardır.

Daha kapsamlı bir şekilde, sinemasal mekânın kullanım biçimlerin; ön planda, arka planda ya da sadece mekânın sembolik temsiliyetini kullanması bağlamında, üç kategoride, fon olarak, tamamlayıcı ya da asıl eleman olarak sınıflandırmak mümkündür.

3.2.1 Sinemasal mekânın fon olarak kullanılması

Sinemasal mekânın *fon* olarak bulunduğu sahnelerde, filmdeki anlatı ile mekân arasında iletişim söz konusu değildir ve mekân sadece filmin olay örgüsüne fon oluşturur. Sinemasal mekân, olay örgüsünün algılanması adına yararlı bir elemandır, fakat bir anlatım aracı değildir. Dolayısıyla, sinemasal mekânın fon olarak kullanımında, izleyici ile film arasında mekânsal bağ kurulmaz. Özetle, mekânsal mesajlara yer verilmez. Mekân, karakterlerin, kostümün, makyajın arka planını dolduran, maddesel bir araç olarak göze çarpar (Şekil 3.13, 3.14, 3.15),



Şekil 3.13: Blue Valentine (Aşk ve Küller), Derek Cianfrance, 2010, karakterleri ön plana çıkarmak amacıyla arka mekândaki sinemasal mekân flulaştırılmıştır. (Blue Valentine filminden alınmıştır.)



Şekil 3.14: I Killed My Mother (Annemi Öldürdüm), Xavier Dolan, 2009. (I Killed My Mother filminden alınmıştır)



Şekil 3.15: Vertigo (Ölüm Korkusu), Alfred Hitchcock, 1958. (Vertigo filminden alınmıştır)

3.2.2 Sinemasal mekânın tamamlayıcı eleman olarak kullanılması

Filmlerde, *tamamlayıcı* bir eleman olarak kullanılan sinemasal mekânda, izleyicinin kendini olay örgüsüne hazırlaması ve sonrasında yaşanacak sahneler ilgili ipuçları verilmesi amaçlanır. Sinemasal mekân sinemasal bir unsur olarak, yönetmenin iletmek istediği etkiye katkıda bulunur. Sinemasal mekânın tamamlayıcı olduğu sahnelerde, fon olarak kullanımından farklı olarak, mekân daha çok ön plana çıkar ve izleyicinin zihninde yer eder. Böylelikle, izleyicinin mekân algısı kuvvetlendirilir ve mekânsal iletişim gerçekleşmeye başlar (Şekil 3.16, 3.17, 3.18).



Şekil 3.16: Samsara (Samsara), Ron Fricke, 2011. (Samsara filminden alınmıştır)



Şekil 3.17: 24 City (24 Kent), Jia Zhangke, 2008. (24 City filminden alınmıştır)



Şekil 3.18: Birdman (Atmaca), Alejandro G. Iñárritu, 2014. (Birdman filminden alınmıştır)

3.2.3 Sinemasal mekânın asıl eleman olarak kullanılması

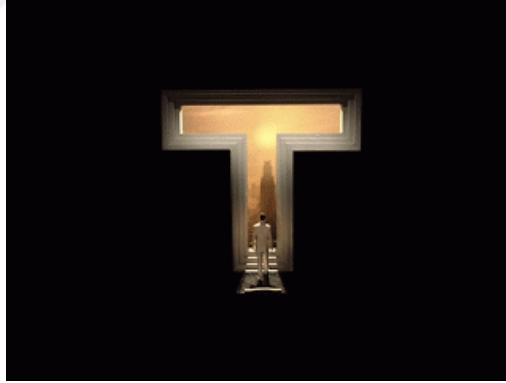
Asıl eleman olarak kullanılan sinemasal mekânların, senaryo ve kurguyla çok kuvvetli bağlı oldukları ve aynı zamanda onlara yön verme niteliğine de sahip oldukları gözlenir. Sinemasal mekân, adeta filmin baş aktörlerinden biri gibi davranır. Film sahneleri, tamamen sinemasal mekânla eklemlenir ve böylelikle film-mekân sentezi öne çıkar. Böylesi kurgularda sinemasal mekânı ön plana çıkarmayı tercih eden yönetmenler, mimarlığın temsiliyetinden yararlandığı gibi, mimarlığı analiz edip yeni dönüşümlere kapı açmayı da ihmal etmezler. Dolayısıyla, sinemasal mekân filmle bütünleşmiş bir organizma gibidir ve izleyiciyi sarıp sarmalar (Şekil 3.19, 3.20, 3.21).



Şekil 3.19: Inception (Başlangıç), Christopher Nolan, 2010. (Inception filminden alınmıştır)



Şekil 3.20: Noi Albinoi (Buzdan Hayaller), Dagur Kari, 2003. (Noi Albinoi filminden alınmıştır)



Şekil 3.21: Equilibrium (İsyen), Kurt Wimmer, 2002. (Equilibrium filminden alınmıştır)



4. SİNEMADA MEKÂNSAL KODLAMA

Mimarlık, mimari ürünü görsel bir araç olarak kullanarak, gözlemcinin zihinsel dünyasının kapılarını açarken, sinema da benzer şekilde yansıttığı görüntüler sayesinde böylesi bir süreç oluşturur. Her iki disiplinin de yaşama dair geniş kapsamlı görüntüleri bir araya getirerek, *yaşayan mekânlar* inşa etmesi, fenomenolojik bağlamda aralarındaki etkileşimi en güçlü kılan sebeptir. Çünkü yaşayan mekân, tekdüze, sıradan ve değersiz bir oluşum değil; gösteren, yönlendiren, duyumsatan ve en önemlisi de hayatımıza anlam katandır. Yaşayan mekân ve algımız arasında karşılıklı bir iletişim söz konusudur. Barbara Bowman (1992)'ın da ifade ettiği, görsel olarak etkin mekân kullanımı (acute space), ya da başka bir deyişle tanımlanmış mekân olan *yer* kavramı, yaşayan mekânla özdeşleşen ve sinemanın sunduğu bir olgudur. “Sinemada görüntüler mimari sinematografiyle duyumsanan haritalar (tangible sites) çıkartmaktadır (Adiloğlu, 2005, s.24)”. Böylelikle, sinemada mekân, bu denli ustaca ve anlamlı olabilmektedir. Sinema ve mimarlıkta, *yaşayan mekân* ve *yerin ruhu* gibi konular üzerine yoğunlaşmış olan Pallasmaa, sinemadaki yaşayan mekân kavramını şu şekilde açıklamaktadır:

Hem mimarlık hem de sinema yaşayan mekânı açıklar. Her iki sanat dalı da, hayatın ayrıntılı görüntülerini aratır ve arabuluculuk eder. Aynı yolla yapılar ve şehirler, kültür ve yaşam şeklini ve belirli yaşam biçimini yaratır ve muhafaza eder. Sinema, yapıldığı zaman ve resmettiği dönemin kültürel arkeolojisini aydınlatır. Sinematik mimarinin, özel zihinsel durumları anımsattığını ve sürdürdüğünü; film mimarisinin belirli sinematik öykünün esasına ve yönetmenin niyetine göre değişen; terörün, acının, kararsızlığın, can sıkıntısının, yabancılaştırmanın, refahın, aşırı mutluluğun mimarisi olduğunu belirtmektedir. Mekânı ve mimari imgeyi belirli duyguların amplifikatörleri olarak yorumlamaktadır (Pallasmaa, 2001).

Filmin geçtiği sinemasal mekân, salt mekân-zaman bağlamında oluşan bir anlatı içerisinde hareket etmez; eşgüdümlü olarak izleyicinin iç dünyasında da inşa olur. Jarvie (1987)'nin de ifade ettiği gibi “Filmleri koklayamaz, dokunamaz ve tadamayız; ama kesinlikle onları gördüğümüz gibi duyarız” (İnce, 2007’de atıfta bulunduğu gibi, s.40). Teknik anlamda hareket eden film, hislerimizi de harekete geçirerek algısal bir etkileşim sahası kurar. Film, *görsel*, *bedensel* ve *duyusal (haptik)* hareketler çerçevesinde, mekânsal ilişkilenmeler kurarak izleyiciyi etkisi altına alır

ve böylece, belli bir etkileşim süresi tanıyan film, dokunsal-duyusal (haptik) algı etkinliği yaratarak, izleyiciye ulaşan bir izleni yapılandırır (Adiloğlu, 2005). Başka bir ifadeyle, mimar-yönetmen kimliğiyle bilinen Duygu Sağıroğlu'nun da tanımladığı gibi sinema, gözle dokunan bir sanat dalı olarak var olur (Adiloğlu, 2005'te atıfta bulunulduğu gibi, s.26).

Sinemasal mekânlar, inşası gerçekleşmese dahi, algısal ve duyusal deneyimlerle yüklü süreçlere olanak tanınması sebebiyle, adeta bir anlam mimarlığı ortaya koyar ve bu sebeple de söz konusu bu tez çalışmasının temelini oluşturur. Film, içinde nefes aldığımız dünya gibi, kent gibi, insani aktivitelerimizi gerçekleştirdiğimiz evimiz gibi, zamanla algılanan ve tekrar izlenildiğinde dahi yeni kanallar ve köprüler açabilen, zihinsel mekân kavramının zincirleme silsilesidir. Vurgulanması gereken, sinemasal mekânların, mimari mekânların temsiliyetini hissedilir şekilde gerçeklikle belirginleştirirken (Adiloğlu, 2005), aynı zamanda, bireyin zihninde mekânsal bir inşayı da kurmuş olmasıdır (Pallasmaa, 2001).

Kurgu ve mizansenin belirleyiciliğinde, sinemasal mekân somut bir boyuta ulaşırken; aynı zamanda soyut anlamda da filmin imgelemine, vermek istediği mesajları, kısaca filmin ideolojisini düzenleyen etkili bir görsel araç olarak da var olur. Filmin iletmek istediği söylem ya da mesajlar, somut ve soyut araçlar vasıtasıyla bütünleştirilerek, çeşitli alt mesajlar hâlinde mekânla ilişkilendirilir ve aktarılır. Filmin ideolojisi, sinemasal mekânlarla biçimselleşen bir dolaylılık ilişkisindedir. Mekânla ve zamanla organize çalışan film, çeşitli dil parçaları ve örüntülerle inşa olan fiziksel ve fenomenolojik stürüktürüyle bu örtük yapıyı açığa çıkarır. Böylece, sinemada mekân, her daim kurguyu destekleyen ya da bilinçli olarak kasten bozan, filme arka plan oluşturmanın ötesinde, belirleyici ve vurgulayıcı bir öge olarak görev yapar.

Sinematografinin başlangıcından bugüne değin, sinema dilini oluşturan tüm öğelerle, doğrudan ya da dolaylı olarak etkileşimi süregelen sinemasal mekân, fiziksel öğeler ideolojik boyutun da etkisiyle, algısal anlamda filmin iletimine katkıda bulunan ve filme kimlik kazandıran bir olgu olarak da karşımıza çıkar. Henri Lefebvre'ye göre, “Mekân, hiçbir zaman boş değildir; her zaman bir anlam içerir” (Dear, 1994'te atıfta bulunulduğu gibi). Çünkü, mekân, sinemanın bir aracı olur. Mekân soyut ve somut donanımı ve çevresiyle, kültüre, topluma, ekonomiye, kısaca zamana referans vererek, mimari ya da sinemasal fark etmeksizin mekân okumaları üzerinden hayat hakkında birçok ipucu elde etmemize yardımcı olur. Film, zamansal bir sıralama

içerisinde yapılandığı için, sinemada zamanın da mekânsallaşması söz konusudur. Bir yönetmen, bir hareketi gerçek zamanıyla kameraya alabildiği gibi, o hareketi yavaşlatıp, hızlandırabilir ve bu özgürlüğü sonucunda yarattığı anlatım ile, hareketi bir imgeye ve imgeleri de kendine ait bir zamana çevirebilir (Tarkovski, 2007). Sinemasal zaman ve mekânın, filme ait yeni biçimleri, anlatıyı doğrudan etkiler (Monaco, 2005). Çünkü, mekân şahit olur. Mimarlıktan farksız olarak, sinema da mekânı eleştirir, düşletir, temsil eder, kullanır, denetler ve dönüştürür (Allmer, 2010).

Filmde mekân, sadece biçimsel değil, aynı zamanda da sembolik olarak kullanılmaktadır. Filmde mimari mekânın biçimlenerek mekâna fon olma durumundan uzaklaşıp, filmin amacı hâline gelerek anlatı üzerinden anlam kazanan bir olguya dönüşebilir. Öte yandan, sembol olarak sunulduğunda ise, ön plandaki mekân kurgusu, anlatının kimliğine ilişkin, hem mekânsal hem de sinematografik detayları ileten, görünen imajlardan ziyade, dyumsanana vurgu yapan bir hâl de alabilir. Böylelikle, sinematografik kurgu mekânı belirlediği gibi, mekânın da kurguyu belirlemekte olduğu izlenir.

Sinemanın, mekânı hiç olmadık şekilde başkalaştırarak dönüştürebilmesi ya da mevcut olana kendine özgü bakması yeni sonuçlar ortaya çıkaracağı için, sinemasal mekânın yeniden yorumlanması ve imgelerin mimarlık ile ilişkilmesi kaçınılmazdır. Yeni anlamlar, yeni mesajlar, mekânsal deformasyonlar ya da artikülasyonlar, yeni bir kimlik yapılandırırlar. Böylelikle, disiplinlerarası bağlamda mimarlık ve sinemanın birlikteliği, mekân aracılığıyla iletilmekte olan alt-mesajların, daha da katmanlaşarak çoğalmasına sebep olurken; aynı zamanda da hem mimari, hem de sinematik bakış açısı gerektiren, sistematize analizinin gerçekleşeceği bir platformu da oluştururlar. Analizin gerçekleştirilebilmesi için ise, fenomenolojik yaklaşım ve disiplinlerarası çalışmaya elverişli bir yöntem ihtiyacı duyulmaktadır. Bu noktada, sinematik okumalarda sıklıkla kullanılan göstergebilim (semyoloji) gündeme gelmektedir.

Göstergebilim (semyoloji), en basit ifadesiyle, göstergelerin analizi ve nasıl işlediği üzerine yapılan araştırmaları kapsayan bir disiplindir (Barthes, 1994, s.4). Göstergebilimin temelini oluşturan, akla gelen ilk isimler mantıkbilimci kimliğiyle Peirce ile, dilbilimci Ferdinand de Saussure'dur. Genel çerçevede değerlendirildiğinde, Peirce'nin kuramı mantık, Saussure'ünkü ise dil üzerinedir.

Peirce'in kuramı, göstergenin üç görünümü olan *ikon (görüntüsel gösterge)*, *belirti* ve *simge* üzerinde yoğunlaşmaktadır. Peirce, “gösterge, bir yönüyle ya da bir özelliğiyle herhangi biri için, herhangi bir şeyin yerini tutan bir şeydir” ifadesiyle, şey ile kurulan bağ ve yorumlayan arasındaki ilişkinin önemine dikkat çekmiştir (Büker, 1991’de atıfta bulunulduğu gibi). Peirce’nin üç bileşenli gösterge kuramını kısaca şu şekilde aktarmak mümkündür (Çizelge 4.1):

- **İkon (Görüntüsel Gösterge) (icon):** Belirttiği şeyi niteliklerinden ötürü, doğrudan temsil eder. Umberto Eco’ya göre ikon, gönderim nesnesini çağrıştırmak amacıyla, benzerlik alanında yeterli derecede ipuçları taşıyan göstergedir (Erkman, 1987’de atıfta bulunulduğu gibi).
- **Belirti (index):** Gösterge ile nesnesi arasında varoluşsal bir neden vardır. Belirti oluşumunda temelde bir şey aktarma niyeti yoktur. Örneğin, duman ateşin; ayak izi ise insanın belirtisidir.
- **Simge (symbol):** Nesneler, uzlaşım ve kullanım aracılığıyla, bir şeyin yerine geçip yeni bir anlam edinerek simgeleşebilirler. Toplumun üzerinde uzlaştığı düşünceyi ifade eden şeylerdir (Rıfat, 2009). Kısaca, simge, biçim-içerik ilişkisini nedene değil, uzlaşmaya bağlı olarak aktarır. Örnek olarak, terazi, adaletin; güvercin ise barışın simgesidir.

Çizelge 4.1: Peirce’e göre üç bileşenli gösterge kuramı (ikon, belirti, simge)

	ikon	belirti	simge
... aracılığıyla gösterme	benzeyiş	nedensel bağlantılar	uzlaşımlar
örnekler	resimler yontular	duman/ateş belirti/hastalık	sözcükler sayılar bayraklar
süreç	görebilme	sonuç çıkarma	öğrenme gerekliliği

Saussure ise, göstergebilime, *gösterge*, *gösteren* ve *gösterilen* olmak üzere yine üç bileşenli bir kuramla yaklaşmıştır. Saussure’a göre gösterge, “Nesne ve gösteren (göstergenin fiziksel boyutu) ile, temsil ettiği kavram yani gösterilenden (göstergenin kavramsal boyutu) oluşmaktadır. Göstergebilimde gösterge, sözcük, görüntü ya da

anlam üreten herhangi bir şey olabilir” (Parsa ve Parsa, 2004’te atıfta bulunulduğu gibi). Saussure dilbilimci kimliğiyle görsel göstergeler üzerinde yoğunlaşmamış, fakat, bu bilimin daha sonra gelişeceğini ifade etmiştir (Yurdakul, 2014, s.49).

Saussure’un da ifade ettiği gibi, zamanla göstergebilim, dilbilimde olduğu kadar, sinemada da araştırılmaya başlanmıştır. Sinema, mimari mekânı olduğu gibi çeviren bir dil değildir; aksine göstergeler aracılığıyla mimari mekânı yorumladığı için göstergebilimciler tarafından bir dil olarak kabul edilmiştir (Ersoy, 2010, s.40). Kartezyen bağlamda durağan olan mekân, sinemada algısal boyuta geçiş yaparak dördüncü boyutunu kazandırdığı için dinamik hâle gelmektedir. Sinema, kullandığı yöntem ve kodlarla mekâna kimlik katmış ve ilettiği mesajlarla bir dil oluşturmuştur. İşte, göstergebilimcilerin ilgisini çeken de bu yarattığı dil olmuştur.

Göstergebilimin önemini, gösteren, gösterge ve gösterilen arasındaki ilişkinin yorumlanmasıyla elde edilen anlamsal karşılıklar neticesinde gelişir. Barthes, Eco, Metz, Peirce gibi birçok göstergebilimcin anlam yaratma konusundaki çalışmalarından temel alınarak, bu çalışmalar üzerinden türetilen çeşitli kodlar vasıtasıyla sinemada farklı anlam iletme yolları yarattığı gözlenmektedir. Bu anlamsal çeşitlikleri şu şekilde sınıflandırmak mümkündür:

- **Düzanlam:** Anlamlandırmanın birincil düzeyidir. Düzanlam, göstergenin, ortak duyuşsal, nesnel ve açık anlamıdır.
- **Yananlam:** Göstergenin, kültürel ve duygusal değerlerle algılanan boyutudur. Düzanlam nesnel iken, yananlam öznellik taşır ve gizlilik içerir. Başka bir deyişle, Batı’ya göre, düzanlam neyin anlamlandırıldığı iken, yananlam nasıl anlamlandırıldığıdır (Çelebi, 2009’da atıfta bulunulduğu gibi, s.12) (Çizelge 4.2).
- **Metafor (Eğretileme):** Bilinmeyeni, bilinen bir araçla benzerlik ilişkisi ve karşılaştırma kurarak anlatmaktır. Monaco (2005), sinema ile mimarlık arasındaki ilişkileneşinin doğrudan değil metaforik olmasına değinir. Metafor oluşturmak, yananlam yaratmak için en elverişli yollardan biridir (Parsa ve Parsa, 2004, s.67). Örneğin, “Atlıkarınca (2010)” filmi, bir babanın çocuğına karşı olan ensest duygularını konu alır. Böylesine, anlatılmasında zorluk çekilen sahnelerede yönetmen, baba ile çocuk arasındaki bedensel aykırılaşmayı düzanlamıyla kameraya almak yerine, hem ses hem de

mekânsal tasarım öğeleri aracılığıyla (hafif açık bırakılmış kapı, titreşen hareketlerle perde, donuk ve soğuk renkler) metaforik olarak aktarmayı tercih ederek, hem basitsellikten kaçabilmeyi başarmış, hem de seyircinin algısında çok daha yoğun etkileşimler yapılandırabilmiştir (Şekil 4.1).



Şekil 4.1: Atlıkarınca, 2010, İlksen Başarır (Atlıkarınca filminden alınmıştır)

- **Metonim (Düz değişmece):** Gösterilenin, kendisiyle bağlantılı ya da herhangi bir şekilde kendisiyle ilişkili olan başka bir gösterilenin yerini tutması hâlinde görülür. Bu anlatımda, anlam-çağırışım ilişkisi esastır. Söz gelimi, dolunayın romantizm çağırışımı yapması bu tür bir anlatıya örnek gösterilebilir. Ayrıca, “Mehmetçik” kelimesinin, Türk askerlerini çağırıştırması örneğinde olduğu gibi, bütünün küçük bir parçasının, bütünü temsil etmesi ya da bütünü çağırıştırması olarak da yorumlanabilir (Coşkun, 2012, s.15). Metafor ve metonimler, algılama sürecindeki zihni zorlayarak, yananamlar yaratırlar. Örneğin, film karakterinin idamının söz konusu olduğu bir kurguda, adamın görüntüsüyle, kesilen ya da devrilen bir ağacın görüntüsü yer değiştirirse, vahşi ve duygusal bir anlatıdan öte şiirsel ve soyut bir tercih yapılmıştır ve sahne, anlamsal açıdan metonimdir.

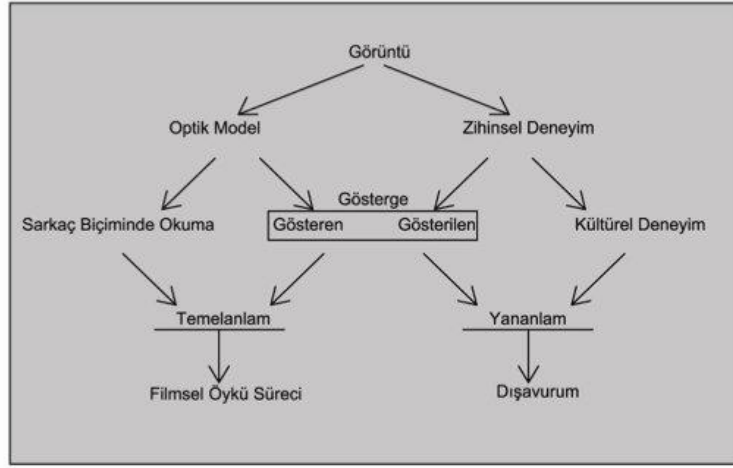
Çizelge 4.2: Filmde düzanlam- yananlam, gösterge-gösterilen örneği (Büker, 1985, s.56)

	düzanlam	yananlam
gösteren	çekim biçimi (ışık, mercekler vb.)	düzanlamın gösteren ve gösterileni
gösterilen	karanlık ve ıssız rıhtım	korku

Öte yandan, semiyolojik kodlamaya ilişkin Peirce ve Saussure'un yaklaşımlarına ek olarak, Peter Wollen'ın da mekânla ilişkilendirilmiş biçimde bir model ortaya koyduğu gözlenir. Sinemasal mekânlardaki anlamsal ilişkilenemeyi “Signs and Meaning in Cinema (1989) (Sinemada Göstergeler ve Anlam, 1989)” adlı kitabında irdeleyen Wollen'ın ise, Peirce'nin kuramında olduğu gibi, mekânsal göstergeleri üçlü bir yapılandırmayla açıkladığı görülür:

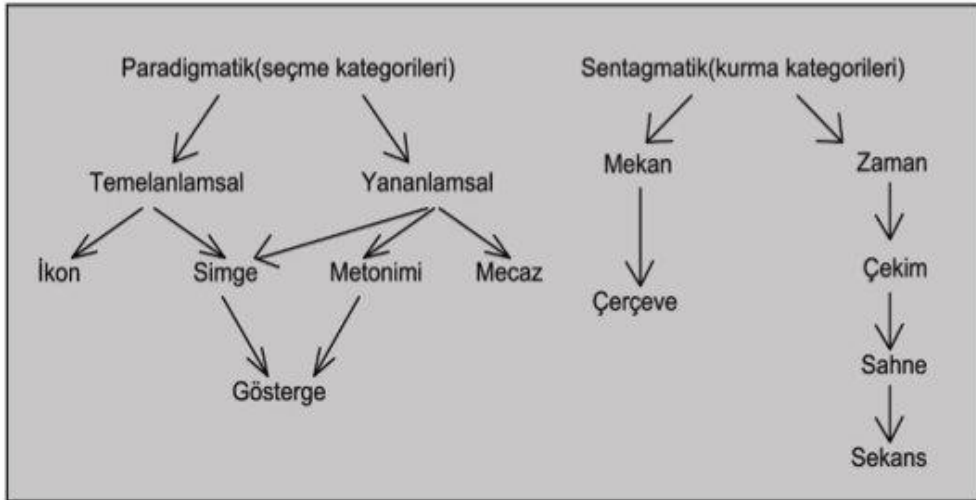
- **İkon (Görüntüsel gösterge) (icon):** Mekânla benzerlik ilişkisi kurarak, düzenlam ile ilişkilendirir ve bu yönüyle mekânı temsil eder.
- **Belirti (index):** Mekânın sahip olduğu düz ve yan anlamları, aralarındaki varlıksal bağ sayesinde temsil eder.
- **Simge (symbol):** Mekânın düz ve yan anlamlarını doğrudan belirterek, kültürel, toplumsal ve sosyal uzlaşma ile temsil eder.

Sinematik dil, mimari mekânı dönüştürürken, mekânın sahip olduğu düz anlamla birlikte, mekâna yan anlamlar da yükleyerek, göstergebilimsel analizin katmanlaşmasına olanak tanır. James Monaco “How to Read a Film, 2001 (Bir Film Nasıl Okunur (2005))” adlı kitabında, sinemanın sunduğu görüntülerin zihinsel etkileşimini değerlendirirken, deneyimin hem optik hem de zihinsel olgular çevresinde anlamsallaşacağını ifade eder (Şekil 4.2). Monaco (20005)'ya göre, *gösteren* zihinselden çok optik; algıyla ilişkilenen *gösterilen* ise, optikten ziyade zihinseldir. Optik model, sarkaç biçiminde okunarak, düz anlamıyla, filmin öykü sürecine referans verirken; zihinsel deneyim, kültürel ilişkilennmeler çevresinde algılanarak meydana gelir (Monaco, 2005). Sinemasal mekân, salt fiziksel bağlamda kullanıldığında, mekâna fon oluşturan, pasif bir öge olarak filmin öykü sürecinin içinde yer alabilir. Fakat, zihinsel bağlamda kullanıldığı takdirde, yananlamlar türeterek dinamizme kavuşur (Monaco, 2005).



Şekil 4.2: Görüntüyü okumak, (Monaco, 2005)

Görüntünün anlanması ise, Monaco'ya göre, *paradigmatik* (seçme görüntüleri) ve *sentagmatik* (kurma kategorileri) şeklinde sınıflandırılmaktadır (Şekil 4.3). *Paradigmatik* sınıflandırma düz anlam ve yan anlamla tanımlanır. İkondeki, gösterenle gösterilenin özdeşleşmesi, iki simge için geçerli değildir; simgede gösteren ile gösterilenin eşit olması söz konusudur (Ersoy, 2010).



Şekil 4.3: Görüntüyü anlamak, (Monaco, 2005)

1926 yılında, Virginia Woolf, yeni sanat dalı yani sinemanın ortaya koyduğu mimarlığı, Robert Wiene'nin yönetmenliğini yaptığı "The Cabinet of Dr. Caligari (Doktor Caligari'nin Muayenehanesi)" adlı filmi üzerinden değerlendirir ve şöyle ifade eder: "...mazgallar ve kemerlerle dolu, şelalerin aktığı ve pınarların coşkunlaştığı, bazen bizi uykuda ziyaret eden, yarı karanlık odaların olduğu, hiçbir fantezinin bu kadar hayal bağlamında erişmesi güç ve gerçek dışı olamayacağı, bir

hayal mimarlığı...” (Neumann, 1996’da atıfta bulunulduğu gibi, s.7) (Şekil 4.4). Ayrıca, Woolf (1926), ‘‘The Movies and Reality’’ adlı makalesinde ise, film ile seyirci arasındaki iletişimin, sözcüklere nazaran göstergeler üzerinden, mekân aracılığıyla daha etkili kurulabileceğine de vurgu yapar.



Şekil 4.4: The Cabinet of Dr. Caligari (Doktor Caligari’nin Muayenehanesi), Robert Wiene, 1920. (<http://www.openculture.com/2014/12/10-classic-german-expressionist-movies-for-free.html>)

Kurgu bağlamında ise, Eisenstein’ın film kuramı, iki farklı çekimin birleştirilmesi sonucu ortaya çıkan yeni bir çatışmaya, yani yeni anlamlandırmalara dayanır (Url 8). Çatışma olmasının sebebi, iki imgenin toplamı ya da birbirini tamamlaması olarak değil, ikisinden de farklı ve bağımsız olan, yepyeni bir imge oluşmasından kaynaklanmaktadır (Url 8).Tümüyle sembolik olan Japon ideogramları, Eisenstein’ın kurgu kuramının temelini oluşturur ve bu kurama göre:

“Kuş + Ağız = Şakımak”

“Köpek + Ağız = Havlamak”

“Çocuk + Ağız = Ağlamak” anlamlarına tekabül eder (Url 8).

Görüldüğü gibi ağız, üç örnekte de ortak sembol iken, birleştiği ikinci kavramla yepyeni bir kavrama karşılık gelmektedir.

Filmlerde, mekânsal imgelerin yaratımı çok çeşitli şekillerde gerçekleştirilebilir. Filmler aynı olayları ya da eylemleri konu alsa bile, hangi mekânlarda, hangi atmosferlerde, hangi kamera açılarıyla çekildiklerine bağlı olarak farklılaşırlar. Tasvir, duyumsamanın yönlenmesini sağlar. Örneğin, bir ayrılık sahnesi, koridorda, sahil kenarında, yatak odasında yahut karanlıkta, aydınlıkta, güneşli ya da yağmurlu hava atmosferinde çekilmesine bağlı olarak farklı anlamlar iletir. Dolayısıyla, farklı

yönetmenlere, aynı senaryo verilse dahi, sonuçlar birbirinden çok farklı olacaktır. Çünkü, her mekân, çekildiği perspektiflerle ve atmosferiyle “kendi” sembolik anlamlarını yaşatır. Şenyapılı (1998), sinemasal mekânın, simgesel (sembolik) ve yaşanan dünyanın bir küçük modeli (microcosm) olarak tasarlandığını, Ettero Scola’nın yönetmenliğini yaptığı ve bir müzikholde geçen “Ballando Ballando (1983)” adlı film üzerinden şöyle örnekler:

Film, yaklaşık yarım yüzyıllık bir dönemdeki siyasal ve toplumsal olayları anlatır. Mekân, zaman dilimlerine göre değişime uğramaktadır. Müzikholün iç dekorasyonu, gelip gidenlerin giyim kuşamları, saç tuvaletleri, davranış biçimleri, canlı müzik yapan topluluklar, yapılan danslar vb. değişmekte, müzikholün duvarlarında geçmiş dönemlere ilişkin fotoğrafların sayısı artmakta, hizmet edenler yaşlanmakta, yeni genç elemanlar işe girmektedir. Böylece, mekân-zaman birlikteliği sağlanmakta, öteki bir anlatımla, anlatılanlara uygun düşen bir çevre (setting) yaratılmış olmaktadır. Ama, asıl üzerinde durulması gereken nokta, bu filmde zaman içinde değişim gösteren fiziksel mekânın ve bu mekâna gelip gidenlerin oluşturduğu çevrenin (settingin) simgesel (symbolic) oluşudur. Bir ülke (Fransa) ve ulusunun yarım yüzyıllık bir süre boyunca uluslararası toplumdurumdaki (konjonktürdeki) değişimlerden siyasal, ekonomik ve toplumsal olarak nasıl etkilendiğini anlatmak için bir müzikhol çevresi seçilmiştir. Bu çevre, aynı zamanda, bir microcosmdur. Müzikhol dışındaki makro dünyada neler nasıl ve neden yaşanıyorsa, bu mikro çevrede de aynen yaşanmaktadır (s.153).

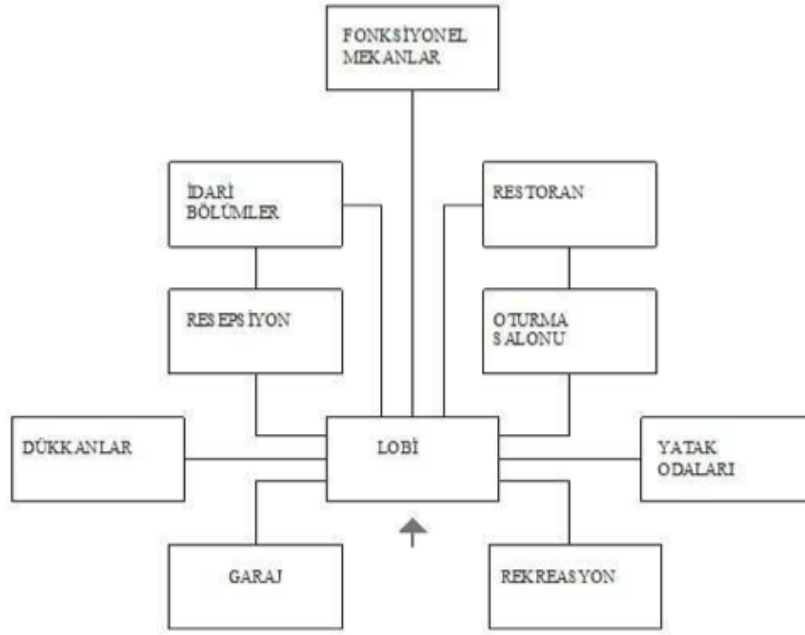
Sinemasal mekânlar, film kahramanlarının karakterini de yansıtır. Örneğin, bir gösteren olarak mekân, verdiği ipuçlarıyla, kahramanın oturduğu evi göstererek, yaşadığı yerin kent mi ya da kır mı olduğuna; düzen olarak pasaklı mı ya da titiz mi olduğuna; yaşam şekli olarak tek başına mı yoksa ailesiyle mi oturduğuna, maddi durum olarak yoksul mu ya da varıl mı olduğuna, toplumsal konumuna yönelik çeşitli sonuçların çıkarılmasını sağlar (Şenyapılı, 1998).

Sonuç olarak, Mitry’ye göre, görsel bağlamda en sert dil yetisine sahip olan sinema, ima ettikleri bağlamında çoğu zaman belki de en belirsizidir (Ersoy, 2010’da atıfta bulunulduğu gibi). Aynı filmi izleyen farklı kültürden insanlar, farklı yaşamışlıklara sahip olmaları sebebiyle, farklı anlamlandırmalar çıkarabilir. Düzanlam, yananlam, metafor ve metonimler arasında kaymalar görülebilir.

5. SİNEMASAL MEKÂNİ OTEL OLAN FİMLER ÜZERİNDEN MEKÂNSAL VE ANLAMSAL ÇÖZÜMLEMELER VE ÖRNEK ANALİZLERİ

Öncelikle mimari çerçevede değerlendirecek olursak, bir mekânsal tipoloji olarak otel mekânları; oda veya daireleri günlük bazda kiraya veren, müşterilerine temelde geçici konaklama (uyuma) hizmeti sunan, bazı örneklerinde ise, çalışma, yemek yeme, eğlence, sosyalleşme, spor yapma gibi çeşitli etkinlik ve aktivitelere de olanak tanıyan, kâr amacı güden, ticari işletmelerdir. Fransızcadaki *hotel* kelimesinden gelmekte olan otel kavramı, sunmuş olduğu konfor ve hizmetlerin çeşitliliği, prestiji, konforu, bulunduğu lokasyon, fiziksel bağlamda büyüklüğü-küçüklüğü gibi hususlar doğrultusunda, motel, hostel, pansiyon, butik otel, tatil köyü gibi alt tanımlamalara ulaşmıştır (Sever, 2008).

Mekânsal ve işlevsel özelliklerine göre oteller, farklı mekânsal örgütlenme biçimleriyle oluşturulabilmektedir. Dolayısıyla, tek bir organizasyon şemasından bahsetmek mümkün değildir. Akoğlu'na göre, otelin bulunduğu yer (şehir merkezi, kasaba, dağ), bulunduğu yöredeki gelenek görenekler ve ahlaki değerler, otelin iç yerleşimi, mülkiyet durumu gibi hususlar doğrultusunda organizasyon şeması belirlenmektedir (Sever, 2008'de atıfta bulunulduğu gibi). Böylelikle oteller, benzer veya bağlantılı işlev alanları esas alınarak, hiyerarşik bir düzende, genel kullanımdan özel kullanıma doğru düzenlenmekte ve işlevler arası bağlantı yaratılmaktadır (İldeniz, 1991) (Şekil 5.1).



Şekil 0.5: Otelde bulunan genel mekânlara ait örnek mekân şeması (İldeniz, 1991)

Otel tipolojisinde karşılaşılan iç mekân birimleri ise, fonksiyonel amaçlar ve organizasyon ilişkisi temel alınarak, katlar arasında düzen ve hiyerarşi oluşacak şekilde belirlenmektedir. Kuşkusuz, her bir mekân, mekânı kullanacak kitlenin gerçekleştireceği eylemlere göre oluşturulmaktadır. Fakat, her ne kadar herhangi bir birim için, kullanım ve kullanıcı değişkenlik gösterse de bütünsel tasarım kurgusunda otele ait iç mekân birimleri ortak bir mekânsal dili paylaşmaktadır. Genel olarak, otellerdeki mekânsal organizasyon; yatak katlarının (yatak odaları ve banyoları) bulunduğu özel mekânlar, lobi, yeme içme mekânları ve fonksiyonel mekânların bulunduğu yarı-kamusal mekânlar, idari bürolar ve servis mekânları (mutfaklar, depolar, personel alanları, çamaşırhane) olmak üzere dört ana mekân grubu altında sınıflandırılabilir (Sever, 2008, s.49). Çalışmanın analiz kapsamında ise, otel iç mekân birimleri, özel ve yarı-kamusal mekânlar olmak üzere, yatak katları ve yarı-kamusal mekânlar özelinde inceleme altına alınmıştır.

Otellerde, yatak katları (yatak odaları ve banyoları), uyuma, banyo yapma, oturma, giyinme işlevlerini yerine getirmek için tasarlanan, kullanım şekline ve yapının özelliklerine göre farklılık gösterebilirler. Yatak odaları, otelin hiyerarşik mekân örgütlenmesi gereği, oteldeki diğer mekânlardan farklı olarak ‘mahremiyet’ olgusu esas alınarak çözümlenmektedir. Oteldeki yatak odaları, bir bakıma aynı çatı altındaki, farklı bireylere ait yaşam alanlarına yani yuvalara karşılık gelir.

Dolayısıyla, otel müşterisinin, kişisel gizliliği ön plana çıkmaktadır. Otellerdeki yarı-kamusal mekânlar ise; lobi, yemek yeme alanı ve diğer fonksiyonel mekânlar olarak karşımıza çıkar (Sever, 2008). Otelin giriş mekânı olan lobi, otel hakkındaki ilk izlenimi vermesi adına önem arz eden mekânlardan biridir. Müşteriyi etkilemek adına, gerek atmosfer özellikleri, gerekse fonksiyonel açıdan etkileyici olması gözetilir (İldeniz, 1991). Resmi, sıradan, görkemli, sade farketmeksizin otelin genel tasarım dilinin ipuçları lobi mekânında yansıtılır. Otelin diğer mekânlarıyla ilişkisinin merkezi olan lobiler, *birleştirici/dağıtıcı* özellikte mekânlardır. Genellikle, müşterilerin yatak katlarına çıkmadan önce uğramak zorunda oldukları resepsiyon fuayesi de lobi mekânı içinde yer alır. Bekleme, dolaşım, resepsiyon, sohbet gibi aktivitelere hizmet vermesi sebebiyle iletişimin ön plana çıktığı lobiler, sosyal mekânlardır. Otellerdeki diğer sosyal mekânlar ise, yeme içme mekânlarıdır (restoran, kahvaltı salonu, cafe). Yemek yeme eyleminin, insani bir ihtiyaç durumu olmasının yanı sıra, kültürel bir olgu da olması sebebiyle, otellerde yemek yeme alanlarının tasarımı büyük önem taşır (Sever, 2008). Bu mekânların tasarımında, istenilen mekânsal atmosferin yansıtılması, servis hizmetinin işleyebilirliği, malzeme ve mönü seçimleri, masa ve oturma birimlerinin tasarımı gibi, bir dizi tasarım eylem ve kararlarının harmanlanması gerekir (Sever, 2008). Fonksiyonel mekânlar ise, otellerdeki diğer yarı-kamusal mekânların bir diğer alt birimlerdir. Bunlar balo salonu, kongre salonu ya da kokteyl salonu olarak sıralanabilir. Otellerde fonksiyonel mekânlarda, yiyecek-içecek servisine uygunluk, ortak hacimlere kolay ulaşılabilirlik ve bekleme, toplanma, konuşma (seminer, sempozyum) aktivitelerini sağlamak gibi işlevsel kriterlere uygunluğun sağlanması beklenmektedir.

Tüm bu bahsedilmiş olan fiziksel ve fonksiyonel kriterlerin yanı sıra, oteller fenomenolojik bağlamda da farklı özelliklere sahip mekânlardır. Örneğin, evimizde yapabildiğimiz yaşam aktivitelerini, işlevsel bağlamda otellerde de gerçekleştirebilmemize rağmen, otel mekânı *yuva* hissiyatını duyumsatmakta zayıf kalır. Aksine, *yerli mi yersiz mi?*, *kalıcı mı geçici mi?*, *kimlikli mi kimliksiz mi?*, *kişisel mi değil mi?* gibi sorular, daimi bir cevaplanamazlık sorunu teşkil ederek, *görecelilik* kavramına vurgu yapar. Otel mekânların getirdiği bu karşıtlık durumu, ruhsal olarak dengesiz ve arada kalmışlık hissi ve diğer ruhsal ve duygusal çeşitliliğe etki vermesi, onları diğer yaşam mekânlarından farklı kılar.

Öte yandan, sinema disiplini açısından bakacak olursak, fiziksel bağlamda çeşitli alt mekânlarının olması sebebiyle otel mekânları, kendi mekânsal özellikleriyle sinematik aksiyonu kuvvetli kılmaktadır. Koridor, sirkülasyon alanları (asansör, merdiven), kapılar, yatak odaları gibi birbirine bağlı mekânlar ve mekânsal bileşenler, sinematik akışkanlığı güçlendirmektedir. Tüm bunların yanı sıra, kavramsal bağlamda da, güçlü duyumsamalara olanak tanıyan ve yukarıda bahsedilmiş olan *yersizlik*, *yurtsuzluk*, *aidiyet*, *mahremiyet*, *görece kimlik*, *geçicilik* gibi bir dizi kavram ve olguya da kaynak oluşturan oteller, sinemacıların ilgisini çekmeyi başarmıştır. Ayrıca, mimari açıdan değerlendirdiğimizde, aidiyetlik hissinin pek kurulamadığı, dolayısıyla, bireyin deneyimleme sürecinde, yaşayan mekânlar ve yerler yaratma bağlamında zayıf bir konumda olan otel mekânlarının, sinemadaki temsillerinde, bu zorluğu bir çıkış noktası olarak kullandığı ve yaşayan mekânları yaratmayı başardığı gözlenir. Böylelikle, sinemasal mekân olarak otel, teknik ve nesnel özelliklerinin yanı sıra öznel tanımlamalara da kavuşmaktadır.

Dolayısıyla, otel mekânlarının, yapısal ve ticari özelliklerinin, algılama ve duyumsamalara etkin ve sürekli olarak yansıdığı kanısına varılmış ve sahip olduğu bu güçlü potansiyel sebebiyle, otel mekânları ekseninden örnekler ile çalışmanın sürdürülmesine karar verilmiştir. Sinemada, özellikle Alman ve Amerikan filmlerinde, 1920’li yıllarda popüler olarak sinemasal mekân olarak kullanılmış olan oteller, farklı sosyo-kültürel arkaplanlara sahip insanların, farklı yaşantılarını aynı çatıda altında birleştirerek, izleyiciye değişik tecrübeler yaşatmayı başarabilmiştir. Aynı mekân kavramı altında, otelde bulunan yarı-kamusal mekânlarda, karakterlerin ortak paylaşımları ve hayatları kameraya alınabilirken, aynı zamanda, yatak odalarında da müşterilerin kendi izole ve özel hayatları izleyiciye sunulabilmektedir.

Örneğin, Alfred Hitchcock’un yönettiği, 1960 yapımı “Psycho (Sapık)” filmi, otel mekânının başrolü oynadığı filmlerden biridir. Yol kenarında bulunan motel, bölgedeki tekil varlığı ile, *ıssızlık* ve *tekinsizlik* duyumsamalarını yaşatarak izleyicide gerilim duygusunu uyandırmaktadır (Şekil 5.2). Filmin çekildiği Bates Motel, sinema tarihinde otel cinayetleri, cinnetleri ve nevrozlarına referans veren ilk önemli örneklerden biri olarak karşımıza çıkar. Aynı şekilde, 1991 yapımı, Coen Kardeşler’in yönettiği “Barton Fink” adlı filmde de tıpkı Psycho filminde olduğu gibi, filmin geçtiği Hotel Earle, anlatının esas kahramanıdır. Kahverengi tonlarda atmosferik etkinin sahip olduğu gözlenen filmde, yıllardır uğranmamış, virane

izlenimi yaratılarak, yine ıssızlık, yalnızlık, tekinsizlik gibi kavramlara referans verilmiştir. Filmin ana kahramanı, yazar Barton Fink'in kasvetli otel odası da aynı şekilde anlatıdaki zihinsel sancılarının yarattığı gerilimi izleyiciye iletmektedir (Şekil 5.3).



Şekil 0.6: Psycho (Sapık), Alfred Hitchcock, 1960. (Psycho filminden alınmıştır)



Şekil 0.7: Barton Fink, Coen Kardeşler, 1991. (Barton Fink filminden alınmıştır)

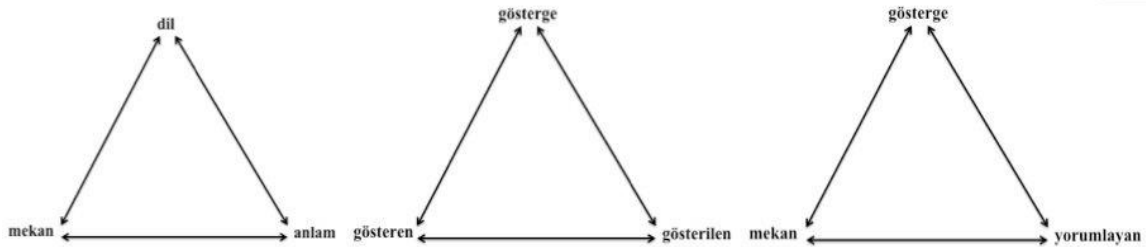
Çalışmanın devamını kapsayacak olan film analizleri bölümü için, öncelikle otellerde geçen bir dizi film izlenmiş ve bu filmler arasından üç tanesi seçilmiştir. Filmlerin seçim sürecinde, seçilecek filmlerin belirli arakesitlerde buluşması ve aynı zamanda potansiyel farklılaşmalar sunması esas alınarak “The Shining (Cinnet), (1980)”, “Kış Uykusu (2014)” ve “The Grand Budapest Hotel (Büyük Budapeşte Oteli), (2014)” filmleri seçkiye dahil edilmiştir. Söz konusu örneklerin genel bağlamda ortaklaştıkları noktalar şu şekilde sıralanabilir:

- Film türü olarak, sadece Kış Uykusu dramdır. Temelde, The Shining gerilim, The Grand Budapest Hotel ise komedi filmidir fakat; alt-metinde her üç film de dramdır.
- Her ne kadar fiziksel özellikleri bakımından farklılık gösterse de her üç filmdeki üç otel de kalabalıktan uzak, ıssız ve tekinsizdir.
- Hiçbir film tek mekânda geçmez. Otelin iç ve dış görüntülerinde, kente ya da bölgeye ait imgeler bulunmaktadır. Filmlerin, iç-dış ilişkisini görünür kılarak

mekânın bütüncül olarak algılanmasını sağlaması, seçim aşamasında önemli bir etken olmuştur.

- Gerçek mekânlar, gerçek mekânların yeniden kurgulanması ve sanal mekânlar şeklinde sınıflandırılmış olan sinemasal mekân üretim biçimlerinden, “gerçek mekânın yeniden kurgulanması” durumu üç filmin de sinemasal mekânlarını belirlemektedir.
- Filmlerde mekânlar, pasif bir öge olarak değil, aktif biçimde kullanılmıştır. Dolayısıyla, yaşayan mekânlardır ve *yer* tanımlamaktadır. Öte yandan, filmlerin seçim sürecinde, tasarlanmış olan sinemasal mekânların, filmin içeriği ve karakterleri kadar etkin rolde olması, mekânın göstergibilimsel analizinin yapılabilmesi için göz önünde bulundurulmuştur.

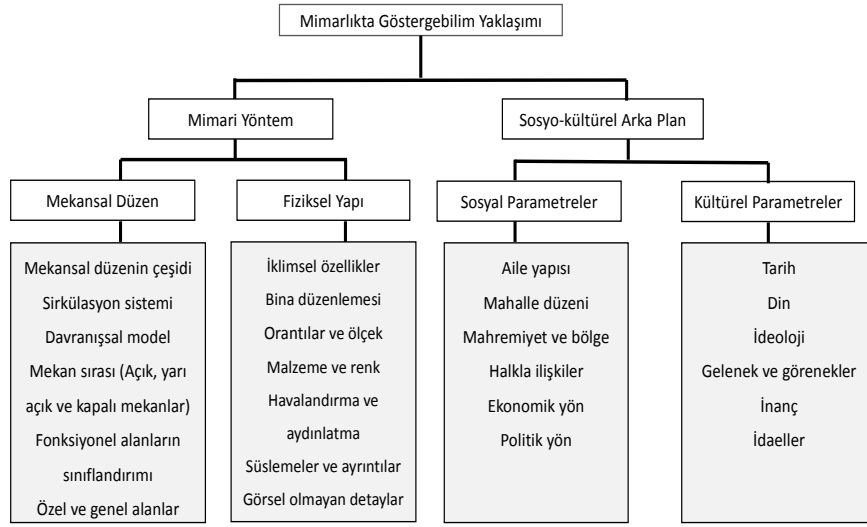
Seçili filmlerde, gösteren olarak değerlendirebileceğimiz sinemasal mekânların sahip oldukları dil aracılığıyla, seyirciye iletmek istediği mesajları göstergeler üzerinden sunarak, çeşitli anlamlandırmalar yarattıkları savunulur. Bu çerçevede, yorumlayıcı (tez sahibi) tarafından belirlenen mekân dinamikleri ile, her bir filmde ve her bir sinemasal mekân özelinde (lobi, yemek yeme alanı, yatak odası vs.) analizler gerçekleştirilir (Şekil 5.4).



Şekil 0.8: Analizin strüktürünü belirleyen *mekân-dil-gösterge-gösteren-gösterilen-yorumlayıcı* ilişkisini gösteren şema.

Bu noktada, Adiloğlu (2005)’nın, Halit Refiğ filmlerindeki mimari açılımları örneklediği kitabında, sinemasal mekânları; *yakınlık-uzaklık*, *oran*, *denge*, *biçim*, *renk*, *doku*, *ışık* gibi sinemanın ve mimarlığın kavramsal arakesitinde bulunan terminolojiler çerçevesinde, gerek yöntem, gerekse kaynak olarak incelediği görülmektedir. Parsaee ve diğ. (2014)’nin ise, semiyolojik bakış açısıyla mimari ürünleri incelediği makalesinde, Adiloğlu’nunkine benzer bir yaklaşım savunduğu gözlenir. Bu kapsamda, mevcut mimari ürünler, semiyolojik bağlamda mekânsal organizasyon ve fiziksel strüktürü kapsayan mimari kavram ve araçlar ile, sosyal ve

kültürel parametreleri kapsayan sosyo-kültürel kavram ve araçlar aracılığıyla analiz edilmektedir (Parsae ve diğ., 2014) (Şekil 5.5).



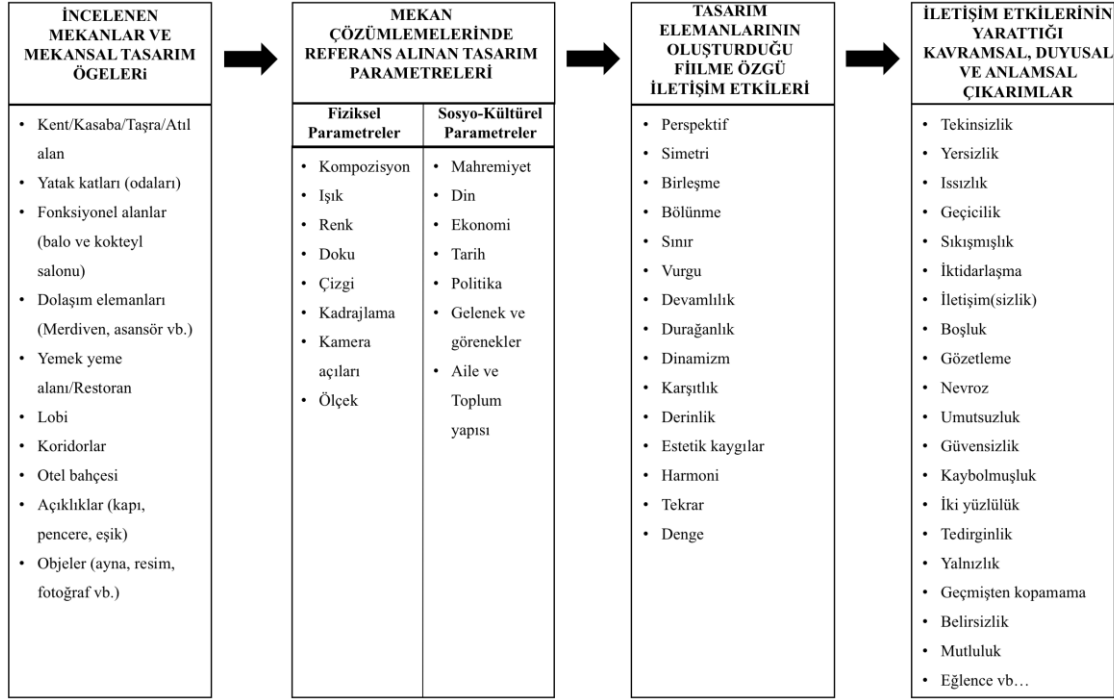
Şekil 0.9: Mimarlıkta göstergebilimsel yaklaşım analiz modeli. (Parsae ve diğ., 2014)

Tüm bu inceleme ve değerlendirmelerin ışığında, söz konusu bu tez çalışması kapsamında seçilen filmlerin semiyolojik analizinin yapılabilmesi adına, hem sinematografik, hem de mimari kavram, yöntem ve araçlara referans veren, yeni bir model önerisinin oluşturulmasına karar verilmiştir (Şekil 5.6). Modelin ilk basamağında, her bir film için ayrı ayrı, izleyiciyle etkileşime geçen, filmin ideolojisinin ve iletilerinin biçimlenmiş hâli olarak izleyiciyi görsel ve dokunsal olarak etkili biçimde kuşattığı düşünülen, otel mekânının içi ve çevresini kapsayan alt-mekânlar ve bu mekânlarda ayrıcalıklı olarak vurgulandığına kanaat getirilmiş olan mekânsal bileşenler belirlenmiştir.

İkinci basamakta ise, yönetmenin filmde etkili olarak kullandığı fiziksel ve sosyo-kültürel tasarım parametreler belirlenmiştir. Bu aşamada, hem sinemanın, hem de mimarlığın ara kesitinde olan öğeler ve görsel tasarıma etki eden unsurlar tercih edilmiştir. Her bir film özelinde ayrı ayrı seçilen parametrelerde, yönetmenin tarzı ve filmde olan etkinliği göz önünde bulundurulmuştur.

Modelin üçüncü aşamasında ise, kullanılan tasarım parametreleri aracılığı ile izleyici arasındaki bağı oluşturan iletişim etkilerine odaklanılmış, yine her bir film için ayrı ayrı tespit edilmiştir.

Son olarak, dördüncü bölümde ise, irdelenen mekânlar ve mekânsal bileşenlerin, referans alınan tasarım elemanları aracılığıyla analiz edilmesi sonucunda algılanan filme özgü iletişim etkilerinin yarattığı ve filmin çözümlemesine ulaşmamızı sağlayan, çeşitli kavramsal, duyuşsal ve anlamsal çıkarımlara yer verilmiştir.



Şekil 0.10: Analizin süreç basamaklarını belirten model önerisi.

5.1 The Shining (Cinnet, 1980)

5.1.1 Film ile ilgili genel bilgiler



Şekil 5.7: The Shining orijinal film afişi. (<http://www.imdb.com/title/tt0081505/>)

Yönetmen: Stanley Kubrick

Senarist: Stephen King (roman), Stanley Kubrick (filme çeviri senaryo)

Oyuncular: Jack Nicholson (Jack), Shelley Duvall (Wendy), Danny Lloyd (Danny)

Sinematografi: John Alcott

Yapım yılı: 1980

Türü: Drama, Korku

Seyirciyi adeta filmin bir parçasıymışçasına olabildiğine içine alıp, izleyicinin de o atmosferi solumasını sağlayan gerçekçi filmler üreten Kubrick, sinema tarihini yönlendiren en önemli yönetmenlerden biridir. Yönetmenin, filmlerinde doğal ışık kullanma kararı, iç mekân çekimlerinde dışarıdan gelen ışıkla filmi yaratma eğilimi, gerçekçilik kurgusunu pekiştirmektedir (Url 9). Böylelikle yönetmen, salt kurguda değil aynı zamanda filmin yaratım sürecini belirleyen teknik detaylarda da gerçekçi yaklaşımını sürdürmektedir.

Bilimkurgu, korku, savaş, polisiye, karamizah gibi farklı türlerde eserler veren Kubrick'in merkezîyetçi kadraj kurgusu dikkat çekmektedir. Tek kaçışlı perspektif, sürekli başvurduğu görsel iletişim etkilerinden biri olarak görülmektedir. Merkezden kaydırılıp değiştirilen kompozisyonlar, çoğunlukla olay örgüsünde yolunda gitmeyen bir şeylerin habercisi olarak ortaya çıkarlar.

Mükemmeliyetçi yönüyle bilinen yönetmenin, sinemasal mekân tasarımlarındaki kusursuzluk arayışı, filmi yaratma sürecindeki her detayda göze çarpmaktadır. Kubrick, The Shining'teki sinemasal mekânları, uzun mekân araştırmaları ve analiz sürecinin sonunda Amerika'daki, Yosemite Park'ta mevcut olan Ahwahnee Otel'i'nin iç mekânlarını örnek alarak, uzun mekân araştırmaları ve analiz sürecinin sonunda kızı ile birlikte tasarlamış ve stüdyoda bire bir inşa etmiştir (Url 10) (Şekil 5.8).



Şekil 5.8: Overlook Hotel'in set tasarımının örnek alındığı Ahwahnee Otel. (<http://www.firstshowing.net/2013/photos-of-the-ahwahneeoverlook-hotel-from-the-shining/>)

Yönetmenin öne çıkan bir başka özelliği ise, filmlerindeki soğuk sinematik atmosferdir. Neredeyse hiçbir filminde insanın içini ısıtan duyumsamalara tanıklık edemeyiz. Aksine, karakterler ile aramızda sürekli bir mesafe söz konusudur. Bu mesafeyi, insan-mekân ölçeğindeki farklılıkları vurgulayan kamera açıları ile kurguladığı ve etkin kıldığı görülür. Filmlerinin hiçbirisi, mutlu ve huzurlu sonla bitmez. Aksine, zıttı bir tutumla, filmleri olumsuz bir sonla bitmese bile, anlatı ucu hep açık bir belirsizlikte kalmakta, böylelikle izleyiciyi gerçek hayattan, bambaşka ve yeni hikâyelere davet etmektedir. Kısaca, izleyici mutlaka bir tekinsizlik ve müphemlik hissiyatlarına bürünür. Bu durum, yönetmenin provakatif tavrı olarak da değerlendirilebilir.

Kubrick'i ayrıcalıklı kılan bir başka özellik ise, yoğun sembolik anlatımları filmin içinde gizliden harmanlama çabasıdır. Filmlerinde daha elitist bir kitleye hitap eden

Kubrick'in, anlatıdaki katmansal derinliği yakalamak adına sıklıkla sembolizme başvurduğu görülür (Url 11). Böylelikle, anlatı içinde anlatı döngüleri oluşturduğu gözlenir.

Şüphesiz, Kubrick'in filmlerini farklı kılan en önemli nokta, filmlerinin bu bol katmanlı yapısı ve her izleyişte, izleyiciye ayrı bir deneyim yaşatmakta oluşudur. Çalışma kapsamında ele alınan *Shining* ise, korku sinemasının en önemli ilk eserlerinden biri olarak ender bir şekilde bir kült olarak da karşımıza çıkmaktadır.

Kubrick, kaynak romanda eksik olan derinliği (ne yazık ki ne kadar usta bir yazar olsa da derinlikten yoksundur King) kazandırdığı filmle, izleyiciyi farklı bir tedirginliğin içine sürüklemekle kalmaz; bazı can alıcı eklemelerle (labirent örneğin), filmi ait olduğu türün sınırları dışına taşıyarak bir sinema klasiği haline getirir. İşte bu bölge, kültle klasiğin kesiştiği alandır (Url 12).

Stephen King'in aynı isimli romanından, Kubrick tarafından uyarlanan film, yazar Jack Torrence'in kış sezonunda kapalı olan, insandan uzak, film boyunca sadece birkaç insanın varlığına tanıklık ettiğimiz, otelde geçen izole bir süreci ve bu süreç boyunca yaşanan metafiziksel olayları konu alır. Filmde, aslen öğretmen olan ve şiddet uygulamaya müsait karakteri sebebiyle işinden atılan ve yazar olma hayalleri içerisindeki Jack Torrence'in, Colorado Dağları'ndaki, kış sezonunda kapalı olan Overlook Otel'in bakımı için otel müdürüyle görüşmeye gidip, işi alması sonucu başlayan ve devamında gelişen gerilimli olay örgüsüne tanık oluruz. Esasen, bu süreç, otel müdürünün, bir önceki sene otelin bakımından sorumlu Grady'nin, otelin insandan ve kentten izole hayat tarzı sonucu nevroz geçirip karısı ve ikiz kızlarını katlettiği konusunda Jack'i bilgilendirmesiyle başlamaktadır.

İşi alan Jack; hayali arkadaşı Tony ile konuşan, otele gitmek istemeyen, Jack'in doğaüstü sezgilere sahip oğlu Danny ve her şeyden bir haber, saf bir kişilik yapısına sahip Wendy, otele giriş yaptığı anda, otelin alt-mekânları (lobi, koridorlar, labirent bahçe mutfak vs) otel müdürü tarafından karakterlere gezdirilir, böylelikle izleyicide filmin geçtiği sinemasal mekânların bütüncül bir kavrayışı sağlanmış olur.

Otel çalışanlarının oteli terk etmesiyle gittikçe izole olan otelde, sürekli yazı yazmakta olan Jack'in, gittikçe dengesizleşen hal ve hareketleri, eşiyle olan kavgaları ve tinsel bozuklukları göze çarpar. Doğüstü varlıklar tarafından kuşatılan Jack'in yavaşça aklını kaybediş serüveni, bu esnada oğlu Danny ve eşi Wendy'ye yaşattığı

korku dolu anlar, metafiziksel bir olay örgüsü içerisinde işlenir. Tüm sahnelerde, karakterler dışında hiçbir insan figürü görülmez.

5.1.2 Filmin mekânsal analizi

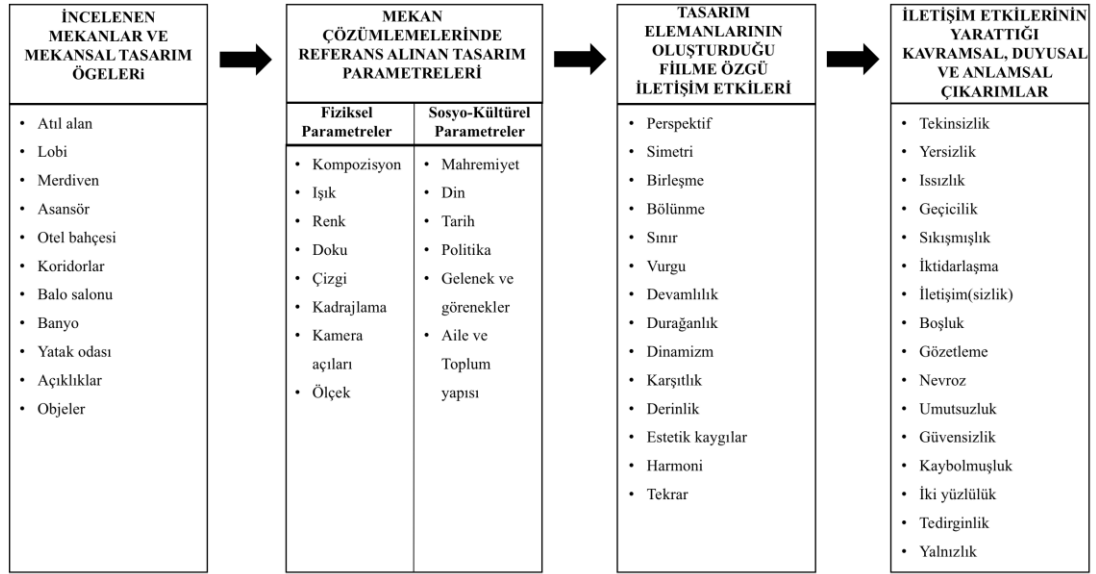
Bu bölümde, farklı katmanların birbirleriyle olan ilişkilendirmeleri temel alınarak, Şekil 5.9’da ifade edilen model üzerinden, film çözümlemesi yapılmaktadır. Bu bağlamda büyük ölçekte, Overlook Otel’in konumlanmış olduğu atıl alan; küçük ölçekte ise, otelin ortak mekânları olan lobi, balo salonu, koridorlar, otel bahçesi (labirent), balo salonu tuvaleti; kişisel mekânlar olarak ise, yatak odası ve banyo, sinemasal mekânlar olarak analiz kapsamında incelenmiştir.

Yine bu aşamada, film genelinde vurgulanarak görsel ve dokunsal algı etkinliğini gerçekleştiren merdiven, asansör mekânsal bileşen olarak, açıklıklar ve objeler ise, de incelemeye alınmıştır.

İkinci aşamada, çalışma kapsamında ele alınan mekânların ve mekânsal bileşenlerin çözümlemesinde kaynak oluşturan tasarım parametreleri seçilmiştir. Sonuç olarak, Kubrick sinemasında ve Shining’te etkin ifade araçları olmaları sebebiyle, fiziksel parametre olarak, kompozisyon, ışık, renk, doku, çizgi, kadrajlama, kamera açıları ve ölçek; sosyo-kültürel tasarım parametresi olarak ise, mahremiyet, din, tarih, politika, gelenek ve görenekler ile aile ve toplum yapısı belirlenmiştir.

Analizin üçüncü aşamasında ise, mekânlardaki görsel tasarım elemanlarının bir araya gelmesi ile, film boyunca duyumsamamızı yönlendiren, filme özgü iletişim etkileri incelenmiştir. Bu bağlamda, The Shining filminin analizi kapsamında ele alınan sinemasal mekânlar ve mekânsal bileşenlerin, belirlenen görsel tasarım elemanları aracılığıyla irdelenmesi sürecinde; perspektif, simetri, birleşme, bölünme, sınır, vurgu, devamlılık, durağanlık, dinamizm, karşıtlık, derinlik, estetik kaygılar, harmoni, tekrar gibi etkileri doğurduğu gözlenmiştir.

Son aşamada ise, ortaya çıkarılan iletişim etkilerinin yaratmış olduğu çıkarımlara yer verilmiştir. Shining’de, filmin iletilerini gösteren sinemasal mekânların, göstergelerle kodlanması üzerinden, tekinsizlik, yersizlik, ıssızlık, geçicilik, sıkışmışlık, iktidarlaşma, iletişim(sizlik), boşluk, gözetleme, nevroz, umutsuzluk, güvensizlik, kaybolmuşluk, iki yüzlülük, tedirginlik, yalnızlık gösterilenlerine ulaşılmıştır.



Şekil 5.9: The Shining (Cinnet), 1980, filminin çözümleme sürecini belirleyen analiz modeli

Genel bağlamda, Overlook Otel, kış sezonunda kapalı, filmin başında otel çalışanlarının da oteli terk etmesi sonucu, film süresince sadece Jack, Wendy ve Danny'nin geriye kaldığı, ortak mekân olarak lobi, balo salonu, yatak katları koridorları, labirent bahçe; kişisel mekân olarak ise, yatak odası ve banyolarını görebildiğimiz geniş kapasiteli bir dağ otelidir. Jack Torrence ve ailesinin, kış sezonu boyunca burada yaşıyor olması ve otel odalarından birinin kişisel yaşam alanları oluşu, otelin aynı zamanda bir evmişçesine kullanıldığını gözler önüne serer. Çünkü aile burada müşteri değil, aksine kapalı sezon boyunca otelden sorumlu çalışanlardır. Böylelikle, mekânsal analiz sürecinde mekân tipi belirlenirken otellerin seçilmesi hususundaki, *geçicilik-kalıcılık* ve *yer (-lilik, -sizlik)* duyumsamaları gündeme gelmektedir.

Büyük ölçekten, Overlook Otel'e bakacak olursak, otelin dağın eteklerinde, etkileşime kapalı, izole, insandan ve yaşamdan uzak, atıl bir alana konumlandırılmış olduğu görülür (Şekil 5.10). Atıl alan dokusu, ıssızlığı gün be gün öne çıkarmaktadır. Görsel tasarım elemanlarından renk faktörünü ele alıp değerlendirdiğimizde ise, otelin dış cephesinin yer ile devamlılık etkisi oluşturması, otel mekânının izole karakterini vurgulayarak mekânsal temsildeki ıssızlık ve tekinsizlik duyumsamasını arttırır. Otel mekânı, bir bütün olarak salt dekordan öte adeta filmin özetini yansıtan bir öge olarak karşımıza çıkar. Dağlık alana yayılarak kaybolmuş oteli, insan-mekân ölçeğini gözeterek okuduğumuzda ise, sadece üç kişiye hizmet eden mekân

bütününün, devasa boyutlarda kaldığı söylenebilir. Bu durum bir karşıtlık etkisi yaratarak, Jack'in psikolojik gerilimini gözler önüne serip, karakterin ruhsal sıkıntı ve anlamsızlığının büyüklüğünü yadsınamaz bir şekilde var eder.



Şekil 5.10: Otelin konumlandırıldığı atıl alan. (The Shining filminden alınmıştır).

Overlook otelin lobisi ise, Jack'in nevrotik davranışsal bozukluklarının ilk örneklerinin görüldüğü ve en çarpıcı şekilde işlendiği alt-mekân olarak karşımıza çıkar. Lobiyi incelediğimizde, sıcak bir atmosferin hakim olduğu görülür. Aztek kültürünü yansıtan bir üsluptaki lokal desenler, otantik sarkıt aydınlatmalar, sarı-kiremit renklerin yüzeylerde kullanımı, mekânın sıcak ve geleneksel tarzını yansıtır (Şekil 5.11). Filmde, Overlook Otel'in esasen geçmişte yerlilerin soykırımı uğratıldığı mezarlığın üzerinde konumlandırılmış olması anlatısı ise, bu yerel dekoratif elemanlar ve geleneksel üslubun kodlandığı alt-metinde izleyiciye sunulur. Böylelikle, lobi mekânında, sosyo-kültürel bağlamda, hem tarih, hem politika, hem de gelenek göreneklere referans verilerek, harmoni oluşturulmakta ve yer altındaki katliamın yarattığı tekinsizlik ve sıkışmışlık duyumsamaları pekiştirilmektedir.



Şekil 5.11: Lobi, geleneksel dekorasyon örnekleri, Aztek desenli yer karoları (The Shining filminden alınmıştır).

Esasen bir ortak kullanım alanı olan lobide, film boyunca sadece Jack'in daktilosuyla yazı yazmaya çalıştığı ve de Wendy'nin onu ziyaret ettiği sahnelere tanıklık ederiz. Böylesine, yüksek tavanlı, geniş hacimli bir mekândaki insan popülasyonunun azlığı, kompozisyonda karşıtlık ifadesi olarak kaybolmuşluk, sıkışmışlık çıkarımları yaratır ve Jack'in içinde bulunduğu psikolojik travmayı gözler önüne serer (Şekil 5.12). Filmin adından da belli olduğu üzere, cinnet hissi adım adım yaklaşmaktadır. Normalde, kalabalık bir atmosferde, genişlik ve ferahlık hissiyatları uyandırması gereken tavan yüksekliği, The Shining'te, Jack'in tekil varlığından ötürü boşluğu ve dolaylı olarak da belirsizliği duyumsatır. İnsan-mekân ölçeğindeki zıtlığın getirdiği bu duyumsamalar, aynı zamanda kamera açılarının oluşturduğu derinlikle de izleyiciye sunulur.



Şekil 5.12: Lobi, insan-mekân ölçeği karşıtlığının oluşturduğu sıkışmışlık duyumsaması. (The Shining filminden alınmıştır)

Lobide dikkat çeken bir başka iletişim etkisi ise, yönetmenin olmazsa olmazlarından tek kaçışlı perspektif temsiliyeti ve beraberinde gelen simetrik kadrılamadır. Jack'in işine odaklanmış bir şekilde, daktilosuyla yazı yazmaya çalışırken, kompozisyonun tam merkezinde konumlandırılmış oluşu aslında, mekânsal temsiliyette bir durağanlık teşkil ederek, bir taraftan her şeyin yolunda gittiği bir duyumsama uyandırırken; öte yandan Wendy'nin kadrıya dahil olması ile, simetri bozularak temsile dinamizm kazandırılmıştır. Bu sahnenin devamında ise, Jack'in, kontrasyonunu bozduğu gerekçesiyle Wendy'ye bağırmasıyla, filmin ilk cinnet anları yaşanmakta ve tekinsizlik duyumsaması vurgulanmaktadır (Şekil 5.13).



Şekil 5.13: Lobi, Wendy'nin kadrāja dahil olmasıyla bozulan simetri. (The Shining filminden alınmıştır)

Şüphesiz lobinin en görkemli mekânsal bileşeni ise, heykelsi yapısıyla mekânda ilk anda dikkatleri üzerine çeken plastik etkisi son derece yüksek merdivendir. Bir başka açıdan değerlendirildiğinde, merdiven ögesi fiziksel bağlamda yükselişe, tırmanışa olanak tanıyor olması sebebiyle, çoğu yönetmen için filmin doruk noktasını işledikleri mekan olarak öngörülür. Böylelikle, olay örgüsündeki aksiyon desteklenmektedir. The Shining'te ise, merdivenin estetik kaygılar sebebiyle mekâna durağan bir fon oluşturmasının yanı sıra, imgeleme derinlik etkisi sunmakta olduğu gözlenir. Aynı zamanda merdiven, alçaktan-yükseğe ve yüksekten-alçağa kamera açılarıyla ardışık gösterilen sahnelerde gerilim arttırılmakta; filmin kavramsal, duyusal ve anlamsal çıkarımlarını bizzat yaşatan bir öge olarak sunulmaktadır. Böylelikle, merdiven salt mimari bir görev üstlenmekten öte, sembolik anlamlar da taşıyarak filmin katmanlı okumalarına olanak tanır. Yavaşça artan bir ivme ile, ardışık sahneler aracılığıyla, Jack'in ileriye doğru, Wendy'nin ise, geriye doğru gittiği sahneler görülür. Wendy'nin arkasındaki duvarın tanımladığı sınır, karakterin Jack tarafından sıkıştırılmışlığını betimlerken, Jack'in arkasındaki devasa boşluk hacim ise, sınırsızlık tanıyarak, karakterin kaybolmuşluğuna referans olur (Şekil 5.14, Şekil 5.15).



Şekil 5.14: Merdiven, Jack ve arkasında hacimsel boşluk (The Shining filminden alınmıştır).



Şekil 5.15: Merdiven, Wendy ve arkasındaki duvarın çizdiği sınır (The Shining filminden alınmıştır)

Lobi mekânının yan tarafında ise, bir başka sirkülasyon elemanı olarak Modern Mimari'nin en kuvvetli sembolik öğelerinden biri olan asansör bulunmaktadır. Salt işlevsel anlamda bakışımızda, kullanıcıların yerin altına ve üzerine ulaşmasını sağlayan bir teknik araç olan asansör, filmde metaforik anlamlar içeren bir imgelem olarak karşımıza çıkar. Teknolojileşmenin, mühendisliğin ve dolayısıyla “teknik” içeriğin vermiş olduğu tekinsizlik hissini, yönetmen, filmdeki tek “teknik” mekânsal bileşen olan asansör üzerinden anlatır. Çünkü, modern çağın insanlığa kazandırdığı fonksiyonel, günlük hayatımızı bir adım öteye taşıyan araç ve gereçler, getirdiği kolaylıkla birlikte bozulabilme, durabilme, kontrolden çıkabilme özellikleriyle de bilincimizde yer eder. Aynı şekilde, mimari bağlamda, ölçeksel olarak çok küçük metrekaRELERE tekabül eden asansörler, insan/mekân ölçeği bağlamında kapalılık ve klostrofobik hisler de uyandırır. Teknik bir aksaklık çıkmadığı sürece, ulaşım sağlanabilecekken, asansörde kalma, halat kopması gibi korkular, mekânda tedirginlik hissi yaratır. Esasen, kapalı bir kutu olan asansörden, kimin çıkacağı, nasıl

çıkacağı, kapılar aralarınca ne görüleceği hiçbir zaman bilinmemektedir. Dolayısıyla, izleyiciye sürprizli bekleme anları yaşatır. Bu durumların hepsi ise, belirsizliği ve tekinsizliği de beraberinde getirmektedir.

Filmde, kompozisyonun merkezinde asansör ögesi olan sahneler ara ara izleyiciye sunulmaktadır. Film boyunca asansör, tek başınlığıyla ön plana çıkan, etrafında ya da içerisinde hiçbir insan faktörünün görülmediği bir öge olarak karşımıza çıkar. Dolayısıyla bu durumda, izleyici bir asansör kullanıcısı durumuna geçer. Mimari ögenin, kendi yapısal işlevinin sunduğu belirsizlik, tedirginlik ve tekinsizlik duygularıyla birlikte izleyici asansörü bekleyen özne durumundadır. Tüm bunların üzerine, tam merkezde, yönetmenin en etkili görsel iletişim araçlarından biri olan kırmızı renkli durağan haldeki bir asansörün kapıları ortamda hiçbir insan olmadığı halde, birden bire kendiliğinden açılarak, bu kez içinden yine “kırmızı renk” algısının insanoğlunun aklındaki ilk yer edinimini sağlayan “kan” akmaktadır. Mekân, kendi işlevsel yapısı, rengi ve kompozisyondaki merkezîyetçi konumlandırılışı ile yeterince negatif duyumsamalar uyandırmaktadır. Ayrıca, asansör içinden durduk yere gelen kan akışını ve bu akışın aynen Jack’in cinnetinin gittikçe artışı gibi artmakta olduğunu, ara ara verilen sahnelerde gören izleyici, “tekrar” kavramı ve “kanın niceliksel çokluğu” sayesinde, negarif duyumsamalarla daha fazla kuşatılmaktadır.

Asansör tekil hâliyle, filmi baştan sona anlatan metaforik içerik olarak zihnimizde yerini alır. Daha önce de değinildiği gibi, bir Kızılderili mezarlığının üzerine konumlandırılmış olduğunu bildiğimiz Overlook Otel, Amerika’nın Kızılderili katliamı sonrasında inşa edilmiştir. Katliam, soykırım, mezarlık gibi kavramlar tarihsel, politik ve dini bağlamda yerin altına referans verir. Çünkü, ölüm yerin altında olur. Yerin altına ulaşabilmemizi sağlayan iki mekânsal bileşenden biri merdiven, diğeri ise asansördür. Modern çağın korku dolu sorunu olan soykırım, modern çağın yapısal bileşeni olan asansör metaforu ile filmde kendini bulur (Şekil 5.16).



Şekil 5.16: Asansör, fışkıran kan. (The Shining filminden alınmıştır)

Şüphesiz, The Shining’te en can alıcı kavramsal, duyuşsal ve anlamsal çıkarımların yapıldığı bir diğer ortak mekân ise, labirent formundaki otel bahçesidir. Çıkış noktasının bilinmezliğiyle, karışık seçeneklerden oluşan labirent yapıları, kendi fiziksel formuyla dahi kaybolmuşluk hissine doğrudan referans vermektedir. Kubrick, mekânın mimari yapısını kuvvetli bir gösterge olarak filmde uygulayarak, bilinmezlik ve kararsızlık hâllerini izleyiciye aktarır. Şekil 5.17’de olduğu gibi, filmin başında Wendy ve oğlu Danny otel bahçesinde, oteli tanımak için bir tura çıkarlar. Normal ve gündelik olan bu aktivite, labirent formundaki bir bahçede gerçekleştiği için normallikten çıkıp, tekinsizlik duygusunu pekiştiren bir deneyime dönüşür. Kompozisyondaki insan boyunu aşan labirentin çim duvarları, yüksek bir sınır oluşturmakta, kuyu hissi vermekte, yönlendirme, yerine kafa karıştırıcı nitelik taşımakta ve sınırların verdiği derinlik ilüzyonik bir etki yaratmaktadır. Esasen, bir gezintiye çıkmak için uygun olmayan bir mekânda, sanki normalmişçesine bir sahne izlenir.



Şekil 5.17: Labirent bahçe, Wendy ile Danny gezinirken, devasa çim labirent duvarları. (The Shining filminden alınmıştır)

Bu esnada, beklenmedik bir şekilde, ardışık sahnede Jack'in lobi mekânında bulunan labirent bahçenin maketini incelediğini izleriz. Dış mekânda bulunan bahçenin bire bir aynısının ölçek olarak küçüğü olan bu objeye, yukarıdan bakan Jack, sanki tüm mekânı kontrol ediyormuşçasına gözükmektedir. Mekân, Jack'in kontrolü altındadır. Kamera açıları sayesinde, Jack'in makete yukarıdan bakıyor oluşu, gözetleme ve iktidarlaşma duyumsamalarını da beraberinde getirir. Ardışık sahnelerde, ölçekler arası farklılıkla iletilen labirent ve maketi, karşıtlık yaratarak kaybolmuşluk ve sıkışmışlık duyumsamalarını pekiştirir hâlde karşımıza çıkar. Ayrıca, Şekil 5.18'de görüldüğü üzere, yapı merkeziyetçi ve simetrik formdadır. Filmde tüm gerilim dolu anların kırıcı noktalarında olduğu gibi, otel bahçesinde de aynı ifade şekliyle karşılaşırız. Tekinsizliğin, filmde en sevdiği iletişim şekli olan simetri burada da görülür.



Şekil 5.18: Labirent bahçenin lobi mekânındaki maketi. (The Shining filminden alınmıştır)

Filmde bir diğer ortak mekân olan yatak katlarının bulunduğu koridorlar ise, tıpkı asansör ögesinde olduğu gibi, salt mekânlar arası köprüler oluşturan, işlevsel özelliğiyle öne çıkan ara-mekânlar olmakta ve birçok göstereyi barındırarak filmi farklı alt-katmanlarla okumamızı sağlamaktadırlar. Kamera açısı bağlamında değerlendirildiğinde, koridorlarda çekilen sahnelerin devamlı göz hizasında (eye level) çekiliyor olması, izleyiciyi koridorda gezinen bir özne konumuna yerleştirir. Sürekli koridorlarda bisikletiyle dolaşan Danny ise, izleyiciye mekânı gezdirir. Fakat filmde koridorlar, mekânlar arası bağlantıyı net bir şekilde seyirciye algılatmaz. Kompozisyonda, perspektifin yarattığı dinamizm, koridorun sonunda ne çıkacağını bilinmezliğiyle birlikte tedirginlik ve tekinsizliği yaşatır (Şekil 5.19).



Şekil 5.19: Koridor, bisikletiyle dolaşan Danny. (The Shining filminden alınmıştır)

Bir başka yatak katının koridorunda gezen Danny'nin karşısına ise, bu sefer filmin başında otel müdürünün Jack'i işe alacağı sırada bahsettiği, otelin eski bekçisinin katletmiş olduğu ikiz kızlarının hayali görüntüsü çıkar. Diğer koridordan farklı olarak, adeta bir eve, yuvaya aitmişçesine, sıcak renklerde, çiçekli duvar kağıtlarıyla dekore edilmiş koridorda, izleyici tam da pozitif duyumsamalar içerisindeyken, perspektifin vermiş olduğu simetrinin içerisine, belki de simetri kavramının en etkili dışavurumlarından biri olan ikizler eklenir. Esasen, simetrinin yarattığı durağanlık, yeni bir simetri katmanının eklenmiş olmasıyla dinamizme kavuşarak, tedirginlik ve tekinsizlik duyumsatır. İkizlerin görüldüğü sahneden itibaren, durağanlık sonlanır ve koridorlar artık her an, her şeyin çıkabileceği, tekin olmayan mekânlar olarak algılanır (Şekil 5.20).



Şekil 5.20: Koridor, simetri etkisi, Danny'nin karşısına aniden çıkan ikizler. (The Shining filminden alınmıştır)

Kuşkusuz, simetrinin en yoğun olarak iletildiği mekânlar olan koridorlardaki bir başka simetri ögesi ise zemindeki halının dokusudur. Koridorda oyuncaklarıyla oynayan Danny’nin üzerinde oturduğu halıdaki doku, rahatsız edici derecede simetriktir ve tam merkezinde ise Danny bulunmaktadır (Şekil 5.21). İnsan faktörüne yer olmayan otelde, kadrajdan dolayı kimden geldiğini görmezdiğimiz bir top halının merkez çizgisinde Danny’ye doğru atılır. Böylelikle, katmanlanarak artan simetri etkisi tekinsiz duyumsamayı pekiştirmektedir.



Şekil 5.21: Koridor, halıdaki simetrik patern. (The Shining filminden alınmıştır)

Filmdeki bir diğer diğer ortak kullanım alanı ise balo salonudur. Filmlerde, kalabalık içerisinde, özellikle maskeli balo sahnelerine tanıklık ettiğimiz, katılımcıların kılık-kıyafetleri, yapılı saçları ile sosyal kimliklerinin vurgulandığı, genellikle gizli-saklı işlerin eğlence teması altında döndüğü, cinayetlerin işlendiği, maske sayesinde kimliklerinin saklanabildiği balo sahnelerini izleriz. The Shining’de ise, balo salonu “Goldroom”, otelin diğer mekânlarından izole, yepyeni bir dünya gibidir. Jack’in ilüzyonik ruh hâlinin tamamını balo salonu yansıtmaktadır. Kısaca, balo salonu, filmin diğer sinemasal mekânlarından ayrıışan, tamamiyle ilüzyonik, ayrı bir zaman kurgusuyla ilintili bir mekân kavrayışını temsil etmektedir.

Goldroom’a ait iki sahnenin ilkinde, Jack’in tek başına odayı ziyaretine tanık oluruz. Lobide olduğu gibi, aslında dolu olması gereken bir mekânda Jack’in tekil yalnızlığı söz konusudur (Şekil 5.22). Tasarımsal olarak barın üzerinde devam eden çizgisel aydınlatmalar, tavanın ve boruların çizgisel devamlılığı, beraberinde getirdiği perspektif etkisiyle, lobi mekânında olduğu gibi ölçek farklılığını görünür kılar. Bar üzerindeki ışık etkisi, sahneye dramatik bir etki katmaktadır. İnsan-mekân ölçeğindeki bu karşıtlık durumu, aynı zamanda mekânın devasallığına ve Jack’in

tekilliğine de vurgu yaparak tekinsizlik duyumsamasını pekiştirir. Jack'in cinnete adım adım yaklaşması, mekânın yarattığı kuyu hissi ile iletilir. Jack'in sürekli tekil yalnızlığı, kompozisyonda boşluk oluşturduğu gibi ailesiyle olan iletişimsizlik hâllerine de vurgu yapar.



Şekil 5.22: Balo salonu, Jack'in barda tekil halleri. (The Shining filminden alınmıştır)

İkinci sahnede ise 1920'lerde otelin salonunda yapılan kostümlü bir baloyu izleriz. Burada ise, mekân ilkinin aksine, ölçek-farklılığının hissedilmediği, insanlarla dolu, kıyafetlerden de belli olduğu gibi 20'li dönemlere ait bir atmosfer içeriğiyle karşımıza çıkar. Jack burada, yalnız değildir; kalabalığın içine karışmıştır (Şekil 5.23). İki mekânsal sahne arasında, kompozisyon bağlamında yaratılan bu karşıtlık, Jack'in cinnetinin ve ilüzyonik hâllerinin artık tamamen açığa ortalığa serilmesine sebep olur. Böylelikle yanılsama duyumsaması Goldroom'da baskın bir hâl olarak Jack'in ikiyüzlü hallerini gün yüzüne çıkarır.



Şekil 5.23: 1920'lerdeki balo salonu. (The Shining filminden alınmıştır)

Ayrıca, filmde hakim olan gerçek/ilüzyon zıtlığı, yönetmenin filmin çoğu sahnesine yerleştirdiği kırmızı, yeşil detaylar, balo salonu ve salona giden koridorda, mobilya birimlerinde de görülmektedir (Şekil 5.24).



Şekil 5.24: Balo salonu ve salona giden koridor, kırmızı yeşil renkte detaylar. (The Shining filminden alınmıştır)

Filmin sonunun Goldroom'a ait bir fotoğrafla bitiyor oluşu ise, mekândaki ilüzyonik etkiyi ifade ettiği gibi, izleyiciyi de filmin bitimiyle gerçek/yanılsama kuşkuları içerisinde yeni bir hikâyeye davet eder. Kompozisyonun merkezinde yer alan fotoğraflara, kamera açılarıyla giderek yaklaşarak simetri etkisi yaratılmaktadır. Simetrinin gold renkli perdeler ve merkezindeki fotoğraflar dışında en büyük destekçisi, yönetmenin etkili tasarım elemanı olan ve filmin her yerine harmanlamış olduğu kırmızı detaylardır. Önce kırmızı kolonlar, ardından gold renkli perdeler ile kadrâj içinde kadrâj yaratan yönetmen, fotoğraflara vurgu yapmaktadır (Şekil 5.25). Belli ki, sahnenin bitiminde çıkarılacak anlam, merkezde yer alır. İyice yaklaşılacak sahnede ise 1921 yılında Jack'i ortada yer aldığı balo salonundan bir fotoğraf bulunmaktadır.



Şekil 5.25: Balo salonuna ait fotoğraf, kadrāj içinde kadrāj yaratma. (The Shining filminden alınmıştır)

Bir diğēr alt mekân olarak banyoyu incelediğimizde ise, karşımıza iki farklı ıslak hacim mekânı çıkmaktadır. Bunlardan ilki, bir kişisel mekân olarak yatak odası banyosu iken, diğēri bir ortak alan olan balo salonunun tuvaletidir. Mekânlar arasındaki bu özel/genel kullanım zıtlığı, aynı zamanda bir banyonun kırmızı, diğērinin yeşil temayla tasarlanmış olmasıyla yakalanan kontrastlıkla, kısaca renk aracılığı ile de iletilmiştir.

Girilmesi tehlikeli ve yasak olan 237 Nolu odaya giren Jack, bu odanın banyosunda genç ve güzel bir kadınla karşılaşmaktadır. Kompozisyonda yaratılmış olan simetri etkisiyle, Jack'in beğenebileceği, kısaca işlerin yolunda gittiği iletilirken, genç kadının yaşlanarak ölü bir cesede dönüşmesiyle, simetri ve kadrāj değışmekte ve yerini nevrotik duyumsamalara bırakmaktadır (Şekil 5.26). Aslında bir ilüzyon görmekte olan Jack'in içinde bulunduğu gerçek/yanılsama hâlleri, mekândaki ayna kullanımıyla desteklenmektedir.



Şekil 5.26: 237 Nolu odanın yeşil banyosu. (The Shining filminden alınmıştır)

Şüphesiz, Kubrick’in filmde, asansör sahnelerinde olduğu gibi, gerilimin en doruk yaşandığı sahnelerde, sembolik bir anlatım olarak renkten, özellikle kırmızı renginden faydalandığı görülür. Filmde kırmızı, asansörde açıkça iletildiği gibi “kan” ı temsil etmekte ve vahşet kodlanmaktadır. Bir görsel tasarım elemanı olarak renk, banyo sinemasal mekânlarının en dikkat çekici belirleyenisidir. Balo salonunun tuvaletinde de, yine aynı şekilde hayâli bir karmaşa içerisinde olan Jack’in yine hayali barmen Grady’yle içeri girdiği görülür (Şekil 5.27). İlk kez balo salonunun kırmızı tuvaletinde Jack ve Grady arasındaki konuşmalarda vahşet açıkça ifade edilmektedir. Ayna kullanımıyla, yine gerçek/hayal zıtlığı vurgulanarak, Jack’in ilüzyonik dünyası görünür kılınır.



Şekil 5.27: Balo salonunun kırmızı tuvaleti. (The Shining filminden alınmıştır)

Kişisel mekân olarak ise Overlook Otel’de sadece Torrence ailesinin kaldığı yatak odasını izleriz. Filmde ailenin kaldığı yatak odası sadece uyumak için kullanılan bir mekân olarak karşımıza çıkar. Otelde kış sezonunda kimsecikler olmadığı için ve aile tüm sezonu burada geçireceği için bütün otel aslında evi gibidir. Aile ve toplum

yapısı bağlamında, otelde birçok oda olmasına rağmen ebeveynlerin çocuklarıyla aynı odada kalıyor olması pek de rastlanır bir durum değildir. Aynı zamanda, insan, mekân ölçeğindeki boşluk, otelin devasa yapısının üç kişilik bir aile için fazla büyük olması boşluk hissi uyandırarak bir evin yaşattığı yuva kavramının aksine aidiyetsizlik ve yersizlik duyumsamalarını yaşatır.

Mahremiyeti temsil eden yatak odasının en güvenilir mekân olması beklenirken, mekândaki ayna kullanımı tekinsiz hisler uyandırır. Gerçekleri, görüntülere dönüştüren ayna, estetik kaygılar sebebiyle mekâna konan bir obje olmaktan çıkar. Böylelikle, aslında simetri ve ikizlik kavramlarında olduğu gibi “çift olma”, “gerçek/ilüzyon” hallerine karşılık gelir. Sonu belli olmayan bir cinnetin göbeğinde yaşayan Jack’in gerçek/ilüzyon hâlleri de ayna aracılığıyla seyirciye yansıtılır. Olduğunun aksine, Danny’nin farkında olduğu Jack’in “öteki” yüzü ifade edilir (Şekil 5.28).



Şekil 5.28: Yatak odası, ayna kullanımıyla Jack’in öteki yüzünün sanal ibaresi. (The Shining filminden alınmıştır)

Filmde, diğer mekânların aksine Jack’in canavarlaşan öteki yüzü, hep yatak odasındaki aynalar aracılığıyla iletilir. Şekil 5.29’da görüldüğü gibi odada, hiçbir şeyden haberi olmayan, saf duygular içindeki Wendy’nin gerçek görüntüsüne yer verilirken, cinnete adım adım yaklaşp, kendi gerçeğine başkalaşan Jack’in ise, ayna aracılığı ile sanal görüntüsüne yer verilir. Kompozisyonda aynanın bulunduğu kısımda esasen, objenin çizdiği sınırla kadraj içinde kadraj oluşur. Böylelikle, dikkatler Jack’in üzerine çevrilir. Aynanın yokluğunda, sadece Wendy’nin bulunduğu tek taraflı bir mekân algısına sahip olan seyirci, sahneye eklenen objeyle mekânın iki yüzüne birden hakim olur. Bu sayede, iki karakter arası iletişim, her iki karakterin arkasındaki mekânın aynı karede gösterilmesiyle desteklenir.



Şekil 5.29: Yatak odası, Wendy’nin gerçek, Jack’in ise sanal görüntüsü. (The Shining filminden alınmıştır)

Filmin belki de en büyük örtük aktarımın yine ayna aracılığıyla yatak odasında gerçekleştiği görülür. Metafizik güçlere sahip, babasının içinde bulunduğu nevrotik durumun farkında olan Danny, hiçbir şeyin farkında olmayan annesi Wendy’yi gelecek olan kötü sürprizlerin haberini vermek için kapıya “Redrum” yazar (Şekil 5.30). Kapıya yazılan bu yazı esasen tek başına bir ifade belirtmemektedir. Fakat, kompozisyona yerleştirilen ayna sayesinde, yazı simetri etkisine uğrayarak “Murder” yani ölüm anlamına gelen sembolik bir ifadeye dönüşür (Şekil 5.31). Şüphesiz ki, insanoğlu için ölüm, tekinsiz, güvensiz duyumsamaların en başındadır. Böylelikle, aynanın filmde düzenlamıyla “yansıtma” ifadesi olarak kullanımı dahi, filmin en büyük ipuçlarından birinin okunmasını sağlar.



Şekil 5.30: Yatak odası, Danny kapıya “Redrum” yazarken. (The Shining filminden alınmıştır)



Şekil 5.31: Yatak odası, ayna aracılığıyla verilen “Redrum” yazısının tersi olan “Murder” (ölüm). (The Shining filminden alınmıştır)

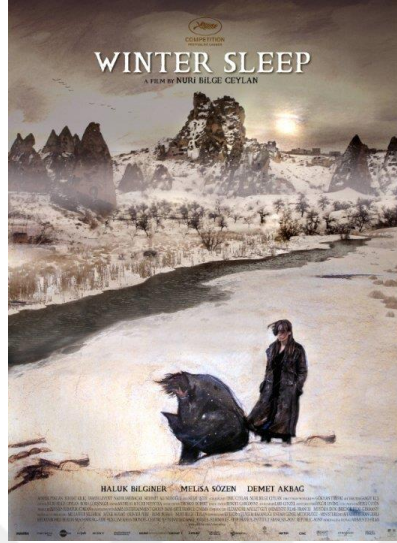
Kuşkusuz, aslında tüm oteli ev olarak kullanan Torrence ailesinin, tüm otel alt-mekânları içinde, mahremiyetin en çok ön plana çıktığı, dolayısıyla en çok ev hissiyatını yaşatan yatak odasında, bir mekânsal bileşen olarak kapı, kompozisyonda çizgi bağlamında bir sınır belirleyerek, birleşme ve bölünme etkileri oluşturmakta ve böylelikle iç ve dış ilişkisini seyirciye aktaran bir öge olarak karşımıza çıkar. Devasa otelde, nevroz geçiren baba Jack, karısı Wendy’yi odaya sıkıştırır. Ardışık sahneler aracılığıyla, kapının arkasında kalan Wendy’nin sıkışmışlığı ile, kapının öbür tarafında, elinde baltasıyla, kapının yarattığı sınırı ortadan kaldırıp, Wendy’yi katletmek isteyen Jack’in tekinsiz, güvensiz hislerine izleyici üst üst tanık olur (Şekil 5.32). Böylelikle, kapı aracılığıyla kompozisyonda yaratılan sınır, aynı zamanda birleşme-bölünme etkileri de ortaya koyar. Birleşme-bölünme durumu ise kendi halinde bir karşıtlık temsil eder. Tüm bu iletişim etkileri içinde, izleyici, kapının bir o tarafında Jack, bir öbür tarafında Wendy olarak, sıkışmışlık, güvensizlik, umutsuzluk ve tekinsizlik duyumsamaları içine girer.



Şekil 5.32: Yatak odası, bir bölücülük unsuru olarak kapı ögesi. (The Shining filminden alınmıştır)

5.2 Kış Uykusu (Winter Sleep, 2014)

5.2.1 Film ile ilgili genel bilgiler



Şekil 5.33: Kış Uykusu, orijinal film afişi. (<http://www.imdb.com/title/tt2758880/>)

Yönetmen: Nuri Bilge Ceylan

Senarist: Nuri Bilge Ceylan, Ebru Ceylan

Oyuncular: Haluk Bilginer (Aydın), Melisa Sözen (Nihal), Demet Akbağ (Necla)

Görüntü Yönetmeni: Gamze Kuş

Sinematografi: Gökhan Tiryaki

Yapım yılı: 2014

Türü: Drama

Adeta bütün bir hayat hikayesini anlatırmış gibi, birbiri içine geçerek ekemlenen ve tek bir film bütünlüğüne yayılmışçasına sürekli bir anlatım içerisindeki eşsiz yapıtlar ortaya koyan, ülkemizin önde gelen yönetmenlerinden biri olan Nuri Bilge Ceylan'ın, filmlerinde baskın olarak *kasaba-kent*, *geçmiş-şimdiki zaman*, *ev-evsizlik*, *çocukluk-gençlik-yetişkinlik* olgularının konu edinildiği izlenir. Filmlerinde *ev* olgusunu, karakterler üzerinden tanımladığı yer kavramına dönüştüren Ceylan, yapıtlarının çoğunda evin yarattığı aidiyet ve mahremiyet gibi olguları, kasaba ve kent ilişkisi üzerinden aktarır.

Yönetmenin, filmlerinde işlediği hayata dair gerçekçi hikayelerinin, daima gerçek mekânlarda geçtiği gözlenir. Ceylan sinemasında, mekân ve insan ruhu arasındaki etkileşimin genellikle taşra dokusu üzerinden, gerçek mekânlar aracılığıyla irdelenirken, mimari doku vasıtasıyla da olayların ve karakterlerin çevrenmesi sağlanmaktadır. Nuri Bilge Ceylan, taşrayı çoğu filminde neden sinemasal mekân olarak kullandığını şu sözleriyle dile getirir: “Zaten taşrayla ilişkimde –buna kendi memleketim de dahil– en önemli duygularımdan biri hayret duygusudur. Sürekli hayret ederim insan doğasının şaşırtıcı zenginliğine...” (Url 13).

Bu bağlamda, *görsel (optik)* ve *dokunsal (haptik)* olarak kuşatılmış olan gerçek sinemasal mekânlar, birey ve mekân etkileşimi üzerinden toplumsal ve kültürel yapılanmaya referans verirken, aynı zamanda olay örgüsünü de pekiştirmektedir. Yalın ve minimalist sahneleme tarzında eserler veren yönetmenin, doğal ışığı her filminde etkin bir şekilde kullanması dikkat çeker. Başka bir ifadeyle, Nuri Bilge Ceylan sinemasını, gerçek dışılıktan uzak ve doğal olarak tanımlamak mümkündür. Fotoğrafçı kimliğiyle de öne çıkan yönetmenin filmlerindeki her bir kare, adeta bir fotoğraf arşivinin parçasıymış gibidir. Kent ya da kasabaya ait görüntüler, çoğunlukla doğaya ait ses(sizlik)ler içermektedir. Filmlerin, genellikle az diyaloglu ve statik kadrada çekilmiş olması, uzun durağanlıklar ve sessizlikler, diyalogun minimum olduğu sahneler, gerek karakterlerin, gerekse mekânların, seyirci tarafından sindire sindire anlaşılmasını sağlar. Böylelikle, seyircinin filmin içerisine ilüzyonik bir şekilde dahil olması ve filmi özümsemesi sağlanır.

Çalışma kapsamında ele alınan, Ceylan’ın son filmi Kış Uykusu (2014) da yine diğer filmlerinde olduğu gibi, sıradan bir insanın hiçbir zaman yaşayamayacağı süslü senaryolardan, alengirli hikâyelerden ve gerçek dışılıktan uzaktır. Filmde, toplumsal hiyerarşi bağlamında kaymak tabaka ele alınırken; dışarıdaki bir gözden bakıldığında, aslında her şeye sahip oldukları ve mutlu bir hayat sürdükleri iddia edilebilecek, pek de enteresan olmayan bir gurup bireyin, gündelik hayatlarındaki kafeslenmiş buhranları konu alınmaktadır.

Filmde, geçmişinde 25 yıl tiyatro oyunculuğu yapmış olan, ardından yerel bir gazetede köşe yazarlığı kimliğiyle tanınan Aydın’ın, İstanbul’dan göçerek babasından kalma Kapadokya’daki, Othello Otel’in başına geçtiği yaşantısına tanık oluruz. Film, kışın gelmesiyle beraber *aydın* bir karakterin ruhunun derinliklerine inerek, izole bir hayat süren genç karısı Nihal ile, eşinden boşanmış ve kendini

toparlamaya çalışan kardeşi Necla ve kasaba insanlarıyla olan yüzleşmesini konu almaktadır.

Kış Uykusu, genellikle konuşmaların nadir olduğu durağan sahneler çekmeyi seven yönetmenin, diğer yapıtlarına oranla diyalog açısından en zengin filmidir. Geçmişin silinemeyen yıkıcı birikimleri, Aydın-Necla-Nihal üçgeninde, bireysel çekişmelere dönüşerek, aslında her karakterin *kendince haklı* dünyalarını gözler önüne sermektedir. Sınıfsal bağlamda, *aşağılık-yukarılık* ve *muhtaçlık-muktedirlik* zıtlıkları, ana karakterlerin ilişkileri üzerinden işlenmektedir.

Eleştirmen kimliğiyle öne çıkan Uğur Vardan’a göre, Kış Uykusu filmi bu bağlamda, birey-toplum ilişkisini, aydınlanma, bireysel uyanış ve çağdaş toplumsal yapıya ilişkin alt-okumalar üzerinden ortaya koyar:

Aydın’ın sınıfsal hâl-i pürmelâli (acıklılık durumu), tam da ana-karakterinin isminin 'Aydın' olduğu 'Kış Uykusu'nda Nuri Bilge Ceylan bakışıyla alabildiğine didik didik ediliyor. Bu mesele Batı için çok eski bir geçmişin konusu belki (Rus cephesini 'Doğu' sayarsak da Çehov'dan bu yana). Bizim içinse Tanzimat'la başlayıp, Cumhuriyet'in ayaklarını yere basmasıyla birlikte daha net bir şekilde kıyıya vuran, belki Yakup Kadri'nin 'Yaban'ıyla ilk kez sesini 'Gür' bir şekilde duyuran, sinemamızda ise özellikle '80 sonrasının suskun ortamında belli ölçülerde iç hesaplaşmaya giren yönetmenlerimizce sık sık uğranılan bir liman... (Url 14).

Türk toplumundaki egemen kavramlardan biri olan *ataerkilliği*, *yarı sahte* ya da *arada kalmış aydın* tasvirini, Aydın karakteri üzerinden yoğun olarak işleyen film, feodaliteden iplerini koparamayan iktidar algısını eleştirerek, katmanlar hâlinde izleyiciye sunmaktadır. Aydın karakteri, karısı Nihal ve kardeşi Necla arasındaki hiyerarşik ilişkilenmeleri derinden irdeleyerek, Türk aydınının ruhsal çatışmalarını tartışmaya açar. *Kış uykusu* terminolojik olarak, “soğuk ve kurak mevsimlere karşı koyabilmek için canlı varlıkların yapısında görülen olayların tümü” olarak tanımlanabilir (Url 15). İsminden de anlaşılabilir gibi, filmde derin bir uykuya dalıp, bu durumdan kurtulmaya çalışma, fakat tüm çabalara rağmen bir türlü içsel tutsaklıktan sıyrılama hâli, özellikle ana karakterler üzerinden yansıtılır.

5.2.2 Filmin mekânsal analizi

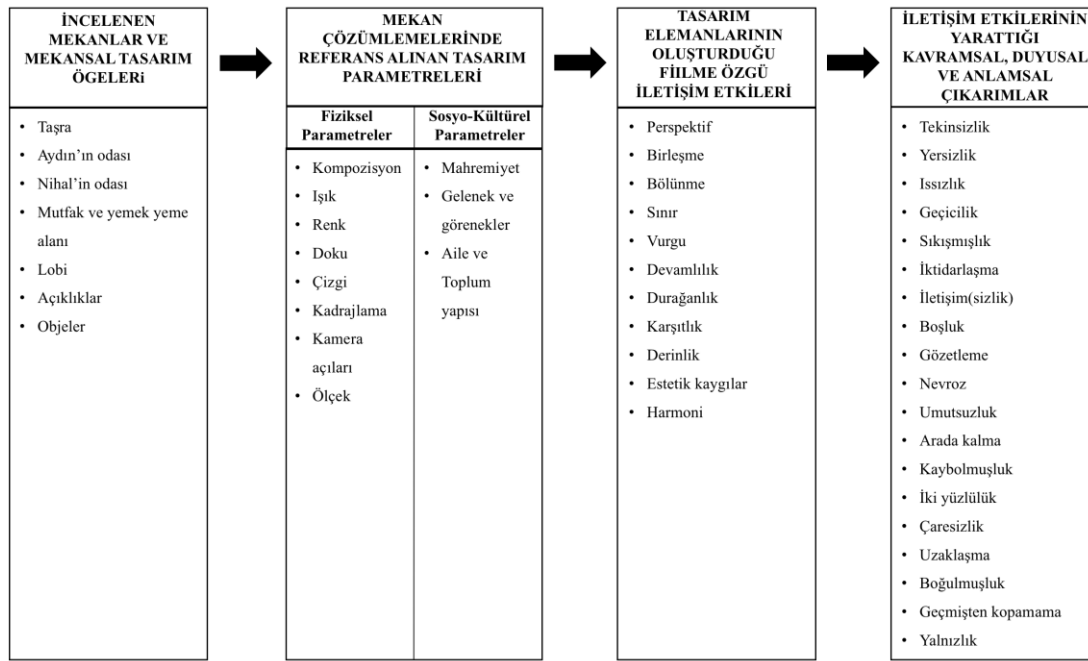
Bu bölümde, Şekil 5.34’te belirtildiği şekilde, farklı katmanların birbirleriyle olan ilişkilenmeleri temel alınarak film çözümlemesi yapılmaktadır. Bu bağlamda büyük ölçekte, Kapadokya’yı işleyen taşra dokusu; küçük ölçekte ise, otelin ortak mekânları

olan lobi,mutfak ve yemek yeme alanı; kişisel mekânlar olan ve ana karakterlerle özleşerek karşımıza çıkan Aydın'ın odası ve Nihal'in odası, sinemasal mekânlar olarak analiz kapsamında incelenmiştir. Yine bu aşamada, film genelinde vurgulanarak görsel ve dokunsal algı etkinliğini gerçekleştiren aynalar, resimler, fotoğraflar ve açıklıklar ise, mekânsal bileşenler olarak ele alınmıştır.

İkinci aşamada, çalışma kapsamında ele alınan mekânların ve mekânsal bileşenlerin çözümlemesinde referans alınan çeşitli tasarım parametreleri belirlenmiştir. Sonuç olarak, Ceylan sinemasında ve Kış Uykusu'nda etkin ifade araçları olmaları sebebiyle, fiziksel parametre olarak, kompozisyon, ışık, renk, doku, çizgi, kadrajlama, kamera açıları ve ölçek; sosyo-kültürel parametre olarak ise, mahremiyet, gelenek ve görenekler ile aile ve toplum yapısı belirlenmiştir.

Analizin üçüncü aşamasında ise, mekânlardaki görsel tasarım elemanlarının bir araya gelmesi ile, film boyunca duyumsamamızı yönlendiren, filme özgü iletişim etkileri incelenmiştir. Bu bağlamda, Kış Uykusu filminin analizi kapsamında ele alınan sinemasal mekânlar ve mekânsal bileşenlerin, belirlenen tasarım elemanları aracılığıyla irdelenmesi sürecinde; perspektif, birleşme, bölünme, sınır, vurgu, devamlılık, durağanlık, karşıtlık, derinlik, estetik kaygılar ve harmoni gibi etkileri doğurduğu gözlenmiştir.

Son aşamada ise, ortaya çıkarılan iletişim etkilerinin yaratmış olduğu çıkarımlara yer verilmiştir. Kış Uykusu'nda, filmin iletilerini gösteren sinemasal mekânların, göstergelerle kodlanması üzerinden, tekinsizlik, yersizlik, ıssızlık, geçicilik, sıkışmışlık, iktidarlaşma, iletişim(sizlik), boşluk, gözetleme, nevroz, umutsuzluk, arada kalma, kaybolmuşluk, iki yüzlülük, çaresizlik, uzaklaşma, boğulmuşluk, geçmişten kopamama, yalnızlık gösterilenlerine ulaşılmıştır.



Şekil 5.34: Kış Uykusu, 2014, filminin çözümleme sürecini belirleyen analiz modeli.

Sinematik anlatı içerisinde, otel mekânına baktığımızda ise, Kapadokya bölgesindeki Othello Otel, film boyunca toplam üç tane müşterinin kaldığına tanıklık ettiğimiz, yatak katlarının hiç gösterilmediği, buna karşın kişisel mekân olarak, Aydın ve Nihal karakterlerinin odaları ile, ortak mekân olarak ise, lobi, birbirine bağlı minik bir mutfak ve yemek yeme alanı olan bir butik otel olarak karşımıza çıkmaktadır. Aydın, Nihal ve Necla'nın otelde kendilerine ait kalıcı yaşam alanlarının bulunması, otelin aynı zamanda bir ev gibi kullanıldığını göstermektedir. Dolayısıyla, otel mekânının da seçilme gerekçeleri arasında yer alan *geçicilik-kalıcılık* kıstasının Othello Otel'de yoğun olarak duyumsandığı hissedilir. Ayrıca, karakterlerin *ev, yuva* kavramlarından ziyade, otel mekânıyla ilişkili kendilerine ait odalarda hayat sürmeleri ve bir evde yer alan salon, oturma alanı gibi ortak mekânlarda değil de lobi gibi otele ait ortak alanlarda bir araya gelmeleri, yine otel mekânının tez kapsamında seçilme sebeplerinden biri olan *yer (-lilik, -sizlik)* duyumsamasına vurgu yapmaktadır. Otelin dış kabuğu ise, mağaramsı yapısıyla negatif mekân oluştururken; iç mekânı, yaşam alanı tanımak adına yeniden düzenlenmiş olduğu için pozitif mekân olarak değerlendirilir. Özetle, otelin iç mekân-çeper ilişkisine bakacak olursak bir negatif-pozitif karşıtlığı söz konusudur. Öte yandan, filmdeki her bir karakterin, hem pozitif hem de negatif özelliklere sahip olması göz önünde bulundurulduğunda, karakter ve otelin genel mimarisi arasında örtüşen bir harmoni gözlenir. Bunların yanı sıra,

yönetmenin Uzak filminde İstanbul, kent temasıyla ana karakterleri yutan ve hapseden vurgulu bir role sahipken; Kış Uykusu'nda ise, otel mekânı olay örgüsünü ve akışını birincil derecede etkileyen ve karakterleri negatif hissiyatlarla kuşatan bir mekân olarak karşımıza çıkar. Dolayısıyla otel, karakterlerin ötesinde, filmdeki negatif duyumsamaları algılamamızı sağlayan en kuşatıcı negatif kahraman olarak belirir. Filmin tüm sahnelerindeki sabit durağanlık iletişimi, anlamsal, kavramsal ve duysal olarak salt negatif duyumsamaların en güzel örneğidir.

Biraz daha geniş bir ölçekten değerlendirerek, bir mecra olarak taşra mekânını incelediğimizde ise, film boyunca sadece Kapadokya'nın tanıtıldığı görülmektedir. Filmin giriş sahnelerinde, karakterlere yer verilmeksizin, doğal özellikleri, yapılanması ve iklim şartlarıyla, Kapadokya'ya vurgu yapılmaktadır (Şekil 5.35). Farklı görüntülerle Kapadokya'ya ait taşra dokusuna yer verildiği gibi, Kapadokya'yı temsil eden negatif mekânlar olan mağaramsı yapılara ait görüntüler de öne çıkmaktadır (Şekil 5.36). Bu bağlamda Kapadokya, engebeli ve dağlık coğrafyası, ıssızlığı ve çetin koşullarıyla gündeme gelerek, izleyiciyi zorlu bir serüvene hazırlamaktadır.



Şekil 5.35: Kapadokya, taşra dokusu. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)



Şekil 5.36: Kapadokya, mağaramsı yapılanma. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)

Şekil 5.37'de karlarla kaplı yer ve tren rayları yatay çizgilerle, ağaçlık alan ve bekleme durağı ise, dikey çizgilerle taşra kompozisyonunu belirlemektedir. Çizgilerin bir araya gelmesi, tek kaçış perspektif oluşturmakta ve merkezinde siyah

bir çizgiymişçesine, İstanbul'a gideceğini söylediği hâlde Nihal'den ayrılamayıp, gitmemek için bahaneler üreten Aydın durmaktadır. Perspektifin yaratmış olduğu ucu gözükmeyen yol imajı ve merkezinde Aydın'ın mevcut sonsuzluğa bakıyor oluşu, Aydın'ın gidecek yerinin olmayışının ve çaresizliğinin göstergesidir. Çizginin perspektif özelliğiyle vurgulanması sonucu oluşan sonsuzluk kavramının yarattığı devamlılık etkisi derinlik etkisiyle birleşerek, Aydın'ın netleştiremediği cevapsız sorularına karşı sayısız arayışlarını görünür kılmaktadır. Ayrıca, film boyunca ara ara sahnelerde rastladığımız, sürekli düşünceler içinde olan Aydın'ın taşra mekânındaki tekil varlığı dikkat çekicidir (Şekil 5.37, Şekil 5.38, Şekil 5.39). Her ne kadar görsel ağırlık olarak taşra dokusuna çok yer verilmiş olsa da, Aydın'ın kadrajın merkezine yerleştirilmesi sonucu, Aydın taşra ölçeğinde vurgulu bir ifade kazanmaktadır (Şekil 5.37). Başka bir ifadeyle, Aydın karakteri, her ne kadar geri planda işleniyor olsa da, baskın perspektif sayesinde her defasında vurgulu bir anlatımla öne çıkmaktadır. Taşraya ait öğelerin devasa boyutları ile, Aydın'ın küçük, tekil ve çizgisel varlığı, karşıtlık oluşturmakta ve ölçeksel karşıtlık doğrultusunda *kaybolmuşluk*, *sıkışmışlık*, *yalnızlık* ve *içsel boşluk* duyumsamaları öne çıkmaktadır. Aydın ile taşra, ön plan-arka plan (figür-zemin) ilişkisi oluşturmaktadır. Sanki kış uykusuna yatmış kadar ıssız olan taşra dokusu, Aydın'ın yalnızlığını öne çıkartarak buhranına da zemin hazırlamaktadır. Böylelikle, taşra bağlamında ele alınan sıkışmışlık, kapana kısılmışlık, boğulmuşluk durumları, doğanın uykuya yattığı, eşsiz güzellikteki, ama terk edilmiş taşra dokusu üzerinden aktarılmakta, ve bir taraftan Aydın'ın dolduramadığı içsel boşluğu ve yalnızlığı işlerken, diğer taraftan da sıkışmışlığa sebep olan tekinsizlik duygusunu anlatıya taşımaktadır (Şekil 5.37, Şekil 5.38, Şekil 5.39).



Şekil 5.37: Taşra, Aydın'ın içsel boşluğunun, insan-mekân ölçeğinde yansıtılması.
(Kış Uykusu filminden alınmıştır)



Şekil 5.38: Taşra, Aydın'ın içsel boşluğunun, insan-mekân ölçeğinde yansıtılması.
(Kış Uykusu filminden alınmıştır)



Şekil 5.39: Taşra, Aydın'ın içsel boşluğunun, insan-mekân ölçeğinde yansıtılması.
(Kış Uykusu filminden alınmıştır)

Kuşkusuz, Aydın karakteri filmde hakim olan tüm kavram, duygu ve hissiyatlar ile, aynı zamanda filmin tartışmaya açtığı aydın insan profilinin en kapsamlı temsilidir. Dolayısıyla, Aydın'ın odası da filmin bu eleştirel bakışının, en etkili biçimde aktarıldığı ve kuşatılmışlık hissinin en yoğun düzeyde yansıtıldığına tanık olduğumuz bir mikrokozmo (küçük evren) olarak karşımıza çıkmaktadır.

Aydın'ın yazılarını yazdığı kendine ait kişisel mekânında, yaşamının daha önceki evresinde oynadığı tiyatro oyunlarının afişleri ve bazı portrelerle zenginleştirilmiş duvarlar; az ışık veren ve sadece bulunduğu çevreyi aydınlatan ışık kaynakları kullanılmıştır (Şekil 5.40). Aydın, neredeyse sürekli bu odada vakit geçirmektedir.

Aydın'ın mutlak yalnızlığı içindeki sıkışmışlık durumu, tek mekân içerisine sıkışmışlıkla ifade edilmektedir. Öte yandan, çalışma masası, Aydın'la özdeşleşmiş bir diğer öge olarak karşımıza çıkar. Mekân kullanım şemasının, karakterlerle olan ilişkisine baktığımızda; sınırlayıcı bir örgütlenme çizen masanın önde kalan kısmı, gelen misafirlere açıkken, arka taraftın sadece kendisi veya arada bir kardeşi Necla tarafından erişilebilir olduğu gözlenir. Böylece çalışma masası, oda içerisindeki mahremiyetin sınırlarını da belirlemektedir. Aydın'ın sürekli masa başında

konumlandırılmış olması, işkolik olmasını da göstermektedir. Kibir sanılan çaresizliği ve mutlak yalnızlığı, kişisel mekânında öne çıkan kavram ve duygulardır.



Şekil 5.40: Aydın'ın odası. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)

Öte yandan, Aydın'ın odasında, sosyo kültürel bağlamda, aile ve toplum yapısı ile, gelenek ve görenekler ele alındığında; Türk toplumundaki kadının yerinin de, mekânsal öğelerle simgesel olarak ifade edildiği gözlenir. Hiyerarşi ve mahremiyet kavramlarını da tartışmanın içine katarak değerlendirmeye devam ettiğimizde; Aydın üzerinden oluşturulan ataerkil düzende, Nihal ve Necla karakterlerinin, Aydın karakteriyle olan ilişkileri ile bir tür iktidar temsili olarak ortaya konan kurgu içerisinde, Aydın'ın odasına yalnızca bu iki kadının, yani kardeşi Necla ve eşi Nihal'in girdiği izlenir. Bir başka açıdan değerlendirdiğimizde ise, odanın duvarlarına asılı olan iki ayrı kadın portresi dikkat çekici öğeler olarak karşımıza çıkar. Küçük bir karşılaştırmalı değerlendirme yapılırsa, filimin farklı sahnelerinde Necla karakterinin odaya her geldiğinde, hep aynı portrenin altındaki koltuğa oturduğu görülür (Şekil 5.41). Öte yandan Nihal karakterinin ise, film boyunca yalnızca bir kez bu odaya girdiği, ve Necla'dan farklı olarak, diğer kadın portresinin altındaki koltuğa oturduğu izlenir (Şekil 5.42). Böylelikle, bir bakıma Aydın karakteri çerçevesinde, herkesin yerini bilmesi gerektiği gibi bir algı oluşturulurken; hiyerarşi ve mekânsal uzaklık bağlamında değerlendirildiğinde, Necla'nın sürekli geride, erkeğin arkasında oturuyor oluşu da, ataerkilliği vurgulayan bir diğer gösterge olarak karşımıza çıkar. Başka bir ifadeyle, gerek iktidar temsilleri, gerekse hiyerarşi ve mahremiyet kavramları bağlamında değerlendirdiğimizde, Aydın ile, kadın karakterlerin mekân içindeki konumları ayrıştırılarak tanımlanmış, aynı zamanda masa ve tablolar gibi mekândaki farklı nesnelerle de işaretlenmiştir. Odanın, toplumsal ve kültürel bağlamda, ataerkillik, kadını ötekileştirme, iktidarlaştırma gibi

kavramlar üzerinden sıkışmışlık hissiyatını aktarıyor oluşu, hem ülkenin, hem de filmin içinden çıkamadığı kısıtılmışlık bağlamında, mikrokozmo oluşturma durumunu pekiştirmektedir.



Şekil 5.41: Aydın'ın odası, Necla'nın bir kadın tablosu altında konumlandırılışı. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)



Şekil 5.42: Aydın'ın odası, Nihal'in ikinci bir kadın tablosu altında konumlandırılışı. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)

İki yüzlülük, umutsuzluk ve nevroz duyumsamaları, filmin gidişatında önemli rol oynamakta ve özellikle Aydın'ın odasında öne çıkmaktadır. Odada, Nihal'in yer aldığı aktarımlarda, ikiyeüzlülüğün yansımalar aracılığıyla ve özellikle ayna kullanımıyla kodlanmış olduğu izlenir. Ayna, Nihal'in Aydın ile dolduramadığı içsel boşluğunun, Süavi Bey ile doldurabilme fikrini ve kalbindeki bölünmeyi aktarmaktadır. Bu sebeple, hiçbir şeyin farkında olmayan Süavi Bey'in gerçek görüntüsüne yer verilirken, Nihal'in de aynadan yansıyan sanal görüntüsüne, adeta bir tabloymuşçasına, bir çerçeve içerisinde yer verilmektedir (Şekil 5.43). Böylelikle, kadın tablosunun Nihal'i temsil ettiği bir kez daha vurgulanmaktadır.



Şekil 5.43: Aydın'ın odası, yansıma, Nihal ve Süavi. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)

Objeleri ele alarak, Aydın'ın odasını inceleyecek olursak, mekân içerisinde yoğunlukla, kitaplık ünitesine ve çalışma masasına yerleştirilmiş kitap yığınlarının, kötü yönleri bir yana, Aydın'ın entelektüel kişiliğinin yansıması, kitaplarla dolu çalışma odasıyla izleyiciye iletilmektedir (Şekil 5.44). Aynı zamanda muntazam bir düzenden ziyade, gelişigüzel yerleştirilmiş izlenimi veren kitaplar, kasvetli atmosferi pekiştirmekte ve Aydın'ın yazmaya çalışıp da bir türlü yazamadığı kitabı içindeki boğulmuşluğuna da referans vermektedir.



Şekil 5.44: Aydın'ın odası, kitaplar içinde boğulmuşluk, entelektüel kişilik. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)

Öte yandan, Aydın'ın çalışma masasındaki bilgisayarla olan ilişkisi de dikkat çekicidir. Her ne kadar kentten kopuk bir şekilde taşra hayatı sürmeye çalışsa da, sürekli bilgisayarıyla vakit geçirmekte oluşu; teknolojiden bir türlü kopamayarak, bu kasabada kentli imajını hâlâ koruduğunu tarifler. Böylelikle, teknolojik bir aygıt aracılığıyla, filmin baskın duyumsaması olan sıkışmışlık hissiyatını tetikleyen arada kalma hâlleri de gündeme gelmektedir (Şekil 5.40, 5.41).

Necla'ya göre Aydın, yetersizlikler içerisinde, halkından kopuk, hatta içinde yer aldığı çevreyi göz ardı eden, küçük dünyasının büyük adamıdır. Oturduğu yerden ahkâm kesen, fakat yazılarına konu olan kişiler ve olaylarla herhangi bir bağı bulunmayan; fikri mücadeleden uzak; çağının sorunlarına ışık tutmaya çalışmaktan ziyade, kendi benliğine esir olmuş bir şekilde debelenen, ama kesinlikle içinde bulunduğu bu durumunu kabul etmeyen sahte bir aydındır. Nihal ise, Aydın'ı iyi öğrenim görmüş, dürüst ve hak gözetken olarak tanımlamakla birlikte, küçük düşüren, kibirli, bencil, alaycı, erdemleriyle boğan, kinci yanlarının baskınlığına vurgu yapmaktadır. Aydın, sözde aydınlık, zenginlik, mülkiyet kavramlarının yansıması olarak tariflenmektedir. Sürekli bir döngü içerisinde, bu ithamlarla boğulup giden Aydın'ın, yalnız kaldığında kendine küşüşü, anlatıda göze çarpan önemli bir unsurdur. Aydın'ın, duvarda asılı olan maskeyi alıp suratına taktığı sahnede, ikili karakterini ve bunun da farkında olduğunu göstermektedir (Şekil 5.45). Gerçek benliği ile, ideal benliğinin çatışmasından doğan nevroz durumu sürekli baskınlığını hissettirmektedir. Böylelikle, Aydın'ın kendi yetersizlikleri ve sınırlılıkları olan gerçek benliği ile, hayalindeki ulaşamadığı ideal benliği simgelenmektedir.



Şekil 5.45: Aydın'ın odası, maske, ikiyüzlülük. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)

Filmde, Aydın'ın odası haricinde tanıklık ettiğimiz bir diğer kişisel mekân ise Nihal'e aittir. Türk kültüründe evli çiftler anı yatak odasını paylaşırlarken, filmde Nihal-Aydın çiftinin kopuk bir biçimde kendi kişisel mekânlarında yalnız mevcudiyetleri ile vakit

geçirdikleri gözlenmektedir. Esasen, Aydın'ın odası için geçerli mekânsal yaklaşımlar ve bu yaklaşımların açığa çıkardığı duyumsamalar Nihal'in odasında tekrar gündeme gelmektedir. Nihal de Aydın gibi çalışma masasıyla eklemlenmiş hâle gelmiştir ve sürekli masa başında vakit geçirmektedir. Aydın'ın kendini yazılarına vermesi gibi, Nihal de sıkışmışlık ve boğulmuşlukla boğuşmak için kendini hayır işlerine vermiştir (Şekil 5.46). Yuva hissinin benimsendiğini vurgulayan kalıcı nitelikteki bir yatak yerine, farklı açılardan kadrajlamalarla aktarılan odada, mobilya olarak bir divanın yerleştirilmiş olması, Nihal'in eksikliğini çektiği aidiyetlik duygusunu, başka bir deyişle yersizlik ve geçicilik hissiyatını pekiştirmektedir.



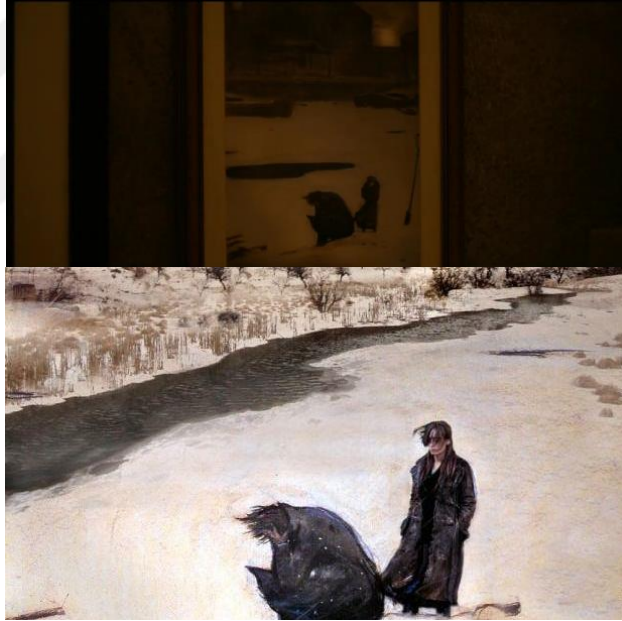
Şekil 5.46: Nihal'in odası, Nihal'in çalışma masasındaki boğulmuşluğu. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)

Ayna, Aydın'ın odasında olduğu gibi Nihal'in odasında da etkili kullanılan bir mekânsal bileşen olarak karşımıza çıkmaktadır. Aydın'ın odasında Nihal-Süavi arasındaki diyalogda ayna aracılığıyla asal-sanal zıtlığına yer verilirken, Şekil 5.47'deki çerçevede, daha çelişkili bir anlatımla, hem Aydın'ın, hem de Nihal'in yansımalarla aktarılan görüntüleri söz konusudur. İkisinin de yansımalarla filme aktarılmış olması, içinde bulundukları ruh hallerinin benzeşmesine referans verdiği gibi, gerçekliğini hissedemedikleri aralarındaki ilişkilerinin de göstergesi olmaktadır.



Şekil 5.47: Nihal'in odası, ayna, ikiyüzlülük. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)

Obje olarak ise, Nihal'in odasında duvarda asılı olan tablo dikkat çekmektedir. Tablonun, filmin afişiyle kompozisyon bağlamında benzerliği ise, gerçek ve kurmaca arasındaki kaçış çizgilerinin bir diğer dikkat çeken unsuru olarak göze çarpmaktadır (Şekil 5.48). Böylelikle, tablo filmin bir özetiymişçesine, Nihal ile Aydın arasındaki umutsuz ve iletişimsizden yoksun ilişkinin simgeleşmiş hâli olarak karşımıza çıkmaktadır.



Şekil 5.48: Nihal'in odasındaki tablo ve film afişi. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)

Bir butik otel olan Othello Otel'in mutfak alanı ise, yemek yeme alanı ile ilişkilendirilmiş olarak karşımıza çıkmaktadır. Otelin mutfak mekânı ve yemek yeme alanı, otelin genel otantik diline uygun dekore edilmiştir. Dantel ve nakışlı mutfak örtüleri, Türk çinileri, ahşap masa ve sandalyeler, Türk kilimi ve klasik aydınlatma birimleri ile mekânın geleneksel üslubü yansıtılmaktadır. Tüm bu öge ve unsurlar, bir butik otelde turistlerin aradığı özgünlüğü de yakalamaktadır. Ayrıca, mekândaki ev

hissiyatı, otelin vermiş olduğu butik hizmetle tutarlılık içinde olup samimi bir atmosfer yaratmaktadır.

Yemek yeme alanında bulunan masa, düz anlamıyla, otelde yaşayanlara yemek yiyebilecekleri bir ortam oluşturmaktadır. Masa, biçimsel özellikleri gereği, etrafında toplanma, sosyalleşme gibi eylemlere olanak tanıyarak birleştirici etkiler yaratmaktadır. Bu birleştirici etkileşimin, karakterler arasında iletişim doğurması kaçınılmazdır. Kış Uykusu'nda da aynı şekilde, filmin ana-karakterleri olan Aydın, Nihal ve Necla'nın bir arada bulunduğu tek sahne yemek masasında geçmektedir (Şekil 5.49). Böylelikle masa, film kapsamında, sosyalleşme yan anlamıyla örtüşmektedir. Fakat filmde masa, iletişim kurmak amacıyla karakterleri bir araya getirse dahi, aralarındaki iletişim bir türlü kurulamamaktadır. Dolayısıyla, iletişimsizlik durumu, özellikle karakterlerin toplanabileceği ve sosyalleşebileceği ortak mekânlar üzerinden tezat biçimde işlenerek karşımıza çıkmaktadır.



Şekil 5.49: Mutfak, sadece bir kez bir arada görülen ana karakterlerin kahvaltı için toplanması. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)

Yemek yeme alanının yoğun geleneksellik ifadesi içerisinde, teknolojik bir nesne olarak plazma TV'nin konumlandırılmış olması, mekân atmosferinde aykırılık yaratarak, karşıtlık ve ikilik kavramlarını tanımlamaktadır. Böylelikle, kitlesel iletişim araçlarının, teknoloji bağlamında gelişmişlikle ilişkilendirilebileceği düşünülürse, TV'nin kentlilikten yani geçmişten kopamamanın bir göstergesi olarak arada kalmayı vurguladığı görülmektedir (Şekil 5.50).



Şekil 5.50: Mutfak ve yemek yeme alanı, mekâna eğreti kaçan plazma TV ve Aydın'ın Pepe adlı çizgi filmi izleyişi. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)

Otelde karakterleri bir araya getiren bir diğer mekân ise, lobi mekânıdır. Karakterlerin toplanarak, sosyal ilişkiler kurmasına fırsat tanıyan lobi mekânı, böylelikle düzanlamı ile örtüşmektedir. Otelin bir alt-mekânı olan lobi, aynı zamanda ana karakterler tarafından bir evin alt-mekânı olan salon gibi kullanılması sebebiyle, otel mekânının tez kapsamında seçilme nedenlerinden biri olan *yuva-yer* çatışmasının bir hayli hissedildiği bir mekân olarak karşımıza çıkmaktadır.

Othello Otel'in lobisi, eski yüzlü fakat değerli mobilyalarla döşenmiş, kapitone koltukların ve klasik üsluptaki berjerlerin yer aldığı, pencere kenarında konumlandırıldığı için, doğal ışık alan ve filmin diğer iç mekânlarına göre en ferah olan mekândır. Karakterleri bir araya getiren lobi mekânında genellikle kimse yalnız değildir. Aydın karakteri müşterisiyle diyaloga girerek, tiyatrocu kimliğiyle övünmekte ve iletişim kurmaya çabalayarak yalnızlığını atmaya çalışmaktadır (Şekil 5.51). Fakat, sobanın çizgisel varlığı, kadraj içerisinde iki ayrı parça yaratarak bölücü rol üstlenmektedir (Şekil 5.51). Böylelikle, sobanın bir tarafında Aydın, diğer tarafında ise müşteri şeklinde kadraj ikiye ayrılmaktadır. Sobanın, iki karakter arasına girerek görsel ayrılma oluşturması, çizgisel varlığıyla kompozisyonda bölünme oluşturmaktadır. Kadrajdaki bu bölünme durumu, Aydın'ın kurmaya çalıştığı fakat zıt düşen iki insana ait iletişim durumuna vurgu kazandırmaktadır. Böylelikle, mutfak-yemek ve yeme alanında olduğu gibi lobide de iletişim kurmak istendiği hâlde, Aydın'ın iletişimsizlik sorunu gündeme gelmektedir.

Lobideki ikili birlikteliklerden bir diğeri ise, Necla ve Nihal arasında geçmektedir. Nihal ve Necla karakterlerinin, film boyunca ilk kez ve sadece bir kere birbirleriyle olan özel konuşmalarını lobide yaptıkları izlenir. Necla, Nihal'e eski eşiyle olan ilişkisindeki önemli noktaları, pişmanlığını ve kararsızlığı itiraf etmekte, kendini

açığa çıkarmaktadır (Şekil 5.52). Çerçeveleme bağlamında, Aydın ile otel müşterisi arasındaki ilişkinin bir benzerine, Necla ile Nihal'in lobideki sahnesinde de tanık olunur. Mekânsal konumlandırılış olarak arkalı-önlü karşıt taraflardan kadrajlanan karakterlerin iletişim içerisinde oldukları görülür. Fakat bu ters konumlandırılma durumu, ters giden iletişim durumuna referans vermekte ve nitekim Necla ile Nihal'in birbirleriyle anlaşımadıkları algılanmaktadır. Dolayısıyla, bir kez daha, sosyalleşme ve iletişim alanında, iletişimsizliğin boğucu hakimiyeti izlenir.



Şekil 5.51: Sosyalleşme alanı olarak lobi, Aydın ve müşteri, Aydın'ın kendini övmesi. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)



Şekil 5.52: Sosyalleşme alanı olarak lobi , Nihal ve Necla, Necla'nın eski eşiyle olan ilişkisi hakkında Nihal'e itirafları. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)

Genel olarak sinemada, açıklıklar aktif olarak kullanılan simgesel özellikleriyle öne çıkmaktadırlar. İç-dış ilişkisini tanımladığı, hacimlerin birbirleriyle olan bağlantısını aktardığı gibi, sahneler arası dramatik geçişler de oluşturan açıklıklar, Ceylan sinemasında mekânsal gerçekliği yaratmakta kullanılan etkili mekânsal bileşenlerdir. Filmlerinde, pencere ve kapı gibi öğelerin kullanımı genellikle, karakterlerin, kendilerine ya da diğerlerine aralanan, açılan ya da kapanan kapıları yansıtarak, izleyiciye göndermelerde bulunan yönetmen, ortaya koyduğu eşik, yansıma gibi kavramlar ile, hem somut, hem de soyut iletilerle derin ve uzamsal algılar yaratabilmektedir. Kış Uykusu'nda da çeşitli açılardan kadraja girerek, farklı anlamlandırmalara karşılık gelen açıklıklar dikkat çekmektedir. Film boyunca

açıklıklar, estetik kaygılar sebebiyle görsel zemin oluşturduğu gibi, olay örgüsünü destekleyen iletişim öğeleri olarak karşımıza çıkar.

Filmde pencere kullanımı birden fazla anlamsal çıkarımla açıklanmaktadır. Bilindiği üzere, mimarlık çizgisel, dokusal, biçimsel vb. bağlamda sınırlayıcı nitelikte olabilir. Mimarinin sınırlayıcı özelliğinden faydalananarak, kimi zaman gizlenen pozisyonlarıyla anlatıda öne çıkan Aydın ve ardışık olarak gösterilen, geleni gideni, özellikle de karısı Nihal'i gözetlediği sahneler, film boyunca dikkat çekmektedir (Şekil 5.53, 5.54, 5.55, 5.56). Yananlam ile vurgulanan pencerelerin, iç dünya-dış dünya, açılım, görme ve görünürülük ile, gerçeklik, dürüstlük ve gizlilik gibi kavramlarla ilişkilendirildiği gözlenir. Böylelikle, Aydın'ın Nihal ile olan ilişkisindeki umutsuzluk ve pencere aracılığıyla kurmaya çalıştığı iletişimin tersine sonuçlar doğurduğu iletişimsizlik duyumsamalarının uzantısında, Aydın karakterinde gelişen gözetleme ihtiyacı, film boyunca zaman zaman işlenen bir motif olarak karşımıza çıkmaktadır. Gizlilik içinde, mimari sınırlar arkasına saklanılarak gözetleme durumu da tekinsizlik hissiyatını beraberinde getirmektedir. Aydın ile Nihal arasındaki iletişim problemleri ve Aydın'ın genç karısını merak ediyor; kıskanıyor oluşu, pencere göstereni aracılığıyla tasvir edilmektedir.



Şekil 5.53: Pencere, Aydın Nihal'i gözetlerken. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)



Şekil 5.54: Pencere, Aydın Nihal'i gözetlerken. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)



Şekil 5.55: Pencere, Aydın Nihal'i gözetlerken. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)



Şekil 5.56: Pencere, Aydın geleni gideni gözetlerken. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)

Film genelinde bir iletişimsizlik arayüzü olarak kodlanmış olan pencereler, sadece final sahnesinde bir iletişim aracı olarak karşımıza çıkmaktadır. Çünkü film boyunca pencere aracılığıyla tek taraflı kurulan iç-dış ilişkisi, sadece bu sahnede karşılıklı olarak gerçek anlamına kavuşur. Nihal de kendi odasının penceresinden bakarak, Öte yanda, Aydın'ın ona bakışlarına karşılık verir. Şekil 5.57'de belirtilen, ardışık gelen sahnelerde, kadraj da Nihal'in odasının penceresini temel alarak iç-dış ilişkisi kurmaktadır. Aydın'ın aşağı, Nihal'in ise yukarı kadrajlama açısıyla çerçeveye yerleştirilmiş olması, hiyerarşi oluşturarak, Aydın'ın Nihal'e duyduğu muhtaçlık hissini bir yansımasını temsil etmektedir. Pencere aracılığı ile çerçeve içinde çerçeve yaratılarak, karakterler bir kez daha vurgulanmıştır.



Şekil 5.57: Pencere, Filmin sonunda, Nihal'den kopamayan Aydın'ın Nihal ile yüzleşmesi. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)

Bilindiği üzere, pencereler, kenar çizgileriyle sınırlandırılmış açıklardır. Fakat bu sınırların içinde yer alan şeffaf alan iç-dış bağlantısı kurmaktadır. Film boyunca bir kısır döngüye sürüklenmiş olan arada kalma ve umutsuzluk hâlleri bu noktada göze

çarpmaktadır. Hem Aydın hem de Nihal karakterlerinin, otelin içinde bulunup, pencerenin sınırlı çerçevesinden bakmaları, umutsuzluk ve arada kalma hissiyatlarını yaşattığı gibi; bir yandan da dışarıyla bağlantı kurmaları, bu sıkıntıya karşı çare arayışlarını da beraberinde getirmektedir (Şekil 5.58, 5.59). Böylelikle, pencere aracılığıyla genel olarak umutsuzluk, arada kalma, çaresizlik duyumsamaları gerçekleşmekte ve pencereler görselden dokunsala yönelim sağlamaktadır.



Şekil: 5.58 Pencere, Aydın'ın çaresizliği ve umut arayışı. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)



Şekil 5.59: Pencere, Nihal'in çaresizliği ve umut arayışı. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)

Pencere aracılığıyla ifade edilen iletişimsizlik, iletişimsizliğin sebep olduğu gözetleme ve haberdar olmaya çalışma ihtiyacı ve bu ihtiyaç silsilesinin dolaylı olarak duyumsattığı tekinsizlik durumu, aynı zamanda eşik kavramı aracılığıyla da işlenmektedir. Eşiğin yarattığı çerçeveden imgeye bakan kamera, çerçeve içinde çerçeve oluşturmaktadır. Çerçeve içinde çerçeve yaratılarak odaklanılan mekân, ışık ayrışmasıyla bir kez daha pekiştirilmektedir. Bu sayede, izleyicinin odağını da yönlendirmektedir. Filmde, eşiğin kadraj içine alınması ile kurulan karakter-mekân-olay ilişkisi pekiştirilmektedir. Şekil 5.60'da karakter ve eşik mekânı kadrajı belirlemektedir. Işık açısından düşünüldüğünde ise, eşikten bakan çerçevenin bütün çerçeveden daha aydınlık olarak farklılaştığı görülmektedir. Bunlara ek olarak, aynı zamanda bulanıklaştırılan eşik mekânı, dikkatlerin Aydın üzerinde toplanmasını da sağlamaktadır. Aydın'ın da eşiğe yönelmiş şekilde konumlandırılmasının da desteği

ile izleyici eşiğin arkasında olanlar ve Aydın arasında yaşanacak sahnelere hazırlanılmaktadır. Ardından gelen, Şekil 5.61 ve 5.62’de gösterilen sahnelerde ise, kameranın gözü bir nevi Aydın’ın gözüyle yer değiştirmektedir. Eşik, düz anlamıyla bir mekândan bir mekâna geçişi sağladığı gibi, yan anlamıyla da duygusal geçişlerin simgesel temsilcisi olmaktadır. Fakat, Aydın’ın eşikten geçip, Nihal’in dernekten arkadaşlarıyla kurmuş olduğu sosyal diyaloga dahil olduğu görülmemektedir. Başka bir deyişle, eşik bölünme yaratmaktadır. Esasen bu bölünme, Aydın’ın dahil olmak isteyip de olamadığı iletişim-iletişimsizlik durumları ile, mutlak yalnızlığı ve Nihal’in başka bireylerle kurabildiği sosyal ilişkisinin ayrışıklığıdır.



Şekil 5.60: Eşik, Aydın Nihal’i gözetlerken. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)



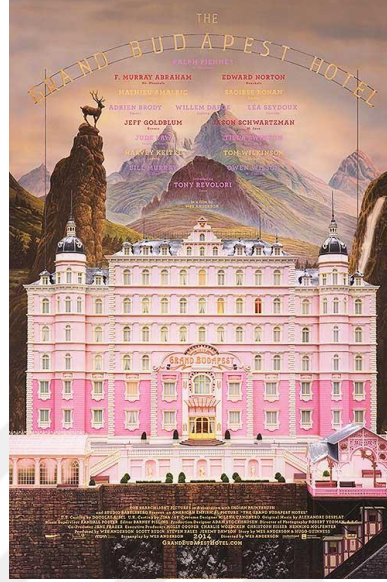
Şekil 5.61: Eşik, Aydın Nihal’i gözetlerken. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)



Şekil 5.62: Eşik, Aydın Nihal’i gözetlerken. (Kış Uykusu filminden alınmıştır)

5.3 Grand Budapest Hotel (B y k Budapest Oteli 2014)

5.3.1 Film ile ilgili genel bilgiler



 ekil 5.63: Grand Budapest Hotel orijinal film afi i.
(http://www.imdb.com/media/rm1834474496/tt2278388?ref_=tt_ov_i)

Y netmen: Wes Anderson

Senarist: Wes Anderson, Hugo Guinness

Oyuncular: Ralph Fiennes (Gustave), F. Murray Abraham (Mustafa- Zero), Mathieu Amalric (Serge X)

G r nt  Y netmeni: Robert Yeoman

Set Tasarımı: Anna Pinnock

Yapım yılı: 2014

T r : Komedi, Macera, Drama

Kendine has yakla ımıyla  ne  ıkan Amerikalı y netmen Wes Anderson, sinemayı adeta bir tiyatro sahnesiymi  esine kullanarak, mizansene, anlatıya ve sinematik akı a,  zg n bir nitelik kazandırır. Y netmen, aslında konu ulması ve dile getirilmesi g   olan olgu ve durumları kendi komedi yakla ımıyla harmanlayarak filme aktarmayı ba arması bakımından g  e  arpmaktadır.  te yandan, Anderson'ın

neredeyse tüm filmlerinde, aile kavramını konu olarak işlediği gözlenir. Gerçek hayatında, kendisi sekiz yaşındayken boşanmış olan ebeveynlerinin üç oğlundan ortancası olan Anderson, direkt yada dolaylı ipuçlarıyla kendi hayatına göndermeler yapmaktadır. Her filminde, mutlaka ergen yaşlardaki bir ana karakter etrafında dolaşan anlatıları, erken olgunlaşma durumu konusunu mercek altına almaktadır. Fakat böylesine, kırılğan, hüzünlendirici ve yıpratıcı konuları işliyor olmasına rağmen, filmleri, sürekli umut, yeniden bir araya gelebilme, kavuşabilme, dengeyi yakalayabilme, paylaşabilme, bir bütünün parçası olabilme arayışlarıyla doludur. Bir şekilde mutlu sonla biten filmlerin tattırdığı mutluluk ve huzur hissiyatı ne kadar gerçek olsa da bir diğer yandan yabancılık, aidiyetsizlik gibi duyumsamaların mevcudiyeti de vazgeçilmezdir.

Yönetmenin en kuvvetli görsel iletişim etkilerinden biri, tek kaçırlı perspektiften oluşan kadrajlar sunarak, vurgulamak istediği karakteri, nesneyi vb. kadrajın tam ortasına yerleştirmesi ve merkezietçi çerçeveler yaratmasıdır. Böylelikle, Anderson'ın çekmiş olduğu tüm filmlerinde, kompozisyonun kadrajın merkezinde olma kaygısı ortaya çıkmaktadır. Merkezi tam ortadan alınan karakterler, yarıya böldükten sonra sağa ve sola eşit miktarda yerleşen insanlar, açılabilme özelliği olan kapı, pencere gibi mimari öğelerin de kullanımıyla, birçok farklı şekilde, izleyiciyi ekranın orta kısmına sabitlemektedir.

Yönetmenin tasarım anlayışını ayrıcalıklı kılan bir diğer özelliği ise, kuşbakışı sahnelerle oldukça fazla yer vermesidir. Böylelikle, kalabalık kompozisyonlar yaratmakta ve çekimlerini adeta tablolaştırmaktadır. Benzer şekilde, kalabalıklık hissi yaratma tutumunu, sinemasal mekânlarına da uygulayan yönetmenin, oluşturduğu görkemli set tasarımları, her bir mekânın ya da dekorun, filme özel olarak yapıldığı izlenimini pekiştirir. Böylelikle, sinemasal mekân ve anlatı ilişkisi, son derece tutarlı bir biçimde sağlanmış olur. Filmlerinin ilk bakışta yönetmene ait olduğunun anlamamızı sağlayan en önemli etkenlerden bir diğeri ise, kuşkusuz, seçmiş olduğu renk paletleridir. Yönetmen, genellikle pastel tonlardan oluşturduğu renk paletlerini, tüm filmi kapsayan bir filtreymişçesine kostümden makyaja, dekordan tüm mekâna kadar uyguladığı gözlenir. Filmin genel bütünlüğünü sağlayan ve aynı zamanda filme masalsı bir atmosfer yükleyen bu renkler, kimi zaman kontrast oluşturacak şekilde kullanılarak, sahnede vurgulanmak istenen öğeleri, oldukça başarılı bir şekilde ön plana çıkartmasına imkân tanır.

Çalışma kapsamında ele alınan Anderson'un bu son filmi, tıpkı diğer filmlerinde olduğu gibi, aslında çok yalın bir anlatının, hızlı geçişlerden oluşan kadrajlar, görkemli sinemasal mekânları ve yoğun diyalogları ile alengirli ve şatafatlı bir hâle sokulmuş şeklidir. Film genel olarak, iki dünya savaşı arasında, Grand Budapest Hotel'de hayatları kesişen kahramanların yaşadıkları olaylar silsilesini konu alır. İsminden de anlaşılabilceği gibi, The Grand Budapest Hotel'de geçen film, günümüzden başlayıp eskiden yaşanmış olayların özeti şeklinde zamansal sıçramalarla devam eder. Fakat bu uzanış, farklı bağlantılar ve beklenmedik olaylar ile, biraz Hitchcock vari bir olay filmine dönüşür.

Nazi Dönemi'nde intihar eden yazar Stefan Zweig'in eserlerinden ilham alınarak senaryolaştırılan film, otelin zamansal gerçekliğinde şimdiki zamana tekabül eden süreçteki sahibi olan Mustafa (Zero)'nın, geçmiş zamanda belboy olarak hizmet verdiği Büyük Budapeşte Oteli'nde, koniyer olan Gustave karakteri ile ilişkisini ve yaşadıkları olayları sunmaktadır. Filmin baş kahramanı, kurnaz, akıllı ve şahsına münhasır kişiliğiyle öne çıkan Mösyö Gustave, otelin genel işleyişinden sorumlu, tüm birimlerin kontrolünü sağlayan, bir nevi otelin hizmetten sorumlu çalışma birimlerinin iktidarı olan bir karakterdir. Ayrıca, yaşlı kadınlara olan zaafıyla da bilinen Gustave, kadınları mutlu etmeyi sorumluluk edinmiştir. Gustave'ın emri altında çalışan belboy (lobbyboy) Mustafa ise, zamanla Mösyö Gustave'ın sağ kolu hâline gelmektedir. Gustave'ın aşıklarından yaşlı Madame D.'nin ölümü sonrası, servetinin en pahalı parçası olan "Elma Tutan Çocuk" adlı tabloyu Gustave'a miras bırakması sonucu, Madame D.'nin oğullarının Gustave'a karşı intikam hırsı başlar ve Gustave ve Mustafa, kendilerine karşı düzenlenen çeşitli komplolara maruz kalırlar. Böylelikle, otelin, görkemli ve şatafatlı atmosferi dışında, ürkütücü ve tekinsiz yüzü de gün yüzüne çıkmaktadır. Öte yandan, Dünya Savaşı'nın ve bağlı olarak gelişen siyasi, erk değişikliklerini de farklı iktidar temsilcileri üzerinden yansıtıldığı film, bu mücadelede, birey-toplum- ülke gibi farklı ölçekler arasındaki erk ve baskılama durumlarını da ortaya koyar.

Anderson'ın filmlerinin bel kemiğini oluşturan aile kavramı, Grand Budapest Hotel'de, bu kez aralarında kan bağı bulunmayan Gustave ve Mustafa arasında yaşanan samimi ve yoğun ilişki üzerinden irdelenir. Her ikisinin de yakın çevresinde kimsenin olmayışı, aralarındaki ailemsi etkileşimi kuvvetlendirmektedir. Ayrıca film, her ne kadar yüzeysel olarak düşünüldüğünde bir konsjiyerle belboy arasındaki

ilişkiyi konu alıyor gibi görünse de, alt-metinlerinde, Dünya Savaşları Dönemi'ni içeren farklı zaman dilimlerinde geçmesi nedeniyle, Doğu Avrupa tarihine ve Nazi Dönemi'nde yaşanmış olan sıkıntılara ışık tutan bir eleştiri niteliğindedir. Üç ayrı dönemde (1985'ler, 1968'ler ve 1930'lar) geçen filmin, zamansal farklılığını izleyiciye daha güçlü yaşatmak için ise, kadrallar 1.37, 1.85 ve 2.35.1 olacak şekilde üç farklı oranda ayarlanmıştır (Şekil 5.64, Şekil 5.65, Şekil 5.66). Ayrıca, sadece kadrallardaki bu ayrışma ve çeşitlilik durumu değil aynı zamanda da büyük resme baktığımızda bu farklı özelliklere sahip kadralların bir araya geldiklerinde yarattıkları iletişim de filmi çözümleme aşamasındaki kavrayışımızı etkilemektedir.



Şekil 5.64: 1985 yılı'na ait sahneler için kullanılan 1.37 mm.lik kadrāj. (GBH. filminden alınmıştır)



Şekil 5.65: 1968 yılı'na ait sahneler için kullanılan 1.85 mm.lik kadrāj. (GBH. filminden alınmıştır)



Şekil 5.66: 1932 yılı'na ait sahneler için kullanılan 2.35.1 mm.lik kadrāj. (GBH. filminden alınmıştır)

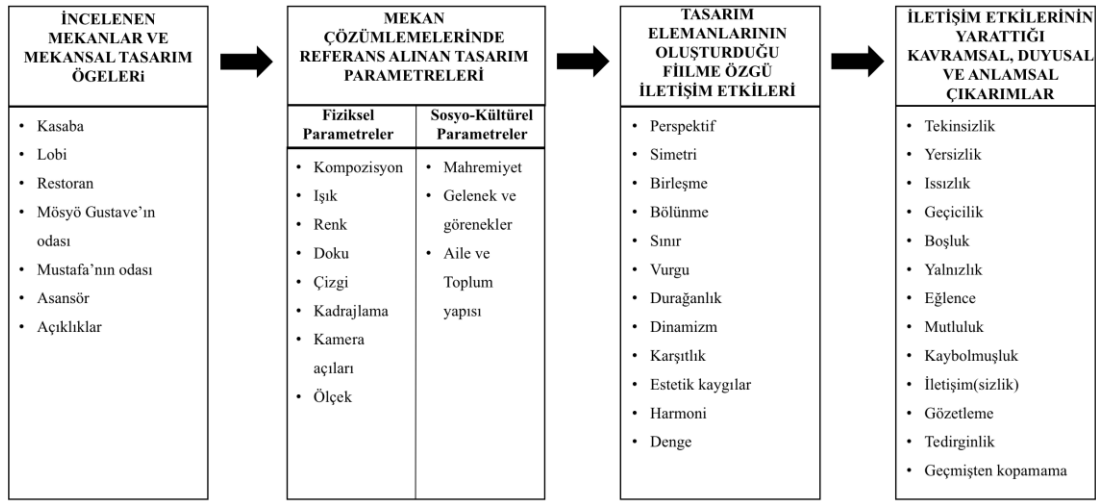
5.3.2 Filmin mekânsal analizi

Bu bölümde, Şekil 5.67’de belirtildiği gibi, farklı katmanların birbirleriyle olan ilişkilennmeleri temel alınarak film çözümlemesi yapılmaktadır. Bu bağlamda büyük ölçekte, Alp Dağları’nda konumlanırlmış kasaba; küçük ölçekte ise, otelin ortak mekânları olan lobi, restoran; kişisel mekânlar olan ve ana karakterlerle özleşerek karşımıza çıkan Mösyö Gustave’ın odası ve Mustafa’nın odası analiz kapsamında incelemeye alınmıştır. Füniküler, asansör, açıklıklar ve eşik gibi mekânsal bileşenler de çözümleme kapsamına dahildir.

İkinci aşamada, çalışma kapsamında ele alınan mekânların ve mekânsal bileşenlerin çözümlemesinde referans alınan çeşitli tasarım parametreleri belirlenmiştir. GBH’de etkin ifade araçları olmaları sebebiyle fiziksel parametre olarak, kompozisyon, ışık, renk, doku, çizgi, kadrajlama, kamera açıları ve ölçek; sosyo-kültürel tasarım parametreleri olarak ise, mahremiyet, gelenek ve görenekler ile aile ve toplum yapısı belirlenmiştir.

Analizin üçüncü aşamasında ise, mekânlardaki tasarım elemanlarının bir araya gelmesi ile, film boyunca duyumsamamızı yönlendiren, filme özgü iletişim etkileri incelenmiştir. Bu bağlamda, filmin, perspektif, simetri, birleşme, bölünme, sını, vurgu, durağanlık, dinamizm, karşıtlık, estetik kaygılar, harmoni ve denge gibi etkileri doğurduğu gözlenmiştir.

Son aşamada ise, ortaya çıkarılan iletişim etkilerinin yaratmış olduğu çıkarımlara yer verilmiştir. Sonuç olarak ise, tekinsizlik, yersizlik, ıssızlık, geçicilik, boşluk, yalnızlık, eğlence, mutluluk, kaybolmuşluk, iletişim(sizlik), gözetleme, tedirginlik ve geçmişten kopamama gösterilenlerine ulaşılmıştır.



Şekil 5.67: Grand Budapest Hotel (Büyük Budapeşte Oteli), 2014, filmin çözümleme sürecini belirleyen analiz modeli.

Genel bağlamda, filmin geçtiği Grand Budapest Hotel'i değerlendirecek olursak; otel, Avrupa kıtasının en uç doğu sınırında, bir zamanlar imparatorluğun merkezi olan Zubrowka Cumhuriyeti'nde yer alan, Alp dağlarının yamaçlarının doruk noktasına konumlandırılmış, gözlerden uzak, ulaşılması zor, ıssız bir lokasyondadır (Şekil 5.68). Film boyunca, otelin hem 1932 hem de 1968 yıllarındaki hâllerine tanıklık ederiz. Otelin 1932 yılına ait versiyonu, Art Nouveau üslupta tasarlanmış olup, zarif dekoratif süslemelerin ön plana çıktığı, kıvrımlı formların göze çarptığı, kemerli pencerelere sahip ve pembe tonların hakim olduğu dış cephesiyle izleyiciye sunulmuştur (Şekil 5.69). Gece görüntüsünden de belli olduğu gibi, 1932 yılındaki otel, sürekli müşteri akımına uğrayan, ışıkları her daim açık, zamanının en popüler otellerinden biridir. Otelin 1968 versiyonunun ise, 1932'deki hâlinden, belli keskin detaylarla farklılaştığı görülür. 1968'deki imgelemde revizyona uğradığı gözlenen otel tasarımında, organik formdaki açıklıklarının yerini çizgisel keskin pencerelerin aldığı; Art Nouveau'nun süslemeli üslubundan uzaklaşıp, daha rasyonel bir dilin ön plana çıktığı ve pembe tonlarının yerini sarı-kahverengi tonların aldığı izlenir (Şekil 5.70). Böylelikle, yıllar arası kadraj boyutuyla elde edilen fark, ayrıca renk tonlamasıyla da bir kez daha vurgulanmıştır. Bir sosyo-kültürel parametre olarak tarihte yapılan yolculuk, bir fiziksel parametre olarak renk ve kompozisyonadaki mimari üslupla birleşmiş ve filmde dönemler arası karşıtlık oluşturarak karşımıza çıkmıştır. Cephe dokularındaki bu karşıtlık durumu, mutluluk saçan pembe tonlarının

kaybolması, başka bir ifadeyle eğlenceli atmosferin yerini daha sert bir havaya bırakması yolunda gitmeyen bir şeylerin habercisi olarak görülür.



Şekil 5.68: 1932 yılına ait otelin dışarıdan görünüşü. (GBH. filminden alınmıştır)



Şekil 5.69: 1932 yılına otelin gündüz ve gece görünüşü. (GBH. filminden alınmıştır)



Şekil 5.70: 1968 yılına ait otelin dışarıdan görünüşü. (GBH. filminden alınmıştır)

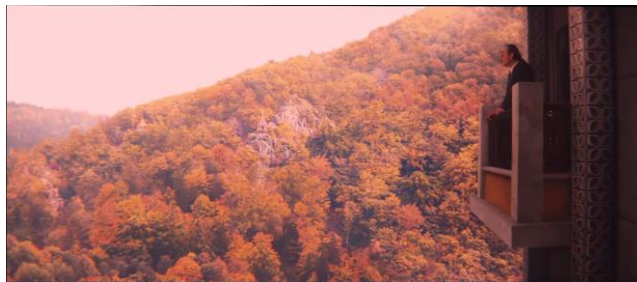
Büyük ölçekten otelin bulunduğu kasaba dokusuna baktığımızda ise, kasaba genel bağlamda ıssızlık ile kodlanmıştır. İssızlığı yaratan en önemli etkenler renklerin soluklaşarak, ışığın azaltılmış olmasıdır. Kasabaya ait imajlarda, kompozisyondaki boşluk dikkat çekmektedir. 1932 yılına ait Şekil 5.71’de gösterilen kasabaya ait

sahnelerde, otelin içindeki sahnelerde yaratılan kalabalık kompozisyonlara karşılık olarak otelin dışındaki insan ögesi bulunmayan, karanlık, donuk renkli ve boş kompozisyonlar tezat oluşturmakta ve işin içinde bir terslik olduğu hissini yaratarak tekinsizlik uyandırmaktadır.



Şekil 5.71: 1932 yılına ait otelin ıssızlığını vurgulayan kasabaya ait sahneler. (GBH. filminden alınmıştır)

1932 senesindeki kasabada yaratılmış olan ıssızlık hissi 1968 senesi için de geçerlidir. Denge unsurunu kendine has tarzıyla merkezi kompozisyonlar oluşturarak sağlayan yönetmenin, Şekil 5.72’de gösterilen sahnede, karakterin kadrja yerleştirilme biçimi bağlamında görsel gerginlik yarattığı gözlenmektedir. Aynı zamanda bu gerginliğin, kasabaya ait ağaçlık alanın kompozisyonda kapladığı alanla, karakterin kapladığı alan göz önünde bulundurulursa aradaki farkın tanımlanmış olduğu karşıtlıktan da kaynaklandığını söylemek gerekmektedir. Fiziksel bağlamda, otelin balkonunda duran müşterinin oluşturduğu dikey çizgi, Anderson’ın başvurduğu merkezi kurgusuna terstir. Böylelikle, grafik öğelerin karşıtlığı ile oluşturulmuş olan kompozisyon, yönetmenin merkeziyetçi denge ilkesiyle çakışmakta ve ıssızlığı gün yüzüne çıkarmaktadır.



Şekil 5.72: 1968 yılına ait otelin ıssızlığını vurgulayan sahne. (GBH. filminden alınmıştır)

Ayrıca yine kasabaya ait fönikülerin görñntñlendięi sahnelerde de 1932-1968 ayrıımının vurgulandıęı gözlenmektedir. GBH’de föniküler genel anlamıyla olay örgñsñnñ akışını yönlendiren bir öğedir (Şekil 5.73, Şekil 5.74).



Şekil 5.73: 1932 yılına ait föniküler. (GBH. filminden alınmıştır)



Şekil 5.74: 1968 yılına ait föniküler. (GBH. filminden alınmıştır)

Filmde, zamanda yolculuk yapan GBH’nin hem 1932 hem de 1968 yıllarındaki, iki farklı lobi mekânına tanıklık ederiz. Öncelikle, 1932’deki otel lobisine bakacak olursak, lobinin en çok göze çarpan özellięi, pembe-kırmızı tonlarında dekore edilmiş olmasıdır. Kırmızı renginin yaratmış olduęu dinamizm etkisi sayesinde, 1932 senesindeki sürekli olumsuz olayların birinden dięerine koşturma şeklinde geçen aksiyon dolu olay örgñsñ tasvir edilmiştir (Şekil 5.75).⁵ Pembe filtrenin genel baskınlıęı ve yine pembe tonlarda tasarlanmış olan mekânsal öğeler ise, anlatıdaki olumsuz giden süreçleri yumuşatmakta ve filmin geneline hakim olan tekinsizlik,

5 En dinamik, en kuvvetli, dalga boyu en uzun, titreşimi en kuvvetli renk kırmızıdır. Bu renk; canlılık, mutluluk, girişkenlik, dışa dönüklük, irade, güç, cinsel güç, kızgınlık, hırs ve olumluluk gibi anlamlar taşımaktadır. Kırmızının insan üzerindeki et- kisi yadsınamaz derecede büyüktür. Bu renk; insan üzerinde canlandırıcı, heyecan verici, kışkırtıcı bir etki bırakmakta ve biyolojik olarak göz retinasının hemen arkasında oluşmaktadır. Bu nedenle kırmızıya bakan izleyici bu rengin üzerine geldięi hissine kapılabilmektedir. (Çaęan’dan akt Kırık, 2012, s.74)

yalnızlık, yersizlik, sıkışmışlık gibi negatif hissiyatları arka plana itmektedir. Çünkü pembe, uyum, neşe, dinginlik gibi hissiyatları tetiklemektedir.⁶ Böylelikle, filmdeki masalsı anlatı açığa çıkmakta ve kara mizah anlayışı bir hayli hissedilmektedir.

1932 yılına ait lobi mekânı, Art Nouveau üsluptaki avize sarkıtların bulunduğu, gösterişli bir mekândır (Şekil 5.76). Taşınabilir masa ve sandalyeler göze çarpar. Kırmızı renk tonlarındaki, farklı desenlerle bezenmiş birçok halı zemini örtmektedir. Lobi mekânı her daim otel müşterileriyle doludur ve lobide herkesin sürekli iletişim hâlinde olduğu gözlenir. Lobinin tavan yüksekliği çok olmasına rağmen, sürekli kalabalık olması sebebiyle kompozisyon dolu görünmektedir. Ayrıca, insan-mekân ölçeğindeki bu karşıtlığa rağmen, *bel-çekim* ya da *göz hizası çekim* kamera açıları kullanılmasıyla, devasal lobi mekânı; kaybolmuşluk, yalnızlık, boşluk gibi negatif hissiyatlar yerine mutluluk, eğlence gibi neşe saçan duyumsamalar yaşatmaktadır. Dolayısıyla, esasen negatif içerikli olayların işlendiği 1932 senesine ait sahnelerde, aynı renk kullanımında olduğu gibi, ölçek, kompozisyon ve kamera açıları da işlenen olumsuz anlatıyı arka plana iterek, pozitif duyumsamalar uyandırmaktadır.



Şekil 5.75: 1932 yılına ait, kırmızı tonun baskınlığı olan otel lobisi. (GBH. filminden alınmıştır)

6 Pembe; uyumun, neşenin, şirinliğin ve sevginin simgesidir. İnsanları rahat hissettiren ve dinlendiren bir renktir. Türk kültüründe pembe mutluluğun rengidir. Çünkü Türk Sineması'nda mutluluğun simgesi "pembe panjurlu ev"dir. Pembe hayaller olumlu ve mutluluk verici olaylar üzerine kurulmaktadır. Pembe; saldırganlık ve şiddet duygularını minimum seviyeye indirgemektedir. Pembe, fiziksel bir uyarıcı niteliği de taşımakta, aynı zamanda yaratıcılığı da olumlu yönde etkilemektedir. Sağlıklı olmanın ve daima genç kalmanın ifadesi olarak da tanımlanabilmektedir. Pembe tıpkı kırmızı gibi aşkı ve sevgiyi çağrıştırmaktadır. (Kırık, A.M., 2012, s.78)



Şekil 5.76: 1932 yılına ait otel lobisi. (GBH. filminden alınmıştır)

Fakat aynı pozitif duyumsamaların, 1968 senesine ait lobi sahneleri için geçerli olmadığı gözlenir. Yeni lobinin, 1932'deki lobi tasarımından ayrılan en büyük yanı, pembe tonlarının yerini sarı-kahverengi tonlarına bırakmasıdır (Şekil 5.77). Bu renk tonlarının baskınlığı, kuşkusuz mekânın dinamizmini azaltıp, daha durağan hâle sokmaktadır⁷. Zaten, 1968 yılındaki otelin son hâline ait sahneler de, çok az müşterinin uğradığı, tek tük insana rastladığımız, neredeyse yıkılmaya ramak kalmış ve sezon dışı dönemdeki hâlidir. Lobi mekânı sadeleşmiş, oturma birimleri azalmış, gösterişten uzaklaşmıştır. Özetle, kompozisyon yalınlaştırılmıştır ve kompozisyondaki doluluk-boşluluk oranının artmasına ek olarak 1932 senesinin aksine tavanın yüksekliği kendini hissettirir olmuştur. İnsan-mekân ölçeği arasındaki farklılığın apaçık okunabildiği lobi mekânı, Mustafa'nın tek başına koltukta oturkenki yalnızlığını daha da vurgulu kılmaktadır. GBH'nin son demleri, ıssızlık ve yalnızlık hâlleri bu şekilde iletilmektedir (Şekil 5.78). Ayrıca, dönemler arası, otelin dış cephesel dokusunda, renk kullanımında ve üslubunda gördüğümüz değişim, 1932 ve 1968 yıllarındaki lobi mekanları için de geçerli oluşu, estetik kaygılar sebebiyle yapıldığı gibi, aynı zamanda film içinde bütünsel bir harmoni oluşturmakta ve izleyiciye tarihsel iletişimi okunur halde sunmaktadır.

⁷ Kahverengi, ağır ve kasvetli bir renktir. Bununla birlikte; pek çok negatif etkisi bulunan yavaş titreşime sahip bir renktir. (Sharma, 2007: 29) Negatif özellikleriyle değişken ve güvensiz bir yapıyı yansıtabilmektedir.

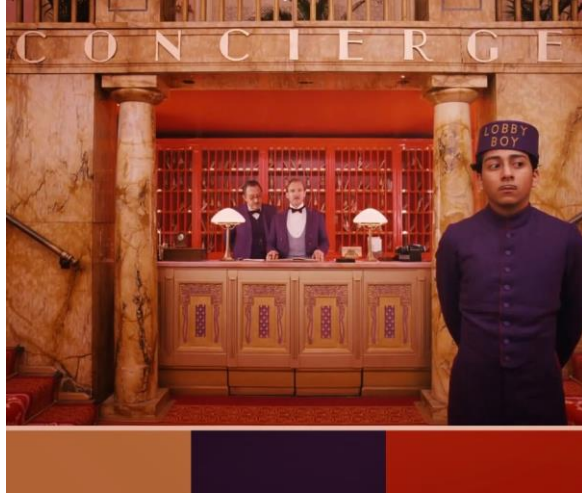


Şekil 5.77: 1968 yılına ait,sarı-kahverengi tonun baskınlığı altındaki otel lobisi. (GBH. filminden alınmıştır)



Şekil 5.78: Mustafa'nın yalnızlığının ve boşluğunun vurgulandığı otel lobisi. (GBH. filminden alınmıştır)

Lobinin içinde yer alan odabaşı (konsiyerj) biriminde de aynen lobide olduğu gibi 1932 ve 1968 senelerinin farklı renk paletleri öne çıkmaktadır (Şekil 5.79, Şekil 5.80). Bu renk paletleri sadece, lobi mekânında değil, filmin geneline, tüm mekânlara uygulanmıştır.



Şekil 5.79: 1932 yılına ait renk paleti. (GBH. filminden alınmıştır)



Şekil 5.80: 1968 yılına ait renk paleti. (GBH filminden alınmıştır)

Bir diğer ortak kullanım alanı olan restoranın da yine aynı şekilde her iki döneme ait görüntülerine tanıklık ederiz. Lobi mekânındaki dönemler arası duyumsama çatışmasının aksine, restorana ait sahnelerde olumsuz duyumsamaların uzlaştığı görülmektedir. Bilindiği üzere, otellerdeki sosyal alt-mekânların otel ziyaretçisi sayısı ile doğru orantılı olacak şekilde tasarlanması gerekmektedir. GBH'nin restoran mekânı da hacim olarak geniş ve yüksek tavanlı bir mekândır. Buradan anlaşılacağı üzere, otelin ziyaretçi sayısı bir hayli fazladır. Fakat her iki seneye ait sahnelerde de kompozisyonda boşluk hissi hakimdir. Aynı zamanda, kuşbakışı çekim açısıyla, tavanın yüksekliği vurgulanmış, insan-mekân ölçeği arasındaki devasa fark ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla, restoran mekânı, filmdeki karakterleri koca bir fanus gibi kuşatmakta ve kaybolmuşluk, yalnızlık, ıssızlık gibi negatif duyumsamaları tetiklemektedir. Şekil 5.81'de belirtilen 1932 yılına ait görsel, sosyo kültürel olarak

politik bağlamda, savaş döneminin en şiddetli hissedildiği, oteldeki çatışmadan sonra, tüm ana karakterlerin bir araya geldiği ana aittir. Doluluk-boşluk oranı ve çekim açısıyla elde edilen mevzu-bahis hissiyatlar, savaş dönemini anlatmakta olduğu için negatif anlamlar taşır. Ayrıca, normalde zeminde yerli yerinde olması gereken yemek masaları, kompozisyonda toplanmış ve üst üste yığılmış bir şekilde bir kenara itilmiştir. Böylelikle, olağanüstü bir hâl olması durumu pekiştirilmiştir. Şekil 5.72’de 1968 yılındaki restoranda ise, 1932’den farklı masalar yerli yerinde durmakta ve böylelikle 1932 yılının aksine, yolunda giden bir tavır sergilenmektedir. Fakat yine de, tüm masaların neredeyse boş olması, otelin son demlerindeki ıssızlık hissiyatını yaşatmaktadır. GBH’nin diğer alt-mekânlarındaki her iki döneme ait sahnelerde, mekân tasarımlarının bir hayli değiştiği gözlenmektedir. Restoran mekânında ise mimari bağlamda, mekân mevcut hâliyle aynı bırakılmış, arkada bulunan manzara görseli değiştirilmemiş, çekim açıları değişmemiş, ölçeksel farklılık yine aynı açıyla izleyiciye sunulmuştur. Kompozisyon harmoni içindedir. Böylelikle, restoran mekânında her iki döneme ait hissiyatların aynı doğrultuda olması tutarlıdır.



Şekil 5.81: 1932 yılına ait restoran sahnesi. (GBH filminden alınmıştır)



Şekil 5.82: 1968 yılına ait restoran sahnesi. (GBH filminden alınmıştır)

Otelin yarı-kamusal mekânlarının yanı sıra, Mösyö Gustave ve Mustafa'nın kendi kabuğuna çekildiği mahremlerine, yatak odalarının gösterildiği sahneler de film boyunca tanıklık ederiz. 1932 dönemini ele alan süreçte gördüğümüz, Mösyö Gustave'ın yatak odası, uyuma ve yemek yeme aktivitelerine olanak tanımaktadır. Sosyo-kültürel bağlamda mahremiyet ve aile yapısı ele alındığında, odada tek kişilik bir yatak bulunması, Mösyö'nün yalnızlığını göstermektedir. Sade ve küçük bir sarkıt aydınlatma birimiyle aydınlanan odada, Mösyö Gustave'ın yemek yiyebilmesi için küçük bir masa bulunmaktadır. Temiz ve boş duvarlara sahip olan oda süsten uzak, başka bir ifadeyle kişiselleştirilmemiş bir mekândır. 1932 senesine ait Mustafa'nın belboy kimliğiyle otelde bulunduğu sırada kaldığı oda ise, neredeyse bir servis odası kadar küçük, aşağı yukarı Mösyö Gustave'ın odasının yemek yeme alanı dahil olmayan kısmı kadardır. Duvarları ise, Mösyö'nün odasına kıyasla, çok daha pis, nem kokar bir hâldedir. Odanın, tek bir çıplak ampulle aydınlatılması, dramatize atmosferik etkiler de yaratmaktadır. Oteldeki tüm gösterişe, görkemli abajurlara, büyük metrekarelere yayılmış, ıslıl ıslıl mekânlara, renk dolu mobilyalara kıyasla Mustafa'nın odası epeyce kasvetli ve küçük kalmaktadır. Dolayısıyla, sosyo-kültürel bir tasarım elemanı olarak ekonomiye dair atmosferik unsurlar aracılığıyla tasarlanan mekânlar karşıtlık oluşturmakta, böylece, mekân tasvirlerinde çalışan ve müşteri ayrışımı vurgulanmakta, müşterinin hak ettiği mekân ile, çalışanın hak ettiği mekân arasındaki fark ayırt edilmektedir. Aynı zamanda, Mustafa'nın odasının Mösyö Gustave'dan daha küçük, dar, kasvetli ve pis olması, aralarındaki mesleki hiyerarşiyi ön plana çıkarırmaktadır (Şekil 5.83, Şekil 5.84).



Şekil 5.83: Mösyö 'nün, otel çalışanı kimliğiyle, 1932'de kaldığı otel odası. (GBH. filminden alınmıştır)



Şekil 5.84: Mustafa 'nın, otel çalışanı kimliğiyle, 1932'de kaldığı otel odası. (GBH. filminden alınmıştır)

Mustafa'nın daha sonra, otelin sahibi kimliğiyle 1968 yılındaki sahnelerde kaldığı yatak odası ise, 1932'de yaşadığı odayla çoğu açıdan aynı özelliklere sahiptir. Duvarları, mobilyaları, aydınlatması ve zemin dokusuyla daha yaşanılabilir bir hâle sokulmuş olan oda, aynı küçüklükte ve darlıkta, eski odasının restore edilmiş hâli gibidir. Mustafa'nın varlıklı kimliğine ve otelin en iyi odalarında kalma şansına sahip olmasına rağmen, hâlâ eski odasında kalmak istiyor oluşu, nostaljik esintiler uyandırıp, geçmişten kopamayışının bir simgesidir (Şekil 5.85).



Şekil 5.85: Mustafa 'nın, otel sahibi kimliğiyle, 1932'de kaldığı otel odası. (GBH. filminden alınmıştır)

Otel'deki işlevsel olarak düşey sirkülasyonu sağlayan asansör ise, anlatıya, dinamizm etkisi katan güçlü bir öge olarak karşımıza çıkmaktadır. Başlangıçta, varlığını yoğun

olarak hissettiren, fakat film ilerledikçe azalan asansör ögesi, bir bakıma filmin özetiymişçesine, ikonikleştirilmiştir.

Kompozisyon bağlamında, kimi zaman mekândan kopuk, mekâna adapte olmayı reddeden asansör birimi, karşıtlık yaratmaktadır. Film boyunca hakim olan pembe tonlarının aksine, sadece asansör mekânının içinde kullanılmış olan can alıcı bir tondaki kırmızı renk, asansörle gösterilen vurgu etkisini de desteklemektedir. Asansördeki kırmızının aksine, karşıt rengi olan mor kostümlerin tercih edilmesi ise, yine aynı şekilde karşıtlık hissiyatını kuvvetlendirmektedir. Böylelikle, asansör, filmin ana karakteri gibi, bireyselliğini ortaya koymaktadır. Ayrıca, her ne kadar asansörünki kadar vurgulu bir biçimde olmasa da, otelin halılarında da kırmızı renk görülmekte, ve yine kontrastı olarak otelin diğer çalışanları da mor renkli üniforma giymektedir. Bu şekilde renksel tasarım öğeleriyle kazandırılmış olan kontrast etkisi, otel çalışanlarıyla müşteriler arasında kolaylıkla kurulabilen iletişim hâlleri olarak düşünülebilir. Çünkü, bu karşıtlık durumu sayesinde, mekân ile çalışan arasındaki keskin ayrım okunabilmekte ve otele gelen müşterilerin mekân-çalışan-müşteri algısı kolaylaştırılmaktadır (Şekil 5.86).



Şekil 5.86: 1932'deki kırmızı-mor zıtlığıyla müşteri-çalışan ilişkisinin vurgulandığı asansör. (GBH. filminden alınmıştır)

Otele dışarıdan teleferik tarzı bir asansörle ulaşılması da yine iç mekânda olduğu gibi dış mekânda da mekânsal dinamizm yaratmaktadır. Asansör, bir mimari öge olarak, bir yerden başka bir yere ulaşmayı sağlamaktadır. Hareket hâlindeki görsellerine tanıklık ettiğimiz teleferik-asansör, sosyo-kültürel olarak tarihte yapılan yolculuğu tasvir etmektedir. Böylelikle, filmin tarihten tarihe sıçrayan anlatısı, asansörün ögesinin hareketiyle desteklenmektedir.

Kuşkusuz, açıklıkların GBH’de kullanımı ise, sinemasal mekâna bir fon olmaktan öte sinematik akışa yön verir niteliktedir. Genel olarak, Anderson sinemasında, kapı, pencere, eşik gibi mimari öğeler, katman katman ilerleyen anlatının geçiş sahnelerinde kullanıldığı gözlenir. Özellikle, sinemasal mekânlarında kullanmayı tercih ettiği kayan kapılar, çift kanatlı açılan pencereler, yönetmenin vazgeçilmezleri olup, aynı zamanda ortalama ve simetri tutkusunu da en iyi şekilde ifade ettiği mekânsal bileşenlerdir. GBH’de görülen açıklıklar ise, tekil bir ifadeden öte, birden fazla kavramsal, duyuşal ve anlamsal çıkarıma karşılık gelmektedir.

Çoğu sahnede, ardışık sahneler aracılığıyla gördüğümüz pencereler, mekânsal konumunu vurgularken, tam anlamıyla iç-dış ilişkisini de tanımlı kılmaktadır. Hem içerinin, hem de dışarının, ardışık kadrajlarda, pencere ögesi aracılığıyla bir geçiş oluşturarak aktarılması, içerideki ve dışarıdaki karakterlerin arasındaki iletişimi görsel olarak da vurgulamaktadır (Şekil 5.87). Pencereler aracılığıyla sağlanan birleşme-bölünme halleri iletişimi ön plana çıkarmaktadır. İç ve dışı betimleyen açıklıklar, aynı zamanda bir sınır durumu da tanır. Pencere ögesini, yine kadrajın tam ortasına yerleştiren yönetmen, kadraj içinde kadraj oluşturarak, vurguyu daha da kuvvetlendirmektedir. Böylelikle, tüm dikkatler penceredeki karakterin kurmuş olduğu iletişim üzerine yoğunlaşmaktadır. Ayrıca, kamera açıları vasıtasıyla karakterler arasındaki mesleki hiyerarşiyi de vurgulamaktadır. Şekil 5.87’deki konsiyerj ve belboyun mesleki mertebesi, pencereden bakan otel şefine kıyasla daha düşük olduğu için, Mösyö Gustave’ın belboy Zero Mustafa ile ilgili birtakım bilgiler almak için otel şefine seslendiği sahnede, şef için yukarı, konsiyerj ve belboy için ise aşağı doğru çekim yapılmıştır.



Şekil 5.87: Ardışık sahnelerde kullanılan pencere aracılığıyla kurulan iletişim, yukarı-aşağı kamera açısı zıtlığıyla vurgulanan mesleki hiyerarşi. (GBH. filminden alınmıştır)

Şekil 5.88’de yer alan pencerenin kamera açılarıyla oynanarak, yakınlaştırılıp, uzaklaştırıldığı ardışık sahnelerde de, yine çerçeve içinde çerçeve oluşturma durumu vurgulanmıştır. Yapılmış olan bu sinematografik odak oyunu, sahneye dinamizm ve vurgu katarak, seyirciyi bir bakıma gözetleyen pozisyonuna sokmakta, pencere arkasında gizlice olup bitenleri gözetleme hissini yaşatmaktadır. Öte yandan, perdeyi açarak, dışarıda olup biteni gözetleyen karakter, yine merkezietçi kompozisyon ve simetri ile vurgulanmıştır. Pencerelelere yer verilen her sahnede, mekânın içinden görüntülere yer verilerek, izleyicinin dış tarafta bırakılması, izleyicinin karakteri bir nevi gözetlemesini sağlamaktadır (Şekil 5.89).



Şekil 5.88: Ardışık sahnelerde kullanılan pencere aracılığıyla kurulan iletişim, odaksal fokusla yaratılan vurgu. (GBH. filminden alınmıştır)



Şekil 5.89: Pencere, gözetleme, kadraj içinde kadrajla ve merkezietçi konumlandırılışla vurgulanan karakter. (GBH. filminden alınmıştır)

Pencerede olduğu gibi eşiğin görüntülediği sahnelerde de kamera olaylara, eşiğin kurguladığı çerçeveden bakmaktadır. Yine ardışık sahneler üzerinden betimlenen eşik kavramı; mekân, karakter ve olay örgüsünü bütüncül bir şekilde izleyiciye sunmaktadır. Yakınlaşıp, uzaklaşan kamera açıları, kompozisyonun iki ucunda yer alan Mösyö Gustave ve Mustafa ile otel görevlisinin iletişimine dikkat çeker. Öte

yandan, alışlagelenin aksine, eşiğin görüntülediği sahnede, kompozisyonel simetrinin bozulması, yolunda gitmeyen şeylerin habercisi olup, daha sonraki sahnelerde yaşanacak tedirgin anların habercisidir (Şekil 5.90).



Şekil 5.90: Ardışık sahnelerde kullanılan eşik aracılığıyla kurulan iletişim, simetriden kaçınılmasıyla kötü gidecek süreçlerinin ilk belirtilerinin gösterilmesi. (GBH. filminden alınmıştır)

6. SONUÇ

Dünden bugüne hayatımızın vazgeçilmez parçası olan mimarlığın, sosyo-kültürel, tarihsel, psikolojik ve ekonomik bağlamda sürekli bir devinim içerisinde olması sebebiyle, yadsınamaz bir biçimde farklı disiplinlerle etkileşim içinde olduğu aşikârdır. Şüphesiz, bu disiplinlerden biri de sinemadır. Pallasmaa (2001)'in de ifade ettiği gibi, filmde yaratılan imgelem, mimari mekânda olduğu gibi tasarımcının/yönetmenin kurgusal yansımasıdır ve varoluşumuzu doğrudan destekler. Her iki disiplinin en büyük ortak noktası, yoktan var ederek yaratım sürecine katkı vermeleridir. Böylelikle, mimarlık ve sinema arasındaki boyut farkı göz önünde bulundurulduğunda, sinemasal mekânların bir bakıma hayatın adeta içinde aktığı sahneler olup, gerçek hayatın temsillerini oluşturan mikrokozmozlar olarak var oldukları değerlendirilmiştir.

Mimarlığın odak noktası olan mekânın, farklı *tasnif* edilmiş, *organizasyon* ve *örgütlenme* şekilleri vardır. Fakat, insan-zaman-duyudan ayrıştırılarak, sterilize bir şekilde tanımlanamayan mekân olgusu, esasen algıyla harman olarak deneyimi oluşturur. Dolayısıyla, matematiksel içerikli, salt durağanlık içeren ve insan faktörüne yer vermeyen kartezyen yaklaşım, bu noktada zayıf kalmaktadır. Çünkü, bahsedildiği üzere, kartezyen yaklaşım sosyal olguları açıklayamamakta, mekânın soyut varlığı ön plana çıkmakta, mekân duyulara hitap eden bir kavram olarak belirlemektedir. Fenomenolojik açılımların, kuşkusuz mimarlık literatürüne kazandırdığı en önemli kavram ise, tanımlanmış mekanlar olan, dolayısıyla bir karakteri olan, öznellik, aidiyet gibi kavramlarla doğrudan ilişkilenen *yer* kavramıdır. Sinemanın sunduğu imgelemelerin, deneyim ve etkileşim arayışı içinde olması, yenilikçi açılımlar tanınması, anlamsal oluşumlar, duyumsamalar ve *hareketli imajları* (*moving image*) esas alması sebebiyle, kısaca yerler oluşturmaktan dolayı, çalışma kapsamında fenomenolojik yaklaşım benimsenmesi elzem görülmüştür.

Ayrıca, toplumsal, kültürel, sosyolojik, psikolojik, siyasal, ekonomik ve bilimsel düzenin bir yansıması olan mimarlığın, tasarım ve üretim süreçlerince, sinemayla olan kaçınılmaz etkileşimi sonucu, çalışmada disiplinlerarası bir yaklaşım izlenmiş, bu noktada mimarlık ve sinemanın, *mekân, zaman, hareket, kompozisyon, kurgu ve senaryo* ve *ışık* gibi bir dizi ortak kavrama referans verdikleri görülmüştür. Her iki disiplinin birbiriyle etkileşim sürecinde sinemanın mimari mekân kavramına *kadraj, sekans, montaj* gibi kavramlar kazandırdığı ve Le Corbusier, Bernard Tschumi, Rem Koolhaas, Coop Himmelb(l)au ve Jean Nouvel gibi çok sayıda mimarın tasarım süreçlerinde, sinemaya başvurdıkları ve mimarlık-sinema sentezini projelerinde uyguladıkları gözlenmiştir. *Sinematik ambiyans, teatral efekt, tematik kurgu* gibi sinemaya ait ifadelerin, mimari mekân kavrayışında da etkili olan literatürler olduğuna ulaşılmıştır. Ayrıca, bu karşılıklı etkileşim sürecinde, sinemanın atası olarak tanımlanan mimarlığın ise, kentsel imajlar ve mimari öğeler vasıtasıyla, sinematografik atmosferin oluşturulmasına katkıda bulunduğu görülmüştür. Mimari öğelerin, tarih boyunca, din, mahremiyet, savaş, soykırım, adalet gibi aynı zamanda sinemanın da iç içe olduğu kavramların sembolik ifadeleri olması sebebiyle, mimari eserlerin, sinemasal mekanlardaki kullanımının kaçınılmaz olduğuna kanaat getirilmiştir. Özellikle, dönem filmlerinde bu anlatının vazgeçilmez parçaları olduğu bilgisine ulaşılmıştır. Öte yandan, kavrsamsal bağlamda ele alındığında ise, incelenen Dogville filminde olduğu gibi, mekânın soyut boyutunun yarattığı mekânsızlık tasvirinin dahi sinemada ne denli kuvvetli bir eleman olarak işlenebileceği anlaşılmıştır.

Bu çerçevede, mimari mekânın, tarihsel anonim ve kültürel nitelikleriyle öne çıkarken, sinemasal mekânın kurgusal, yorumsal ve anlık olduğu; her mekân farklı donatı ve kimliklerle karşımıza çıktığı için, kendini duyumsatma yetisinin de birbirinden farklılaştığı görülmüştür. Bir başka ifadeyle, bu durumun temel sebebinin, sinemasal mekân temsiline sahip olduğu dinamizm yoğunluğu olduğu gözlemlenmiştir. Hareketli imajların, zaman ve kurgu kavramlarıyla birleşmesiyle sinemasal mekânlar oluşturduğu ve böylelikle senaryonun ifşasının izleyici tarafından algılandığı görülmüştür.

Dolayısıyla, mimarlık gibi zaman içerisinde değişime ve dönüşüme uğrayan sinemasal mekânların da farklı üretim biçimleri ve kullanım biçimleri olması

kaçınılmazdır. Bu noktada, sinemasal mekânın, sinema endüstrisinin ilk yıllarında, bir gerçek mekânın olduğu gibi kullanılması dışında, ilerleyen süreçte kurgunun ve teknolojinin gelişimiyle, gerçek mekânlara müdahale edilerek yeniden kurgulandığı ve de bilimkurgu, fantastik türündeki filmlerde olduğu gibi yeşil ekran ve bilgisayar aracılığıyla sanal mekânlar oluşturularak, kurmaca mekânlar olduğu saptanmıştır. Ayrıca, sinemada mekânın kullanım yoğunluğunun ve öne çıkarılma oranının mimarlıkta olduğu gibi her zaman ön planda yer almayacağı gözlenmiştir. Bu çerçevede, gerek pasif, gerekse aktif rol oynayabileceği için, mekânın bazen fon, bazen tamamlayıcı eleman, kimi zaman da asıl eleman olarak filmde rol üstlendiği görülmüştür.

Adeta bir anlam mimarlığı ortaya koyan sinemasal mekânların, kurgu ve mizansen belirleyiciliğinde mekânın aynı zamanda kavramsal (abstract) ve bedensiz (intangible) boyutunu vurguladığı görülmüş, filmin iletilerinin, söylem ve mesajlarının, somut ve soyut araçlar vasıtasıyla bütünleştirilerek, çeşitli alt-mesajlar hâlinde mekânla ilişkilendirildiği ve aktarıldığı sonucuna, yapılan araştırmalar doğrultusunda varılmıştır. Hiçbir zaman boş olmayan, aksine her daim bir anlam içeren mekânın, sinemada da sembolik olarak kullanıldığı anlaşılmıştır. Sinemasal mekânın yeniden yorumlanması, mekânlar aracılığıyla iletilen alt-mesajların katmanlı okumalarının yapılabilmesi, anlam, mesaj ve mekânsal deformasyonlar ve artikülasyonların tanımladığı yeni kimliğin analiz edilmesi adına, fenomenolojik yaklaşım ve disiplinlerarası çalışmaya elverişli bir yöntem olan, göstergeler üzerinden gösterilenlere yani anlamlandırma ifadelerine ulaşmamızı sağlayan göstergebilime (semyoloji) başvurulmuştur. Bu noktada, sinemasal ve mekânsal duyumsamada, göstergebilimsel olarak, ikonlar, belirtiler, simgeler olabileceği gibi, mekânın iletilerinin sadece *düzanlamıyla* var olmadığı, *yananlam*, *metafor* ya da *metonim* ile de yer alabileceği değerlendirilmesine ulaşılmıştır.

Tüm bu araştırmalar doğrultusunda, film analizi sürecinde bir mekân tipolojisinde geçen filmlerin incelenmesine karar verilerek, okul, otopark, hastane, ev gibi farklı türde mekân tipleri ve bu tiplerin filmlerdeki sinematografik temsilleri araştırılmıştır. Çalışma kapsamında, gerek tipolojileri, mekân örgütlenme biçimleri, çok sayıdaki alt-mekân alternatifliği gibi fiziksel ve fonksiyonel kriterlerinin yanı sıra, semantik (anlam) ve fenomenolojik bağlamda da farklı özelliklere sahip olmaları sebebiyle

otel mekânının sinematografik temsilleri incelenmiştir. Yapılan incelemelere göre, yersizlik, yurtsuzluk, aidiyet, mahremiyet, görece kimlik, geçicilik gibi bir dizi kavram ve olguya da kaynak oluşturan otellerin, ruhsal olarak dengesiz ve arada kalmışlık hissi ve diğer ruhsal ve duyusal çeşitliliğe etki vermesiyle onları diğer yaşam mekânlarından farklı kıldığı ve sinemacıların ilgisini çektiği, dolayısıyla çalışma kapsamında, çok katmanlı okumaların yapılmasına elverişli mekân tipi olabileceğine ulaşılmıştır. İzlenen birçok film sonucunda, “The Shining (Cinnet), (1980)”, “Kış Uykusu (2014)” ve “The Grand Budapest Hotel (Büyük Budapeşte Oteli), (2014)” filmleri analiz kapsamına dahil edilmiştir.

Fakat çalışmada, fenomenolojik bakış açısı, disiplinlerarası yaklaşım, mimarlık ve sinemanın girift etkileşimi ve semiyolojik yöntemin harmanlanarak ilerleyebilmesi için izahı net ve sistematik bir model önerisine ihtiyaç duyulmuştur. Bu noktada ise, hem sinematografik, hem de mimari, kavram, yöntem ve araçlara referans veren, çalışmanın da özgün çıktısı olan yeni bir model önerisi oluşturulmuştur. Oluşturulan model 4 basamaklı bir modeldir. Modelin ilk basamağında, inceleme altına alınacak olan, filmde etkin kullanıldığı görülen mekânlar ve mekânsal bileşenler belirlenmiştir. Bir sonraki aşamada, bu mekânlar ve mekânsal bileşenlerin hangi araçlar vasıtasıyla inceleneceği sorusu gündeme gelmiş ve her bir yönetmenin kendi özelinde etkili ifade araçları olduğu düşünülen hem fiziksel, hem de sosyo-kültürel tasarım parametreleri belirlenmiştir. Üçüncü aşamada ise, belirlenen mekânların, yine belirlenen parametreler doğrultusunda hangi iletişim etkileri yarattığı tartışılmış ve son aşamada ise, tüm gösterilenler yani kavramsal, duyusal ve anlamsal çıkarımlar belirlenerek analizin tamamlanması düşünülmüştür.

İncelenen, “The Shining (Cinnet), (1980)”, “Kış Uykusu (2014)” ve “The Grand Budapest Hotel (Büyük Budapeşte Oteli), (2014)” filmlerinin her birinde farklı mekânlar ve mekânsal bileşenler olduğu görülmüştür. KişiselHer bir filmin yönetmeni farklı olduğu için, başvurdukları etkin ifade araçları aynı olsa bile, kullanım yaklaşımları başka olmakta ve bu durumun farklı iletişim etkileri oluşturarak, birçok sayıda iletiye ulaşmamızı sağladığına ulaşılmıştır. Fakat, bütün filmlerin otel mekânında geçmesinin bir getirisi olarak, tekinsizlik, sıkışmışlık, geçicilik, yersizlik, boğulmuşluk, aidiyetsizlik, kaybolmuşluk gibi ortaklaşan duyumsamalara sebep olduğu anlaşılmıştır.

Çalışma sonucunda, mekânın insan ve zamandan bağımsız algılanamayacağı; bu durumun mimarlıkta olduğu gibi sinemada da geçerli olduğu; mimari mekânın yaşattığı mekânsal duyumsamanın bir benzerinin sinemasal mekânda da özümsemiği ve asıl mekânsal duyumsamanın üzerinde durulması gerektiği saptanmıştır. Bu sebeple, okulların mimarlık, iç mimarlık ve sinema bölümlerinde disiplinlerarası okumaların, öğrencilere farklı bakış açıları kazandırabileceği görülmüş ve her iki kuramın gelişimine de doğrudan katkıda bulunacağı düşünülmüştür. İç mimar kimliğiyle yapılan çalışmada, bir filmin mimarlığının model üzerinden okunabileceği görülebildiği gibi, bir mimari mekanın da aynı şekilde model üzerinden incelemelerinin yapılabileceği ön görülmektedir. Her iki disiplinin de esnek yapıları ve gittikçe gelimeye açık olan potansiyelleri düşünülürse, modelin eklemeye ve gelişime açık yapısı da önem kazanmaktadır.



KAYNAKLAR

- Adanır, O.,** (1994). Sinemada Anlam ve Anlatı, Kitle Yayınları, Ankara.
- Adiloğlu, F.,** (2005). Sinemada Mimari Açılımlar: Halit Refiğ Filmleri, Es Yayınları, İstanbul.
- Affron, C., Affron M.,** (1995). Sets in Motion: Art Direction and Film Narrative New Brunswick, Rutgers University Press, New Jersey.
- Aksel, B.,** (2006). Sinema ve Mimarlık Söyleşileri II, <http://www.yapi.com.tr>, alındığı tarih: 01.01.2015.
- Akyıldız, Ö.,** (2012). *Mimari Mekanların Sinemanın Kurgusal Mekanları Üzerine Etkileri*, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Allmer, A.,** (2010). Sinemekan, Varlık Yayınları, İstanbul.
- Arnheim, R.,** (1977). The Dynamics of Architectural Form, University of California Press, USA.
- Asiliskender, B.,** (2002). *Okuyan Us Dergi*, İstanbul, s:15.
- Avar, A., A.,** (2009). Dosya 17: Lefebvre'nin Üçlü –Algılanan, Tasarlanan, Yaşanan Mekân- Diyalektiği, TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi, Aralık, s.7-17 <<http://www.mimarlarodasiankara.org/dosya/dosya17.pdf>>, alındığı tarih: 01.01.2015.
- Aydınlı, S.,** (2003). Mimarlığı Anlama, Kaynağa Ulaşma ve Özünü Yakalama, TOL, sayı 3, s.54-60.
- Aydınlı, S.,** (1992). Mimarlıkta Görsel Analiz, İTÜ Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi, İstanbul.
- Bachelard, G.,** (2013). Mekânın Poetikası, İthaki Yayınları, Çev. Alp Tümertekin, İstanbul.
- Baker, U.,** (2011). Beyin Ekran, Birikim Yayınları, İstanbul.
- Benjamin, W.,** (1995). Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı, Pasajlar, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Bowman, B.,** (1992). Master Space: Film Images of Capra, Lubitsch, Sternberg and Wyler, Greenwood Press, New York/London.
- Bunuel, L.,** (1996). "Introduction", Film Architecture from Metropolis To Blade Runner, Dietrich Neumann, Prestel-Verlag, Munich.
- Büker, S.,** (1991). Sinemada Anlam Yaratma, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Ching, F.,** (2011). Mimarlık, Biçim, Mekan ve Düzen, Yem Yayınları, İstanbul.

- Colomina, B.,** (1996). *Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media*, MIT Press, Cambridge
- Coşkun, S.,** (2012). *Reklam Sahnelerinde Mekan Tasarımı Açısından Göstergebilimsel Yaklaşımlar*, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi.
- Çelebi, T.,** (2009). *Reha Erdem Sinemasına Göstergebilim Açısından Bakış: Beş Vakit Filminin Göstergebilimsel Bağlamda İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi.
- Dear, M.,** (1994). *Between Architecture and Film*, Architectural Design, Special Issue, Architecture and Film, No:112.
- Deleuze, G.,** (1981). *The Logique du Sens*, Les Editions de Minuit, Paris.
- Deleuze, G.,** (1986). *CINEMA 1: The Movement Image*, Transl. Hugh Tomlinson and Barbara Habberjam, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Deleuze, G.,** (1989). *CINEMA 2: The Time Image*, Transl. Hugh Tomlinson and Robert Galeta, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Dereko, A.,** (2011). *Merleau Ponty'de Kartezyen Özne Eleştirisi ve Tensel Özne*, Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi.
- Doğan, E., Ç.,** (2009). *Mimarinin Görselliği ve Temsili*, Dosya 17, *Mimarlık ve Mekân Algısı*, TMMOB Ankara, Aralık, s.32.
- Einstein, A.,** (2012). *İzafiyet Teorisi*, Say Yayınları, İstanbul.
- Eisenstein, S. M.,** (1938). *Montage and Architecture*, In M. Glenny & R. Taylor, (Ed.), *Towards a Theory of Montage* (1991), (M. Glenny, Trans.), vol.2 of *Selected Works*. BFI Publishing, London.
- Eisenstein, S. M.,** (1984). *Film Duyumu*, Payel Yayınevi, İstanbul.
- Erkman, F.,** (1987). *Göstergebilime Giriş*, Alan Yayıncılık, İstanbul.
- Ersoy, E.,** (2010). *Mimarlık ve Sinema Etkileşim Bağlamında Mekansal İmge Kullanımıyla Durağan Mekanın Dinamik Mekana Dönüşümü*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Gür, Ş. Ö.,** (1996). *Mekan Örgütlenmesi*, Gür Yayıncılık, Trabzon.
- Heidegger, M.,** (1971). *Poetry, Language, Thought*, Harper&Row, New York.
- Heidegger, M.,** (2004). *Varlık ve Zaman*, İdea Yayınevi, İstanbul.
- Hasol, D.,** (2005). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*, Yapı Yayın, İstanbul.
- İnce, T.E.,** (2007). *Mimarlık ve Sinema İlişkisinin Sokak Mekanı Üzerinden İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi.
- İldeniz, F.M.,** (1991). *Otellerin Genel İç Mekanlarının Tasarlama İlkeleri*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Kale, G.,** (2004). *Sinemada Görsel Deneyim ve Mimarlık*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Kaçmaz, G.,** (1996). *Architecture and Cinema: A relation of representation based on space*, Yüksek Lisans Tezi, O.D.T.Ü.

- Kırık, A.M.,** (2012). *Sinemada Renk Öğesinin Kullanımı: Renk ve Anlatım İlişkisi*, ASOS,
- Kahvecioğlu, H., L.,** (1998). *Mimarlıkta İmaj: Mekânsal İmajın Oluşumu ve Yapı Üzerine Bir Model*, Doktora Tezi, İ.T.Ü.
- Küçükeroğlu, B.,** (2014). *Sinemada Kurgu ve Eisenstein*, Hayalperest Yayınevi, İstanbul.
- Lamster, M.,** (2000). *Architecture and Film*, Princeton Architectural Press, Newyork.
- Lang, J.,** (1987). *Creating Architectural Theory, The Role of Behavioral Sciences in Environmental Design*, Van Nostrand Reinhold, New York, s.86-110.
- Lefebvre, H.,** (1991). *The Production of Space*, (D. Nicholson-Smith, Trans.), Oxford: Blackwell Publishers.
- Lynch, K.,** (1960). *The Image of The City*, Harvard-MIT Joint Center for Urban Studies Series.
- Lynch, K.,** (2003). *The City Images and Its Elements*, ed, Richard T., LeGates and Frederic Stout, *The City Reader*, Third Edition, Urban Reader Series, Routhledge, London and New York.
- Merleau-Ponty, M.,** (1962). *The Phenomenology of Perception*, Routledge & Kegan Paul Ltd., London.
- Moles, A.,** (1993). *Belirsizin Bilimleri: İnsan Bilimleri İçin Yeni Bir Epistemoloji*. Nuri Bilgin (Çeviri), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Monaco, J.,** (2005). *Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili Tarihi ve Kuramı*, Sinema Medya ve Multimedya Dünyası, Oğlak Yayıncılık, İstanbul.
- Morgan, C. L.,** (1998). *Jean Nouvel The Elements of Architecture*, Thames and Hudson Ltd., London.
- Munro, T.,** (1970). *Form and Style in the Arts*, Case Western Reserve University Press.
- Neumann, D.,** (1996). *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, Prestel-Verlag Munich, New York.
- Norberg-Schulz, C.,** (1971). *Existence, Space and Architecture*, Praeger Paperbacks, Newyork.
- Norberg-Schulz, C.,** (1980). *Genius Loci, Towards a Phenomenology of Architecture*, New York NY: Rizzoli.
- Örs, A.D.,** (2001). *Sinematografi ve Mimarlık*, Arrademento Mimarlık, No:11.
- Özön, N.,** (1956). *Sinema Sanatı*, Sinema Dergisi Yayınları, Ankara.
- Pallasmaa, J.,** (2014). *Tenin Gözleri*, YEM Yayın, İstanbul.
- Pallasmaa, J.,** (2001). *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, Rakennustieto, Helsinki.
- Parsa, S. ve Parsa, A. F.,** (2004). *Göstergebilim Çözümlemeleri*, Ege Üniversitesi Basımevi, İzmir.
- Parsae M. ve diğerleri,** (2014). *Space and Place concepts analysis based on*

semiology approach in residential architecture: The case study
traditional city of Bushehr, Iran, Shiraz Branch Islamic Azad
University & Bushehr Branch Islamic Azad University.

- Penz, F. ve Thomas M.,** (1997). *Cinema & Architecture: Melies, Mallet-Stevens, Multimedia, Maureen Thomas*, British Film Institute, London.
- Pudovkin, V.I.,** (2008). *Film Technique and Film Acting*, Sims Press.
- Rifat, M.,** (1992). *Göstergebilimin ABC'si*, Mavi Yayınları, İstanbul.
- Roth, Leland M.,** (1993). *Understanding Architecture: Its Elements, History, and Meaning*, Icon Editions, New York.
- Roth, L. ,M.,** (2000). *Mimarlığın Öyküsü*. Çev. Ergün Akça. Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- Schacter, D., Gilbert, D., Wegner, D., Hood, B.,** (2010). *Psychology*, Worth Publishers; Second Edition.
- Sever, Ö.,** (2008). *Otellerde Mekansal Analiz*, Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi.
- Soygeniş, S.,** (2006). *Mimarlık Düşünmek Düşlemek*, YEM Yayın, İstanbul.
- Süalp, Z. T.,** (2004). *Zaman, Mekân, Kuram ve Sinema*, Bağlam Yayınları, İstanbul.
- Şenyapılı, Ö.,** (1998). *Sinema ve Tasarım*, Odtü Mimarlık Fakültesi Yayınları, Ankara.
- Tanyeli, U.,** (2002). *Modernizmin Sınırları ve Mimarlık, Modernizmin Serüveni*, s. 63-781, Yayına Hazırlayan: Enis Batur., Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Tanyeli, U.,** (2001). *Temsiliyet Nesnenin Temsili Sanalın Sanallıkla İfadesi*, Arradamento Mimarlık, sayı: 11.
- Tarkovski, A.,** (2007). *Mühürlenmiş Zaman*, Agora Kitaplığı, İstanbul.
- Tschumi B.,** (1994). *Architecture and Disjunction*, MIT Press, Massachusetts.
- Yıldırım, Ö. S.,** (2009). *Sekans Sinema Yazıları Seçkisi*, Tan Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Wollen,P.,** (1989). *Sinemada Göstergeler ve Anlam*, Metis Yayıncılık, İstanbul.
- Yanarateş B. D.,** (2003). *Mekân Dili ile Düşünmek*, Yapı. 256, s.28.
- Yurdakul, Ç.,** (2014). *Alice Harikalar Diyarı 'nda Öyküsü: Sinema Uyarlamaları Üzerinden Mekansal bir Değerlendirme*, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Url 1 <<http://www.merriam-webster.com/dictionary/space>>, alındığı tarih: 03.10.2014.
- Url 2 <www.tdk.gov.tr>, alındığı tarih: 10.10.2014.
- Url 3 <<http://www.tubaterim.gov.tr/>>, alındığı tarih: 01.11.2014.
- Url 4 <www.tdk.gov.tr>, alındığı tarih: 08.11.2014.
- Url 5 <www.arkitera.com>, alındığı tarih: 24.11.2014.
- Url 6 <<http://www.etimolojiturkce.com/kelime/kadraj>>, alındığı tarih: 24.11.2014.

Url 7 <www.tdk.gov.tr>, alındığı tarih: 01.12.2014.

Url 8 <<http://kurgukursu.net/sergey-eisensteinin-kurgu-kurami>>, alındığı tarih: 16.12.2014.

Url 9 <<http://www.filmloverss.com/9-adimda-stanley-kubrick-sinemasi/>> alındığı tarih: 11.01.2015.

Url 10 <<http://www.firstshowing.net/2013/photos-of-the-ahwahneehoverlook-hotel-from-the-shining/>> alındığı tarih: 10.01.2015.

Url 11 < <http://www.filmloverss.com/9-adimda-stanley-kubrick-sinemasi/>>, alındığı tarih: 10.01.2015.

Url 12 < <http://devamlilikhatasi.blogspot.com.tr/2013/05/room-237-ya-da-film-sinefillerin-eline.html>>, alındığı tarih: 10.01.2015.

Url 13 <<http://www.altyazi.net/soylesiler/nuri-bilge-ceylanla-kis-uykusu-uzerine/>>, alındığı tarih: 10.01.2015.

Url 14 < <http://www.hurriyet.com.tr/kelebek/keyif/26592088.asp>>, alındığı tarih: 09.01.2015.

Url 15 <<http://www.wikipedia.com>>, alındığı tarih: 10.01.2015.



EKLER

EK A: The Shining (Cinnet), Stanley Kubrick, 1980, mekân-zamana göre film akışı

EK B: Kış Uykusu, Nuri Bilge Ceylan, 2014, mekân-zamana göre film akışı

EK C: Grand Budapest Hotel (B y k Budape te Oteli), Wes Anderson, 2014, mekân-zamana g re film akışı

EK D: Film sahnelerinin ge tiđi sinemasal mek nların dađılım y zdeleri





EK A: The Shining (Cinnet), Stanley Kubrick, 1980, mekân-zamana göre film akışı

Mekânlar: Otel (iç mekân), Otel (çevresi, dış mekân), Kent, Diğer mekânlar (Otelin iç mekânına, otelin çevresine ve kente ait olmayan tüm mekânlar bu kategoridedir.)

Filmin girişindeki yapım tanıtımları ve filmin bitişindeki tüm kadronun (castın) gösterilmesi göz ardı edilmiştir.

0.00 - 3.00	Kırsal, Jack'in araba ile otele gidişi (dağlar,göller,ağaçlar)
3.00 - 4.11	Otelin içi, otelin içine ilk giriş ('görüşme', Jack lobiden yöneticinin odasına giriyor)
4.11 - 4.18	Otelin çevresi, otelin dışından (otoparkından) otele doğru yaklaşan görüntü
4.18 - 5.13	Diğer mekân, Torrance ailesinin evi (iç mekân)
5.13 - 10.33	Otelin içi, yöneticinin odası.
10.33 - 11.43	Diğer mekân, Torrance ailesinin evi (iç mekân)
11.43 - 12.10	Otelin içi, asansörden kan boşalma sahnesi.
12.11 - 17.40	Diğer mekân, Torrance ailesi doktoru'nun Danny'i muayene etmesi (iç mekân)
17.30 - 19.34	Kırsal, araba ile Torrance ailesinin otele gidişi (dağlar, ağaçlar, arabanın içi)
19.34 - 19.42	Otelin çevresi (otele varış)
19.42 - 23.10	Otelin içi, Torrance ailesinin oteli tanınması (lobi, salon, oyun salonu, koridor, Torrance ailesinin yatak odası)
23.10 - 24.00	Otelin çevresi, labirent bahçe
24.00 - 25.24	Otelin içi, balo salonu
25.24 - 34.14	Otelin içi, mutfak.
34.14 - 34.21	Otelin çevresi (bir ay sonra)
34.21 - 38.03	Otelin içi (Danny'nin koridorlarda bisiklet sürmesi, Wendy'nin koridorlardan geçerek yatak odalarına kahvaltı getirmesi)
38.03 - 39.18	Otelin çevresi, Wendy ve Danny'nin labirent bahçeye girmesi
39.18 - 40.14	Otelin içi, Jack lobide vakit geçiriyor
40.14 - 40.40	Otelin çevresi, labirent bahçe (Wendy ve Danny), 'Salı' ya bağlanması
40.40 - 46.05	Otelin içi, mutfak (Danny koridorlarda bisiklet sürüyor, Jack salonda yazı yazıyor, Wendy ile tartışıyor)

46.05 - 46.56	Otelin çevresi, ('Perşembe', Wendy ve Danny karda oyun oynuyorlar)
46.56 - 57.04	Otelin içi, ('Cumartesi', Danny koridorlarda bisiklet sürüyor, Jack salonda yazı yazıyor, Jack ve Danny Tv izliyor)
57.04 - 72.35	Otelin içi - 'Çarşamba', Danny koridorda oyun oynuyor. Jack salonda kabus görüyor, Jack ile Wendy kavga ediyor, Jack balo salonuna giriyor.
72.35 - 76.14	Otelin içi, yeşil banyo ilk kez gözüktüyor.
76.14 - 76.53	Diğer mekân, Dick'in evi, Dick telefonla oteli arıyor.
76.53 - 81.38	Otelin içi, yatak odası.
81.38 - 82.19	Diğer mekân, Dick'in evi, Dick telefonla otele ulaşmaya çalışıyor.
82.19 - 85.30	Otelin içi, balo salonu, Jack balo salonunda, Jack ve Lloyd (barmen) konuşuyor.
85.30 - 91.40	Otelin içi, kırmızı banyo, Jack üstünü temizletmek için balo salonunun tuvaletine giriyor, Jack ve Mr. Grady (kahya) konuşuyor.
91.40 - 94.04	Otelin içi, yatak odası.
94.04 - 95.07	Otelin içi, lobi, Jack müdürün odasındaki telefon hattını kesiyor.
95.07 - 95.50	Diğer mekân, Dick'in evi, Dick telefonla otele ulaşmaya çalışıyor.
95.50 - 99.35	Kırsal, '8am', Dick otele gitmeye çalışıyor (uçak sahnesi ile açılıyor, araba ile devam ediyor)
99.35 - 101.17	Otelin içi, yatak odası.
101.17 - 107.35	Otelin içi, salon.
107.35 - 109.32	Otelin içi, merdivenler, Jack ve Wendy kavga ediyor.
109.32 - 113.20	Otelin içi, mutfak, Wendy beyzbol sopasıyla bayılttığı Jack'i mutfak kilerine kitliyor.
113.20 - 114.25	Otelin çevresi, Wendy garajdaki kar arabasını kontrol ediyor.
114.25 - 117.51	Otelin içi, mutfak, '4pm'. Jack ve Mr. Grady (kahya) konuşuyor, Grady kilitli kapıyı açıyor.
117.51 - 118.47	Kırsal, Dick arabayla otele ulaşmaya çalışıyor. (karlı yollar, ağaçlar)
118.47 - 123.25	Otelin içi, yatak odası, Danny 'redrum' diye sayıklayarak uyuyan annesinin yanından bıçağı alır ve yatak odasının banyosuna

kırmızıyla redrum yazar. O sırada Jack elinde baltayla odaya girmeye çalışır. Wendy ve Danny banyoya kaçarlar. Danny banyo camından kayarak otelin dışına kaçar, Wendy sığmadığı için kaçamaz.

- 121.25 - 125.55** Otelin içi, banyo ve yatak odası, Jack banyoya girmeye çalışır, o sırada Dick'in araba sesi gelir.
- 125.55 - 126.35** Otelin içi, mutfak, Danny mutfağa kaçar ve saklanır, Jack de onu aramak için mutfağa iner.
- 126.35 - 129.20** Otelin içi, lobi, Dick otele girer, Torrance ailesine seslenir, Jack balta ile onu öldürür.
- 129.20 - 131.00** Otelin içi, Danny otelden dışarı kaçar.
- 131.00 - 139.40** Otelin çevresi, labirent bahçe, Jack kaybolur ve donarak ölür, Danny ve Wendy kar arabasına binerek kaçarlar.
- 139.40 - 141.18** Otelin içi, balo salonu, kamera duvardaki fotoğrafa yakın çekim yaparak filmi sonlandırır.



EK B: Kış Uykusu, Nuri Bilge Ceylan, 2014, mekân-zamana göre film akışı

Mekânlar: Otel (iç mekân), Otel (çevresi, dış mekân), Kırsal, Diğer mekânlar (Otelin iç mekânına, otelin çevresine ve kente ait olmayan tüm mekânlar bu kategoridedir.)

Filmin girişindeki yapım tanıtımları ve filmin bitişindeki tüm kadronun (castın) gösterilmesi göz ardı edilmiştir.

0:00:32-0:01:53	Kırsal, Peri bacaları ve otelin dışı
0:01:53-0:04:09	Otelin içi, lobi
0:04:09-0:04:25	Otelin dışı, otelin bahçesi
0:04:25-0:05:25	Otelin içi, Aydın'ın çalışma odası
0:05:25-0:05:28	Jenerik, film ismi
0:05:28-0:06:02	Kırsal, Ekrem'in evine giden yol (evin dışı)
0:06:02-0:06:28	Diğer mekân, Ekrem'in evinin dışı (at çiftliği)
0:06:28-0:07:41	Diğer mekân, Ekrem'in evi
0:07:41-0:11:41	Kırsal, okula giden yol
0:11:41-0:21:02	Diğer mekân, Hamdi Hoca'nın evinin bahçesi
0:21:02-0:23:11	Otelin dışı/ Otelin bahçesi
0:23:11-0:27:30	Aydın'ın çalışma odası
0:27:30-0:27:49	Otelin lobisi
0:27:49-0:28:59	Otelin dışı, otelin bahçesi
0:28:59-0:38:59	Otelin içi, Aydın'ın çalışma odası
0:38:59-0:39:41	Otelin dışı, otelin bahçesi
0:39:41-0:51:50	Otelin içi, Aydın'ın çalışma odası
0:51:50-0:57:56	Otelin içi, Otelin mutfağı
0:57:56-1:01:52	Otelin içi, lobi
1:01:52-1:03:41	Kırsal, nehrin kenarı
1:03:41-1:04:11	Otelin içi, otelin mutfağı
1:04:11-1:05:32	Otelin dışı, otelin bahçesi
1:05:32-1:18:59	Otelin içi, lobi
1:18:59-1:37:39	Otelin içi, Aydın'ın çalışma odası
1:37:39-1:38:29	Otelin içi, lobi
1:38:29-1:38:54	Diğer mekân, mezarlık
1:38:54-1:39:24	Otelin içi, lobi
1:39:24-1:44:08	Otelin içi, yemek odası

1:44:08-1:47:20 Otelin içi, mutfak
1:47:20-1:47:33 Otelin içi, Aydın'ın çalışma odası
1:47:33-1:47:43 Otelin dışı, otelin bahçesi
1:47:43-1:48:59 Otelin dışı
1:48:59-2:04:40 Otelin içi, Nihal'in odası
2:04:40-2:04:59 Otelin içi, Aydın'ın çalışma odası
2:04:59-2:19:33 Otelin içi, Nihal'in odası
2:19:33-2:19:36 Otelin içi, Aydın'ın çalışma odası
2:19:36-2:23:23 Otelin dışı, otelin bahçesi
2:23:23-2:24:09 Kırsal, terminale giden karlı yol
2:24:09-2:26:08 Kırsal, tren istasyonu
2:26:08-2:27:19 Kırsal, tren istasyonunun dışı
2:27:19-2:27:45 Kırsal, Suavi'nin evine giden karlı yol
2:27:45-2:36:14 Diğer mekân, Suavi'nin evi
2:36:14-2:38:17 Diğer mekân, Hamdi Hoca'nın evinin bahçesi
2:38:17-2:54:04 Diğer mekân, Hamdi Hocanın evi
2:54:04-2:54:20 Diğer mekân, Nihal'in arabası
2:54:20-3:03:17 Diğer mekân, Suavi'nin evi
3:03:17-3:08:08 Kırsal, nehrin kenarı (otele giden yol)
3:08:08-3:10:27 Otelin dışı, otelin bahçesi
3:10:27-3:11:04 Otelin içi, Nihal'in odası
3:11:04-3:13:04 Otelin içi, Aydın'ın çalışma odası
3:13:04-3:13:14 Otelin dışı

EK C: Grand Budapest Hotel (Büyük Budapeşte Oteli), Wes Anderson, 2014, mekân-zamana göre film akışı

Mekânlar: Otel (iç mekân), Otel (çevresi, dış mekân), Kent, Diğer mekânlar (Otelin iç mekânına, otelin çevresine ve kente ait olmayan tüm mekânlar bu kategoridedir.)

Filmin girişindeki yapım tanıtımları ve filmin bitişindeki tüm kadronun (castın) gösterilmesi göz ardı edilmiştir.

0.54 - 1.49	Kent, Old Lutz mezarlığı, karlı atmosfer
1.49 - 2.55	(1985) Yazarın (anlatıcının) çalışma odası (desenli perdeler ve ahşap masa, kitaplar)
2.28 - 2.29	Otelin içi, pembeye boyanan, tadilatla olan bir oda gözüküyor
2.55 - 3.21	Kırsal, otelin dışı dağlık alan
3.21 - 3.27	Otelin dışarıdan ilk görüntüsü (1930'lar)
3.27 - 3.37	Otelin 1968'deki dışarıdan görüntüsü
3.37 - 3.40	Otelin dış kapısı
3.40 - 3.48	Otelin içi, lobi ve resepsiyon
3.51 - 3.54	Otelin içi, okuma odası, turuncu
3.56 - 3.58	Otelin içi, Arap banyoları
3.58 - 4.00	Otelin dışı
4.00 - 4.06	Otelin içi, otelin odaları
4.06 - 4.11	Otelin içi, yemek odası
4.11 - 6.23	Otelin içi, lobi ve resepsiyon (Yazar ve Moustapha ilk defa gözüküyor.)
6.23 - 6.30	Otelin içi, yazarın oteldeki odası (1968)
6.30 - 6.40	Otelin içi, otelin koridorları
6.40 - 8.29	Otelin içi, banyolar (thermal baths, yazar ve Moustapha tanışıyor)
8.29 - 9.20	Otelin içi, Yemek salonu
9.20-10.49	Otelin içi (1932), otelin bir odası, yaşlı kadınla yemek yenilen yer
10.49 - 11.09	Otelin içi, asansör içi, kırmızı
11.09 - 12.47	Otelin dışı (kapının önü)
12.47 - 13.28	Otelin içi, lobi ve resepsiyon
13.28 - 13.53	Otelin içi, asansör içi
13.53 - 14.21	Otelin içi, yaşlı kadının otel odası
14.21 - 14.40	Otelin içi, lobi ve resepsiyon
14.40 - 15.53	Otelin içi, otelin koridorları (Prince Heinrich suitinin (Oda 133), kapısı gözüküyor) (çok kısa bir süre için 1968'deki yemek odasına

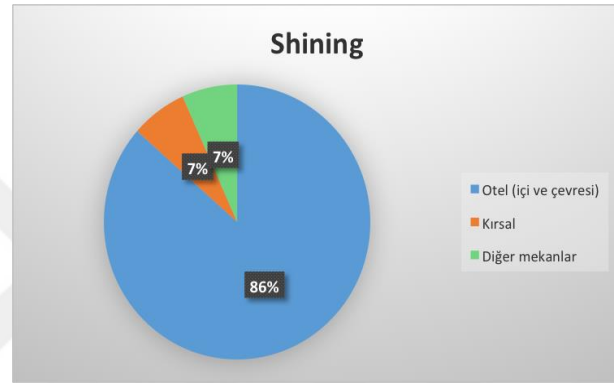
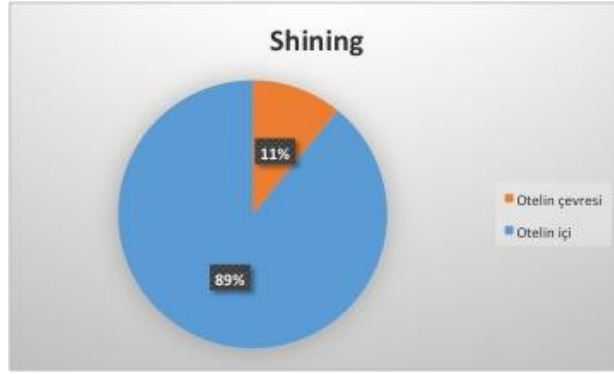
	dönülüyor)
15.53 - 16.10	Otelin içi, Zero Moustafa'nın eski odası
16.10 - 16.37	Otelin içi, çalışanların yemek yediği yer
16.37 - 16.41	Otelin içi, Gustave'in eski ama düzenli, tek başına yemek yediği odası
16.41 - 16.54	Otelin dışı (kapının önü)
16.54 - 17.02	Otelin içi, lobi ve resepsiyon
17.02 - 17.44	Kent, pastane ve caddeler
17.44 - 18.14	Otelin çevresi, karlı cadde ve otele çıkan föniküler
18.14 - 18.53	Otelin içi, lobiden koridorlara sürekli çekim (Lobby boy Moustafa koşup oda 142'nin önünde duruyor)
18.53 - 23.11	Kırsal, trenin geçtiği karlı yollar ve trenin içi
23.40 - 32.12	Diğer mekân, Schloss Lutz malikanesi
32.12 - 34.22	Diğer mekân, tren yolculuğu (ranza)
34.22 - 35.11	Otelin içi, depo odası ("Boy with apple" tablosunun saklandığı yer)
35.11 - 35.54	Otelin içi, lobi ve resepsiyon
35.54 - 39.02	Diğer mekân, hapishane (Check point 19)
39.02 - 40.21	Kent, Private Agent'in eve gittiği kısım, caddeler
40.21 - 41.34	Otel çalışanları yemek yeme yeri, (mektubun okunduğu yerde hapishane gösteriliyor)
41.34 - 41.46	Diğer mekân, Private Agent'in masası
41.46 - 45.26	Diğer mekân, hapishane
45.26 - 46.02	Otelin içi, yemek salonu (1968)
46.02 - 47.09	Kent, sinema salonu ve caddeler
47.09 - 47.49	Otelin içi, depo yeri (pastacı kız ile mülakat yaptığı yer, 1932)
47.49 - 48.06	Diğer mekân, pastane
48.06 - 48.26	Diğer mekân, hapishane
48.26 - 50.15	Diğer mekân, Kovac'ın ofisi
50.15 - 50.41	Diğer mekân, hapishane (Gustave'in da aralarında olduğu mahkumlar kuyu kazıyor)
50.41 - 51.49	Diğer mekân, pastacı kızın odası
51.49 - 52.29	Diğer mekân, Kovac'ın ofis lobisi (mavi duvarlar)
52.29 - 53.19	Kent, tramvay ve Kunst müzesinin dışı
53.19 - 55.06	Diğer mekân, Kunst müzesi

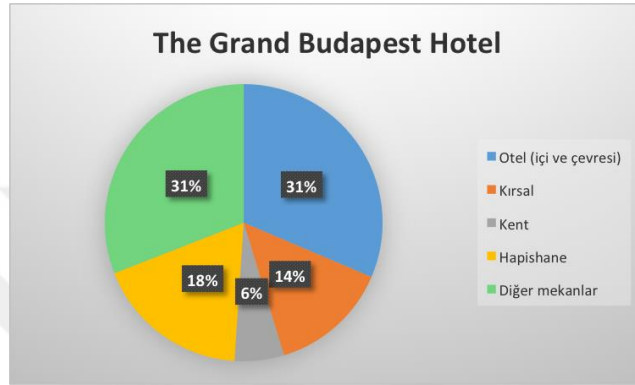
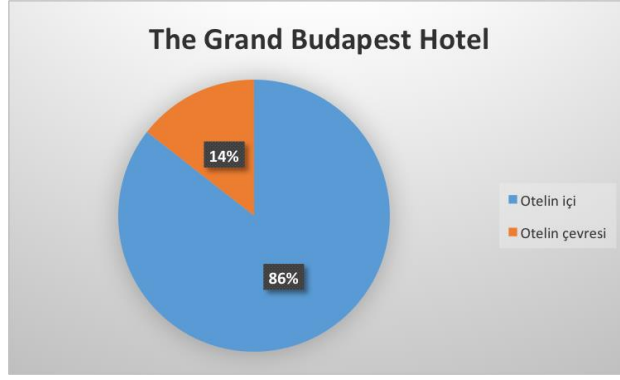
55.06 - 62.47	Diğer mekân, hapishane (kaçış)
62.47 - 62.57	Kırsal, karlı yol
62.57 - 64.18	Diğer mekân, Hapishane
64.18 - 65.13	Kırsal, karlı yol ve telefon kulübesi
65.13 - 66.54	Diğer mekân, diğer oteller (sırasıyla; Excelsior Palace, Chateau Luxe, Palazzo Principessa, Hotel Cote Du Cap, Ritz Imperial)
66.54 - 67.27	Kırsal, Gustave ve Zero karda, samanın üzerinde oturuyor
67.27 - 68.20	Diğer mekân, arabanın içi
68.20 - 68.36	Kent, tren istasyonu
68.36 - 69.51	Diğer mekân, Schloss Lutz malikanesi
69.51 - 71.08	Diğer mekân, tren yolculuğu
71.08 - 71.42	Diğer mekân, pastacı kızın odası
71.42 - 72.23	Diğer mekân, Polis karakolu
72.23 - 73.38	Kırsal, küçük benzin istasyonu ve tren istasyonu
73.38 - 75.38	Kırsal, gözlemevi, teleferik ve kilise bahçesi
75.38 - 77.46	Diğer mekân, kilise
77.46 - 80.54	Kırsal, karlı dağlar (kızak yarışı, motorsikletle kaçma)
80.54 - 81.50	Otelin içi, lobi ve resepsiyon (1932)
81.50 - 82.02	Otelin içi, depo odası (tablonun bulunduğu yer)
82.02 - 82.35	Otelin çevresi (kapının önü)
82.35 - 83.11	Otelin içi, lobi ve resepsiyon
83.11 - 83.23	Otelin içi, asansörün dıştan görünüşü (pembe)
83.23 - 83.43	Otelin içi, lobi ve resepsiyon
83.43 - 84.03	Otelin içi, servis asansörünün önü
84.03 - 84.28	Otelin içi, kırmızı asansörün içi
84.28 - 86.20	Otelin içi, koridorlar, altıncı kat (kovalamacı ve silahlı sahne)
86.20 - 86.43	Otelin içi, koridorlar
86.43 - 87.13	Otelin önü (pencereden pastane kamyonuna düşme sahnesi)
87.13 - 87.26	Otelin içi, yemek salonu
87.26 - 88.08	Otelin içi, lobi ve resepsiyon
88.08 - 88.38	Kırsal, karlı dağlar (düğün sahnesi) ve tren yolculuğu
88.38 - 90.51	Diğer mekân, tren (siyah beyaz)
90.51 - 90.56	Otelin içi, yemek salonu (toplu fotoğraf çekimi)
90.56 - 91.24	Otelin içi, yemek salonu (1968)
91.24 - 93.23	Otelin içi, lobi ve resepsiyon (1968)

- 93.23 - 93.31** Diğ er mek n, yazarın  alıřma odası (1985)
- 93.31 - 93.40** Kent, mezarlıktaki bank



EK D: Film sahnelerinin geçtiği sinemasal mekânların dağılım yüzdeleri





ÖZGEÇMİŞ



Ad-Soyad : Cansu Köksal
Doğum Tarihi ve Yeri : 17.05.1989
E-posta : cansukoksal@hotmail.com

ÖĞRENİM DURUMU:

- **Lisans** : 2012, İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı
- **Yükseklisans** : 2017, İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Anabilim Dalı, IMIAD