İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MİMARLIK VE SİNEMA ETKİLEŞİMİ BAĞLAMINDA MEKANSAL İMGE KULLANIMIYLA DURAĞAN MEKANIN DİNAMİK MEKANA DÖNÜŞÜMÜ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Esra ERSOY

Anabilim Dalı : Mimarlık

Programı : Mimari Tasarım

Tez Danışmanı: Y. Doç. Dr. Hülya ARI

EYLÜL 2010

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MİMARLIK VE SİNEMA ETKİLEŞİMİ BAĞLAMINDA MEKANSAL İMGE KULLANIMIYLA DURAĞAN MEKANIN DİNAMİK MEKANA DÖNÜŞÜMÜ

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Esra ERSOY
(502061017)

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 15 Eylül 2010
Tezin Savunulduğu Tarih : 27 Eylül 2010

Tez Danışmanı : Y. Doç. Dr. Hülya ARI (İTÜ)
Diğer Jüri Üyeleri : Prof. Dr. Arzu ERDEM (İTÜ)
Doç. Dr. Bülent TANJU(YTÜ)

EYLÜL 2010

Aileme ve Sevgili Eşim Tolga Aydın'a,

ÖNSÖZ

Bu çalışma mekan tasarımının fiziksel yönünün yanında zihinsel yönünü de vurgulamak amacıyla hazırlanmıştır. Sinema ve mimarlık arasındaki etkileşimin mekansal imge bağlamında mekan tasarımına etkisi ve mekan algısına katkısı incelenmiştir.

Tüm çalışmam boyunca değerli görüşleri ile beni yönlendiren ve ilham veren tez danışmanım sayın Y. Doç. Dr. Hülya Arı'ya tüm desteği, anlayışı ve inancı için; öğrenim hayatım boyunca her aşamada maddi ve manevi desteklerini benden esirgemeyen aileme, tüm yardımlarından dolayı eşim Tolga Aydın'a teşekkür ederim.

Eylül 2010

Esra ERSOY

(Mimar)

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ ..... **v**
İÇİNDEKİLER ..... **vii**
ŞEKİL LİSTESİ ..... **ix**
ÖZET ..... **xi**
SUMMARY ..... **xiii**
1. GİRİŞ **1**
2. AMAÇ, KAPSAM, SINIRLAR VE YÖNTEM **3**
2.1 Amaç:Mimari Mekandaki Dinamizmin Film Mekanları Üzerinden Okunabilmesi 3
2.2 Kapsam ve Sınırlar: Mimarlık Sinema İlişkisinin Mekan Tasarımına Etkisinin Mekansal İmge Kullanımı Bağlamında İncelenmesi 4
2.3 Yöntem 5
3. MİMARLIK SİNEMA ETKİLEŞİMİ VE TARİHSEL SÜRECİ **7**
3.1 Mekan 11
3.2 Sinemada Mekan 14
3.3 Sinemada Mimari Mekanın Tanımları 20
3.4 Sinemada Mekanı Yaratma Araçları 28
4. MEKANDA ALGI VE İMGE KULLANIMI **31**
4.1 Mimari Mekanda Algı 31
4.2 Mimari Mekanda İmge Kullanımı 32
4.3 Sinemada Mekanda İmge Kullanım 33
5. SİNEMADA MİMARİ MEKANIN DURAĞAN HALDEN DİNAMİK HALE DÖNÜŞÜMÜ **39**
5.1 Mekansal İmge Kullanımı Bağlamında Sinemada Mekanın Durağan Halden Dinamik Hale Dönüşümü 39
5.2 “Eternal Sunshine Of Spotless Mind”: Filmsel Mekanın Mimari Analizi 49
5.3 “Eternal Sunshine Of Spotless Mind”:Film içinde Mekanın Durağandan Dinamik Hale Dönüşmesi ve Dönüştürücü Bir Araç Olarak Mekansal İmge Kullanımı 53
5.4 “Eternal Sunshine Of Spotless Mind”: Filmin Tez Konusu Bağlamında Değerlendirmesi 60
6. SONUÇ **63**
KAYNAKLAR **65**
EKLER **69**

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 5. 1 : Görüntüyü okumak (Monaco,2005). 42
Şekil 5. 2 : Görüntüyü anlamak (Monaco,2005). 43
Şekil 5. 3 : Tatil köyü - The Birds (1963) 46
Şekil 5. 4 : Kayak Merkezi mekanının rüyaya yansıması - Spellbound (1945) 47
Şekil 5. 5 : Birbirine bakan apartmanlar - Rear Window (1954)..... 47
Şekil 5. 6 : Joel'in yatak odası, 'Clementine'siz'- Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004) 50
Şekil 5. 7 : Joel'in yatak odası, 'Clementine'li'- Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004) 51
Şekil 5. 8 : Sokaklar,Gece-Clementine'siz,Gündüz-Clementine'li- Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004)..... 51
Şekil 5. 9 : Dış Mekanlar- Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004) 52
Şekil 5. 10 : Koridorlar- Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004)..... 52
Şekil 5. 11 : Kitap Dükkanı, 'Clementine'sizlik'- Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004) 53
Şekil 5. 12 : Montauk Sahili, Geçmiş,Şimdi,Gelecek- Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004)..... 54
Şekil 5. 13 : Sildirme İşlemi ile deforme olan mekanlar- Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004) 57
Şekil 5. 14 : Joel'in annesinin mutfağı- Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004) 58
Şekil 5. 15 : Montauk sahil evi- Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004) 58
Şekil 5. 16 : Beyaz Ev- Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004)..... 59

MİMARLIK VE SİNEMA ETKİLEŞİMİ BAĞLAMINDA MEKANSAL İMGE KULLANIMIYLA DURAĞAN MEKANIN DİNAMİK MEKANA DÖNÜŞÜMÜ

ÖZET

Mimarlık ve sinema tarihin farklı süreçlerinde medeniyetlerin gelişmeleri ve kültürel değişikliklere paralel olarak farklı bakış açıları ve yöntemlerle birbirlerinden beslenmişlerdir. Tarihsel süreç içerisinde, farklı anlayışlar ve ele alışlarla devamlılığını sürdürmekte olan mimarlığın insanın dünyayla kurduğu ilişkiye olan etkisi ve değişen dünya içerisinde yeni yaşam mekanları oluşturma sürecinde aynı olanağa sahip olan sinemayla etkileşimi kaçınılmazdır.

Mimarlık, sinemanın görsel gücünden, gerçeğe yakın mekan duygusu verebilme potansiyelinden ve mekansal alternatiflerinden yararlanmaktadır. Sinema sanatında aktarılmak istenen duygu ve düşünceler görüntüler aracılığı ile izleyiciye sunulmakta, mimari mekanın da görsel bir öğe olarak kullanılması sonucu mimarlık sinemanın kullandığı bir araç, sinema dilinin önemli bir öğesi konumuna gelmektedir. Bu çalışmada mimarlık sinema etkileşiminin temel unsuru olan mekana odaklanılmış, sinematik koşullarda yaratılan film mekanlarının mimarlık disiplinine ve mekan tasarımına, mekan tasarlama yöntemlerine etkileri saptanmaya çalışılmıştır. Mekan tasarımının sadece biçimsel öğelerden ibaret olmadığını düşünülüp, mekan algısının ve dinamizminin mimarlık disiplinindeki önemi vurgulanmaya çalışılmıştır.

Mimarlık ve sinemada mekan tasarımının genel olarak incelemenin dışında, bu olgunun mekansal imgenin kullanım şekliyle kurguya olan etkisinin özellikle vurgulandığı filmlerden olan Michel Gondry nin yönettiği " Eternal Sunshine of Spotless Mind" filmi seçilmiştir. Seçilen filmde özellikle sinemada özgün mekanlar olan zihinsel ve düşsel mekanların kullanıldığı, insanların duygularına, düşüncelerine aracı olan veya bunu engelleyen mekanları yansıtan sahneler tercih edilmiştir. Bu filmlerde mekanın geçirdiği kimliksel ve anlamsal dönüşümlerle birlikte mekansal algının mekansal imge kullanımı etkisiyle durağan halden dinamik hale geçişi incelenmiştir.

Bu çalışmada literatür araştırması ile örnek olarak seçilen filmlerde filmsel mekanın mimari analizi ve mekansal imge kullanımının mekan algısına etkisi üzerinden elde edilen veriler ışığında çalışılmıştır. Film içindeki mekanlarda kimliksel ve anlamsal dönüşümlere yol açan tüm fiziksel ve zihinsel öğelerin mekan tasarımı üzerindeki etkisi, mekan tasarımının zihinsel boyutu mimarlık ve sinema etkileşimi bağlamında saptanmaya çalışılmıştır.

THE CONVERSION OF THE STATIC SPACE INTO DYNAMIC SPACE WITH USING SPACE IMAGE WITHIN THE CONTEXT OF ARCHITECTURE AND CINEMA INTERACTION

SUMMARY

The architecture and the cinema within the different periods of history have been feed by each others with developments of the civilizations and the different points of view and methods in parallel with the culturel changes. Within the historical period, the interaction of the effect of the architecture sustaining its continuity with different concepts and handling to the relation of man with the world and the cinema that has the same possibility within the period of the creation of new living spaces in the changing world is inevitable.

Architecture makes use of the visual power of cinema, the potential of providing an emotion close to reality and the spatial alternatives. The emotions and the considerations wanted to be transferred in the art of cinema are presented to the audience through the images and also as a result of using the architectural space as a visual element the architecture comes to a position of a tool that cinema uses and an important element of cinema language. In this study, the basic component of the interaction of architecture and cinema has been focused and the effects of the film spaces created in cinematic conditions to the discipline of architecture and space design and the methods of space designing have been tried to be determined. It has been considered that the space design does not consist of only figural elements and the importance of the space perception and dynamism in the discipline of architecture has been tried to be focused on.

Other than the general investigation of space design in architecture and cinema, the film " Eternal Sunshine of Spotless Mind" directed by Michel Gondry have been selected in which especially the effect of this fact to the setup with the usage of the spatial image was focused on. In the selected film, the spaces where mental and fictional spaces especially are original in cinema, the spaces that mediate the emotions, considerations of humans or those preventing them have been preffered. In these films, the conversion of the static state of the spatial perception with the use of spatial image to the dynamic state has been studied together by means of identity and meaning conversions the space experienced.

In this study, the films selected as a sample with the literature research, the work has been carried out in light of the architectural analysis and the data obtained over the effect of the use of spatial image.

1. GİRİŞ

Mimarlık tarih içerisinde pek çok sanat dalıyla ilişki içerisinde olmuştur ve bu ilişkiler üzerine araştırmalar yapılmıştır. Mimarlık amacı tasarım olan her sanat dalıyla yakın ilişkiler içerisine girebilmiştir. Sinemanın icadı ile mimarlığın ilişki kurduğu yeni bir sanat dalı ortaya çıkmıştır. Mimarlık ve sinema arasında oluşan bu ilişki ister istemez iki sanat dalını da etkilemiştir. Sinema sanatında izleyiciye verilmek istenen duygu ve düşünceler görüntüler aracılığı ile izleyiciye sunulmakta, mimari mekan da hem görsel hem de zihinsel bir öğe olarak kullanılması sonucu mimarlık sinemanın kullandığı bir araç, sinema dilinin, anlatılmak istenenin ve çevirisinin önemli bir öğesi konumuna gelmektedir. Sinemada mekanın yorumlanması ve algılanması bakımından mimarlıkla tamamen aynı yöntemleri kullanmasa bile mekana dayalı anlatımı, görsel öğeleri kullanışı ve algısal verilerle bu mimari öğeleri kombine etmesiyle iç içe geçen dallar olduklarını gösterirler.

Mimarlık, yaşam biçimlerine göre insanların beklentileri ve ihtiyaçları doğrultusunda mekanlar oluşturmayı amaçlamaktadır. Sinema filmlerinin görsel gücü ise, kullanılan mimari imgelerin ve öğelerin mekana dair ayrıntıları görünür kılabilmeleri açısından önemlidir. Mimarlık ve sinema ilişkisini, sinema filmlerinin kitle iletişim aracı olmaya başladığı 19. yüzyıl sonlarından itibaren incelemek bu noktada önem kazanmaktadır. Tarihsel süreç içinde farklı dönemlere ait filmlere bakıldığında, sinemanın toplum ile olan etkileşimi gözlemlenebilir.

Filmlerden mimariye ve sosyal yaşama dair pek çok ipucu alınabilmektedir. Filmde mekanların aynı zamanda verilmek istenen duygu ve düşünceleri aktarıp destekleyen bir unsur olarak kullanıldığı görülmektedir. Sinema mimarlığın fiziksel ve temsili gücünü kullanmaktadır.Mimarlık imgeler ve biçimselliği ile kendi düşüncesini kullanıcısına yansıtmaya çalışmaktadır. Mekan aslında anlatım dili haline gelmektedir. Mimarlık yönünden bakıldığında etkileşim, sinemanın yeni bir teknoloji olarak kullanıldığı ve mimarlık kullanıcısının algısını ve dolayısıyla mekana, dair beklentilerini değiştirmesi, sinema dilini oluşturmakta kullanılan bir çok kavramın ve yöntemin mimari mekan tasarımının oluşmasında veri olarak kullanılmasıdır.

Bu tezde mimarlık ve sinema arasındaki etkileşimi doğuran ve her iki dalın temsilcilerini ortak paydada buluşturan öğelerin başında gelen mekan kavramı her incelenecektir. Her iki disiplin içinde sadece mekanın fiziksel öğeleri ile öne çıkan fiziksel özellikleri değil,mekanın içinde barındırdığı kimlikleri ve anlamları ile zihne hitap eden algısal yönlerine de değinilecektir.

İnceleme için seçilen örneklerde de ve ana filmde de mekan temsili bütünlük arz etmemekle birlikte, verilen tüm örneklerde mekan kavramını görselden zihinsele taşıyan mimari formlar ve mekansal imgeler üzerinde durulacaktır. Sinema teknik ve estetik denemeler ve deneyimler için elverişli bir sanat biçimi olmuştur. Filmlerin ışık, hareket ve gölgeyi ve mekansal imgeleri kullanarak kendine özgü bir mekan yaratmaktaki gücü fark edildikçe, film mimarlığı mimarlar için bir deney alanı olarak önem kazanmaktadır.

Mimarlığı fiziksel boyuttan algısal boyuta taşıyan mekansal etmenler literatür üzerinden ve seçilen örneklerden anlatılmaya çalışılacak, mimari mekanın temsili olan film mekanları üzerinden mekansal imgelerin mekan deneyimine etkisi ve mekan tasarımına katkısı anlaşılmaya çalışılacaktır. Bu çalışma sinemanın mekansal öğeleri ve özellikle mekansal imgeleri kullanarak nasıl özgün mekanlar elde ettiğini ve mekanları durağanlıktan kurtararak nasıl dinamik, canlı hale dönüştürdüğünü inceleyecektir.

2. AMAÇ, KAPSAM, SINIRLAR VE YÖNTEM

2.1 Amaç:Mimari Mekandaki Dinamizmin Film Mekanları Üzerinden Okunabilmesi

Bu çalışmanın amacı iki ayrı sanat dalı olan mimarlık ve sinema arasındaki ilişkiyi mekan kavramı ve mekan tasarımı üzerinden incelemek, insanların duygularına düşüncelerine, çevreleri ile kurdukları ilişkilere aracı olan veya bunu engelleyen mekanların bulunduğu filmler seçilerek mekan tasarımında mimari öğelerin yanıda mimari biçimi dönüştüren mimari imgelerin önemini vurgulamaktır. Tezin çıkış noktası filmlerin mekanları kullanması değil her türlü mekanı farklı farklı yorumlarla hazırlayarak ve bunu imgeler yardımını alarak görselden zihinsel bir boyuta taşıyabilmesidir. Bu bağlamda sinemanın mimari mekanı kullanma yöntemlerinin kurguya etkisi ve mimari açıdan yaklaşıldığında mimari mekansal analize katkısı düşünülerek mekanın sinemada kullanılış biçimleri incelenmiştir. Sinemanın imgeleri mimari mekanın sınırlılığının-sınırsızlığının bir temsilidir. Mimarlığın çok farklı şekillerde var oluşunu gözlemler. Mekan tasarımının sadece biçimsel öğelerden ibaret olmadığını düşünürsek mekan algısının ve dinamizminin mimarlık için öneminin vurgulandığı bu çalışmada sinematik koşullarda yaratılan film mekanlarının mekan tasarımına etkisi incelenecektir ve özellikle sinemada özgün mekanlar olan zihinsel ve düşsel mekanların kullanıldığı filmlere odaklanacaktır. Seçilen tüm örneklerde de özellikle mekanın geçirdiği kimliksel ve anlamsal dönüşümlerle birlikte mekansal algının durağan halden dinamik hale geçişi ele alınacaktır.

Sinema ve mimarlık kullandıkları yöntemlerle görsel deneyim sırasında bilinçaltına göndermeler yapmaktadırlar. Mekan tanımı yapılırken mekanı sadece form olarak değil de içinde barındırdığı anlamlarla ve dönüşümlerle algısal bir deneyim olarak da düşünmek gerekmektedir. Filmlerin ışık, hareket ve gölgeyi kullanarak kendine özgü bir mekan yaratmaktaki gücü fark edildikçe, film mimarlığı mimarlar için bir deney alanı olarak önem kazanmıştır. Sinematik duyumsama da mimari yapıda olduğu gibi dilin ötesinde bir ifadenin ürünüdür; hareket, zaman, ritim, ışık, gölge, doku, renk ve

ses aracılığıyla kurulur (Kale, 2004). Mimari tasarımım mekandaki fiziksel etkisi mekana güç katan tek etmen değildir. Sinema mimarlık ve mekanın bağlamından faydalanmaktadır. Filmdeki görüntü her zaman tahmin edilmeyeni de içerir. Film sadece bir temsil malzemesi değildir. Yaşama biçimimizi, kendi mekansal kurgusuna dönüştüren bir olgudur. Bu çalışmada mekanın sahip olduğu mimari kimliğin dışında kullanılan öğeler ile film içinde nasıl başka bağlamlara oturtulduğu, biçim ve içeriğinin nasıl dönüştüğü, film içinde arka fon oluşturmanın yanında zihinsel kurgunun şeklinin mekansal imgeler yardımıyla mekanı durağanlıktan çıkarıp nasıl dinamizm kazandırdığı ve yaşayan, deneyimlenebilen bir olgu olduğu incelenmiştir.

2.2 Kapsam ve Sınırlar: Mimarlık Sinema İlişkisinin Mekan Tasarımına Etkisinin Mekansal İmge Kullanımı Bağlamında İncelenmesi

Mimarlık, sinemanın gerçeğe yakın mekan duygusunu görsellerle kolayca verebilme potansiyelinden yararlanmaktadır. Sinemanın yarattığı mekan duygusu gerçek deneyimlerle çoğunlukla çakışan bir duygudur. Sinema, dünyanın mekansal kimlikleri tanımlamak için kullandığı görsel ve işitsel imgelerle ve ortaya çıkan dinamizmi ile modern dünyanın insanlarına yeni bakış açıları ve görünmeyeni gösterebilme gücü sunmaktadır. Sinema ve mimarlık ilişkisi tarih boyunca mekanı farklı boyutlara taşımıştır. 1960' lardan sonra sinema geçmiş ve şimdi olan üzerine söylem üretebilecek bir sanat olarak tanımlanabilir.

Endüstrileşmenin ve bilimin şekillendirdiği mekanların kamerayla kaydedilmesi ve montaj tekniği kullanılarak kurgulanabilmesi toplumun sahip olduğu ideal biçim olan teknoloji ve insan birlikteliğini ortaya çıkarmak için kullanılmıştır. İnsanların tüm bu gelişmeleri öğrenmelerine ve algılamalarına yardımcı olmuştur. Farkına varılamayan ya da ulaşılamayan tüm gelişmeler ve gerçekler sinemanın görsel gücünü oluşturan diline ait öğelerin tasarımın araçları ve hedefleri arasına sızması ile daha kolay izlenebilir hale gelmiştir. Dolayısıyla sinema ve mimarlık ilişkisinin, teknolojik ve sanatsal ortamlarla da ilişkili olması kaçınılmazdır. Sinema inşa edilemeyen sanal bir mimarlık ortamı kurarken aynı zamanda geleceğin mimarisine zemin hazırlamıştır. Mimari ütopyalar sinemayla birlikte çeşitlenerek anlatımlarına güç katmışlardır. Sinematik anlatım, yaşanmış gerçekliğin sınırlarını belirlemektedir, gerçeklik duygusu yaratmak için süregelen ve varolan gerçeği değiştirmekte, mekanlara değişik anlamlar yüklemektedir. Sinematik algı da mimari yapıda olduğu gibi dilin

ve anlatımın ötesinde bir ifadenin ürünüdür. Mimari biçimin yanında ışık, gölge, ritim, renk ve mekanın anlamsal dönüşümlerini vurgulayan dinamik bir yapı olan imgeler aracılığıyla anlaşılmaktadır. Sinema gerçek zaman ve mekandan farklı bir zaman ve mekan kavramına sahip, özgün bir anlatım aracıdır. Aynı öykü, anlatım öğelerinin değişik şekil ve biçimlerde kullanılmasıyla sayısız biçimde perdeye aktarılabilmektedir. Sinema var olmak için içerik ve kurgu olarak mimari mekanın algısal boyutta canlanmasına bağlıdır. Mimarlık da sinemayı düşüncelerini görselleştirmede kullanmaktadır.

Bu çalışmada özellikle düşüncelerin görselleştiği zihinsel mekanların kullanıldığı filmlerden örnekler seçilmiştir. Sinemada mekan kavramı incelenirken mekanın dönüştüğü biçimler ele alınmıştır. Film mekanının kullanım şekilleri ve film mekanı yaratma araçları incelenmiştir. Çalışmanın içeriği mekansal imgelerin biçimlendirici niteliğini ortaya çıkarmak ve vurgulamak amacı ile oluşturulmuştur. Bu bağlamda zihinsel mekanların görselleştirme olgusu incelenmiştir. Görme ve görselleştirmenin mekan deneyimine katkısının mekansal imgelerle ilişkisine odaklanılmıştır. Mekan kavramı mimari mekanın sinemada kullanılış yöntemlerine ve film kurgusu ile ilişkisi üzerinden incelenmiştir.Filmler içindeki mekansal imgelerin mekan algısına etkisi ve mekanın anlamını, kimliğini nasıl hareket imgesini kullanmadan durağan halden dinamik hale dönüştürdüğü ele alınmıştır.

2.3 Yöntem

Mimarlık ve sinema etkileşiminin mekan tasarımına etkileri üzerine temellenen bu çalışma esas olarak her iki alanda da mekanı irdeleyen metinler ve ürünler üzerinden gerçekleştirilmiştir. Mimarlık ve sinemada mekan tasarımının genel olarak incelemenin dışında, bu olgunun mekansal imgenin kullanım şekliyle kurguya ve olay örgüsüne olan etkisinin özellikle vurgulandığı filmlerden olan Michel Gondry nin yönettiği " Eternal Sunshine of Spotless Mind" filmi seçilmiştir. Seçilen filmde bilinçaltındaki duygu ve düşüncelere göre şekillenen mekanları ve bu mekanların insan duygu ve düşüncelerine, çevreleri ile kurdukları ilişkilere aracı olan ya da kısıtlayan mekanları yansıtan sahneleri ile ele alınmıştır.

Bu çalışma literatür araştırması ve örnek olarak seçilen filmin mekansal analizi üzerinden elde edilen bilgiler çerçevesinde gerçekleştirilmiştir. Sinemada mekan kavramına ve mekansal tasarım ilişkisine mimarlık ve sinema kuramları

çerçevesinde bakılmış, seçilen filmin yönetmeninin sinemaya yaklaşımı doğrultusunda içerik-mekan ilişkisi değerlendirilmiştir. Bilinçaltıyla sınırlanan her mekanın işlevsel, simgesel ve biçimsel öğelerinin film kurgusuna ve mekan deneyimine katkısı incelenmiştir. Mekansal ilişkiler bağlamında yapılan filmsel mekanın mimari analizi, somut mimari öğeler, anlamı ve kimliği dönüştüren mekansal imge(sembol, ikon vb.) kullanımları ve kavramları üzerinden, mimarlık ve sinema etkileşimine işaret edilmiştir.

3. MİMARLIK SİNEMA ETKİLEŞİMİ VE TARİHSEL SÜRECİ

Mimarlık ve sinema tarihin farklı süreçlerinde medeniyetin gelişmeleri ve kültürel değişikliklere paralel olarak farklı bakış açıları ve yöntemlerle birbirlerinden beslenmişlerdir. Mimarlık da sinema da kendi pratiklerinde birbirlerinin olgularından etkilenmişlerdir. Tarihsel süreç içerisinde, farklı anlayışlar ve ele alışlarla devamlılığını sürdürmekte olan mimarlığın insanın dünyayla kurduğu ilişkiye olan etkisi ve değişen dünya içerisinde yeni yaşam mekanları oluşturma sürecinde aynı olanağa sahip olan sinemayla etkileşimi kaçınılmazdır. Mimarlık, sinemanın görsel gücünden ve gerçeğe yakın mekan duygusu verebilme potansiyelinden ve mekansal alternatiflerinden yararlanmaktadır. Sinemanın yarattığı mekan algısı gerçekle büyük ölçüde benzeyen bir duygudur. İnsan gerçek bir mekana girermişçesine, bu mekanın öğeleri algılarını etkilemektedir.

Sinema, birçok anlamda, kültürel modernizmin ilk büyük atılımıdır. Sinema sanatı da gelişim sürecinde mimarlıktan ve diğer sanatlardan etkilenmiştir. Diğer sanat disiplinlerinden farklı olarak sinema; mekan, zaman ve bunlara bağlı olarak hareket kavramlarını iç içe geçmiş biçimde ele almayı zorunlu kılmaktadır. Film görüntüsü her türlü gerçeğin yeniden üretilmesidir. Kapalı ve karanlık bir mekanda bir perdede izlenen bir görüntü olsa da, sinema algılarımızla oynayarak mekandaki temsilleri dönüştürerek, farklı bir gerçeklik boyutunda mekansal somut veya soyut öğeleri üreten bir yapıya sahiptir. "Yeni Dalga'nın babası" Andre Bazin'in(1996) dediği gibi: "Her şeyden önce sinema, gerçeği olduğu gibi yeniden üretme yeteneğine sahiptir.

Sinema sanatında aktarılmak istenen duygu ve düşünceler görüntüler aracılığı ile izleyiciye sunulmakta, mimari mekanın da görsel bir öğe olarak kullanılması sonucu mimarlık sinemanın kullandığı bir araç, sinema dilinin önemli bir öğesi konumuna gelmektedir. François Penz'e göre mimarlık ve sinema 2 boyutlu ortamın 3 boyutlu mekan temsilini kullanmaktadırlar (Penz, 1997). Mimarlık tarihi içinde biçim, form ve fonksiyonla ilgili birçok söylem ortaya çıkmıştır. Ancak mimari tasarımım mekandaki fiziksel etkisi mekana güç katan tek etmen değildir. Mimarlığı sadece

fiziksel özellikleriyle düşünmemek gerekmektedir. Sinema ve mekan arasındaki ilişkiyi kuvvetlendiren unsurlardan biri, mekanın kimlik ve imajını oluşturan mekansal imgelerdir. Mekansal imgeler, mekanın kimliğini belirten bir öğe üstlenirken aynı zamanda da sinematografik olarak mekanın algılanmasını sağlamaktadırlar ya da mekandaki algıyı değiştirebilmektedirler. Mekanda kullanılan öğelerinin mekanın temel anlamını veya yananlamını temsil edişine göre mekan cisimsel boyutttan zihinsel boyuta geçip mekanın algısını ve kimliğini değiştirebilmektedir.

Mimarlık ve sinema, yaşamın çok yönlü görüntülerini oluşturmalarından, bu oluşuma aracılık etmelerinden dolayı birbirleriyle sıkı bir ilişki içerisinde yer almaktadırlar. Sinema filmlerinde yaşamdan kesitler kısa zaman ve mekanlar içinde sıkıştırılıp izleyiciye sunulmaktadır. Böylece fiziksel mekan sosyal veriler ışığında kolayca okunur hale gelmektedir. Sinema yapıtlarının izleyici belleğinde yarattığı izlerin çoğu mekansal kurguları içermektedir. Mekansal kurgular izleyiciye neyi arzu edeceğini değil nasıl arzu edeceğini anlatmaktadır. Bunu bir bütünden kopmuş ayrı ayrı elemanların birleşimi üzerine değil, deneysel olarak gerçek mekanlar üzerinde anlatmaktadırlar.

Mimarlık ve sinemayı ortak paydada buluşturan tek etmen fiziksel öğeler değildir. Mimari tasarımın gerçekleşebilmesi için gerekli olan temel düşünce öykünün varlığından doğmaktadır. Sinemadaki montaj mantığı bazı mimarlarca kullanılmış ve projelerinin neredeyse temelini oluşturan düşünce haline gelmiştir. Montaj Bernard Tschumi'nin tasarımlarında zaman ve mekan okumalarını etkilemiştir. Farklı çerçevelerin bir araya gelişleri montaj olarak tanımlanabilir. Çerçevelerin üst üste binmeleri, çarpışmaları gibi sinematografik kullanımlar, Tschumi'nin Parc De La Villette'inde noktalar, çizgiler ve yüzeyler olarak görülmektedir. Bunların bir araya gelişleri her seferinde farklı mekanlar üretmektedirler. Bazen sinema kendi kurgusu içinde mimarlık disiplinini konu alabilmektedir. Fountainhead filminde ciddi bir dönem eleştirisi söz konusudur.Yönetmen filmin kahramanı mimar Howard Roark aracılığı ile modernizm eleştirisini mimarlık ve mekanlar üzerinden yapmıştır. Mimarlık bazen sinematografiyi mimarın mekanı ele alış biçimi olarak kullanmasına olanak sağlamaktadır. Örneğin; Le Corbusier'e göre sinema, mimarlıkta olduğu gibi, mekanın ele alış biçimini tek bir şekle bağlı kalmaktan kurtaran, mekana dinamizm katan bir biçimdir. Eisenstein sinemadaki montajın ve mimari tasarımın, bir ritim

yaratmak üzere hacimlerin armonik bir yapı oluşturarak bir araya gelmesi bakımından, benzer özelliklere sahip olduklarını düşünüyordu (Vidler, 2000). Le Corbusier'in gerçekleşmemiş bir tasarımı olan Villa Meyer projesinin eskizlerinde serbest mekan içinde dolaşan gözün yakaladığı imgeler gösterilirken, hareket eden bedenin her adımda mekanı hangi açılardan kavrayabileceği ifade edilmeye çalışılmıştır (Colomina, 1996).

Dietrich Neumann, filmlerde mimarların hava koşulları, sözleşme kuralları ve yapım teknikleri gibi kısıtlamalardan bağımsız olarak, saf mimarlık yapabildiklerini belirtmiş ve filmi mimarinin ne olabileceğine dair ideal bir zemin olarak görmüştür (Mahdesian, 2006). Luis Bunuel de filmlerin mimarların en cesur rüyalarının sadık birer tercümanı olacaklarını söylemiştir (Bunuel, 1996). Sinemanın kullandığı görsel dilin temel parametrelerine bakıldığında; çerçeve, kamera açıları, bakış açısı, perspektif çekim ölçekleri, ışık-renk ve zaman ile karşılaşılır ki bunların çoğunun mimarlığın da kullandığı terimler olduğu görülür (Çinici, 1996). Sinemada kullanılan montaj, senaryo, çerçeveleme gibi terminolojilerin bir çok mimar tarafından kullanıldığı görülmektedir. Sinemaya ait montaj, senaryo, çerçeveleme gibi terminolojilerin mimariye aktarımı yalnızca kuramsal kulanım açısından değil, aynı zamanda aynı anlama gelen mimari yöntemler ortaya çıkmıştır. Sinematik anlatım yaşanmış gerçekliğin sınırlarını belirlemektedir. Sinemada olayların anlamı mimarlık tarafından öne sürülmektedir.

Sinema mekanı insan beyninde inşa eder. İnsanlar içinde yaşadıkları gerçek mekanlardan kopup geçmiş veya geleceğe veya hayale dayalı mekanlara sürükler. Zihinsel imajların mimarisini projelendirir. Mimarlıkta zihinsel imajlar mimarlığın deneyimlenen gerçeklerine dönüşürler. Sinemada tüm bu imajlar aslında birer illüzyon oldukları halde aynı derecede deneyim yaşatma gücüne sahiptirler. Bu kullanım imajın mekana yüklediği anlam ile ilintilidir. Mekan fiziksel olarak aynı mekandır. Ama kendine ait birçok dil kazanmıştır. Mimari formları da dinamik bir bakış açısıyla zihinsel olarak algılanan bir hareket ile güçlendirmektedir.Bu mimari formları himaye altına sokmak değil, bir formun içinde sürekli olarak canlı kılmaktır. Sinema ile mimarlık arasındaki ilişki, gerçeklik düzleminde kullanılmayan bir sanal mimarlık alanı tanımlaması, gerçek mimari mekanları, yeniden ya da yorumlayarak üretmesi şeklinde ortaya çıkmaktadır.

Sinema insan ilişkileri kapsamında dönmesi sonucu oluşan alışık olunan çevresi, insanın odak olduğu bir dünya yaratmaktadır. Mekansal kurgunun bir öyküye bağlı olması sadece sinemanın amaçlarından biri değildir. İnsanların birbirleriyle ve mekanla olan ilişkilerini kavrayabilmek için öykü, yalnızca sinema için değil mimarlık için de gereklidir; çünkü öykü gerçekle kurduğumuz bağı oluşturmaktadır. Lewis Jacobs, filmdeki mekânı, perdenin sınırlarınca kuşatılan, değişik kamera açıları, yönleri ve merceklerle filmin yönetmeni ya da yapımcıları tarafından sınırlanan, çekimden istenen etkiye göre düzenlenen görsel bir öğe olarak değerlendirmektedir. Jacobs, görsel mekânın duyarlılıkla ele alındığında ise bir konuyu anlatmada veya ifade etmede artı bir değer kattığına değinmektedir (Jacobs, 1994). Christopher Hobbs'a göre, film mimarisi/mekânı bir yalandan ibarettir. Çünkü gerçekte var olmamakta, hiçbir şey göründüğü gibi olmamaktadır (Hobbs, 1997).

Film mekanının kimliksel dönüşümleri, içeriği ve biçimi başka disiplinlerle kurduğu ilişki ciddi bir araştırma alanı yaratmış; filmin yönetmeni hem tasarımcı hem yazar, hem de düşünür kişiliği ile öne çıkmaya başlamıştır. Her mekanın biçimine göre belirli bir işlevi ya da sirkülasyonu olsa da değişik görüşlerle farklı rotalara ya da işlevlere sahip olabilir. Her bireyin hissettikleri, mekanla kurduğu ilişki, orada olma nedeni farklıdır. "Mimarlık ile sinemanın en önemli ortak noktaları bir fikri yoktan var etmeleri ve her açıdan kurgulayarak daha başka pek çok parametreyi düşünerek yaratmalarıdır. Mimari mekanlar ve kentler de hayatın içinde aktığı sahne diyebiliriz(Aksel, 2006).

Mimarlık alanında modern dünyaya ait yeni mekanlar tasarlamaya yönelik arayışlar arttıkça, sinema mekanlarının yaşama dair durumları gösterme potansiyeli daha çok fark edilmiştir. Yaşam deneyimlerinin geçtiği ortamları yaratma arayışının mimarlıkve sinemanın kesiştiği nokta olması, bu iki sanat dalını birbirine daha da yakınlaştırmıştır. Sinema ve mimarlığın temel hedefi olan mekan 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 olan tanımlanmış mekan (yer) yaratma, sinemanın da sunduğu bir olgudur. Bu anlamda sinemanın mekanı farklı biçimlerde "yer" e (tanımlanmış mekan) dönüştürme özelliği mimarların ilgisini çekmektedir. Tanımlanmış mekan (yer) sunumu, sinema ve mimarlığın mekan

üzerinden kurduğu ortak değerlerdir (Adiloğlu, 2005). Sinemanın yeni bir teknoloji olarak kullandığı kamera ile tasarımcının ve mimarlık kullanıcısının algısını ve dolayısıyla mekana dair beklentilerini değiştirmesi ve sinema dilini oluşturmakta kullanılan bir çok kavramın ve yöntemin mimari tasarımın oluşmasında ve sunumunda veri olarak kullanılmasını sağlamaktadır. Mimarlık sadece bir üretme sanatı değil, aynı zamanda mekan üzerinden yorumlama ,birey ve toplum üzerine bir düşünce üretme biçimidir. Mimarlık ve sinema disiplinleri karşılıklı etkileşim sürecinde mekana bakış açısına ve mekan oluşturma yöntemlerine göre bir araya gelerek birbirlerinden faydalanmışlardır. Kimi zaman mekan filmin bir parçası olurken, kimi zamanda geleceğin mimarisini yönlendiren şekillere bürünmüştür. Tüm bu bir araya gelişlerde, etkileşimin en büyük kesişimi "mekan" kavramı üzerinden gerçekleşmektedir.

3.1 Mekan

Mekanın sözlükteki anlamları yer, bulunulan yer, ev, yurt ve uzaydır. İngilizce kaynaklarda "space" olarak geçen kelime Türkçe'ye çevrildiğinde mekanın yanı sıra, boşluk, alan, aralık, uzaklık gibi anlamları da karşılamaktadır. Mekanın tanımı, içinde tanımlandığı disipline göre değişmektedir. Mekanla en ilgili disiplin olan mimarlıkta mimari mekan, fiziksel ve görsel sınırlarla tanımlanır, rengi, malzemesi, boyutları, ışık kalitesi biçim ve karakter kazanmaktadır. Film mekanı için de aynı özellikler geçerlidir. Mekan sadece görebildiğimiz boşluk değildir. İşitsel olarak algılanan, dokunma duyumuza seslenirken, kokusu mekanı belleğimizde bir deneyim olarak kaydetmemizi sağlamaktadır. Mekan, yaşanan ve deneyimlenen bir olgudur. (Pallasmaa, 2001).

Mekanlar sürekli olarak insan varlığını çevrelemektedir. Biçim ve nesneleri görerek mekanın içindeki ve dışardan gelen etkiler hissedilmektedir. Onun görsel biçimi, ışık kalitesi, boyutları ve ölçeği tamamen toplam biçimin elemanları tarafından tanımlanan sınırlarına bağlıdır. Mekan çevrelenmekle ve biçimini oluşturan elemanlarla mimari oluşum kazanmaktadır. Figürler dikkatimizi çeken pozitif elemanlardır. Bunları algılamak arkalarındaki zıt fonu anlamakla olmaktadır. Bunlar karşıtların birliğini oluşturmaktadırlar. Bunun gibi biçim ve mekan elemanları da mimarlığı oluşturmaktadır. Mimarlık sadece mekan ve form değil, aynı zamanda mekanda geçen her olay, hareket, ve algıdır. Mekanın anlamı ve tanımı tanımlandığı

disipline göre değişmektedir. Mekanla ilgili disiplinlerden mekan tasarlamayı kapsayan mimari mekanı görsel fiziksel sınırlamalarla yorumlarken mekanı oluşturan elemanlarla ona kimlik ve yorum kazandırmaktadır. Mekan sadece görme duyumuza hitap etmez, mekanı işitsel ve zihinsel olarak algılamamızı sağlayan elemanlarla kendini vurgulamaktadır. Aynı hacimler bu elemanların farklı kullanımlarıyla ayrı kimliklere sahip olabilmektedirler.

Leland M. Roth sınırları olan hacmi *fiziksel mekan* olarak tanımlar. Fiziksel mekan görsel olarak sınırlıdır. Roth, görsel sınırları olmayan, gözün gördüğü en uç noktalara kadar uzanan, böylelikle şeffaflaşmış olan mekanı *algısal mekan* olarak adlandırır. *Kavramsal mekan* ise, algısal mekanla bağlantılı ve bellekte depolanan plan, zihinsel haritadır ve akıl gözüyle kavranır (Roth, 2000). Kavramsal mekan için algısal mekan parçalarının zihinde yeniden birleştirilmiş halidir denilebilir. Bu yönüyle kavramsal mekan, sinemadaki kurgu ile oluşturulan kurmaca mekana benzemektedir. Roth, hareket ettiğimiz ve kullandığımız mekanınsa *davranışsal mekan*ımız olduğunu söyleyerek, mimari mekanın davranış üzerindeki etkisini vurgular (Roth, 2000). Roth'a göre, tam olarak mimariye ait olmamakla beraber dikkate alınması gereken mekanı tanımlayan bir başka şey ise *kişisel mekandır*. Roth'un aynı türün üyelerinin aralarına koydukları mesafe olarak tanımladığı *kişisel mekan*, sadece insanlarda görülmemekte hayvanlarda da genetik olarak kodlanmaktadır. Kişisel mekana, kalabalık bir yerdeki insanların birbirleri ile aralarına koydukları yaklaşma mesafesi örnek olarak verilebilir. İnsanlardaki kişisel mekan anlayışının daha çok kültürel olduğunu belirten Roth, mekanın kullanımının ve düzenlenişinin bu anlayış doğrultusunda yapılması gerektiğini belirtir (Roth, 2000).
Bir mekanın yüzeylerine, zeminine , yönlerine anlamlar yüklediğimizde o mekanın görsel karakteristiğinden bahsedilebilir. Mekan algımıza dolaylı ya da direk mesajlar gönderebilmektedir. Bir mekanın gerçekliği sadece fiziksel özellikleriyle sınırlı değildir. Mekanın bir de deneyimlettiği gerçeği vardır. Bu gerçeklik fiziksel mekanın varlığıyla örtüşmeyebilir, gerçekliği ile taban tabana zıt olabilir ya da mekanın varlığını daha da vurgulayabilir.

Henri Lefebvre de *mekanda bırakılan izler ve işaretler*in önemine değinmiştir ve mekanı dolduran bedenin hareketinin mekanı yazı haline getirdiğini söylemiştir (Lefebre'den aktaran Mutman, 1994). Mekan bünyesinde birçok tarihi izi ve referansları barındıran tarihin deneyimlerine ayna tutan mimari bir düzen sanatıdır.

Düzen ve uyum kaygısı mekanı matematiksel oranların etkisi altına sokmuştur. Uğur Tanyeli; mimarinin, modernizme kadar geometrinin boyunduruğu altında olduğunu, bilimsel temellere oturmasının ve rasyonalizasyonunun neredeyse XVI. yüzyılda başladığını, daha sonraki yüzyılda ise bu çabaların arttığını belirtir (Tanyeli, 2002). Michael Graves ise; tam tersi modern mimarinin soyut geometrinin lehine bir tavır aldığını, kültürel gelişimlerin sonucu oluşan şiirsel formu zayıflattığını söyleyerek ve tekniği ön plana çıkaran biçimlere prim verdiğini belirtir (Graves, 2002).

Frank Lloyd Wright; mekanı konumu ile birlikte değerlendirir , mimarideki "biçim işlevi izler" politikasını eleştirir (Wright, 2002). Bernard Tschumi; Parc de la Vilette projesinde mekanın düzenlemesini matematiksel bir düzleme oturtup, birlik ve düzen kavramını sorgulamıştır. Tschumi'ye göre mekan, önceden belirlenmiş bir işleve göre değil, kullanıcının ihtiyaç ve aktivitelerine göre şekillenir. Dolayısıyla Bernard Tschumi mekandaki düzenlemenin içinde herhangi bir mantık aranmayacağını savunur (Tschumi, 2000). Parc de la Vilette projesinin başka bir boyutu da sinematik göndermeleridir. Mekanın algılanması ise sinematik kurgu üzerinden tasarlanmıştır. Leland M. Roth'un tanımladığı algısal mekanla bağlantılı *kavramsal mekan* tanımını Parc de la Vilette projesinde bulmak mümkündür. Tschumi, bu yolda sekanslar halinde organize edilmiş zihinde birleştirilmek üzere bir dizi çerçeve kurmuştur (Ran, 2003).

Bedenin mekan içindeki devinimi sayesinde kurgu gerçekleşmektedir. Descartes, mekanın akılla algılanacağını, bu yüzden de özsel, öncel ve doğal olduğunu belirtir. Descartes, ayrıca beden tarafından işgal edilen mekanı oluşturan üç boyuttaki uzantının, bedeni oluşturan ile aynı olduğunu söyler (Slowik, 1999)Leibniz, mekanın şeylerin yerleşme ve düzenlenme biçimi olduğunu ve kendi başına bir şey olmadığını söyler (Werlen,1992). Lefebvre, 20. yüzyıl başında sürrealizm ve kübizmin etkileriyle,görsel-soyut mekanın dönüşüme uğrayarak homojen ve de kırılmış mekan haline geldiğinden bahseder (Mutman, 1994). Fredric Jameson, postmodern kapitalist mekanının bir bütünlüğü olmayan, zihinde birleştirilmesi güç, birbirinden kopuk algısal parçaların gelişigüzel birleşimi olduğunu söyler (Işık, 1994).

Mekanın kültürel ve toplumsal gelişmeler ve değişimlerle olan bağlantısı, mekan algısını değiştirebilme gücüne sahiptir. Mimari mekan biçimi, rengi, dokusu olan eylemlerin sınırlarını belirleyen ya da eylemlere göre sınırları değişen fiziksel bir alandır. Fiziksel mekanların türü ve özellikleri ne olursa olsun, bu mekanlar insanlar

tarafından kullanılacaktır. Bu açıdan bakınca, mekan düzenlemelerinde en önemli etken fiziksel ve algısal boyutlarıyla insandır.Somut anlamda mimarlıkta mekan formsal, çevresel ve estetiksel etmenler çerçevesinde biçimlenir. Utarit İzgi'nin açıkladığı gibi:

"Mimarlıkta mekanın biçimlenmesi işlevselliğe bağlı verilerin yönlendirileceğine dayanmakla birlikte, mekanı sınırlayan yüzeylerin düzenlenmesinde, mekanın tümel açıdan kurgulanmasında estetik düzeye ulaşma, heykelsi ve sanatsal bir çevre yaratma olayın özünü oluşturur (İzgi,1999) ."

Mimarlık mekan tasarlama işidir. Herhangi bir mekanın somut özellikleri incelendiğinde ,mekanın birbiriyle ilintili ya da bağımsız bir çok özeliğinden bahsedebiliriz. Mekanın biçimi mekanın sınırlarını belirleyebilmektedir. Biçimle bağlantılı olarak mekanın sınırlarını oluşturan elemanlar ,mekanın hangi ölçüde tanımlandığını ifade edebilirler. Ancak mekanın algılanmasını sağlayan tek etmen fiziksel özellikler değildir. Bir mekanın fiziksel olarak ifade edilmesinin dışında insan ile mekan arasında oluşan ilişkiden de söz edilebilir (Aksoy, 2004).

İnsan hayatı boyunca bazı mekanlar diğerlerine göre insan zihninde daha çok yer tutabilmektedir. Bu tarz mekanların ifadesi sadece fiziksel değildir. Mimarlığın amacı; mekan tasarlamanın yanında, mekanın fiziksel öğelerini zihinlere hitap edicek şekilde tasarlanması ile mekanın tüm duyulara hitap edebilmesini sağlayabilmektir.

3.2 Sinemada Mekan

Sinema, var olmayan, hayal ürünü bir mimarinin kullanılabildiği bir ortam olmakla birlikte, mevcut mimari ile ilgilide izleyiciye deneyimsel bir algı bırakabilen yöntemlere sahip bir sanat olarak da düşünülmelidir. Sinematografinin icadından bugüne, mimari mekan kavramı çeşitli akımlar ile sinematik bir anlatım aracı olarak görülmüştür. Sinema dilini oluşturan diğer öğelerle de doğrudan ya da dolaylı olarak etkileşim içinde bulunan mekan, filmde görsel yapının en temel unsuru durumundadır. Sinema mekanın fiziksel öğelerinin mekanın ideolojisiyle birleşip algısal boyutta istenen mesajı verebilmesi ve yorumlamasıyla mekana kimlik katmaktadır. Mekan mimarlık ve sinema arasında var olan ilişki içerisinde en etkili kavram olarak ortaya çıkmaktadır. Bu ilişki, sinemanın mimarlıkla olan en somut ve

en sıkı bağı olarak da yorumlanabilir. Michael Dear'ın(1994) aktarımında Henri Lefebre mekan için söyle demektedir. " Mekan hiç bir zaman boş değildir; her zaman bir anlam içerir (Dear,1994).''Sinema da mekanın bu özelliğini kullanmaktadır.

Sinemanın temel bileşenlerinden mekan, en basit tanımı ile anlatının geçtiği yerdir. Filmde mekan, kimi zaman bedenin ve hareketin arka planını oluştururken, kimi zamanda seyircinin odağına yerleşerek ön plana çıkmaktadır. Fiziksel mekan görsel bölümlere ayrılarak yönetmenin-yapımcının isteğine göre sınırlandırılır. Böylece konuya ait mekan filme ait perdenin sınırlarınca kuşatılır (Adiloğlu, 2005). Sinema, mekanın üç boyutluluğunu iki boyuta indirgerken bir yandan da dönüştürerek ya da soyutlayarak mimari mekanın bir temsilini sunmaktadır. Sinema ve mimarinin ortak paydası mekan, film mekanına dönüşürken bir takım değişimleri gerektirmektedir. Lewis Jacobs, film mekanının, çekimlerin düzenlemesi, sırası ve aralarındaki ilişki ile ortaya çıktığını belirtir (Jacobs, 1994).

Mekanı soyut ve çevresinden bağımsız ele alamayız. Mekan çevresiyle, tasarımıyla, göndermeleri ile kültüre ve topluma referans verebilmektedir. Mekana bakarak toplum ve birey hakkında birçok ipucu elde edeilebilmektedir. Filmlerdeki mekanlar için de aynı şey söz konusudur. Çoğu zaman geleceğe dair tasarlanan film mekanları, sunulduğu dönemde ütopik görülse de, koşullar uygun olduğunda sinema da gerçekleştirilen bu denemeler gerçek hayata aktarılabilmektedir. Sinema dilini oluşturan diğer öğelerle de doğrudan ya da dolaylı olarak etkileşim içinde bulunan mekan, sinema filmlerinde görsel yapının en temel unsuru durumundadır. Sinemada mekan, gerçekçiliği yakalamak için kullanılan bir elemandır. Mekan, filmin zamanını ve karakterlerin hareketlerini belirlemektedir.

Yönetmenler, hazırladıkları kurguya uygun olacak mekanları hiç olmadıkları haliyle kullanabilmekte ve var olan mekanı dönüştürebilmektedirler. Ancak yönetmenlerin kendilerine tanıdıkları bu özgürlük, farklı sonuçlar da ortaya çıkarabilmektedir. Sinemada mekanları kullanırken aslında onları yeniden yorumlamakta, imgeler yaratarak mimari ile ilişkilendirmektedir. Mekanı deforme etmekte, yepyeni anlamlar ve kimlikler yüklemektedir. Mimari ve sinema birlikteliğindeki mekan kullanımlarındaki alt mesajlar mimarinin kullanım biçimiyle direk ya da bağlamsal olarak ortaya çıkabilmektedir. Sinema sanatında işlenen konunun yanı sıra ortamı

oluşturan tüm yan etmenlere de yan anlamlar, alt mesajlar yüklenir. Tüm bu yan anlamlar anlatılan hikaye ile de bağdaştırılarak yeni anlamlar kazanabilmektedir. Çevre ise filmde anlatılmak istenenle bağdaşacak biçimde tasarlanmaktadır.

Sinema dilini oluşturan diğer öğelerle de doğrudan ya da dolaylı olarak etkileşim içinde bulunan mekan, sinema filmlerinde görsel yapının en temel unsuru durumundadır. Mekan bir konuyu anlatmak için kullanılan araçlardan biri olarak öykü ile iç içe geçmekte, kamera açısı, biçimler, şekiller, ışık, gölge, netlik gibi ayarlamaların da işin içine girmesiyle filmde ve mekanda farklı etkiler yaratılabilmektedir, mekanın daha dramatik, daha geniş, daha boğucu algılanması sağlanabilmektadır. Sinemada mekanı gerçek yaşamdan farklı olarak deneyimleme imkanı bulunmaktadır. Kameranın konumu, ölçeği, çekim hızı mekanı farklı algılama olanakları sunmaktadır. Görsel algı kameranın hareketleri ile sınırlanabilir, mekanın algısı farklılaşabilmektedir.

Mimari ve sinema birlikteliğindeki mekan kullanımlarındaki alt mesajlar mimarinin kullanım biçimiyle direk ya da dolayı olarak ortaya çıkabilmektedir. Sinema sanatında işlenen konunun yanı sıra, ortamı oluşturan tüm yan etmenlere de yan anlamlar, alt mesajlar yüklenebilmektedir. Mekan, hem aracı hem tanık hem de çıkış noktasıdır. Sinema, farklı kültürel kaynaklardan, farklı teknolojik altyapılardan destek alan ve farklı öyküleri farklı bakış açılarıyla sunan, yapısıyla, kendisiyle ilişkiye girenle diyalog içinde olan bir araç olarak alternatif bir mekan ve zaman ilişkisi kurmaktadır (Süalp, 2004).

Sinematik algılama da mimaride olduğu gibi dilin ötesinde bir ifadenin ürünüdür; hareket, zaman, ritim, şık, gölge, doku, renk ve ses aracılığıyla oluşmaktadır. Sinema kendine özgü bir güçle, görüş açısını değiştirme gücüne sahiptir. Senaryo, öyküleme ve anlatı üst çerçeveyi oluştururken hikayeyi, nasıl anlatacağımız hangi zaman ve mekan bağlamında veya akışlarında kuracağımız konusu bir atmosfer yaratımıyla yani ışık, çerçeve kamera açıları, makyaj ve kostüm gibi detaylarla biçimlenmektedir. Mekanı kullanmak mimarlığın olduğu gibi sinemanın da özüdür.

Film içinde mekanlar mimarlık için mimari öğeleri vurgularken mimari mekanı görüntüyü aktaran öğe olarak kullanan sinemacılar için görsel mekan dinamikleri önemlidir. Mekandaki hareket sinemada kullanılan imgeler, aracılığıyla sinema

karelerinin hızlandırılması ile elde edilen görüntü simülasyonu ile tartışılır. Filmin zamanlara bölünebilmesiyle; mekanın parçaları da zamansal bir sıra içinde düzenlenerek zamansal yapının parçası olurlar. Böylelikle zaman da bu yapı içerisinde mekansallaşır (Demir, 1994).

Mekan-zaman kurgusu ve etkileşimi mimarlık ve sinema disiplinlerini eklemleyen yapı taşları olarak her iki disiplinin birbirine olan ilgisinin belirgin özelliğini oluşturmaktadır. Mekan kurgudan etkilendiği gibi mekan da kurguyu etkilemektedir. Film mekanını tanımlarken kimi kuramcılar mekanın sadece harekete zemin oluşturan bir alan olduğunu savunurken, kimileri çerçeve içindeki her şeyi mekan olarak adlandırmaktadır. Mekan kimi filmde ön planda olup karakterlerden ve eylemlerden daha vurgulu ve önemli kılınırken, kimi filmlerde geri plandaki fon biçimine dönüşerek görünmez kılınabilmektedir. Film içinde mekan mimari mekanın bir temsilidir, hem anlatısal hem de görsel olarak filmin en önemli öğelerindendir. Mekan arka planda harekete fon oluşturmaktadır, anlatının geçtiği yer, zaman ve bağlamıyla ilgili bilgi vermektedir

Film içindeki mekanlar ya gerçek mekanlardan ya da gerçek mekanların kurgu, senaryo ve dekorla birleşmesi sonucu algımızda ve zihnimizde oluşan kurmaca mekanlardan oluşmaktadır. Mekanın etkin olarak kullanıldığı durumda anlatı mekanı ön plana çıkaracak şekilde yapılmaktadır. Sinemada mekanın ön planda kullanımında mekanın kullanım amacı farklılaşabilmektedir. Mekan biçim olarak ya da sembol olarak kullanılabilmektedir. Biçim olarak kullanılan durumlarda önemli olan mekanı vurgulamaktır. Sembolik kullanımında ise mekan görünenden öte hissedilenle ilgilidir.

Sinema; mekanı, mimariyi, zamanı, kişiyi, bir nesneyi, bir hikâyeyi, bir düşünceyi, bir duyguyu kısaca her şeyi tasvir edebilir. Sinema tarafından tasvir edilen şeyler izleyici tarafından gerçek olarak algılanmaktadır; ancak bu algı normal koşullar altında onun bir yorum ya da sunum olduğunun bilinci altında gerçekleşir (Carroll, 1988). Ancak sinemada mekan, bir temsil olarak mimari mekanın tüm özelliklerini taşıyamamaktadır. Jarvie bu konuda şöyle demektedir :

‘‘Filmleri koklayamaz, dokunamaz ve tadamayız; ama kesinlikle onları gördüğümüz gibi duyarız’’. (Jarvie,1987)

Buradan yola çıkılarak, mekanın sinemada görüntü ve sese dönüştürüldüğü söylenebilmektedir. Mimarideki değişimin yaşamı şekillendirmesi gibi sinema mekanı kullanarak anlatmak istediği düşünceyi vurgulamaktadır.Mekan, bu denli yoğun biçimde sinema tarafından kullanılırken mekanın deneyimlenmesi açısından önemli bir noktaya gelindiği de görülmüştür. Film hikaye parçalarını bir araya getirirken, izleyici bu parçaları zihninde birleştirmekte ve yeni mekanlar oluşturmaktadır.

Mekan sinema tarafından oluşturulurken gerçek veya kurgusal mekanlar farklı şekillerde izleyici tarafından deneyimlenmektedir. Bu deneyimleme gerçek hayattakinden duyusal olarak eksik olsa bile anlamsal olarak daha yoğun olabilmektedir. Bu yoğunluk duyusal eksiklikleri çoğu zaman gidermektedir.

Mekanın film içinde kullanımına göre tanımını zenginleştirmektedir. Arka planda kalan ve sadece fon olarak kullanılan mekan anlatının geçtiği yerdir, ancak anlatılmak isteneni vurguladıkça mekan filmin ideolojisini belirtmenin yanı sıra bazen topluma, kültüre ya da tarihe referans verebilmektedir. Mimari mekan, dönemiyle, toplumla, yaşamla ilgili ip uçları taşımaktadır. Film içindeki mekan ise sinemanın anlatım araçlarını kullanarak mimari mekanın bir temsilini sunmaktadır. Artık olaylara bir fon olmanın ötesinde, mekan, anlatı için belirleyici, anlam oluşturulurken kimi zaman vurgu yapan kimi zaman bütünlüğü sağlayan bir bileşen vazifesi görmektedir. Mimari mekanın temsili olan film mekanları da mimari mekanın taşıdığı bu değer ve anlamları olduğu gibi temsil edebilir ya da müdahale ederek yeni anlamlara yol açabilmektedir. Film mekanı ile kastedilen, gerçek mekanlar, gerçek mekanların kurgu ile dönüştürülmesiyle oluşan kurmaca mekanlar ve dekor ve setlerle hazırlanmış mekanlardır. Film mekanı içindeki her üç oluşum düşünüldüğünde her şekilde mimari mekanın bir temsili olduğu görülmektedir.

3.2.1. Gerçek Mekan

Mekanın sinematik olarak temsili sırasında fiziksel mekanlar oldukları gibi kullanılırsa, gerçek mekanları oluşturmaktadır. Lumiere kardeşler, 1895 yılında kamera ve projeksiyon makinesini birleştiren *Cinematograph*'ı geliştirmişlerdir. Böylece tarihin ilk sinema filmlerini çekmeye başlamışlardır. Bu filmler tek çekimden oluşan statik çerçeveli iyi düzenlenmiş filmlerdi. *Cinematograph'*ın ilk yıllarında önemli olan seyircilere gerçekliğe yakın görüntüler sunabilmektir. Bu

dönemde çekilen filmlerde saniyede altı kare gösterilmektedir. Yinede dünyanın farklı yerlerinde farklı dünyaları anlatan bu durağan çekimler seyirciye cazip, ilginçgelmiştir. Kamerayı unutan seyirci, filmin içeriğine dalmak zorunda kalmıştır (Abisel, 1989). Anlatım tekniği gelişmemiştir. Dolayısı ile içerik ön planda, mekan arka plandadır ve sadece kendini ifade etmektedir. Mekanın birincil kimliği vurgulanmaktadır. Bu dönemde sinema sanatı gerçekliği olduğu gibi sunmuştur, filmlerin değeri başka yerleri aynı şekilde bire bir gösterebilmesinden gelen bir araçtır. Olay nerede oluyorsa kamera bir açıdan oraya konuşlanmakta ve karakterler oyunlarını oynamakta ve çekim bitmektedir. Orada görülenle çekilenin zamanı haliyle aynıdır. Bu anlatım tarzıyla bizim bugün sinema dilinde çok alıştığımız sinematik vurgu, geriye dönüş, zaman sekmeleri mümkün değildir. Tom Gunning, erken dönem gezi filmlerinin, "sınırları olmayan imajlar" deyişini anlamlandıran bir algı ile yapıldığını belirtir. Erken dönem filmleri da tıpkı gezi filmleri gibi sergileme zihniyeti ile çekilmektedir. Bu yüzden belgesel bir nitelik taşımaktadır. Sinemanın erken dönemlerinde bu tarz filmler dünyadaki imajları yansıtmada başarılı olmuşlardır. Bu filmlerin çoğu, manzarayı yeniden üretebilmek için, panoramik çekimleri tercih etmişlerdir (Gunning, 2006). Kurgunun geliştirilmesi ile gerçek mekanın kurgulanması mümkün olmaktadır, gerçek mekanlar çekimlerde parçalara ayrılıp, kurguda bütünleştiğinde mekan algımızı yanıltabilecek yeni mekanlar ortaya çıkmaktadır.

3.2.2. Kurgusal Mekan

Sinemanın ortaya çıkışı olarak sinematograf 'ın yaratıcıları Lumiere kardeşler 'in "trenin gara girişi" belgesel olarak nitelenebilecek bir film olmasına karşın, sonrasında Georges Melies 'ın ürettikleri (zamanın çok ötesinde yapılan kurgu oyunlarıyla, oyuncu ve mekan kullanımıyla) çok daha ilgi çekici bulunmuştur. Gerçek mekanlar kurgu aracılığı ile farklı gerçek mekan görüntülerinin art arda kurgulanması sonucu filmsel gerçeklik içerisinde tek ve gerçek bir mekan gibi algılanması sonucu kurmaca mekanlar ortaya çıkmıştır. Sinemanın ilk yıllarında kullanılan gerçek mekan, gerek kurgunun geliştirilmesi gerekse anlatının ön plana çıkmasıyla kurmaca ya da anlatısal mekana dönüşmüştür. Musser, sinemanın ilk yıllarındaki kurmaca filmlerin, fon olarak, gezi filmlerinin vaatlerini kullandığına işaret etmektedir(Gunning, 2006). Jacobs, parçalara ayrılmış gerçek mekan çekimlerinin birleştirip yeniden yaratılması düşüncesinin, Edwin S. Porter'ın

The Life of American Fireman (1902) ve *The Great Train Robbery* (1903) filmlerindeki ilkel çabaları ile başladığını söyler. Jacobs, Griffith'in 1908-1916 yılları arasındaki çalışmalarında bu yöntemin ileri götürüldüğünü fakat gerçek mekan ile kurmaca mekan arasındaki farktan ilk olarak Pudovkin'in söz ettiğini belirtir (Jacobs, 1994). Sinemanın ilk zamanlarında gerçeği olduğu gibi aktarma özelliği bir süre sonra alışıldık bir olay haline gelmiştir. Dolayısıyla mekanı ifade etmek adına yeni yöntemler ortaya çıkmıştır. Aynı zamanda buna paralel olarak 1920'li yıllarda Fransa, Almanya ve Sovyetler Birliği'nde dönemin sanatsal hareketlerinden etkilenen sinemada bu hareketler doğrultusunda yeni eğilimler baş gösterir.

Sinemanın sadece olayları ve durumları yansıtan bir araçtan öte bir ifade aracı olduğu keşfedilmiştir. Sinemada gerçek mekanların yanı sıra dekorların da sıklıkla kullanıldığı gözlenmektedir. İlk yıllarından itibaren sahne ve dekorun önemi anlaşılmış ve tiyatrodakinden daha aktif bir rolü olduğunun farkına varılmıştır. Sinema dekoru, insanların hareketlerini kapsayan bir alandan ibaret değildir. Dinamik olarak anlatısal harekete katılabilmektedir.

3.3 Sinemada Mimari Mekanın Tanımları

Film sanatının 100 yılı aşkın tarihi içerisinde giderek karmaşıklaşan görsel hareket mantığı, insanlığın zaman ve kendi bilinç tarihiyle olan ilişkisinde önceki dönemlerle kıyaslanmayacak düzeyde biçimsel ve niteliksel değişikliklere yol açmıştır. Sinema ve toplum ilişkisini ele aldığımızda, bunların birbirlerini etkileyen bir döngü içinde olduklarını görülmektedir. İlgi odağı mekanın nasıl tasarlanıp yapılandığından çok nasıl algılandığına kaymaya başladığında sinema sanatı mimari mekanı filmin karakterlerinden biri gibi var etmeye çalışmıştır. Mekan öğesinin ve mekansal imgelerin önemini kavramış, mekan sorunu üstünde derinlemesine düşünmüş ve kendi özgün sinema mekanlarını yaratmışlardır (Scognamillo, 2003).

Filmsel zaman ve filmsel mekan anlatımı doğrudan etkiler; çünkü zamanın ve mekanın filme ait yeni biçimleri vardır (Monaco, 2005). 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. (Nesneyi parçalara ayırma ve yeniden yapılandırma işlemi, iki boyutluluğun yerini zamanla üç boyutun alması ve perspektif algısı gibi). Sahnelerde

eş zamanlılık, nesnelerin ya da kişilerin değişik açılardan görüntülenmesi gibi durumlar filmin parçalarının değişik yöntemlerle birleştirildiğinde değişik anlamlar yaratılabilmesi gibi sonuçlar doğurmaktadır. Film içindeki olayların çekimlere bölünerek çözümlenmesi tek bir geniş açılı görüntüden daha etkilidir. Bu noktada gerçekle oynanarak seyircinin algısı arttırılır, ona yeni bir gerçeklik sunulur. Film içindeki mekanlar mimarlık için mimari öğeleri vurgularken, mimari mekanı görüntüyü aktaran öğe olarak kullanan sinemacılar için görsel mekan dinamikleri çok önemlidir. Mekan-zaman kurgusu ve etkileşimi mimarlık ve sinema disiplinlerini eklemleyen yapı taşları olarak her iki disiplinin birbirine olan ilgisinin belirgin özelliğini oluşturmaktadır.

Film mekanı kurgusal, yorumsal ve anlık iken; mimarlıkta mekan tarihsel, anonim ve kültürel niteliktedir. Filmlerin mimari mekanları başarıyla gösterebilmesi, mimarlığın farklı bakışlara, deneyimlere açık olması ile bağlantılıdır. İzleyici kendi duygularını ve belleğindeki imgeleri filmde gördüğü bir yapıya yerleştirebildikçe fiziksel olarak var olan mekanlar karakterlerin iç mekanlarına dönüşebilmektedir. Film anlatılarındaki olayların geçtiği mekanlar, kimi zaman olaylarla etkileşim içinde anlatının bir bileşenine dönüşerek filmlerde yeniden yorumlanan ve üretilen yerler olmuşlardır.

Filmsel mekan teknik anlamda çekim, kurgu ve ses alanlarında hareketi içeren ve barındıran bir bütündür. Burada söz konusu hareket, karakterlerin kameranın hareketlerini ve bir çekimden diğerine geçişi içeren birkaç düzlemde işlev gören bir hareketliliktir. Sinema perdesi üzerine yansıyan bu etkinlik, karakterlerin, kameranın ve izleyicinin bakışlarıyla birlikte bakış açıları çerçevesinde birleşerek anlamlı bir bütün oluşturur (Adiloğlu, 2005).

İspanyol eleştirmen Juan Antonio Ramirez, sinemadaki mekan tasarımının özelliklerini tanımlarken, dekor ve mimari arasındaki kıyaslamaya dikkat çeker: (Ramirez'den aktaran Affron ve Affron, 1995).

1. Minyatürden ya da resimden faydalanan film mekanı kısmidir; sadece çekim yapılacak alan inşa edilir.

2. Mekan tasarımı istenen etkiye göre mimarinin gerektirdiği ölçüyü ve ölçeği değiştirebilir.

3. İstenen etkiye ulaşmak için kullanılan açılar, eğimler kamerada deformasyon olarak görülmediğinden, film mekanlarının çoğu zaman mimari olmayan bir mantığı vardır.

4. Mekanlar , basitleştirmek ya da karmaşıklaştırmak amacıyla abartıya başvururlar.

5. Mekandaki dekorlar, hareketli ve kullanım açısından esnektir; yeniden kullanılabilir.

6. Mekanlar, hızlıca inşa edilip, hızlıca sökülür. Masrafı mimari kadar ya da daha fazlası olsa da değeri sadece fotografiktir.

Anne Souriau, mekanı anlamlandırmamızda dekorun üç işlevi olduğundan bahseder: Dekoratif işlev ,sınırlandırıcı işlev ve sembolik işlevler. Dekoratif olması nedeniyle mekan içinde güzel imajlar yaratırken, sınırlandırıcı olması nedeniyle, filmin nerede, ne zaman geçtiği hakkında bilgi verir. Sembolizmi ise mekan sayesinde söylenemeyen şeyleri ifade eder. (Souriau'dan aktaran Affron ve Affron, 1995: 36).

Mimari, belirli bir ömrü ve tanımlanmış bir işlevi olan sınırlı mekansal bir yapıdır. Tarihin bir parçasıdır. Maddi olmayan film imajı, sürekliliği ve tarihle bağlantısı sebebiyle mimariye film setine olduğundan daha yakın durmaktadır. Mimari mekân, dönemiyle, toplumla, yaşamla ilgili ip uçları taşımaktadır. Film mekânı ise sinemanın anlatım araçlarını kullanarak mimari mekânın bir temsilini sunmaktadır. Stuart C. Aitken ve Leo E. Zonn, anlatı mekânının nötr bir mekândan ziyade coğrafya ve tarih referansları taşıyan "yer" olarak adlandırır(Aitken ve Zonn, 1994). Aitken ve Zonn, film yönetmenlerinin izleyicileri inandırmak için, filmin yerini ve mekânını etkin olarak kullanılabileceklerini sonunda keşfettiklerini ve eylemin gerçekleştiği yer ve mekânıyaratabilmek için anlatı uylaşımlarını genişlettiklerini söyler(Aitken ve Zonn, 1994).

Filmlerde mekanın kullanımı ile ilgili farklı yaklaşımlar vardır. Robert Mallet-Stevens, kullanımına göre iki çeşit mekan olduğundan bahseder;gerçekçi olan mekan ve dışavurumcu olan mekan (Vaillant, 1997). Charles ve Mirella Jona Affron ise daha ayrıntılı bir sınıflandırmaya giderek, film mekanının beş şekilde kullanılabileceğini söyler: (Affron ve Affron, 1995)

1. Gerçekliği yansıtan mekan (*set as denotation*),
2. Vurgulanan mekan (*set as punctuation*),

3. Gösterişli mekan (*set as embellishment*),

4. Yapay mekan (*set as artifice*),

5. Anlatı olarak mekan (*set as narrative*)

Gerçekliği yansıtan mekanda zaman ,durum ve kültürel kodlar kullanılarak uzlaşmaya dayalı bir şekilde dekorun gerçeklik etkisini yaratması amaçlanmaktadır. Mimari mekanın kendi ilk kimliğini ve kültürel kodlarını yansıtır, mekanın mimarisiyle dekor öz olarak birbiriyle örtüşmektedir.İkincisinde, vurgulanan mekan tasarımında, mekan, anlatıyı vurgulayarak izleyicinin dikkatini toplamaktadır. Türsel ve kültürel ayrımlar yeniden tanımlanmaktadır. Üçüncüsünde, vurgulanan mekan tasarımının bir adım daha ötesi söz konusudur. Mekan tasarımının izleyici tarafından anlatısal olarak gerek duyulan bir mekan tasarımı olmadığı anlaşılabilmektedir. Tarihi konuları, savaşları, yarışları, felaketleri konu alan, devasa dekorları ve kalabalık figüran kadrosu ile dikkat çeken *spectacle* filmlerin mekanları buna örnek olarak verilebilir. Dördüncüsünde, mekan tasarımı gerçekte var olmayan ama kendine özgü, çok kimlikli olan mekandır. Mekan anlatının birincil odağı haline gelmektedir. Bilimkurgu filmlerindeki mekanlar gerçekte var olmamalarına rağmen okunaklı ve düşlenen mekanlardır ve bu kategoriye girebilmektedirler. Beşincisinde anlatılan, anlatı olarak mekan, genelde izole edilmiş mekandır. Teatral bir anlatıya dayalı mekanı sahne gibi kullanma söz konusudur (Affron ve Affron, 1995).

William Cameron Menzies'e göre, ilk olarak mekanın olumsuz olarak kullanıldığı durumda izleyicinin dikkati başka tarafa çekilerek rahatsızlık duygusu yaratılacaktır. İkinci durumda, mekan tarafsız olarak kullanıldığında, anlatı etkisine herhangi bir katkısı ya da eksiltici etkisi olmayacaktır. Üçüncü durumda, mekanın etki sağlaması hedeflenerek filmik etkiyi yaratan en önemli faktör haline gelecektir. (Menzies'den aktaran Affron ve Affron, 1995).

Bir mekan öyküsel niteliklerle yüklenerek film mekanına dönüştürülmek istenildiğinde seçilen bakış açısı anlatının niteliğini belirlemektedir. Mekan çevrelenmekle ve biçimini oluşturan elemanlarla mimari oluşum kazanmaktadır. Sinema insan hafızasındaki mekanı inşa eder ve oradaki duygu ve fikirlerin orijinal mimarisini yansıtmaktadır. Film mekanları yaşam içinde var olan mimari mekanlar gibi şekil değiştirmişlerdir. Mimarideki değişimin hayatı şekillendirmesi gibi sinemada mekanı kullanarak öyküsünü kurgulamış, anlatmak istediği düşünceyi

vurgulamış ya da kurgulanan mekan filmin sınırlarını belirlemiş, onun anlatmak istediği olmuştur. Mekan gerçek ve kurgusal olarak izleyenler tarafından farklı farklı şekillerde deneyimlenmektedir. Sinemada her olay mekana ve mekansal ilişkilere göre düzenlenmektedir. Sinema aslında mekansal mimariyi var etmektedir. Karakterler mekana gider, gelir ya da kalır. Mimari formlar karakterleri, toplumu, zamanı filmde sembolize etmektedir. Karakterlerin kullandıkları mekanlar, kimlikleri ve sosyal statüleri hakkında bilgi vermektedirler. Mimarlıkta mekan, zaman yaratmada etkilidir. Tasarlanan zaman değil mekandır. Zamandaki değişiklik mekanı tanımlar. Mekan, zaman içerisinde bir andan başka bir ana gitmek olarak betimlenir (Kaçmaz, 1996).

Sinema gerekli olan mekanı basitçe iki yolla oluşturmaktadır; var olan mevcut mekanı kullanması veya kurgusal mekanı oluşturması. Sinemada gerekli mekanın oluşturulmasında ilk olarak akla gelen ve daha ilk filmlerden bu güne kadar pek çok filmde kullanılan teknik, mevcut mekanların kullanımı olmuştur. Filmin inandırıcılığını etkileyen etmenler arasında mekanın gerçek yaşamdan alınmasıdır

Mimarlık , mimari özellikler üzerine özel bir vurgu olmadan olayların yer aldığı fon olmanın yanında, filmin öyküsüne ilham veren bir güç olmasıyla farklı koşullarda sinema içerisinde yer almıştır (Agrest, 1993). Gerçek veya kurgusal olsun, film mekanları, perdede görsel bir öğe olarak geniş yer tutar. Mimari mekan, sinemada kullanımına göre arkada, oyuncuların hareketlerine bir zemin görevi görebileceği gibi, ön plana çıkıp anlatıyı sürükleyip yön verebilir ya da sembolik olarak anlatıyı zenginleştirebilmektedirler. Gül Kaçmaz, yayınlanmamış yüksek lisans tezinde mimari mekanın temsillerinden biri olarak gördüğü filmlerde kullanılan mekanları, kullanım şekillerine göre ön plan mekan ve arka plan mekan olarak ikiye ayırmıştır (Kaçmaz, 1996). Ön planı ise kendi içinde William Cameron *biçim olarak mekan* ve *sembol olarak mekan* olmak üzere iki grupta toplar (Menzies'den aktaran Affron ve Affron, 1995). Mekanın arka planda olduğu durumlarda, öyküden kalan boşlukları mekan doldurmaktadır.

Sinemada mimari mekanın biçim haline gelmesi mekanın boşlukları dolduran bir arka fon olma halinden çıkıp filmin amacı haline dönüşmesidir. Böylece mimari mekan anlatı üzerinden anlam kazanan bir olguya dönüşmektedir.Mekanın sembol olarak sunumunda ise ön plandaki mimari mekan kendi kimliğini ve kimliğinin ayrıntılarını ileten anlatıyı görselleştiren bir araçtır.

Barbara Bowman'a göre sinemadaki mimari mekan ya alışılmış(*habitual space*) bir şekilde ya da öne çıkan bir biçimde(*acute space*) kullanıldığını söyler. Mimari mekandaki hareket film mekanınn kompozisyonunda ortaya çıkar (Bowman, 1992).Alışılmış mekan (*Habitual space*), hareketin, karakterlerin öne çıktığı durumlarda bunlara bir zemin, arka fon oluşturan mekandır. Öne çıkarılarak kullanılan mekan (*Acute space*) ise figür etkinliğini barındıran, tanımlanmış mekanın ön planda olmasıdır (Adiloğlu, 2005).

Sinema sanatındaki belli başlı sinema akımları Dışavurumcu Alman Sineması, Şairane Gerçekçilik, Yeni Gerçekçilik, Yeni Dalga, Özgür Sinema, Deneysel Sinema olarak ayrılabilir. Tüm bu akımlar da döneminin kültürel ve teknolojik gelişmelerinden etkilenerek öykülerini oluşturmuşlardır. Anlatı içinde mekan da tüm bu gelişmelere paralel olarak film içinde kurgulanmıştır. Mekanın ham malzemesini kullanan kuramlar esasen gerçekçidir. Gerçek mekanı düzenleme ya da yönlendirme konusunda yönetmenin zihin gücünü kullanan kuramlar dışavurumcudur. 1920'li yıllarda Alman ve Sovyet Sineması'nda geliştirilen yenilikler ile sinemanın, mekan üzerindeki anlatımının ve mekanı yönlendirici gücü keşfedilerek güçlü sanatsal hareketlerin ortaya çıkmasına fırsat tanınmıştır.

Alman sinemacılar dekor, kostüm, aydınlatmanın önemini kameranın kayıt etmekten öte yaratıcı bir sanatsal araç olduğunu anlamışlar ve mekanı anlatının hizmetine sunmuşlardır .Öznel içsel bir gerçekliğin yansıtılmasını sunmuşlardır. Aşırı öznellikteki şiddetli duygulara yer vererek mekan üzerindeki anlatım sınırını değiştiren Alman Sineması'nda, özellikle 1919-23 yılları arasında "stilize", "bozulmuş" ve çarpıtılmış" bir dünya kuran dekorlar, "alışılmamış kamera açıları" ve sert kontrastlar yaratan, "derin gölgeler oluşturan yapay aydınlatma" ve "stilize oyunculuk" (Abisel, 1989) ile *dışavurumcu* etkiler sağlanan filmler yapılmıştır. Gerçekçilik yerine ışık, dekor, mekan düzenlemesi gibi sinematografik öğelerle fantastik mekanların yaratılması sağlanmıştır.

Sinemada ekspresyonizm mekana uygulanmış olan dışavurumculuğa dayalıdır, genelde anlatım kaygısının biçim kaygısından ağır bastığı sanatsal akım anlamına gelen terimdir. Biçimsiz yollar, evler, aydınlık-karanlık lekeler, kesik çizgilerle yapılan dekor sürekli bir kopukluğu göstermektedir. Mekan karakterin ruhsal dengesizliğini imgelerle ifade edecek şekilde tasarlanmıştır. Anlatılmaz olanı anlatmak, görülenin altına inmek, gizli tutkuları, karanlık istekleri vurgulamak adına

mekan deforme olmuştur (Richard, 1991). Işık kullanımı, atmosfer yaratmaya verilen önem, kurguyu basit tutarak hikâyeye odaklanma gibi teknik etkilerin yanı sıra mistik konulara olan ilgi, şehir insanının klasik tiplemesi gibi o dönemde yaratılan kavramlar da günümüz sinemasında görülebilmektedir.Dışavurumcu sinemanın en belirgin özelliklerinden biri, dış çekimlerden kaçınmasıdır. Sanatçılar kafalarındaki atmosferi yaratabilmek için iç mekanları seçmişlerdir. Dekor, kostüm ve ışık önemli öğelerdir. Bu akımın bir çok örneğinde dekor, oyunculuğa üstün gelmiş ve oyunculuk dekora uydurulmak zorunda kalınmıştır. Bu akımın yaşandığı dönem, Alman sinemasının da en kayda değer dönemidir. ”The cabinet of Dr Caligari” filmi ile yüzeysel dekor anlayışı başlamıştır. Bu dekor anlayışı ile derinlik duygusunu sağlanamaz. Bilinçli çarpıtılmış bir perspektif ve birbirini kesen eğri hatlar karamsar, içinden çıkılması olanaksız görülen mekanlar yaratmıştır. Bu dönem dekoratörleri aynalara ve görüntüyü yansıtan diğer malzemelere de düşkündüler. Dışavurumcu sinemanın, doğanın taşıdığı "sahte gerçekliği" kendi algı ve duygu süzgecinden geçirerek teknik olanaklar elverdiğince dekora aktarmıştır. Dekorlar, makyaj ve aydınlatma büyük önem taşımaktadır. Biçim, her zaman içerikten önce gelmektedir. Doğaüstü olayları, kişilik değişimlerini ve ruhsal çatışmaları konu edinmektedir. Doğal mekanlar yerine stüdyoları, çarpıtılmış gerçek dışı dekorları, tüm kuralları alt-üst eden perspektifi ve alışılmamış bir aydınlatma tekniğini tercih edilmektedir. Zaman ve mekandaki kaydırma ve gerçekliğin üst gerçekliğe dönüşümü bir üst gerçekçilik yaratılarak farklı bir anlam dünyası yaratmaktadır. Ama bu dünyanın öznesi yine insandır. Dışavurumcu sinemada mekan bilinç ve bilinçdışını birleştiren köprüdür.

Claudia Dillmann, 1920 yılında çekilen *Golem*’de dışavurumcu film tasarımının ilk kez üç boyutlu şekillerden ve mekanlardan faydalandığını belirtir. Dillmann’a göre filmdeki getto, sosyolojik bakımdan hakim kesimle halk arasındaki çatışmayı sembolize etmektedir. Hans Dieter Schaal, *Genuine* filminde de filmin mimarisinin doğrudan sinema tarihinin ilk kadın vampiri Genuine’nin karakter ve niyetlerini yansıttığını belirtir (Schaal, 2000). Alman dışavurumcu filmleri karakter ve mimari mekanın bütünlüğünü yansıtmaktadır. Bu tarz filmlerdeki her mimari eleman karakterin içsel karmaşasını yansıtma amacındadır. Sinemada gerçekçilik akımlarında her insanın yaşayamayacağı cafcaflı senaryolar, alengirli hikayeler yerine sınıfsal olarak alt katmanda bulunan çoğunluğun pek de enteresan olmayan

gündelik hayat buhranlarını sunulmuştur. Sektör olarak İtalyan sineması realizme yatkınlığıyla dikkat çekmektedir. Yapılan filmler hayatı olduğu gibi yansıtma peşindedir ve neredeyse hiç profesyonel aktör kullanılmadan çekilmiştir. Gerçeklik zaman ve mekanda aynı anda var olmayı zorunlu kılar. Soyut fikirler bir kenara bırakılmış ve duygusallığa vurgu yapılmıştır. Mekan mimarisi toplumun duygusal yapısını yansıtacak şekilde seçilmiştir. Çoğunlukla gerçek mekanlar kullanılmıştır ancak kurgu vasıtasıyla gerçek mekanlara farklı kimlikler yüklenebilmiştir.

Sinemada mimari çoğu filmde yaşamsal bir konumdadır. Filmin içinde mimari duyguları anlatmada kullanılabilmektedir. Hikayeden çok mimari imgeler ön plana çıkar. Mekan ve sembolizm dendiği zaman iç mekanların tıpkı dış alanlarda olduğu gibi tehdit unsuru haline geldiği filmlere rastlarız. Mimari sınırın ihlalinin çoğu filmde şiddet öğesini vurguladığı görülmüştür. Çoğu filmde de iç mekanın sınırlarını tanımlamak ile ilgili sıkıntıları dikkat çekici bir biçimde işlenmektedir. *Rosemary'nin Bebeği* filminde New Yorklular'ın şehri algılayış alışkanlıkları tersyüz edilmiştir. Filmde Rosemary huzuru yalnız başına dışarıda bulmuştur, evi onun için tehlikeli alandır, nitekim filmin mekansal kurgusu iç mekandan kaçışı hissettirecek şekildedir. Aynı mekan farklı filmlerde bambaşka görüntülerle bambaşka anlamlara gelebilmektedir.

Mimari filmde amaç haline gelen eksik kalan karakteri ya da anlatıyı işaret etmektedir. Mimari şimdiyi, ister istemez geçmiş ve geleceğe ilişkin ipuçlarını da taşımaktadır, bazen ezici, çoğu zaman bunaltıcı ve kapalılık uyandırıcıdır. Boğucu iç mekanları, çoğu filmde hapsedilme hissini uyandırmak için kullanılmaktadır. Yasujiro Ozu, iç mekanları kullandığı çekimleri, tren, fabrika bacası gibi modern endüstriyel şehrin imgeleri ile böler. *Tokyo Story* filminde kültürel ve duygusal detayları, mimari ilişkiler ve kontrastlar üzerinden temsil eder. *Tokyo Story* gibi filmlerde amaçlı ve özenli kurulmuş mimari mekan filmin anlatısını çerçevelemektedir. Mimari mekan, sinemada arka plan ya da sembol olarak kullanılabilir. Ya da filmi yapmanın amacı haline gelebilir. Mimari öğeler kurguda sinemada olayların anlamı mimarlık tarafından öne sürülmektedir.

3.4 Sinemada Mekanı Yaratma Araçları

Sinemada mekan tasarımında anlatı belirleyici faktörlerden biridir. Anlatının geçtiği yer mekanı belirlemekte, ne şekilde anlatılacağı ise kurguyu belirlemektedir. Mizansen ise mekanın temsilinin çerçeve içerisine girecek olan kısmını belirlemektedir. Mekanın zamansal ve fiziksel olarak düzenlenmesi kimi durumlarda mekanın kimlik değiştirmesi dönüşmesi kurgu ve mizansen sayesinde olmaktadır. Kurgu ve mizansen mekanı somut olarak düzenleme araçlarıdır. Mekanın söylemek istedikleri verdiği sosyal mesajlar yani mekanın ideolojisi dolayısıyla filmin ideolojisi mekanın soyut olarak düzenleme araçlardır. Somut araçlar ve soyut araçları birbirlerini tamamlayarak mekanın ifade edilişini alt mesajlar haline getirebilmektedirler.

Somut araçlar yani mizansen, kurgu gibi teknik öğeler soyut araçlardan bağımsız düşünülememektedir. Kurgu mizansen tarafından belirlenmiştir, diğer yandan kurgu da mizanseni belirler. Godard'a göre, kurgu mizansenin içsel parçasıdır. Mizansen, yönetmen tarafından gerçeği bozmak için kullanıldığında kurgu kadar yalancı olabilmektedir. Plastik gerçekliği sunmada mizansen kurgudan daha dürüsttür (Monaco, 2005). Sinema mekanı, sinemanın anlatım araçlarını kullanarak mimari mekanın bir temsilini sunmaktadır. Ancak sinemada mekan kurguya bir fon olmasının ötesinde, anlatı için belirleyici, olaylara vurgu yapan, zaman bütünlüğünü sağlayan ya da bilerek bozan bir bileşen vazifesini görmektedir. Filmin ideolojisi film içindeki mekanın temsilinde biçimsel bir rol oynar. Sinema mekanda önce öykü anlatmaya başlamış daha sonra ise mekanı ifade etme sanatına dönüşmüştür. Çünkü çoğu filmde mimari mekan filmin öyküsünün temsili haline gelmiştir.

Sosyal bilimlerde mekan, Lefebvre'in de belirttiği gibi toplumsal bir ürün olarak kabul edilmektedir. Toplumsal ilişkilerden ayrıştırılarak anlaşılamayacak olan mekan, dönemle, toplumla kültürle ilgili yansımaları taşımaktadır (Lefebvre'den aktaran Mutman, 1994). Sinemada mekanlar, gerçek dünyanın birer sunumu olabileceği gibi yeniden kurgulanmış gerçeğe çarpıtan mekanlar da olabilmektedirler. Her iki durumda da çekildikleri dönemi, filmin ideolojisine göre filmi çeken kişilerin kaygı ve endişelerini yansıtmaktadırlar.Önceleri gerçekliğe zemin olarak perdede görünen mekan, teknolojinin, sinematik tekniklerin, anlatı dilinin gelişmesi ile beraber dönüşüme uğramıştır.

Sinemanın ilk yıllarında sinema, henüz kendi anlatım olanaklarının farkında değilken, tiyatro, resim, sahne sanatları gibi başka sanatlardan ödünç alınma teknikler ile gerçeği yansıtmaya ya da öykü anlatmaya çalışmaktadır. Bonitzer, sinema mekanın, dramatik açıdan mekan içinde olup bitenlerden daha fazla önem taşıdığını belirtir (Bonitzer, 2006). Aslında filmi dramlaştıran mekandır Kurulan yapıya göre çerçeve dışında kalan mekan da çerçeve içinde görünen kadar önem taşıyabilmektedir.

Bordwell, çerçeve dışı alanı kendi içinde ikiye ayırır: Diegetic ve nondiegetic zon. İşitsel olarak algılanan mekan da *diegetic* olandır. Eğer seyircinin çerçevenin dışında da bir mekan olduğunu hissetmesi isteniyorsa, karakterler, çerçeveye girip çıkarlar veya bakışlarını çerçeve dışına odaklarlar ise biçim açıktır. *Açık biçim* ile izleyiciye gösterilmeyen mekan, gerilim yaratmakta ya da merak uyandırmaktadır. Mekanın boyutlarını anlamada ya da görünmeyen mekanı algılatmada işitsel öğeler kullanılabilmektedir. *Nondiegetic* çerçeve dışı alan, kurgusal dünya ile ilgisi bulunmayan mekandır (Bordwell, 1985). Diegetic çerçeve dışı alan ise bunun tersine kurgusal dünyanın bir parçasıdır. Susan Hayward, klasik anlatı sinemasında gerçeklik etkisine ulaşmak için mekân ve zamanın tutarlı bir şekilde temsil edildiğini söyler (Hayward, 1996). Çekim içerisinde parçalara bölünen mekânın (nesne ve karakterlerin ölçek ve hacimlerinin) anlam yarattığından bahseder. Ana akım klasik sinemanın geleneksel anlatının kronolojik, dolayısıyla mekânda devamlılık gösteren yapıda olduğunu, sanat sinemasının ise mekânsal devamlılığı ve sürekliliği kırdığını belirtir (Hayward, 1996).

Mekan kamera tarafından hareketle algılanmaktadır. Hareketin tanımlanması zamanı, zamanın düzenlenmesi kurguyu gerektirmektedir. Zamanın akışını değiştirmek, bir olayın anlatımında geçen süreyi daraltmak ya da esnetmek kurgu ile mümkündür. Sinemada mimari mekan parçalara ayrılarak farklı şekillerde kurgulanabilmektedir. Mimari mekan kendi başına anlam taşırken, aynı zamanda film içindeki diğer mekanlarla da bağımlıdır. Film içinde mekanların birbirini izleyişleri, kronolojik değil, zamandan bağımsız ele alınabilmektedir. Gerçek mekan parçalarından kurgu ile kurgusal bir mekan yaratması, sinemadaki mekanın gerçek mekandan ne kadar bağımsız olabileceğini göstermesi bakımından önemli olmaktadır. Film mekanı da kurgu ile yeniden yapılandırılmaktadır. Filmdeki karakterler ve onların hareketleri bulunacakları mekanları belirlediğinden, kurgu mekan üzerinde etkili olmaktadır.

4. MEKANDA ALGI VE İMGE KULLANIMI

4.1 Mimari Mekanda Algı

Mekanlar, uzun ya da kısa bir zaman diliminde, kendiliğinden ya da dışarıdan bir etkiyle hissedilir bir dönüşüm yaşadıklarında, algılanan görüntüleri de değişebilmektedirler Dönüşümü sürecinde görüntüsüne yansıyan değişimler de, sembolik anlamlar içermektedir. Karl Marx'a göre sembolik anlamlar "hakimiyet kurma adına yaratılan siyasi bir manevradır". Bir sembol olarak temsil gerçek bir nesneye, duruma, eyleme ya da bunların yan ürünlerine gönderme yapmalıdır. Daha doğrusu temsilin konu edindiği bir modelinin olması gerekmektedir. İkinci olarak, akılda canlandırma eylemi olarak temsil bazı kabul görmüş uylaşımlar ve anlayışlar aracılığıyla ilgili olduğu gerçekliğe mal edilmelidir (Davies, 1998).

Mekan algısı ele alınırken her ne kadar ilk başta görme duyusu kaynaklı algıya ağırlık verilse ve diğer duyumsama şekilleri ihmal edilse de algılama aslında tüm duyulardan farklı oranlarda etkilenmektedir. Algılamanın çeşitli duyuların birleşiminden oluştuğu ve mekan algısının da tüm duyuların etkisi altında oluştuğu göz önünde bulundurmak gerekmektedir. Mekanın algılanabilmesi fiziksel, çevresel, psikolojik şartlara bağlı olduğu kadar kişinin o zamana kadar elde ettiği bilgi birikimi ile de ilgilidir. Mekanın fiziksel özellikleri somut olarak ifade edilebilmektedir. Mekanı oluşturan geometrik form veya formlar somut olarak incelenebilmektedir. Bu yüzden mekanın formu, mekanın ışıkla ve kullanıcı hareketleri ile bağlantılı olarak biçimlenişi tespit edilebilmektedir. Mekan kişi tarafından öncelikle duyumsal olarak algılanmaktadır. Daha sonra kişinin mekan içerisinde geçirdiği süreye ve mekandaki deneyimlerine bağlı olarak zihinsel olarak algılanmaktadır. Mimari mekan, gözlemcinin algılayabileceği biçimde sınırlandırılmış uzay parçasıdır. Gözlemcinin mekanı tanımlayabilmesi için de bu mekanın gözlemci tarafından algılanabilir sınırlarının bulunması kaçınılmazdır. Ancak insan beyni tarafından kolaylıkla algılanabilen bu sınırlar her zaman net ve kesin olmayabilir. Bu sınırlar mekanı tam kapalı bir hacim olarak kapatmasa da çoğu zaman mekanı tam olarak tanımlamaya

yetebilmektedir. İnsan yaşamı içinde bazı mekanlar, diğerlerine oranla daha fazla yer eder ve anlamlı hale gelirler. Mekanın kişi üzerindeki etkisi, mekan içindeki deneyimi, deneyim sırasında zihninde oluşan hatırası bir mekanın canlılığını ve devamlılığını sağlaması açısından çok önemlidir. "Bir mekanın fiziksel olarak ifade edilmesinin dışında insan ile mekan arasında oluşan ilişkiden de söz edilebilir." (Aksoy, 2004)

4.2 Mimari Mekanda İmge Kullanımı

İmge, sosyal bilimlerin de fen bilimlerinin de uğraştığı çok yönlü bir kavramdır. Araştırma alanları için kimi zaman yöntemlerinin gerektirdiği bir araç, kimi zaman araştırmanın önemli bir kavramı, kimi zaman da araştırmanın ta kendisidir. İnsanın bir yer ya da yerleri kendisine mekan edinme ihtiyacı doğduğundan beri var olan mimarlık düşüncesinden belki daha da önce, insanın gördükleri ve algıladıkları sonucu zihinde oluşan etkileşimlerdir.

Terminolojide zamanla 'imge' adını alan bu zihinsel durum insanın fiziksel ve manevi dünyasında kimi zaman görünen kimi zaman da görünmeyen çok büyük bir yere sahiptir. Mimarlık disiplininin temel konusu olan mekanın, insanlar tarafından deneyimlenmesi sonucu zihinlerde oluşan yansımalarına 'mekansal imge' denmektedir. Daha üst bir başlık olarak 'zihinsel imge', insan zihninde algılanan ya da hayal edilen her türlü durumla ilgili oluşan zihin resimleridir.

Mekansal imge dediğimizde ise, mevcut bir mekanın deneyimi şarttır, insan bilincinden bağımsız olarak var olan nesnel gerçeklerin zihnimize yansımasıdır. İmge; aslında sadece zihinde var olan, kişiye özgü gerçekliği ortaya koyan, var olan dünya ile görülen dünya arasındaki bağlamsal kurgudur. Mekansal imgeler, sınırlanan bir mekanın işlevsel, simgesel, fiziksel veya biçimsel olarak genel kompozisyondan ayrımsanan güçlü öğelerdir. Mekansal imge oluşumu ve değişimi algılamayı oluşturan fiziksel ve zihinsel tüm duyum ve duygulanımlarımızdan etkilenmektedir. Görsel olan her şey benliğimizde imgeler yaratmaktadır ve o imgelerde beynimizde o imgeye ait belirli kimlikler oluşturmaktadır. İnsan zihnindeki hayali imgeler, üretilen imgelere yön vermekte, üretilmiş imgeler de zihinde yenilerini oluşturmaktadır. Mekansal imgenin niteliği, çevre veya mekanın niteliğini yansıtacaktır. Nitelikli bir imge, nitelikli bir çevre veya mekanı temsil eder.

Mekanların anlamlarının ve imgelerinin değişmesi ya da değişime direnmeleri aslında mekanların yaşam hikayeleridir. Mekansal imge, mekansal deneyim sonucu zihinde oluşur ve oluşumundan sonra da zihinsel bir sürecin parçasıdır. Kişi, zihinsel imgesine sahip olduğu bir mekanla ilişkisini, farklı biçimlerde sürdürmeye devam eder. Bu süreçte, mekanı hem tekrar tekrar deneyimleme olanağı bulabilir, hem de mekanın görsel temsillerini görebilir. Bütün bu algılama biçimlerinin mekansal imgenin geçirdiği süreç üzerinde etkisi vardır.

4.3 Sinemada Mekanda İmge Kullanım

Sinemanın bir sanat dalı olarak doğuşu, insanın mekan ve gerçeklik algısının klasik yapısının sarsılması ve giderek yıkılması sürecine zemin hazırlayan önemli gelişmelerden biridir. Sinema ve mekandaki algı ,mimarlık ve sinemanın önemli ortak noktaları arasındadır. Helmut Weihsmann'a göre mimari biçim,filmin biçimiyle benzerlikler göstermektedir (Gönen, 2001). Sinema mimarlık ve mekanın bağlamından faydalanmaktadır. Mekanın sessiz dili sadece gösterilenin değil getirdiği çağrışımların ve yarattığı sezgilerin hepsinden sorumludur. Mekan yaşayan deneyimlenebilen bir olgudur. Pallasmaa mekanın ve yerin deneysel imajlarının hemen hemen her filmde bulunduğunu ve en güçlü sinematik mimarinin, genellikle binaların ve istisnai mimari değerlerin mekanlarının özel anlatımlarında değil normal olayların sunumlarında gizlendiğini söylemektedir. Pallasmaa mimarlık ve sinema arasındaki mekana dayalı birlikteliği söyle ifade etmektedir:

" Hem mimarlık hem de sinema yaşanan mekanı açıklar. Her iki sanat dalı da, hayatın ayrıntılı görüntülerini aratır ve arabuluculuk eder. Aynı yolla yapılar ve şehirler, kültür ve yaşam seklini ve belirli yasam biçimini yaratır ve muhafaza eder. Sinema, yapıldığı zamanın 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, yabancılaşmanın, refahın, aşırı mutluluğun mimarisi olduğunu belirtmektedir. Mekanı ve mimari imgeyi belirli duyguların amplifikatörleri olarak yorumlamaktadır (Pallasmaa, 2001)."

Filmin iletisini izleyiciye eksiksiz verebilmenin en etkili yolu mekandır. Sinema görsel bir iletişim aracı olduğu için anlam üretirken sözcüklerden fazla mekanın değişken algısal anlamlarından faydalanmaktadır. Bir sinema filminde mekan

görüntülerinin peş peşe geliş biçimleri, devamlılığı ve kopukluğu da ayrıca birçok anlam türetmektedir. Mekanı oluşturan her mimari eleman güçlü ve aktif anlam üreticisi konumundadır. Ancak filmler mekanların söyledikleri ile birlikte, işaret ettikleri, açıkladıkları ve sakladıkları ile de hareket ve dinamizm kazanmaktadırlar. Mekanın kendi anlamları kadar simgesel anlamları da örtülü mesajlar olarak izleyiciye iletilebilmektedir. Somut ve soyut iletiler en derin düzeyde uzamlar aracılığıyla aktarılır öyle ki izleyici bulunduğu mekandan kopabilmektedir. Duygu ve düşüncelerin yansıtılması mekan düzenlemesi aracılığıyla sağlanabilmektedir .

Sinema sanatı sayesinde çirkin ve kötü görülen bir mekan zihinde estetize edilerek güzel görüntülere dönüşebilmektedir. Bu dönüşüme mekandaki durağanlığın dinamik hale dönüşmesi de denilebilir. Film mekanları anlatı ile bir bütünlük içerisindeyken aynı zamanda sembolik olarak da mekanın işaret ettiğini izleyiciye iletebilmektedir. Anlatının fonunu oluştururken, bireyin duygularına ışık tutmaktadır. Mimarlıkta olduğu gibi sinemada da kullanılan imgeler mekanda dilin ötesinde bir ifadenin ürünüdür, zaman, ritim, renk, ses gölge, doku, ışık gibi öğelerle mekana canlılık kazandırmaktadır. Mekansal imge oluşumu ve değişimi fiziksel ve zihinsel tüm duygularımızdan etkilenmektedir.

Baudrillard, imge gerçeklik ilişkisinin dört aşamadan geçtiğini söylemektedir. İlk aşamada imge, gerçekliğin bire bir yansımasından ibarettir, ikinci aşamada gerçekliği çarpıtmakta, olduğundan farklı sunmaktadır, üçüncü aşamaya gelindiğinde ise imgenin işlevi görünüm yaratmak, gerçek diye bir şey olmadığının "gerçeğini" gizlemektir (Baudrillard, 1996). Mekanın imgelerle birleşmesiyle mekan sadece görsel bir ifade olmaktan çıkıp vurgu yapan bir dışavurum ifadesi haline gelmektedir. Mekansal imgeler mekanda gerçeklikten görselliğe geçiş yapılan bir köprü görevini üstlenmektedirler. Mekanın duyumsattığı tüm duygu ve düşüncelerin zihinsel mekandaki çevirisidirler. Bellekteki imgelerin perdedeki görüntüleri tamamlaması ile hissedilir kılınan mekanlar imgelerin zihinde algısal boyutta deneyimlettikleri ölçüsünde anlam kazanmaktadırlar.

Mekansal imgeler, mekanın kimliğini belirten bir öğe görevi üstlenirken aynı zamanda da sinematografik olarak mekanın algılanmasını sağlamaktadırlar ya da fiziksel mekandaki algıyı dönüştürüp, değiştirebilmektedirler. Sinema, modern dünyanın hızla iç içe geçen görsel ve işitsel imgelerden oluşan yapısı ve bu yaşamın

kentlere getirdiği dinamizm içinde, modern dünyanın insanlarına yeni bakış açıları ve görünmeyeni gösterebilme gücü sunar (Kale, 2004). Bernard Tschumi'ye göre mimarlık sinema içinde zaman ve mekan boyutlarının ötesinde zihinsel yorumunun önemini vurgulamaktadır Öyle ki filmlerdeki yapılar geleceğin mimarisini şekillendirebilmektedir. Bellekte oluşan tüm imgelerin perdedeki görüntüleri tamamlaması ile hissedilir kılınan mekanlar ve yansıtılan yaşam durumları, imgelerin kişinin zihninde uyandırdıkları doğrultusundaanlam kazanırlar (Tschumi, 2000). Mimarlık ve sinema biçiminin etkileşimini en güçlü şekilde hissettiğimiz an, anların yaşam durumlarına dair imgeleri açığa çıkardıkları zamanlardır. Antonion Tarkovsky, Godard, Truffault, Bergman, Vigo, Fellini,Renair, Bunuel gibi yönetmenler yaşam durumlarını incelikle gözlemleyerek yaptıkları filmlerde, bireyin arayışlarını ve çevre ile ilişkisini açığa çıkarırlar. Sinema mimarlığın iç ve dış mekanlarıyla kullanımını tekrar tekrar yorumlayarak sunan bir sanat dalı haline gelmiştir. Film anlatımındaki olayların geçtiği mekanlar bazen olaylarla etkileşim içinde anlatının bir bileşenine dönüşerek yeniden üretilmiş mekanlar haline gelmişlerdir. Böyle bir durumda mekanın yorumlanması yönetmen ve izleyicinin zihinsel iletişimi ile ilgilidir.

Film izlerken seyirci, gördüğü olayların ve mekanların içinde bedeniyle yer almasa da, film mekanı içindeki deneyim sürecinde tüm duyularını kullanmaktadır. Bir film izlenirken sadece gözlerle değil, tüm diğer duyu organlarıyla birlikte film mekanında geçen olayın içine girilir. Film imgeleri kendilerini bu duyulara açtıkları ölçüde de, seyirciyi film mekanını imgeleri içinde serbest bırakıp, yoruma açık deneyim alanları oluşturmaktadırlar. Belleğimizdeki imgelerin perdedeki görüntüleri tamamlaması ile hissedilir kılınan mekanlar ve yansıtılan yaşam durumları, imgelerin bizim bedenimizde uyandırdıkları doğrultusunda anlam kazanırlar (Kale, 2004).

Sinemada görsel deneyim sırasında duyumsananlara bağlı olarak imgelerde açığa çıkan zihinsel değerler film mekanını görsel niteliklerinin ötesine taşımaktadırlar. Boş alanların vurgusu, alışılmamış açılar, ön ya da yakın planda görünen beden kesitleri; imgenin parçalanması iyi bilinen sinema etkileridir; yakın planın yarattığı deformasyon etkisi modernizm bağlamında uzun süre tartışılmıştır. Dekadraj ise, kamera hareketlerine rağmen, daha az rastlanan bir sinema etkisidir ama bunun böyle olmasının nedeni; boşluk etkilerini ortaya çıkarmaktan çok gidermeyi sağlayan sinematografik hareket algısıdır, kadrajla sürekli etkileşim halindedir (Url- 1).

Film mekanında imge kullanımı izleyiciye kendi montajını oluşturma şansı vermektedir. İzleyici parçaları istediği gibi birleştirebilir ya da filmin vermek istediği gibi algılayabilmektedir. Bu mekandaki dinamizmin belirtisidir. Mekanla ilgili söylenmek istenen görsel verilerle ifade edilenin kombinasyonudur. Sinema aslında gerçeğe benzerlik ve algı üstüne kurulan bir sanattır (Adanır, 2003).

Film mekanı ilk olarak sembolik anlamlar üretirken daha sonrasında mekandaki dinamizm sayesinde bu anlamlara biçim vermektedir. Bu sembolik anlamlar biçimlenirken kendi kendilerini dışa vurmaktadırlar Film mekanları zihinsel anlatının yoğunlaşmış sembolik biçimleri olarak algılanmaktadırlar. Mekanın ima ettiği düş gücüyle imge oluşturmak değil tam tersine var olan imgeyi deforme etmek de olabilir. Amaç ne olursa olsun sinema aracılığıyla mekanın içeriği filmin biçimini belirlemektedir.

Mekansal imgelerin filmlerde kişilerin, olayların ardındakiler maskelerinden arınmış olarak açığa çıkarma gücü aslında mimarlığın sorunlarını da vurgulamaktadır. Mimari mekanlara dair ayrıntıları ve görselliğinin dışındaki yönlerini de görünür kılmaktadırlar. Sinema sanatında her şey bilincin denetiminden geçmektedir. Denetlenemeyen tek şey ise mekanda yan yana gelen görüntülerin izleyicide uyandırdığı histir. Jean Mitry'e göre sinema gösterdikleri açısından en keskin dilyetisi iken, ima ettikleri açısından en belirsizidir. Çünkü her imgenin zihinde oluşturduğu görüntüler başka başka deneyimlerin ürünüdür (Mitry, 1989).

Film izlerken seyirci gördüğü mekanların içinde yer almasa bile, film mekanı içindeki deneyim sürecinde tüm duyularını kullanır. Mimari öğeler kurguda anlamları bağlayıcı güce sahiptir. Zihinde oluşan imgelerin bu öğeleri tamamlaması ile deneyim süreci izleyenin kendi tecrübesi haline gelir. Bu tecrübenin gücü filmin izleyicide açığa çıkarmak istediği duyguların mimari mekanlarla aracı olabilme potansiyeli ile ilgilidir.Film görüntüsü mekan içinde yapılan bir maddeleşmedir. Düş, anı ve düşüncelerin mekansal terimlerle oldukça güçtür. Film düşünceyi mekansal imgeleri düzenleyerek ifade eder (Demir, 1994).

Mekan içinde algıya dayalı kodlar mimari öğelerle ön plana çıkarılırken zihinde oluşturulmak istenen görüntüler mekansal sembollerin algısal kodlarla birleşimiyle oluşturulmaktadır. Mekanların taşıdığı sembolik özellikler mekanın anlatı ile uyumunu ve tamamlayıcılığını sağlamaktadırlar. Çoğu zaman bu uyumun mekanın

kurguda işlevsel olarak kullanıldığı filmlerde belli bir şemayla kullanıldığı görülmektedir . Mimari mekanın sinemadaki yeri hem anlatısal olarak hem de görsel olarak önemlidir. Mekan arka planda harekete fon olurken, anlatının geçtiği yere ve zaman dair bilgiler vermektedir. Film neyi anlatmak istiyorsa, algılatmak isteneni anlatmakta ya ana eleman ya da aracı elemandır.

Mekansal imgelerin olayların ardındakileri açığa çıkarma gücü zihinlerde tasarlanan mekanların anıların, düşlerin, deneyimlerinin tecrübelenmesi ile orantılıdır. Mekansal imge oluşumu ve değişimi algılamayı oluşturan fiziksel ve zihinsel tüm, duygu ve düşüncelerimizden etkilenmektedir. Görsel olan her şey benliğimizde imgeler yaratmaktadır. Aslında standartlaşmış mimarinin duyguları da standartlaştıran yapısı karşısında film içindeki mimari mekanların imgelerin gücüyle öngörülemeyen ve tahmin edilemeyeni gösterme yeteneği bilincimizle zihinsel bir köprü oluşturmaktadırlar.

Film içinde mekanların anlamlarının ve imgelerinin değişmesi ya da değişime direnmesi mekanların yaşam hikayeleridir. Sinema mimarlığın hem fiziksel hem de vurgusal gücünü kullanmaktadır. Film içindeki mekanların mimari oluşum kavramları mimari dinamizmi yorumlamak amacıyla tasarlanmaktadır. Bu tasarım sürecinde fiziksel öğelerin imgelerden oluşan sinema dili ile kombinasyonu gerçekliğin yapısını değiştirmiştir. Zaman, ritim, renk, ses, doku, gölge gibi öğelerle mekana dinamizm katan dilin ötesinde doğrudan veya dolaylı olarak zihnimizde hayat bulan bir ifadenin ürünü haline gelmektedir.

Sinemada kurgusal mekanda tasarım öncelikli iken, gerçek mekanda anlama ve yorumlama esastır. Mimari mekan zihnimizle bütünleştiği an belleğimizde uyanan imgeler aracılığıyla kurulan yaşamsal durumlar, film mekanında da film sırasında izleyicinin zihninde aynı şekilde fiziksel boyuta geçip cisimleşebilmektedir. Film imgeleri bu yönleriyle aslında bizim dünya ile kurduğumuz ilişkinin sınırlarını genişletme gücüne sahiptir. Bellekteki imgeler yeni imgelerle birlikte bir kurgu oluştururken, zihinlerimizde farklı görüntüler ortaya çıkarmaktadır. Sinemada kullanılan imgeler mimari mekanlarla sınırlı değildir. Yapının olmadığı bir sahne bile kendi kurgusu çerçevesinde tanımladığı yaşam durumlarını gösterirken yapının olmadığı mekan anlamını seyircinin algıladıklarında bulur. Filmlerin, mimari ortamları, çevreleriyle, içinde yaşayanlarla, bulundukları zamanla ve olaylarla bir

bütün olarak gösterebilme gücü, filmlerdeki mimari çevreler konusunda sınırsız bir araştırma alanı yaratmaktadır. Mekansal imge, mekanı deneyimleyen insanın zihninde oluşan yansımaların tümüdür. Mekansal imgenin gerçek anlama sahip olabilmesi ve bunu dışarı vurabilmesi için, öncelikle mimari mekanda gerçekliğe imgesel bir anlam transferinin gerçekleştirilmesi ve bu anlamında önceden bilinmesi gerekmektedir. Zihinde başlayan bir süreç olan mimarlık eylemi, takip eden tüm evrelerinde görüntülerle düşünmeyi ve görsel ifade biçimlerini kullanmayı gerektirmektedir. Bilgisayar teknolojileri, geleneksel görüntü işleme olanaklarını artırmakta ve yenilerini sunmaktadır. Bu çalışmada sinemada mekanda kullanılan imgelerin mekanın kurgusuna katkısı ve izleyiciye etkisi dolayısıyla mimari bir öğe olarak mekan tasarımındaki yeri incelenecektir.

5. SİNEMADA MİMARİ MEKANIN DURAĞAN HALDEN DİNAMİK HALE DÖNÜŞÜMÜ

5.1 Mekansal İmge Kullanımı Bağlamında Sinemada Mekanın Durağan Halden Dinamik Hale Dönüşümü

Mekan yaşayan ve deneyimlenebilen bir olgudur. Her mekanın kendini hissettirme gücü farklılık gösterebilmektedir. Bunun nedeni mekanın sahip olduğu dinamizm potansiyelidir. Mekandaki bu canlılık her zaman mekandaki hareket sayesinde olmaz. Çoğu zaman mekanın kendisi bu dinamizm kimliğini üzerinde taşımaktadır. Bu kimlik sinema üzerinden net bir şekilde algılanmaktadır. Sinema yazılan ya da konuşulan dilin yapabildiği gibi mekanları samimi ve gerçeğe yakın bir şekilde tanımlayabilmektedir.

Mekan spesifik bir zamandaki spesifik bir konumdur. Statik olarak mekan fiziksel gerçeklik sınırları içerisindeyken, sinema aracılığıyla tüm fiziksel özelliklerini algısal boyuta geçirip mekana dördüncü bir boyut kazandırarak mekanı dinamik hale getirmektedir. Sinema kullandığı yöntemler ve kodlarla (kamera hareketi, perspektif, ışık, renk, tonlama, açı vb.), mekanın kimliğini değiştirebilir, dönüştürebilir, anlam değişikliğine uğratabilir ya da sadece kendini ifade edebilmektedir. Aslında bu kullanım filmin dilini oluşturmaktadır.

Mekan sadece fiziksel dünyanın bir parçası değil, zihinselliğin, içselliğin de bir parçasıdır, zihinden doğan mekan hissettiren, deneyimlenen, düşünsel içsel bir mekanizmanın ürünüdür. Mekan hiçbir açıklamaya gerek duymaksızın seyircinin görsel ve zihinsel algısına doğrudan hitap ederek anlatılmak isteneni yansıtabilmektedir. Fiziksel dünya ile düşsel, zihinsel dünya arasındaki geçişleri konu alan filmlerde geçiş görevini gören öğenin mekan olduğu görülmektedir. Mimari açıdan ele alındığında sonsuz yaşam fikri bile renkli birer tablo oluşturmanın dışında, algılarımızda imgesel kodlarla yaşam bulmuş mimari öğelerle ifade edilen mekansız var olamayan zihinsel mekanlardır. Yaratılan mekan ile zihinde yaratılan mekan arasındaki deneysel duygu ve anlam değişimi, çoğu zaman

mekanların olaylarla etkileşim içine girmesiyle mekanın anlatım dili haline gelmektedir. Mekanın durağan halden dinamik hale dönüşümünü sinema sayesinde deneyimleriz, algılarız, bu dönüşüm çoğu zaman sadece hareket ile değil imgelerin mekandaki vurgularıyla da gerçekleşmektedir. Hareket mekandaki zaman olgusunun çevirisidir. İmgeler ise mekandaki dilin ve anlam değişimlerinin çevirisidirler.

Film mekanları mimarlık için mimari öğeleri vurgularken, mimari mekanı görüntüyü aktaran öğe olarak kullanan sinemacılar için görsel mekan dinamikleri çok önemlidir. Mekan-zaman kurgusu ve etkileşimi mimarlık ve sinema disiplinlerini birleştiren yapı taşları olarak her iki disiplinin birbirine olan ilgisinin belirgin özelliğini oluşturmaktadır. Kurguda anlatılmak istenen mekanla kendine görsel bir dil yaratmaktadır. Sinema gerçeklikleri var eder ve arzulanan gerçeğin yokluğuyla aslında kendi gerçekliğini ortaya koymaktadır. Mimarlık yaşam biçimleri ve tercihlerin göre insanların ihtiyaç ve beklentileri doğrultusunda mekan tasarlamayı amaçlamaktadır. Sinema filmlerinin görsel gücü ise, kullanılan mimari imgelerin ve öğelerin mekana dair ayrıntıları görünür kılabilmeleri açısından önemlidir.

Gösterge bilimciler tıpkı yazılı dil gibi sinemada mimari mekanın bir dil olarak araştırılmasını haklılaştırmışlardır. Ancak sinema mimari mekanı çeviren bir dil değildir. Sinema mimari mekanı yorumlayabildiği için gösterge bilimciler tarafından bir dil olarak görülmüştür. Filmdeki mimari mekanlarında yazılı dil gibi "temelanlamsal anlamı" vardır, bu karşımızda olan-orada olan ve anlamak için çaba sarfetmediğimiz diğer anlamlardır. Mekanı bu şekilde algılamak basit görülebilir ancak değersiz değildir. Tarihsel süreç içinde farklı dönemlere ait filmlere bakıldığında, sinemanın toplum ile olan etkileşimi gözlemlenebilmektedir. Sinemanın kullandığı, ürettiği ya da yorumladığı gerçek veya sanal mekanların kişiyle ilişkisi düşünüldüğünde toplumların ihtiyaçları doğrultusunda mekan tasarlamam disiplini olan mimarlıkla olan etkileşimi çok güçlüdür.

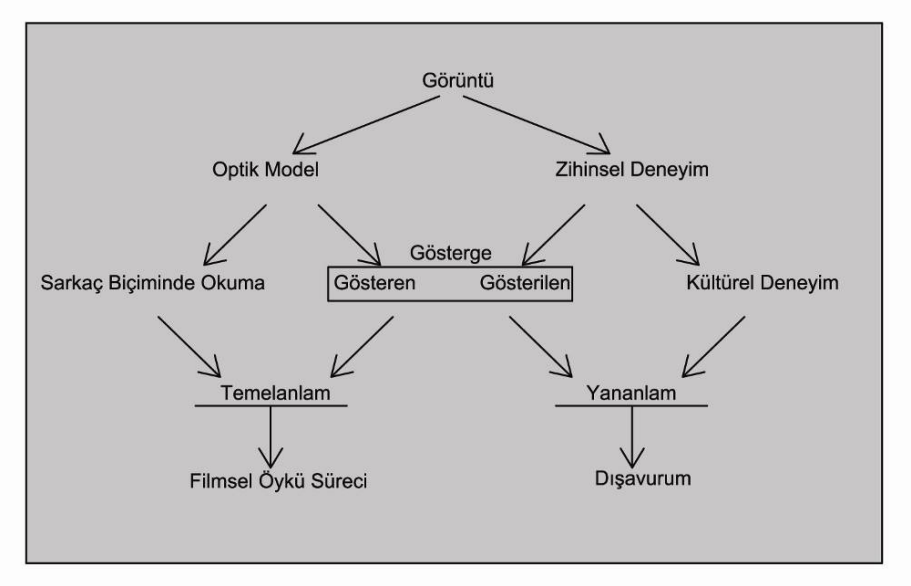
Sinemada mekan mekansal imgenin zaman imgesiyle desteklenmesiyle dinamik hale gelmektedir. Film öyküsünü de sahip olduğu dinamizm üzerinden anlatmaya çalışmaktadır. Kimi zaman gerçeğin temsili, kimi zaman da gerçek olmayanın üretildiği sanal bir ortamdır. Gerçek olabilecek mekanları kendine ait iç dünyasında yeniden yorumlayarak, üreterek oluşturmaktadır. Gerçek yaşam içinde fiziksel mekan somuttur ve kolay denetlenemez. Mekan istenen etkiye bağlı olarak görsel bir

öğe olmaya başlar. Mekanların kendilerine ait simgesel çağrışımları vardır. Dinamik mekanlar öyküseldir ve bize bir hikaye anlatırlar. Zihinsel kurgu imajlara yansımaktadır. Sinema sayesinde tüm bu yansımalar net bir şekilde algılanmaktadır. Film mekanları mimari mekan temsilidir. Temsil edilen mimarlıkla ilgilidir ama mimarlık değildir. Mimarinin yorumudur. Her mekanın kendini hissettirme gücü farklılık gösterebilir. Bunun nedeni mekanın sahip olduğu dinamizm etkisidir. Mekandaki bu canlılık her zaman mekandaki hareket sayesinde olmaz. Çoğu zaman mekanın kendisi bu dinamizm kimliğini üzerinde taşımaktadır.

Filmlerde, yaşanılan gerçek mekanların kullanıldığı durumlarda bile, kurgulamayla, aynı mekana farklı yorumlamalar getirilebilmektedir. Bu şekilde mekana ait algı sürekli olarak değişebilmektedir, mekanda fiziksel bir hareket olmaksızın sürekli bir dinamizm hissedilmektedir. Sinemada fiziksel mekan; çerçevelendiği biçimlerde ve kurgu etkinliğinde değerlendirilmektedir. Bir mekanın birebir kopyası yapılsa bile gerçeğin kendisi değildir. Sinema mekanları kullanırken aslında onları yeniden yorumlamakta, imgeler yaratarak mimari ile ilişkilendirmektedir. Sinema yazılan ya da konuşulan dilin yapabildiği gibi mekanları bize samimi ve gerçeğe yakın bir şekilde tanımlayabilmektedir.

Mekanın sahip olduğu *temelanlamlar* mimarinin dönüştürücü gücü ve sinematik kurgu ile birleşerek *yan anlamlarla* yüklenmektedir. Tüm bu yan anlamlarla sinema yeni bir dil konuşmaktadır. James Monaco sinema görüntüsünün zihinde dönüştüğü anlamları değerlendirirken görüntünün hem optik hem de zihinsel bir olgu olarak deneyimlendiğinden bahsetmektedir. Ona göre optik model sarkaç biçiminde okunmaktadır. Zihinsel deneyim, kültürel belirleyenlerin toplamının ürünüdür ve onun tarafından biçimlendirilmektedir. Gösteren zihinselden çok optiktir, gösterilen ise optikten çok zihinseldir.

Mekansal okumanın üç düzeyi *sarkaç, göstergebilimsel* ve *kültürel* ya temelanlam düzeyinde ya da yananlam düzeyinde, anlam üretmek için farklı yönlerden bir araya gelmektedirler. Mekansal okumayı sağlayan araçlar mekanın nasıl algılanabileceğine dair fikir de verebilmektedir (Monaco, 2005).



Şekil 5. 1 : Görüntüyü okumak (Monaco,2005).

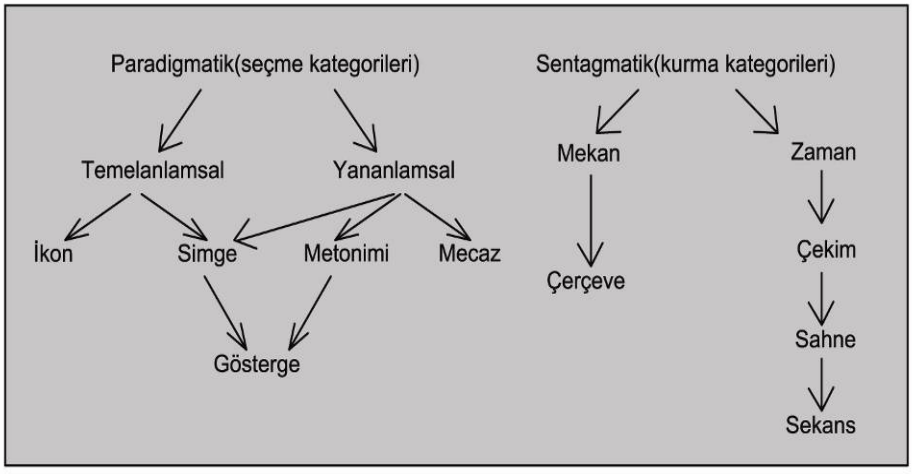
Sinema görüntüsü içinde aynı ilişki ağı geçerlidir. Mekanı sadece fiziksel bir öğe olarak kullanan filmlerde mekan sadece filmsel öykü sürecinin içindeki arka plandır. Ancak mekanı zihinsel bir deneyim alanı olarak kullanan filmlerde mekan kültürel deneyimlerin tümüyle bütünleşerek ima edilen yan anlamlara sahip dinamik bir olgu haline gelmektedir. Fiziksel alanın illüzyon oluşu mekanda kullanılan imgelerin algılanışı ile sürekli değişime uğramaktadır. Formdan forma girmekte, yüklendiği işlev her an değişmektedir. Mekandaki deneyimler kullanıcın zihninde mekanı detaylara bölmektedirler. Filmlerde mekan sadece olayların yaşandığı yer değil, kontrast yaratarak algıları dönüştüren araçtır. Bilinçaltının mekansal örüntüyle görselleşmesi mekandaki dinamizm sayesinde canlılık kazanmaktadır. Film mekanlarında temel anlam ve yan anlamların farklı modellerini nasıl daha fazla ayırt edebileceğimizi göstergelerin üçlü yapı arz ettiğini öne süren Peter Wollen şu şekilde ayırmıştır (Wollen,2004):

- İkon(Icon): Mekanda benzerlik ilişkisi ile temel anlam ile ilişki kuran ve bu yönüyle mekanı temsil eder.
- Gösterge(Index): Mekanın temel anlamını ve yan anlamını aralarındaki varlıksal bağ nedeniyle temsil eder.
- Simge(Symbol): Temel anlam ve yan anlamı doğrudan ve belirterek ilişki kurmadan kültürel ve sosyal bağlar sonucu temsil eder.

Filmlerde kullanılan imgeler mekanı ifade eden kimlikler yaratabilmektedir. Bu tarz mekanlar içeriğini algımıza direk ulaştırmaktadır. Mekan durağandır, zaten ifade ettiği kimliği üzerinde taşır, kullanılan imgeler mekanı sadece pekiştirmiştir. Bazı kullanımlarda da mekanın görünenden ve ilk algılanandan daha başka kimlikleri olduğunu vurgulayan mekansal imgeler bulunmaktadır. Bunlar çoğunlukla mekanın mimari öğesi olarak kullanılmaktadır. Mekanların kimliklerinin zihinde uyanan ilk anlamlarının dışında bu öğelerle başka anlamlara dönüştüğünü algılanmaktadır.

Mekanın zihinde oluşturduğu bu görüntü ve algı, kamera hareketine veya sinematik araçlara gerek kalmadan mimari öğeler yardımı ile kendi kimliğinin dışına çıkmasıyla oluşmaktadır. Mekan canlı hale gelmekte, fiziksel öğelerle yapılanmış herhangi bir mekandan, içeriği güçlü anlamlar barındıran dinamik bir mekana dönüşmektedir.

James Monaco'ya göre görüntü paradigmatik ve sentagmatik kategorilere göre algılanır. Paradigmatik kategoriler temelanlamsal ya da yananlamsaldır. Her bir farklılık gösteren ve gösterilen tarafından karakterize edilir. İkonik görüntüde, gösteren gösterilen ile özdeştir. Simgelerde gösteren gösterilenin eşitidir ancak özdeşi değildir. Çoğu zaman mekanın temel anlamı ile doğrudan bağ kurmadan, dolaylı olarak ama yine de sinemada kullanılan yerine göre temel anlammış gibi algılanır (Monaco, 2005). Paradigmatik ve Sentagmatik mekanların film içinde dönüştüğü biçimler şekildeki gibidir:



Şekil 5. 2 : Görüntüyü anlamak (Monaco,2005).

Sinema ile mimarinin kesiştiği nokta fiziksel öğelerden öte zihinde uyandırdığı etkidir. Sinema mimarinin ifade etme veya ima etme aracıdır. Sinema mekanı içinde; ikonlar işaret edileni ifade etmekte ve bunu benzerlik yoluyla yapmaktadırlar. Semboller ise mekandaki algıyla direk ya da dolaylı ilişki kurabilmektedirler. Direk ilişki kurulan durumlarda mekan durağan haldedir. Kullanılan semboller veya imajlar mekanın içeriği ile ilişki kurdukları ve gösterge gibi varlıksal bir bağ kurdukları anda mekan dinamizm kazanmakta ve durağan mekanlar zihinsel ve fiziksel mekanın kombinasyonu olan dinamik mekanlara dönüşmektedirler. Mekanın ifade edilişi ve ima edildiği anlamları arasındaki ilişki izleyende akıcı bir hareket hissi uyandırmaktadır. Bu hareketin nedeni yaratılan mekan ile zihinde yaratılan mekan arasındaki deneysel duygu ve anlam değişimidir.

Sinemada mekanlar sade estetik açıdan değil, birer oyuncu gibi üstlendikleri rollerle filme ruh vermektedirler. Sinema, modern dünyanın hızla iç içe geçen görsel ve işitsel imgelerden oluşan yapısı ve bu yaşamın mekana getirdiği dinamizm içinde, modern dünyanın insanlarına yeni bakış açıları ve görünmeyeni gösterebilme gücü sunar (Kale, 2004). Mekanların kimlikleri yaşananlarla değişmektedir. Filmlerdeki ışık renk kurgusu, mekanların kimliğini izleyiciye aktarmada büyük rol oynamaktadır.

Mekanı okumak dendiği zaman görüneni okumak veya kişisel deneyimlerle mekanı yorumlamak olarak ayrılabilir. Görüneni okumak ifade edileni görmektir. Mekanın mesajı açıktır. Sinemadaki kullanımında mekan ya sadece fon olarak kullanılmıştır ya da senaryo gereği mimari olarak kendini pekiştirmiştir. Ancak mekandaki bazı işaretler, mekanın içeriği, ve kendi kişisel ve kültürel deneyimlerimizle birleştiğinde mekan sahip olduğu tüm fiziksel özelliklerin dışında algımızda oluşan başka bir kavrama dönüşebilmektedir.

Filmde olayın sunumu tümüyle mekanın, yerin ve zamanın mimarisinden ayrılmaz durumdadır. Bir filmde, hikayenin geçtiği mekanlar, yönetmenin o hikaye içerisinde hikayesini nasıl şekillendirdiği, açıları nasıl kullandığı, mekanın nasıl bir anlatım dili haline geldiği, ne gibi duygular, düşünceler ya da formlarla ifade edilmeye çalışıldığı önemlidir. Çünkü mekan, anlatının aktarımında önemli bir araca dönüşerek, filmin yapısını etkileyen unsurlardan biri haline gelmektedir. Sinema senaryo ve kurgu yardımı ile algımızda kavram seçenekleri oluşturmaktadır. Bir örnek verirsek bir Çin

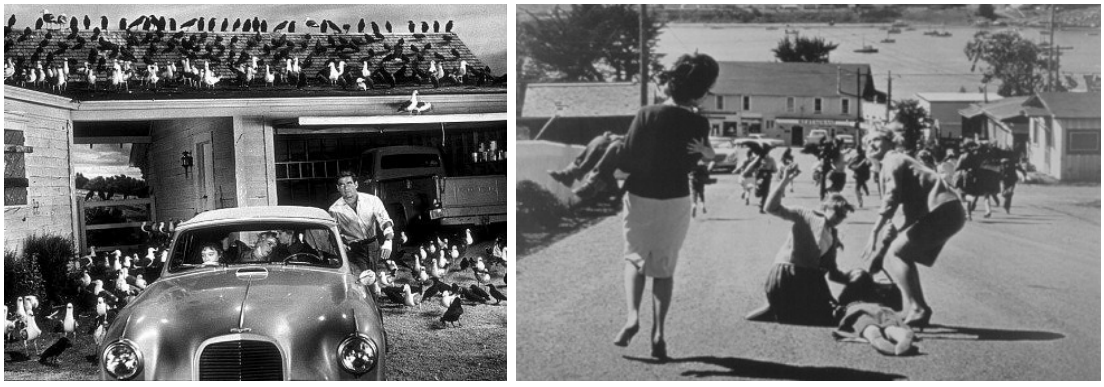
lokantasında görülen kavga izlerini sözgelimi dağılmış masalar kırılmış sandalyeler ile zihnimize direk ulaşan mekanı ifade eden fiziksel özelliklerle mekandaki şiddet izlerini direk mesajlarla görebiliriz. Blade Runner filminde kullanılan Çin lokantası herhangi görünür bir şiddet izi taşımamasına rağmen mekanda kullanılan semboller, mekanın içeriği, filmin kurgusu ve kültürel deneyimlerle birleşerek algımızda bu mekanın şiddet unsurları taşıdığına dair izler bırakmıştır. Burada ima edilen bir mekan kimliği söz konusudur, mekan canlıdır. Dinamik mekanlar sınırları olmayan mekanlardır, fiziksel ve zihinsel mekanın kombinasyonudur. Film mekanlarındaki yan anlamlarla sağlanan imalar mekanın imajlar ve semboller yardımıyla sinema diline çevrilmiş halidir. Sinemada kullanılan mimari mekan gerçekliğin mekanik bir sunumudur. Mimari mekan referansları ve stili ile orijinali hatırlatmaktadır, sinemada ima edilen mekan tüm dinamizmi ile objektif gerçekliğin ikinci bir temsili gibidir, sinemanın kodları sayesinde seyirciyi kendi gerçekliğine inandırmaktadır.

Filmlerde ifade edilen imgelerle oluşan sinematik mimari mekanların zihinsel işlevleri ile izleyicinin mekanı algılayış biçimini yapılandırmakta, izleyicinin iradesine göre mekanı yorumlatmaktadır İzleyici mekanı deneyimlerken hafıza, hayal, korku, arzu, değer, anlam mevcut olan algıyla birleşmektedir. Mimarlık ve sinemayı yorumlama ve deneyimleme biçimi, sınırları olmayan, sınırları değişen zihinsel mekanla özdeş hale gelmektedir. Walter Benjamin'e göre mimarlık ve film, resmin saf görselliğinin aksine birincil olarak dokunsal dünyayla iletişim kuran sanat dallarıdır. Benjamin'in düşüncesine göre bir filmi izleme durumu, izleyiciyi bedensiz bir gözlemciye dönüştürür (Benjamin, 1995).

Mimarlık da sinema da, mekanı deneyimlemekte duyularla iletişim kuran bir yol belirtmektedir. Simgesel çağrışımları olan bir mekanda yaşanan olaylar daha epik olabilmektedir. İzleyiciye sadece görüntüyü değil, zihinde de cisimleşmiş bir mekanın tanımını yapabilmektedir. Çevre ve mimarlık, sinematik kurguyu şiddetlendirici zihinsel elemanlardır. Örneğin, Alfred Hitchcock filmlerinde pastoral ve sakin mekanları kendi ifadelerinin dışında ima edilen negatif anlamlara sokar. Mimarlık yavaş yavaş olayı meydana getiren bir eleman haline gelir, çoğu zaman mekanın verdiği duygunun;korku, endişe gibi mekanı bozduğunu görürüz.

"Spellbound" filminde kayak merkezi zihindeki karmaşa ve karışıklığın mekana yansımış haline gelmiş, rüya seansları sırasında sembol ve ikonların kullanıldığı zihinsel mekanlar haline dönüşmüştür. "The Birds" filmindeki Kuzey Kaliforniya

daki muhteşem tatil köyü, çıkış yolu olmayan büyülü bir korku sahnesine dönüşmüştür. “Rear Window”da Manhattan’daki kiralık apartman, günlük yaşamdan zararsız bir sahneyken, birden bir korku labirenti haline gelmiştir. Tüm bu filmlerde mimarlık kendini algısal boyuta geçirmiştir. Mekan içeriği ile bütünleşip, cisimleşmiştir. Bu tarz filmlerde mekanlar algılarımızda yaşayan, zihinsel darbe yaratan dinamik mekanlar haline gelir. Film, üzerinde şekillendiği mekan ve zamanla bir bütünlük oluşturur. Filmde mekansal birliğin öne çıkması, o filmin yalnızca belirli mekanlarda geçmesi anlamına gelmez. Bütün bir fikrin imgelemi; karakterin veya karakterlerin film içinde bir mekan ve zaman işgal etmesine neden olmaktadır. Her farklı mekan; öykü içerisindeki işlenişe göre sinematografinin tümüne yayılmaktadır.



Şekil 5. 3 : Tatil köyü - The Birds (1963)

Az mekanlı filmler;öykülerini mekanlara dağıtmak yerine; mekanı öyküleştirmektedirler. Bu mekana giren karakterin içsel dönüşümünü sinematografik öğelerle desteklemeye gerek yoktur. Mekanın içeriği kurguyla birleşmekte ve seyirciyi önceden hazırlanmaktadır. Zaman boyutunu denetleme (kurgu, anlatı) olarak filmle, mekan boyutunu denetleme (uzaklıktaki değişmeler, kurgu) olarak film arasındaki gerilimden yararlanarak sinematik kodlar, bir bakış, bir dünya ve bir nesne yaratan, aslında yanılsama üretmektedir. Bilindiği gibi bir filmde görüntüden görüntüye, sahneden sahneye, belli bir ritim ile gidilmektedir. Film, durmaksızın gösterir, anlatır ve mekan sınırı tanımaz.



Şekil 5. 4 : Kayak Merkezi mekanının rüyaya yansıması - Spellbound (1945)



Şekil 5. 5 : Birbirine bakan apartmanlar - Rear Window (1954)

Dışavurum araçlarında düşünceye, duygulardan geçilerek varılmakta buna karşın dil yetisiyle duyguya fikirden geçilerek varılmaktadır. Bu da bizi zaten kendi başına bir dışavurum aracı olan imgeyi kullanan ve bu imgelerin sürekli kullanımları sonucu bir çeşit zihinsel dile dönüşen sinemayı algısal bir biçim olarak tanımlamaya götürebilmektedir.

Sinemadaki imgeler içinde bulundukları görsel bağlam dolayısıyla nesne ya da olaylara geçici anlamlar yüklemektedir. Filmsel imge kendiliğinden bir gösterge olma özelliğine sahip değildir. Sahip olduğu anlam mekanda mimari öğelerin sunuluş biçimine göre değişebilmektedir. Jean Mitry'ye (1989) göre; "...önemli olan ne söyleyiş biçiminde, ne dil yetisinde, ne de ortaya konan söyleme araçlarındadır; önemli olan 'hiç tartışmasız ve kesin bir olgu olan anlamlandırmadır'. Bir başka deyişle önemli olan –saydam olsun ya da olmasın- mekansal 'anlam'a mimari göstergeler ya da semboller aracılığıyla varılmasıdır."

Alfred Hitchcock, bir film karesinde görülen duvara asılı bir tüfeğin ilerleyen sahnelerde patlaması gerektiğini söylerken filmde yer alan nesnelerin hiçbir şekilde gelişigüzel bir biçimde düzenlenmediğini, aksine bir nedensellik içerdiğini söylemektedir (Mitry, 1989).

Bu olguyu biraz daha ileriye götürürsek, en gerçek dışı görüntüler bile sinemada bir gerçeklik aracılığıyla anlatılmakta, somut görüntüler ya da imgeler aracılığıyla bir anlam taşımaktadırlar. Sinemada mimari mekan formsal ve sembolik olarak ifade edilmektedir. Alman dışavurumcu sinemasında formsal olarak abartı detaylarla ve ikonlarla mekan kendini ifade etmektedir. Mekanın mimari öğeleri tüm duygu ve düşüncelerin şeklini almaktadır. Bu tarz mekanlar epiktirler ve ifadeleri durağandır. İzleyici mekanın gerçekliğini sorgulamaz ancak kendisini o mekanla bağdaştıramayabilir. Kendini sembollerle ifade eden mekan 'nesnel' bir gerçeklik sunarken, bir yandan gerçeği derinlemesine yadsırken, bir yandan da yansıması olmak istemedikleri bir gerçekliği yeniden canlandırmaya zorlanmaktadırlar. Dramatik mekanlar ise dinamik mekanlardır, mekansal öğeler mekansal işaretlerle ve izlerle bütünleşmiştir. Sembolizm varsa da mekandaki ikincil bir durumu ifade etmek ve mekanın içeriğini işaret etmek için kullanılmaktadır. Semboller ve imajlar gerçeğe kodlanmakta, gerçeğin temsili biçimi olmakta ve mekansal imgelere yüklenen içerik izleyiciye kendi anlamını dayatmaktadır.

Mimarlık ve sinemada mekan tasarımının genel olarak incelemenin dışında, bu olgunun mekansal imgenin kullanım şekliyle, biçimiyle; dönüştüğü anlamlar ve kimliklerin kurguya etkisinin özellikle vurgulandığı filmlerden olan Michel Gondry nin yönettiği "Eternal Sunsine of Spotless Mind" filmi seçilmiştir. Michel Gondry yönettiği çoğu filminde ve kliplerinde mekanları görsel hale getirirken sürrealist öğeleri kullanmaktadır. Öyküsünü anlatırken mekansal imgeler kullanarak anlatımını güçlendirmektedir. Duygu ve düşünceleri, anıları ve rüyaları mekanlarda kurgulamaktadır. Bu çalışma içinde de seçilen Michel Gondry filminde; mimari öğelerin mekansal imgelerle kombinasyonu sonucu ortaya çıkan bilinçaltı ve düş mekanlarına değinilecektir.

Bilinçaltıyla sınırlanan her mekanın işlevsel, simgesel ve biçimsel öğelerinin film kurgusuna ve mekan deneyimine katkısı incelenmiştir. Mekanın sahip olduğu mimari kimliğin dışında kullanılan öğeler ile film içinde nasıl başka bağlamlara oturtulduğu, biçim ve içeriğinin nasıl dönüştüğü, film içinde arka fon oluşturmanın yanında

zihinsel kurgunun şeklinin mekansal imgeler yardımıyla mekanı durağanlıktan çıkarıp nasıl dinamizm kazandırdığı ve yaşayan, deneyimlenebilen bir olgu olduğu ele alınmıştır.

5.2 "Eternal Sunshine Of Spotless Mind": Filmsel Mekanın Mimari Analizi

Eternal Sunshine of Spotless Mind, bilinçaltımızın bize oynadığı zaman-mekan ilişkilerinin rüyalarının ortak görselliğinde harmanlanmasını anlatan, insanın bilinçaltının mucizevi doğasıyla dünyanın dışarıda değil insanın beyninin içinde olduğunu gösteren bir yapıttır, realiteden uzaklaşırken, çelişen algıların zaman kavramından sıyrılmasıyla oluşan madde ile mananın çatıştığı zihinsel mekanlarla gerçeğin iç içe geçtiği bilinçaltı mekanlarındaki yolculuğun filmidir. Film içinde bir gerçeklik sorgusu (bellek silinebilir mi?), aşkın gücüne bir övgü söz konusudur. Ancak bu film o'na sahip olmaktan öte, onunla yaşanılan anıların öznesi olan mekanlara sahip olmak, belleğin işleyişi sorularına göre yapılandırılan yaşam deneyimleri ile ilgili bir filmdir. Film, yaşam deneyimi kendi rızaları ve rızasızlıklarıyla alınan ve her şeye rağmen iyi ve kötü yanlarıyla aşk yaşayan bir çifti konu edinmektedir.Film içinde insanın yabancılaşması, belleğin kaybolması, bellek evreninde şimdinin geçmişle ve geçmişin şimdiyle bütünleşme algısı bilinçaltı mekanlarının karmaşık kurgusuyla vurgulanmaya çalışılmıştır.

Joel Barish, eski kız arkadaşı Clementine'in ilişkilerine dair tüm anılarını sildirmek için gizem dolu tıbbi bir müdahaleye başvurduğunu öğrenir. Bu durum karşısında hayal kırıklığına uğrayan ve Clementine'i unutmak için aynı prosedürü kendi üstünde uygulatmaya karar veren Joel, sıkı kurallar ve tam gizlilik ilkesiyle çalışan deneysel tıp merkezi Lacuna Laboratuarı'nın yolunu tutar. Dr Mierzwiak'ın gözetiminde hatıralarını sildirmek için derin bir uykuya yatan Joel gözyaşı ve kızgınlık dolu anılarının altında sevgilisine karşı duyduğu büyük bir aşk olduğunu ve onu kaybetmek istemediğini fark eder. Joel, Clementine'i tamamen unutmadan önce anılarını sildirme işlemini durdurmanın bir yolunu bulmalıdır.

Mekansal ilişkiler filmlere özgü mekanların algılanmasında güçlü bir rol üstlenmektedirler ve anlatıyı biçimlendirmektedirler. Filme özgü mekanda yer alan karakterler, nesneler, mimari öğeler ve yapılar aynı zamanda film mekanını oluşturan şekil/biçimlerdir. Bu anlamda mimari öğeler nitelikli örnekler sunarlar.

Eternal Sunshine of Spotless Mind filminde mekan olarak, zihinsel yapının karmaşık mimarisi tercih edilmiştir. Yoğun olarak kullanılan iç mekanlar (özellikle yatak odası), kapılar, sokaklar, kamusal mekanlar gibi mimari öğeler karakterlerin üzerinden anlatıyı biçimlendirmekte önemli role sahiptirler. Joel'in evindeki mekanlar arası ayrım çok fazla algılanmaz. Ev sanki iki mekansal bölüme ayrılmıştır:Yatak odası ve diğer mekanlar. Her iki karakter arasındaki farklılık, iç mekanları kullanış biçimleriyle göze çarpmaktadır. Joel'in de Clementine'nin de evleri tamamen kendi kişiliklerini yansıtmaktadır. Joel'in durgun kişiliği modern döşenmiş ancak çok kişiselleşmemiş evine yansımıştır. Clementine'nin ise renkli kişiliği evinin her mekanını etkilemiştir ve bu mekanları kişiselleştirmiştir.

Film içindeki zamansal boşluklar, durağan imgeler, fiziksel özellikleri sürekli değişen mekanlar izleyiciyi filmin karakterlerinin kişiliklerine dair düşünmeye iter. Filmin merkezinde yer alan iki karakter olan Joel ve Clementine birliktelikleri boyunca çok farklı olan kişiliklerini birbirlerine alıştıramasalar da aslında birbirlerini derin bir şekilde etkilemişlerdir. Bu etkileşim mekanlara da yansımıştır.

Clementine'nin renkli kişiliğinin Joel'in sade evine olan yansımaları(renkli perdeler, duvar kağıtları, kullanılan posterler) Joel'in durgun yapısını da değiştirmiştir. Joel sildirme olayı öncesi Clementine'in Joel'in evinde kendi kişiliğinin yansıması olan tüm mekansal öğeleri kaldırır. Birlikte geçen 2 yılın mekandaki etkisi silindiği zaman geriye tamamen kişiselleşmemiş Joel'e bile ait olmayan bir ev kalmıştır. Nitekim filmin başında Joel'in uyandığı yatağı ve odasını yadırgaması bu yüzdendir. Joel Clementine'i unutmaya çalışırken kendi benliğinden de bir şeyler yitirmeye başlar.



Şekil 5. 6 : Joel'in yatak odası, 'Clementine'siz'- Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004)



Şekil 5. 7 : Joel'in yatak odası, 'Clementine'li'- Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004)

Perspektif etkinliğinde karelerde görülen mekanlar zihinsel mekanların karmaşasını vurgulamaktadır. Görsel olarak kişisel mekanlar göze çarpmaktadır. Diğer mekanlar ise geçiş elemanı görevi görmektedir. Yan yana dizilmiş olan binaların oluşturduğu sokak kavramı, film içinde Joel'in yalnızlığında gece, Clementine ile birlikteyken ise hem gece hem gündüz kullanılmıştır. Sokakların görsel ağırlığı, çerçevede perspektif ve sürreal öğelerle anlatım içinde görsel olarak pekiştirilmiştir. Joel'in Clementine'i sokakta bir türlü yakalayamadığı sahne iletişimsizliklerini vurgulamıştır.



Şekil 5. 8 : Sokaklar,Gece-Clementine'siz,Gündüz-Clementine'li- Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004)

Sinemada üçüncü boyut izleyicide gerçeklik duygusunu oluşturan temel etmendir. Oluşturulan mekan deneyimi mekansal öğeler aracılığıyla kurulmaktadır. Joel'in sürdürmekte olduğu hayatı içinde en önemli mekan evidir ve Clementine ise dış mekanları bir dışavurum aracı olarak kullanmaktadır. Clementine ev dışı mekanları da evi gibi kullanmak ister. Bulunduğu mekana kişiliğinin özelliklerini yansıtır, mekana kendinden bir şeyler ekler. Joel ise evi dışında her mekanı yadırgar. Ancak Joel'in mekanı kullanımı da zamanla Clementine'nin etkisiyle değişir ve izleyici bunu Joel'in zihinsel mekanlarındaki mimari öğelerle ve mekansal geçişlerle

deneyimler. Film boyunca Clementine'nin mekanlara etkisini mimari öğelerdeki değişimlerle deneyimleriz. Kapılar iç-dış ilişkisini kuran en önemli mimari öğelerdir. Görüntülerde farklı boyut ve bölümleriyle yansıyarak mekan içinde hareketlilik sağlamaktadırlar. Mekanın sınırlarının tanımlanmasına yardımcı olmaktadırlar.



Şekil 5. 9 : Dış Mekanlar- Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004)



Şekil 5. 10 : Koridorlar- Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004)

Filmde görülen kapılar iç mekandan ve aslında kişinin kendinden ve geçmişinden dış mekanlara, kamusal mekanlara (Tren istasyonu, Orman, Pazar yeri vb.) geçişini simgeleyen görsel bir ayrım oluşturan mimari öğeler olarak kullanılmışlardır. Kapılar görsel bir düzenleme, Joel'in anıları ve Joel -Clementine ilişkisi arasındaki eşiktir.

Zihinsel mekanlarda ışık kullanımı Clementine'nin mekandaki varlığına göre değişmektedir. Clementine'nin kaybolmaya başladığı (Joel'in zihninden silinmeye başladığı) mekanlarda karanlık artmaktadır. Joel'in Clementine'i sildirmek için gittiği Lacuna Laboratuarı Joel'in zihninde karanlıktır ve mekanlar arası geçişler muğlaktır. Filmin sonlarına doğru Clementine'nin izlerinin tamamen silinmek üzere olduğu ve karakterler arasındaki duyguların daha açık bir şekilde ifade edildiği sahnelerde ışığın daha keskin bir kullanımı söz konusudur. Filme ait anlatı mekana

dayalı görsellik üzerinden yapılırken mekanlar Joel'in zihninin öznel bakış açısıyla perdeye yansımıştır. Joel kendi bilinçaltında gezerken, onu çerçeveleyen karelerde bilinçaltına dair imgeleri göz önüne çıkarmaktadır. Kaybetmek istemediği anılara tutunmaya çalışan Joel'in mekanlarla kurduğu ilişki izleyiciye Clementine'nin onda bıraktığı izlere dair bir şeyler söyler.

Clementine ile Joel'in anıları silindikçe zihninde dolaştığı mekanlara dair ayrıntılar görünmez hale gelir. Renkler solar, mimari öğeler deforme olur. Zihninde Clementine'in çalıştığı kitapçı içinde dolaşırken sildirme işlemi nedeniyle mekansal öğelerin kaybolmaya başladığını görürüz. Joel'in hatırladığı tüm renkler solmaya başlar. Mekanlar kaybolur veya yıkılır. Zihninde Clementine ;gezdiği tüm mekanlar ve Clementine'in bu mekanların mimari öğelerine kattığı kimliğidir. Joel'de Clementine'de sildirme işleminden sonra bir parçalarının eksik olduğu fark ederler ve o parçalarını yine farkında olmadan birbirlerinde bulmaya çalışırlar.



Şekil 5. 11 : Kitap Dükkanı, 'Clementine'sizlik'- Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004)

5.3 "Eternal Sunshine Of Spotless Mind":Film içinde Mekanın Durağandan Dinamik Hale Dönüşmesi ve Dönüştürücü Bir Araç Olarak Mekansal İmge Kullanımı

Sinema sinematografik bir görselliğe dayalı yanılsama yaratan, mekana hareket ve hız kazandıran, mekanı durağanlıktan kurtararak dinamik hale getiren bir biçimdir. Sinema dilini oluşturan diğer öğelerle de doğrudan ya da dolaylı olarak etkileşim içinde bulunan mekan, sinema filmlerinde görsel yapının en temel unsurudur. Mimarlık ise sinemada mekan içinde tüm bu değişim, dönüşüm ve yorumlamayı sağlayan harekete geçirici zihinsel bir güçtür.

Sinemada mekan kendi mimari öğelerini istediği şekle büründürebilir ya da sahip olduğu mimari öğeleri mekanın vurguladığı anlamına gönderme olarak kullanabilmektedir. Mekan içinde algıya dayalı kodlar mimari öğelerle ön plana çıkarılırken zihinde oluşturulmak istenen görüntüler mekansal sembollerin algısal kodlarla birleşimiyle oluşturulmaktadır. Bellekteki imgelerin perdedeki görüntüleri tamamlaması ile hissedilir kılınan mekanlar ve yansıtılan yaşam durumları, imgelerin kişinin zihninde uyandırdıkları doğrultusunda anlam kazanmaktadırlar. Mekanların taşıdığı sembolik özellikler mekanın anlatı ile uyumunu ve tamamlayıcılığını sağlamaktadırlar.

"Eternal Sunshine of Spotless Mind" sezgisel bir bilme durumunun, unutuşun ve tekrar anımsamanın filmidir. Geçmiş, gelecek ve şimdinin bir aradalığı filmde mekansal bilinç akışı olarak ortaya çıkmıştır. Çünkü film boyunca Joel Barrish farklı farklı biçimlemelerle,farklı farklı zamanlarda aynı mekanlarda dolaşıp durmaktadır. Filmde kullanılan mekanlar çerçevelendiği biçimlerde ve kurgu etkinliğinde değerlendirilmiştir ve film boyunca mekana dayandırılan bir duygu aktarımı söz konusudur. Filmin başında herhangi bir zamanda, sabah yatağında uyanıp sezgisel bir bilme durumuyla işe gitmekten vazgeçip her zaman gittiği sahile gitmeyi tercih eden Joel Barrish ile tanışırız. Aynı sahilde tesadüfen karşılaştığı Clementine ile tanışmalarını izleriz. Film ilerledikçe bu tanışmanın aslında bir yeniden tanışma olduğunu, tanışma mekanın ise hem geçmişi hem de geleceği temsil ettiğini görürüz.



Şekil 5. 12 : Montauk Sahili, Geçmiş,Şimdi,Gelecek- Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004)

Sinemada imgeler sembollerin görüntüyü düşüncelere çevrilmesi ile algılanır. "Eternal Sunshine of Spotless Mind" filminde mekan kullanımlarındaki alt mesajlar;mimarinin ve mekansal imgelerin kullanım şekli ile bazı sahnelerde direkt, bazı sahnelerde bağlamsal olarak ortaya çıkmıştır, dolaylı olarak bağ kuran sahnelerde kullanılan imgeler genelde içerikle ilgilidir. Tüm film boyunca hem

anlatısal hem görsel olarak özne ve mekan arasında kurulan ilişki ile olay örgüsünü ilerlemektedir. Filmi benzerlerinden farklı ve izlenir kılan yanı hiç kuşkusuz mekansal öğeleri görsel niteliklerin ötesine taşıyan ve sembolleri mekansal imgelere dönüştüren bilinçaltı mekanlarının kullanımıdır. Bilinçaltının mekansal örgüsünün görsel geçitlerle sağlanışı filmde görsel akışkanlık yaratmıştır. Film içindeki mimari öğeler, objeler, mobilyalar mekanı canlandıran ve harekete geçiren mimari formlar olarak kullanılmıştır. Bazı sahnelerde algılanan tüm imgelerle ima edilenler, mimari formları görsel niteliklerin ötesine taşımıştır.

Joel'in zihninde anılarındaki mekanlar;mimari formların dönüşmesi ,değişmesiyle ve sürreal imgelerin kullanımıyla kurmaca mekanlara dönüşmüşlerdir. Kurmaca mekanlar görünenden öte hissettirdikleri ve ima ettikleri ile filme güç katmışlardır. İstenen etkiye ulaşmak için kullanılan açılar film içinde mimari olmayan bir mantık etkisi yaratmıştır ancak mimari formlardaki deformasyon mekanın tanımlanan anlamını karmaşıklaştırmış,ima ettikleriyle mekanı dinamikleştiren, arka fon olmanın ötesinde mekanı olay örgüsünün merkezi haline getiren öğeler olmuşlardır. Joel'in Clementine ile kanepede oturduğu bir anı ve sürreal hale gelen mekanı birden çocukluğundaki bir anı ve mekana dönüşmüştür. Bu dönüşüm de rastgele olmamıştır. Joel sildirme işlemi gerçekleşirken Clementine'i geçmişteki deneyimlerinin veya anılarının geçtiği mekanlara saklamaya çalışır. Mekansal deneyim o kadar güçlüdür ki, o anki yaşadığı hisler ve duygular boyutunda Clementine'e kimlik verir. Mekandan mekana geçişler belirsizdir. Mekansal imgelerle dolu sahneler geçmiş ile şimdi arasındaki farklılıkları muğlaklaştırır. Joel'in bilinçaltının mekansal örüntüyle görselleşmesi mekandaki dinamizm sayesinde canlılık kazanmıştır. Joel'in anılarının geçtiği mekanlar sadece olayların yaşandığı yer değil, kontrast yaratarak algıları dönüştüren araçlar haline gelmişlerdir. Film imgeleri bu yönleriyle aslında bizim dünya ile kurduğumuz ilişkinin sınırlarını genişletme gücüne sahiptir.

Film içindeki ışık renk kurgusu, mekanların kimliğini izleyiciye aktarmada büyük rol oynar. Mekandaki bazı işaretler, mekanın içeriği, ve kendi kişisel ve kültürel deneyimlerimizle birleştiğinde mekan sahip olduğu tüm fiziksel özelliklerin dışında algımızda oluşan başka bir kavrama dönüşebilir. Joel'in bilinçaltı mekanlarını izleyicinin deneyimlemesi bu mekanları yorumlamasıyla gerçekleşmektedir. Film boyunca mekan sadece fiziksel dünyanın bir parçası değil, zihinselliğin, içselliğin de

bir parçası olarak ifade edilmiştir. Düşsel dünya ile fiziksel dünya arasındaki ilişki mekanlar vasıtası ile sağlanmıştır. Mimari öğelerle birlikte mekanda ima edilen anlamlar mimariyi fizikselin ötesindeki zihinsele dönüştürmüştür.

Charles ve Mirella Jona Affron'un yaptığı film mekanı sınıflandırmasına göre "Eternal Sunshine of Spotless Mind" filmindeki sahnelerde anlatıyı güçlendirirken izleyicinin dikkatini toplayan *vurgulanan mekan(set as punctuation)* kullanımı söz konusudur (Affron ve Affron, 1995). Mekan anlatılmak istenen olgunun birincil elemanı haline gelmiştir. Mekanlar anlam dönüşümüne uğradıkça Joel'in duygu ve düşüncelerinin çevirisi de izleyiciye iletilmeye çalışılmıştır. İnsan-mekan zihin ilişkisi film içinde sanal bir ortamda samimi bir şekilde izleyiciye ifade edilmeye çalışılmıştır. Joel'in mekanlarının mimari öğelerinin imgelerle birleşiminden mekansal vurgular ortaya çıkmıştır.

Film boyunca izlediğimiz mekanlar rastgele seçilmemiştir. Mekanlar duygulara veya anılara aracı olarak kullanılmıştır. Dekorların kullanıldığı sahneler dışavurumcu sinema akımının etkisiyle özellikle negatif duyguları yansıtmaktadır. Joel'in anıları arasındaki zihin labirentleri sahneleri Joel'in karışmış ruh halinin görsel bir komposizyonudur ve anlatıyı görselleştiren dinamik bir olgu olarak izleyiciye aktarılmaya çalışılmıştır. Joel'in geçmişine dair gerçek mekanlar ise pozitif düşüncelere ve karakterlerin kişiliklerini yansıtan mimari öğelere sahiptir.

Film boyunca bellek nasıl kaybolur veya kaybedilir mi sorusunu izleriz. Bilinçaltındaki mekanlardaki geçişler sürekli bir duygu ve anlam değişimi sağlar. Joel'in hafızasını sildirme kararından sonra (Clementine ile ilgili bölümleri) hafızasında geçen bölümlerde sürreal imgelere veya paradoksal durumlara bolca rastlayabiliriz. Mimari formlar Joel'in zihninde mekanı biçimlendiren formlara dönüşürken kendi temel anlamı ve kullanımı yanında anlam dönüşümlerine uğrayarak başka bağlamlara oturtulmuştur. Mimari açıdan bakıldığı zaman doğal olmayan tüm öğeler filmsel ortamda duygu ve düşüncelere en samimi bir şekilde hitap eden mimari formlara dönüşmüşlerdir. İzleyici mekandaki bu dönüşüm ve değişimleri yönetmenin söylemek istedikleri doğrultusunda yorumlar,bu durumda film içinde mekan söylem iletme özelliğine sahip olabilmiştir. Bir taraftan Joel'in bellek zamanında, bir taraftan da gerçek zamanda geçmiş ve geleceğin ayrımsız olduğunu, zamanın zamansızlığını sırasız ya da ardışık bir şekilde görülmektedir. Aslında film geçmişe bakar ve regresiftir. Yaşanan gelecek değil geçmiştir.



Şekil 5. 13 : Sildirme İşlemi ile deforme olan mekanlar- Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004)

Filmin sonunda ikili geleceklerinde geçmişlerini yaşarlar. Zaman ve mekan eş zamanlı olarak durağan halden dinamik hale geçer. Deleuze'ün bahsettiği "gerçek ile düşsel, anımsanan ile hayal edilen" zaman ve mekan imgesinde birleşir (Deleuze, 2001). Bellek ise filmde çoğu zaman mekansal öğelerin, imgelerin ön plana çıktığı geçmişten alıntıdır. Joel'in silme işleminden kaçmak için kendi belleğindeki gezintileri-annesinin mutfağı, Clementine ile gittikleri sahil evi ya da kendi anıları içindeki herhangi bir an veya ayrıcalıklı anlar arasındaki hareketi, zamanın, mekanın, sürenin değişimi, Bergson ve Deleuze'ün hareket imgesi-hareket imaj ve zaman-imaj mantığıyla uyuşmaktadır. Geçmiş şimdiye doğru yaşamakta ve ona etkimektedir. (Russell, 2002).

Mekanın ima ettiği düş gücüyle sadece imge oluşturmak değildir. Joel'in zihinde oluşan imgelerin mimari öğeleri tamamlaması ya da onları bozması Joel'in zihnine yapılanların bir sonucudur. Gerçeklik algısında olan zedeleyici etkisine rağmen deforme olan mimari formlar dinamik bir kavrayış ile gerçekliğin yerine geçerek aslında sanal bir doğayı izleyiciye tanımlamışlardır. İzleyicinin zihniyle sürekli olarak etkileşim halinde olan bu mekanlar kendi sanallıklarını kullandıkları yöntemlerle izleyiciye unuttururlar. Bu unutturma gücü mekanda kullanılan mimari imgelerin gücüyle ilintilidir. Durağan olan fiziksel koşullar dinamik bir algıya dönüşmüşlerdir. Mekansal bozulmalar ve deformeler mimari yapıda olduğu gibi dilin ötesinde bir ifadenin ürünüdür.

Geçmiş Joel'in geçmişi, şimdi ise filmin şimdisiyle bellek vasıtasıyla taşınmıştır. Anımsadıklarımız şimdiki ile girişim halindedir, artık durumu değişmeyen geçmiş şimdide yeniden canlanmıştır. Hayatımıza dair en kötüleri olarak düşündüğümüz anları silmeye kalkarsak mutlaka güzel olanları da beraberinde sileceğimiz vurgulanmaktadır. Yitirdiği geçmişi Joel'i çocukluk anılarına iter. Mekansal öğeleri

ile vurgulanan beyaz evi Clementine'in daha önce hiç bulunmadığı bir mekandır. Clementine'i oraya saklamaya çalışır. Ancak Clementine'ye ait anıları silindikçe beyaz ev de deforme olur. Burada zihinde oluşan yıkıma bir gönderme yapılmıştır.



Şekil 5. 14 : Joel'in annesinin mutfağı- Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004)



Şekil 5. 15 : Montauk sahil evi- Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004)

Joel 'de Clementine'de zihinlerinde oluşan boşluğu yine aynı mekanlara tekrar giderek doldurmaya çalışacaklardır. Joel'in kendi belleğindeki yolculuğu kendi benliğidir, gittiği tüm mekanlar en özel deneyimlerini sığdırdığı mekanlardır. Tüm geçmişi şimdiyi ve geleceğini mekanlar temsil etmektedir. Mekanlar arasındaki geçiş o kadar akışkandır ki filmin başında geçmişi veya süregelen şimdi mi yaşanıyor fark etmek zordur. Mekan geçmiş ve şimdi arasındaki geçişlerde zaman imgesi ve mekansal mimari öğelerin yardımı ile durağan halden dinamik hale geçer.



Şekil 5. 16 : Beyaz Ev- Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004)

"Eternal Sunshine of Spotless Mind" filminde mekanlarda kullanılan tüm mimari imgeler gerçek olmayan formlarla gerçeği iletmeye çalışmışlardır. Standartlaşmış mimarinin duyguları da standartlaştıran yapısının aksine "Eternal Sunshine of Spotless Mind" filminde kullanılan mekanlar mimari imgelerin etkisiyle öngörülemeyen ve tahmin edilemeyeni göstererek izleyicinin zihninde fiziksel bir hareket olgusu olmadan dinamizm kazanmışlardır. Mekanların sahip olduğu yan anlamlar film içinde özellikle mekan deformasyonları ile temsil edilmişlerdir. Kamera hareketlerine gerek kalmadan senaryo ve kurgu yardımıyla mimari öğeler kendi temel anlamlarının yanında içeriği güçlü ve filme yön veren, zihinsel bir hareket olgusu kazandıran yan anlamlarıyla film mekanını dinamik mekanlara dönüştürmüşlerdir. Verilmek istenen mesaj kullanılan mekansal imgeler yardımıyla mekanlarda duygu ve anlam değişimine neden olmuş, izleyicide canlı ve akıcı bir dinamizm hissi uyandırmıştır.

"Eternal Sunshine of Spotless Mind" filminde iç ve dış mekanlara ait algı hikayenin anlatımı güçlendiren perspektif ve mimari öğeler karakterlerin kullanımları üzerinden anlatıyı biçimlendirme de önemli bir role sahip olmuştur. Joel ve Clementine'nin ilişkilerini her ikisinin kullandığı ortak ve ayrı mekanlardaki kullanım farklılıkları üzerinden aktarırken, göze çarpan farklılıklar ve aralarındaki iletişimsizliğin mimari mekanlara yansıması aracılığıyla ifadelenmektedir.

Sinemadaki dinamik mekanlar her zaman bir dış alanla, zihinsel alanın, gerçekliğin ve algısal anlatımın birleşmesinden oluşmaktadır. Film boyunca da gidilen mekanların kendi kimliklerinden farklı anlamları ima ettiğini algılanır. Joel'in zihninde dolaşırken çoğu anısının mekanların detaylarında gizlendiği algılanmaktadır. Tüm bu mekanlar orjinalini anımsatsa bile bilinçli olarak stilize edilmiştir ve kullanılan en gerçek dışı mimari formlar ve mekanların dönüştüğü

biçimler Joel'in gerçek duygularının temsilidir. Burada kullanılan sürreal imgeler gerçeğe kodlanmıştır, gerçeğin temsili bir biçimidirler. Mekansal imgelerin kullanımı karmaşık görülen duyguları tek bir gerçekte olan film görüntüsünde birleştirmiştir. Zihinsel mekanların gerçek dışı yapısı mekanı durağanlaştırırken, karakterlerin sürreal mimari formlarla kurdukları ilişki mekana dinamizm katmıştır. Zamandaki ve mekandaki gerçek dışı değişimler ve kaymalar farklı bir anlam dünyası yaratmış, görselleşen bu üst gerçeklik bilinç ve bilinçdışını birleştiren köprü görevini görmüştür.

Dinamik mekanlar sınırları olmayan fiziksel mekanlardır, zihinsel ve algısal mekanın kombinasyonudur. "Eternal Sunshine of Spotless Mind" filminde de fiziksel mekanlar bu kombinasyonun ürünüdür. Mekan film boyunca hem araç hem amaç olarak kullanılmıştır. Joel'in anılarına aracılık eden mekanlar Clementine'i unutmamak amacıyla kullanılmıştır. Geçmiş ve şimdi arasında; Joel'in zihnindeki ve gerçekte var olan mekanların geçirdiği değişimler mekanı dinamik hale getirmiştir. Karakter özelliklerinin mekana yansıması, geçmişin silinmesi ile tüm bu yansımaların deforme olması mimari mekanı durağanlıktan çıkarmıştır. Hem mimariyi hem de sinemayı etkileyen zaman imgesi mekanın tüm fiziksel özelliklerini algısal boyuta geçirmiştir.

5.4 "Eternal Sunshine Of Spotless Mind": Filmin Tez Konusu Bağlamında Değerlendirmesi

Sinemada mimari mekanın durağan halden dinamik hale geçişi irdelenirken seçilen tüm örneklerde mekansal imgenin bu geçişi sağlayan mimari öğe yönü üzerinde durulmuştur. Seçilen mekansal imgelerin mimari öğeler olarak kurguyu dinamikleştiren elemanlar olarak kullanıldığı anlatılmıştır. Mimarlığın fiziksel boyuttan zihinsel boyuta geçişini sağlayan mekansal etmenler vurgulanmaya çalışılmıştır. Seçilen sahnelerdeki mekanların işlevsel, simgesel ve biçimsel öğelerinin film kurgusuna ve mekan deneyimine katkısı incelenmiştir.

Ele alınan ana örnek olan "Eternal Sunshine of Spotless Mind" filminde sahneler mekanların geçirdiği kimliksel ve anlamsal dönüşümleri deneyimlemek adına seçilmiştir. Filmler içinde özellikle zihinsel ve düşsel mekanlara yoğunlaşılmıştır. "Eternal Sunshine of Spotless Mind" filminde gerçek mekanların sürreal öğelerle kullanıldığı görülmüştür, mekandaki fiziksel öğeler tüm bu sürreal öğeler eşliğinde

incelenmiştir. Bireylerin kullandığı iç ve dış mekanların film kurgusuna etkisi mekansal ilişkilerle vurgulanarak anlatılmıştır. Olay örgüsü içerik olarak ”Eternal Sunshine of Spotless Mind” filminde insanın yabancılaşması, belleğin kaybolması, şimdinin geçmişle, geçmişin şimdiyle bütünleşme algısı bilinçaltı mekanlarının karmaşık kurgusu ve tasarımı üzerinden el alınmıştır. Filmin karakterlerinin kullandıkları mekanlara etkileri, mekanları kişiselleştirmeleri, iletişimsizlikleri zihinsel mekanların sırasız kurgusuyla anlatılmaya çalışılmıştır. Bireylerin mekanlar üzerindeki kimliksel etkisi vurgulanmış, bu bağlamda iç ve dış mekanı yapılandıran mimari öğeler ve bunların kullanımları karakter çözümlemelerinde kullanılmıştır.

Kavramsal ve görsel olarak kullanılan mekansal imgelerin dönüştürücü etkisi üzerinde durulmuştur. Mekansal ilişkiler bağlamında zihinsel mekanların mimari öğeleri film içinde araç olarak kullanılırken, kurgusal bağlamda mekansal imgelerin kullanıldığı sahnelerdeki mekanlar yan anlamları ile duygu ve düşüncelerin yoğunluğunu ima edecek şekilde kullanılmıştır. Gerçek mekanların sürreal öğelerle desteklendiği sahnelerde özellikle duygusal değişimler vurgulanmıştır. Görsel tasarım öğeleri olan mimari elemanlar sürreal sahnelerde de anıların geçtiği sahnelerde de anlatısal komposizyon içinde bütünleyici ilkelerle kullanılmıştır.

Karakterlerin mekanlarla kurdukları ilişkiler mekansal imgelerin ima ettikleri ve mekanın belleksel deneyimlenişi sayesinde dramatik, akıcı ve dinamiktir. Mekansal imgeler mimari fiziksel öğelerin algısal yönünü tamamlayan elemanlar olarak kullanılmıştır.Zihin labirentlerinde bilinçli bir şekilde orjinali ile farklılık gösteren kişisel mekanlar içindeki çelişkiler mimari öğelerin deformasyonu ve dolayısıyla mimari imge olarak işaret ettikleri ile vurgulanmıştır. Mekanın kimliğine dayalı bir anlatım söz konusudur.Sürreal öğeler eşliğinde karmaşık görülen tüm duygular tek bir gerçekte birleşmiştir. Deforme olmuş öğelerin gerçek dışı yapısı film içindeki karakterlerin mekansal imgeler üzerindeki kimliksel izleriyle seçilen sahnelerdeki mekanlara dinamizm kazandırmıştır.

6. SONUÇ

Mimarlık ve sinema etkileşiminin mimari mekana etkilerinin sinema mekanı üzerinden deneyimlenmesi bağlamında ele alındığı bu çalışma, bugün her iki disiplinde de mimarlık ve sinema konulu araştırmaların ilgilerini yönelttikleri alanın biraz dışında durarak, farklı bir bakış açısı ortaya koymaya çalışmıştır. Mimarlık ve sinema arasındaki ilişkiyi kuran bireyin kullandığı mekanlardır. Dolayısıyla mimarlık ve sinema arasındaki etkileşim öncelikle mekan tasarımı üzerinden ele alınmış, sinemadaki mekanın tanımları ve mekanı tasarlama yöntemleri incelenmiştir. Sinemanın mekansal yorumu mekan tasarımıyla uğraşan mimarlığı etkileyebilmektedir. Bu bağlamda sinemanın mimari mekanı kullanma yöntemlerinin kurguya etkisi ve mimari açıdan yaklaşıldığında mimari mekansal analize katkısı düşünülerek mekanın sinemada kullanılış biçimleri ele alınmıştır.Mekanı oluşturan fiziksel öğeler ve geometrik formlar somut olarak incelenebilir. Ancak mekan tasarımı sadece fiziksel öğelerin yapılaşmasından ibaret değildir.

Tezin çıkış noktası sinemanın mekanları kullanması değil, sinemanın mekanları farklı farklı yorumlarla kurgulamasıyla, mekanın fiziksel boyutunun yanında zihinsel boyutunu da tartışabilmektir. Mekan algısının öncelikle görme duyusu kaynaklı olup, aslında tüm duyuların etkisi altında oluştuğu göz önüne alınmıştır. Tüm bu veriler ışığında mekan tasarımında algılara hitap eden mekansal öğeler incelenmiştir.

Mimarlık sadece fiziksel kalıcılık iddiası ve temsil araçlarının görsel etkisi ile tasarım sürecinde kurgulandığında, genelde durağan ve standartlaşmış bir deneyim olarak ortaya konulmuştur. Mimarlık disiplininde mekanların deneyimlenmesi sonucu insanların zihinde oluşan yansımalar olan mekansal imgelerin (sembol, ikon, gösterge,sinema kurgusuyla şekillenen mimari öğeler vb.) mekanların kimlikleri ve mekan algısı üzerindeki etkisi ele alındığında, fiziksel mimari öğelerin yanında bu öğelerin mekan dinamizmine katkısı saptanmaya çalışılmıştır. Mimarlık ve sinema disiplinlerinde mekan tasarımının genel olarak incelemenin dışında, tasarım olgusunun mekansal imgenin kullanım şekliyle dönüştüğü anlamların ve kimliklerin kurguya etkisi tartışılmış, imgelerin insan zihninde ifade bulan yan anlamlarının

mekanlar üzerinde harekete geçirici ve canlandırıcı etkisi olduğu, seçilen filmlerdeki düşüncelerin görselleştiği zihinsel mekanların kullanıldığı sahneler üzerinden anlatılmaya çalışılmıştır. Görme ve görselleştirmenin mekan deneyimine katkısının yadsınamaz rolünün yanında mekanların bireylerin zihniyle bütünleşmesini sağlayan ve bireylere farklı bakış açıları getiren mimari imgelerle duyumsamak; mekan deneyimin gücünü artıran etmendir. İnsanların duygularına düşüncelerine, çevreleri ile kurdukları ilişkilere aracı olan veya bunu engelleyen; kültürel ve duygusal detayları, mimari ilişkiler ve kontrastlar üzerinden temsil eden mekanların insan zihnindeki algısı dinamik ve akıcı olur. Sinema mimari mekan üzerinden söylem iletebilme gücüne bu dinamizm sayesinde sahip olabilmektedir.

Mimarlık kendini geometrik formlarda ve biçimsel kurgularda değil, zihnimizde de ifade etmelidir. Mimarlığa ait biçim ve kavramlar sadece geometrik boyutlar ile tanımlanamaz. Bu mimari mekanın zihinde bıraktığı iz ile orantılıdır. Bu çalışma da mekan tasarımının düşünsel yönünü vurgulamak amacındadır. Mimari tasarım araç ve teknolojilerinde mekanlar fiziksel öğelerin egemenliğinde tasarlanırken, kullanılan öğelerin cisimleşen yapısının yanında zihinsel etkisi, yani mekansal deneyim nesnelerinin kullanımının mekan deneyimine katkısı tüm bu tasarım sürecinin içinde olmalıdır. Sinema hayal ürünü veya yeniden kurgulanan mekanların mimarisinin kullanılabildiği bir ortam olmakla birlikte, mevcut mimarlık disiplinini yönlendiren ve mekan tasarımı yöntemlerinin tartışıldığı bir sanat olarak da düşünülmelidir.

KAYNAKLAR

Abisel, N., 1989. Sessiz Sinema, Ankara Üniversitesi Basın-Yayın Yüksekokulu Yayınları, Ankara.

Adanır, O., 2003. Sinemada Anlam ve Anlatım, Alfa Basım Yayın, İstanbul.

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.

Agrest, D. I., 1993. Architecture From Without Theoretical Framings for a Critical Practice, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England.

Aksel,B.; 2006. *Sinema ve Mimarlık Söyleşileri II,* http://www.yapi.com.tr, 29.03.2010

Aitken, C. ,. Zonn E., 1994. Place, Power, Situation&Spectacle: *A Geography Film.* Ed. Stuart C. Aitken & Leo E. Zonn.,Rowman & Littlefield Publishers, USA.

Aksoy, Y., 2004. Kentsel Mekan Tasarımında Bitkisel Elemanların Kullanılması, Mekanın Algılanması", Yapı, 269, İstanbul.

Arnheim,R., 2007. Görsel Düşünme, Metis Yayınları, İstanbul.

Baudrillard, J., 1996. Sanat, Yanılsama ya da Dünyanın Otantik Yazısı, *Hayalet Gemi,* sayı 29 , s.49.

Bazin, A., 1966. Çağdaş Sinemanın Sorunları, Bilgi Yayınevi, Ankara.

Benjamin, W.,1993., "Mekanik *Yeniden Üretim Çağında Sanat Eseri",* çev. Hakkı Hünler, *Edebiyat Eleştiri*, say:2/3, İzmir, Mart –Haziran .

Bonitzer, P., 2006. *Kör Alan ve Dekadrajlar.* Çev. İzzet Yasar,Metis Yayınları, İstanbul.

Bordwell, D., Thomson, K., 1986. Film Art: *"an Introduction",* Mc Grow-Hill Companies, New York.

Bowman, B, 1992. Master Space: *Film Images of Capra*, Lubitsch, Sternberg and Wyler. USA: Greenwood Press.

Bunuel, L., 1996. "Introduction", Film Architecture*: Set Designs From Metropolis To Blade Runner*, Dietrich Neumann, Prestel-Verlag, Munich.

Carroll, N. E., 1988. The Cinematic Image , Mystifying Movies: Fads And Fallacies in Contemporary Film Theory, Colombia University Press, New York.

Çinici, A., 1996. Sinemada Sanat Yönetmenligi ve Bunun Görsel Tasarıma Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Davies C. B., 2008, Left of Karl Marx: *The Political Life of Black Communist Claudia Jones*, Duke University Pres, Durham.

Dear, M., 1994. "Between Architecture and Film", Architecture & Film, *Architectural Design*, Maggie Toy , London.

Deleuze G., 1989 CINEMA 2: The Time Image,Transl. Hugh Tomlinson and Robert Galeta; Univ. Minnesota Pres.

Demir Y.,1994 Filmde Zaman ve Mekan Üzerine, Turkuaz Yayınları, Eskişehir.

Graves, M., 2002 . "Figüratif Mimarinin Düşündürdükleri", *Modernizmin Serüveni* (ss. 416-419). Çev: P. A. Yayına Hazırlayan: Enis Batur, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. (Özgün metnin ilk basımı 1966).

Gönen, M., 2007. Hollywood Sineması, Es Yayınları, İstanbul.

Gunning, T., 2006. "The Whole World Within Reach - Travel Images Without Borders". Virtual Voyages: *Cinema and Travel.* Ed. Jeffrey Ruoff. Durham&London: Duke University Press.

Hayward, S., 1996. Key Concepts in Cinema Studies. London and New York: Routlegde.

Hobbs, C., 1997. "Film Architecture: The Imagination of Lies". Cinema & Architecture: Meliès, Mallet-Stevens, Multimedia ,ss. 166-172. Ed: François Penz ve Maureen Thomas. London: British Film Institute Publishing.

Işık, O. , 1994. "Mekânın politikleşmesi, politikanın mekânlaşması", *Toplum ve Bilim*, no: 64-65, ss. 7-38.

Jacobs, L., 1994. Filmde Zaman ve Mekan Üzerine,ss. 35-46. Çev. Yalçın Demir. Hazırlayan: Yalçın Demir. Eskişehir:Turkuaz.

Jarvie, I. C. ,1987. Philosophy of The Film: Epistemology, Ontology, Aesthetics, Routledge and Kegan Paul, New York, London.

Kaçmaz, G., 1996. Architecture and Cinema: *A Relation of Representation Based on Space.* Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Ankara: Orta Doğu Teknik Üniversitesi.

Kale, G., 2004. *Sinemada görsel deneyim ve mimarlık*, Y.L Tezi, İstanbul TeknikÜniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Mahdesian,L.,2006.Architecture Goes Movies, <http://www.brown.edu> 04.03.2010 (son erişim).

Mitry,J. , 1989, The aesthetics and psychology of the cinema,Indiana University Pres, Bloomington.

Monaco, J., 2005. Bir Film Nasıl Okunur?: Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı, Oğlak Bilimsel Kitaplar, İstanbul.

Mutman, M., 1994. Kitap Eleştirisi: Üretilen Mekân, Yokolan Mekân, *Toplum ve Bilim*, no: 64-65, ss. 181-196.

Pallasmaa, J.,2001. "The Architecture of Image: Existential Space in Cinema", *Rakennustieto*, Helsinki, ss 7, 8, 12, 20, 21.

Penz, F., 1997. Architecture in The Films of Jacques Tati , Cinema & Architecture: Melies, Mallet-Stevens, Multimedia, François Penz, Maureen Thomas, *British Film Institute*, London, ss 63-67, 125 .

Ran, A., 2003. *Montage of Attractions – Interview with Architect Bernard Tschumi,* Architecture Israel.<www.aiq.co.il/pages/EnglishArticle.asp?id=88>, Mart 2010 (son erişim).

Richard ,L.,1991. Ekspresyonizm Sanat Ansiklopedisi, Remzi Kitapevi, İstanbul.

Roth, L. ,M., 2000. *Mimarlığın Öyküsü*. Çev. Ergün Akça. İstanbul: Kabalcı.

Russell, B., 2002. *Batı Felsefesi Tarihi*, çev: Sencer, Muammer , İstanbul: Say Yayınları.

Schaal, H.D., 2000. Spaces of the Psyche in German Expressionist Film*, Architectural Design*, January, Vol. 70, no: 1, ss: 12-15.

Scognamillo G.,2003. *Dünya Sinema Tarihi*, Kabalcı Yayınevi, İstanbul

Slowik, E., 1999. *Descartes' Physics and the Relational Theory of Space and Motion*. Boston: Kluwer Academic Publishers.

Süalp, Z. T., 2004. Zaman mekân, Kuram ve Sinema,Bağlam Yayınları, İstanbul.

Tanyeli, U., 2002. "Modernizmin Sınırları ve Mimarlık", *Modernizmin Serüveni,*ss. 63-781, Yayına Hazırlayan: Enis Batur. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Tschumi, B., 2000. Kopmalar*,* Boyut Çağdaş Dünya Mimarları Dizisi 1,ss. 93, İstanbul.

Url-1<http://www.sinemaloji.com,alındığı tarih 03.02.2010

Vaillant, O., 1997. "Robert Mallet-Stevens : Architecture, Cinema and Poetics". *Cinema & Architecture: Meliès, Mallet-Stevens, Multimedia* ss. 166-172. Ed: François Penz ve Maureen Thomas. London: British Film Institute Publishing.

Vidler, A., 2000. *Warped Space: Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture*, The MIT Press, Massachusetts

Werlen, B., 1992. *Society, Action and Space*. UK: Routledge.

Wollen,P., 2004, Sinemada Göstergeler ve Anlam, Metis Yayıncılık, İstanbul

Wright, F. L., 2002. "Organik Mimarinin Dili" *Modern Mimarlığın Öncüleri: Frank Lloyd Wright ve Ev* (ss. 19-22). İstanbul: Boyut. (Özgün metnin ilk basımı 1953)

EKLER

EK A.1 : YÖNETMEN
EK A.2 : FİLM

EK A.1 : YÖNETMEN

MICHEL GONDRY FİLMOGRAFİSİ

- L'épine dans le coeur ("The Thorn in the Heart"), 2009
- Tokyo! , 2008
- Be Kind Rewind ,2008
- The Willowz: Seeinsquares ,2006
- La science des rêves ("The Science of Sleep") , 2006
- Block Party , 2005
- Eternal Sunshine of the Spotless Mind, 2004
- Human Nature , 2001

KLİPLERİ

- The Chemical Brothers: Singles 93-03 , 2003
- Pecan Pie , 2003
- I've Been Twelve Forever , 2003
- Massive Attack: Eleven Promos , 2001
- Clip Cult Vol. 1: Exploding Cinema , 1999
- Björk: Volumen , 1999(videos "Human Behaviour", "Army of Me", "Isobel", "Hyperballad", "Jóga", "Bachelorette")
- D.A.F.T. , 1999
- La lettre , 1998

EK A.2 : FİLM

ETERNAL SUNSHINE OF SPOTLESS MIND

Yönetmen: Michel Gondry
Yazarlar: Charlie Kaufman, Michel Gondry, Pierre Bismuth
Senaristler: Charlie Kaufman
Sanat Yönetmeni: David Stein
Kostüm Tasarımı: Melissa Toth
Editör: Valdis Oskarsdottir
Müzik: Jon Brion
Oyuncular: Jim Carrey, Kate Winslet, Tom Wilkinson, Elijah Wood,Mark Ruffalo,Kristen Dunst
Prodüktör: Antony Bregman, Steve Golin
2004

ÖZGEÇMİŞ



Ad Soyad: ESRA ERSOY

Doğum Yeri ve Tarihi: ANTALYA , 21.03.1982

Adres: İSTANBUL

Yüksek Lisans Üniversite:İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ

Lisans Üniversite: YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ

Ortaöğretim,Lise: METİN NURAN ÇAKALLIKLI ANADOLU LİSESİ

İş Deneyimleri: ARİMA MİMARLIK 2006- (İSTANBUL)
AYGÜN ALÜMİNYUM 2005-2006 (İSTANBUL,MOSKOVA)