T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ

MEKÂNIN DİSİPLİNLERARASI DEĞERLENDİRİLMESİ: TİM BURTON VE WES ANDERSON'IN ROALD DAHL UYARLAMALARI

Y. Ezgi KAYA AKARPA

FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

İÇ MİMARLIK

ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

EYLÜL 2022

ANTALYA

T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ

MEKÂNIN DİSİPLİNLERARASI DEĞERLENDİRİLMESİ: TİM BURTON VE WES ANDERSON'IN ROALD DAHL UYARLAMALARI

Y. Ezgi KAYA AKARPA

FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

İÇ MİMARLIK

ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS

EYLÜL 2022

ANTALYA

T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MEKÂNIN DİSİPLİNLERARASI DEĞERLENDİRİLMESİ: TİM BURTON VE WES ANDERSON'IN ROALD DAHL UYARLAMALARI

Y. Ezgi KAYA AKARPA

İÇ MİMARLIK

ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS

Bu tez 12/09/2022 tarihinde jüri tarafından Oybirliği ile kabul edilmiştir.

Dr. Öğr. Üyesi Özgü ÖZTURAN (Danışman)
Dr. Öğr. Üyesi Sıdıka Benan ÇELİKEL
Dr. Öğr. Üyesi Shirin IZADPANAH

ÖZET

MEKÂNIN DİSİPLİNLERARASI DEĞERLENDİRİLMESİ: TİM BURTON VE WES ANDERSON'IN ROALD DAHL UYARLAMALARI

Y. Ezgi KAYA AKARPA

Yüksek Lisans Tezi, İç Mimarlık Anabilim Dalı

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Özgü ÖZTURAN

Eylül 2022; 94 sayfa

İnsan elleriyle alet, zihniyle kurgu üretebilmesi ile evrimsel süreçte diğer canlılardan ayrılmaktadır. İlk barınma mekânları olan mağaralarda bulunan resim ve heykeller insanın soyut düşünme yeteneğinin ne kadar eskiye dayandığıyla beraber, bulundukları mekânı mesajlarını iletmek için nasıl kullandıklarıyla ilgili de ipuçları verir. Mekânın nasıl algılandığı ve anlam iletmek üzere nasıl kullanıldığı o günden günümüze gelişim göstermeye devam eden dinamik bir konu başlığıdır. Mekân tasarımının anlam ve işlev tartışmaları üzerinde gidip gelen dengeleri tarih boyunca okunabilmektedir ve bu insanın düşünce tarihiyle paralel giden bir süreçtir. İnsan için mekân tasarlayan bir disiplin olarak mimarlık da aynı zihin süreçlerinin sonucu ortaya çıkan bir anlatım biçimi olmakla beraber mekânı bir araç olarak üreten diğer disiplinlerin alanlarına kaçınılmaz olarak dahil olmaktadır.

Bu çalışma, mekânı ve nasıl algılandığını teorik olarak bütünsel bir yerden açıklamaya çalışırken, anlamın mekân aracılığıyla nasıl iletildiğini mimarlık, edebiyat ve sinema üçgeninde bir pratikle incelemeyi amaçlamaktadır. Teorik okuma mekân kavramı ile ilgili paradigmaları değiştiren önemli yol ayrımlarına yer verebilmek açısından disiplinlerarası bir literatür üzerinden yapılacaktır. Pratik değerlendirme de yine bu disiplinlerarası yapıyı ortak bir zemine taşıyabilmek amacıyla eleştirel çözümleme yöntemlerinin kılavuzluğunda ilerleyecektir. Bu amaçla anlatısının mekânlarını birer karakter gibi yapılandıran Roald Dahl'ın mekân açısından önemli iki hikayesi Charlie'nin Çikolata Fabrikası ve Yaman Tilki'nin auteur olarak nitelendirilen yönetmenler Tim Burton ve Wes Anderson tarafından yönetilen uyarlamaları seçilmiştir. Edebi anlatıdaki mekânların nasıl algılandığı ve belirgin bir görsel üsluba sahip bu iki yönetmen tarafından ekrana nasıl taşındıkları tartışmaya açılarak mekânın disiplinlerarası yolculuğunun ve algı sürecinin bu yolculuktaki rolünün deşifresi hedeflenmektedir.

ANAHTAR KELİMELER: Mekân, Mekân algısı, Mimarlık, Edebiyat, Sinema, Roald Dahl, Tim Burton, Wes Anderson

JÜRİ: Dr. Öğr. Üyesi Özgü ÖZTURAN

Dr. Öğr. Üyesi Sıdıka Benan ÇELİKEL

Dr. Öğr. Üyesi Shirin IZADPANAH

ABSTRACT

INTERDISCIPLINARY ASSESSMENT OF SPACE: TIM BURTON AND WES ANDERSON'S ROALD DAHL ADAPTATIONS

Y. Ezgi KAYA AKARPA

MSc Thesis in Architecture Department

Supervisor: Asst. Prof. Dr. Özgü ÖZTURAN

September 2022; 94 pages

Human beings are distinguished from other living things in the evolutionary process by their ability to produce complex tools with their hands and fiction with their minds. The paintings and sculptures found in early caves, which are the first places of shelter, give clues about how old people's ability to think abstractly, as well as how they use the space they are in to convey their messages. How the space is perceived and used to convey meaning is a dynamic topic that continues to evolve since then. The oscillating balances of space design over the discussion of meaning and function can be analysed throughout time, and this is a process that goes parallel with the intellectual history. Architecture, as a discipline that designs space for users, is a form of expression that emerges as a result of the same mental processes and inevitably gets involved in the fields of other disciplines that produce space as a tool.

While this study tries to understand the space and how it is perceived from a holistic point, it aims to examine how the meaning is conveyed through space with a practice in the triangle of architecture, literature and cinema. Theoretical reading will be done through an interdisciplinary literature in order to include the important crossroads that change the paradigms related to the concept of space. Practical evaluation will also proceed under the guidance of critical analysis methods in order to bring this interdisciplinary structure to a common ground. For this purpose, two of of Roald Dahl's stories which are important in terms of space were chosen from directors who are described as auteurs: Charlie and Chocolate Factory directed by Tim Burton and Fantastic Mr. Fox by Wes Anderson. It is aimed to decipher the interdisciplinary journey of the space and the role of the perception process in this journey by discussing how the spaces in literary narrative are perceived and how they are brought to the screen by these two directors with distinctive visual styles.

KEYWORDS: Space, Perception of space, Architecture, Literature, Cinema, Roald Dahl, Tim Burton, Wes Anderson

COMMITTEE: Asst. Prof Dr. Özgü ÖZTURAN

Asst. Prof Dr. Sıdıka Benan ÇELİKEL

Asst. Prof Dr. Shirin IZADPANAH

İÇİNDEKİLER

ÖZET i

ABSTRACT ii

AKADEMİK BEYAN iv

ŞEKİLLER DİZİNİ v

1. GİRİŞ 1

2. KAYNAK TARAMASI 4

3. MATERYAL VE METOT 6

4. BULGULAR 8

4.1. Mekân Kavramı 8

4.1.1. Mekân kavramının gelişimi 8

4.1.2. Mekân algısı 15

4.1.3. Mekân (çevre) psikolojisi 20

4.2. Mimarlıkta Mekân Kavramı 22

4.3. Edebiyatta Mekân Kavramı 23

4.3. Sinemada Mekân Kavramı 25

4.3.1. Sinema ve mimarlık etkileşimi 27

4.3.2. Edebiyattan sinemaya uyarlama yaklaşımı 27

4.3.3. Sinemada mekânın tarihsel gelişimi 28

5. TARTIŞMA 38

5.1. Tim Burton Sineması 38

5.1.1. Charlie'nin Çikolata Fabrikası (Tim Burton 2005) 42

5.1.2. Dahl'dan Burton'a Charlie'nin Çikolata Fabrikası mekânları 44

5.2. Wes Anderson Sineması 56

5.2.1. Yaman Tilki (Wes Anderson, 2009) 61

5.2.2. Dahl'dan Anderson'a Yaman Tilki mekânları 63

6. SONUÇLAR 72

7. KAYNAKLAR 77

8. EKLER 83

ÖZGEÇMİŞ

AKADEMİK BEYAN

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum "Mekânın Disiplinlerarası Değerlendirilmesi: Tim Burton ve Wes Anderson'ın Roald Dahl Uyarlamaları" adlı bu çalışmanın, akademik kurallar ve etik değerlere uygun olarak yazıldığını belirtir, bu tez çalışmasında bana ait olmayan tüm bilgilerin kaynağını gösterdiğimi beyan ederim.

12/09/2022

Yağmur Ezgi KAYA AKARPA

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 4.1. Algılama (İnceoğlu 2011) 15

Şekil 4.2. Rapoport'un filtre modeli (Rapoport 1977) 17

Şekil 4.3. Gestalt kuramı ilkeleri (http://courses.csail.mit.edu/) 20

Şekil 4.4. Mekân algısını etkileyen faktörler (Gür 1996)..... 20

Şekil 4.5. a) *Trenin Ciotat İstasyonu'na Girişi* **b)** *Lumière Fabrikasından Çıkan İşçiler* (Lumière Kardeşler, 1895) 29

Şekil 4.6. a) İlk uzay aracının aya inişi **b)** Ayın yüzeyi ve bir uzaylı (*Aya Seyahat*, George Méliès, 1902) 30

Şekil 4.7. a) *Dr. Caligari'nin Odası*, Robert Wiene, 1919 **b)** *Metropolis*, Fritz Lang, 1927 31

Şekil 4.8. a) Alan derinliği kullanımı **b)** Planimetrik kompozisyonda konferans salonu (*Yurttaş Kane*, Orson Welles, 1941) 32

Şekil 4.9. a) Kahramanın penceresinden avlu **b)** Komşulardan birinin evi (*Arka Pencere*, Alfred Hitchcock, 1954) 33

Şekil 4.10. a) Ferdinand Paris'te bir davette **b)** Marienne bir cinayet işlemek üzere (*Çılgın Pierrot*, Jean-Luc Godard, 1965)..... 35

Şekil 4.11. a) Uzay istasyonun dairesel mekânı **b)** Uzay istasyonu geçiş mekânı (*2001: Bir Uzay Destanı*, Stanley Kubrick, 1968)..... 36

Şekil 4.12. a) İnsandan enerji üretilen tarlalar **b)** Modern kent mekânı (*Matrix*, Wachowski Kardeşler, 1999)..... 37

Şekil 5.1. Tim Burton (https://www.indiewire.com/shop/tim-burton-merch-collectors) 38

Şekil 5.2. a) Vincent'in hayal dünyası **b)** Vincent ve bir canavara dönüşen gölgesi (Vincent, Tim Burton, 1982) 39

Şekil 5.3. a) Banliyö ve Edward'ın şatosunun zıtlığı **b)** Edward'ın yaşadığı gotik şatonun içi (*Edward Makaseller*, Tim Burton, 1990)..... 40

Şekil 5.4. a) *Noel Gecesi Kabusu*, Tim Burton, 1993 **b)** *Ölü Gelin*, Tim Burton, 2005 41

Şekil 5.5. a) *Alis Harikalar Diyarında*, Tim Burton, 2010 **b)** *Dumbo*, Tim Burton, 2019 42

Şekil 5.6. a) Wonka, Quentin Blake (Dahl 2020) **b)** "Willie Wonka", Tim Burton, 2004 (https://www.wired.com/2009/11/tim-burton-concept-art/) 43

Şekil 5.7. a) Kolilenmiş Wonka barları üretim bandında **b)** Dağıtıma çıkan koliler (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) 44

Şekil 5.8. a) Bucket Evi ve kentin zıtlığı, yukarıda Wonka'nın Fabrikası (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) **b)** Bucket Evi ve kent, Quentin Blake (Dahl 2020) 45

Şekil 5.9. Charlie'nin çatı katındaki odası (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) 45

Şekil 5.10. a) Bucket Evi mutfak ve yaşlıların alanı **b)** Bay ve Bayan Bucket'ın yatakları (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) **c)** Bucket Evi, Quentin Blake (Dahl 2020) 46

Şekil 5.11. a) Fabrika dış görünüş (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) **b)** Wonka'nın Fabrikası, Quentin Blake (Dahl 2020) 47

Şekil 5.12. a) 15 sene önce iş çıkış saatinde fabrika **b)** Fabrika'nın dev demir kapıları (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) 47

Şekil 5.13. a) Düsseldorf, Almanya **b)** Babasının kasap dükkanında Augustus ve ailesi (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) 48

Şekil 5.14. a) Buckinghamshire, İngiltere **b)** Salt ailesinin evleri (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) 48

Şekil 5.15. a) Atlanta, Georgia **b)** Beauregarde ailesinin evleri (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) 49

Şekil 5.16. a) Denver, Colorado **b)** Teavee ailesi ve evleri (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) 49

Şekil 5.17. a) Giriş kapısında kurulmuş sahne **b)** Ana koridor (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) 50

Şekil 5.18. a) Çikolata Odası (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) **b)** Çikolata Odası, Quentin Blake (Dahl 2020) 51

Şekil 5.19. a) Çikolata taşıma boruları **b)** Çalışan bir Umpa Lumpa (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) 51

Şekil 5.20. a) Şekerden pembe kayık (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) **b)** Şeker kayığı, Quentin Blake (Dahl 2020) 52

Şekil 5.21. a) Karanlık Buluş Odası (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) **b)** Buluş Odası, Quentin Blake (Dahl 2020) 53

Şekil 5.22. a) Ceviz Odası **b)** Veruca Ceviz Odası'nda (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) 53

Şekil 5.23. a) Cam asansör (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) **b)** Cam asansör, Quentin Blake (Dahl 2020) 54

Şekil 5.24. a) Tele-Çikolata Odası **b)** Çikolatanın ışınlandığı televizyon (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) 54

Şekil 5.25. a) Cam asansörün fabrikadan çıkışı (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) **b)** Cam asansörün fabrikadan çıkışı, Quentin Blake (Dahl 2020) 55

Şekil 5.26. a) Bucketlar ve Bay Wonka **b)** Bucket Evi Çikolata Odası'nda (Charlie'nin Çikolata Fabrikası 2005) 56

Şekil 5.27. Wes Anderson (https://crackmagazine.net/Wes-Anderson.jpg) 56

Şekil 5.28. a) Richie'nin Odası (*Tenenbaum Ailesi*, Wes Anderson, 2001) **b)** Wes Anderson ve ilüstratör kardeşi Eric Chase Anderson'ın ile TRT filmi için oluşturdukları mekân ve ürün tasarımı eskizleri (https://www.designboom.com/art/eric-chase-anderson-interview-11-05-2013/)..... 58

Şekil 5.29. Belafonte (*Steve Zissou ile Suda Yaşam*, Wes Anderson, 2004)..... 58

Şekil 5.30. a) Kardeşler babanın cenazesine giderken **b)** Kardeşler Hindistan'daki cenazede (*Küs Kardeşler Limited Şirketi*, Wes Anderson, 2007)..... 59

Şekil 5.31. a) *Esrar Perdesi*, Alfred Hitchcock, 1966 **b)** *Büyük Budapeşte Oteli*, Wes Anderson, 2014 60

Şekil 5.32. a) Kasaba **b)** İç mekâna giriş sahnesi (*Fransız Postası*, Wes Anderson, 2019) 60

Şekil 5.33. a) Sıçan (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009) **b)** Sıçan, Donald Chaffin (Dahl 1970) 61

Şekil 5.34. a) Filmin giriş sahnesi (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009) **b)** Birleşik Devletler baskısı kapağı, Donald Chaffin (Dahl 1970) 62

Şekil 5.35. a) Tilki ailesinin oyukları **b)** Oyuğun içi (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009) 63

Şekil 5.36. a) Porsuk'un kunduz yuvası ofisi **b)** Porsuk ve Bay Tilki ofiste (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009) 64

Şekil 5.37. a) Satılık kayın ağacı (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009) **b)** Tilki ailesinin evi, Donald Chaffin (Dahl 1970)..... 64

Şekil 5.38. a) Walt Boggis **b)** Nate Bunce **c)** Frank Bean **d)** Bean'in yaşam alanı (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009)..... 65

Şekil 5.39. a) Yemek ve yaşam alanı **b)** Yaşam alanından mutfak **c)** Budaktaki taş şömine **d)** Yatak odası (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009)..... 66

Şekil 5.40. a) Tilki Bey'in çalışma odası (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009) **b)** Dah'ın çalışma odası (https://www.telegraph.co.uk/) 67

Şekil 5.41. a) Paleolotik Çağ'dan bir mağara **b)** Maden yatağı (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009) 67

Şekil 5.42. a) Tepe **b)** Tepe kazılırken **c)** Kayın ağacı devrilirken (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009) **d)** Tepe **e)** Tepe kazılırken **f)** Ağaç devrilirken (Donald Chaffin, Dahl 1970) 68

Şekil 5.43. a) Bunce'ın soğuk deposu (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009) **b)** Boggis'in tavuk kümesi, Donald Chaffin (Dahl 1970)..... 69

Şekil 5.44. a) Büyük şölen (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009) **b)** Büyük şölen, Donald Chaffin (Dahl 1970)..... 69

Şekil 5.45. a) Great Harrowsford kanalizasyonu **b)** Kanalizasyon (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009) 70

Şekil 5.46. Bay Tilki ile kurdun karşılaşması (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009)..... 71

Şekil 5.47. a) Süpermarketin içi **b)** Süpermarket (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009) 71

1. GİRİŞ

Elleriyle alet, zihniyle kurgu üretebilmesi ile evrimsel süreçte diğer canlılardan ayrılan insan, yaşamı anlatılarla aktardığı ve anlatılarla yaşamı kavradığı bir döngünün içerisinde olagelmiştir. İnsanın el işçiliği ve hikaye anlatıcılığının bu ilk izleri, barındığı ilk iç mekânlar olan mağaralarda görülmektedir. Ve bu mağaralar el işçiliği ile hikaye anlatıcılığının esasen zihnin aynı yetisinden, şeylerle düşünceler arasında ilişki kurma özelliğinden köklendiğini gösterir niteliktedir.

Bu mağaralardaki ilk oyma, resim ve heykel örnekleri, insanın soyut ve sembolik düşünme yetisinin yolculuğunun yaklaşık 35.000 yıl önce istikrarlı ve evrensel bir hal aldığını göstermektedir. Bunların bazılarının avlanmaya yardım amaçlı, bazılarının iklim değişikliği için uyarı amaçlı olduğu; yerleşim ve defin için kullanılmayan mağara alanlarındaki diğerlerinin ise insanın hayatta kalmasına yardımcı olmak adına ruhsal dünyayla bağlantı kurmalarına aracılık eden bir ritüelin parçası olarak işlev gördüğü düşünülmektedir. Nitekim mağara düzenlerinin de, insanın değişen bilinç durumunu yansıtacak şekilde oluşturulduğu ve dönüştürüldüğü bilinmektedir (Mithen 2009). Bu halde sanat ve tasarım kolektif bir bellek ve çevreye adaptasyon sağlamaya yarayan bir anlatı geleneğidir ve ilk insan için semboller aracılığıyla anlam yaratma, işlevden ayrı değildir denebilir.

Mekân tasarımı insanın anlatı geleneğinde temellenen bir yaratım olarak düşünüldüğünde, diğer anlatı gelenekleriyle nasıl organik bir bağı olduğunu kavramak kolaylaşacaktır. Anlatı geleneği, günümüzde hala biçim değiştirerek ve kendine yeni yollar bularak gelişim göstermeye devam etmektedir. Örneğin yukarıda belirtilen işlevi içinde barındıran ve Ryan'a göre (2012) bir sanat formu olarak da nitelendirilebilecek olan din; tiyatro, kurmaca anlatı, resim, müzik ve heykeli araçları olarak kullanmaktadır. Zamanla tiyatro, sonrasında roman ve sinema da olanın anlatımını yapmayı sürdürmüşlerdir.

Modern anlatı biçimlerinin çoğunun kökenleri Antik Yunan'a dayanmaktadır. Aynı dönem, modern dünyaya ve günümüz insan toplumlarının yaşayışına yön verecek yol ayrımında *mitos* (Yunanca, konuşulan söz, anlatı) yerine *logos*u (Yunanca, us ile kavrama) takip edilmesiyle zihnin yükselişi sürecinin başladığı dönemdir. Heidegger'in deyimiyle (2002) modern dünya özneleşen insan için artık dünya ikamet ettiği yerden ziyade, karşısında durduğu bir 'nesne' haline gelmiş, bu durum modern insanın dünyayla ve içindekilerle kurduğu ilişkiyi şekillendirmeye devam etmiştir (Çelikel 2015).

Anlamın işlevin parçası olan tarafını unutmaya başladığı ve özne olarak kendini merkeze aldığı düşünsel süreçte insan, mekânın fiziksel yönünü kavrama yolunda önemli yol kat etmiştir. Mekânın doğal, gerçek ve ölçülebilir olduğu klasik fiziğin göreceli ve ilişkisel mekân anlayışının değişime uğramaya başlamasıyla, yalnız içinde bulunduğumuz yer olarak değerlendirilen mekân da, ayrı bir kategori olarak değerlendirilmeye başlanır. Eş zamanlı olarak felsefede fenomenoloji yaklaşımı mekânı insan faktörünün hesaba katarak kavrama çabası, psikoloji alanında algı ile ilgili çalışmalara yönelimi sağlamış, insanın iletişim halinde olduğu çeşitli ölçekteki mekânları ve bu mekânlarda karşısına çıkan şeyleri anlama ve yorumlama süreçlerini araştırılmalarına ön ayak olmuştur.

Kavranışındaki bu paradigma değişimi, mekân kavramını mimarlığın da temel ögesi haline getirmiştir (Altan 2012). Temelde insan için mekân üreten bir tasarım disiplini olan mimarlığın bir mekânın nasıl tasarlanması gerektiği ile ilgili yaklaşımını değiştirerek, varolan bir mekânı insan faktörünü (tasarımcı ve kullanıcı) dahil ederek tersten düşünmeye başlaması mekânın anlamsal yönüyle yeniden uzlaşma arzusunun bir tezahürü gibidir. Bu tersten düşünme mimarlık literatüründe diğer anlatı biçimleriyle temasını zenginleştiren bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışma da mekânın edebiyat ve sinema tarafından anlamı iletmek için ne şekilde kullanıldığı üzerinden bu tersten düşünmeyi yapmayı hedeflemektedir.

Edebiyat ve sinema kimi zaman günlük deneyimin, kimi zaman tarihsel belleğin, kimi zaman insanın geleceğe dair düşlerinin ve korkularının aktarımıdırlar. Anlatı bunlardan hangisini dert edinirse edinsin, insanın nesneyle kurduğu ilişkinin temsilidir ve söz konusu anlatılar mekânsız gerçekleşemeyeceğinden, mekân bu temsilin bir aracı haline gelir. Bu aracın nasıl kullanılabileceği sorunuyla sinema ve edebiyat disiplinleri içinde mimarlık kendine önemli bir alan açmıştır. Mekân kavramının insanın düşünce tarihi boyunca takibinin yapılacağı bu çalışmanın kapsamı mimarlık, edebiyat ve sinemayla sınırlı tutulsa da, bu üç disiplin nezdinde büyük paradigma değişimi yaratan başka bilimsel ve felsefi gelişmelere de yer verilecektir.

Çalışmanın tartışmaya açmak istediği soru, edebi anlatılardaki kurgusal mekânların nasıl algılandığı ve auteur yönetmenler aracılığıyla sinemada görsel olarak nasıl yansıtıldıkları sorusudur. Tartışmayı ortak bir zemine taşıyabilmek adına mimarlık, sinema ve edebiyatın eleştirel çözümlemenin çatısı altında toplanması uygun görülmüştür. Modern bilimin nasıl işlediğini çözümleme hedefiyle fiziksel dünyayı parçalara ayırarak incelemesine benzer şekilde, eleştiri de insan yaratımı kültürel alanları inceler (Ryan 2012).

Bunun için başlangıç olarak mimarlık, sinema ve edebiyat disiplinlerinde mekânın yerini anlamak önemli bir yer arz etmektedir. Bulgular bölümünde ilk olarak mekânın nasıl tanımlandığı, mekânın tarih boyunca nasıl kavranıp tartışıldığı ele alınacaktır. Sonrasında psikoloji alanında yapılan çalışmaların bir çıktısı olarak mekân algısı ve psikolojisinin mekân tasarımına nasıl katkı sağladığı irdelenecektir.

Bölümün devamında mekân kavramının mimarlık, edebiyat ve sinemadaki yerine değinilecektir. Konu bağlamında seçilen yazar Roald Dahl, birçok kitabı filme uyarlanan bir yazardır. Anlatılarda karakteristik özellikler kazanan mekânları ve iki önemli auteur yönetmen tarafından sinemaya uyarlanmış olmaları nedeniyle seçilen iki kitabı Charlie'nin Çikolata Fabrikası ve Yaman Tilki romanlarına ve yazarlarına konunun akışını değiştirmemek adına Ekler'de yer verilmiştir.

Sinemada mekânın yerinin irdeleneceği sonraki alt bölümde konu dahilinde uyarlama yaklaşımına ve auteur kuramına yer verilecektir. Sinemada mekânın tarihsel gelişiminin bölümü, beyaz perdede mekân üzerinden anlam yaratmanın nasıl bir gelişim gösterdiğini anlamak açısından gerekli görülmüştür. Bu kısım sinemada mekân kullanımıyla ile ilgili dönüm noktalarına değinmekle beraber kapsamı seçilen yönetmenlerin bu gelişimden nasıl etkilendikleri ve neleri kendi sinemalarında kullandıklarıyla sınırlı tutulmuştur.

Tartışma bölümünde ilk olarak Charlie'nin Çikolata Fabrikası'nı uyarlayan Tim Burton'ın ve Yaman Tilki'yi uyarlayan Wes Anderson'ın sinemasına ve mekânlarına onları auteur olarak belirleyen nitelikler çerçevesinde yer verilecektir. Daha sonra ele alınacak iki uyarlamanın mekânları incelenecek ve edebi metinle ortaklık ve farklılıkları araştırılacaktır. Auteur olarak değerlendirilen Burton ve Anderson'ın Dahl'ın imge dünyasını nasıl algıladıkları ve kendi özgün stilleriyle harmanlayarak nasıl ekrana taşıdıkları tartışılacaktır.

Sonuç bölümünde ise çalışmadan çıkarılan sonuçlara, bu sonuçların mimarlık disiplinine nasıl katkı sağlayabileceğine dair öneriler yer alacaktır.

2. KAYNAK TARAMASI

Çalışmanın amacı doğrultusunda mekân kavramının tanımı, mimarlık, sinema ve edebiyat disiplinlerindeki yer ve öneminin araştırıldığı ve tartışıldığı çalışmalar üzerine yapılan literatür araştırması sonucu rehberliği alınan çalışmalar aşağıda sıralanmıştır.

Bulgular bölümünde ilk olarak mekânın nasıl tanımlandığı, mekânın tarih boyunca nasıl kavranıp tartışıldığı bölümün erken dönem düşünce tarihine ışık tutan Arslan'ın 2006 tarihli "İlkçağ Felsefe Tarihi" ve Freeman'in 2003 tarihli "Mısır, Yunan ve Roma. Antik Akdeniz Uygarlıkları" ve Timuçin'in 2001 tarihli "Düşünce Tarihi" kitaplarına başvurulmuştur. Mekân kavramıyla ilgili paradigma değişimlere yön veren fizik alanındaki gelişmeleri Jammer'ın 1993 tarihli "Concepts of Space" adlı kapsamlı eserinde ve felsefe alanındaki gelişmeleri Cevizci'nin 1999 tarihli "Paradigma Felsefe Sözlüğü"nde taranmıştır. Bu eserler düşünce tarihini önemli ölçüde şekillendiren Kartezyen felsefenin mekânı ele almasıyla ilgili başvurulan metinlerdir.

Çelikel'in 2015 tarihli "Endüstriyel Tasarımda Paradigma Kaymaları" ve Lefebvre'nin 2014 tarihli "Mekânın Üretimi" eserleri tasarım tarihi özelinde yol ayrımlarını anlamak üzere başvurulan önemli bir kaynaklardır. Heidegger'in 2002 basımı "The Age of the World Picture" ve 2006 basımı Varlık ve Zaman" kitapları ile Merleau Ponty'nin "Algılanan Dünya" kitabı düşünce tarihinin fenomenolojik dönüşünü kavramak ve mekânı nasıl ele aldığını ele aldığını anlamak adına önemli eserlerdir.

Mekân algısı ile ilgili psikoloji alanında yapılan çalışmaların kısa bir özeti için Elliot'un 1987 tarihli "Models of Phsychological Space: Psychometric, Developmental and Experimental Approaches" metni ve sosyoloji alanında İnceoğlu'nun 2011 tarihli "Tutum, Algı, İletişim" adlı kitapları taranmıştır. Taranan bir başka önemli kaynak Rapoport'un 1977 tarihli "Human Aspects of Urban Forms" adlı eseridir ve mekân algısını bir mimarın perspektifinden ele almaktadır.

Gür'ün 1996 tarihli "Mekân Örgütlenmesi" ile Bozdayı'nın 2004 tarihli "İç Mekân ve İnsan", mekân psikolojisi ve insanın mekânla kurduğu ilişkinin okunduğu temel kaynaklardır. Güleç Solak'ın 2014 tarihli "Mekân-Kimlik Etkileşimi ve Kentsel Mekânda Tezahürleri" isimli doktora tezi ise mekân kavramını kültürel ve sosyolojik açıdan ele almaktadır. Bu çalışma mekân kavramını kimlikle etkileşimi üzerinden mekân algısı, mekânda anlam ve çevre psikolojisi kavramlarını aidiyet ve kimlik üzerinden okumakta, aynı zamanda mekân düşüncesinin tarihsel sürecine de değinmektedir.

Mimari mekânı tanımlamak adına başvurulan temel metinler Roth'un 2014 basımı "Mimarlığın Öyküsü" ve Ching'in 2011 basımı "Mimarlık: Biçim, Mekân ve Düzen"idir. Altan'ın 2012 tarihli makalesi "Mimarlıkta Mekân Kavramı" da mimari mekânın kısa ama kapsamlı bir anlatısını sunmaktadır.

Edebiyatta mekânın yolculuğu Kestner'in 1978 tarihli "The Spatially of the Novel" ve Tally'nin 2013 tarihli "Spatially" eserleri mekânın edebi kurgulardaki yerini ele alan önemli yapıtlardır. Köseoğlu'nun "Edebiyatta Algısal Mekân" ve Sakallı'nın

2021 tarihli "Edebiyatta Mekân ve Edebi Mekân" makaleleri konuyla ilgili taranan Türkçe kaynaklardır.

Sinemada mekânın yerini anlamak için başvurulan kaynaklar Özön'ün 2008 tarihli "Sinema Sanatına Giriş", Şenyapılı'nın 2002 tarihli "Sinema ve Tasarım", Hayward'ın 2001 tarihli "Cinema Studies" kitapları ile Çam'ın 2016 tarihli "Sinemasal Mekânlar ve Sinemasal Mekânların Çözümlenmesi" makalesidir. Sinemada mekânın tarihsel yolculuğu için kullanılan kaynakların en önemlileri olan ve sinema tarihi ile terminolojisinin detaylı bir özetini sunan Monaco'nun 2011 basımı "Bir Film Nasıl Okunur?" ile Teksoy'un 2005 tarihli "Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi" eserleridir. Bunlar dışında ikincil kaynaklar Betton'un 1990 tarihli "Sinema Tarihi", Dixon ve Foster'ın "A Short History of Film", Nowell-Smith'in "Dünya Sinema Tarihi" kitapları ile Erdoğdu'nun 1993 tarihli "Sinema ve Mekân" makalesidir.

Sinema ve mimarlık ilişkisini üzerinden mekân kavramını irdeleyen kaynaklar ise Nouvel ile Baudrillard'ın 2011 tarihli "Mimarlık ve Felsefe", Pallasmaa'nın 2012 basımı "Tenin Gözleri" ile 2011 basımı "The Existential Image: Lived Space in Cinema and Architecture" iki disiplinin birbirine olan katkısına değinirler.

Tartışma bölümünde iki yönetmenden ilki Tim Burton'ın hayatı, görsel stili ve filmografisi ile ilgili bilgiler sinema ile ilgili yukarıda değenilen literatür yanı sıra Head'in 2005'te, Feinberg'in 2013'te kendisiyle yaptığı röportajlardan edinilmiştir. Güleç ve Çağlar'ın 2014 tarihli "Sinema ve Mimarlık Etkileşimi: Tim Burton Filmlerinde Modernizm Eleştirileri" makaleleri Burton'ın mekân aracılığıyla modernizm eleştirisini merkeze almaktadır.

Diğer yönetmen Wes Anderson'ın hayatı, görsel stili ve filmografisi ile ilgili bilgiler Mayshark'ın 2007 tarihli "Post-Pop Cinema: The Search for Meaning in New American Film" ve Pells'in 2011 tarihli "Modernist America", Perrault'un 2013 tarihli "Notes on the Politics of the Auteur: Stanley Kubrick, Wes Anderson, and the Spectator" kitapları ve Kredell'in 2011 tarihli "Wes Anderson and City Spaces of Indie Cinema" makaleleridir.

Eleştirel çözümleme ile ilgili yararlanılan kaynaklar Ryan'ın 2012 tarihli "Eleştiriye Giriş: Edebiyat/Sinema/Kültür" kitabı ile Gür'ün 2000 tarihli "Mimaride Eleştirinin Konstrüksiyonu: Perspektif, Gerçeklik, Yöntem ve İlke" ve Güzer'in 2009 tarihli "Kültürel Çatışma ve Süreklilik Alanı Olarak Mimarlık Eleştirisi" makaleleridir.

Dahl'ın hayatıyla ilgili Sturrock'ın 2016 tarihli "Storyteller: The Authorized Biography of Roald Dahl" ve edebiyatıyla ilgili Alston ve Butler'ın "Roald Dahl" kitabı ile Rudd'un 2020 tarihli makalesi "Adaptable, Edible, Oedipal? The His-Story of Dahl's "Charlie and the Chocolate Factory" and Its Adaptions" yazar ve imge dünyasını anlamak adına başvurulan kaynaklardır.

Ve elbette tezin tartışma kısmının en önemli kaynakları Roald Dahl'ın 2022 basımı "Charlie'nin Çikolata Fabrikası" ile 2019 basımı "Yaman Tilki" hikayeleridir.

3. MATERYAL VE METOT

Çalışmanın amacı mimarlık, edebiyat ve sinema üçgeninden yola çıkarak, edebi bir anlatıdaki mekânların yönetmenler tarafından nasıl algılandığını ve uyarlamalardaki tezahürünü araştırmaktır. Bunun için öncelikle mekânın ne olduğu ve mimarlık, edebiyat ve sinema disiplinlerinde nerede durduğunun anlaşılması adına literatür taranarak teorik bir tartışma zeminin arka planı hazırlanmıştır.

Çalışma kapsamında Roald Dahl'ın 1964 tarihli Charlie'nin Çikolata Fabrikası *(Charlie and Chocolate Factory)* ile 1970 tarihli Yaman Tilki *(Fantastic Mr. Fox)* adlı kitaplarından uyarlanan iki sinema filmi olan Tim Burton'ın 2005 tarihli Charlie'nin Çikolata Fabrikası *(Charlie and the Chocolate Factory)* ile Wes Anderson'ın 2009 tarihli Yaman Tilki *(Fantastic Mr. Fox)* filmleri ele alınacaktır.

Konu mekânı daha bütünsel bir yerden ele alabilmek ve mekânın mimarlık, sinema ile edebiyat disiplinlerindeki rolünü ortak bir zeminde okuyabilmek amacıyla eleştirel çözümleme yöntemleri üzerinden tartışılacaktır. Eleştirel çözümleme romanlar, filmler, mimarlık, müzik, resim ve hatta din ile hukuğun hangi yöntemlerle hayata geçtiği, içlerinde hangi fikirleri barındırdıkları, insanın yaşamına etkileri gibi geniş bir alanı kapsar (Ryan 2012).

Güzer'e göre (2009) mimarlık ve mimari eleştiri birçok özelliği başta edebiyat ve sinema olmak üzere diğer disiplinlerden ödünç almaktadır. Mimarlık kültürün temsili biçimi oluşuyla yaşamın bir okumasının yolunu açabilmektedir. Mimari eleştiri ise yapı ve iç mekânı eleştirenin durduğu yere bağlı olarak farklı kategori ve ölçeklerde ele alabilmektedir. Gür ise (2004) mimari eleştirinin sınırları yöntem ve tekniklerle kesin olarak belirlenmemiş bir alan olduğunu belirtir. Ona göre mimari eleştiri mimarlık kuramları ile uygulamaları arasında devinen gerilimdir. Eleştiride esas olansa eleştirilecek olgu karşısında en uygun kavramları belirlemektir.

Günümüzde ortak kültüre ve dinsel/mitolojik karaktere sahip ortak anlamlar, postmodernist düşüncenin açtığı yolda yerini daha çeşitli, karmaşık ve zihinsel anlamlara bırakmaya başlamıştır. Bu durum çok çeşitli eleştirel yaklaşımları gerekli kılar (Ryan 2012). Bu çalışma bir içmimarın perspektifinden seçilen filmlerdeki mekânlarla iletilmek istenen anlamın deşifresi için çeşitli eleştiri yaklaşımlarından rehberlik alacaktır.

Biçimsel eleştiri "Şeyler nasıl yapılır?" sorusunun "nasıl" kelimesine odaklanır. Mekânlar, filmler, romanlar ve tüm diğer kültür ürünleri bir anlama sahip olan teknik tercihlerden meydana gelmektedir. Biçim genellikle içerik ile uyumludur çünkü anlatı bir yaratımdaki olayların gerçek yaşamın kodlarıyla bize aktaracak şekilde düzenlenmesidir. Dünyayı belirli bir perspektiften görmek o dünyaya ait öyküyü belli bir yolla anlatmak demektir (Ryan 2012). Bu, eseri (mekân, roman, film) yaratıcının (mimar, yazar, yönetmen) kendi perspektifi doğrultusunda gösterdiği ve tercihleriyle inşa ettiği anlamına gelir. Biçim sinema için de oldukça önemlidir çünkü filmler vermek istedikleri mesaja uygun olan biçimleri seçmek durumundadır. Filmin mekânı, mekânın hangi açıdan görüleceği, aydınlatma gibi birçok unsur anlatının izleyici algısını nasıl etkileyeceğini değiştirir.

Yapısalcı eleştiri, kültür içindeki değişmeyen, başkalaşmayan yapılarla ilgilenir. Farklı toplum ve kültürlerin ortak mirası haline gelmiş masal ve mitler insan ile ilgili benzer evrensel meselelere değinirler ve belli bir olay akışını takip ederler. Anlatıların bu yapısı insana dair ve evrenseldir. Yapısalcılık (ve dahilinde göstergebilim) dilbilimden yola çıkmış bir yaklaşımdır ve sözel ifadelerden ziyade dil sistemi ile ilgilenir. Dil, yazılı ve işitsel göstergelerin seçilmesi ve birleştirilmesi ile ilgili kurallardan oluşur. Bu kurallar seslerin bir anlama sahip olmasını sağlar ve aynı dili konuşan insanların iletişimini mümkün kılar. Bu anlamda mimari ve edebi eserler ile filmler dile benzerler, bir yapıya sahiptirler ve ortak kültürel paydaya sahip kişilerin ortak bir anlama ulaşmasını sağlarlar (Ryan 2012). Eco, bir eserin işleyişinin, üretilme anından ziyade eserin anlaşılma yolunda alıcısının oynadığı rol ve eserin bu ilişkiyi nasıl öngördüğü göz önüne alındığında açıklanabileceğini belirtir. Göstergebilimsel yorumda eserin hangi yapısal nedenlerle hangi anlamsal yorumu üretebileceği anlatılmaya çalışılır (Gür 2004).

Psikanalitik ve psikolojik eleştiri yaklaşımına göre zihin, bilişsel ve duyumsal süreçlerin, bilinçdışı ve bilinçaltı işlevlerin bir bileşimidir. Bu nedenle eserin ve yaratıcısının "ne söylediği" ile beraber bunun arkasındaki süreçler de göz önüne alınmalıdır (Ryan 2012). Eserdeki göstergeler, yaratıcısının psikolojik süreçlerinin ve dünyayı nasıl algıladığının da göstergeleridir. Bu, üretim sürecini kişiselleştiren ve eseri yaratıcının bir dışavurumu haline getiren önemli bir faktördür.

Marksist ve politik eleştiri, kapitalizmin toplumun doğasında bulunan gerilim ve çelişkilerin eserlerde nasıl gösterildiğini incelemektedir. Eserin politik olup olmadığı bir tarafı destekler nitelikte olup olmadığı, varsa eleştirisine alternatif sunmakta mıdır sorularıyla değerlendirilebilir (Ryan 2012).

Post-yapısalcılık veya *yapıbozumsal eleştiri* temelinde, çalışmanın içeriğinde değinilecek olan Husserl'in fenomenolojisi yatmaktadır. Derrida'nın "yapıbozum" olarak adlandırdığı yaklaşım, dilbilim üzerine devinerek ilerlemiş öncülü yapısal eleştirinin üzerine yazı dilinin kendine has özelliğinin esasen tüm konuşma ve davranış yeteneğinin de ayırt edici özelliği olduğu farkındalığını koyar. Yani yazım gösterenin göstereni haline gelmektedir. Bu anlamda eserin ifade ettiği şey ile anlattığı şeyin farkına dikkat etmek o eseri yapıbozuma uğratmaktır (Ryan 2012). Eserin hakikatin ne olduğuna dair bir düşünce barındırması, bu kavramın eserde yol açtığı değişimler, hakikatin doğayla ilişkilendirdiği eserlerde doğaya ait şeylerin ideal olarak iletilip iletilmediği gibi faktörler yapıbozumcu yaklaşımla değerlendirilir.

Film eleştirisi özelindeki çalışmalar yukarıda bahsedilenler dışında anlatı sineması eleştirisi ve auteur eleştiri kapsamındadır denebilir. Anlatı sineması tıpkı bir roman gibi yapılansa da aslında tasarlanmış görsel objelerdir ve bu unsuru anlam yaratmak için kullanır. Filmlerde anlama ait bu temel unsurlar, kompozisyon, mizansen, kurgu, renk ve sesten, set ve mekâna kadar her şeyi kapsayan sanat yönetimidir (Ryan 2012). *Auteur eleştiri* ise, auteur bir yönetmenin filmlerinde ortak bulunan ve tekrarlanan biçimsel ve anlamsal parametrelerin izini sürmektedir (Hayward 2001).

4. BULGULAR

4.1. Mekân Kavramı

Gündelik hayatlarımızda ve mimarlık disiplininde sıklıkla kullanılan mekân kelimesinin anlam sınırları oldukça geniştir. Birçok yazar ve kuramcının sıklıkla 'mekân ve mekânsal' kelimelerini kullanmasına karşın bu terimlerin anlamları çeşitli literatürler ve sözlüklerde büyük değişiklikler göstermektedir.

Mekânın, Türk Dil Kurumu sözlüğünde "Bulunulan yer; ev, yurt; uzay." şeklinde üç tanımı bulunmaktadır (Anonim 1). Mekân kelimesi, Arapça kökenlidir, "varoluş, var olunan yer, konum" anlamına gelen "kwn" kökünden türemiştir (Anonim 2).

Felsefe Sözlüğü'nde Cevizci (1999) mekânı, "Varolanın içinde yer aldığı, tüm sınırlı büyüklükleri içine alan uçsuz bucaksız büyüklük; boşluk, hiçlik durumu." olarak açıklar ve mekân kavranırken üç temel yaklaşım üzerinden yola çıkıldığını belirtir. Bunlardan ilki mekânı içine bir şey konsa da konmasa da varolan bir şey olarak değerlendirir. İkincisinde, bağıntısal mekân görüşünde, mekân şeyler varolduğu zaman varolan, şeyler varolmadığı zaman söz edilemeyen bir şeydir. Üçüncü mekân görüşü bu ikisinin bir sentezidir ve mekân ile şeylerin birbirlerini tamamlandığını savunmaktadır.

Mekân, yaşantımızı ve eylemlerimizi sürdürdüğümüz çeşitli ölçekteki yerlerin bütünüdür. Kimliğimizi tanımlayan, bizi biçimlendiren ve bizim biçimlendirdiğimiz yerlerdir. Yaşanan coğrafyanın kültürel, sosyolojik ve fiziksel şartları da mekânları, dolayısıyla bireyleri ve toplumları biçimlendirir. Bu durum mimarlığın yanı sıra felsefe, tarih, psikoloji, sosyoloji, edebiyat gibi birçok disiplinin mekân kavramı üzerinde durmasına sebep olmuştur.

4.1.1. Mekân kavramının gelişimi

Tarihin başlangıcından bu yana mekân, yalnız barınma ihtiyacının değil, insanın varoluşunun anlamsal bir tezahürü olmuştur. Dolayısıyla felsefenin, doğa bilimlerinin ve sosyal bilimlerin en çok üzerinde durduğu konulardan biri haline gelmiştir. İnsanın mimarlık nesnesi olarak mekânı kavrayışı ile varlığı kavrayışı arasında sıkı bir ilişki vardır. Bu kavrayış belli dönemlere, kültürlere ve toplumlara göre değişim göstermektedir (Ersal 2013). Mekân, özellikle modern felsefede bir nesne olarak okunmaktadır. Mekân üzerine geliştirilen teoriler ışığında insanoğlunun düşünsel gelişimi okunabilmektedir (Jammer 1993).

Mezopotamya, Mısır ve diğer eski Doğu uygarlıkları ve hatta Platon öncesi Yunan uygarlığının evreni kavrayışı inanç ve şiir üzerinden kurulmaktaydı. Bu uygarlıkların bilimleri üzerine yapılan çalışmalar; matematik, astronomi ve tıp alanında oldukça sistemli bir birikimleri olduğunu göstermektedir. Yunan uygarlığında mitoloji felsefi düşüncenin ilk adımlarına olanak vermiştir. Özellikle ilk döneminde, içinden çıktığı dinsel-mitolojik tasavvurlardan önemli ölçüde etkilenmiştir. Eski dünyanın bu duyarlılık ve gelişmesi Yunan uygarlığında yeni bir anlatımla kendini açmıştır (Timuçin 2002; Arslan 2006).

Barnes, Sokrates öncesi dönemdeki filozofların akılcı özelliklerinin altını çizerken, akılcılığın doğaüstünü reddetmesi gerekmediğini de belirtir. İlk Yunan filozofları teolojinin yerine bilimi ve tanrıların yerine doğa güçlerini koymuş değildir. Bu filozoflar dindarlık (piety) ve şiirin (poetry) iddialarını reddetseler de, bu tanrısal şeyleri ve doğa üstünü reddetmekten ziyade teoloji ve doğaüstünü dogmatik ve akılcı bir tarzda incelemişlerdir (Arslan 2006). Sokrates öncesi doğa filozofları, evrenin ve uzayın birliğini öne sürerek mekânın birliği fikrini ortaya atmış ve mekânın sınırlarını belirlemişlerdir. Sonrasında madde ve uzay kavramları arasında yapılan ayrımla, mekân maddi olmayan fakat var olan bir şey olarak tanımlanmıştır (Eliot 1987).

Öğrencisi olarak Platon, Sokrates'in tartıştığı kavramları tanımlama görevini üstlenmiş ve hayatın amacını kendini keşfetmek olarak gören hocasının düşüncesini daha da ileriye götürmüştür. Platon'la beraber halkın eğitmeni ve yol göstericisi şiirler olmaktan çıkıp bilgelik, bilim ve felsefe haline gelmiştir. Kurgu yani yalanı işleyen şairleri suçlasa da Platon, şiir ve felsefe çağı arasındaki sınırda hem şair hem filozof olmuştur (Freeman 2003).

Platon, mekânı evreni oluşturan dört öğeden (hava, su, toprak, ateş) biri olarak görmekteydi. Platon'a göre evren kararlı ve tamamlanmış bir yapıya sahiptir ve mekânı bilinebilir kılan geometridir. Geometri mekânsal biçimi tarifleyebilmeyi ve ortak bir tartışma zemini oluşturmayı sağlar. Geometri ile soyutlanan mekân koordinatları ve boyutları ile uzayda bir hacim ve konuma sahip olmaktadır. Bu bağlamda mekânsal biçimin deneyimini matematik ve geometri öğrenerek edinilebilmektedir (Türkkan, 2019). Platon varlığı "varolan bir ideadır" şeklinde tanımlar ve insanın duyusal olarak algıladığı evrenin yalnızca İdealar dünyasının bir yansıması olduğunu savunur. Bu düşünce ideal dünya ve duyumsanan dünyayı birbirinden koparmakta ve metafizik bir evren anlayışının önünü açmaktadır (Ersal 2013).

Platon'un öğrencisi Aristoteles'in de akılcı düşüncenin en üstün insan etkinliği olduğu inancını taşımaya devam ettiği kabul edilmektedir. Onu Platon'dan ayıran ve İdeların karşısında durmasına sebep olan, sağduyuyu da işin içine katmasıdır. Platon'un fiziksel gerçekliğin ötesinin keşfine duyduğu ilgi, Aristoteles için gerçek dünyada gözlem sayesinde neler keşfedeceğine dairdir (Freeman 2003).

Sağduyuya olabildiğince yakın bir düşünür olan Aristoteles, bize ulaşan başlıca yapıtı olan Metaphysika'da varlık sorununu ele almaktadır. Esasen Aristoteles'in başyapıtında Physika'dan sonra gelen (ta meta ta physika) bölümü açıklamak için kullanılan metafizik sözcüğü daha sonra bu araştırma alanını belirleyen bir sözcük haline gelmiştir ve farklı çağ ve filozoflar tarafından farklı anlamlarda kullanılmıştır. Metafizik, felsefenin bir disiplinidir ve amacı varolanların gerçek doğasını belirlemektir. Aristoteles ise bu alanı belirlemek için "ilk felsefe" deyimini kullanmaktadır (Cevizci 1999; Timuçin 2002).

Aristoteles varlığı "var olan bir şey olarak varolan" şeklinde tanımlar ve metafizik evren anlayışından uzaklaşır. Ona göre insan, doğa ve nesneler hep beraber varolan dünyayı oluşturmaktadırlar (Ersal 2013). Platon'da felsefenin nesnesi idealar iken, Aristoteles'de felsefenin nesnesi "varlık"tır. Varlık olarak varlık deyimi bize bir şeyin kendine özdeş olduğunu duyurur. Bir şeyi o şey kılan temel değişmez nitelikleri o şeye uğrayan, o şey için zorunlu olmayan niteliklerden ayırmak gereklidir. Ona göre

felsefenin ya da bilimin (genel olarak bilginin) nesnesi, varlık'ı gerçekte duyulur dünyadan soyutlama yoluyla elde edilmiş olan kavramlardan her biri olarak görebiliriz. Bu kavramlar gerçekliğin ta kendisi olduğu bildirilen ve yaşanılan gerçekliği belirlediği düşünülen İdeaların esas biçimleridir. Yani denebilir ki Aristoteles, Platon'un duyulur dünya dışına çıkardığı ve tanrısal nitelikli kılarak İdealar adını verdiği bu kavramları bu dünyaya indirir; onları zihnin işlevleriyle duyu verilerinin ortak ürünleri olarak somutlaştırır (Timuçin 2002). Aristoteles'in bir kategori olarak kurguladığı mekân görüşü, hareket ettirilemeyen ve sınırlı olan yerlerin toplamıdır ve boşluğun varlığını reddeder. Bu teoride uzay, üç boyutlu, tek yönlüdür ve homojen değildir (Eliot 1987).

Aristotelesçi geleneğe göre, hissedilir olguları anlamlandırma ve sınıflandırma mekân ve zaman sayesinde olmaktadır. Fakat statüsü belirsiz kalan bu kavramlar ya hissedilir olguları sınıflandırmanın deneysel yolları olarak ya da bedensel duyumsamaların sağladığı veriler olarak kabul ediliyordu (Lefebvre 2014).

14.yy'a kadar Platon ve Aristoteles'in mekân kavramları ufak değişikliklerle mekân teorilerinin kaynağı olmuşlardır. Yine bu düşünürlerin etkisindeki Ortaçağ evren kavrayışı, Tanrı tarafından yerleştirilmiş insanın yer aldığı, göksel ve üst-göksel küreler tarafından kuşatılan dünya küresini ele alır (Jammer 1993) .

Lefebvre (2014), Aquinolu Thomas ve Dante Alighieri'nin İlahi Komedya'sının Ortaçağ'ında mekân temsillerinin Aristoteles'in (Hristiyanlık ile dönüşmüş) anlayışlarını sürdürmekte olduklarını belirtmektedir: İnsanın yaşamını sürdürdüğü yeryüzünden kopuk bir küre (toprak), altında cehennem (yeraltı), üstünde Baba, Oğul ve Kutsal Ruh'un oturduğu Gökkubbe (gökyüzü)'den oluşan sonlu bir mekândır. Ortaçağ'ın topraktan doğurduğu bu mekân, henüz soyut olmaktan çok uzaktadır.

İmparatorluk sonu dönemde yani Ortaçağ'ın sonlarında, mutlak mekân anlayışının yerine, Roma'nın dinsel ve siyasi mekânını özgürleştiren yeni bir mekân anlayışı yerleşmiştir. Bu durum mekânın tarihsel ve birikim mekânına dönüşmesine ön ayak olmuştur (Lefebvre, 2014). Aristotelesçi olarak değerlendirilen mekân teorisi ve sonu olan evren düşüncesi 16.yy'ın ilk yarısında değişmeye başlamıştır.

İtalyan Telesio, mekânı varlığın kabı olarak tanımlar. Ona göre boşluk hareketi açıklamak için gereklidir fakat bu boşluk mekândaki fiziksel kuvvetlerle açıklanabilir. Telesio'nun mekânı metafiziğin sınırları dışında fizik konusu olarak alması, doğa felsefesinin mekân kavramını Ortaçağ felsefesinden kurtardığını gösterirken, Fransa'da Gassendi tarafından mekânın bağımsızlığı, özerkliği ve önceliği fikirleri, modern fizik yaklaşımının önünü açmışlardır (Jammer 1993; Eliot 1987).

Polonya'da Copernicus, 1543'de yalnız evrenin dış halkasının değil, dünyanın da hareket ettiği teorisini ortaya atmıştır. Copernicus'tan 73 sene sonra Galileo, *İki Büyük Dünya Sistemi Hakkında Diyalog'*u yayınlayarak bilimde ve mekân anlayışındaki paradigmaları değiştirir. Galileo'nun farklı ağırlığa sahip cisimlerin serbest düşme olgusu (Ortaçağ Aristotelesçiliğinin sağduyusal düşünme ve sıradan gözleminin aksine) bir düşünce deneyidir ve Öklid geometrisinin soyut-matematiksel boşluğunda geçerlidir (Çelikel 2015). Galileo, modern mekân düşüncesinde geçerli olan bir sonuca vararak, günlük deneyim ve bilimsel gözlem arasındaki boşluğu tespit eder ve bunu sezgisel mekân olarak tanımlar (Eliot 1987).

Böylece deneysel yöntemin kurucusu kabul edilen Galileo, Aristoteles'in mantıksal ve sağduyulu niteliksel yaklaşımını, matematiksel akılcılığı ve niceliksel yaklaşımla değiştirmiştir. Aristoteles evrende her nesnenin doğal düzende belli bir yeri olduğunu ve hareketin her nesnenin doğal yerine ulaşma eğilimiyle açıklanacağını varsayarken, Galileo matematiksel varsayımlarını test etmek için kendi oluşturduğu düzende nesneleri gözlemlemiş, ölçmüş ve hesaplamıştır. Galileo, matematiğin evreni anlamanın temeli olduğunu iddia etmektedir (Cevizci 1999).

Doğa kitabının geometrinin harfleriyle yazıldığını söyleyen Galileo'nun düşünceleri, Platon'un mekânı geometriyle kavrayabileceğimiz düşüncesiyle paraleldir. İkisi için de yeni bilimin temeli sağduyu değil akıldır. Tam da bu sebepten Koyr**é**, Galileo'yla beraber düşünce tarihinin Platoncu bir dönüş yaptığını iddia eder. Koyr**é**, bu matematiksel yaklaşımın eski ve yeni paradigmada açısından iki temel sonucu olarak "evrenin tahribi" ve "mekânın geometrikleştirilmesi"ni gösterir. Evren, artık tanrısal mükemmelliğe sahip, sonlu ve bir bütün değil, bütünlüğü tek bir yasaya bağlı olan, belirsiz ve sonsuz bir evrendir. Mekân ise, Aristotelesçi görüşteki gibi birbirinden farklı yerlerin bir aradalığı olarak değil, Öklid geometrisindeki gibi sonsuz, sınırsız ve homojen bir alan olarak tanımlanır (Morkoç 2016).

Günümüzdeki farklı disiplinler arasındaki mekân tartışmalarının temeli, yukarıda tartışılan Antik Yunan'dan Aydınlanma Çağı'na kadar olan dönemdeki kırılma ve dönüşümlerdir. Antik Yunan'dan temellenen ve Ortaçağ'da Hristiyan-Katolik yaklaşıma göre şekillenen düşünce biçimi, mekânı Tanrı'nın bir niteliği olarak tanımlar. Rönesans'ın İtalyan doğa filozofları tarafından bu skolastik şemanın terkedilmesiyle mekân anlayışı özgürleşmiştir.

Sokrates sonrası Yunan düşünürleri bilgi üzerine düşünürken bilinen nesneler hakkındaki yaklaşımların listesini çıkartmışlardır. Bu teorik birikimin temelinde, nesneleri sınıflayan Aristotelesçi söylem (logos) ve kategoriler öğretisi bulunur. Daha sonraları Avrupa'da Descartes Logos'un tanımını değiştirerek tartışmaya açacak ve felsefe merkez değiştirecektir. "Düşünülen düşünce", "düşünen düşünce" olacak, bilinen üzerine söylemden bilme yaklaşımına geçecektir (Lefebvre 2014).

Descartes'ın temellerini attığı Kartezyen felsefe, rasyonel bir felsefedir. Descartes'la bireyin önceliği ve insan bilincinin analizi felsefenin temeli haline gelmiştir. Sonrasında takipçileri, onun fikirlerini geliştirip bu felsefeyi geliştirmişler ve dogmaların değil mantığın peşinden gitmişlerdir (Strathern 1999).

Mimarlık, Descartes için de bilimsel dünya görüşü için vazgeçilmez (kökleri Greklere kadar uzanan ve modern dünyanın bakış açısını da temelleyecek) bir metafor niteliğindedir. Bu metafor 'bilme' ve 'inşa etme' üzerine kuruludur ve inşa edilmesi öngörülen yapının, sağlam bir temel üzerine oturtulup nesilden nesle kademe kademe yükseltilmesidir. Sağlam bir temel için zeminin 'kararsız ve güvenilmez' unsurlardan temizlenmesi gerekmektedir, bu da "kesin olan"ın karşıtı olarak "şüphe"den kurtulmayı gerektirir. Her şeyden şüphe etse de, o an düşünmekte olan zihninin varlığından şüphe edemeyeceği iddiasından hareketle Descartes, insanı, ve hatta birinci tekil şahıs olarak "ben"i her şeyin üzerinde temelleneceği yegâne dayanak noktası olarak belirler. Kartezyen tasarıyla birlikte özneye dönüşen insan, geriye kalan her şeyi karşısına alarak kendine nesne edinir (Çelikel 2015).

Kartezyen mekân anlayışı, Descartes'ın "düşünen şey" ve "yayılımı olan şey" ayrımına dayanmaktadır. Mekân, yayılım olarak tasarlanan çizgiler, yüzeyler ve koordinatlar bütünlüğüdür. Boş mekân olamaz, mekân maddenin hacimselliğine eşittir. Madde, mekânsaldır, üç boyutludur; derinlik, genişlik ve uzunluğa sahiptir. Bu durumda mekân madde sayesinde mutlak bir boşluk olmaktan çıkacak fakat üç boyutluluk dışında nitelikler edinmeyecektir (Kartal 2015).

Nitekim bu felsefede mekân, anlamdan bağımsız ve anlama kayıtsız fiziksel-matematiksel bir nesnedir; insanın dışında kalan, inşa edilmemiş, insan dâhil tüm gerçekliği kucaklayan bir evrensel bir çerçevedir. Bu bakış açısı, mekâna ve varlıklara kayıtsız ve tarafsız bir gözlemcinin (dolayısıyla bilim adamının, coğrafyacının, mühendisin ve mimarın) tavrıdır; bu bakış açısı bilimsel metodolojinin gelişmesine kaynaklık etmiştir.

Descartes'in fikirlerini belirsiz ve çelişkili olduğunu düşünen Newton'ın 1687 tarihli *Doğa Felsefesinin Matematiksel İlkeleri* eserinde tanımladığı iki tür mekân anlayışı ise Orta Çağ ve Rönesans'ın mekân anlayışının sentezine dayanmaktadır. Bunlardan ilki, mutlak mekân, kendi doğası içinde ve dış etkenlerle ilişkisi olmadan, değişmez ve hareketsizdir. İkincisi olan göreli mekân ise duyularımızın nesnelere göre olan konumlarıyla belirlediği, mutlak mekânın hareketli bir boyutudur (Jammer 1993; Eliot 1987). Modern dönemde mekân belli amaçlar uğruna biçimlendirilecek bir "şey" veya "nesne" olarak değerlendirilmiştir, mekânın aidiyet, mahremiyet, sahiplenme gibi fonksiyonları ve sosyo-psikolojik anlamı yok sayılmıştır (Güleç Solak 2014).

Duyuların yanıltıcı dünyasına, algıladığımız dünyaya çevrilen sırtı zihnin kavrayabileceği sarsılmaz matematiksel niteliklere dayamak gerektiğini savunan bu anlayışla Mitos ile Logos arasında ortaya çıkan uçurum kaçınılmaz ve gerekli bir hamledir, çünkü tam da bu ayrışma üzerinden bilimsel düşünce kendisini tesis edebilmiştir (Levi-Strauss 2013).

Mekânın bu durağan tanımı, Leibniz ve Kant felsefesiyle başkalaşmaya başlamıştır. Mekânı "homojen" ve "noktalar arası ilişkisel düzen" olarak tanımlayan Leibniz'in açtığı yol ilişkisel mekân paradigmasının başlangıcı olarak kabul edilmektedir (Sakallı 2021). Leibniz için mekân bir arada var olan verilerin ortak düzenidir. Bu göreli bir yaklaşımdır ve fenomenlerin birbirleri ile olan ilişkilerini aynı dilde olduğunu bağlantısal olarak değerlendirmektedir (Jammer 1993). Kant ise bütün bilginin deneyimle başladığını söyleyerek, mekânı kişinin algısı ile ilişkilendirir ve mekân paradigmasında ikinci bir açılmanın önünü açar (Eliot 1987; Sakallı 2021).

Psikolojik mekânla ilgili çoğu düşünce Newton ve Kant'ın üç boyutlu Öklid mekânının yansıtmalarını taşısa da, matematik ve fizikteki gelişmelerle paralel olarak, Öklid geometrisi dışında ve üçten fazla boyutlu matematiksel mekânlar üzerine fizik alanındaki açılmalar, diğer disiplinlerde ve psikolojide de etkisini göstermiştir (Eliot 1987). Mekânın varlıktan bağımsız tutulup maddeleştirilmesi ve idealize edilmesi bu açılmaların yarattığı gerilimle psikolojik ve sosyolojik olgu ile olayların irdelenmesine ön ayak olur. Bu sayede mekânın salt nesne olarak değerlendirilmesi anlayışı yerine, özne-nesne ayrımının ötesine bakma gereği doğar. Özne-nesne ayrımının ötesine bakmak, özneliğimizden sıyrılıp, nesneyi nasıl algıladığımız, anladığımız; nesneyi özne yerine koyduğumuzda bizim nerede olduğumuzla ilgili soru ve sorunları içermektedir.

Bu soru ve sorunlar Husserl tarafından fenomenoloji ile aşılmaya çalışılır. Husserl zihnin hakikati düşünerek kavrayıp kavrayamadığı ile ilgilenmiş ve bir şeyi algıladığımızda zihnimizde canlanan imgeyi "fenomen" kelimesi ile tanımlamıştır (Ryan 2012). Fenomen (phenomenon), "görünen, görüngü, olay" anlamlarına gelen Yunanca bir terimdir. Kurucusu kabul edilen Husserl'e göre fenomenoloji, bir şeyin herhangi bir durumunu değil bütününü; algıları algı olarak, yargıları yargı olarak, duyguları duygu olarak ele alır ve bütün bilim dallarında geçerlidir. Fenomonolojik yaklaşım bireyi ve onun bilinçli deneyimlerini, süregelmiş kabullerin dışında doğrudan doğruya ele alma amacı gütmektedir. Wallace ve Wolf'a göre (2004), öğrenmiş olduklarımızı doğrudan kabul etmememizi, dünyaya bakışımızı ve dünyada bulunuşumuzu sorgulamamızı ister (Güleç Solak 2014).

Bu yaklaşımda insan ve çevresi birbirinden bağımsız değildir; algılayan özne ve algılanan nesne, birlikte varolur (Kartal 2015). Burada anlatılmak istenen mekânın mevcudiyetinin algımızdaki yansıması olup olmadığından ziyade (çünkü bunu irdelemek insanı "özne"si olduğu Kartezyen düşünce sisteminden ileri götürmez), mevcut olan mekânla algılananın birbirine dönüşme potansiyeli içermesidir. İnsan şeyin özünü görmeye çalıştığında, algılanan nesne özneye dönüşür.

Husserl'in fenomenoloji çalışmalarıyla eş zamanlarda Einstein'in özel görelilik ile ilgili çalışmaları, mekân ve zamanın birbirinden bağımsız iki boyut olduğu paradigmasını değiştirmiştir. Nesnenin mekândaki hızı arttığında zaman nesneye göre yavaş akmaktadır. Böylece varolan mekân anlayışı, formüle edilebilir fiziksel bir gerçekliği olan mekân-zaman olarak kavranmaya başlanmıştır (Jammer 1993).

Fenomenolojik düşüncenin yaygınlık kazanmasıyla artık mekân salt töz olarak değil, anlam taşıyan ve anlamlandırılan bir varlık olarak kabul edilmektedir. Son yüzyılda Heidegger başta olmak üzere birçok düşünür mekânı salt fiziksel değerlendirmekten ziyade insanın varoluşunu gerçekleştirdiği bir kavram olarak düşünmeye başlamıştır. Heidegger'e göre (1938) Kartezyen tasarı ile özneye dönüşen, dünyanın dışında ve üzerinde tanımlanmaya başlanan insan dünyayı bir nesne gibi karşısına almıştır. Bu dünya artık insanın karşısında durup bakabildiği ancak içinde ikamet edemediği bir dünyadır (Çelikel 2015).

Dünya için (mekân için) Heidegger'in irdelediği insanın onunla kurduğu ilişkide temellenen bu iletişim sorunudur. Heidegger için mekân (2006), kendi başına varolan, mutlak bir olgu değil, bir etkileşim ve deneyim yeridir. Bir "şey" etrafında bulunanlardan meydana gelir ve etrafta bulunanları bir araya getirir. Heidegger, "nesne"nin özne karşısında ve özneden bağımsız anlaşılmasından dolayı onun yerine "şey" kelimesini kullanır ve böylece insanın etrafındakilerle varoluşsal anlamını kazandığını vurgular. Ona göre insan bir mekân içerisinde varolmaz, mekânsal olarak varolur; yani mekân algılanan ya da kavranan bir şey değil, varolma biçimimizdir. İnsan ve mekân birbirinden ayrı anlaşılmamalıdır; çünkü insan ve dünya bir bütündür. Beden, mekânın varlığını kanıksamış, varoluşunun olağan bir parçası olarak kabullenmiştir; bilinç, kendini mekânsız hayal edemez, çünkü hiç böyle bir deneyimi olmamıştır.

Bachelard, bu deneyimi insan-mekân ilişkisi içinde ele alır ve imgeler ile bağlantı kurar. Onun için mekân fiziksel veya düşünsel bağlamın dışında, şiirsel imgenin alanındadır. İnsan mekânın içinde olduğu kadar, mekân da insanın içindedir.

Mekânın Poetikası'nda Bachelard, mekânın zihin tarafından dil aracılığıyla doldurulduğunu belirtir, evi ve evi donatan objeleri analiz eder. Çünkü dil anlamlandırırken, şiirsel hayalgücü bu anlamlandırmaya direnir ve bu gerilim varlığın açılmasını sağlar (Kartal 2015).

Merleau-Ponty'e göre (2017), şeyler, karşısında düşünüp taşınacağımız yalın ve tarafsız *nesneler* değillerdir, her biri insan için bir tutumu simgeler, bir tutumu anımsatır, bizde olumlu olumsuz tepkiler uyandırır; bir insanın kendisini çevrelediği nesnelerden, yeğlediği renklerden, o insanın zevki, kişiliği, dünyaya ve dışarıdaki varlıklara karşı tutumu okunur. İnsanla şeyler arasında Descartes'ın çözümlemesindeki gibi mesafeli bir ilişki değil; daha belirsiz, kendini şeylerden ayrı saf bir zekâ gibi, şeyleri de her türlü insanca özellikten yoksun saf nesneler gibi görmekten bizi alıkoyan bir içli dışlılık vardır. Burada da, Heidegger'in yaklaşımına paralel olarak, beden içinde bulunduğu dünyadan (ve mekândan) ayrışmamıştır.

Sartre da insanı nesnelerle varoluşsal bir ilişki içinde olduğu ve eylemleriyle kendini yarattığı bir varlık olarak görmektedir. Bu anlamda beden, şehir gibi mekânlar insanın kendini yaratma sürecinin alanıdır (Akgündüz 2013). Nitekim yorumsal felsefeyi geliştiren Gadamer için 'anlama', bir nesnede 'kendini anlamak' demektir. Ona göre mekân tek başına varolmaz ve sadece görme duyusuyla algılanmaz; ancak içinde-dışında-onunla varolunarak anlaşılır (Bozkurt 2000).

Görüldüğü gibi akılcı, faydacı ve modern mekân anlayışı, yerini dünyevi, süreksiz ve tesadüfi postmodern mekân anlayışına bırakmıştır. Bireysel algı ve deneyimle iletişimde olan bu mekân artık başkalaşmaya açıktır ve karmaşık yapısını açarak, farklılıkları katman katman ortaya çıkarmanın amaçlandığı bir kavram haline gelmiştir. Deleuze ve Guattari, mekânın titreşimlerden oluştuğunu belirtirler ve mekânı "kaygan" olarak nitelerler. Bu mekân ölçülemeyen, sınırları olmayan, hareketli, oluş halinde ve dönüşebilen bir mekândır ve yalnızca deneyimleyerek anlaşılabilir (Karaçetin Sarıkaya ve Kaymaz 2022).

Modern düşünce sisteminin karşısında durmak yerine onun gerekliliğini kucaklayan Derrida'nın yapısökümü bu sistemi yukarıda sözü edilen başkalaşmaya açmanın bir yoludur. Derrida'nın dil üzerinden kurduğu bu düşünce, hiçbir söylemin ve metnin tamamlanmayacağı ve her metnin kendi içinde yeni bir metne gebe olduğu tam da bu sayede kendi yaşattığını söylemektedir. Bu anlamda yapısöküme göre mekân tercümesi sayesinde yaşamaktadır ve inşası asla bitmez, mekânın kimliği ve anlamı sabitlenemez bir niteliktedir. Mekân zamanın içinde kendini kesintisiz olarak bozmaya devam ederek yeni olası anlam ve kimlikler kazanmaktadır (Şumnu 2007).

Mimar kuramcılar Norberg-Schulz, Pallasmaa ve Zumthor ise, fenomenolojik çözümlemeleri mimariye uyarlamışlardır. Husserl'in öze ilişkin alana "yönelmişlik" kavramını temel alan Norberg-Schulz'a göre kökeni varoluşsal olan mekân, insanın çevresiyle kurduğu ilişkiler sonucu ortaya çıkmaktadır. Yani mimari mekân, varoluşsal mekânın somutlaştırılmış görüntüsüdür. İnsan, bu mekânın merkezindedir, mekândaki nesneleri algılayarak ve esas alarak kendi konumunu belirlemektedir. Mimarlık, sadece yapı elemanlarının bir araya gelip mekân oluşturması süreci değildir, bu elemanların ve mekânın oluşturulacağı alanın algı ve deneyimle bir bütün haline dönüştürülmesidir (Kartal 2015).

Pallasmaa ise Heidegger ve Bachelard'ın perspektiflerinden beslenerek gözle görülen (optic) ve tenle algılanan (haptic) iki tür mekân tanımlamaktadır. Modern zamanın gözle görülen ve insan özneyi izleyici konumuna getiren mekânlarının tenle algılanan yeni temsil araçları bulması gerekmektedir, çünkü mimarlık görme ve beş temel duyudan başka birçok duyusal deneyim alanı içermelidir. Böylece mekân insan bedeninin bütünsel deneyimini karşılayabilir ve beden ve zihin tüm duyularla varoluşsal bir bütün olarak işlev görebilir (Pallasmaa 2011). Zumthor'a göre nitelikli mimarinin mekânı, bir kişide etki oluşturmalı ve ona dokunmalıdır, bu etki ise "atmosfer"dir. İnsan mekânı, yani atmosferi duygusal algıları ile kavramaktadır (Kartal 2015).

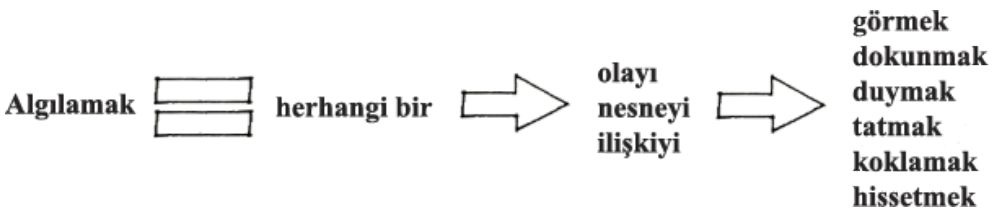
Bir başka mimar kuramcı Nouvel (2011), tasarım yaparken okunabilir, adeta görülenin zihindeki devamı olan mekânlar yaratmaya çalıştığını belirtir. Ona göre mimarlığın benimsemesi gereken, duyulur olanın algısını maddeden ötesine, maddesel olmayana geçmeye yönelik bir kışkırtmadır. Nouvel'e göre yaşanan mekân devamlı temaşa amacıyla yapılmaz, mimarlık hem var olmak hem de kendini çabucak unutturmak zorundadır, bu da mimarlığın büyük zorluklarından biridir.

4.1.2. Mekân algısı

İnsan sosyal ve fiziksel çevresiyle sürekli etkileşim halindedir. Bu etkileşimi anlama çabasında algı, psikolojinin temel çalışma alanlarından biridir ve mekân kavramına yaklaşımda önemli bir unsurdur. Algı, Türk Dil Kurumu sözlüğünde "Bir şeye dikkatini yönelterek o şeyin bilincine varma, idrak." şeklinde tanımlanmaktadır (Anonim 3). Etimolojik kökenine bakıldığında Eski Türkçe'de "tutmak, elde etmek, alt etmek" anlamlarına gelen "–al" fiilinden türediği görülmektedir (Anonim 4).

Felsefe Sözlüğü'nde Cevizci (1999) algıyı, "çağdaş psikoloji ve terminolojide, duyusal olarak uyarılma sonucunda, evler, arabalar, ağaçlar türünden sıradan nesnelerle ilgili kavrayışa verilen ad." olarak açıklar. Bu bağlamda algı, insanın varlığını çevreleyen dış dünyadan duyu organları aracılığıyla edindiği bilgidir. Cevizci'ye göre algı fiziki, fizyolojik, nörolojik, duyumsal ve bilişsel bileşenleri olan bir süreci ifade eder.

İnsanın dış dünyadaki nesnelerle ilişki kurması ve bunlar hakkında yargılarda bulunması ve bunlara ilişkin bir davranış ortaya koyması, bu nesneleri algılaması ile başlar. (İnceoğlu 2011) (Şekil 4.1). Mekân algısı, diğer algıların bağlı olduğu temel algı türüdür, basitçe çevrenin kalıcı ve sabit çerçevesinin bir tespitidir (Gibson 1966).



Şekil 4.1. Algılama (İnceoğlu 2011)

Duyularla ilgili iki varsayım ortaya atılmıştır. Bu varsayımlardan ilki duyuların dünya hakkında edinilen bilginin tek kaynağı oldukları, ikincisi ise deneyimin kanalları

oldukları üzerinedir. Bu iki varsayım uzunca bir süre birlikte kabul edilseler de, tutarsız iki varsayımdır ve uzlaşmaları algısal sistemlerle mümkün olabilir. Algısal sistemler duyuların bilginin kaynağı olduklarıyla beraber, duyuların bilinçli niteliklerin kanalları olduğunu da kabul ederler (Gibson 1966).

1890'da William James, mekânsal algı ile ilgili üç teoriyi şöyle özetlemektedir: İlki, mekânsal niteliklerin duyumlarda değil nesnelerde bulunduğu ve çıkarım yoluyla öğrenildikleridir. İkincisi duyuların mekânsal uyaranlara doğrudan tepki vermesi ve bunları işlemesidir. Buna göre belirli bir algıyı bilinç aşamasına getirmek için duyular ipucu olarak kullanılmaktadır. Duyularımız bize nesnelerin konumu, boyutu, şekli, durağanlığı ve hareketliliği gibi mekânsal özellikleri hakkında bilgi verirler. Üçüncü teori ise, mekânın öğrenilmiş veya deneyimden çıkarsanmış olduğu yerine tüm algıların doğuştan geldiği teorisidir (Eliot 1987).

Eliot (1987) psikolojide mekânın farklı bireyler tarafından nasıl algılandığıyla ilgili üç temel yaklaşım olduğunu belirtmiştir. Psikometrik yaklaşım insan zekasını bir dizi ölçülebilir boyut olarak varsayar, yaptıkları kontrollü deneylerle mekânın ölçülebilir olup olmadığıyla ilgilenirler ve mekânsal testlerde bireysel farklılıklar üzerinden bu tahmini yapmaya çalışırlar. Gelişimsel yaklaşım, insan gelişiminde öncelikle yaşa bağlı farklılıkların ne zaman ortaya çıktıklarını ve davranışsal olarak nasıl dışa vurulduklarını araştırmaktadır. Bu yaklaşım yaşla birlikte mekânsal algı ve işlevsellikteki sistematik değişimleri inceler. Son yaklaşım olan deneysel yaklaşım ise, mekânsal algı, imgeleme ve mekânsal bilgi işleme çalışmalarıdır. Bu yaklaşım fiziksel dünya hakkındaki bilgimizin yalnızca duyularımız yoluyla geldiğini varsayar. Deneysel ve bilişsel psikologlar, kontrollü koşullar altında bireylere sundukları uyaranlara verilen yanıtları gözlemler, manipüle eder ve nicelleştirerek bireysel farklılıkları incelerler.

Gelişimsel yaklaşımda mekânsal algının ortaya çıkışı çeşitli şekillerde ortaya çıkmıştır. 1944'te Cassirer eylemsel mekândan algısal ve kavramsal mekâna olan zihinsel yolculuğu ortaya çıkarmıştır. Eylem mekânı, en alt düzeyde bulunur ve bebeklerin değişen ortamlara uyum çabalarıyla bağlantılıdırlar. İkinci düzeydeki algısal mekân, duyusal deneyimlerin entegrasyonuyla ortaya çıkmaktadır. Sonuncu düzey ise, eylemsel ve algısal mekânın deneyimle düzenli bir kavramsal mekân haline gelmesidir (Eliot 1987). Takip eden yıllarda bir başka gelişimci psikolog olan Piaget de, kavramsal mekânın oluşumunun uzun vadeli şekillenen ve nesnelerle yakın ilişki gerektiren bir süreç olduğunu belirtir.

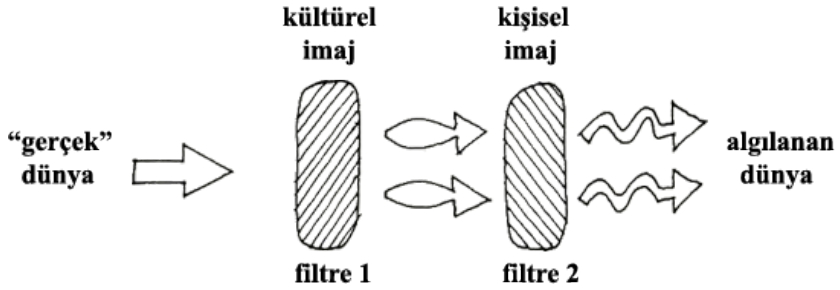
Piaget, algısal ve temsili düşünme, biçimsel ve işlemsel düşünme ve yeniden üretim ile ileriye dönük hayal gücü arasında bir dizi önemli ayrım yapmıştır. Biçimsel düşünme, nesnelerin algılanması ve durağan görüntülerinin oluşumu ile ilgiliyken, işlemsel düşünme nesnelerin hareketlerinin algılanması ve görsel görüntüleri manipüle etme yeteneği ile ilgilidir. Piaget'e göre eylemler mekânı tanımlar ve hayal gücü mekânsal temsilde temel bir bileşendir. Algı, nesnelerle doğrudan temastan kaynaklanan bilgidir; temsil ise nesnelerin yokluğunda algıya paralel şekilde yeniden çağrılmalarını içerir (Eliot 1987).

Deneysel yaklaşımın mekânsal yönüyle ilgilenen psikologlar sürekli değişen uyaran akışından somut ve durağan nesneler dünyasının nasıl duyumsandığıyla ve farklı görüntü türlerinin algıyı ve dış dünya hakkındaki düşünceleri nasıl etkilediğiyle ilgili

soruların cevaplarını ararlar. Klasik deneysel yaklaşım duyumsal verilerin bir araya gelerek mekânsal algıyı oluşturduğunu varsaymaktadır. Duyular, görüntü hafızası ve çağrışım sürecinin işbirliğiyle duyumları zenginleştirir. Gibson ise 1950'den 1976'ya değin sürdürdüğü çalışmalarında algısal mekân konusuna yeni bir bakış açısı sağlar. Ona göre mekânı yalnızca görerek algılamak mümkündür ve algı farklılığı görmektir. Görsel alan, belirli bir perspektiften görünen sınırlarla belirlenmiş bir sahneyken görsel dünya, sürekli, sınırsız bir arka plana karşı algılanan tanıdık, sıradan nesneleri içermektedir. Görsel dünya kişiyi 360 derece boyunca çevreler ve ne nesneler ne de mekân sabit değildir çünkü hareket ettikçe boyutları farklı görünür. Gibson'a göre algı, duyusal izlenimlere değil, uyaran bilgisinin alınmasına bağlıdır, aynı zamanda farklılaşma ve doğrudan deneyim gerektirir (Eliot 1987).

Aynı dönemlerde bir mimar olan Rapoport da (1977) çevresel algının hem var olan uyaranın bilgisini hem de algılayan kişinin durağan karakteristik özellikleri ve geçmiş deneyimlerini içerdiğini belirtir. Rapoport'a göre algılanan çevre yalnız tasarlanmış mekânınkileri değil, insanların kendi algılarını da içermektedir. Bu anlamda tasarlanan mekân, özellikle ona yüklenen anlamlar yoluyla, insanların çevre kalitesi ve iyi yaşam algısını etkileyebilir. Böylece algı ve tasarım birbirini etkileyen dönüşümlü bir sistem haline gelir. Çevre algısı bize kültürel ve kişisel çeşitliliği sunması ve sabit nicelikleri olan tek tip çevre anlayışını değiştirmesi açısından önemlidir. İnsanın çevresel etkileşimi bilişsel, hissel ve bu ikisinin sonucunda ortaya çıkan çağrışımsal alanları içermektedir. Bu üç alan deneyimle değişebildiğinden, öğrenme algı sürecinde önemli bir rol oynar.

Var olan ve algılanan dünya, kişisel deneyim ve tutumun filtresiyle birbirlerinden ayrılmaktadır. Rapoport (1977) önerdiği filtre modeliyle algısal girdilerle var olan dünyadan algılanan dünyaya olan yolu sembolize eder (Şekil 4.2.) Çevreye farklı tutumlar, kişinin bilgi birikimi ve deneyimiyle belirlenmektedir, yani duyumsamalarımız kültürel ve kişisel filtrelerimizden geçerek algıladığımız dünyanın sınırlarını çizer.



Şekil 4.2. Rapoport'un filtre modeli (Rapoport 1977)

Algılama, salt duyulara bağlı fizyolojik bir süreç değildir. Bunun ötesinde duyuların merkezi sinir sistemine elektro-kimyasal yolla ilettikleri mesajların yapısal biçimde anlamlandırılması sürecidir. Bu anlamlandırma, merkezi sinir sistemimizde daha önceden var olan depolanmış ve potansiyel bilgilerle (ön algılar), yeni bilgiler

arasındaki ilişkiler belirlenerek yapılır. Duyusal mesajlar birey için anlam ifade ettiğinde algılama oluşur. Algılar, ön algılarla beraber değerlendirilir ve gruplaşırlar (İnceoğlu 2011). Yani algılarımız, yaşam boyunca öğrenme süreci ile bağlantılı olarak gelişmektedir ve üç kaynaktan beslenir: biyolojik strüktür, deneyim ve bilgi (Bozdayı 2004).

Psikoloji bilim dalında algı, uyarıcının kaynağına göre dış algı ve iç algı olarak iki grupta toplanmıştır. Dış algı, kişinin dış dünyaya ilişkin beş duyu ile algıladıkları ve iç algı, kişinin kendi bedenine ilişkin konum, yön, hareket gibi algılarıdır (Türkkan 2019). Uyarıcı etkilerin alıp işlendiği bu süreç, algılayan kişinin ilgi ve tutumlarına bağlıdır. Bu açıdan bakıldığında algı kişiden kişiye değişkenlik göstermektedir. Kişi çeşitli uyaran etkilere karşı deneyimlerinin kaydını tutar ve sonraki deneyimlerde bu tecrübelere göre tepki verir. Algılama sürecinde rol oynayan çeşitli faktörler şunlardır; çevreden alınan uyarıcıları anlamlı bütünler haline getirme, bu süreçte içinde bulunulan ortamın koşulları, bilgi olarak kodlanmış önceki algıların yeniden karşılaştığımız durum ya da nesneleri algılamamızı değiştirmesi, kuvvetli güdülenme ve ihtiyaç duyma durumunun algılamamızı değiştirmesi ve telkinin algımıza etkisidir (İnceoğlu 2011).

İnceoğlu'na göre (2011) her algı sürecinde duyu organlarımızdan biri daha merkezi bir rol üstlenir ve bu algı türleri seçimleyici, duygusal ve görsel algı olmak üzere üç kısma ayrılmaktadır.

Seçimleyici Algı: Her birey, şekillendiği toplumsal ve kültürel ortam, ilişki ve etkileşim biçimleri, ihtiyaç, beklenti ve değer yargıları gibi etkenlerin filtresinden dış dünyayı algılar. Bu etkenler aynı zamanda bireysel tavır, davranış ve yönelimlerin temelini oluştururlar. Aynı dış uyaranlara maruz kalan farklı bireylerin bu uyaranları kendilerine özgü bir biçimde algılaması seçimleyici algılamadır. Dış dünyanın bireyin zihninde oluşturduğu etken imgeler, algılarıdır.

Duygusal Algı: Bir olay ya da nesneyi algılarken yalnızca zihnimizde yer etmiş fiziksel nitelikteki izlenimlerle algılamakla yetinmeyiz. Bireyin dünya görüşünün bütünsel bir ifadesi olan simge, sembol, inanç ve ideoloji yaşam deneyimlerinin izlerini taşımaktadır. Kişinin duygusal ve sezgisel anlamdaki tavır ve eğilimleri yaşam deneyimiyle şekillenmekte ve algılama sürecini etkilemektedir. Kişi duyumsadığı nesne ve çevreyi bu tavır ve eğilimler sonucu sevme, beğeni, korku gibi duygusal nitelikleriyle karşılar.

Görsel Algı: İnsan, dış dünyaya ilişkin izlenimlerinin önemli bir kesitini görme duyusu aracılığıyla oluşturur. Görsel algılama biyolojik bir süreç olmakla beraber, sürecin işleyişinde psikolojik etkenler ve bilişsel özellikler de etkili olmaktadır. Bireyin neyi nasıl görüp algılayacağı, duyusal olarak algıladığı görüntülere yükleyeceği anlamlar, büyük ölçüde öz bilgi birikimi ve yaşam deneyimi ile ilişkilidir. Çevremizdeki renkler mutsuzken ilgimizi çekmezken, daha iyimser olduğumuz bir anda daha çekici ve parlak gelebilirler. Kişi gereksinim ve güdüleri doğrultusunda seçim yaparak görme sürecine başlar (Güleç Solak 2014).

Algı, zihinsel örgü yaratma sürecidir ve iki temel işlevi vardır: organizasyon (örüntü yapısı) ve anlam (tanıma). Organizasyon nesne ve arka planını ayırma ile ilgilidir. Nesneler öne çıkarak odağımız haline gelirler ve sınırları ile birbirlerinden

ayrılırlar. Devamsız sınırlar bile zihnimiz tarafından bilinçsiz ve otomatik olarak tamamlanır (Bozdayı 2004).

İnsan zihni, kendisine gönderilen her uyaranda anlam aramaya programlıdır. Roth'a göre (2014) bu hayatta kalma içgüdüsüyle bağlantılıdır, nitekim ilk insan bir dal çatırtısını yırtıcı bir hayvanın belirtisi olarak yorumlayarak kendini koruyabilmiştir. Zihin, uyaranları anlamlı bir şablon içine yerleştirmeye çalışmaktadır ve algılama süreci daha önceki deneyimlerimize dayanmaktadır. Zihnin bu uyaran ve biçimleri nasıl yorumladığı Gestalt psikolojisinin konusudur.

Biçimci kuram olarak da adlandırılan Gestalt kuramı, 20. yy.'da ortaya çıkan bir psikoloji yaklaşımıdır. Gestalt, "düzenli, organize bütün, form" anlamlarına gelen Almanca bir terimdir. Gestalt psikolojisi, tüm tecrübeleri atomcu bir yaklaşımla parçalar halinde ele alan yaklaşımlara karşı, parçaların bütünden önce varolmadığını ve niteliklerini bütünün yapısından aldığını savunmaktadır (Cevizci 1999).

Gestalt psikologlarına göre algıyı oluşturan öğeler bir bütündür ve yalnızca birbirleriyle olan ilişkileri bağlamında anlaşılabilir örüntülerdir. Bütünü oluşturan her bir ögenin işlevini bilmek onu açıklamaya yetmez çünkü bütün bu parçalardan farklı bir anlam taşımaktadır. Bütün, kendisini oluşturan parçalardan daha fazladır (Kaplan, 2003). İnsan, fiziksel çevresini bir bütün olarak algılama eğilimi göstermektedir. Tamamını göremedikleri nesneleri de bir bütün olarak algılar ve boşlukları doldururlar (Bozdayı 2004).

Bu psikologlara göre kişinin çevresini kuşatan nesneler belirli bir düzende bir araya gelmektedir ve algılama bu düzenin oluşumuyla ilgili zihinsel şemalarla açıklanabilmektedir. Görme duyusunun görsel uyaranlar aracılığıyla elde ettiği deneyimlerin nasıl kurgulandığıyla ilgili çalışmaları bu yaklaşımı mimarlıkla daha ilişkili kılmaktadır. Gestalt kuramı, Bauhaus Okulu'nun kuruluşu ile aynı döneme rastlamasıyla temel tasarım derslerinin de kuramsal alt yapısını oluşturmuştur (Türkkan 2019).

Gestalt teorisi çoğunlukla iki boyutlu görsel alandaki düzenleme teorisine doğru gelişmiştir. Gestalt psikologları konularını soyut düzenlemeler içeren resimlerle sunmuşlardır. Bu düzenlemelerdeki formların yönelimleri sonradan Gestalt ilkeleri olarak aşağıda inceleyeceğimiz bir dizi kavramla sistematize edilmiştir (Kaplan 2003). Gestalt kuramına göre formların algılanmasında etkili olan kavramlar şunlardır;

Yakınlık İlkesi; bu ilkeye göre bir görsel kompozisyon içerisindeki elemanlardan birbirlerine yakın olanlar birlikte algılanır.

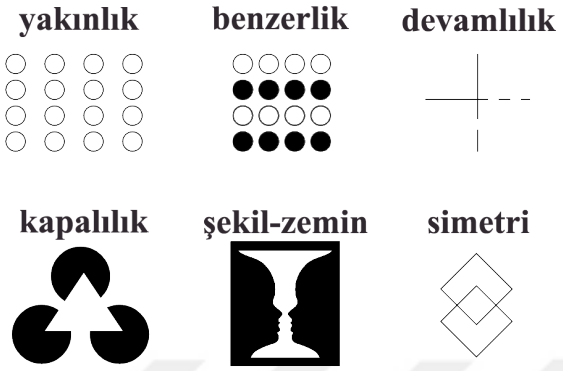
Benzerlik İlkesi; bir görsel kompozisyonda birçok farklı biçim, renk, ölçü, yön bir arada bulunduğunda benzer olanlar gruplaşır.

Simetri İlkesi; simetrik yapılı formlar birlikte algılanır.

Şekil-Zemin İlişkisi; fon ve obje etkileşim halindedir, fonda yer alan herhangi bir etki algıyı değiştirir.

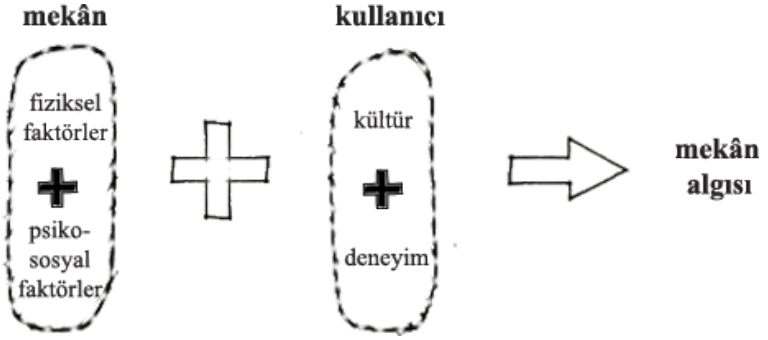
Devamlılık İlkesi; insan uzanan formları bitiş noktasına değin devam ettirme eğilimi gösterir.

Kapalılık İlkesi; insan duyusal, zihinsel tecrübelerine dayanarak eksik, kopuk bir nesneyi bütün bir nesne gibi algılama eğilimi gösterir (Kaplan 2003) (Şekil 4.3.).



Şekil 4.3. Gestalt kuramı ilkeleri (http://courses.csail.mit.edu/)

Mekân algısı bütüncül olduğundan ve tüm duyularımızı içerdiğinden; malzeme, renk, ses, koku, ısı gibi tüm fiziksel etkenler mekânsal ve duyusal algımızın oluşumunda etkilidir. Solak'a (2014) göre de mekânsal algı fiziksel (konum, ışık, ısı...) ve zihinsel (kültür, deneyim...) bir süreç sonrasında gerçekleşmektedir (Şekil 4.4).



Şekil 4.4. Mekân algısını etkileyen faktörler (Gür 1996)

Anlaşılmaktadır ki, mekânın duyu organlarımızla edindiğimiz fiziksel ve anlamsal özelliklerinin yanı sıra, kullanıcının kimliği ve yaşam deneyimi de mekânı nasıl algıladığını belirlemektedir. İnsanın mekânla kurduğu ilişkinin ne açıdan diğerlerinden ayrıldığı ve mekânı nasıl şekillendirdiği çevre psikolojisinin konusudur.

4.1.3. Mekân (çevre) psikolojisi

İnsanın sürekli etkileşim halinde olduğu doğal ve yapay fiziksel çevre, yaşamını sınırlandırmakta, yönlendirmekte ve tanımlamaktadır. İnsanlığın ilk dönemlerinden beri

fiziksel çevre yalnızca fiziksel bir barınak olmaktan ziyade birey ve toplumların varoluşlarının biçimsel göstergeleri olmuştur. Dolayısıyla insan çevresini şekillendirirken aynı zamanda değer sistemini ifade eden sembolik oluşumlar meydana getirir. Bu insanın dünyayla uyum içinde olma gereksinimlerinin bir sonucudur (Bozdayı 2004).

Çevre kavramı, mekânla ilgili çalışmalarda sıkça karşımıza çıkan ve kimi zaman eş veya benzer anlamda kullanılabilen bir kavram olsa da, güncel çalışmalarda çoğunlukla fiziki ve kültürel özelliklerden oluşan bir bütünü tanımlamaktadır. Bu bağlamda yaşam ortamı olarak mekân, diğer dış şartlarla beraber çevreyi oluşturan bileşenlerden birisidir (Güleç Solak 2014). Genel olarak kişi üzerinde etki eden dış etkenler ve duyularımız aracılığıyla algıladığımız nesne ve durumların tümü çevremizin bileşenlerini oluştururlar. Bu bileşenler doğal ve insan tasarımı nesnelerden (mekânlardan) oluşan bir alt sistem ve ahlak, gelenek görenek gibi kültürel verilerden oluşan bir üst sistemden meydana gelmektedir (Gür 1996).

Çevre psikolojisi çevre ile iki farklı düzeyde ilgilenir. İlki çevreyi davranışlarımızı ortaya çıkaran bir süreç olarak ele alırken diğeri çevrede açığa çıkan davranış ve eylemlerin sonuçları ile ilgilenmektedir. Çevre psikolojisini diğer psikoloji dallarından ayıran özellik, insanı laboratuvar koşulları veya diğer kontrollü alanlarda değil doğal çevresinde, davranışlarını yönlendirmeden ve izole etmeden incelemesidir (Bozdayı 2004).

İnsan, diğer pek çok hayvan türü gibi, yaşamak durumunda olduğu fiziksel çevreyi yaşam koşullarına uygun hale getirmek üzere düzenlemektedir. Bozdayı'ya göre (2004), insanın çevresiyle kurduğu ilişkiyi diğerlerinden ayrı kılan üç özelliği vardır. Bunlardan ilki, insanın doğadan yararlanırken ve onu dönüştürürken fiziksel yeteneklerinin dışına çıkabilmesi, alet üretebilmesi ve kullanabilmesidir. İkincisi, insanın çevresini gözlemlemesi, algı ve anlamlandırma sonucunda gereksinim ve beklentileri doğrultusunda manipüle edebilmesidir. Bu manipülasyon, öncesinde değerlendirilmiş bir 'tasarım' sürecinin sonucu olarak karşımıza çıkar. Üçüncü özellik ise insanın çevresini yalnızca temel ihtiyaçlar çerçevesinde fiziksel olarak değil, sosyal, kültürel, psikolojik ve bilişsel durumları da kapsayan çok boyutlu karmaşık bir yapıda tasarlamasıdır. Bu bağlamda insan ve çevre ilişkisi, yalnız gereksinimlere değil kültüre, cinsiyete, yaşa, inanç ve beklentilere göre de şekillenmektedir.

İnsanın gereksinimleriyle yönlenen davranış biçimleri ve eylemler, mekânların niceliksel ve niteliksel karakterini belirlemekte başlangıç noktası olurlar. Mekân örgütlenmesi fiziksel, psikolojik ve sosyal koşullar olmak üzere üç temel etkene bağlıdırlar. Fiziksel koşullar, boyutsal, termal, akustik vb., psikolojik koşullar kullanıcılara yönelik algılama, seçme, aidiyet gibi koşulları içerir. Sosyal koşullar ise tüm kültürel, teknolojik ve ekonomik boyutları içermektedir. İç mekân tasarımı bu koşulların birlikte ve uyumlu planlanmasına yöneliktir (Bozdayı 2004).

İnsan ile etkileşimi açısından mekân objektif ve sübjektif mekân olarak incelenebilir. Fiziksel gerçekliği ile ölçülebilir olan objektif ve duyularla kavranabilen, duygu ve değerlendirmelerle yorumlanan sübjektif mekândır (Gür 1996).

İnsanın etkileşimde olduğu çevre birçok alt sistemden oluşmuş bir ana sistem olarak ele alınabilir. Bu sistemlerin her birinin fiziksel ve sosyal özellikleri bireyi ve etkileşimde olduğu diğer bireyleri etkilemekte ve aralarındaki toplumsal ilişkiyi yönlendirmektedir. Çevre ve sosyal psikolojinin alt sistemleri olan aidiyet, mahremiyet, egemenlik alanı, sahiplenme, kendileme kavramlarını gözden geçirmek bu etkileşimin kavranmasında önemlidir. Güleç Solak (2014) bunları kısaca şöyle açıklamaktadır:

Egemenlik alanı; kişi veya grupların denetimleri altında tutmak istedikleri yerlerdir.

Kendileme; kullanıcının ihtiyaçlarını ve imkanlarını karşılaması için doğal mekânları dönüştürmesidir.

Mahremiyet; bireyin diğerleri tarafından ne kadar tanındığı, bilindiği, diğerlerinin fiziksel olarak bireye ne kadar ulaşılabilir oldukları ve diğerlerinin ilgi ve dikkatinin ne kadar nesnesi olduğu ile ilgili bir kavramdır ile ilgili bir kavramdır.

Aidiyet/yere bağlılık: İnsanın yaşadığı mekânı kişiselleştirmesi, kendini bir mekânla özdeşleştirmesidir. Kullanıcının kendini mekân üzerinde hak ve sorumluluk sahibi hissetmesidir. Yukarıda sözü edilen kavramlar, aidiyeti doğrudan etkilemektedir.

Kişinin, kendini bir mekâna ait hissetmesi duygusal, fonksiyonel ya da kavramsal bir bağ ile gerçekleşebilmektedir. Aidiyet ve sahiplenmeyle, mekânda kimliğin izleri görülmeye başlamaktadır. İnsanlar yaşamlarını sürdürdükleri mekânlarda kendilerini gerçekleştirerek kişiliklerinin taleplerini karşılarlar (Güleç Solak 2014).

4.2. Mimarlıkta Mekân Kavramı

Mimari mekân, kullanıcının fiziksel ve psikolojik ihtiyaçları doğrultusunda mimar tarafından tasarlanan bir alan olarak anlaşılmaktadır. Mimarlık, mekânın biçimlendirilmesi eylemidir. İç mekânsa duvar, tavan, döşeme gibi yapay elemanlarla sınırlandırılmıştır bir alanı ifade eder.

Mimarlık tarihinin dönüm noktalarından biri, modernizmle mekân kavramının mimarlığın temel öğesi olarak ele alınmaya başlamasıyla gerçekleşmiştir. Her dönem ve kültür, yaşama biçimini açık veya örtülü sembollerle yansıtmaktadır ve bu sembollerin başında mekân gelmektedir. Dolayısıyla mekânın mutlak ve değişmez bir anlam taşıması mümkün olmamaktadır. Bu durum tarih ve medeniyetler boyunca yaratılan birçok farklı mekâna bakarak okunabilir (Altan 2012).

Mimarlık Sözlüğü'nde Hasol (2010) mekânı, insanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluk olarak tanımlar. Mimari bir mekân yaratmak, doğadan ya da peyzaj mekânından bir bölümü insan kullanımı adına sınırlamaktır. Tasarlanmış bir iç mekân bu elverişliliği sağlayacak şekilde donatıların organize edilmesidir. Bu donatılar ile mekânın sınırlayıcıları elemanlarının biçim, doku ve renkleri iç mekânı oluştururlar ve mekân algısı için bir temel teşkil ederler (Altan 2012).

Rapoport'a göre (1977), mekân üç boyutlu fiziksel mekândan fazlasıdır. Mekânın anlamı ev alanından bölgeye geniş bir ölçekte kendine yer bulur. En temel ayrım ise, insan yapımı ve insan yapımı olmayan mekândır. Tasarlanmış mekânlar belli kurallara göre düzenlemiştir ve ideal çevreyi yansıtır.

Pevsner (1943), mimarlığın "mekân yaratma" eylemi olduğunu; resim ve heykelin bir mekânda yaratabileceği etkilerden farklı olarak mimarinin içinde yaşadığımız ve devindiğimiz mekânı şekillendirdiğini belirtir. Roth'a göre (2014) mimar mekânı; fiziksel, algısal, kavramsal ve davranışsal olarak şekillendirebilmektedir. Fiziksel mekân, söz konusu odanın duvarları, döşemesi ve tavanı tarafından sınırlanan hacmidir. Algısal mekân algılanan ya da görülebilen mekândır; buna bağıntılı olan kavramsal mekân, belleğimizde taşıdığımız plan olarak tanımlanabilir, iyi kavramsal mekâna sahip yapılar akılla kolayca kavranmakta ve içinde kaçınılmazlıkla devinilmektedir. Davranışsal mekân bu kaçınılmaz devinimi belirlemektedir.

Mekân sürekli olarak varlığımızı sarıp sarmalar. Mekân, ahşap ve taş gibi maddesel bileşenlerden meydana gelse de doğası gereği biçimsizdir. Mekânın görsel biçimi, ışık kalitesi, boyutları ve ölçeği toplam biçimin elemanları tarafından tanımlanan sınırlara bağlıdır. Mekân kavranıp çerçevelendikçe ve bir kalıba sokulup biçimsel elemanlar tarafından düzenlendikçe mimarlık varlık kazanır (Ching 2011).

Mekânsal organizasyonlar verilmek istenen etkiye göre mekân içinde mekân, iç içe geçmiş ve bitişik mekânlar veya bir ortak mekân ile birbirine bağlanan mekânlar şekilde olabilirler (Ching 2011). Mekânlar doğrultulu veya doğrultusuz da olabilir. Doğrultulu mekânlar bir odağa yönlendirirken, doğrultusuz mekânlar seçilebilir çeşitli yollar barındırır (Roth 2014).

Mimarlıkta biçim, mekân ve düzenle ilgili kapsamlı bir kılavuz olan kitabının sonuç kısmında Ching (2011), mimarlığın biçim ve mekânı tek bir özde birleştirirken sadece amaca hizmet etmediğini, aynı zamanda bir anlamı da taşıdığını belirtmeden geçemez. Zevi ise (1948), mekânı "Mimari'nin Etkeni" olarak nitelendirmekte; mimarinin sanıldığı gibi salt genişlik, uzunluk ve yüksekliklerin toplamı demek olmadığını, kişinin duyup yaşadığı, içinde gezinip dolaştığı boşluğun, kapsanan bir mekânın, iç mekânın ta kendisi olduğunu söyler (Özer 2009).

Mimarlık, kendimizi mekân ve zamanla ilişkilendirmede ve bu boyutlara insani bir ölçü vermede birincil araçtır. Sınırsız mekânı ve sonsuz zamanı evcilleştirerek insan için katlanılır, yaşanılır ve anlaşılır kılar (Pallasmaa 2011).

4.3. Edebiyatta Mekân Kavramı

Mekân, edebiyatta yalnız içeriğe değil, biçime de etki eden bir unsurdur. Roman da dahil olmak üzere pek çok edebi türün kökenleri de Antik Yunan'a dayandığından, edebiyattaki mekânsal biçim ve analizler öncesinde değinilen Antik Yunan'daki mekân düşüncesinden ileri gelmektedir (Kestner 1978).

Antik Yunan felsefesinin temellerini attığı ve kartezyen yaklaşımın yerleştirdiği insanın özneleşmesi ve nesnelerin belirleyicisi olması düşüncesinin kırılmasıyla, nesne

tekil bir varlık olarak görülmekten çıkmıştır (Sakallı 2021). Fiziksel mekândan algısal mekân düşüncesine olan bu yolculukta algısal mekâna odaklanan edebiyatçılar, bireysel algıyı araştırırken kendilerini mutlak mekân paradigmasını değiştiren göreli teorilere hizalamışlardır. Bu aşamada üç boyutun sınırlarından kurtulan dünya, romanda da dilin mekânsal doğasının araştırılmasının önünü açar (Kestner 1978).

Fenomenolojik ve kartezyen anlayışlardaki mekân teorileri, modern ve postmodern kuram içinde önemli bir yer tutmaktadır. Klasik anlatılarda insan merkezde yer alırken, mekân onunla kurduğu ilişki çerçevesinde anlam kazanır. Oysa mekân ve şeyler insanın gerçekliğinden ayrı düşünülemez. Örneğin klasik romanda insanın dışında statik bir konumda bulunan mekân ve şeyler, modern ve postmodern roman anlayışında fiziki çevrenin yanı sıra insanın bilinç dünyasının anlatıcısı haline gelmişlerdir. Bu teoriler sanat ve sanatçı bağlamında okunduğunda, eserlerin artık kendinde saklı bir anlam taşımaktan öteye geçip onu deneyimleyenin algısına göre farklı anlamlar kazanan bir varlık konumuna geldikleri görülür. Dolayısıyla insanın varlık ile ilgili değişen algısı sanatı icra edişine de yansımış ve mekânsallık, edebiyat ve kültür çalışmalarında gittikçe önemi artan bir fenomen haline gelmiştir. Öyle ki postmodernizmle ortaya çıkan yeni estetik duyarlılık 'mekânsal dönüş' olarak adlandırılır (Tally 2013; Lüleci 2017).

"Bir dünya tasarlamak" edebiyatın rolünü ve kurgusal mekânı tanımlamak için uygun bir tabirdir. Dünyayı anlamanın bir aracı olarak edebiyat, yaşamın verilerini alır ve onları düzenler. Bu, okuyucunun o dünyada gezinmesine olanak sağlamaktadır ve metni aynı zamanda bir haritalama biçimi haline getirmektedir. Yazar, okuyucuya mekânların tasvirini sunar, onları hayali bir mekânda konumlandırır ve verdiği referanslarla bulundukları dünyayı anlamaları için gerekli ortamı hazırlar. Bir harita çizmek birçok yönden bir hikaye anlatmaktır ve bunun tersi de geçerlidir (Tally 2013). Yazar zihinsel ve deneyimsel keşifleriyle oluşturduğu teknik ve içerik bu haritadan keşfini arzuladığı kadarını okuyucuya sunar.

Mekân, edebi kurgu içinde olay örgüsü ve karakterlerin öznel dünyaları ile hemhal olabileceği gibi, kurgusal bir dünyada da varlık gösterebilir. Edebiyattaki algısal mekân işlevsel ve fiziki özelliklerinden sıyrılarak bambaşka bir gerçeklik içinde karşımıza çıkar, tam da bu sebeple kendine özgüdür. Bu kurgusal mekânlar edebi eserde nasıl imgelendikleriyle ilgili olarak çeşitlenirler (Köseoğlu 2020, Lüleci 2017).

Sözcüklerin bir araya geldiği bir sanat alanı olarak edebiyat için, somut görsel imgeler sınırlıdır ya da hiç bulunmamaktadır. Edebiyatın oluşturduğu görsel imgeler ancak okuyucunun zihninde görünür hale gelirler, dolayısıyla okuyucu okuduğunu görsel imgeleme noktasında özgürdür (Köseoğlu 2020). İmgeler aracılığıyla kurgusal mekânlar ve gündelik mekânlar arasında canlı bağlantılar kurulabilir (Tally 2013). Edebiyatın algısal mekânları bu bağlantıları kurma derecesine göre her okuyucuda farklı karşılık bulmaktadır.

Mimarinin görsel imgelerinin edebiyata nasıl bir etkisi olduğunu gotik tür üzerinden okunabilmektedir. Gotik ifadesi Roma'yı yağmalayan Gotik kabilelerin barbarlığını belirten bir terim olarak ortaya çıkmıştır ve Ortaçağ'ın sonlarına doğru bir karşı tür olarak gelişerek Rönesans'a kadar mimari alanda hakimiyet göstermiştir. Gotik mimari etkisiyle ortaya çıkan ilk gotik edebiyat eserleri gotik mekânları mesken tutsalar

da, esasen insan ve insan zihnini merkeze alırlar. Bu anlamda gotik mimarinin dolambaçlı, dar ve uzun şatoları, karanlık zindanları, ıssız ve uzak yerleşim yerleri gibi tehlike ve bilinmezlikle dolu karanlık mekânları aslında insan zihninin bir yansıması olarak karşılık bulmaktadır (Arargüç 2016)

4.3. Sinemada Mekân Kavramı

Sinema hem görüntü hem sese dayanan görsel işitsel bir anlatı biçimidir. Özön (2008), sinemanın çok yönlü yapısını aynı zamanda hem anlatım, hem iletişim aracı olmasının yanı sıra bir dil ve bir sanat oluşuyla açıklar. Sinema düşünceleri, duyguları ve olguları gerçek veya kurmaca evrenler aracılığıyla dünyanın her yerine aktarabilir. Sanatların en yenisi olarak kendinden önceki tüm geleneksel sanat kollarını içinde barındırabilir.

Sinemanın en önemli bileşenlerinden "mekân" kavramı, bir filmde set dekoru, kullanılan objeler, bunların nasıl kullanıldığı, mizansen, kurgu, çekimler, dil ve ifade biçimi gibi pek çok konuyla yakın anlamlar taşıyabilmesi nedeniyle sınırlarının çizilmesi zor bir kavramdır (Erdoğdu 1993). Sinema aslında doğrudan mekân yaratmayı amaçlamasa da, anlatıların muhakkak bir yerde vuku bulması gerekliliğinden ötürü mekân, zaman ile beraber sinemanın temel taşlarından biridir. Mekânın anlatıyı taşıdığı nokta ve izleyicide bıraktığı etki, başka bir şey ile sağlanamamaktadır.

Sinemada mekânın temel görevi, çevrenin maddi bir çerçevesini oluşturmak ve filmin atmosferini yaratmaktır (Özön 2008). Sinematik mekânlar fizikî ve/veya deneyimlenmiş mekânların sinema sanatı aracılığıyla perdeye ya da ekrana getirilmesiyle vücut bulur. Sinematik mekânlar kelimenin tam anlamıyla fizikî mekânları kurgulayarak yeni bir coğrafya yaratmaktadır (Çam 2016). Sinematik mekânlar doğal ve kurgusal olabilirler. Doğal mekânların kullanımı, örneğin bir ameliyat sahnesinin ameliyathanede çekilmesi, hem unutulabilecek hem de yersiz kullanılabilecek detaylar sorununu ortadan kaldırmaktadır. Sinema, o güne değin var olmayan yeni mekânları da kurgular. Sinema için kurgulanan mekân yönetmenin yaratmak istediği etkiye göre belirlenmektedir (Özön 2008). Mekân, filmde fon olarak, tamamlayıcı eleman olarak ya da ön plana çıkarak asıl eleman olarak kullanılabilir. Bir başka deyişle sinematik mekânlar gerçeklik bağlamında bir inandırıcılık aracı olarak izleyiciyi ikna edebilir veya özgünlük öğesi olarak filme gerçeklik kazandırabilirler, bazen anlatıyı güçlendirir bazen ise karakterin veya anlatının kendisine dönüşürler (Çam 2016).

Sinematik mekânın tasarım süreci, genellikle içinde barındırdığı tüm objelerle beraber yürütülmektedir. Mekânı bütünleyen bütün bu donatılar aynı zamanda karakter ve durumla alakalı olmalıdır. Kahramanın iç dünyası, tutkuları, eğilimleri mekân ve donatıdaki ayrıntılar aracılığıyla izleyiciye en kestirme yoldan verilebilmektedir (Özön 2008). Bu anlamda mekân ve içindeki donatı sinema dilinde birer imge haline gelmektedir. İmge, duyularla algılanan, bir uyaran söz konusu olmaksızın bilinçte beliren nesne ve olaylar, hayal, imajdır (Anonim 5). Sinemanın yapısı kültürel olarak türetilmiş ve diğer sanatların da kullandığı bu imgesel kodlarla tanımlanır. Bu kodlar, filmin anlamını dışavurma aracını biçimlemek üzere bir dil gibi yapılanır (Monaco 2001). Her bir sinematik eylem, bu dilin bir ögesidir. Sinemada temsil edilen mekânlar, fizikî gerçekliğe denk düşer biçimde "gerçek" mekânlar olabileceği gibi, tamamen

yönetmenin ya da izleyicinin imgelemiyle gerçeklik kazanan imgesel ya da eğretilemeli mekânlar da olabilir (Çam 2016).

Teknolojinin günümüzde geldiği noktada sinema bilgisayar destekli mekân tasarımlarını sıklıkla kullanır olmuştur. Ana çekimden sonra arka plan ve ayrıntıların eklenebildiği "yeşil ekran" teknolojisi fantastik mekânların yaratımını oldukça kolaylaştırmanın yanında gerçeklik açısından ayırt edilemeyeceği bir aşamaya gelmiştir (Dixon ve Foster 2008).

Bir manzaranın kadraja alınmasıyla birlikte sinematik mekân inşa edilmeye başlanır. Sinematik mekân sıklıkla mizansene (*mis-en-scène*) göndermede bulunularak anılır; bu ifade sinematik mekânın bir üretim/tasarım olduğu ön kabulünü içerir (Çam, 2016). Yönetmenin karşı karşıya üç soru olduğu neyi, nasıl çekeceği ve nasıl sunacağıdır. Bu ilk iki sorunun cevabı mizansenin alanına girerken, üçüncüsü kurgunun alanıdır. Mizansen bir çerçeve olarak düşünüldüğünde durağan olarak kabul edilebilecek yapısından ötürü, görsel sanatların biçimsel kompozisyonlarından referans almaktadır (Monaco 2001).

Bu kompozisyon kodlarından biri görüntünün derinlik algısı düzlemidir. Yönetmen, mizansene dahil edeceği şeyleri önem sırasına göre yerleştirmektedir. Mekânda perspektifle yaratılan derinlik algısında en yakın öge en önemli olandır (Özön 2008). Eğik kompozisyonlar ögeyle beraber mekânı da algılatırken, simetrik kompozisyonlar odağı tamamen merkezdeki ögeye vermektedir (Monaco 2001).

Walter Benjamin (1995), görmenin dokunsal yönünün var olduğunu söylemekte ve mimari gibi sinemanın da bariz görselliklerinin haricinde dokunsal sanat formları olduğunu önermektedir. Ona göre bir filmi izleme durumu izleyiciyi bedensiz gözlemci durumuna soksa da, hayali sinematik mekân izleyiciye bedenini geri verir; çünkü deneyimsel, dokunsal ve devingen mekân güçlü duyumsal tecrübeler sağlamaktadır.

Benjamin gibi Pallasmaa'ya göre de (2011), yaşanmış dünya deneyimimizde ve barındığımız iç mekânlardaki içsellik deneyimimizde çevrel ve odaklanmamış görme tam da yaşanmış deneyimin özünü biçimlendirmektedir. Odaklanmış görme dünyayla karşılaşmamızı sağlarken, çevrel görme ise bizi dünyanın teniyle sarmalamaktadır. Görme de dahil olmak üzere tüm duyular dokunma duyusunun uzantılarıdır ve dokunma, dünya deneyimimizi kendimize ilişkin deneyimimizle bütünleştirmektedir.

Sinematik mekânlar zaman başta olmak üzere filmin diğer öğeleriyle sürekli etkileşim halindedir. Pallasmaa (2012), mekânın önemini şöyle ifade etmektedir:

"Yaşanan mekân, tekdüze, nötr, değersiz yer değildir. Aynı olay –bir öpüşme ya da cinayet- yatak odasında, banyoda, kütüphanede, asansörde ya da çardakta geçmesine bağlı olarak tamamen farklı bir hikayeye dönüşür. Bir olay spesifik anlamını günün saati, aydınlatma, hava durumu, ses alanları aracılığıyla alabilir. Ayrıca her mekân, olayla alakadar tarihi ve sembolik çağrışımlara sahiptir. Bu sebeple sinematik olay; mekân, yer ve zamanın mimarisinden ayrılamaz; ve film yönetmeni, çoğu zaman farkında olmadan yapsa da, mimari görselliği ve deneyimi yaratmak durumundadır. Sinema mimarisini bu kadar saf, incelikli ve açıklayıcı kılan, tam da bu masumiyeti ve mimarlığın profesyonel disiplininden bağımsız olmasıdır."

4.3.1. Sinema ve mimarlık etkileşimi

Sinema ve mimarlık, sinema ortaya çıktığından beri yoğun bir etkileşim halindedirler. Mekânsız sinema düşünülemez, sinema ise mimari öngörülerin ilk durağıdır. Pallasmaa'ya göre (2012), kendini ifade edebilen ve deneyimsel yaşanan mekânı içermeleri yönünden, sinema ve mimarlık birbirlerine oldukça yakın sanat formlarıdır.

Mimarlık, iki boyutlu olarak çalıştığı tasarımları, üç boyutlu gerçekliğe aktarırken, sinema üç boyutlu gerçeklikte yakaladığı görüntüleri iki boyutlu ekrana taşır. Sinema; modernizmin kentsel, mekânsal ve bireysel ölçekteki etkilerini belgeleyip aktarması bakımından "modernliğin hafızası" olarak görülmektedir (Güleç ve Çağlar 2014). Kültürün sosyal ve politik bir dışavurumu olarak mimari de, sinemayla ilk bakışta görüldüğünden daha fazla paralellik içindedir (Monaco 2001).

Pallasmaa'nın mimarlığın iletişimsel gücü üzerine yaptığı çalışmaların önemli bir kısmı sinema-mimarlık arakesitindeki çalışmalardan ve film okumalarından meydana gelmektedir. Pallasmaa, mekân kavramını bu perspektifte ele alan çağdaş mimar ve kuramcıların başında gelir ve sinema ile mimarlığın birbirlerini besleyen etkileşimini bir çok çalışmasında ele almıştır.

Nouvel (2011) mimarinin sinema gibi zaman ve mekân boyutlarında yer aldığını belirtir ve ona göre bir bina inşa etmek, içinden geçilen kontrast ve bağlantıların etkilerini tahmin etmek ve araştırmak demektir. Nouvel mimarı, geleneksel anlamda bir sanatçıdan ziyade sinema yönetmenine benzetir. Belli bir zaman içinde, belli bir bütçeyle, belirli kişiler için bir nesne ürettiklerini ve bir takımla çalıştıklarını söyler. Mimarlığın sinemadan aldığı sekans kavramı, bir mimari mekânı mecburi bir güzergahla birbirine eklemlenen sekansların ardışıklığını sağladığı bir hareketle oluşturan Nouvel, bu bağlamda mekân algısı içinde yaratılan ile başta orada varolan arasında bir kontrast yaratır.

4.3.2. Edebiyattan sinemaya uyarlama yaklaşımı

Uyarlama, yazın dilinde "yabancı bir dille yazılmış bir yapıtı, yerli yaşama uydurarak, yerlileştirerek kendi diline çevirmek işi" olarak tanımlanmaktadır. Görsel sanatlar özelinde ise "sinema veya tiyatro için hazırlanmamış bir metni, bir romanı sinemaya veya tiyatroya uygun hale getirme işi"dir (Anonim 6). Bu anlamda uyarlama temelde metinler arası bir tercümedir denebilir.

Bir metin gibi yapılanan sinemanın geniş anlatı potansiyeli en güçlü bağlarından birini romanla kurmaktadır. Filmler ve romanlar, ayrıntılı uzun öyküler anlatabilir ve bunu öyküyle okuyucu/seyirci arasına bir anlatıcının perspektifini koyarak yaparlar. Bu bağlamda uyarlama kelimenin tam anlamıyla bir çeviri değildir, uyarlanan materyalin kendini yapma sürecidir (Monaco 2001). Edebi uyarlama sinemanın başlangıcından itibaren yerleşmiş bir gelenektir. İncil'in erken sinema uyarlamaları Lumiere kardeşlerin *La Vie et passion de Jesus Christ* (1897) ve Alice Guy'ın *La Vie de Christ* (1906) ile başlamıştır (Hayward 2001).

Uyarlama, başka bir amaçla hazırlanmış bir metnin senaryolaştırılması süreci söz konusudur. Senarist ve yönetmen yazarın metnini sinemanın görüntü diline en uygun şekilde çevirmeye çalışır (Özön 2008). Bu durum, yazarın metninden birçok şey götürebilir, yazar artık sadece filmin metin zincirinin bir parçası haline gelir. Edebi bir uyarlama yeni bir hikaye yaratır, bu hikaye esas hikayeyle aynı değildir, yeni bir yaşamda yeni karakterlerle vuku bulur. Anlatı ve karakterler esas hikayeden yola çıkarak oluşturulmuş olsalar bile bağımsızlaşırlar. Uyarlama, aynılık ve yeniden üretim arzusu ile farklılığın kabulü arasında bir sinerjidir. Hem belli bir dereceye kadar seçime ve azaltmaya, hem belirli anlatı öğeleri veya stratejileri açısından çok daha ayrıcalıklı olmaya dayanır (Hayward 2001).

Filmler romanın sahip olmadığı görsel olanaklara sahiptirler çünkü bazı yazıya aktarılamayan şeyler gösterilebilir. Bir romanda betimlenen mekânların hemen hemen hepsi, kimi zaman özel efektler gerekse de, sinemada görüntülenebilir. İki anlatım arasındaki en önemli fark ise, yazılı bir anlatıda okuyucu, yalnızca yazarın istediği kadarını görür ve duyar. Filmlerde ise yönetmenin tasarladığından daha fazlasını görür ve duyarız (Monaco 2001).

Roman ve öyküler sözcüklerle soyut bir düzlemde ortaya konur. Yer yer ruhsal çözümlemelere veya uzun betimlemelere yer verir. Buna karşılık film ise somut görüntülerle ortaya konmaktadır (Özön 2008). Yani mekân nezdinde uyarlamaların yönetmen ve yapım tasarımcısına sunduğu zorluk bu soyut düzlemin somut bir çerçeveye yerleştirilmesidir. Dil sembolizmiyle betimlenenleri görsel sinema diline tercüme edebilmektir. Yazarın anlatı metnini, kendi özgün sinema diliyle göstermeye çalışan bir yönetmenin mekânları nasıl kurguladığı ve kullandığı bu çalışmanın temel sorgusunun tartışmaya açılabileceği bir uygun bir alandır.

Bu çalışmada ele alacağımız çocuk romanı yazarı Dahl'ın 17 hikayesinden yedisi, film ve animasyon olarak sinemaya uyarlanmıştır. Her film, Dahl'ın anlatılarının etkisini yeni temalar ve kaygılarla sunarken, yetişkinlere de hitap edebilecek daha politik bağlamlarda genişletmiştir. Bu uyarlamalar modernizm ve kapitalizm gibi güçlerin karakterleri nasıl etkilediklerini ele alırken, anlatılarını Dahl'ın hikayelerinde mevcut olan hayal gücü ve ahlak temaları üzerine kurmaktadır Bu genişletilmiş izleme deneyimi daha güncel, daha ilişkili ve daha olgun hale getirerek bir üst metinsellik duygusu yaratır. Başka bir deyişle uyarlamaları Dahl'ın yetişkin çocuk hikayeleridir (Pulliam 2012).

4.3.3. Sinemada mekânın tarihsel gelişimi

Sinema tarihi, bir 'büyük patlama' ile başlamamıştır. Bu süreç hareketli görüntü yaratmanın ve yansıtmanın öncülerini de kapsayan devamlı bir süreç olarak okunmalıdır (Cherci Usai 2003). Uzakdoğu kökenli gölge oyunu, hareketin bir ışık kaynağı aracılığıyla yansıtılmasının en eski ve yaygın örneğidir. Uzakdoğu'dan Doğu ülkelerine, oradan 17.yy'da Avrupa'ya ulaşan gölge oyunları (ülkemizde Karagöz adıyla büyük ilgi görmüştür) yüzyıllar sonra sinemanın kullanacağı yöntemin ilk uygulamalarıdır (Teksoy 2008).

Sinematograf *(cinématographe)*, 1895'te Fransız Louis Lumière tarafından icat edilmiştir. İlk filmler açık havada çekilmiştir, senaryoları yoktur. Bunlar belgesel türde

röportaj filmleri, belgeseller, günlük hayattan sahneler ve güncel konularla ilgili filmlerdi. Sinema, yalnız Fransa'da değil, Almanya, İngiltere ve Birleşik Devletler'de de kısa sürede panayırların ilgi çekici etkinliklerinden birisi haline gelmiştir (Betton 1990).

Lumière filmleri modern izleyicinin dikkate değer bulmayacağı gündelik olayları ele almaktaydı: *Trenin Ciotat İstasyonu'na Girişi* (*L'Arrivé d'un train en gare de la Ciotat*), *Lumière Fabrikasından Çıkan İşçiler* (*Sortie d'Usine Lumière a Lyon*) gibi (Şekil 4.5). İlk film izleyicileri için bu yeterliydi, onları büyüleyen, canlı veya cansız nesnelerin hareketlerinin kaydedilip tekrar üretilmesiydi. Bununla birlikte bir öykülü film olan *Bahçıvanı Sulamak* (*L'Arroseur Arrosé*) diğer filmlerinden farklı olarak, hareketi film için özel olarak düzenler. Sabit bir kamerayla çekilen bu filmdeki bir kovalama sahnesinde aktörler çerçeveden çıkarlar ve perde iki saniye boş kalır. Bu, öykü nedenselliğinden veya zamansallığından daha önemli olarak kamera önünde olan biten olayın mekânını koruma geleneğinin simgesel bir örneği olarak görülür (Pearson 2003).



(a) **(b)**

Şekil 4.5. a) *Trenin Ciotat İstasyonu'na Girişi* **b)** *Lumière Fabrikasından Çıkan İşçiler* (Lumière Kardeşler, 1895)

Lumière kardeşler için ticari geleceği olmayan bilimsel bu yeni tekniğin parlak geleceğini öngören George Méliès, 1914'e kadar 400'den fazla film çekmiş ve bugün hala kullanılan birçok sinema tekniğini sinemaya kazandırmıştır (Betton 1990). Öncesinde bir illüzyonist olan Méliès, bu tutkusunu filmlerine entegre ederek kendi sihirli dünyasını yaratmıştır. Bugünkü sinemanın teknik olarak önünü açan öncüllerine ek olarak o, sinemanın sanatsal yönüne katkı sağlamıştır (Dixon ve Foster 2008). Lumière Kardeşlerden farklı olarak Méliès, her zaman Paris'teki stüdyosunda çekim yapmış, kamera için hareketi düzenlemiş ve gündelik hayatta gerçekleşemeyecek fantastik olayları sergilemiştir (Cherci Usai 2003). Aynı zamanda iyi bir ressam ve karikatürist olan Méliès, ilk adım olarak filmlerin konusuna karar verip sahneleri çizmekteydi (Teksoy 2008).

1902'de çektiği *Aya Seyahat* (*Le Voyage dans la lune*) (Şekil 4.6), ilk bilimkurgu filmi olarak kabul edilmektedir (Betton 1990). Méliès Jules Verne'in romanından esinlenerek çektiği bu filmde anlatım bütünlüğünü sağladığı bir öykü anlatmıştır. İlk kez çoklu çekimlerle farklı sahne ve mekânları birbirine bağlamış, sahne

kararmalarıyla yeni sahnelere geçiş gibi teknikleri kullanmıştır. Sinemayı fotoğrafın bir uzantısı olmaktan kurtaran Méliès, sinema hilelerini bulmuş, tiyatronun olanaklarını sinemaya getirmiştir. Senaryo ve oyuncuların yanı sıra dekor ve aydınlatmalara da ilk kez o yer vermiştir (Teksoy 2008).



(a) **(b)**

Şekil 4.6. a) İlk uzay aracının aya inişi **b)** Ayın yüzeyi ve bir uzaylı (*Aya Seyahat*, George Méliès, 1902)

Méliès'nin 1902 tarihli Aya Yolculuk'u filmi, özel efektlerle oluşturulan olanaksız bir dünya olarak sinemanın, imkansız dünyalar hakkında özel niteliklere sahip bir sinemaya dönüşümünü temsil etmektedir ve fantastik, kurgusal sinemanın önünü açmıştır. Fransız Yönetmen François Truffaut'ya göre de, sinema tarihi yukarıda değinilen iki soy çizgisini takip eder. Biri Lumière ile başlar ve gerçekçidir, diğeriyse Méliès ile başlar ve fanteziye ön ayak olur. Bu ayrımda gerçekçi filmler doğal olasılıklara göre gerçekleşen olayların sınırları içinde hareket ederken, diğer kategoriye giren filmler bu sınırları genişleten ve gerçeğe, benzerliğe meydan okuyan filmlerdir (Sobchack 2003).

Méliès'nin açtığı yolda Amerikan W. Griffith 1910'da ilk Hollywood filmini çekmiş ve 1910'ların sonunda da sinemaya sahne düzenini getirmiştir. Artık olayların geçtiği çevre düzenlenmeye, perspektif ve dekor gibi konularda plastik sanatların yanında mimarinin de olanakları kullanılmaya başlanmıştır (Erdoğdu 1993). Sessiz sinemanın hüküm sürdüğü bu ilk dönemlerde görüntü sözden daha önemlidir. Griffith ve çok sayıda diğer yönetmen görüntü ve kurgunun gelişmesine katkıda bulunmuştur. Bunun sonucunda yönetmen; oyuncu, senaryo yazarı ve yapım tasarımcısından daha önemli bir konuma yükselmiştir (Şenyapılı 2002).

1920'li yılların "klasik sinema" kavramı teknik bir mükemmelliğe ulaşmış ve güzellik üretme kapasitesine sahip bir sinema olarak nitelendirilir (Kovacs 2010). Yine bu yıllarda ortaya çıkan ve günümüzde "fantastik sinema" olarak nitelediğimiz sinemanın başlangıcı sayılan Alman "dışavurumcu" sinema belli bir estetikte mimari biçemlerin ilk örneklerini verir (Erdoğdu 1993).

Dışavurumcu sinemanın önde gelen özelliği, dış dünyanın gerçekliğini çarpıtmasıdır. Bu akım gerçekçiliği, doğalcılığı ve izlenimciliği reddederken, dünyanın bireyselliğin dışavurumu olan çarpıtma, soyutlama ve simgeciliği kullanan öznel bir

dille kavranabileceğini savunur. Bu sinemada dekor yaratılmak istenen dramatik atmosfere uygun olarak kurulmakta ve kahramanın patolojik ruh durumuyla uyumlu olacak şekilde tekinsiz çevre düzenlemesi, ışık ve gölge kullanımı, labirent, ayna ve gerilimli merdivenler ile bakımsız eğri büğrü sokaklarıyla karakterize olmaktadır (Betton 1999). Bu sinemanın en önemli örnekleri Robert Wiene'nin *Dr. Caligari'nin Odası* (*Das Kabinett des Dr. Caligari*, 1919), Murnau'nun *Nosferatu, Bir Dehşet Senfonisi* (*Nesferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922), Fritz Lang'ın *Metropolis* (1927)'i sayılabilir (Monaco 2001).

Özellikle *Dr. Caligari'nin Odası* (Şekil 4.7. a), sinemanın mimariden önemli ölçüde yararlanmasının ilk tutarlı örneklerindendir. Film stüdyoda yaratılmış büyük bir kentte gölge ve ışığın yarattığı labirentler arasında tekinsizliği derinlemesine hissettirir (Erdoğdu 1993). Dekoratörlerinden Herman Warm'ın deyimiyle "canlı, yaşayan bir resim olması gereken" filmde her şey perspektifi, aydınlatmayı, biçimleri ve mimariyi çarpıtan bir ruhsal durumu simgeler (Betton 1999). İlk bilimkurgu başyapıtı sayılan *Metropolis* ise dekor, mekân, aydınlatma ve kurgu ögelerini ustaca kullanarak gelecekle ilgili benzersiz bir vizyon sunmaktadır (Şekil 4.7. b). Dev binalarında yaşayan üst sınıfla yeraltında yaşayan alt kesim; zenginliği ve konforu simgeleyen geometrik ve net çizgili mekânlarla, yoksulluğu simgeleyen basık, tekinsiz ve pis mekânlar arasında oluşturduğu gerilim üzerinden izleyiciye aktarılır (Erdoğdu 1993).



(a) **(b)**

Şekil 4.7. a) *Dr. Caligari'nin Odası*, Robert Wiene, 1919 **b)** *Metropolis*, Fritz Lang, 1927

1920'lerin sonunda sinemaya sesin katılmasıyla süregelen anlatım biçimleri yeniden değişmiş ve edebiyat ve yazarlık önem kazanmaya başlamıştır (Şenyapılı 2002). Sesli sinemanın ilk yıllarında dış çekimler sinemaya girmeye başlamıştır. 1930'lara gelindiğinde Hollywood Sineması altın çağını yaşamaktadır. Stüdyo çekimleri hala önemli bir yer tutsa da sinemacılar Afrika'dan Asya'ya, çöllerden kutuplara çeşitli gerçek mekânları da dekor olarak kullanmaya başlamışlardır (Erdoğdu 1993).

Savaş dolayısıyla bir durgunluk yaşasa da sinema gelişen dışavurumculuğun mekânsal anlamdaki etkisini 1940'lı yıllarda da yaşamaya devam etmiştir. Özellikle Amerikan sinemacı Orson Welles'in 1941 tarihli *Yurttaş Kane* (*Citizen Kane*)'i imgelerin birbirini izleme temposu, yeni anlatım yöntemleri kullanılması ve dekor kullanımı bakımından bir başyapıt olarak kabul edilmektedir. Bu filmde Welles ilk kez

alan derinliğini kullanmıştır ve bu sahnelerin mekânsal birliğini sağlar (Şekil 4.8). Filmin geçtiği toplantı salonu, çalışma odası gibi mekânlar derinlik duygusu yaratan yeni çekim ve ışıklandırma teknikleriyle izleyicide elle dokunuyormuş duygusu uyandırır (Erdoğdu 1993; Betton 1999).



(a) **(b)**

Şekil 4.8. a) Alan derinliği kullanımı **b)** Planimetrik kompozisyonda konferans salonu (*Yurttaş Kane*, Orson Welles, 1941)

1950'lerde savaş sonrası sanatın gerçekçi ve bireysel bir hale bürünmesi kendini İtalya'da "yeni gerçekçilik" ve Fransa'da "yeni dalga" gibi öncü akımlarla göstermeye başlamıştır. Bu akımlar klasik sinemanın yerini almaya başlayan ve dışavurumcu sinemanın önceden sezdirmeye başladığı "modern sinema"nın ayak sesleridir. Sinema tarihinin ilk 60 yılı herhangi bir sinemasal gelenekten bahsedilemezken, bu akımlar sinemada kültürel bir gelenek başlatmışlardır (Kovacs 2010).

Sovyetlerin ön ayak olduğu toplumsal gerçekçi bakış açısı ve İngiliz Belgesel Okulu'nun deneyimlerinin bir devamı olarak savaş sonrası İtalyan sinemacılarının yeni gerçekçilik akımı, halkın sorunlarını doğal mekânlardaki dış çekimlerle aktarır. Akımın kuramcısı ve bir yazar olan Cesare Zavatti'nin kalemini takiben Roberto Rossellini, Vittorio De Sica, Luchino Visconti gibi isimler bu akımın en önemli örneklerini vermişlerdir. Rossellini'nin *Roma, Açık Şehir* (*Roma, Citta Aperta*, 1945) ve De Sica'nın *Bisiklet Hırsızları* (*Ladri di Biciclette*, 1948) filmleri savaşın enkazını henüz kaldıramamış gerçek Roma'nın karamsar ve umutsuz arka sokaklarına doğal bir mekân kurgusuyla yer verir (Erdoğdu 1993; Teksoy 2005).

Fransız yeni dalga sineması anlatımdaki klişeleri, dildeki kalıpları ters yüz ederek yeni ve özgür anlatım biçimleri denemeye başlar. Akım zaman ve mekânın birliğine dayalı tiyatrovari yaklaşımı bir sahneyi birden çok mekâna yayarak kırar (Erdoğdu 1993). Bu yenilik de esasen önce roman alanında kendini göstermiştir. Bu romanlar klasik roman anlayışının dışına çıkarak insan psikolojisinin karmaşıklığını ve barındırdığı çelişkileri görselliği öne çıkarak vurgulamışlardır. Dönemin Fransız sinema dergilerinin François Truffaut, Jean-Luc Godard, Eric Rohmer gibi geleceğin geleceğin yeni dalga yönetmenlerine alan açması bu sinema anlayışı için bir kıvılcım olmuştur (Teksoy 2005).

Bu yazarları oldukça etkileyen Alfred Hitchcock, *Arka Pencere* (*Rear Window*, 1954) filminde bacağı kırık olduğu için bulunduğu odadan ayrılamayan ve penceresinin açıldığı avludan komşularının evlerini gözetleyen kahramanın, sakinlerden birinin ani kayboluşuna tanık olmasını anlatır. Traffaut'a göre bu avlunun çevrelediği alan bir dünyadır, Hitchcock'a göre de evrenin küçük bir aynasıdır. Hitchcock'a göre mekân sadece arka plan oluşturmak için kullanılmaz, mekânın ne kadar ve nasıl gösterildiği dramatik amaçlarla kullanılır. Burada ana karakterin bacağını nasıl kırdığı ve bir fotoğrafçı olduğu detayları, bulunduğu odadaki detaylar gösterilerek izleyiciye aktarılır. Yönetmene göre bu bilgileri mekân ve görüntü aracılığıyla vermek bir diyalogla vermekten çok daha ilginçtir ve sinema için gereklidir (Traffaut 1987). Film kahramanının penceresinin sınırlı perspektifiyle açılır, gerilimin oldukça yükseldiği ve avlu sakinlerinin yalnız izlenen olmaktan çıktıkları sahne haricinde bu perspektife sadık kalır. Yönetmen izleyiciyi kahramanın bu "izleyici" durumuna, pencere açıklıklarının elverdiği miktarda da komşuların mahremine dahil eder ve gerilimi bunun üzerine kurar (Şekil 4.9).



(a) **(b)**

Şekil 4.9. a) Kahramanın penceresinden avlu **b)** Komşulardan birinin evi (*Arka Pencere*, Alfred Hitchcock, 1954)

Yurttaş Kane'in alan derinliği kullanımı, yeni gerçekçilik ve yeni dalganın görüş hizasından verilen doğal dış mekânları, *Arka Pencere*'nin kahraman perspektifi, izleyiciyi gerçek bir mekân deneyimini temsil edecek şekilde filme ortak etmekte, Benjamin'in (1995) ve Pallasmaa'nın (2011) sinemanın izleyiciye bedenini geri vererek görsel deneyimle beraber dokunsal deneyime de alan açmasını örneklemektedirler.

1960'larla beraber tüm bu akımların getirdiği noktada sinema, yönetmenler özelinde özgün anlatım biçimlerine ve mekânsal kullanımlara yönelmiştir. Sinema ortak bir çalışma alanı olsa da tüm ekibin tek bir amaca yönlendiren ve filmin bütününü oluşturan parçaları tasarlayan kişi yönetmendir. *Auteur* olarak nitelenen film yönetmenleri de senaryo, filmin nerede çekileceği, oyuncu seçimi, kurgu gibi tüm aşamalarda aktif rol almaktadırlar (Şenyapılı 2002). Truffaut, bugün bir kuram olarak anlaşılan ve anılan auteur kuramını aslında bir politika ve eleştirel bir yaklaşım olarak geliştirmiştir. Onun tanımıyla auteur politikası, bir referans standardı olarak filmlerinde kişisel faktörü öne çıkarmak ve bunu bir filmden diğerine sürdürüp geliştirmektir (Monaco 2001).

Fransızca'da "yazar" anlamına gelen auteur kelimesi Fransız sinema dergilerinde film yaratıcısının bir yazar olduğu –senaryoyu hesaba katmadan- önermesiyle kendine yer bulmaya başlamıştır. Bu anlamda her zaman senaryo yazarı ve yönetmen aynı olmayabilir. Geldiği noktada auteur terimi bir yönetmenin mizansen yoluyla fark edilebilir üslubuna ya da yönetmenin imzasının filmde olduğu kadar senaryoda da belirgin olduğuna atıfta bulunmaktadır (Hayward 2001).

Bu tanımın ortaya çıkmasından önce Amerika'da bu tarz örnekler veren Orson Welles ve Alfred Hitchcock'la beraber dünyada Jean Renoir, Jean-Luc Godard, Agnès Varda, Wim Wenders, Rainer Werner Fassbinder, Federico Fellini, Michelangelo Antonioni, Ingmar Bergman, Akira Kurosawa, Steven Spielberg, Woody Allen gibi pek çok yönetmen auteur yönetmen olarak nitelendirilmektedir (Şenyapılı 2002).

Traffaut'un üzerine Godard göstergebilimsel yaklaşımı önceden haber veren makalesinde, yönetmenin kendinde olanla ilişkisi veya yönetmenin izleyiciyi yönlendirici ilişkisi yerine, yönetmenin izleyici ile karşılıklı diyaloğuna odaklanılmasını değerlendirmiştir. Yani somut gerçeklik yalnızca "gösterilen" ile ilgiliyken Godard'ın önerisi entelektüel ve algısal gerçekliği, "gösteren"i de içerir (Monaco 2001). Godard, içinde bu makalenin başlattığı değişimi sinemasında *Çılgın Pierrot* (*Pierrot le fou*, 1965) ile zirveye çıkararak bir dönemini noktalar. Film ana karakter Ferdinand'ın kızına bir sanat tarihi kitabından Velásquez'in hayatının sonu üzerine uzun bir pasajı okumasıyla açılır. Bu pasaj filmin temasını ve sonraki filmlerinin yaklaşımını ortaya koyar ve Godard için çok önemlidir (Monaco 2006):

"Elli yaşına vardıktan sonra Velásquez kesin şeyler resmetmeyi bırakır. Nesnelerin etrafında havayla, alacakaranlıkla gezinir, sessiz senfonisinin görünmez özünü şekillendiren kendi gölgelerini, havadar arka planlarını ve rengin titreşimlerini yakalar. (...) Mekân (uzam) hüküm sürer. Sanki bir hava dalgası, yüzeyler üzerinde kayarak ilerler, görünür yayılımlarını emerek onları tanımlar ve modeller, sonra onları kendilerinin bir yankısı gibi, tutulamayan bir tozun saçılması gibi, bir parfüm gibi yayar."

Çılgın Pierrot yönetmenin çok kişisel duygularından ortaya çıkmıştır, kendi deyimiyle "tamamen spontane ve bilinçdışı bir filmdir". Godard düşsel olan ile gerçek olanın ayrı ve bir olduğunu yeri endişe verici bulmaktadır ve bu filmle sinemanın gerçek simgesini iletmek istemektedir. Godard bu soruna estetik olarak yaklaşır fakat izleyici onun etik açısından ortaya attığı sorunları görür (Monaco 2006). Filmin başındaki davet mekânı tek renk yapay ışıklarla aydınlatılmış reklamvari sahnelerle gösterilen bir Paris burjuvası evindendir. Kalanı ise bu yapay atmosferden kaçan Ferdinand ile Marianne'in gittiği Güney Fransa'nın bozulmamış sakin ve doğal alanlarında geçer. Godard film boyu Paris dışındaki iç mekânlarda kırmızı ve maviden oluşan bir renk şeması kullanır, resim ve edebiyata göndermeler yaptığı mekân ve karakterler edebi sinemanın gelenekleri dışında bir anlatı yaratır (Şekil 4.10). Filmde zaman ve mekân birliği bulunmaz, devamsız, tekrarlayan mekân ve diyaloglar izleyiciyi gerçekle hayal arasında bırakır. Kent ile doğa karşıtlığı ise hem karakterler arasındaki boşluk ve farklılıklara hem de yönetmenin sinemasındaki bir kırılmaya referans verir hale gelmektedir.



(a) **(b)**

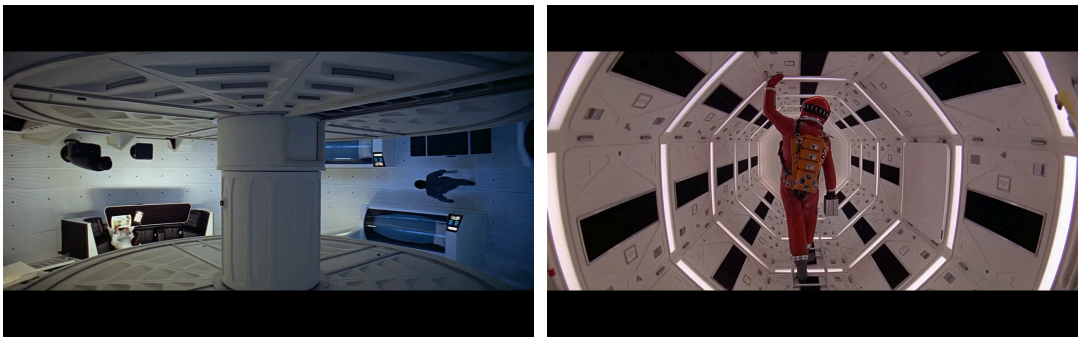
Şekil 4.10. a) Ferdinand Paris'te bir davette **b)** Marienne bir cinayet işlemek üzere (*Çılgın Pierrot*, Jean-Luc Godard, 1965)

Bireysel sinemanın yükselişiyle bu yönetmenler mekân kullanımı açısından da kendi yaklaşımlarıyla öne çıkmaya başlamışlardır. Örneğin Antonioni toplumu ve bireyi, fiziksel çevreyi ve yaşanan mekânı yabancılaşma çerçevesinde minimalist bir stille ele alır. *Kızıl Çöl* (*Il Deserto Rosso*, 1964) biçimsel olarak doğal renkler yerine kişilerin iç dünyasını yansıtacak renkler kullanarak sanayileşmenin yok ettiği doğal çevreyi yapaylaştırır. Bu yapay çevrede yaşamak zorunda kalan bireyler de her şeye ve kendilerine yabancılaşmışlardır (Teksoy 2005). Fellini ise tümüyle özgün şekilde, özellikle açık mekân ve kitleye olan hassasiyetiyle kurgusal ve fantastik mekânlarla bezeli bir sinema evreni yaratmıştır (Erdoğdu 1993). Modern yaşamın ahlaki yozlaşmasının sahnesi olarak -kendi deyimiyle "bir araya gelemeyecek şekilde parçalanmış"- kültür ve mitin enkazını kullanmak yerine Fellini moderniteden, sanat tarihinden ve kendi belleğinden parçalarla kendi görsel ve anlatı dilini meydana getirir (Kovacs 2010). Aynı dönemde yozlaşan İtalyan toplumu eleştirisini Antonioni mekân ve mizansenden eksilterek yaparken, Fellini bu özellikleri ziyadesiyle abartarak izleyiciye aktarmaya çalışır.

1970'lerde ilk örneğini dışavurumcu sinemada gördüğümüz "fantastik sinema" ve "bilimkurgu sineması" atağa geçmiştir. Bugün hala yitirmediği büyük bir izleyici kitlesi olan bu filmler korku, felaket gibi alt türleri içinde barındırmaktadırlar. Doğaüstü üstü olayları ele alan filmlerde kullanılan mekânlar bir anda kırılan camlar, kendiliğinden açılan mezarlar ve gizemli bodrum katları gibi detayları barındırırken, felaket filmleri dış mekân çekimleri yanı sıra büyük yıkımları maket ve özel bilgisayar efektleriyle sağlarlar. Bilimkurgu sineması da benzer şekilde görsel efektler, çekim hileleri, maketler ve dekorları barındırsa da, var olmayan hayal ürünü mekânlara dayalı olması sebebiyle sahne tasarımının gelişime önemli katkı sağlamıştır (Erdoğdu 1993).

Stanley Kubrick'in *2001: Bir Uzay Destanı* (*2001: A Space Odyssey*, 1968) mekân kullanımı açısından bilimkurgunun bu yeni olgunluk döneminin ve özel efektlerin öncülüğünü yapar. Arthur C. Clarke'ın öyküsünden uyarlanan film, beş yıllık hazırlık ve araştırma süreci sonucudur. Filmin ana teması doğum, ölüm ve yeniden doğumu temsil eden yaşam çemberidir. Kubrick bunu mekân, ürün tasarımı ve mizansenindeki dairesel motifle sembolize ederek izleyiciye bilinç ve bilinçdışı

katmanlarda iletir. Belirgin, doygun ve parlak renkleri karakterlerin duygu durumlarını iletecek şekilde kullanmaktadır (Şekil 4.11).



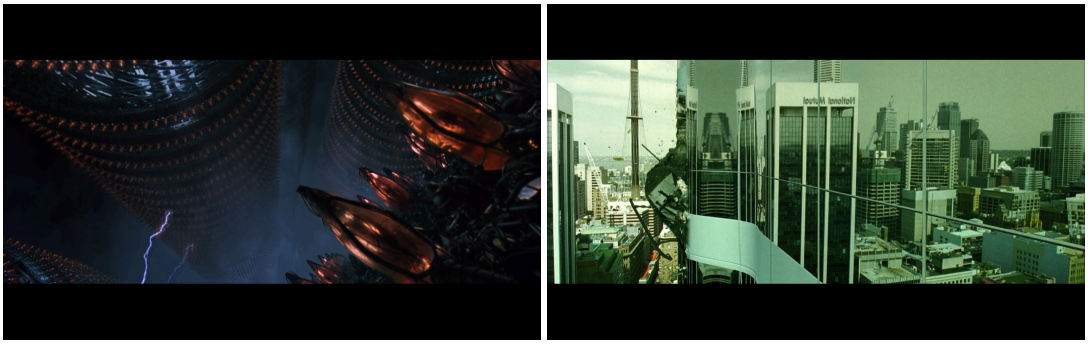
(a) **(b)**

Şekil 4.11. a) Uzay istasyonun dairesel mekânı **b)** Uzay istasyonu geçiş mekânı (*2001: Bir Uzay Destanı*, Stanley Kubrick, 1968)

Sonraki dönem Sovyet sineması da mekân kurgusunda büyük atılımlar yapmıştır. Örneğin Andrey Tarkovski'nin *Nostalji* (*Nostalghia*, 1983)'si kahramanının yolculuğunu, içsel gelgitlerini ve psikolojik dönüşümlerini simgeleyen olağanüstü mekânlarda geçer. Görkemli harabeler, sisler içinden beliren köprüler, uzayıp giden koridorlar kahramanın daha derin bir düzeyde de nerelerden geçtiğini bize sembolize etmektedir (Erdoğdu 1993). Yönetmen mistisizmi ve felsefi sorguları estetik kaygılarla bir araya getirdiği bir evren yaratmıştır.

Monaco'ya göre (2001) postmodern 1980'ler ve 1990'larda dünya film kültürlerinin iç içe geçişiyle, Avrupalı yönetmenler de Hollywood'a taşınmış, Amerikan ve Avrupa filmleri arasındaki üslup ayrımı giderek azalmıştır. Sinema, video ve televizyon, işitsel-görsel anlatımın bu farklı biçimleri sınırları bu dönemde kaybolmaya başlamıştır. 1980'lerin sonlarında sinemanın ilk yüzyılı boyunca manuel süregelmiş yöntemi değiştirecek şekilde bilgisayar kurgu sistemleri ortaya çıkması 1990 ve 2000'lerde bu esnekliğin film üretim sürecine de yansımasını sağlamış, sinematik mekânın yeşil ekran teknolojisiyle dijital yaratımı sürecini başlamıştır. Özellikle Wachowski kardeşlerin *Matrix* (1999)'te hikayeyi tasvir etmek adına kullandıkları kapsamlı dijital görüntüler, bilgisayar efektlerini kullanan sonraki filmlerin de önünü açmıştır (Dixon ve Foster 2008).

Matrix aynı anda birden çok mekânda olmanın mümkün olabileceği kuantum teorileriyle değişen paradigmaların sinemaya bir yansıması olarak düşünebilirken aynı anda gerçekliği bir ihtimal olarak göstererek yarattığı yeni kurgusal evreni dijital imkanların desteğiyle mekânlar arası bir gerilim üzerinden kurgular. Filmde insanların makineler tarafından hapsedilerek enerji üretimi için kullanıldığı gerçek evren, bilinen dünya ise Matrix denilen sanal bir dünya olarak tasvir edilmektedir. *Matrix* izleyicinin her gün deneyimlediği modern kent mekânlarını gerçeklik dışı bir yere koyarak gerçek dünyayı karanlık ve kasvetli şekilde izleyiciye sunar (Şekil 4.12).



(a) **(b)**

Şekil 4.12. a) İnsandan enerji üretilen tarlalar **b)** Modern kent mekânı (*Matrix*, Wachowski Kardeşler, 1999)

Bu dönem diğer alanlarda olduğu gibi sinema da paradigma değişimlerinin izleri iyiden iyiye açığa çıkmaya başlamıştır. Yukarıda bahsedilen farklı dekoratif ve teatral stillerin ortaya çıkışıyla geç dönemini yaşayan modernist sinema anlayışı artık yerini postmodernizme bırakmıştır. Çoğunlukla minimal ve doğal dekoratif unsurlara yer veren sinema anlayışı, postmodernizmle özgün stillerin çeşitliliğini ve kültürel referans noktalarını arttırır. Modern filmlerde auteurün bireysel filtrelerinden geçmiş tek bir kültürel arka plan bulunurken, postmodern filmler farklı kültürel arka planlardan çeşitli unsurların bir araya gelişidir (Kovacs 2010).

Postmodern sinemaya özgün katkılarıyla özel bir yerde konumlanan Tim Burton ve Wes Anderson, biri ürkütücü biri masalsı olsa da ikisi de "tuhaf" olarak değerlendirilen atmosferleriyle farklı olanın hikayesini anlatmaya devam etmektedirler. Eleştirmen Andrew Sarris'in çerçevesini oluşturduğu auteur statüsünün üç önemli özelliği tekrarlayan imza karakteristiği, teknik ustalık ve yönetmenin kişiliği ile eseri arasındaki gerilimin bir sonucu olarak anlamlanan iç dünyalarının varlığıdır (Stam 2014). Burton ve Anderson bu üç özelliği de taşımaktadırlar. Bir diğer önemli ortak noktaları ise ikisinin de film yapımı ve hikaye anlatıcılığına içten bir sevgi ve ilgi duymalarıdır. Aşağıda inceleneceği üzere, iki yönetmenin de sinemasında geçmişin metinsel ve mekânsal detaylarını görmek mümkündür.

5. TARTIŞMA

5.1. Tim Burton Sineması

Tim Burton, 1958 yılında Burbank, California'da dünyaya gelmiştir (Şekil 5.1). Hollywood'un Disney ve Paramount gibi büyük stüdyolarının bulunduğu ve mevsimin hep aynı olduğu Burbank'te tek tip banliyölerden birinde büyümüştür. Daha konuşmadığı sıralardan itibaren o zaman televizyonlarda sıkça karşılaşılabilen canavar ve korku filmlerini izleyerek büyümüştür (Feinberg 2013).

Burton, canavar filmleri hayranlığı yüzünden çevresindeki diğer çocuklar tarafından "garip" görüldüğünü söyler. İzleyiciler Frankenstein'ın canavarı gibi karakterlerden korkarken, Burton yanlış anlaşılan ve yalnızca farklı oldukları için dışlanan bu karakterlerle empati ve bağ kurmuştur. Bu dönemde özellikle animatör, görsel efekt uzmanı Ray Harryhausen'ın büyük bir hayranı olduğunu ve animasyon ile stop-motiona duyduğu ilgilinin kaynağının Harryhausen olduğunu belirtir. Farklı ve soyutlanmış hisseden Burton kendi sessiz süper 8 filmlerini çeker ve çizmekten büyük keyif alır. Burton, liseden sonra Disney Animasyon Programı'ndan aldığı bursla California Sanat Enstitüsü'ne girmişse de Disney'de animatör olarak çalışmaya başlayarak üniversiteyi yarıda bırakmıştır (Feinberg 2013).



Şekil 5.1. Tim Burton (https://www.indiewire.com/shop/tim-burton-merch-collectors)

Yönetmen Disney'de çalıştığı zamanları hem yıpratıcı hem harika bir dönem olarak tanımlar. Ait olamadığı Disney'in animasyon stilinde iyi değildir ve hep farklı, karanlık şeyler çizmektedir. Sonrasında kovulsa da burada kendiyle ilgili birçok şeyi keşfetmiş ve ilk kısa filmleri *Vincent* (1982) ve *Frankieweenie* (1984)'yi yapma fırsatı bulmuştur. Burton'ın yazdığı bir şiiri ekrana taşıyan siyah beyaz kısa film *Vincent*, aynı adlı yedi yaşında iyi huylu bir çocuktur ama iç dünyasında, korku filmleri yıldızı Vincent Price olmak istemektedir. Yönetmen bu çıkışla çocukluğunda kendisini etkileyen iki isim Vincent Prince (aynı zamanda kısa filmi seslendirmiştir) ve Edgar Allan Poe'ya selam eder. Burton, *Vincent* ile büyük bir başarı elde etmiş ve birçok ödül kazanmıştır (Anonim 7). Vincent, karakter olarak Burton'la büyük benzerlikler göstermektedir. Bu ilk filmin kişisel ve görsel anlamda durduğu nokta, sonrasında Burton'ın mekân ve karakter tasarımlarının ve hatta gelecek film konularının bir ön izlemesini vermektedir (Şekil 5.2).



(a) **(b)**

Şekil 5.2. a) Vincent'in hayal dünyası **b)** Vincent ve bir canavara dönüşen gölgesi (Vincent, Tim Burton, 1982)

Burton, canlı aksiyonu çizgi filmin sınırlılığına ve basitliğine uygun hale getiren *Pee-wee'nin Büyük Macerası* (*Pee-wee's Big Adventure*, 1985), *Beterböcek* (*Beetlejuice*, 1988) ve *Batman* (1989) ile dikkat çekmeye devam eder (Monaco 2001). Üç film de çok düşük bütçeyle çekilmelerine ve iyi kazandırmalarına rağmen eleştirmenlerden çok kötü yorumlar almışlardır. Burton, her filminde bu dengenin değiştiğini fakat asla izleyiciyle eleştirmenler arasında bir tutarlılık yakalayamadığını, bu durumun daha kişisel filmler yapmasını kolaylaştırmadığını söyler (Feinberg 2013).

Tim Burton görsel olarak kolaylıkla tanınabilir bir yönetmendir. Filmlerindeki sıra dışı karakterlerin ürkütücü fakat komik, karanlık ama renkli dünyaları vardır. Bu rahatsız edici atmosfer filmlerinde karşıtlık yaratacak şekilde sıradan bir dünya ile varolur. Bu garip karakter ve hikayelerle özdeşleşmiş Burton'ın anlatıcılığı, gerçek korkunun sıradan dünyanın banliyölerinde olduğunu iletirken, farklı olana bakış açısını da değiştirir. Neredeyse otobiyografik olacak şekilde yalnızlık ve soyutlanmış içeren bu karakterler ve mekânlar, biçimsel kodlarını gotik mimari, edebiyat ve sanatı, 1920'ler Alman dışavurumculuğu ve 1960'ların korku ve bilimkurgu filmlerinden alır. Burton filmlerinde mekânlar genellikle teatral çarpık tasarımlara sahipken manzaralar ve arka planlar abartılı ve yüksek renk kontrastlarına sahiptir. Bunların karşıtlığı da görsel olarak çarpık ve düzensiz alanlar üretir. Kendisinin söylediğine göre ölüm temalarının renkli tarafı büyüdüğü yerdeki Latin kültüründen dolayı aşina olduğu Ölüler Günü kutlamalarından gelmektedir (Feinberg 2013).

Burton'ın yaratım dili, mekânlarına ve karakterlerine özgünlük ve derinlik yaratacak detaylarla kurmasından ileri gelmektedir. Bu dil özellikle modernizmin yer ve zaman soyutlamasına bir eleştiri olarak yer ve zaman kavramını ortadan kaldırdığı filmlerinde açığa çıkar. Burton filmlerinde, farklı zaman dilimlerinden detayları bir arada kullandığı bir kompozisyon oluşturur ve bu kompozisyonda bütünlük oluşturmayan bu farklılıkları vurgular (Güleç ve Çağlar 2014). Özetle Burton, modenizmin kontrollü ve düzenli mekân ve karakterlerini, tekinsiz ve karanlık olanları öne çıkarak eleştirmektedir. Bu özgün karakter ve mekânlar anlatının sonunda hayal güçleri sayesinde farklılaşır ve kimlik kazanırlar. Farklılıklarıyla vurgulanan bu mekân ve karakterler filmlerinde birer sembol olarak kurulur, bu mimarlığın da anlam yaratırken kullandığı bir yaklaşımdır (Kanlı ve Bilgiç 2016).

Makas Eller (*Edward Scissorhands,* 1990) buna çok iyi bir örnektir. Filmin geçtiği bir örnek evlerden meydana gelen ve hep güneşli olan Amerikan banliyösü, zamanını veya tam yerini yerini tahayyül edemediğimiz bir film mekânıdır. Baş karakter ise, makas elleri ve yaşadığı gotik şato ile tüm bu kompozisyonun dışındadır ve kompozisyona dahil olduğunda olaylar gelişir. Banliyö, pastel renkleri, temizliği, düzeni ve sakinliği ile abartılmış bir gerçek yaratırken, Edward'ın yaşadığı karanlık şato bununla tam bir karşıtlık oluşturur (Şekil 5.3). Edward karakteri de, Vincent ve diğerleri gibi yönetmene birçok referans vermektedir ve bu yönetmenin en kişisel filmlerinden biridir.



(a) **(b)**

Şekil 5.3. a) Banliyö ve Edward'ın şatosunun zıtlığı **b)** Edward'ın yaşadığı gotik şatonun içi (*Edward Makaseller*, Tim Burton, 1990)

Sonrasında çektiği filmler Hollywood'un en kötü yönetmenlerinden kabul edilen aynı isimli yönetmenin hayatını anlatan *Ed Wood* (1994), hayranı olduğu 1950'lerin uzaylı istilacıları konu alan kült filmlerine selam eden komedi filmi *Çılgın Marslılar* (*Mars Attacks!*, 1996) ve başsız bir süvariyle onu yakalamaya çalışan genç polis memurunun hikayesi olan *Hayalet Süvari* (*Sleepy Hollow*, 1999)'dir. *Hayalet Süvari* gotik doğaüstü bir korku filmidir ve Burton ve ürün tasarımcısı Rick Heinrichs, bulunan mekânları yeterince karanlık ve kötü bir şey olacağı hissini verecek kadar dışavurumcu bulmadıkları için bu film için küçük bir kasaba inşa edilmiştir (Head 2005). 19. yüzyılda geçmesine rağmen film, Burton'ın dünyasında olduğunu izleyiciye hissettirir. Macera, bilimkurgu türündeki *Maymunlar Gezegeni* (*The Planet of the Apes*, 2001) 1968 aynı adlı yapımın yeniden çevrimiyken *Büyük Balık* (*Big Fish*, 2003)'la Tim Burton fantastik drama türünün bir örneğini verir. Yeni türler denemekten çekinmeyen yönetmen her filmde kişisel imzasını hissettirmektedir. Farklı olana empatik yaklaşımı, karanlık ve rengi, korku ve mizahı beraber kullanarak kurduğu dünyalar aracılığıyla izleyiciye iletir.

Burton'ın ayırt edici stili "Burtonesque" olarak nitelendirilir. Burton bunun rahatsızlık verici bir tarafının olduğunu söyler, o filmlerini analiz etmeden, içinden geldiği gibi yapmaktadır. Önemli olanın hikayeyle ve karakterle duygusal olarak hizalanabilmek, onu anlayabilmektedir. Burton, yetişkinlerin çocuk olmanın nasıl bir şey olduğunu unuttuğunu söyler, bir sanatçı sürekli çocukluğuna geri dönerek oradaki saf basitliği, kıvılcımı bulmalıdır (Feinberg 2013).

Arkadaşı Henry Selick'in yönettiği Burton'ın hikayesini yazmakla beraber ürün ve karakter tasarımını da yaptığı *Noel Gecesi Kabusu* (*Tim Burton's Nightmare Before Christmas*, 1993) ve *Ölü Gelin* (*Corpse Bride*, 2005) Burton'ın stilinin en iyi örneklerindendir (Şekil 5.4). Bu filmlerde Burton yarattığı farklı dünyaları yine karşıtlık içinde anlatmaktadır. *Noel Gecesi Kabusu*'nda karla kaplı, dairesel hatları olan ışıklarla ve parlak renklere sahip Noel Kasabası'yla, gotik ve eğri büğrü gotik mimari yapıların olduğu karanlık Cadılar Bayramı Kasabası sakinlerinin hikayesini anlatır. *Ölü Gelin*'de ki ölüler dünyası da aynı özelliklerle karakterize olur fakat burası yaşayanların siyah-beyaz dünyasına göre rengarenktir. Ölülerin dünyası, izleyicide Ölüler Günü kutlamasındaymış gibi bir his oluşturur, gerçek hayat adeta buradadır. Tamamen el yapımı kukla ve dekorların kullanıldığı *Noel Gecesi Kabusu*'ndan 12 yıl sonra yaptığı *Ölü Gelin*'de bilgisayar destekli tasarım teknolojisini de kullanan Burton yeni teknolojileri kullanmaktan çekinmemekte, önemli olanın doğru proje için doğru aracıyı bulmak olduğunu belirtmektedir (Feinberg 2013).



(a) **(b)**

Şekil 5.4. a) *Noel Gecesi Kabusu*, Tim Burton, 1993 **b)** *Ölü Gelin*, Tim Burton, 2005

Burton kariyerinin devamında canlı aksiyon ve animasyonu teknolojik olduğu kadar simgesel olarak da bir araya getirmiştir (Monaco 2001). *Charlie'nin Çikolata Fabrikası* (*Charlie and the Chocolate Factory*, 2005), *Sweeney Todd: Fleet Sokağı'nın Şeytan Berberi* (*Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet* Street, 2007), *Alis Harikalar Diyarında* (*Alice in Wonderland*, 2010), *Karanlık Gölgeler* (*Dark Shadows*, 2012), *Büyük Gözler* (*Big Eyes*, 2014), *Bayan Peregrine'nin Tuhaf Çocukları* (*Miss Peregrine's Home for Peculiar Children*, 2016) ve son filmi *Dumbo* (2019) üzerinden bilgisayar destekli animasyonun Burton'ın kariyerindeki yükselişi izlenebilmektedir.

Alis Harikalar Diyarında, birçok uyarlaması olan bir hikayedir. Burton bu hikayeyi Alice'i 19 yaşına götürerek farklılaştırır fakat Harikalar Diyarı orijinal metne sadık kalırken Burton'ın gotik tarzına da referans verir. Disney'in 1941 yapımı klasiğini yeniden ele aldığı son filmi *Dumbo* da orijinalinden oldukça karanlıktır. Burton'ın oldukça sevdiği sirk temasının ve uçan filin hikayesinin dramatik tarafına izleyiciyi davet etmektedir. Yaşadığı topluma uyum sağlayamayan Alice ve özel oldukları için annesinden ayrı düşen Dumbo'nun kurgusal dünyaları, yüksek bütçeli ve teknolojinin aktif biçimde rol aldığı yapımlar olmalarına rağmen, Burton'ın şahsına münhasır atmosferini taşımaktadırlar (Şekil 5.5).



(a) **(b)**

Şekil 5.5. a) *Alis Harikalar Diyarında*, Tim Burton, 2010 **b)** *Dumbo*, Tim Burton, 2019

Burton, Endüstriyel Çağ ile gündelik hayatlarımızı standardize ederek başlayan modernizmin ulaştığı son noktada tüm kültürleri içine alarak genelleştirdiğine dikkat çekmek ister. Ona göre gerçek modern yaşam kültürü ancak gündelik hayatın ritmini, rastlantısallığını ve gerilimleri barındırırırsa kentlere, mekânlara ve insanlara canlılık sağlayabilir (Güleç ve Çağlar 2014). Burton, aynı büyük Hollywood sisteminde kendisi olarak ürün vermesi gibi, modernizmin bu mekânlarını farklı atfedilen kahramanlarının mekânlarıyla başarıyla bir araya getirdiği hikaye anlatıcılığını yapmaya devam etmektedir.

5.1.1. Charlie'nin Çikolata Fabrikası (Tim Burton 2005)

Tim Burton'ın 2005 tarihli *Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Dahl'ın aynı adlı hikayesinden uyarlamadır. 1971'de Mel Stuart tarafından uyarlanan filmin ardından, Warner Bros. 1991 yılında ikinci bir uyarlama için çalışmalara başlamıştır. Warner Bros. Dahl'ın memnun kalmadığı ilk uyarlamanın ardından oldukça seçici davranan Dahl'ın ailesine tüm sanatsal kontrolü sağlamıştır. 2003'te onların da onayıyla Burton'ın yeni versiyonu yönetmesinde karar kılınmıştır. Yönetmenin genelde beraber çalıştığı isimler olarak, Willy Wonka rolü için Johhny Depp ve filmin müzikleri için Danny Elfman projeye dahil olmuştur (Fleming 2003).

Burton'ın daha önce de çalıştığı John August tarafından yeniden yazılan senaryo beğenilse de, Willy Wonka'nın çikolatacı olmasının sebebini küçükken şeker yemesine izin vermeyen diş hekimi babasına dayandırması Dahl ailesinin yayın temsilcisi ve yapımcısı Siegel'i endişelenmiştir. Dahl ailesi ise sonunda Burton'ın vizyonunu destekleye karar vermiş ve senaryo onaylanmıştır (Setoodeh 2016).

Film, Aralık 2004'te Birleşik Krallık'taki Pinewood Studioları'nda çekilmiştir. Burton, kitabın dokusuna sadık kalmak amacıyla bilgisayar tarafından oluşturulan ortamlar yerine, inşa edilmiş setler ve gerektiğinde üzerlerine bilgisayar efektleri kullanmayı tercih etmiştir. Wonka'nın Çikolata Odası ve hatta içindeki çikolata şelalesi ve nehri stüdyoda inşa edilmiştir.

Burton'ın uyarlaması, yönetmenin tüm filmleri gibi gerçeküstü görsel kompozisyonlarını takdir eden yetişkinler için bir çocuk hikayesidir. Burton, Bay Wonka'yı çocukluğundan bir olay örgüsüyle insanlaştırır ve kapitalist Wonka'nın başka insanları nasıl etkilediğini göstererek anlatının kapsamını genişletir (Pulliam 2012). Film, Burton'ın yönetmenliği, görsel stil, set tasarımı, film müzikleri, oyuncu performanslarına yönelik övgüler alsa da, Depp'in kitaptakinden daha karanlık ve soğuk olan Bay Wonka karakteri yorumu değişik eleştiriler almıştır (Şekil 5.6).



(a) **(b)**

Şekil 5.6. a) Wonka, Quentin Blake (Dahl 2020) **b)** "Willie Wonka", Tim Burton, 2004 (https://www.wired.com/2009/11/tim-burton-concept-art/)

Burton, Depp ile karakterini ve filmi hayata geçirdikleri süreçte, her şehrin insanı biraz ürkütebilen bölgesel bir tarzı olduğunu ve referans noktası olarak bunu kullandıklarını belirtir. Onun için Dahl'ın kitabının en güzel yanı Willy Wonka karakterini biraz belirsiz bırakmış olmasıdır. Filmde Bay Wonka'ya kitapta olmayan bir geçmiş verilse de, karakterin önemli hissettiren ve Burton'ın kendi tarzını üzerine kurabileceği gizemli ve tuhaf doğası korunmuştur. Burton'ın sevdiği ve korumak istediği şey, Dahl'ın kitabında Bay Wonka'yı eğlenceli ve garip yapan şey çocukları önemsiz görecek şekilde konuşmaması ve söylemesi gerekeni çok üzerine düşünmeden söylemesidir. Yönetmen Tim Burton'a göre Dahl, çocuklar için yetişkin bir yazar gibidir. Kitaplarında hem spesifik olabilirken, hem de yıkıcı ve dengesiz bir şekilde şüphe uyandırabilmektedir (Head 2005). Burton'ın önceki filmleri de, yalnız ve toplumun dışında karakterleri çevreleyen sıra dışı mekânları kendine özgü bir şekilde yaratmasıyla ve bu zıtlıkları öne çıkarmasıyla karakterize olmaktadır. Bu açıdan halefini seçmek için bir yarışma düzenleyen ve dünyasına diğer insanları kabul etmeye karar veren Bay Wonka'nın hikayesi, Burton'ın anlatı stiline oldukça uygundur.

Head ile röportajında Burton (2005), uyarlamada kendi görsel stilinin de açıkça belli olmasıyla ilgili, tasarlarken herhangi bir kısıtlama hissetmediği tam bir özgürlüğe sahip olduğunu söylemektedir. Bucket Evi, kent ve en önemlisi fabrikadaki odaların her biri kitaba (ve Burton'ın görsel stiline) sadık olacak şekilde tasarlanmıştır. Çikolata Odası'nda ne tür bitkiler olacağı, şelale ve ırmağın kahverengi bir sudan ziyade gerçek çikolata gibi görünmesi gibi tasarım detaylarını çözmek, yönetmenin dile getirdiği üzere ekip için deneysel, keyifli bir süreç olmuştur.

5.1.2. Dahl'dan Burton'a Charlie'nin Çikolata Fabrikası mekânları

Kitap ve film mekânlarının karşılaştırmalı analizi sırasında iki anlatıda da bulunan mekânlar Roald Dahl'ın hikaye evrenini en iyi yansıttığını düşündüğü ve ölene kadar birlikte çalıştığı Quentin Blake'in kitaptaki çizimleriyle sunulacaktır.

Film, bir çikolata fabrikasının üretim görüntüleriyle açılır. Fabrikayla ilgili görülen ilk sahneler, fabrikanın merkezindeki yüksek kuleden içeriye uzanır ve bir çikolatanın fabrikadaki seri üretim sürecine odaklanır. Sahnelerde fabrikayla ilgili dikkat çeken Wonka'nın fabrikasının ileri derecede teknolojik, hijyenik ve biraz da sıra dışı bir fabrika olduğudur. Örneğin kalıba dökülen çikolata barları, paketlemeye süzülen küçük paraşütlerle ambalajlanmak üzere başka bir üretim bandına inerler. Paketlenen çikolatalar fabrikanın dışına uzanabilen bantlardan kamyonlara yüklenir ve dünyanın her yerine gönderilir (Şekil 5.7).



(a) **(b)**

Şekil 5.7. a) Kolilenmiş Wonka barları üretim bandında **b)** Dağıtıma çıkan koliler (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005)

Hikayenin geçtiği kent soğuk ve gri ve karlıdır. Bir örnek koyu renk tuğladan evlerin bulunduğu bu nizami kentin tepesinde, devasa bir fabrika, aşağısında ise eski bir su kemeri vardır. Kent yaprakları dökülmüş ağaçları sebebiyle hiç yeşil barındırmaz, yerlerdeki kar, bu karanlık atmosferi oluşturduğu karşıtlıkla iyice vurgulamaktadır. Burton, Wonka'nın Fabrikası'nı kentin tepesinde konumlandırır. Şehrin aşağısında yalnız ve küçük olan Bucket Evi, şehrin yukarısındaki muazzam Fabrika ile tezat oluşturmaktadır. Şehrin aşağı kıyısında bulunan Bucket Evi'nden yukarıdaki Fabrika'ya giden yol, adeta tırmanılması gereken bir yoldur.

Hepsi aynı olan ve belli bir yüksekliğe sahip evlerin bittiği yerdeki bir arazide olan bu derme çatma baraka, bu evlerin aksine kapısından bacasına kadar şekilsizdir (Şekil 5.8). Kitapta bahsedilen Bucket Evi ahşap bir barakayken, filmde koyu renk tuğla bir barakadır. Yamuk çatısı ve duvarları, eğik bacası, pencere ve kapıları olan bu evle Burton genelde yaptığı gibi kahramanın mekânını modernizmin tertipli mekânlarından farklılaştırarak vurgular. Fabrikanın kentin tepesindeki konumu da, Burton'ın önceki filmlerinde de sıkça kullandığı topluma ayak uyduramayan sıra dışı karakter mekânlarından biri haline gelmiştir.



(a)



(b)

Şekil 5.8. a) Bucket Evi ve kentin zıtlığı, yukarıda Wonka'nın Fabrikası (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) **b)** Bucket Evi ve kent, Quentin Blake (Dahl 2020)

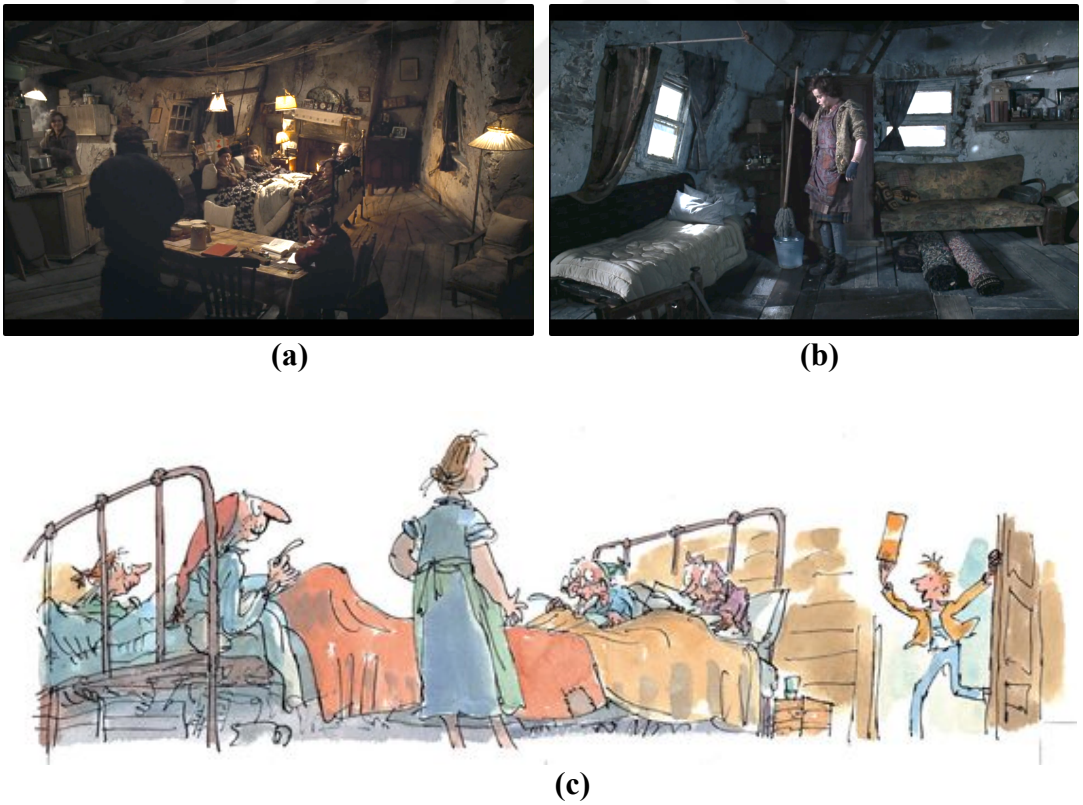
Ev tek odadır. Bir tarafında bulunan çift kişilik yatak yaşlılara tahsis edilmiştir. Odanın ortasında bir yemek masası ve hemen yanında küçük bir mutfak vardır. Masanın diğer tarafındaki koltuklarda, Bay ve Bayan Bucket uyurlar. Charlie ise, çatıdaki delikten Fabrika'yı görebildiği çatı katında uyumaktadır. Charlie'nin odası olarak nitelendirebileceğimiz tahta bir merdivenle çıktığı çatı katı, eski bir yatak ve komodinin bulunduğu küçük bir alandır. Charlie'nin yatağının baş ucunda yılda bir yiyebildiği Wonka çikolatalarının ambalajları ve kendi yaptığı belli olan, Fabrika'nın rengarenk bir resmi asılıdır (Şekil 5.9). Geceleri yatağa uzandığında çatıdaki delikten görünen Wonka Fabrikası'nı izleyerek düşler kurar.



Şekil 5.9. Charlie'nin çatı katındaki odası (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005)

Kitapta iki nine ve dedenin yattığı oda dışında Charlie'nin anne babasıyla yer yataklarında yattığı bir oda betimlenirken, filmde Charlie'nin odası evin çatı katındadır. Bir duvar ve kapının ayırdığı bağımsız bir iç mekân olarak değerlendirilemeyecek olsa da, kot farkı alanı ve baş karakter Charlie'yi diğerlerinden ayıran bir unsur olarak algılanır. Charlie, çatıdaki fabrikayı gören delikten her akşam fabrikaya bakıp hayaller kurar. Bu alanda duvarda asılı çikolata ambalajları, Charlie'nin kendi çizdiği fabrika resimleri ve maketi, Charlie'nin çikolataya ve Wonka'nın fabrikasına olan ilgisini göstermek için eklenmiş görsel detaylardır.

Evin içerisi de aynı dışı gibi, çarpık duvar ve döşemeler, birçok farklı uyumsuz ve eski eşyanın bulunduğu bir evdir. Evde yaşayan nine ve dedeler çok yaşlı olduklarından yemeklerini de yataklarında yemektedirler. Evin merkezinde, çekirdek Bucket ailesinin yemek yediği, Charlie'nin ödevlerini yaptığı ve babasının çalıştığı fabrikadan kendisine getirdiği hatalı üretilmiş diş macunu kapaklarından Wonka'nın Çikolata Fabrikası maketini yaptığı bir masa bulunur. Tüm ailenin ortak kullanım alanı olan bu masa evin merkezinde bulunmaktadır, izleyecekleri zaman eski televizyonları da bu masanın üstüne konur. Ev, gündüzleri şehrin kapalı havası dolayısıyla soğuk bir ışığa sahiptir. Geceleri ise yanan şömine ve ışıklarla sıcak bir aydınlatma görülür. Evin gündüzleri soğuk olan ışığı, Charlie'nin ve babasının eve vardığı ve evin şenlendiği akşam saatleri ise tüm eskiliğine ve çarpıklığına rağmen yanan şöminesi ve sıcak aydınlatmalarıyla bir yuva haline gelmektedir (Şekil 5.10).



(a) **(b)**

(c)

Şekil 5.10. a) Bucket Evi mutfak ve yaşlıların alanı **b)** Bay ve Bayan Bucket'ın yatakları (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) **c)** Bucket Evi, Quentin Blake (Dahl 2020)

Charlie akşamları büyük ebeveynleriyle vakit geçirir ve özellikle eskiden Bay Wonka ile çalışan Joe Dede'sinden fabrika ve gizemli sahibiyle ilgili hikayeler dinler. Wonka'nın Çikolata Fabrikası, hikayenin geçtiği zamandan 15 sene önce Bay Wonka tarafından açılmıştır. Büyük demir kapısı olan fabrika, tüten bacalarıyla kitapta dünyanın en büyük ve görkemli çikolata fabrikası olarak anlatılır. Art deco esintiler taşıyan bu kapı ve fabrika, kitapta betimlendiği gibi görkemlidir (Şekil 5.11).



(a) **(b)**

Şekil 5.11. a) Fabrika dış görünüş (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) **b)** Wonka'nın Fabrikası, Quentin Blake (Dahl 2020)

Burton'ın fabrikası gri büyük tuğlalardan örülmüştür. Birçok uzun boruyla birlikte merkezinde uzun bir kule bulunur. Willy Wonka'nın baş harflerini temsilen girişteki büyük demir kapının üstüne iki W harfi oyulmuştur. Bu görkemli yapı Burton'ın daha önceki filmlerinde olduğu gibi, bir şehre tepeden bakan ürkütücü ve gizemli bir yapıdır. Açıldığında rengi daha açık gri ve büyük demir kapıları beyaz olan bina yıllar içinde tamamen siyaha dönmüştür. Fabrikanın beyaz ve ışıl ışıl, insan sirkülasyonun olduğu halinden, tüten bacaları dışında terkedilmiş ve bakımsız siyah haline dönüşü, Wonka'nın hevesle açtığı bu fabrikanın yıllar sonra kapanışı ve gizlilikle tekrar açılışı gibi süreçleri izleyiciye aktarmanın bir yolu haline gelir (Şekil 5.12).



(a) **(b)**

Şekil 5.12. a) 15 sene önce iş çıkış saatinde fabrika **b)** Fabrika'nın dev demir kapıları (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005)

Bir gün Willy Wonka, beş şanslı çocuğa fabrikasının kapılarını açacağını ve dünyanın her yerine gönderdiği rastgele beş Wonka Çikolatası'nda beş Altın Bilet bulunduğunu duyurur. Altın Bilet'i bulan çocukların hangi ülkenin mensubu olduğu veya hangi kentte yaşadıkları kitapta belirtilmemektedir. Bununla beraber Burton'ın uyarlamasında Augustup Gloop'un Alman, Veruca Salt'ın İngiliz, Violet Beauregarde ve Mike Teavee Amerikandır. Charlie ve ailesinin evinde olduğu gibi, diğer talihlilerin içinde yaşadıkları mekânlara göz atarız. Burton, karakterlere farklı özelliklerine uygun ülke ve kentler atar, karakterlerin yaşam alanlarını izleyiciye filmin başında göstererek karakterle ve ebeveynleriyle ilgili ilk bilgilendirmeyi mekânlar aracılığıyla iletir.

İlk bileti bulan Augustus Gloop, Almanya'daki Düsseldorf kentinden ünlü bir kasabın oğludur. Diğer çocukları evlerinde görürken Augustus'u babasının kasabında röportaj verirken görürüz. Yönetmenin bu tercihi, karakterin yemekle kurduğu ilişkiyi daha fabrikaya gitmeden anlatması bakımından oldukça anlamlıdır (Şekil 5.13).



(a) **(b)**

Şekil 5.13. a) Düsseldorf, Almanya **b)** Babasının kasap dükkanında Augustus ve ailesi (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005)

İkinci talihli Veruca Salt, Birleşik Krallık'ta bulunan Buckinghamshire'de, gereğinden çok büyük, soğuk ve gri bir malikanede yaşamaktadır. İçeride bir örnek eşyalar, altın varaklı masalar, duvarlarda freskler ve onlarca doldurulmuş hayvan kafasıyla burası düzenli ve kalabalık bir mekândır (Şekil 5.14).



(a) **(b)**

Şekil 5.14. a) Buckinghamshire, İngiltere **b)** Salt ailesinin evleri (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005)

Üçüncü talihli Violet Beauregarde, Birleşik Devletler, Georgia'daki Atlanta'da yaşamaktadır. Burton'ın önceki filmlerinde de karşılaştığımız kültür ibaresi taşımayan bir örnek evlerden biri olan sıkıcı orta sınıf Amerikan evinde yaşamaktadır. Bu tekdüzelikten 'en iyi' olarak sıyrılmaya çalışan hırslı bir kadın olan annesinin ve kendisinin 263 kupa ve madalyalarının duvarlara dizili olduğu bir evleri vardır (Şekil 5.15).



(a) **(b)**

Şekil 5.15. a) Atlanta, Georgia **b)** Beauregarde ailesinin evleri (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005)

Dördüncü talihli Mike Teavee ve ailesi ise, yine Birleşik Devletler Colorado'daki Denver da, Violet'e benzer banliyölerden birinde yaşamaktadır. Bu klasik evde her şey kahve ve gri tonlarındadır (Şekil 5.16).



(a) **(b)**

Şekil 5.16. a) Denver, Colorado **b)** Teavee ailesi ve evleri (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005)

Fabrikaya yıllar sonra ilk kez girecek olan Altın Bilet sahipleri bir ebeveynleriyle giriş kapısından geçip içeri girdiklerinde kapı arkalarından kapanır. Willy Wonka'nın hoparlörlerden yönlendirmesiyle ana girişe yaklaşırlar. Eskimiş ve kararmış olan giriş kapıların ardında ortaya çıkan kırmızı perdelerin açılmasıyla kuklalarla hazırlanmış bir giriş gösterisi sergilenir. Sonrasında Bay Wonka onları karşılar ve gösterinin sonunda alev almış olan bu sahnenin içinden fabrikaya giriş

yaparlar. Görkemli fakat bakımsız bu dev fabrikanın girişinde kendilerini karşılayan bu renkli sahne ve gösteri, talihlileri (ve izleyiciyi) içeride karşılaşacakları dünyaya hazırlar (Şekil 5.17. a). Kuklaların alev alması gibi tehlike arz eden bir durumu "her şeyin iyi gittiği" şeklinde yorumlayan Bay Wonka'yla bu ilk karşılaşma da karakterin neşeli fakat karanlık yönünü gösterir.

Ana koridor, kitapta betimlendiği gibi pembe değildir fakat uzun ve geniştir, yerde bir kırmızı halı serilidir. Gri duvarları ve koyu renk bir döşemesi vardır. Duvar boyunca yukarıda yuvarlak pencereler ve aşağıda ayaklı aydınlatmalar bulunur ve yerde girişteki koridorun sonuna kadar ince kırmızı bir halı serilidir. Tüm bu detaylar, ana koridorun olduğundan bile uzun algılanmasını sağlamakta ve dikkatimizi koridorun sonundaki noktaya yönlendirmektedir: bir başka kapı (Şekil 5.17. b). Bu Bay Wonka'nın kitaptan daha karanlık Burton tarzı karakterini yansıtır niteliktedir. Coğrafi dünyada seremoni ve resmi etkinliklerde girişe serilen kırmızı halı ise, fabrikanın kalbi olan Çikolata Odası'nın önemini simgelemektedir.



(a) **(b)**

Şekil 5.17. a) Giriş kapısında kurulmuş sahne **b)** Ana koridor (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005)

Kitapta bu aşamada Wonka'nın sıra dışı karakteriyle ilgili henüz fikirleri olmayan ziyaretçilere dış mekândan iç mekâna geçişte normal akışın bir gereği olarak ceketlerini askıya asmaları söylenir. Oysa Burton'ın uyarlamasında ceket askıları bulunmamaktadır, Bay Wonka üstlerindeki ceketleri uygun bir yere bırakmalarını söylerken kendininkini de öylece yere bırakır. Bu durum Bay Wonka ve fabrikasında bir şeylerin normal olmadığı hissini kuvvetlendirir. İçerisi oldukça sıcaktır, Bay Wonka bunun çalışanlarının alışkın olduğu iklim şartları gereği olduğunu söyler. Ünlü çikolatacı, koridorun sonundaki kapıya ilerlerken çocuklar ve aileleriyle isteksiz bir şekilde tanışır, vardıklarında ise bunun yaklaşık 30 cm yüksekliğinde küçücük bir kapı olduğu görülür, bu çikolata aromalarını içeride tutmaya yardımcı olmaktadır.

Bu küçük kapının kilidi dev bir kapıyı açar ve ziyaretçiler kitaptaki betimlemesine uygun olarak iki tarafı otlar, çiçekler ve ağaçlarla kaplı bir çikolata nehrinin ayırdığı vadiyi görürler. Bu nehir odanın sonundaki bir çikolata şelalesinden akmaktadır ki bu Bay Wonka'ya göre çikolatayı iyice çırpmanın en iyi yoludur. Çikolata Odası, film boyunca tanık olduğumuz Bucket ailesinin evi dışındaki tüm mekânların karanlık ve tekdüzeliğiyle tam bir zıtlık içerisindedir. Modernizmin seri

ürettiği konutlara ve düzene olan karşıtlığı, bu odanın doğaya olan benzerliği üzerinden de okunabilir. Bu renkli ve canlı mekân yaratıcısı karakterin hayal gücünün gerçeğe dönüştüğü yerdir. Dolayısıyla karakterin toplumdan farklı, renkli ve sıra dışı kişiliği de bu mekânla dışa vurulur. Çikolata Odası aynı zamanda Burton'ın stilini en iyi yansıtan mekânlardan biridir. Önceki filmleriyle benzer köprü ve yamaçlar, şekilsiz gövdeleri olan şeker mantarlar, eğri büğrü çubuk şekerler, salkım saçak sert şekerler, içi reçelle dolu balkabakları ve birçok başka şeyle dolu bu oda adeta yönetmenin bir eskizidir, yalnızca daha iştah açıcı görünmesi adına çok canlı renkler kullanılmıştır (Şekil 5. 18).



(a) **(b)**

Şekil 5.18. a) Çikolata Odası (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) **b)** Çikolata Odası, Quentin Blake (Dahl 2020)

Vadinin iki yanını birleştiren gotik çikolata köprüleri de, Burton'dan esintiler taşımaktadır. Kitapta coğrafi çevrede bulunan ve okuyucunun kolayca karşılaşabileceği (fakat kitapta olduğunun aksine yenilebilir olmayan) çiçek ve ağaçlarla kaplı olarak tasvir edilen bu vadi, filmde Burton'ın karakterize stilinden izler taşıyan rengarenk mantarlar, yaprakları olmayan eğri dalları olan ağaç ve bitki benzeri şeylerle doludur (Şekil 5.19). Bay Wonka, misafirlerine nehirden çektikleri çikolatayı fabrikanın her yanına dağıtan (ve açgözlü Augustus'un da sonu olacak) cam boruları gösterir.



(a) **(b)**

Şekil 5.19. a) Çikolata taşıma boruları **b)** Çalışan bir Umpa Lumpa (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005)

Vadi, fabrikanın dışındaki kesme tuğla yapının iç duvarlarıyla sınırlanır. Yapay aydınlatma dışında, ana koridorda da görülen yüksek kotlu dairesel açıklıklardan doğal ışık almaktadır. Burada ilk kez gizemli çalışanları Umpa Lumpalarla karşılaşırlar. Bay Wonka onları getirdiği Lumpa Ülkesi'nden bahseder. Geziye devam eden Bay Wonka ve kalan misafirleri geziye dev bir pembe şekerden oyulmuş ve Umpa Lumpaların çektiği dev gibi bir kayıkla devam ederler. Dahl'ın da "vikingvari" olarak betimlediği bu kayığın uyarlamadaki önü bir denizatı kafasına benzemektedir. Kayıkla, karanlık bir tünele giriş yaparlar (Şekil 5.20). Kitapta olduğu gibi filmde de fabrikan yeraltına doğru genişlemektedir. Bay Wonka düşüş sırasında ışıkları açtırdığında yine kitapta betimlendiği gibi süt beyaz dev boruların içinde olduklarını görürler. Pembe kayıkla Buluş Odası'a giderken karanlık bir tünelden geçip fabrikanın tünelleri arasında kayıkla bilinmez ve hızlı bir yolculuk yapmak, Willy Wonka'nın içinden sıcak çikolata akan zihninin daha derinlerine inmek gibidir. İçinde bulundukları dev boru şeklinde tüneller mavi, mor ışıklarla aydınlatılmaktadır. Borunun duvarlarında sıra sıra kapılar bulunmaktadır: Kahve Kreması Odası, Çırpılmış Krema Odası, Jelibon Odası... Kitapta olduğu gibi filmde de bu odaların içi hakkında bilgi verilmemiş olması bu odaları okuyucunun ve izleyicinin hayal gücüne bırakırken, bu fabrikanın bu anlatıda deneyimleyebileceklerinden çok daha büyük ve gizemli olduğu fikrini verir.



(a) **(b)**

Şekil 5.20. a) Şekerden pembe kayık (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) **b)** Şeker kayığı, Quentin Blake (Dahl 2020)

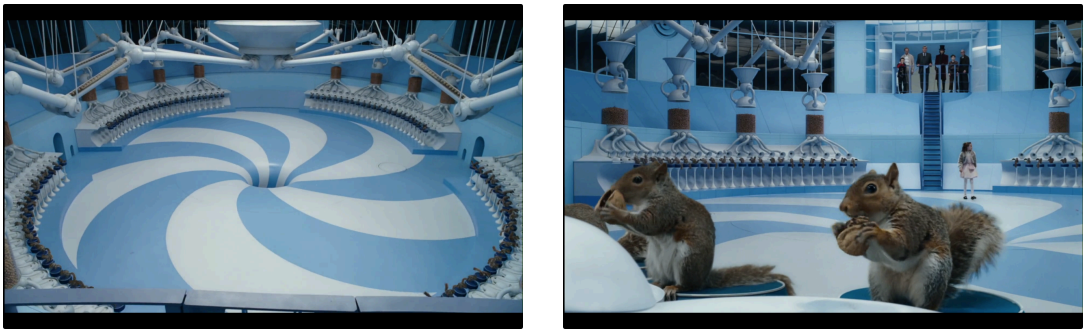
Bay Wonka kayığı Buluş Odası'nda durdurur. Violet'in hırslarına yenik düşerek ekipten ayrıldığı bu oda Bay Wonka'nın icatlarını yaptığı odadır. Kitapta betimlenen hali bir büyücü mutfağına benzerken, filmdeki Buluş Odası çılgın bir profesörün laboratuvarına benzemektedir (Şekil 5.21). 80'ler esintileri taşıyan bu oda, dinamik ve karmaşık bir odadır. Oda renkli, yaratıcı, Dahl'ın deyimiyle *şakır şukur* çalışan birçok makineye karşın oldukça karanlık bir atmosfere sahiptir. Buluş Odası'nın karışık hali, renkli makineler bulunan fakat çok iyi aydınlatılmamış karanlık atmosferi de filmde karakterize edilen Wonka'nın zihniyle paralellikler göstermektedir.



(a) **(b)**

Şekil 5.21. a) Karanlık Buluş Odası (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) **b)** Buluş Odası, Quentin Blake (Dahl 2020)

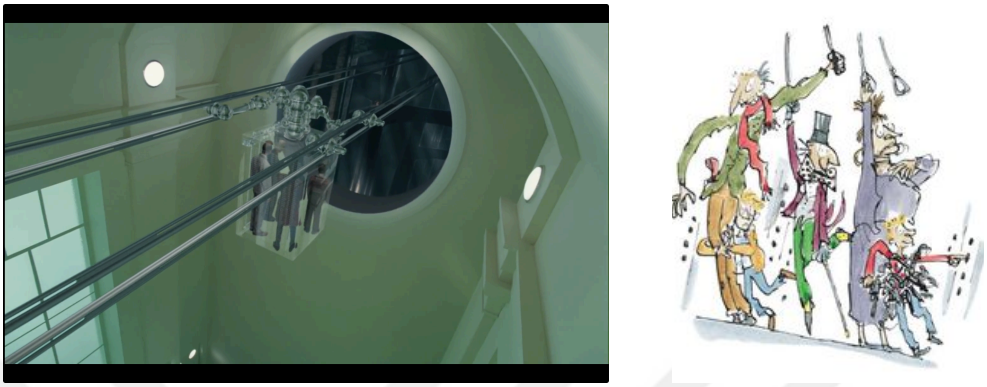
Geziye bu kez yürüyerek kat edebildikleri dev beyaz borulardan geçerek devam ederler. Sonraki oda, Veruca ve fındık işindeki babasının görür görmez dikkatlerini çeken (ve çöp boşluğuna atılacakları) Ceviz Odası'dır. Kitapta büyük bir masanın çevresindeki yüksek taburelere oturarak ortadaki cevizleri ayıklayan yüz kadar sincabın bulunduğu Ceviz Odası, filmde modern bir fabrikaya göre uyarlanmıştır. Odaya açılan kapı diğerleri gibi yuvarlak bir kapıdır. İçerinin izlenebileceği bir balkondan odaya inen merdivenler bulunur. Sincaplar, dairesel bu odanın çevresinde sırtları merkeze dönük olarak oturup yukarıdaki ceviz haznesinden gelen cevizleri ayıklamaktadırlar. Çürük cevizleri ise merkezde bulunan ve çöplerin yakıldığı fırına açılan büyük bir delik bulunmaktadır. Fabrikanın diğer odaları gibi dairesel formlar kullanılan bu oda, diğerlerinden farklı olarak dairesel bir simetri göstermektedir. Tasarımı oldukça basit ve işlevsel olan bu odadaki mavi ve beyaz renk kullanımı hem soğuk hem de samimi bir duygu yaratır. Odanın duvarları camdandır ve tepesinde beyaz aydınlatmalar bulunur. Bu açıdan diğer odalardan çok daha aydınlıktır (Şekil 5.22).



(a) **(b)**

Şekil 5.22. a) Ceviz Odası **b)** Veruca Ceviz Odası'nda (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005)

Kalan iki çocuk ve iki ebeveyn geziye cam asansörle devam ederler. Cam asansör, kitaptaki gibi kalın camdan yapılmıştır (Şekil 5.23). Asansörün dört cam duvarı boylu boyunca küçük düğmelerle kaplıdır ve her düğmenin yanında hangi odaya götüreceği yazılıdır. Bu asansör tüm fabrikayı dolaşan bir kablo sisteminde hareket edecek şekilde tasarlanmıştır.



(a) **(b)**

Şekil 5.23. a) Cam asansör (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) **b)** Cam asansör, Quentin Blake (Dahl 2020)

Mike'ın seçimiyle gidilen ve eleneceği oda olan Tele-Çikolata Odası, iki beyaz ve büyük kürenin birleşiminden oluşur ve Ceviz Odası'ndan bile sade tasarlanmıştır (Şekil 5.24). İçerinin parlak beyaz aydınlatması sebebiyle koruyucu gözlük takılması gerekmektedir. Oda ve içindeki her şey, Umpa Lumpaların kıyafetleri bile, beyazdır. Kürelerden birinde her yandan sarkan altı kamera, bir platformun ve üstüne kapanacak cam bir silindirin olduğu merkeze dönüklerdir. Yanda bir kontrol tezgahı bulunmaktadır. Diğer kürede yine bir platformun üzerinde bir televizyon ve onu izleyen Umpa Lumpa'nın oturduğu bir oturma elemanı bulunur. Odanın retro fütüristik bir havası vardır ve eski bilim kurgu filmlerinden ilham almış gibi görünmektedir. Nitekim ekrana ışınlanan çikolata da, Kubrick'in 2001: Bir Uzay Destanı (*2001 A Space Oddessy*) filminin en önemli sahnelerinden birine ışınlanır.



(a) **(b)**

Şekil 5.24. a) Tele-Çikolata Odası **b)** Çikolatanın ışınlandığı televizyon (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005)

Bay Wonka geriye kalan ve büyük ödülü kazanan Charlie'yi tebrik eder ve bu ödül fabrikanın kendisidir. Cam asansöre tekrar binerler, Dışarı ve Yukarı tuşuna basar. Cam asansör fabrikanın merkezindeki dev kulenin tepesini kırarak dışarı çıkar ve kablo sisteminden ayrılan asansör, dört yanından açılan jetlerle taşınarak yoluna devam eder. Butler'a göre (2012) fabrikanın kendisi, okuyucu ve izleyiciye alegorik bir okuma sağlamaktadır. Burası Wonka'nın endüstriyel çağdaki kalesi gibidir; ölçülülük ve ılımlılık ilkelerinin abartıyla sunulduğu bir yerdir. Umpa Lumpalar fabrikanın bağışıklık sistemi gibi çalışır, yaramaz çocukları sistemden birer birer atarlar. Sona kalan Charlie ise bizzat Willy Wonka tarafından çatıdan fırlatılır ve Wonka'nın Fabrikası'nın gelecek nesle aktarımı tamamlanır (Şekil 5.25).



(a) **(b)**

Şekil 5.25. a) Cam asansörün fabrikadan çıkışı (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Tim Burton, 2005) **b)** Cam asansörün fabrikadan çıkışı, Quentin Blake (Dahl 2020)

Anlatıda Charlie'nin ebeveynleriyle ve büyükbaba Joe ile olan bağı, diğer çocukların gergin ilişkilerinden oldukça farklıdır. Ailesinin değerini bilen Charlie'nin ilk etapta Wonka'nın teklifini reddetmesi de, kimseyle yakın ilişki kuramayan Wonka'dan daha olgun olduğunu gösteren başka bir detaydır. Film Wonka aile bağlarını nasıl onaracağını ve geliştireceğini öğrendiğinde sona erer. Bu son Wonka'nın Charlie'nin desteğiyle babasıyla yüzleşmek için eski evine dönüşü ile mekânsal olarak desteklenir. Bu açılmanın ardından Charlie, ailesi ve hatta evleri Çikolata Odası'na taşınır. Bu durum Wonka'nın Charlie ve ailesini kendi aidiyet alanına ve daha da önemlisi "fabrikasının kalbi"ne dahil ettiğini simgelemektedir. Evin çatısı, kapı ve pencereleri hala yamuktur fakat artık daha temiz ve düzenlidir. Kırmızı, pembe tonlarında perdeler, yatak ve masa örtüleri ve zengin sofraları ile bu ev artık sıcak bir yuvadır (Şekil 5.26). Filmin sonunda "Charlie bir fabrika, Wonka bir aile kazanır".



(a) **(b)**

Şekil 5.26. a) Bucketlar ve Bay Wonka **b)** Bucket Evi Çikolata Odası'nda (Charlie'nin Çikolata Fabrikası 2005)

Charlie'nin Çikolata Fabrikası, Tim Burton'ın görsel atmosferi ile Dahl'ın anlatısının ideal bir bileşimidir. Yönetmen, hikayeyi ve mekânların özgün anlatıdaki niteliklerini korurken kendi gotik atmosferiyle birleştirmiştir. Çok parlak renklerine rağmen, Charlie ve Çikolata Fabrikası, en Burtonvari filmlerden biridir. Willy Wonka ve fabrikası hikayenin ruhuna uygun olarak canlı, karanlık ve zariftir.

5.2. Wes Anderson Sineması

Wes Anderson 1969'da Houston, Texas'ta dünyaya gelmiştir (Şekil 5.27). Reklamcılık ve halkla ilişkiler alanında çalışan bir babanın ve arkeolog bir annenin ortanca oğullarıdır. Ailesi daha bir çocukken boşanan Anderson, babasının Super 8 kamerasıyla ilk filmlerini çeker. Anderson çocukken bir mimar, lisedeyken bir yazar olmak istediğini ve üniversitede felsefe okuduğunu söyler, şimdi yaptığı şeyin de bunların birleşimi olduğunu belirtir (Anderson 2013).



Şekil 5.27. Wes Anderson (https://crackmagazine.net/Wes-Anderson.jpg)

1993 yılında bağımsız filmlerin katıldığı Sundance Film Festivali'nde öne çıkan ve Owen Wilson'la yazdıkları *Bottle Rocket* isimli ilk kısa filmini çekmiştir. Bu festivalde kazandığı başarı sayesinde B*ottle Rocket*'in (1966) uzun versiyonunu

çekmiştir, film bir hit haline gelmemişse de, kült bir izleyici kitlesi ve sinemanın ünlü simalarından hayranlar edinmiştir. Anderson'ın başarısı kendine has sinema dilini korumasıyla ilk filmlerinden bu yana devam etmiştir (Anonim 8).

İlk filmi *Bottle Rocket*'in düşük bütçeli natüralizmi, Çılgın Liseliler (*Rushmore*, 1998)'in canlı renk kullanımı ile yaratıcı kurgusu ve *Tenenbaum Ailesi* (*The Royal Tenenbaums*, 2001)'nin detaycı ürün ve set tasarımı üzerinden Anderson'ın görsel stilinin nasıl oturduğu izlenebilir. *Çılgın Liseliler*, yönetmen ve senaryoyu beraber yazdığı Owen Wilson'ın lise hayatlarının bir özeti gibidir. Anderson filmi kendi gittiği lisede çekmiştir ve filmin kahramanının sergilediği oyunlar gibi birçok detay kendi hayatından almıştır (Anderson 2013).

Anderson'ın kendine has sinema dili, farklı ve tutarlıdır. 1950'lerin çocuk edebiyatı, 1960'ların İngiliz rock 'n' roll müziği eşliğinde ağır çekimleri, 1970'lerin televizyonu, melankolik bir kaybeden olarak Owen Wilson, çizgi roman efekti yaratan kayan takip sahneleri, heyecanlı ani kamera dönüşleri, oryantalizmi, simetrik geniş açı çerçeveleri ve canlı, tekrar eden sıcak-pastel renk paletleri ile karakterize olmuştur (Mayshark 2007; Gilbey 2007). Anderson'ın filmlerinin mizansenine dikkatle düzenlenmiş bir karışıklık hakimdir. (Kredell 2011).

Anderson aile dinamikleri, nesiller arası bağ ve rekabetleri filmlerinde sık sık konu edinir. Filmlerinde ebeveyn figürleri ve çocuklar arasındaki iletişim yoğunlukla işlenir ve sorunlu babaların büyük bir yeri vardır. Yetenekleri olan fakat duygusal olgunlukları başarılarının gerisinde kalan bu karakterler, diğer insanlarla iletişimlerinde zorluklar yaşayan uyumsuzlardır. Ve filmlerindeki bu karakterler için en büyük başarı, büyümek ve kendileriyle ilgili bir şeyleri farkına varmaktır (Mayshark 2007).

Yönetmen, aslında konuşulması ve dile getirilmesi güç olan olgu ve durumları kendi espri anlayışıyla harmanlayarak filme aktarmayı başarmaktadır. Kendisinin de boşanmış ebeveynlerin üç oğlundan biri olması, filmlerinde kendi hayatından direkt ya da dolaylı ipuçları bulunmaktadır. Bu bağlamda dram olarak atfedilen bu konuları işlemesine rağmen, filmleri umut, yeniden bir araya gelme, dengeyi yakalayabilme, bir bütünün parçası olabilme arayışlarıyla doludur. Mutlu sonların huzur hissiyatı kadar, yabancılık ve aidiyetsizlik gibi duyumsamalar da filmlerinin vazgeçilmezidir (Köksal 2015). Anderson, potansiyel olarak karanlık durumları empati ve mizahla doldurabilen komik bir trajedi yazarıdır (Mayshark 2007). Tüm bu görsel ve metinsel özellikleri taşıyan *Tenenbaum Ailesi* filminde, senaryoyu giriş ve sekiz bölümden oluşan bir biyografi olarak yazmıştır, bu filmini bir roman gibi işlemesini sağlar. Dolayısıyla Anderson'un filmleri şiirsel, hüzünlü, komik ve fantastik olmasıyla sinema kadar edebiyat ve tiyatroya da gönderme yapmaktadır (Mayshark 2007).

Filmin genel bütünlüğünü ve masalsı atmosferini sağlayan renk kullanımı, kimi zaman da kontrast oluşturacak şekilde kullanılarak vurgulanmak istenen ögeleri öne çıkarmaktadır. Yönetmen aynı zamanda kuşbakışı sahnelere oldukça fazla yer vermektedir. Bu sayede oluşturduğu kalabalık kompozisyonlar çekimlerini tablolaştırmaktadır ve her mekânın ya da dekorun filme özel olarak yapıldığı izlenimini pekiştirmektedir (Köksal 2015). Birçok yönetmen filmlerinde ürün tasarımı aşamasına dahil olsa da, Anderson filmlerinin görsel senaryo tasarımında direkt kendi çalışan ilk yönetmendir ve bu kontrol derecesi dikkate değerdir (Kredell 2011) (Şekil 5.28).



(a) **(b)**

Şekil 5.28. a) Richie'nin Odası (*Tenenbaum Ailesi*, Wes Anderson, 2001) **b)** Wes Anderson ve ilüstratör kardeşi Eric Chase Anderson'ın ile TRT filmi için oluşturdukları mekân ve ürün tasarımı eskizleri (https://www.designboom.com/art/eric-chase-anderson-interview-11-05-2013/)

Her filmde daha yaratıcı hale gelen bu karakteristik özellikler, 2004 tarihli *Steve Zissou ile Suda Yaşam* (*The Life Aquatic with Steve Zissou*)'da öyle bir noktaya gelmiştir ki bazı eleştirmenler özenle tasarlanmış setlerin üzerinde dururken karakter ve olay örgüsünü ihmal etmişlerdir. Anderson'un çocukluğunda hayran olduğu Jacques-Yves Cousteau'a ithaf ettiği film, ekibiyle belgesel çeken ünlü okyanus bilimci Steve Zissou ve ekininin hikayesini anlatmaktadır. Zissou'nun, kostümü ve gemisi Belafonte, Cosuteau ve Calypso'su ile büyük benzerlikler göstermektedir. Anderson'ın ayrıntılı set tasarımları, yüksek bütçelere sahip olduğunda bile sahne zanaatlarının bir ürünüdür ve Belafonte bunun en iyi örneklerindendir. Belafonte gerçek bir gemi kesiti olarak tasarlanmıştır (Şekil 5.29). Gerçekçi, sürrealist veya sihirli gerçekçi olmayan Barok Pop bir eğilim ortaya çıkardığı bu karakteristik görsel stil yönetmenin kariyerinin devamında da gelişmeye devam etmiştir. Owen Wilson'a göre, yönetmenin yarattığı dünya görsel olarak bir parça yapay, fakat duyguların oldukça gerçek olduğu bir dünyadır (Mayshark 2007).



Şekil 5.29. Belafonte (*Steve Zissou ile Suda Yaşam*, Wes Anderson, 2004)

Anderson, düzenli olarak beraber çalıştığı bir aile kurmuştur. Görüntü yönetmeni Robert Yeoman ve Owen Wilson, Bill Murray, Kumar Pallana gibi oyuncular bu isimlerdendir (Mayshark 2007). Anderson bir röportajında (2010), artık arkadaşları olan ve ne istediğini iyi anlayan bu insanlarla çalışmanın onun için oldukça kolay ve keyifli olduğunu belirtirken yeni isimlerle çalışmanın önemini de yadsımaz.

Sonraki filmi *Küs Kardeşler Limited Şirketi* (*The Darjeeling Limited*, 2007), neredeyse mitolojik bir Hindistan sunarak, farklı kültürlerden pastel renkleri Amerikan sinemasıyla başarılı bir şekilde harmanlamıştır (Pells 2011). Film babalarının ölümünü kabullenememiş üç kardeşin Hindistan yolculuğunu anlatmaktadır. Burada davet edildikleri bir cenaze töreninde Anderson, üç kardeşi mizansendeki konumlarını koruyarak Hindistan'ın pastel açıklıklarından Amerika'daki siyah bir arabanın içine götürür. Geçmişten bu sahne babalarının cenazesine geç kaldıklarını ve bununla yüzleşmekten korktuklarını izleyiciye anlatır, ve aynı şekilde bir geçişle Hindistan'daki şimdiki hallerine geri dönerler (Şekil 5.30). Burada arabanın iç mekânı geçmişteki sıkışık ve karanlık ruh hallerinin bir simgesi haline gelirken, Hindistan'ın açıklıkları kardeşlerin bambaşka bir kültüre ait bir törenle bu sürecin içinden sonunda geçebildiklerini izleyiciye hissettirmektedir.



(a) **(b)**

Şekil 5.30. a) Kardeşler babanın cenazesine giderken **b)** Kardeşler Hindistan'daki cenazede (*Küs Kardeşler Limited Şirketi*, Wes Anderson, 2007)

En iyi ürün tasarımı ve set dekorasyonu Oscar'ını alan *Büyük Budapeşte Oteli* (*The Grand Budapest Hotel*, 2014) Avrupa'nın doğusunda bulunan kurmaca bir ülkedeki otelin 1932'den 1968'e uzanan hikayesini anlatmaktadır. 1932'de pembe-pastel tonlara sahip Art Nouveu stilindeki halinden sonra, savaşın ve dünyanın değiştirdiği otel gri-sarı tonlara sahip Doğu Avrupa mimarisinin bir örneği haline gelmiştir. Bu filmdeki en ilginç mekân kullanımı, Anderson'ın Hitchcock'un *Esrar Perdesi* (*Torn Curtain*, 1966) filmine referans verdiği müzedeki kovalamaca sahnesidir. Yönetmen, Hitchcock'un sessiz müzedeki ayak seslerini dinleyerek peşindeki adamı atlatan kahramanının sahnesini kendi stiliyle adım adım çeker (Şekil 5.31). *Büyük Budapeşte Oteli* ise bir şaşırtmaca yapar ve kahraman ölür. *Torn Curtain*'i görmüş bir izleyici sahnenin iyi biteceğini umarken, Anderson bu şekilde hem beklentiyi tersine çevirir hem de hayranı olduğu Hitchcock'a bir saygı duruşunda bulunur. Bu sayede mekân, iki filmin ve izleyicinin diyaloğuna aracılık etmektedir.



(a) **(b)**

Şekil 5.31. a) *Esrar Perdesi*, Alfred Hitchcock, 1966 **b)** *Büyük Budapeşte Oteli*, Wes Anderson, 2014

Fransız Postası (*The French Dispatch*, 2019), Fransız yeni dalgasına ve The New Yorker dergisine olan hayranlığın bir ifadesi gibidir. Fransa'nın hayali bir kasabasında geçen film içinde dergi yazarlarının anlattığı birden hikaye barındırır ve bu yüzden eleştirmenler tarafından hızlı, uzun ve odaksız bulunmuştur. Dış mekânlardan iç mekânlara Fransa'nın 1970 dönem atmosferi ile Anderson'un iç mekânları bu filmde o kadar başarılı bir şekilde araya gelmiştir ki, bu yer adeta görülen ilk "Wes Anderson" şehridir. Yönetmen bu filmde kesit olarak gösterdiği iç mekânların dış cephelerini sürükleyerek izleyiciyi dış mekânlardan içeriye davet etmektedir (Şekil 5.32).



(a) **(b)**

Şekil 5.32. a) Kasaba **b)** İç mekâna giriş sahnesi (*Fransız Postası*, Wes Anderson, 2019)

Anderson'ın görsel stilini özgün kılan filmlerinin bir çocuk hikaye kitabının masalsı atmosferine sahip olmasıdır. Fransız yeni dalgasının önünü açtığı anlatım biçimlerini nostaljik barok pop ile sentezlediği spesifik bir görsel stili vardır. Detaylı ürün ve mekân tasarımı gerçeklik ile fantezi arasında gidip gelirken kendi içinde tutarlı kalmayı da başarır. Bunu sağlayan mekânları genellikle düz bir arka planla planimetrik bir kompozisyonla sunması ve renkleri birbirinden farklı dünyaları veya karakterlerin aidiyet hissettikleri mekânları belirtmek için kullanmasıdır.

5.2.1. Yaman Tilki (Wes Anderson, 2009)

Wes Anderson'ın 2009 tarihli Yaman Tilki isimli stop-motion animasyonu, Dahl'ın aynı adlı eserinden uyarlanmıştır. Anderson, uyarlamalara yönetmene göre karar veren Dahl ailesiyle tanışır, evlerinde ve bulunduğu arazide araştırma gezileri yapar ve senaryoyu yazdığı süre boyunca burada kalır (Anderson 2010). Dahl ailesiyle birlikte çalışan yayıncı temsilcisi Siegel'e göre, bu senaryo kitaptan önemli ölçüde ayrılan ilk senaryo olmasına rağmen, oldukça başarılı ve açıkça Roald Dahl'ın ruhuna uygundur (Setoodeh 2016). Anderson filmle ilgili bir röportajında (Poland 2010) bu filmin kitapla ilgili olduğu kadar yazarla da ilgili olduğuna değinir. Dahl'ın yarattığı evreni, hayatını ve yaşam alanını filmde birçok detayda kullanmıştır. Filmin mekânlarında Dahl'ın arazisinden ve evinden bir çok detay görülebilir. Hatta filmdeki kasabada görülen The Nag's Head adlı mekân, Dahl'ın favori yerel barıdır (Anonim 9).

Yaman Tilki, Anderson'ın sahip olduğu ilk kitaptır ve bu açıdan hikayenin yönetmen için oldukça kişisel bir yönü vardır (Anderson 2009). Donald Chaffin'in illüstrasyonlarını yapmış olduğu 1970 tarihli erken Birleşik Devletler baskılarından birine sahip olan yazar, bu kitabın çizimlerini yapan illüstratör Donald Chaffin'i de yapım tasarımı üzerine çalışmak için davet etmiştir. Bu illüstrasyonlar merkezi perspektifleri, simetrik kompozisyonları ve kesit görünümleri gibi birçok açıdan Anderson'ın görsel stiliyle ortaklık göstermektedir. Chaffin'in çizimleri, Viktoryan döneme ait bir resimli kitaptan gibi görünen zarif bir tarzla oluşturulmuştur. Uyarlama ise, bu çizimleri stop-motion tekniğini kullanarak zamanın enerjisiyle sayfalardan ekrana yansıtmakta ve stilize bir gerçeklik yaratmaktadır (Hayes 2016).

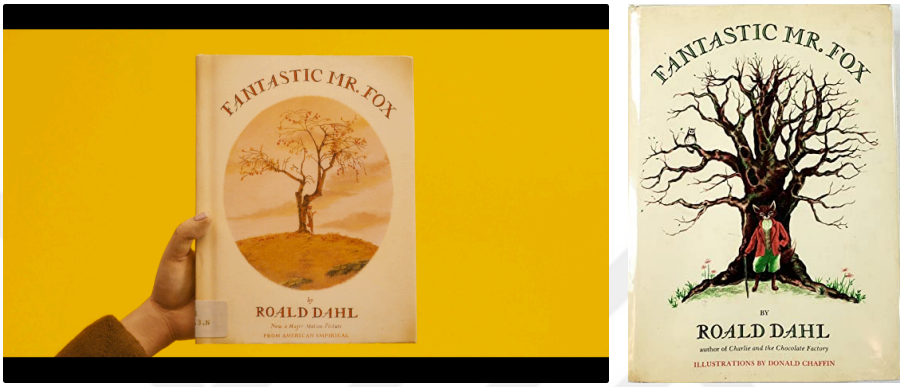
Anderson, ilk ilhamının Chaffin'in çizimleri olduğunu belirtir (Şekil 5.33). Genel konsept, mavinin kullanılmadığı, kuklaların gerçekçi kürk ve dokulara sahip olduğu, Dahl'ın hayatından referanslara dayanan bir tasarım anlayışı üzerine kuruludur (Kung 2009). Film, aynı fotoğraf çekerken olduğu gibi gerçek kusurlara ve özelliklere sahip olacaktır. Bu aynı zamanda Dahl'ın bir hikayeyi nasıl yazdığıyla oldukça paralel bir tanımdır. Dahl da aynı Anderson gibi insana tanıdık durumları alıp kendi bakış açısından anlatmaktadır (Hayes 2016).



(a) **(b)**

Şekil 5.33. a) Sıçan (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009) **b)** Sıçan, Donald Chaffin (Dahl 1970)

Anderson, özgün stilini animasyona da yansıtır. Bilgisayarla modelleme yerine, maketler, elle boyama arka planlar kullanır. *Yaman Tilki*, Anderson'ın önceki filmlerinde olduğu gibi canlı sıcak renk paleti, hayvanları çeşitli faaliyetlerde bulunurken gösteren oyuncak bebek evi kesitleri ve Tilki Bey'in kalabalık çetesine liderlik ettiği ayrıntılı bir kurtarma operasyonuyla karakterize olur. İngiliz bir çocuk masalı kökenleri, Dahl'ın vizyonu ve Anderson'ın kendi stilinin bir birleşimidir (Pells 2011). Film, Roald Dahl'ın kitap kapağının görülmesiyle başlar. Kitabın üzerinde bulunan kütüphane etiketi, bu filmin yalnızca hikayeyi ödünç aldığını gösterir niteliktedir (Şekil 5.34).



(a) **(b)**

Şekil 5.34. a) Filmin giriş sahnesi (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009) **b)** Birleşik Devletler baskısı kapağı, Donald Chaffin (Dahl 1970)

Dahl'ın *Yaman Tilki* romanı, açgözlülüğün ve cimriliğin sonuçları üzerinedir. Hırslarına yenik düşen çiftçiler Boggis, Bunce ve Bean ailesini beslemek üzere kendilerinden çalan Tilki Bey ve ailesini yok etmek üzere bütün yukarı vadiyi kazarak tüm hayvanlara zarar verirler. Dahl'ın hayvan karakterleri çiftçiler kadar zeki olsalar da vahşi hayvanlar gibi davranırlar, hayatta kalma ihtiyacıyla hareket ederler. Uyarlama ise, Dahl'ın anlatısını ve karakterlerini temel olarak aldığı, daha genişletilmiş ve modernize edilmiş bir dünya sunar. Yönetmen, karakterlerin giyiminden yaşadıkları mekânlara kadar her detayı ustalıkla kendi dünyasının bileşenleriyle harmanlar ve ana hikayeye ek birçok yan hikaye anlatır. Anderson, Dahl'in antropomorfik hayvan karakterleri hem Amerikanlaştırmış hem Andersonlaştırırken, insan karakterler Dahl'ın karikatürize karakterlerine sadık kalırlar. Bu hayvanların Amerikan, insanların İngiliz aksanıyla konuşmasıyla da işaret edilmektedir. İnsanlarla direkt iletişim kurabilen bu hayvanların vahşi yanları, yemek yerken, kazarken ve tartışırken açığa çıkar.

Filmin kitaptan farklı olan finali oldukça tartışılsa da, Dahl'ın hikayesinin ilk versiyonu da bir süpermarkette sonlanmaktadır. Ne var ki, zamanın Amerikalı Yayıncıları, kurnaz bir tilkinin kapitalizme yönelik bu saldırısını hoş karşılamazlar ve editörlerden birinin önerisine kulak vererek kitabı şimdiki haliyle yayınlanmasına karar verilir, Dahl ise bundan pek hoşnut olmamıştır. Filmin finalli büyük bir Dahl hayranı olan Wes Anderson'ın orijinal hikayeye bir saygı duruşu olarak nitelendirilebilir (Hayes 2016).

5.2.2. Dahl'dan Anderson'a Yaman Tilki mekânları

Kitap ve film mekânlarının karşılaştırmalı analizi sırasında iki anlatıda da bulunan mekânlar, Wes Anderson'ın sahip olduğu 1970 basımı kitaptaki Donald Chaffin'in çizimleriyle sunulacaktır.

Hikaye, Bayan Tilki'nin hamile olduğunu öğrenmeleri üzerine Tilki ailesinin çiftliklerden çalmalarını bırakmalarıyla başlar. Ürün tasarımlarındaki detaylardan hikayenin 2008 bahar ve yazında kurmaca Great Harrowsford kasabasının çevresindeki vadide geçtiğini biliriz. Vadi de daha bu ilk sahneden gösterildiği üzere sarı, turuncu, kahverengi bir palete sahiptir. İnsan yılıyla iki, tilki yılıyla on iki yıl sonra, Mayıs 2008'de Bay Tilki bir gazetede köşe yazarlığı yapmakta ve bir oyukta eşi ve oğulları Ash ile yaşamaktadırlar. Bu mütevazi ev sarı ve kahverengi tonlarında basit mutfağını gördüğümüz bir evdir (Şekil 5.35).



(a) **(b)**

Şekil 5.35. a) Tilki ailesinin oyukları **b)** Oyuğun içi (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009)

Tilki ailesinin bize gösterilen ilk yaşama alanları olan bu oyuk da vadinin paletine uygun renklerdedir. Penceresiz, mütevazi bu evin yerin altında olmasının da simgelediği üzere Tilki Bey fakir hissettiği bu oyukta artık yaşamak istememektedir ve satın almayı düşündüğü tepenin üstündeki kayın ağacındaki ev hakkında danışmak için avukatı Porsuk'u ziyaret eder. Porsuk'un "Porsuk, Kunduz & Kunduz" adlı ofisi akarsuda kunduzlar tarafından inşa edilmiş bir barajdadır. Kunduzlara insana özgü diyebileceğimiz "mühendis" niteliğinin atfedilmesini sağlayan bu yapının bir "ofis" olarak kullanılması uyarlamadaki hayvanların ne derece sivilize olduklarının ilk mekânsal yansımasıdır. Hayvanların bir yuvasının olması ve özellikle çocuklara yönelik anlatılarda bu yuvaların insanlaştırılması sıkça karşılaşılan bir durum olsa da ofis kavramı karakterleri izleyiciyle daha da fazla özdeşleştirir. Tüten bir baca, pencere ve kapılarının olması dışında tipik bir kunduz yuvası olan bu yapının iç mekânını kaset çalarlar, çevirmeli telefonlar ve hatta sekreterin daktilosuyla tam bir insana özgü 90'lar ofisidir (Şekil 5.36).



(a) **(b)**

Şekil 5.36. a) Porsuk'un kunduz yuvası ofisi **b)** Porsuk ve Bay Tilki ofiste (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009)

Kayın ağacındaki evin penceresi Boggis, Bunce ve Bean adlı çiftçilerin çiftliklerini görmektedir. Avukatı Bay Porsuk, tavuk çiftliği olan Walt Boggis'in, ördek ve kaz çiftliği olan Nate Bunce'ın ve elma ile hindi çiftliği olan Frank Bean'in bu vadinin gördüğü en acımasız, kötü ve korkunç çiftçiler olduklarını belirtir. Porsuk bu sebeple bu ağacın özellikle onun türü için çok tehlikeli olduğunu söylese de, Bay Tilki bu evi alır (Şekil 5.37).



(a) **(b)**

Şekil 5.37. a) Satılık kayın ağacı (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009) **b)** Tilki ailesinin evi, Donald Chaffin (Dahl 1970)

Porsuk'un anlatımı sırasında çiftçilerin evlerinden sahneler görülür (Şekil 5.38). Kitap bu çiftçilerin kimler olduğu ile ilgili bir bölümle açılsa da, yaşam alanlarını betimlemez. Yönetmen ise bu bölümü Porsuk'un ağzından izleyiciye aktarırken yaşam alanlarından kesitler sunarak anlatıyı mekânlarla destekler. Çiftçilerin ilk izlenimi zenginliklerini belli edecek görkemli evlerinin önünde silahlarıyla verilir. İç mekânlara bakıldığında sürekli tavuk yiyen Boggis ile ciğerli çörek yiyen Bunce mutfaklarında, yemek yemek yerine elmalarından yaptığı alkollü şırasını içen Bean avladığı hayvanların boynuzlarının asılı olduğu duvarın önünde şırasını yudumlarken görülür.

Filmin genel renk tonlamasında en çok kırmızıyı gördüğümüz mekân, çiftçilerin en acımasızları olarak tarif edilen Bean'in evinde bulunur. Kırmızının buradaki kullanım amacı saldırganlığı ve öfkeyi vurgulamaktadır. Çok sayıda hayvan boynuzunun sergilendiği kırmızı bir duvarın önünde oturan Bean'in keyif için hayvan öldürmekten çekinmediği mesajı bu mizansenle desteklenmektedir. Bean, Roald Dahl ile karakteri seslendiren Micheal Gambon'ın birleşimidir (Pulliam 2012).



(a) **(b)**

(c) **(d)**

Şekil 5.38. a) Walt Boggis **b)** Nate Bunce **c)** Frank Bean **d)** Bean'in yaşam alanı (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009)

Kitapta Tilki ailesinin yaşadığı yer vadinin üstünde bir tepedeki ormanın içindeki büyük bir ağacın dibindeki kovuk olarak anlatılmaktadır. Uyarlamada betimlendiği üzere bu ev orijinal toprak zemin, temiz bir kabuğu ve taştan şöminesi olan, kışın yaprak dökmeyen manzaralı bir kayın ağacıdır. Kayın ağacı seçimi Dahl'ın arazisinde kendisine bu hikaye için ilham veren yaşlı kayın ağacına bir referanstır ve Anderson arazideki ağacı referans alarak Tilki ailesinin evini tasarlamıştır (Setoodeh 2016). Tilki ailesi yine çok insana özgü bir şekilde sincaplar tarafından üstlenilen tadilatla kişiselleştirdikleri kayın ağacındaki yeni evlerine yerleşirler. 80 sonları esintileri taşıyan bu ev taşınırken sarıya boyanmıştır, üzerinde meşe dalları olan sarı bir duvar kağıdıyla kaplıdır (Şekil 5.39). Turuncu perde ve koltuklar ve ahşap sandalyelerle donatılmıştır. Bu duvarlarda Bayan Tilki'nin resmettiği yıldırım düşen manzara resimleri asılıdır. Dışarıdaki sonbaharın renk paleti içeride de kendini gösterir. Anderson sık sık karakterlerini ait oldukları alanlarla aynı renk paletinde giydirmektedir. Tilki ailesinin bu eve ve bu vadiye olan aidiyetleri evin iç mekânlarıyla

olan uyumlarıyla iyice vurgulanmaktadır. Örneğin hiç mavi tonları barındırmayan vadi ve vadi karakterlerinin aksine, bir süre onlarla kalmak üzere gelen kuzen Kristofferson üzerinde mavinin tonlarını barındırır. Anderson bunu, onun geldiği yer olan nehrin diğer tarafında mavi tonunun olmasıyla açıklar (Kung 2009).



Şekil 5.39. a) Yemek ve yaşam alanı **b)** Yaşam alanından mutfak **c)** Budaktaki taş şömine **d)** Yatak odası (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009)

Kitapta yer almayan bir mekân olan Bay Tilki'nin çalışma odası da evin diğer kısımları gibi sarı renktir. Duvarlarda notlarının olduğu kağıtlar ve resimler asılıdır. Uzun sırtlı kahverengi koltuğu, kollarına oturan bir tabureyle yazı masası olarak da kullanılabilir hale gelmektedir. Bu oda Dahl'ın çalışma odasından esinlenilerek tasarlanmıştır. Tilki Bey'in çalışma koltuğu ve kollarına koyduğu raf, Dahl'ın kitaplarını yazdığı koltuğun birebir aynısıdır (Şekil 5.40). Bu durum uyarlamanın *Yaman Tilki* hikayesi kadar yazarıyla da ilgili olduğunun en iyi örneklerinden biridir. Dahl'ın çevresinden ilham alarak yarattığı bilinen anlatı evreni, Anderson'ın yine yazarın çevresi üzerinden yeniden okuyarak oluşturduğu iç mekânlarla hikayenin sınırlarını genişletir. Uyarlamada avlanmayan bir tilkinin kim olduğuyla ilgili varoluşsal sorgulamalar yapan yazar Tilki Bey, gazete yazılarını burada yazdığı gibi hırsızlık planlarını da bu çalışma odasında hazırlar. Bu bağlamda çalışma mekânı yalnız güdülerini kullanarak doğaçlama hırsızlık yapan kitabın Tilki Bey'ine bu sorgularla atfedilmiş bir mekân haline gelmektedir. Uyarlamadaki Bay Tilki'nin aradığı, adeta kitabın Tilki Bey'idir.



(a) **(b)**

Şekil 5.40. a) Tilki Bey'in çalışma odası (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009) **b)** Dah'ın çalışma odası (https://www.telegraph.co.uk/)

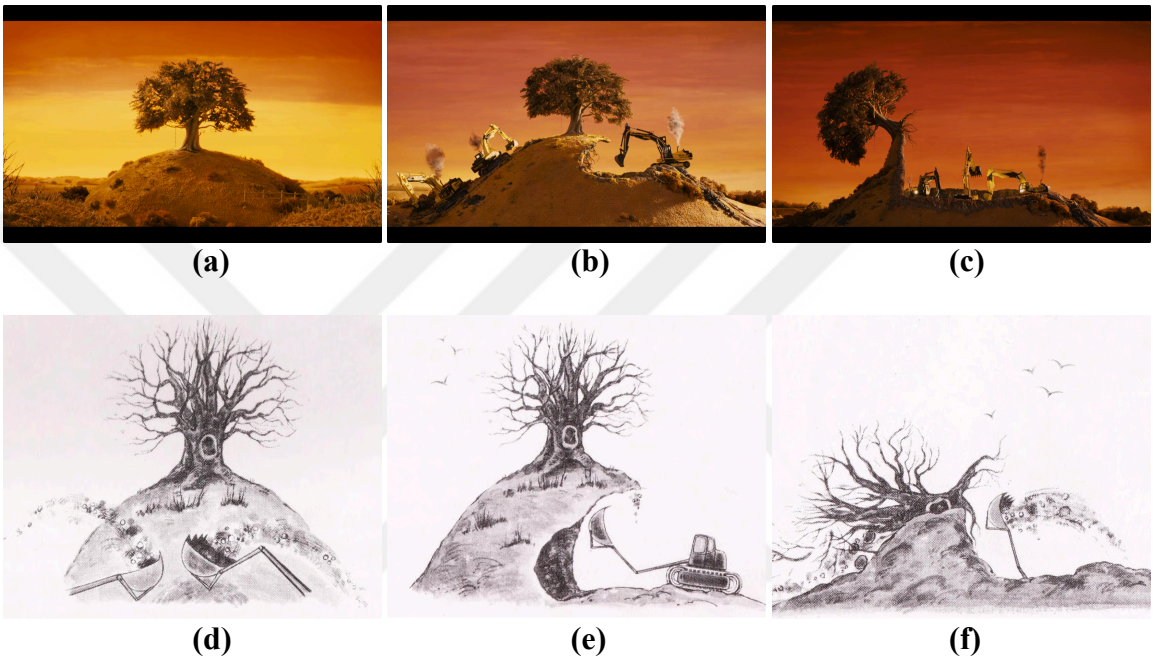
Planını hayata geçirerek çiftçilerden tavuk, ördek, kaz ve elma şırası çalmaya başlayan Tilki Bey, eskisine göre daha "tilki" hissetmektedir. Hem kileri dolup taşan Bayan Tilki, hem de çiftçiler ise hırsızlığın farkına varmışlardır. Tilki Bey'i kuyruğundan vuran fakat elden kaçıran çiftçilerin Tilkilerin yuvasını kazmaya başlamasıyla aile giderek daha derine kazmaya başlar. Çiftçiler traktörle kazmalarına rağmen tilkilere yetişememektedirler. Tilkilerin ne kadar derine kazdıkları izleyiciye ağaç köklerinin ve hatta Paleolotik Çağ'dan duvar resimlerinin olduğu yer altı mekânlarıyla aktarılır. Umudun gittikçe azaldığını simgeleyen bu karanlık yer altı sahneleri, bir sahne ile istisna göstermektedir. Bu ışıl ışıl bir maden yatağında geçen Bay ve Bayan Tilki'nin yüzleşme sahnesidir. Kendisine hesap soran eşine "vahşi bir hayvan" olduğunu söyleyerek açıklama yapan Tilki Bey'in kendiyle ilgili bu gerçeği ilk kez dile getirdiği bu sahne aydınlıktır. Anderson'ın buradaki mekân seçimi, kabulün ve iletişimin zor durumların içindeyken bile her şeyin daha açıkça görülebileceği aydınlığı ve kıymeti ifade eder (Şekil 5.41).



(a) **(b)**

Şekil 5.41. a) Paleolotik Çağ'dan bir mağara **b)** Maden yatağı (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009)

Yerin altında bunlar olurken, Tilki ailesinin evinin bulunduğu kayın ağacı ve kayın ağacının bulunduğu (başka hayvanların da evi olan) tepenin nasıl tarumar edildiği de kitaptaki illüstrasyonlara karşılık gelecek şekilde aktarılır. Dahl kitapta bu kısımları yazarak betimlemez, metinde illüstrasyonlara yer açacak şekilde göstermeyi özellikle seçer. Böylece yıkım sahnesi farklı okuyucuların zihninde farklı canlandırmalara yer bırakmayacak şekilde direkt çizimlerle gösterilir. Anderson yazarın göstererek iletmeyi seçtiği yıkımı uyarlamada izleyiciye aynen yansıtır. Bu sahneler modern dünya insanının avlarını ellerinden aldıkları hayvanların doğal yaşam alanlarına da hırsları uğruna nasıl zarar verdiğini izleyiciye aşama aşama gösterir (Şekil 5.42).



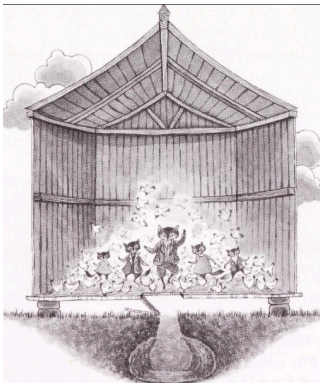
Şekil 5.42. a) Tepe **b)** Tepe kazılırken **c)** Kayın ağacı devrilirken (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009) **d)** Tepe **e)** Tepe kazılırken **f)** Ağaç devrilirken (Donald Chaffin, Dahl 1970)

Nitekim Porsuk, kunduzlar, tavşanlar gibi yok edilen tepenin diğer sakinleri de Bay Tilki'nin eyleminin sonuçlarını açlık ve susuzlukla ödemektedir. Bay Tilki'nin girişimiyle o ve diğer sakinler, yeraltından çiftliklere tüneller kazmaya başlarlar. Boggis'in alüminyum panellerden yapılmış tavuk kümesi, Bunce'ın betonerme kaz ve ördek soğuk deposu ve Bean'in ahşap elma ve şıra deposundaki her şeyi alırlar ve açtıkları tünellerden Porsuk ailesinin evi olan taş madenine dönerler.

Bu bölümdeki iç mekânlar, yönetmenin önceki filmlerinde de kullandığı şekilde malzeme detayına kadar gösterilen mimari bir kesit olarak yer alır. Bu Chaffin'in de kitabı resmederken kullandığı yaklaşımdır (Şekil 5.43). Anderson, Chaffin'e referans verecek şekilde mekâna açılan tüneli ve dans eden hayvanları da gösterir. Fakat kitapta yalnızca Tilki ailesinin bulunduğu kurtarma operasyonuna uyarlamada diğer hayvanları da dahil ederek anlatıyı kolektif bir karşı hareket anlatısı haline getirir.



(a)



(b)

Şekil 5.43. a) Bunce'ın soğuk deposu (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009) **b)** Boggis'in tavuk kümesi, Donald Chaffin (Dahl 1970)

Porsuk'un artık tepedeki tüm kazıcı hayvanların sığındığı bir mülteci kampı olan taş madeninde büyük bir ziyafet hazırlanır. Kitapta kurtarıcı Tilki Bey'in ve ailesinin diğer hayvanlara sunduğu bir davet olarak gerçekleşen ziyafet, uyarlamada yaratılan kolektif ruha uygun olarak herkesin katkısıyla hazırlanır ve taş madenin içindeki sahnelerle izleyiciyle süreç paylaşılır. Taş madeni, taş duvarları ve taş örme kolonları olan görkemli bir mekândır. Esas metinde bulunmayıp uyarlamada anlatıya eklenen bu mekân hepsi kendi yetkinlikleri olan hayvanların sürece katkılarını izleyiciye göstermenin bir aracısı haline gelir. Madendeki ışıklı süslemeler de, Chaffin'in resimlerindeki eski Viktoryan çerçevelemelerine referans vermektedir (Şekil 5.44).



(a)



(b)

Şekil 5.44. a) Büyük şölen (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009) **b)** Büyük şölen, Donald Chaffin (Dahl 1970)

Kitapta hikaye bu aşamada bitmektedir. Hayvanlar artık yer altında yaşayacak ve Bay Tilki hepsi için düzenli olarak çiftçilerden çalacaktır. Herkes bu haberi sevinçle karşılar. Anderson ise hikayeyi Dahl'ın asıl versiyonuna uygun olarak sürdürür. Ziyafette Bay Tilki, çiftçileri alt etmeleri şerefine bir konuşma yapmaktayken her şeyi

almalarına kızan çiftçilerin elma şırasını itfaiye hortumu ile deliğe doldurmasıyla maden sular altında kalır ve içindeki tüm hayvanlar kasabanın kanalizasyonuna sürüklenerek orada mahsur kalırlar (Şekil 5.45). Kanalizasyon, hayvanlarla insanlar arasındaki mücadelenin tarım alanlarından vadideki kasabaya taşındığını bildirir niteliktedir. Nihayetinde şehirleşme de çiftçilerin yaptığına benzer bir yıkıma sebep olmaktadır.



(a) **(b)**

Şekil 5.45. a) Great Harrowsford kanalizasyonu **b)** Kanalizasyon (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009)

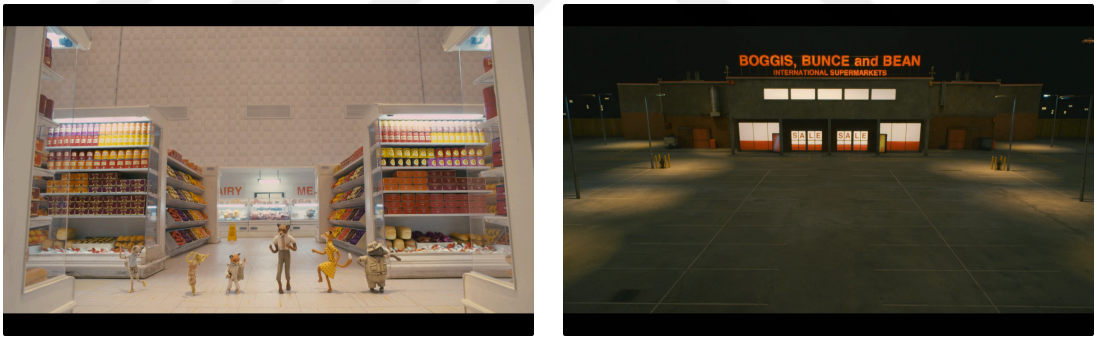
Bay Tilki önderliğinde bir araya gelen tepe sakinleri sahip oldukları farklı yetenekleri ve zaaflarıyla vahşi hayvani özelliklerini kullandıkları yeni bir plan yaparlar. Hayvanlar ve çiftçiler ilk kez bu kasabada direkt bir mücadeleye girişirler. Anlatı tanık olunan bu son mücadelenin yan hikayesi ve motivasyonu olarak çiftçiler tarafından kaçırılan Kristofferson'ı kurtarma operasyonunu gösterse de ana motivasyon kapana kısılmış olmaktır.

Film boyunca hırsızlık sahnelerinde kurt fobisi olduğunu defalarca dile getirmiş olan Tilki Bey, kanalizasyona dönüş yolunda bir kurtla karşılaştıklarında motoru durdurur. Diğer karakterler gibi antropomorfik özellikler göstermeyen Kurt, vadinin turuncu renk paletinin dışında karlı dağların önündeki bir tepede dört ayağı üzerinde durmaktadır. Bu sonbahar-kış paleti geçişi kurdun ve Tilki Bey'in ayrı dünyalarını temsil eder. Tilki bey kurda kurt fobisinden bahseder, İngilizce, Latince ve Fransızcayı denese de kurtla iletişim kuramaz. Kurdun güzelliğinden büyülenen Bay Tilki sonunda yumruğunu havaya kaldırır, ve kurt karşılık verir (Şekil 5.46). Kurt, adeta Bay Tilki'nin vahşi hayvan tarafını temsil eder, başta ondan korksa da şimdi onunla iletişim kurmanın yolunu bulmuştur. Ve bu yol, medeni insanların iletişim yolu olan konuşma dilinden geçmemektedir.



Şekil 5.46. Bay Tilki ile kurdun karşılaşması (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009)

Çatışmanın ardından geçen günlerde hayvanlar yine açlıkla karşı karşıya kalmışlardır. Tilki Bey kanalizasyon çıkışlarından birinde bir süpermarket bulur. Süpermarket, beyazın hakim olduğu nizami ve iyi aydınlatılmış bir mekândır. Filmdeki diğer mekânlardan çok farklı modernist ve minimal bir iç mekân tasarımı izleyiciyi karşılar. Bu süpermarket, kasabanın merkezindeki kanalizasyon çıkışında hala Tilki'nin çıkmasını beklemekte olan üç çiftçiye aittir. Yaman Tilki Bey, yine çiftçilere galip gelmiş ve herkesi kurtarmıştır.



(a) **(b)**

Şekil 5.47. a) Süpermarketin içi **b)** Süpermarket (*Yaman Tilki*, Wes Anderson, 2009)

Yaman Tilki, edebi anlatıda insan tasarımı mekânlarla öne çıkmasa da ve arka plan gibi görünse de, esasen özne insan ve çevresindeki doğal mekânlarda kurduğu ilişkiyi açıklama önemli bir anlatıdır. Uyarlama anlatısı ise, mekânlara ve hayvanlara daha insani özellikler yükleme bağlamında edebi anlatının da önüne geçer. Avukat ofisleri, okul laboratuvarları, nakliye şirketleri gibi detaylar, yaşam alanları insanlar tarafından çevrelenmiş bu hayvanların aslında ne derece asimile ve sivilize olduklarını göstermenin bir yoludur. Film çiftçiler tarafından tamamen kazılan tepede yaşayan hayvanların bir kanalizasyonda yaşamaya başlamak durumunda kalmasıyla sonlanır, bu da insanların doğaya nasıl etki ettiğinin iyi bir eleştirisi haline gelmektedir.

6. SONUÇLAR

Mimarlık, edebiyat ve sinema arakesitinde mekân kavramının anlamını ve yerini araştıran bu çalışma mekânın insan için ne ifade ettiği üzerinden temellenir. Mekânın ne olduğunu modern mekân kavrayışının ötesinde anlama çabası, insanlığın düşünce tarihi üzerinden bir okuma yapılmasını gerekli kılarken, metnin diğer disiplinlerle dirsek temasıyla yapılanmasını sağlamıştır. Bulgular bölümünde mekânın ne olduğu, nasıl algılandığı ve anlamı iletmek üzere nasıl kullanıldığıyla ilgili mimarlık, edebiyat ve sinema yanı sıra fizik ve psikoloji gibi alanları da kapsayan geniş bir literatür üzerinden okuma yapılmıştır. Bu yaklaşım mekân kavrayışına insan faktörünü kaçınılmaz olarak dahil ederken, tüm bu disiplinlerdeki eş zamanlı paradigma değişimlerinin ve bağlantıların görülmesine de olanak tanımaktadır.

İç mekân tasarımının yolculuğunun başladığı nokta insanın barındığı ilk mağaralara kadar takip edildiğinde, anlam yaratmanın ilk insanlar için işlevin bir parçası olmasının yanında, mekân tasarımının insanın anlatı yetisinden ileri geldiği anlaşılmaktadır. İnsanın durmaksızın dönüşen zihni yeni yolaklar buldukça, anlatım biçimleri çeşitlenmiştir. Tüm bu anlatım biçimlerinin aynı işlevden filizlendiğini düşünmek, şeyleri farklılık ve benzerlikleriyle bilmeye yatkın modern insan zihni için yepyeni bir yolak oluşturabilir.

Bu anlatım biçimlerinden mimarlık için mekân, dış dünyadan belli oranlarda yalıtılmış, insanın yaşamsal gerekliliklerini (fiziksel ve ruhsal) sağlayacak şekilde organize edilmiş alan olarak tanımlamaktadır. İç mekânlar kullanıcının ihtiyacına yönelik olarak tasarlansa da, bu süreç esasen içmimarın kaçınılmaz olarak dahil olduğu bir süreçtir.

Mimarın bu durumu bir başka anlatım biçimi olan edebiyatta yazarın konumuyla benzerlik teşkil eder. Yazar anlatıyı teknik ve içerik olarak kendi algısal filtrelerinden geçenleri organize ederek yazıya döker, fakat kim olduğunu esere yansıtma açısından mimardan özgür bir yerde konumlanır. Bu noktada anlatının mekânları yazarın kendi hayat deneyimiyle şekillenen algısını bilinçli veya bilinç dışı şekilde dışa vuran bir aracı olarak ortaya çıkmaktadır. Bir romanı okurken, yazarın imgelediği ve betimlediği her mekân kendi yorum ve canlandırmasıyla okuyucuda yankı bulur. İnsanın içine doğup yetiştiği kültür, kim olduğu ve deneyimleri bu yorumu hayat boyu besler ve şekillendirir.

Sinema ise mimarlık ve edebiyatla beraber birçok farklı aracıyı içinde barındırabilmesi yönüyle daha melez bir anlatı biçimidir. Burada yönetmenin organize etmesi gereken zaman ve mekândır. Sinema anlatısı varolan veya kurgusal olması fark etmeksizin mekân tarafından çevrelenmek durumundadır. Mekân yönetmen tarafından bazen anlatının zamanını, bazen bir düşünceyi ve bazen tanıdık bir hissi izleyiciye iletmenin bir aracısı haline gelir. Yönetmen, yazara benzer şekilde kendi bakış açısından algıladığı yaşamın yeniden üretimini yapmaktadır. Sinemanın anlatıyı görselleştirme gerekliliği yönetmeni (ve yapım tasarımcısını) yazardan daha az özgür kılarken, sinemayı mekân bağlamında romandan daha belirli bir zemin haline getirir. Yönetmen, aslında yine yazar ve mimardan farklı olmayan bir şekilde kendi algı seçilimini filmlerinde kullandığı mekânları kurgularken dışa vurmaktadır.

Edebi eserlerin sinema uyarlamaları ise birden fazla yaratıcının imge dünyasının bir sentezi olması açısından incelenmeye değerdir. Romanda yazarın yarattığı dünya yönetmene ulaşır, yönetmen bu dünyayı kaçınılmaz olarak kendisinin onu nasıl algıladığı üzerinden ekrana aktarır. Mekân konusunda yönetmen ve yapım tasarımcısı başka bir meydan okuma ile karşı karşıyadırlar: dil aracılığıyla betimlenen bir mekânın nasıl gösterileceği. Bu meydan okuma kelimelerden görüntüye bir çeviriyle aşılmaktadır. Harflerin kelimeleri, cümleleri ve paragrafları oluşturması gibi, her nesne iç mekânları, binaları, kenti ve dünyayı oluşturur.

Göstergebilim bu çeviriyi anlamanın bir girişimidir. İlk mağaralara ve göstergelere dönersek, asıl büyüleyici olan insanın aslında gösterge yaratmayı tüm bu entelektüel tarihin öncesinde bildiğini hatırlamaktır. İnsan bu göstergeler üzerine düşünerek onları yeniden tanımlanmakta, kullanmakta ve geliştirmektedir. Kullanıcı, okuyucu, izleyici yani algılayıcı göstergeyi tanıdığında bilinç yüzeyine çıkan anlama, göstergeyi tanımadığında bile bilinçdışında karşılık bulur. Mizanseni, mekânı oluşturan bileşenler kelimeler gibi bir araya gelir ve romanın bir sayfası gibi işlev görerek algılayıcıya anlatıyı iletirler.

O halde mimarlığa teknik imkanların ve kullanıcının ihtiyaçlarının çizdiği sınırlar ortadan kalktığında mekânın işlevi bitmekte ve yalnız anlam mı hüküm sürmektedir? Mekânın algılayıcıya anlam iletmesi bir işlev olarak düşünüldüğünde anlam ve işlevin ortak olduğu mağaraya dönülebilmektedir. Mekânın mimarlığın alanını aşarak diğer alanlarda da düşünülmesi, tasarımcıyı işlevin mekân tasarımındaki yadsınamaz öneminden bir müddet özgürleştirerek ona farklı bir bakış açısı sağlamakta ve işlevle yeniden buluşturmaktadır. Şüphesiz mekânın ne olduğu üzerine düşünmek bir iç mekânı tasarlarken göz önüne alınması gerekenlerle ilgili içmimarı yönlendirmektedir. Varolan bir iç mekânı anlama çabası ise kullanıcı veya algılayıcı deneyimini barındırmakta ve bu tersten okuma eleştiri geleneğinin tasarımcıya sunduğu bir tartışma alanı olarak açılmaktadır.

Ana tartışma teorik temeli öncesinde oluşturulan ve yukarıda özetlenen temalar göz önüne alınarak Roald Dahl'ın iki önemli hikayesi olan ve mekânları birer karakter gibi yapılandırdığı *Charlie'nin Çikolata Fabrikası* ve *Yaman Tilki* hikayelerinin Tim Burton ve Wes Anderson tarafından uyarlanan sinema filmleri üzerinden ilerler.

Tim Burton ve Wes Anderson postmodern dönem sineması içinde yarattıkları kendilerine özgü atmosferleriyle öne çıkan yönetmenlerdir. Söz konusu atmosferler herhangi bir filmlerinin herhangi bir sahnesiyle ayırt edilebilecek kadar spesifiktir ve mekân, ürün, karakter ve hatta diyalog tasarımlarıyla karakterize olmuştur. Bu atmosferin tüm filmlerinde sürdürülen devamlılığından ötürü yönetmenler auteur olarak nitelendirilmektedir. Burton ve Anderson'ın birbirinden oldukça farklı olan fakat eleştirmenler tarafından ortak bir kelimeyle "quirky" yani "alışılmadık, tuhaf" olarak tariflenen görsel stilleri, aidiyet ile ilgili sorunlar yaşayan ve varoluşsal sancıları olan farklı karakterleri ve karakterleri açıkça dışa vuran spesifik mekân tasarımları yönünden ortaktırlar. Farklı olanın anlatısı Dahl'ın da hikayelerinin merkezidir.

Burton'ın görsel stilini özgün kılan, toplumun sıradan banliyölerinde yaşayan sıradan insanların dünyasına dışavurumcu ve gotik bir stille sıra dışı olan karakter ve mekânlarını yerleştirebilmesi ve bu karşıtlık ile gerilimi merkeze alarak farklı olanın

hikayesini anlatmasıdır. Anlaşıldığı üzere bu Burton'ın da kişisel hikayesidir. Bu durum filmlerini izleyen bir grup insanın sıra dışı olanı anlaması için yeni bir bakış açısı sunar, herhangi bir şekilde farklı olduğunu düşünen ve yalnız hisseden insanlara da yalnız olmadıkları mesajını iletir. Anlatıda kurduğu karşıtlık aynı zamanda bireylerin ve mekânların bile standardize olduğu modern sistemin bir eleştirisi haline gelir.

Dahl'ın *Charlie'nin Çikolata Fabrikası* da, sıra dışı bir başka karakteri ve sıra dışı fabrikasını merkeze alır, Willy Wonka. Filmografisi yalnız ve toplumun dışında karakterlerle dolu Burton'ın, Wonka'nın hikayesini uyarlama arzusu şaşırtıcı değildir. Kitaptan direkt uyarlanmış bu sinema filminde hikayenin akışı ve mekânların birçoğuna Burton tarafından kitaba uygun şekilde yer verilmiştir. Hikaye, Burton'ın birbirinin aynı binaların oluşturduğu standardize kentlerinden birinde geçer. Kentte farklı olan iki unsur vardır, Charlie'nin evi ve Wonka'nın Fabrikası. Hikayenin kahramanlarının karakterleri, diğer Burton filmlerinde olduğu gibi mekânları üzerinden okunabilirler ve toplumun geri kalanıyla uyumsuzluk gösterirler. Charlie, fakir, çikolataya ve kentindeki çikolata fabrikasına özel bir ilgisi olan bir çocuktur ve Burton kısıtlı bir iç mekândaki küçük unsurlarla izleyiciye bunu aktarır. Filmin mekânları atmosferi yaratmanın yanı sıra karakterlerin kim olduklarının sinema dilinde bir tercümesi gibidir.

Hikayede fabrika adeta karakterlerden biridir, burası sıradan bir dünyada filmin sıra dışı çikolatacısı Bay Wonka'nın hayallerini gerçekleştirdiği büyülü bir mekândır. Kitapta uyumsuz tarafları olan fakat sevecen ve oldukça hareketli biri olan Willy Wonka, filmde kitaptakinden daha karanlık ve iletişim problemleri yaşayan biri olarak hayata geçirilmiştir. Burton'ın hikayeye kendisi olarak katkısı da burada başlamaktadır. Film bu durumu Bay Wonka'nın oldukça sert bir adam olan diş hekimi babası Wilbur Wonka'yla olan ilişkisi üzerinden açıklar. Sıra dışı ve renkli kişiliğiyle toplumun dışında kalan Willy Wonka'nın tüm vaktini geçirdiği bu fabrika, kullanıcısının karakteristik özelliklerine referanslar verir şekilde kurgulanmıştır. Willy Wonka ait olamadığı modern dünyada kendi egemenlik alanını oluşturmuştur.

Karanlık kent, Burton'ın modern yok-yer mekânlarından biridir. Kitapta betimlenmeyen fakat filme eklenen Charlie dışındaki talihlilerin evleri gibi mekânlar da, bu karakterleri ve ailelerinin izleyiciye görsel olarak aktarılmasını sağlarken, Charlie'nin babasının çalıştığı fabrika ise modern endüstrinin ve kapitalizmin insanların hayatını nasıl etkilediğinin anlatısının sunulduğu bir mekân olarak işlev görür.

Anderson'ın görsel stilini özgün kılan filmlerinin bir çocuk hikaye kitabının masalsı atmosferine sahip olmasıdır. Fransız yeni dalgasının önünü açtığı anlatım biçimlerini nostaljik barok pop ile sentezlediği spesifik bir görsel stili vardır. Detaylı ürün ve mekân tasarımı gerçeklik ile fantezi arasında gidip gelirken kendi içinde tutarlı kalmayı da başarır. Bunu sağlayan mekânları genellikle düz bir arka planla planimetrik bir kompozisyonla sunması ve renkleri birbirinden farklı dünyaları veya karakterlerin aidiyet hissettikleri mekânları belirtmek için kullanmasıdır.

Dahl'ın *Yaman Tilki* romanı, yönetmenin sahip olduğu ilk kitaptır. Yalnızca kendi hikayelerini ekrana taşıyan yönetmenin tek uyarlaması olarak kişisel tarihinde önemli bir anlatıyı seçmesi tesadüf değildir. Film, Dahl'ın aynı isimli eseri esas alarak uyarlanmış bir stop-motion animasyondur. İnsanoğlunun diğer canlıların yaşam alanlarını nasıl dönüştürdüğü ve etkilediğiyle ilgili ana hikaye, Anderson'ın katkısıyla

Bay Tilki'nin evcil tarafıyla vahşi tarafının içsel çatışması ile eşzamanlı ilerlemektedir. Bu hayvanlar, yönetmenin detaylı kurgusal mekânlarıyla çevreleyebileceği şekilde kıyafet giyen, okula giden ve kariyer sahibi burjuva tüketicilerdir. Sahip olduğu kitabın ilk baskılarının Chaffin tarafından yapılan resimlemenin derin perspektifleri, simetrik kompozisyonları ve kesit görüntüleri yönetmenin görsel stiliyle paralellik göstermektedir ve bu durum, çizerin Anderson'ın kişisel sinema diline katkılarını gösterir niteliktedir. Hikayenin kitapla olduğu kadar yazarıyla da ilgili olduğunu belirten Anderson, görsel atmosferi yaratırken Dahl'ın yaşam alanından birçok detay da kullanmıştır.

Yaman Tilki, edebi anlatıda insan tasarımı mekânlarla öne çıkmasa da ve arka plan gibi görünse de, esasen özne insan ve çevresindeki doğal mekânlarda kurduğu ilişkiyi merkeze alması bakımından mekânla ilgili önemli bir anlatıdır. Uyarlama anlatısı ise, mekânlara ve hayvanlara daha insani özellikler yükleme bağlamında edebi anlatının da önüne geçer. Karakterleri ve olay örgüsünü detaylandırmak adına, senaryoya birçok mekân eklenmiştir.

Örneğin kim olduğunu sorguladığı bir dönemde Bay Tilki'nin ilk adımı oyuktaki evlerinden ağaca taşınarak yaşam mekânını değiştirmek olmuştur. Ağacın Tilki ailesi satın aldıktan sonra profesyonel bir sincap ekibiyle tadile edilerek kişiselleştirilmesi, avukat ofisleri, okuldaki kimya laboratuvarları gibi detaylar, yaşam alanları insanlar tarafından çevrelenmiş bu hayvanların aslında ne derece asimile ve sivilize olduklarını göstermenin bir yoludur ve filmin atmosferini yaratmak adına çok önemli kararlardır. Film çiftçiler tarafından tamamen kazılan tepede yaşayan hayvanların bir kanalizasyonda ve süpermarketten çalarak yaşamaya başlamak durumunda kalmasıyla sonlanır. Tüm bu seçimler, özellikle kanalizasyon ve süpermarketin de anlatıya dahil edilmesi, bu mekânların modern kentleşme ve kapitalizmin ilişkileri nasıl dönüştürdüğünün temsili haline gelmekle kalmaz insanların doğaya nasıl etki ettiğinin iyi bir eleştirisi haline gelir.

Bu iki uyarlamanın ortak noktalarına baktığımızda, en önemlisinin yönetmenlerin kahramanları kişiselleştirmeleri olduğunu görürüz. Bu hem Dahl'ın anlatısının esnekliği hem de bu hikayelerin zaten yönetmenlerle duygusal olarak hizalanabilen hikayeler olmalarıyla mümkün olmaktadır. Kahramanlarla kurdukları bu organik bağ, hikayenin atmosferini oluştururken öznel görsel sinema dili ögelerini kullanmalarını sağlamaktadır.

Burton ve Anderson, edebi anlatıda betimlenen mekânlara tüm bu kişiselleştirmeleri kodlayacak şekilde detaylar eklerler. Yazıdan görsele tercüme sırasında okuyucuya betimlenmeyen ve yalnızca diyalogla anlatılan bazı karakter özellikleri filmde izleyiciye kişisel mekânları aracılığıyla sunulabilir. Uyarlamalarda filme eklenen diğer mekânlar ise, yönetmelerinin yan hikayeler olarak eklediği, dert edindikleri ve dikkati çekmek istedikleri konuların iletimi sağlamaktadırlar. Bu bağlamda mekânlar imgesel veya direkt olarak yorumlanabilmektedir. Örneğin Bay Bucket'in yaptığı işi yapmak üzere bir makine satın alınması üzerine işten çıkarılması yan hikayesi Burton tarafından filme eklenmiş bir detaydır. Bu mekân hem Wonka'nın artan çikolata satışlarının Bucket ailesine etkisi üzerinden anlamlanır hem de Endüstriyel Çağ'a eleştirinin aracılığını gerçekleştirir. Boggis, Bunce ve Bean'in süpermarketi de bir mekân olarak yine aynı şekilde direkt bir işlev görür. Fakat

Charlie'nin evinin kentin aşağısındayken Wonka'nın fabrikasının kentin tepesinde olması veya Bay Tilki'nin bir oyukta yaşamaktan memnun olmayarak bir ağaca taşınmasıyla yerin altından çıkması gibi simgesel mesajlar da mekânların aracılığıyla iletilirler. Farklı olmak, varoluşsal sorunlar, nesiller arası çatışmalar gibi konuları çevreleyen bu anlatıların mekânları karakterlerin iç dünyalarını, tutkularını veya içinde bulundukları bir durumu simgeleyecek şekilde kurgulanır.

Aynı yazarın imge dünyasından iki farklı hikayeyi sinemaya uyarlayan bu iki yönetmen, anlatıyı öznelleştirirken, yazarın var olan anlatısının iletmek istediğini koruyabilmektedirler. Burton'ın *Charlie'nin Çikolata Fabrikası* ve Anderson'ın *Yaman Tilki*'si, yönetmenlerin orijinal anlatının kapsamını genişleterek ve kendi sanatsal, detaylı görsel anlatım tekniklerini kullanır (Pulliam 2012). Filmlerini izlerken Dahl'ın karakterlerinin ve hikayesinin içinde olan izleyici, aynı zamanda yönetmenlerin evreninde olduğunu bilir.

Yönetmenlerin uyarlama için kurguladıkları mekânlar ve bunları anlam yaratmak için nasıl kurduklarının bileşenleri; kim olduklarını esere metin düzeyinde dahil etme, bu aktarımı sağlayacak görsel kodları yine hayatlarından ve kendilerinden ilhamla şekillendirme, bu görsel kodları düzenleyerek bir dil gibi filmin atmosferini oluşturmaktır. Burton ve Anderson'ı özgün (ve auteur) yapan kişiliklerini, dünyayı nasıl algıladıklarını ve anlatıyı kendilerini bertaraf etmeden anlatabilmeleri, yani anlatının bir parçası olmalarıdır. Bu durum Dahl'ın hikayeleriyle ortak bir özelliktir. Bu ortaklık yönetmenlerin Dahl'ın hikayeleriyle kişisel bir bağ kurup benimseyebilmeleri ve onların aracılığıyla anlatılarını kişiselleştirebilmeleri için zemin oluşturmuştur.

Kısaca denebilir ki, yönetmenler Dahl'ın edebi dili yapılandırarak anlattığını, dünyayı nasıl algıladıkları üzerinden oluşturdukları özgün görsel sinema dilleriyle filmde tercüme etmişlerdir. Bunun için mekânların aracılığını benzersiz atmosferlerini oluşturabilmek için kullanmanın yanı sıra, iletmek istedikleri mesajların veya duyguların aktarımı için kullanmaktadırlar. Burton ve Anderson'ın atmosfer yaratma başarıları ve istikrarları çocukluklarındaki kıvılcımlarının, insan olarak kendilerinin her filmlerinde bulunmasıdır. Fakat aynı zamanda her filmde kendilerindekini aktarmanın yeni yollarını aramaya ederler. Çünkü insan sürekli değişir ama hep kendisidir.

Bu aktarımı sağlayan sinemanın görsel dilini ve mekânların nasıl algılandığını öğrenmek insanla daha iyi iletişim kurabilen mekânların üretimi ile ilgili mimarlık disiplinine katkı sağlayabilir. Mimar bir yönetmen gibi tekrar düşünüldüğünde, yapılması gereken kullanıcının dilini tasarlanacak mimari mekâna tercüme edebilme becerisini kendi kişisel varlığını tasarım sürecinde bulundurarak gerçekleştirmek olarak düşünülebilir, ki bu başarılı ve özgün olarak atfedilen mimarların da yaptığı şey gibi görünmektedir.

Sinema, edebiyat ve diğer disiplinlerin mekân deneyimi açısından sunduğu imkânlar, mimarlık disiplininde ve mimarlık eğitiminde daha fazla kullanılabilir. Mimarlık, içmimarlık, edebiyat ve sinema bölümlerinde disiplinlerarası etkileşimle, öğrencilerin kuramsal anlamda mekânı kavraması adına interaktif yollar bulunması sağlanabilir. Mimarlık ve içmimarlık eğitiminde mekânın ne olduğunun daha kapsamlı bir yerden düşünülmeye teşvik edilmesi, ilgi ve öğrenme biçimleri farklı olan öğrencilere bütünsel düşünme ve mekân tasarımıyla ilgili yeni bakış açıları sunabilir.

7. KAYNAKLAR

Akgündüz, G. Ö. 2013. Sartre'da Benliğin Oluşum Serüveni: Mekanın Çağrısı. *JASSS*, 6(8): 19-30.

Altan, İ. 2012. Mimarlıkta Mekan Kavramı. *Psikoloji Çalışmaları,* 19 (0): 75-88.

Anderson, W. (Director). 2001. *The Royal Tenenbaums*. [Film]. Blu-Ray, The Criterion Collection.

Anderson, W. (Director). 2004. *The Life Aquatic with Steve Zissou*. [Film]. Blu-Ray, The Criterion Collection.

Anderson, W. (Director). 2007. *The Darjeeling Limited*. [Film]. Blu-Ray, The Criterion Collection.

Anderson, W. (Director). 2009. *Fantastic Mr. Fox.* [Film]. Blu-Ray, The Criterion Collection.

Anderson, W. (Director). 2014. *The Grand Budapest Hotel*. [Film]. Blu-Ray, The Criterion Collection.

Anderson, W. (Director). 2019. *The French Dispatch*. [Film]. Disney Plus.

Anonim 1: https://sozluk.gov.tr/ "mekân" [Son erişim tarihi: 08.12.2019].

Anonim 2: https://www.nisanyansozluk.com/kelime/mek%C3%A2n [Son erişim tarihi: 26.10.2019].

Anonim 3: https://sozluk.gov.tr/ "algı" [Son erişim tarihi: 26.05.2022].

Anonim 4: https://www.nisanyansozluk.com/kelime/alg%C4%B1 [Son erişim tarihi: 26.05.2022].

Anonim 5: https://sozluk.gov.tr/ "imge" [Son erişim tarihi: 20.05.2022].

Anonim 6: https://languages.oup.com/google-dictionary-tr/ "uyarlama" [Son erişim tarihi: 11.09.2022].

Anonim 7: https://www.imdb.com/name/nm0000318/?ref_=nv_sr_srsg_7 [Son erişim tarihi: 23.07.2022].

Anonim 8: https://www.imdb.com/title/tt0265666/?ref_=fn_al_tt_1 [Son erişim tarihi: 22.12.2019].

Anonim 9: https://www.roalddahl.com/roald-dahl/about [Son erişim tarihi: 22.05.2022].

Arargüç, M. F. 2016. Mimari Bir Tarzdan Edebi Bir Türe: Gotik. *GSED*, 36(1): 245-257.

Arslan, A. 2006. İlkçağ Felsefe Tarihi 1. Sokrates Öncesi Yunan Felsefesi. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 350 s.

Baudrillard, J. ve Nouvel, J. 2011. Tekil Nesneler: Mimarlık ve Felsefe. (Çev. Kılıç, A. U.) Yapı-Endüstri Merkezi, İstanbul, 102 s.

Benjamin, W. 1995. Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı, Pasajlar. Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Betton, G. 1990. Sinema Tarihi. (Çev. Tekeli, Ş.). İletişim Yayınları, İstanbul, 110 s.

Bozdayı, A. M. 2004. İç Mekân ve İnsan. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Ankara, 55 s.

Bozkurt, N. 2004. Sanat ve Estetik Kuramları. Asa Kitabevi, Bursa, 312 s.

Burton, T. 1982. (Director). *Vincent*. https://www.youtube.com/watch?v=8LNzJKHR3yM&t=150s [Son erişim tarihi: 01.07.2022].

Burton, T. (Director). 1990. *Edward Scissorhands*. [Film]. Disney Plus.

Burton, T. (Director). 2005. *Charlie's Chocolate Factory*. [Film]. Amazon Prime.

Burton, T. (Director). 2005. *Corpse Bride*. [Film]. Netflix.

Burton, T. (Director). 2010. *Alice in Wonderland*. [Film]. Disney Plus.

Burton, T. (Director). 2019. *Dumbo*. [Film]. Disney Plus.

Butler, C. 2012. Introduction. Roald Dahl. Alston, A., Butler, C. (Ed.) Palgrave Macmillan, New York, pp. 1-13.

Cevizci, A. 1999. Paradigma Felsefe Sözlüğü. Paradigma Yayıncılık. İstanbul, 975 s.

Ching, F. D. K. 2011. Mimarlık: Biçim, Mekân ve Düzen. (Çev. Lökçe, S.). YEM Yayın, İstanbul, 394 s.

Cherci Usai, P. 2013. Dünya Sinema Tarihi. Nowell-Smith, G. (Ed.) (Çev. Fethi, A.). Kabalcı Yayınevi, İstanbul, ss. 22-29.

Çam, A. 2016. Sinemasal Mekânlar ve Sinemasal Mekânların Çözümlenmesi. *Sinecine*, 7(2), 7-37.

Çelikel, S. B. 2015. Endüstriyel Tasarımda Paradigma Kaymaları. Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara, 288 s.

Dahl, R. 1970. Fantastic Mr. Fox. Illustrated by Chaffin, D. Alfred A.Knopf Inc, New York, 62 p.

Dahl, R. 2016. Charlie and the Chocolate Factory. Illustrated by Blake, Q. Puffin Books, London, 160 p.

Dahl, R. 2019. Yaman Tilki. Resimleyen Blake, Q. (Çev. Çapan, G.). Can Yayın, İstanbul, 100 s.

Dahl, R. 2021. Benek Tozu ve Diğer Müthiş Sırlar. Resimleyen Blake, Q. (Çev. Şoran, İ.). Can Yayın, İstanbul, 118 s.

Dahl, R. 2022. Charlie'nin Çikolata Fabrikası. Resimleyen Blake, Q. (Çev. Üster, C.). Can Yayın, İstanbul, 205 s.

Dixon, W. W. and Foster, G. A. 2008. A Short History of Film. Rutgers University Press, New Jersey, 441 s.

Eliot, J. 1987. Models of Psychological Space: Psychometric, Develpomental and Experimental Approaches. Springer-Verlag, New York, 203 p.

Erdoğdu, Ö. 1993. Sinema ve Mekan. *Ege Mimarlık*, 11(4), 49-53.

Ersal, L. Ö. 2013. Mimari Mekânın Biçimlendirilmesi ve Anlam Boyutu: Ontolojik Yaklaşım. İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul, 147 s.

Feinberg, S. 2013. Tim Burton and His Life and Movies Coming Full Circle with 'Frankenweenie'. https://www.youtube.com/watch?v=ki2CtwigsDY [Son erişim tarihi: 26.07.2022].

Fleming, M. 2003. Warners takes whack at "Wonka". https://variety.com/2003/film/markets-festivals/warners-takes-whack-at-wonka-1117886719/ [Son erişim tarihi: 26.05.2022].

Freeman, C. 2003. Mısır, Yunan ve Roma. Antik Akdeniz Uygarlıkları. (Çev. Angı, S. K.). Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, 699 s.

Gamble, N. 2008. Exploring Children Literature. SAGE, London, 216 p.

Gibson, J. J. 1966. The Senses Considered as Perceptual Systems. Houghton Mifflin, Boston, 329 p.

Gilbey, R. 2007. Review of The Darjeeling Limited, Sight and Sound.

Godard, J.L. (Director). 1965. *Pierrot le fou*. [Film]. DVD, The Criterion Collection.

Güleç, G. ve Çağlar, N. 2014. Sinema ve Mimarlık Etkileşimi: Tim Burton Filmlerinde Modernizm Eleştirileri. *Mimarlık Dergisi,* 375(1).

Güleç Solak, S. 2014. Mekân-Kimlik Etkileşimi ve Kentsel Mekânda Tezahürleri. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara, 200 s.

Gür, Ş. Ö. 1996. Mekân Örgütlenmesi. Gür Yayıncılık, Trabzon, 280 s.

Gür, Ş. Ö. 2004. Mimaride Eleştirinin Konstrüksiyonu: Perspektif, Gerçeklik, Yöntem ve İlke. Teori ve Eleştiri. Su, H. (Ed.) Hece Yayınları, Ankara, ss. 211-262.

Güzer, C. A. 2009. Kültürel Çatışma ve Süreklilik Alanı Olarak Mimarlık Eleştirisi. *Mimarlık Dergisi,* 348(4).

Hasol, D. 2011. Mimarlık Sözlüğü. YEM Yayın, İstanbul, 515 s.

Hayes, J. 2016. Fantastic Mr. Fox Illustrated by Donald Chaffin. https://tygertale.com/2012/10/20/fantastc-mr-fox/ [Son erişim tarihi: 30.05.2022].

Hayward, S. 2001. Cinema Studies: The Key Concepts. Routledge, New York, 528 s.

Head, S. 2005. Interview: Tim Burton. https://www.ign.com/articles/2005/07/09/interview-tim-burton [Son erişim tarihi: 26.05.2022].

Heidegger, M. 2002. The Age of the World Picture. In: Young, J. And Hayness, K. (Eds.), Martin Heidegger: Off the Beaten Track. Cambridge University Press, pp.57-85.

Heidegger, M. 2006. Varlık ve Zaman. (Çev. Ökten, K. H.). Agora Kitaplığı, İstanbul, 463 s.

Hitchcock, A. (Director). 1954. *Rear Window*. [Film]. Amazon Prime Video.

Hitchcock, A. (Director). 1966. *Torn Curtain*. [Film]. Amazon Prime Video.

İnceoğlu, M. 2011. Tutum Algı İletişim. Ekinoks Yayın Dağıtım, Ankara, 248 s.

Jammer, M. 1993. Concepts of Space: The History of Theories of Space in Physics. Dover Publications, New York, 261 p.

Kanlı, İ. B. ve Bilgiç, M. 2016. Modernizm Eleştirilerinin "Yok-Yer" Bağlamında Sinema Mekânı Kurgusunda Analizi. *İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi.* 3(1): 118-149

Kaplan, S. 2003. Gestalt Görsel Algı Teorilerinin Bauhaus Ekolü İçinde Seramik Temel Teknikleriyle Uygulanması. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversite, Eskişehir, 101 s.

Karaçetin Sarıkaya G. ve Kaymaz S. 2022. Postmodern Düşüncenin Mekan Açılımı Üzerine Kavramsal Bir Deneme: Arada Mekan. *Bab Mimarlık ve Tasarım Dergisi*. 3(1): 121-133.

Kartal, A. N. 2015. Üç [Parantez] Bir Anlatı: Ucu Açık Fenomenolojik Bir Deşifre. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul, 179 s.

Kestner, J. A. 1978. The Spatiality of the Novel. Wayne University Press, Detroit, 203 p.

Kovacs, A. B. 2010. Modernizmi Seyretmek: Avrupa Modern Sineması 1950-1980. (Çev Yılmaz, E.). De Ki Basım Yayın, Ankara, 428 s.

Kredell, B. 2011. Wes Anderson and City Spaces of Indie Cinema. *New Review of Film and Television Studies*. 10(1): 1-14.

Köksal, C. 2015. Göstergebilimsel Yaklaşımla Sinemasal Mekân Analizi: Otellerde Geçen Filmler Üzerinden Mekânsal ve Anlamsal Çözümlemeler. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, 195 s.

Köseoğlu, E. 2020. Edebiyatta Algısal Mekan. https://yapidergisi.com/edebiyatta-algisal-mekan [Son erişim tarihi: 10.05.2022].

Kubrick, S. (Director). 1968. *2001: A Space Odyssey*. [Film]. Amazon Prime Video.

Kung, M. 2009. "Fantastic Mr. Fox" Director Wes Anderson on the Film's Look. https://www.wsj.com/articles/BL-SEB-13230 [Son erişim tarihi: 30.05.2022].

Lang, F. (Director). 1927. *Metropolis*. [Film]. 2002. DVD, Kino Classics.

Lefebvre, H. 2014. Mekânın Üretimi. (Çev. Ergüden, I.). Sel Yayıncılık, İstanbul, 447 s.

Levi-Strauss, C. 2013. Mit ve Anlam. (Çev. Demir, G. Y.) İthaki Yayınları, İstanbul, 86 s.

Lumière, A. ve Lumière L. (Director). 1895. *L'Arrivé d'un train en gare de la Ciotat*. 1895. https://www.youtube.com/watch?v=-e1u7Fgoocc [Son erişim tarihi: 09.07.2022].

Lumière, A. ve Lumière L. (Director). 1895. *Sortie d'Usine Lumière a Lyon*. https://www.youtube.com/watch?v=uPmG8ppUhSw [Son erişim tarihi: 11.08.2022].

Lüleci, M. (Ed.) 2017. Bir Hakikat Kategorisi Olarak Mekân ve Romanda Mekânın Fenomenolojisi Üzerine Notlar. Kent İnsan Roman: Türk Romanında Kentleşme Olgusu Üzerine İncelemeler (1980-2010). Gece Kitaplığı Yayınevi, Ankara, ss.15-36.

Mayshark, J. F. 2007. Post-Pop Cinema: The Search for Meaning in New American Film. Praeger Publishers, Westport, 198 p.

Méliès, G. (Director). 1902. *Le Voyage dans la lune*. https://www.youtube.com/watch?v=ZNAHcMMOHE8 [Son erişim tarihi: 10.05.2022].

Merleau-Ponty, M. 2017. Algılanan Dünya. (Çev. Aygün, Ö.). Metis Yayın, İstanbul, 77 s.

Mithen, S. J. 2009. Thoughtful Foragers: A Study of Prehistoric Desicion Making. Cambridge University Press, Massachusetts, 304 s.

Monaco, J. 2001. Bir Film Nasıl Okunur? (Çev. Yılmaz, E.). Oğlak Yayıncılık, İstanbul, 640 s.

Monaco, J. 2006. Yeni Dalga. (Çev. Yılmaz, E.). PMP Yayıncılık, İstanbul, 350 s.

Morkoç, U. 2016. Bilim Felsefesi Olarak Bilim Tarihi: Kuhn ve Koyre. *MSKU Eğitim Fakültesi Dergisi.* 3(1): 28-35.

Nowell-Smith, G. Dünya Sinema Tarihi. Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 1008 s.

Özön, N. 2008. Sinema Sanatına Giriş. Agora Kitaplığı, İstanbul, 308 s.

Pallasmaa, J. 2011. Tenin Gözleri. (Çev. Kılıç, A.U.). YEM Yayın, İstanbul, 89 s.

Pallasmaa, J. 2012. The Existential Image: Lived Space in Cinema and Architecture. *Phainomenon.* [S.1.], n. 25, pp. 157-173.

Pearson, R. 2013. Dünya Sinema Tarihi. Nowell-Smith, G. (Ed.) (Çev. Fethi, A.). Kabalcı Yayınevi, İstanbul, ss. 30-63.

Pells, R. 2011. Modernist America. Yale University Press, New Haven, 499 p.

Poland, D. 2010. Fantastic Mr. Fox interview with director Wes Anderson, https://www.youtube.com/watch?v=9OuK--xC4M0 [Son erişim tarihi: 06.12.2019].

Pulliam, J. 2012. All Grown Up: Filmic Interpretations of Roald Dahl's Novels. Roald Dahl. Alston, A., Butler, C. (Ed.) Palgrave Macmillan, New York, pp. 142-159.

Rapoport, A. 1977. Human Aspects of Urban Forms. Pergamon Press, Oxford, 438 s.

Roth, L. M. 2014. Mimarlığın Öyküsü. (Çev. Akça, E.) Kabalcı Yayıncılık, İstanbul, 720 s.

Ryan, M. 2012. Eleştiriye Giriş: Edebiyat / Sinema / Kültür. (Çev. Onat E. S.) De Ki Basım Yayın, Ankara, 245 s.

Rudd, D. 2012. 'Don't gobbelfunk around with words': Roald Dahl and Language. Roald Dahl. Alston, A., Butler, C. (Ed.) Palgrave Macmillan, New York, pp. 142-159.

Rudd, D. 2020. Adaptable, Edible, Oedipal? The His-Story of Dahl's "Charlie and the Chocolate Factory" and Its Adaptions. *Children's Literature in Education.* 51(3): 374-391.

Sakallı, C. 2021. Tema Araştırmasına Bir Katkı Olarak Edebiyatta Mekân ve Edebi Mekân. *KARE, Özel Sayı.* (2021): 95-114.

Scott, C. 2012. Roald Dahl and Quentin Blake. Roald Dahl. Alston, A., Butler, C. (Ed.) Palgrave Macmillan, New York, pp. 160-175.

Selick, H. (Director). 1993. *Tim Burton's Nightmare Before Christmas*. [Film]. Disney Plus.

Setoodeh, R. 2016. From 'The BFG' to 'Matilda': How 5 Roald Dahl Books Landed on the Big Screen. https://variety.com/2016/film/news/roald-dahl-movies-bfg-steven-spielberg-matilda-1201806205/ [Son erişim tarihi: 26.05.2022].

Sobchack, V. 2013. Dünya Sinema Tarihi. Nowell-Smith, G. (Ed.) (Çev. Fethi, A.). Kabalcı Yayınevi, İstanbul, ss. 362-369.

Stam, R. 2014. Sinema Teorisine Giriş. (Çev. Salman, S. ve Asatekin, Ç.). Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 389 s.

Strathern, P. 1999. 90 Dakikada Descartes. (Çev. Lu, M.) Gendaş A.Ş., İstanbul, 80 s.

Sturrock, D. 2016. Storyteller: The Authorized Biography of Roald Dahl. HarperCollins Publishers, 672 p.

Şenyapılı, Ö. 2002. Sinema ve Tasarım. Boyut Yayıncılık, İstanbul, 192 s.

Şumnu, U. 2007. Tamamlanmamış Anıt: Yapısökümün Mimarisi. *Doxa Dergisi*. 5.

Tally, R. T. 2013. Spatiality. Routledge, London, 171 p.

Teksoy, R. 2005. Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi. Oğlak Yayıncılık, İstanbul, 1321 s.

Timuçin, A. 2002. Düşünce Tarihi 1. Bulut yayınları, İstanbul, 448 s.

Truffaut, F. 1987. Hitchcock. (Çev. Hızlı, İ.). AFA Yayınları, İstanbul, 349 s.

Türkkan, H. G. 2019. Mimari Mekânın Algılanmasında Olgubilimsel Yaklaşım. Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, 107 s.

Wachowski, L. and Wachowski L. (Director). 1999. *Matrix*. [Film]. Netflix.

Wallace, R. A. ve Wolf, A. 2004. Çağdaş Sosyoloji Kuramları. (Çev. Elburuz, L. Ve Ayas, M. R.). Punto Yayın, İzmir.

Welles, O. (Director). 1941. *Citizen Kane*. [Film]. 2002. DVD, The Criterion Collection.

Wiene, R. (Director). 1919. *Das Kabinett des Dr. Caligari*. [Film]. 2014. DVD, Kino Classics.

Zevi, B. 1948. Saper Vedere L'Architettura. Einaudi, Torino.

8. EKLER

EK-1. Roald Dahl edebiyatı

Roald Dahl, *Charlie'nin Çikolata Fabrikası, Matilda, Koca Sevimli Dev* ve *Yaman Tilki* gibi birçok dile çevrilmiş önemli çocuk kitaplarının yazarıdır. Dünyanın bir numaralı hikaye anlatıcısı unvanını ölümünün üzerinden 32 yıl geçmiş olmasına rağmen korumaktadır.

Roald Dahl 1916'da Birleşik Krallık'ta dünyaya gelmiş, Norveç asıllı bir yazardır. Mezuniyetiyle Shell Oil'de çalışmaya başlayan Dahl, Kanada'dan Güney Afrikaya'ya kadar birçok yer gezmiş ve 2. Dünya Savaşı'nın başlamasıyla orduya katılmış ve savaş pilotu olmuştur. 1942'de görevinden ayrılıp yazmaya başladıktan sonra 1943'de ilk eseri *Gremlinler (Gremlins)*'i ve 1946'da kısa öykülerini yayınlamıştır (roalddahl.com 2022).

1961'de *Dev Şeftali (James and the Giant Peach)* sonrasında *Charlie'nin Çikolata Fabrikası (Charlie and the Chocolate Factory)*'nı yayınlamasıyla yazarlık kariyeri yükselişe geçmeye başladığında Dahl 45 yaşındadır. 1970'de yayınlanan *Yaman Tilki (Fantastic Mr. Fox)*'yi *Dünya Şampiyonu Danny (Danny the Champion of the World)* ile *İrikıyım Timsah (The Enormous Crocodile)* takip etmişlerdir. 1980lerde ise *Bay ve Bayan Kıl (The Twits)*, *Koca Sevimli Dev* (*The BFG*), *Cadılar* (*The Witches*) ve *Matilda* yayınlanmıştır. Dahl bunların yanı sıra yetişkinler için romanlar ve film senaryoları da yazmıştır (roalddahl.com 2022).

Dahl, popüler ve üretken olmasının yanı sıra oldukça tartışmalı bir yazardır. Kitapları geniş çapta övülmekle beraber aynı zamanda çokça da eleştirilmiştir. Dahl otorite, modernizm, eğitim, şiddet ve büyüme ile ilgili değişken hislere sahiptir. En başarılı olan metinleri de bu kararsızlığı taşıyanlardır. Dahl, eleştirmenler bir yana, ebeveyn veya öğretmenlerden bile onay almadan çocuklara söylemlerde bulunmaktan ve bunu yine çocukların diliyle yapmaktan çekinmez (Butler 2012).

Biyografilerin sıkıcı olduğunu düşünen Dahl'ın biyografisini yazan Donald Sturrock'a göre (2016) yazarın en önemli yeteneği çocukları gerçekten anlamasıdır. Dahl, bir çocuğun zihnini görebilme ve dünyayı bir çocuğun gözünden görebilme yetisine sahip olduğunu farkında olan birinin özgüvenine sahiptir. Yazmak için kendi alanına çekildiğinde dakikalar içinde 6, 7 veya 8 yaşında olabildiğini söyler.

Dahl'ın modernizme ve otomatikleşmiş kitle kültürüne karşı bir hoşnutsuzluk duyar, bu tutumları metinlerinden ayrı tutmak ise esas zorluktur. Özgün eğitime karşı duruşu (özellikle fiziksel cezalandırmaya), otoriteye karşı isyanı ile moda ve politika tarafından şekillenen şeylere tahammülsüzlüğünün birleşimidir (Butler 2012).

Roald Dahl, zamanının en anarşik fantezi yazarıdır. Yetişkinler bir zamanlar çocuk edebiyatında ana otorite ve rol modeli olarak yer alsalar da *Dev Şeftali* (1976) ve *Charlie'nin Çikolata Fabrikası* (1964), yetişkinlerin en iyisini bildiği görüşünden vazgeçmiş, sıra dışı karakterlerin olduğu, korku öğeleri içeren hikayelerdir. Nahoş çocuklar da, korkunç ebeveynler de cezalarını çekerler (Gamble 2008). Bu iki kitap güçsüzlerin ve ezilenlerin zalimleri yendiği olayları merkeze alır. *Charlie'nin Çikolata*

Fabrikası didaktik bir hikayedir ve açgözlülük, sakız çiğneme, gereğinden fazla müsamahakar ebeveynler ve televizyon bağımlılığı hakkında uyarılarda bulunur (Butler 2012).

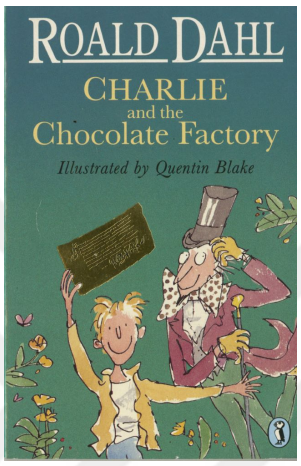
Dahl'ın yarattığı dünyaların bariz gerçeküstülüğü didaktikliğiyle dengelenir. Charlie'nin Çikolata Fabrikası, yaklaşımının görünürdeki basitliğine karşın baş karakteri Willy Wonka'nın çok yönlü durumu alegorik bir tasavvur sağlar. Willy Wonka'nın doğası hem çocukları cezbeder hem de hataları için onları cezalandırır. Tüm iyi ve kötü adımlarıyla Willy Wonka, metnin sonunda Charlie ve ailesine sunduğu ödülle affedilir (Butler 2012).

Dahl'ın hikayelerindeki çatışma ve baskıya karşı direnişi işleyişi (özellikle çocuk ve yetişkin arasındaki) kariyeri ilerledikçe kelime oyunlarıyla ve zorluklara karşı pratik, başarılı çözümlerin ayrıntılı planlarıyla yer değiştirir. *Yaman Tilki* (1970)'de Bay Tilki'nin Boggis, Bunce ve Bean adlı çiftçileri zekasıyla alt etmesi bunun iyi bir örneğidir (Butler 2012).

Dahl, yazdığı fantastik ve ürkütücü çocuk masallarının atmosferi ve yazma stiliyle sıra dışı ve farklı olma fikrini yansıtır. Yazar modern kültürün çatlaklarını kullanma biçimiyle, doğru olmadığını düşündüğü şeyleri işaret etmesiyle, çağının kategorisinin dışına taşmaktadır. Dahl özellikle çocukların ve hayvanların belirsiz ve ikircikli durumunu hikayelerinde işler. Toplumun düzenini tersine çevirerek (çocukları yetişkinlere, hayvanları insanlara dönüştürerek), sınıflandırmaları yeniden değerlendirebileceğimiz bir alan açar (Rudd 2012).

EK-2. Charlie'nin Çikolata Fabrikası, Roald Dahl (1964)

Charlie'nin Çikolata Fabrikası (*Charlie's Chocolate Factory*), 1964 yılında Roald Dahl tarafından yazılan çocuk kitabıdır. Tüm dünyada hem kitap hem de uyarlamalarıyla yazarın en çok bilinen hikayesi olmuştur. Yayınlanışıyla Birleşik Krallık sınırlarını aşıp Birleşik Devletler'de de en çok okunanlardan olur. Yayınlandığından beri 20 milyondan fazla satılan kitap, 55 dile çevrilmiştir (roalddahl.com 2022). Analiz sırasında kullanılacak kitap, orijinalinden Celâl Üster tarafınan dilimize çevrilmiş ve illüstrasyonları Quentin Blake tarafından yapılmıştır



(a)



(b)

a) Birleşik Krallık Kapağı, 1996 (https://www.roalddahl.com/roald-dahl/stories/a-e/charlie-and-the-chocolate-factory); **b)**Charlie'nin Çikolata Fabrikası Türkçe kapağı, Can Yayınları 2022 (Dahl 2022)

İlk kitaplarını Birleşik Devletler'de basılan ve birçok farklı çizer tarafından kitapları resmedilmiş olan Dahl, bu resimleri hikayenin ayrılmaz bir parçası haline getirmek istiyordu. 1978'de tanıştığı Quentin Blake'le tanıştığında hayalindeki çizgiyi bulmuş ve ortaklıkları ve arkadaşlıkları yazar hayatını kaybedene kadar sürmüştür. Blake, sonrasında Dahl'ın öncesinde basılmış olanlar da dahil bütün kitaplarının illüstrasyonlarını yapmıştır (Scott 2012). Dahl, yeni bir kitap üstünde çalışırlarken Blake'in bir karakteri ve sahneyi hayal ettiğinden bile güzel ve komik çizdiğini belirtir. Hikayelerine hayat veren onun tasvirlerinden çok Blake'dir (Dahl 2021).

Kitabın bu popülaritesi üzerine Mel Stuart, 1971 yılında Willy Wonka ve Çikolata Fabrikası filmini çeker. Filmin senaryo yazımını bizzat Dahl yapsa da sonradan yapılan değişiklikler Dahl'ı memnun etmemiş ve bir daha kitap uyarlamaları için senaryo yazmamıştır (Sturrock 2016). Charlie'nin Çikolata Fabrikası 2005 yılında ise Tim Burton tarafından tekrar uyarlanmıştır.

Charlie Bucket; annesi, babası ve iki ninesi ile dedesiyle büyük bir kentin kıyısında, küçük bir tahta barakada yaşamaktadır. Charlie çikolataya bayılsa da, çok yoksul olduklarından sadece yılda bir kez, doğum gününde çikolata yiyebilmektedir. Yaşadıkları büyük kentte, Charlie ve ailesinin evinden bile görülen dünyanın en büyük

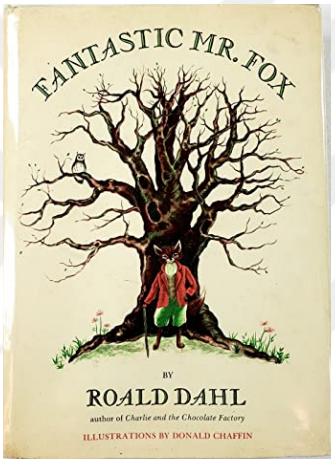
ve ünlü çikolata fabrikası bulunmaktadır. Yıllardır kimsenin içeri girip çıkmadığı fabrikanın sahibi Willy Wonka bir gün, dünyanın dört bir yanına gönderdiği çikolata paketlerinin içindeki beş Altın Bilet'i bulan beş şanslı çocuğun fabrikayı ziyaret etmeye hak kazanacağını duyurur (Dahl 2022).

Hikaye bilinen versiyonu olan ilk yayınlanışından önce birkaç revizyona uğramıştır. Örneğin ilk taslaklarda fabrikaya on çocuk kabul edilir, Umpa Lumpalar Wonkan'ın Afrika'dan getirdiği siyahi pigmelerdir. Bu durumun ırkçı olması sebebiyle Dahl, Umpa Lumpaları pembe-beyaz tenli ve sarı-kahverengi saçlı 44 cmlik insanlar olarak değiştirmiştir (Pulliam 2012).

EK-3. Yaman Tilki, Roald Dahl (1970)

Yaman Tilki (*Fantastic Mr. Fox*), 1970 yılında Roald Dahl tarafından yazılan çocuk kitabıdır. Buckinghamshire, Birleşik Krallık'ta ormanlarla kaplı bir arazide yaşayan Roald Dahl, kırsalı çok severdi. Hikayenin ilhamı bir gün yanında oturduğu 150 yıllık kayın ağacının yanındayken gelmiştir, ve bu yazarın en sevdiği kitabıdır (roalddahl.com 2022). Analiz sırasında kullanılacak kitaplar, orijinalinden Gönül Çapan tarafından dilimize çevrilmiş ve illüstrasyonları Quentin Blake tarafından yapılan Yaman Tilki ve illüstrasyonları Donald Chaffin tarafından yapılan 1970 Birleşik Devletler baskısıdır (Şekil 4.13).

Kitabın erken basımlarının illüstrasyonlarını yapan Chaffin, gerçekten ziyade oyuncak gibi görünen antropomorfik hayvanlar yaratır ve onları Viktorya Dönemi kıyafetlerle giydirir. Görseller hareket halindeyken bile kibar ve resmilerdir ve Viktoryan süslemelerle çevrilidirler (Scott 2012).



(a)



(b)

a) Birleşik Devletler kapağı (Dahl 1970) **b)** Yaman Tilki Türkçe kapağı (Dahl 2020)

Tilki Bey, eşi Tilkiye Hanım ve dört yavrusu vadinin üstündeki ağacın kovuğunda yaşamaktadırlar. Aşağı vadideki üç çiftliğin sahibi Bruce, Bunce ve Bean'in çiftliklerinden kümes hayvanları çalarak karınlarını doyurmaktadırlar. Bunu fark eden çiftçiler Tilki Bey'e savaş açıp yaşadıkları tepeyi kuşatınca yalnız tilki ailesi değil tepenin diğer sakinleri de bu durumdan etkilenirler (Dahl 2020).

Yaman Tilki, Ezop'un fabllarının yapısını ve hicvini Dahl'ın benzersiz sıra dışı insanlaştırması ile birleştirerek açgözlülük, kindarlık ve doğalın yıkıma rağmen ilerlemenin eğlenceli bir masalıdır. Bay Tilki, mazlumdur fakat aynı zamanda tavukları tereddütsüz öldüren vahşi bir hayvandır. Üç çiftçiyi alt edecek kadar da zekidir (Butler 2012).

Dahl sık sık belirli bir perspektiften renklendirerek okuyucunun yer etmiş düşüncelerine dikkat çeker. Bay Tilki üzerinden bir hayvanın bakış açısından avlanmanın ne anlama geldiğinin tersine çevirme yoluyla farkına varılmasını sağlar (Rudd 2012).

EK-4. Charlie'nin Çikolata Fabrikası (2005) film afişi ve künye (https://www.imdb.com/title/tt0367594/)



Yönetmen: Tim Burton

Hikaye: Roald Dahl

Senaryo: John August

Oyuncular: Johnny Depp (Willy Wonka), David Kelly (Joe Dede), Freddie Highmore (Charlie Bucket), Helena Bonham Carter (Bayan Bucket), Noah Taylor (Bay Bucket), Philip Wiegratz (Augustup Gloop), Julia Winter (Veruca Salt), AnnaSophia Robb (Violet Beauregarde), Jordan Fry (Mike Teavee), Deep Roy (Umpa Lumpa)

Görüntü Yönetmeni: Philippe Rousselot

Ürün Tasarımı: Alex Mcdowell

Sanat Yönetmeni: David Allday, François Audouy, Matthew Gray, Sean Haworth, James Lewis, Andy Nicholson, Kevin Phipps, Stuart Rose, Leslie Tomkins

Set Tasarımı: Peter Young

Yapım Yılı: 2005

Türü: Macera, Komedi, Aile, Fantezi, Müzikal

EK-5. Yaman Tilki (2009) film afişi ve künye (https://www.imdb.com/title/tt0265666/)



Yönetmen: Wes Anderson

Hikaye: Roald Dahl

Senaryo: Wes Anderson, Noah Baumbach

Oyuncular: George Clooney (Bay Fox), Merly Streep (Bayan Fox), Jason Schwartzman (Ash), Bill Murray (Badger), Eric Chase Anderson (Kristofferson), Robin Hurlstone (Boggis), Hugo Guinness (Bunce), Micheal Gambon (Bean)

Görüntü Yönetmeni: Tristan Oliver

Ürün Tasarımı: Nelson Lowry

Sanat Yönetmeni: Francesca Berlingieri Maxwell

Set Tasarımı: Alex McDowell, Chris Appelhans, Alan Case, Andy Roper, Todd Van Hulzen

Yapım Yılı: 2009

Türü: Animasyon, Macera, Komedi

EK-5. Çalışmada yer alan filmler

Trenin Ciotat İstasyonu'na Girişi (*L'Arrivé d'un train en gare de la Ciotat*, 1895)
Tür: Kısa, Belgesel
Yönetmen: Auguste Lumière, Louis Lumière

Lumière Fabrikasından Çıkan İşçiler (*Sortie d'Usine Lumière a Lyon*, 1895)
Tür: Kısa, Belgesel
Yönetmen: Auguste Lumière, Louis Lumière

Aya Seyahat (*Le Voyage dans la lune*, 1902)
Tür: Kısa, Aksiyon, Macera, Komedi, Fantezi, Bilim kurgu
Yönetmen: George Méliès
Senaryo: George Méliès, Jules Verne (roman), H. G. Wells (roman)

Dr. Caligari'nin Odası (*Das Kabinett des Dr. Caligari*, 1919)
Tür: Korku, Gizem, Gerilim
Yönetmen: Robert Wiene
Senaryo: Carl Mayer, Hans Janowitz
Ürün Tasarımı: Walter Reimann, Walter Röhrig, Hermann Warm
Set Dekorasyon: Hermann Warm

Metropolis, 1927
Tür: Drama, Bilim kurgu
Yönetmen: Fritz Lang
Senaryo: Thea von Harbou, Fritz Lang
Sanat Yönetmeni: Otto Hunte, Erich Kettelhut, Karl Vollbrecht

Yurttaş Kane (Citizen Kane, 1941)
Tür: Drama, Gizem
Yönetmen: Orson Welles
Senaryo: Herman J. Mankiewicz, Orson Welles
Sanat Yönetmeni: Van Nest Polglase
Set Tasarımı: Sydney Moore, Darrell Silvera

Arka Pencere (Rear Window, 1954)
Tür: Gizem, Gerilim
Yönetmen: Alfred Hitchcock
Senaryo: John Michael Hayes, Cornell Woolrich
Sanat Yönetmeni: Joseph Mcgillan Johnson, Hal Pereira
Set Tasarımı: Sam Comer, Ray Moyer

Çılgın Pierrot (*Pierrot le fou*, 1965)
Tür: Suç, Dram, Romantik
Yönetmen: Jean-Luc Godard
Senaryo: Remo Forlani, Jean-Luc Godard, Lionel White (roman)
Ürün Tasarımı: Pierre Guffroy

Torn Curtain (*Esrar Perdesi*, 1966)
Tür: Drama, Romantik, Gerilim
Yönetmen: Alfred Hitchcock
Senaryo: Brian Moore, Willis Hall, Keith Waterhouse
Sanat Yönetmeni: Frank Arrigo
Ürün Tasarımı: Hein Heckroth
Set Tasarımı: George Milo

2001: Bir Uzay Destanı (*2001: A Space Odyssey*, 1968)
Tür: Macera, Bilim kurgu
Yönetmen: Stanley Kubrick
Senaryo: Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke (kısa hikaye)
Sanat Yönetmeni: John Hoesli
Ürün Tasarımı: Ernest Archer, Harry Lange, Anthony Masters
Set Tasarımı: Robert Cartwright

Vincent (1982)
Tür: Kısa, Animasyon, Aile
Yönetmen: Tim Burton
Senaryo: Tim Burton
Sanat Yönetmeni: Rick Heinrichs

Ürün Tasarımı: Tim Burton

Matrix (1999)

Tür: Macera, Bilim kurgu

Yönetmen: Lana Wachowski, Lilly Wachowski

Senaryo: Lana Wachowski, Lilly Wachowski

Sanat Yönetmeni: Hugh Bateup, Michelle McGahey

Ürün Tasarımı: Owen Paterson

Set Tasarımı: Lisa Brennan, Tim Ferrier, Marta McElroy

Makas Eller (*Edward Scissorhands,* 1990)

Tür: Kısa, Animasyon, Aile

Yönetmen: Tim Burton

Senaryo: Tim Burton, Caroline Thompson

Sanat Yönetmeni: Tom Duffield

Ürün Tasarımı: Bo Welch

Set Tasarımı: Cherly Carasik

Noel Gecesi Kabusu (*Tim Burton's Nightmare Before Christmas*, 1993)

Tür: Animasyon, Aile, Fantezi

Yönetmen: Henry Selick

Senaryo: Tim Burton, Micheal McDowell, Caroline Thompson

Sanat Yönetmeni: Ralph Eggleston, Deane Taylor

Ürün Tasarımı: Tim Burton

Set Tasarımı: B. J. Fredrickson

Ölü Gelin (*Corpse Bride*, 2005)

Tür: Animasyon, Drama, Aile

Yönetmen: Tim Burton, Mike Johnson

Senaryo: Tim Burton, Carlos Granger, John August, Caroline Thompson, Pamela Pettler

Sanat Yönetmeni: Nelson Lowry

Ürün Tasarımı: Alex Mcdowell, Brian McEntee

Alis Harikalar Diyarında (*Alice in Wonderland*, 2010)

Tür: Macera, Aile, Fantezi

Yönetmen: Tim Burton

Senaryo: Linda Woolverton, Lewis Carrol (hikaye)

Sanat Yönetmeni: Todd Cherniawsky, Stefan Dechant, Andrew L. Jones, Christina Ann Wilson

Ürün Tasarımı: Robert Stromberg

Set Tasarımı: Karen O'Hara

Dumbo (2019)

Tür: Macera, Aile, Fantezi

Yönetmen: Tim Burton

Senaryo: Ehren Kruger, Helen Aberson (roman), Harold Pearl (roman)

Sanat Yönetmeni: Andrew Bennett, Dean Clegg, Gregory Fangeaux, Mark Harris, Chris Lowe, Oli van der Vijver, Loic Zimmermann

Ürün Tasarımı: Rick Heinrichs

Set Tasarımı: John Bush, Cosmo Sarson

Tenenbaum Ailesi (*The Royal Tenenbaums*, 2001)

Tür: Komedi, Drama

Yönetmen: Wes Anderson

Senaryo: Wes Anderson, Owen Wilson

Sanat Yönetmeni: Carl Sprague

Ürün Tasarımı: David Wasco

Set Tasarımı: Sandy Reynolds-Wasco

Steve Zissou ile Suda Yaşam (*The Life Aquatic with Steve Zissou*, 2012)

Tür: Aksiyon, Macera, Komedi

Yönetmen: Wes Anderson

Senaryo: Wes Anderson, Noah Baumbach

Sanat Yönetmeni: Stefano Maria Ortolani, Marco Trentini, Eugenio Ulissi

Ürün Tasarımı: Mark Friedberg

Set Tasarımı: Gretchen Rau

Küs Kardeşler Limited Şirketi (*The Darjeeling Limited*, 2007)

Tür: Macera, Komedi, Drama

Yönetmen: Wes Anderson

Senaryo: Wes Anderson, Roman Coppola, Jason Schwartzman

Sanat Yönetmeni: Aradhana Seth, Adam Stockhausen

Ürün Tasarımı: Mark Friedberg

Set Tasarımı: Suzanne Caplan Merwanji, Aradhana Seth

Büyük Budapeşte Oteli (*The Grand Budapest Hotel*, 2014)

Tür: Macera, Komedi, Suç

Yönetmen: Wes Anderson

Senaryo: Wes Anderson, Hugo Guinnes, Stefan Zweig (esinlenilen)

Sanat Yönetmeni: Snaa Al-Haib, Stephan O. Gessler, Gerald Sullivan, Steve Summersgill

Ürün Tasarımı: Adam Stockhausen

Set Tasarımı: Anna Pinnock

Fransız Postası (*The French Dispatch*, 2019)

Tür: Macera, Komedi, Drama

Yönetmen: Wes Anderson

Senaryo: Wes Anderson, Roman Coppola, Hugo Guinness

Sanat Yönetmeni: Matthieu Beutter, Loic Chavanon, Stephane Cressend, Kevin Timon Hill

Ürün Tasarımı: Adam Stockhausen

Set Tasarımı: Rena DeAngelo, Emma Szwarc

ÖZGEÇMİŞ

Yağmur Ezgi KAYA AKARPA

ÖĞRENİM BİLGİLERİ

Yüksek Lisans 2019-2022	Akdeniz Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim Dalı, Antalya
Lisans 2011-2016	Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Ankara

ESERLER

Uluslararası hakemli dergilerde yayımlanan makaleler

1- Kaya, Y. E. , Çelikel, S. B. & Özturan, Ö. (2021). Tadao Ando Mimarisinde Tinsele Olan Açıklık: Azuma Evi, Işıklı Kilise ve Su Tapınağı Örnekleri . Mimarlık ve Yaşam , 6 (2) , 503-518 . DOI: 10.26835/my.901204