

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

SİNEMA VE MİMARLIKTA
MEKAN KURGUSU VE KAVRAYIŞI

Gökçe BEŞİŞİK

Şubat, 2013
İZMİR

SİNEMA VE MİMARLIKTA MEKAN KURGUSU VE KAVRAYIŞI

Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü

Yüksek Lisans Tezi

Mimarlık Bölümü, Bina Bilgisi Anabilim Dalı

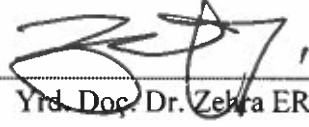
Gökçe BEŞİŞİK

Şubat, 2013

İZMİR

YÜKSEK LİSANS TEZİ SINAV SONUÇ FORMU

GÖKÇE BEŞİŞİK, tarafından **YRD. DOÇ. DR. ZEHRA ERSOY** yönetiminde hazırlanan **“SİNEMA VE MİMARLIKTAKİ MEKAN KURGUSU VE KAVRAYIŞI”** başlıklı tez tarafımızdan okunmuş, kapsamı ve niteliği açısından bir Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.



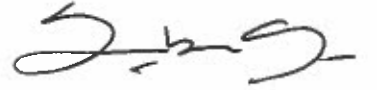
Yrd. Doç. Dr. Zehra ERSOY

Danışman



Y. Doç. Dr. Hikmet GÖKMEN

Jüri Üyesi



DOÇ. DR. SEBNEM (GÖKGEN) DÖNDAR

Jüri Üyesi



Prof. Dr. Mustafa SABUNCU

Müdür

Fen Bilimleri Enstitüsü

TEŞEKKÜR

Tez çalışma sürecim boyunca anlayışını ve desteğini esirgemeyen danışmanım Yrd. Doç. Dr. Zehra ERSOY başta olmak üzere; değerli yönlendirmeleri ile çalışmamın doğru bir eksene oturmasına destek olan jüri üyelerim Yrd. Doç. Dr. Hikmet GÖKMEN ve Doç. Dr. Şebnem DÜNDAR'a;

Sevgili annem Nesrin Ender ATMACA'ya;

Sevgili eşim Talha Ahmet BEŞİŞİK'a;

ve çalışmamı 2210- Yurt İçi Yüksek Lisans Bursu ile destekleyen TÜBİTAK'a;

sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Gökçe BEŞİŞİK

SİNEMA VE MİMARLIKTAKİ MEKAN KURGUSU VE KAVRAYIŞI

ÖZ

Mekan olgusu, tüm içerdikleriyle bir bütündür ve varoluşsalıdır. İnsan ana rahmine düştüğü andan itibaren ‘mekan’ olgusuyla çepeçevre kuşatılmıştır, dolayısıyla varoluşunun temsillerini yansıtan sanat ürünlerini ortaya koyarken, bu ürünleri mekan olgusundan bağımsız kurgulayamaz. Sinema ve mimarlık, ‘deneyim’ odaklı sanatlar olmalarıyla mekansallığın en yoğun aktarıldığı sanat ürünlerini üretirler. Bu çalışmada, ürünlerinde mekanı kaçınılmaz olarak konu edinen sinema ve mimarlığın birbirlerine, yöntem, yaklaşım, tasarım ve temsil olarak kaynaklık edebilme potansiyelleri araştırılarak, örnekler özelinde, mekansal öğelerin kurgulanış ve kavranış potansiyelleri, bu bulguların izleğinde araştırılmıştır.

İkinci bölümde, sinemada ve mimaride mekan deneyimi özelinde, sinema ve mimarlık ilişkileri, tarihsel süreç, yöntem ve teknikler ve birbirlerine referans olma potansiyelleri irdelenmiştir. Bu bağlamda, mimari mekanın sinema mekanından edindikleri; mimari mekan tasarımında kullanılan sinematografik teknikler; kadraj, montaj, sekans ve ışık başlıkları altında her iki disiplinin ürünleriyle örneklenerek araştırılmıştır. Daha sonra, sinema mekanının mimari mekandan edindikleri, mekanı ne oranda konu edindiği üzerinden araştırılarak; fon olarak, tamamlayıcı eleman olarak ve ana öğe olarak mekan kavramlarına örneklerle değinilmiştir. Mekanın sinemadaki temsili, Uğur Tanyeli(2001)’nin sınıflandırması temel alınarak sorgulanmıştır. Sanal bir mimarlık alanı tanımlayan, gerçek mekanları yeniden üreten ve mimarları ya da mimari üretimleri konu alan filmler, örneklenerek mekansal deneyim bağlamında okunmuştur.

Üçüncü bölümde ise, bir mimari yapı ve bir film; sinematik ve mekansal öğeler üzerinden ele alınarak; ‘sinematik mekanın’ ve ‘mimari mekanın’ üretiminde, sinema ve mimarlığın etkileşimleri, ortaklıkları, birbirlerinden ödünç aldıkları yöntem ve teknikler paralel örnekler üzerinden irdelenmeye çalışılmıştır. Birbirlerine yakın tarihlerde tamamlanmış olan bir mimari eser ve bir sinema filmi; mekansal ve

sinemasal yolla anlattıkları konuların ortaklıkları gözetilerek, çalışmaya konu edilmiştir. Bu bölümde, her iki eser de, hem sinematik hem mimari yönleri ile irdelenerek, sinemanın mimarlığa, mimarlığın ise sinemaya sağlamakta olduğu ve gelecekte sağlayabileceği potansiyeller sorgulanmıştır.

Anahtar Sözcükler: Mekan, sinema mekanı, mimari mekan, deneyim, imge.

SPATIAL SETUP AND PERCEPTION IN CINEMA AND ARCHITECTURE

ABSTRACT

Space is an existential phenomenon with all its content entirely. Human being, since its conception, surrounded by space phenomenon completely. Consequently, while composing the artworks that reflects the representations of its existence; it is not able to generate them detached from space. Cinema and architecture, produce the most concentrated spatial environments, beyond all other arts in order to be focused on ‘experience’. In this study, the potentials of cinema and architecture are searched in order to be reference to each other by methods, approaches, designs and representations. The transfer of spatial images are studied on cinema and architecture; associated with examples along the path of these potentials.

In the second chapter, relationships of cinema and architecture are examined of historical period, methods and being reference to each other, particularly on spatial experience in cinema and architecture. Within this context, the acquirements of architectural space from cinematic space; cinematographic methods, frame, montage, sequence and light are analysed by examples of both diciplines. Then, the acquirements of cinematic space from architectural space is examined within the context of dominance of space beyond the film; space as background of film, space as a supplementary constituent of film and space as leading part of film are explained by means of examples. The representation of space in cinema is examined through Uğur Tanyeli (2001)’s classification. Virtual space defining films, films reproducing the spaces which already exists and the films which are about architectural productions and architects itself are studied on examples, within the context of spatial experiences.

In third chapter, an edifice and a film, are taken in hand in order to search architectural and cinematic components. The interactions, junctions and barrowed tecniques of cinema and architecture during production process of ‘sinematic space’ and ‘architectural space’ are examined over parallel examples. An edifice and a film

which were completed soon are chosen due to their subjects that they focused in by architectural and cinematic ways. In this chapter, both examples are examined closely in cinematic and architectural ways in order to discover the current and future potentials to each other.

Keywords: Space, cinema space, architectural space, experience, image.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
TEZ SONUÇ FORMU.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
ÖZ	iv
ABSTRACT.....	vi
BÖLÜM BİR- GİRİŞ.....	1
1.1 Çalışmanın Amacı	1
1.2 Çalışmanın Kapsamı ve Sınırları.....	4
1.3 Çalışmanın Yöntemi.....	5
BÖLÜM İKİ- SINEMA VE MİMARLIK İLİŞKİSİ.....	7
2.1 Sinematik Mekanın Mimari Mekan Kavrayışına Etkileri	12
2.1.1 Mimari Mekan Tasarımında Sinematografik Tekniklerin Kullanımı	14
2.1.1.1 Kadraj	14
2.1.1.2 Montaj	24
2.1.1.2.1 Yan Yana Durmalar.....	26
2.1.1.2.2 Üst Üste Örtüşmeler	28
2.1.1.3 Dizilim.....	36
2.1.1.4 Işık	44
2.2 Mimari Mekanın Sinematik Mekan Kurgusuna Etkileri	51
2.2.1 Sinemanın Sanal Bir Mimarlık Alanı Tanımlaması	58
2.2.1.1 Das Cabinet des Dr. Caligari.....	59
2.2.1.2 Genuine die Tragödie eines salsamen Hauses.....	61
2.1.1.3 Der Golem, wie er in die Welt kam.....	63
2.2.1.4 2001: A Space Odyssey.....	65
2.2.2 Sinemada Gerçek Mimari Mekânların Yeniden Üretimi	68
2.2.2.1 Rope.....	71
2.2.2.2 Nostalgia.....	74
2.2.2.3 The Shining	76
2.2.2.4 Batman.....	78

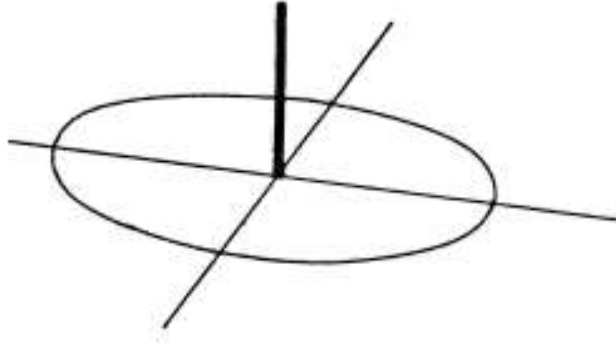
2.2.2.5 Blade Runner	80
2.2.2.6 Metropolis	82
2.2.3 Sinemanın Bir Mimarı Ya Da Mimari Etkinliği Konu Alması	89
2.2.3.1 Les Mysteres du Chateau du De.....	90
2.2.3.2 L'Architectures d'aujourd'hui.....	90
2.2.3.3 The Fountainhead	91
2.2.3.4 Mon Uncle	92
2.2.3.5 Playtime.....	95
BÖLÜM ÜÇ-SİNEMA VE MİMARLIKTAKİ MEKAN KURGUSU VE	
KAVRAYIŞI ÜZERİNE BİR ÇALIŞMA: BERLİN YAHUDİ MÜZESİ VE	
DOGVILLE	98
3.1 Berlin Yahudi Müzesi	98
3.2 Dogville	109
3.3 Sonuç	113
BÖLÜM DÖRT-SONUÇLAR	115
KAYNAKLAR	119

BÖLÜM BİR

GİRİŞ

1.1 Çalışmanın Amacı

Mekan kavramı ve mekan yaratma edimi olarak mimarlık disiplini; doğası gereği, yaşamın deviniminin bir parçası olagelmıştır. Mekan insan varlığının yadsıyamayacağı bir olgudur, insanın kendini mekandan bağımsız düşünmesi mümkün değildir. Beden, ana rahmine düştüğü andan beri mekanla çepeçevre sarılmıştır, mekanın varlığını kanıksamış, varoluşunun olağan bir parçası olarak kabullenmiştir; bilinç, kendini mekansız hayal edemez, çünkü hiç böyle bir deneyimi olmamıştır; insan kendini mekansız var edemez haldedir. Merleau-Ponty'nin deyiimiyle “varoluş mekânsaldır.” (Merleau-Ponty,1962, s.293) Tümer (1984) ise, varoluşun yalnızca maddesel yönüyle değil ruhsal yönüyle de mekânsal olduğunu vurgular. Schulz ise varoluşsal mekanı, varoluşun kapsadığı hacim ile tariflemiştir. Schulz’a göre ise ‘varoluşsal mekan’, Vitruvius’un kabul ettiği düşey mekansallığın yatay düzlemdeki yansımasıdır. (Schulz, 1971).



Şekil 1.1 Schulz’a göre, varoluşsal mekanın grafiksel ifadesi. (Schulz, 1971, s.21)

Mekan, içerdiği tüm öğelerle bir bütündür. Aristo ‘mekan’ı "nesnelerin birlikteliği olarak ya da başka bir deyişle, en geniş anlamından en darına kadar birbirini kapsayan tüm olguların birlikteliğinin bir başarısı olarak görmektedir." (Von Meiss, 1996, s:101). Dolayısıyla varoluşun çeşitli temsillerini üreten bir sanat dalı olan sinema, mimarlık ile ilişkisini varoluşuyla birlikte hem maddesel hem de ruhsal

yönüyle kaçınılmaz olarak kurmuştur. Bu nedenle ‘mekan’ kavramı, çevresi ve diğer mekansal olgular ile etkileşimi ve bu etkileşimin deneyimsel sonuçları yadsınarak tartışılmaz. Lefebvre’nin (1991) de tanımladığı üzere, mekan üretimi çok yönlü bir süreçtir; yaşanan mekân (l’espace vécu; lived space), algılanan mekân (l’espace perçu; perceived space) ve tasarlanan mekân (l’espace conçu; conceived space) mekânın üretiminin birbirinden ayrılamayacak ve birbirini tamamlayan üç ögesidir.

Mekansal deneyimleri tekil olarak ele almamız mümkün değildir çünkü bu deneyimler bir silsile halinde gerçekleşir. (Cullen, 1996) Örneğin kapı çaldığında ve ev sahibi kapıyı açıp gelen kişiyi içeri aldığı anda, aslında deneyimlenen tek mekansal gerçeklik bununla sınırlı değildir. Aynı anda içeri rüzgar girer, tüm odayı dolaşır ve perdeler uçuşur. Bir kişi saate bakmak için kafasını çevirdiğinde; saati, saatin çerçevesini, arkasındaki duvar kağıdını, ve saatin üzerinde duran sineği de aynı anda görür. Mekanı deneyimlemek için, deneyimlenen mekanla görsel bir bağlantı kurmak şart değildir. Mekansal imgeler, bir mekanı deneyimlediğimizde zihnimize oluşan yansımaların bütünüdür ve baskın olarak görme duyusu ile algılanıyor olsalar da, aslında bütün duyularla algılanabilirler. Örneğin kişi, iç mekanda iken, dışarıdan geçen araçların, oyun oynayan çocukların sesini duyar, dışarıda, kişinin bulunduğu mekandan soyutlanmış olan bir hayat devam etmektedir ve kişi bunu iç mekandayken duyuları aracılığıyla deneyimleyebilmektedir.

Mekanlar sinemada da görme algısı dışındaki duyularla deneyimlenebilirler. Görme duyusu, kendi varoluşundan hayali bir dokunma duyusu inşa eder. Görme duyusu, görsel bir dokunma duyusunu da içerir. Deleuze (1981)’e göre; “Görme; optik fonksiyonundan bağımsız olarak ve yalnız başına, kendi içinde, kendine ait bir dokunma fonksiyonunun varlığını keşfeder.” (s.9) Walter Benjamin de görmenin dokunsal yönünün varolduğunu söyler. Benjamin(1968)’in düşüncesi şunu önerir; bir filmi izleme durumu izleyiciyi gövdesiz bir gözlemciye dönüştürmesine rağmen, hayali film mekanı izleyiciye bedenini geri verir, deneysel, dokunsal ve hareketsel mekan güçlü kinestetik deneyimler sunar. Film, gözlerle olduğu kadar kaslar ve cilt ile de izlenir. Hem mimarlık hem de sinema mekanı deneyimlemenin kinestetik yollarını da beraberlerinde getirirler ve hafızalarımızda saklanan imgeler, dokunsal

imgeler de en azından retinal resimler kadar cisimleşmişlerdir. (Aktaran: Pallasmaa, 2007)

Mekansal imgeler oluşurken, tüm duyularımız mekansal imgenin oluşumunda rol oynarlar. Mekansal imgeler sinemada semboller yoluyla anlam yaratmada kullanılırlar. Örneğin, ev, sokak, kent, merdiven, kapı gibi kavramlar mekansal imge sembolleri içerirler ve bunlar sinema yoluyla seyircinin algısına ulaşırlar. Mimari imgeler bütün filmlerin temel dramatik ve kareografik ritmini yaratır. Örneğin kapı ve pencerelerin iki farklı dünya arasında aracı olma gibi simgesel bir anlamı vardır. Şömine ile mahremiyet ve evcillik yansıtılırken, masa, odaklama ve ritüelleştirme rolü üstlenir. Yatak mahremiyeti ve gizliliği, banyo ise tenselliği simgeler. (Wollen, 1996) (Aktaran: Pallasmaa, 2007) Mimarlık, diğer sanatsal ve kültürel etkinliklerle; gerek bu eylemlere mekan yaratma bağlamında, gerek yöntemsel ortaklıklar ve kesişmeler bağlamında, gerekse birbirlerine esin kaynağı olmaları bağlamında karmaşık bir ağ halindedir. Özellikle sinema, öznenin zihninde görsel yolla iletilen devinen imgeler oluşturduğu için, mekanın deneyimsel boyutunu çok kuvvetli kavrar.

İmgeler, bir sinema ürününü deneyimlerken zihnimizde canlananların tümü olmalarıyla anlamı aktarmada temel unsurdur. Yönetmen, ışığı, gölgeyi, karşıtlığı, anlatıyı, çekim açısını, çerçeveyi, tonlamayı, müziği ve mekanı kullanarak tamamen kendi denetiminde algılanan bir film mekanı yaratır ve izleyicinin deneyimini böylece yönlendirir. Perez-Gomez ve Pelletier (1997)'e göre: "Film; farklı gerçekliklerin üst üste çakıştırılması yoluyla elde edilen teknolojik, çerçevelenmiş mekan görüntülerinin sınırlarını aşmak için bir imkan önerdi. Önceden görünmez ve keşfedilmemiş olan mekanın deneyim yönü, karşılığını izdüşümsel sanatlarda (projective arts) buldu." (s.373) Michelangelo Antonioni'ye göre, bu mekansal imgeler çok katmanlıdır ve katmanlar derinleştikçe mutlak gerçekliğe daha çok yaklaşırız. Ancak aslında, mutlak gerçek hiç kimse tarafından görülemeyendir. (Pallasmaa, 2007)

Bir kentte ya da bir mekanda hareket ederken, gözümüzün önündeki imgeler tıpkı bir ekranda görüntülerin devinmesi gibi sürekli değişir. Cullen (1996) tarafından “görüntü serileri” olarak tanımlanan bu kurgu, sinemadaki mekan algısıyla benzeşmektedir. (s.9) Öznenin deneyimleri, bugün, güncel mimarlık eğilimlerinin de merkezinde yer almaktadır. Mimarlıkta dinamik tasarımların yaygınlaşmasıyla, günümüz mimarları da, mimari mekanları tasarlarlarken ve temsil ederken, temsil aracı olarak yalnızca plan, görünüş ya da kesit gibi düzlemsel temsillerle yetinmezler. Perspektif ve aksonometri gibi klasik temsillerden faydalandıkları gibi kolaj, montaj, sekans, animasyon gibi sinema ile benzerlikler kuran çoklu karelere ihtiyaç duyarlar. Disiplinler arası temsillere başvurarak gerçekçi mekan deneyimi algısını öngörmeye ve yansıtmaya çalışırlar. Mekanları, tıpkı sinemadaki sekanslar gibi insan ölçeğinden “görüntü serileri” ni kullanarak temsil ederek gerçekçiliği yakalamaya çalışırlar.

Mimari mekan tasarımının, sinema ürünleri yaratım yaklaşımlarını benimsemesi çerçevesinde; mimari mekanın, özne için daha doğru kurgulanabilmesi; yalnızca fonksiyonlara değil, öznenin duygularına hitap edebilen mimari mekanlar yaratılabilmesi, mimari mekanda bu hassas mimari örüntülerin gerçekçi biçimde kurulabilmesi için; film mekanı, mimarlığa tasarım ve temsil potansiyelleri sunabilir mi? Bu çalışmada bu potansiyellerin araştırılması ve film mekanı ve mimari mekan oluşturma süreçlerindeki disiplinler arası etkileşimlerin irdelenmesi hedeflenmiştir.

1.2 Çalışmanın Kapsamı Ve Sınırları

Bu çalışma “mimarlık-sinema” ilişkilerini; birbirleri ile etkileşimleri bağlamında kapsar; deneyimlenen mekan bağlamında; sinema mekanının mimari mekana katkıları ve mimari mekanın sinema mekanına katkıları üzerinden “mimarlık ve sinema ilişkileri” nı içerir.

Çalışma, sinema ve mimarlık arasındaki karşılıklı etkileşimi iki ana başlık ile ele almıştır. Bunlardan ilkinde, sinematik mekanın mimari mekan kavrayışına etkileri irdelenmiştir. Mimarlar, sinemanın kurgu, yöntem ve yaklaşımlarından, mimari ürün

yaratmak için faydalanırlar. Bu bölüm, mimarların tasarımlarında sinemayı nasıl kullandıklarına ilişkin yöntem teknik ve yaklaşımları kapsar. Kadraj, montaj, dizilim ve ışık kavramları bu bölümde örnekler ile mimari mekan yaratımındaki rolleri üzerinden irdelenmiştir. İkinci ana başlıkta ise mimari mekanın sinematik mekan kurgusuna etkileri mercek altına alınmıştır. Bu başlık ise mekanın sinemadaki etkinliğini, mekanın; ön planda, tamamlayıcı eleman olarak ya da geri planda olması üzerinden irdeler ve sinemada sanal mekanların üretimi, gerçekte var olan mekanların sinemada yeniden üretimi, ve sinemanın bir mimari etkinliği konu alması konularını örnekler üzerinden tartışarak kapsar. Çalışmada, her iki ana başlığın tüm parametreleri, yakın tarihin ürünleri olan ve ortak konulara odaklanan bir film ve bir mimari eser üzerinden tartışılmıştır. Daniel Libeskind'in Berlin Yahudi Müzesi (1999) ve Lars von Trier'in Dogville'i (2003), aynı dönemin ürünleri olmaları ve benzer sorunları ele almak adına benzer mekansal kurgu ve yöntemlerden yararlanmaları nedeniyle bu çalışmaya konu edilmişlerdir.

1.3 Çalışmanın Yöntemi

Çalışma, 'sinema', 'mimarlık', 'mekan' ve 'deneyim' başlıkları çevresinde gelişmiştir. Çalışma sürecinde, öncelikle, 'film mekanı' ve 'mimari mekan', kavramları irdelenmiştir. Film mekanının ve sinema tekniklerinin, mimari mekan yaratımındaki ve temsilindeki rolü, katkıları ve potansiyelleri örnekler üzerinden incelenmiştir. Ardından; mimarlığın sinemadan, mimarlık için nasıl yararlandığı, hangi teknikleri ödünç aldığı araştırılarak, bu teknik ve yöntemlerin sinemada ve mimari mekan üretiminde ne şekilde kullanıldığı örneklenmiştir. Daha sonra, sinema mekanının mimari mekandan nasıl yararlandığı irdelenmiştir. Mekan kavramı sinemada, vazgeçilmez bir öğedir, ancak tüm filmlerde hikayeye katkısı aynı oranda değildir. Mekan; sinemada, arka fon oluşturarak, tamamlayıcı bir öğe olarak ya da filmin ana öğesi olarak yer alır. Mekanın filmde kullanım biçimleri, örnekler üzerinden aktarılmıştır. Buna ek olarak; Tanyeli(2001)'nin sinema ve mimarlık ilişkileri üzerine yapmış olduğu sınıflandırmadan yola çıkılarak, sinemada mekanın; nasıl sanal bir mimarlık alanı tanımlayabileceği, sinemanın gerçek mimari mekanların nasıl yeniden üretilebileceği ve sinemanın bir mimarı ya da mimari

etkinliđi nasıl konu alabileceđi, örnek filmler ile sınıflandırılmış ve mimari mekanın sinemadaki yeri irdelenmiştir. Çalışma, konu edilen tüm parametrelerin birbirlerine paralel ve ortak konuları ele alan bir mimarlık ve bir sinema ürününün irdelenmesi üzerinden tartışılması ile tamamlanmıştır.

BÖLÜM İKİ

SİNEMA VE MİMARLIK İLİŞKİSİ

Sinema yaklaşık bir asırlık geçmişiyle çok genç bir sanattır ve mimarlıkla diğer sanatların etkileştiği kadar etkileşmemiştir. Buna rağmen, sinema ekrandaki özne olan insanı ya da perdenin diğer tarafındaki izleyiciyi mekân kavramından bağımsız kurgulayamadığı için, mimarlık kamera kenti ilk kez görüntüleyip yeniden gösterdiğinden beri sinemanın koşulsuz aktörlerinden biri olmuştur. Sinemaya ait ilk ipuçları sinemanın ortaya çıkışına paralel olarak, 20. yüzyılın başlarıyla birlikte ortaya çıkan, Kübizm ve Fütürizm hareketlerinde kendini gösterir. (Benjamin, 1995) Kübizm, maddenin yapısına dair optik temelli bir bakışa sahiptir. Fütürizm ise maddenin hareketine yönelik film şeridinin dönüşünün yarattığı etkiyi andıran sezgiler taşır. Eisenstein (1938), da mimarlığın filmin atası olduğunu düşünmektedir. Neumann(1999)'a göre, sinema mimarlık ilişkisi üç başlıkta özetlenebilir: çağdaş gelişmeleri yansıtan bir düzlem, yaratıcı vizyonlar için bir test sahası, mimarlık pratiklerine ve sanat ürünlerine farklı bir bakış açısı sağlayan yeni bir yaklaşım.

Sinema ve mimarlık, 'mekân' kavramını kendine konu edinir ve bu kavramın farklı uzaylarda temsillerini üretir. Mimarlık ve sinema, mekan duygusunu ve deneyimini en çok yaratan sanatlardır. Mimarlık bunu gerçek anlamda, sinema ise yapay olarak yapar. Filmler her gün kaçınılmaz olarak mimari ortamlarda üretilirken diğer yandan mekan tasarımcıları; şehirler, odalar ve binalar üretmeyi sürdürürler. Dietrich Neumann'a göre, mimarlar filmlerde, hava koşulları, sözleşmeler, yasal zorunluluklar ve yapım teknikleri gibi kısıtlamalardan bağımsız olarak, saf mimarlık yapabilirler. (Neumann, 1999) Mimarlık ve sinemanın “Ustalıkları aynı konuya adreslenmiştir; ancak farklı dünyalarda yaşamaktadırlar.” Shonfield (2000) (sf.iv) Mimari eserler tıpkı sinemada olduğu gibi duygularımızı ve duyularımızı mimariyle eklemlendirmeye zorlar. “Sinema ve mimarlık, bütün sanatlar gibi, duygularımız için cazip projeksiyon ekranlarıdır.” (Pallasmaa, 2007) (sf.32)

Sinema ve mimarlığın kesişim noktası olan mekanın, “yaşanan mekan” (Pallasmaa, 2006) ve “tasarım mekânı” (Schulz, 1971) ya da “temsili mekan” (Lefebvre, 1991) olmak üzere iki farklı boyutundan söz etmek mümkündür. Tasarım mekânı ya da temsili mekan, bir tasarımcı tarafından hayal edilerek temsillerle ifade edilen mekanlardır. Yaşanan mekan ise ancak mekanın deneyimlenmesiyle algılanabilen mekanlardır. Mekanlar, kağıt üzerinde üç boyutlu bir biçimde ‘temsili mekan’ın örnekleri olarak tasarlanırlar ancak, deneyimsel ve yaşayışsal faktörler, onları üç boyutun çok ötesinde, ruhsal anlamlarla donatır ve ‘yaşanan mekan’lara dönüştürür.

Pallasmaa(2007)’ye göre:

“Evler Öklid geometrisinin dünyasında inşa edilirler, ama deneyimlenen mekan her zaman geometrinin kurallarını aşar. Mimarlık anlamsız Öklid geometrisini insan yerleşimlerinin içine varoluşsal nedenler yerleştirerek yapılandırır ve ehlileştirir. Deneyimlenen mekan rüya ve bilinçsizlik yapısını andırır, fiziksel mekanın ve zamanın sınırlarını özgürce organize etmiştir. Deneyimlenen mekan her zaman dışsal mekan ile içsel ruhsal mekanın, gerçekliğin ve ruhsal projeksiyonun bir kombinasyonudur. Deneyimlenen mekan tecrübe edilirken, hafıza ve rüya, korku ve arzu, değer ve anlam; gerçek algı ile kaynaşır. Deneyimlenen mekan öznenin kesişen yaşam durumlarıyla ayrılmaz bir biçimde bütünleşmiş olan mekandır.” (s.18)

Yaşanan ve deneyimlenen mekan; sinema ve mimarlığın arakesitindedir. Pallasmaa (2007) bu ilişkiyi şöyle tariflemiştir: ‘Hem mimarlık hem de sinema yaşanan mekânı açıklar. Bu iki sanat dalı, hayatın kapsamlı imgelerini yaratır ve onlara aracılık eder. Sinema, yapıldığı zamanın ve resmettiği dönemin kültürel arkeolojisini yansıtır. Her iki sanat dalı da var olan mekânın özünü ve boyutlarını tanımlar; her ikisi de yaşam durumlarının deneysel sahnelerini yaratır.’ (s.13) Sinema da mimarlık da 'deneyim'i ve 'yaşam' ı konu alır fakat bunları yansıttıkları çerçeveler; yani temsil ediliş biçimleri birbirinden farklıdır.

Sinemada üretilen kurgu; sanal ya da gerçek dışı olsa bile mekan mutlaka özneyi çevreler. Pallasmaa (2001)'nın da belirttiği gibi, her filmin mimari görüntü içerdiği söylenebilir. Bunun için binaların gösterilmesi şart değildir; çünkü zaten her imgede bir mekân etkisi bulunur. Her olay yaşandığı mekâna göre farklı anlamlar içerir. Bir öpüşme ya da cinayet sahnesinin yatak odasında, banyoda, asansörde ya da kütüphanede olması farklı etkiler yaratır. Her olay kendi özel anlamını, yaşandığı günün zamanına, yerine, havaya, ortamdaki seslere göre içinde barındırır. Aynı şekilde her mekân, kendi tarihini ve olaylarla ilişkilendirilmedeki sembolik bağlantılarını içinde taşır. Sinemasal bir olayın sunumu bu nedenle; mimari mekândan, yerden ve zamandan ayrılamaz. Pallasmaa (2007), bu yüzden her yönetmenin senaryoya özgün bir mekân yaratmak zorunda olduğunu ve bunun bazen hiç deneyimlenmemiş bir mekân olabildiğini vurgular; ayrıca bunu yaparken yönetmenin, mimarlığın profesyonel disiplininin bağımsız olduğunu ve bu durumun sinema mimarisini asıl önemli kılan durum olduğunu söyler.

Kent ölçeğindeki mekan, sanatsal üretimin her zaman yapıtaşlarından olmuştur. Tanyeli(2001)'nin de vurguladığı gibi, zaman zaman makro-mekan bağlamında kent, filmin ana karakteri, baş rol oyuncusu oluverir. "... mimari gerçeklik ve onun makro-biçimi kent, filmin "dramatis personae"sinden biri haline gelebiliyor. Sözelimi, Fellini'nin "Dolce Vita"sında Roma'nın olduğu gibi..." (s.66) Balzac, Dostoyevski, Dickens, Gogol, Döblin, Necip Mahfuz, Sait Faik, Orhan Kemal, Baudelaire, Rimbaud gibi sanatçılar, eserlerinde, kenti çekici, büyüleyici, ama aynı zamanda itici özelliğiyle de tasvir etmişlerdir. Öztürk'ün de değindiği üzere "Sinema, Lumière Kardeşler'den "Matrix"e kadar kentsel mimarinin bir tanığı; hatta kentsel kültürel turizmin de harika bir reklam aracı olmuştur." (Öztürk, 2005) (sf. 19) Kevin Robins'e göre ise "sinema; modern kentteki hayat deneyimlerini, onun karmaşık görünümünü sergiler; film seyircisini tehlikeler, korkular ve caddelerin erotizmiyle dolu bir labirente sürükler. Sinema, sadece kentsel yaşam ve görünümünün sunumları olmakla kalmaz, aynı zamanda kentin görsel deneyimlerini de biçimlendirir." (s. 211.) Ergin(2007)'nin de değindiği üzere; mimarlık ürünlerinin 'anlamı' onu deneyimleyen kişilerin zihinlerinde oluşur ancak film mekanları ise olaylara ve kişilere bağlı olarak anlam kazanır. İzleyicinin zihninde bu yaşam deneyiminin

imgeleri belirir. Bunun da ötesinde; izleyen kişinin zihninde canlanan bu imgeler, filmin süresinin dışına çıkabilir, bu deneyimin etkisi film dışında da sürebilir. Pallasmaa(2001)'ya göre varoluş mekanları yaratan filmler, kişinin yaşam deneyimi ve algıladığı dünyanın; dışsal mekanın ve zihinsel mekanın birleşimidir. Seyircinin gerçeklik algısı ve sinemada yaşadığı deneyim arasındaki sınır flulaşır; sinemadaki deneyim, gerçek hayata sızar, etkisini bir süre devam ettirir. Adorno ve Horkheimer(1996)'a göre:

“Dünya kültür sanayinin süzgecinden geçirildikten sonra yönetilir. Sokağı biraz önce izlediği filmin devamı olarak algılayan sinema izleyicisinin yaşamındaki alışkanlıklar, film üretiminin genel kuralı haline gelmiştir. Seyirci filmde izlediklerinin dış dünyanın devamı olduğunu sanır. Sinema seyircinin düşünmesini engelleyecek şekilde tasarlanmış, hızla geçip giden sahnelerden oluşan yapısıyla seyircinin algısını felce uğratar.” (s.14)

Mimarlık ve sinema deneyimlerinin farklılaştığı noktalardan biri ise; katılımın sinemada görsel olanla sınırlı kalırken, mimarlıkta fiziksel olmasıdır. Steven Holl(2000), mimarlığı mekansal olarak kavramak için mekan içinde hareket eden bedeni kavramak gerektiğini belirtir ve sinemada zaman içinde gerçekleştirilen eylemle belirlenen mekan sayesinde mekanın mimari kavranışını olanaklı kılacağını vurgular.

Pallasmaa, mekanı zihinde inşa eden, zihin-mekanlar yaratan, böylece insan zihninin, düşüncesinin ve duygularının süreksiz mimarisinin özünü yansıtan sinema yöntemleriyle ilgilenir. O'na göre binaların ve şehirlerin ruhsal görevi dünyada varoluşumuzu inşa etmek, benlik ve dünya deneyimleri arasındaki yüzeyi belirginleştirmektir ve yönetmenler de ekrana yansıttıkları imgelerle tam olarak aynı şeyi yapar. (Pallasmaa, 2007)

Sinemada mimari mekanlar; çevre, mekanı deneyimleyen insanlar, ait olduğu zaman ve olaylarla bir bütün olarak temsil edilirler. Perez-Gomez ve Pelletier (1997), mekanın deneyim yönünün sinemada vücut bulması sürecine şöyle değinmiştir:

“Film; farklı gerçekliklerin üst üste çakıştırılması yoluyla elde edilen teknolojik, çerçevelenmiş mekan görüntülerinin sınırlarını aşmak için bir imkan önerdi. Önceden görünmez ve keşfedilmemiş olan mekanın deneyim yönü, karşılığını izdüşümsel sanatlarda (projective arts) buldu.” (s.373) Atalar(2005); sinema filminin, ‘durağan’ olan kameranın hareketi ile deneyimi ‘dinamik’ kılarak mimarlığın zaman-mekân niteliğini gösterdiğini vurgular. Hareketli görüntünün yarattığı bu yanılsama gerçek bir mimari deneyime oldukça yakındır.

Pallasmaa(2007) ise, imge aktarımı ve deneyim sürecine, mimariyi üreten mimarların, yarattıkları imgeleri aktarımı yönünden bakarak; mimarlıkta bile maddesel olan binanın yalnızca deneyimi aktarmakta bir aracı olduğunu, onun aracılığıyla ruhsal bir imgenin, mimarinin tecrübeye dayanan alanından, gözlemcinin ruhsal dünyasına aktarıldığını öne sürer. O’na göre mimarlığın imgeleri, maddede ölümsüzleştirilirken, sinematik imgeler yalnızca ekrana yansıtılan, belirgin bir anlamı olmayan ilüzyonlardır. “Her iki sanat formu da insan etkileşimlerinin, yaşam durumlarının çerçevelerini ve dünyayı anlamanın ufuklarını tanımlar.” (s.18)

Sinema ve mimarlık; birbirleriyle iç içe olmalarının ve birbirleriyle etkileşmelerinin yanı sıra, hem birbirlerine ilham kaynağı olmalarıyla hem de birbirlerinin tasarım yöntemlerini ve tekniklerini kullanmaları yönüyle birbirlerinden beslenirler. Sinema mimarlığı araç olarak kullanırken, mimarlık sinemayı insan bilincinin derinliklerine ulaşmak için katalizör olarak kullanır. Her iki disiplinin de yaşanan mekanı konu eder ancak temsil ve deneyimlenme süreçleri/biçimleri farklıdır. Sinema mimarlık üzerinde belirgin izler bırakırken, mimarlık da kendi estetik yönünü sinemaya aktarır. Bu çalışmada; sinematik mekan kavrayışı ve mimari mekan kavrayışı, mimarlık ve sinema ürünlerinde aranarak, bu iki disiplinin birbiriyle mekan deneyimi üzerinden etkileşimleri araştırılacaktır.

2.1 Sinematik Mekanın Mimari Mekan Kavrayışına Etkileri

Tüm sanatlar içinde mekan deneyimini aktarmakta en başarılı olanı sinemadır. Ancak film, mekanla ilgili esas ölçüleri ve hacmi verebilir, çünkü bir mekanı algılayabilmek için hareket etmek, köşelerden dönmek ve bakmak, yakınlaşıp uzaklaşmak ve ölçek, perspektif, ışık değişimlerini deneyimlemek gereklidir. (Grigor,1994) Film ve mimarlığın potansiyel ilişkileri üzerine tartışmalar özellikle Weimar Cumhuriyeti döneminde doruğa çıkmıştır. Mimarların yeni araç olan sinemadan beklentileri çok yüksekti. Hatta bazı mimarlar, kameranın imkanları deneyimlenen bu çoklu mekan ortamının ‘mimarlığın yeniden doğuşunu’ getireceğini bile umuyordu. (Neumann,1999a) Sinematik imgelem ve deneyim, mimarların çalışmalarına önemli bir ilham kaynağı olmuştur. Mimarlık ve filmin üretim sürecinde somut paralellikler ve benzerlikler bulunmaktadır. Mimar olmadan önce senaryo yazarı olan Rem Koolhaas, iki eylemin arasında çok küçük farklılıklar olduğuna değinmiştir. Profesyonel olarak tam ters bir yön izleyerek, film yapımcısı olmasından önce mimar olarak eğitim alan Patrick Keiller de yapıyı çevredeki mimari niteliklerle iletişime geçerek nasıl filme dönüştürme girişiminde bulunduğu değinir. (Fear, 2000)

Sinema, mekânsal yaratı sürecinde mekân tasarımcısına saf ve kuralsız bir deneysel ortam sunar ve hayal gücünün sınırlarını zorlamasına imkân verir. Gomez ve Pelletier (1997) bu deneyime şu sözlerle değinmiştir: “Film; farklı gerçekliklerin üst üste çakıştırılması yoluyla elde edilen teknolojik, çerçevelenmiş mekân görüntülerinin sınırlarını aşmak için bir imkan önerdi. Önceden görünmez ve keşfedilmemiş olan mekânın deneyim yönü, karşılığını izdüşümsel sanatlarda (projective arts) buldu.” (s. 373)

Sinema mekanının mimari mekanın yaratım sürecine bir diğer katkısı da, şimdiki zamanda inşa edilmesi imkansız olan geleceğin mekanlarını öngörme potansiyelidir. Geleceğin mekanlarının kurgu ve varsayımlarını ortaya koyan, ütöpik ya da distöpik gelecek filmleri, film mekanını deneyimleyen özne için sıra dışı bir deneyim olmasının yanı sıra, mimarlar için ise geleceğe yönelik tasarım fikirleri verir. Böylelikle tasarımcı aslında bugün yaratılamayacak mekânları üstelik uygun şartlar

oluştduğunda bu tasarımlar tamamen ya da kısmen gerçeğe dönüştürülebilir ya da tasarımcıya ilham vererek tasarım girdisi olarak kullanılabilir. Anthony Vidler de sinemayı mimarlık için bir test alanı olarak görmüş ve bunu şu sözlerle vurgulamıştır; “Film mimarlığı, yüzyılın başından beri, yapılı çevrenin ve mimarının keşfi için bir laboratuvar işlevi gördü.” (Vidler, 2000, s.99)

Sinema yalnızca, henüz deneyimlenemeyen gelecek mekanlarını sunmakla kalmaz, aynı zamanda insan algısını çarpıtan ya da insanın mekan algısının sınırlarının dışına çıkan mekansal imgelerle, mekan deneyimi kavramına yeni ufuklar sunar. Yönetmen bazen, filmde sıradan bir gözün dikkatinden kaçabilecek detayları ön plana çıkararak ve ölçek, renk, zaman vb. değişkenlerle oynayarak normalde fark etmeden geçip gideceğimiz şeylere odaklanmamızı sağlar ve mekansal farkındalık yaratır.

Sinema hiç gitmediğimiz yerleri deneyimleme fırsatı verir, bu yönüyle mimari kültüre ve eğitime katkıda bulunur ve mekansal deneyim zenginliği yaratır. Seçkin Kutucu(2005)’ya göre; sinema hafıza ile; mimarlık ise tarih ile benzerlik kurar. Sinema imgeleri sosyal hayatımızı etkiler. Bu, filmlerle tanımlanmış zaman ve mekan kavramlarının insan zihnindeki görsel hafıza tarafından deneyimlenmesi ile gerçekleşir. Örneğin hiç Paris’e gitmemiş biri bile bir filmde Eyfel Kulesi’ni, Şanzelize’yi ya da bir ucundaki Zafer Takı’nı gördüğünde burasının Paris olduğunu bilir. Çünkü daha önce bu landmarklar ve kentin dokusu, görsel deneyimler halinde hafızamıza kaydolmuştur. Böylelikle hiç gitmediğimiz kentlerle ilgili görsel anılarımız olur.

Sinema; mekan tasarımcısına, kural dışı mekan temsilleri üretme fırsatı vermesinin; mimarlık için bir test sahası olmasının; mekansal deneyim hafızaları üretmesinin ve mekansal farkındalık yaratmasının yanı sıra, mekan tasarımcısıyla teknik ve yöntemlerini de paylaşmıştır. Bu sinematografik teknikler, sinemanın keşfi ve yaygınlaşmasını takiben mekan tasarımcıları tarafından benimsenerek, tasarım girdisi olarak kullanılmaya başlanmıştır.

2.1.1 Mimari Mekan Tasarımında Sinematografik Tekniklerin Kullanımı

Sinematografi, hareketli görüntü yaratma sanatıdır. İlk kez sinemanın mucidi olan Louis Lumière tarafından kullanılan ‘cinématographe’ sözcüğü, Fransızca ‘kínema’ (hareket etmek, devinmek) ve ‘graphē’ (yazım, kayıt) sözcüklerinin birleşiminden oluşmuştur ve ‘hareketli görüntü kaydı’ anlamına gelir. Film kuramcıları, 20. yüzyılda film tekniği ile ilgili akılcı ve bilimsel teoriler geliştirmişlerdir. Bu teoriler, mimarlık disiplini tarafından da zamanla özümsemiş, sinematografik terimler kullanarak, mimarlığı anlama ve yaratma arayışının artışı söz konusu olmuştur. (O’Herilhy, 1994) Bu gelişmelerle birlikte mimarlar sinematografiden, mimarlık için yararlanmaya başlamışlardır. Bernard Tschumi, Rem Koolhaas, Coop Himmelb(l)au, Jean Nouvel ve Daniel Libeskind gibi pek çok mimarın tasarımlarında, sinema ilham kaynağı olmuştur. Bu etkileşimin unsurlarından biri de, ortak tekniklerin ve kavramların kullanılmasıdır. Her iki disiplin de; çerçeve, kamera açıları, dizilim, kolaj, montaj, bakış açısı, perspektif, çekim ölçeği, ışık, renk ve zaman gibi teknikleri kullanır. Jean Nouvel, tasarımlarında Wim Wenders’in filmlerinin etkili olduğunu vurgular. Nouvel bunun dışında, 2001: A Space Odyssey, Blade Runner, Brazil gibi filmlerin imgelerini de tasarımlarında kullanmıştır. Lyon’daki opera binası, Tours’daki kongre merkezi, bu filmlerin izlerini taşımaktadırlar. (Fillion, 1997) Jean Nouvel sinemanın kendi tasarımlarındaki etkisini şöyle anlatıyor; “Mimar; binaların süregelen plan dizilimlerinde, kesme, düzenleme, çerçeveleme ve açıklıklarla çalışır. Ben saha derinliğiyle çalışmayı ve mekânı derinlik bağlamında okumayı seviyorum. Bu sebeple, bütün binalarımda; farklı ekranların süperpoze edilmesiyle elde edilen kesişim noktaları vardır.” (Rattenbury, 1994, s.35) Çalışmanın devamında bu parametrelerin bazılarına, film mekanının mimari mekana katkı sağlaması çerçevesinde; mimari mekan örnekleri üzerinden değinilecektir.

2.1.1.1 Kadraj

Kadraj, Latince ‘quadr’ (dört) sözcüğünün ‘quadrare’ (kare yapmak, dörtlemek) biçiminde evrilerek, Fransızca ‘cadrer’(çerçevelemek) sözcüğüne ‘age’ eki gelerek oluşturulmuştur ve çerçevelemek anlamına gelir. Kadraj kavramı, hem sinemada hem

de mimarlıkta, mekansal olguların sınırlarını çizer. Kadraj, içeride ve dışarıda kalanın arasında duran, onları bir sınır olarak ayıran bir kavramdır. Kaçmaz (1996)'a göre; bir yandan kadraj içi ve dışı tanımlarken; diğer yandan kadrajın sınırının her iki yüzü kadrajı oluşturur. Kadraj; objeleri çevreler, sınırlar ya da sadeleştirir ve sınırlarını tanımlar. Kadrajlamak, soyutlamanın, seçmenin, indirgemenin ya da bağlam(sız)laştırmanın bir yoludur. (Kaçmaz, 1996) Fotoğrafta da kadraj, fotoğraf kurgusunun sınırlandırılarak, yalnızca bilinçli bir şekilde sınırlandırılan kısmının kağıda aktarılması amacıyla, yani tasarım kaygısıyla kullanılır. Aynı kaygı, devinimli görüntülerden oluşan sinema ve televizyon için de geçerlidir. Sinemada ve televizyondan da görüntüler benzer bir amaçla kadrajlanır. (Şenyapılı, 2002)

Özön'e göre, sinematografik bir terim olarak kadraj terimi biçimlenişi ile alındığında; film parçası üzerinde yer alan resimlerden her birini çevreleyen siyah çubuklardır. (Özön, 1984) Kadraj, çekimin (shot) her bir an'ıdır. Ancak kadrajın içeriği yalnızca fiziksel olarak kapsadıklarıyla sınırlı değildir; burada dikkat edilmesi gereken nokta, kadrajın başka kadrajlarla nasıl bir ilişkisi olduğudur. Bernard Tschumi, mimarlığın da film - montaj cihazının yaptığı gibi kadraj kadraj incelenebileceği benzetmesini yaparken kadrajın süreksiz yapısına dikkati çekmektedir. (Tschumi, 1994) Kadraj, tekil olarak bakıldığında süreksiz bir öge olmakla beraber; diğer kadrajlarla ilişkiye girdiğinde, onlarla karıştırılarak, üstüste bindirilerek, eritilerek ya da kesilerek çok farklı potansiyel üretim olasılıklarını içinde barındırır. (Örs, 2001)

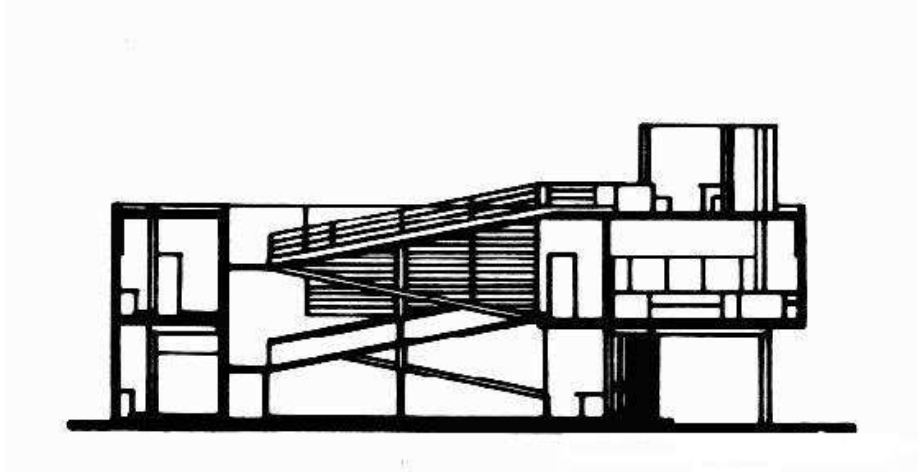
Film kadrajı, herhangi bir mekansal imgeyi her zaman birincil anlamıyla "içermek" durumunda olmadan mekansal deneyimi kapsar. Pallasmaa (2007)'nın da vurguladığı üzere, neredeyse bütün filmler mimari imgeler taşır. Bu iddia, binaların filmlerde görünüp görünmediğinden bağımsız olarak doğrudur, çünkü imgenin kadrajı kendi başına, ya da ölçeğin belirtilmesi ya da ışıklandırma gibi öğeler belirgin biçimde mekanın kuruluşunu belirler. Kadraj, başlı başına bir mekan teşkil eder, sınırlar ve tanımlar. Bu soyut ve gözlemlenemeyen; yalnızca hissedilen mekan, karşılığını seyircinin zihninde oluşan imgelerde bulur.

Bazen de, kadrajın 'dışında' kalan mekan, işitsel öğeler ile gözlemcinin zihninde bilinçli biçimde canlandırılır; imgeler 'görünen kadraj' içinde değil, 'hayali kadraj' içinde akar. Pallasmaa (2007), bu duruma Nostalgia filminin açılış sahnesini örnek

vermiştir. Bu sahnede bir araba kadrajın soluna doğru, kadrajı boyuna geçerek, boylu boyunca ilerler. Motor sesi duyulabilir olduğunda, araç kadrajın dışında bir dönüş yapar ve kadrajın ön tarafına doğru sol taraftan girer. “Hareket etkin bir biçimde ekranın ötesindeki mekanı çizer, tıpkı Mondrian dikdörtgenlerin sınırlarının köşegenden dışarı doğru uzayarak gözlemcinin daha ötedeki mekanla ilgili farkındalığının uyanması gibi.” (s.76) Fritz Lang filmi M(1931)’de ise yaşanan şiddet görünür değildir, zihnimizde canlanır. Lang filme dair düşüncelerini şöyle anlatır: “Filmim M’de hiç şiddet yoktur, olsa bile, bunlar sahnenin arkasında gerçekleşir. Örneğin, küçük kızın öldürüldüğü sahneyi hatırlayacaksınız. Tek gördüğünüz yuvarlanan ve sonra duran bir toptur. Ve sonra bir balon uçar ve telefon tellerine takılır... Şiddet sizin zihninizdedir.” (Von Bagh, s.202)

Özellikle modernizm sürecinde üretilen yapılar ve bu yapıların sosyal çevreyle ilişkisi yönetmenlerin ilgi duyduğu konulardan olmuştur. Mimar Robert-Mallet-Stevens, 1925’de yaptığı bir açıklamada, sinemanın modern mimarlık üzerindeki belirgin etkisinin inkâr edilemeyeceğini bununla birlikte modern mimarlığın kendi estetik yönünü sinemaya aktardığını vurgulamıştır. (Vidler, 2001)

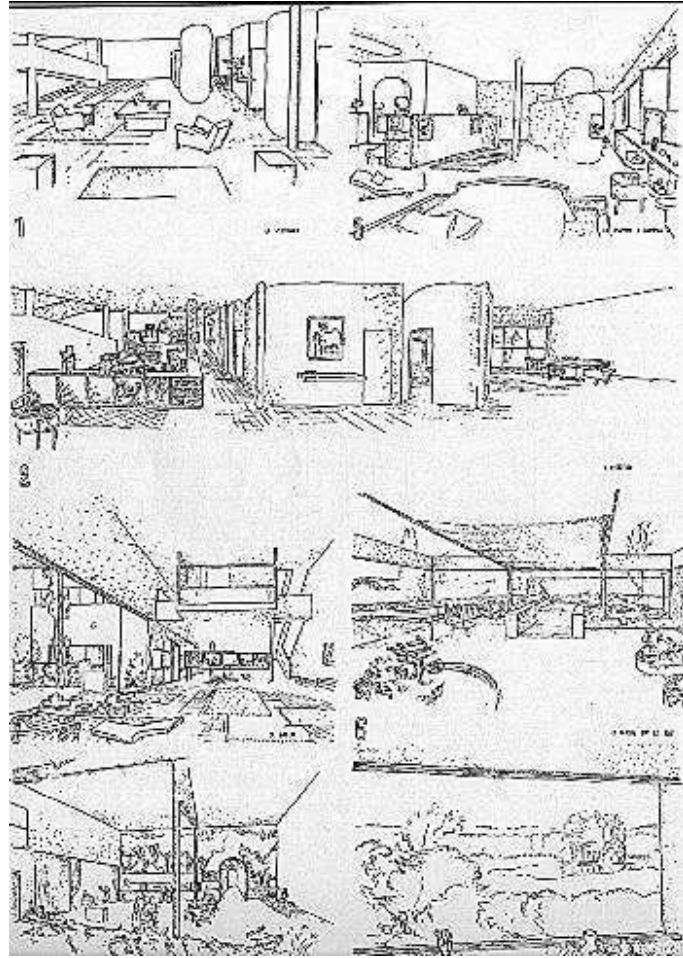
Modernizmin öncülerinden olan Le Corbusier; sinematografiden; hareketi, devinimi ve kadraj kullanımını mimarlığa uyarlayarak yararlanmıştır. Le Corbusier’nin yapıları sinemasal mekânlardır çünkü onun mimarlığı; bakışın mekan içinde hareketi ile yakalanan imgelerin birleşiminin bir sonucu olduğu izlenimi uyandırır. Modern mimarlık zaman ve mekân birlikteliğine bağlı olarak deneyimlenirken yapı içinde gezinen kişi, mimarlığı bir eylem olarak algılar. Villa Savoye’da görülen bir noktaya bağlı bir yapı değil, hareketle ve farklı bakış açılarıyla algılanan bir mimarlıktır. İmgenin farklı algılama ve deneyim alanları yaratmak için bir eşik olma potansiyeli sonucunda yapı kendini gezinen kişinin bakışına teslim eder. İç ve dış ayrımı kalmadığı mekanda, yatay pencerelerden terasa, terastan rampaya, rampadan çatıya akarak dolaşan bakış süreklilik kazanır. Binanın her tarafını saran yatay pencereler, yapıyı film kamerasının mekânda serbest dolaşmasına benzer bir hareketle algılamamızı sağlar. (Kale, 2004)



Şekil 2.1 Kesit, Villa Savoye, Poissy, France. (www.greatbuildings.com)

Le Corbusier mimarisi, plan ya da kesit gibi statik öğeler yoluyla değil; ‘devinim’, ‘hareket’ ve ‘an’a denk gelen sahnelerin tasarlanmasıyla oluşur. Colomina (1996)’nın da belirttiği gibi; Corbusier’e göre ‘ev’, dış dünyadaki tehlikelere karşı bir barınaktır ve dış dünyaya belli bir mesafeden bakan kişi, geniş pencerelerin ardındaki dünyaya onu istediği bakış açısıyla kontrol altına alarak katılabilir. Le Corbusier, Villa Meyer (Paris, 1925) konutunu tasarlarken, hareket halindeki ziyaretçi tarafından evin nasıl algılanacağı sorunsalını bir tasarım girdisi haline getirerek, bu görsel algıyı çerçevelemiş, binanın cephelerini değil, kullanıcının konutun iç mekanını nasıl algılayacağını vurgulamak adına yapıyı; art arda sıralanmış sinematik enstantanelerle temsil etmeyi seçmiştir.

Le Corbusier, kadrajlamayı pencere tasarımında da kullanmıştır. İnce (2007)’nin de değindiği gibi, Le Corbusier, Beistegui Evi’ni (1929–1931-Paris) yalnızca görmek ve izlemek için tasarlamış, görmenin kendiliğinden bir eylem olmadığını vurgulamak için her şeyi bir çerçeve içine almaya çalışmıştır. Pencereleri tam olarak içeriden dışarının nasıl görünmesini istiyorsa o şekilde konumlandırarak manzarayı çerçevelemiş, böylelikle tıpkı sinemadaki kadrajlamanın fonksiyonuna paralel olarak kişinin belirli bir çerçeve içindeki mekân algısını tasarlamıştır.

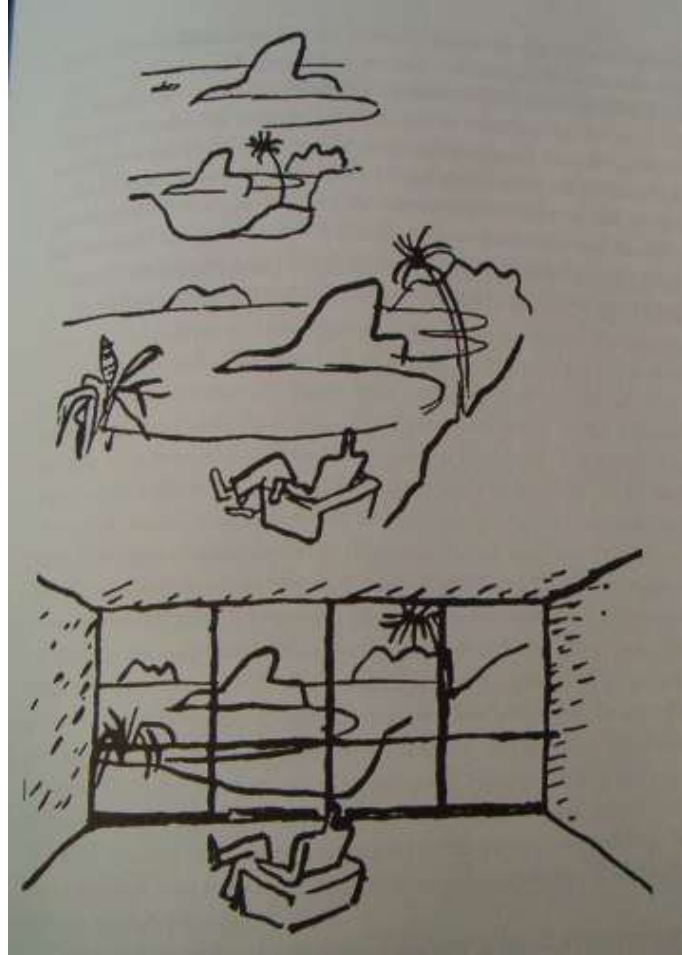


Şekil 2.2 Villa Meyer için eskizler, Paris, Fransa, 1925.

(Kaynak: B. Colomina, 1994, s.313.)

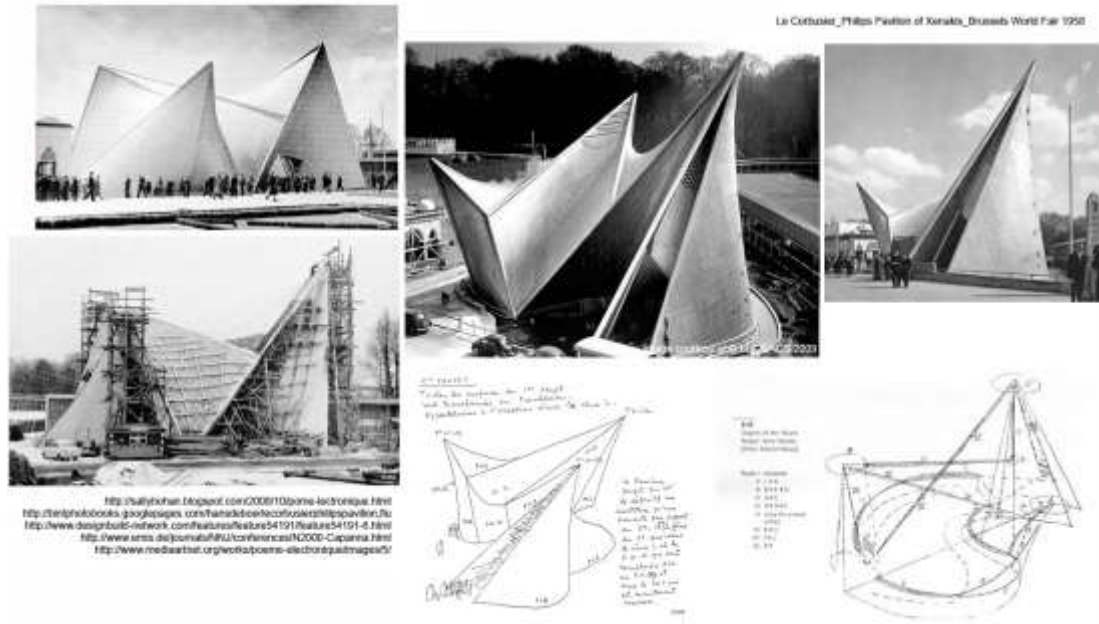
Colomina'ya göre modern mimarlık üzerine düşünmek için bina bir temsiliyet mekanizması olarak anlaşılmalıdır. "Binalar kelimenin tam anlamıyla konstrüksiyonlardır. Ve biz temsiliyetten bahsettiğimizde bir nesneden ve öznenen bahsederiz. Geleneksel olarak mimarlık bir nesne olarak, özneye karşıt tanımlanmıştır. Modernite içinde özne iç ve dış arasında çoklu sınırlar tanımlar. Bu sınırlar birbirlerini sarsalar da nesne nesneliğini ve bu nedenle de kendisi dışında kabul edilen klasik öznenin bütünlüğünü sorgular." (B. Colomina, s.14.) Colomina'nın Le Corbusier'nin konutlarını yorumlayışına göre, konutta oturanlar artık dünyaya pencereden, kontrollü bakan ve yalnızca birer turist, gezgin ya da misafir olan özne konumunda delillerdir. "Le Corbusier için barınmak (inhabit) kamerada barınmaktır." (B. Colomina, 1996, s.323.) Barınmak için, mekanın, çeşitli temsiliyet yöntemleri ile tekrar üretilmesi gerekir. Bu durumda Le Corbusier

mekanlarının sinematik olduğunu ve bu bağlamda mekan-zaman'da varolduğunu söylemek mümkündür.



Şekil 2.3 Çerçevelenen Mekan, Le Corbusier (Vidler, 2001)

1958 yılında, Brüksel Dünya Fuarı için, Le Corbusier ve Iannis Xenakis Philips firması için bir pavyon tasarlamıştır. Hiperbolik paraboloid formda olan bu pavyonda, mekansal ve duysal öğelerin birlikte deneyimlendiği 'Poème Electronique' adında bir performans sergilenmekteydi. Bu performans, mekanın içine girildiğinde, pavyonun iç çeperlerine yansıyan sinemasal kadrarlar ve mekandan yayılan müzik ile mekan hareketli ve yaşayan bir mekan karakterindeydi. Sanatçılar mimarlık ve sinemayı kadrar kullanımı ve müzik ile zenginleştirerek birleştirmişlerdir.



Şekil 2.4 Philips Pavyonu, Le Corbusier, 1958. (muzikvemimarlik.blogspot.com)



Şekil 2.5 Performans anından orijinal görüntü, Philips Pavyonu, Le Corbusier, 1958 (www.youtube.com)

Jean Nouvel de öncelikle sinema olmak üzere, modern görsel sanatlardan etkilenmiştir. Nouvel maddeye dayalı değil, algıya dayalı bir mimariyi arar. Sinema, Nouvel'in dünyaya bakışını değiştirmiş, ona yeni bir görsel dil kazandırmıştır.

Nouvel'in yapılarının birçoğu, yapıyı bir seri muğlak algıya dönüştürmek için zengin ve karmaşık algısal oyunlar yaratmayı amaçlar. Cartier Vakfı binası da, bu muğlak algı yaratımının bir örneğidir. Aslında mimari olarak bakıldığında, cam bir çerçevenin arkasında beş katlı bir cam kutudan oluşan çok net bir kurgusu vardır. Bu çerçeve, bir kaldırıma ve önündeki yola bakar ve sonuçta caddenin yansımaları ile kaplanmıştır ve bu nedenle bir ekran görevi görür. Nouvel bu yapıda, algıyı çok basit elemanlar kullanarak manipüle etmeyi amaçlamıştır. Aynı zamanda, bağımsız olarak binanın belirli bir mesafe uzağına konumlandırılmış olan bu ekran, birbirine bakan iki ayna görevi görür, bu nedenle yansımalar üst üste binerler ve sürekli devinen süperpoze bir kolaj görüntüsü her iki cam yüzeyine de içeriden yansır. Sonuçta, bu optik ilüzyonlar silsilesi, iç ve dış çerçevelere yansır ve sinema perdesine benzer bir algı oluştururlar.



Şekil 2.6 Cartier Vakfı, Jean Nouvel, 1994 (Cairns, G. J., 2012)

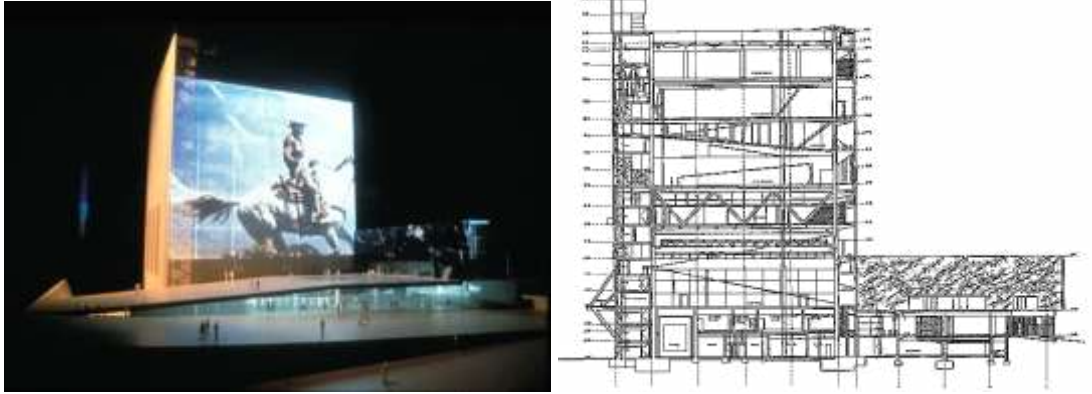
Jean Nouvel, mekan deneyimi kavramını, hareket halindeki bedenin deneyimi üzerinden benimser. O'na göre sinema, mekansal imgeleri zamana bağlı olarak algılamayı öğretir. Lucerne'de 1907 yılında inşaa edilmiş bir yapının otele dönüştürülmesinde çalışan Nouvel, mekanların duvar ve tavanlarına, film kareleri yansıtarak, bu çerçeveler aracılığıyla mekansal deneyimi yoğunlaştırmayı amaçlamıştır. Filmleri kişisel tercihinine göre seçen Nouvel, otelde; içlerinde Greenway'in *The Pillow Book*'u, Almodovar'ın *Matador*'u, Fasabinder'in *Querelle*'i, Fellini'nin *Casanova*'sı, Bertollucci'nin *The Sheltering Sky*'ı da bulunan en sevdiği 25 film den görüntüler kullanmıştır.



Şekil 2.7 Lucerne Oteli İç Dekorasyonu, Jean Nouvel, (www.designhotels.com)

Mimari tasarım sürecini, senaryo yazma süreciyle özdeşleştiren Rem Koolhaas, Karlsruhe ZKM Sanat ve Medya Teknolojisi Merkezi projesinde yapının dış kabuğunu iç mekanlara referans verecek şekilde tasarlamıştır; içeride yaşananların ipuçları, olasılıkları binanın dış yüzeyine projekte edilmektedir. Koolhaas'a göre, medyanın doğası gereği, form ve içeriğin devamlı değişmesi, akışkan ve geçici oluşu; gerçek mekanlarla geçici, yıkıcı, sanal mekanların birbirine bağlanması sorunu medya için bir müze yapmayı zorlaştırır. Müze yapısının karakterinin, sanki bir sinema perdesiymişcesine bina kabuğunda, iç mekanın projeksiyonu olarak gösterilmesi aslında içerideki geçicilik durumunu yansıtmaktadır. (Koolhaas, 1996) Yapı; bir medya sanatları müzesi, bir çağdaş sanatlar müzesini, müzik, video ve sanal gerçeklik araştırma ve üretim tesislerini, bir medya tiyatrosunu, eğitim salonunu ve

bir medya kütüphanesini bünyesinde toplamıştır. ZKM’de medya ve sanat bir araya gelmiştir ve birbirleriyle etkileşmektedirler.



Şekil 2.8 ZKM Sanat ve Medya Teknolojisi Merkezi, Rem Koolhaas, 1989. (www.oma.com)

2.1.1.2 Montaj

Montaj sözcüğü, kelime kökeni olarak, Latince ‘mons’ (dağ) kavramından evrilerek, Fransızca ‘monter’ (kaldırmak, dikmek, kurmak, bir şeyi bir şeyin üstüne koymak) kelimesine ‘age’ eki getirilerek oluşturulmuştur ve ‘kurmaca’ anlamına gelir. Montaj Eisenstein’in yaklaşımıyla; önceden tasarlanmış bir kurgulamaya göre elde edilmiş çekimlerin yan yana getirilerek, sıralanması, uyumlu bir biçimde filmin bütününe kurulması, böylelikle filme belli bir anlatı sağlamak, belli bir ritm vermek, çekimler arasında uyum. ve etki sağlamak işlemidir. (Eisenstein,1984) Montaj kavramı, tarihsel süreç olarak bakıldığında, kolaj ve fotomontaj teknikleriyle paralel süreçlerde ortaya çıkmıştır. 20. yy’ın başlarında sinema, olanı kaydedip aktaran, tek bir çerçeveden görüleni olduğu gibi yansıtan bir sanattı. Pasifti ve izleyici konumundaydı, bu yönüyle belgesel niteliğindeydi, zamana ve mekana müdahale yoktu. Daha sonra sinema film mekanlarına ve zamana; öncelikle ‘kolaj’ (yapıştırma) ve ‘fotomontaj’ı (fotoğraf montajı), devamında da ‘montaj’ (kurmaca) ı kullanarak müdahale etti ve dünyanın mükemmel temsili olarak görülen, süregelen natüralist bakış kırılmaya başladı ve örneğin – nesnenin düşünsel hacmini esas alan- kübistlerin nesnenin yapısına yönelmesine neden oldu. Kübist yaklaşımda hacimlerin parçalara ayrılıp, tamamlanmamış bir bütün olarak, üst üste yerleştirilerek tekrar kurulması, kolaj çalışmalarını beraberinde getirmiştir. Etkinlik, devinim ve hız, yeni

çağın amblemlerine dönüşmüştür. Fütüristler de bu kavramları kolaj tekniğiyle buluşturarak eserlerine yansıttılar. (İşpiroğlu ve İşpiroğlu, 2003) Bu dönemde yönetmen artık; mekanı ve zamanı deforme edebilir, olduğunun dışında gösterebilir, yorumlayabilir ve denetleyebilir oldu. Öncesinde film; mekan ve zamana göre şekillenirken, artık mekan ve zaman filme göre şekilleniyordu.

Eisenstein(1984)'e göre, sinemanın özü görüntülerde değil, görüntüler arasındaki ilişkide yatar. Bu ilişki, çok farklı biçimlerde kurulabilir ve yönetmen bu sonsuz farklı mekan deneyimi olasılığını dilediğinde kombine eder; dilediği yapay mekan deneyimini elde etmek için mekansal imgeler ile oynar, değiştirir, parçalar, böler yeniden birleştirir. Sinemadaki mekan imgesi, sinematik tekniklerin gücü sayesinde gerçek gözün algıladığından farklıdır; böylelikle gerçek gözün algılayamayacağı mekansal imgeler de, sinema sayesinde deneyimlenmiş olur.

Örs (2001), sinemanın gücü algıya sunulan birçok şeyin parçacıl birlikteliğinde, yani montajda yattığına değinir. Kadrajlar bir araya ve ard arda gelerek kameranın farklı kullanımlarına bağlı olarak farklı devinimlerde 'çekim'leri oluşturur ve dizilim ise bu farklı çekimleri sinematik bir devamlılık içerisinde birleştirir. "...işte bu durum montajı, nesnenin kendi alt parçalarına bölünmesi ile gerçekleşen ve bir kurgu oluşturmayan kolaj çalışmalarından farklı bir noktaya yerleştirir." (Örs, 2001, s.73,74.) Deleuze (1991) ise sinematografiyi, birbirine montaj aracılığıyla eklenen çekimlerden oluşması nedeniyle "sahte süreklilik" (fake continuity) olarak nitelendirir.

Eisenstein, 1938 yılında yazdığı 'Montage and Architecture' adlı makalesinde montaj kavramının iki yolu olduğunu söyler. Bunlardan birincisi sinemasal yoldur, bu yolda seyirci, bir grup eşya arasında aklından hayali bir yolu takip eder. Bunu yaparken seyirci sabittir ve görüntü onun önünden geçer. İkinci yol ise mimari yoldur. Seyirci dikkatlice düzenlenmiş, kendi hisleriyle incelediği görüntülerin arasında hareket eder.

Joe Kerr ise montaj kavramının film ve mimarlıkta zıt amaçlarla kullanıldığını savunur:

“...bazı montaj kavramlarının mimarlığa sunulabileceği çerçevesinde bir görüş var. Filmlerde, ya da en azından çoğu mimarın izlediği türdekilerde, montaj genellikle, aslında süresiz olan parçalardan bir zamanmekansal süreklilik üretme ilüzyonu olarak kullanılmıştır. Mimar, mimari mekanın zamanmekansal sürekliliğini parçalamak yoluyla montajla ilgilenir, diğer bir deyişle, mimar film yapımcısının aradığının tersi bir sonuç arar.”(sf.84)

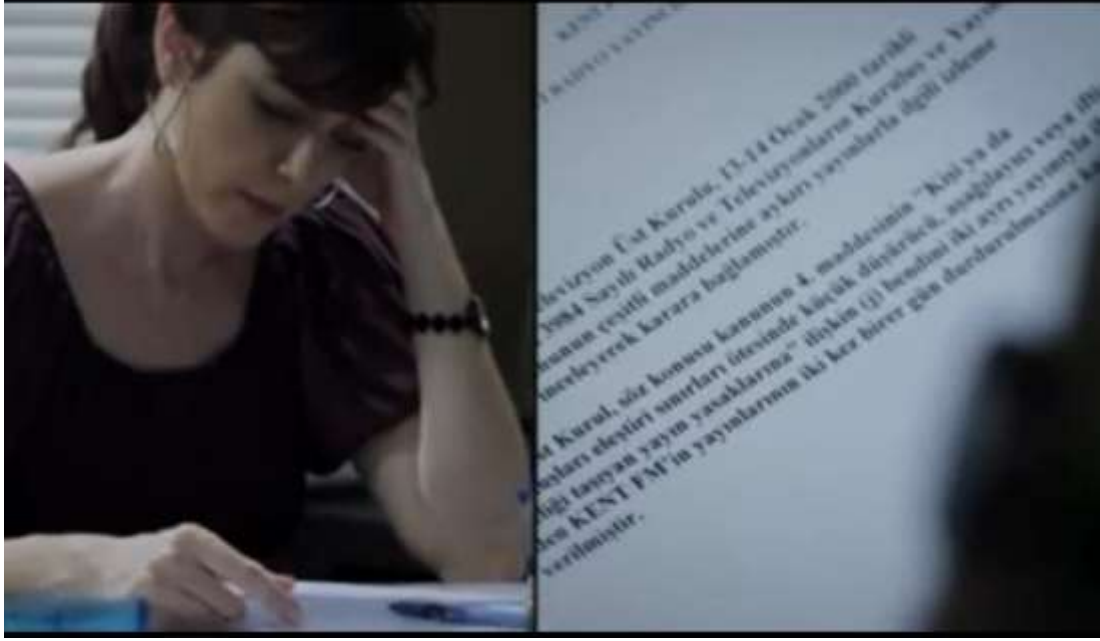
Montaj, ard arda dizilmiş imgeler ile kurgulanmasının yanısıra, yan yana durmalar (juxtaposition) ve üst üste örtüşmeler (superposition) ile de kurgulanabilir.

2.1.1.2.1 Yan Yana Durmalar. Montaj tekniğinin yöntemlerinden birisi olan yan yana durmalar (juxtaposition), iki imgenin, karakterin, nesnenin ya da sahnenin, bir dizilimde; karşılaştırmak ya da karşıtlığını vurgulamak amacıyla; veya aralarında bir ilişki kurmak amacıyla aynı kadrada ya da aynı dizilim içinde ard arda imgeler ile bir araya getirilmesidir. Örneğin, Godfather (1972)’nin sonunda, mafya ailelerinin başındaki kişilerin öldürüldüğü cinayet sahnesi ile, Michael’in kızının vaftiz töreni bu teknikle bir araya getirilerek, ifadenin güçlenmesi sağlanmıştır.



Şekil 2.9 Godfather filminde vaftiz ve cinayet sahneleri, ard arda imgeler halinde montajlanmıştır.

Tolga Örnek’in yönettiği, Kaybedenler Kulübü (2011)’nde yan yana durmalar, filmin geneline yayılmış, aynı olayların farklı açılardan çekimlerinin ya da aynı anda farklı yerlerde gelişen olayların, aynı kadrada aktarılmasında yoğun biçimde kullanılmışlardır.



Şekil 2.10 Kaybedenler Kulübü filminde, editör elindeki yazıyı okurken, aynı çerçevede diğer bir çekim açısıyla seyircinin de algılaması sağlanıyor.

The Nightmare Before Christmas(1993) isimli stop-motion animasyon filmde ise, birbirine zıt iki topluluğun (Halloween Town ve Christmas Town) yeni yıl hazırlıkları benzer çerçeveler ve eş zamanlı olayların aktarımı ile senkronize biçimde bu teknikle montajlanmıştır.



Şekil 2.11 The Nightmare Before Christmas(1993), senkronize yeni yıl hazırlıkları, kadrarlar ard arda dizilerek montajlanmıştır.

Yan yana durmalar yalnızca görsel verilerin kullanımıyla üretilmezler, farklı öğeler –görsel ve işitsel gibi- ile de kurgulanabilirler. Örneğin Kubrick’in A Clockwork Orange filminde vahşi bir tecavüz sahnesine fonda ‘Singing in the Rain’ şarkısı eşlik eder ve bu karışıklık sahneyi gözlemci için unutulmaz kılar. Bu teknik anlatımı güçlendirse de aynı anda iki sahneyi de süreksiz biçimde izlemek mümkün

olmayacağı için seyircinin tek bir okuma yapmasını olanaksız kılacak, tek bir anlamın oluşmasını engelleyecektir.

2.1.1.2.2 Üst Üste Örtüşmeler. Bazen de aynı perde üzerinde ve aynı dizilimde farklı iki sahne bir araya gelir ve üst üste örtüşür (superimpositon) ve her ikisine de ait olmayan üçüncü bir imgeler bütünü ve algı oluşturulur. Örneğin Hitchcock'un Vertigo(1958)'sunda, Scottie'nin kabus sahnesinde, Scottie'nin yüzü bir çizim ile üst üste örtüştürülmüştür.



Şekil 2.12 Scottie'nin kavramsal bir fon ile üst üste bindirilmiş yüzü.

Tolga Örnek'in yönettiği, Kaybedenler Kulübü (2011)'nde de bu teknikden, şehrin gece hallerini gösteren bir dizilimta, zamana vurgu yapmak amacıyla yararlanılmıştır.



Şekil 2.13 Kaybedenler Kulübü filminde, üst üste bindirme tekniğiyle yapılan zaman vurgusu.

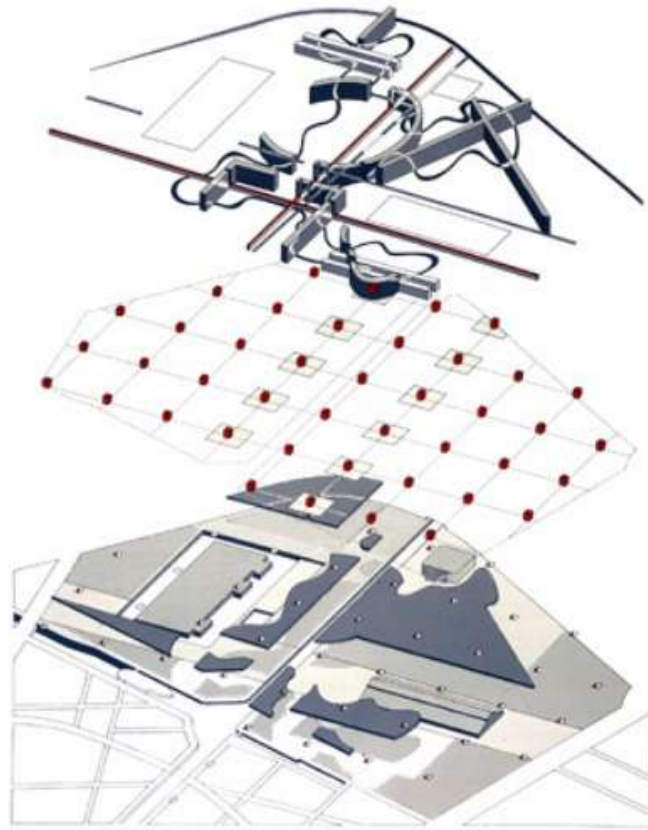
Montajın mimarlıkta kullanımının ise en etkin örneklerinden biri ise Tschumi'nin Parc de la Vilette'idir. Bernard Tschumi, sinematografik montajı kullanarak tasarım yapan mimarlardandır. Tschumi, 1984-1987 yılları arasında inşa edilen Parc de la Vilette'i tasarlarken, sinematografinin montaj ve katmanları üst üste bindirme (superimposition), yan yana koyma (juxtaposition), dizilim, kesme, hareket, olay, program gibi teknikleri etkin biçimde kullanmıştır. Parc de Vilette; tasarımcı Bernard Tschumi'nin tarafından henüz tamamlanmamış arkitektonik tasarım çalışması olarak düşünülmüştür. Çünkü bu tasarım; yaşayan, nefes alan ve kullanıcıları yansıtan; önemli değişiklikler yapılabilen ve onun parçalara ayrılabilir, değişebilir ve yeniden yapılabılır bir model olarak tasarlanmıştır. Parktaki folie'ler bir grid teşkil ederler ve her bir folie, farklı eylemler içerir şekilde tasarlanmışlardır ve her biri farklı deneyimlere yol açar; resim atölyesi, fast food restoranı gibi. Parkta kullanılan üç sistem; yüzeyler sistemi, çizgiler sistemi ve noktalar(folieler) sistemidir ve bu üç sistem üst üste örtüşerek, bu üçünden de bağımsız dördüncü bir kavramlar topluluğu oluşturur. Noktalar folie'lerdir ve noktasal eylemleri içerirler ve yanyana dururlar; çizgiler hareketi temsil eder ve çizgisel eylemleri içerirler; ve düzlemler ise geniş alana yayılan belirlenmiş ya da özgür bırakılmış düzlemsel eylemleri kapsarlar (Tschumi, 1987, 1994). Ancak Örs(2001)'ün de vurguladığı üzere, Tschumi'nin montaj kavramı Eisenstein'in

montaj anlayışından farklı olarak, bir bütünü ifade etmez; anlıktır ve buna bağlı olarak da sistemlerarası ilişkilenmede diyalektik bir bağ kurulmamıştır.

Tschumi, folie'ler arasındaki ilişkinin ancak program ve mimarlık arasındaki geleneksel zıtlıkların dağıldığı noktada açığa çıkacağını belirtir. Bu zıtlıklar geleneksel Batı düşüncesinin de üzerine kurulduğu ikili zıtlıklardır ve mimarlık alanından bakıldığında karşımıza biçim/işlev, strüktür/ekonomi gibi ikililer olarak çıkar. Tschumi yanyana durmaları bu amaçla bir araç olarak kullanır ve çerçevelerin dizilimi oluşturacak biçimde yanyana durması ile folie'lerin dizilişini analogik bulur. Bir çizgi üzerinde karşımıza çıkan her bir folie, çerçevelerin bağımsız ve anlık yapısını taşımaktadır. Programatik açıdan sabitlenmemiş olmaları, yani farklı zamanlarda farklı program öğeleri ile donanabilme ihtimalleri kişinin farklı zamanlarda farklı deneyimlenmeler gerçekleştirmesine olanak tanır. (Tschumi, 1994) (Aktaran: Örs, 2001)



Şekil 2.14 Parc de la Vilette, katmanların montajı (www.tschumi.com)



Şekil2.15 Parc de la Vilette, montajlanan katmanlar
(www.tschumi.com)

Üstüste örtüşme için mimarlık alanından verilebilecek bir diğer örnek Coop Himmelb(l)au'ya ait olan UFA Sinema Merkezi projesidir. Bu tasarımda Himmelb(l)au grubu sinematografik dille bir alışveriş kurar ve bu alışverişin sonucu olarak, hareket halinde olan izleyici ve hareket halinde olan imgelerin üstüste örtüşmesinden oluşan iç mekan oluşur. (Widman,1994) Bina kabuğunun asimetric ve dekonstrüktif formu da, harekete hazırmışçasına bir görsel mecaz içerir.



Şekil 2.16 Parc de la Vilette, folie'ler (www.tschumi.com)



Şekil 2.17 UFA Sinema Merkezi (www.himmelblau.at)



Şekil 2.18 UFA Sinema Merkezi, Dresden. (www.himmelblau.at)

UFA Sinema Merkezi'nin tasarımında üst üste örtüşmelerin iki katmanından birisini iç mekanı saran rampalara eşlik eden yüzeylere yollanan sinematografik ışınlar (hareketli imgeler) oluşturur. Diğer katman ise izleyicinin kendi hareketidir. İki katman hem hareketin hızı hem de ölçeksel farklılıkları ile birbirinden ayrılır. Ancak kişi bu iki katmanla eşzamanlı olarak ilişkilendirir, bu şekilde imgeleri üstüste algılar. Ancak bu katmanlar bu şekilde biraraya gelerek bulanıklaşmalardır ve birbirlerinden tam anlamıyla bağımsız değildirler. (Örs,2001)



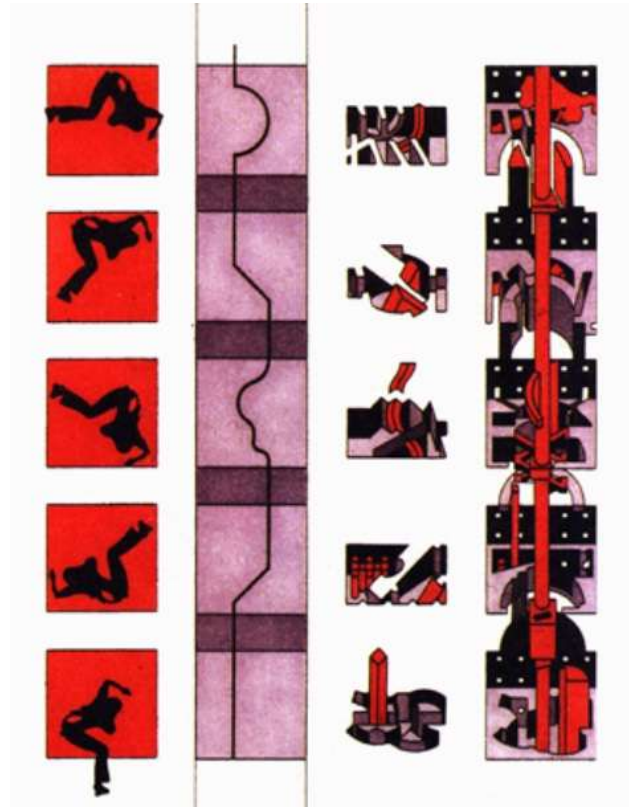
Şekil 2.19 UFA Sinema Merkezi (www.himmelblau.at)

Tschumi, herhangi bir dizilimin anlamının mekan, olay ve hareketle kurduđu ilişkide açığa çıktığını söyler, herhangi bir mimari durumun anlamı bu üç öge ile kurduđu ilişkiye bağlıdır (Tschumi, 1994).

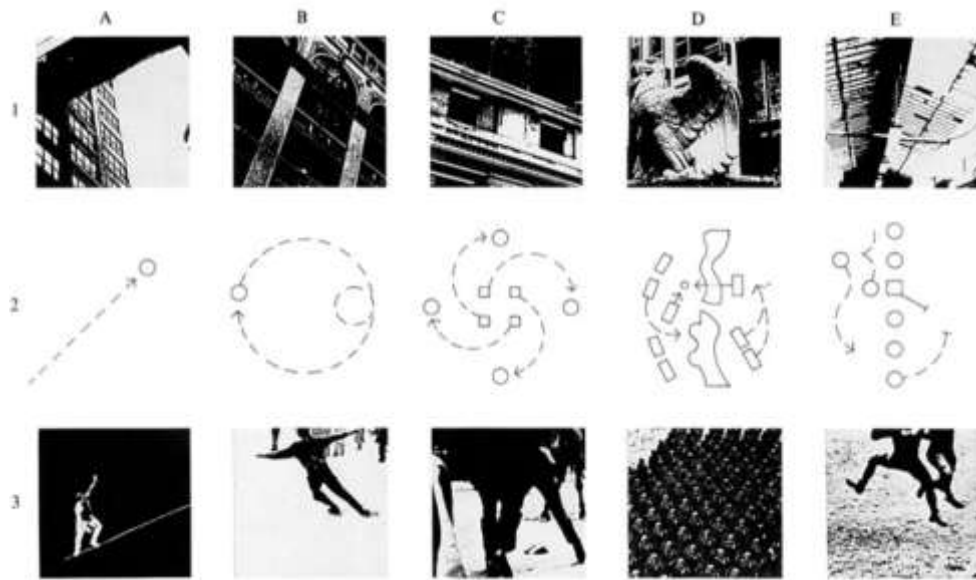
Pelissier ve Tschumi (1999) mimarlığın artık izole bir disiplin olmadığını belirtmekte; sinemada bulunan montaj biçimlerinden çok etkilendiğini söylemektedir. Örneğin, Tschumi, 1976 - 1981 yılları arasında yapmış olduđu Manhattan Transcripts adlı çalışmasında; mekanlar ve onların kullanımı, objeler ve olaylar, varoluş ve anlamın kazara olmadığı üzerine bir dizi teorik çizim üretmiştir. Bu çalışmaların gerçek mimari projeler olduđu iddia edilemez, ancak tümüyle fantezi olduđu da öne sürülemez. Tschumi Manhattan Transcripts’de filmlerden parça parça alıntılar yaptığını ve genellikle mimarlar tarafından kullanılan kompozisyon ilkeleri yerine montaj ilkelerini koyarak mimari ilişkiler bulmaya çalıştığını belirtmiştir. Bu senaryolardan ilki Hitchcock’un Psycho’sudur. Bir film tekniğı, mimari bir teknikle yer değiştirmiştir. Bu örnekte Manhattan bloklarının geometrik dikdörtgen dokusu tamamen başka bir şeye dönüşmeden önce, Central Park’ın organik konturlarıyla iç içe girer. Bu senaryoda sinema sistemi ve mimarlık sistemi arasında bir neden sonuç ilişkisi vardır (Pelissier ve Tschumi, 1999)



Şekil 2.20 Manhattan Transcripts, Senaryolar: Alfred Hitchcock’un Psycho filminden (İnce, 2007)



Şekil 2.21 Manhattan Transcripts
(www.tschumi.com)



Şekil 2.22 Manhattan Transcripts (www.tschumi.com)

2.1.1.3 Dizilim

Sinemada, mekanın dördüncü boyutu; tıpkı gerçek bir mimari deneyim yaşarken olduğu gibi ‘zaman’ içinde gerçekleşen ‘hareket’in oluşumuyla belirir. Dizilim sözcüğü, etimolojik köken olarak; izlemek, takip etmek, peşinden gelmek anlamına gelen Latince ‘sequi’ sözcüğünden, Fransızca ‘séquence’ sözcüğüne dönüşmüştür ve ‘süre içinde peş peşe giden şeyler’ anlamına gelir. Farklı ölçek, zaman ve devinimlerde elde edilen çekimler dizilim içinde bir araya getirilerek, farklı zaman ve mekanlar, görsel ilüzyon oluşturacak şekilde dizilim içinde bir bütünlük oluşturacak şekilde sıralanabilir. Sigfried Giedion; 20. yüzyılın yeni mekanını, mekan-zaman (space-time) olarak isimlendirir ve bu tanımlamasını matematik bilimindeki yeni gelişmelere dayandırarak zamanın ve mekanın bağımlı olduğunu vurgular (Giedion,1962). Mekan ve zamanın modernizmle birlikte kanıksanan bu birliktelikleri, hareket kavramını da kaçınılmaz olarak kapsar. Eisenstein (1984)’ın belirttiği üzere, hareketin sinemadaki karşılığı dizilimdir. “Le Corbusier’e göre modern bakış, hareket sayesinde serbest kılındı ve mekanı dünyayı görmek için bir makineye dönüştürdü. Corbusier için sinema, modern mimarlıkta olduğu gibi, bakış açısını bir noktaya bağlı kılmaktan kurtarır ve ona hareket kazandırır.” (Colomina, 1996 s.6) Film zamanlara bölünebilir ve böylelikle mekanın parçaları da zamansal bir sıra içinde düzenlenerek zamansal yapının bir parçası olurlar, böylece zaman da bu yapı içinde mekansallaşır. (Demir, 1994)

Tümer(1984), zaman kavramının mekan kavramıyla eşdeğer sayılabilecek tek kavram olduğunu savunur ve zaman-mekan kavramının çağdaş bilimdeki kullanımını örnekleyerek, bu iki kavramın tek bir kavram olarak ele alındığına değinir. Kaçmaz(1996)’ya göre, mimarlıkta mekan, zaman yaratmada etkin rol üstlenir. Tasarlanan öge; zaman değil mekadır ancak mekan bir andan diğerine gitmek olarak tanımlandığından kaçınılmaz olarak zaman da yaratılmış olur. (Kaçmaz, 1996) Bordwell and Thomsen(1986)’in değindiği üzere; sinemada ise zaman, mekanın elde edilmesinde önemli bir faktördür. Sinemada hem mekan, hem de zaman tasarlanır ve mekanın betimlenmesi ve oluşturulması zaman alır. Filmde zaman ve mekan iki yönlü olarak birbirleriyle etkileşirler. Sinema hem mekanın hem de zamanın sanatıdır. (Aktaran: İnce, 2007)

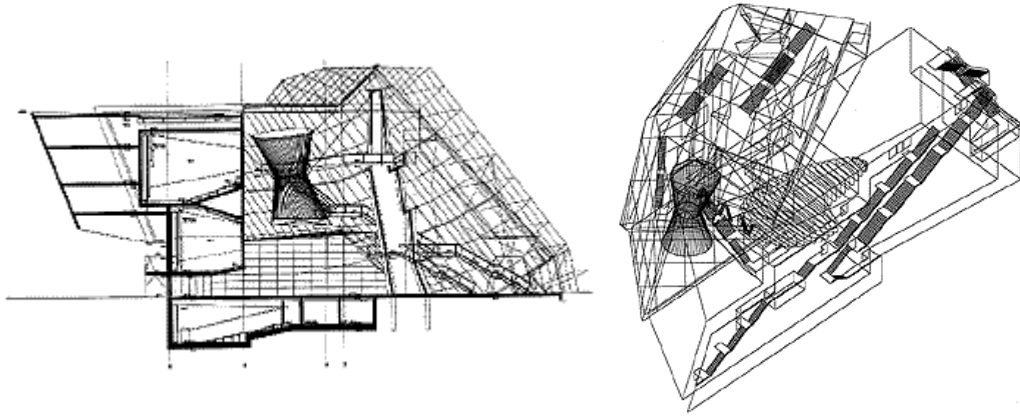
Damrau(2000)'ya göre; duyularımızla deneyimleyebileceğimiz dünya çok katmanlı gerçeğin yalnızca kısmi bir görünümüdür ve mekan ve zaman kısmi olarak görecelidir. 'Mekanın basitçe bir dizi materyal objenin olası sıralanışı ve zamanın biz dizi gerçek olayın olası sıralanışı' olduğu iddia eder ve algıladığımız gerçeğin yalnızca, mekan ve zamanın bir çok olası kombinasyonundan biri olduğunu vurgular. Böyle bir gerçekleştirme mekana dair yeni fikirlerin temellerini şekillendirir. Mekanın mantıksal dizilimde ya da doğru kronolojik sırada temsil edilmeye ihtiyacı yoktur. Mimarlıkta zaman ve dizilim, gerçekçi imgelerin ard arda sıralanmasıyla oluşur ve doğrusaldır. Film ekipmanları mekan ve zamanın yeni kombinasyonlarını sezmemize, gerçekte yaşanamaz şeylerin deneyiminden oluşan fantastik bir alan yaratmamıza imkan verebilir. Bu süreçte, mekan ve zaman birbirine yakından bağlıdır, öyle ki biri, diğeri olmadan düşünülemez. Eşzamanlılık, doğrusal olmama, belirsizlik, ve karmaşıklık, mekan ve zamanın kombinasyonunu sağlayan medyumun yapabilecekleri arasında gözlemlenebilir. Aynı anda birkaç mekanda birden varolmak, mesafeleri yok etmek, algıladığımız dünyada düşünülemeyecek yapıları ziyaret etmek böylece mümkün olur.

Sinemada zaman mekan ve hareket öğelerinin herhangi birinin değişmesi diğer ikisinde değişiklikler yaratır. Bu üç öge birbirine bağlı davranırlar. Köksal(1994)'a göre, sinema, zamanı yakalamanın ötesine geçmiştir. Kamera seyirci yerine harekete geçer, böylece seyirci kameranın hareketiyle mekanı zihninde şekillendirir ve boyutlandırır; bu nedenle sinemanın olanakları sonsuz boyuta kadar ulaşabilir.

Sinema tekniğinin gücüne bağlı olarak, hareketin sinemada nasıl ele alındığına da değinmek gerekir. Hareket; zamansal ve mekansal algı açısından sarsıcı yeni yapılanmalara kaynaklık ederken, sinema tekniğinde, araçların katkısıyla, kesilmelere, ivmesel açıdan değişimlere uğrar ve insanın çıplak gözle görmeye alışkın olmadığı durumlarla karşı karşıya kalmasına sebep olur. Yakın çekimde (close-up) mekan ve nesneler doğal boyutlannda değil; gerçekdışı bir ölçekte görürler ya da ağır çekim aslında bilinenin yavaşlatılmış hali değildir. Ya da, sıradan hareketlere ilişkin bilgisi vardır ama hareketin saniyenin çok küçük bir kesitinde

nasıl davrandığına ilişkin bilgisi yoktur. (Örs, 2001) Sinemada hareketin gerçek dışı deformasyonları, mekan deneyimini bilinçli biçimde değiştirir ve şekillendirir.

UFA Sinema Merkezi, sinematografik anlamda hareketi barındıran bir mimariye sahiptir. Bu yapının tasarımında; dağınık bir bilinç halinde gerçekleşen, algılamadan çok alımama olarak nitelendirilebilecek bir boyut olan görsel bilinçaltı; tasarımda kişilere ve yüzeylere yollanan imgelere ait hareketin üstüste örtüşmesi olarak sunulur. Bu anlamda bütün yapı dinamik dizilimlerin birlikteliği gibi ele alınmıştır. Hareketi tanımlayan ilk öge bir bekleme salonu gibi davranmayan, iç boşluğu ören dinamik rampalardır. Himmelblau'ya göre rampaların taşımakta olduğu hareket bir mimari dizilim oluşturur. Rampaların oluşturduğu iç, kişiye; sinematografik anlamda farklı ölçekler taşıyan çekimlere denk düşen; sürekli değişen perspektifler; yakın-uzak, alçak-yüksek, dar- geniş zıtlıklarını sunar. Kişi, hareket (dizilim) içinde, çekimlerin biraraya gelmesinde olduğu gibi birçok farklı durumu art arda veya üst üste algılar. Boşluğu ören rampaların bir kısmı programatik öğelerle buluşurken bir kısmı boşlukta dolanır ve bu hareket kişiyi hem izleyen hem de izlenen kılan paradoksal bir duruma yol açar. Hareketi oluşturan ikinci durum ise imgelere aittir, içteki yüzeyleri oluşturan sinematografik ışınlar hareket halindeki kişiyi imgelerle karşılaştırır. Bir sahte sürekliliğe ait imge akışı düzensiz, indirgenemez mimari elemanlarla kurgulanan bir başka sahte süreklilik ile birlikte içi oluşturur. (Widman, 1994). (Aktaran: Örs, 2001). Örs(2001), sinematografik bir araç olarak ele alınan hareketin Tschumi'nin çalışmasında insan gözüne bağlı bir hareket olarak kullanıldığını, Himmelblau grubunun projesinde ise bu hareketin farklı devinimlere ait durumların üstüste örtüşmesi olarak ele alındığını vurgulamak gerektiğini söyler. (Örs, 2001)



Şekil 2.23 UFA Sinema merkezinin dinamik kurgusunu anlatan kesit ve aksonometrik perspektif. (www.himmelblau.at)

Hem mimarlık, hem sinema zaman ve hareketi –dolayısıyla dizilimi- olguları ard arda imgelerle temsil etmede kullanır. Birbirlerinden ayrıldıkları nokta ise, mimarlıkta zaman içinde öznenin hareketli olarak mekanı deneyimlemesi, sinemada ise öznenin pasif bir izleyici rolünde olması, deneyimin sanal gözün -kameranın- devinimiyle elde edilmesidir. Eisenstein(1938), ‘Montaj ve Mimarlık’ makalesinde, mekansal gözün iki yönünü karşılaştırmıştır. Bunlardan ilki, sinematik olan, ‘hareketsiz bir gözlemcinin önünden geçen çeşitli durumlar’da, gözlemci hayali bir çizgiyi hem zihninde hem de görerek takip eder. Sinematik olan göz pasif ve edilgendir, durumlar ise etken ve aktiftir. İkicisi, mimari olanda ise, ‘gözlemcinin görsel duyusuyla gözlemlediği, dikkatlice düzenlenmiş olgular dizisine doğru hareket etmesi’ dir. Burada ise gözlemci aktif olarak hareket ederek mekanı doğrudan deneyimlemektedir. (Eisenstein,1938, s: 59) Gerçekten hayali olana harekete bu geçişte, mimarlık filmin öncülü olmuştur. Resmin ‘bir objeyi çokboyutlu olarak tam anlamıyla temsil edebilme sorununun çözümünde yetersiz kaldığı’ yerde ‘yalnızca film kamerasının temsili tam anlamıyla düzleme aktarma sorununu çözebilmiş olması’ ‘bu kabiliyetin şüphesiz ki atası mimarlıktı.’ (Eisenstein, 1938, s:60) Mimarlıkta sinemadaki gibi yine zaman faktörü vardır ama kişi bu sürenin ne kadar olacağını ve mekanın hangi ögesiyle ne kadar zaman geçireceğini, ne ile ilgileneceğini kendisi belirler, beden aktif olarak mekana katılabilmekte, deneyimi kendisi yönetebilmektedir. Ancak sinemada ise bu süre ve deneyimin çerçevesi baştan tanımlıdır. İzleyicinin yolu çizilmiştir, görülecek kısımlar sergilenerek önceden belirlenmiştir. (Johnson, 1974) Sinemada mekan deneyimi, bütün

parametreleriyle birlikte önceden tasarlanıp hazırlanmış bir paket olarak sunulur, seyirci pasiftir ve tek alternatifli mekan deneyimini deneyimlemek dışında bir seçeneği yoktur. Rattenbury (1994), öznenin bu farklı davranışı nedeniyle, sinema ve mimarlığın tamamen farklı disiplinler olduğunu öne sürer. Yönetmen; ışığı, gölgeyi, anlatıyı, çekim açısını, tonlamayı, müziği ve mimarlığı kullanarak tamamen kendi kontrolünde algılanacak bir film mekanı yaratarak izleyicinin mekansal deneyimini yönlendirebilir. Fakat mimarlık deneyiminde, deneyimin yönü, süreci ve biçimi gibi parametrelere ilişkin tercihler yalnızca aktif olan gözlemciye/özneye aittir, özne mekanı şekillendirir, manipüle eder.

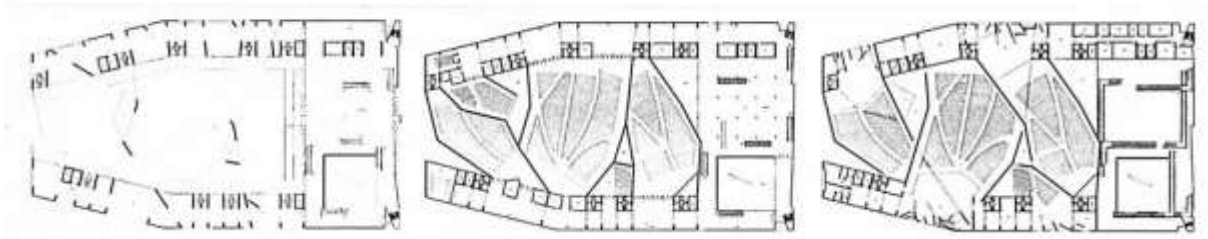


Şekil 2.24 Villa Savoye'un akışkan kurgusunu gösterir perspektif ve fotoğraflar. (noonjes.wordpress.com)

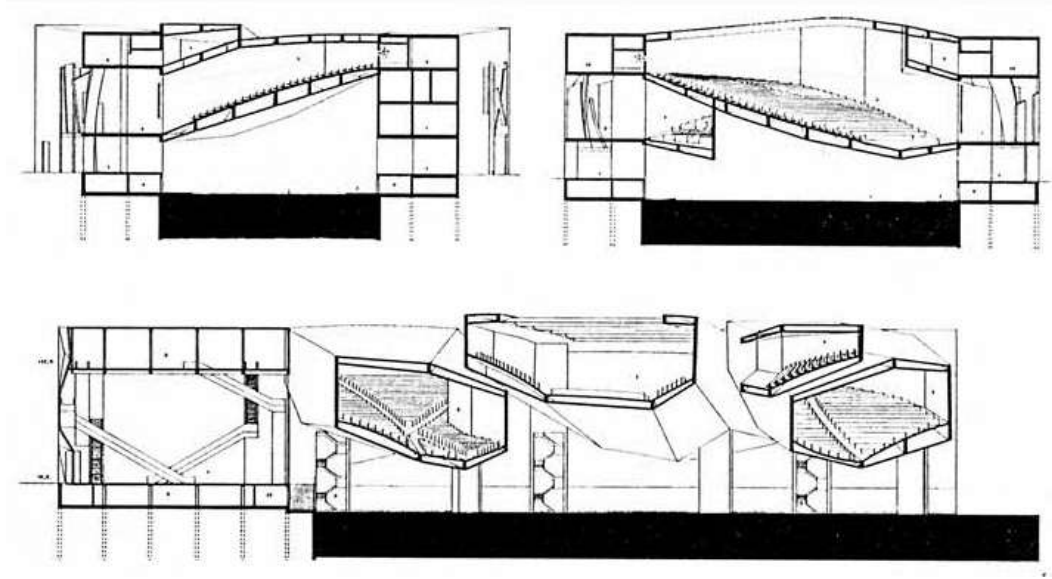
Le Corbusier'in Villa Savoye'unun mimarlığı da görülen bir noktaya bağlı bir yapı değil, hareketle ve farklı bakış açılarıyla bir dizilim içerisinde algılanan bir mimarlıktır. Mekanın hareketli ve akışkan yapısı nedeniyle iç ve dış ayrımı kalmamıştır. Bu dizilimsel devinim, terastan rampaya, rampadan çatıya akarak dolaşan beden tarafından deneyimlenir. Ayrıca; binanın her tarafını saran yatay

pencereler, hareket halinde bir imgeler dizisi oluşturarak, film karelerinin yan yana dizilimini çağrıştıran bir ilüzyon oluşturur.

Steven Holl, mimarlığın mekansal anlamda kavranabilmesi için, mekanın içinde hareket eden bedenın kavranması gerektiğini savunur. Holl, Venedik Film Sarayı (Palazzo del Cinema) projesinde sinemada farklılaşan zaman kavramını, mimaride deformasyona uğratılmış ve yaygınlaştırılmış mekan kurgusuyla ifade eder. Kent insanının deneyimlerini algılamak için plan, kesit ve görünüş gibi düzlemsel temsiller yetersiz kalır çünkü gündüzün ve gecenin ışıkları, zaman, kent ölçeğinde gölge oyunları ve devinim; Holl için birer mimari öğedir. Holl Venedik Film Sarayı'nda yaklaşık zaman kavramını; sinema salonu kütleleri arasındaki ince yarıklardan süzölen güneş ışınlarının, kanal sularının bina içine alınmasıyla zemin katta oluşturulan geniş havuz üzerindeki yansımalarla ifade eder. Mutlak zamanı ise, fuaye duvarlarına üst yarıklardan gelen kılcal ışık hüzmeleriyle tanımlar. Bazı bölümlerdeki projeksiyon perdesi kaldırılıp, görüntüler çarpık biçimli beton yüzeylere yansıtıldığında parçalanmış renk ve ışığa dönüşürler ve dış yüzeylerin monolitik kırmızı oksit tabakası, üzerinde projeksiyon yansıyan çarpık duvar yüzeyleri tarafından kesintiye uğratılır; sinema burada mimarlıktan daha güçlü bir sanat olduğunu kanıtlarcasına projeksiyonun yansıtıldığı noktalarda mimari kabuğu yakarak boşluklar bırakır. (Holl, 2000)



Şekil 2.25 Planlar; Palazzo del Cinema, Venedik, Steven Holl (www.aamgalleria.it)



Şekil 2.26 Kesitler; Palazzo del Cinema, Venedik, Steven Holl (www.aamgalleria.it)



Şekil 2.27 Palazzo del Cinema binasının modeli. (www.aamgalleria.it)

Steven Holl'un Kiasma, Helsinki Çağdaş Sanatlar Müzesi'nde kesintiye uğramayan akışkan mekanlar tasarlamıştır. Böylelikle, ardışık olarak sürekli değişen bakış açılarıyla yaşantı hacimleri oluşturmayı başararak zaman içinde akışan dizilimsel bir mekansal deneyim yaratmıştır. Yapıtların sergileneceği alanlar, değişik biçim ve boyutlarda hacimlerin bir araya gelmesiyle oluşur. Bu hacimlerin arasındaki sirkülasyon ise, rampalarla, yaratılan boşluklarla, merdivenlerle, kavisli duvarlarla akışkan biçimde sağlanırken renk ve ışıkla bu ambiyans desteklenir. Bu sirkülasyon deneyimi boyunca sürekli farklı bakışlar, deneyimler ve mekansal yönelişler

yaşayan beden, yapay ve doğal ışığın renkli yüzeyler üzerinde yarattığı efekte maruz kalır ve bu efektler kişide duyuların canlanmasına neden olur. Böylelikle, kişilerin farklı hacimlerde hissedecekleri duygusal değişimler, daralan, genişleyen bakış açıları, artan, azalan ışık, kontrast yaratan renkler, malzeme dokuları ile birleşen sanat yapıtları aracılığıyla açığa çıkar.



Şekil 2.28 Çağdaş Sanatlar Müzesi, Kiasma, Helsinki, Steven Holl, 1998. (www.stevenholl.com)

2.1.1.4 Işık

Işık, film mekanları kurgulanırken görüntü yönetmeni tarafından tasarlanır ve mekansal imge yaratımında yer seçimi kadar önem taşır. Işık tüm varoluşun temeli, nedeni ve başlangıcıdır. Işık, her saniye, değişerek ve dokunarak, varoluşa ve nesneler arasındaki ilişkilere yeni bir biçim verir ve anlam katar. Mimarlık, ışık sayesinde

cisimleşir çünkü varlığının özü ışıktır. Nijat Özön(1956)'e göre, ışığın dramatik açıdan iki çeşit etkimesi vardır. Bunlardan birincisi, nesnel etkimedir ve ışığın eşyanın görünüşünü değiştirmesiyle ilgilidir. Diğeri ise öznel etkimedir. Bu etkiye ise ışığın hallerinin, ruhsal durumlar üzerindeki etkisini betimler. Yoğun ışıktaki önemsenmeyen sıradan objelerin, loş ortamda korku yaratması, güneşli bir havanın neşe ve enerjik duyguları harekete geçirirken, yağmurlu karanlık bir havanın insanın kederli hissetmesine neden olması gibi... Işğın cisimleri belirginleştirmesinin aksine, karanlığın da 'var olanı göstermeyen', yorumlamaya elverişli, belirsiz, imgeler yaratarak, gözlemcinin hayal gücünde en karanlık korkuların mekansal imgeler halinde akmasına neden olur. Ekranında herhangi bir mekan algılanmasa bile, mekansal imge fantezileri, kişinin zihnini işgal eder. Korku filmlerinde; karakterlerin, elinde bir mum ya da gaz lambası ile duyduğu bir gürültünün kaynağını araştırmak amacıyla; karanlık, ıssız, loş, yağmurlu, gök gürültülü, sisli ortamlarda gezmesi, klişeleşmiş olmakla birlikte korku sinemasının halen vazgeçilmez ve etkileyici öğelerdendir.

Işık kavramı, algının önemli bir katalizörü olarak, mimarlığın da başlıca öğelerindendir. Endüstri Devrimi'ni takiben Crystal Palace'ın inşası ile birlikte ışık, çağdaş mimarinin ayrılmaz bir parçası olmuştur. Mimarlıkta doğal ve yapay ışık mekanı dramatize etmede bilinçli olarak kullanılır. Çağdaş mimarlar, ışığı kullanarak anıtsal bir dramatize bir mekan algısı yaratırlar.

Tadao Ando, varoluşun kaynağının ışık olmasından hareketle, yapılarında ışık kavramını dramatik ve etkin biçimde kullanmıştır. Ando'nun yaklaşımında, mimarlık ancak ışıkla buluşarak varolabilir. Tadao Ando'nun mekanları naif, statik ve durudur. Brüt beton kütleler, statik ve sessiz biçimde durdukları yerde, anlamını ve algısını, bedeninin mekan içindeki hareketiyle bulurlar. Bu dramatik etki, oluşturulan boşluklardan ve geniş camlardan süzülen ışık, ile güçlenir.

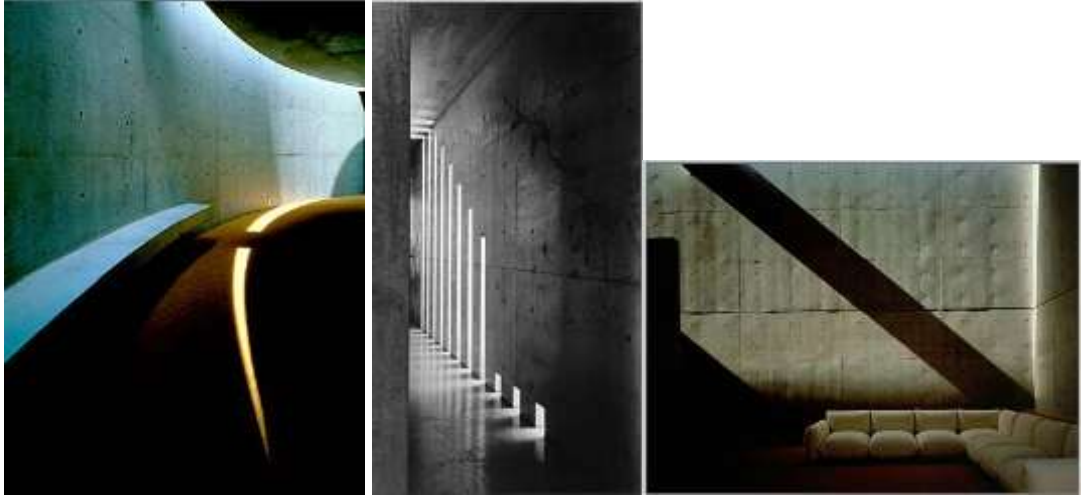


Şekil 2.29 Crystal Palace'ın iç mekanlarının betimlendiği bir ilüstrasyon. (<http://veronica-veronicaharvey.blogspot.com>)



Şekil 2.30 Tadao Ando, Church of the Light. (laurasnoderly.blogspot.com)

Tadao Ando'nun Church of the Light yapısı, mimaride ışık kullanımının en etkin kullanıldığı örneklerdendir. Doğal ışık hüzmeleri yapının dar kenarındaki kör ve brüt beton duvarda bulunan haç biçimli yırtıktan süzülerek mekana dolar. Bu 'karanlık içindeki aydınlık' anıtsal ve şiirseldir. Yapı bu ışık oyunu sayesinde yalın olduğu kadar anıtsal kılınmıştır.

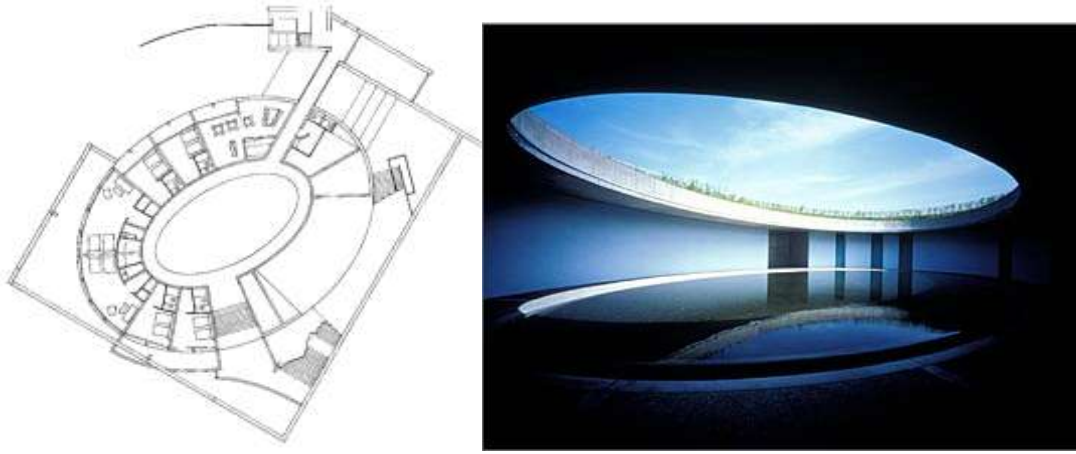


Şekil 2.31 Kushino Evi, Tadao Ando, 1981, (www.clarkart.edu)

Tadao Ando'nun Kushino Evi'nde de günışığının duysal zenginliğinden faydalanılmıştır. Bina, farklı boyutlarda, arazideki ağaçlara uyumlu olarak birbirine paralel konumlanmış arazi eğimine yarı gömülü iki betonarme kutudan oluşmaktadır. Bu iki kutuyu birbirine avluya bitişik bir yer altı koridoru bağlar. Pürüzsüzce biten, basamaklı avlu arazinin doğal sınırını sembolize eder. Duvarları kesen havalandırma delikleri, iç mekanlarda dinamik ışık ve gölge oyunları yaratmak için tasarlanmıştır. Binaya daha sonradan yapılan ekleme, eski binadan bir çimenlik ile ayrılır ve bu alanı eğri bir duvar tanımlar. Bu duvardaki yırtık, yalnızca üstten ışık almayı sağlamaz, aynı zamanda duvar boyunca ilginç ve karmaşık dokular oluşturur. Önceki doğrusal şema ile ard arda deneyimlenerek, eğrisel yüzeylerin ve birleşimlerin ışıkla ortaya çıkmasıyla, Ando'nun yeni kompozisyonu ahenkli bir ortam oluşturur.

Naoshima Çağdaş Sanatlar Müzesi, Tadao Ando'nun ışık ve yansıma oyunları için su elemanlarından yararlandığı yapısıdır. Müze, Naoshima adasının tepesinde, topografyaya gizlenmiş, klasik Ando tarzını yansıtan bir yapıdır. Binanın, otel olarak tasarlanan müze içinden ulaşılan ve 1995 yılında inşa edilen eklentisi, oval biçimli bir avluya bakan odalardan oluşur. Avlunun ortasında, bir havuz ve havuzun izdüşümünde ise tavanda bir yırtık bulunur. Bu izdüşümsel paralellik, karmaşık ışık, gölge ve yansıma deneyimlerine aracılık eder. Bu odalara müze içinden ulaşılan koridorun her iki duvarı da camdır ve camların üzerinden boylu boyunca su süzölmektedir. Suyun ışığı kırıcı etkisi ile cam şeffaf yapısını yitirir ve koridorda

yürüyen insan ile bir yanındaki okyanus manzarası diğer yanındaki havuz arasındaki görsel iletişim flulaşır. Bu koridordan geçip odaların bulunduğu avluya girildiğinde ise, çatısı oval biçimde kesilmiş, merkezinde durgun suyun bulunduğu bir havuz -bir nevi sudan bir heykel- bulunur ve bu havuz çevredeki sesi ve gökyüzünü yansıtır.

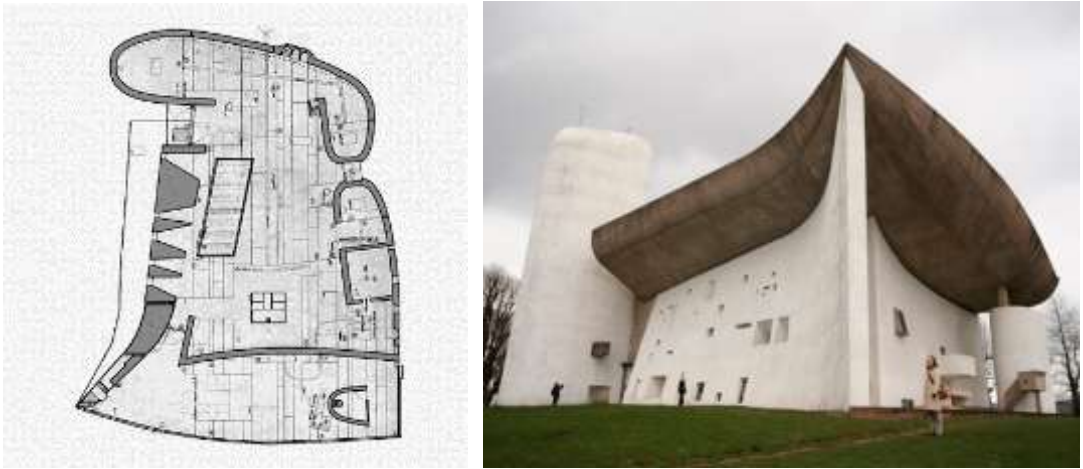


Şekil 2.32 Otel Avlusu, Naoshima Çağdaş Sanatlar Müzesi, Tadao Ando, 1995 (www.architectureweek.com)

Le Corbusier, La Chappel De Ronchamp projesinde sinematik ve dramatik bir yapı kurgulamıştır. Bu proje Le Corbusier'in diğer projelerinde görülmeyen farklı bir dinamizmi barındırır. Alman Ekspresyonist sinemasını anımsatan, ışık oyunları ve mekan sınırlarının ve eğrisel yüzeylerinin ışık ile belirginleşmesi; şapelin tüm tören mekanlarında görülür. Bu nedenle şapelin tüm fotoğrafları bu ışık ve eğrisel formlarla sağlanan sinematik etkiyi açıkça hissettirir. Yapı dini işlevi nedeniyle loştur ancak güney cephesindeki değişik formlardaki küçük pencerelerden içeri süzülen ışık ve çan kulesinin iç yüzeyine yansıyan ışık; bu loşluk ile kontrast oluşturur.



Şekil 2.33 Otele erişim koridoru, Naoshima Çağdaş Sanatlar Müzesi, Tadao Ando, 1995
(www.galinsky.com/buildings)



Şekil 2.34 Ronchamp Şapeli, Le Corbusier, 1953 (www.galinsky.com/buildings)



Şekil 2.35 Ronchamp Şapeli, Le Corbusier, 1953 (www.galinsky.com/buildings)

Kamera, mimarlara bir çok yönüyle ilham vermiştir ancak Jean Nouvel, tasarladığı Onyx Kültür Merkezi'nde kamera, görme ve algılama üzerinden değil; teknik fonksiyonu gereği 'giren bilgiyi çıkan bilgiye dönüştüren kutu' olma işleviyle metafor olarak kullanılmıştır. Binanın formu içeri giren tüm nesnelerin ve kişilerin, içerideki eyleme katıldıktan sonra asla aynı kalmayacaklarını, dönüşeceklerini, gelişeceklerini vaat eder. İç mekanlar, olabildiğince nötr ve anlam barındırmayacak şekilde düzenlenmiştir ve bu nedenle bir çok farklı işlev için farklı kesişimler üretilebilir. (Morgan, 1998)

Sinema, 20. yüzyılın başında, icadından hemen sonra hiçbir sant dalında yaşanmayan bir coşku ile tüm sanat dallarına, özellikle de mimariye teknik ve yöntemleri ile hızlıca nüduz etmiş ve imkanlarını cömertçe mekan tasarımcılarının hizmetine sunmuştur. Mekan tasarımcıları, bu teknik ve yöntemleri tasarım girdisi olarak kullanmış ve kadraj, montaj, dizilim, ışık/renk, bakış açısı, hareket vb. parametreleri içselleştirerek daha zengin bir mekansal deneyimler elde etmişlerdir. Sinema filmlerinin kaçınılmaz olarak mekan kullanma zorunluluğu nedeniyle de, bir yandan da mimari mekan sinemaya ilham kaynağı olarak, sinemayı beslemiştir.



Şekil 2.36 Onyx Kültür Merkezi, St. Herblain, Jean Nouvel, 1987 (nico.gautron.free.fr)

2.2 Mimari Mekanın Sinematik Mekan Kurgusuna Etkileri

“23 Mart 1895 günü, Paris gazetelerinde şöyle bir haber yer alıyordu: 'Lyon'lu sanayi erbabından ve kaşif Louis Lumiere, dün akşam seçkin bir topluluğun önünde Yansıma Kineskopu'nu takdim etti. Şaşkınlıktan donakalan seyirciler, Bay Lumiere'in Monplaisir atölyeleri önünde çektiği hareketli fotoğraflardan oluşan bir gösteriye tanık oldular. Keşiflerini her zaman birlikte imzalayan Auguste ve Louis Lumiere'in icadı lambalı Kinetoskop gösterisi pek başarılı olup, insanoğlunun iki yüz yıldır aradığı, Bay Thomas Edison'dan Muybridge, Robertson, Reynaud ve Marey'e kadar birçok bilginin üzerinde çalıştığı hareketli fotoğraf tekniğinin ulaştığı son noktadır...' Sinema icat edilmişti. Bugün sinemasız bir dünya düşünebilir misiniz?’ (Mine G. Kırıkkanat: Sihirli Kutu, Radikal, 14 Ağustos 1999) (Aktaran: Şenyapılı, 2002)

Yedinci sanat sinemanın serüveni böyle başladı ve o günden beri mekan, sinemanın vazgeçilmez bir ögesi haline geldi.

Sinema, mimarlığı bilinçli biçimde anlam yaratmada kullanır. Mekânlara anlamlar yükler ve izleyicinin bunları algılamasını sağlayabildiği ölçüde başarılı olur. Film mekanı, ifadeler ve imgelerle; inşa edilmiş psikoloji, ruhsal mekanlar ve ruhsal çevrelerle çalışır. Film mekanı duvarlar, ışık ve gölgeden oluşan duygusal bir mekandır ve bu duygusal mekanı sınırlayan çerçeve, içinde önemsiz veya rastgele hiçbir unsur taşımaz. Filmde atmosfer ne kadar yoğun, parlak ve melankolikse, etkisi o kadar güçlüdür. Karakter ve mekan arasındaki bu ruh hali birlikteliği en baştan beri görülmektedir. Film, bir tür yükseltilmiş farkındalıktır ve mimarlığın sinemadaki temsili, günlük yaşamımızı coşkuyla, bizim nadiren deneyimlediğimiz biçimde deneyimlememize olanak verir. (Kerr,2000) Filmde mimarlığın, teatral atmosfer üretmek, konuyu yoğunlaştırmak ya da tarihi arka planı tariflemek gibi birçok işlevi vardır. Mimarlığın bilinen birçok işlevinin yanı sıra, filmin mimari potansiyeli, sinemanın teknik imkanları sayesinde, deneyimlediğimiz gerçekliği büyüterek ve mekan algısını yükselterek, mekan ve zaman bağlantılarını olağan dışı biçimde kurabilmeye imkan verir. (Damrau, 2000)

Sinemada, mekansal imge yaratımı çok çeşitli öğelerle sağlanabilir. Tek ve aynı olay (bir öpücük ya da bir cinayet) yatak odasında mı, banyoda mı, kütüphanede mi, asansörde mi ya da terasta mı geçtiğine göre tamamen farklı bir hikaye olabilir. Bir olay, özel anlamını; olayın geçtiği mekana, günün saatine, aydınlık oranına, hava durumuna ve ses algısına göre kazanır. Bununla birlikte, her mekanın olayı birleştiren kendi tarihi ve sembolik yan anlamları vardır. Sinematik olayın temsili, böylece tamamıyla mekanın mimarisinden, yer ve zamandan ayrılamaz olur ve film yönetmeni çoğu zaman farkında bile olmadan mimariyi yaratmaya mecbur kalır. (Pallasmaa, 2007)

Luis Bunuel, 1927 yılında Madrid’de Metropolis’i izledikten sonraki kritiği, tutkulu bir savunma ile son buluyordu: Şimdi ve sonsuza dek mimarlık set tasarımcısıyla yer değiştirecektir. Filmler mimarların en cüretkar hayallerinin sadık

tercümanları olacaktır. (Lang, 1985, s. 15) Bunuel'in tahmini tamamıyla gerçek olmadı (hatta bazı kritiklere göre, son zamanlardaki mimari gelişmeler tam tersini göstermektedir.) ancak film aslında içtenlikle mimarlığın en cüretkar rüyalarını (ve en korkunç kabuslarını) tercüme etmiştir. (Neumann, 1999a)

Mimarinin sinemaya bir potansiyel oluşturma fikri filmin tarihi kadar eskidir. Amerikan yazar Lindsay (1915); bütün bunların ötesinde mimarların, aşırı yaratıcı film çekme konusunda gelişim sağlayan kişiler olduğunu vurgular. Mimarların önemi yalnızca tarihi dramaları filme almak değildir, diğer yandan geleceğin mimarisini temsil ederler. Lindsay bunu şöyle açıklamıştır, böyle filmlerin bir sonucu olarak Amerika yeni mimari fikirlerin bir test sahası olacak, "Cesur mimarlar kampanyayı ele alırsa.... kalıcı bir Dünya Fuarı ortaya çıkacak" (Aktaran: Neumann, 1999a, s.8)

Sinemada mekanın kullanım yoğunluğu ve öne çıkarılma oranı her zaman aynı değildir. Bazen mekan yalnızca görüntünün fonunda yer alır, flu ve geri plandadır, boşlukları dolduran bir dolgu maddesinden öte bir amacı yoktur. Bazen, öyküyü tamamlayan ve destekleyen bir öğeye dönüşür, bazen de öykünün kendisi olacak kadar ön plandadır. Sinema, mimarlığı ön plana çıkardığında mimarlık dramatik anlatıma katkıda bulunan bir öğe işlevi yüklenir ve ön plana çıkarılan mekanlar filmin ana karakterleri olurlar. Mekan, mimarlığın ana ögesidir, temel üretimi ve ayrılmaz bir parçasıdır, amacı ve nedenidir. Ancak sinemada, ön planda olan mekan değil, görsel etkidir. Bu nedenle sinemada mekan ön planda ya da arka planda olabilir, hatta mekanın temsili yalnızca sembolik temsillerden ibaret olabilir.

Sinemada mekan fon olarak kullanılıyor ise; mekanlar hikayeye bir katkıda bulunmazlar. Yalnızca fon oluştururlar. Mekanlar vurgulanmaz ve mekanın farklılaşması filmin gidişatına bir katkı sağlamaz. Mekanlar oyuncuların ve hareketin arkasında flu bir fon oluşturur.

Örneğin, Pierre-Paul Renders'ın yönettiği *Thomas est Amoureux* filminde, mekan statiktir, film boyunca bir bilgisayar monitörünün görüntüsünü izleriz, ana karakteri

hiç görmeyiz ve bu monitör görüntüsünün arka fonunun hikayeye herhangi bir katkısı yoktur.



Şekil 2.37 Thomas est Amoureux filmindeki yapay ve statik mekanlar.



Şekil 2.38 Thomas est Amoureux filmindeki yapay ve statik mekanlar.



Şekil 2.39 Thomas est Amoureux filmindeki yapay ve statik mekanlar.

Filmde mekan, tamamlayıcı öge olarak kullanılıyor ise; mekan yönetmenin iletmek istediği etkiyi bir çok yan elemanla birlikte destekler. Mekan, hikayeyi besler niteliktedir. Tamamlayıcı eleman olarak kullanılan mekanın bir diğer fonksiyonu da mekansal ipuçları vererek hikayenin geçtiği yer hakkında fikir sahibi olunmasını ve mekan algısının güçlenmesini sağlamaktır.



Şekil 2.40 Ratatouille, Brad Bird, Jan Pinkava, 2007.

Filmde mekan, ana öge olarak kullanılıyor ise, bu filmlerde mekan asıl öykü olmuştur, onu filminden ayrı düşünmek mümkün değildir. Kaçmaz (1996)'ya göre, mekânı ön planda kullanan yönetmenler, mimarlığı temsil etmekle mekânı ön planda tutmakla, analiz edip değiştirmekle ilgilenirler. Mekan bir başrol oyuncusu, filmin ayrılmaz bir parçasıdır. Bazı yönetmenler Roman Polanski'nin Tess filminde yaptığı gibi, film mekanını o denli önemserler ki bu mekanları seçme işini mekan sorumlusuna bırakmaz, kendileri yaparlar. Yönetmen mekanı sentez eder, şekillendirir ve öyküsünü üstüne koyar. Mekan, öykü için bir olay ya da durumu sembolize eder. Robert-Mallet Stevens'e göre bu konuda mimarlık yalnızca set olarak sinemaya hizmet etmez, aynı zamanda bir oyuncu olarak rol alır. (Aktaran: Vidler, 2001) Örneğin Andrei Tarkovski'nin filmlerinde, film seti, senaryonun ötesinde birincil bir öneme sahiptir. "Filmlerimin konusu genellikle bir coğrafyadan, araziden ya da keşfetmek istediğim bir yerden doğar." (Tinazzi, 1996, s. XXI.)

Bir modernizm eleştirisi olan Tati'nin Mon Oncle (1958)'ı bu kategoride incelenebilecek filmlerdendir. Film bütünüyle mekansal ilişkilerin bir parodisini yansıtır.



Şekil 2.41 Mon Oncle, 1958, Arpeller'in evi.



Şekil 2.42 The Cube; Dev küpün hareketli odacıklarından biri.

Vincenzo Natali'nin yönetiminde çekilen 1997 yapımı The Cube filminde ise, içinden kurtulmaya çalışılan, hareketli küplerden oluşan bir labirent olan dev küp filmin klostrofobik bir dehşet saçan baş rol oyuncusudur. Filmde yalnızca aynı kıyafetleri giymiş ve küpün içine nasıl girdiklerinden haberleri olmayan ve küpten kurtulmaya çalışan 6 insan ve küp vardır. Filmde küpün iç mekanları dışında hiçbir mekan görmeyiz.

Mekanın sinemadaki temsili, film kurgusunda etkin rol oynama kriterine göre incelenebildiği gibi, ele aldığı konuların mekansallığıyla da irdelenebilir. Tanyeli (2001) ise, sinema ve mimarlık ilişkisini, mekanın sinemadaki temsili üzerinden ele alarak sınıflandırmıştır. (s.66)

- Sinemanın inşa edilmemiş ve gerçeklik düzleminde kullanılmayan bir sanal mimarlık alanı tanımlaması biçiminde.
- Sinemanın 'gerçek' mimari mekanları kendi sanal evreninde yeniden üretmesiyle.
- Sinemanın kendi olay kurgusu içinde bir mimarı ve/veya mimarlık etkinliği ele almasıyla.

2.2.1 Sinemanın Sanal Bir Mimarlık Alanı Tanımlaması

Mimarlar, bugünün yapılarını tasarlarken, sayısız parametreden faydalanırlar. Bu parametreler, tasarım girdisi olup uygun koşullarda mekanlar üretilmesini sağlarken, bir yandan da mimarın hayal gücüne sekte vururlar. Yönetmenlerin filmlerin sanal ortamlarını tasarlarkenki sınırları yalnızca kendi hayalgüçleridir. Bu yaratıcı eylem, zaman zaman mimarlığa ilham veren film mekanlarının oluşmasına imkan verir niteliktedir. Heathcote (2000) bu konuya şöyle değinmiştir. “Metropolis’den Blade Runner’a, eleştirmenlerin en çok ilgisini çeken geleceğin iyimser ya da kötümser görünümüdür. Bu filmlerde yönetmenler, mimarların yalnızca hayal edebildikleri biçimde, yeni dünyalar; en azından yeni şehirler elde edebilme şansına sahiptirler.” (sf. 21)

Sinemanın sanal bir mimarlık alanı tanımladığı en erken ve en verimli döneminin Alman ekspresyonist sineması olduğu söylenebilir. Nicolas Boileau'nun, "sanatın aynasında güzelleşmeyen hiçbir canavar yoktur" (Aktaran: Öztürk, 2005 s. 188) düşüncesini Alman ekspresyonist sineması temsil etmiştir. Bu dönemde, teatral bir kurguyla anlatılmak sitenen hikayenin ruhu, tümüyle mekana yansıtılmış, mekanlar şiirsel bir yapıyla üretilmişlerdir. Bu filmler, gotik mekanları, gölge ve ışık oyunları, zıtlıklar, şeytani ve korkutucu karanlık ortamları ile korku filmlerinin ilk örnekleri olarak kabul edilmişlerdir.

Ekspresyonizmin doğasından gelen, mekanın hayali üretimleri dışında bu kategori, bilim kurgu filmlerini de kapsar. Günümüzde üretimine teknolojik açıdan imkan olmayan mekanlar, bu filmler aracılığıyla üretilerler, koşullar elverdiğinde bu hayali mekansal ürünler gerçeğe dönüştürülebilirler ya da kısmen ilham kaynağı olabilirler. Bu ortamlar aynı zamanda, günümüzdeki yapıların gelecekteki durumlarıyla ilgili öngörüler de sunar. Filmlerin geleceğin mimarisine altyapı olma potansiyelleri sinemanın varoluşunun ilk yıllarında fark edilmiştir. Luis Bunuel'in 1927'de Metropolis'i seyrettikten sonra şöyle demiştir. "Filmler mimarların en olanaksız düşlerini gerçeğe dönüştüreceklerdir." (Bunuel,1927) (sf.15)

2.2.1.1 *Das Cabinet des Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920)

1. Dünya Savaşı sonrası Weimar Cumhuriyeti Almanya'sında çekilen *Das Cabinet des Dr. Caligari*; ekspresyonizmin resim ve mimari biçimlerinden etkilenmiştir. Weimar Cumhuriyeti'nin erken dönemi sinematografisinde hiçbir film Caligari kadar büyük ekonomik ve estetik etki bırakmamıştır. Dr. Caligari, kâbus, hayalet, korku, boğuşma, cinayet gibi imgeleriyle "geleceği" bilmektedir. "Dr. Caligari filminin ekspresyonist yapısı da, eğik bir stille çılgınlığa varan, tamamen akıl dışı, hayali ve korku verici bir "ruh" üzerinde şekillendirilmiştir." (Öztürk,2005 s:188) Filmin dekoru, keskin ve sivri açılar, zigzaglar, ışık ve gölgenin karşıtlığı ile şekillendirilmiştir. Böylelikle, bu mekansal öğelerle karakterlerin psikolojisini ortaya seren grotesk performanslar ve abartılı makyajlar aracılığıyla, geçmişin ve otoritenin korkusu altında ezilmiş insanların psikolojisine hakim olan kaos ve paranoya dışavuruluyordu.

Lotte Eisner film hakkında şöyle demiştir: "Dr. Caligari'nin bölünmüş kişiliğinde panayır tüccarı ve deliler evi yöneticisi, saçma bir toplum dışı otoriteyi teşhir eder. Fakat 'Caligari'de bir dünya tasarımı olarak bozukluk, bir delinin aklında haklılaştırılmıştır." (Eisner, 1980, s.30.) (Aktaran: Öztürk, 2005)

Caligari'nin set tasarımsıları Walter Reimann, Hermann Warm ve Walter Rohrig mimari realizasyonu, belirli bir tasarım prensibi doğrultusunda geliştirmişlerdir.. Toplamda 33 farklı set kullanılan filmde; olayın geçtiği mekanı perspektifte çarpıtan ve denge konusunda ipucu veren resmedilmiş manzaralar; sahneler aktörlerin hayaletler gibi dolaştığı klostrofobik bir atmosfer verir. Şehrin sokaklarında duvarlar gizemli grafitilerle kaplanmıştır. Dekorla ilgili kararlar, kameranın nasıl çalıştığını ve ışıklandırmayı da belirler. Sahneye resmedilmiş olan gölgeler, genellikle statik ve doğal olan kamera olay sahnelerini önden açtığına, aydınlık ve karanlık arasındaki kontrastı üretir. Sahnenin çarpıtılmış biçimleri dışında, setlerin görünen yapaylığı daha genel bir bakışla bir program dahilindedir. Reimann, sahneleme yetisi açısından filmin gerçekliği taklit etmemesi gerektiğini ve filmin kendi dünyasını yaratması gerektiğini güçlü bir biçimde hissetmiştir. Reimann gerçek mimari ile film setlerinin

arasındaki belirgin farkları tekrar tekrar vurgulamıştır ve ‘film mimarlığı’ teriminin ‘film resmetme’ olarak değiştirilmesi gerektiği konusunda ısrarcı olmuştur. (Lahn, 1999) Filmin içerdiği estetik dil, film görüntüsünün grafiğe dönüşmesi gerektiğinin altını çiziyordu.



Şekil 2.43 Das Cabinet des Dr. Caligari’de distorsiyona uğratılmış dışavurumcu mekanlar kullanılmıştır.

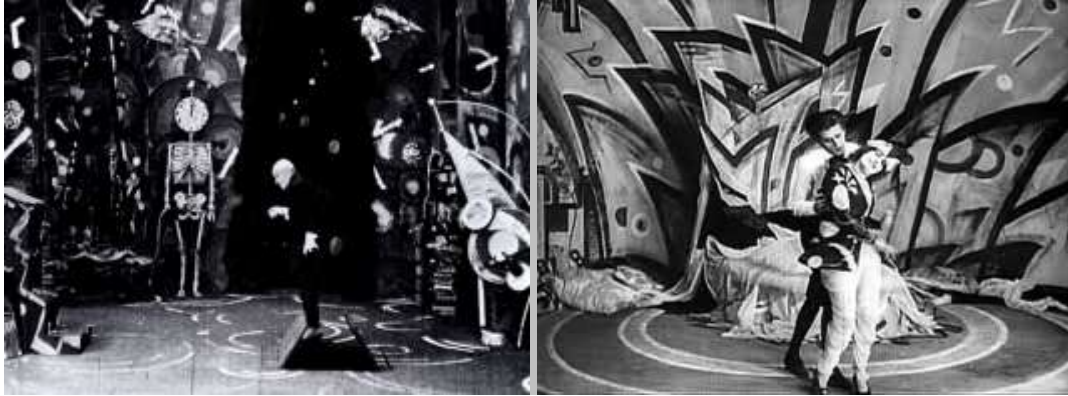
Serim, (2001) Alman sinemasında Dr. Caligari'nin Muayenehanesi'nden sonra gelen tüm yapımların, kamera merceği aracılığı ile aktarılan film mekanının, mimarlık ve sinema ile kolektif deneyimlerini gerektiren bir bütünlükte kurulmuş olduklarına değinir. “Bu da onları, mimarlığın yeniden doğuşunun iletildiği Modern Hareketin temel ilkesi olarak benimsenen "mimari mekan deneyimi'nin yeniden sorgulanma gereksinimini açığa çıkaran bir mimari manifestolar döneminin görsel bildirileri haline getirmiştir.” (Serim, 2001) (sf.96)

Das Cabinet des Dr. Caligari, mekan deneyimi ve mekansal imgelemi barındıran filmler arasında başta gelir. Schaal (2000)’a göre; Caligari’nin mimarisi dar, yüksek odalar ve evlerden oluşuyordu. Duvarlar tuhaf işaretler ve dar açılı figürlerle

kaplıydı. Kavisli ve oransız, etçil bitkiler, devasa yapraklar ve tırmanan sarmaşıklarla dolu bir sera, düşmana dönüşmüştü. Labirent tamamen kapanmıştı ve görünüşe göre kaçılmazdı. Bu mimari sakinlerini sıkıca sarmalıyordu, duvarlar bu emri yerine getirmek için inşa edilmişlerdi ve kaçış için hiçbir şans yoktu.

2.2.1.2 *Genuine die Tragödie eines seltsamen Hauses* (1920, Robert Wiene)

Erken Expresyonizm'in şüphesiz en tuhaf ve fantastik filmlerinden biri olan *Genuine*'in setleri, Alman Ekspresyonist ressam César Klein tarafından hazırlanmıştır. Modern kritikler, *Genuine* ile ilgili, geniş ölçüde set tasarımcısının eforundan bahsetmişlerdir. *Caligari* gibi *Genuine* de sadece stüdyoda yapılmış bir filmidir ve yine benzer bir yaklaşımla, yarattığı vurgulamak amacıyla mimarinin yapaylığına ve hikayenin sentetik psikolojik dünyasına ağırlık verilmiştir. Bununla birlikte *Caligari*'ye kıyasla; zemine, tavana ve duvarlara yapılan iki boyutlu bezemelerin yerini alan, mekan derinliği, hareket dizilimleri ve çeşitli ışık koşulları; daha az kullanılmıştır. (Neumann, 1999c)



Şekil 2.44 *Genuine* filminde mekansal kurgu.

Fern Andra'nın film tarihinin ilk dişi vampirini tasvir ettiği *Genuine*'de; vampir toprak altında; sihirli ağaçlar, ihtişamla parıldayan aynalar, lüks yataklar ve tuhaf mobilyaların olduğu bir cam evde yaşar ve bu evde geniş holler, sessiz iç bahçeler, harika biblolar ve egzotik değerli eşyalarla dolu karanlık odalar vardır. Bu ev, kurbanları için dairesel, kıvrımlı, erotik bir kapan olan gösterişli bir kaledir. Schaal

(2000) Şehir ise değerli eşyaların satıldığı butikler, dar sokaklar ve kabaasrak insan temsillerinin olduğu bir rüya şehridir. Şehrin yanında büyülü bir orman vardır. Bu orman insanın bir tablo olarak sahip olmak isteyeceği bir baş yapıttır ve aynı zamanda tümüyle yönetmenin tam anlamıyla istediği karakterdedir. Wiene karton ya da kanvastan bağımsız bir orman yaratmıştır ve bir peri masalı yaratmayı amaçladığı için bunu doğayı kullanmadan yapmıştır. “Böylelikle Schwind (Ondokuzuncu yüzyıl Romantik ressamı Moritz von Schwind)’in en iyi eserlerinin bile ötesinde güçlü bir atmosfer yaratmayı amaçlar.” (A.F. 1920). (Aktaran: Neumann, 1999c, s.58)

Filmin mimari deneyimi, tamamen Genuine’in karakterini ve niyetlerini yansıtır ve rüyaların mekanizmasını takip eder. Kafkaesk labirentler, seksüel anlamda yüklü, feminen ortamlara öncelik tanımıştır. Bazı sahnelerde, ani yükselişler ve uçlar yaşanırken bunların aralarında yumuşak bir yatak vardır ve dişi vampir bunun üzerinde, ağının ortasındaki örümcek gibi yatar. Fern Andra’nın uzun saçları, erotik bir vaat, davetkar ve vahşi seksüel düşüncelere sebep olur. Malikanesinin mimarisinin tek amacı ölümcül cazibedir ve kapıların, geçitlerin, koridorların ve yumuşak mağaraların göze çarpan mimari öğeleri; açıkça, bir kez girildiğinde kaçışı olmayan bir kadın bedenini temsil eder. (Schaal, 2000)

2.1.1.3 Der Golem, wie er in die Welt kam (1920, F.W. Murnau)

16. yüzyılda Prag’da geçen Der Golem’de; aslında bir Yahudi efsanesi olan, kilden yapılmış ve büyü ile canlandırılmış yaratık miti olan ‘Golem’ kavramı işlenmiştir. Yahudi bir din adamı, kilden Golem adında devasa bir yaratık yaratarak bu yaratığa can verir.

Ekspresyonist film tasarımında, üç boyutlu şekillerden ve mekanlardan ilk kez faydalanılmıştır. Golem’in şehrinin mimarisi prodüksiyon aşamasındayken bile mimarlık kritikleri tarafından film, analiz konusu olacak kadar önemli olarak kabul ediliyordu. Filmde, neredeyse her sahnede baskın çıkan kuvvetli görsel güç, mimarinin dramatik, çok katmanlı bir rol oynamasına izin verir. (Dillmann,2000) Fonksiyonunun ötesinde, Der Golem’de getto, daha yakından incelenmesi gereken kapalı bir mimari sistemdir. Sosyolojik bir bakışla, yöneten sınıf ya da topluluğa

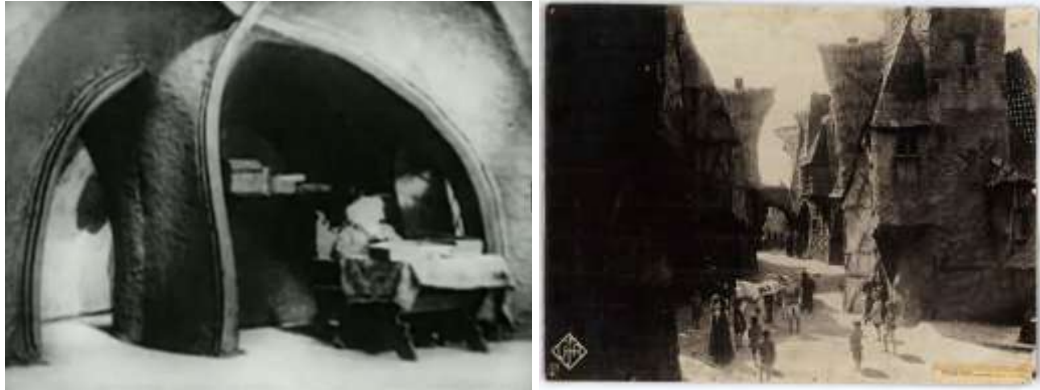
karşı olan toplumun başarılı direnişini sembolize eder. Mağaramsı iç mekanların ve vurgulanan sıkıştırılmış evlerin tasarımıyla, Poelzig gettonun hapsedilmişliğini ve Yahudi toplumunun her zaman her yerde var olan baskısını vurgulamaya çalışmıştır. “Bütün deformasyonlar, kule ve merdivenlerin spiral düzeni, fiziksel olarak korkuyu ve gettodaki huzursuzluğu vurgular ki bu durum yangın sırasında kitlelerin paniğiyle zirveye tırmanmıştır. Ancak getto aynı zamanda maneviyatla da dopdoludur ve Rabbi’nin laboratuvarındaki spiral merdivenler, Loew’in kulenin üzerinde durduğunda yıldızları okumasına izin verecek şekilde, göğe doğru bir kulak gibi uzanır.” (Dillmann,2000)

Filmler için çalışan sayılı mimardan olan Poelzig, Golem’de mimari formlar ile insan uzuvları; organik ve inorganik öğeler arasında ilişki kurmuştur. Dillman(2000)’ın da vurguladığı gibi; filmde mimari formların türevleri, -insan figürünün hatlarından (birbirleriyle konuşan başlarını öne eğmiş evler), uzuvlardan (getto duvarının kendiliğinden hapseden ve siper olan ‘kolu’), iç organlardan (mağaramsı iç mekanların vurgulanan kaburgaları), erkekten (kule) ve kadından (geniş geçit) gelen prensipler (geçit kulesinde birleştirilmiş)- gibi öğeler kullanılarak otantik bir toplumun organik bütüncüllüğü imgesi ön plana çıkarılmıştır. Filmdeki mekan tasarımı; inorganik ve organik elementler arasındaki sihirli sınırın Golem’de örneklenen öyküsüne atıfta bulunur.

Film setinin ilk kez seçkin bir mimar olan Hans Poelzig tarafından tasarlanmış olmasından dolayı modern kritikler bu filmi bir adım taşı olarak nitelemişlerdir. Golem’in film setleri en ince ayrıntısına kadar mimari çalışma metodları ve yöntemleri ile kaynaşmıştır. Poelzig gettoyu kilden yapılmış binalardan oluşan bir labirent yerleşimine dönüştürmüştür. Malzeme seçiminin temelini tarihi gerçekliler belirlememiştir; zamansızlık ve doğaya yakınlık kavramlarına ek olarak, Golem ile Yahudi toplumunun birliğinin resmedilmesi amaçlanmıştır. Paul Wagner bu durumu şöyle ifade eder: “Arkadaşım Poelzig’in inşa ettiği Prag değildi. Bundan ziyade bu bir şehrin şiiri, bir rüya, Golem’in temasında bir mimari parafrazdı. Yollar ve bulvarlar gerçek olan herhangi bir şeyi hatırlatmayı amaçlamıyordu; Golem’in nefes alacağı atmosferi yaratıyorlardı.” (Andrej, 1920) (Aktaran: Neumann, 1999e, s.66)

Proje UFA tarafından geniş bir bütçenin ayrılmasını gerektirecek büyük bir film olarak ortaya konmuştu. Poelzig tarafından tasarlanan kil yapılar ve bazı iç mekanlar Poelzig'in çizimlerinin ardından Moeschhke tarafından üç boyutlu olarak modellenmiş ve daha sonra birebir ölçekte ahşap, kanvas ve kilden Berlin'deki Tempelhof arazisine inşa edilmişlerdir. Poelzig yüksek bir getto duvarını da kapsayan 54 binadan oluşan sarmal üç boyutlu bir şehir tasarladı. Eskizleri gösteriyor ki, tasarım, insan bedeninin silüetini temsil eden Gotik sivri kemerlerinin temel formunun; düzenli, ritmik kullanımını benimsemiştir. Bu form filmin her anında; evlerin biçimlerinde, aktörlerin memnuniyetle adapte oldukları kapı ve geçişlerde, pencerelerde ve iç mekanlarda görülmektedir. Malzeme kullanımı direkt olarak hikayenin içeriğine atıfta bulunur, kilden yapılmış olan golem gibi, yarı ahşap kil evleri tasvir etmek için, bütün set ince bir tabaka sıva ve saman ile kaplanmıştır. (Dillmann,2000)

“Böylelikle eşsiz bir biçimde dokunaklı bir mimari yaratıldı... Bir mimarın ruhunun yansıdığı kendi döngüsüne sahip olan bir mimari. Hacimler modelleyicinin elinde etkileyiciliğini, devinimini, jestlerini ve suretini kazandı.” (Westheim, 1920) (Neumann, 1999e) (sf.66)



Şekil 2.45 Der Golem'deki kilden yapılmış şekilsiz iç mekanlar ve köyün genel görünümü.

Hans Poelzig filmler için çalışan sayılı mimardan biriydi ve sinema tarihinin en büyük ve mimari açıdan zengin film setlerinden birini ilk filmi Der Golem ile yapmıştır. Filmde binalar ve figürler, form ve içerik arasındaki ahenkli sentezi bugün

bile tatmin edicidir. “Poelzig’in tezi mimariyi insanların farkındalığını artırma yolları olarak görmektir, amacı, hayagücünden sağlanan sansürsüz fantastik mekanlar yaratmaktır.” (Dillmann,2000) (sf.17)

2.2.1.4 2001: A Space Odyssey (Stanley Kubrick, 1968)

Senaryosunu Arthur C. Clarke ile Stanley Kubrick’in birlikte yazdığı, Clarke’ın Sentiell adlı öyküsünün temel oluşturduğu film; evrim, teknoloji, insanın yarattığı aletler ve bu aletlerle ilişkisini sorgular; insan hayatını kolaylaştırmak için yarattığı aletlerin, özellikle uzay gibi savunmasız olduğu bir ortamda esiri olmuştur. Jüpiter görevinde Discovery One gemisinin beyni olan bilgisayar (HAL 9000) yönetimi ele geçirir ve dehşet saçar. Senaryo yazılırken Clarke de filmin romanını yazmış ve filmin vizyona girmesinin ardından roman da piyasaya sürülmüştür.

Filmde uzay mekanları minimalist, birkaç ana renk dışında renk kullanımından kaçılmış mekanlar olmasına rağmen, dışa açılan pencere sayısının azlığı ve basık tavanlarla ferah olmaktan uzak klostrofobik ve her daim aydınlık, zamansızlık hissi yaratan mekanlardır. Filmde insanoğlunun yer yüzünden ayrıldığında yaşadığı aciziyet, acemilik, yavaşlık, tıpkı bir bebek gibi bütün temel ihtiyaçlarıyla ilgili sil baştan bir düzene alışması gerekliliği mekan deneyimine de yansımıştır. Yer çekiminin olmayışı ya da yapay yer çekimi çok farklı bir mekan deneyimine imkan tanır. Discovery One gemisindeki dairesel yapı, astronotlar için sonsuz bir koşu parkuruna imkan vermiştir. Uzayda alt, üst, düşey ya da yatay gibi kavramların olmayışı dairesel formdaki sirkülasyon aksları ve mekansal organizasyon ile vurgulanmıştır. Bir mekandan diğerine geçerken dairesel bir yerçekimi ortamında 180 derece dönerek bir üst kottaki tamamen zıt yer çekimli mekana girmek mümkündür.

"Film hiçbir şekilde teknolojinin estetik yanını inkar etmese de bize 'Discovery'de insan varlığını güçlükle tolere eden ve sonunda reddeden bir mekanizma sunar. Geminin büyüklüğüne karşın görsel yaklaşım üzerimizde klostrofobik ve boğucu bir hapsedilme duygusu, soğuk ve ölüm etkisi

yaratır... Geniş olsa da gemi mahremiyete yer vermez. Bowman ve Poole ana bilgisayar HAL'ın her yerde hazır ve nazır gözlerinden ve kulaklarından ve dalkavuk sesinden... bilgisayarın biyolojik varlığı gittikçe artan reddedişinden gizlenmeye çalışır; HAL 'ın paranoyası geminin de çılgınlığıdır." Sobchack, V. (1997) (Aktaran: Kaçmaz Erk,2004 s. 108)



Şekil 2.46 Yemek servisi yapan gemi personeli.



Şekil 2.47 Discovery One gemisinin iç mekana yansıyan dairesel formu ve uyuyan astronotlar.

Film setlerinin kurgulanması aşamasında; yönetmenler ya da set tasarımcıları, gerçekte bulunmayan (sanal) mekanları kurgularken, sınırsız bir ortamda, sonsuz imkanlarla tasarım yapabildikleri için, mekanları sinemadaki duyguyu ve etkiyi güçlendirmek amacıyla diledikleri gibi şekillendirebilmektedirler. Alman

ekspresyonist sineması ile başlayan bu süreçte, set tasarımcıları kimi zaman dehşeti ve korkuyu yaratmak için kasvetli, dik açılı ve karanlık mekanlardan faydalanmışlar; bir toplumun hapsedilmişliğini ve direnişini simgelemek için eğrisel ve biçimsiz mekanlardan yardım almışlar; kimi zamansa mekan içinde mekansızlıktan faydalanıp, olup biteni tüm çıplaklığıyla gözler önüne sererek çarpıcı psikolojik geribildirimler elde etmişlerdir. Bazen de geleceğin mekanlarına öneriler sunarak, fütürist mimarilerinin şekillenmesine katkıda bulunmuşlardır. Filmlerin gerçekte olmayan mekanları üretimdeki bu özgürlüğü, mimarlara yeni tasarım potansiyelleri sağlayıp ufkunu genişlettikçe, bu karşılıklı kazanım katlanarak artıyor olacaktır.

2.2.2 Sinemada Gerçek Mimari Mekânların Yeniden Üretimi

Sinema, 20. Yüzyıl'ın başlarında ortaya çıktığında, varolanı aktaran pasif bir araçtı. Olaylara müdahalesi yoktu, belgesel niteliği taşıyordu ve zaman ve mekana müdahale etmeden var olan hayatı birebir aktarıyordu. Daha sonra sinema film mekanlarına, zamana montaj aracılığıyla müdahale etti ve mekanı şekillendirmeye başladı. Sinemada gerçek mimari mekanlar kullanılıyor olsa bile, ortaya çıkan sonuç ürün mekanın birebir aynısı değil, yönetmenin yorumuyla yeniden üretimi haline geldi. Kaçmaz (1996)'ın da vurguladığı üzere, sinemada mekan, beyaz perdeye olduğu gibi aktarılmış olsa bile, mimari mekanın bir kopyası değil, yorumlanmış halidir. Andre Bazin de her şeyden önce sinema gerçeği olduğu gibi yeniden üretme yeteneğine sahip olduğunu vurgulamıştır. (Vincenti, 1993) “Sinemanın gerçek mimari mekanı yeniden üretişi konusu, 1920'lerde Vertov'un "kamera-göz" kavramından beri teknik düzeyde ve aynı yılların Modernistler'inden bu yana ise halkla ilişkiler bağlamında mimarlık dünyasını meşgul ediyor.” (Tanyeli,2001) (sf.66)

Sinema; mimarlık ürünü olan mekanı kullanır, değiştirir ve farklı ortamlarda yeniden üretir. (Atalar, 2005) Bir kent ya da mekan farklı filmlerde çok farklı tariflenebilir. Yönetmen, var olan mekanı izleyiciye nasıl algılatmak ve deneyimletmek istiyorsa, ekrana öyle yansıtır. Bunun için, çekim açısı, çerçeve, renk, ışık, gölge, ses, sekans, zoom-in ya da zoom-out gibi parametrelerden yararlanır.

Platon'un Devlet'inde betimlenen mağara alegorisine göre insan, gölgeleri ve yansımaları gören ve bu imgelere inanan varlıktır, gölgelerin gerçek kaynağını göremez. Türelî; sanat kavramını bu metaforla özdeşleştirir. “Sanat da gerçeğin değil benzerliğin (semblance) temsilidir.” (Türelî, 2001) (sf. 68) Ön planda bulunan mekan, düşüncenin iletiminde bir araç olarak iş görerek, hikayenin görselleşmesine katkıda bulunur. Hikayenin öğeleri, bir insan ya da bir olay tarafından temsil edilmiş gibi mekan ile de temsil edilir. Anlamlar, mimari öğelerin sembolize

edilmeleriyle temsil edilirler. Aksoy (2003)'ün de değindiği gibi, aslında gerçeğin birebir kopyası bile gerçeğin kendisi değildir. Bu nedenle, her film kendi mekanlarını yeniden üretir ve mekansal imgeler yaratır. Sinema seyirciye aktarımını yaparken, mekandan ve onu yaratan mimariden faydalanır, onu bozar, yorumlar veya yeni ve farklı anlamlar yükler. Sonuçta ortaya çıkan mimari değişmiş ve çoğu zaman başka bir şeye dönüşmüş bir mimari olur.

Virilio'ya göre, sinema kamerası farklı bir görme çeşididir. Gerçek zamanda hareket eden optik bir arayüzdür. Kamera sayesinde gözün algılanmasının olanaksız olduğu ölçek ve zamanları algılarız. (yakın çekim, slow motion, hızlı çekim, zoom in-out vb.) Bu da mekan algısını değiştirir. Kamera algısı çıplak göz algısından farklıdır. (Aktaran: Tong, 2005)

Sinemada düzenleme ve montaj, ayrı ayrı mekanlardan tek bir mekan yaratmaya da imkan verir. Buna karşın tiyatrodaki mekan durağandır. Dekor değişse bile temelde mekan aynı kalır ve seyirciler bunu algılar. Oysa sinemada, olaylar, farklı olay-mekan parçaları bir araya getirilerek, bir bütünlük gibi algılanması sağlanarak ilüzyon yaratmak mümkündür. Nijat Özön (B.T.) bu duruma Pudovkin'in Kuleşov ile yaptığı bir denemeyi örnek göstererek bir örnekleme yapar:

“Montaj, rejisöre aynı zamanda yeni bir zaman ve mekan (filme özgü zaman ve mekan) yaratmak imkanını da sağlar. Bu konuda yine Pudovkin'in Kuleşov'la yaptıkları bir denemeyi gösterebiliriz. Kuleşov'la Pudovkin aşağıdaki film parçalarını birleştiriyorlar:

- (1) Soldan sağa doğru yürüyen bir delikanlı
- (2) Sağdan sola doğru yürüyen bir genç kadın
- (3) Kadın ve erkek karşılaşır el sıkışırlar. Delikanlı eliyle bir yeri gösteriyor.
- (4) Geniş merdivenli, büyük, beyaz bir yapı
- (5) Kadın ve erkek merdivenlerden çıkıyorlar

Bu beş ayrı planın birleştirilmesiyle meydana gelen sahne gösterildiği vakit seyircide uyanan duygu, aynı bir mekanda ve aynı zamanda meydana gelen bir aksiyon karşısında olduğu idi: Yolda karşı yönde ilerleyen iki dost karşılaşıyorlar, delikanlı bir yapıyı gösterip kadını oraya davet ediyor, ikisi oraya gitmek üzere merdivenleri çıkıyorlar... Oysa ki gerçekte filmin her planı başka zamanlarda ve başka başka yerlerde alınmıştı. (Yürüyen delikanlı GUM yapısı yanında, kadın Gogol heykeli yakınında; ikisinin karşılaşması Bolşoy tiyatrosu civarında tesbit edilmişti; büyük beyaz yapı, bir Amerikan filminden alınan meşhur Beyaz Saray'dı; merdivenler St. Saviour katedralinin merdivenleriydi) Böylelikle birbirinden çok uzak yerlerde, ayrı ayrı zamanlarda meydana gelen aksiyon parçaları birleştirilerek aynı zaman ve mekan içinde ortaya çıkmış gibi gösterilebilmektedir. Aynı şekilde Kuleşov, başka başka kadınların yüz, el, ayak gibi organlarını gösteren tek planların birleşmesiyle, hareket eden 'tek bir kadın' yaratabiliyordu." (Özön, B.T.) (Aktaran: Şenyapılı, 2002) (Sf. 185)

Bu, parça parça imgelerin tek bir sekansda bir araya gelerek topyekün bir algı yaratması durumu, zaman zaman coğrafi gaflar yapılmasına da neden olur. Örneğin; Washington'da çekilen No Way Out/ Çıkışı Yok (1987) adlı filmde, Kevin Costner metroya Georgetown'dan biner, oysa aslında orada öyle bir durak yoktur. Ayrıca kovalama sahnelerinden birinde kullanılan metro da Washington'da değil, Baltimore'dadır ve Kostner ve Young filmde, romantik bir hafta sonu geçirmek için Parkway'den batıya doğru giderler ancak gittikleri yön aslında onları CIA binasına götürmektedir. Benzer bir gaf da Mel Gibson ve Goldie Hawn'un başrolleri paylaştığı Teldeki Kuş (1990) filminde yapılmıştır. Çift filmde feribotla Detroit'den Racine, Wisconsin'e giderler, aslında bu yolculuk ancak önce Detroit nehrini takip edip St. Clair gölüne varmaları, daha sonra St. Clair nehri üzerinden Huron gölüne gelmeleri, Huron gölü kıyısı boyunca yukarı doğru çıkıp Michigan gölüne geldikten sonra yolun üçte ikisini Racine'e doğru geri seyahat etmeleri sonucu gerçekleştirilebilir ve günler sürer. (B.Y., Sinema, 1995)

Türeli(2001)'ye göre; pan(kayma), zoom-in, zoom-out, slow motion gibi gözün doğal hareketlerine yabancı kamera teknikleriyle filmde mekan süregelen biçimde yeniden üretilir. "Sonuçta filmde hareket eden, perdenin önündeki hareketsiz seyircidir. Film bu hareketin regülasyonudur." (Heath,1986, s:405.)

Bazen stüdyolarda çekilen filmlerin ya da sinema teknikleri ile yeniden üretilen bir mekanın gerçekçi gücü, doğal mekânlarda çekilenlerden daha güçlü ve daha güzel bir etki bırakabilir. Öztürk (2005) bu durumu örneklerle şöyle açıklar;

“Orson Welles bu noktada "Sanatın gerçeği aştığını hatırlamak önemlidir." demiştir. Van Gogh'un çizdiği tarlaların gerçek tarlalardan daha coşkulu görünmesi gibi, Goya'nın "isyancıların Madrid'de Kurşuna Dizilişleri", Brueghel'in "Ölümün Zaferi" tabloları; Rimbaud ve Nâzım Hikmet'in şiirleri; Dostoyevski'nin gösterişli bulvarlardan yeraltına kaçan ezik tipleri; Kafka ve Welles'in esrarengiz dünyaları; Kusturica'nın "Çingeneler"i; Eisenstein'ın "Potemkin Zırhlısı"nda sahnelediği merdiven sahnesi, Marcel Carne'nin dekorlarda çektiği dramatik sahneleri "gerçeklik" veya natüralizmden daha coşku vericidir. Bu sav, Hegel'in, "Sanattaki güzel, doğadaki güzelden daha üst düzeyde yer alır" düşüncesine tekabül eder.” (sf.21)

2.2.2.1 *Rope (1948, Alfred Hitchcock)*

Ruhsal çalışmalar ve mimarlığın anlamı konusunda çok bilinçli olan Alfred Hitchcock'un, filmlerinde binaların merkezi bir rolü vardır. Hitchcock'un filmlerinde çevrenin fonksiyonu hikayenin psişik güçlendiricisi olmaktır. Karakteristik olarak, filmleri pastoral ve rahatlatıcı bir atmosferde başlar ve sahneler ve binalar, burjuva hayatının eğlenceli ve bir şekilde naif dengesini yansıtır. Ancak hikaye başladığında, her nasılsa, kötü bir şeyler olacağı hissinin binalara yayıldığı duyumsanır. Mekan, kademeli bir şekilde korkunun üretici ve kapsayıcısı olur ve sonunda dehşet sanki mekanın kendisini zehirlemiş gibi görünür. “Rope'daki konforlu daire gizli korkunç yönünü görünür kılar.” (Pallasmaa, 2007) (sf.25) Hikaye sürecinde, Hitchcock kademeli bir biçimde mekanı duygusal içeriğine kadar boşaltarak gözlemciyi mekanın üzerindeki pozitif duygularından mahrum bırakır ve daha sonra mekanı dehşetle doldurur. Hitchcock'un filmlerinde belirsizlik, binalar gittikçe daha çok

gerçekdışı oldukça izleyiciyi ele geçirir ve bir noktadan sonra korkunun daha fazla bastırılmasına ve deşarj edilmesine izin vermez ve mimarlık korkuya teslim olur.

Rope’da, birlikte yaşayan iki üniversite öğrencisi, Nietzsche’nin “Yeteneksiz kişilerin yaşamaya hakkı olmadığı” konusundaki bir felsefi argümanından etkilenerek, bir arkadaşlarını öldürüp beraber yaşadıkları dairenin salonundaki sandığa koyarlar ve daha sonra evde hocalarının katılacağı bir parti düzenleyerek hocalarını etkilemeye çalışmalarını anlatan psikolojik bir gerilim filmidir. Hitchcock’un Rope’unda tüm olay öğrencilerin salonunda gelişir ve bu mekanın mimari üslubu bilinçli olarak bir amaç doğrultusunda seçilmiştir. Ev, taklit antika mobilyalarla dekore edilmiştir ve muhafazakar burjuva zevkini yansıtmaktadır. Rope’daki ruh halinin modern bir sahnede tasvir edilebilmesi imkansızdır. Modernizm doğası gereği şeffaftır ve yalnızca maddesel olarak değil aynı zamanda ruhsal olarak psikopatik davranış özelliklerini içeremez. Modernist ve fütürist mekanlar ise daha çok dünyaya hükmetme çabasındaki güçlü uluslararası cinayetlerle ilişkilendirilerek gözlemlenebilir. “Pratik açıdan, modern bir iç mekanda depolama alanı ve servis masası gibi ikili fonksiyonu olan herhangi bir mobilya bulunmayacağı gibi, çoklu sembolik fonksiyonu olan, tabut, kurban kesme taşı, lahit, kara büyü alanı ve Son Akşam Yemeği için masa gibi elemanlar da aynı anda bulunamaz. Philip bir anlığına önünde diz çöküp kilitli olup olmadığını kontrol ettiğinde sandık bile bir kurban etme alanına dönüşür.” (Pallasmaa, 2007) (sf.57) Filmde mekan deneyimi mimari biçim ile yönlendirilmiştir.

Rope’da, panoramik stüdyo penceresinin arkasındaki Manhattan sahnesi gitgide öğleden sonradan gecenin karanlığına dönerken karanlık derinlik deneyiminin üstüne düşer ve pencere gittikçe kararırken, mesafeler kaybolur. İzolasyon hissi gittikçe artar ve bu durum, duygusal gerginliği, odalanmayı, baskı hissini ve klostrofobiye destekler. Ağır pervazlar, kalabalık mobilyalar, çok sayıdaki masa lambası ve çok sayıda çiçek buketleri ile birlikte bir yoğunluk, havasızlık ve hapsedilmişlik duygusu yaratır. Kapalılık o kadar baskın işlenmiştir ki filmin çeşitli ortamlarında ışık korkusuna rastlarız: “Philip cinayetten sonra perdeleri kapalı tutmak ister ve piyano çalarken Codell’den masa lambasını söndürmesini rica eder; Brandon cesedi sandıktan çıkarmaya niyetlendiğinde perdeleri kapatmayı tercih eder.” (Pallasmaa,

2007) (sf.45) Doğal ışık; koridor, yemek odası ve mutfakta yoktur. Filmin sonuna doğru pencere açılır ve sokaktan gelen sesler taze havayı ve oksijeni çağrıştırır ve bunu takiben kapalı kalmaktan kaynaklanan boğulma hissi, birden son bulur. (Pallasmaa, 2007) Dostoyevski'nin Suç ve Ceza'sında da bir klostrofobi hissi ve hapsedilmişlik hafifçe hissedilir. Tefecinin ve kız kardeşi Lizaveta'nın cinayetlerinin gerçekleştiği yerde güçlü klostrofobik mekansal tanımlamalar vardır. Dostoyevski: "sıcak havaya rağmen bütün pencereler kapatılmıştı" der. Hitchcock aslında Philip'in sözüyle Dostoyevski'nin romanına atıfta bulunmuştur. "Suç ve Ceza oynamayı bırak, Rupert" (Pallasmaa, 2007) (sf.48) Klostrofobi deneyimi, çözülme, boğulma ve korku imgeleri mimari mekanlarda da yerini bulur. Örneğin, Pallasmaa(2007)'nin aktardığı üzere, Daniel Libeskind'in Berlin'deki Yahudi Müzesi'nde Zikzaklı müzeyi boylu boyunca kesen çizgisel boşluklu mekan, Hitchcock'un girilmesi imkansız odalarını andırır. Bu ulaşılamaz boşluk, şok edici bir güçle, Yahudiler'in trajik tarihini tasvir eder. Yahudi müzesiyle bu ortaklık, Rope'daki, babası Mr. Kentley'in Avrupalı entelektüel karakteriyle değerlendirilen kurbanın Yahudi olmasının gözlemiyle hissettirilir.



Şekil 2.48 Rope filminde, taklit antikalarla döşenmiş daireden bir görüntü.

2.2.2.2 Nostalghia (1983, Andrei Tarkovski)

Nostalghia, ülkesini terk etmiş ve İtalya’da sürgün hayatı yaşayan, ve vatan özlemi taşıyan Andrei adlı Rus bir şairin hikâyesini anlatır. Tarkovski’nin sinema üslubuna dair, melankoli, imgelerin soyutlaştırılması ve gerçeklik algısını zayıflaması amacıyla formların sınırlarını yayar ve belirsizleştirmesi gibi öğeleri taşıyan bir filmidir. Tarkovski, sisin, suyun, yağmurun, karanlığın ya da bir renk ve ton eşitliğinin içinde tasvir eder ve konumlandırır. Bu filmde de, çatıdan akan yağmur sahnesinde; yağmur ve sel imgelerinin dramatik gücünden yararlanmıştır. Etki, binanın ve suyun doğasındaki çelişkiden doğar: koruma ve açığa bırakma, biçim ve biçimsizlik, belirlilik ve belirsizliğin birleşimine dayanır. Bu sahneler her ne kadar erozyonu anlatsa da gözlemciye olağanüstü dokunaklı bir güzellik ve saflık naklederler. (Pallasmaa, 2007)



Şekil 2.49 Nostalghia, çatıdan akan yağmur sahnesi.

Tarkovski, bilinç dışımızda, tüm dış dünyan koparak, korunaklı, güvenli ve huzurlu kişisel mekanlarımız olan ‘ev’ kavramı, bu filmde farklı bir metafora başvurularak anlatılmıştır. Pallasmaa’nın değindiği üzere, “Koridor duvarlarında aşınma ve küfün oluşmasına, yağmurun çatıdan sızması ve zemini su basmasına izin vererek, binanın sağduyumuza düşüncelerimize yerleşen kullanılabilirlik maskesini alır. Bina sonsuzmuş gibi düşünülen ulaşılamaz reddeden mükemmelliğini ortadan kaldırır ve

yapının savunmasızlığını ortaya çıkarır.” (s.27) Böylece gözlemci çıplak strüktür ile empati kurarak kendi duygularını keşfe çıkar. Kullanışlı bir ev düşüncelerimize yerleşmiştir ve sıradandır ancak harabe bir bina hayal gücümüzü ve bilinç dışı fantezilerimizi harekete geçirir. Tarkovski’nin filmleri de çocukluğun kayıp yuvasının sürekli arayışı hakkındadır. Ev ve yuva kavramlarının arasındaki gerilim, Tarkovski’nin tüm yaşamı boyunca çalışmalarının merkez motifini oluşturmuştur. Komünist devlette, yuva aynı zamanda kontrol altında olmak ve hatta toplama kampı anlamına da gelir. (Pallasmaa, 2007)

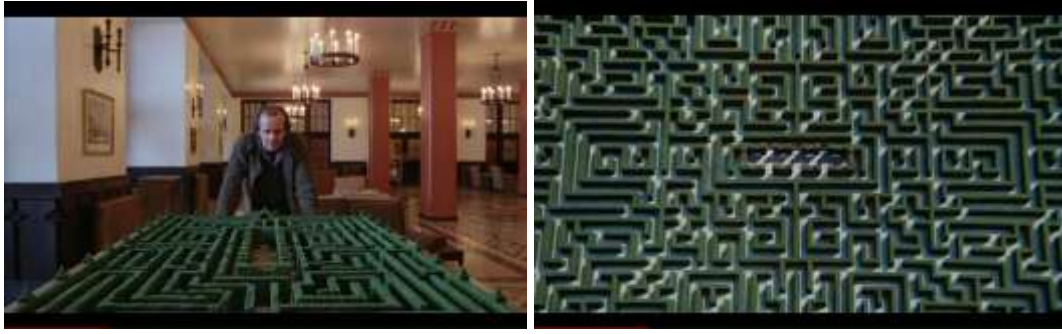
2.2.2.3 *The Shining* (1980, Stanley Kubrick)

Stephen King’in aynı adlı romanından uyarlanmış ve Stanley Kubrick tarafından yönetilen 1980 yapımı *The Shining*, psikolojik gerilim türünün en başarılı örneklerindendir. Colorado dağlarındaki Overlook Oteli’nde bekçi olarak işe başlayan Jack, eşi ve oğlu ile birlikte otele yerleşir. Aslında, korku filmlerinin başarısı, tanıdık olan düzeni yerle bir edebilmekte yatar. Bu tanıdık düzen ise çoğunlukla ‘ev’dir. Bachelard’a göre, “ev insanın huzur içinde hayal kurabileceği bir yerdir ... ev hayal kuranı korur, kişinin huzur içinde hayal kurmasını sağlar” (s.6) Kabuslarımız da genellikle evsel ortamlar üzerine kurgulanır. “Evlerimiz kalelerimizdir, istila edildiklerinde elimizde korunaklı olan ne kalır?” (Fear, 2000) (sf.37) Temel güvenliğimizi ve konforumuzu kaybetme korkusu en iyi baskıladığımız paranoyadır. *The Shining*’de, Overlook Oteli, bekçi ve ailesinin ev’i olmuştur ancak kaotik, karmaşık ve huzursuz ortamıyla pek de huzurlu olabildiği söylenemez. Filmin karmaşık, gergin ve çözümsüzlüklerle dolu ruh halini yaratmak için labirent teması baskın olarak kullanılmıştır. Bu tema birçok mimari eleman ile desteklenmiştir: örneğin, 327 nolu odanın bulunduğu koridor, kırmızı sarı ve kahverengi labirent desenli duvardan duvara halı ile kaplanmıştır, lobinin çekimlerinde bahçedeki labirentin minyatür bir modeli zaman zaman görülür, ama en önemlisi, otelin bütün mekansal kurgusu, akılda kalıcı bir mekansal kurgu olarak görselleştirilmeyen ve algılanmayan bir labirenttir ve oteldeki mekanların konumları kesin bir biçimde bilinemez.



Şekil 2.50 327 no'lu odanın bulunduğu koridor.

Koridorlar ve merdivenler kafa karıştırıcı ve sonsuz, tıpkı Escher'in paradoksal merdivenlerinde olduğu gibi yönelim kaybı ve baş dönmesi yaratan kaotik bir labirent oluşturur. Kışın gelmesi ve yoğun kar yağışı da, Overlook Oteli'ni kaçılması imkansız bir hapishaneye dönüştürür. Pallasmaa (2007), Overlook Oteli'nin labirenti biçimindeki kaosu ile, Umberto Eco'nun *Gülün Adı* ve Jorge Luis Borges'in *Babil Kütüphanesi*'ndeki kütüphane labirentlerini benzeştirir. Otelde, pencereden herhangi bir manzara görülmez, pencereden dışarı bakıldığında yalnızca beyaz bir ışık algılanır. Bu da yön belirlemeyi imkansız kılarak yolunu kaybetmişlik hissi yaratır. Otele doğal ışık girmediği ve mevsim kış olduğu için sabit ışık kaynaklarından yararlanılır ve bu durum da yönlenmiş doğal ışık kaynağı ihtimalini de ortadan kaldırır ve zamansızlık duygusu yaratır. Bu sebeple yönetmen zaman dilimlerini belirtmek için altyazı kullanmıştır. Zamansızlık hissi izolasyonun dehşetini destekler, aile delirmiş otelde sonsuza kadar hapis kalmış gibidir. Filmdeki labirentler, aslında Jack'ın, kendi dengesiz zihninin labirentlerini temsil eder. Jack, zihninin karanlık dehlizlerinde gün geçtikçe kaybolur ve ruhani varlıkların etkisiyle cinnet geçirir.



Şekil 2.51 Labirent formu bahçenin lobide bulunan minyatürü.

2.2.2.4 *Batman (1989, Tim Burton)*

Batman’da, geleceğin Manhattan’ı, brutalist, modernistik bir kabus olarak temsil edilir. (Neumann, 1996a) Filmin geçtiği Gotham Şehri, karanlık, tehlikeli, yozlaşmış bir polis departmanı tarafından sözde korunan bir şehirdir ve gitgide daha da tehlikeli olmaktadır, ta ki karanlık savaşçı Batman gelene dek. Donald Albrech(1999)’in de değinmiş olduğu gibi; film, nostaljik biçimde Metropolis’in ilham kaynağı olan gerçek görüntüyü anımsatarak Manhattan gökdelenlerinin umutsuz ama romantik imgesiyle açılır. Bununla birlikte Metropolis’in New York’u dinamik, mimaride çağının en yenilikçi trendlerinin fütüristik yapısını yansıtırken; Batman’ın New York’u –Gotham City olarak isimlendirilmiş- geleceği olmayan, çürümekte olan bir Endüstri Devrimi sonrası şehridir. Anton Furst’un setleri izleyicilere, kapanan yüzyılın endüstriyel görkemli şehirlerin hayalini kuran tasarımcılarının; çizer Gustave Dore’den mimar Otto Wagner, Sullivan ve Antonio Gaudi’ye kadar geniş bir yelpazade; görsel alıntılarının bir potporisini sunar. Yönetmen Tim Burton’a göre Batman’da binalar “cehennem asfalta doğru püskürmüş ve büyümeye devam eder” görünmektedir. (Burton, 1989, s.9) Bu uçsuz bucaksız binalar altında-dışarıya doğru konsol çıkan ve şehrin üst ve altını birbirine bağlayan- günışığı yoktur; yalnızca yumuşak griler, kopkoyu siyahlar, buhar ve sis vardır. “Furst’un şehrin geç 19. yy. versiyonu gelecek senaryosu mitsel antik New York tasviriyle neredeyse Piranesi tarzıydı. Piranesi’nin Roma’sı gibi, Furst’un da New York’u da uyandırılabilircek görkemli bir harabeydi.”(Albrecht, 1999 s. 40,41.)



Şekil 2.52 Batman'ın açılış sahnesinde Manhattan.



Şekil 2.53 Batman'ın açılış sahnesinde Manhattan.

Metropolis'de şehir tek bir kişi tarafından tasarlanmış gibi görünürken, New York gibi gerçek şehirler, binlerce mimar tarafından yüzlerce yılda tasarlanmış bir dokuya sahiptirler. Neumann, (1999o) Furst'un bu dokuyu yakalama çabasını şöyle aktarır:

“Bu sebeple bu filmde farklı tarzların bir potporisi yapıldı. Bir araya geldiklerinde kendi tarzını oluşturabilecek stiller seçildi. Kumtaşı binalardan

modern brütalizme, Gotik mimariden, İtalyan fütürizmine... Flugelheim Müzesi için Shin Takamatsu adında brutal mimaride lokomotif olacak tarzda işler yapan Japon bir modern mimar seçildi. Daha sonra bu karışım bir araya getirildi, ve özgün bir mimari dil oluşturuldu. “ (sf. 162)

Furst bu tasarım süreciyle ilgili şöyle diyor: “Katedral geldiğimizde, bu binayı düz çizgilerden yoksun organik bir bina ile dengelemeliyiz diye düşündüm. Her zaman Antonio Gaudi'den etkilenmişimdir. Gotik olmadan Gotik izlenimi verir. Zamanda katedral için neyin mükemmel olacağını konumlandırmak çok zordur. Aynı zamanda Hitchcock'un Psycho'sundaki evi hep beğenmişimdir. Sonuçta katedralin üstünü Hitchcock'un evinin üstüyle değiştirdim.” (Aktaran: Neumann, 1999o) (sf. 164)

2.2.2.5 *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982)

2019'un Los Angeles'ında, uzayda kolonileşmenin, dünyayı terk etmenin teşvik edildiği; köhne bir şehir tasviri vardır. Bu dünya dışı kolonileşmeyi sağlamak için üretilen replikantların ise dünyaya dönmesi yasak olduğundan ve tehlike yarattığından, kaçak replikantları teşhis edip yok eden Blade Runner'lar iş başındadır.

Özakın, bu kent öngörüsünü şöyle ifade eder;

“Kente bakan bir replikantın gözündeki yansımayla açılan filmde, uzaktaki devasa piramitleri saymazsak, köhne bir endüstri kenti sunulmaktadır. Dünya-dışı kolonilerin cazibesıyla yaşamayarak gözden düşmüş yeni Los Angeles'm sakinleri çoğunlukla kapağı dünya-dışına atamamış yoksul 3. Dünya insanlarıdır. Eski binalar ve nesneler yeni teknolojinin ürünleriyle yer değiştirmemiş, yeni olan her şey eskinin üzerine inşa edilmiştir. Yani aslında birikmiştir. Bu tasarım kararı, kenti bugüne kadar çizilen diğer tüm öngörülerden daha gerçekçi hale dönüştürmektedir. Eski kent dokusunun üzerine, ya bizzat eski binalar ya da dev kolonlar tarafından taşman yeni

binalar inşa edilmiştir. Uçan arabalara benzeyen Spinner'lar kentin üst katmanlarının sokakla ilişkisini kopararak, farklı tabakalarda yaşayan bir kentin oluşmasına öncülük etmişlerdir.” (s.86)

Replikantları üreten şirketin sahibi olan Tyrell, altın renkli; iktidarı simgeleyen devasa bir piramidin en üstünde Gotik tarzdaki evinde yaşar. Filmin başrol oyuncusu Blade Runner Deckard ise oldukça mütevazı bir apartman dairesinde yaşar. “Basık tavanı ve kabartma desenli beton karolarla kaplı duvarlarıyla yuva sıcaklığı taşıyan bu mekan Frank Lloyd Wright'ın 1920'lerde tasarladığı Enniston-Brovvn Evi'dir.” (Özakın, 2001) (sf.86)

Ridley Scott, set tasarımcısı olmak için eğitim aldıktan ve Londra'da deneysel bir film yaptıktan sonra, New York'da grafik tasarımcı olarak çalışmasına imkan veren bir burs kazanmış, böylelikle kapasitesini aşmış, daha sonra Blade Runner'ı yaparken ilham kaynağı olacak; kaosa gömülmek üzere olan bir şehirle karşılaşmış ve bu şehre dair izlenimler edinmiştir. (Shay, 1982) Sonra Londra'ya dönüp BBC ye set tasarımcısı olarak katıldı ve bunu takiben kendi şirketini kurdu. Sonraki 10 yılda İngiltere'de ve Amerika'da yaklaşık 3.000 televizyon reklamı yönetti. Ancak bütün bu süreçleri yaşarken, New York'a ilk gelişini, adanın üzerinden aniden geçip şehir merkezindeki Pan Am binasının çatısına indikleri; Kennedy havaalanından New York'a helikopterle gelmenin korkusunu hatırlamaktaydı. Bu deneyim tıpkı Lang'ın gökdelenleri ilk gördüğündeki izleniminin Metropolis'in açılışındaki montaja dönüşmesi gibi Blade Runner filminin açılış sahnesinin ilham kaynağı oldu. (Webb, 1999)

Filmde, Los Angeles'in 2019'unda Metropolis'e görsel ve mimari atıfta bulunularak şehrsel çürümenin korkularını, kirlilik tehdidinin büyümesini, potansiyel yapılardaki sınıf farklılıkları vurgulanmıştır. (Neumann, 1996a) Paull (1992), Blade Runner'ın genellikle gelecekteki L.A.'in distopik bir vizyonu olarak kategorize edildiğine değinir. Filmde asit yağmuru ve daimi bir karanlık hüküm sürer ve şehrin sakinleri çoğunlukla suçlular ve kanunsuzlardır. Ancak bütün bunların altında yönetmenin; büyük bir şehir, şehrin insan kalabalığıyla dolu yoğunluğuna, renkli gazete standlarına, kaldırımların üzerindeki su birikintilerinde yansıyan parlak

neon ışıklara, sokakta satılan egzotik atıştırmalık yiyeceklere duyduğu sevgi farkedilmektedir. Bugün Amerika’da şehir yoğunluğunun bu kadar gerçekçi olarak hissedilebileceği çok az yer vardır. (Paull, 1992)



Şekil 2.54 Blade Runner 2019 Los Angeles kent imgesi.

2.2.2.6 Metropolis (Fritz Lang, 1927)

Ekspresyonizm sonrası film mekanları, mimarisi Ekspresyonist mekanın özünden; resimsel bir birliktelikte eriyen abartılı performanslar, korkutucu sosyal ruh hali, dramatik mimari ve ışık atmosferinden geliştirilmiştir ve bütün büyük film yönetmenleri bu birlikteliği yaratmayı amaçlamışlardır. Metropolis’de de olduğu gibi bu filmlerde, genellikle, seçilen mekan -bina ya da şehir-, filmde önde gelen karaktere dönüşür. (Schaal, 2000)

Ekspresyonizm sonrası Bilimkurgu sinemasının en etkileyici örneklerinden birisi Metropolis'dir. Mimarlık eğitimi almış olan Lang, bu ütöpik kentin tasarımlarını; set tasarımcıları Otto Hunte, Erich Kettelhut ve Kari Vollbrecht ile birlikte yapmıştır. Kettelhut'un hazırlık çalışmaları, set tasarımının bir arkaplandan çok daha fazlasını yaratmak zorunda olduğunu kanıtlamıştır. Set tasarımı, hikayeye eşlik etmeli, altını çizmeli, onunla ilgili yorum yapmalı ve bunun ötesinde, modern mimari tartışmasına atıfta bulunabilmelidir. Kettelhut ve Hunte için bir mimari vizyonun tasarımı tamamen yeni bir işti. Daha önce hiç modeli olmayan bir binayı kavramak durumunda kalmamışlardı. (Neumann, 1999h)

Friz Lang'ın filminde hayal ettiğı Metropolis, yükselen gökdelenleri, uçan araçları, ufuktan ufka atlayan otoyolları ve üstte süregiden bu hareketli yaşamı destekleyen devasa yeraltı makineleri ile fütüristik bir kent ütopyası karakteri taşır. Oysa Alman yönetmen Lang'ı etkileyen ve bu filmi çekmesine sebep olan etken 1924'te yaptığı New York seyahatinden edindiğı izlenimlerdir. Yeni yükselen iş merkezlen, gecenin karanlığında ışıldayan neon lambalar ve yanıp sonen reklam tabelaları ile New York, Lang'ın aklında "geleceğın kenti" fikrinin oluşumunu kıvılcımlandırır. (Telotte, 1999) (Aktaran: Kınayoğlu,2001) Aslında gelecek, çıkış noktasını ister istemez bugünden alır ve "...tasvir edilen mimari de aslında Amerika'da çoktan üreilmeye başlanan bir tipolojinin abartılı tekrarından ibarettir. Nitekim sonraları Mies'in cam gökdelenlerine Metropolis'm hayali silüetini süsleyen yüksek binaların biçimsel karşılaştırması çok yapılacaktır." (Kınayoğlu, 2001) (sf.80)

Hikayenin konusunun zayıflığına ilişkin haklı itirazlara rağmen, Metropolis çağına en etkileyici tanıklığı yapmıştır, politik çelişkiler, umutlar, korkular ve teknolojiye ve Amerikan yollarına karşı coşkunun bir temsili olmuştur. "Bütün bunların ötesinde Metropolis oldukça güçlü ve etkileyici mimari metaforların, modern vizyonların bir galerisi, film mimarlığının önemli bir dönüm noktasıdır ve mimari ütopya için alternatif bir temsil aracı oluşturur." (Neumann, 1999h) (sf. 94)

Metropolis kentinde yer altında birkaç hacimsel katman bulunmaktadır: antik katakomblar (işçilerin buluşma ve örgütlenme manastırı olarak kullanılan), devasa

mağaraların içinde işçilerin kışlaları ve muazzam makinaların olduğu salonlar. Zeminin üzerinde kuleleşen binalar ve birçok trafik katmanı, merkezdeki ‘Yeni Babil Kulesi’ nin gölgesinde kalmıştır, şehirde bir yerlerde Gotik bir katedral, bir stadyum, bir gece kulübü ve zengin gençler için zevk bahçeleri vardır. Vurgu açıkça bu farklı parçaları birbirine bağlayan düşey bağlantıdadır. Merdivenler, çok dik inen tüneller ve özellikle asansörler filmde merkezi bir rol oynar. (Neumann, 1999b)

Merdivenler ve merdiven boşluklarının sinematik dramaturjide merkezi bir yeri vardır. Sinemada, aşağı inen merdivenler eninde sonunda yer altı dünyasına yönlendirirken yukarı çıkan merdivenler cennette son bulur. “Bir merdiven boşluğunun imgesi aynı zamanda bir labirent imgesini andırır; merdiven düşey bir labirenttir.” (Pallasmaa, 2007) (sf.32) Ayrıca merdivenler, sosyal sınıflar arasındaki geçişi ve hiyerarşiyi temsil eder. Bir merdiveni tırmanmak, sosyal sınıftan çıkmak ve mahremiyete çekilmek anlamına gelirken, aynı zamanda tamamen mahrem ve yasaklı bir alana giden bir geçitin de sinyali ya da bir sırrın açığa çıkması için son yolculuk olarak da kullanılabilir. Bir merdivenden inmek ise, öz sunumu vurgular, bir gruba dahil olmak ya da sosyal sınıfa giriş anlamına gelir. Merdivenler en çok aşağıdan yukarıya fotoğraflanmışlardır ve bu nedenle yukarı çıkan biri arkasından, aşağıya inen biri ise önünden görünür. Yukarıdan fotoğraflanan merdivenler baş dönmesi, düşme ve panik içinde kaçış tarifler. Merdiven evin en önemli organıdır ve düşey sirkülasyondan sorumludurlar.

Öztürk(2005), Metropolis’in bir bütün organizmaymış gibi algılanan, hem modern hem gotik hem antik öğeleri bir arada barındıran megarüktürün mimarisini şöyle analiz eder;

1920’ler şehirciliğin realist ve ütöpk çağıydı. “Walter Gropius, Le Corbusier vb. "sanatçı-filozof" mimarlar, modern projeler peşindeydiler. "Metropolis" filmi de ütöpk şehircilik, New York'un mimarisi, Gropius'un Bauhaus stili ve asma bahçeli zevk şehri Babil ile sanayi kenti Berlin'den esinlenmişti. Mekanik endüstriyel uygarlığın bir zaferi şeklinde görülebilecek olan "Metropolis"in rasyonel mimarisi, armonik simetri ve geometrik düzenlenişi gayrı-insani olarak ortaya çıkmıştı. Filmin, bilimsel ölçütlerle çalışılması ve kitlelerin "düzen" içinde hizaya dizilmesi, kitlelerin kontrol altında

tutulmasını amaçlayan Haussmann'cı politik şehircilikten, Nazizm ve bütün totaliter rejimlere değin sahiplenilmiş bir anlayıştır. Belki de "Metropolis", Aydınlanma rasyonalizminin Almanya'daki "araçsal"laştırılmasının filmsel bir sonucudur. "Metropolis"de insan soyu; bilim, teknik, modern kent, endüstri ve kapital arasında ezilmiştir.” (s.195)

Metropolis şehrinin odak noktası olan Gotik bir katedral, çevresindeki varlıklı orta sınıfın dar, eski evleriyle çevrelenmiş; şehrin odak noktası olarak arka planda durur. 1925 yılında muhtemelen herkes çok uzak olmayan bir gelecekte bir Alman şehrinin böyle görüneceğini düşünüyordu. “Kettelhut ön plandaki gökdelenlerin görüntüsünü, mimar meslektaşlarının ekonomik kriz sebebiyle yaşadıkları durgunluk sırasında ürettikleri çok sayıda ideal tasarıma dayandırmıştır. Muhtemelen en büyük etkileşim ortada solda bulunan ve kolayca Mies van der Rohe’nin yayımlanmış bir cam gökdelen tasarımı ile karıştırılabilecek kıvrımlı cam binadır.” (Neumann, 1999h)(sf. 96)

Filmde, devasa Babil Kulesi’nin hatırası rüya sekansında; Pieter Bruegel’in 1563’deki yaptığı ünlü resimdeki Babil Kulesi imgesi baz alınarak; dirilir. New York’daki kanyonsu caddelerin fotoğraflarında görülüyor ki özellikle Birinci Dünya Savaşı’ndan beri gün ışığı mimarlık yayınlarında da belirtildiği üzere ofis çalışanları için popülerliğini yitirmiştir. Kettelhut bu caddeleri o kadar geniş bir ölçekte çalışmıştır ki Amerika’da o dönem olan her şeyin önüne geçmiştir. Arka plandaki kuleye çok daha fazla yoğunlaşmıştır, sonuçta da ona ezici, masif, korkutucu bir form vermiştir. Bu dönüşüm Almanya’daki modernizm tartışmalarının bir yansıması olarak ortaya çıkmış gibi görünmektedir. Anıtsal yapıların masif formu genellikle Alman emperyalizminin uyanan hatıraları çerçevesinde örneklenir ve buna istinaden Metropolis ulusal bir güç gösterisi olarak tanınmaktadır. (Neumann, 1999h)

Genel olarak ekspresyonist sinema; barbarlaşmakta olan bir dünyayı estetize etmiştir. “Ekspresyonizm, bir yandan kapitalist ve şovenist Almanya'ya isyan ederken, bir yandan bazı yapıtlar onu estetize etmenin çelişkisini içinde barındırdı.”

(Öztürk, 2005) (sf.195) Metropolis, bir yandan zevk bahçelerini, diğer yandan faşist ve barbar bir kenti temsil eder. Zevk bahçeleri, bu faşist düzenin üzerine kurulmuştur ve yer altındaki dehşet sürmez ise, zevk-i sefa içindeki zengin kesimin temel ihtiyaçları bile karşılanamaz haldedir.



Şekil 2.55 Metropolis, şehre genel bakış.Fondaki Babil kulesi şehre baskın ve hakim bir konumdadır.

Sinema, çeşitli teknikler ile gerçeği deforme etme yeteneği sayesinde, varolan bir mekânı kullanıyor olsa bile, aslında onu yeniden üretmektedir. Yönetmen bilinçli olarak, film mekanlarını yorumlar ve manuple eder. Yönetmen bazen, farklı mekanlardan kesitlerini tek bir sekansta bir araya getirerek, seyircinin bu parçaları tek bir mekanmış gibi algılamasını sağlayarak mekansal bir kolaj yaratır. Kimi zaman da gerçekte varolan mekanları yeniden stüdyo ortamında üretir ve bu setlerde çekilen filmler, setin bütün koşullarına müdahale etme imkanı bulunduğu için, çoğunlukla gerçek mekanda çekilen filmlerden daha dokunaklı olurlar. Bazen de bugünkü mekanların gelecekte nasıl görünecekleri konusunda ütöpik ya da distöpik

öngörüler sunar, gerçek mekanları çeşitli semboller içerecek şekilde yeniden çerçeveler.



Şekil 2.56 Yer altındaki antik katakomblar, işçiler tarafından manastır olarak kullanılmaktadır.

Gerçek mekanların filmlerde yeniden üretimi, mimarlara farklı bakış açıları sağlaması yönüyle mimarlığa katkı sağlar. Bu üretim sayesinde mimarlar, mekanların yeniden üretiminin sayısız kombinasyonunu deneyimleyebilirler. Bu deneyimler her zaman insan ölçeğinden olmayabilir; sözelimi bazen makro, bazen de mikro ölçekte bir mekanı deneyimleyebilirler. Farklı mekanların tek mekan oluşturduğundaki kolaj, ilham verici bir yaratım sürecini tetiklemeye yardımcı olabilir, dahası filmlerin bugünün mekanlarının gelecekte nelere dönüşebilecekleri yönündeki öngörüler, mekan tasarımcılarına bugünün tasarımları hakkında özellikle kent ölçeğinde daha sorgulayıcı olmaları konusunda yol gösterici olabilir.

2.2.3 Sinemanın Bir Mimarı Ya Da Mimari Etkinliği Konu Alması

Kurgularıyla; bir mimarı, mimarın ürünlerini ya da mimari bir etkiliği konu aldığı filmlerdir. Mimar Robert Mallet Stevens'in 1925'de gözlemlemiş olduğu gibi: "Modern mimarlık yalnızca sinematografik seti (dekor) ile değil aynı zamanda sahnelemeye parmak izlerini bırakıp, çerçevesini kırar ve mimarlık 'rol alır' (s.288)

Sinema, ortaya çıkışından beri çok hızla geniş kitlelere yayılabilen ve etkileyebilen bir sanat oldu. Bu durum, modern mimarların sinemayı kendi düşüncelerini kalabalık topluluklara iletebilecekleri bir araç olarak kullanmasına neden oldu. Mimarlar, kendilerini belgesel niteliğinde filmlerle daha iyi ifade edebileceklerini farkettiler. Filmler modern mimarlığı tanıtmak amacıyla farklı şekillerde kullanılabilir. (Janser, 1997) Bu filmler; mimarlara, şehir plancılara yönelik eğitici filmler ve konut sorunlarıyla ilgilenen partilerin işçileri eğitmek için gösterdiği filmler ya da, yapıları inşaat aşamasında ya da bitmiş şekilde göstererek, belirli bir müşteri grubuna seslenen filmler olabilmektedir.

İnşaat ve mobilya sektörünün, yeni teknolojileri tanıtmak için yaptırdığı reklam ve propaganda amaçlı filmler olduğu gibi, haber filmi niteliğinde çekilen ve genellikle bitmiş yapıları gösteren, insanları modern mimarlık ile ilgili bilinçlendirmeyi amaçlayan filmler de bulunuyordu. Bunun dışında, film gösterimleri aralarında tanıtım amaçlı konan mimarların ya da ev sahiplerinin bağımsız çalışmaları da vardı. Sigfreid Giedon, modern mimarlığın filmler yoluyla insanlara gösterilmesinin, fotoğraflar, sergiler ve dergiler yoluyla iletilmesinden daha etkili olacağını savunuyordu. (Janser, 1997) Böylelikle, modern mimarlık imgeleri film sektörünün kullanımına sunulmaya başlanmıştır. Bununla birlikte, modern mimarlık sadece mimarların kontrol edebildikleri belgesel filmler yoluyla değil, kurgusal filmler yoluyla da insanlar tarafından deneyimlenmeye başlamıştır.

2.2.3.1 *Les Mysteres du Chateau du De (1929, Man Ray)*

Man Ray, 1929 yılında *Les Mysteres du Chateau du De* adlı filmini, Noailles'lerin desteğiyle Robert-Mallet Stevens'in tasarladığı Villa Noailles'de çekmiştir. Böylece, film mekanı olarak kullanılan bu yapının tanınırlığının da artması sağlanmıştır.



Şekil 2.57 *Les Mysteres du Chateau du De*, Man Ray, 1929

2.2.3.2 *L'Architectures d'aujourd'hui (1930, Pierre Chenal)*

Sinema, mekanların yeniden üretimini sanat akımlarının temsilinde de kullanılmıştır. Örneğin Le Corbusier, modern mimarlığı temsil etmekte sinemanın potansiyellerinin bilincindeydi. Le Corbusier, Pierre Chenal ile 1930 yılında, kendi tasarımı olan villa ve kent planlarını konu alan *L'Architectures d'aujourd'hui* filmini yapmıştır. (Colomina, 1996)



Şekil 2.58 L'Architectures d'aujourd'hui'den bir kare; Le Corbusier'in villalarını yansıtan bir sahne.

2.2.3.3 *The Fountainhead* (1949, King Vidor)

Ayn Rand'ın aynı adlı romanından uyarlanan *The Fountainhead*, mimari açıdan kayda değer filmlere somut bir örnektir. Ana karakter mimardır, direkt olarak modern mimari söyleve dair çok sayıda özgün sahne barındırır ve film çok belirgin ve çok tartışılan, mimarın toplumdaki yeri konusunu işler. Ayn Rand, Roark karakterini yaratırken, yakın zamanlarda Şelale Evi (1936) ve Johnson Wax apartmanı (1936-39) gibi çok tanınmış binalarıyla mesleğinde sahneye geri dönen mimar Frank Lloyd Wright'dan etkilenmiştir.

Roark'ın çağdaşlarının geleneksel tasarımları stilistik olarak Raymond Hood'un ve diğer Amerikan meslektaşlarına atıfta bulunsa da, Dutman Bernard Biovet'in yatay katmanlı tasarımı Roark'ın Enright gökdelenine ilham kaynağı olmuş görünüyor. (Neumann, 1999k)



Şekil 2.59 Howard Roark'ın tasarladığı villa, Frank Lloyd Wright'ın Şelale Evi'ne benzerliğiyle dikkat çeker.

2.2.3.4 *Mon Uncle* (1958, Jacques Tati)

Aynı zamanda bir mimar olan Jacques Tati, *Mon Uncle* filmiyle, modernizm eleştirisini komedi unsurlarıyla birleştirerek, postmodernizmi yüceltmıştır. Bay Arpel'in kuzeni Bay Hulot (Tati bu rolde kendisi oynar), absürd derecede yamuk yumuk, romantik bir çatı arası dairende yaşıyordu. Evine ancak yukarı çıkan ve aşağı inen karmaşık bir dizi merdiven kullanarak ulaşabiliyordu. Fonksiyonel kolaylık gözetilmemiş, tamamen rastlantısal bir mekan deneyimi söz konusuydu. Buna karşılık, yeni gelişen modern bölgenin bir parçası olan Arpeller'in eviyse tam tersiydi. Bir çok modern hayatı kolaylaştıran icat, evde bulunmakla birlikte, aslında bunlar zorlayan ve kısıtlayan, rahatsız bir hayat biçimine neden oluyordu. Bu iki alan, filmik anlamda açıkça birbirinden ayrılmış ve aralarındaki tezat güçlü biçimde hissedilmekteydi. Paris'in banliyölerindeki sıcak renkler ve sesler, Bay Hulot'un hayatına eşlik ediyordu. Öyle görünüyor ki Bay Hulot hayatından çok mutluydu. Keskin renkler ve mekanik cihazların gürültüsü Arpeller'in evini fark edilir kılıyordu. Bay Hulot, kuzeninin yeni gelişmekte olan bölgedeki evine giderken,

Paris'in eski kalıntılarının üzerinden atlamak zorunda kalıyordu. Dikkatli bir hareketle kırılmış bir kiremiti eski yerine koydu. Kendi çevresinde içine kapanık değildi ve kendinden emindi, ama Arpeller'in modernist, steril ve tek fonksiyonlu çevresinde sürekli sakarlıklar yapıp kazalara neden oluyor, rahat edemiyor ve kendini oraya ait hissetmiyordu. (Neumann, 1999l)



Şekil 2.60 Bay Hulot, en üst kattaki dairesine çıkabilmek için yukarı çıkan ve aşağı inen karmaşık bir dizi merdiven kullanmak zorunda kalıyordu fakat bundan herhangi bir rahatsızlık duyduğu söylenemezdi.

Filmdeki sonsuz zenginlikteki detaylar, direkt olarak 50'lerde hala göklere çıkarılmakta olan tasarım klasiklerine atıfta bulunur. Beyaz, kübik korkunç biçimde pratiklikten uzak olan evde araba en önemli yerdedir ve garaj kapısı satın alınması evde bir kutlama düzenlemek için bir nedendir.

“Ev, Fransız modernistlerin kübik beyaz evlerini andırır, belki de hepsinin ötesinde günümüzde bile halkın geneli için hala ütöpik ve fütüristik bir tadı olan Le Corbusier'in 20'lerdeki estetik anlayışını yansıtır. Yeni yerleşim

bölgesindeki tüm cadde görünüşe göre benzer ve aynı tipte sıvalanmış ev küplerinden oluşuyordu. Belki de bu cadde Fransız mimar Robert Mallet Stevens'in 1926-27 yıllarında yaptığı caddeye atıfta bulunuyordu. Hulot bir gece sarhoş halde yatağına gitmeye çalışırken eğri bir banka yandan çarpar. Böylelikle 1929'da Le Corbusier ve Charlotte Perriand'ın tasarladıkları dinlenme koltuğunun bir kopyasını üretmiş olur. Arpeller'in; sınırları çizilmiş çimenleri, renkli çakıl taşları ve katı geometrik havuzlarıyla davetkar olmayan bahçesi, 20'lerin Fransa'sındaki modern bahçelerde kısa süreyle varolmuş modernist modaya öykünür." (Neumann, 1999l, sf.136)



Şekil 2.61 Arpeller'in modern bahçesi.

Tati, yaptığı karakter seçimlerinin mimari olarak nasıl bir anlamda okunabileceğinin gayet farkındaydı. M. Arpel'in evi hakkında yorum yaparken şöyle dedi: "aynı ev daha basit veya daha akıllı insanlara verilseydi her şey farklı olurdu." Fieschi and Narboni, 1968 s. 22) (Aktaran: Neumann, 1999l, s.136)

2.2.3.5 Playtime (1967, Jacques Tati)

Filmde; Tati'nin bir çok filminde yer alan ve pardösüsü, şemsiyesi ve piposuyla sinema tarihinin en bilinen karakterlerinden biri olan, Tati'nin canlandığı Bay Hulot baş roldedir ve Mon Uncle'daki bazı temaların devamında, Tati'nin Playtime'ı esasen modern mimari ve modern teknolojinin etkileri üzerine bir filmidir. Tati, filmlerinde genellikle Batı medeniyetinin tüketim nesnelerine olan düşkünlüğü, Amerikanvari tüketim anlayışı, modern toplumun stres yaratan atmosferi, Fransız toplumunun çeşitli sınıfları arasındaki yüzeysel ilişkiler, uzay çağı teknolojisinin soğuk ve kullanışsız yüzü gibi durumları irdeler. Mimari kritik Andrea Kahn'ın değindiği üzere, "Jacques Tati'nin Playtime'ı mimarinin konusunun baş rol oynadığı kadar mimari malzemelerin de mimari ile ilişkili olduğu bir filmidir." (Kahn, s. 22-29) Modern hareketin sonuçlarıyla birlikte gelen, genel bir cazibe 1950'ler ve 60'larda Fransız yönetmen Jacques Tati'nin parlak sinematik ve mimari komedileri Mon Oncle ve Playtime'da yansıtılmış ve beklenti yaratmıştır. (Neumann, 1996a)



Şekil 2.62 Playtime, modern ofisler.



Şekil 2.63 Playtime, modern konutlar.

Playtime, aynı zamanda Paris hakkında bir filmidir. Mon Oncle’da Tati, yeni banliyöler ve çekici eski konutlar arasında tatmin edici bir karşılaştırma yapmıştır, “oyunda burada şehir artık yalnızca “Tativille” ile; yakın geleceğin; kötü tasarlanmış, modernistlik gökdelenler ve konut projeleri ile korkunç bir vizyonu olarak temsil edilmişti.” (Neumann, 1999m, s.142)

Mimarlar, sinemanın icadını takiben, bu yeni temsil biçiminden kendi eserlerini temsil etmekte faydalanabileceklerini farketmişlerdi. Bu çok zengin imkanlara sahip temsil aracı, klasik temsillerin çok ötesinde bir mekansal farkındalık yaratabiliyordu. Bir yandan seyirciye insan ölçeğinden mekanları deneyimleyerek temsil edebilmesiyle, diğer yandan çok geniş kitlelere hızlıca yayılabilmesiyle, mimarların ilgisini kısa zamanda çekti. Mimarlar; belgesel ya da tanıtım niteliğinde kısa filmler ortaya koyarken; sanat akımlarını (özellikle modernizmi) sorgulayan ve eleştiren filmler de çekiliyordu. Bu filmlerin mimarlığa katkısı, hem tanıtım yönüyle eserlerin geniş kitlelere yayılması hem de belgesel niteliği taşıyan bu filmler sayesinde bugün ayakta olmayan ya da uzakta olduğu için gezilmesi mümkün olmayan mekanların deneyimlenememesine imkan tanıyarak binalar hakkında fikir vermesi ve deneyim zenginliği yaratmasıdır. Böylece hem mimarların hem de diğer insanların zihnindeki mekansal deneyim dağarcığı zenginleşmiş olmaktadır.

BÖLÜM ÜÇ
SİNEMA VE MİMARLIKTAKİ MEKAN KURGUSU VE KAVRAYIŞI
ÜZERİNE BİR ÇALIŞMA:
BERLİN YAHUDİ MÜZESİ VE DOGVILLE

Bu bölümde, bir mimari yapı ve bir film; sinematik ve mekansal öğeler üzerinden ele alınarak; ‘sinematik mekanın’ ve ‘mimari mekanın’ üretiminde, sinema ve mimarlığın etkileşimleri, ortaklıkları, birbirlerinden ödünç aldıkları yöntem ve teknikler paralel örnekler üzerinden irdelenmeye çalışılacaktır. Birbirlerine yakın tarihlerde tamamlanmış olan bir mimari eser ve bir sinema filmi; mekansal ve sinemasal yolla anlattıkları konuların ortaklıkları gözetilerek, çalışmaya konu edilmiştir. Hem 1999 yılında tamamlanan Daniel Libeskind’in tasarladığı Berlin Yahudi Müzesi, hem de 2003 yılında vizyona giren Lars von Trier’in yönetmenliğini yaptığı Dogville filmi; hiçlik, yokluk, mahrumiyet gibi olguları; hem mekansal, hem de sinematik yolla; ideolojik bir amaç çerçevesinde ele almaları nedeniyle paralellikler içermekte olduklarından çalışmaya konu olmuşlardır. Bu bölümde, her iki eser de, hem sinematik hem mimari yönleri ile irdelenerek, sinemanın mimarlığa, mimarlığın ise sinemaya sağlamakta olduğu ve gelecekte sağlayabileceği potansiyeller sorgulanacaktır.

3.1 Berlin Yahudi Müzesi (1999, Daniel Libeskind)

Soykırım kurbanı Polonyalı bir ailenin çocuğu olan Mimar Daniel Libeskind tarafından tasarlanan ve 1999 yılında tamamlanarak 2001 yılında ziyaretçilere açılan Berlin Yahudi Müzesi, ana tema olan süreklilik, yokluk ve soykırım eksenlerinde; bellek, boşluk ve yeraltı kavramlarını mekansallaştırıp, bunun yanında yokluk ve yitirmişlik kavramlarına odaklanmıştır. Müze, 18. yüzyıldan kalma –günümüzde müze olarak kullanılan- Barok Kollegienhaus binasının yan parseline konumlanmıştır ve bu bina ile ilişkisi de oldukça ilginçtir. Birbirine komşu olan bu iki bina üslup ve mimari dil olarak birbirlerine tamamıyla zıt olmalarına rağmen, müzenin girişi Kollegienhaus bodrum katından sağlanmaktadır. Kollegienhaus tam bir Alman titizliğiyle steril biçimde restore edilmiş klasik bir yapıyken, Yahudi Müzesi, Ekspresyonist çinko cephesi ile muhalif bir duruş takınır. Bu sıradışı

sirkülasyonu Libeskind ‘kentin göbek deliği’ne benzetir. O’na göre, bu tasarım kentin “göbek deliği”ni kaotik rahmine yeraltı kanallarıyla bağlamaktadır. Böylelikle Berlin ve Yahudileri’nin tarihi ancak bir felaketle birbirinden ayrılabilcek şekilde birbirine bağlanmıştı. (Moore, 1997)

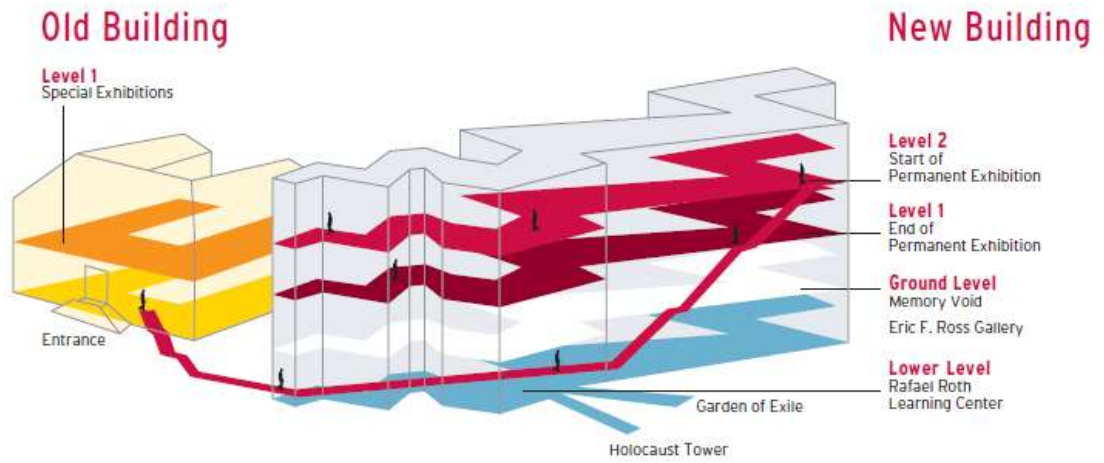
Zıt mimari öğelerin yan yana kullanılması tekniği, sinematik montajın, ‘yan yana durmalar’ yöntemi ile özdeşleşmektedir. Sinemada bu teknik, zıtlıklar yaratan kadrarların ard arda montajlanması ile anlamı güçlendirmek amacıyla kullanılır. Kollegienhaus ile Libeskind’in binası da benzer bir yöntemle, zıtlık yaratarak anlamı yoğunlaştırmak amacıyla ard arda dizilmiştir ve yoldan geçen insanların kentsel ölçekteki kadrarına ard arda girerek çarpıcı bir etki yaratır.



Şekil 3.1 Eski yapı (Kollegienhaus 1735, Restorasyon: 1963 ve Berlin Yahudi Müzesi (Kaynak: Chametzky, P. (2008), Not What We Expected: The Jewish Museum Berlin in Practice)



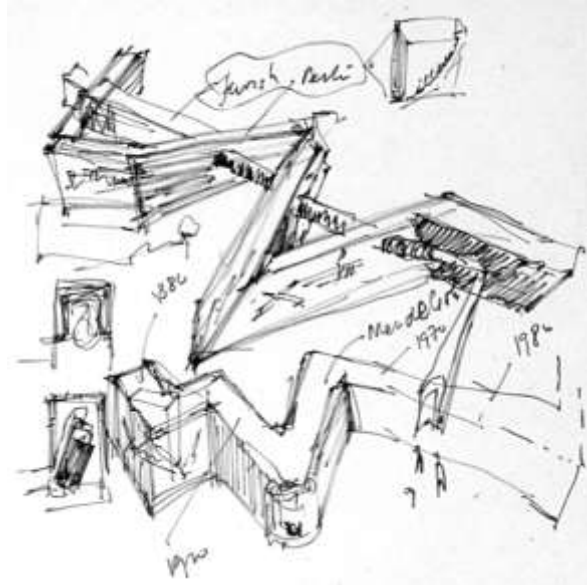
Şekil 3.2 Müzenin eski binadan sağlanan dik merdivenli girişi (Kaynak: Schneider, B. (1999) Daniel Libeskind: Jewish Museum Berlin : between the lines. New York: Prestel.)



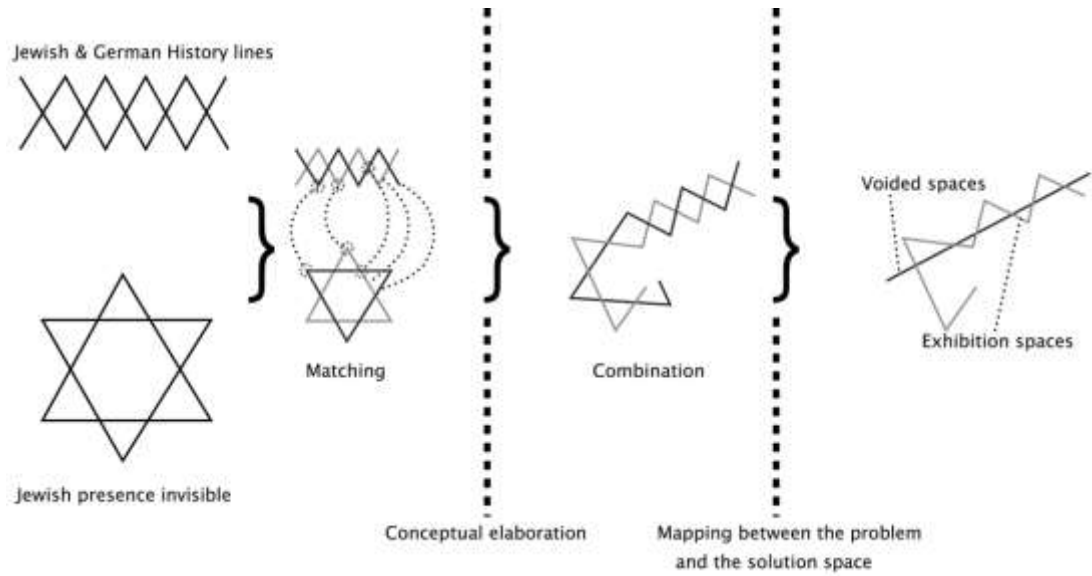
Şekil 3.3 Eski bina ve yeni bina arasındaki sirkülasyon ilişkisi ve müzenin katlara göre fonksiyon diyagramı. (kberry.wordpress.ncsu.edu)

Müzenin sahip olduğu zikzak formu Davud'un yıldızının bir deformasyonudur. Çinko ile kaplanmış olan zikzak kütlenin her köşesine sinen ekspresyonist plastik kurgu, insan zihninde kente açılmış bir yara izi, bir fay hattı gibi irkiltten ve sarsan imgeler oluşturarak; kırılmış bir soyu, hafıza ve hatıra kırıklarını simgeler. Doğan ve Nersessian, (B.T.)'a göre, yapıda zigzag form ve Yahudi yıldızı, Yahudi ve Alman ırklarının tarihlerini sembolize eder ve Almanlar'ın ve Yahudiler'in parçalanmış tarihsel ilişkilerini simgeler biçimde deforme olarak kaynaşmıştır. Boşluklar ise, patlamış yıldızın parçalarıdır. Yıldız, Berlinliler'in ve Yahudiler'in iç içe geçmiş yörüngesi olur ve sonuçta bir zikzaka dönüşür. Libeskind, sivri yüzeyler, doğrusal olmayan formlar, kırıklı ve sivri açılı köşeler, kasvetli ve soğuk mekanlar kullanarak Alman Ekspresyonist sinemasına öykünür. Libeskind, ekspresyonistlerin set tasarım kriterlerini müzede kullanarak, filmlerde deneyimlenen ekspresyonist mekansal kurguyu gerçek bir mekan deneyimine dönüştürür. Mekanı parçalara bölerek, ayırarak, doğrusal olmayan çizgiler kullanarak, malzeme ve ışık seçimi ile öngörülemez ama uygun miktarda duygulanımın ortaya çıkmasını sağlayan kontrollü bir kaos ortamı yaratır. Yapı, dünya tarihindeki en büyük trajedilerden birine post-modern bir yanıttır.

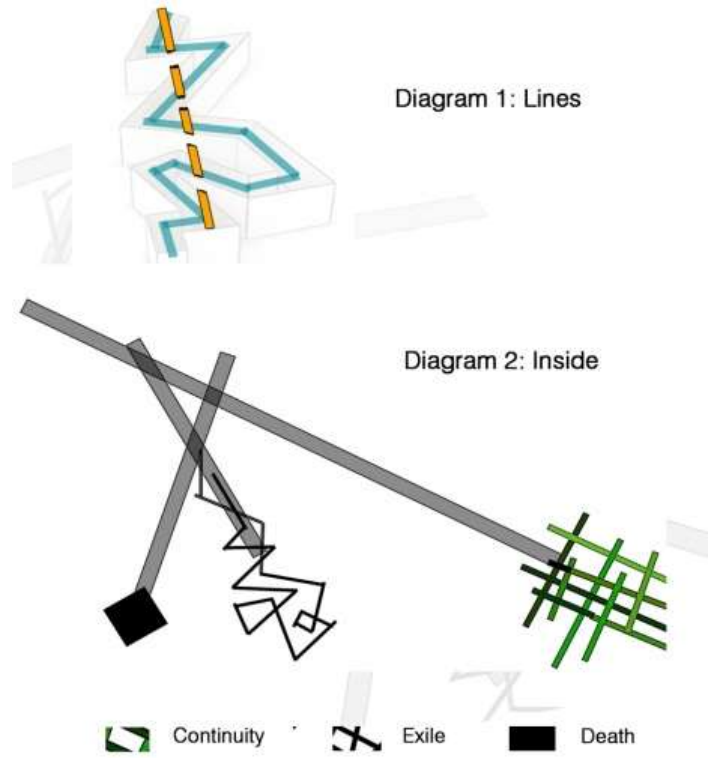
Berlin Yahudi Müzesi'nde Soykırım (Ölüm), Sürgün ve Süreklilik eksenlerinin her biri kendi içinde süreklilik arz ederler. Müze, sürekli akslardan oluştuğu için, mekansal imgeler ziyaretçinin zihninde ardı ardına devinirler ve kesintiye uğramazlar. Bu durum ard arda dizilen kadrajların oluşturduğu sinemasal bir dizilime benzer bir deneyim yaratır. Müzede iki farklı aks sistemi bulunur. Bunlardan ilki müzenin kabuk formunu oluşturan doğrusal ve zikzak biçim akslardır. Diğerisi ise soykırım, sürgün ve süreklilik eksenleridir. Her biri kendi başına birer süreç olarak tasarlanan bu akslar sinematik bir yöntemle süperpoze edilerek montajlanmışlardır.



Şekil 3.4 Libeskind'in Yahudi ve Alman tarihlerini simgeleyen aksların süperpoze ettiği eskiz çalışması. (Kaynak: Doğan, F. ve Nersessian, J.N., B.T., Conceptual Diagrams in Creative Architectural Practice: The Case of Daniel Libeskind's Jewish Museum)



Şekil 3.5 Deforme olarak kaynaşan Yahudi yıldızı ve zikzak diyagramı. (Kaynak: Doğan, F. ve Nersessian, J.N., B.T., Conceptual Diagrams in Creative Architectural Practice: The Case of Daniel Libeskind's Jewish Museum)



Şekil 3.6 Berlin Yahudi Müzesi'nin tasarım sürecinde süperpoze edilen katmanları. (fariahamidzadeh.files.wordpress.com)

Ana girişten dik bir merdivenle aşağıya inen ziyaretçiler merdivenin sonunda, duvarlarında Alman Yahudilerine ait 19 ayrı soykırım hikâyesinin anlatıldığı bir yer altı geçidine inerler. Bu geçidin sonunda yol iki koridora ayrılır ve koridorların sonlarında sembolik anlamlarla yüklü iki ayrı mekâna erişilir. Bu mekânlardan birincisi, koridordan demir bir kapıyla ayrılan soğuk, boş ve karanlık beton bir oda olan “Soykırım Kulesi”dir. Soykırım Kulesi, piramit formundadır ve tek ışık kaynağı tepesindeki keskin yarıktır. Bu mekanda mimar, insan ölçeğinin çok üzerinde olan ve çok yüksek ve dar olmasıyla ve genel geçer mekan proporsiyon kabullerimizi alaşağı eden formu ile gerilim yaratır; ziyaretçiyi gerilim ve sessizlikle baş başa bırakarak dünyanın geri kalanından izole eder. İkinci koridorun sonunda bulunan mekân ise plan düzleminde kare formu eğimli bir zemin üzerine yerleştirilmiş, üzerinde yaklaşık 12 metre yüksekliğinde 49 adet beton sütun bulunan ‘Sürgün Bahçesi’dir. Bu sütunların içleri toprak ile doludur ve üzerlerinde canlı bitkiler yetişmektedir. Sürgün bahçesi, Nazi faşizmi sürerken Almanya’yı terk etmek zorunda kalan ve hayatlarını yabancı topraklarda tekrar kuran Alman Yahudileri’nin anısına

düzenlenmiştir. Yahudi Müzesi’nin etkileyici mekanlarından bir diğeri ise ziyaretçileri üst katta bulunan sergi mekânlarına yönlendiren “Süreklilik Merdivenleri”’dir. Bu dik merdivenli geçitte dramatik aydınlatma biçimi ve gölgeler ön plandadır. Merdiven boyunca duvardan duvara saplanan kirişler ve duvarda gelişigüzel serpiştirilmiş gibi algılanan ve pencere işlevi gören keskin açılı yırtıklar sayesinde dramatik atmosfer güçlenmiştir. Libeskind bu gelişigüzelmiş gibi algılanan yırtıkları da belli bir algoritmaya göre dizmiştir, bu yarıkların her birinin doğrultusu çevrede Yahudi olan ve olmayan bir ailenin evleri arasında çizilen doğruların projeksiyonudur.



Şekil 3.7 Süreklilik Ekseni (daniel-libeskind.com)

Yapı bir doğrusal bir de zikzak eksen olmak üzere iki ana akstan oluşur. Bu iki aksın kesiştiği noktalarda her biri 20 metre yüksekliğinde, tavandaki iki paralel çizgi ile aydınlanan 6 adet betonarme kule bulunur. Bu mekanlar, soykırım sonrasında yitip giden Yahudiler’in bıraktığı yokluğu temsil eder. Birinci kattan erişilen ‘Bellek Boşluğu’ alanında ise İsrailli sanatçı Menashe Kadishman’ın “Shalekhet” adlı çalışması sergilenmektedir. Çalışma savaşın ve şiddetin masum kurbanlarını temsil eden ve dökülmüş yapraklar gibi yere yığılmış duran on binin üzerinde insan başı silüetinde metal levhadan oluşmaktadır. Bu levhalar, alanın tabanına serpiştirilmiştir ve levhalar ziyaretçiler levhaların üzerinde gezerken metalik bir gürültü çıkararak, dünyada olup bitenlerle ilgili insanlığın ortak yükümlülüklerini anımsatır.



Şekil 3.8 Boşluk, Berlin Yahudi Müzesi, Daniel Libeskind (daniel-libeskind.com)



Şekil 3.9 Sergisiz ‘boşluk’ (Kaynak: Chametzky, P. (2008),
Not What We Expected: The Jewish Museum Berlin in
Practice)

Yahudi Müzesi’nde ‘bellek’ kavramıyla paralel ve kaynaşmış olan ‘boşluk’ ve ‘hiçlik’ kavramları, çok büyük önem taşımakla beraber, tüm bu kavramlar birbiri içinde erimiş ve başlı başına –kendi hiçliğini sergileyen- bir sergileme ortamına dönüşmüştür. Müzede bulunan 6 farklı boşluk hacminde mimari öğeler minimumda

kullanılmıştır, mekanın duvarları brüt betondur, sergileme yapılmaz, mekanlar ısıtılmaz, havalandırılmaz ve aydınlatılmaz, boşluklar enerjileri ile ziyaretçiyi psikolojik olarak gererler. Müzedeki bu birleşik kavramlar topluluğu, Berlin Yahudileri'nin tarihini belgeler, hatırlatır ve temsil eder. Boşluk, bir yandan 2. Dünya Savaşı'nda evinden sürgün edilmiş ya da terk etmeye mecbur bırakılmış, zulmedilmiş ve katledilmiş Berlinli Yahudiler'in; aslında gerçekleşmiş olması gerekirken mahrum bırakıldıkları geleceklerinin; doğacak yeni nesillerin, yaşanacak hayatların eksikliğinin Berlin'de yarattığı ruhsal boşluğu simgelerken diğer yandan parçalanmış ve darmadağın olmuş Berlin'i temsil eder. (Tokyay, 2002). Berlin Yahudi Müzesi 'olmayanın' temsilidir. Bütün bu sembolik temsilleriyle müze, sergilediklerini nötr bir fon yaratarak sergileyen müzelerin aksine, mekansal öğelerle sağlanan sembolik temsiller sayesinde başlı başına bir sergi nesnesi olarak soykırım karşıtı Anti-Nazi bir tavır takınır. Bu yapıya 20.yüzyılın en dramatik olgusunu simgeleyen büyük bir mimari enstalasyon olarak da bakılabilir. (Kuban, 2001). Yapı dışarıdan bakıldığında çok net ve tanımlı olarak algılansa da içsel kurgusu oldukça karmaşıktır. Binanın akustik yapısı, ışık ve sesleri güçlendirir, yapının tümünü labirentvari bir mekansal serüven halinde deneyimlemeye imkan verir.

Daniel Libeskind, Yahudiler'in tarihi hakkındaki görüşlerini aktarmak için ışığı manüple ederek başarı ile kullanmıştır. Çoğunlukla doğal ışığın etkisinden faydalanmayı seçen Libeskind, projenin bütününde ışığın farklı duyguları uyandırmasını hedeflemiştir. Boşluk alanlarındaki karanlık, soykırım boyunca katledilen insanları simgelerken, boşlukların üst yüzeylerinde açılan yarıklardan sızan ışık, tüm yaşananlara rağmen Yahudi toplumunun kaybetmediği umudu temsil eder. Dolaşım akslarında, dış cepheye açılan sivri köşeli zikzaklı pencerelerden sızan ışık, Yahudilerin bu süreçte aldığı toplumsal yaraları simgeler. Bu yırtıklar Berlin haritası üzerinde Yahudi halkının Berlinliler ile ilişkisinin soyutlanmış diyagramlarından yola çıkılarak açılmıştır. Diğer yandan bu pencereler Berlin'e açılan birer çerçeve görevi görerek, mekan içinde hareket eden bedenin, kadrajların önünden geçerken birbiri ardına algıladığı imgeler ile dizilimsel bir Berlin manzarası oluştururlar.



Şekil 3.10 Yahudi Müzesi'nde doğal ışık kullanımı (Kaynak: Scarmack, E. E., B.T., Between the Lines)

3.2 Dogville (2003, Lars von Trier)

Lars Von Trier'in USA- Land of Opportunities üçlemesinin ilk filmi olan Dogville; yönetmenin toplumsal ahlak ve psikolojiyi irdelemek amacıyla kullandığı; Brecht'e gönderme yapan yaklaşımının çarpıcı örneklerinden biridir. Filmde, siyah

bir tiyatro sahnesi zeminine tebeşirle çizilmiş mekan sınırları, birkaç mobilya, birkaç kapı ve bir dükkan camekanını dışında mekan tanımlayan herhangi bir öge yoktur. Mekan zeminlerinde mekan adları yazmaktadır. Bu teatral atmosferdeki filmin başında, sınırlar zeminde çizili olduğundan mekan sınırlarını algılamakta güçlük çekilse de, zamanla yer yön algısı yerleşir ve mekanların mekansızlığı hissedilmez hale gelir. Seyirci mekanları tıpkı bir roman okurken yaptığı gibi zihninde tamamlar, mekanlar üçüncü boyuta seyircinin zihninde bütünlenirler. Mekanın ayrılmaz bir parçası olan zaman kavramı ise, sahne ışıklarıyla, mümkün olan en temel imgelerle verilmiştir. Trier, bu filmde Bertolt Brecht'in epik tiyatrosuna gönderme yapan bir yaklaşımla dekoru, yabancılaştırma etkisi yaratmada kullanmıştır. Bu nedenle, film mekanları filmin bir kurgudan ibaret olduğunu apaçık biçimde gözler önüne sererken, seyircinin esas konuya odaklanmasını sağlar. İlginçtir ki, Lars von Trier, tıpkı Kafka'nın Amerika'yı yazdığında henüz hiç Amerika'ya gitmemiş olması gibi, -henüz tamamlanmamış olan- bu üçlemeyi çekerken Amerika'yı henüz görmemişti. Von Trier Amerika'yı, evrensel sorunları eleştirmek için boş bir kanvas olarak kullanır.



Şekil 3.11 Dogville'de zaman, beyaz fonun gündüzü, siyah fonun geceyi anlatması kadar basit betimlenmiştir.

Filmde, 1930'ların Amerikası'nda gangsterlerden kaçan Grace, dağların arasında gizlenmiş bir kasaba olan Dogville'e sığınır. Kasaba birkaç ev, bir değirmen, kilise, maden, biblolar satan bir dükkan, köpeğin klübesi ve küçük bir bahçeden ibarettir. Bir ibadet mekanı olmaktan öte, kasabanın karar ve yargı mekanizmalarının

işlemekte olduğu bir toplanma mekanı olarak işlev gören kilise, Grace'in film boyunca kaderini belirleyecek kararların kasabalılar tarafından alındığı mekandır. Dogville küçük ve içine dönük bir kasabadır ve kasaba sakinleri bu yabancıya temkinli yaklaşırlar. Kasaba halkının seyircide oluşturduğu ilk izlenim; sakin, içe dönük, ahlaki değerleri yüksek, kendi halinde bir topluluk oldukları yönünde olsa da; film ilerledikçe, Grace saklanmak ve bir bireyi olmak için çabaladığı kasaba toplumunun vahşi yönü ortaya çıkmaya başlar. Kalabalıklar içinde her biri birer ahlak timsali olan bireyler, 'kapalı kapılar ardında', ilkel içgüdülerine yenik düşerek her türlü ahlaksızlığı yapabilecek kişilere dönüşürler. Grace her geçen gün seviyesi yükselen bu şiddete ve zulme her bir kasaba sakini tarafından kapalı mekanlar içinde maruz kalırken kasabanın geri kalanı olan biteni görmez ama sinema seyircisi görür.



Şekil 3.12 Dogville filminin açılış sahnesi. Bir görüşe göre, bu imge tanrının bakışını simgelemektedir.

Dogville filminin şeffaf mekanları sayesinde olan biten tüm çıplaklığıyla gözler önündedir. İnsanın bencil, ikiyüzlü ve vahşi yönünün olağanlığı özellikle genel çekimlerde çarpıcı bir etki yaratır. Örneğin polislerin Grace'i bulmak için kasabaya geldiği anda, Chuck bu durumu fırsat bilerek Grace'e tecavüz eder ve Grace ise yakalanma korkusuyla yardım çağıramaz. Tecavüz sahnesi, genel çekimlerle aktarılacak çarpıcılığı artırılmıştır. Mekanların hayali duvarları; sokaktaki polisleri, kasaba sakinlerinin soğukkanlı hallerini ve vahşi bir tecavüz sahnesini aynı kadrada

görünür kılınarak kontrast yaratır ve dehşeti destekler. Dogville, Trier'in mekan(sızlığı), seyirciye deneysel bir mekan deneyimi yaşatarak bilinçli bir biçimde anlam yaratmada kullandığı bir başyapıttır.

Filmin tek bir stüdyoda çekilmesi ve temel perspektif kurgusunu oluşturmak amacıyla tebeşir izlerinin etkin kullanımı, kendine özgü bir minimalizme yol açmıştır. Bu durum, evleri, sokakları ve insanlarıyla tüm toplumu tek bir merkezi noktadan gözlemlememize izin verir ve insanları kendi özel mekanlarında kendi tebeşir sınırlarının ötesinde gözlemleyebilme imkanı sağlar. Bu minimalist perspektif yalnızca eylemi dikkat odağı haline getirmekle kalmaz, aynı zamanda hikayeye gözlemcinin zihninde seyahat etmesi için bolca olasılık tanır. Bu durum, Dogville'e evrensel bir yan katar, Dogville zamansızlaşır ve mekansızlaşır, yalnız Amerika'da bir kasabayı değil, benzer ahlaki eleştirilere konu olabilecek bütün yerleri temsil eder. Tiyatroda olduğu gibi, kendimizi dışarıdaki dünyanın burada yalnızca çizgilerle varolduğu bir kurgunun içinde buluruz.

Sahne, ne bir duvar ya da ağaç, ne de ev gibi kapalı bir strüktür vardır. Aslında Dogville'in yerini –Amerika'da ya da başka bir yerde- tarifleyebileceğimiz bir işaret yoktur. Birkaç iskelet strüktür, birkaç boyalı strafor, birkaç parça mobilya dışında Dogville tebeşir sınırlardan ve karamsar sahne efektlerinden ibarettir. Görünmez sokaklar ve ödüllü bektaşi üzümü çalıları gibi hayalet nirengi noktaları ve bir yabancı geldiğinde yüksek sesle havladığı duyulan ama aslında varolmayan köpeğin evi gibi; tüm mekanların planları yerde şablonlanmıştır. (Scott, 2004)

Oyuncuların görüş alanı aynı kısır sahne üzerindedir ve Dogville dünyanın geri kalanından izole bir biçimde varolur. Kameranın bu noktadan hiç uzaklaşmayacağı fikri klostrofobik bir ortam yaratır, bir ara Grace-dolayısıyla seyirci- kasabadan kurtulmuş gibi görünerek klostrofobi bir nebze rahatlarsa da, Grace gözünü yine kasabanın içinde açar ve tüm kasvet ve hayal kırıklığı tanıdık mekanların görülmesiyle tekrar kasabaya çöker. Kasabanın mekansızlığı, en gizli anların bile aynı zamanda toplumsal ölçekte algılanmasını sağlar. Grace'in Chuck tarafından ilk kez tecavüze uğradığı sahnede, büyük ölçekte bir yandan tecavüzü izlerken diğer yandan kasabalıların gündelik işlerine devam edişlerine tanık oluruz. Bu durum

aslında olaylara karşı toplumsal kayıtsızlığın, inkarın, unutkanlığın ve vurdumduymazlığın çarpıcı bir temsilidir. (Scott, 2004)



Şekil 3.13 Dogville’de nirengi noktalarından biri olan beктаşı üzümлeri bahçesinin zemindeki tebeşir temsili.

Film, yabancı ve tanıdık olanın nadir bir karışımını sunar, Amerika’ya ait bir fantezi anlatır ama anlattığı şey ‘Amerikan Rüyası’ değildir. Filmde izleyiciye yansıtılan, insanların fırsatlar ülkesine tüm zayıflığı, fakirliği ve acımasılığıyla gelip özgürlük ve refaha sahip olabileceklerine inandırıldıkları Amerikan rüyası mitinin sapkın bir minyatürüdür. Dogville’de Grace, dışarıdan bir yabancı olarak geldiği kasabada, çok çalışıp, tavizler vererek kendini kasabalılara kabul ettirmeye çalışarak yeni ve özgür bir yaşam kurmayı amaçlar. Ancak bunun yerine kendisini şiddetin, baskının ve tutsaklığın orta yerinde bulur. (Sinnerbrink, 2007)

3.3 Sonuç

Berlin Yahudi Müzesi, Berlin Yahudileri’nin 2. Dünya Savaşı sürecinde yaşadıkları soykırım ve sürgünü anmak amacıyla kendi ailesi de sürgüne uğramış olan Polonyalı mimar Daniel Libeskind tarafından tasarlanmıştır. Yahudi Müzesi’nin mimarlığı; devinim, hareket ve zamanla deneyimlenen sinematik bir mimaridir. Berlin Yahudi Müzesi, anlam yaratma amacıyla pek çok sinematik teknikten faydalanmıştır. Müzede; ziyaretçi, dikkatlice düzenlenmiş, kendi hisleriyle incelediği, sürekli mekanlardaki görüntülerin içinden geçerek, mimari mekanda

sinematik atmosferi ve imgelerin ard arda dizilişindeki montaj kurgusunu deneyimleme fırsatı bulur. Yapıda montajın her iki yöntemini de gözlemlemek mümkündür. Kollegienhaus ile Libeskind'in yapısının, sokak üzerinde zıtlık yaratarak anlamı yoğunlaştırmak amacıyla ard arda dizilmiş olması, 'yan yana durmalar' yöntemiyle yapılan montajın bir örneği olarak yorumlanabilir; bu iki zıt karakterdeki yapı; yoldan geçen insanların kentsel ölçekteki kadrajına ard arda girerek çarpıcı bir etki yaratır. Ayrıca yapıda; soykırım, göç ve süreklilik eksenlerinden oluşan üç farklı kurgu da süperpoze edilerek montajlanmıştır ki bu yöntem de montajın 'üst üste örtüşmeler' tekniğiyle özdeşleşmektedir. Bu eksenlerden her biri kendi içinde bir süreklilik taşır; bilinçli bir biçimde konumlandırılmış bir başlangıcı ve bir sonu vardır. Ziyaretçinin hareketi süresince gözlemlemekte olduğu, sürekli devinen mekansal imgeler, her bir eksen için birer dizilim serisi içeren sinematik algılar yaratır. Ayrıca, kimi dolaşım aksları üzerinde bulunan küçük pencere yırtık serileri, hareket süresince ziyaretçinin zihninde ard arda Berlin imgeleri oluşmasına neden olarak ikincil bir sinematik dizilim deneyimi yaratır. Ayrıca yapıda, sinema ve mimarlığın ortak tekniklerinden biri olan 'ışık-gölge' ve 'aydınlık-karanlık' kavramları da anıtsallığı ve dramatizmi artırmak amacıyla etkin biçimde kullanılmıştır. Karanlık alanlar; soykırım boyunca katledilen insanları simgelerken, boşlukların üst yüzeylerinde açılan yarıklardan sızan ışık, tüm yaşananlara rağmen Yahudi toplumunun kaybetmediği umudu temsil eder. Dolaşım akslarında, dış cepheye açılan sivri köşeli zikzaklı pencerelerden sızan ışık, Yahudiler'in bu süreçte aldığı toplumsal yaraları simgeler. Müze, anlam ve ruhsal coşku yaratmak adına sinemasal öğelerle çepeçevre sarılmıştır.

Dogville filminde ise, yönetmen Lars von Trier, Amerika'yı bir boş kanvas olarak kullanarak; toplumların ahlaki çöküntülerinin iç yüzünü, bir Amerikan Rüyası eleştirisi üzerinden ele almış; filmi çekerken mimari öğeleri anlamı güçlendirmek amacıyla etkin biçimde kullanmıştır. Bedenin mekandan bağımsız varolamayacağı gerçeğinden hareketle; tüm filmlerde mekansal imgeleri görmek kaçınılmazdır. Ancak bir filmde mekan imgelerinin artması ile mekansal etkinin artıyor olması beklenirken; Dogville'de istisna olan, 'mekansızlık, yokluk, hiçlik' kavramları arttıkça ve alışlageldik anlamda mekanın sınırları yıkıldıkça; mekansal etkinin artıyor olmasıdır. Mekan(sızlık), filmde çok fazla anlam ve simge yüklenen; dolayısıyla

filmin ayrılmaz parçası; ana öğelerinden birisidir. Trier, tiyatro sahnesini andıran bir platformda, mimari bir temsil yöntemi olan ‘plan’ düzleminden faydalanarak mekanları kendine özgü bir minimalizmle Brechtvari bir üslup ile stilize etmiş; mekanları zeminde çizili tebeşir sınırlarına , şablonlar içindeki yazılara ve asgari miktardaki aksesuara indirgeyerek, toplumun ahlaki çöküntüsünü; tüm kötülükler olup biterken toplumun geri kalanındaki duyarsızlığı vurugulamak amacıyla etkin biçimde kullanmıştır. Filmin tüm sahneleri aynı mekanda çekilmiştir ve kasabadan kaçışın imkanı yoktur, bu nedenle tamamen şeffaf olan set tasarımına rağmen, klostrofobi ve kasvet; film ilerledikçe seyircinin zihninde artarak yer edinir. Yönetmen, seyirci ile ‘kapalı kapılar ardında’ olup bitenleri tüm mekansızlığıyla yüzleştirerek, ‘tanrının gözü’ olarak da tanımlayabileceğimiz bir bakış açısı yaratır ve mekanlardan arınmış, dolayısıyla herhangi bir şeyin gizlenmesinin mümkün olmadığı bu imgeler ile karşılaşan seyirciye ‘ahlak nedir?’ sorusunu sordurur.

Berlin Yahudi Müzesi ve Dogville; aynı dönemin ürünleri olmalarıyla, üretim amaçlarının siyasi ideoloji eleştirileri olmasıyla ve her iki eserin de birer başyapıt olabilmesinde birbirlerinin disiplinlerinden ödünç aldıkları öğe ve tekniklere çok şey borçlu olmaları gibi yönleriyle ortak paydalarda buluşmaktadırlar. Her iki ürün de, ‘yokluk, hiçlik ve boşluk’ kavramlarına odaklanmışlardır. Bir mimari eser olan Berlin Yahudi Müzesi, ‘boşluk’ kavramını mimari bir ortamda, sinemasal yolla aktarmayı; bir sinema eseri olan Dogville ise ‘yokluk’ kavramını sinemasal bir ortamda mimari bir indirgemededen yararlanarak eleştirel bir tavırla kullanmayı seçmiştir. Sinemanın mimarlığa potansiyeller yaratması özelinden bakıldığında; mimarlık ve sinema disiplinlerinin, birbirleri içinde eriyerek kaynaştıklarını; kullandıkları ve birbirlerinden ödünç aldıkları ortak teknik ve yöntemler bakımından bu iki örnek üzerinden izleyebilmek mümkün olmuştur. Benzer bir çalışma, farklı örnekler ve kavramlar üzerinden de yapılabilir.

BÖLÜM DÖRT

SONUÇLAR

Kendini mekandan bağımsız var edemeyen insan, tüm sanat ürünlerine varoluşsal mekansallığını nüfuz ettirir. Mekanın ‘tasarımlanan mekan’ ve ‘yaşanan mekan’ olmak üzere iki yönü vardır. ‘Yaşanan mekan’ sinema ve mimarlığın ara kesitindedir. Sinema ve mimarlık, ‘deneyim’ odaklı sanatlar olmalarıyla mekansallığın en yoğun aktarıldığı sanat ürünlerini üretirler. Sinema, görsel imgeler sunarak mekansallığını ortaya koyar, mimarlık ise sinemanın imkanlarını anlam yaratmada kullanır. Bu çalışmada, ürünlerinde mekanı kaçınılmaz olarak konu edinen sinema ve mimarlığın birbirlerine, yöntem, yaklaşım, tasarım ve temsil olarak kaynaklık edebilme potansiyelleri araştırılmış, bir mimarlık eseri ve bir sinema filmi, bu potansiyellerin izleğinde irdelenmiştir.

Sonuç olarak; mimarlık sinemayı, insan bilincinin derinliklerine ulaşmak için katalizör olarak kullanır ve mimarlar sinema sayesinde, geleceğin mimarlığının temsillerini üretirler. Mimarlar filmlerde, hava koşulları, sözleşmeler, yasal zorunluluklar ve yapım teknikleri gibi kısıtlamalardan bağımsız olarak, saf mimarlık yapabilirler. Sinema, mekânsal yaratı sürecinde mekân tasarımcısına saf ve kuralsız bir deneysel ortam sunar ve hayal gücünün sınırlarını zorlamasına imkân verir.

Sinema yalnızca, henüz deneyimlenemeyen gelecek mekanlarını sunmakla kalmaz, aynı zamanda insan algısını çarpıtan ya da insanın mekan algısının sınırlarının dışına çıkan mekansal imgelerle, mekan deneyimi kavramına yeni ufuklar sunar. Yönetmen bazen, filmde sıradan bir gözün dikkatinden kaçabilecek detayları ön plana çıkararak ve ölçek, renk, zaman, çekim açısı, kadraj gibi değişkenlerle oynayarak normalde fark etmeden geçip gideceğimiz şeylere odaklanmamızı sağlayarak mekansal farkındalık yaratır. Bu sayede özne -hatta mimar-, insan ölçeğinin dışına çıkarak, belleğindeki alışlagelmiş mekansal deyimleri sorgular, mekanı zihninde yeniden inşa eder. Ayrıca sinema henüz gidilip görülmemiş

mekanları deneyimleme fırsatı verir ve mekansal deneyim zenginliği yaratır, hiç gidilmemiş mekanlar ile ilgili anılar bellekte yer ederek, öznenin mimari deneyimlerine katkıda bulunur.

Mimarlar, kadraj, montaj, dizilim, ışık gibi sinematografik tekniklerinden, tasarım girdisi olarak kullanarak yararlanırlar. Mekanları kadraj kullanarak sınırlarlar, kadrajı doluluk boşluk yaratırken, saydamlığı sınırlamada bilinçli olarak kullanırlar; katmanlar halindeki öğeleri üst üste örtüştürerek ya da yan yana bitiştirerek montajlarlar, dinamik mekanlar tasarlayarak mekansal deneyim sürecinde dizilimler halinde deneyimlenen mekanlar yaratırlar. Işığı, kütle ve açıklıklarla yöneterek bilinçli olarak anlam yaratmada, anlamı vurgulamada, şiirsel ve dramatik bir etki yaratmada kullanırlar. Sinema ve mimarlığın, ortak kullandıkları bu teknikler yoluyla her iki disiplin de birbirine referans olma niteliği kazanırlar.

Sinema, mimarlığı ve mekansal imgeleri insan zihinlerine ulaşmak için araç olarak kullanır. Sinema, mekanlara anlamlar yükler ve filmde mekansal imgelerin anlamın katölizörü olarak görev yapmasını sağlarlar. Hatta çoğu zaman yönetmenler kalıplaşmış mekansal imgeler -cinayet sahnelerinin duşta, ya da yağmurlu bir ortamda çekilmesi vb.- kullanarak anlamı kolaylıkla aktarma yolunu tercih ederler. Aslında olaylar, özel anlamlarını; olayın geçtiği mekana, günün saatine, aydınlık oranına, hava durumuna ve ses algısına göre kazanır.

Sinema mekansız var olamaz ama mekan kavramı sinemada vazgeçilmez olsa da her filmde aynı oranda yer almaz. Yönetmenin tercihi ve öykünün gerektirdiklerine bağlı olarak mekan, bazen yalnızca görüntünün fonunda yer alır, flu ve geri plandadır, boşlukları dolduran bir dolgu maddesinden öte bir amacı yoktur. Bazen, öyküyü tamamlayan ve destekleyen bir öğeye dönüşür, bazen de öykünün kendisi olacak kadar ön plandadır.

Sinema mekandan, sanal mekanlar tanımlayarak, gerçek mekanları yeniden inşa ederek ve mimarları ya da mimari ürünleri konu alarak yararlanır. Sinema mimarlığı araç olarak kullanırken, mimarlık sinemayı insan zihnini derinliklerine ulaşmak için

katalizör olarak kullanır. Alman ekspresyonist sinemasıyla altın çağını yaşayan, sanal mekanlar tanımlayan sinema ürünleri, mekanların yönetmenin hayal gücüyle sınırlı olduğu, özgür yaratım sahalarıdır ve bu ürünler tersinir biçimde mimarlığa da referans olabilirler. Gerçek mekanları yeniden inşa eden sinema ürünleri, gerçekte var olan mekanların, yönetmen gözünden yeniden yorumlanması ya da referans alınarak farklı mekanlar üretilmesi ya da bu mekanlar referans alınarak gelecek öngörülerini üretmesidir. Yönetmen, var olan mekanı, sinematografik tekniklerin gücünden faydalanarak, izleyiciye nasıl algılatmak ve deneyimletmek istiyorsa, ekrana öyle yansıtır. Mimarı ya da mimari ürünleri konu alan sinema ürünleri ise, direkt olarak mimarlığı referans alarak mimari belgesel, tanıtım ya da biyografi niteliği içererek mimarların ya da mimari eserlerin tanıtımına katkıda bulunurlar. Sinema mekanı nasıl konu alırsa alsın, bir şekilde mimarlığa atıfta bulunur ya da referans verir.

Sinemanın mimari mekan yaratımına katkılarına ilişkin örnekler üzerinden yapılan çalışmada, Berlin Yahudi Müzesi ve Dogville'in, mekansal imge yaratarak, anlam yaratma edimleri 'boşluk, hiçlik, mahrumiyet, klostrofobi' kavramları üzerinden, mekansal ve sinematik imgeler ve yöntemler bağlamında irdelenmiş; sinema ve mimarlığın, kaynaşmış olan teknik ve üslupları bu örnekler üzerinden izlenmiştir. Berlin Yahudi Müzesi ve Dogville; aynı dönemin ürünleri olmalarıyla, üretim amaçlarının siyasi ideoloji eleştirileri olmasıyla ve her iki eserin de birer başyapıt olabilmesinde birbirlerinin disiplinlerinden ödünç aldıkları öge ve tekniklere çok şey borçlu olmaları gibi yönleriyle ortak paydalarda buluşmaktadırlar. Bir mimari eser olan Berlin Yahudi Müzesi, 'boşluk' kavramını mimari bir ortamda, sinemasal yolla aktarmayı; bir sinema eseri olan Dogville ise 'yokluk' kavramını sinemasal bir ortamda mimari bir indirgmeden yararlanarak eleştirel bir tavırla kullanmayı seçmiştir. Sinemanın mimarlığa potansiyeller yaratması özelinden bakıldığında; mimarlık ve sinema disiplinlerinin, birbirleri içinde eriyerek kaynaştıklarını; kullandıkları ve birbirlerinden ödünç aldıkları ortak teknik ve yöntemler bakımından bu iki örnek üzerinden izleyebilmek mümkün olmuştur.

Mimari mekan tasarımı, modernizmle birlikte sinema disiplininin üretim yaklaşımlarını zaman içinde benimsemiş, gün geçtikçe daha çok içselleştirmektedir. Sinema da, icadının ilk yıllarından beri mimari mekan tasarımının olasılıklarından faydalanarak sinema mekanlarını kurgular, hatta bunun için mimarlardan destek alır. Sinemanın mimarlık için bir test sahası olması ve mekansal deneyimi gerçekçi olarak aktarmaya imkan vermesi ile, sinema mimari tasarıma referans olabilir. Mekanlar deneyimle varolurlar ve anlam kazanırlar. Mimarlar kağıt üzerinde tasarladıkları mekanların, üç boyutlu animasyonlarını üreterek, mekansal deneyim algısını yaratmayı amaçlarlar ancak bu animasyonlar, gerçekçi mekansal deneyimlerden uzaktır. Sinema mekanları ise gerçekçidir ve özne mekanı yalnızca görme duyusuyla deneyimlerken bile tüm bedeniyle deneyimlediğini duyumsar. Yalnızca fonksiyonlara değil, öznenin duygularına da hitap edebilen mimari mekanlar yaratılabilmesi, mimari mekanda bu hassas mimari örüntülerin gerçekçi biçimde kurulabilmesi için; film mekanı, mekan deneyimini gerçeğe çok yakın duyumsatması ile mimarlığa tasarım ve temsil potansiyelleri sunar. Sinema; mekan tasarımcısına kuraldışı mekanlar üretme fırsatı verir; mimarlık için bir test sahasıdır, gidilip görülmemiş yerler ile ilgili mimari deneyim hafızaları oluşturur, mekansal imgelerin farklı ölçeklerden deneyimlenmesine imkan vererek mekansal farkındalık sağlar ve sinemanın teknik ve yöntemlerini tasarım girdisi olarak kullanarak mimarlığa potansiyeller sunar.

KAYNAKLAR

- Adorno, T.W. ve Horkheimer, M. (1996). *Aydınlanmanın Diyalektiği: Felsefi Fragmanlar II*. (O. Özgügöl, Çev.). İstanbul: Kabalcı Yayınevi. (Orjinal çalışma basım tarihi 1944).
- Aksoy, İ. (2003). *Başlangıcından 2. Dünya Savaşı'na Sinema ve Mimarlık İlişkisi*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Aslan, E.(2010). Sınırların Olmadığı “Sınırlı” Bir Kasaba: Dogville. A. Allmer, (Ed.), *Sinemekan Sinemada Mimarlık içinde* (59-69). İstanbul: Varlık Yayınları.
- Albrecht, D. (1999). New York, Olde York: The Rise and Fall of a Celluloid City. In D. Neumann, (Ed.), *Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (39-43). New York: Prestel-Munich.
- Albrecht, D. (2000). Dr Caligari's Cabinets: The Set Designs of Ken Adam. In M. Lamster, *Architecture and Film* (117-128). New York: Princeton Architectural Press.
- Andrej, P. (1920). Ein Gespräch mit Paul Wegener, *Film-Kurier*, October 29.
- Atalar, E. (2005). *Sinema Dili ve Mimari Mekan*,Yüksek Lisans Tezi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Babaoğlu, F. (2004). *Bilim Kurgu Sineması'nın Mimari Ütopya Kavramı Balamında Bir Temsilîyet Aracı Olarak Kullanılması*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Bachelard, G. (1969). *The Poetics of Space*. Boston: Beacon Press.

Benjamin, W. (1968). The Work of Art in Age of Mechanical Reproduction. In H. Arendt, (Ed.), *Illuminations* (217-251). New York: Schocken Books.

Benjamin, W.(1995). *Pasajlar* (A. Cemal, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Bergdoll, B. (2008). Altered States of Vision: Film, Video and the Teaching of Architectural History. In K. S. Shaley, (Ed.), *Film, Politics & Education: Cinematic Pedagogy Across the Dicipines* (91-106). New York: Peter Lang Publishing.

Bina Görselleri, Villa Savoye, (b.t.). 04 Nisan 2011, www.greatbuildings.com

Bina Görselleri, Philips Pavyonu, (b.t.). 04 Nisan 2011, http://muzikvemimarlik.blogspot.com201108cesitli-konser-salonu-ornekleri_01.html

Bina Görselleri, Philips Pavyonu, (b.t.). 04 Nisan 2011, http://www.youtube.com/watch?v=QBQsym_G82Q

Bina Görselleri, Lucerne Oteli İç Dekorasyonu, (b.t.). 30 Kasım 2012, http://www.designhotels.com/hotels/europe/switzerland/lucerne/the_hotel/architecture

Bina Görselleri, ZKM Sanat ve Medya Teknolojisi Merkezi, (b.t.). 02 Aralık 2012, <http://www.oma.com/projects/1992/zentrum-fur-kunst-und-medientechnologie-zkm>

Bina Görselleri, Parc de la Vilette, (b.t.). 04 Mart 2011, www.tschumi.com/projects/3/#

Bina Görselleri, UFA Sinema Merkezi, (b.t.). 01 Temmuz 2012, www.himmelblau.at

Bina Görselleri, Villa Savoye, (b.t.). 09 Aralık 2012,
<http://noonjes.wordpress.com/2010/02/04/villa-savoye-le-corbusier/>

Bina Görselleri, Palazzo del Cinema, (b.t.). 30 Nisan 2011,
<http://www.aamgalleria.it/GALLERY/0/1235129426.pdf>

Bina Görselleri, Çağdaş Sanatlar Müzesi (b.t.). 01 Aralık 2012,
<http://www.stevenholl.com/project-detail.php?type=museums&id=18>

Bina Görselleri, Crystal Palace, (b.t.). 09 Aralık 2012,
<http://veronica-veronicaharvey.blogspot.com/p/iarc-221.html>

Bina Görselleri, Church of the Light, (b.t.), 02 Eylül 2012,
<http://laurasnoderly.blogspot.com/2010/01/iar-302-architecture-and-light.html>)

Bina Görselleri, Kushino Evi, (b.t.). 20 Kasım 2012,
<http://www.clarkart.edu/exhibitions/ando/ando.html>

Bina Görselleri, Naoshima Çağdaş Sanatlar Müzesi, (b.t.). 26 Kasım 2012,
<http://www.architectureweek.com>

Bina Görselleri, Naoshima Çağdaş Sanatlar Müzesi, (b.t.). 02 Aralık 2012,
<http://www.galinsky.com/buildings/naoshima/index.htm>

Bina Görselleri, Onyx Kültür Merkezi, (b.t.). 02 Aralık 2012,
<http://nico.gautron.free.fr/agng/onyx00.html>

Bina Görselleri, Berlin Yahudi Müzesi ve Kollegienhaus, (b.t.). 15 Aralık 2012,
<http://kberry.wordpress.ncsu.edu/2012/11/13/4>

Bina Görselleri, Berlin Yahudi Müzesi, (b.t.). 16.12.2012, <http://fariahamidzadeh.files.wordpress.com/2011/10/jewish-museum-form1.pdf>

Bina Görselleri, Berlin Yahudi Müzesi, (b.t.). 15.12.2012, <http://daniel-libeskind.com/projects>

Bunuel, L. (1927) , *Metropolis*, un film de Fritz Lang: images d'un tournage, *Cinémathèque Française* (1985).

Burton, T. (1989). *Batman Press Kit*. Los Angeles: Warner Bros.

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

Colomina, B. (1996). *Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media*. Cambridge: MIT Press.

Colomina, B. (1996). *Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media*. Massachusetts: The MIT Press.

Cullen, G. (1996). *Concise Townscape*. Oxford: The Architectural Press.

Damrau, K. (2000). Evil Fantastic Spatial Combinations in Film. In B. Fear, (Ed.), *Architectural Design: Architecture + Film II*, vol. 70 (1), 58-61.

de Monchaux, T. (1999). L'Inhumaine. In D. Neumann, (Ed.), *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (80-83). New York: Prestel-Munich.

Deleuze, G. (1981). *The Logique du Sens*. Paris: Les Editions de Minuit.

Deleuze, G. (1991). *Cinema 1: The Movement Image*. Minneapolis: University Minnesota Press.

- Demir, Y. (1994). *Filmde Zaman ve Mekan Üzerine*. Eskişehir: Turkuaz Yayınları.
- Dillmann, C. (2000). Realising the Spiritual City. Hans Poelzig and The Golem. In B. Fear, (Ed.), *Architectural Design: Architecture + Film II*, vol. 70 (1) (15-25).
- Doğan, F. ve Nersessian, J.N., (B.T.). *Conceptual Diagrams in Creative Architectural Practice: The Case of Daniel Libeskind's Jewish Museum*. 15.12.2012, http://www.cc.gatech.edu/aimosaic/faculty/nersessian/papers/Conceptual%20Diagrams_Libeskind_Dogan%20&%20Nersessian_ARQ.pdf.
- Eisenstein, S. (1938). Montage and Architecture. In M. Glenny & R. Taylor, (Ed.), *Towards a Theory of Montage* (1991), (M. Glenny, Trans.), vol.2 of Selected Works. London: BFI Publishing.
- Eisenstein, S. (1984). *Film Duyumu*, İstanbul: Payel Yayınevi.
- Eisner, L. (1980). *Die Dämonische Leinwand*. Frankfurt: Fischer Taschenbuch Verl.
- Ekincioglu M. (2002). *Bernard Tschumi*. İstanbul: Boyut Yayın Grubu.
- Ergin, S. (2007). *Mimarlık Ve Sinema Etkileşiminin Sinemasal Mekana Etkileri Ve Nuri Bilge Ceylan Sinemasından Bir Örnek : "Uzak"*, Yüksek Lisans Tezi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Fear, B. (2000). Editorial. In B. Fear, (Ed.), *Architectural Design: Architecture + Film II*, vol. 70 (1), 4-5.
- Fear, B. (2000). Evil Residence, The House and the Horror Film. In B. Fear, (Ed.), *Architectural Design: Architecture + Film II*, vol. 70 (1), 36-41.

- Fillion, O. (1997), Life into Art, Art into Life: Fusions in Film, Videos and Architecture. In Melies, Mallet-Stevens (Ed.), *Cinema and Architecture, Multimedia* (118-123). London: British Film Institute.
- Giedion, T. (1962). *Space, Time and Architecture*. Cambridge: Harvard University Press.
- Grigor, M. (1994). Space in Time, *Architectural Design*, 64 (11/12), 17-21.
- Heathcote, E. (2000). Modernism as Enemy: Film and the Portrayal of Modern Architecture, *Architectural Design*, vol.70 (1), 20-26.
- Hitchcock, A. (1965). *Film Production*, Hitchcock on Hitchcock.
- Holl, S. (2000). *Parallax*, New York: Princeton Architectural Press.
- İnce, T. E. (2007). *Mimarlık Sinema İlişkisinin Sokak Mekânı Üzerinden İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- İpşiroğlu, N. ve İpşiroğlu M. (1993). *Sanatta Devrim*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Janser, A. (1997). Hans Richter's Die neu Wohnung and the Early Documentary Film on Modern Architecture. In Melies, Mallet-Stevens (Ed.), *Cinema and Architecture, Multimedia*, (34-49). London: British Film Institute.
- Jameson, F.(1983). Postmodern and Consumer Society. In H. Foster, (Ed.), *In The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*, (111-126). Seattle, Washington: Bay Press.
- Johnson, L. F.(1974). *Film; Space, Time, Light and Sound*. New York: Holt, Rinehart and Winston Inc.

Kaçmaz Erk, G. (2004). *Stanley Kubrick'in Evreni*, Arredamento Mimarlık, Eylül, (100+72) (102-109).

Kaçmaz, G. (1996). *Architecture and Cinema*, Yüksek Lisans Tezi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara.

Kaçmaz, G. (2004). *Architectural Space in the Digital Age: Cyberspace, Hyperspace and Exospace in Science Fiction Films*, Doktora Tezi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul Teknik Üniversitesi.

Kaçmaz, G. (2004). Architecture as Symbol: Space in Wim Wenders' Cinema, Built Spaces. In *The Cultural Shaping of Architectural and Urban Spaces*, (14.03.2011), <http://www.tucottbus.de/BTU/Fak2/TheoArch/wolke/eng/Subjects/subject041.html>.

Kahn, A. (1994). Playtime with Architects, *Design Book Review* (24) (22-29).

Kale, G. (2004). *Sinemada Görsel Deneyim ve Mimarlık*, Yüksek Lisans Tezi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.

Kerr, J. (2000). To Change Life However, We Must First Change Space. In B. Fear, (Ed.), *Architectural Design: Architecture + Film II* vol.70 (1), 82-85.

Kınayoglu, G. (2001). Saniyede 24 Kare Ütopya, *Arredamento Mimarlık*, 11.

Koolhaas, R. (1996). *Conversations With Students*. New York: Princeton Architectural Press.

Köksal, A. (1994). *Zorunlu Çoğulluk: Mimarlık ve Sanatta Dilin Süreksizliği*. İstanbul: ATT Yayınları.

- Kuban, D. (2001). Büyük Bir Şantiye Olarak Berlin, *Arredamento Mimarlık*, 12:90.
- Kutucu, S. (2005). *Transformation of Meaning of Architectural Space in Cinema: The Cases of "Gattaca" and "Truman Show"*, Doktora Tezi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü, İzmir.
- Lahn, P. (1999). Von Morgens bis Mitternachts. In D. Neumann, (Ed.), *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (70-71). New York: Prestel-Munich.
- Lamster, M. (2000). *Architecture and Film*. New York: Princeton Architectural Press.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*, (D. Nicholson-Smith, Trans.), Oxford: Blackwell Publishers. (Original work published 1974)
- Lindsay, V. (1915). *The Art of the Moving Picture*. New York: Macmillan.
- LoBrutto, V. (1992). *Design: Interviews with Film Production Designers*. Westport: Praeger Publishers.
- Lyssiotis, P., & McQuire, S. (2000). Liquid Architecture, Eisenstein and Film Noir. In B. Fear, (Ed.), *Architectural Design: Architecture + Film II vol.70* (1), 6-8.
- Mallet Stevens, R. (1925). Le Cinema et les arts: L'Architectur, In Marcel L'Herbier (1946) (Ed.), *L'intelligence du cinematographie*, Paris: Editions Correa.
- Merleau-Ponty, M. (1962). *The Phenomenology of Perception*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd.

- Monaco, J (2001). *Bir Film Nasıl Okunur?*. (E. Yılmaz, Çev.). İstanbul: Oğlak Yayınları.
- Moore, R. (1997). *The Arts: A Place to Remember the Life Before*, The Daily Telegraph.
- Morgan, C. L. (1998). *Jean Nouvel The Elements of Architecture*. London: Thames and Hudson Ltd.
- Neumann, D. (1999). *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*. New York: Prestel-Munich.
- Neumann, D. (1999a). Indroduction. In *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (7-9). New York: Prestel-Munich.
- Neumann, D.(1999b). Before and After Metropolis: Film and Architecture in Search of the Modern City. In *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (33-38). New York: Prestel-Munich.
- Neumann, D. (1999c). Genuine-Die Tragödie eines seltsamen Hauses. In *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (58-61). New York: Prestel-Munich.
- Neumann, D. (1999d). Algol. In *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (62-65). New York: Prestel-Munich.
- Neumann, D. (1999e). Der Golem, wie er in die Welt kam. In *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (66-69). New York: Prestel-Munich.
- Neumann, D. (1999f). Das Wachsfigurenkabinett. In *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (84-87). New York Prestel-Munich.

- Neumann, D. (1999h). Metropolis. In *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (94-103). New York: Prestel-Munich.
- Neumann, D. (1999k). The Fountainhead. In *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (126-133). New York: Prestel-Munich.
- Neumann, D. (1999l). Mon Uncle. In *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (134-139). New York: Prestel-Munich.
- Neumann, D. (1999m). Playtime. In *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (140-147). New York: Prestel-Munich.
- Neumann, D. (1999n). Blade Runner. In *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (148-159). New York: Prestel-Munich.
- Neumann, D. (1999o). Batman. In *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (160-169). New York: Prestel-Munich.
- Nişanyan, S. (2009). *Sözlerin Soyağacı*. İstanbul: Everest Yayınları.
- O'Herily, L. (1994). Architecture & Film. In M. Toy, (Ed.), *Architectural Design Profile, 112 vol.64* (11/12), 90-96.
- Örs, A. D. (2001). Sinematografi ve Mimarlık, *Arradamento Mimarlık*, 11.
- Özakın, Ö. (2001). Bugünün Dünyasını Geleceğe Yansıtma, *Arredamento Mimarlık*, 11.
- Özön, N. (1956). *Sinema Sanatı*. Ankara: Sinema Dergisi Yayınları.
- Özön, N. (1984). *100 Soruda Sinema Sanatı*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.

- Öztürk, M. (2005). *Sine-masal Kentler*. İstanbul: Trend Yayın Basım Dağıtım.
- Pallasmaa, J. (2006). *Lived Space in Architecture and Cinema in Form Follows Film*. Cambridge: Cambridge Scholars Press.
- Pallasmaa, J. (2007). *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema* (2nd ed.). Helsinki: Rakennustieto.
- Perez Gomez, A., & Pelletier, L. (1997). *Architectural Representation and the Perspective Hinge*. Massachusetts: MIT Press.
- Polanski, R. (1986). *Roman*. (P. Alparlan, Çev.). İstanbul: Kelebek Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 1985).
- Puttock, H. (2000). Vsevolod Pudovkin and the Theory of Montage. In B. Fear, (Ed.), *Architectural Design: Architecture + Film II* vol.70 (1), 9-12.
- Rattenbury, K., (1994). Echo and Narcissus. In M. Toy, (Ed.), *Architectural Design Profile 112* vol.64 (12), 7-35.
- Robins, K. (1999). *İmaj. Görmenin Kültür ve Politikası*, (N. Türkoğlu, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yay. (Orijinal çalışma basım tarihi 1996)
- Schaal, H.D. (2000). Spaces of the Psyche in German Expressionist Film. In B. Fear, (Ed.), *Architectural Design: Architecture + Film II*, vol.70 (1), 12-16.
- Schulz, C. N. (1971). *Existence Space and Architecture*. New York: Praeger Publishers Inc.
- Scott, A.O. (2004) *Dogville': It Fakes a Village*, 21 Mart 2004, <http://www.nytimes.com/2004/03/21/movies/dogville-it-fakes-a-village.html?pagewanted=all&src=p>

- Serim, I. B. (2001). Alman Sanat Sineması'nda Fil(m)imarlığı, *Arredamento Mimarlık*, 11.
- Shay, D. (1982). Blade Runner:2020 Foreseight. *Cinefex*, 9 (8), 72.
- Shonfield, K. (2000). *Walls have Feelings, Architecture, Film and The City* (4th ed). New York: Routledge.
- Sinnerbrink, R. (2007). Grace and Violence: Questioning Politics and Desire in Lars von Trier's Dogville. *Scan Journal*, (4) (2), August. (http://www.scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=94)
- Singleton, R. S. (2004). *Amerikan Film Terimleri Sözlüğü: Sinema Tekniği 1*, (S. Taylaner, Çev.), İstanbul: Es Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 2000)
- Sobchack, V. (1997). *Screening Space: The American Science Fiction Film*. New Jersey: Rutgers University Press.
- Şenyapılı, Ö. (2002). *Sinema ve Tasarım*. İstanbul: Boyut Yayıncılık.
- Tanyeli, U. (2001). Temsiliyet Nesnenin Temsili Sanalın Sanallıkla İfadesi, *Arredamento Mimarlık*, sayı 11.
- Tarkovsky, A. (1986). *Sculpting in Time-Reflections on the Cinema*. London: The Bodley Head.
- Teksoy, R. (2005). *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi*. İstanbul: Oğlak Yay.
- Telotte, J. P. (1999). *A Distant Technology: Science Fiction Film and the Machine Age*. New England: Wesleyan University Press.

- Tinazzi, G. (1996). The Gaze of the Story. In M. Antonioni, (Ed.), *The Architecture of Vision* (xiii-xxvii). New York: Marsilio Publishers.
- Tokyay, V. (2002). *Yahudi Müzesi Üzerine*, 15.12.2012, http://www.oranmimarlik.com.tr/dokuman/yahudi_muzesi.pdf.
- Tong, B. (2005). *Distopik Bilim-kurgu Filmlerindeki Mekan Çözümlemeleri* (1980-2000), Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Tschumi, B. (1987). *Cinegramme Folie le Pare de la Villette*, California: Princeton Architectural Press.
- Tschumi, B. (1994). *Architecture and Disjunction*. Massachusetts: MIT Press.
- Tümer, G. (1984). *İnsan-Mekan İlişkileri ve Kafka*. İzmir: Sanat-Koop Yayınları.
- Türel, İ. (2001). Sinema ve Kentsel Mekanın Dönüşümü, *Arredamento Mimarlık*, 11.
- Vidler, A. (1999). The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary. In D. Neumann, (Ed.), *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (22-25). New York: Prestel-Munich.
- Vidler, A. (2001). *Warped Space; Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*. London: The MIT Press.
- Vincenti, G. (1993). *Sinemanın Yüz Yılı*. İstanbul: Evrensel Kültür Kitaplığı.
- Von Bagh, P. (1989). The death in emotion. In T. Valjakka, (Ed.), *Synnyt: Sources of Contemporary Art*, Museum of Contemporary, Helsinki: Finland.

Von Meiss, P. (1990). *Elements of Architecture: from Form to Place*. New York: Van Nostrand Reinhold Pub.

Webb, M. (1999). Like Today, Only More So: The Credible Dystopia of Blade Runner. In D. Neumann, (Ed.), *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (44-49). New York: Prestel-Munich.

Weihsmann, H. (1997). The City in Twilight. In Melies, Mallet-Stevens (Ed.), *Cinema and Architecture, Multimedia* (8-27). London: British Film Institute.

Westheim, P. (1920). Eine Filmstadt von Poelzig. *Das Kunstblatt* 4 (11), (325).

Widman, T. (1994). Coop Himmelblau. The UFA Cinema Center: Splinters of Light and Layers of Skin, *Architectural Design*, vol. 64 (11/12), 49-55.

Woolf, V. (1926). The Movies and Reality, *New Republic* 47 (8) 308-310.