

**T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**DİSTOPYA FİMLERİ ÖRNEĞİNDE MİMARİ MEKÂNLARIN SİNEMATİK
DÖNÜŞÜMÜ**

MERVE DOĞAN

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
MİMARLIK ANABİLİM DALI
MİMARİ TASARIM PROGRAMI**

**DANIŞMAN
DR. ÖĞR. ÜYESİ MÜNEVVER ŞEN DAĞGÜLÜ**

İSTANBUL, 2019

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**DİSTOPYA FİMLERİ ÖRNEĞİNDE MİMARİ MEKÂNLARIN SİNEMATİK
DÖNÜŞÜMÜ**

Merve DOĞAN tarafından hazırlanan tez çalışması 14/11/2019 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı'nda **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

Tez Danışmanı

Dr. Öğr. Üyesi Münevver ŞEN DAĞGÜLÜ
Yıldız Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri

Dr. Öğr. Üyesi Münevver ŞEN DAĞGÜLÜ
Yıldız Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Muzaffer Tolga AKBULUT
Yıldız Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Genco BERKİN
Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi

ÖNSÖZ

Hayatım boyunca maddi manevi her türlü destekleriyle yanımda olan sevgili annem Halkla İlişkiler Yöneticisi Aysel DOĞAN ve sevgili abim Uzm. Dr. Melih Timuçin DOĞAN'a sonsuz teşekkür ederim.

Tüm tez sürecim boyunca beni motive eden ve araştırmalarımı geliştirmemde katkıda bulunan çok değerli arkadaşlarım: Şehir Plancısı Gülhis ERDİMAN'a, Kentsel Tasarımcı Mimar Neslihan KOLANCI'ya, Mimar Büşra Nur TOPYILDIZ'a ve tecrübelerini benimle paylaşan dönem arkadaşlarıma teşekkür ederim.

Tez sürecim boyunca gösterdiği anlayış ve bana kattığı tecrübeler için Mimar ve Şehir Plancısı Mine ÇİÇEK'e ve MC MILL ailesine teşekkür ederim.

Yorumlarıyla, tezimi akademik olarak geliştirmemde yardımcı olan değerli jüri üyeleri Doç. Dr. Muzaffer Tolga AKBULUT ve Doç. Dr. Genco BERKİN'e teşekkürlerimi sunarım.

Bilgi birikimini ve zamanını benimle paylaşarak, bu tezin ortaya çıkmasındaki en büyük desteği veren danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Münevver ŞEN DAĞGÜLÜ'ne teşekkürlerimi bir borç bilirim.

Her daim yanımda olan sevgili babam Ziraat Yüksek Mühendisi Şaban DOĞAN'a hayata dair öğrettiği her şey için sonsuz teşekkür ederim.

Kasım, 2019

Merve DOĞAN

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ŞEKİL LİSTESİ.....	vi
ÇİZELGE LİSTESİ	x
ÖZET	xi
ABSTRACT	xiii
BÖLÜM 1	
GİRİŞ.....	1
1.1 Literatür Özeti	1
1.2 Tezin Amacı	2
1.3 Hipotez.....	2
BÖLÜM 2	
ÜTOPYA– DİSTOPYA KAVRAMI	4
2.1 Ütopya – Distopya Kavramının Ortaya Çıkışı	5
2.2 Ütopya – Distopya Kavramının Mimariyle İlişkisi	8
2.2.1 Mimarlıkta Rönesans Dönemi Ütopyaları	13
2.2.2 Mimarlıkta Aydınlanma Dönemi Ütopyaları.....	15
2.2.3 Mimarlıkta 20. Yüzyıl Ütopyaları	20
2.3 Ütopya – Distopya Kavramı ve Sinema	25
BÖLÜM 3	
SİNEMA VE MİMARLIK İLİŞKİSİ	28
3.1 Mekân Bağlamında Sinema ve Mimarlık	29
3.2 Kullandıkları Kavramlar ve Teknikler Açısından Sinema ve Mimarlık	32
3.2.1 Sinemada Kullanılan Mimari Tasarım Kavramları.....	34
3.2.1.1 Ölçek.....	34
3.2.1.2 Eskiz.....	36
3.2.1.3 Maket	39
3.2.1.4 Malzeme.....	40

3.2.2	Sinema Tekniklerinin Mimari Tasarıma Yansıması	42
3.2.2.1	Kadraj	42
3.2.2.2	Montaj.....	46
3.2.2.3	Dizilim.....	50
3.2.2.4	Işık	53
BÖLÜM 4		
DİSTOPYA FİMLERİNİN MİMARİ TASARIM YAKLAŞIMLARI BAĞLAMINDA İRDELENMESİ		
		57
4.1	Blade Runner Filminde Yer Alan Mekânlarının Mimari Analizi.....	58
4.1.1	Blade Runner Filminde Kentsel Doku	59
4.1.2	Blade Runner Filminde Mimari Yapılaşma	64
4.1.3	Blade Runner Filminde Yer Alan İç Mekânlar ve Detaylar.....	68
4.2	Brazil Filminde Yer Alan Mekânların Mimari Analizi.....	72
4.2.1	Brazil Filminde Kentsel Doku	73
4.2.2	Brazil Filminde Mimari Yapılaşma	76
4.2.3	Brazil Filminde Yer Alan İç Mekânlar ve Detaylar.....	81
4.3	GATTACA Filminde Yer Alan Mimari Mekânlarının Analizi	87
4.3.1	GATTACA Filminde Kentsel Doku	88
4.3.2	GATTACA Filminde Mimari Yapılaşma.....	91
4.3.3	GATTACA Filminde Yer Alan İç Mekânlar ve Detaylar	95
4.4	Bölüm Değerlendirmesi	99
BÖLÜM 5		
BİR MEKÂNIN SİNEMATİK OKUNMASI		102
5.1	Bir Mekânın Sinematik Okunması: Berlin Yahudi Müzesi Örneğinde.....	102
BÖLÜM 6		
SONUÇ VE ÖNERİLER		121
KAYNAKLAR.....		125
EK-A		
FİLM LİSTESİ		133
ÖZGEÇMİŞ.....		140

ŞEKİL LİSTESİ

	Sayfa
Şekil 2.1 Ütopya ve Distopya	4
Şekil 2.2 Utopia, Thomas More	6
Şekil 2.3 Devlet, Platon.....	6
Şekil 2.4 Zamyatin'in "Biz"i için yapılmış bir illüstrasyon	7
Şekil 2.5 Cesur Yeni Dünya	7
Şekil 2.6 1984	7
Şekil 2.7 Ütopya adası haritası	9
Şekil 2.8 Thomas More Ütopya eserinin ilk baskısı için yapılmış olan tasvir	10
Şekil 2.9 1984 Winston'un Zafer Konutlarından dışarıya bakışı.....	12
Şekil 2.10 Sforzinda Kent Planı	13
Şekil 2.11 Scamozzi Tarafından Tasarlanan Palmanova Kenti	14
Şekil 2.12 Neuf Brisach kenti.....	14
Şekil 2.13 Rönesans döneminde tasarlanan ideal kent şemaları: Sforzinda-Filarete ...	15
Şekil 2.14 Newton Anıtı Dış Görünüşü	16
Şekil 2.15 Saray Tasarımı.....	16
Şekil 2.16 Kraliyet Kütüphanesi Tasarımı	16
Şekil 2.17 Woods tarafından tasarlanan Einstein Anıtı.....	17
Şekil 2.18 Boullée'nin Anıt Mezar Tasarımı	17
Şekil 2.19 Norman Foster'ın Astana projesi	17
Şekil 2.20 Ledoux Tarafından çizilen Chaux Kenti Perspektifi.....	18
Şekil 2.21 Fourier' in Falanster Projesi	19
Şekil 2.22 Familister Projesinden Perspektif.....	19
Şekil 2.23 Bahçe Kent Modeli.....	21
Şekil 2.24 Modern Kent (Contemporary City) modeli.....	22
Şekil 2.25 Broadacre Kenti Planı	22
Şekil 2.26 Tak-Çıkar Şehir ve Yürüyen Kent.....	23
Şekil 2.27 Anlık Şehir	23
Şekil 2.28 Yüzen Kent Projesi	24
Şekil 2.29 Gökyüzündeki Kümeler	24
Şekil 2.30 Bir Trenin La Ciotat Garına Varışı.....	25
Şekil 2.31 Metropolis (1927)	26
Şekil 3.1 Sinema ve mimarlığın mekân üzerinden kurguladığı ilişki.....	29
Şekil 3.2 Maymunlar Cehennemi (1968) Final sahnesi	30
Şekil 3.3 What Dreams May Come? (1998) Chris'in cenneti	31
Şekil 3.4 2001: Space Odyssey (1968) Uzay gemisi	31

Şekil 3.5	Film Yapım Süreci ve Mimari Tasarım Süreci akış şeması.....	33
Şekil 3.6	Blade Runner 2049 (2017) filmi açılış sahnesi	34
Şekil 3.7	Midnight in Paris filmi açılış sahnesi	35
Şekil 3.8	Hunger Games (2012) Başkan Snow'un Açlık Oyunları açılış konuşması	36
Şekil 3.9	Terry Gilliam'ın Brazil filmi için storyboard çalışması	37
Şekil 3.10	Erich Kettelhut "Dawn" tablosu.....	38
Şekil 3.11	Estudio Barozzi Veiga ofisinin "Neanderthal Müzesi" projesi	39
Şekil 3.12	İki imajın sentezinin filmde kullanımı	39
Şekil 3.13	Metropolis film setindeki maket ve eskiz kolajının yapımı ile filmdeki hali .	40
Şekil 3.14	Wallece Binasının maketi.....	41
Şekil 3.15	Dedektif K'nin evi.....	42
Şekil 3.16	Villa Savoye bant pencereleriyle dışarıya açılan çerçevesi	43
Şekil 3.17	Le Corbusier'in Villa Meyer için yaptığı eskizler, Paris, Fransa, 1925.....	44
Şekil 3.18	Le Corbusier'in Villa Savoye için yaptığı teras eskizi	44
Şekil 3.19	Zemin Kat planı	45
Şekil 3.20	Salk Enstitüsü su ögesi	45
Şekil 3.21	Avluyu çerçeveleyen boşluklar	46
Şekil 3.22	Strüktürün oluşturduğu kadrarlar	46
Şekil 3.23	Bordeaux Evi	47
Şekil 3.24	Bordeaux Evi plan kesit ve görünüşleri	48
Şekil 3.25	Bordeaux Evinin hidrolik asansörü	49
Şekil 3.26	Kiefer Technic Showroom	51
Şekil 3.27	The Fosun Foundation	52
Şekil 3.28	The Fosun Foundation Balkonlu	52
Şekil 3.29	House of Church Plan ve Kesit	54
Şekil 3.30	House of Church Işığın iç mekâna yansıması	54
Şekil 3.31	Etimesgut Cami	55
Şekil 3.32	Etimesgut Cami Plan ve Kesit	56
Şekil 4.1	Replicantın gözünden alevler içerisindeki şehir yansıması	59
Şekil 4.2	Alevler içerisindeki karanlık kent silüeti	60
Şekil 4.3	Blade Runner kent silüetine ilham kaynağı olan Hong Kong silüeti	60
Şekil 4.4	Blade Runner açılış sahnesi için tasarlanmış Los Angeles kent maketi	60
Şekil 4.5	Ridley Scott'ın film için yaptığı eskiz çalışması-1	62
Şekil 4.6	Ridley Scott'ın film için yaptığı eskiz çalışması-2	62
Şekil 4.7	Syd Mead'in film için yaptığı eskiz çalışması	63
Şekil 4.8	Syd Mead'in eskizine göre şekillenen film sahnesi	63
Şekil 4.9	Eski sütunlar üzerine kurulu eklektik yapı	65
Şekil 4.10	Dijital, hareketli reklam panoları	66
Şekil 4.11	Eski yapı üzerine yapılan katmanlaşma eskizi	66
Şekil 4.12	Tyrell Binası maketi	67
Şekil 4.13	Westin Bonaventure Hotel ve filmdeki kullanımı	68
Şekil 4.14	Dr. Tyrell'in evi	68
Şekil 4.15	Bradbury Binası'nın filmdeki hali(üst) ve gerçek hali(alt)	69
Şekil 4.16	Ennis Brown House	70
Şekil 4.17	Deckard'ın Evi iç mekân	70
Şekil 4.18	Filmde montajlarla yüksek bir yapıya dönüşüm	71

Şekil 4.19	Kafka Dönüşüm kitabı	73
Şekil 4.20	Buttle / Tuttle karışıklığı	73
Şekil 4.21	Gettodaki yapılaşma	75
Şekil 4.22	Reklam panoları ve şehir dışı mekânın durumu	75
Şekil 4.23	Pompidou Merkezi.....	76
Şekil 4.24	Terry Gilliam'ın iç mekân kolajı	77
Şekil 4.25	Les Espaces d'Abraxas	78
Şekil 4.26	Sam'ın merkeze doğru kaçışı	78
Şekil 4.27	Alaycı Kuş: Bölüm 2'de mekânın kullanımı	79
Şekil 4.28	Les Espaces d'Abraxas Planı.....	79
Şekil 4.29	Norman Gardwood'un restoran tasarım eskizi	80
Şekil 4.30	Filmdeki restoran sahnesi.....	81
Şekil 4.31	Sam Lawry'nin evi	82
Şekil 4.32	Evin bozulması	82
Şekil 4.33	Gardwood'a ait Jill ve Buttle ailesinin dairelerinin eskizi/filmdeki hali.....	83
Şekil 4.34	Döşemenin katmanlaşması.....	84
Şekil 4.35	National Liberal Club merdiveni ve Mrs. Lowry'nin evi.....	84
Şekil 4.36	Norman Gardwood'un Sam Lowry'nin ofisinin tasarımı ve filmdeki hali.....	85
Şekil 4.37	Ortak masayla darlaşan mekân	85
Şekil 4.38	Sam'ın ofis koridoru ve Bilgi Alma Bakanlığı koridoru.....	86
Şekil 4.39	Filmdeki işkence odası	86
Şekil 4.40	Marin County Civic Centre'in monolitik yapısı	89
Şekil 4.41	Tünelin oluşturduğu perspektif	89
Şekil 4.42	Geçersizlerin yaşadığı bölge	90
Şekil 4.43	Junction Solar Farm'ın filmde kullanımı	90
Şekil 4.44	Işıklığın oluşturduğu kadraj.....	92
Şekil 4.45	Galeri boşluklarının kadraj yaratımı	92
Şekil 4.46	Yürüyen merdiven	93
Şekil 4.47	Gattaca Uzay Merkezi çatısı.....	94
Şekil 4.48	Sepulveda Barajının filmde kullanımı	94
Şekil 4.49	CLA Binası.....	94
Şekil 4.50	Manzarayı çerçeveleyen mekân	95
Şekil 4.51	Gattaca Uzay Merkezi çalışma alanı	95
Şekil 4.52	DNA'yı simgeleyen merdiven.....	96
Şekil 4.53	Bant pencerenin kullanımı.....	97
Şekil 4.54	Los Angeles Tiyatrosunun filmde kullanımı	97
Şekil 4.55	Los Angeles Belediye Binasının filmde konser salonu olarak kullanımı	98
Şekil 5.1	Müzenin şekil oluşumu	105
Şekil 5.2	Daniel Libeskind'in süperpoze eskiz çalışmaları	106
Şekil 5.3	Yapı Cephesi	106
Şekil 5.4	Tarihi yapı ve müzenin yan yana sunduğu kadraj.....	107
Şekil 5.5	Blade Runner filminde Süperpoze geçişiyle Polis Merkezi	108
Şekil 5.6	Aydınlatmanın cephe yırtıklarıyla dışardan algılanışı	108
Şekil 5.7	Pencerelerin iç mekân ve dış mekân algısı	109
Şekil 5.8	Müzeye giriş merdiveni	110
Şekil 5.9	Üç eksen tanımlayan maket	111

Şekil 5.10	Yönsüzlük oluşumu	111
Şekil 5.11	Brazil filminde malzeme dönüşümü	111
Şekil 5.12	Soykırım Kulesi.....	112
Şekil 5.13	Soykırım Kulesinde ışık	113
Şekil 5.14	Brazil filminde ışık	113
Şekil 5.15	Sürgün Bahçesi	114
Şekil 5.16	Bloklar ve gökyüzü ilişkisi.....	115
Şekil 5.17	Blade Runner’da kırsala kaçış	116
Şekil 5.18	Brazil filminde Sam’in rüyasında yeşil	116
Şekil 5.19	Süreklilik merdiveni	117
Şekil 5.20	GATTACA’da merdivenin mücadele temsili	118
Şekil 5.21	Müzedeki boşluklar	119
Şekil 5.22	Berlin Yahudi Müzesi Sinematik Okunması	120



ÇİZELGE LİSTESİ

Sayfa

Çizelge 4.1 Blade Runner film künyesi	58
Çizelge 4.2 Brazil Film Künyesi	72
Çizelge 4.3 GATTACA Film Künyesi	87
Çizelge 4.4 Film Mekânlarının Analizi	101
Çizelge A.1 2001: A Space Odyssey Film Künyesi	133
Çizelge A.2 Blade Runner Film Künyesi	134
Çizelge A.3 Blade Runner 2049 Film Künyesi	135
Çizelge A.4 Brazil Film Künyesi	136
Çizelge A.5 GATTACA Film Künyesi	136
Çizelge A.6 The Hunger Games Film Künyesi	137
Çizelge A.7 The Hunger Games Mockingjay Film Künyesi	137
Çizelge A.8 Planet of the Apes Film Künyesi	138
Çizelge A.9 Metropolis Film Künyesi	138
Çizelge A.10 What Dreams May Come Film Künyesi	139
Çizelge A.11 Midnight in Paris Film Künyesi	139

DİSTOPYA FİMLERİ ÖRNEĞİNDE MİMARİ MEKÂNLARIN SİNEMATİK DÖNÜŞÜMÜ

Merve DOĞAN

Mimarlık Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı: Dr. Öğr.Üyesi Münevver ŞEN DAĞGÜLÜ

Sinema, hikâyesini aktarabilmek için kurgusuyla birlikte mekânlara ihtiyaç duyar. Bu nedenle mekân yaratma sanatı olan mimarlıkla doğrudan ilişki içerisinde. Sanatların birbirine ilham olmaları sonucunda, zamanla mimarlık da sinemadan etkilenmiştir. Sinema ve mimarlık kullandıkları teknikler, sunum ve ürün bağlamında birbirlerini besleyen bir ilişki kurmuşlardır. Mimarlığın devinen bir yapıya sahip olması ve geleceği şekillendirmesi nedeniyle, bu çalışma kapsamında; zamanın ötesinde bir algıya sahip olan distopya filmleri ele alınmıştır. Bu nedenle ilk olarak distopya kavramı incelenmiştir. Distopyayı ortaya çıkaran kavramın ütopya olması nedeniyle de ütopya ve distopya kavramlarının tarihsel süreci birlikte ele alınmıştır. Distopya ve ütopya kavramlarının mimarideki kullanımı ve sinemadaki temsiline dair örnekler sunulmuştur. Daha sonra sinema ve mimarlık arasındaki ilişki, sinemada kullanılan mimari tasarım kavramları ile sinema tekniklerinin mimari tasarıma yansıması olarak incelenmiştir. Sonraki bölümde distopya filmlerinin kült haline gelmiş örneklerinden Brazil, Blade Runner (1982), GATTACA filmleri; üst ölçekten başlanarak, kenti, mimari mekânları, iç mekân ve detaylarına inilip analiz edilmiştir. Film içinde kullanılan mevcut mimari mekânların tekrar tasarlanırken, yeni bir biçim oluşturarak sinematik bir anlam kazandığı; film için oluşturulan mekânlarınsa zaman zaman filmi yeniden tasarladığı ve onu mimari bir biçim haline getirdiği gözlemlenmiştir. Distopya filmlerinde geleceğe yönelik tahminlerin mimari mekânlarla nasıl aktarıldığı ortaya konulmuştur. Son bölümdeyse okumalar ve analizler tersine döndürülerek mimari bir mekânın sinematik okunmasının nasıl olabileceği Daniel Libeskind'in Yahudi Müzesi üzerinden ele

alınmıştır. Sinematik biçimlenişin simgesel bağlamda mimaride karşımıza nasıl çıktığı irdelenmiştir. Sinema ve mimarlık arasındaki ilişkinin birbirini nasıl etkilediği ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: Distopya, ütopya, sinemekan, mimari tasarım, sinema.



**CINEMATIC TRANSFORMATION OF ARCHITECTURAL SPACES IN THE
EXAMPLE OF DYSTOPIAN FILMS**

Merve DOĞAN

Department of Architecture

MSc. Thesis

Adviser: Asst. Prof. Dr. Münevver ŞEN DAĞGÜLÜ

Cinema needs spaces with fiction to be able to tell its story. Therefore it is directly related to architecture which is the art of creating space. Because of the arts inspires each other, architecture has also been influenced by cinema in time. Cinema and architecture developed a relationship that feeds each other in terms of techniques that been used, presentation and product. Due to the fact that architecture has a revolving structure and shapes the future, dystopia films which have the perception beyond time, are discussed in the scope of this study. Therefore, the concept of dystopia is examined firstly. Because of that the reason that reveals the dystopia is the concept of utopia, the historical process of dystopia and utopia discussed together. Examples of the usage of dystopia and utopia in architecture and their representation in cinema are presented. Then the relationship between cinema and architecture was examined as the architectural design methods used in cinema and the reflection of cinema techniques in architectural design.

Later, the relationship between cinema and architecture was examined as a reflection of the architectural design methods used in cinema and cinema techniques in architectural design. It is revealed how the future predictions are transferred by architectural spaces in dystopia films. In the next section, Brazil, Blade Runner (1982) and GATTACA, which are the cult examples of dystopia films, are analyzed by starting from the upper scale to the city, the architectural spaces, interior spaces and details. It has been observed that it gained a cinematic meaning by creating a new form while

redesigning the existing architectural spaces used in the film and also the spaces created for the film redesigned the film from time to time and made it an architectural form. In the last section, it is discussed how the cinematic reading of architectural space can be done through Daniel Libeskind's Jewish Museum by reversing the readings and analyzes. It is explored how cinematic formations came across in architecture in a symbolic context. It has been demonstrated how the relationship between cinema and architecture affects each other.

Key words: Dystopia, utopia, cine space, architectural design, cinema.



1.1 Literatür Özeti

Film mekânlarının tasarımı açısından ele alındığında distopya filmleri, ileri bir zamandaki tasarım tahminlerini içerir. Mimarlığın zaman kavramıyla birlikte devinmesi hedeflendiğinden, filmlerdeki mimari mekânların sinematik dönüşümü distopya filmleri üzerinden ele alınmıştır. Bu kapsamda literatür taramasına hem mimariye hem sinemaya ilham kaynağı olan distopya kavramı üzerinden başlanmıştır. Ütopyanın varlığıyla ortaya çıkmasından dolayı, distopya kavramı ütopya ile birlikte incelenmiştir.

Özellikle yazın dünyasındaki ütopya ve distopya eserleri karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmak için Thomas More'un "Utopia", Platon'un "Devlet", George Orwell'in "1984", Aldous Huxley'in "Cesur Yeni Dünya" adlı eserleri ele alınmıştır. Ütopya ve distopyaların anlatımlarında mimari mekânlarla ilişkisi sonrasında ise mimarlığa etkileri, tarihsel süreç içerisindeki gelişimi araştırılmıştır.

Sinema ve mimarlığın kullandıkları yöntemler açısından karşılaştırılması için; Enis Faik Arcan ve Fikret Evcî'nin "Mimari Tasarıma Yaklaşım: Bina Bilgisi Çalışmaları", Aziz Kıran ve Çiğdem Polatoğlu'nun "Bina Bilgisi'ne Giriş", Bert Bielefeld ile Sebastien El Khouli'nin "Adım Adım Tasarım Fikirleri" Rudolf Arnheim'in "Sanat Olarak Sinema", Joseph V. Mascelli'nin "Sinemanın 5 Temel Ögesi" kitaplarından yararlanılarak değerlendirme kriterleri belirlenmiştir. Sinemadan elde edilen "Montaj, Kadraj, Dizilim, Işık" kavramları üzerinden mimari yapılar; mimari tasarım yöntemlerinden elde edilen "Ölçek, Eskiz, Maket, Malzeme" kavramları üzerinden filmler değerlendirilmiştir.

Sinematografide önemli yere sahip olan distopya filmlerinden; Brazil, Blade Runner (1982) ve GATTACA filmlerini incelemek için Dietrich Neumann'ın "Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner", Gregg Rickman'ın "The Science Fiction Film Reader" kitapları başta olmak üzere ilgili yayınlardan, yönetmen ve set tasarımcılarına ait röportajlardan faydalanılmıştır. Film mekânları sinematik dönüşümleri üzerinden mimari tasarım kavramlarıyla incelenmiştir.

Ayrıca literatür çalışması içerisinde sinema ve mimari tasarım ara kesitindeki çeşitli kitaplar, makaleler, Ulusal Tez Merkezinde yayınlanmış ya da kütüphanelerde arşivlenen ilgili yüksek lisans ve doktora tezleri ile kaynakları incelenmiştir. Yapı, Arredemento Mimarlık gibi süreli yayınlardan faydalanılmıştır. Çeşitli seminer, sempozyum ve konferanslar takip edilmiştir.

1.2 Tezin Amacı

Sinema ve mimarlık arasındaki, "mekân" kavramı üzerinden birbirlerini besleyen ilişkiyi anlatmak tezin ana amacını oluşturmaktadır. Günümüzdeki teknolojik gelişmeler ve tüketim alışkanlıklarımız neticesinde böyle devam edersek olabilecekleri anlatan distopya filmleri ile amacı, içinde bulunduğu koşula uygun ideal mekânı tasarlamak olan mimarlık arasındaki ilişki bu bağlamda incelenmiştir. Olmayan bir dünyayı anlatmak için tasarlanması gereken mekânlara ihtiyaç duyan distopya filmleri, mimari tasarım kavramları kullanılarak ele alınmıştır. Sinema ve mimarlığın etkileşimleriyle birbirini nasıl geliştirdiğini yansıtmak amacıyla da Berlin Yahudi Müzesi'nin sinematik okunması yapılmıştır.

1.3 Hipotez

Sinema ve mimarlık arasındaki ilişki mekânsal bağlamda, kullandıkları teknik ve kavramların birbirini etkilemesi anlamında incelenmiştir. Film içinde kullanılan var olan mimari mekânların, film için yeniden tasarlandığı ve tasarlama modelinin mimari tasarım sürecine benzediği ortaya konmuştur. Mekânların film için yeniden tasarlanması, yeni bir biçim oluşturarak mekâna sinematik bir anlam kazandırdığı ortaya konmuştur. Var olan mekânların bu şekilde kullanımı yeniden işlevlendirmeye farklı bir boyut katmaktadır. Film için oluşturulan mekânlarınsa zaman zaman filmi

yeniden tasarladığı ve onu mimari bir biçim haline getirdiği anlaşılmıştır. Bu çalışmanın odağı; sinema ve mimarlık arasındaki ilişkisinin sinema için sadece bir set kullanımı, mimarlık içinse bir filmde mekânsallaşmanın ötesinde olduğudur.



ÜTOPYA– DİSTOPYA KAVRAMI

İnsanlığın tarihsel süreçteki gelişiminde, fiziksel çevre koşullarına adapte olabilmek hayati bir önem arz etmektedir. Sosyal bir canlı olan insanın uygun konfor koşullarını sağlamak için bir araya gelmesiyle kendi kurallarını ve kültürünü barındıran toplumlar oluşmuştur. Bu durum ideal toplumun ve yaşayışın nasıl olabileceği sorusunu beraberinde getirmiştir. Bu soru sosyolojik yönüyle birlikte edebiyat, kentsel tasarım, mimarlık, sinema gibi alanlarda ve “tasarım” gerektiren her alanda irdelenen temel bir konudur. İdeal yaşayışın nasıl olabileceği sorusu ütopya kavramıyla özdeşleşirken, hangi özneye göre ideal olduğu sorusu ise distopya kavramını oluşturmuştur. Ütopya ve distopyanın simgeledikleri dünya birbirine zıt kabul edilir (Şekil 2.1). Ütopya ve distopyanın birbirlerini karşıtlıklarıyla var eden dinamiği, oluşturdukları mekân üzerinden tanımlanmıştır. Ütopya ve distopya kavramlarının tarihsel sürecindeki işleyiş, en önemli amacı ideal olanı tasarlamak olan mimarlığı etkilerken ütopya ve distopya tasvirleri de mimari kavramlarla kendini ifade etmiştir. Bu bölümde ütopya ve distopya kavramlarının tarihsel süreci ve mimariyle kurdukları birbirlerini besleyen ilişki ile birlikte mimarlık tarihindeki ütopya tasarımları ele alınmıştır.



Şekil 2.1 Ütopya ve Distopya [1]

2.1 Ütopya – Distopya Kavramının Ortaya Çıkışı

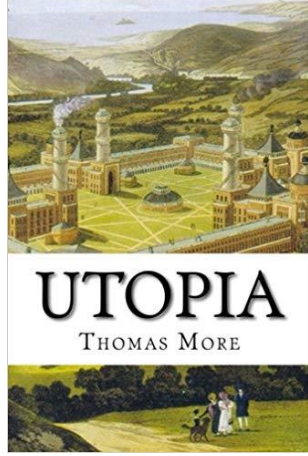
"Her ütopya, bir distopya içerir. "

Maria Moneti Codignola

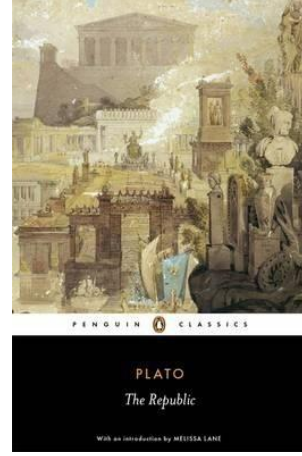
Ütopya, TDK tarafından "Gerçekleştirilmesi imkânsız tasarı veya düşünce" olarak, Oxford Dictionary'de ise "Her şeyin mükemmel olduğu yer ya da durum" olarak tanımlanmıştır. Kelime köken olarak; Yunanca ou-topos (yok yer) ve eu-topos (iyi yer) kelimelerinden türetilmiştir [2]. İlk defa Thomas More'un Utopia adlı eserinde ideal yaşamın anlatıldığı adanın ismi olarak kullanılmıştır (Şekil 2.2). Aynı zamanda bir devlet adamı ve hukukçu olan Thomas More, ideal yaşamı anlatmak için oluşturduğu bu kelimenin biçimlenişiyle ütopya kavramının kendi içindeki zıtlığını vurgulamıştır.

Mükemmel olan bu yer, var olmayan bir adadır. Thomas More bu ironiyi eserindeki isimlendirmelerle de sürdürmektedir. Utopia adasını anlatan gezginin adı Rapheal Hytloday'dir. Hythloday, gevezelik eden anlamına gelmektedir. Utopia betimlenirken bahsi geçen nehir Anyder ise suyu olmayan anlamına gelmektedir. Thomas More'un aynı zamanda İngiliz Kraliyetinde önemli bir diplomat olması, Ütopia eserindeki ironik yaklaşımlarının böyle bir yerin olacağını düşünmenin aptallık olması olarak yorumlanmıştır. Ancak mevcut kraliyet düzenine karşı yaptığı bu açıkça eleştiriyi kendisini korumak için şakalaşma havasında ele aldığı göz ardı edilmiştir.

Tarih boyunca tüm düşünürlerin insanlık adına ideal yaşamı arayışı sürmüştür. Ütopya kelimesini ilk kullanan Thomas More olsa da ideal yaşama dair ilk eser Platon'un Devlet'i kabul edilmektedir (Şekil 2.3). Ancak More'un Ütopia'sı ve Platon'un Devlet'i pek çok açıdan birbirinden ayrılır. More, Platon'dan ideal yaşamı kurgulama düşüncesini almış; içerik olarak tamamen sosyal bir devlet anlayışına dönüştürmüştür [3].



Şekil 2.2 Utopia, Thomas More [4]



Şekil 2.3 Devlet, Platon [5]

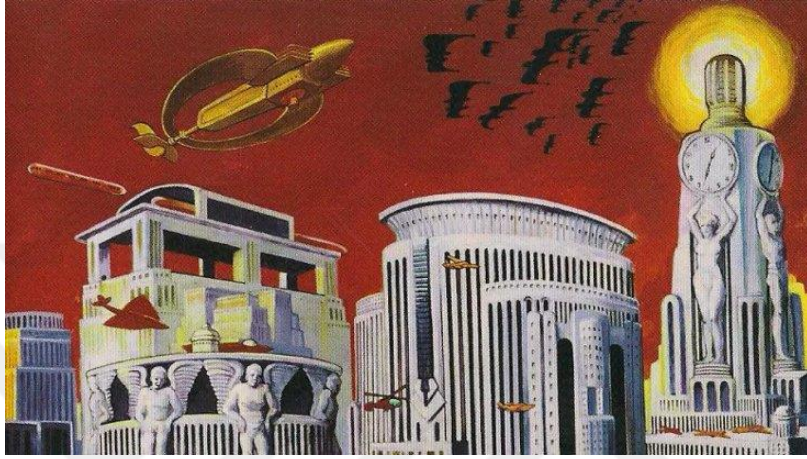
Edebiyatta ütopya kavramı; Francis Bacon'ın Yeni Atlantis, Campanella'nın Güneş Ülkesi, Etienne Cabet'in İkaria'ya Yolculuk gibi önemli eserleriyle devam etmiştir. Ütopyalar zamanını eleştirerek, daha iyi bir yerin hayalini yansıtmaya devam etmiştir. Bu olumlamaya dayalı eserler; savaşların etkisi ve küresel kutuplaşmayla birlikte yerini, dünya düzeninin böyle devam ederse insanlığa neler olabileceğine dair kurguları anlatan distopya eserlerine bırakmıştır.

Distopya kelimesinin ortaya çıkışı; İngiliz filozof, politik ekonomist ve parlamento üyesi John Stuart Mill'in 1868 yılındaki parlamento konuşmasında ütopya kavramının tersini anlatmak için kullanmasına dayanmaktadır. Distopya köken olarak Yunanca "kötü", "hastalıklı" ya da "anormal" gibi anlamlara gelen dys/dis ön eki ile topia "yer" kelimesinin birleşiminden oluşmuştur [6].

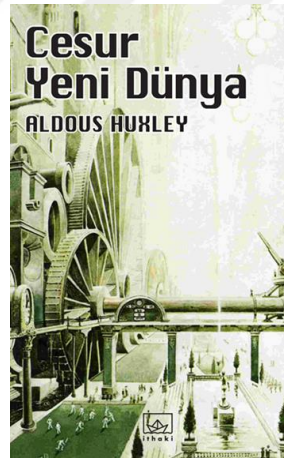
Oxford English Dictionary tarafından "Büyük acıların ve adaletsizliğin olduğu, genellikle totaliter bir yapıya sahip ya da kıyamet sonrasındaki hayali yer" şeklinde tanımlanmıştır. Zaman içerisinde distopya, ütopyanın antitezi olarak benimsenmiştir.

Kingsley Amis tarafından [7] de "cehennem haritaları" olarak tanımlanan distopya yazını; Yevgeny Zamyatin'in Biz (Şekil 2.4), Aldous Huxley'nin Cesur Yeni Dünya (Şekil 2.5), George Orwell'in 1984 (Şekil 2.6) adlı eserlerinin öncülüğünde ilerlemiştir. Geleceğe dair uyarı niteliğindeki bu eserler tıpkı ütopyalar gibi aslında içerisinde bulunduğu düzeni eleştirmek için kaleme alınmıştır. Totaliter bir düzende, bireysel özgürlüğün söz konusu olmadığı korku toplumlarını anlatırlar. Uyulması gereken

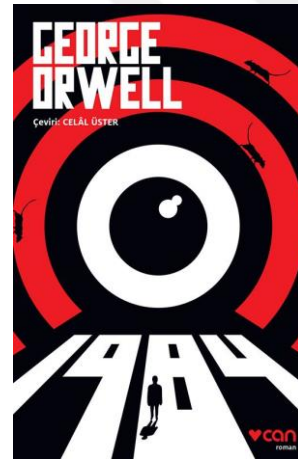
kurallar bütünü distopya ve ütopyaların ortak özelliğidir. Thomas More'un Utopia'sında da George Orwell'in 1984'ünde de topluma hizmet kişisel zevklerden önce gelir. Utopia'yı iyi ve ideal; 1984'ü korkunç ve kötü bir yer yapan insani duyguları ele alış biçimleri ve içimizdeki adalet duygusudur. Bu durum bakış açısına göre değişebilir. Örneğin: 1984'te Büyük Birader'e ve parti üyelerine göre kurgulanan düzen idealken, romanın başkahramanı Winston için bu bir cehennemdir.



Şekil 2.4 Zamyatin'in "Biz"i için yapılmış bir illüstrasyon [8]



Şekil 2.5 Cesur Yeni Dünya [9]



Şekil 2.6 1984 [10]

Ütopya ve distopya arasında, kurdukları zıtlık ilişkisi ve ideal düzen-totaliter düzen anlatısı açısından paradoksal bir ilişki mevcuttur. Bir kişinin kurguladığı rüya düzeni diğeri için bir kâbus olabilir. Ütopya ve distopyanın birbirleriyle olan paradoksal ilişkisinin bir diğer nedeni içerdikleri ortak hicivli üsluptur. Yaşadıkları mevcut düzeni eleştirme yöntemleri de benzerdir [11].

More'un hicivli üslubuyla dili kullanım yöntemi ve Orwell'ın 1984'te kurguladığı Yenisöylem sözlüğü birbirine benzemektedir. Örneğin: 1984'te Barış Bakanlığı, savaştan; Sevgi Bakanlığı suçluların infaz ve işkencesinden; Varlık bakanlığı besin kısıtlamalarından; Gerçeklik Bakanlığı olayların çarpıtılmasından sorumludur. Adlarının tam zıttı işlerden sorumlu bakanlıklarla kelime anlamlarının içinin nasıl boşaltıldığı görülür.

Ütopya ve distopya kavramlarının zıtlıklarıyla birbirini aynı anda var eden, birbirlerine dönüşerek devinen ilişkisinden dolayı çalışma kapsamında ütopya ve distopya kavramları birlikte ele alınmıştır.

2.2 Ütopya – Distopya Kavramının Mimariyle İlişkisi

Tüm ütopya ve distopya kurgularında insanların yaşayışlarını aktarabilmek için mekânsal kurgudan yararlanılmıştır. Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğünde "İnsanların yaşamını kolaylaştırmak ve barınma, dinlenme, çalışma, eğlenme gibi eylemlerini sürdürebilmelerini sağlamak üzere gerekli mekânları, işlevsel gereksinimleri ekonomik ve teknik olanaklarla bağdaştırarak estetik yaratıcılıkla tasarlama ve inşa etme sanat ve bilimi; kısaca yapı ve mekân tasarımı; yapı sanatı" [12] olarak tanımlanan mimarlık ile olmayan ideal bir yeri anlatan ütopya ve tam tersi bir dünyayı anlatan distopya arasında çok sıkı bir ilişki vardır. Ütopya ve distopya dünyalarını algılayabilmemiz için betimlemelerle bir rehber eşliğinde bu dünyada dolaşıyormuşuz izlenimi verilir. Tıpkı mimarlık eğitiminde olduğu gibi anlatımda, üst ölçekten başlanarak şehirsiz planlamadan tutun da bireylerin özel mekânları ve kullandıkları nesnelere kadar tasarım öğeleri önemli yer tutar. Ütopyalar, ideali anlatırken tasarım öğelerinin mekân oluşturmak için en verimli şekilde nasıl kullanılabileceğini gösterirken; distopyalar, tasarım öğelerinin tersinden nasıl yorumlanabileceği ve mekânın insana hükmettiği ortamların nasıl olabileceğini bize gösterir.

Örneğin More'un Ütopia'sında, Ütopia adası ve yaşayışını anlatması istenen Rahpeal ilk önce adanın coğrafi özelliklerini ve tarihsel sürecinde bu coğrafi özelliklerinin nasıl etkilendiğini anlatır. Bu anlatımı desteklemek amacıyla kitapta adanın haritasına yer verilmiştir (Şekil 2.7). Böylelikle ada, okuyucu için somutlaşmıştır. Anlatım, adadan bir alt ölçeğe, şehirler hakkında bilgi verebilmek için başkent Amaurote'yi anlatmakla

geçer. Şehrin coğrafi özelliklerine değinir, kentsel yapılaşmada Anydra nehrinin belirleyiciliğini anlarız. Suyun getirdiği medeniyetle birlikte yapılaşmanın nasıl olduğunu anlatmaya başlar. Şehir planlamasının fiziksel çevre koşullarıyla birlikte, Kevin Lynch ilkelerine benzer şekilde nasıl şekillendiğini; *“Sokaklar ve meydanlar hem ulaştırmayı kolaylaştıracak hem de rüzgârdan korunacak biçimde düzenlenmiştir.”* ifadesinden anlamaktayız. Konutların planlamadaki yeri karşı karşıya ve yan yana dizilmiş, bir kapısı sokağa bir kapısı bahçesine açılır şekilde betimlenmiştir. Yapı ölçeğine inildikten sonra malzemelere yani yapı detayına değinilir. *“ ... evler üç katlı taş ya da tuğla duvarlı, derli toplu ve içten sıvalıdır. Tavanlar düzdür, ucuz, yanmaz ve yağmura karşı kurşundan daha dayanıklı bir maddeyle kaplıdır. Rüzgâra karşı camlı pencereler vardır. Çünkü Utopia’da cam çok kullanılır. Bazı yerlerde cam yerine amber ya da yağla saydamlaştırılmış ince bezler kullanıldığı olur. Böylece ev hem rüzgârdan korunmuş, hem de fazla ışıklanmış olur”* [13]. Böylelikle mimarlığın fiziksel konforları sağlama ilkesiyle yaşam alanları tanımlanmıştır.

Şekil 2.7 Ütopya adası haritası [14]

Tüm bu üst ölçekten başlayarak detaya kadar inen kademeli anlatım, mimari tasarım yöntemleriyle oldukça benzeşmektedir. Bununla birlikte anlatım haritalarla somutlaştırılarak görsel olarak da desteklenmiştir. Ada haritasına ek olarak ilk baskısı için yapmış olan ada resmi ise günümüzde mimari tasarımda önemli noktaları vurgulamak için kullandığımız anahtar paftalarla oldukça benzeşmektedir (Şekil 2.8). Ayrıca bu tasvirde Kevin Lynch'in kent imgesi elementlerini görmek mümkündür. Utopia'daki mimari tasarım kriterlerinin tarihi süreçle ve çevreyle ele alınış yöntemi ideal tasarımı yansıtmaktadır.

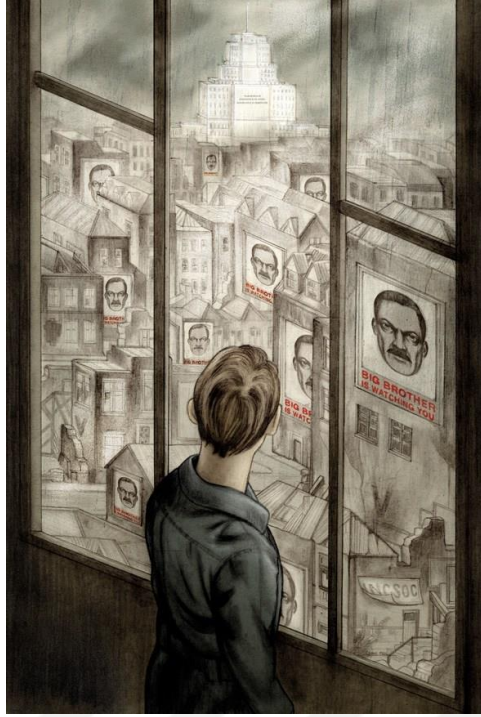


Şekil 2.8 Thomas More Ütopya eserinin ilk baskısı için yapılmış olan tasvir [15]

Ütopyalardaki ideal yaşam, tarımın önemi vurgulanarak ve bahçeli evlerle toprağa bağlı bir şekilde betimlenirken; distopyalarda topraktan ve üretimden tamamen kopmuş genellikle yüksek yapıların hükmettiği bir yaşayış anlatılır. Üstün teknolojik gelişmelerle birlikte yapaylığın gerçekliğin yerini alması ya da sürekli savaş ve kıtlık halindeki totaliter düzen, gelecekte olabileceklere karşı bir uyarı niteliğinde ele alınır.

Örneğin; Aldoux Huxley'in Cesur Yeni Dünyası'nda genetik biliminin, insanları hizmet edecekleri alana yönelik bir biçimde kuluçka merkezlerinde yapay döllenmeyle üretilecek kadar geliştiği bir dünyayı anlatır. "Londra Merkez Kuluçka ve Şartlandırma Merkezi" nin içerisindeki yapay ışıklandırma ve ısıtmalarla, deney tüpleriyle, fütüristik betimlemesinde "Sadece otuz dört katlı yerden bitme gri bir bina." cümlesi dikkat çeker. Bize bu dünyanın çok yüksek yapılardan oluştuğunu anlatır. Alfa, Beta, Gama, Delta ve Epsilonlar şartlandırıldıkları alana hizmet ederken, bir kast sistemiyle yaşayışlarını sürdürürler. Bu kast sistemi şehrsel kurguya ve mekânlara da yansır. Şehir katmanlaşan bir yapıya sahiptir ve alt sınıfa ait dev barakalar bir ayırma duvarıyla Alfa ve Betalardan ayrılmaktadır. Her şeyin yapay olduğu bu dünyada ölüm gerçekliği dört adet yüksek bacası projektörlerle aydınlatılmış devasa Slough Krematoryumuyla anlatılır. Bacaların etrafındaki balkonumsu yerlerde ölen insanların yakılmasıyla fosfor elde edilir. İnsanlar için eşitlik ölümle birlikte gelir ve yine Dünya Devletine bedeniyle hizmet ederek son bulur. Kitapta Ayrıbölge tüm bu teknolojiden bağımsız yaşayan yerlilerin alanını temsil etmektedir. Buradaki mimari, insan ölçeğindedir. Yapılaşma blok blok üstüne her biri bir alttakinden daha küçük olan piramidal bir şekilde kademelenmiş bir dokuyu oluşturmaktadır [16].

1984 ise distopik ve karanlık atmosferini hükmeden mekânlarla sağlamıştır. Kitabın ana karakteri Winston'ın kaldığı Zafer Konutlarının penceresinden devasa büyüklükteki piramit biçiminde dört bakanlık gözüktür. Winston'ın çalıştığı Gerçek Bakanlığı bu manzarada üç yüz metrelik parlak beyaz beton bir piramit olarak çevresindeki binaları ezmektedir (Şekil 2.9). Sevgi Bakanlığı, bakanlıkların en korkuncu olarak nitelendirilmiştir. Bu soyut nitelik "Tek bir penceresi bile yoktu." betimlemesiyle, mimari aracılığıyla somut bir hale getirilmiştir. Proleteryanın yaşadığı bölge derme çatma bir gecekondu bölgesi olarak tanımlanırken; iç parti üyesi O'Brien'in evi hızlıca inip çıkan asansörler, kadife perdeler renkli ve yumuşak halılarla kucaklayan lüks ve sıcak bir ortam olarak tanımlanmıştır. Hiyerarşiyi vurgulamak için mimari öğelerden yararlanılmıştır [17].



Şekil 2.9 1984 Winston'un Zafer Konutlarından dışarıya bakışı [18]

“Mimar tarih boyunca ütöpik fikirler üretme ve bunların peşinden koşma gibi etkinliklerin ayrılmaz parçası olmuştur. ... Mimar uzamları şekillendirirken, onlara toplumsal işlerlik kazandırmanın yanı sıra, insani ve estetik / sembolik anlamlar da yükler. Uzun dönemli toplumsal hafızayı şekillendiren ve muhafaza eden mimar, bireylerin ve toplulukların özlem ve arzularına somut biçim vermeye çabalar. Yeni olanaklara ve geleceğin toplumsal biçimlerine alan açmak için mücadele verir”[19].

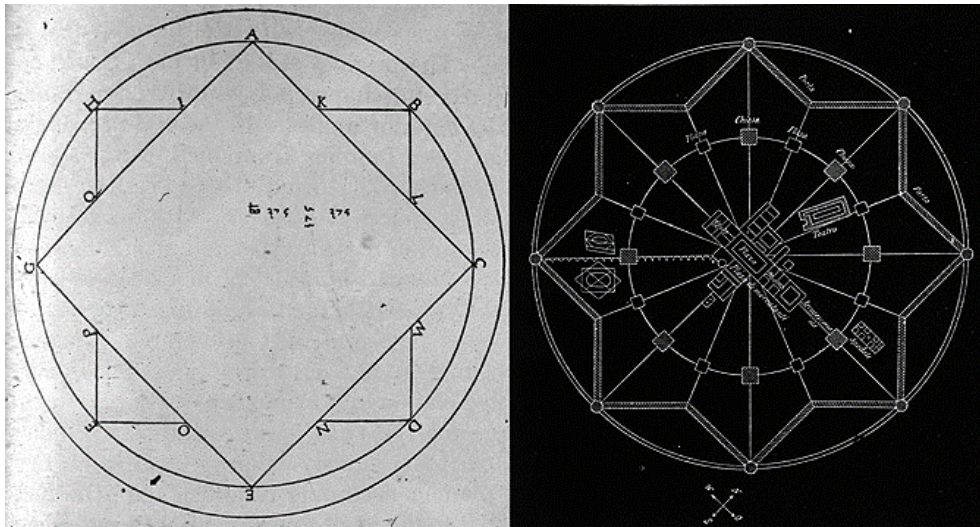
Edebiyatta ve sosyoloji alanında toplumsal düzene ve ülkelerin işleyişine dair ütopyalar üretilirken, mimarlar da kent ve kentin alt katmanlarını aynı bağlamda ele almışlardır. Ütopya kavramı kentle birlikte daima var olmuştur. Ancak en belirgin örnekleri özellikle sanatın altın çağı olan Rönesans Döneminde ortaya çıkmıştır. Dönemsel sürece bakıldığında Rönesans Döneminden 20. yüzyıla kadar, artan nüfusun barınma ihtiyacının karşılanması, iyi yaşam koşullarına sahip olma kaygısı, sanayi devrinin başlaması gibi etkenler ütopya kavramının her dönemin sorunlarına bağlı olarak değişmesine neden olmuştur [20].

2.2.1 Mimarlıkta Rönesans Dönemi Ütopyaları

Tarihsel sürece bakıldığında toplumsal olaylar ütopyaların ortaya çıkışında etkili olmuştur. Rönesans dönemi bireyin ve toplumun adalet ve özgürlüklerine ilişkin yeni düşünceler getirmekle birlikte, kentsel forma ve kentsel yaşama dair ütopyaların gelişimine de yol açmıştır. Bireyin değer kazandığı ve iyi yaşam şartlarına sahip olması gerektiği düşünülen bu dönemde kentsel yaşamın idealize edildiği ütopya tasarımları gelişmeye başlamıştır. İdeal kent kavramı ve kent planlaması üzerinde durulmuştur.

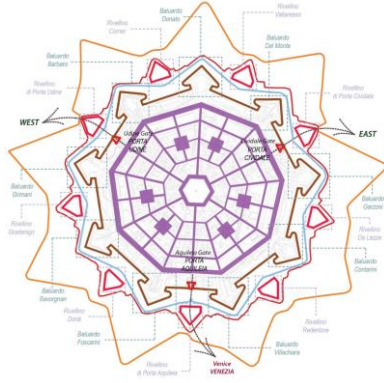
Rönesans döneminde Filarete, Leon Battista Alberti ve Fra Giocondo' nun tasarımları ideal kent tasarımlarına birer örnek olarak gösterilebilir.

Rönesans dönemine ilişkin ideal kent ütopyalarından biri 1400-1469 yılları arasında İtalya' da yaşamış olan Filarete'in tasarladığı "Sforzinda" kent planıdır. Plan, iki karenin merkezleri üzerinde çapraz olarak konumlandırıldığı sekiz köşeli bir yıldız şeklinde tasarlanmıştır (Şekil 2.10). Yıldız biçimi savunmaya yönelik bir avantaj sağladığı düşünülmektedir. Merkezde saray ve katedraller bulunurken yıldızın köşeleri savunma amaçlı kullanıma ayrılmıştır. Merkez ve çeperleri birbirine bağlayan ışınsal yollar bulunmaktadır [21].

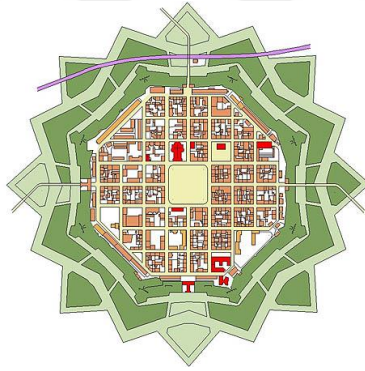


Şekil 2.10 Sforzinda Kent Planı [22]

Sforzinda kent planı uygulanmamış olsa da kendinden sonra tasarlanan ve uygulaması yapılan kentleri etkilemiştir. İtalya'daki Palmanova kenti (Şekil 2.11) ve Fransa'daki Neuf Brisach (Şekil 2.12) öne çıkan örneklerdir [20].



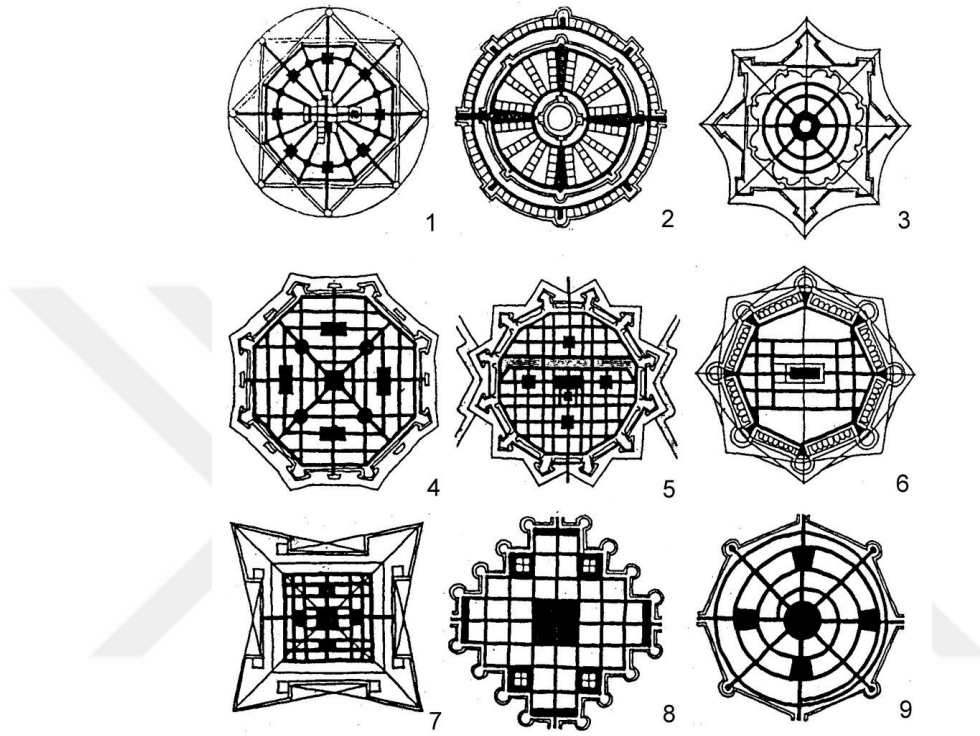
Şekil 2.11 Scamozzi Tarafından Tasarlanan Palmanova Kenti [23]



Şekil 2.12 Neuf Brisach kenti [24]

İdeal kent anlayışının Rönesans dönemindeki ilk teorisyenlerinden biri olarak kabul edilen Leon Battista Alberti, ideal kentlerin sahip olması gereken birtakım özelliklerden bahseder. Matematiksel, rasyonel bir plan ve mimari, radyal-ışınsal formlar, ışınsal bir yol sistemi, eşit bina yükseklikleri, düz bir aks halinde uzanan ve simgesel bir yapıyla sonlanan yollar, kent içinde tasarlanan simetrik ve görkemli açık alanlar, kentin hava alması ve kamu binalarının erişilebilirliği konuları Alberti' nin ideal kent anlayışında vurguladığı konulardandır [25]. İdeal kent tasarımında Alberti kenti bölgelere ayırır ve her bölgenin ihtiyaçlarını kendi içinde karşılayan bir sistem oluşturur. Üretim alanlarını kentin dışında tutarak kentin kirlетici etmenlerden uzak tutulması gerektiğinden bahseder [26].

Örneklerdeki mekânsal diyagramlara bakıldığında Rönesans döneminde ortaya çıkan radyal- geometrik planlar simetriyi, estetiği, eşit parçalara bölünen kent sistemini, ışınsal yolların vurguladığı merkez ve hâkimiyet anlayışını beraberinde getirmiştir (Şekil 2.13).

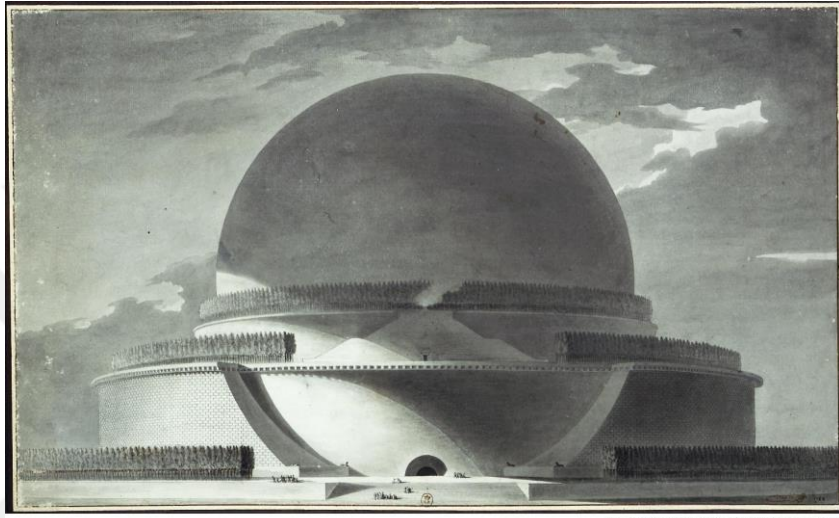


Şekil 2.13 Rönesans döneminde tasarlanan ideal kent şemaları: 1. Sforzinda-Filarete [27]

2.2.2 Mimarlıkta Aydınlanma Dönemi Ütopyaları

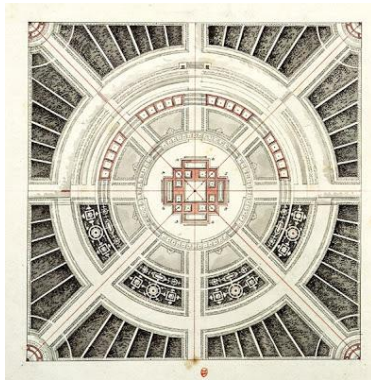
1650-1800 yıllarını kapsayan ve Fransız devriminin de etkisiyle Batı uygarlığının modern çağa geçişini ifade eden Aydınlanma dönemi, aklın ön plana çıktığı bir dönem olarak tanımlanmaktadır. Dönem içerisinde gerçekleşen keşifler, kilisenin toplumdaki gücünün sarsılması, modern düşünce ile bilim ve teknolojinin gelişimi gibi nedenlerle kent tasarımı da değişikliğe uğramıştır. Boullée ve Ledoux bu dönemin önemli tasarımcılarıdır. Boullée'nin çalışmaları döneminin teknolojik şartlarını aşması nedeniyle çoğunlukla kâğıt üzerinde kalsa da Ledoux tasarımlarını uygulamaya geçirmiştir.

Boullee tasarımlarında dış dünyadan bağımsız olarak hayali mekânlar yaratır ve büyük ölçekli formlara, kolonlara yer verir. Etienne-Louis Boullée'nin Sir Isaac Newton'un anısına 1784 yılında tasarladığı Cenotaph projesi modern mimari tasarım anlayışını ön plana çıkaran sanatsal bir başarı olarak kabul edilir. (Şekil 2.14) Tasarım mekânsal biçimlerde de kavramsal bir fikri ortaya koymayı, ilham vermeyi, düşünmeyi amaçlar. Evrensel çekim yasasını temsilen tasarlanan yapı, küreden oluşur. Boullée'ye göre küre sonsuzluğu ifade etmektedir.

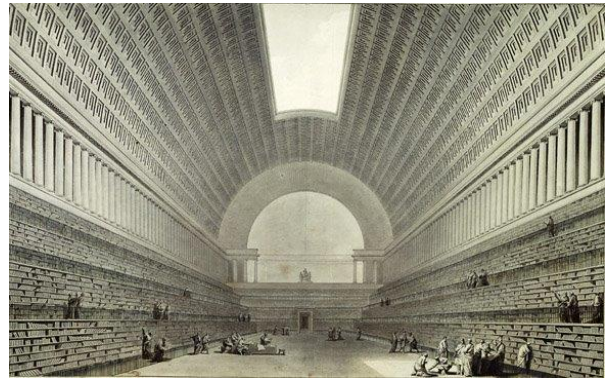


Şekil 2.14 Newton Anıtı Dış Görünüşü [28]

Boulle' nin anıtsal tasarımlarının yanı sıra ütöpik mekân yaklaşımına farklı fonksiyonlara ilişkin tasarımları örnek verilebilir (Şekil 2.15 – Şekil 2.16).

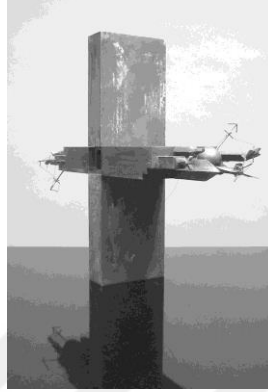


Şekil 2.15 Saray Tasarımı [29]

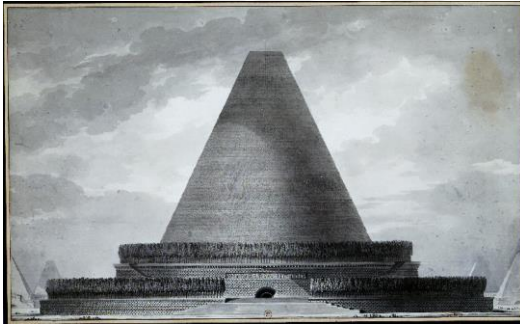


Şekil 2.16 Kraliyet Kütüphanesi Tasarımı [29]

Boullée'nin eserleri ve çağdaşları, kendilerinden sonraki dönemlere ilham olmaya devam etmiştir. Örneğin, 1980'de Lebbeus Woods, Einstein için Newton'ın anıt mezarından ilham alan bir anıt mezar tasarlamıştır (Şekil 2.17). İngiliz mimar Norman Foster'ın Kazakistan'da tasarladığı Astana Anıtı da bir başka örnek olarak verilebilir (Şekil 2.18-Şekil 2.19).



Şekil 2.17 Woods tarafından tasarlanan Einstein Anıtı [30]

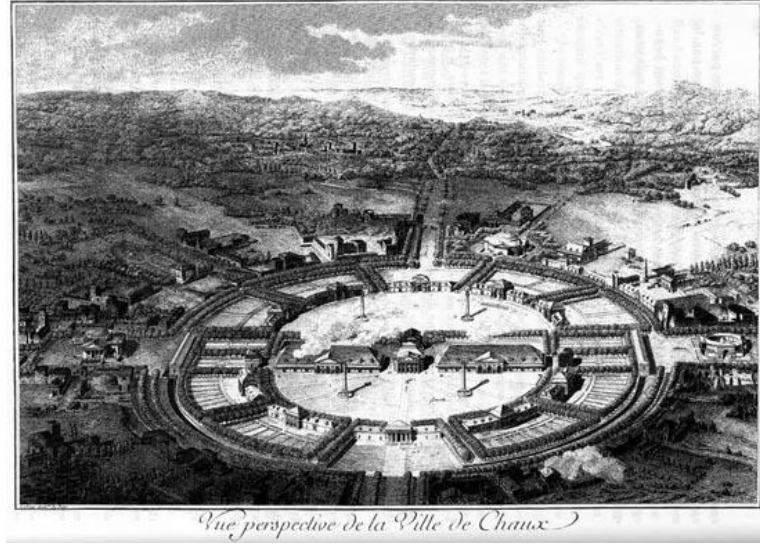


Şekil 2.18 Boullée'nin Anıt Mezar Tasarımı [29]



Şekil 2.19 Norman Foster'ın Astana projesi [29]

Boullée' nin aksine dönemin bir diğer önemli mimarları Claude Nicolas Ledoux' un tasarımları, daha uygulamaya yönelik ütöpik kent fikirleri içerir. Fransa'da kraliyet adına Ledoux tarafından 1775 yılında tasarlanan Chaux kent planı, tuz işçilerine yönelik tasarlanan bir endüstri kenti planıdır. Kentin merkezinde fabrika ve patronun evi bulunmaktadır. Evi çevreleyen ilk halkada üretim binaları, daha sonraki halkalarda ise işçilerin yaşadığı barakalar bulunmaktadır. Tüm barakalar, merkezdeki tapınak formu patronun evine yönlendirilmiştir (Şekil 2.20). Günümüzde kapitalist güç dengelerinin mimarlığa nasıl yansıdığını gösteren bir müze olarak kullanılır [26].



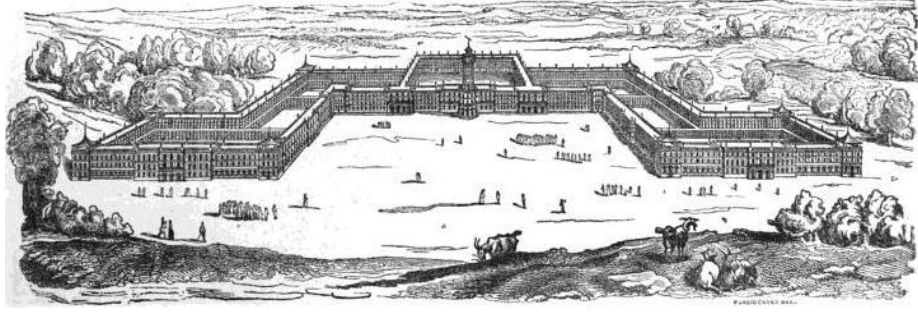
Şekil 2.20 Ledoux Tarafından çizilen Chaux Kenti Perspektifi [31]

Ağalı evre yolu, merkezden dıřa yayılan bulvarlar ile merkeze baėlanır ve bylece kentin oval biimini oluřturur. Kentte retime ynelik alıřan alt gelir grubu yer alırken, st gelir grubu kent merkezinden daha uzakta yer semiřtir. Chaux kenti iinde hiyerarřik bir dzene sahip endstri kenti olarak tanımlanabilir [26].

Sanayileřmenin yayıldıėı ve kentleřme ile řehirlerde nfusun hızla arttıėı bir dnem olan 19. yzyılda nerilen kent řemaları genellikle kentin dıřına, kırsal alana doėru bir yerleřimi tarif eder. retilen topyalar, toplumu tek bir sınıf olarak kabul eder ve mevcut kent sorunlarını zmek yerine, kent dıřında kk yerleřimler oluřturmayı nerir. Kk yerleřimlerin tasarım ilkeleri modern kent planlamasının oluřum srecini bařlatmıř olması aısından nemlidir [32].

19. yzyılda Robert Owen, Saint Simon, Charles Fourier ve Andre Godin nemli topistler olarak kabul edilir. Tasarımlarındaki ortak nokta insancıl bir yaklařımdır. Ekonomik bir dzen getirme abası n plandadır. Maddi kaygılar olmaksızın mutlu bir yařamın srldė ideal kent anlayıřını benimserler.

Dnemin nemli isimlerinden İngiliz Charles Fourier, endstri kentine karřı olarak 1834 yılında ‘‘Falanster’’ projesini nermiřtir. Herkese tek tek ev yapmanın ekonomik olmadıėını savunan Fourier’in, 1620 kiřinin yařamasını planladıėı her binada zemin katta yařlılar, orta katta ocuklar, st katta yetiřkinlerin bulunması ve kullanılacak ara-gerelerin ortak olması nerilmiřtir [33] (řekil 2.21).

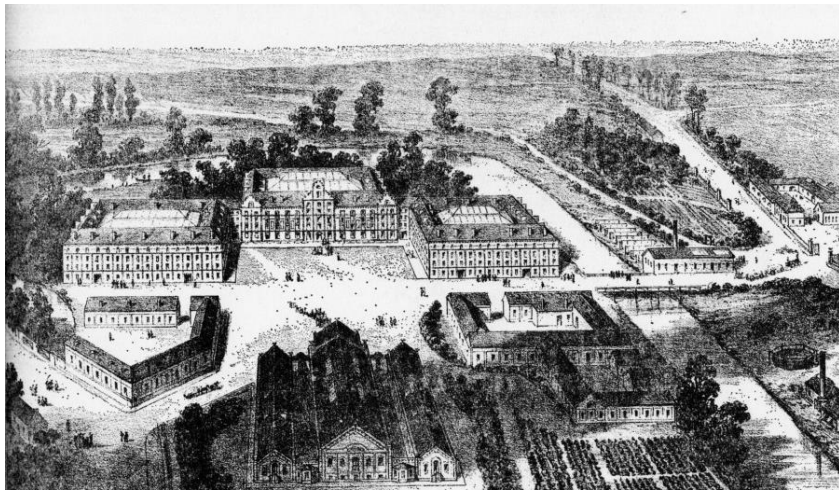


Şekil 2.21 Fourier' in Falanster Projesi [34]

Kendinden sonraki dönemlerde Falanster projesinin de etkisiyle 1848 devriminden sonra Fourier'nin ilkelerini benimseyen Paris'in her mahallesinde, yaklaşık 400 işçi ailesini barındırmak üzere dairelere bölünmüş büyük yapılar kurulmuştur. Bunun dışında aynı dönemlerde ABD' de de benzer koloniler inşa edilmiştir [33].

19. yüzyıl ütopyacılarından Fransız Godin, (1817-89) Falanster'den etkilenerek "Familister" adını verdiği bir toplu yaşama birimi önerir. Bu yerleşimde konutlar, endüstri yapılarıyla birlikte düşünülmüş ve avlulu büyük bir binada toplanmıştır. Komünal yaşam fikrinden uzaklaşılarak her aile için bir konut düşünülmüştür. (Şekil 2.22)

Ortak bir çocuk bahçesi, okul, tiyatro ve çeşitli hizmetler de yine bu büyük bina içindedir [33]. Familister projesi eşitlik ve iş birliği ilkelerini benimseseyse de aileyi ön plana alarak çağdaşlarından ayrılır.



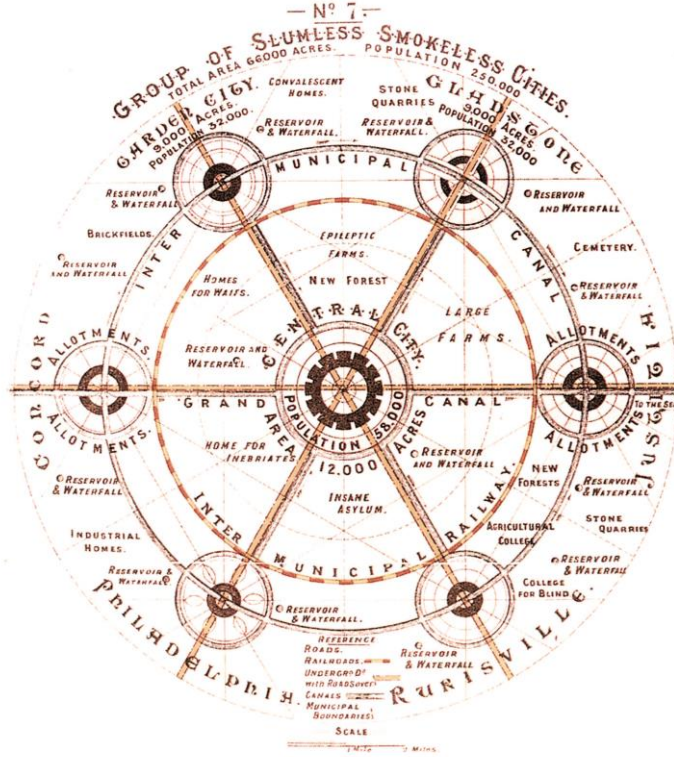
Şekil 2.22 Familister Projesinden Perspektif [35]

2.2.3 Mimarlıkta 20. Yüzyıl Ütopyaları

19. yüzyıl ve öncesindeki ideal kente ilişkin çalışmaların birtakım ideolojilerden etkilendiği, ütöpik düşünce ve uygulamalardan öteye geçmediği görölmektedir. Endüstri Devrimi ile makineleşme sürecine girilir ve kent nüfusu artış gösterir, yoğun kent nüfusu nedeniyle kentsel çevrede bozulmalar gerçekleşir. 20. Yüzyıl yoğun kent nüfusunun barınma ihtiyacına cevap vermek amacıyla, tasarımcıların yüksek toplu konut önerilerine yöneldiği bir dönemdir. Toplumsal sorunlara yönelen ve mekânlardaki yaşam standartlarının yükseltilmesine odaklanan kent tasarımları bu dönemde ön plana çıkmıştır.

20. yüzyılda birçok ütöpik denemeler ortaya konmuştur. Bazıları uygulamaya geçse de büyük bir kısmı kâğıt üzerinde fikir olarak kalmıştır. Birçoğu geleceğe katkısı olan ve çözüm üreten tasarımlar olarak ifade edilebilir. Bu ütöpik tasarımların sahipleri arasında Ebenezer Howard, Frank Lloyd Wright, Sovyet Konstrüktivistler, Le Corbusier, Walter Gropius, Peter&Alisson Smithson, Archigram, Buckminster Fuller, Japon Metabolistler, Yona Friedman, Superstudio, Tony Garnier, Archizoom, Soria Y. Mata gibi öncü mimar ve topluluklar yer almaktadır [26].

20. yüzyılda ideal kent ütopya anlayışına katkı bulunanlardan biri İngiliz mimar Ebenezer Howard'dır. 1898 yılında yayınladığı Yarının Bahçe Şehirleri kitabında Bahçe Kent modelinden bahseden Howard, ideal kent modelinde kır ve kentin en iyi taraflarını bir araya getirmeyi amaçlamıştır (Şekil 2.23). Bahçe Kent modelinde yerleşim kurgusu merkezden dışa doğrudur. Kentsel alan ve kentin çevresinde yer alan tarım alanlarıyla birlikte yaklaşık 2500 hektarlık bir alanı kaplamaktadır. Bu alanda toplam 32.000 kişinin yaşaması planlanmıştır. Kent, altı ana bulvar tarafından eşit parçalara bölünmüştür. Merkezden dışa doğru tanımlanan modelde sıralama; park, konut alanları ve üretim alanları şeklindedir. Merkezde bulunan daire formu bahçenin çevresinde belediye binası, konser alanı, tiyatro, kütüphane, müze, sanat galerisi ve hastane gibi büyük kamusal yapılar bulunmaktadır [36].

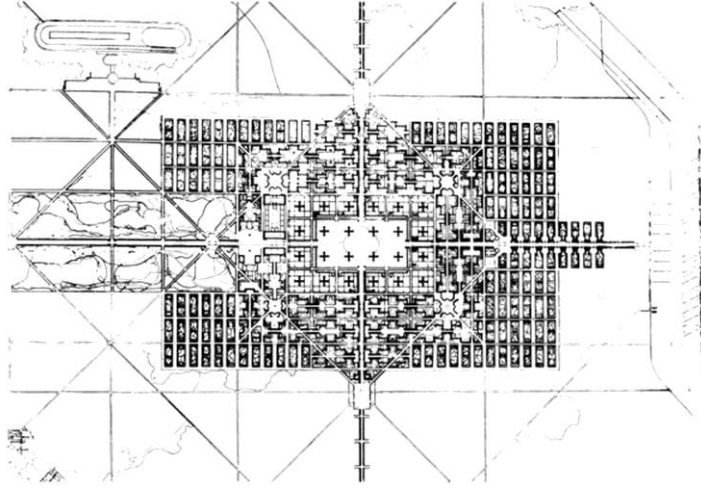


Şekil 2.23 Bahçe Kent Modeli [33]

Sanayi alanlarının çeperde konumlanması kentsel alanda kirliliğin önlenmesi ve üretimin ulaşım ağlarına yakın olması açısından kolaylık sağlamaktadır. Howard'ın tasarımında dikkat çeken bir detay da kent nüfusunun 32.000 kişiyi aşmasına izin verilmemesidir.

Modernizm akımının öncülerinden Le Corbusier de dönemin önemli ütopist mimarlarından biri olarak kabul edilir. Corbusier'in önerdiği en önemli iki kentsel form Çağdaş kent (Ville Contemporaine, 1922) ve Işınsal kent (Radiant City, 1930)' tir. Le Corbusier'in I. Dünya savaşıdan sonra Paris ve diğer büyük kentler için tasarladığı Modern Kent şemasında Fourier'in katlı toplu konut modelinin izleri okunmaktadır. Ancak Fourier'in aksine barınma ihtiyacı yatay bir model yerine dikey büyüme ile sağlanmaktadır.

Corbusier, fonksiyonların bütüncül bir sistem içinde işlediği, yüksek yoğunluklu kentsel mekânlar inşa etmek için gelişmiş teknolojiye dayanarak savunmuştur [36].



Şekil 2.24 Modern Kent (Contemporary City) modeli [33]

Le Corbusier üç milyon nüfusu barındıran kent modelinde sanayi toplumunun geleceğini ve teknolojik gelişmeyi ortaya koymaktadır (Şekil 2.24). Merkezde 60 katlı gökdelenler ve aralarında parklar bulunmaktadır. Gökdelenler işyeri olarak kullanılmaktadır. Konut ve işyerinin yakın olmasına önem verilmiştir [36].

ABD’li mimar F.L. Wright ise Le Corbusier’in aksine düşük katlı yerleşim modeli önermiştir. 1934-58 arasında tasarlanan Broadacre City, endüstrinin gelişimini yok sayan bir tarım kenti olarak planlanmıştır (Şekil 2.25). Wright’ın kent planında bireysellik ön plandadır ve demokratik öğelere fazlaca yer verilmiştir. Frank Lloyd Wright’ın Broadacre yerleşim modeli uygulanmamış olsa da kır ve kenti bir araya getirme çabası açısından önem taşır [26].

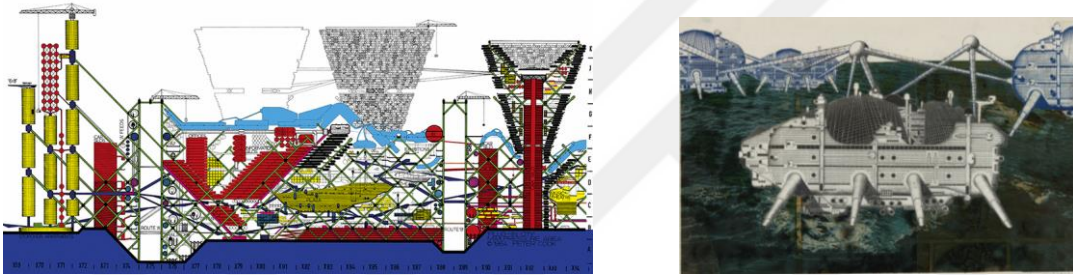


Şekil 2.25 Broadacre Kenti Planı [37]

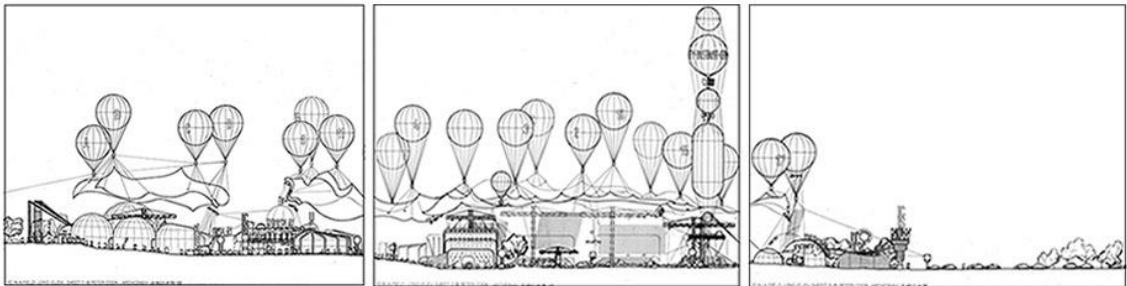
İkinci Dünya Savaşı sonrasında 20. Yüzyıl ütopyaları farklı bir boyut kazanır. 1960’larda Japon Metabolizm hareketi, İngiliz Archigram grubu, Viyana’daki Coop Himmelblau ütöpik mimarlığa katkıda bulunan örnekler ortaya koymuştur.

Archigram, 1960 yılında Londra’da genç mimarların oluşturduğu bir forumdur. Peter Cook, Warren Chalk, Ron Herron, David Greene, Dennis Crampton, Mike Webb grubu oluşturan mimarlardır. Evrensel mimari anlatım tekniklerinden ziyade çizgi roman niteliğinde teknikler kullanmışlardır.

Geleceğe yönelik tasarımların teknik olanakları sonuna kadar kullanması; değişebilir, uyarlanabilir, özelleştirilebilir, taşınabilir olması gerektiğini savunmaktadırlar. Öne çıkan tasarımlarından bazıları; Tak-Çıkar Şehir (Plug-in City), Yürüyen Kent (Walking City), Anlık Şehir (Instant City)’dir [26].(Şekil 2.26, Şekil 2.27)



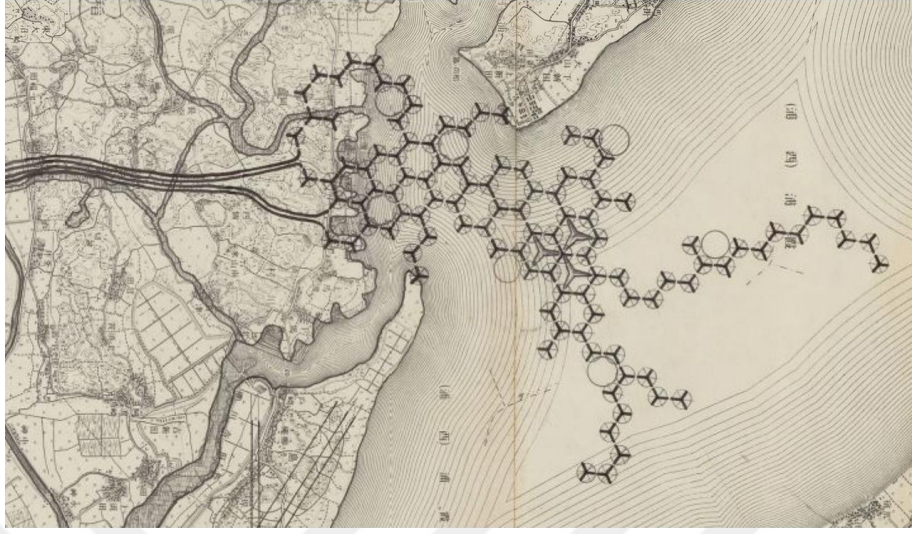
Şekil 2.26 Tak-Çıkar Şehir ve Yürüyen Kent [38]



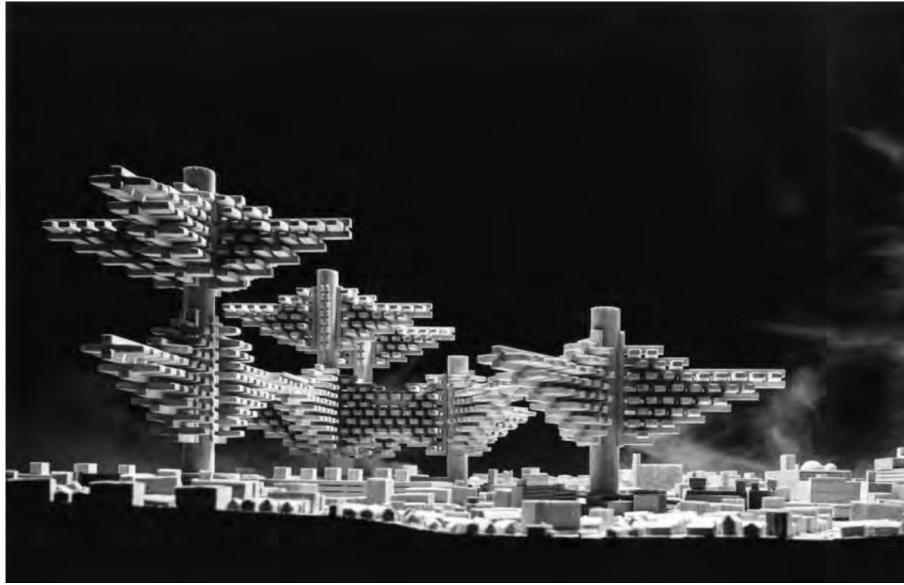
Şekil 2.27 Anlık Şehir [38]

Yine aynı dönemde Japonya’daki nüfus artışının yol açtığı sorunlara çözüm getirmek amacıyla Metabolist topluluğu kurulmuştur. Archigram gibi teknolojik gelişmeler, tasarımlarının ana temasını oluşturur. Mega strüktürler ve organik formları biraraya getirirler. Gökyüzü Evi (Kiyonori Kikutake), Helix City, Yüzen Şehir (Kisho Kurokawa),

Gökyüzündeki Kümeler (Arata Isozaki) metabolistlerin öne çıkan tasarımlarından bazılarıdır (Şekil 2.28, Şekil 2.29).



Şekil 2.28 Yüzen Kent Projesi [39]



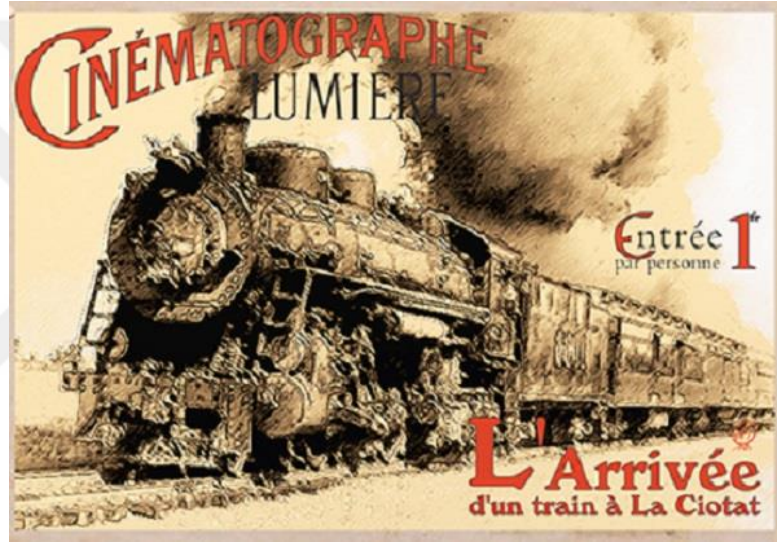
Şekil 2.29 Gökyüzündeki Kümeler [40]

20. Yüzyıl kendi içinde değerlendirildiğinde dönemsel olarak ütopya anlayışının farklılaştığı görülmektedir. Dönemin ilk yarısında kır ve kenti birleştiren ekolojik ütopyalar ön plana çıkarken, özellikle 2. Dünya savaşı sonrasında teknolojinin tüm sorunlara cevap verdiği ütöpik tasarımlar yoğunlaşmıştır. Teknoloji tasarımlarda avantaj sağlasa da boyutların büyümesiyle birlikte insan ölçeğinden uzaklaşmıştır.

2.3 Ütopya – Distopya Kavramı ve Sinema

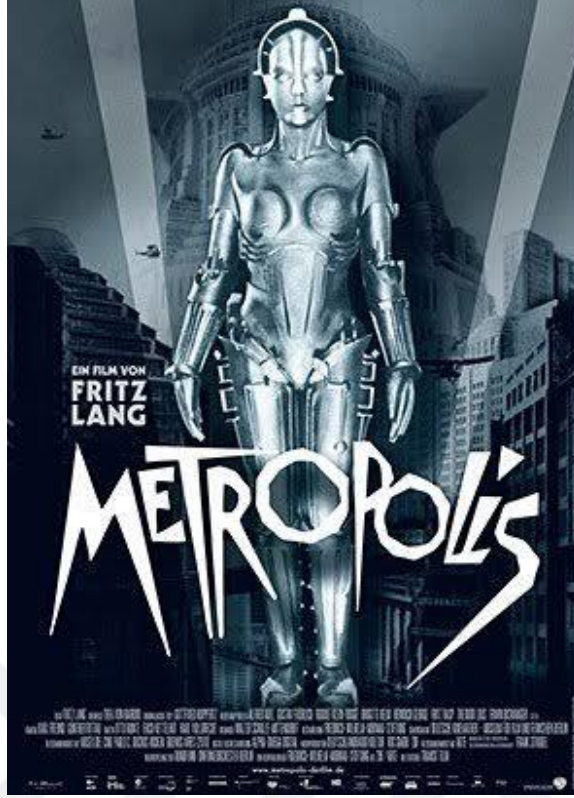
Yunanca hareket etmek, devinmek anlamına gelen “*kinema*” ve kayıt, yazım anlamına gelen “*graph*” sözcüklerinin bir araya gelmesi ile oluşan sinematograf yani sinema, 1800’lü yıllarda Paris’te ortaya çıkmıştır.

Lumiere Kardeşlerin 1895 yılında La Ciotat istasyonunda “Bir Trenin La Ciotat Garına Varışı” (Şekil 2.30) isimli 50 saniyelik hareketli görüntü kamusal sinemanın ilk örneği olarak kabul edilmektedir [41]. Lumiere Kardeşlerin gerçekçi sokak görüntülerine karşılık bir tiyatro yönetmeni olan Melies’in kurgusal olayları sahnelediği görüntüleri, sinemayı farklı bir düzleme taşımıştır [42].



Şekil 2.30 Bir Trenin La Ciotat Garına Varışı [43]

Teknik gelişmelerle birlikte bu ilk sinema deneyimleri zamanla gelişmiştir. Teknolojik olanakların gelişmesi ile birlikte bilimkurgu konusu sinemada yerini almıştır. Metropolis (Şekil 2.31) bilimkurgu türünde ilk distopik dünya tasvirlerinden birisidir [44].



Şekil 2.31 Metropolis (1927) [45]

Ütopya ve distopya kavramları edebi türler olarak ortaya çıkmışlardır. Ütopya mevcut düzenin bozuk yönleri üzerine düşünülerek bunların idealize edilmiş hallerini okuyucuya sunarken, distopya gelecek ile ilgili kaygıların dramatize edilerek çarpıcı bir şekilde okuyucuyu uyarmaktadır. Öte yandan her distopya içinde çarpıtılmış bir ütopya barındırmaktadır. Distopyalar incelendiğinde tıpkı ütopyalar gibi sınırlı bir alanda belirli bir düzen ve bir yaşam stili sundukları görülmektedir. Sinemada da bu iç içelik durumu söz konusudur.

Sinemada distopya teması, 1960'lı yıllarda modernizmin çöküşüne ve bu durumun kentsel temsiller olarak sinematik kurgularına dayanmaktadır [41]. Bu dönemde kentsel hayatı; artan nüfus yoğunluğu, sanayileşme ve teknolojinin getirdiği değişimler çerçevesinde çevre psikolojisi bağlamında, fütüristik distopyalar olarak temsil eden bilimkurgu türündeki filmlere örnek olarak Alphaville (Godard, 1965), Fahrenheit 451 (Truffaut, 1966) gibi filmler gösterilmektedir[46]. Bu örneklerde yönetenler ve yönetilenler arasındaki çizginin yanı sıra; teknolojinin gelişmesi ile birlikte izlenme ve kontrol altında olma durumunun ele alındığı görülmektedir.

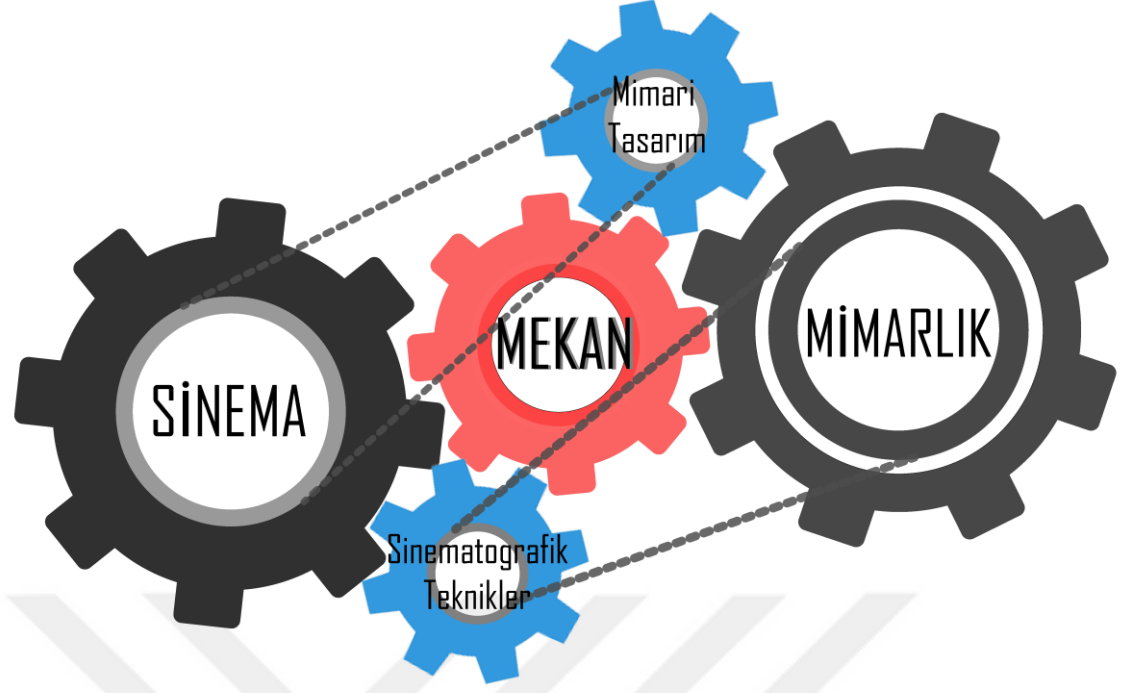
Kıyamet ve sonrası konularına odaklanan post apokaliptik filmler de distopya filmlerinin önemli örneklerindendir [46].

Distopya filmleri genellikle eleştirel bir gelecek tasviri sunmaktadır. Zaman içinde kapitalizm eleştirileri de distopya filmlerinin bir parçası haline gelmiştir [46]. Örnekler incelendiğinde, insanın “gelişme” uğruna doğayı göz ardı ederek, inşaa ve yayılma eylemleri ile birlikte kentsel yüksek nüfuslu, hava kirliliğinin hâkim olduğu, devasa binalarla yaşanmaz hale gelen yapılı çevreler etrafında gelişen hikayelerden oluştuğu görülmektedir. Yani kara bir gelecek sunan distopik filmlerde tehlike unsuru olarak yine insanın kendisi sunulmaktadır [46].



SİNEMA VE MİMARLIK İLİŞKİSİ

Yedinci sanat olarak kabul edilen sinema ve onun öncülü olan altıncı sanat mimari, yapım aşamaları ile kullandıkları teknikler bakımından pek çok ortak noktaya sahiptir. Sinemanın ürünü film, mimarlığın ürünü ise mimari yapıdır. Sinema izleyiciyle bağ kuracağı, film kurgusunun içinde akacağı mekânlara ihtiyaç duyarken; mimarlık, kullanıcısının ihtiyaçlarına cevap veren, kullanıcısıyla arasında kurduğu bağla devinecek mekânlar kurgular. Mimarlık; kullanıcının beş duyusuna hitap eden, kullanıcıyla birlikte tanımlanan mekânlar oluşturur. Sinema ise izleyicinin görme ve duyma duyusuna hitap ederken çerçevelediği mekâna izleyiciyi dâhil eder. Sinema ve mimarlık arasında mekân kavramı üzerinden kurdukları ilişki birbirlerini geliştirir. Sinema çerçevelediği mekânlarla hikayesine derinlik katarken, mekânın sinemada kullanımı ise mimari açıdan kullanılan mekâna farklı bir işlev kazandırarak mimarinin devinimine katkı sağlar. Sinema ve mimarlığın mekân üzerinden kurdukları bu ilişki, yararlandıkları teknikler ve kavramların da birbirleri arasında kullanılmasını sağlamıştır. Mimarlığın mekân oluşturmak için geçtiği mimari tasarım sürecinde yararlandığı kavramlar sinemanın mekân oluşturmasında ve bir mekânı istenilen şekilde yansıtmada yol gösterici olmuştur. Sinemanın bir mekânı istediği şekilde yansıtmak için kullandığı sinematografik teknikler ise mimaride ilham kaynakları oluşturmuştur. Sinema ve mimarlık arasındaki ilişki bu nedenle birbirini besleyen devingen bir haldedir (Şekil 3.1).



Şekil 3.1 Sinema ve mimarlığın mekân üzerinden kurguladığı ilişki

3.1 Mekân Bağlamında Sinema ve Mimarlık

Mekân kavramı mimarlığın ana konusunu oluşturur. Mekânı sınırlandıran öğelerin farklılığına göre mekân; doğal, yapay ve karma olarak sınıflandırılır. Yeryüzü, gökyüzü, ufuk, sahil gibi doğal elemanlarla sınırlanan mekânlar doğal mekân; duvar, tavan, kiriş, döşeme gibi yapay elemanlarla sınırlanan mekân yapay mekân; doğal ve yapay mekânlarla sınırlanan mekân karma mekân olarak tanımlanmaktadır [47]. Sinema ise hikayesini aktarmak için film kurgusunun içerisinde akacağı çeşitli doğal, yapay ve karma mekânlara ihtiyaç duyar. İster sadece arka plan ögesi olarak kullanılsın, ister filme neredeyse bir oyuncu kadar müdahil olsun; mekân kavramı, filmin her karesinde izleyicinin de orada olmasını hissettiren bir araç olarak sürekliliği sağlar.

Fransız mimar ve set tasarımcısı Robert Mallet Stevens film kurgusunda mekânın işlevini şu şekilde tanımlamıştır: *“Bir setin iyi bir set olabilmesi için ister realistik, ister ekspresyonist, ister modern ya da tarihi olsun ona biçilen rolü oynaması gerekir... Karakter henüz sahnede belirmeden önce set, karakterin sosyal konumuna, zevklerine, alışkanlıklarına, yaşam tarzına, kişiliğine işaret ederek karakteri sunmalıdır”* [48].

Sinemekan: Sinemada Mimarlık kitabının Sinemada Mimarlık adlı giriş yazısında Allmer, mimar ve yönetmenin mekân kavramı üzerinden yer değiştirebileceğini belirtmiştir [49]. Mimarın tasarım ve yapım aşamalarını mekân üzerinden yaptığı "*Mimar mekânı eleştirir, düşletir, temsil eder, kullanır, denetler, dönüştürür.* " sıralamasını mimar sözcüğü yerine sinemayı koyarak çalışmasını oluşturmuştur.

Sinemada mekânın kullanım biçimleri film kurgusu için arka plan olarak, sembol olarak, karakterin temsili olarak ve karakter olarak karşımıza çıkabilmektedir. Karaktere odaklanan bir çekimde dâhi arka planda kullanılan mekânla, karakterin içinde bulunduğu durum ön plana çıkarılır. Mekânın sembol olarak kullanımına örnek olarak, Maymunlar Cehennemi (1968) filminin final sahnesinde dış mekânda kıyıya vurmuş Özgürlük Anıtı imgesi yıkılan medeniyetin temsilidir (Şekil 3.2).



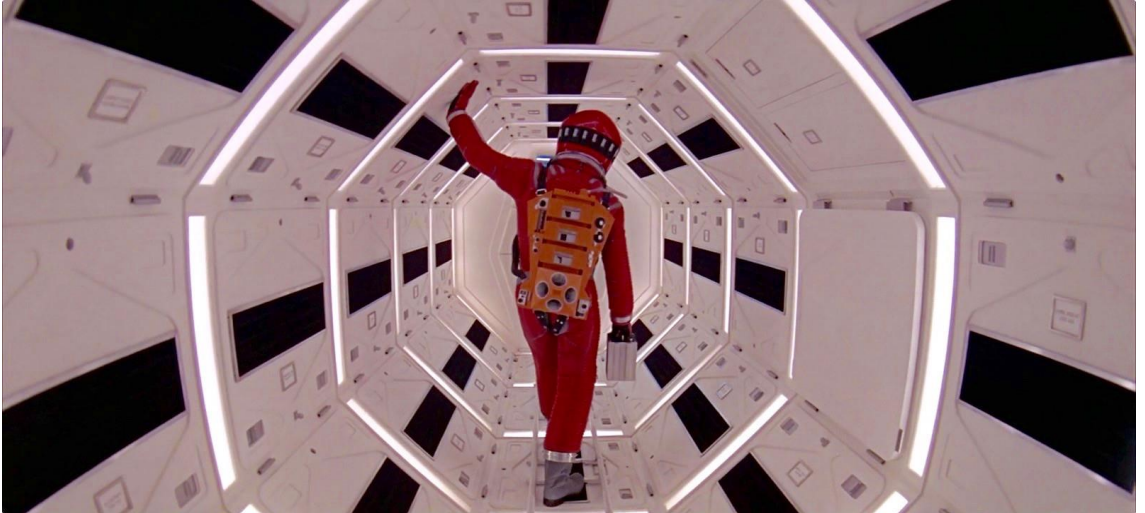
Şekil 3.2 Maymunlar Cehennemi (1968) Final sahnesi [50]

Mekânın karakterin temsili olarak kullanımına örneği, What Dreams May Come? (1998) adlı filmde herkesin kendi cennetini ve cehennemini yaratma olgusu olarak karşımıza çıkar. Filmin ana karakteri Chris için öldükten sonra yarattığı cennet imgesi karısı Annie'nin yaptığı yağlı boya tablolardan biridir. Dış mekân temsili yapay bir araç olarak boyalarla oluşmuştur (Şekil 3.3).



Şekil 3.3 What Dreams May Come? (1998) Chris'in cenneti [51]

Sinemada mekânın karakter olarak karşımıza çıktığı en önemli örneklerden biri, 2001: Space Odyssey (1968) filmidir. Uzay gemisi, HAL 9000 adlı yapay zekâya sahip bilgisayarıyla ana karakterdir (Şekil 3.4).



Şekil 3.4 2001: Space Odyssey (1968) Uzay gemisi [52]

3.2 Kullandıkları Kavramlar ve Teknikler Açısından Sinema ve Mimarlık

Sinema hikâyesini aktaracağı mekânı, mimarlık ise ihtiyaçlara cevap veren tasarımı olan mekânı oluştururken birçok kavram ve yöntemden yararlanır. Kendi başına bütünlük taşıyan çekim dizisi anlamına gelen sekansları oluşturmak için sahnelerin kurgulanması gerekir. Sahne kavramı hikâyenin geçtiği yer içerisindeki dekoru tanımlar. Sahnenin karşılığı mekân ve mekânın sunum şeklidir [53]. Bir filmde sekans ister gerçek mekânda ister kurgu mekânda geçsin o sekansa özel bir mekân tasarlanması gerekir. Gerçek mekân çekimlerinde kurguya bağlı olarak mekân, işlevi dışında kullanılabilir. Bu noktada, film mekân tasarımı mimari açıdan yeniden işlevlendirme aracına dönüşür. Kurgu mekân çekimlerinde ise bir mekânın filme özgü şekilde oluşturulması söz konusudur. Bu nedenle sinema, mekân tasarımı ve hikâye kurgusunu aktarabilmek için mimari tasarım yöntemlerinden fazlasıyla yararlanır. Aynı şekilde sinematografik yöntemler, mimarinin devinen mekân oluşturma isteğine ilham kaynağı olmaktadır.

Birbirlerinden etkilenen ve birbirlerine dönüşebilen yapılarıyla sinemada kullanılan yöntemler ve mimari tasarımda kullanılan yöntemler; sinema ve mimarlık arasındaki ilişkiyi yapıcı bir şekilde güçlendirmektedir.

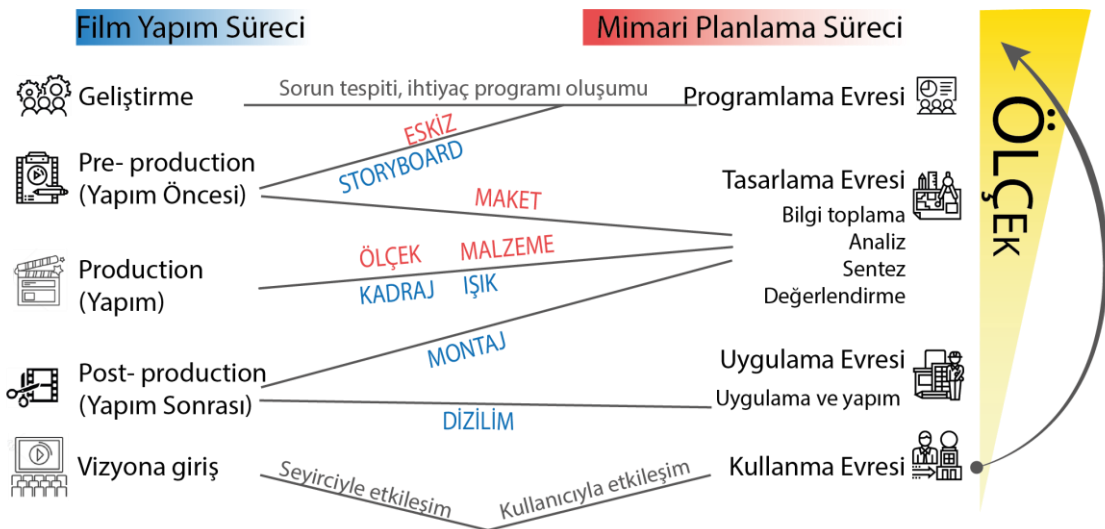
Film yapımı geliştirme, pre- production (yapım öncesi), production (yapım aşaması) ve post-production (yapım sonrası) olmak üzere dört temel aşamadan oluşmaktadır [54]. Yapım öncesinde geliştirme evresinde ortaya konan fikirlerin analizi neticesinde kurgu programlanır. Yapım öncesi aşamasında programlanan kurgunun taslakları oluşturularak planlama yapılır. Bunun için hikâye akışını anlatan, çekim açılarını belirleyen eskiz çalışmalarını içeren storyboard oluşturulur, film yapımı için teknik ekip ve filmin çekileceği mekânlar belirlenir. Filmin yapım aşamasında yönetmenin koordinatörlüğündeki, sinematografik teknikleri uygulayan disiplinler arası bir ekiple film görselliğe kavuşur. Yapım sonrasında ise elde edilen veriler; montaj, özel efektlerin eklenmesi gibi çeşitli aşamalardan sonra kurguya uygun hale getirilir. Bu temel dört aşamanın içindeki çalışmalar neticesinde film izleyiciye sunulur. İzleyicide oluşturduğu farklı bakış açılarıyla film, devinimine devam eder.

Mimari planlama süreci evreleri ise programlama, tasarlama, uygulama ve kullanım olarak tanımlanmıştır. Programlama evresinde mimar ve uzmanlarla birlikte ihtiyaç

analizi yapılarak bina programı ve ideal tasarım kurgusu oluşturulur. Tasarlama evresinde mimar ve mühendislerle birlikte proje uygulama projesine uygun hale getirilir. Bu aşamada eskizler, maketler, modeller ve çizimlerden yararlanılır. Tasarlama evresi sonucunda oluşan ideal tasarım uygulama evresinde inşa edilir. Ölçek kavramı ise zaman boyutunda tüm sürece etkiyen bir konumdadır. Kullanım evresinde yapı kullanıcıya ulaşır. Kullanıcı ve yapı etkileşimiyle birlikte süreç, geriye bilgi dönüşleriyle tekrar işlemeye devam eder [55].

Sinemayı mekân tasarımına dahil eden mimarlardan Jean Nouvel film yapım süreci ve mimari tasarım süreçlerinin benzerliğini: “Ben mimarı sık sık sinema yönetmenine benzetiyorum, çünkü aşağı yukarı aynı koşullar altında çalışıyoruz: Belli bir zaman içinde, verili bir bütçeyle, belirli kişiler için, bir nesne üretiyoruz. Ve bir takımla çalışıyoruz.” sözüyle ortaya koyar [56].

Bu anlamda sinema ve mimarlık arasındaki ilişki, yapım aşamalarındaki süreç bakımından da benzeşmektedir. Yapım aşamalarında kullandıkları yöntemler ve kavramlar birbirine ilham olmuş, birbirlerini beslemelerini sağlamıştır. Çalışma kapsamında film yapım süreci ve mimari tasarım süreci içerisinde birbirlerine katkı sağladıkları kavram ve yöntemler belirlenmiştir (Şekil 3.5).



Şekil 3.5 Film Yapım Süreci ve Mimari Tasarım Süreci akış şeması

3.2.1 Sinemada Kullanılan Mimari Tasarım Kavramları

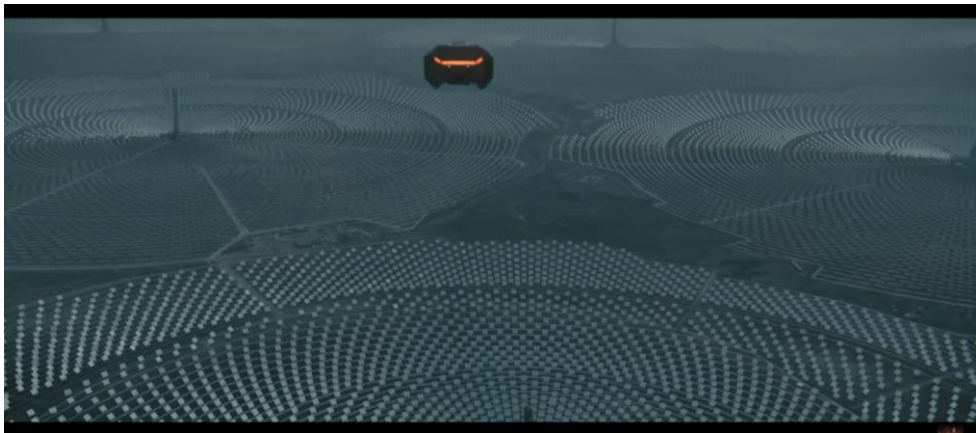
Sinema kullandığı gerçek mekânları ya da kurgu mekânları tasarlamak ve kurguya uygun bir biçimde filme yerleştirmek için; aynı zamanda filmin kurgusunu oluşturmak ve kurgusunu izleyiciye aktarmak için çeşitli mimari tasarım kavramlarından faydalanır.

Çalışma kapsamında sinemada kullanılan mimari tasarım kavramları ara kesitinde: “ölçek”, “eskiz”, “maket” ve “malzeme” kavramları ele alınmıştır.

3.2.1.1 Ölçek

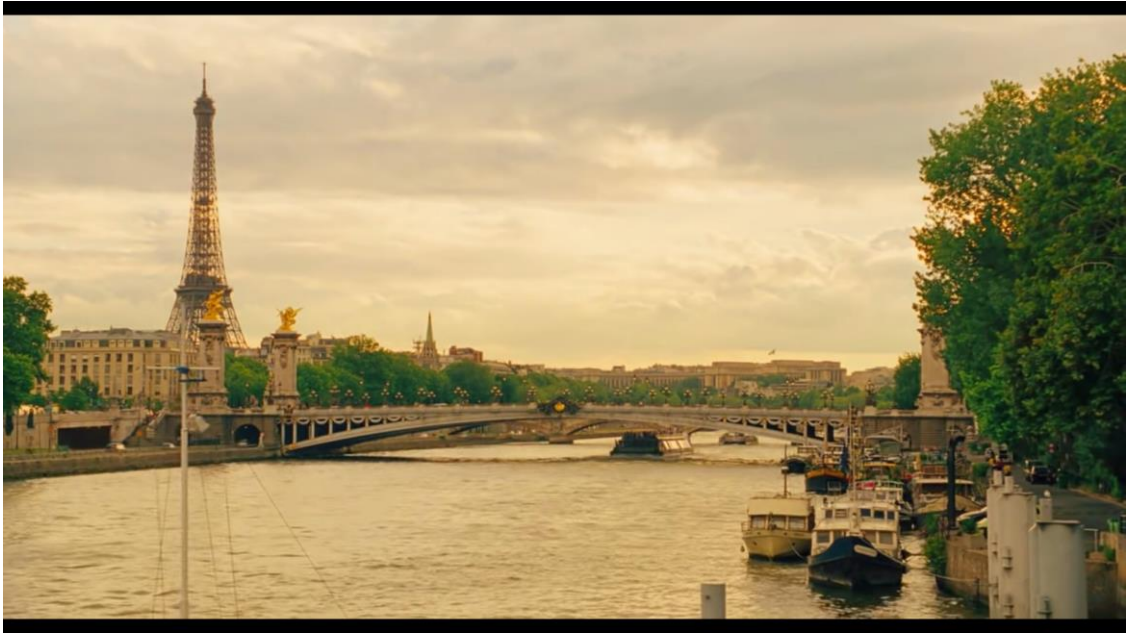
Ölçek kavramı, mimaride mekân tasarımını istenilen detayda görebilmek için kullanılır. Mimari mekân tek başına ele alınmaz; mimarın tasarım kıstasları arasında, mekânın çevreyle kurduğu karşılıklı ilişki mimariyi biçimlendirmede oldukça etkilidir. Dolayısıyla tasarım süreci üst ölçekten detaya inerek sürdürülür. Tasarımın yapılacağı arazinin kentteki konumu, çevresindeki yollarla bağlantısı, ulaşımı, arazinin özellikleri sırasıyla incelenir.

Sinemada ise ölçek, mimarideki bu yaklaşımla, kurgulanan dünyayı anlatmak için kullanılır. Özellikle bilimkurgu filmlerinde, filme özgü tasarlanmış gelecekteki dünya tasviri; kent dokusuyla başlanarak, mimariye, sonrasında ise detaylara inerek sürdürülür. Günümüzden farklı bir dünyada olduğumuzun vurgusu böylece etkili ve anlaşılır bir biçimde izleyiciye yansıtılır. Örneğin Blade Runner 2049 filmi, ilk filme de referans vererek bir replikantın (bir görev için üretilmiş yapay insan) gözünden 2049 Kaliforniya’sına açılır. Spinner(hava aracı) şehre doğru yaklaşır (Şekil 3.6).



Şekil 3.6 Blade Runner 2049 (2017) filmi açılış sahnesi [57]

Aynı şekilde kent imgesinin ön planda olduđu anlatılarda hikâyenin geçtiđi konum önem arz etmektedir; bu nedenle kent dokusu üst ölçekten başlanarak detaylandırılır. Örneğin *Midnight in Paris* filmi, Paris’te olduğumuzu simgeleyen Eyfel Kulesi manzarasıyla başlar (Şekil 3.7). Paris şehrinin gün içerisindeki devinimi mekânlar arasındaki sirkülasyonla izleyiciye yansıtılır ve gün geceye döner. Paris’in yaşayışını şehrsel ölçekte yansıttıktan sonra ana karakterlerin otele geçmesiyle birlikte turistik bakış açısıyla detaylar oluşturulur.



Şekil 3.7 *Midnight in Paris* filmi açılış sahnesi [58]

Ölçek aynı zamanda bir alana vurgu yapılmak istendiğinde, vurgulanan nesnenin ezici büyüklüğünü anlatmak için de kullanılır. Örneğin; aynı isimli kitaptan uyarlama bir distopya filmi olan *Hunger Games*(2012)’in Açlık Oyunları açılış seromonisinde, Başkan Snow’un konuşma sahnesi, arkasından bir açıdan, halkın üstünlüğünü elinde tuttuğunu belirtecek bir yükseklikten verilmiştir. Bu açıdan, Capitol meydanının kuş bakışı planını görmek mümkündür. Bu da Başkan Snow’un ezici üstünlüğünü ve her şeye hâkim görüşünü temsil eder (Şekil 3.8).



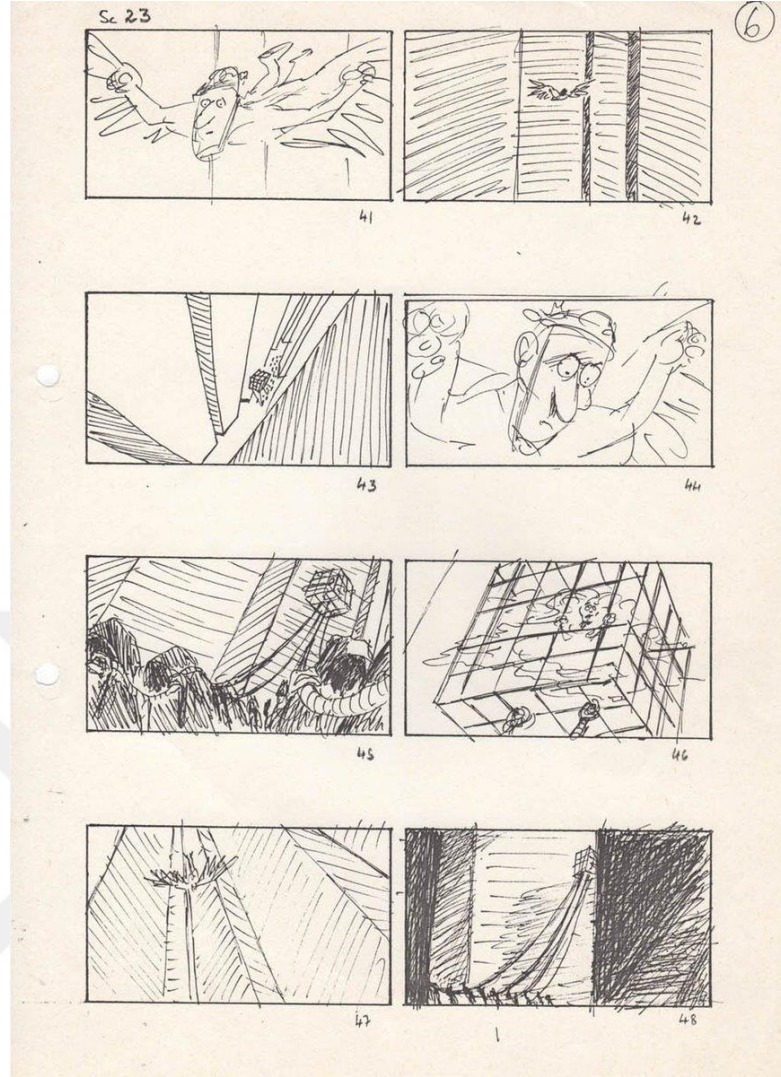
Şekil 3.8 Hunger Games (2012) Başkan Snow'un Açlık Oyunları açılış sahnesi konuşması [59]

3.2.1.2 Eskiz

Eskiz kavramı, mimari tasarımda şüphesiz ki tasarımın ilk ifadesi olarak vazgeçilmez bir araçtır. Gelişen teknolojiyle birlikte bilgisayar ortamında mimari tasarım ne kadar yaygınlaşmış olursa olsun; eskiz, tasarımın ilk ifadesindeki önemini korumuştur. Taslak anlamına gelen eskiz, tasarımın olduğu her noktada sözcüklerden daha fazla şey ifade eden bir araç olarak karşımıza çıkar.

Film tasarımında büyük bir öneme sahip olan storyboard ise çekim senaryosundan uyarlanmış karelerin çekim açılarını ve detaylarını içeren ön görselleştirme aracıdır. Storyboard, senaryo anlatımını aydınlatan ve güçlendiren; tüm yapım ekibinin film için doğru görünümü oluşturmasını, çekimden önce senaryo için gerekli tüm karmaşık eylemlerin organize etmesini sağlayan konsept çizimleridir [60].

Bu bağlamda sinemada storyboard oluşumu, mimari tasarım sürecindeki eskizle tasarlama evresine benzeşmektedir. Storyboard sanatçıların film taslağını oluşturmalarının yanı sıra Ridley Scott, Terry Gilliam gibi pek çok yönetmen sahneler için eskizleri bizzat kendileri oluşturmaktadır (Şekil 3.9).



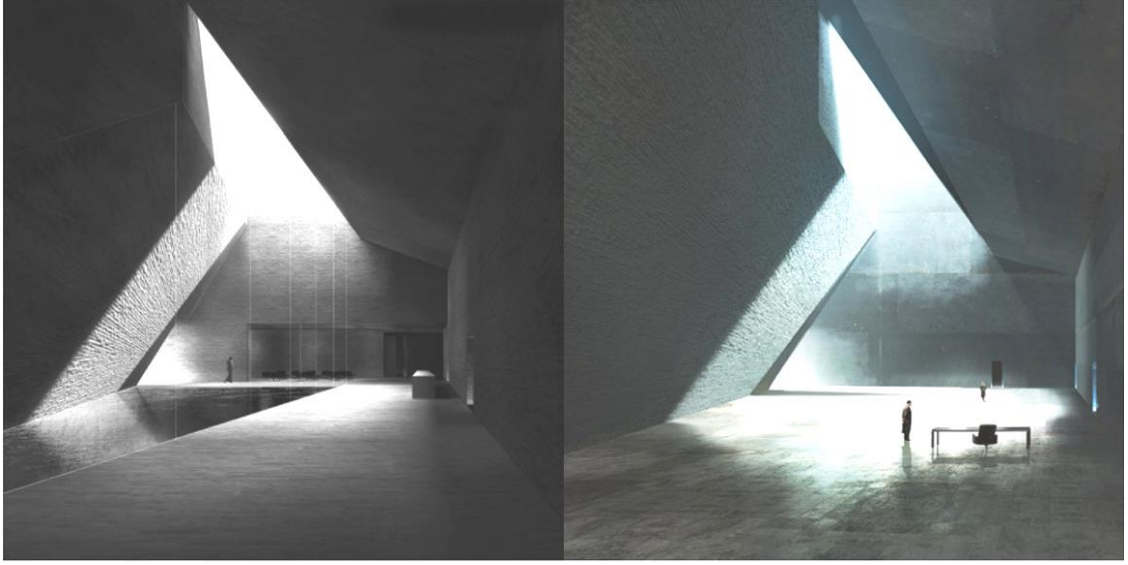
Şekil 3.9 Terry Gilliam'ın Brazil filmi için storyboard çalışması [61]

Sinemada film kurgusunun çekimden önce yansıtılmasını sağlayan storyboardla birlikte kurgunun geçeceği mekânlar da set tasarımcıları tarafından eskizle ifade edilir. Günümüzde bilgisayar destekli tasarımın ve görsel efektlerin sinemadaki yeri oldukça önemli olsa da eskiz tüm bu tasarımların ilk ifadesidir. Sinemada eskiz, kurgu mekânların sadece tasarım yöntemi olarak değil; aynı zamanda tasarımın kendisi olarak da kullanılır. Örneğin; bilimkurgu sinemasının ilk uzun metrajlı örneği olan 1927 yapımı Metropolis filminde, yapım dönemi de göz önünde bulundurulduğunda, eskizler mekânların temsili olarak filme dâhil olmuştur. Filmin set tasarımcısı Erich Kettelhut'a ait "Dawn" adlı tablo filmin açılış sahnesinde kentsel yapılaşmayı betimlemek için kullanılmıştır [48]. (Şekil 3.10)

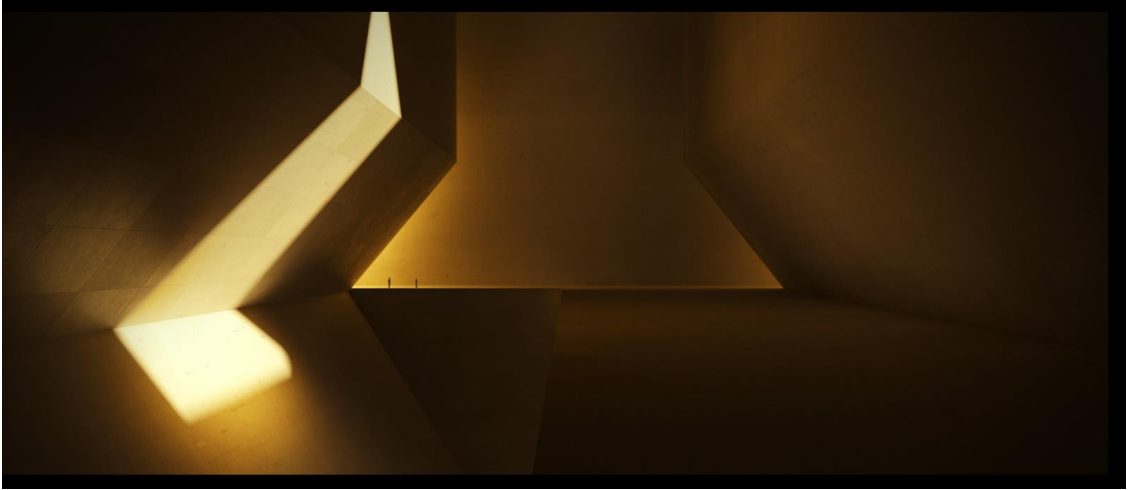


Şekil 3.10 Erich Kettelhut “Dawn” tablosu [62]

Günümüzde eskiz kavramının mekân temsili açısından, önemini koruduğuna dair bir örnek ise Blade Runner 2049 filminde, Wallece’in ofis tasarımıyla karşımıza çıkmaktadır. Wallece’in ofis tasarımını yapan set tasarımcısı Peter Popken’in oluşturduğu görsel, Estudio Barozzi Veiga mimarlık ofisinin 2010 yılında İspanya Piona’daki “Neanderthal Müzesi” öneri projesi görselinden yola çıkılarak oluşturulmuştur (Şekil 3.11). Gölge ve ışığın güçlü bir kontrast içerdiği mekân kurgusu filmde de bu tasarım doğrultusunda kullanılmıştır. Veiga’ya Fabrizio Barozzi ile birlikte tasarladığı imajın filmde kullanılmasıyla ilgili ne hissettiği sorulduğunda, tasarımlarının Blade Runner’la birlikte ölümsüzleşmesinden ve tasarladıkları ancak inşa edilmemiş bir projenin bambaşka sonuçları olduğunu görmekten memnuniyet duyduklarını belirtmiştir [63]. Bu durum, bir mimari mekân tasarımının sinematik bir mekâna ilham vermesiyle; mekân kavramının üçüncü boyuta yükselmeden dahi, eskiz sayesinde ne kadar güçlü bir biçimde ifade edilebileceğini göstermiştir. Sinemanın kullandığı mimari tasarım yöntemleri ara kesitinde ilham verici bir temsil oluşturmuştur (Şekil 3.12).



Şekil 3.11 Estudio Barozzi Veiga ofisinin “Neanderthal Müzesi” projesi ve Peter Popken’in Wallece’in ofisi için oluşturduğu görsel [63]



Şekil 3.12 İki imajın sentezinin filmde kullanımı [57]

3.2.1.3 Maket

Tasarım taslağının üç boyutlu halini temsil eden maket, mimari tasarımda eskizin üçüncü boyuta yansıtılması olarak kullanılır. Maket, kütsel anlamda temsil olarak ölçekle birlikte kullanılır; böylelikle üst ölçekten istenilen detaya inecek kadar çeşitlilikte maketle tasarımın temsili ortaya konur. Sinemada ise maket, sadece bir tasarım yöntemi olarak değil tasarımın film kurgusundaki gerçek temsili olarak kullanılır. Yeni bir şehir, yapı ya da eşyayı gerçek anlamıyla inşa etmek film tasarımı açısından imkânsızdır. Tasarlanan mekânların temsili olan maketlerle birlikte, yapılan kamera manipölasyonları ve görsel efektlerle yaşayan mekânlar oluşturulur. Örneğin

Metropolis filminde, pek çok mekân maket tekniğiyle yansıtılmış; maketler ve eskizler bir arada kolaj halinde kullanılmıştır (Şekil 3.13).



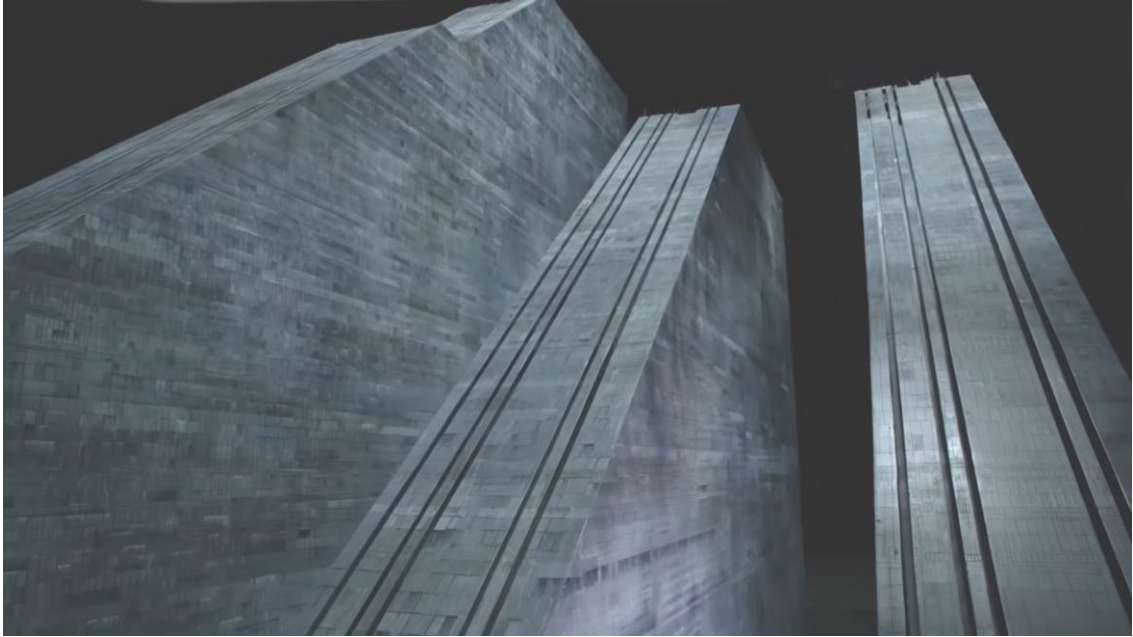
Şekil 3.13 Metropolis film setindeki maket ve eskiz kolajının yapımı ile filmdeki hali [64]

3.2.1.4 Malzeme

Mimari tasarımda malzeme, mekânı detaylandırarak hayata geçiren bir ögedir. Malzeme seçimleri ve malzemelerin birbiriyle etkileşimi fiziksel konforla birlikte mekânda verilmek istenen atmosfere göre de şekillenir. Malzeme seçimi genellikle tasarım aşamasında yapılırken, tasarımın temelini de oluşturabilir. Çevreye özgün doğal bir taşın ya da iklim koşulları nedeniyle çevredeki yapılarda kullanılan özel bir ahşap türünün yapıda kullanılması gibi bir bağlam içerisinde malzeme odaklı tasarımlar ortaya çıkabilir [65]. Malzeme aynı zamanda görme duyumuza hitap ederek duygularımızı canlandırır; dokusuyla dokunma duyumuza, atmosferle etkileşimi ile geçirgen özelliğine bağlı olarak koku alma duyumuza ve akustik açıdan yansıtıcı ya da yutucu özellikler barındırmasıyla işitme duyumuza hitap eder. Bu nedenle tasarım için görülenin ötesindedir. Sinemada ise malzeme kavramı, büyük ölçüde doku oluşturmak ve sembolik bir şekilde duyularımıza hitap etmek için karşımıza çıkar.

Monolitik, heykelsi bir etki veren yapılarda tek bir malzemenin kullanımı söz konusudur. Beton, doğal taş gibi malzemelerin kullanımıyla “tek bir taştan” yapılmış

gibi görünürler. Mısır piramitlerinden modern mimarlık örneği brüt yapılara kadar monolitik yapılar heykelsi bir etki yaratımı için bir ifade biçimi olmuştur [66]. Distopya filmlerinde ise genel olarak yapılaşmada devasa ve güçlü kütleler dikkat çeker. Blade Runner 2049 filminde gücü temsil eden Wallece Binasının tasarımında güçlü ve heykelsi bir doku oluşturmak için monolitik yapılaşma tercih edilmiştir. Taş bloklardan oluştuğu izlenimini verecek şekilde bir maket tasarlanmıştır (Şekil 3.14).



Şekil 3.14 Wallece Binasının maketi [57]

Filmde, Dedektif K'nin evinde mutfakta kullanılan kabartmalı beton bloklar aydınlatmayla vurgulanmıştır. Bu sahne ile Blade Runner'ın ilk filminde aynı görevi yapan Dedektif Deckard'ın evindeki beton bloklara sembolik bir gönderme yapılır. Malzeme kavramı burada filmin eklektik yapısı ve yığılarak ilerleyen mimari değişiminin bir yansıması olarak karşımıza çıkmakta ve malzemenin sembol olarak kullanımına örnek teşkil etmektedir (Şekil 3.15).



Şekil 3.15 Dedektif K'nin evi [57]

3.2.2 Sinema Tekniklerinin Mimari Tasarıma Yansıması

Mimarlığın ideal olanı tasarlama amacı için kullandığı araçlar insanlığın devingen yapısıyla birlikte sürekli gelişmiştir. Bir mekân algısı oluşturma amaçlarının ortaklığı ve devinen yapıları nedeniyle sinemanın mekân algısı oluşturmak için kullandığı yöntemler mimari tasarıma ilham kaynağı olmuştur. Çalışma kapsamında sinema tekniklerinin mimari tasarıma yansıması bakımından: “kadraj”, “montaj”, “dizilim” ve “ışık” kavramları ele alınmıştır.

3.2.2.1 Kadraj

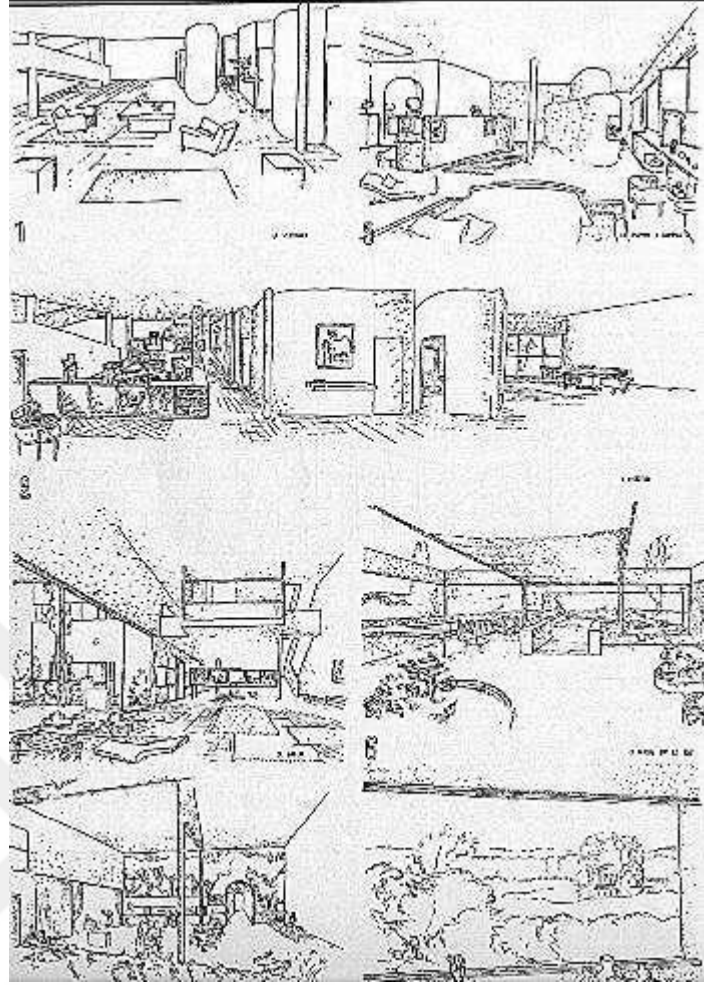
Görüntüyü çerçeveleme anlamına gelen kadraj kavramı, sinemada aslında her bir film karesini tanımlamaktadır.

Kadrajı tanımlayan kameradır, filmi izleyen bizler içinse kadrajı oluşturan gözümüzdür. Görsel algımızın çerçevesi; içerisinde bulunduğumuz, deneyimlediğimiz mekânları da tanımlar. Mimar da tıpkı bir yönetmenin kamerayla bizi yönlendirmesi gibi mekân deneyimlerini belli açılarda çerçeveleyerek bize sunabilir. Dış mekân ve iç mekân arasındaki ilişkiyi kuran pencere, kapı, ışıklık, cephe gibi mimari elemanlar da birer kadraj olarak değerlendirilebilir. Bu mimari elemanlar, iç mekândaki bağlamda ise kamerayı oluşturmaktadır. Dış mekândaki birisi içinse yapının içerisindeki bir detayı görebileceği çerçeveye dönüşmektedir.

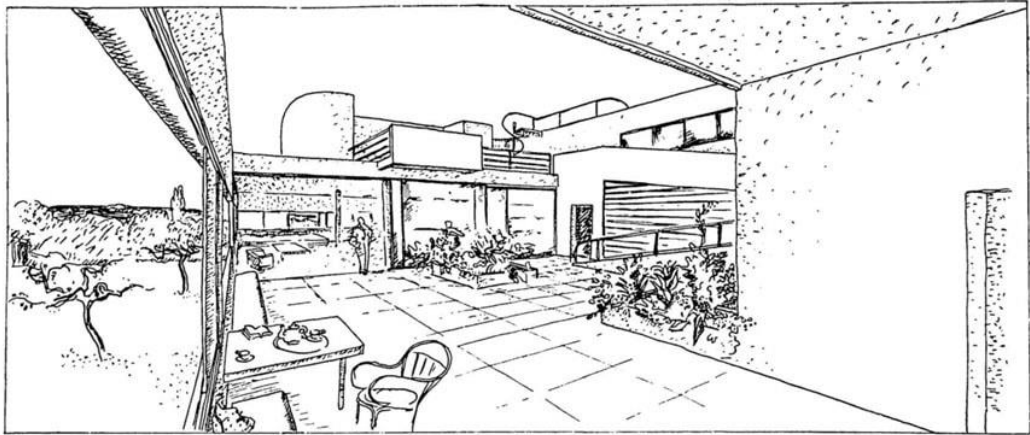


Şekil 3.16 Villa Savoye bant pencereleriyle dışarıya açılan çerçevesi [67]

Modern mimarlığın öncülerinden Le Corbusier'in mekânları kullanıcı dolaşımına göre kurgulaması, sinematografik olarak kadraj kavramıyla örtüşmektedir. Ayrıca Le Corbusier'in modern mimarlığa ölçüt olarak kattığı, manzarayı çerçeveleyen, geniş bant pencereler mimari kadraja iyi bir örnek oluşturmaktadır (Şekil 3.16). Mekânsal kurgusunu tasarlarken de klasik plan kesit görünüş mantığının dışında, sinematografik bir gözle çerçevelediği mekân eskizleriyle çalışmıştır (Şekil 3.17-Şekil 3.18).



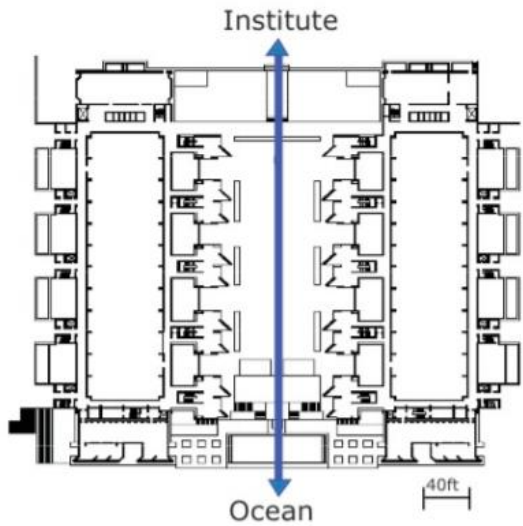
Şekil 3.17 Le Corbusier'in Villa Meyer için yaptığı eskizler, Paris, Fransa, 1925[68]



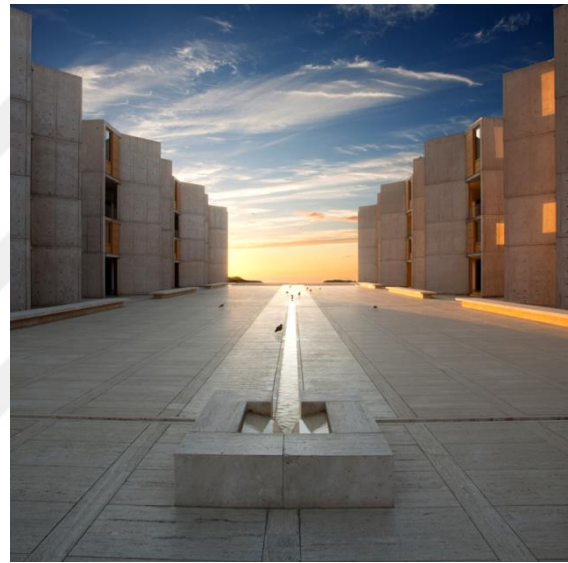
Şekil 3.18 Le Corbusier'in Villa Savoye için yaptığı teras eskizi [69]

Modern mimarlığın öncülerinden Louis Kahn tarafından 1962'de tasarlanan Salk Enstitüsü çerçevelediği bakış açılarıyla ve kütleli yapılaşmasıyla kadraj kavramına iyi bir örnek teşkil eder. Çocuk felci aşısının mucidi Jonas Salk'ın, Louis Kahn'dan "Picasso tarafından ziyaret etmeye layık bir tesis" inşa etmesini istemesi üzerine tasarlanan

enstitü, laboratuvarlar ve ofisleri içinde barındıran geniş bir traverten avludan oluşmaktadır. Yapı kompleksinin geometrisi perspektif ve manzara kavramını güçlendiren simetriye dayanır. Kompleksin girişi ile okyanusa “çıkış” arasında sembolik ve kuvvetli bir doğrusal eksen vardır; bu eksen ziyaretçinin bakış açısı için bir aks yaratır. Louis Kahn, Pasifik Okyanusu manzarasını avlunun iki ucunda yükselen yapılaşma ile çerçeveler. Çerçeve, hem fiziksel hem de psikolojik olarak sessizlik unsuruna da katkıda bulunur [70]. Yapılaşmanın ritmik yönelimiyle birlikte, bu çerçevenin ortasındaki lineer su unsuru okyanusa doğru bir sonsuzluk hissi uyandırır (Şekil 3.19 – Şekil 3.20).



Şekil 3.19 Zemin Kat planı [70]



Şekil 3.20 Salk Enstitüsü su ögesi [70]

Mimar Luis Barragán tarafından “gökyüzüne bir cephe” olarak nitelendirilen avlunun güçlü ve ilham verici odak noktasına bakacak şekilde konumlanan yapılaşmada kütleler arasındaki boşluklar yeni kadrarlar tanımlamaktadır. Kahn bu boşlukları bahçeler olarak tasarlamayı düşünmüştür; Barragán’ın önerisiyle manzaraya ve avluya farklı çerçevelerden bakmayı sağlayan boşluklar oluşmuştur [71]. Enstitü içeriden bir gözlemci için, manzarayı farklı açılardan çerçeveleyen ve avluyla ilişkiyi farklı perspektiflerle kurduran bir kadrar kolajına dönüşmektedir. Bakış açısına göre açıklıkların devinim halinde size farklı çerçeveler sunması, gün ışığının ritmik strüktür arasından alınması yapıya sinematik ve anıtsal bir anlam katmaktadır (Şekil 3.21-Şekil 3.22).



Şekil 3.21 Avluyu çerçeveleyen boşluklar [71]



Şekil 3.22 Strüktürün oluşturduğu kadrarlar [71]

3.2.2.2 Montaj

Montaj bir araya getirme anlamına gelmektedir[72]. Arnheim [73] te montajı, aralarında mekânsal ve zamansal farklılıklar olan durumlara ait kayıtların birbirlerine eklenmesi şeklinde tanımlamaktadır. Montaj insanın mevcudu manipüle ederek

yeniden üretmesini sağlamaktadır. Böylece var olanı kaydetmenin ötesine gidilerek zaman ve mekân açısından ilişkisi bulunmayan parçalar bir araya getirilebilir [73].

“Bir mimari ... hareketli izleyicinin bakış açısından bir montajdır... Sinematografik montaj da filmin perdeye yansıyan sahnelerinin farklı bakış açıları tarafından, çeşitli boyutlarda bir noktada “birbirine” bağlanmanın bir aracıdır” [74].

Sergei Eisenstein

“Bir etkinlik ile diğeri arasında çok az fark görüyorum... Sanırım senaryo yazarının sanatı, gerilim ve olaylar zincirini yaratan bölüm dizilerini oluşturmak... Çalışmalarımın en büyük kısmı montaj... mekansal montaj.”

Rem Koolhaas

Bir zamanlar senaryo yazarlığı yapmış olan Rem Koolhaas tasarım yaklaşımını sinemayla ilişkilendirmiştir. Fransa’daki Maison à Bordeaux (1994–98) ile Koolhaas, montaj tekniğini merkezi tasarım stratejisi olarak kullanır. Çoğu zaman hem biçimsel hem de programatik terimlerle modernizmin armatürü ile çalışır ve başlı başına ayrılmış veya ters çevrilmiş parçaları birleştirilerek yeni bir bütün haline getirir[75].

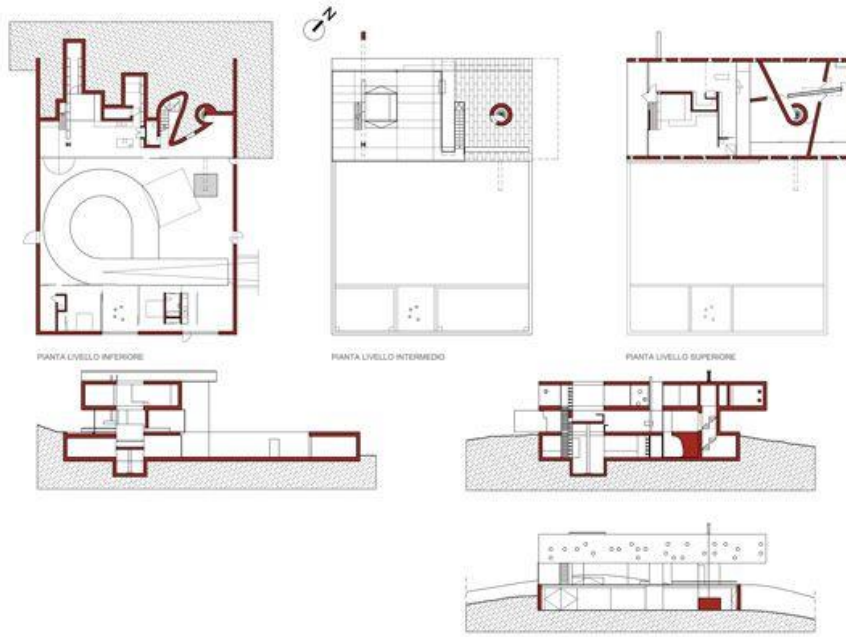


Şekil 3.23 Bordeaux Evi [76]

Montaj tekniğine mimari bir örnek olarak montajı tasarımlarına yansıtan Rem Koolhaas’ın tasarladığı Boardeux Evi gösterilebilir (Şekil 3.23). Bordeaux Evi’nin hikayesi kullanıcılarıyla birlikte oluşur. Bordeaux kentinde manzaraya hâkim bir ev isteyen 3 çocuklu ailenin babası Jean Francois Lemoine bir trafik kazası sonucu felçli kalır ancak

düşünülenin aksine aile tekerlekli sandalye için basit bir kurguya sahip bir ev değil; karmaşık bir düzene sahip komplike bir ev istemiştir. Rem Koolhaas bu karmaşanın harmonisini katmanlaşma ve montaj kavramındaki gibi ayrışmalarla sağlamıştır.

Bordeaux Evi, aslında bir yığına yerleştirilmiş üç evdir. Altta servis faaliyetleri için yarı gömülü kat, üstte ilave oda bulunan yatak odaları için yüzer kat ve aradaki zar zor görülebilir, saydam yaşam alanını içeren katlardan oluşur. Bu üç önemli ölçüde farklı ünite, üst üste monte edilmiş bağımsız parçalar olarak tasarlanmıştır. En alçak servis katı, mutfak, televizyon odası ve şarap mahzeni gibi fonksiyonları içeren, kısmen tepeden oyulmuş bir dizi mağaraya ev sahipliği yapmaktadır. En alt seviye gibi en üst kat yine monolitik bir beton kutu gibi şekillendirilmiş karanlık bir mağara alanıdır. Şekil, sadece birkaç açıklık ile hacmi delmek suretiyle mümkün olduğunca kompakt tutulur. Her ne kadar bu seviye aile üyeleri için ayrı oda ve banyolar barındırsa da, sadece küçük dairesel pencereler dış mekâna bir bakış verir (Şekil 3.24).



Şekil 3.24 Bordeaux Evi plan kesit ve görünüşleri [77]

Bu iki alanın aksine, orta kat, Bordo şehri ve Garonne Nehri vadisi üzerinde kesintisiz bir manzara sunar. Üst kat ağır bir kutu üzerinde yüzüyor olsa da orta seviye, iç mekânın dışarıdaki doğa ile birleştiği açık, şeffaf bir alandır. Kat, oturma odasının camlı alanına ve saçaklı terasın açık alanına ayrılmıştır. Kayarak açılabilen, zeminden tavana cam duvar; içerideki ve dışarıdaki iki bölge arasında engelsiz bir hareket sağlar. Ara

kattaki şeffaflığı ve engellenmemiş görüntüleri korumak için, üstteki ağır beton kutu sadece asimetrik olarak yerleştirilmiş üç ayağa dayanır.



Şekil 3.25 Bordeaux Evinin hidrolik asansörü [76]

Villa tasarımının önemli bir özelliği, mobil asansör platformu üzerinden akıcı dikey dolaşımı teşvik etmek için altyapı araçlarının kullanılmasıdır (Şekil 3.25). Evin müşterisinin talebine göre, yeni konut, ailenin ortaçağ kenti Bordeaux kentindeki eski evinin “hapishane” den özürlü kocadan kurtulmasını sağlamalıdır. Koolhaas'a göre, yeni ev “bir makine kalbi” idi çünkü hareketin ana unsuru, bir hidrolik piston tarafından desteklenen 3 x 3,5 metre büyüklüğündeki bir asansördür. Mobil platformu, bir odanın büyüklüğü, üç seviyeden birine kilitlendiğinde kat planını değiştirir. Kat planına montajlanarak yaşantının içerisinde devinir. Bir odayı yukarı ve aşağı hareket ettirmek, engelliler için ideal bir dikey devamlılık sağlar. Asansör odasının farklı konumları ile bireysel mimari elemanlar arasındaki ilişki de değişmektedir. Koolhaas, mobil platformu bireysel alanlara açık bir ara yüzle dikey bir ofis olarak tasarladı; zemin seviyesinde mutfağın bir parçası olur, orta düzeyde ek bir çalışma alanı yaratır ve üst yatak odasındaki ana yatak odasına bağlanır. Asansör odası belli bir yere sabitlendiğinden ve yüzeyin genişletilmiş bir işlevi haline geldiğinden, şaftı diğer iki

katta boşluklu bir çerçeve tanımlar. Şaftın bir tarafı yarı saydam polikarbonattan yapılmış zemin katından evin üstüne kadar uzanan ve üç seviyeyi birleştiren raflardan oluşmaktadır.

3.2.2.3 Dizilim

Sinemada dizilim, sekansların bir araya gelmesiyle hareket ve zaman kavramının oluşmasıdır. Steven Holl [78] de sinemanın mimarlığıyla olan ilişkisi sorulduğunda: *“Mimarlığın olgusal mantığını anlamak, yani mimarlığı mekânsal olarak kavramak için mekân içinde hareket eden bedeni kavramak gerekir. Mekân içinde devinirken önünüzde perspektifler açılır, kapanır; ışık girer ve kesilir. Çeşitli ardışık durumlar oluşur ve insan algısı bunlara dayanır. Sinemadaki durumla söz konusu algılama biçimi arasında bir paralellik kurabilirsiniz. Şöyle ki sinematik mekân, sinemada zaman içerisinde gerçekleştirilen eylemle belirlenen mekân, mekânın arkitektonik kavrayışını olanaklı kılabilir.”* cevabıyla mimari tasarımında sinemayla kurduğu ilişkiyi hareket-mekân üzerinden tanımlamıştır.

Mimaride zaman kavramıyla birlikte farklı tasarımları dinamik hale getirmek ışıkla, ışığı alış biçimiyle yapılabilmektedir. Hareket kavramının mimariye yansıması günümüzde kendini özellikle cephe tasarımlarında ve esnek iç mekân tasarımlarında göstermektedir. Tıpkı montaj kavramı içerisinde anlatılan Bordeaux Evinin hidrolik asansörünün oluşturduğu farklı mekânlar gibi; esnek iç mekân tasarımları değişen ihtiyaçlara yönelik yeni planlar sunarken, aynı zamanda işlev değişikliklerine de olanak sağlar.

Le Corbusier’in evi, içinde yaşanan hareketli makineye benzetmesinden bu yana gelişen teknolojiyle birlikte hareket unsuru mimariye daha fazla dâhil olmuştur. Örnek olarak Ernst Giselbrecht + Partner tarafından tasarlanan Kiefer Technic Showroom’u ve Foster + Partners ve Heatherwick Studio tarafından tasarlanan The Fosun Foundation gösterilebilir.

Kiefer Technic Showroom’u elektronik olarak hareket edebilen cephesiyle içerideki ve dışarıdaki kullanıcıya farklı deneyimler yaratacak farklı çerçeveler sunmaktadır. Cephedeki panellerin diziliminin hareketi, zaman faktörü de işin içerisine girince günün

devinimiyle birlikte sonsuz görme biçimi oluşturur. Tasarım aynı zamanda güneş ışınlarının ekolojik açıdan ideal kullanımına olanak verir (Şekil 3.26).



Şekil 3.26 Kiefer Technic Showroom [79]

The Fosun Foundation ise mimarlarının "yapının değişen kullanım şekillerine adapte edilip, balkondaki sahneyi ve Pudong manzarasını açığa çıkaran hareketli bir örtü" olarak tanımladıkları cephe tasarımıyla hareket unsurunu işlevsel olarak kullanmaktadır. Dışardan bakan bir kişi için kinetik bir heykel gibi zaman kavramıyla devinir. İçerde olan birisi içinse manzaraya verdiği farklı bakış açılarıyla Le Corbusier'in makine mekân ölçütüne yeni bir katkı sağlar (Şekil 3.27-Şekil 3.28).



Şekil 3.27 The Fosun Foundation [80]



Şekil 3.28 The Fosun Foundation Balkonu [80]

3.2.2.4 Işık

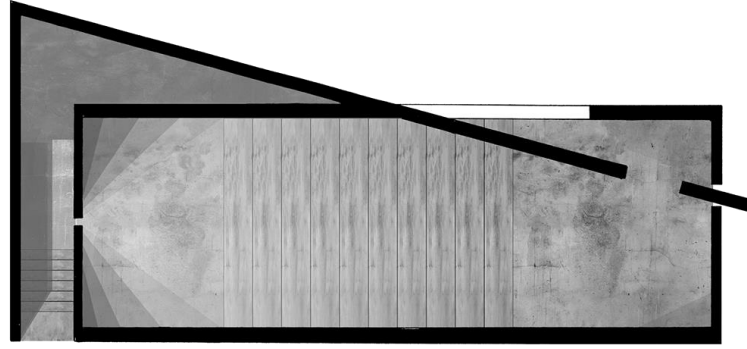
Görme biçimimizi oluşturan en önemli unsur olan ışık, sinemada farklı biçimlerde oldukça önemli bir yöntem olarak kullanılmaktadır. Işık, sinemada hem nesnel bir şekilde vurgulayıcı hem de dramatik bir biçimde öznellik katacak, duyguları şekillendirecek bir öge olarak kullanılmaktadır. Farklı tekniklerdeki ışık kullanımı aynı sahnede farklı etkiler yaratır.

Işık mimaride ideal mekân tasarımının belirleyici unsurlarındandır. Tarihsel süreçte mimarinin kat ettiği yolun ilham kaynağı, büyük ölçüde daha geniş açıklıkları geçmek ve daha çok güneş ışığını içeri alabilmektir.

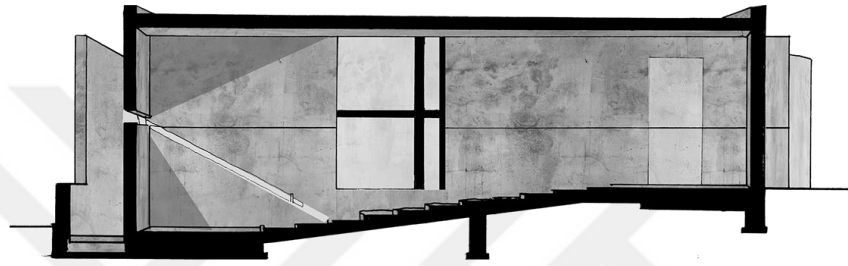
“Tüm işlerimde ışık önemli bir kontrol faktörüdür. Kalın beton duvarlar vasıtasıyla kapalı alanlar yaratıyorum. Birincil sebep; birey için bir yer, toplum içinde kendi için bir bölge oluşturmaktır. Bir şehir ortamının dış faktörleri, duvarın açıklıksız olmasını gerektirdiğinde, iç mekân özellikle dolu ve tatmin edici olmalıdır.”

Tadao Ando

Işığı sadece fiziksel konfor unsuru olarak değil; dramatik anlamda, sanatsal bir biçimde mimariye yansıtma konusunda Tadao Ando’nun tasarımları öncül örneklerdendir. Tadao Ando’nun Light of Church yapısını sinematografik ışığın mimariye yansıması olarak ele almak mümkündür. Malzeme seçimiyle de plansal yapısıyla da sade ve minimal bir tasarıma sahip olan yapı haç şeklindeki boşluğuyla ışığı dramatik bir biçimde içeriye almaktadır (Şekil 3.29-Şekil 3.30).



LIGHT PLAN- FLOOR PLAN



LIGHT PLAN- ELEVATION

Şekil 3.29 House of Church Plan ve Kesit [81]



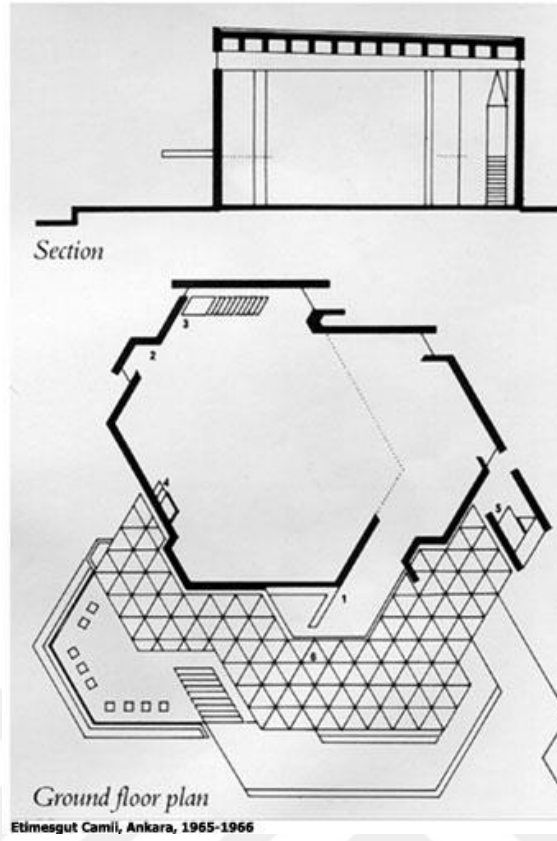
Şekil 3.30 House of Church Işığın iç mekâna yansıması [81]

Tadao Ando için Işık Kilisesi, ikilikleri konu alan bir mimariye sahip; varoluşun ikili doğasını anlatır; katı cisim/boşluk, ışık/karanlık, şiddetli/durgun. Kendi içerisinde bir hikâyeye sahip olan yapı anlatmak istediği ikili doğayı ışık ve gölgenin zıtlığıyla; gün içerisindeki devinimleriyle fiziksel olarak betimlemektedir.



Şekil 3.31 Etimesgut Cami [82]

Işığın etkili bir biçimde kullanıldığı bir diğer ikonik proje arasında Cengiz Bektaş'ın Etimesgut'ta tasarladığı Etimesgut Camii gösterilebilir. Çağdaş Türk mimarisinin en kıymetli örneklerinden biri olan 1964 yılında tasarlanan cami, alışagelmış yapı öğeleriyle var olmak yerine geleneksel olana çağdaş bir yorum getirmiştir. Hem planı hem de formu açısından kalıplaşmış tipolojilerden bağımsız olarak kendi dilini yaratmış olan cami ışığı sadece aracı olarak ele almamış, bilakis ışığın kendisini de bir yapı elemanı olarak kullanmıştır (Şekil 3.31-Şekil 3.32).



Şekil 3.32 Etimesgut Cami Plan ve Kesit [83]

Plan boyunca oluşturulan dikey pencerelerde yırtıklar oluşturan Cengiz Bektaş, bu sayede yapının tıpkı bir güneş saati gibi işleyerek sabah, öğle ve ikindi zamanlarında ışık almasını sağlamıştır. Camide bulunanlar zamanı caminin ışığı aldığı yöne göre anlayabilmektedir. Çatıyı duvarlardan kopararak yatayda da yırtık oluşturan Bektaş, gelenekselleşmiş kubbe anlayışına yeni bir yorum getirerek ışığın mekâna etkileyici ve dramatik bir şekilde alınmasını sağlamıştır. Bektaş, yatay ve dikey hizalarda oluşturduğu açıklıklar sayesinde mekâna ve felsefesine uygun olarak ışığı mimari bir araç olmaktan öteye taşımıştır. Işığın farklı açılarla, dış mekâna bağlı olarak alım şekli mekânı devinen bir hale getirmiştir [84].

DİSTOPYA FİMLERİNİN MİMARİ TASARIM YAKLAŞIMLARI BAĞLAMINDA İRDELENMESİ

Distopya filmleri, distopya edebiyatında olduğu gibi insanlığın gelebileceği noktayla ilgili uyarı niteliğinde zamanın ötesinde bir dünyayı konu alır. Zamanın ötesinde, ancak izleyiciyle bağ kuracak bir dünya kurgulamak için de filmdeki mekânların tasarımı büyük bir önem taşır. Anlattığı dünyanın hem izleyiciyi içine alacak kadar gerçekçi hem de izleyicide daha önce hiç böyle bir yer görmediği duygusunu yaratacak kadar şaşırtıcı olması gerekir. Bu nedenle filmin her karesi bir uyum içinde tasarlanmak zorundadır. Bütüncül olarak uyumlu ve farklı bir dünyanın yansıtılması da mimari olarak en üst ölçekten başlanıp kullanılan araç gereçlerin tasarımına kadar detaylandırılmasını gerektirmektedir. Bu nedenledir ki distopya filmlerinin açılış sahnesinde genel olarak bir kent silueti görürüz. Bu, daha önce hiç görmediğimiz ama tanıdık imajlarla da alaka kurabildiğimiz bir siluettir. Filmin amacına göre akış, mekânsal farklılıklarla devam eder. Genel yaklaşımlarla birlikte distopya filmlerinde farklı farklı gelecek kurguları işlenir.

Çalışma kapsamında distopik filmler arasında türünün en önemli örneklerinden olan Blade Runner(1982), Brazil ve GATTACA filmlerine yer verilmiştir. Blade Runner, filmdeki mimari tasarım öğelerinin oluşturulmasının mimari tasarım yöntemleriyle benzerliği nedeniyle ele alınmıştır. Brazil filmi, zamansız bir geleceğin tasviri için kullanılan mekânları manipüle etmesi nedeniyle incelenmiştir. GATTACA filmi ise modernist, tanıdık ancak zamanın ötesinde bir dünyayı mekânsal imgelerle ortaya çıkarması nedeniyle incelenmiştir. Tüm bu filmlerin zamansal olarak farklı tarihlerde yapılması ve farklı tarihlerdeki geleceği tasvir etmeleriyle üç ayrı distopya dünyası oluşmuştur. Bu üç ayrı dünya, birer mimari tasarım ögesi olarak analiz edilmiştir. Analiz

için üst ölçekten başlanarak filmlerin kenti, sonrasında mimarisi en sonunda ise iç mekânları ele alınmıştır.

4.1 Blade Runner Filminde Yer Alan Mekânlarının Mimari Analizi

Anlattığı dünyanın yazılı tasviriyle başlayan Ridley Scott yönetmenliğindeki 1982 yapımı film “Kasım 2019 Los Angeles” yazısıyla da bize anlattığı geleceği tarihlemektedir. (Tablo 4.1) Philip Dick'in 1968 yılında yayınlanan Do androids dream of electric ship? (Androidler elektrikli koyun düşler mi?) adlı romanından uyarlanmıştır (Çizelge 4.1).

Çizelge 4.1 Blade Runner film künyesi

	BLADE RUNNER
	Yapım Yılı: 1982
	Yönetmen: Ridley Scott
	Senaryo: Hampton Fancher, David Webb Peoples (Philip K. Dick'in romanından)
	Oyuncular: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young
	Görüntü Yönetmeni: Jordan Cronenweth
	Sanat Yönetmeni: David L. Snyder
	Yapımcı: Michael Deeley Charles de Lauzirika (2007 Final Cut versiyonu)
	Ülke: ABD
	Tür: Aksiyon, Bilim Kurgu, Gerilim

İnsanların kolonilerini genişletmek ve bu kolonilerdeki işlerini yaptırmak için seri olarak ürettiği replikantlar/android (kopya) duygularının oluşmasının vereceği zarardan dolayı kendilerine 4 yıl ömür biçilmesi, canlı bir varlık olarak değil de köle robotlar olarak görülmelerinden dolayı isyan kararı alırlar. Yasaklı oldukları dünyaya gelip replicant yaratıcısı Dr. Eldon Tyrell'a ulaşmayı hedefleyen replikantlar, Blade Runner adı verilen polis merkezinin görevlendirdiği tetikçi Deckard tarafından yok edilmek üzere kovalanmaktadırlar. “İnsan nedir?” i sorgulayan ve sorgulatan film klasik bilim kurgu sinemasının oluşturduğu kahraman-anti kahraman çizgisini bulanıklaştırır. Bu bağlamda gerçek dünyayla daha yakın ilişkiler kurarak bilimkurgu sinemasında kendine ayrı bir

yer edinmiştir. Anlatılan distopya dünyası içerisinde geçmişe, şimdiye ve geleceğe verdiği referanslarla gerçekçi öngörülere sahiptir.

4.1.1 Blade Runner Filminde Kentsel Doku

“Filmlerde arka planın oyuncu kadar önemli olabileceği anlar vardır. Bir filmin tasarımı da bir senaryodur” [85].

Ridley Scott

2019 Los Angeles kent tasviriyle başlayan film, şehri bir replikantın gözünün yansımalarından izleyiciye aktarır. (Şekil 4.1) Karanlık bir geleceği sembolize eden atmosferde, yükselen yapılar arasından, patlamalarla birlikte spinnerların (hava aracı) hareketiyle siluetteki devasa piramidal Tyrell yapısına yaklaşıyoruz. Bu görüntü bir endüstri kenti silueti tanıdıklığı sunarken, patlamalar, spinnerlar ve devasa Tyrell yapısıyla ise günümüze ait olmayan bir dünyayı temsil ettiğini hissettirmektedir. (Şekil 4.2) Hong Kong siluetinden (Şekil 4.3) ilham alınan bu sahnenin çekimi için maket tekniğine başvurulmuş, patlamaların olduğu ve spinner aracının geçtiği sahneler içinse çekimler üst üste bindirilerek süperpoze edilmiştir. Böylelikle mimari tasarımda sunum için kullandığımız en önemli temsillerden olan maket, yaşantının varlığını hissettiren distopik bir kent silüetine dönüşmüştür (Şekil 4.4).



Şekil 4.1 Replicantın gözünden alevler içerisindeki şehir yansıması [86]



Şekil 4.2 Alevler içerisindeki karanlık kent silüeti [86]



Şekil 4.3 Blade Runner kent silüetine ilham kaynağı olan Hong Kong silueti [87]



Şekil 4.4 Blade Runner açılış sahnesi için tasarlanmış Los Angeles kent maketi [88]

Filmde üst ölçekten detaylara inildikçe pek çok mimari ögenin ve şehrin sentezinden oluşan bir doku belirir. Şehir 2019 Los Angeles'ı yerine Tokyo veya Hong Kong'u olabilecek bir yapıdadır.

Filmin 2019 Los Angeles'ı Frank Lloyd Wright'ı, Lang'in Metropolis'ini, Day-Glo Tokyo ve Las Vegas'ı bir potada eriterek apokaliptik bir geleceğin yeni ve orijinal bir sentezini sunar [89].

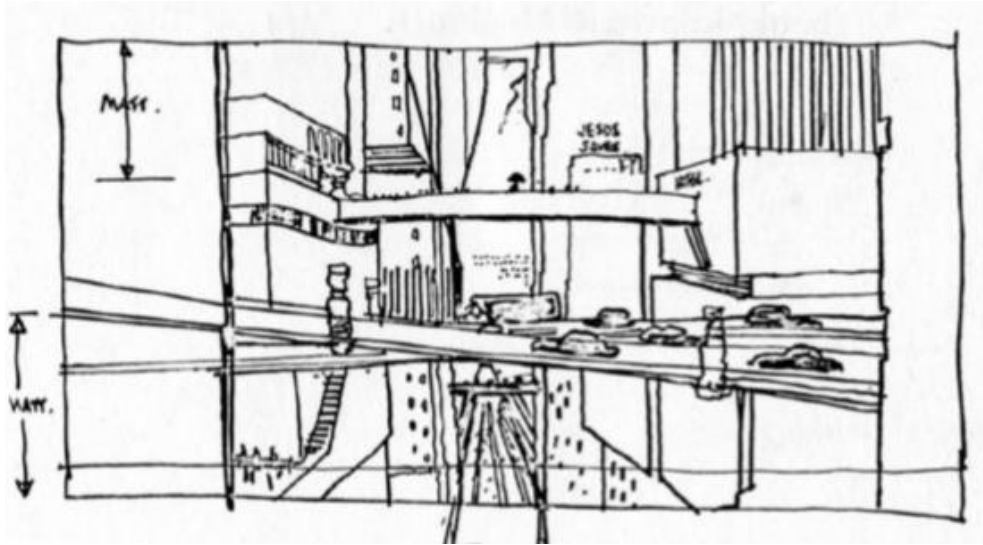
Hem tanıdık hem gelecekçi film kurgusunun mimarı, sahne tasarımıcılığını tecrübe etmiş, grafik tasarım eğitimi almış yönetmen Ridley Scott'dır. Scott 2019 Los Angeles tasviri için kırk yıl önce tasarlanmış, kırk yıllık bir film seti kurgulanmasını istemiştir.

Scott, 2019 şehir tasviri için yaptıklarını "Zengin, renkli, gürültülü, cesur, çeşitli dokularla dolu, hayat dolu... Olabildiğince gerçek kurgulamaya çalıştım. Bu, inanılmayacak kadar egzotik değil; somut bir gelecek. ... tıpkı günümüz gibi, sadece biraz daha fazlası." şeklinde tanımlamıştır. Ridley Scott filmde nüfus yoğunluğu yüksek, caddeleri kalabalık, karanlık bir kent kurgulamıştır. Ayrıca asit yağmurları ve hava kirliliği bu kurgunun önemli parçalarındandır [90].

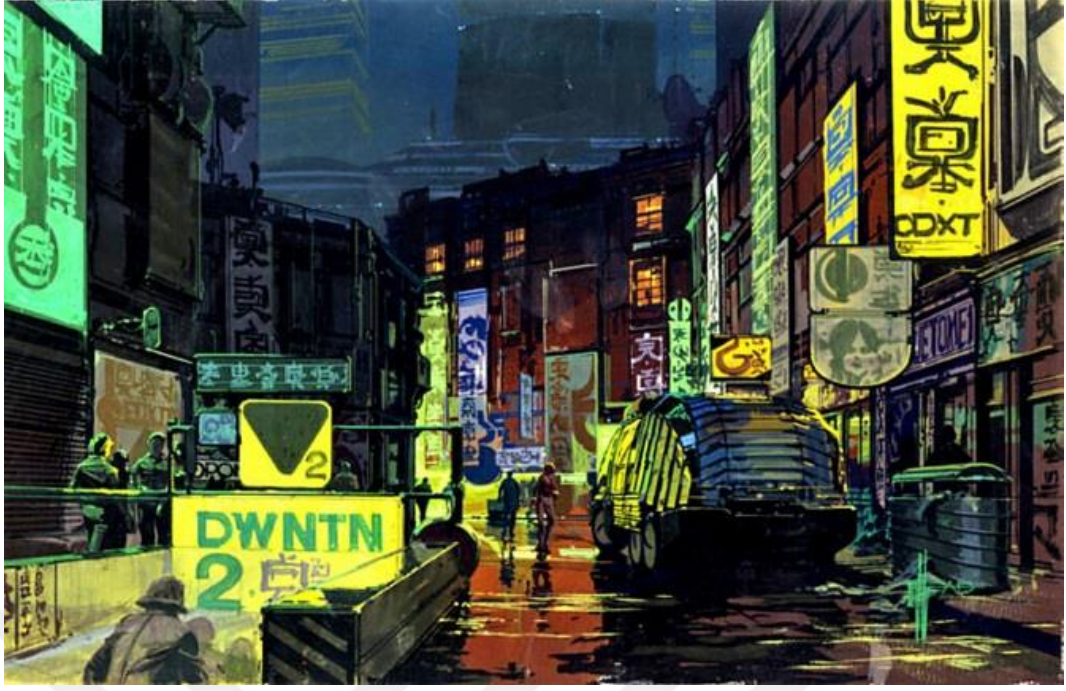
Scott, bu dünyayı betimlemek için bir mimari projenin uygulama safhalarına benzetebileceğimiz bir biçimde çalışmıştır. Çalışanlarının sonradan "Ridleygrams" olarak betimleyeceği kendi yaptığı eskizlerle yansıtmak istediği dünyayı betimlemiştir (Şekil 4.5-Şekil 4.6) [91]. Ürün tasarımcısı Lawrence G. Paull ve görsel fütürist Syd Mead'in tasarımlarıyla kurgu detaylandırılmıştır. Syd Mead pek çok ürünün tasarım eskizini kentsel doku içerisinde betimleyerek çalışmıştır (Şekil 4.7). Bu çalışmalar baz alınarak sahne tasarımları üçüncü boyuta taşınmıştır (Şekil 4.8).



Şekil 4.5 Ridley Scott'ın film için yaptığı eskiz çalışması-1 [91]



Şekil 4.6 Ridley Scott'ın film için yaptığı eskiz çalışması-2 [91]



Şekil 4.7 Syd Mead'in film için yaptığı eskiz çalışması [88]



Şekil 4.8 Syd Mead'in eskizine göre şekillenen film sahnesi [86]

Maddi durumu iyi olan herkesin dünya dışı kolonilerde yaşadığı Blade Runner film evreninde, dünyanın ikinci sınıf vatandaşlardan oluşması nedeniyle kent tasviri için eskinin üzerine katmanlaşarak yükselen bir yapılaşma kurgulanmıştır. Sürekli tüketmenin, dünyanın da tükenmesi sonucuyla kent bir çöplük haline gelmiştir. Gelişen teknolojiyi, yine kapitalist düzenin tüketme odaklı hologram reklamlarından algılarız. Reklamların ve tabelaların neon ışıkları günümüzdeki metropolleri andırmakla birlikte, tüketimin sonucu çöplüğe dönmüş, karanlık sokaklarla kontrast bir uyum oluşturmuştur.

Postmodernizm ile ge kapitalizm arasındaki baėlantı, filmin endüstri sonrası gerilemeyi temsil etmesinde vurgulanmıřtır. Gelecek, idealize edilmiř, steril bir teknolojik düzeni iermez. řehrin basite geliřtirilmiř halini ve ge kapitalizmin sosyal düzenini temsil eder. Blade Runner řehri, ultra modern deėil; postmodern bir řehirdir. Planlı bir gökdelen yapılařması yoktur; ultra konforlu, hipermekanize i mekânlara sahip deėildir aksine teknolojinin karanlık tarafını yansıtan, paralanma sürecini aıėa vuran, çürüme estetiėi yaratan bir řehir düzeni vardır [92].

Film sonunda Deckard ve Rachael'ın yeřile doėru bilinmeyen kaıřı doėal mekânın insanlık ve özgürlük kavramlarıyla özdeřleşmesini simgelemektedir.

4.1.2 Blade Runner Filminde Mimari Yapılařma

Mimari biimleniřte gemiře verilen referanslar ve eskinin üzerine katmanlařarak oluřan yapılařma sistemi dikkat çekmektedir. Bu katmanlařma eski sütunların üzerine kurulu bir yapılařmayla karřımıza ıkabildiėi gibi, Maya piramitlerini andıran tasarımıyla, Tyrell Binasının tanımlı kılınması iin bir üslup olarak da karřımıza ıkabilmektedir. Eskiyle, yeninin ve farklı kùltürlerin sentezi mimaride kendini somutlařtırmaktadır.

Lawrence G. Paull tasarım süreçlerini “Binalar iin Milan’da tüm klasik mimari örneklerine dair kemerinden kolonuna fotoėraflar ektik. Kùtùphanemdeki tüm mimari arařtırmaları Mısır’dan Decoya; Modernden Klasieėe, Frank Lloyd’dan Antonio Gaudí’ye kadar inceledik. Fotoėrafları alt üst ettik, uzattık, evirdik. Düzėün aılar ve pürüzsüz yüzeyler istemiyordum. Tüm bunların sonucunda böyle bir tasarım ortaya ıktı.” diyerek anlatmıřtır. Filmdeki yapıların tasarımında da mimari tasarım süreci iřleyiřinin varlıėı bu aıklamayla karřımıza ıkmaktadır [48].

Bruno [92] de filmdeki mimari dokunun melez, karřıtlıkları dengeleyerek uzlařtıran bir yapıda olduėunu belirtir. Genel olarak bu durumun radikal eklektisizm veya adhocism(kořulların zorunluluėundan oluřan doėalama) olarak tanımlanabileceėini söyler. Mimaride, yeni bir sentez oluřturmak iin, eřitli paralar, stiller ya da alt paralar bir araya getirilmiřtir. Roma ve Yunan sütunları kent iin retro bir sahne

yaratırken, Neon aydınlatmalarda Çin ejderhalarıyla bir doğu sentezi oluşturulur. Gelecekle kurulan bağ, geçmişe öykünerek oluşturulmuştur (Şekil 4.9).



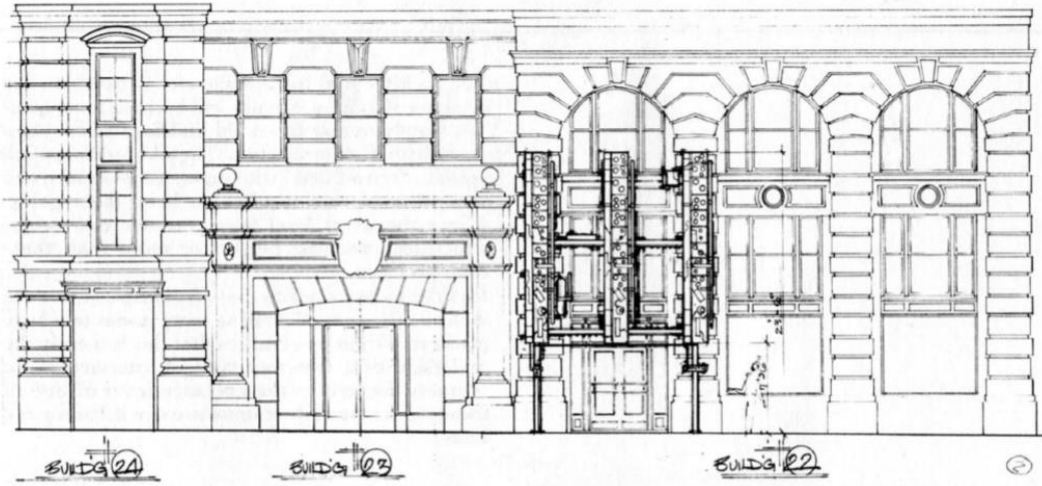
Şekil 4.9 Eski sütunlar üzerine kurulu eklektik yapı [86]

Geçmişle kurulan bu öykünme bağının sebebi Özakin'ın [93] te belirttiği gibi; Blade Runner evreninde yaşayanların, kendilerini eski günlerin bütünlüğünü oluşturmak adına, derin bir nostalji duygusuyla, geçmişin tarzlarında “neo bir şey” oluşturma çabası içerisinde kaybetmiş olmalarıdır. Buradaki “neo bir şey” kavramı, mimarideki neoklasizm akımının Antik Yunan ve Roma Mimarisinin yeniden yorumlamak üzere ortaya çıkması gibi; Blade Runner evreninde, eskiye dair semboller, akımlar ve yaşantıya dair pek çok ögenin yeniden yorumlanması olarak kullanılmıştır. Replikantların dahi fotoğraflarla geçmişle bağ kurmaya çalıştığı bu dünyada, mimari biçimleniş de insanlık için geçmişteki yaşam tarzına hayranlığın ve takıntılı bir anı koleksiyonculuğunun sonucunu oluşturmaktadır.

Filmin geneline hâkim olan karanlık atmosfer bina cephelerindeki yapay ışıklandırmalar ve bir cephe tasarım ögesi haline gelen dijital reklamlarla dinamik hale gelmiştir (Şekil 4.10). Eklektik unsurlar eski binalarda cephelerden fırlayan servis kanallarıyla güçlendirilmiştir. Borularla yapılan bu güçlendirme işlemiyle yapının üzerine yeni strüktürün gelmesi ve devasa büyüklükte yapıların oluşması düşünülmüştür [91] (Şekil 4.11).



Şekil 4.10 Dijital, hareketli reklam panoları [86]



Şekil 4.11 Eski yapı üzerine yapılan katmanlaşma eskizi [48]

Prizmatik formların hâkim olduğu yapılaşmada, ezici büyüklüğüyle statükonun temsili olduğunu belli eden piramidal Tyrell Binası dikkat çeker. Replikant yaratıcısı Tyrell'in tanrısal bir konumda olduğunu yansıtan bir biçimde Mısır piramitlerine, Maya tapınaklarına benzer yapıyla öykünme unsurunu sürdürürken; mikroçip etkisindeki cephesiyle teknolojik bir sentez sunar. Cephe üzerinde hareket eden asansörlerse fütüristik biçimleniş algısını arttırmaktadır. Tyrell Binasının hem geçmişe göndermelere sahip hem de fütüristik mimari biçimlenişteki bir iktidar yapısı olduğunu anlatmak için maket tekniğine başvurulmuştur.

Gerçek yüksekliğinin bir milin (1.609344 km) üzerinde olması düşünülen Tyrell binası yaklaşık olarak 600 ile 900 katlı bir yapıdır. Yaklaşık olarak 1/750 ölçeğinde bir

maket tasarlanmıştır. Malzeme olarak delinmiş, asitle kaplanmış pirinç ızgaralarla cephesini oluşturmada kullanılmıştır. Arkasında katmanlaşarak kompozit ve plastik malzemeler kullanılmış, fiber kablolarla doldurulmuştur. İki yanında uçan payandalarla desteklenmiş, üç çalışma asansörüyle cephesi kuşatılmıştır [85] (Şekil 4.12).



Şekil 4.12 Tyrell Binası maketi [94]

Çatısına konan spinnerlarla hikâye akışında zaman zaman gördüğümüz, silindirik yükselen yapısıyla dikkat çeken, karanlık ve yine cephesinde minimum açıklık barındıran polis merkezi yapısı içinse Los Angeles'ın simgesel yapılarından biri olan, yapımı 1976 yılında tamamlanmış Westin Bonaventure Hotel yapısı model olarak kullanılmıştır. Yapı mevcut halinden oldukça farklı bir şekilde perdeye aktarılmıştır. Yansıtıcı ve parlak cephesi yerine Blade Runner evrenine uygun eklektik ve karanlık bir kabuğa sahip silindirik bir kütle olarak karşımıza çıkar. Bu durum mekânın sinematik manipülasyonla nasıl sinemekâna dönüştürülebileceğine güzel bir örnek teşkil etmiştir (Şekil 4.13).



Şekil 4.13 Westin Bonaventure Hotel ve filmdeki kullanımı [95], [86]

4.1.3 Blade Runner Filminde Yer Alan İç Mekânlar ve Detaylar

Film genelindeki katmanlaşmış ve öyküen tarz iç mekânlar ve detaylarda da kendini göstermektedir. Sosyal statü farklılıkları kahramanların yaşadıkları evlerin iç mekân düzenlenmesiyle bir tasarım ögesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Replicant yaratıcısı J.F. Sebastian'ın evinin iç mekânı yarattığı oyuncak replicantlarıyla karmaşık bir şekilde canlandırılırken, Dr. Tyrell'in Tyrell Binasının en üst katındaki dairesinin iç mekânı gotik ve lüks öğelerle betimlenmiştir (Şekil 4.14).



Şekil 4.14 Dr. Tyrell'in evi [86]

Replikant tasarımcısı J.F. Sebastian'ın evi için 1893 yılında inşa edilmiş Bradbury Binası kullanılmıştır. Binanın gerçekteki kırmızı tuğlalarla kaplı atmosferine karşılık filmde

karanlık atmosfere uygun bir biçimde, terk edilmiş, dökülmüş bir halde yansıtılarak manipüle edilmiştir (Şekil 4.15).

Terkedilmiş, bozulan bir binada, J. F. Sebastian, mekanik oyuncaklarından başka hiçbir şeyle çevrili değildir. Bir zamanlar büyük bir şaheser olan bina, şimdi parçalanmış boş bir kabuktan ibarettir [92].



Şekil 4.15 Bradbury Binası'nın filmdeki hali(üst) ve gerçek hali(alt) [86], [96]

Filmin ana karakteri Deckard'ın evi içinse Frank Lloyd Wright tarafından tasarlanmış olan "Ennis Brown House" baz alınmıştır (Şekil 4.16). Syd Mead tarafından yapılan eskizlerle giriş, banyo, yatak odası ve oturma odasından oluşan bir apartman dairesi kompozisyonu oluşturulmuştur. Tefriş ve detaylar için Lawrence Paull 1980'lerin

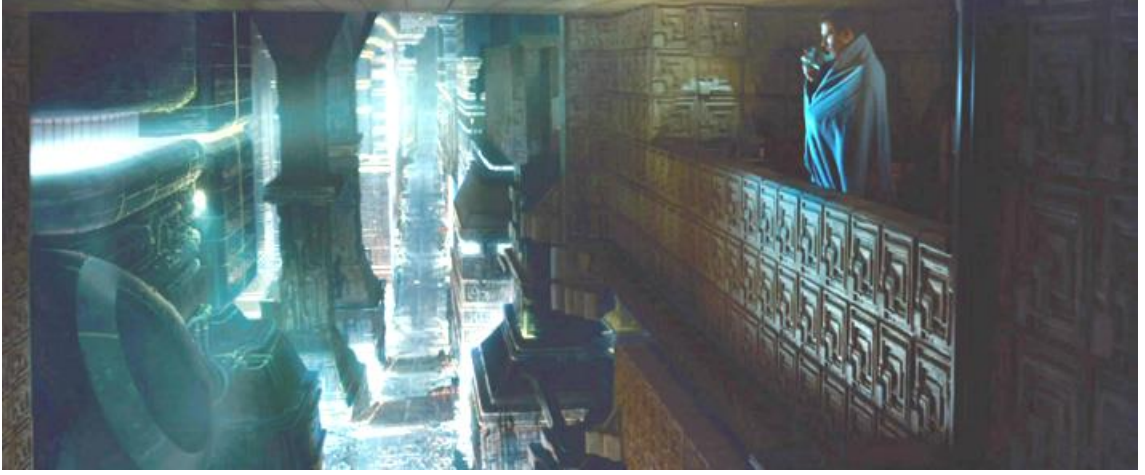
fütüristik illüstrasyonlarından ilham almıştır [85]. Film geneline hâkim olan eklektik kurgu, Maya mimarisine göndermede bulunan beton blokların vurgulandığı çekimler ve tasarlanan teknolojik detayların bir araya gelmesiyle sürdürülmüştür (Şekil 4.17). Yüksek yapı kurgusu burada da devam etmiş, yapıyı olduğundan yüksek göstermek için eskizlerle kolaj yapıp montajlarla düzenlenmiştir (Şekil 4.18). Beton malzeme detayını sürdüren asansör sahnesiyle de yüksek bir konut yapısı olduğu izlenimi verilmiştir.



Şekil 4.16 Ennis Brown House [97]



Şekil 4.17 Deckard'ın Evi iç mekân [86]



Şekil 4.18 Filmde montajlarla yüksek bir yapıya dönüşüm [86]

Blade Runner filmi görsel anlamdaki başarısını büyük ölçüde, detaylara verdiği öneme borçludur. Kullanılan her araç o sekansa özel tasarlanmıştır. Mead, Blade Runner'ın bir donanım filmi olmadığını; tasarımların, aletlerle dolu resimler şeklinde sete, dekora ve efektlere ölçek oluşturmak için yer almadığını; aletlerin ve makinelerin sadece ihtiyaç duyulduğunda kullanıldığını ve sahneyle birebir örtüştüğünü belirtmiştir [98].

4.2 Brazil Filminde Yer Alan Mekânların Mimari Analizi

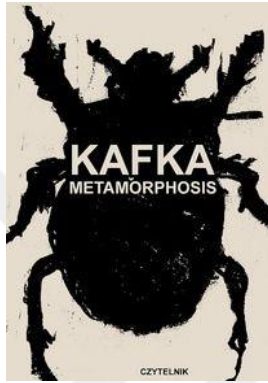
“20. yüzyılda bir yerlerde” söylemiyle başlayan Terry Gilliam yönetmenliğindeki 1985 yapımı film, zamanın ötesindeki çekimi ve kurgusuyla distopik filmler arasında önemli bir konuma sahiptir. Distopya filmleri arasından alışlageldik gelecek kurgusundan farklı olarak geçmiş, şimdiyi ve geleceği aynı potada eriterek sunmasıyla ayırt edilir.

Çizelge 4.2 Brazil Film Künyesi

	BRAZIL
	Yapım Yılı: 1985
	Yönetmen: Terry Gilliam
	Senaryo: Terry Gilliam, Tom Stoppard, Charles McKeown
	Oyuncular: Jonathan Pryce, Robert De Niro, Katherine Helmond
	Görüntü Yönetmeni: Roger Pratt
	Sanat Yönetmeni: John Beard, Keith Pain
	Yapımcı: Patric Cassavetti, Arnon Milchan
	Ülke: İngiltere, ABD
	Tür: Bilimkurgu, Dram

Terörizmin hayatın sıradan bir parçası haline geldiği, her şeyin devletin kontrolü altında olduğu, bürokrasinin altındaki ezilen, makineleşmenin getirdiği yabancılaşmanın hâkim olduğu, insanların da bu kast sistemi içerisinde sürekli tüketerek yaşadığı kapitalist bir dünyanın eleştirisidir. Bu modern dünya ütopyasının eleştirisini yaparken kara mizaha başvurulmuştur. Slovak düşünür Slavoj Žižek bu mizahi anlatımı “totaliter bir toplumu iğrenç denecek ölçüde komik betimleyen bir film” diyerek eleştirmiştir. Ancak bu mizahi anlatım eğlendirmek amaçlı değil, rahatsız edici bir biçimde durumun boyutunu yadırgatıp düşündürme amaçlı kullanılmıştır. Genel olarak literatürde George Orwell’in 1984 adlı romanının kara mizah uyarlaması olarak değerlendirilir. Romana dair göndermeler ve romandan esinlenmeler içerse de 1984’ün anlattığı geleceğin zamanı gelince 1984 yılında çekilmesi ve Brazil’in de ardından gösterime girmesi bu algının oluşmasındaki önemli bir etkidir. Brazil, konusu bağlamında “Dava” romanına benzerliğiyle ve hikâyeyi başlatan öge olarak Buttle – Tuttle karışıklığına nedenin bir

böcek olmasıyla da simgesel olarak göndermelerle Kafkaesk bir ruha sahiptir (Şekil 4.19). Resmî kurumlardaki işleyişin eleştirisinin başlangıcı, daktiloların otomatik olarak kâğıtları işlediği bir makinanın olduğu odada bir görevlinin masasında oturduğu sahnedir. Odaya gelen böcek görevliyi sinirlendirir onu öldürmek için kalkar ve böcek tavandan daktiloya düşer. Daktilodan bir belgedeki harfin değişmesine neden olur (Şekil 4.20). Her şeyin mekanik olduğu ve sorgulanmadığı bu dünyada bir böceğin ölümü, bir ismin yazımını bozduğu için bir insanın sorgusuz bir biçimde infazına sebep olur.



Şekil 4.19 Kafka Dönüşüm kitabı [99]



Şekil 4.20 Buttle / Tuttle karışıklığı [100]

4.2.1 Brazil Filminde Kentsel Doku

Bulutların arasından süzülen huzurlu görüntüyle ve müzikle başlayan film, bir televizyonun cızırdayarak açılmasıyla devam eder. Huzurlu gökyüzündeki ışık, televizyonun açılışındaki yapay ışığa dönüşür. Bir mağazadaki televizyona baktığımızı anlarız; yılbaşı süslemeleri arasındaki televizyonda, filmin geneline hâkim olan borularla ilgili bir reklam vardır. Alışveriş arabasıyla mağaza vitrininin önünden bir kişi geçerken aniden bir patlama olur. Neon ışıklarla süslenmiş vitrin, yerle bir olur. Yanan alevlerin altında kalan televizyondaki reklam, hükümetin söylemlerine geçer. Ardından, neon ışıklarla yazılmış Brazil yazısı belirir. Böylece film, izleyiciyi anlattığı kaotik ve distopik dünyaya etkili bir biçimde dâhil eder. Filmin genel dünyasına dair pek çok ipucu bu giriş sahnesiyle anlatılmaktadır. Brazil, tüketimle toplumun sersemleştirildiği, devlet kontrolünün arttırılmak için sözde terör saldırılarının düzenlendiği, düzene karşı gelenlerin işkenceye uğradığı bir dünyadır. Ancak Brazil'i çoğu distopyadan ayıran,

zaman kavramı ve anlatımındaki alaycı dildir. Filmde geçmiş, günümüz ve geleceğe dair pek çok referans bulunur. Bu yüzden zamansızdır.

Zamansızlık kavramı büyük ölçüde mimariyle sağlanmıştır. Kentsel doku, genel olarak gri ve kasvetli bir yapıdadır. Film evreninde, insanlar arasındaki hiyerarşi dokuya etkimiştir. Renkli ve gösterişli yapılaşma zengin kesime aitken, alt sınıfın yaşadığı merkezden uzak gettolarda, harabeye dönmüş yapılaşma yükselir. Filmin kahramanı Sam ise orta sınıfı temsil eder; görev ve işlev odaklı steril bir ortamda yaşar. (Şekil 4.21)

Yapılaşmada ölçek kavramı, insan ölçeğinin üzerine baskı kuracak şekilde tasarlanmıştır. Otoritenin temsiline dönüşen, insan ölçeğini ezici boyuttaki yapılaşma, anıtsal bir doku oluşturur. Mekânsal geçişlerde ipuçlarını veren kentsel doku hem yapısal yoğunluğundan hem de Sam'in rüyaları ve yaşamı arasındaki koşturmacasından bir labirenti andırır. Kurgudaki çıkmazlarla birlikte, brütalist bir endüstri kenti imgesi oluşturur.

Kentteki yeşil alan tasviri Blade Runner'da olduğu gibi kaçıışı temsil eder. Sam rüyalarında huzur içinde kanatlarıyla uçarken sonsuz bir yeşil alan üzerinden geçer. Rüyanın kâbusa döndüğü noktada, bu yeşil alandan toprağı parçalayarak binalar yükselir. Bu noktada filmin modern dünya eleştirisi, kentsel doku üzerinden kendini yansıtır. Filmin sonlarına doğru Sam ve Jill'in şehrin dışına doğru olan yolculuğundaki doku, Blade Runner'da Deckard ve Rachael'in yeşil ve bilinmeyene doğru gittikleri yoldan farklıdır. Yol boyunca devam eden arkasındaki çorak ve parçalanmış araziye kapatmak için sıralanmış reklam panolarını görürüz. Panolarda kullanılan doğaya ait gökyüzü, orman gibi imgelerle arkasındaki fabrika dumanlarıyla kaplanmış gerçek gökyüzü ve çorak arazi büyük bir zıtlık oluşturur. Distopik kent imgesini yansıtan etkileyici bir anlatım oluşturulmuştur. Reklam panoları gerçeklerin paravanına dönüşmüştür (Şekil 4.22). Bu manzarayla ilgili olarak Koeck [101] de bürokrasinin egemen olduğu bir dünyayı yöneten Bilgi Bakanlığının tüm donatma gücüne sahip olduğunu; bu nedenle de yıkım sonrası tamamen parçalara ayrılan, endüstriyel manzaraları kapatarak görünüşe göre bir düzen duygusu uyandırmaya çalıştığını belirtir. Gilliam'ın, Liverpool ve diğer yerlerde bulunan, kentsel yıkım için ayrılan teraslı evlerin tüm sokaklarının pencerelerinin, kentsel dönüşümün işaretleri ve sembolleriyle

donatıldığı şehirler gibi kentsel dönüşüm programlarını hayal etmiş olabileceğini düşünür.



Şekil 4.21 Gettodaki yapılaşma [100]



Şekil 4.22 Reklam panoları ve şehir dışı mekânın durumu [100]

4.2.2 Brazil Filminde Mimari Yapılaşma

Yönetmen Terry Gilliam, Brazil mimarisinin ne geçmişi ne geleceği yansıtmamasını istememiştir; ancak tüm yüzyılın tek bir ana sıkıştırılmış olsaydı nasıl görüneceğini yansıtacak bir dünya oluşturmak istemiştir [102].

Eklektik unsurlarla geçmişle bağ kurma durumu Blade Runner’da olduğu gibi Brazil’de de görülmektedir. Modernizmin eleştirisini yapmak için kitsch (var olan bir tarzın aşağı bir kopyası, sahte sanat) sayılabilecek unsurlar kullanılmıştır. En önemli örnek, tüm mimari yapılarda karşımıza çıkan Brazil atmosferindeki karmaşıklığı mimari aracılığıyla temsil eden tesisat borularıdır. Gilliam [103] te, tesisat boruları atmosferi için Pompidou Merkezi’nin mimarisinden ilham aldığını belirtmiştir (Şekil 4.23). Ayrıca boruların her yeri saran yapısıyla karşımıza ironik bir biçimde çıkmasının sebebi, Londra’da su tesisatlarını evin dışına alabilmek için bezemeli saçakların kırılması ve Gilliam’ın bu duruma tepki göstermesidir. Gilliam boru sistemlerinin mekânlarda nasıl işlenebileceğine dair kolajlar yapmıştır (Şekil 4.24).



Şekil 4.23 Pompidou Merkezi [104]



Şekil 4.24 Terry Gilliam'ın iç mekân kolajı [103]

Totaliter rejimin yansıması mimaride de kendini gösterir. İnsan ölçeğini ezen, anıtsal biçimdeki konut yapısı, sanayi yapısı gibi mekânların kullanımıyla distopik dünya tasviri güçlendirilmiştir. Kullanılan mevcut yapıları, Brazil ruhuna uygun hale getirmek için mekânlar yeniden tasarlanmış; borular, cam tuğlalar, karmaşıklığı arttıracak öğeler eklenmiştir.

Ürün tasarımcısı Norman Garwood, filmde istedikleri art deco tasarım biçimi için, 1930 ve 1940'ların dergilerindeki gelecekle ilgili tasvirlerden ilham aldığını belirtir [105].

Filmin büyük bir bölümünde yer alan, filmin ana karakteri Sam'in yaşadığı yeri de içinde bulunduran yapı, 1982'de Ricardo Bofill tarafından yapılmış olan Les Espaces d'Abraxas'tır. Postmodern tarzdaki bu yapı 591 konuttan oluşan bir komplekstir. Collesseum'u andıran büyük ölçekli yapı merkezindeki peyzaj alanı ile dinamik bir halk tiyatrosu oluşturur [106]. Mimarisi, toplum için güçlü bir yapı haline gelen kapalı bir evren yaratır; boşlukları kentin manzarasını çerçeveleyen kentsel ölçekte kapı ve pencereler üretir (Şekil 4.25). Farklı kadrjlara olanak vermesi, eklektik bir yapıda olması nedeniyle filmde pek çok önemli olayın mekânı olmuştur. Cenaze sahnesi için yapının merkezindeki tiyatroya ait tak, bir kapı gibi kullanılmıştır. Sam'in koştugu bu sahnede peyzajın dairesel planı, bir hilal oluşturarak merkezi bir kadrj sağlar [105]. Dramatik etkiyi arttıran mekân, karakter olarak ön plana çıkar (Şekil 4.26). İç mekân

olaraksa bir mağazanın kilise görünümünde düzenlenmiş hali kapıdan sonrasına montajlanmıştır.



Şekil 4.25 Les Espaces d'Abraxas [107]



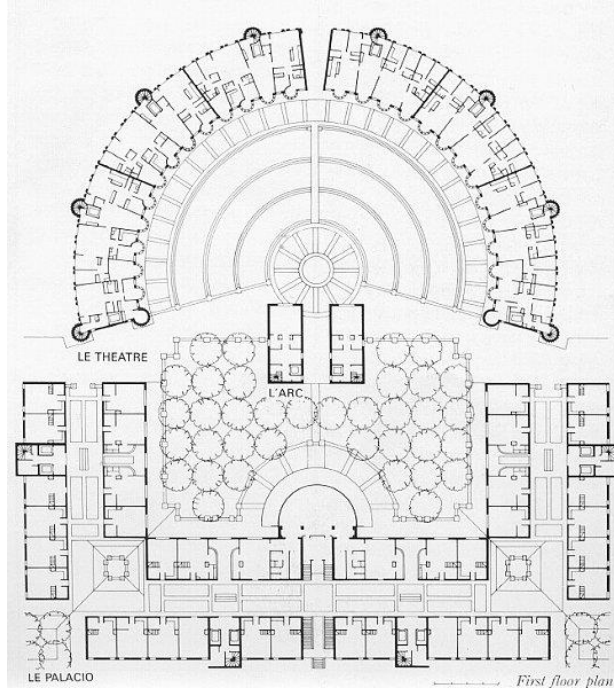
Şekil 4.26 Sam'ın merkeze doğru kaışı [100]

Eklektik yapısı, planındaki şaşırtıcı perspektiflerin farklı kadrarlara olanak vermesi yapının bir başka distopya filmi olan Aılık Oyunları serisinin dördüncü filmi Alaycı Kuş:

Bölüm 2’de de kullanılmasını sağlamıştır. Brazil filminde olduğu üzere mekân bir labirent gibi olay örgüsünü yönlendirmiştir. Aynı zamanda Sam’in kiliseye kaçıışı olarak sahnelenen merkez, filmde saldırı alanıdır. Merkezden kaçış kadraj içinde dairesel ayrı bir kadraj oluşturarak dramatik etkiyi arttırmıştır (Şekil 4.27). Projenin sinematik bir yapıda olmasının yanında; yapı planı, merkezi yapıdaki ütopya planlarına benzer (Şekil 4.28). Filmlerde yıkıntıya dönüşmesi, medeniyetin yıkıldığının sinematik temsili olarak karşımıza çıkar. Ütopyanın distopyaya dönüşümünü somutlaştıran bir simge haline gelir.

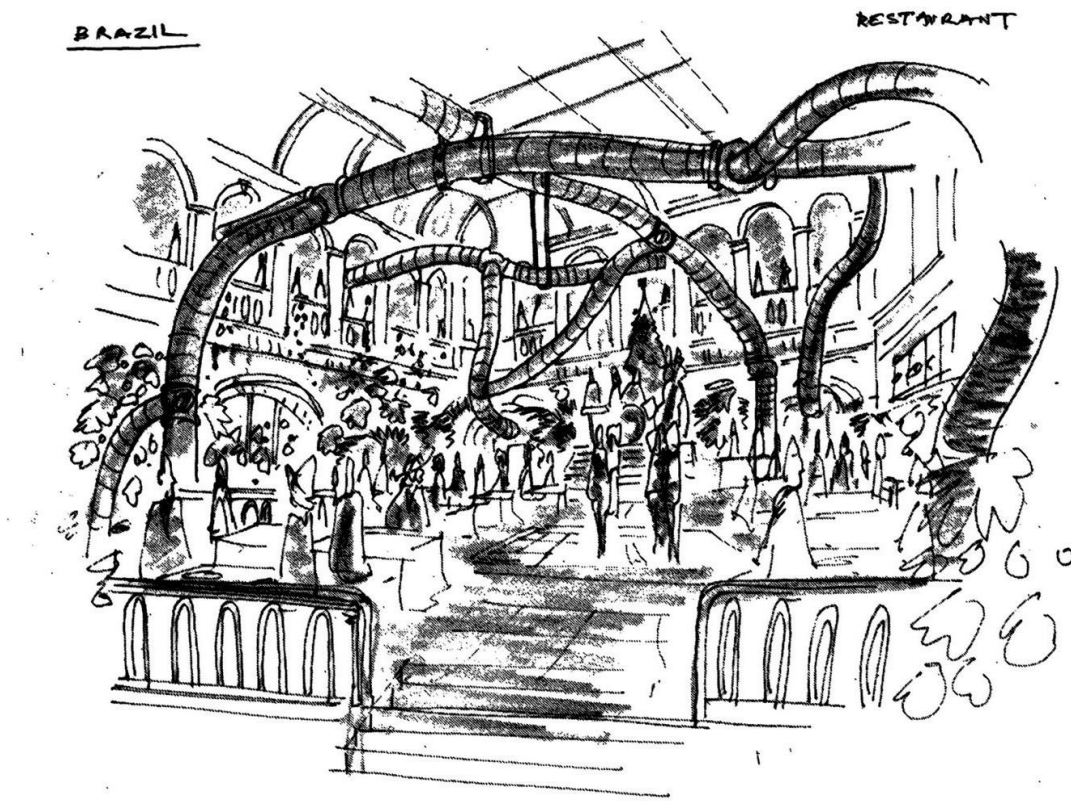


Şekil 4.27 Alaycı Kuş: Bölüm 2’de mekânın kullanımı [108]



Şekil 4.28 Les Espaces d'Abraxas Planı [109]

Sosyal sınıf farkının temsilcisi olarak karşımıza çıkan; Sam, annesi ve arkadaşlarının yemek yediği lüks mekân Mentmore Towers' a ait büyük salondur. 1884 yılında tamamlanan yapı, Sir Joseph Paxton ve George Henry Stokes tarafından Rothschild ailesine bir kır evi olarak tasarlanmıştır. Gardwood [105] de, büyük salona Gilliam ile ilk girdiklerinde dört tarafını çevreleyen galeriden dolayı Gilliam'ın tüm ilginin yukarıda olduğunu söylediğinden bahseder. Bunun üzerine Gardwood mekân tasarımını merdiven basamaklarıyla çıkılan bir platformda yükselterek kurgulamıştır (Şekil 4.29). Böylece, üst düzey bir restoran olduğunun temsili olan bir yükselme sağlanmıştır. Filmin simgesine dönüşen borular burada merkezde bir heykel gibi sergilenmiş ve ortamdaki lükse uygun olarak taşlarla süslenmiştir (Şekil 4.30). Bir bombanın patlamasıyla birlikte çalışanlar dekoratif bir paravanla bomba sonrası oluşan görüntüyü kapatır. Kentsel ölçekte kullanılan paravan burada da gerçeklerin paravanı olarak karşımıza çıkmaktadır.



Şekil 4.29 Norman Gardwood'un restoran tasarım eskizi [110]



Şekil 4.30 Filmdeki restoran sahnesi [100]

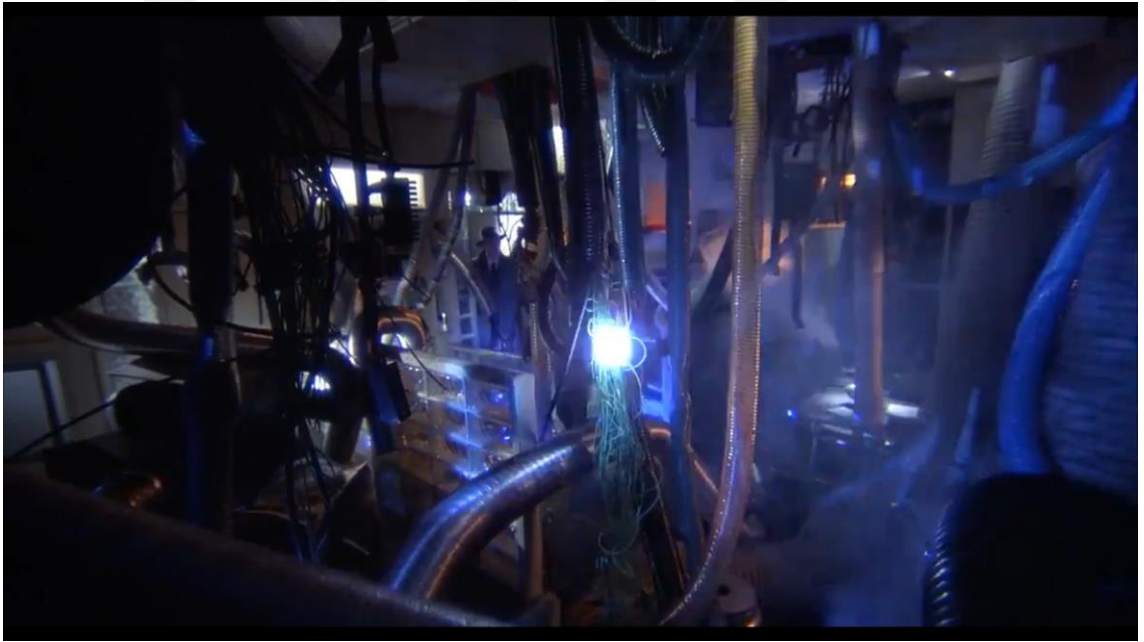
Mekân, Stanley Kubrick yönetmenliğindeki *Eyes Wide Shut* (1999), Christopher Nolan yönetmenliğindeki *Batman Begins* (2005) gibi pek çok filmde kullanılmış ve sinematik etkisini sürdürmüştür.

4.2.3 Brazil Filminde Yer Alan İç Mekânlar ve Detaylar

Filmde hiyerarşiyi temsil eden yapılaşma iç mekânlarda da sürdürülmüştür. İnsanların statüsü seyirciye yaşadıkları mekânların detaylarıyla sunulmuştur. Bu bağlamda *Blade Runner*'daki karakter mekân ilişkisine benzer bir ilişki söz konusudur. Sam Lawry'nin evi ve Deckard'ın evi gibi teknolojik bir biçimde kurgulanmalarının yanı sıra, görev elemanı olduklarını vurgularcasına minimaldir. Filmin malzeme olarak simgelerinden biri olan cam tuğlalar bu küçük dairede alanlar arası bölümlendirmeyi sağlamak üzere kullanılmıştır. Oturma alanı ve mutfak alanı arasında yarım duvar olarak mekân ayrımı yapar (Şekil 4.31). Modernizm eleştirisi olarak, kahvaltı hazırlayan düzeneğin kahveyi ekmeğe dökmesi gibi teknolojik detaylar karmaşaya yol açarak işlevsiz bir halde temsil edilir. Sam'in evinde başta boruları görmeyiz. Borular duvar bloklarının arkasında gizlenmiştir. Dairenin tesisatla ilgili sıkıntıları ortaya çıkınca borular her yeri sararak ayrı bir mekân oluşturur. Ev ayrı bir robotik karakter gibi yapı bozumuna uğrar (Şekil 4.32).



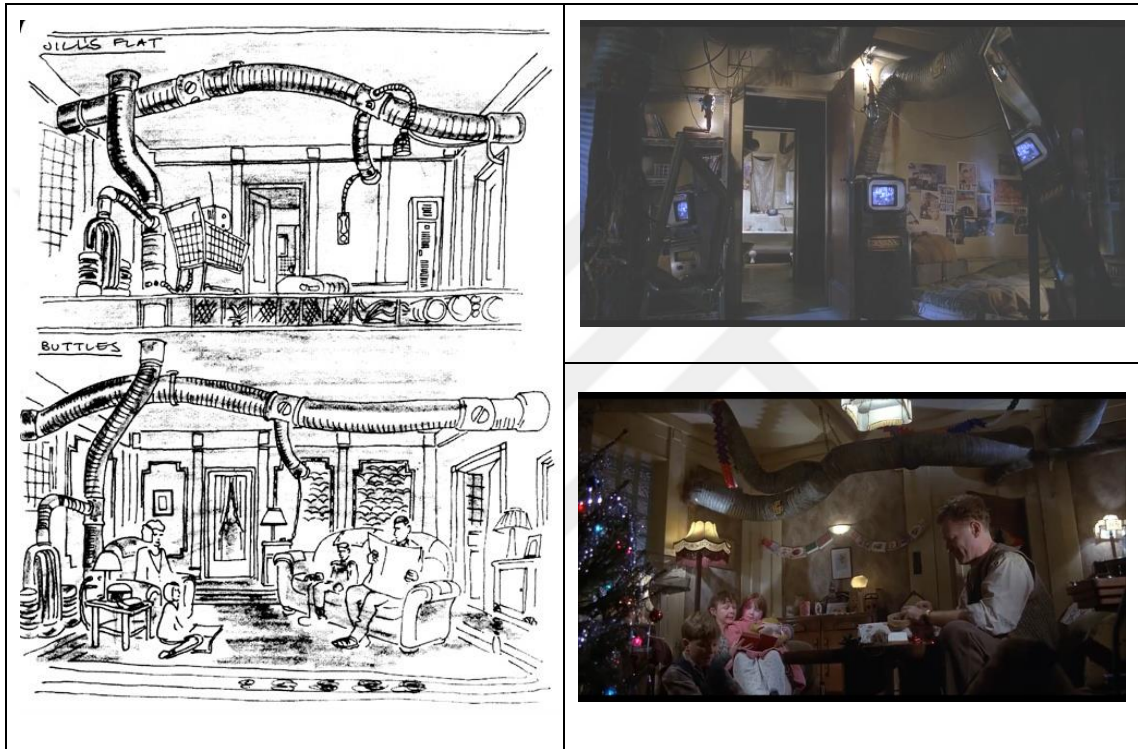
Şekil 4.31 Sam Lawry'nin evi [100]



Şekil 4.32 Evin bozulması [100]

Alt sınıfı temsil eden Buttle ailesi ve Jill'in evlerinin içinde bulunduğu konut kompleksi çok katlı, gri bir yapıdır. İç mekânda Buttle ailesi ve Jill'in üst üste yer alan daireleri, aynı yapıda yaşasalar da farklı hayatları olduğunu anlatmak için iç mekândaki detaylarla vurgulanmıştır. Sam'in evinin aksine buradaki borular açıktadır ve restoran sahnesindeki gibi parlak ve süslü değildir. Alt sınıfın temsili olarak özensiz biçimde dağılmış haldedir. Jill'in dairesinde bir bireyin yalnız yaşadığını yansıtacak şekilde

objelerde yığılma ve dağınıklık vardır. Duvar çeşitli posterlerle kaplıdır. Buttle ailesinin dairesinde yılbaşı süslemeleriyle duvardaki aile fotoğraflarıyla sıcak bir yuva ortamı vardır. Gardwood iki daire arasındaki döşeme detayını da içeren bu ilişkiyi eskizle yansıtmış ve set buna göre kurgulanmıştır (Şekil 4.33). İki ev arasındaki ayırıcı öge olan döşeme Buttle evine müdahale eden polisler tarafından delinir. Döşemeden malzeme katmanlaşması ve borular belirir. Buttle ailesinin yıkımı evlerinin yıkımıyla mekân üzerinden somutlaşır (Şekil 4.34).



Şekil 4.33 Gardwood'a ait Jill ve Buttle ailesinin dairelerinin eskizi/filmdeki hali
[105],[100]



Şekil 4.34 Döşemenin katmanlaşması [100]

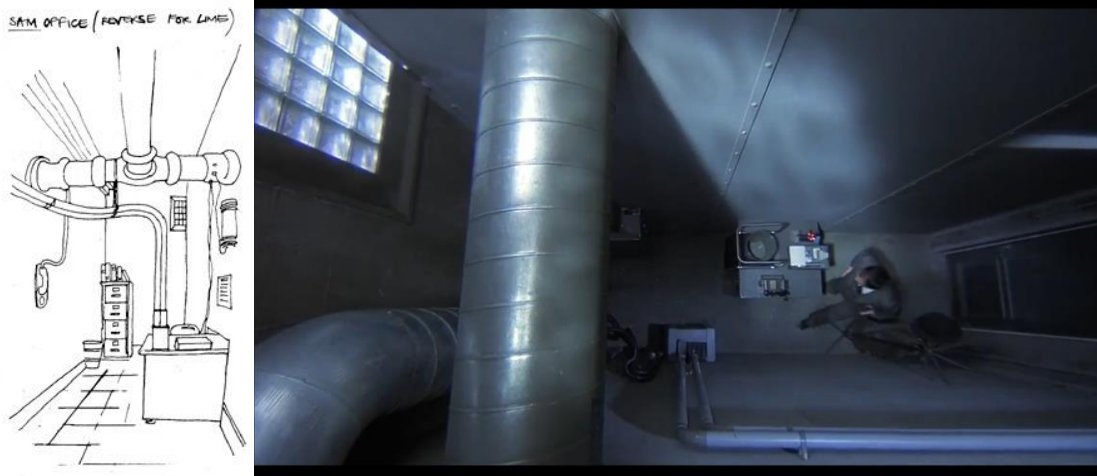
Üst sınıfı temsil eden Sam'in annesi Mrs. Lowry'nin evi için 1887'de Alfred Waterhouse tarafından tasarlanan National Liberal Club kullanılmıştır. Sarmal bir biçimde yükselen neo-gotik tarzdaki ihtişamlı merdiveni statünün yükseldiğinin temsili olarak kullanılmış ve Mrs Lowry'nin dairesi merdivenlerin sonunda en üst katta konumlandırılmıştır. Bu bağlamda Blade Runner'da Dr. Tyrell'in piramidin en üstünde lüks içerisinde yaşaması benzeşmektedir. İç mekânda kullanılan canlı renkler ve avangart tarzdaki mobilyalar zengin ortamı tanımlar (Şekil 4.35).



Şekil 4.35 National Liberal Club merdiveni ve Mrs. Lowry'nin evi [111],[100]

Sam'in çalışma ofisi kapısını açtığında üst çekimden plan olarak karşımıza çıkar. İç mekân darlığı tavan yüksekliğiyle kontrast oluşturur. Böylelikle mekân, ölçek olarak kuyu etkisi yaratır. Yan ofisle ortak bir biçimde kullanılan masanın birbirlerini ayıran duvarın arkasında Sam ve diğer çalışanın çekiştirmesiyle hareket etmesi film

atmosferindeki düzensiz düzenin tefriş üzerinden temsilidir. Minimum eşya barındıran ofiste devasa borularla mekânın daraltıcı etkisi arttırılmıştır (Şekil 4.36-Şekil 4.37).



Şekil 4.36 Norman Gardwood'un Sam Lowry'nin ofisinin tasarımı ve filmdeki hali [105], [100]



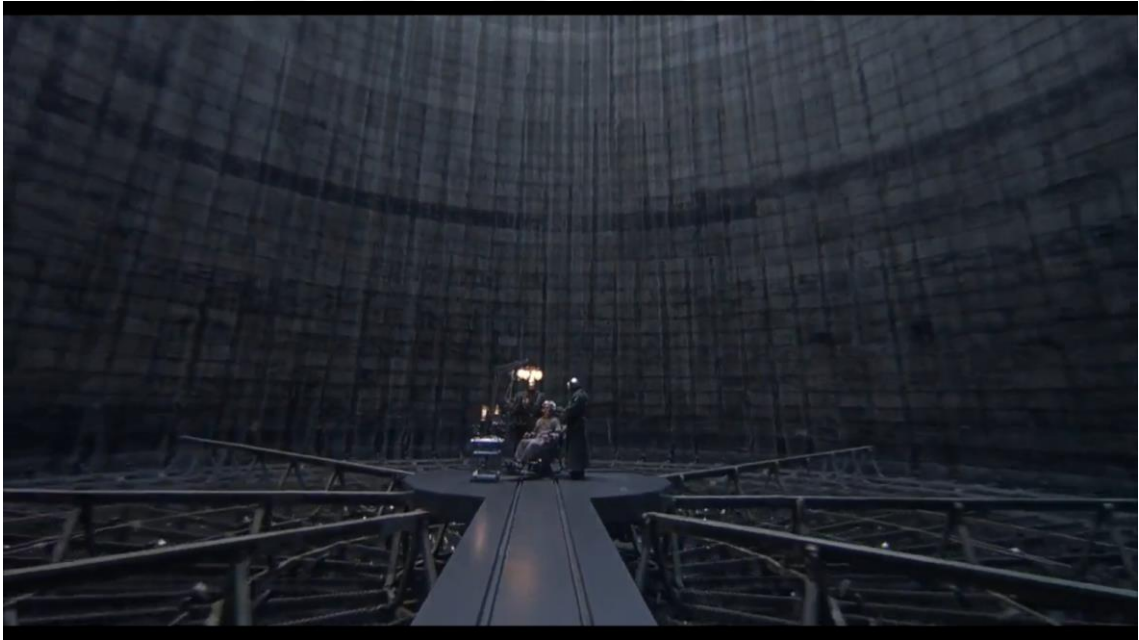
Şekil 4.37 Ortak masayla darlaşan mekân [100]

Sam'in ofisinin bulunduğu koridor için eski bir un fabrikası kullanılmıştır. Gardwood [105] de sadece strüktür olarak kalmış olan fabrikada sonsuz bir koridor etkisi yaratmak için koridorun sonuna bir sahne ressamının resmi konulduğunu, büyükten küçüğe dizilmiş aydınlatmalarla perspektifin güçlendirildiğini belirtir. Kolonların ve aydınlatma elamanlarının ritmik dizilimi koridoru derinleştirir. Böylelikle üç boyutlu bir kolaj çalışması oluşturulmuştur. Bilgi Alma Bakanlığının beyaz seramiklerden oluşan koridoru ise oluşturulmuş bir settir. Kadrajın tek kaçıllı perspektife göre ayarlanması, aydınlatma elemanlarının ve seramiklerin dizilimi ile aynı sonsuz koridor etkisini yaratır (Şekil 4.38).



Şekil 4.38 Sam'in ofis koridoru ve Bilgi Alma Bakanlığı koridoru [100]

Filmdeki en etkileyici mekân işkence odasıdır. Mekân olarak Londra'nın hemen dışında Croyden'de bir elektrik santralinin soğutma kulesi kullanılmıştır. Devasa ölçekteki kulenin içinde merkezde bir strüktür üzerine kurulu platformda işkence sandalyesine bağlı Sam'in görüntüsü çaresizliği betimlemiştir. Dairesel ve eğimli betonarme kabuk çepeçevre etrafını sarmaktadır. Mekân işkencenin kendisine dönüşmüştür (Şekil 4.39).



Şekil 4.39 Filmdeki işkence odası [100]

Filmde, her hareketi gözetleyen Big Brother'a gönderme kameralar, bazı sahnelerde karakterin yaşadıklarıyla ilintili posterlerin denk gelmesi gibi simgesel anlatımlar bulunmaktadır. Bilgi Depolama Binası içerisindeki devasa kanatlı insan figürü muhtemeldir ki Sam'in kâbus ve rüyalarındaki uçan haliyle arasındaki bir bağdır. Ayrıca filmde simgesel olarak önemli yer tutan konteynır evler de Le Corbusier'in Citrohan Evi'ne gönderme olarak düşünülebilir.

4.3 GATTACA Filminde Yer Alan Mimari Mekânlarının Analizi

“Consider God’s handiwork ; who can straighten what He hath made crooked.”

ECCLESIASTES 7:13

“Tanrının elişiini düşünün; onun çarpık yarattığını kim düzeltebilir?”

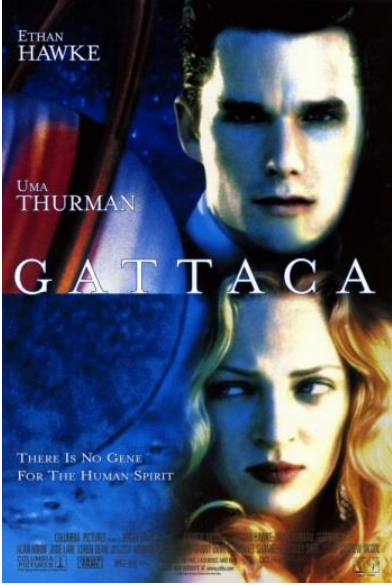
“I not only think we will tamper with Mother Nature, I think Mother wants us to.”

WILLARD GAYLIN

“Sadece Doğa Ana’ya müdahale edeceğimizi düşünmekle kalmıyor, Ana’nın bunu bizden beklediğini de düşünüyorum.”

İncilden bir ayet ve Kolombiya Üniversitesi psikiyatr profesörü Willard Gaylin’in bu sözleriyle başlayan 1997 yapımı, Amerikan bilim kurgu filmi yazarı Andrew Niccol yönetmenliğindeki film; din ve bilimin insanın sınırları hakkındaki öngörülerinin çatışmasının da ötesinde bir geleceği anlatmaktadır. Bilimin geldiği son nokta film içerisinde diğer distopya filmlerinde görüldüğü gibi bir kıyamet senaryosu üzerine dayanmazken, mükemmeliyet kavramının insanlar üzerinde oluşturacağı faşizme odaklanmaktadır.

Çizelge 4.3 GATTACA Film Künyesi

	GATTACA
	Yapım Yılı: 1997
	Yönetmen: Andrew Niccol
	Senaryo: Andrew Niccol
	Oyuncular: Ethan Hawke, Uma Thurman, Jude Law
	Görüntü Yönetmeni: Slawomir Idziak
	Sanat Yönetmeni: Sarah Knowles
	Yapımcı: Danny DeVito, Michael Shamberg, Stacy Sher, Georgia Kacandas, Joshua Levinson, Gail Lyon
	Ülke: ABD
	Tür: Dram, Bilimkurgu, Gerilim

Geleceğin dünyasının kurgusundan daha çok bireylerin psikolojisine odaklanması ve DNA kavramını merkezine almasıyla daha gerçekçi bir öngörüye sahiptir; bu yüzden de bilimkurgu sinemasındaki yeri önemlidir. Nitekim bu gerçekçiliği nedeniyle NASA filmi, 2011 yılında en gerçekçi bilimkurgu filmleri listesinde birinci sıraya koymuştur. Filmin anlattığı gelecek olan 21. yüzyılda genetik mühendisliğinin çok gelişmesiyle kusursuz insanlar yaratılmaya başlanmıştır. Ebeveynlerin istediği niteliklerde üretilen yeni süper insan ırkı, genlerini görev odaklı çalışmak için kullanırlar. Bu yüzden “tanrı doğumlular” (god’s child) çok alt kademelerde dahi zor iş bulabilmektedir. Her şeyin düzenli, kontrol altında ve mükemmel olması gereken dünyada genetik açıdan kusurlular ve tanrı doğumlular “geçersiz” olarak sınıflandırılırken, genetik mühendisleri tarafından ailenin istekleri doğrultusunda yaratılan insanlar “geçerli” olarak sınıflandırılmakta ve hayatlarına daima daha önde başlamaktadırlar. Ancak bu mükemmeliyetçi dünyada mükemmeliyetin sınırlarının olmaması geçerli insanların dahi yarış halinde olmasına neden olmaktadır. Küçüklüğünden beri uzaya gitmek isteyen tanrı doğumlu Vincent, uzay araştırmalarının yapıldığı Gattaca’da sadece temizlikçi olarak çalışabilecekken sakatlanmış bir atlet olan Jerome’un yerine geçip bir “ödünç merdiven” olarak Gattaca’da uzaya çıkmak için gün saydığı bir konuma geleceği işi elde eder. Ödünç merdiven tanımı burada önemlidir; çünkü sistemin mükemmeliyetçi dünyasında, geçerli insanların kusurlarının ortaya çıktığı durumlarda yaşamlarını sürdürebilmek için kendilerinin yerine geçirip üzerinden para kazanacakları kişiyi tanımlar. Her şeyin DNA demek olduğu bu dünyada Jerome kimliğini Vincent’a ödünç verirken Vincent ise hayallerini Jerome’a ödünç verir.

4.3.1 GATTACA Filminde Kentsel Doku

Gattaca kenti ilk bakışta günümüzdeki kentsel dokuya benzer bir yapıdadır. Yönetmen Andrew Niccol GATTACA evrenini günümüzden olan farkını detaylarla ortaya koyacak şekilde tasarlamıştır. Modernizm etkisindeki yapılar ön plandadır. Keskin ve net çizgilere sahip yapılaşma genetik açıdan geline mükemmeliyetçiliğin mekân kurgusuna yansımasıdır.

Mimarlık açısından Gattaca’daki manzara, birleşik yapısından dolayı özellikle dikkat çekicidir. Monolitik yapılaşma teknolojik bir toplumdaki tecrit anlatım temasını

vurgulamak için kullanılır [112]. Peyzajda yerleşik bir kaya kütlesini andıran işlev odaklı, monolitik modern yapılarla doluluk boşluk olarak net bir doku oluşur (Şekil 4.40).



Şekil 4.40 Marin County Civic Centre'in monolitik yapısı [113]

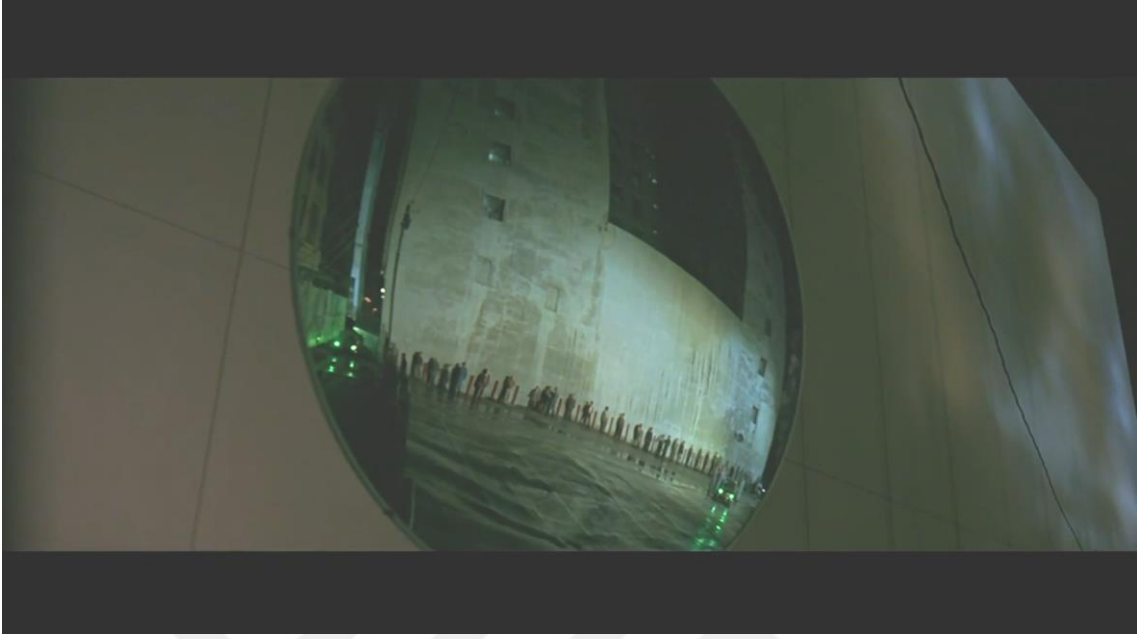
Ulaşımında fütüristik uçan arabalar yerine klasik arabaların kullanımı dikkat çeker. Ancak trafikte klasik araçlar çok hızlı gidebilmektedir. Polis tarafından araçların kontrol edildiği sahne büyük bir tünelde çekilmiştir. Mekân kadraj içerisinde derin bir perspektif yaratır. Mekânın sonsuzluk etkisi yaratan formu ve kadrajın etkisiyle gerilim duygusu artar (Şekil 4.41).



Şekil 4.41 Tünelin oluşturduğu perspektif [113]

Statü farkının tamamen genetik ile ilgili olduğu Gattaca evreninde alt sınıfı geçersizler temsil eder. Geçersizlerin yaşadığı alan, tel örgülerle çevrili ayrık bir bölge içerisinde bir

getto olarak tanımlanmıştır. Gri yükselen yapılar arasında kalan dar ve karanlık sokakları içeren bir doku tasvir edilmiştir (Şekil 4.42).



Şekil 4.42 Geçersizlerin yaşadığı bölge [113]

Güneşin doğuşunu izlemek için Vincent ve Irene'nin gittiği güneş panelleriyle dolu arazi teknolojiyle birlikte gelen manzara algısını yeniden tanımlar. Mekân olarak Kramer Junction Solar Farm kullanılmıştır; güneş panellerinin dizilimi ve hareketiyle kent için teknolojik bir peyzaj dokusu oluşturur (Şekil 4.43).



Şekil 4.43 Junction Solar Farm'ın filmde kullanımı [113]

Doğal sınırlayıcı bir mekân olarak sahil filmde Vincent ve kardeşi Anton'un okyanusta yüzme yarışı olarak zaman zaman karşımıza çıkar. Şehir merkezinden uzakta doğal bir ortamda olduğumuz hissettiğimiz bu mekânda sahil kayalıklarıyla bir sınır oluştururken, okyanus sınırının ötesinin sonsuzluğunu tanımlar. Vincent ve Anton'un yarışlarında okyanus, mücadelede sınırları aşmanın metaforu olarak kullanılmıştır.

4.3.2 GATTACA Filminde Mimari Yapılaşma

Gattaca film mimarisinde modernizm etkisindeki yapılar, filmin başında belirtilen “yakın bir gelecekte” vaadini yansıtmak üzere; distopik ve zorlayıcı atmosferin portresini oluşturmak için kullanılır. Zamansız yapılar sayesinde bu yakın geleceğin gerçekliği somutlaşır. Yönetmen Andrew Niccol filmde mimari için özgün bir dil oluşturmuştur. Oluşturduğu bu üslup için Niccol, filmde yer alan mekânların mekânsal gerçekliğini ve kullanım biçimlerini dönüştürerek bozar. Mekânlara yeni işlevler kazandırmak için süperpoze edilmiş görüntülerden, kadraj açılarından ve montajdan yararlanır [114].

Filmin mimarisinde, modern mimarlık karakteristiği ve avangard tarzıyla özellikle iki yapı dikkat çeker. Bunlar Frank Llyod Wright’ın son eseri olan Marin County Civic Centre ve Wright’ın takipçilerinden olan Anthony Predock’un California Politeknik Laboratuvarı ve Yönetim Binası’dır.

“Marin County Civic Center” filmde “Gattaca Space Centre” adıyla kurumsal bir yapı olarak hikâyenin merkezinde yer alır. Uzay araştırmalarının yapıldığı; seçkin, genetik yapısı mükemmel, geçerli insanların çalıştığı; uzay mekiklerinin havalandığı bir merkez olarak karşımıza çıkmaktadır. Frank Lloyd Wright tarafından tasarlanan yapının 1957’de başlayan yapımı Wright öldükten sonra 1966’da tamamlanmıştır. Beton, çelik ve camdan inşa edilen bina, klasik unsurları Wright’ın daha fütüristik yönelimli detayları ile birleştiriyor, bu yüzden bina hala inovasyon için bir simge olarak kullanılıyor [112]. Yapının cam tonoz ışıklığından uzay mekiklerinin havalanışı görünür. Kadraj içerisinde yapı, yeni bir çerçeve oluşturarak dış mekânla ilişkisini tanımlar (Şekil 4.44).

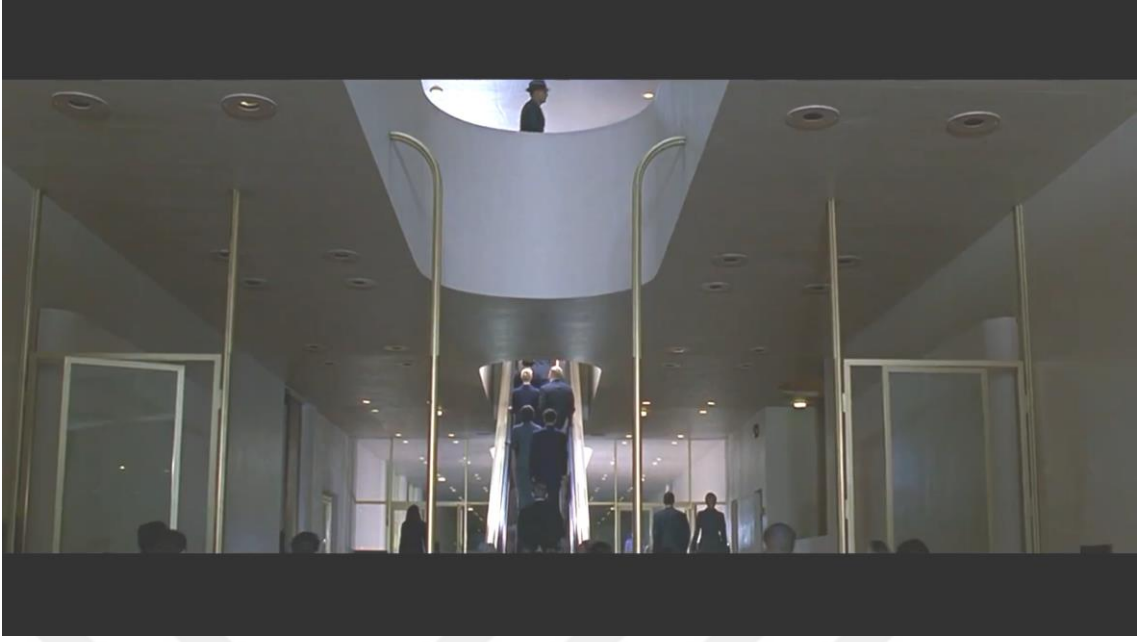


Şekil 4.44 Işıklığın oluşturduğu kadrāj [113]

Galeri boşlukları sayesinde farklı katlardaki hareket bütüncül bir biçimde algılanır. Yapının galerileri de film için olay örgüsünde karakterlere odaklanan yeni kadrājlar oluşturmak için sık sık kullanılmıştır (Şekil 4.45). Hareket unsurunu en net yansıtan mekân girişteki yürüyen merdivendir. Diğer filmlerde görüldüğü gibi burada da merdiven statüyü arttıran bir imgedir. Sadece geçerlilerin kullanabildiği yürüyen merdiven özelleşmiş ofis katına çıkar (Şekil 4.46).



Şekil 4.45 Galeri boşluklarının kadrāj yaratımı [113]

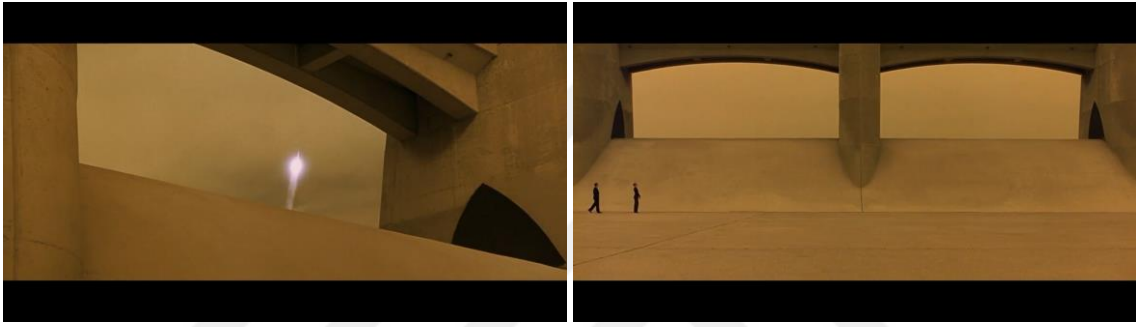


Şekil 4.46 Yürüyen merdiven [113]

Yapının dış mekânla bağlantısı gökyüzünü çerçeveleyen cam tonozu ve çatısındaki sahnelerle kurulur. Vincent'ın çatıyı temizlediği sahnede yapının cam tonoz strüktürünün ritmik dizilimi perspektifle birlikte arka plandaki peyzajla birleşir. Böylelikle yapı sınırı belirsizleşerek yapıyı devasa bir ölçeğe taşır (Şekil 4.47). Dış mekânla kurulan ilişkiyle yapı büyüklüğünün manipüle edildiği bir diğer sahne, Vincent'ın merdivenlerle aşağı indikten sonra, Irene ile dış mekânda bulunduğu sahnedir. Irene havalanan uzay mekiklerine bakmaktadır. Yapının dışına ait bir alanmış gibi algıladığımız mekân, Sepulveda Barajının tabanıdır. Sahnelerin montajı ve kamera açıları sayesinde baraja ait kemerler Marin County Civic Center'ın kemerli yapısıyla dil birliği kurarak mekân sürekliliği algısı yaratır. Böylelikle Marin County Civic Centre olduğundan büyük ölçekte bir uzay araştırma merkezi olarak yansıtılmıştır (Şekil 4.48).



Şekil 4.47 Gattaca Uzay Merkezi çatısı [113]



Şekil 4.48 Sepulveda Barajının filmde kullanımı [113]

Anthony Predock tarafından tasarlanan 1992’de yapımı tamamlanan California Politeknik Laboratuvarı ve Yönetim Binası, filmde Jerome ve Vicent’in yaşadığı konut kompleksi olarak tanımlanmıştır. Üçgensel kulesiyle dikkat çeken yapı gökyüzü ve peyzajla bütünleşirken net çizgileriyle manzarayı farklı açılarla çerçeveseler (Şekil 4.49).



Şekil 4.49 CLA Binası [113]

Vincent'ın Jerome ile tanışmak için dairesine doğru yürüdüğü sahnede ölçek, insan ölçeğinin hayli üzerindedir. Manzarayı çerçeveleyen geniş açıklıklar farklı kadrarlar oluşturur (Şekil 4.50).



Şekil 4.50 Manzarayı çerçeveleyen mekân [113]

4.3.3 GATTACA Filminde Yer Alan İç Mekânlar ve Detaylar

İç mekânlarda genel olarak yumuşak aydınlatmaların ve işlev odaklı minimum tefrişin kullanıldığı steril bir dil oluşturulmuştur. Bu steril dilin en net hissedildiği yerlerden biri Gattaca Uzay Merkez'indeki açık ofistir. Açık ofislerdeki çalışan birbiriyle iletişim kurmasına olanak veren kişiye özel çalışma alanları mantığı burada yer almaz. Yarı dairesel metalik levhayla bölgelendirilmiş çalışma alanları bir sınıf sırası gibi arka arkaya dizilmiştir. Birbirleriyle iletişim olmadan sadece çalışırken her açıdan gözlemlenebilmektedirler (Şekil 4.51). Gattaca Uzay Merkezinde steril ortam yansımalarını arttıracak metal ve cam malzemeler kullanılmıştır.



Şekil 4.51 Gattaca Uzay Merkezi çalışma alanı [113]

Jerome'un California Politeknik Laboratuvarı ve Yönetim Binası içerisinde yer alan dairesinde ise cam panellerle bölgelendirilmiş net sınırlayıcıların olmadığı açık bir plan kullanılmıştır. Ev gerçekten de bir laboratuvar gibi akıcı ve bütüncüdür. Bauhaus tasarımı tefrişlerle modernizm etkisi sürdürülür. Evin ve filmin sembolü haline gelmiş sarmal merdiven film akışında bir oyuncu kadar ön plandadır. Genetiğin hükmettiği bu dünyada DNA sarmalını andıran merdiven Jerome'un artık kullanamadığı üst giriş katına çıkar. Jerome ve Vincent'in ilişkisi merdiven eksenindeki kadrajlarla yansıtılmıştır. Merdivenin ortasında duran Vincent'in aşağıda duran Jerome'a baktığı sahnede merdiven Jerome'un mükemmel DNA'sının strüktürünü temsil eder. Vincent ise bu strüktürü hayallerine kavuşmak için kullanır [114]. (Şekil 4.52) Doğal ışığın yüksek bant pencerelerden alınması laboratuvar hissiyatını güçlendirirken Jerome'un tekerlekli sandalyede bu pencerelerden dışarıyı göremeyecek olması mekânın klostrofobik etkisini artırır. Bant pencerelerin önünde Vincent ve Jerome'un aynı kadrage girdikleri sahneler sarmal merdivendeki etkinin bir benzerini yansıtır. Vincent dışarıdan yansıyan yeşil manzarayı görebiliyorken Jerome sadece dışarıdan yansıyan ışığı görebilmektedir (Şekil 4.53).

Sıcak bir malzeme olan ahşabın kullanımını gördüğümüz nadir bir yer olarak ahşap bir platform üzerinde yükselerek bölümlenmesi sağlanmış olan Jerome'un yatak odası karşımıza çıkar ve içerisindeki ahşap mobilyalarla bu dil devam eder. Böylelikle insani ve nostaljik öğeler insana ait özel bir alanda tanımlanmıştır.



Şekil 4.52 DNA'yı simgeleyen merdiven [113]



Şekil 4.53 Bant pencerenin kullanımı [113]

Filmdeki modernizm etkisinden farklı olarak karşımıza iki mekân çıkmaktadır. Bunlar: Los Angeles Belediye Binası ve Los Angeles Tiyatrosu yapılarıdır. S. Charles Lee tarafından tasarlanmış 1931’de inşa edilmiş olan barok tarzdaki ihtişamlı Los Angeles Tiyatrosu filmde bir eğlence merkezi olarak karşımıza çıkar. Bezemeleri ve tavandaki dev avizeleriyle filmdeki steril ortam havasından tamamen uzaktadır. Mekânın başkalaşımı, masalara konan mavi neon aydınlatmalar, masalar arasındaki yarı geçirgen plastik perdeler ve bölümlendirme yaratan cam panellerle sağlanmıştır (Şekil 4.54).



Şekil 4.54 Los Angeles Tiyatrosunun filmde kullanımı [113]

Los Angeles’ın önde gelen mimarlarından John Parkinson, Albert C. Martin ve John C. Austin’ın imzasını taşıyan Los Angeles Belediye Binası, 1928’de tamamlanmıştır. Klasik öğelerle birlikte modern detayların yer aldığı yapı art deco tarzıyla dikkat çeker. Binanın eklektik stiline çok yönlülüğü Gattaca dünyasında yer almasını sağlamıştır. Mekân,

filmde on iki parmaklı bir piyanistin sahne aldığı konser salonu olarak karşımıza çıkmaktadır. Konser alanı olarak tanımlanan mekân aslında yapının giriş kısmıdır. Merkezindeki büyük dairesel alana konan platformla piyaniste odaklanan 360 derecelik bir konser salonu atmosferi oluşturulmuştur. Böylelikle, mevcut mekân farklı bir mekâna dönüşmüştür (Şekil 4.55).

Gattaca evreninde daha klasik tarzdaki bu yapıların kullanımı ve işlevlerinin eğlence odaklı olması insanlığın duygularına hitap eden mekânsallaşmanın temsidir. Diğer filmlerde olduğu üzere geçmişle bağ kurma durumu, nostaljik ve eklektik yapıdaki bu mekânlar aracılığıyla sağlanmıştır.



Şekil 4.55 Los Angeles Belediye Binasının filmde konser salonu olarak kullanımı [113]

4.4 Bölüm Değerlendirmesi

Blade Runner, Brazil ve Gattaca filmleri mekân oluşturma yaklaşımları ve mimari tasarım biçimlenişleri bakımından analiz edilmiştir. Analiz için kentsel ölçekten başlanarak önce kentsel dokuları, daha sonra mimari yapıları en sonunda ise iç mekânları incelenmiştir. Mekân oluşumu için kullandıkları mimari tasarım kavramları ve sinematografik yöntemler analiz için kriter olmuştur.

Film incelemeleri sonucunda kentsel doku oluşumunun Blade Runner'da karanlık bir atmosferde yükselen devasa yapılar arasında yapay aydınlatmalarla eklektik bir halde olduğu; Brazil'de gri bir endüstri kenti izleniminde olduğu; Gattaca'da ise modern ve steril bir yapıda olduğu gözlemlenmiştir. Doğal mekân olarak yeşil alanın Blade Runner ve Brazil'de kaçışı ve özgürlüğü temsil ettiği; Gattaca'da ise sahilin mücadeleyi ve iradeyi temsil ettiği ortaya çıkar. Bu bakımdan distopya filmlerinde doğal mekân kullanımı insanlığın yitirildiği karanlık atmosferde insanın özüne dönmesini temsil eder.

Mimari yapılaşma Blade Runner'da eski yapılar üzerinde yükselen yeni yapıların katmanlaşmasıyla kendine özgü dili oluşturur. Brazil'de eklektik unsurlarla farklı dönemlerdeki yapılar göze çarpar. Gattaca'da ise "yakın bir gelecekte" temasını oluşturacak zamansız modern bir yapılaşma söz konusudur. Filmlerde genel olarak resmi kurum binaları, yönetimle ilgili yapılar totaliter rejimi yansıtacak şekilde ölçek olarak ezicidir ve gücün tekelliğini temsil edecek şekilde monolitik yapıdadır.

İç mekânlarda sosyal sınıflandırmayı yansıtacak bir dil oluşturmak tüm filmlerin temel amacı olmuştur. Alt, orta ve üst sınıf ayrımı her sınıfı temsil eden insanların yaşadıkları yerdeki iç mekân kullanımıyla temsil edilmiştir. Yumuşak dokular, renkli ve lüks eşyalar üst sınıfı, görev odaklı minimal modern iç mekânlar orta sınıfı, terk edilmiş bölgelerde yer alan karanlık atmosferiyle göze çarpan işlevsiz haldeki mekânlar alt sınıfı temsil eder. İç mekân tasarımında tüm filmlerde merdiven kullanımları dikkat çeker. Merdiven filmlerde genel olarak yükselmeyi temsil eden bir metafor olarak kullanılmış, merdivenin çıktığı mekân statünün artmasını temsil etmiştir. Blade Runner'ın daha teknolojik olan evreninde bu imgenin karşılığı asansör olmuştur.

Filmlerdeki mekân temsillerinde var olan mekânlar filmlere özgü eklektik unsurlarla değiştirilmiş, yeni işlevlerde yansıtılarak dönüştürülmüştür. Dönüşüm için

sinematografik tekniklerin yanı sıra mimari tasarım kavramlarından faydalanılmıştır. Yeniden oluşturulan, var olmayan mekânlarda ise set tasarımı mimari tasarım sürecine benzer bir şekilde ilerlemiştir.

Filmlerde, olay örgüsüne hâkimiyetiyle mekân olarak filmlerin simgesi haline gelmiş yapılar yer almaktadır. Blade Runner’da, replicant yaratıcısı Dr. Tyrell’in iktidarını temsil eden Tyrell Merkez Binası ile Dedektif Deckard’ın evini oluşturan Enis Brown Evi filmin simge yapılarındandır. Brazil’de; içinde Sam Lowry’nin evini de barındıran, kilise sahnesini ve kaçış sahnelerini de içeren Les Espaces d’Abraxas yapısı ile Sam’in annesiyle yemek yediği, üst sınıfı temsil eden, patlama sahnesini içeren mekân olan Mentmore Towers Salonu olay örgüsünde önem arz eden yapılardır. Gattaca’da filmin ana ekseninde yer alan, Gattaca Uzay Merkezinin konumlandırıldığı Marin County Civic Center ile Vicent ve Jerome’un yaşadığı konut kompleksi olarak yansıtılan California Politeknik Laboratuvarı ve Yönetim Binası simge mekânlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Filmlerin temasını yansıtan bu simge yapıların sinemekâna dönüşmeleri için kullanılan sinema teknikleri ve mimari tasarım kavramları bakımından ele aldığımızda Çizelge 4.4 ortaya çıkmaktadır.

Çizelge 4.4 Film Mekânlarının Analizi

FİLM MEKÂNLARININ ANALİZİ										
FİMLER	Kullanılan Mekânlar		Kullanılan Sinema Teknikleri				Kullanılan Mimari Tasarım Kavramları			
	Mevcut Mekân	Filmdeki Mekân	Kadraj	Montaj	Dizilim	Işık	Ölçek	Eskiz	Maket	Malzeme
Blade Runner	Ennis Brown Evi-1924									Beton blokların dokusunun vurgulanması
		Deckard'ın evi								Ozel asitlendirilmiş pirinç kompozit katmanlar
Brazil	Palacio Abraxas-1983									Beton bloklara vurgu ve cam tuğla asansör
	Mentmore Towers Salonu-1852									Parlak ve renkli malzemeler arasında patlamaların normalleşmesi
GATTACA	Main County Civic Center-1976									Eklenen metalik malzeme detaylarının steril etkiyi arttırması
	CLA Binası-1993									Cam, çelik ve brüt beton ile verilen steril etki

BİR MEKÂNIN SİNEMATİK OKUNMASI

Sinema ve mimarlık arasındaki ilişki mekân tasarımı kullandıkları yöntem ve kavramlar bağlamında ele alınmış; birbirlerine olan katkısı çeşitli örneklerle ortaya konmuştur. Seçilen filmlerin mimari analiziyle yöntem ve kavramların film tasarımına etkisi irdelenmiştir. Bu bölümde ise tüm bu çıkan sonuçlar doğrultusunda bir mimari mekânın sinematik okunması yapılacaktır.

5.1 Bir Mekânın Sinematik Okunması: Berlin Yahudi Müzesi Örneğinde

İncelenen filmlerdeki mimari analizi tersine çevirip, mimari bir mekânın sinematik okumasını yapmak için seçilen Berlin Yahudi Müzesi; sinematik varoluş anlamını mimari Daniel Libeskind ile kazanmaktadır. Mimariyle ve tarihle var olup bütünleşen yapı, bu bağlamda gerçek bir hayat hikâyesinin tıpkı bir film gibi senaryodan uyarlanarak kullanıcıya deneyimlendirilmesidir. Tarihsel süreç ve mimarının hayatı mekânı sinemekâna çevirmesi bağlamında önemlidir. Mekânın deneyimlenme macerası bir filmmiş gibi sinemasal olarak anlatılacak; süreç içerisinde, mimari öğelerinin sinematik biçimlenişi daha önce ele alınan filmler bağlamında da irdelenecektir.

İnsanlık için böyle bir mekânın kurulma gereksinimi; incelenen filmlerdeki teknolojiyle gelen genetik faşistlik ve dünyamızdaki soykırım, yıkım faaliyetleri benzerliği bağlamında dikkat çekicidir. İncelenen filmlerdeki konularla olan bağlantısına bakıldığında benzerlikler içermektedir. Yapı, Gattaca filmindeki genetik üstünlüğe bağlı dünya tasvirinin yıllar önce çok daha vahim sonuçlarla gerçekleştirildiği soykırımı anlatır. Gattaca filminde genetiğe bağlı dünyanın esiri olmak psikolojik anlamda sonuçlarıyla irdelenmiştir. Ruh ve tutkularının yok olduğu görev odaklı laboratuvar

ortamında üretilen çocuklar, herkesin mükemmel olduğu dünyada en iyi olabilmenin mücadelesi içerisinde insani duygularını kaybederken; tanrı doğumlular onların dünyasında kendilerine bir yer bulamamaktan hayallerini, tutkularını dile getirmekten dahi korkar olmuştur. Ruhsuz, steril bir dünyada insanlık görev odaklı robotlar haline gelmiştir. Yaşadığımız dünyanın fiziksel yıkımlarıyla kıyaslandığında daha olumlu bir pencere sunduğu bile söylenebilir. Genetik alanındaki gelişmelerin getireceği sonuçlar üzerine Blade Runner'ın tahminlerinin gerçekleşmesi de yapay zekâ alanında kat edilen yol düşünüldüğünde tarihlediği 2019 olmasa bile oldukça yakın gözükmetedir. İnsanlığın ırklar arası savaşı daima körüklediği gerçeği düşünüldüğünde; hayatımızı kolaylaştırmak için yarattığımız robotlar / androidler / replicantların, daha “insani” duygulara sahip olabileceği ihtimali imkânsız değildir. Brazil genetiğe bağlı bir hiyerarşiyi vurgulamasa da teknolojik gelişmeler ile makinalaşmanın getirdiği ve getireceği sorunları aynı bağlamda ele almıştır. Sosyokültürel anlamda kutuplaşmaya uğramış, insanlığın güzelleşmek için öldüğü, daha önemli gerçekleri göz ardı ettiği, terörize haldeki bir toplumda yaşamayı kanıksadığı, sorgulamadığı, ruhsuzlaştığı ve kabulleniş içerisindeki bir dünyayı anlatmaktadır. Bu dünya tasvirleri büyük ölçüde insanlık tarihindeki II. Dünya Savaşı gibi büyük yıkımların gerçekleştiği olaylardan ilham almaktadır. II. Dünya Savaşında milyonlarca insan, süper insan ırkı üretme gayesiyle çeşitli deneylere ve işkencelere maruz kalarak ölmüştür. Berlin Yahudi Müzesi bu bağlamda filmlerin anlattığı sanal dünyanın gerçeğe bürünmüş halidir. İnsanlık tarihinin utanç kaynağı olan bir konunun “soykırımın” anlaşılması ve rehabilitasyonunu hedefleyen proje, bu amacını geçmişle bağ kurarak gerçekleştirmiştir. Geçmişle bağ kurma durumu mimarı Daniel Libeskind ve yapının sinematik biçimlenişiyle oluşmuştur.

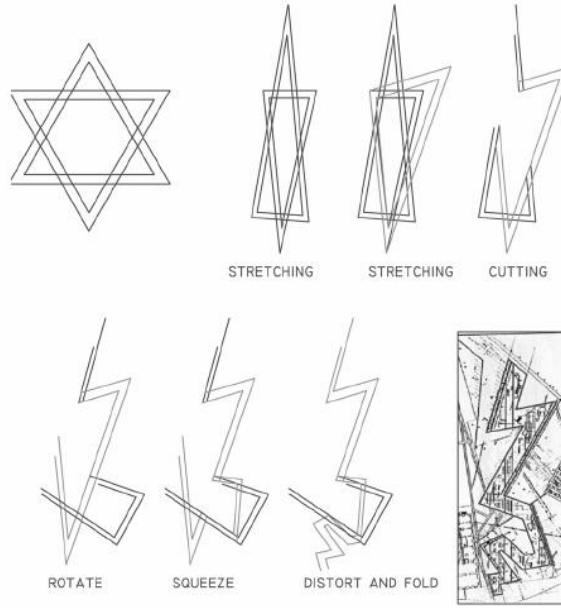
Mimarlık ve kentsel tasarımın uluslararası bir kişiliği olan Daniel Libeskind, soykırımdan sağ kurtulmuş bir ailede 1946 yılında dünyaya gelmiştir. Hayatı Polonya ve İsrail’de geçen mimar 1959’da ailesiyle birlikte Amerika’ya giden son göçmen teknelerinden biriyle New York’a taşınmıştır. 1968’de Libeskind kısa bir süre mimar Richard Meier için bir çırak olarak çalışmış, 1970’de Bilim ve Sanatın Geliştirilmesi Cooper Birliği’nden mesleki mimari derecesini almıştır. 1972’de Essex Üniversitesi Karşılaştırmalı Eser Okulunda Tarih ve Mimarlık Teorisi üzerine yüksek lisans yapmış; aynı yıl, Peter Eisenman’ın New York Mimarlık ve Şehir Araştırmaları Enstitüsü’nde çalışmak üzere işe

alınmıştır. Ancak çok kısa sürede ayrılmıştır. Berlin Yahudi Müzesi mimarlık kariyerinin dönüm noktasını oluşturmuştur.

Genetiğin, teknolojinin ve makinalaşmanın biçimlendirdiği dünyamızda sinemasal olarak gelecek tahminlerinde tüm karamsarlığa rağmen bir umudun varlığı ya da aranişu onu yaşanılır kılan yegâne ögedir. Geçmişu gelecekle bağlayan bir çizgi olarak tasarlanan Berlin Yahudi Müzesi bu sinematik umudun mimariye yansımıř hali ve bir rehabilitasyon çabası olarak değerdendirilebilir.

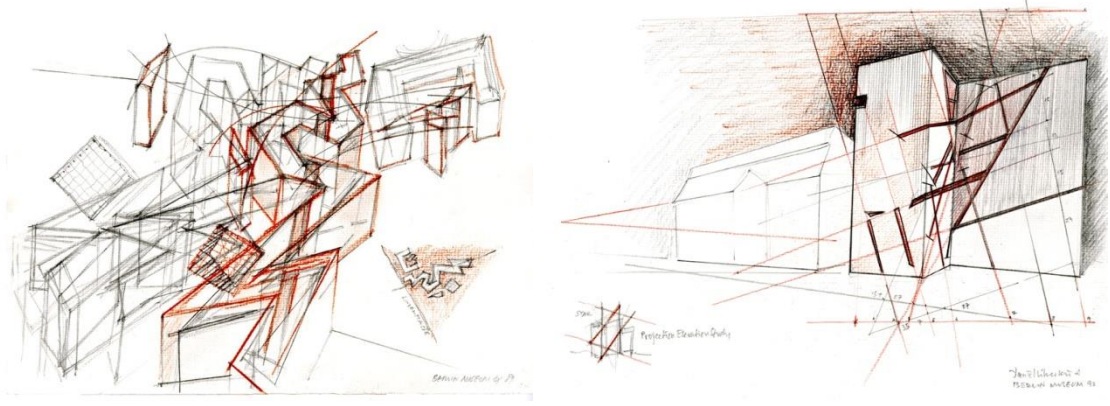
Yahudi Müzesi ziyaretçilerine bir hikâyeyi görsel, işitsel, duyuşal olarak farklı algılarla destekleyerek bütüncül bir etki yaratacak şekilde sunan bir anlatıcı olarak mimarlık tarihinde kendine özgü bir yer edinmektedir. Proje resmi olarak Yahudi Müzesi olarak isimlendirilse de Libeskind projeyi "Çizgiler Arasında" olarak isimlendirmeyi daha uygun görmüştür. Yahudi nüfusu ve Berlin arasındaki dinamiğı iki çizgi üzerinden ilişkilendiren Libeskind, bu çizgilerden birini düz devam eden fakat yer yer kesilen bir tavırla konumlandırmıştır. Diğer çizgiyi ise daha çarpışık ve kompleks olacak şekilde belirleyen mimar, bunların arasında kurguladığı mimari program ve fonksiyonları iki farklı düşünme ve organizasyon biçiminin sembolü olarak yorumlamaktadır [115].

Mimari tasarımın araçlarından biri olan eskiz çalışmaları üzerinden bu fikirlerin varyasyonlarıyla en vurucu kurguyu yakalamayı hedefleyen Libeskind'in planı, Davut yıldızının deforme edilmiş bir versiyonu olarak da yorumlanmaktadır (Şekil 5.1). Aynı zamanda eskiz üzerinde oluşturulan kütlenin akslarının, Berlin için önemli sembolik yapıların izini süren bir arayış içerisinde olmaları da dikkat çekmektedir.



Şekil 5.1 Müzenin şekil oluşumu [116]

Yaşananların en başından beri Berlin'in belleğinden gizlenmeden, reddetmeden yer alması için geçmişe, bugüne ve geleceğe odaklanan bir kurgu izleyen Libeskind, tüm bu kabullenmişlik ve unutmama halini birleştirme çabasıdır. Bu amaçla yaptığı eskiz çalışmalarında hem tarihin izini süren hem de simgesel olarak Yahudi nüfusu, Berlin, geçmiş zaman, şimdiki zaman ve gelecek zaman ilişkisini düşünsel bir altyapı üzerinden mimari tasarımın unsurlarıyla cisimleştirmiştir. Libeskind'in eskiz çalışmaları da incelenirse ana konseptini üzerine oturttuğu ana öngörülerin mimari yansımalarını süperpoze ederek sonuç ürün olarak zikzak bir planı dik olarak kesen boşlukları içeren, adeta şehrin ortasında bir yara izini andıran dikkat çekici bir yapıyı şehre sunmaktadır (Şekil 5.2). Libeskind'in tasarım için üç öngörüsü vardır. Bu üç öngörü ise şöyle sıralanmaktadır: Yahudi vatandaşları tarafından sağlanmış sayısız katkıları anlamadan, soykırım Berlin şehrinin belleğine entegre olmadan ve son olarak geleceği için Berlin şehri ve Almanya ülkesi tarihindeki Yahudi yaşamının silindiğini kabullenmeden Berlin'in tarihini anlamak mümkün değildir[117]. Libeskind mimari unsurlar olan galeriler, yitirilene adanmış boşluklar, çıkmaz sokaklarla bir soykırımın hikayesini, ziyaretçilere farklı duyularına hitap eden durumlar yaratarak, empati kurmasını sağlayarak hissettirir. Müze gezilirken ziyaretçiler farklı duyuları tarafından uyarılmaktadır.



Şekil 5.2 Daniel Libeskind'in süperpoze eskiz çalışmaları [118], [119]

Bu gezi deneyimini bir ziyaretçi gözünden incelediğimizde binanın anlatım serüveni binanın önünde durup karşıdan bakan bir insan imgesiyle başlatılabilir. Nasıl ki her dönemi için çağdaş yapı önünden geçildiğinde cephesinden dönemin malzemesini, yapım tekniğini okutup kimliğini kavratabiliyorsa, Yahudi Müzesi de bu şekilde döneminin çağdaş malzeme ve yapım teknikleri ile dönemini vurgulayan bir cephe tasarımıyla ziyaretçilerini karşılamaktadır (Şekil 5.3).



Şekil 5.3 Yapı Cephesi [117]

Yapı cephesi hikâyenin anlatımında ilk görsel öge olarak dikkat çekmektedir. Kütlenin kapalılığı nedeniyle müze dışından hiçbir döşeme ve yüzey okunmaz. Cephe tasarımı yönüyle ziyaretçileri bir bilinmeze davet eden bir duruşa sahiptir. Aynı zamanda yanında bulunduğu tarihi bina ile radikal bir kontrast içindedir. Bu farklı dönemlere ait, birbirinden bambaşka dile sahip iki yapı etkileyici bir kontrast görsel oluşturur. (Şekil

5.4). Zıt mimari ögelerin yan yana kullanılması; montaj tekniğiyle benzeşmektedir. Sinemada bu teknik, zıtlık oluşturan kadrarların art arda montajlanmasıyla anlamı derinleştirmek ve şaşırtıcı bir sekans oluşturmak için kullanılır. Dışardan bakan bir göz için de tarihi yapı ve müze şaşırtıcı bir kadrar sunar.



Şekil 5.4 Tarihi yapı ve müzenin yan yana sunduğu kadrar [120]

Tarihsel sürecin katmanlaşarak devam ettiği vurgusunun da yapıldığı bu zıtlık; Blade Runner filmindeki “polis merkezi” yapısının silindirik, fütüristik ve keskin yapısının altındaki iç mekânındaki tarihi, barok üslubuyla yansıtılmak istenenle benzeşmektedir. Filmde tarihi katmanlaşma mekânsallaşmayla vurgulanırken, müzede bu süreç sinematik bir biçimde cadde boyunca zıtlığı yan yana gösterip iç mekândaysa birbirlerine entegre olan yolla kopmayacak bir biçimde tanımlanmıştır. Filmin ve müzenin bu vurguyu birbirine ters biçimde yapması mimaride ilk algılanın dış mekân olması ve deneyimlenmesi için cezbetmesi gerekliliği, filmde ise ipuçlarının detaylarla, bütünden parçaya doğru giderek yapılmak istenmesi olarak yorumlanabilir. Polis merkezinin bu katmanlaşması filmde vurgulanırken geçiş süperpoze edilmiştir. Katman, katman üstüne getirilerek vurgu güçlendirilmiştir (Şekil 5.5).



Şekil 5.5 Blade Runner filminde Süperpoze geçişiyle Polis Merkezinin iç ve dış mekân görüntüsü [86]

Bu iki yapı birbirine yer üstünde fiziksel olarak bir bağlantıya sahip değildir. Arka arkaya montajlanan iki imaj olarak bu iki yapı ziyaretçilerine bambaşka dillere sahip olsalar da kendi varlıklarını belletirken aynı zamanda bu kontrast sayesinde daha turun başlangıcından çok güçlü özgün bir söyleme kavuşmayı başarmaktadırlar.



Şekil 5.6 Aydınlatmanın cephe yırtıklarıyla dışardan algılanışı [117]

Yaralarla kaplı bir yüz gibi, çinko cephesinde bulunan sadece 5 tanesi aynı olan 1005 farklı pencereyi yerleştiren Libeskind, bu tasarım kararıyla bambaşka bir anlatı yakalamaktadır. Hiçbir yara izinin birbirine benzememesi gibi, bu pencerelerin milyonlarca farklı Yahudi'nin yaşadığı bambaşka acıları simgeleyen “yara izleri” olarak okunabilmesi mümkündür. İç mekân aydınlatması karanlıkta bu izleri belirginleştirerek cepheye farklı bir görünüm katmaktadır (Şekil 5.6). Cephede bulunan bu birbirinden farklı pencereler her ne kadar rastgele yerleştirilmiş gibi gözükseler de Libeskind tüm

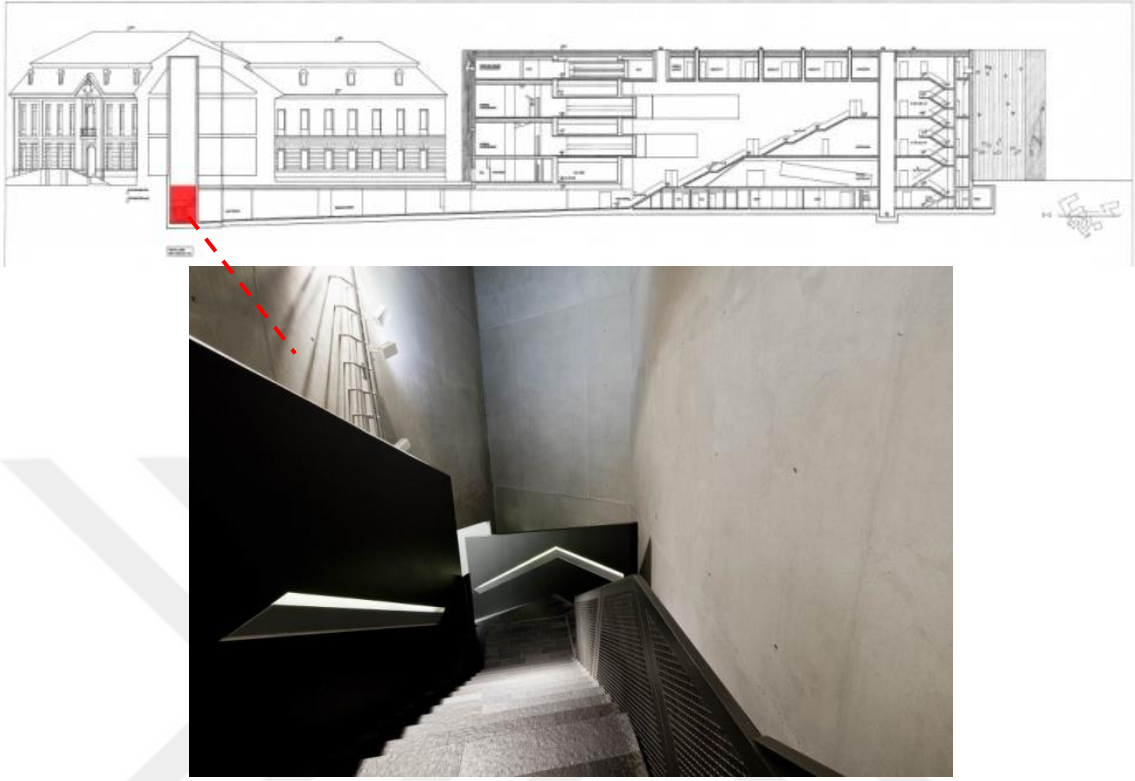
bu pencereleri belli bir algoritmaya göre yerleřtirmiřtir. Iřık genel itibariyle mzede ok nemli tasarım gesi olarak karřımıza ıkmaktadır. Libeskind bu pencerelerden mekna aldıđı ıřıkla ziyaretileri bazen karanlıđın sonundaki ıřık imgelemesiyle umudu hatırlarken, bazense mekna almamayı tercih ettiđi ıřıkla aresizliđi ziyaretilere yařatmaktadır. Libeskind bazen ıřıkla bazen ise ıřıđın yokluđuyla dramatik aılar yakalayarak meknı hissettirmeyi bařarmıřtır. Iřıđın sinemadaki dramatik kullanımı gibi mimari meknda da kontroll bir biimde mekna alınması ya da alınmamasıyla etkileyici bir atmosfer yaratılması hedeflenmiřtir. Aynı zamanda mzeyi gezerken bize sunduđu kadrajlarla farklı Berlin perspektiflerini ziyaretilere sunarak bađlamıyla olan iliřkisini kuvvetlendirmektedir (řekil 5.7).



řekil 5.7 Pencerelerin i mekn ve dıř mekn algısı [117]

Yapı ierisine girerken ziyareti yine farklı bir deneyime maruz bırakılmaktadır. Yahudi Mzesi ktlesine giriř iin ktlenin kendi kapısı bulunmamaktadır. Burada Libeskind'in yapı felsefesi aıklamalarını okumak yol gsterici olacaktır. Yahudi ve Berlin tarihine geleneksel bir kapı aracılıđuyla girebilmenin mmkn olmadıđını, daha kompleks bir rotaya sahip olunması gerektiđini belirterek bu sebeple Berlin tarihinin Barok dnemine dnlerek ilk olarak Barok binadan giriřin sađlanması gerektiđini sylemiřtir [121]. Mze deneyimi yanında konumlanan Kollegienhaus'tan girip yeraltına inen merdivenlerle bařlamaktadır (řekil 5.8). Sađlanan bu radikal bařlangı, zıtlık yaratan bu

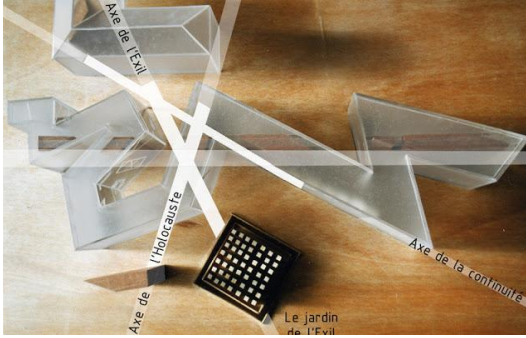
iki kütlenin dramatik bir birliktelik sağlayarak ziyaretçi üzerinde çarpıcı bir etki yaratılması çabası olarak yorumlanabilir.



Şekil 5.8 Müzeye giriş merdiveni [117]

Yapıyı anlamak için genel atmosferini yorumlayarak başlamak uygun olacaktır. Binaya girildiğinde ziyaretçileri Yahudilerin üç gerçekliğine atıfta bulunan üç eksen karşılamaktadır. Bunlar; Sürgün Ekseni, Soykırım Ekseni ve Süreklilik Ekseni'dir (Şekil 5.9). Bu eksenlerin bağlantıları boyunca siyah ve beyaz kontrastı mekâna hakimdir. Keskin lineer çizgiler, mekân boyunca devam eden lineer aydınlatmalar, renk kontrastının yarattığı görsel düzlemler gibi birçok katmanın birleşmesi ziyaretçinin yön kavramıyla bağlantısını koparmaktadır. (Şekil 5.10) Bu sebeple aslında müze deneyimin rota açısından herkes için farklı yorumlanabilmesi mümkündür. Çünkü yapı, mekânların yerleşim planı itibarıyla ve alınan tasarım kararlarının ışığında genel bir “nereye gideceğini bilememe hali” yaratmaktadır ve bu kaybolmuşluk arasında ziyaretçiyi soykırımın ortasında çaresiz bir seyirciye dönüştürmeyi başarmaktadır. Bu kaybolmuşluğu sağlamakta önemli araçlardan birisinin dizilim olduğunu söylemek mümkündür. Materyallerin ve mimari unsurların yarattığı keskin hatların oluşturduğu

kompozisyon, yön hissini algılamayı zorlaştıran bir dil yaratarak kaybolmuşluk hissini kuvvetli bir şekilde iletmektedir.



Şekil 5.9 Üç eksen tanımlayan maket [122]



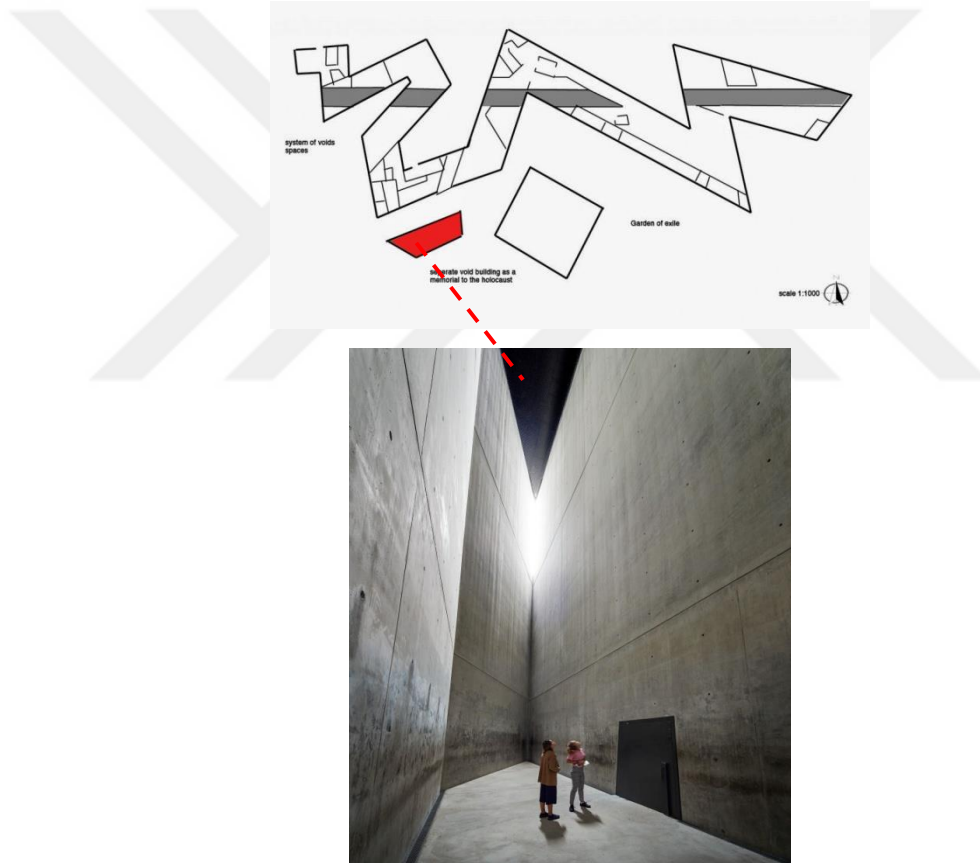
Şekil 5.10 Yönsüzlük oluşumu [117]

Yaşanan bu tereddüt ve kaybolmuşluk duygusunda malzeme seçimindeki steril ve kontrast yapının etkisi büyüktür. Brazil filminde Sam'in rüyalarındaki karmaşadaki kayboluşu ve hapsoluşu benzer etkiye sahip malzemelerin dönüşümüyle vurgulanmaktadır. Rüyalarının birinde zeminin taşlarının vücut bulması ve uçmasını engellemesi, patronunun suretine dönüşmesi, içinde bulunduğu mekânın ve bilinçaltının onu nasıl hapsettiğinin bir metaforudur. Sonlara doğru bir rüyasındaysa her şeyin karmaşıkleştığı bir anda kaçmaya çalıştığı mekân yine aynı yerdir ve açmaya çalıştığı kapı yine konulan sınırları vurgularcasına aynı taştan malzemedir (Şekil 5.11).



Şekil 5.11 Brazil filminde malzeme dönüşümü [100]

Müzedeki üç eksenden biri olan soykırım ekseninin sonunda ziyaretçiler Soykırım Kulesi'ne ulaşmaktadır. Kule, müze binası ile bağlantısı yalnızca yeraltından sağlanan, müzeden yalıtılmış ayrı bir kütledir (Şekil 5.12). 24 metre yüksekliğinde boş bir silo olan kule, girildiği andan itibaren yarattığı görkemli boşluk hissiyle ziyaretçinin çaresiz hissetmesi için insan ölçeğinin erişemeyeceği bir yükseklikten başlayan dikey dar bir merdiveni de barındırmaktadır. Dar ve insan ölçeğini ezen yapısıyla çaresizlik hissini ziyaretçilere kuvvetli bir biçimde hissettirmekte etkili olmuştur. Herhangi bir aydınlatma sisteminin olmadığı kulede keskin kenarların, koyu duvarlarda birleştiği en tepe noktada içeri süzülen ışık huzmesi; en karamsar zamanlarda bile insanların sahip olduğu zayıf umut ışığını sembolize eder.



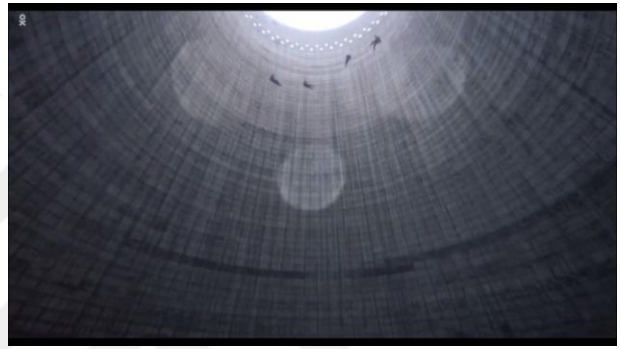
Şekil 5.12 Soykırım Kulesi [117]

İnsanı tedirgin eden, korkutan bu atmosfer içerisinde ışığın cılız bir biçimde süzülmesi oldukça dramatiktir. Daniel Libeskind, Nisan 2019 “RIBA + Vitra ile Mimar Sohbetleri” kapsamındaki konferansta, bu ışığın tasarımında; soykırımdan kurtulan birinin, içinde daima tuttuğu umut ışığını anlatmasından ilham aldığını belirtmiştir (Şekil 5.13). Bu

umudun benzer mekânsal kurguyla temsili Brazil filminde büyük bir simge biçiminde karşımıza çıkmaktadır. Sam, yüksekliğiyle ve genişliğiyle insan ölçeği karşısında ezici bir üstünlük kuran mekânın merkezindeki bir hasta koltuğunda işkence görmek üzeredir. Zihnindeki daimî kaçışın bir oyunu olarak tavandan süzülen ışık içerisinde kurtarıcıları belirmektedir. Umudu bu açıklıktan süzülen ışığa eşlik eden insanlarla somutlaşmaktadır. Tasarımda ışık umudun somut temsili haline dönüşürken, yükseklikle birlikte sizi yukarıya bakmaya yönlendirmektedir (Şekil 5.14).



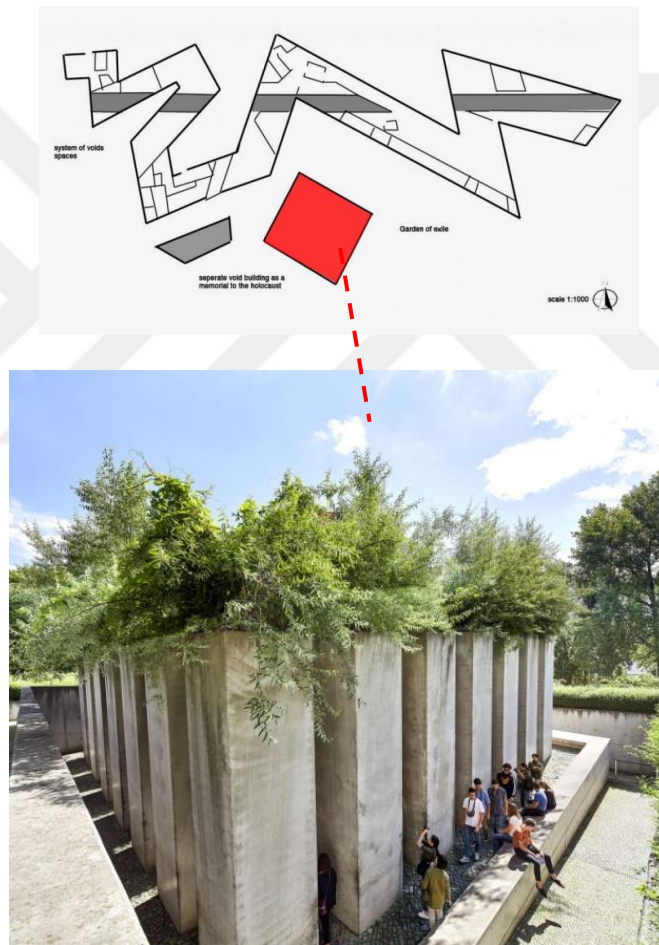
Şekil 5.13 Soykırım Kulesinde ışık [117]



Şekil 5.14 Brazil filminde ışık [100]

Sürgün eksenine girildiğinde bu rota ziyaretçileri Sürgün Bahçesi'ne götürmektedir. Bu bahçeyi bina dışarısında tasarlayan Libeskind, denge algısını sarsan eğik bir zeminin üzerinde her kenarında yedişer tane sıralanmış kare plan üzerine 12 metre yüksekliğinde 49 beton kolonu yerleştirmiştir (Şekil 5.15). Bu beton kolonların 48 tanesi Berlin'den alınan topraklarla, ortada bulunan bir kolon da Kudüs'ten getirilen toprakla doldurulmuştur. Yüksek kolonlar arası dar boşluklarda dolaşırken yaşanan klostrofobik atmosfer, kafanızı gökyüzüne kaldırdığınızda gördüğünüz dar gökyüzü manzarasını zenginleştiren ince zeytin dallarıyla sekteye uğrar (Şekil 5.16). Berlin'i terk etmek durumunda kalmış kişilerin anısına buradaki beton kolonlarda yetiştirilen zeytin ağaçları her şeye rağmen yeşeren umudu sembolize eden öğeler olarak mimari anlatımın bir parçasını oluşturmuştur. Sürgün Bahçesi'nde sinematografik anlatımın birkaç farklı aracını okumamız mümkündür. Libeskind kolonlarla yarattığı dizilim içinde ziyaretçiler için gerilim veren bir atmosfer yaratmaktadır. Bu soğuk beton bloklar arasında dolaşan ziyaretçiler oran olarak oldukça dar olan aralıklarda dolaşırken

tekinsiz bir hisse kapılmaktadırlar. Savaş sonrası yaşanan çaresiz kaçış halini ve nereye gideceğini bilememe durumunu bu bloklar arasında ziyaretçilere olabildiğince hissettiren bu bahçe, bir yandan da kafanızı yukarı kaldırdığınız anda süzülen ışık ve dalların yeşil görüntüsü ile gergin havayı kırarak umudu hatırlatan bir söyleme kavuşmaktadır. Bu blokların ölçek olarak oldukça yüksek ve aralıklarının oran olarak dar olması verilmesi istenen gerilim mesajının alıcıya iletilmesinde güçlü bir aracı olmaktadır. Bir kaçışı temsil eden bu bahçe, normalde yeşilin ve doğanın vereceği huzur duygusunu göçün bilinemezliğini ve tedirginliğini veren eğik beton sütunlarla kısıtlamaktadır.



Şekil 5.15 Sürgün Bahçesi [117]



Şekil 5.16 Bloklar ve gökyüzü ilişkisi [117]

Doğaya kaçış ve bilinmezliğin temsilini Blade Runner filminde final sekansında Deckard ve Rachael'ın yeşillikler içinde kıvrılan bir yolda arabayla şehri terk etmelerinde görmekteyiz. Müziğin yükselişi ve "Shining" filminin giriş sekansındaki kıvrılan yol çekimi gibi uzaklaşıp çekime devam edilmesi yeşilin verdiği huzuru soru işaretleriyle bölmektedir (Şekil 5.17). Brazil filminde de yeşil alanla ve hissettirdiği duygularla ilgili benzer sahneler mevcuttur. Sam'in rüyalarındaki kaçış geniş bir yeşillik alana doğru iken, birden yeşilliği beton kütleler içinden fırlayarak bozmaktadır. Hayalleri ve yaşadığı dünyanın çatışmasını anlatan bu sahne; yaşayabilmek için ülkesinden gitmek zorunda kalmış insanların hikâyesinin trajikliğindedir. Sam'in yaşadığı dünyanın ve içine düştüğü durumun vahametinden kaçmaya çalıştığı her anda bu yeşil alanı görürüz, bazen gerçekten kaçtığını dahi sanırız. Yeşilin özgürlüğü ise daima simgesel olarak bozulur ve huzura kavuşamadığını anlarız (Şekil 5.18).



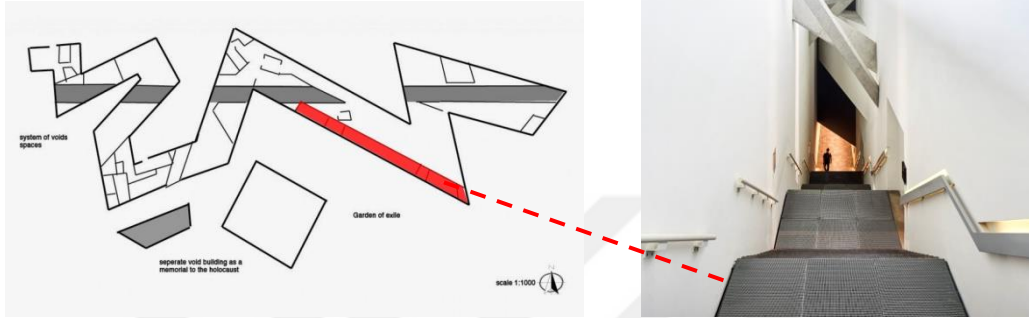
Şekil 5.17 Blade Runner’da kırsala kaçış [86]



Şekil 5.18 Brazil filminde Sam’in rüyasında yeşil [100]

Bu iki rotadan sonra son ve en uzun bölüm olan Süreklilik Merdivenine bağlanan aks tarihin sürekliliğini ve geçmişle geleceği birbirine bağlayan bir köprü gibi üst kotlardaki müzenin sergi alanlarına geçişi sağlar. İki beyaz duvar arasında konumlanan ve 82 basamaktan oluşan bu merdiven, yan cephesinde bulunan pencerelerden ışığı dramatik bir biçimde içeri almaktadır. Süreklilik Merdivenine bu pencerelerden sızan ışıkla etkili bir görsellik yakalayan Libeskind, bir duvardan diğerine saplanan beton kirişlerle tarihsel süreçte yaşanan engelleri simgeleyen güçlü bir kompozisyon oluşturmuştur. Bu uzun merdivenin sonunda ziyaretçiler beyaz bir duvarla karşılaşmaktadır (Şekil 5.19).

Merdiven tüm ihtişamıyla kat edilen mesafeyi gösterirken buna eşlik eden beton kirişler ve ışık kendi güçlü dilini oluşturmaktadır.



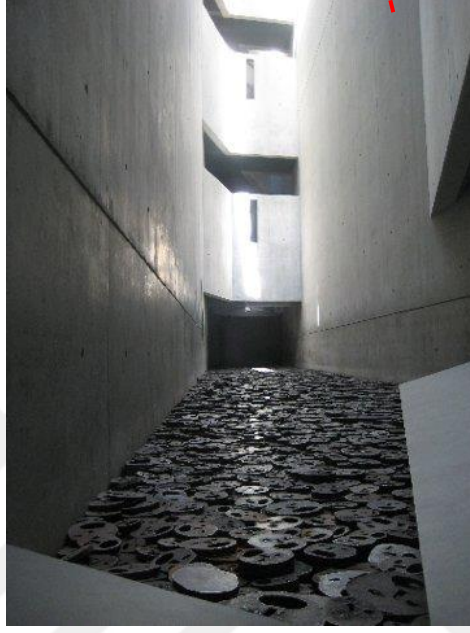
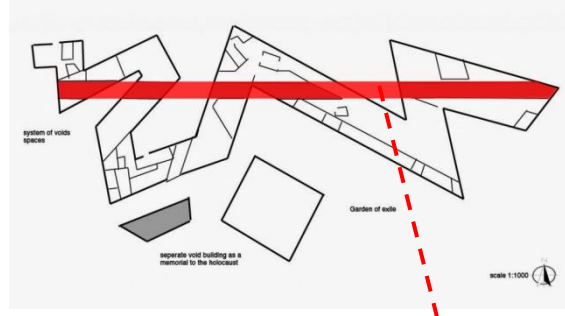
Şekil 5.19 Süreklilik merdiveni [117]

Süreklilik Merdiveni müzedeki bağlantısal işlevini; açıklıklar sayesinde dış mekânla iletişim kurarak, kurduğu mekânlarla da ismindeki sürekliliğin hakkını vererek oluşturmaktadır. Tarihsel sürece vurgu yapmaktadır. Merdivenin adeta bir karaktere dönüştüğü Gattaca filmiyle kıyaslandığında Süreklilik Merdiveni sinematik anlamda benzer şekilde biçimlenmiştir. Gattaca’da tıpkı Süreklilik Merdiveninde olduğu üzere dışarıyla bağlantı kuran açıklıklar arasında yükselen merdiven; geçmişle gelecek, Jerome ile Vincent, kurulan ve yıkılan hayaller arasında bağlantıyı oluşturmaktadır. Merdiven, bunun sürekli bir döngü ve mücadele olduğunu vurgularcasına DNA sarmalına benzer bir biçimde kıvrılmaktadır. Jerome ve Vincent’ın hayalleri ve yaşamları üzerine verdikleri mücadele, belden aşağısı felç olan Jerome’un bu merdiveni tırmanmak zorunda kalmasıyla somutlaşır (Şekil 5.20).



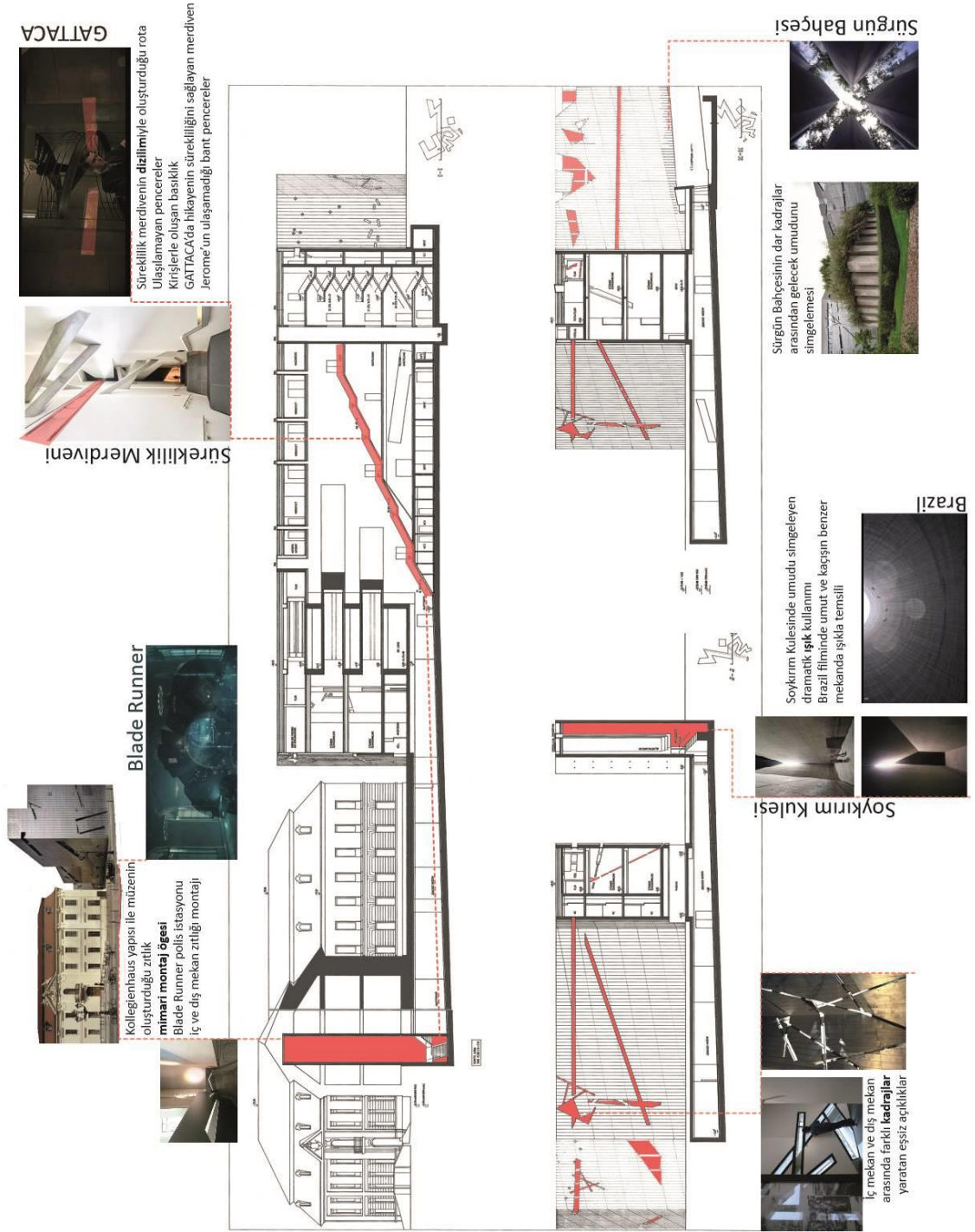
Şekil 5.20 GATTACA’da merdivenin mücadele temsili [113]

Sürekliliğin zorunluğunu simgeleyen süreklilik merdiveniyle sirkülasyon sağlanır. Zikzak planı dik olarak kesen boşlukları da ustaca kurgulayan Libeskind, 'bellek' kavramını destekleyen bu alanları müzenin diğer alanlarından farklı olarak herhangi bir ısıtma, soğutma, havalandırma ya da aydınlatma sistemine sahip olmayacak şekilde düzenlemiştir. Bu boşluklarda betondan başka bir malzeme görülmez, soğuk etkisiyle beton, ziyaretçilere 2. Dünya Savaşı sırasında sürgün etmeye zorlanmış insanları, yaşanacak hayatların eksikliğini, kısacası 'yitirilenler'i hatırlatır. Boşluklara girildiğinde kişiyi saran ürperti hissi, savaşın ve soykırımın soğuk yüzünü ziyaretçilere fiziksel olarak aktarmaktadır. Oluşturulan boşluklardan biri olan "Hafıza Boşluğu" ise müzenin sembolik mekânlarından biri olarak farklı bir açıdan ziyaretçilere etkileyici bir perspektif sunmaktadır. İsrailli bir sanatçı olan Menashe Kadishman'a ait Dökülen Yapraklar (Shalekhet) isimli çalışma soykırımın kayıplarına ithafen oluşturulmuş 10.000 demir suratin zemine yerleştirilmesiyle oluşmuştur (Şekil 5.21). Bu boşlukta gezinirken levhaların çıkardığı metalik gürültü, boşlukta yayılarak soykırımda kaybedilenlerin sessiz çığlıklarına eşlik ediyor hissini ziyaretçilere vermektedir. Burada zeminde bulunan metalik gürültüye eşlik eden beton duvarlar, boşluğa ilerledikçe daha da karanlıklaşan ve ölçek olarak da kaybolmuşluk hissi veren dev boşluk; çaresizlik ve yitirilenlerin boşluğunu oldukça sert bir biçimde ziyaretçilerin önüne sermektedir.



Şekil 5.21 Müzedeki boşluklar [117]

Berlin Yahudi Müzesinin bir film gibi deneyimlenerek çalışma kapsamında ele alınan mimari tasarım kavramları ve sinema teknikleri bağlamında incelenmesi sonucunda ele alınan filmlerle birlikte kurduğu ilişki Şekil 5.22'yi ortaya çıkarmaktadır.



Şekil 5.22 Berlin Yahudi Müzesi Sinematik Okunması

SONUÇ VE ÖNERİLER

Ütopya insanlığın ideal olanı arama ve yaşayış olarak kurgulama serüveninin sonucunda oluşmuş ve yazın dünyasında ifade bulmuş; mimaride tarihsel süreçte tasarımlara ilham olmuştur. İnsan doğası açısından hangi koşulların kime göre ideal olduğu ve değişkenliği ütopya kavramının anti tezi olan distopyayı doğurmuştur. Ütopya bu nedenle içerisinde zıttı olan distopyayı da barındırmaktadır. Distopya kavramı ise sanayi devrimiyle birlikte ortaya çıkan, makineleşen ve savaş halindeki dünyanın neticesinde ifade bulmuştur. Yazın dünyasında bu sürecin ileride nelere dönüşebileceğinin uyarısı olarak ele alınmıştır. Sanatların birbirleriyle etkileşimi ve birbirlerine ilham olması sonucunda ise sinemada da distopya kavramı kendine bir tür olarak yer edinmiştir. İnsanlığın teknolojik gelişmeleri büyük ölçüde tüketim toplumuna hizmet ettirmek için kullanması; gelecekte nasıl bir dünya olacağına dair kentsel, mimari ve ürün tasarımları olarak sinema aracılığıyla perdeye yansıtılmıştır. Bu nedenle de sinema ve mimarlık arasındaki ilişki tezin ana unsurunu oluşturmuştur.

Sinema, kurgusunu aktaracağı mekâna ihtiyaç duyar; mimarlık ise ideal mekânı tasarlamak üzerine kurgusunu oluşturur. Çalışma kapsamında sinema ve mimarlık ilişkisi bu nedenle mekân bağlamında ele alınmıştır. Sinema, mekân kurgusunda mimari tasarım kavramlarından faydalanır; mimarlıkta ise zamanla sinematografik yöntemlerden ilham alınması durumu oluşmuştur. Sinema ve mimarlık arasında mekân üzerinden kurulan bu ilişki, birbirini besleyen ve kendilerini geliştirmesini sağlayan bir yapıya dönüşmüştür. “Film Yapım” süreci ve “Mimari Planma” süreci karşılaştırıldığında benzer aşamalardan geçtikleri gözlemlenmiştir. Geçtikleri aşamalar, mekân ara kesitinde ele alındığında ise ön plana çıkan kavram ve teknikler belirlenmiştir. “Sinema

Tekniklerinin Mimari Tasarıma Yansıması” ve “Sinemada Kullanılan Mimari Tasarım Kavramları” olarak sinema ve mimarlığın birbiriyle etkileşimine ait örnekler ortaya konmuştur.

Sinemada distopya filmlerinin konuları itibariyle farklı bir dünya tasviri oluşturmaları gerektiğinden, mimari tasarım süreci ve sinema ilişkisi distopya filmleri üzerinden ele alınmıştır. Sinemada edebi ve felsefi bir yeri olan distopya türündeki filmlerden seçilen örneklerin mimari bir biçimde okuması yapılmıştır. Distopya evreninin yansıması olan bu filmlerin, insanlığa uyarı niteliğindeki dünyalarını anlatabilmek için izleyiciyle kurduğu mekânsal bağlam irdelenmiştir. Bu mekânsal biçimleniş mimari olarak ele alınmaya çalışılmış, metot olarak da izleyicinin kullanıcıya dönüşmesi belirlenmiştir. Bu nedenle ölçek kavramından yararlanılarak mimari tasarım analizlerinde olduğu üzere üst ölçekten başlanarak detaylara inilmiştir. Filmlerde kullanılan var olan mimari mekânların sinema tekniklerinin kullanımıyla nasıl bir sinematik dönüşüme uğradığı, film için oluşturulan mekânlarda ise yararlanılan mimari tasarım kavramları ortaya konmuştur. Süreç olarak da distopya filmlerinin gelecek senaryosunu kurgulamak için geçmişle bağ kurması durumunu mekân üzerinden kurguladığı gözlemlenmiştir. Aynı şekilde geleceğe ilham verme durumunu da mekân tasarımlarıyla sağlamaktadır.

Çıkan sonuçları bir mekânın sinematik okunmasında kullanılarak, bir mimari eserin deneyimlenmesini bir film gibi ele almak hedeflenmiştir. Bunun için de ele alınan distopya filmlerindeki soylulaştırma, soykırım, ayrıştırma gibi konuları yansıtmaya biçimleri düşünüldüğünde; insanlığın karanlık dünyasına ait bir soykırımın unutulmamasına ve rehabilitasyonunu sağlamaya yönelik bir yapı olan Berlin Yahudi Müzesi ele alınmıştır. Çalışma kapsamında ele alınan sinema teknikleri ve mimari olarak incelenen Blade Runner, Brazil, GATTACA filmlerindeki sahnelerle ilişki kurularak yapı analiz edilmiştir. Müzenin sinematik yöntemle incelenmesi, mimaride kullanılan sinematografik yöntemlerin deneyimleyen için ne kadar etkileyici olduğunu ortaya koymuştur. Filmler ve müze arasındaki etkileşim, yeni mimari ve sinematik biçimlenişleri beraberinde getirmiştir.

Sanatın insanlığın gelişimiyle birlikte kendini yenileyen ve pek çok alana entegre olabilen yapısı sinema ve mimarlık arasındaki etkileşimde filmler ve mekânlar

üzerinden somutlaşmaktadır. Sanatların birbirine ilham olması ve etkileşim halinde olmaları ise kümülatif ve devingen bir yapı oluşturmaktadır. Sanatın bu dinamik yapısı filmlerin mimari, mimari yapının ise sinematik olarak çapraz okunmasını sağlamıştır. Altıncı sanat olan mimarlık bir anlamda yedinci sanat olan sinemanın öncüsü ve desteği olmuştur. Mimarlık kullanıcının beş duyusuna hitap eden, kullanıcısının deneyimleriyle var olan mekânlar yaratır. Mimarın tasarladığı mekân kurgusu, kullanıcının hareketleri ve yaşantısıyla devingen bir hal alır. Sinema ise; kurgusunu, izleyicisinin görme ve işitme duyularına hitap ederek sunar. Yönetmenin kurguladığı dünya görselliğe ve harekete kavuşur. Seyirci, yönetmenin kontrolündeki perspektifle bu dünyaya dâhil olur; seyircinin zihninde film devingen yapısını sürdürür. Bu bakımdan karşılaştırıldığında mimarlıkta eser durağanken, hareket kavramını oluşturan zaman ve kullanıcıdır; sinemada ise hareket ve zaman kavramı eserin kontrolündeyken, durağan olan seyircidir. Sanatsal etkilerini arttırmak ve deneyimleyicisiyle ilişkilerini güçlendirmek sinema ve mimarlığın ortak gayelerindendir. Sinemada seyirciyi film kurgusunun içine dâhil etmek nihai hedeftir; böylece seyircinin durağanlığı yönetmenin kontrolündeki bir harekete evrilir. Bu durum, seyirci film kurgusunun içine bir kahraman ya da mimari olarak düşündüğümüzde kullanıcı olarak dâhil olduğunda gerçekleşebilmektedir. Bu nedenle filmlerdeki mekân kurgusunun film hikâyesini yansıtması kadar seyirciyi kullanıcı gibi içine alması ve mekânı deneyimlemesine olanak vermesi de önem arz etmektedir. Mekân kurgusunun seyirciyi kullanıcıya dönüştürebilecek kadar gerçekliğe yaklaşması ise sinemanın mimarlıktan ve mimarlığın tasarım yaklaşımlarından faydalanmasıyla mümkündür. Özellikle hayali ve gelecekçi yaklaşımlı distopya filmlerinde mimari tasarım kavramları film tasarımının içine öncül bir biçimde dâhil olmaktadır. Böylelikle hayali bir dünya gerçekmişçesine var olmakta, zaman kavramında ise seyirciyi bir kullanıcı olarak yolculuğa çıkarmaktadır. Mimarlıkta ise sanatsal etkiyi dramatik bir biçimde arttırmak, kullanıcının hareketleri ve zamanla evrilen bir mekân oluşturmak, durağan olan mekânın bir deneyime dönüştürülmesi ve böylece devinmesiyle mümkündür. Mekânın bir deneyime dönüşmesi ise mimarın yönlendirmelerinin kullanıcıyla etkileşime geçmesiyle mümkündür. Yapı bir kurgu olarak tasarlandığında, kullanıcı ile yapı ilişkisi dramatik bir deneyime dönüşebilir. Bu durum mimarının sanatsal olarak etkisini artırır. Mimarının kurgusal bir deneyimine

dönüşmesi ise hareketli kurgu sanatı sinemanın tekniklerini tasarımına dâhil etmesiyle gerçekleşir. Sinemanın mimarlıktan mekân kurgusu için aldığı tasarım yaklaşımlarını film tasarımına entegre etmesiyle başlayan etkileşim, tasarım konusunda mimarlığa ilham olmasıyla sürmüştür.

Sinema ve mimarlık arasında mekân üzerinden kurgulanan yöntemsel ve kavramsal etkileşim sinema için filmin her karesinin izleyicide bir deneyime dönüşmesini sağlarken, mimarlık için dramatik mekân yaratımına imkân tanımaktadır. Var olan mekânların filmlerdeki sinema tekniklerinin kullanımıyla uğradığı değişim mimari tasarım açısından yeniden işlevlendirme kavramına sanatsal bir boyut katmaktadır. Film için oluşturulan olmayan mekânların ise kurgusunda mimari tasarım kavramlarının büyük önem arz eder. İncelenen filmlerde ve örneklerinde mimari biçimlenişin, izleyiciyi yaşantısı içerisine alabilmesi için çok önemli olduğu; mimaride, sinematik biçimlenişlerle daha dramatik yapılar oluşturmanın mümkün olduğu sonucuna varılmıştır.

Mimari tasarım etkinliklerindeki ilerideki çalışmalarda, mimari tasarım öğeleri dramatik etki yaratımı için sinematografik tekniklerden faydalanabilir. Özellikle Berlin Yahudi Müzesi gibi belli bir konuya dikkat çekmek isteyen yapılarda konu, mekân aracılığıyla bir deneyime ve mekânın izlettirdiği yollarla sinematik bir unsura dönüştürülebilir. Sinemada yeniden oluşturulan mekânlarda büyük ölçüde mimar kökenli set tasarımcılarıyla başlayan serüven geliştirilip günümüzde sinema ve mimarlık ara kesitinde akademik bir tasarım eğitimi oluşturulabilir. Var olan mekânların filmdeki yansımada ise yeniden işlevlendirme kavramı bağlamında mimariyle ilişki kurulabilir.

KAYNAKLAR

- [1] Wordpress, "Utopia vs Dystopia", <https://eijlongblog.files.wordpress.com/2014/04/utopiadystopia.jpg?w=300&h=234>, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [2] Contandriopoulos, C., (2013). "Architecture and Utopia in the 21st-Century", Journal of Architectural Education, 67: 3-6.
- [3] Urgan, M., (1984). Edebiyatta Ütopya Kavramı ve Thomas More: Adam Yayıncılık.
- [4] Serlet, T., "Utopia Kitap Kapağı", http://www.thibaultserlet.com/uploads/5/6/7/2/56725141/51g8xub8vyl-sx331-bo1-204-203-200_orig.jpg, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [5] Cdn2, "Devlet Kitap Kapağı", <https://cdn2.penguin.com.au/covers/original/9780140455113.jpg>, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [6] Claeyes, G., (2010). The Cambridge companion to utopian literature: Cambridge University Press.
- [7] Amis, K., (1960). "New Maps of Hell: A Survey of Science Fiction", US1960. Esp: 4-5.
- [8] Gazeteduvar, "Biz", <https://cdn.media.gazeteduvar.com/2018/10/biz.jpg>, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [9] Hattusa, "Cesur Yeni Dünya Kitap Kapağı", <https://hattusa.org/storage/covers/aldous-huxley-cesur-yeni-dunya.jpg>, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [10] Canyayınları, "1984 Kitap Kapağı", <https://canyayinlari.com/kitaplar/roman/18175/1984/>, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [11] Romano, A.R., (2013). "UTOPIA, DYSTOPIA AND SATIRE: AMBIGUITY AND PARADOX ANA CLÁUDIA RIBEIRO ROMANO", Dystopia (n) Matters: On the Page, on Screen, on Stage: 64.
- [12] Hasol, D., (1979). Ansiklopedik mimarlık sözlüğü: Yapı-Endüstri Merkezi.
- [13] More, T., (2016). Utopia, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

- [14] Pbs, "Utopia Ada Haritası", <https://pbs.twimg.com/media/DaHrEA0X0AAq0-t.jpg>, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [15] Tumblr, "Utopia Adası Tasviri", https://66.media.tumblr.com/1acef547097d94cd111dd035da9d7729/tumblr_mn9l42bAto1ghsgm1o1_500.jpg, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [16] Huxley, A., (2018). Cesur yeni dünya: Ithaki Publishing.
- [17] Orwell, G., (1984). "İstanbul: Can Yayınları".
- [18] Listelist, "Zafer Konutlarından Bakış", <https://listelist.com/wp-content/uploads/2017/10/1984-burton-orwell-2.jpg>, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [19] Harvey, D. ve Çağlayan-Gambetti, Z., (2008). Umut mekânları: Metis.
- [20] Sekman, A., (2017). "Kentsel formların ütopya ve distopya kavramları bağlamında irdelenmesi", TOPLUM VE DEMOKRASİ DERGİSİ, 11.
- [21] Alsaç, Ü., (1978). "Düşünsel Mimarlık: Rönesans Ütopyaları Aracılığıyla Bir Örnekleme", ODTÜ Mimarlık Fakültesi Dergisi, 4: 31-52.
- [22] Idealspaces, "Sforzinda Kent Planı", <https://www.idealspaces.org/artificial-natures-venice-2018>, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [23] Unesco-venetianfortresses, "Palmanova Kenti ", <http://www.unesco-venetianfortresses.com/parti-del-sito/palmanova-2/>, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [24] Castleandmanorhouses, "Neuf Brisach kenti", : http://www.castlesandmanorhouses.com/types_10_star.htm#design, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [25] Kürkcüoğlu, İ.E., (2010). "İdeal Arayışında Bir Dönüm Noktası: Yıldız Şehirler", İDEALKENT, 1: 78-95.
- [26] Sekman, A., (2015). Kentsel Ütopyalar Ve 20. Yüzyıl Toplu Konut Mimarlığı, Fen Bilimleri Enstitüsü. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
- [27] Wordpress, "Rönesans döneminde tasarlanan ideal kent şemaları", <https://quadralectics.files.wordpress.com/2013/10/650.jpg>, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [28] Archdaily, "Newton Anıtı ", <https://www.archdaily.com/544946/ad-classics-cenotaph-for-newton-etienne-louis-boullee/53a26445c07a8079c5000230-ad-classics-cenotaph-for-newton-etienne-louis-boullee-exterior-view>, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [29] Blogspot, (2009). "Etienne-Louis Boullee", <http://guntherstephan.blogspot.com/2009/03/etienne-louis-boullee.html>, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [30] Wired, "Einstein Anıtı", <https://www.wired.com/2013/02/lebbeus-woods-conceptual-architect/>, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [31] Mindeguia, "Chaux Kenti", <http://www.mindeguia.com/dibex/Ledoux-Chaux-e.htm>, Erişim Tarihi: 20.05.2019

- [32] Aykutlu, N., (1996). Günümüz Mimarlığında Ütopyanın Sınırları, Fen Bilimleri Enstitüsü. Eskişehir: Osmangazi Üniversitesi.
- [33] Hasol, D., (2000). Mimaride Ütopya, Yapı.
- [34] Gaiadergi, "Falanster Projesi", <https://gaiadergi.com/wp-content/uploads/2016/03/Falanster.jpeg>, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [35] Heuredupeuple, "Familister Projesi", <https://heuredupeuple.fr/28-janvier-1888-mort-de-jean-baptiste-godin/>, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [36] Yüksel, Ü.D., (2012). "Antikçağdan günümüze kent ütopyaları", İDEALKENT, 3: 8-37.
- [37] Wordpress, "Broadacre Kenti Planı ", <https://architectureforthefuture.wordpress.com/2016/01/15/kent-tasariminda-broadacre-city-garden-city-radiant-city/#ip-carousel-336>, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [38] Archigram, "Archigram Grubu Eserleri", <https://www.archigram.net/portfolio.html>, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [39] Tumblr, "Yüzen Kent", <https://megaestructuras.tumblr.com/post/33968102588>, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [40] Archdaily, "Gökyüzündeki Kümeler ", <https://www.archdaily.com/912738/the-city-in-the-air-by-arata-isozaki>, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [41] Mennel, B., (2019). Cities and cinema: Routledge.
- [42] Kracauer, S., (2015). Film Teorisi: Fiziksel Gerçekliğin Kurtuluşu: Metis Yayınları.
- [43] Listelist, "Bir Trenin La Ciotat Garına Varışı ", <https://listelist.com/wp-content/uploads/2016/08/film-afisi1-620x375.jpg>, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [44] Lang, F., (1927). Metropolis.
- [45] Sinemecra, "Metropolis Film Afişi", <https://sinemecra.com/wp-content/uploads/movie/tokuMyh3afRC8rrqRFzegcXuBRv.jpg>, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [46] SET, F. ve LEKESİZ, F., (2019). "Sinemada Distopya ve" Şarküteri" Filminin Distopya Kavramı Çerçevesinde İncelenmesi", Sosyal Bilimler Arastirmalari Dergisi, 9.
- [47] Kıran, A. ve Polatoğlu Baytin, Ç., (2006). "Bina Bilgisi'ne giriş", Yıldız Teknik Üniversitesi Basım-Yayın Merkezi, İstanbul.
- [48] Neumann, D., (1996). Film architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner: Prestel-Verlag.
- [49] Allmer, A., (2010). "Sinemekan: Sinemada Mimarlık", İstanbul: Varlık Yayınları.
- [50] Schaffner, F.J., (1968). Planet of the Apes.
- [51] Ward, V., (1998). What Dreams May Come?

- [52] Kubrick, S., (1968). 2001: Space Odyssey
- [53] Mascelli, J.V., (2007). "Sinemanın Beş Temel Ögesi (Çev: Hakan Gür)", Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- [54] Cleve, B., (2012). Film production management: Focal Press.
- [55] Arcan, E.F. ve Evcı, F., (1999). Mimari tasarıma yaklaşım: bina bilgisi çalışmaları: Tasarım Yayın Grubu.
- [56] Baudrillard, J. Nouvel, J. ve Kılıç, A.U., (2011). Tekil nesneler: mimarlık ve felsefe: YEM.
- [57] Villeneuve, D., (2017). Blade Runner 2049.
- [58] Allen, W., (2011). Midnight in Paris.
- [59] Ross, G., (2012). The Hunger Games.
- [60] Hart, J.P., (2008). Art of the Storyboard: Elsevier Science & Technology.
- [61] "Terry Gilliam Storyboard", <https://cinephiliabeyond.org/wp-content/uploads/2015/02/f0139-01.jpg>, Erişim Tarihi: 07.07.2019
- [62] Kettelhut, E., (1927). Dawn. Film Architecture.
- [63] Team, A.E., (2017). "Barozzi Veiga's Unbuilt Museum Project Immortalized In Blade Runner 2049", <https://www.archdaily.com/881356/barozzi-veigas-unbuilt-museum-project-immortalized-in-blade-runner-2049>, Erişim Tarihi: 20.05.2019
- [64] Idaaf, "Metropolis set tasarımı", <http://idaaf.com/wp-content/uploads/2015/11/4-Byronlast.com-Making-of-Metropolis.jpg>, Erişim Tarihi: 07.07.2019.2019
- [65] Bielefeld, B. El Khouli, S. ve Atmaca, V., (2010). Adım adım tasarım fikirleri: YEM.
- [66] Hegger, M. Drexler, H.H. ve Zeumer, M., (2012). Adım adım yapı malzemeleri: YEM Yayın.
- [67] Greatbuildings, "Villa Savoye", http://www.greatbuildings.com/gbc/thumbnails/cid_2507331.250.jpg, Erişim Tarihi: 07.07.2019
- [68] Bifurcaciones, "Villa Meyer", <http://www.bifurcaciones.cl/003/art1/figure10.jpg>, Erişim Tarihi: 07.07.2019
- [69] Inexhibit, "Villa Savoye Eskiz", <https://www.inexhibit.com/wp-content/uploads/2016/08/Villa-Savoye-Le-Corbusier-terrace-sketch-2.jpg>, Erişim Tarihi: 07.07.2019
- [70] Kargić, L., (2017). "The analysis of Louis Kahn's Salk Institute by means of a critical analysis grid", Techno Science, 3: 15-20.
- [71] Arkitektuel, (2017). "Salk Enstitüsü", <https://www.arkitektuel.com/salk-enstitusu/>, Erişim Tarihi: 15.11.2019

- [72] Monaco, J., (2001). "Bir film nasıl okunur", Sinema Dili, Tarihi, Kuramı.
- [73] Arnheim, R., (2010). Sanat Olarak Sinema: Hil Yayın.
- [74] Bruno, G., (2018). Atlas of emotion: Journeys in art, architecture, and film: Verso Books.
- [75] Bock, I., (2015). Six canonical projects by Rem Koolhaas: jovis Verlag.
- [76] Arkitektuel, "Bordeaux Evi ", <http://www.arkitektuel.com/wp-content/uploads/2018/05/wikiarquitectura2-640x398.jpg>, Erişim Tarihi: 07.07.2019
- [77] Archweb, "Bordeaux Evi Çizimleri", <https://www.archweb.it/>, Erişim Tarihi: 07.07.2019
- [78] Holl, S., (1992). "Holl ile Konuşma", Steven Holl: Çağdaş Dünya Mimarları, 2: 7-25.
- [79] Blogspot, "Kiefer Technic Showroom", http://3.bp.blogspot.com/_GrWKcS-kTz0/S1ijqG90B-I/AAAAAAAAArs/9nQYGgb0D-o/s400/kiefer_technic.jpg, Erişim Tarihi: 07.07.2019
- [80] Arkitektuel, "The Fosun Foundation", <https://www.arkitektuel.com/bund-finans-merkezi/>, Erişim Tarihi: 07.07.2019
- [81] Kroll, A., (2011). "AD Classics: Church of the Light / Tadao Ando Architect & Associates", <https://www.archdaily.com/101260/ad-classics-church-of-the-light-tadao-ando>, Erişim Tarihi: 07.07.2019
- [82] Mimarizm, "Etimesgut Cami", http://www.mimarizm.com/V/Images/2008/Kentin_Tozu/dini_yapilar/etimesgut01.JPG, Erişim Tarihi: 07.07.2019
- [83] Pbs, "Etimesgut Camii Çizimleri", <https://pbs.twimg.com/media/EA5G31ZxoAs2ETx.jpg>, Erişim Tarihi: 07.07.2019
- [84] TRT2, (2019). Aykut Köksal ile Mimarlık Söyleşileri: Cengiz Bektaş, Aykut Köksal ile Mimarlık Söyleşileri.
- [85] Sammon, P.M., (1997). "Future noir: the making of Blade Runner".
- [86] Scott, R., (1982). Blade Runner.
- [87] Oitheblogger, (2015). "Hong Kong", https://oitheblogger.com/wp-content/uploads/2015/03/Hong_Kong_Night_Skyline2-1024x360.jpg, Erişim Tarihi: 01.08.2019
- [88] Fair, V., (2017). "Inside the Making of Ridley Scott's Blade Runner", <https://www.vanityfair.com/hollywood/photos/2017/09/inside-the-making-of-ridley-scott-blade-runner>, Erişim Tarihi: 01.08.2019
- [89] Albrecht, D., (1999). "New York, Old York: The Rise and Fall of a Celluloid City", Neumann, op. cit: 39-42.

- [90] Webb, M., (1999). "Like Today, Only More So: The Credible Dystopia of Blade Runner", Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner: 44-49.
- [91] Mead, S. Huebner, M. Knode, C. ve Scott, R., (1982). Blade Runner Sketchbook: Blue Dolphin Enterprises, Incorporated [ed.].
- [92] Bruno, G., (1987). "Ramble City: Postmodernism and " Blade Runner"", October, 41: 61-74.
- [93] Özakin, Ö., (2001). "Bugünün Dünyasını Geleceğe Yansıtmak", Arredamento Mimarlık Dergisi, 11: 82-87.
- [94] Archdaily, (2015). "A New, Behind-the-Scenes Look at the Blade Runner Model Shop", https://www.archdaily.com/611110/a-new-behind-the-scenes-look-at-the-blade-runner-model-shop?ad_medium=gallery, Erişim Tarihi: 01.08.2019
- [95] Arthistoryunstuffed, "The Westin Bonaventure, Los Angeles", <https://arthistoryunstuffed.com/wp-content/uploads/2014/10/westinbona-300x140.jpg>, Erişim Tarihi: 01.08.2019
- [96] Vincent, R., (2019). "NeueHouse to expand co-working space into historic Bradbury Building", <https://www.latimes.com/business/la-fi-neuehouse-bradbury-building-20190621-story.html>, Erişim Tarihi: 1.08.2019
- [97] Digest, A., https://media.architecturaldigest.com/photos/55e7988a302ba71f30180f2e/master/w_1600%2Cc_limit/dam-images-architects-2008-03-locations-arsl10_locations.jpg, Erişim Tarihi: 01.08.2019
- [98] Scroggy, D., (1982). "Blade runner sketchbook", San Diego, California: Blue Dolphin Enterprises.
- [99] Cherwell, "Kafka, The Metamorphosis", https://cdn.cherwell.org/wp-content/uploads/2018/11/27010212/5802007165_db1a7c880b_b-e1541267909973.jpg, Erişim Tarihi: 01.08.2019
- [100] Gilliam, T., (1985). Brazil.
- [101] Koeck, R., (2012). Cine-scapes: Cinematic spaces in architecture and cities: Routledge.
- [102] Hamel, K.J., (2004). "Modernity and Mise-en-scène: Terry Gilliam and brazil", The Science Fiction Film Reader. Nueva York: Limelight Editions, 1998: 344-354.
- [103] Gilliam, T., (2016). Gilliamesk: Alfa Yayıncılık.
- [104] Parisinfo, "Centre Pompidou Paris", https://en.parisinfo.com/var/otcp/sites/images/_aliases/article_full/node_43/node_51/node_230/centre-pompidou-630x405-c-amelie-dupont-architecte-renzo-piano-et-richard-rogers/17911851-1-fre-FR/Centre-Pompidou-630x405-C-Amelie-Dupont-Architecte-Renzo-Piano-et-Richard-Rogers.jpg, Erişim Tarihi: 01.08.2019

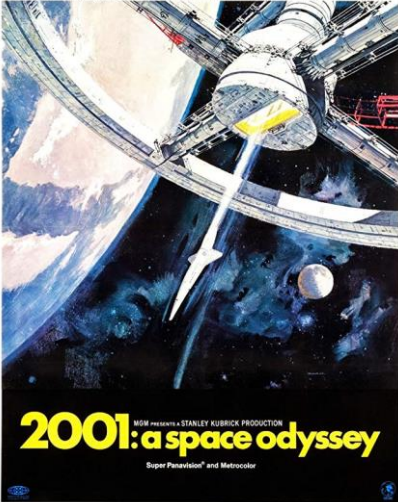
- [105] Gardwood, N., (1985). Capturing A "BRAZIL Look" An Interview With Production Designer Norman Garwood, D. Morgan.
- [106] Borden, D. Elanowski, J. Lawrenz, C. ve Taylor, J., (2009). Mimarlık, Ntv Yayınları. Çin.
- [107] Trover, "Les Espaces d'Abraxas", https://media2.trover.com/T/58bd8a3f10b26856e6034a62/fixedw_large_4x.jpg, Erişim Tarihi: 01.08.2019
- [108] Lawrence, F., (2015). The Hunger Games: Mockingjay - Part 2, The Hunger Games.
- [109] Ppt-online, "Les Espaces d'Abraxas Planı", <https://cf.ppt-online.org/files1/slide/r/RvWDtYgHzcasSxqoQ35VhrAJwN9B1d6IGZlCe0MF4E/slide-47.jpg>, Erişim Tarihi: 01.08.2019
- [110] Gardwood, N., "Brazil-Restaurant", <http://normangarwood.blogspot.com/>, Erişim Tarihi: 01.08.2019
- [111] NLC, "Grand Staircase", <http://www.nlc.org.uk/club/grand-staircase>, Erişim Tarihi: 01.08.2019
- [112] Uluoğlu, B. ve Serim, I.B., (2006). Gattaca Politics of Space, ed. Design and Cinema: Form Follows Film. Cambridge Scholars Pub.
- [113] Niccol, A., (1997). GATTACA.
- [114] Kurutucu, S., (2006). Transformative Impact of Cinema: "Gattaca", B. Uluoğlu Enşici, A. ve Vatansever, A., ed. Design and Cinema: Form Follows Film. Cambridge Scholars Pub, 149-161.
- [115] Libeskind, D. Kipnis, J. ve Vidler, A., (2001). Daniel Libeskind: the space of encounter: Thames & Hudson.
- [116] Researchgate, "Topological transformation of the Star of David in the plan of Libeskind's Berlin Museum with the Jewish Museum Department. Drawing by Alessandra Capanna", https://www.researchgate.net/profile/Alessandra_Capanna/publication/226330569/figure/fig5/AS:302352398602242@1449097837687/Topological-transformation-of-the-Star-of-David-in-the-plan-of-Libeskind-Berlin-Museum.png, Erişim Tarihi: 01.08.2019
- [117] Libeskind, "Jewish Museum Berlin", <https://libeskind.com/work/jewish-museum-berlin/>, Erişim Tarihi: 01.08.2019
- [118] Bianchini, R., (2019). "The Jewish Museum Berlin by Daniel Libeskind – Part 1", <https://www.inexhibit.com/case-studies/daniel-libeskind-jewish-museum-berlin/>, Erişim Tarihi: 01.08.2019
- [119] Dezeen, "Jewish Museum, Berlin", https://static.dezeen.com/uploads/2013/02/dezeen_Daniel-Libeskind-Sketches_ss_1.jpg, Erişim Tarihi: 01.08.2019

- [120] German-architects, "Studio Libeskind", <https://www.german-architects.com/de/studio-libeskind-new-york/project/jewish-museum-berlin>, Eriřim Tarihi: 01.08.2019
- [121] Libeskind, D., (2004). "Breaking Ground: Adventures in Life and Architecture".
- [122] Researchgate, "The Jewish Museum Model", https://www.researchgate.net/figure/The-Jewish-Museum-Model-showing-the-main-Axis-and-Imaginary-line-Source_fig35_295703853, Eriřim Tarihi: 01.08.2019



FİLM LİSTESİ

Çizelge A.1 2001: A Space Odyssey Film Künyesi

	2001: A SPACE ODYSSEY
	Yapım Yılı: 1968
	Yönetmen: Stanley Kubrick
	Senaryo: Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke
	Oyuncular: Keir Dullea, Gary Lockwood, William Sylvester
	Görüntü Yönetmeni: Geoffrey Unsworth
	Sanat Yönetmeni: John Hoesli
	Yapımcı: Stanley Kubrick, Victor, Lyndon
	Ülke: ABD, İngiltere
	Tür: Macera, Bilim Kurgu
Ödüller: 1969 Akademi Ödülleri: En İyi Özel Efekt Ödülü 1969 Akademi Ödülleri: En İyi Sanat Yönetmenliği Set Tasarımı Ödülü, 1969 BAFTA En İyi Sanat Yönetmenliği Ödülü, 1969 BAFTA En İyi Sinematografi Ödülü,	

Çizelge A.2 Blade Runner Film Künyesi

	BLADE RUNNER
	Yapım Yılı: 1982
	Yönetmen: Ridley Scott
	Senaryo: Hampton Fancher, David Webb Peoples (Philip K. Dick'in romanından)
	Oyuncular: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young
	Görüntü Yönetmeni: Jordan Cronenweth
	Sanat Yönetmeni: David L. Snyder
	Yapımcı: Michael Deeley Charles de Lauzirika (2007 Final Cut versiyonu)
	Ülke: ABD
	Tür: Aksiyon, Bilim Kurgu, Gerilim
	Ödüller:
	1983 Akademi Ödülleri: En İyi Sanat Yönetmenliği Set Tasarımı Adaylığı
	1983 Akademi Ödülleri: En İyi Efekt, Özel Efekt Ödülü Adaylığı
	1982 Los Angeles Film Eleştirmenleri Birliği En İyi Sinematografi Ödülü
	1983 Hugo En İyi Dramatik Sunum
	1983 Londra Film Eleştirmenleri Birliği Ödülleri Özel Başarı Ödülü
	1983 BAFTA En İyi Görüntü Yönetimi Ödülü
	1983 BAFTA En İyi Kostüm Tasarımı Ödülü
	1983 BAFTA En İyi Yapım Tasarımı Ödülü

Çizelge A.3 Blade Runner 2049 Film Künyesi

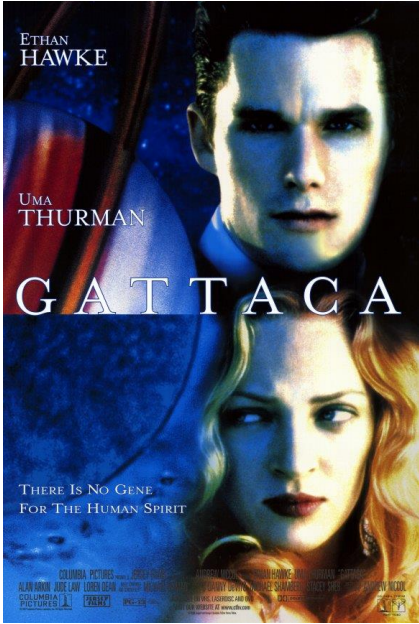
	BLADE RUNNER 2049
	Yapım Yılı: 2017
	Yönetmen: Dennis Villeneuve
	Senaryo: Hampton Fancher, Michael Green (Philip K. Dick'in romanından)
	Oyuncular: Harrison Ford, Ryan Gosling, Ana de Armas, Jared Leto
	Görüntü Yönetmeni: Roger Deakins
	Sanat Yönetmeni: David Doren, Bence Erdelyi, Lydia Fry, Paul Inglis, Tibor Lazar, Rod McLean, Gergely Gieger, Stefan Speth,
	Yapımcı: Andrew A. Kosove, Broderick Johnson, Bud Yorkin, Cynthia ikes Yorkin
	Ülke: ABD
	Tür: Aksiyon, Drama, Gizem,Bilim Kurgu, Gerilim
	Ödüller:
	2018 Akademi Ödülleri En İyi Görüntü Yönetimi Oscar'ı
	2018 Akademi Ödülleri En İyi Görsel Efekt Oscar'ı
	2018 BAFTA En İyi Görüntü Yönetimi Ödülü
	2018 BAFTA En İyi Görsel Efekt Ödülü
	2018 BAFTA En İyi Yapım Tasarımı Ödülü

Çizelge A.4 Brazil Film Künyesi

	BRAZIL
	Yapım Yılı: 1985
	Yönetmen: Terry Gilliam
	Senaryo: Terry Gilliam, Tom Stoppard, Charles McKeown
	Oyuncular: Jonathan Pryce, Robert De Niro, Katherine Helmond
	Görüntü Yönetmeni: Roger Pratt
	Sanat Yönetmeni: John Beard, Keith Pain
	Yapımcı: Patric Cassavetti, Arnon Milchan
	Ülke: İngiltere, ABD
	Tür: Bilimkurgu, Dram
	Ödüller:
	1986 Akademi Ödülleri: En İyi Sanat Yönetmenliği Set Tasarımı Adaylığı
	1986 BAFTA En İyi Özel Görsel Efekt Ödülü
	1986 BAFTA En İyi Yapım Tasarımı Ödülü

1985 Los Angeles Film Eleştirmenleri Birliği En İyi Yönetmen
1985 Los Angeles Film Eleştirmenleri Birliği En İyi Film

Çizelge A.5 GATTACA Film Künyesi

	GATTACA
	Yapım Yılı: 1997
	Yönetmen: Andrew Niccol
	Senaryo: Andrew Niccol
	Oyuncular: Ethan Hawke, Uma Thurman, Jude Law
	Görüntü Yönetmeni: Slawomir Idziak
	Sanat Yönetmeni: Sarah Knowles
	Yapımcı: Danny DeVito, Michael Shamberg, Stacy Sher, Georgia Kacandas, Joshua Levinson, Gail Lyon
	Ülke: ABD
	Tür: Dram, Bilimkurgu, Gerilim
	Ödüller:
	1998 Akademi Ödülleri En İyi Sanat Yönetimi-Set Dekorasyonu Ödülü Adaylığı
	1999 Londra Eleştirmenler Birliği Yılın Senaristi Ödülü
	1997 Sitges – Katalan Uluslararası Film Festivali En İyi Film Ödülü
	1997 Sitges – Katalan Uluslararası Film Festivali En İyi Film Müziği Ödülü

Çizelge A.6 The Hunger Games Film Künyesi

	THE HUNGER GAMES
	Yapım Yılı: 2012
	Yönetmen: Gary Ross
	Senaryo: Gary Ross, Suzanne Collins, Bill Ray (Suzanne Collins'in romanından)
	Oyuncular: Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Liam Hemsworth
	Görüntü Yönetmeni: Tom Stern
	Sanat Yönetmeni: Jon Collins, Robert Fetchman, Paul Richards
	Yapımcı: Nina Jacobson, Jon Killik
	Ülke: ABD
	Tür: Aksiyon, Dram, Bilimkurgu
Ödüller: 2012 BAFTA En İyi Film Ödülü	

Çizelge A.7 The Hunger Games Mockingjay Film Künyesi

	THE HUNGER GAMES: MOCKINGJAY
	Yapım Yılı: 2015
	Yönetmen: Francis Lawrence
	Senaryo: Peter Craig, Danny Strong, Suzanne Collins (Suzanne Collins'in romanından)
	Oyuncular: Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Liam Hemsworth
	Görüntü Yönetmeni: Jo Willems
	Sanat Yönetmeni: Andrew Max Cahn, Priscilla Elliott, Wolfgang Metschan, Lauren E. Polizzi, David Scheunemann, Stephan Speth, Steve Summersgill, Dan Webster
	Yapımcı: John Bernard, Suzanne Collins, Joseph Drake, Miki Emmrich, Christoph Fisser, Jan Foster, Jeffrey Harlacker, Nina Jacobson, Jon Kilik, Cameron MacConomy, Henning Molfenter, Allison Shearmur, Bryan Unkeless, Charlie Woebcken, Michael Paseornek
	Ülke: ABD
	Tür: Aksiyon, Macera, Bilimkurgu, Gerilim
Ödüller: 2015 Rembrandt Ödülleri En İyi Uluslararası Film Ödülü 2016 Empire Awards En İyi Prodüksüyon Tasarımı Adaylığı 2016 CCOP En İyi Sahne ve Sekans Ödülü	

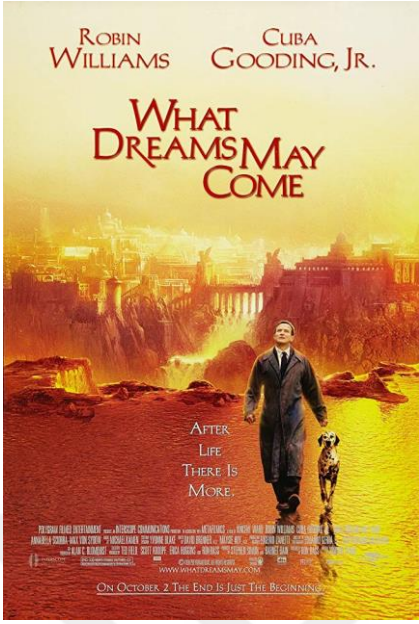
Çizelge A.8 Planet of the Apes Film Künyesi

	PLANET OF THE APES
	Yapım Yılı: 1968
	Yönetmen: Franklin J. Schaffner
	Senaryo: Michael Wilson, Rod Serling (Pierre Boulle'un romanından)
	Oyuncular: Charlton Heston, Roddy McDowall, Kim Hunter
	Görüntü Yönetmeni: Leon Shamroy
	Sanat Yönetmeni: William J. Creber, Jack Martin Smith
	Yapımcı: Mort Abrahams, Arthur P. Jacobs
	Ülke: ABD
	Tür: Macera, Bilimkurgu
	Ödüller:
	1969 Akademi Ödülleri En İyi Kostüm Tasarımı
	1969 Akademi Ödülleri En İyi Müzik Ödülü
	1996 Genesis Ödülleri En İyi Film Ödülü

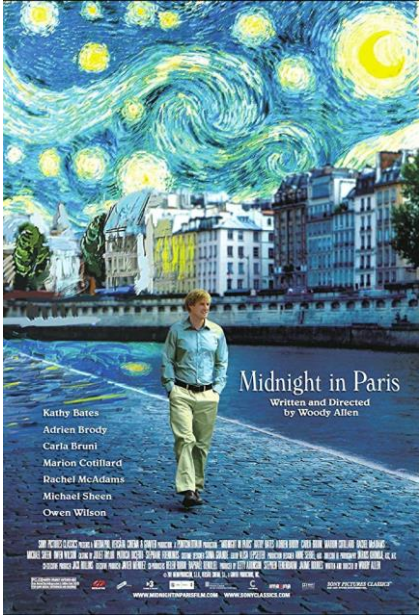
Çizelge A.9 Metropolis Film Künyesi

	METROPOLIS
	Yapım yılı: 1927
	Yönetmen: Fritz Lang
	Senaryo: Thea von Harbou (Kendi Romanından)
	Oyuncular: Brigitte Helm, Alfred Abel, Gustav Fröhlich
	Görüntü Yönetmeni: Karl Freund, Günther Rittau, Walter Ruttmann
	Sanat Yönetmeni: Otto Hunte, Erich Kettelhut, Karl Vollbrecht
	Yapımcı: Erich Pommer
	Ülke: Germany
	Tür: Drama, Bilimkurgu
	Ödüller:
	2011 Bilimkurgu, Fantastik, Korku, Filmleri Akademisi En İyi Uluslar Arası Film Adaylığı

Çizelge A.10 What Dreams May Come Film Künyesi

	WHAT DREAMS MAY COME
	Yapım yılı : 1968
	Yönetmen: Vincent ward
	Senaryo: Richard Matheson, Ronald Bass
	Oyuncular: Robin Williams, Cuba Gooding Jr, Anabella Sciorra
	Görüntü yönetmeni: Eduardo serra
	Sanat yönetmeni: Jim Dults, Tomas Voth, Christian Winner
	Yapımcı: Barnet Bain, Ronald Bass, Anal C. Blomquist, Stephen Deutsch, Ted Field Erica Huggins Scott Kroopf
	Ülke: ABD, Yeni Zellanda
	Tür: Dram Fantastik, Romantik
	Ödüller: 1999 Akademi Ödülleri En İyi Görsel Efekt Ödülü 1999 Akademi Ödülleri En İyi Set Tasarımı Adaylığı 1999 Satellite En İyi Görsel Efekt Ödülü

Çizelge A.11 Midnight in Paris Film Künyesi

	MIDNIGHT IN PARIS
	Yayın yılı: 2011
	Yönetmen: Woody Allen
	Senaryo: Woody Allen
	Oyuncular: Owen Wilson, Rachel McAdams, Kathy Bates
	Görüntü Yönetmeni: Darius Khondji
	Sanat yönetmeni: Jean-Yves Rabier
	Yapımcı: Letty Aronson, Raphael Benoliel, Eva Garrido, Javier Mendez, Helen Robin, Jack Rollins, Jaume Roures, Stephen Tenenbaum
	Ülke: İspanya ABD, Fransa
	Tür: Komedi, Fantastik, Romantik
	Ödüller: 2012 Akademi Ödülleri En İyi Senaryo Ödülü 2012 Altın Küre En İyi Senaryo Ödülü 2012 British Society Of Cinematographers En İyi Sinematografi Ödülü Adaylığı,

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı : Merve DOĞAN
Doğum Tarihi ve Yeri : 05.03.1993 / TOKAT
Yabancı Dili : İngilizce
E-posta : doganm487@gmail.com

ÖĞRENİM DURUMU

Derece	Alan	Okul/Üniversite	Mezuniyet Yılı
Lisans	Mimarlık	İstanbul Teknik Üniversitesi	2016
Lise	Sayısal	Bursa Fen Lisesi	2011

İŞ TECRÜBESİ

Yıl	Firma/Kurum	Görevi
2017	ERÖZÜ MİMARLIK	Mimar
2018	MCMILL MİMARLIK VE KENTSEL PLANLAMA	Mimar

YAYINLARI

Bildiri

1. Dođan, M. ve Ően Dađđülü, M., (2019). “A Research On Blade Runner Film In Terms of Architectural Design and Film Design”, EDUCATION '19 / III. INTERNATIONAL EDUCATION AND LEARNING CONFERENCE, 17 May 2019, İstanbul, 49-51.

