



**DİSTOPİK MÜZİK VİDEOLARDA MİMARİ MEKÂN ÇÖZÜMLEMESİ:
BEAUX-ARTS TASARIM İLKELERİ ÖRNEĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

Melis ALTUNBULAK

Eskişehir 2020

**DİSTOPİK MÜZİK VİDEOLARDA MİMARİ MEKÂN ÇÖZÜMLEMESİ:
BEAUX-ARTS TASARIM İLKELERİ ÖRNEĞİ**

Melis ALTUNBULAK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Bina Bilgisi Programı/ Mimarlık Anabilim Dalı

Danışman: Doç. Dr. Mehmet İNCEOĞLU

Eskişehir

Eskişehir Teknik Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Ağustos 2020

ÖZET

DİSTOPİK MÜZİK VİDEOLARDA MİMARİ MEKÂN ÇÖZÜMLEMESİ: BEAUX-ARTS TASARIM İLKELERİ ÖRNEĞİ

Melis ALTUNBULAK

Mimarlık Anabilim Dalı

Bina Bilgisi Dalı

Eskişehir Teknik Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ağustos 2020

Danışman: Doç. Dr. Mehmet İNCEOĞLU

Günümüz teknolojinin ilerlemesiyle mimarlık alanında yaşanan yenilikler gözle görülür derecede artmıştır ve her yeni gelişmeyle de artmaya devam etmektedir. Teknolojinin yarattığı yeniliklerle tasarımlar hayal olmaktan çıkıp gerçeğe dönüşebilme imkânı bulmuştur. Temelinde ütöpik ve distopik düşüncenin yattığı tasarımlar ve bu tasarımların gerçek hayatta gerçekleştirilme ihtimalinin olması, insanların daha çok hayal etmesine; düşlerin gerçeğe dönüşmesi ve isteklerin artması ise beraberinde yeni yerleri keşfetme isteğinin doğmasına zemin hazırlamıştır.

Teknolojinin, yapım yöntemlerinin ve kullanılan sinematografik araçların gelişmesiyle birçok sektörde yenilikler yaşanmıştır. Kullanıcı isteklerine ve ihtiyaçlarına yanıt veren tasarımlar her alanda uygulanmaya çalışılmıştır. Distopik mekânlar; kitaplar, filmler, müzik videolar, oyunlar gibi birçok alanda yer almaktadır. Bu bilgiler ışığında, tez çalışması için seçilen Janet Jackson'ın "Rhythm Nation", Jamie xx'in "Gosh" ve The Carters'ın "Ape\$**t" müzik videolarının anlamsal ve biçimsel-estetik analizi yapılmıştır. Videoların taşıdığı ve mekânlar aracılığı ile ilettiği distopik anlamların analizinde fenomenoloji araştırma yöntemi kullanılmıştır. Videoların çekiminin gerçekleştirildiği "Bradbury Building", "Tiandu Park" ve "Louvre Museum" mekânlarının biçimsel-estetik analizi ise Beaux-Arts tasarım ilkeleri ile gerçekleştirilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Distopya, Mimari mekân, Tasarım ilkeleri, Beaux-Arts, Müzik video

ABSTRACT

ARCHITECTURAL SPACE ANALYSIS IN DYSTOPIC MUSIC VIDEOS: A CASE STUDY OF BEAUX-ARTS DESIGN PRINCIPLES

Melis ALTUNBULAK

Department of Architecture

Eskisehir Technical University, Institute of Graduate Programs, August 2020

Supervisor: Assoc. Dr. Mehmet INCEOGLU

With the advancement of today's technology, the innovations in the field of architecture have increased significantly and continue to increase with each new development. With the innovations created by technology, designs have found the opportunity to become reality instead of being a dream. Designs based on utopian and dystopian ideas and the possibility of realizing these designs in real life cause people to dream more; dreams come true and the increase in requests paved the way for the desire to explore new places.

With the development of technology, production methods and cinematographic tools used, innovations have been experienced in many sectors. Designs that respond to user requests and needs have been tried to be applied in all areas. Dystopic spaces; takes place in many fields such as books, movies, music videos, games. In the light of this information, semantic and formal-aesthetic analysis of music videos of Janet Jackson's "Rhythm Nation", Jamie xx's "Gosh" and The Carters' "Ape\$**t" were made. Phenomenology research method was used in the analysis of the dystopic meanings carried by the videos and conveyed through spaces. The formal-aesthetic analysis of the locations of "Bradbury Building", "Tiandu Park" and "Louvre Museum", where the videos were shot, were carried out with Beaux-Arts design principles.

Keywords: Dystopia, Architectural space, Design principles, Beaux-Arts, Music video

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans tez çalışmamda her konuda yardımını esirgemeyen ve çalışma sürecinde bana yol gösteren danışman hocam Doç. Dr. Mehmet İNCEOĞLU'na teşekkür ederim.

Tez jürime katılan Dr. Öğr. Üyesi Özlem KANDEMİR ve Dr. Öğr. Üyesi Ufuk ERİŞ'e katkılarından dolayı teşekkür ederim.

Çalışmamda gece gündüz bana destek olan ve beni her zaman destekleyip tezimi tamamlamada büyük yardımı olan ablam Mimar Ayşe ALTUNBULAK'a ve hayatımın her anında bana yol gösteren, destek olan ve verdiğim her kararda arkamda durup bana güvenen annem Nurgül ALTUNBULAK'a ve her zaman yanımda olan aileme çok teşekkür ederim. İyi ki benimlesiniz.

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Eskişehir Teknik Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Melis ALTUNBULAK

İÇİNDEKİLER

Sayfa

BAŞLIK SAYFASI	i
ÖZET	ii
ABSTRACT.....	iii
TEŞEKKÜR	iv
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	v
İÇİNDEKİLER	vi
TABLolar DİZİNİ.....	ix
ŞEKİLLER DİZİNİ	x
GÖRSELLER DİZİNİ	xi
KISALTMALAR DİZİNİ	xiii
1. GİRİŞ	1
1.1. Problemin Tanımı.....	2
1.2. Çalışmanın Amacı ve Kapsamı	4
1.3. Çalışmanın Yöntemi.....	6
2. YENİ BİR YAŞAMIN TASARISI	8
2.1. Ütopik Düşüncelerden Mimari Mekânlara Geçiş	8
2.1.1. Ütopyanın tanımı ve gelişimi	9
2.1.2. Ütopya tasarımı ve örneklerin incelenmesi	12
2.1.2.1. <i>Platon'un ütopyasına bir bakış</i>	13
2.1.2.2. <i>Thomes More'un ütopyasına bir bakış</i>	14
2.1.2.3. <i>Tommaso Campanella'nın ütopyasına bir bakış</i>	16
2.1.2.4. <i>Francis Bacon'un ütopyasına bir bakış</i>	17
2.2. Distopik Düşüncelerden Mimari Mekânlara Geçiş.....	18

2.2.1. Distopyanın tanımı ve gelişimi.....	19
2.2.2. Distopya tasarımı ve örneklerin incelenmesi.....	22
2.2.2.1. Yevgeniy İvanoviç Zamyatin'in distopyasına bir bakış.....	22
2.2.2.2. Aldous Huxley'in distopyasına bir bakış	23
2.2.2.3. George Orwell'in distopyasına bir bakış	23
3. DİJİTAL SEKTÖRDE MEKÂN KURGUSU.....	25
3.1. Müzik Videoların Tanımı, Gelişimi ve Tasarımı.....	28
3.1.1. Müzik videoların tanımı ve gelişimi	28
3.1.2. Müzik videoların tasarımı.....	29
3.1.2.1. Kamera.....	34
3.1.2.2. Düzenleme.....	35
3.1.2.3. Mise-En- Scène.....	36
3.1.2.4. Müzik.....	39
3.1.2.5. Anlatım.....	40
4. KLASİK MİMARİYE YÖN VEREN ÉCOLE DES BEAUX-ARTS	41
4.1. Beaux-Arts'ın Kuruluşunun Tarihsel Gelişimi	41
4.2. Beaux-Arts Tasarım İlkeleri.....	43
4.2.1. Composition.....	45
4.2.2. Eksenel planlama	47
4.2.3. Caractère	48
4.3. Beaux-Arts Etkisindeki Mimari Yapılar.....	50
4.3.1. École Des Beaux-Arts	51
4.3.2. Palais Garnier	52
4.3.3. Pan American Union Building.....	54

5. DİSTOPİK MÜZİK VİDEOLARIN ÇÖZÜMLENMESİ	56
5.1. Janet Jackson “Rhythm Nation” Müzik Videosu	57
5.2. Jamie Xx “Gosh” Müzik Videosu	63
5.3. The Carters “Apes**T” Müzik Videosu	70
6. DEĞERLENDİRME VE SONUÇ.....	81
KAYNAKÇA.....	87
EKLER	
ÖZGEÇMİŞ	

TABLÖLAR DİZİNİ

Sayfa

Tablo 1.1. Çalışmada kullanılan yöntemler	6
Tablo 2.1. Yazılı eserlerdeki ütopya dair terimler ve terimlerin tanımları.....	9
Tablo 2.2. Distopik kontroller	20
Tablo 2.3. Claeys'e göre distopya türleri.....	20
Tablo 5.1. Janet Jackson “Rhythm Nation” ödüller ve adaylıklar	58
Tablo 5.2. Jamie xx “Gosh” ödüller ve adaylıklar	66
Tablo 5.3. The Carters “Apes**t ödüller ve adaylıklar	72
Tablo 6.1. Distopik müzik videoların belirlenen parametreler ile karşılaştırılması.....	85

ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa

Şekil 3.1. Yaygın bir yapım ekibi organizasyonu	32
Şekil 3.2. Prodüksiyon sürecinin akışı.....	33
Şekil 4.1. École des Beaux-Arts, 1933'teki plan	42
Şekil 4.2. Alexandre Lenoir tarafından önerilen avluların planı	43
Şekil 4.3. Hendese-i Mülkiye öğrencisinin Beaux-Arts geleneğinde ışık-gölge çizimi, 1920'lerin sonları	44
Şekil 4.4. Paris Opera'sından ön cephe detayı	46
Şekil 4.5. Duc'ün çizimleriyle Kolosseum'un sütun düzenleri	46
Şekil 4.6. Percier'in Akademileri bir araya toplayan bina projesi plan ve cephe çizimleri, 1786 Grand Prix birincisi	47
Şekil 4.7. Birinci kat planı ve kuzey duvarı için detay çalışması	53
Şekil 5.1. Dikdörtgen planlı iç avlu	62

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 2.1. Mimar Imhotep ve Kahire’de yer alan Zoser Piramidi	8
Görsel 2.2. Thomes More – Utopia.....	15
Görsel 2.3. Tommaso Campanella - City of the Sun	17
Görsel 2.4. Francis Bacon – Yeni Atlantis.....	18
Görsel 3.1. İşçilerin evlerine dönüşü.....	26
Görsel 3.2. Mojiko istasyonundaki Projeksiyon Haritalama tekniği	27
Görsel 4.1. Ecole des Beaux-Arts binası.....	42
Görsel 4.2. École des Beaux-Arts - dış ve iç mekân.....	51
Görsel 4.3. Paris'teki École Nationale Supérieure des Beaux-Arts'ın yakın zamanda yenilenmiş atriyumu.....	51
Görsel 4.4. Palais Garnier ve büyük merdiveni Grand Escalier	53
Görsel 4.5. Merdiven holü, 1861-75	54
Görsel 4.6. Paul Cret ve Albert Kelsey'nin hazırladığı Pan American Union Building'in cephesi.....	54
Görsel 4.7. Pan American Union Building'in verandası.....	55
Görsel 5.1. Askeri üniformalar içerisinde Jackson ve dansçılar	58
Görsel 5.2. Blade Runner filminden iç mekân ve binanın dış cephesi	60
Görsel 5.3. Bina içerisinden görüntüler	60
Görsel 5.4. Sırasıyla; ön giriş, balkondan merkez avlunun görünümü, merdiven detayı, açık asansörlü avlu.....	61
Görsel 5.5. Simetri etkisinde asansör yerleşimi	62
Görsel 5.6. Shaulin okulundan seçilen 400 genç	64
Görsel 5.7. Çin’de replikası bulunan Eyfel Kulesi	65
Görsel 5.8. VR gözlük takan gençler ve yüksek betonarme binalar	67

Görsel 5.9. Simetrik ve hiyerarşik yapı düzeni ve düşey sirkülasyon	67
Görsel 5.10. Yapının ön cephesi	68
Görsel 5.11. Eksenel düzenleme - simetrik tasarım	68
Görsel 5.12. Hangzhou'daki hayalet şehir “Tianducheng”	69
Görsel 5.13. Tek tip insan modeli ve ritüel hareketler sergileyen bir grup.....	69
Görsel 5.14. Protesto hareketi	74
Görsel 5.15. Çömelmiş melek ve tavanda renkli ışık oyunları	74
Görsel 5.16. Piramit önünde yer alan Jay-Z.....	76
Görsel 5.17. Galerie d'Apollon'un tonozlu tavanları.....	76
Görsel 5.18. Mona Lisa önünde The Carters	77
Görsel 5.19. The Carters’ın hâkimiyeti ve heykel önünde uzanan Beyoncé	77
Görsel 5.20. Simetrik mekân yerleşimi.....	78
Görsel 5.21. The Carters büyük sfenks önünde	79
Görsel 5.22. Napolyon’un Taç Giyme Töreni’nin önünde dans eden Beyoncé	79
Görsel 5.23. Portrait of Madame Récamier	80
Görsel 5.24. The Raft of the Medusa önünde Jay-Z	80

KISALTMALAR DİZİNİ

3D	: Three Dimensional (Üç Boyutlu)
ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
AR	: Augmented Reality (Artırılmış Gerçeklik)
BET	: Black Entertainment Television
CAD	: Computer Aided Design (Bilgisayar Destekli Tasarım)
CGI	: Computer Generated Imagery (Bilgisayar Üretilmiş İmgeleme)
D&AD	: Design and Art Direction (Tasarım ve Sanat Yönetimi)
İ. Ö.	: İsa'dan Önce
M. Ö.	: Milattan Önce
MTV	: MusicTelevision
NAACP	: National Association for the Advancement of Colored People
TDK	: Türk Dil Kurumu
VH1	: Video Hits One
VMA	: Video Music Awards (Video Müzik Ödülleri)
VR	: Virtual Reality (Sanal Gerçeklik)
VTR	: Video Tape Recorder (Video Kaset Kaydedici)

1. GİRİŞ

İlk çağlardan itibaren insanoğlu yaşamını devam ettirme, var olan düzenini iyileştirme, yeni yerler keşfetme amacıyla çeşitli girişimlerde bulunmuştur. Bazı milletler göçebe yaşam tarzını benimsemiş, bazıları ise yerleşik düzenini devam ettirmeye çalışmıştır. Göçebe ve yerleşik yaşam tarzıyla insanlar kültürlerini, mücadeleci kimliklerini mağara resimleriyle, hiyerogliflerle resmetmişler; bizlere geçmişten birtakım bilgiler sunmuşlardır. Geçmişten günümüze gelen bu eserler incelendiğinde dönemin özellikleri dışında geleceğe dair birtakım şekillerin, çizimlerin ve yazıların bulgusuna ulaşılmış, insanların hayattan beklentileri, ütöpik düşünceler vb. bilgiler bu eserlerden çıkarılmıştır.

Yaşamın her alanında toplumu memnun etmeyen birtakım zorluklar, olumsuzluklarla karşılaşmış ve bu durumların üstesinden gelmeye, bir çıkış yolu bulmaya çalışılmıştır. Bazen zihinlerde tasarımlar şekillendirilmiş ve bunların gerçekleşmesi hayal edilmiştir. Kısacası hayaller üretilmiştir. Bu hayaller kimi zaman bir iş, bir meslek, bir aile, bir ev; kimi zaman da birlikte yaşanılacak daha iyi bir topluluk, daha iyi bir yer olarak zihinde, düşüncelerde kendini var etmiştir. Gelecek için kurulan hayaller, oluşturulan fikirler her zaman çağının bir adım ötesinde olmuş; yaşanan zamanın getirdiği zorluklar, sıkıntılar bu hayallere, fikirlere, tasarımlara yön vermiştir. Bu yön kimi zaman olumlu kimi zaman olumsuz olmuştur. Fakat istek ve azim hiç bitmemiş, aksine daha da artarak devam etmiştir. İnsanın azmi ve hayal gücü birleşmiş ve çağının ötesinde, hayallerinin sınırları dışında tasarımlar ortaya çıkmıştır.

İlk canlılardan beri insanların yaşam tarzları sürekli bir değişim ve dönüşüm içerisine girmiştir. Savaş, hastalık, kıtlık, susuzluk, avcılık vb. etkenlerle insanlar bu değişim ve dönüşümleri yaşamış, kendi yaşam tarzlarına şekil vermiştir. İnsanlar mağaralarda yaşamış, göçebe olarak yaşamlarını devam ettirmiş ya da suya daha yakın olabilmek ve yaşamını daha kolay devam ettirebilmek için yerleşik düzene geçmiştir.

Zamanla geçmişte yaşanan durumlara paralel olaylar gerçekleşmiş, insanlar yaşadıkları dünyanın kendilerine yetmediğini anlayarak daha iyi, daha rahat ve daha kaliteli bir yaşam için yeni yerler keşfetmeye devam etmiştir. 15. ve 16. yüzyıllarda süren coğrafi keşiflerle yeni yerler, yeni ticaret yolları, yeni okyanuslar ve yeni kıtalar keşfedilmiş; bunun sonucunda göçler yaşanmış, yeni medeniyetler, yeni kültürler, yeni canlılar ortaya çıkmıştır.

İnsanların yeni yerler keşfetme isteği bir bakıma gelecek kaygısından kaynaklanmıştır. Geleceğe dair yapılan tasvirler her geçen gün biraz daha gelişmiş, çağının dışına çıkmıştır. Teknolojik gelişmeler insanların hayallerini, bakış açılarını değiştirmiş, gelecek için üretilen fikirler gerçekliğin ötesine çıkmaya başlamıştır. Her yeni gelişme ve değişim bir sonraki tasarımı etkilemiş, artık insanlar hayal kurma ve fikir üretme konusunda tükenmek üzere olduklarını anlamıştır.

Teknolojinin, yapım yöntemlerinin ve kullanılan sinematografik araç ve gereçlerin gelişmesiyle birçok sektörde yenilikler yaşanmış, kullanıcı isteklerine ve ihtiyaçlarına bağlı olarak tasarımlar her alanda uygulanmaya başlamıştır. Yapılan tasarımların yerleşimi için aranan ve belirlenen mekânlarda sınırlar ve kurallar ortadan kalkmış; daha esnek, özgür ve sınırları kesin bir şekilde çizilmemiş mekânlar hayal edilmiştir. Bu mekânlar için; yüzer yapılar, su altı yapıları, VR (sanal gerçeklik) ve AR (arttırılmış gerçeklik) teknolojisi ile oluşturulan mekânlar, uzay mekânlar, film ve müzik videolar için tasarlanan mekânlar vb. örnekler arasında gösterilebilir.

Kurgulanan tasarımlar sadece gerçek mekânlarda değil sanal mekânlarda da hayata geçirilmeye başlamıştır. Tarihi eserlerin ve yapıların kalıntılarından yola çıkılarak 3D modelleme yönteminin kullanılmasıyla erişilmez olan eserler ve yapıların hayal ötesinden çıkıp gözle görülür hale gelmesi tasarımcılar için yeni fikirler ortaya çıkarmıştır. Yeni fikirlerin ortaya çıkmasıyla da sinema sektöründe birtakım yenilikler yaşanmıştır.

1.1. Problemin Tanımı

Yaşanılan dünyada her yeni keşif insanlık tarihinde bir dönüm noktasıdır. Yeni yerler keşfedildikçe ütöpik ve distöpik düşünceler artmış, yeni yaşam alanlarına dair fikirler oluşturulup buna dair çizimler yapılmıştır. Bunun sonucunda ütopyalar ve distopyalar meydana gelmiştir. Toplumsal yaşamın içinde aktif rol alan insan, teknolojik gelişmeler sonucunda yeni kavramlar oluşturmuş ve bunları tasarım fikirlerine dâhil etmiştir. İlk olarak Platon'un "Devlet" kitabıyla başlayan ütöpik düşüncelerin aktarımı, Thomes More'un "Utopia" eseri ile devam etmiştir. Platon devlet yönetimini, toplumsal düzeni, kişisel çıkarları eleştirirken; More bahsedilen bu konulara karşıt görüş belirtmiştir.

Kitaplarla başlayan mekânsal kurgu, teknolojinin gelişmesiyle sinema endüstrisinde de tasarımcılar ve yönetmenler ve yapım ekibi tarafından gerçekleştirilmektedir. Yevgeniy İvanoviç Zamyatin "Biz", Aldous Huxley "Yeni Cesur

Dünya” , George Orwell “1984” yazılı eserlerde karşımıza çıkan distopya, “Metropolis” ve “Brazil” gibi görsel-işitsel eserlerde de karşımıza çıkmaktadır. Genelde filmler aracılığı ile izleyiciye aktarılan distopik mimari mekânlar; animeler, oyunlar, reklamlar vb. dijital platformlarda da yerini almıştır. Son yıllarda yaşanan televizyon teknolojisinin gelişimi, sanal ortamda yaşanan yenilikler, yeni sinematografik araçların kullanılması mimarlar için yeni bir çalışma alanı oluşturmuştur. Yaşanan gelişmeler ışığında sinema yapımlarında yer alan mimari mekânlar, distopik düşünceleri izleyicilere aktarmada rol oynamıştır.

Yaşanmakta olan istenmeyen durumların kurgulandığı politik, çevresel ve teknolojik türdeki distopyalar; kurumsal, bürokratik, teknolojik ve felsefi/dini kontrollerin getireceği kötü durumlar düşünülerek tasarımcılar tarafından kurgulanmıştır. Tasarımcıların çalışma alanı gerçek mekânlar ile sınırlı kalmamış, sanal mekân ile de ütöpik ve distopik düşünceler yansıtılmaya çalışılmıştır. Sanal mekân kurgusu ile yola çıkılan tasarımlar müzik videolarda kendine yer bulmuştur.

Müzik videolar disiplinler arası bir çalışma olup; resim, heykel, müzik, tiyatro, dans, edebiyat, yapı (mimari) ve sinema sanat dallarını içermektedir. Bu sanat dallarından biri olan sinema, distopik düşüncelerin aktarılmasında kullanılmaktadır. Günümüzde sinema sektöründe yaşanan gelişmeler, yeni yapım tekniklerinin, sinematografik araçların gelişmesini sağlamıştır ve filmler kadar müzik videolar da bu gelişmelerden etkilenmiştir. Sadece sinematografik araçların değil mimari mekânların da distopik düşüncelerin iletilmesine katkıda bulunduğu gözlemlenmiştir. Yapılan araştırmalar ve elde edilen bilgiler ışığında: “Distopik düşüncelerin müzik videolar aracılığı ile aktarımında mimari mekânların rolü nedir?” sorusu tez çalışmasının problemini oluşturmuştur. Bu bağlamda tez çalışması ile aşağıdaki sorulara cevaplar aranacaktır:

- Ütopya ve distopyayı konu alan yazılı eserlerdeki mekânların mimari özellikleri nelerdir?
- Mimari tasarımda sinematografik araçların işlevi nedir?
- Distopik müzik video ile mimarlık arasında nasıl bir ilişki vardır?
- Müzik videoların çekildiği mekânlar distopik düşünceleri yansıtabilir mi?
- Mekân çözümlemesinde kullanılan tasarım ilkelerinde Beaux-Arts’ın rolü nedir?
- Beaux-Arts ekolünün tasarım ilkeleri ile distopik mekânlar yaratılabilir mi?

Tez çalışmasının probleminin çözümlenmesinde üç müzik video incelenmiştir. İncelenen Janet Jackson'ın "Rhythm Nation" , Jamie xx'in "Gosh" ve The Carters'in "Ape**t" müzik videoları, Orwell'in 1984 romanındaki "politik distopya" ve "bürokratik kontrol" kurgusuna birer örnek teşkil etmektedir. Temel kavramı distopya ve alt kavramı politik distopya olan bu müzik videoların çekimleri sırasıyla Kuzey Amerika, Asya ve Avrupa kıtalarında gerçekleştirilmiştir.

Distopik düşüncelerin aktarımında; "composition", "eksenel planlama" ve "caractère" ilkelerinden yararlanılmıştır. Müzik videoların çekiminde tercih edilen mekânlar bu ilkeleri barındırmaktadır. Bu ilkeler Klasik Yunan, Roma ve Rönesans mimarlığına dayalı "klasisizm" anlayışını benimseyen Beaux-Arts ekolünde karşımıza çıkmaktadır. Beaux-Arts sanat akımı ve ortaya koyduğu tasarım ilkeleri ile birçok yapı tasarlanmıştır.

1.2. Çalışmanın Amacı ve Kapsamı

Mimari tasarım geniş bir çalışma alanına sahip olup disiplinler arası bir çalışmadır. Üretilen ve tüketilen bir nesne olan mekânlar aracılığı ile verilmek istenen mesajlar filmler dışında müzik videolarla da iletilmektedir. Mekânların çözümlenmesinde; "composition", "eksenel planlama" ve "caractère" ilkeleri kullanılmıştır. Anlamsal ve mekânsal kurguların distopik düşünceleri yansıtması bu ilkeler ile sağlanmaktadır. Bu doğrultuda araştırmanın ana amacı; müzik videolarda verilmek istenen distopik mesajları çözümlmek ve çözümlme sonucunda elde edilen distopik mesajlar ile mimari elemanlar ve tasarım ilkeleri arasındaki ilişkiyi açıklamaktır. Çalışmanın amaçları ise şunlardır:

- Ütopya ve distopyayı konu alan yazılı eserlerdeki mekânların mimari özelliklerini incelemek
- Mimari tasarımda sinematografik araçların işlevini açıklamak
- Distopik müzik video ile mimarlık arasında bağ kurmak
- Müzik videoların çekildiği mekânlarla verilen distopik düşünceleri yorumlamak
- Çekimlerin gerçekleştirildiği mekânları tasarım ilkeleri ile analiz etmek
- Mekân çözümlenmesinde kullanılan tasarım ilkeleri ile Beaux-Arts ekolü arasında ilişki kurmak

Yevgeniy İvanoviç Zamyatin'in "Biz", Aldous Huxley'in "Yeni Cesur Dünya", George Orwell'in "1984" gibi distopik eserlerde karşımıza çıkan gelenekçilik, otoriteye bağlılık, yeniliğe ve gelişime kapalılık gibi kavramlar, usta-çırak ilişkisine dayanan Beaux-Arts ekolünde de rastlanmaktadır. Mutlak değerler üzerine kurulu olan bu ekolde, eleştiriye kapalı, değişmez yaklaşımların savunulduğu, usta-çırak ilişkisine dayalı, sistematik bir eğitim verilmektedir. Ekolün benimsediği ve Bauhaus gibi diğer mimari akımları da etkileyen bu özellikler, mimari mekânın kurgulanmasına katkı sağlamaktadır. Mekânın kurgulanmasında ise; ekolde kabul görmüş "composition", "eksenel planlama" ve "caractère" tasarım ilkeleri kullanılmaktadır. Bu ilkelere sahip mimari mekânların yazılı eserlerde ve Beaux-Arts ekolünde karşımıza çıkan distopik düşünceleri desteklediği görülmektedir. Klasisizm anlayışında tasarlanmış "Bradbury Building", "Tiandu Park" ve "Louvre Museum" mimari mekânların müzik videolarda yer alması, distopik düşüncelerin mekânlar aracılığı ile yansıtılabileceğini göstermektedir. Bu bağlamda çalışmanın kapsamı; ütopya – distopya – müzik video – mimari mekân – Beaux-Arts – tasarım ilkeleri ile sınırlandırılmıştır. Çalışmanın temelinde ise; ütopyik ve distopik düşünceler, ütopya ve distopyalar, mimari mekân, mekân kurgusu, müzik videolar, tasarım ilkeleri ve Beaux-Arts ekolü yatmaktadır.

Tez çalışması beş bölümden oluşmaktadır.

Çalışmanın birinci bölümünde, konuya giriş yapılarak problem belirlenmiştir. Çalışmanın amaç ve kapsamı anlatılarak tez hakkında bilgi verilmiş ve kullanılan yöntem açıklanmıştır.

Çalışmanın ikinci bölümünde, ütopya ve distopyalardan mimari mekânlara geçiş süreci anlatılmıştır. Ütopya ve distopya kavramı açıklanarak yazılı eserler aracılığı ile ütopyik ve distopik kavramlar incelenmiştir. Ütopya kavramı için; Platon "Devlet", Thomas More "Utopia", Tommaso Campanella "Güneş Ülkesi", Francis Bacon "Yeni Atlantis", distopya kavramı için ise; Yevgeniy İvanoviç Zamyatin "Biz", Aldous Huxley "Yeni Cesur Dünya" ve George Orwell "1984" eserleri ele alınmıştır.

Çalışmanın üçüncü bölümünde, dijital sektörde gerçekleştirilen mekânsal düzenlemeler ve bunların sinematografik tekniklerle uygulanmasından bahsedilmiştir. Müzik videoların tanımı yapılarak video tasarımlarında sinematografik araçlardan olan; kamera, düzenleme, Mise-en-scène, müzik ve anlatım açıklanmıştır. Ayrıca müzik video yapımında yer alan ekibin tasarım sürecindeki rolünden ve işleyişinden de bahsedilmiştir.

Çalışmanın dördüncü bölümünde, klasik mimariye yön veren École des Beaux-Arts okulu incelenmiştir. Okulun kuruluşu, tarihsel gelişimi, tasarım ilkeleri ve ekol etkisindeki mimari yapılar anlatılmıştır.

Çalışmanın beşinci bölümünde, distopik müzik videoların verdiği mesajlar açıklanmış ve tasarım ilkeleri ile mimari mekânların analizleri gerçekleştirilmiştir. İncelenen müzik videoların seçiminde aşağıdaki kriterler dikkate alınmıştır:

- Distopik bir mesaj vermesi
- Uluslararası ödüllere aday gösterilmesi ve ödül kazanması
- Video çekimi yapılan mekânların, tasarım ilkelerini kullanarak distopik düşünceleri yansıtabilmesi

Janet Jackson'ın "Rhythm Nation", Jamie xx'in "Gosh" ve The Carters'in "Apes**t" müzik videoları yukarıda belirtilen üç kriteri de karşılamaktadır. Sırasıyla Kuzey Amerika, Asya ve Avrupa kıtalarında çekimi gerçekleştirilen bu videolardaki mekânlar, bulundukları şehrin önemli simgeleri arasında sayılmaktadır. "Rhythm Nation" ın çekildiği "Bradbury Building" Kaliforniya, Los Angeles şehir merkezinde yer alan bir yapıdır. "Gosh" ın çekildiği "Tiandu Park" mekânı, Çin'in Tianducheng şehrinde yer almaktadır. Eyfel Kulesi'nin bir replikasının da bulunduğu bu alan ziyaretçilerin uğrak noktalarındandır. "Apes**t" in çekildiği "Louvre Museum" ise Paris'in en önemli yapılarından biridir.

1.3. Çalışmanın Yöntemi

Ütopya – distopya – müzik video – mimari mekân – Beaux-Arts – tasarım ilkeleri ile sınırlandırılmış olan bu çalışmada Tablo 1.1.'de belirtilen yöntem ve teknikler kullanılmıştır:

Tablo 1.1. Çalışmada kullanılan yöntemler

YÖNTEM	TEKNİK	DEĞERLENDİRME
Literatür	Kaynak Taraması	Analiz ve Açıklama
Nitel Araştırma	Fenomenoloji Bîçimsel - Estetik Çözümleme	Açıklama Analiz

Çalışmanın genelinde literatür taraması yöntemi kullanılmıştır. Literatür taramasında "distopya", "müzik video", "Beaux-Arts", "mimari mekân" ve "tasarım

ilkeleri” anahtar kelimeleri kullanılmıştır. Kitaplar, makaleler, dergiler, bildiriler, tezler vd. akademik yayınlardan ve internet kaynaklarından veriler elde edilmiştir. Elde edilen veriler analiz edilerek açıklanmıştır.

Groat and Wang (2013)’e göre mimarlık alanında yapılan çalışmalarda genel anlamıyla yedi tür araştırma tekniği kullanılmaktadır. Bu teknikler şunlardır: Tarihsel Araştırma, Nicel Araştırma, Korelasyon Araştırması, Deneysel ve Yarı Deneysel Araştırma, Simülasyon Araştırması, Mantıksal Argümantasyon ve Birleşik Analiz. Bu çalışmada nitel araştırma tekniği kullanılmıştır. Nitel araştırma yorum ve anlam üzerine odaklanan ve görsel materyal ile analiz yapmaya imkân tanıyan bir yöntemdir. Bu bağlamda nitel araştırmanın alt başlıklarından “fenomenoloji” ve “biçimsel–estetik çözümleme” tez çalışmasında kullanılan araştırma teknikleridir. Fenomenolojik araştırma teorik olarak anlam üzerine odaklanan bir araştırma tekniğidir. Mimari form ve mekânın anlamının ve insanın çevresi ile ilişkisinin sorgulanmasına yönelik bir bakış açısı sunmaktadır. Öznel anlam ve sezgisel bakış açısıyla bilgi anlamlandırılır. Bu doğrultuda müzik videolarının incelenmesinde fenomenoloji kullanılarak distopik anlamlara ulaşılmış ve anlamsal açıklamalar yapılmıştır (Bkz. Bölüm 5.1., 5.2. ve 5.3.). Müzik videolarının incelenmesinde kullanılan bir diğer teknik ise biçimsel–estetik çözümleme tekniğidir. Mimari formun analizinde kullanılan bu teknik uyarıcı kaynakların görsel değerlendirilmesine dayanmaktadır. Yöntemin kullanılabilmesi için öncelikle formun üretilmiş olması yani somut bir biçime sahip olması gerekmektedir. Bu teknik kullanılarak “composition”, “eksenel planlama” ve “caractère” ilkeleri ile mimari elemanlar arasındaki bağ ele alınmış ve mimari mekânın analizi yapılmıştır (Bkz. Bölüm 4.3.1., 4.3.2., 4.3.3., 5.1., 5.2. ve 5.3.).

2. YENİ BİR YAŞAMIN TASARISI

2.1. Ütopik Düşüncelerden Mimari Mekânlara Geçiş

Toplayıcılık ve avcılıkla yaşamların devam ettirildiği dönemlerde insanlar; barınma, korunma ve beslenme gibi temel ihtiyaçlarını doğal veya ilkel yöntemlerle mağara, ağaç kovuğu gibi mekânlarda karşılamıştır (Türkün Dostoğlu, 2000, s. 56). Nüfus artışı, doğal afetler, savaşlar vb. nedenlerle geçim sıkıntısı artmış ve toprak işleme, ürün yetiştirme, hayvanların ehlileştirilmesi gibi durumlarda birtakım sorunlar yaşanmıştır. Bunun sonucunda basit kulübelerin inşası ile yerleşik düzene geçiş dönemi başlamıştır.

Yazının bulunması, toplumsal örgütlenmenin gerçekleşmesi ve teknolojinin gelişimi ile birlikte, basit kulübelere dönüşen yerleşmelerden kentsel yerleşmeye geçilmiştir. Bu geçiş sırasında usta-çırak ilişkisi ile işveren-işçi kavramı ortaya çıkmıştır. Mimarların varlığı ise M.Ö. 3000 yıllarında Zoser'in piramidini tasarlayan mimar Imhotep'le birlikte (Bkz. Görsel 2.1) yazılı kaynaklarda yerini almıştır (Türkün Dostoğlu, 2000, s. 56). İnsanlar, kendilerine uygun mekânların mimarlar tarafından tasarlanmasını ve uygun hale getirilmesini doğal bir şekilde karşılamıştır.



Görsel 2.1. Mimar Imhotep ve Kahire'de yer alan Zoser Piramidi (<http-1>)

İnsanların doğasında var olan bazı temel özellikler vardır; merak etmek, hayal kurmak, umut etmek vb. Temelinde arzuların yattığı bu özellikler ile insanlar umudun tükendiği noktada bile yaşam ile mücadele etmekten vazgeçmemiş ve mutlu bir hayat arayışına girmiştir. Elde ettiğinden daha fazlasını arzulayan insanın yalnızca temel ihtiyaçlarını karşılamak ve hayatlarına devam etmelerini sağlamak yeterli değildir. Bu yüzden insanlar her zaman daha iyiyi merak edip hayal etmiştir. Hayallerin doğal bir sonucu olarak ütopyalar kurgulanmıştır ve kurgulanmaya da devam edecektir (Düzgün, 2011, s. 6).

Ütopyalar belirli zamanlarda ve yerlerde ortaya çıkan, genellikle yapılış nedeni bilinen, anonim olmayan tarihi eserler olarak bilinmektedir (Sargent, 1994, s. 6). Zamanla kendi kurallarını belirleyen ütopyalar; yaşanan döneme, mekânlara, yaşam şartlarına vb. alternatif arayan bir kurgudur (Küçükcoşkun, 2006, s. 1).

2.1.1. Ütopyanın tanımı ve gelişimi

Tarihsel süreç içerisinde yaşanan toplumla ilgili birtakım kavramlar ortaya çıkmış ve bu kavramlara farklı düşünürler, toplum bilimciler, bilim insanları vb. gruplar tarafından yeni bakış açıları geliştirilerek kavramların tanımları üzerine yeni yorumlar getirilmiştir. Toplumun yaşayış tarzını, isteklerini, beklentilerini, hayallerini ifade eden ve felsefeciler tarafından üzerinde en çok konuşulan konulardan biri olan “ütopya” için de yazılı eserler aracılığı ile yapılmış farklı tanımlamalar literatürde yerini almıştır (Bkz. Tablo 2.1).

Tablo 2.1. Yazılı eserlerdeki ütopyaya dair terimler ve terimlerin tanımları (Sargent, 1994, s. 9)

TERİM	TANIM
<i>Ütopyacılık</i>	Sosyal rüya
<i>Ütopya</i>	Zaman ve mekânda ayrıntılı bir şekilde tanımlanan var olmayan bir toplum
<i>Ötopya (Eutopia) veya pozitif Ütopya</i>	Okuyucunun yaşadığı toplumdan çok daha iyisini düşünmesinin amaçlandığı, zaman ve mekânda ayrıntılı bir şekilde tanımlanan var olmayan bir toplum
<i>Distopya veya olumsuz (negatif) Ütopya</i>	Okuyucunun yaşadığı toplumdan çok daha kötüsünü düşünmesinin amaçlandığı, zaman ve mekânda ayrıntılı bir şekilde tanımlanan var olmayan bir toplum
<i>Ütopik hiciv</i>	Okuyucunun yaşadığı toplumun bir eleştirisini yapmasının amaçlandığı, zaman ve mekânda ayrıntılı bir şekilde tanımlanan var olmayan bir toplum
<i>Anti-ütopya</i>	Okuyucunun ütopyacılığın veya belirli bir ötopyanın eleştirisini yapmasının amaçlandığı, zaman ve mekânda ayrıntılı bir şekilde tanımlanan var olmayan bir toplum
<i>Eleştirel Ütopya</i>	Ütopik türe eleştirel bir bakış açısına sahip, zaman ve mekânda ayrıntılı bir şekilde tanımlanan, okuyucunun geçici bir toplumdan daha iyisini görmesinin amaçlandığı; ancak tanımlanan toplumun çözebileceği veya çözemeyeceği zor sorunları olan, var olmayan bir toplum ve

“Ütopya” ya dair yapılan tanımları kendi içerisinde değerlendirebilmek için tanımın özüne inmek daha doğru olacaktır. Yunanca kökenli bir kelime olan “ütopya” tarihte ilk kez İngiliz yazar Thomas More tarafından kullanılmıştır. Thomas More, 1516 yılında yazdığı “De Optimo Reipublicae Statu Deque Nova Insula Utopia” adlı eserinde ütopya kelimesini kullanarak terimi literatüre kazandırmıştır. Yunancadaki “değil” anlamına gelen “ou” ve “yer” anlamına gelen “topos” kelimelerinden türetilerek oluşturulan ütopya “olmayan yer” anlamını karşılamaktadır (Duman Yüksel, 2012, s. 9). More’ un bu tanımı dışında ütopya kelimesine farklı yaklaşımlar da olmuştur. Ütopya bir “yer” i tanımlarken Fransızca kökenli bir kelime olan “ütopik” ise bir görüşü ifade etmektedir. Türk Dil Kurumu (TDK) ütopik kelimesini “hayali” olarak tanımlarken ütopyayı “gerçekleştirilmesi imkansız tasarı veya düşünce” olarak tanımlamaktadır (TDK, 1998). Hançerlioğlu (1980) ise Felsefe Ansiklopedisi kitabında “bilimsel olmayan... düşünke” olarak tanımlamaktadır. Ütopya; bir düşünce, bir tasarım, bir yaklaşım biçimi olarak varsayılmakla kalmayıp hayal gücünün de etkisiyle tasvir edilen iyi bir yerin tasarlanması durumudur (Ağkaya, 2016, s. 25). Sadece hayal gücünün etkisiyle değil, yaşanan ortamın ve toplumsal düzenin insan üzerindeki etkisi nedeniyle de kurgulanmış olan yaşam biçimlerini etkilemektedir (Bıçakcı, 2019, s. 29). Ütopya, toplumsal meseleler hakkında farkındalık yaratmaya, insanları sersemlikten, felçli durumdan uyandırmaya ve yavaş yavaş dünyayı daha iyiye doğru değiştiren kişilere dönüştürmeye çalışmaktadır (Farca & Ladevèze, 2016, s. 3).

Ütopya kavramı, genellikle içinde bulunulan zamanın getirdiği olumsuzlukları yok etmek, daha iyi ve yaşanılabilir bir düzen kurmayı hayal etmektedir (Sekman, 2017, s. 105). Fakat çoğu zaman bu kavram, fütüristik sıkıntıların ve fantastik hayallerin altındaki tarihsel söylemlerde kaybolmaya başlamıştır (Rijsdijk, 1998, s. 21). İnsanlar yaşadıkları gerçek dünyada hoşnutsuzluk hissetmeye başladıklarında sığınabilecekleri bir liman, sığınak aramaya başlamıştır. Dinsel konuşmalarda, hümanist fantezilerde, mitlerde hayatlarındaki eksiklikleri genellikle farklı şekillerde ifade etmiştir. Yazılı bir metin haline gelmeyen bu yaklaşımlar ilk kez More’la resmi bir değer kazanmıştır (Ganjavie, 2017, s. 20).

Yeni bir yaşam alanı için doğru ve yaşanılır bir mekân tasarlamak her zaman istenilen sonuca doğrudan götürmeyebilir. Bu nedenle, kurulan hayaller ile alternatif tasarımların yapılması gerekmektedir. Çeşitli tasarım seçeneklerinden hangisinin yararlı olacağı konusunda tasarımcı dikkatli olmalıdır (Aktuğlu Aktan, 2012, s. 86). Her tasarım

beklenen etkiyi göstermeyebilir. Bu durumda hayal gücü kişiyle sınırlı kalıp toplumun ihtiyacını karşılayamamaktadır.

Ütopyalar için farklı sınıflandırmalar mevcuttur. Omad (2009) tarafından yapılan sınıflandırmaya göre ütopyalar biçimsel ve içeriksel olarak iki türe ayrılmaktadır. Yazım tarzlarına göre üç tür biçimsel ütopya mevcuttur. Bunlar; “sanatsal/edebi”, “felsefi/bilimsel/ideolojik” ve “mitolojik/dini” ütopyalardır. Sanatsal/edebi türündeki ütopyalara Thomas More’un “Utopia” ve Campanella’nın “Güneş Ülkesi” örnek olarak gösterilebilir. Bu eserlerde anlatılan ütopyanın idealliği, neden ideal olduğu ve bu ideal duruma nasıl ulaşılabileceğinin detayları yer almaktadır. Felsefi/bilimsel/ideolojik ütopyalara Platon’un “Devlet”, Farabi’nin “İdeal Devlet”, Marx ve Engels’in “Komünist Manifesto” kitapları örnek olarak gösterilebilir. Bu eserlerde tasvir edilen veya ilkeleri belirtilen ütopyanın ideal olduğu ya da gerçekleşme iddiasının yer aldığı ve neden ideal sayıldığı, bu ideale nasıl ulaşılabileceği ayrıntılı bir şekilde açıklanmıştır. Mitolojik/dini ütopyalara örnek olarak ise “Altın Çağ” dönemi ve “Aden Bahçesi” gösterilebilir. Bu örneklerde ütopyanın geçmişte mevcut durumda olduğu ya da gelecekte var olacağı iddiası ve inancı yer almaktadır. İçeriksel ütopyalar ise ideale nasıl ulaşılabileceğine, toplumdaki baskın rolü üstlenene, ütopyanın oluşumunda veya işleyişinde etkili olanın ne olduğuna göre bilimsel-teknolojik, ekonomik, dini, siyasi vb. temelli ütopyalar gibi türlere ayrılabilir. Ayrıca ideal olana ya da ideallikte payı olana göre; eşitlikçi, hiyerarşik, ortaklaşacı, kapitalist, totaliter, anarşist, erkek egemen, feminist ütopyalar vb. gibi türlere de ayrılabilir (Omay, 2009, s. 11-12).

Kavramın tanımına uyan ilk mimari ütopyalar 18. yüzyılda ortaya çıkmıştır. Étienne-Louis Boullée ve Claude Nicolas Ledoux, eserlerinde ütopya imgelerinin oluşması için gerekli olan bir metafor sistemini geliştirmiştir. Aynı zamanda bu yüzyılda birçok sosyal ütopya uygulanmıştır. Dönemde yaşanan Fransız Devrimi ise yalnızca toplumsal reformu değil aynı zamanda toplumun ütöpik ideallerinin de uygulanmasına zemin hazırlamıştır. 19. yüzyılda toplumda köklü dönüşümlere yol açan sanayi devrimi, yalnızca mimari ütopyaların gelişiminde değil, aynı zamanda gerçekleştirilmesinde de güçlü bir itici güç sağlamıştır. En çarpıcı örnekler Charles Fourier ve Robert Owen’in deneyleridir. Her ikisi de yeterli mali imkânlarla sahip, ideal yerleşim yerleri kurmaya çalışmış ve bu çabalar birçok yönden başarılı olmasa da genel olarak ütöpik düşüncenin ve özellikle de mimari düşüncenin gelişiminde büyük bir etkiye sahip olmuştur. Örneğin, Fourier’in “Phalanstery” adı verilen bina türünde, önerilen çok işlevli bir bina fikri birçok

mimar neslinin profesyonel hayal gücünü harekete geçirmiştir. A.V. Ikonnikov'a göre, 19. yüzyılın sonunda mimari ütopya nihayetinde özel bir ütopya türü olarak ayrılmıştır. 20. yüzyıl, birçok sosyal ütopyanın ve bunların neden olduğu küresel sosyal şokların gerçekleşme yüzyılı olmuştur. Sosyal ve politik olaylar; çeşitli mimari ütopyaları, teoriler ve tezahürlerde şekillenen 20. yüzyılın mimari anlayışların oluşumunu etkilemiştir (Remizova & Rusiev, 2016, s. 57-58).

20. ve 21. yüzyıllarda genel olarak mimariyi ve toplumu etkileyen tanımlayıcı faktörler ve teknolojik sıçramalar yer almaktadır. Makine teknolojilerinin ve üretim araçlarının geliştirilmesi ile ilgili olarak yaşanan ilk teknolojik sıçrama; Le Corbusier, Richard Neutra, Ludwig Mies van der Rohe vb. modernizmin kurucularının mimari dünya görüşünün oluşmasına yardımcı olmuştur. Yeni mimari anlayışların yardımıyla yeni bir toplumsal düzen için çabalamışlar ve bunun için mekânsal bir ifade bulmaya çalışmışlardır. Sonuç olarak sosyal ve mimari ütopyalar birbirini tamamlamaya başlamıştır. İkinci teknolojik sıçrama, Jean Baudrillard'ın tanımına göre uzay teknolojilerinin, kitle iletişim araçlarının gelişiminin ve yeni bir toplum olan “tüketim toplumu” nun oluşumuyla ilgilidir. Archigram, Superstudio, Rem Koolhaas vb. mevcut ortama “alternatif” olan yeni bir çevreyi modellemiştir. Üçüncü teknolojik sıçrama, CAD programlama da dâhil bilgisayar teknolojilerinin geliştirilmesiyle ilgilidir. Greg Lynn, Asymptote, Thom Mayne vd. bu alanın öncüleridir. Bu sıçrama ile mimarlık yalnızca fiziksel dünyanın sınırları içinde var olmaktan çıkmış, fiziksel dünyadan sanal imgeler dünyasına geçmiştir. Ağların ve bilgi akışlarının bilgisayar dünyası, gerçek dünyayı genişletip görüntüyü gerçeğe dönüştürmüştür (Remizova & Rusiev, 2016, s. 58).

2.1.2. Ütopya tasarımı ve örneklerin incelenmesi

Ütopya bir düzyazı kurgusudur (Sargent, 1994, s. 7). Edebiyatın kendisi ise zamansız ve evrenseldir; ancak her edebi eleştirinin doğuşu, önceki edebi biçimin perspektifini canlandırmaktadır. Ütopya edebiyatı, hayatın her yerinin kusursuz olduğu sözde hayali mükemmel toplumu ortaya çıkarmaktadır. Ütopya, yüksek beklentilerin uygulandığı ve hayal edildiği bir sosyal tasvir kavramıdır. Yazılan ütopya literatürünün bozulduğu hatta parçalandığı bir dönemde toplum eleştirmen olarak ifade edilmektedir (Wardana, 2018, s. 88). Sınıf çatışmalarının ekonomik boyutun ötesine geçip toplumsal ve yönetsel alanlara yayılması ütöpik düşüncelerde işlenen en önemli konulardan biridir. Bu yayılma endüstri çağının etkisinin yaşam üzerindeki büyük etkisinden

kaynaklanmaktadır (Bookchin, 2014, s. 331). Kentlerde yaşayanların fiziksel ve ruhsal yaşamı ile ilgili tartışmalar bu kentlerin kendileri kadar eskiyken, kenti sadece çağdaş, ekonomik, sosyal ve politik ortamı açısından değil, aynı zamanda bir tarihsel bağlam içerisindeki kimliği açısından da incelemek hayati bir önem taşımaktadır (Rijsdijk, 1998, s. 27). Filozoflar, ütopyacı sosyalistler ve yazarlar tarafından öngörülen ütöpik yapıları tanımlayan önerilerde, her ütopya üyesinin ihtiyaçlarının, iddialarının ve inançlarının tekdüzeliği verilmiş sayılmaktadır. Tekdüzelik; kişisel ifadeyi, çokluğu ve farkı, yaşamın temel unsurlarını ve yaratıcı ifadeyi ortadan kaldırmakta, eşitlik ve adalet adına çoğunluğun çıkarlarına öncelik vermektedir (Avgitidou, 2008, s. 165).

Ütopyaların tarihsel ve kültürel mirasları uzun bir tarihsel sürece dayanmaktadır. Her yüzyılda dönemin sorunlarından dolayı mutlak mutluluk arayışı adına yeni ütöpik tasarımlar ortaya çıkmaktadır. Yaşanılan çağda karşılaşılan birtakım sorunlar, güçlükler, adaletsizlikler, insanların yüzleşebileceği ve kaldırabileceğinden daha ağır gelmiş, bunun sonucunda ütopyaların kurgulanması kaçınılmaz olmuştur (Biçakcı, 2019, s. 30). Kurguların dayanak noktaları ev içi ile sınırlı kalmamış; devlet işleyişi, toplumsal düzen, ticaret, eğitim, ekonomi, iktisat, bilim, edebiyat gibi pek çok alan da tasarımların dayanak noktası olmuştur.

Uzun yıllardan beri tartışılan bir konu olan ütöpik tasarımlar için kavramsal bir sınırlamaya gidilmemiştir. Sosyal teorisyenler tarafından kaleme alınan eserlerde belli bir sınırlama yapılmaya çalışılsa da bu eserler sadece tanımlama odaklı değildir. Aynı zamanda tasarım bileşenlerinin yapısal ve süreçsel kısımlarıyla da ilgilenmişlerdir. Fakat yapılan her yeni tasarım istenileni karşılayamamıştır. Tasarımların bazıları ilkel sayılabilecek düzeydeyken bazıları ise ilk süreçteki haline oranla giderek gelişmiştir (Güneri, 2014, s. 35). Ütopyaların tasarım sürecinde karşılaşılan en büyük zorluklardan biri olarak kabul edebileceğimiz durum ütöpik kavramın tasarımlara yeteri kadar yansıtılıp yansıtılamadığıdır. Ütopyanın üstlendiği yaşamsal kurgu gerçek durumla, şimdiki zamanla ilişkilidir.

2.1.2.1. Platon'un ütopyasına bir bakış

Antik Yunan döneminde Platon tarafından “Devlet” adlı eserinde tasarlanan ütopya, tarihte bilinen ilk ütopya olarak kabul edilmektedir. Platon'un tasarımı o döneme göre küçük ölçeklerle sınırlı kalmıştır (Akkoyunlu Ertan, 2012, s. 39). Siyasi ütopya olarak değerlendirilen bu eserde ideal devletin nasıl olacağı anlatılmaktadır (Sekman,

2017, s. 105). Aynı zamanda bir matematikçi de olan Antik Yunan filozofu Platon, Atina yönetiminin toplum içerisinde huzursuzluğa yol açan birtakım sorunlara neden olduğunu bu eserinde gözler önüne sermiştir (Akkoyunlu Ertan, 2012, s. 40). Demokratik Atina'ya tepkisinin nedeni, nüfusu köylere dağılmış bir eyalet olan Sparta modelinin onu baştan çıkarmasıdır (Mumford, 1965, s. 272). Topluma yayılan cehaleti, üst düzey kişilerin çıkarlarını, kendisinden başkasını düşünmeyen bireyciliğin topluma da sıçradığını dile getirmiş ve devlet idaresi için ideal olarak nitelendirdiği yeni bir düzen önermiştir (Akkoyunlu Ertan, 2012, s. 40). Ütopya literatürünü derinden etkileyen Platon, ideal devletin yanı sıra ideal kentin de tasvirini yapmıştır. Kent temelli bir ütopya tasviri yaparak ideal toplum ve ideal yaşayışın kentsel ölçekte ve kentin merkezinde yaşayan kısmında idealin var olabileceği inancını yansıtmıştır (Sekman, 2017, s. 107).

2.1.2.2. *Thomes More'un ütopyasına bir bakış*

More'un yazdığı "Utopia" adlı eserde tasvir edilen ütopya, genişliği yaklaşık iki yüz mil olan hilal biçiminde bir adadır. İki yüz mil olan bu genişlik adanın ortalarından uç kısımlara doğru gidildikçe daralıp hilal biçimini almaktadır. Hilalin iki ucunun arası yaklaşık on bir mil kadardır. Hilalin ortasında rüzgârların giremediği körfeze benzer bir alan yer almaktadır (More, 2004, s. 53). Bu alanın surlarla çevrilmiş bir yer gibi olması, insanlara uzak ve erişilemez bir yer hissi yaşatmaktadır (Ganjavie, 2017, s. 21). Adanın orta yerinde yer alan bölge ütopyanın başkenti Amaurote'dir. Bu kent her yıl düzenlenen toplantılar için en uygun yer olarak belirlenmiştir. Kentlerin ortak sorunlarının dile getirilip çözüme kavuşturulduğu bu toplantılara, her kent en akıllı üç bilge kişisini gönderip kendilerini temsil etmektedir (More, 2004, s. 54). Ada birbirine benzer elli dört kentten oluşmaktadır. Bu elli dört kentin adetleri, töreleri ve yasaları aynıdır. Arazinin uygunluğuna göre kentler aynı ölçülerde yapılmıştır. Kentlerin birbirlerinden en az yirmi dört mil uzaklıkta olması, yaya olarak gidilen yolun bir gün sürmesine neden olmaktadır (Bkz. Görsel 2.2) (More, 2004, s. 54).



Görsel 2.2. *Thomes More – Utopia* (<http-2>)

Kentler arasında herhangi bir toprak savaşı yaşanmamaktadır. Bunun nedeni halk, arazinin sahibi değil kiracısı konumundadır. Halk geçimini çiftçilik yaparak sağlamaktadır. Çiftliklerde çalışanların ihtiyaçlarının karşılanacağı yerler yapılmakta ve çiftlik işleri belli bir düzen içerisinde yürütülmektedir. Her kentten yerliler sırasıyla bu çiftliklere gönderilmektedir (More, 2004, s. 54). Kısacası herkes devlet adına üretim yapmaktadır. Kişilerin özel mülkiyetleri olmadığı gibi para birimi de bu adada geçerli değildir. Paranın olmaması toplumdaki çatışmaların önüne geçmekte, herkes ürettiğinden ihtiyacı kadarını kendine ayırmaktadır. Halk, günlerinin altı saatini işe ayırırken geriye kalan zamanlarında ise sanat ve bilimle uğraşmaktadır (Erdoğan, Akarsu, & Özaydın Çat, 2017, s. 59). Adanın genel olarak kabul edilmiş bir dini bulunmamaktadır. Her kentte farklı dinlere inanan insanlar yer almaktadır. Bazıları güneşe, aya, gezegenlere taparken bazıları ise zamanında şan ve şeref kazanmış insanlara tapmaktadır. Öte yandan bazı akıllı kişiler gözle görülmeyen, sonsuz bir varlığa yani tanrıya tapmakta; onu her şeyin başı, sonu kısacası “her şeyin babası” olarak görmektedir. Ütopyalıların nefret ettiği durum ise karşılarındaki kişinin düşüncelerini kendilerinden gizlemesidir. Bu durumu kendilerine karşı yapılmış bir düzenbazlık olarak görmekte ve rahiplerle akıllı kişilerin huzurunda bu durumdan duydukları rahatsızlıkları dile getirip gerekçeleri öne sürerek bir tartışma ortamı içerisine girmektedir (More, 2004, s. 123-127). Ütopyanın yönetsel durumuna bakıldığında More (2004)’un değişiyi iyi bir anayasaları vardır. Birden fazla anayasaları olması halkın eşitliğini korumada bir kargaşa yaratmamaktadır. Fakat zaman zaman birtakım sorunlarla karşılaşmaktadır. Çünkü anayasanın birden fazla olması diğer uluslarla kıyaslanınca düzenin sağlanmasında yetersiz kalabilmektedir. Buna rağmen

ekonomik olarak halkın refah seviyesinin yüksek olması beraberinde huzuru da getirmektedir. Herkesin kendine ait malının ve mülkünün olması, halkın bolluk içinde yaşaması olumsuzlukların göz ardı edilmesine imkân sağlamaktadır. Fakat her ne kadar ütopyanın mutlak mutluluk getireceği söylene de, sınırlı sayıda insanın servet içinde yaşarken geri kalanların sefalet batmış olması More'un Platon'a hak vermesini güçlendirmektedir.

Ütopyalar her ne kadar içerisinde olumsuzlukları barındırmasa da More'un eserinde bazı olumsuzluklara rastlanmaktadır. Örneğin; körfezde akıntının olmaması ticari takaslara olanak sağlamasına rağmen, suyun altında kayaların bulunması ve bazı yerlerin sığ olması körfez giriş çıkışlarında tehlikeler yaratabilmektedir. Yerliler büyük kayaların nerelerde olduğunu iyi bilseler de dışarıdan gelen rehbersiz yabancılar için bu durum tehlike yaratmaktadır (More, 2004, s. 53). Bir diğer olumsuzluk ise kentteki istikrarsızlıktır. Bunun temel nedeni, aralarında uçurum bulunan bir toplumsal sınıfın var olmasıdır. More, sınıfsal farklılıkları ortadan kaldırarak sınıfsız bir toplum yaratmak istemiş ve özel mülkiyet kavramını ortadan kaldırmıştır. Böylece toplumsal eşitlik sağlanmış; fakat birey özgürlüğü feda edilmiştir (Kul, 2019, s. 2).

Platon'un aksine Thomas More bu eserinin ilk bölümünde var olanı eleştirmektedir. İkinci bölümünde ise var olması gerekenleri detaylı bir şekilde açıklamıştır (Kul, 2019, s. 2). Bunlar üç kişi arasında geçen bir diyalogdan okuyuculara aktarılmıştır. Diyaloglar Amerigo Vespucci ile Yeni Dünya'ya seyahat eden Raphael Hythloday ile Thomas More'un konuşmalarına dayanmaktadır (Akkoyunlu Ertan, 2012, s. 42).

2.1.2.3. Tommaso Campanella'nın ütopyasına bir bakış

İtalyan şair, yazar ve filozof olan Tommaso Campanella “Güneş Ülkesi” ni 1623 yılında kurgulamıştır (Sekman, 2017, s. 110). Campanella, Güneş Ülkesi (Civitas Solis)'ni tasarlarken Platon'un “Devlet” ve Thomas More'un “Utopia” eserlerinden yola çıktığını ifade etmiştir. İki tasarımın da etkisinde kalarak bu tasarımlara benzer bir toplum yaratmak istemiştir (Akkoyunlu Ertan, 2012, s. 45). Hem Ortaçağ hem de Rönesans özelliklerini taşıyan bu ütöpik eser, din eğitime önem vermesiyle Ortaçağ'a; herkesin eğitilmesi gerektiğini savunması ve kadın erkek eşitliğinden bahsetmesi nedeniyle de Rönesans'a benzemektedir (Sekman, 2017, s. 110).

Thomas More'un Utopia eserinde olduğu gibi Güneş Ülkesi de bir ada olarak tasarlanmıştır (Bkz. Görsel 2.3.). Ada iç içe geçmiş yuvarlak dairesel duvarlarla

korunmaktadır (Sekman, 2017, s. 110). Doğuda konumlanan ve bir gemici tarafından keşfedilen bu ütopya Hint Okyanusu’nda yer almaktadır (Küçükcoşkun, 2006, s. 14). Utopia’daki gibi bu şehirde de her şey insanlar arasında paylaşılmaktadır. Valinin otoritesi mutlak ve şehir bir aziz tarafından idare edilmektedir. “Güç”, “bilgelik” ve “aşk” toplum tarafından sıkı sıkıya benimsenmiştir (Erdoğan, Akarsu, & Özaydın Çat, 2017, s. 59).



Görsel 2.3. Tommaso Campanella - City of the Sun (<http-3>)

More’a benzer olarak eşitlik ilkesinin savunulduğu bu eserde konutlar ortak kullanılmaktadır. Kısacası özel mülkiyet kavramı yer almamaktadır. Altı ayda bir ev değiştirilerek aidiyet duygusunun önüne geçilmeye çalışılmıştır. More’dan farkı ise bu eserin Rönesans’ın daha ileri bir döneminde yazılmasından dolayı, bilgiye ve eğitime daha fazla önem vermesi ve böylece bilgi toplumu yaratmak istemesidir (Sekman, 2017, s. 110). Eserde özel mülkiyetin kaldırılmasının yanı sıra bir adım daha ileri gidilerek kadınlar ve çocuklar da ortak hale getirilmiş ve aile kurumu ortadan kaldırılmıştır (Kul, 2019, s. 2).

2.1.2.4. Francis Bacon’ın ütopyasına bir bakış

“Yeni Atlantis” İngiliz filozof, devlet adamı ve yazar Francis Bacon tarafından 1624’te yazılmaya başlanmış fakat tamamlanamamıştır. Bacon tasarımı Atlantis Adası’ndaki mutlu hayattan esinlenmiştir. Tasarımlardaki bazı buluşlar ilerleyen dönemlerde hayata geçirilmiştir (Bkz. Görsel 2.4). Diğer ütopya örneklerinden farklı olarak Bacon toplumsal yaşamda teknoloji kullanımını ön plana çıkarmış, Bensalem halkının hayatının nasıl kolaylaştırılacağını bulmaya çalışmıştır (Akkoyunlu Ertan, 2012,

s. 47). Ayrıca bu adada sağlam bir ahlaki yaşam hüküm sürmektedir (Erdoğan, Akarsu, & Özaydın Çat, 2017, s. 59). Bacon amaçlarını gerçekleştirmek için felsefesi ile uyumlu bir devlet tasarlamıştır. Deney ve gözleme dayalı bir bilim arayışına girerek devletin ideali için doğada ne varsa araştırma alanına bunları dâhil etmiştir. Tümevarımcı bir yaklaşımla doğa araştırması yapmış ve “bilmek egemen olmaktır” söylemine dayalı bir düşünceyi benimsemiştir (Akyüz, 2017, s. 155).



Görsel 2.4. Francis Bacon – Yeni Atlantis ([http-4](http://4))

2.2. Distopik Düşüncelerden Mimari Mekânlara Geçiş

Umut her zaman distopyanın arkasındaki ana itici güç olmuştur (Farca & Ladevèze, 2016, s. 14). Distopyayı ütopyadan farklı kılan okuyucuya güçlü bir çekicilik katmasıdır; çünkü distopya gelecekte gerçekleşmesi mümkün olan veya olmayan ve giderek kötüleşen bir toplumu tasvir etmektedir. Gelecekte toplum kusursuz ve çok düzenli bir şekilde görülmektedir. Ancak bu; kirli kalkanı ortaya çıkaran, önceden belirlenmiş karakterin gerçek yıkımı patlak verene kadar süren saatli bir bomba veya buzdağı etkisidir (Wardana, 2018, s. 93). 17. yüzyıldan beri neredeyse bütün ütopyik kavramların ana temaları bilim ve akıl olmuştur. Fakat ütopyacılar, öngördükleri ve iddia ettikleri cenneti yaratmak yerine sadece bir cehennem yaratmada başarıya ulaşmışlardır (Altıok, 2017, s. 534). Distopiyaların ise ütopyaya karşı bir düşünce olarak 19. yüzyıl sonu ve 20. yüzyıl başında ortaya çıktığı söylenebilir. Temelinde korku, tehdit, karamsar düşüncelerin

yattığı distopik tasarımlar bu düşüncelere uygun bir gelecek çizerek toplumu kötü durumlara karşı uyarmakta ve ütopyik tasarımların mükemmel olmadığını savunmaktadır. Kısacası distopik tasarımlar barındırdığı olumsuzlukları, ütopyik tasarımların olumlu yönlerinden elde etmektedir (Sekman, 2017, s. 105).

Distopik enerji, gelecekteki sosyal hastalıkların veya ütopyik hayallerin eğilimini doğru tahmin etmeye ve böyle bir inanç sistemini tam anlamıyla hayata geçirmenin kabus gibi sonuçlarına odaklanmaktadır. Bu nedenle, distopik kurgularda şimdiki zaman ile gelecek arasında yakın bir ilişki vardır. Archer-Lean'ın de dediği gibi "Distopik dünyanın kaynağı bugün ve gelecek arasındaki ilişkide yatmaktadır" (Fentin, 2012, s. 41).

2.2.1. Distopyanın tanımı ve gelişimi

Distopya kavramı tarihte ilk kez John Stuart Mill tarafından kullanılmıştır. Mill 1868 yılında Avam Kamarası'ndaki konuşmasında distopyayı "kötü bir yer" olarak tanımlamıştır. Mevcut sistemin kötü durumlarını ortaya koymak isteyen Mill, ütopyanın zıttı bir kavram olarak distopyanın kullanılabileceğini göstermiştir (Çelik, 2015, s. 61). Ütopya gibi distopya da Yunanca kökenli bir kelimedir. "Zor" anlamına gelen "dus" ile "yer" anlamına gelen "topos" eklerinden oluşmuştur (Günel, 2015, s. 3). Ütopya "var olmayan yer" olarak tanımlanırken distopya "var olmayan güzel yer" anlamına gelen Eutopia kelimesiyle bağdaştırılmıştır. Bu bağlamda distopya kavramı, anti-ütopya olarak ütopya kavramı ile ilişkilendirilebilmektedir (Çelik, 2015, s. 60).

Distopya doğuştan var olan kötü bir toplum değildir, aksine belli olaylar sonucunda toplumda yaşanan yanlış durumların ya da belli kesimin çıkarlarını düşünen bir toplum idealinin yansımasıdır (Ağkaya, 2016, s. 27). 20. ve 21. yüzyılda yaşanan bazı sorunlar ütopyaya karşı yeni bir kavramın oluşmasına neden olmuştur. Teknolojinin hayatımıza daha çok girmesiyle bu alanda yaşanan yeni gelişmeler, yeni buluşlar birçok sorunu da beraberinde getirmiştir. Verimlilik ve düzen uğruna karmaşıklığı azaltmak, distopik dünyalarda genellikle devlet tarafından gerçekleştirilen ortak bir dürtüdür. Aşırı düzen ve manipülasyon modeli, varyansa ya da bireyselliğe yer bırakmayan bir siyasi yapı, örgütlemeye yönelik ütopyik girişimlerin kabus gibi gerçekleşmesini temsil etmektedir. Bu distopik dünyalarda düzen ve kontrol kurmak bilimsel ilerlemelere aşırı güvenmeyi, bireysellik üzerinde tekdüzeliği, anormalliklerin ortadan kaldırılmasını ve açıkça belirlenmiş rolleri içermektedir (Fentin, 2012, s. 42). Buna dayalı olarak literatürde distopik eserlerin çoğu baskıcı toplumsal kontrolün ve mükemmel bir toplum

yanılsamasının aşağıdaki kontrol türlerinden biri veya daha fazlasıyla öne sürdürüldüğü bir dünyayı sunmaktadır (Bkz. Tablo 2.2):

Tablo 2.2. *Distopik kontroller (http-5)*

<u>TÜR</u>	<u>TANIM</u>
<i>Kurumsal Kontrol</i>	Bir veya daha fazla büyük şirket; ürünler, reklamlar ve/veya medya aracılığıyla toplumu kontrol etmektedir.
<i>Bürokratik Kontrol</i>	Toplum bir bürokrasi karmaşası, acımasız düzenlemeler, beceriksiz hükümet yetkilileri ve akılsız bir bürokrasi tarafından kontrol edilmektedir.
<i>Teknolojik Kontrol</i>	Toplum teknoloji tarafından; bilgisayarlar, robotlar ve/veya bilimsel araçlar aracılığıyla kontrol edilmektedir.
<i>Felsefi/Dini Kontrol</i>	Toplum, genellikle bir diktatörlük veya teokratik hükümet tarafından uygulanan felsefi veya dini ideoloji ile kontrol edilmektedir.

Claeys'e (2017) göre distopya; hem edebi hem de tarihsel bakış açısı ile 20. yüzyıl totalitarizminin başarısız ütopyası olarak tanımlanmaktadır. Aşırı baskı, eşitsizlik, hapis ve kölelik ile tanımlanan bir rejim anlamına gelmektedir. Distopyalar türüne göre politik, çevresel ve teknolojik distopyalar olarak üçe ayrılmaktadır (Bkz. Tablo 2.3) (Claeys, 2017, s. 5):

Tablo 2.3. *Claeys'e göre distopya türleri (Claeys, 2017, s. 5-498)*

<u>TÜR</u>	<u>TANIM</u>
<i>Politik Distopya</i>	Temelde ütöpic arzuların başarısızlığı ile ilişkilendirilen ve tarihsel olarak en büyük ilgiyi gören totaliter politik distopyadır.
<i>Çevresel Distopya</i>	Çevresel çöküşün ön plana çıkması ile distopyanın doğal tarihi, hem doğanın ölümüyle hem de insanlığın yapay ve mekanik tarihinin başlaması ve belki de sonuçlanmasıyla sona ermektedir.
<i>Teknolojik Distopya</i>	İnsanlığın yerini makinelerin alması; robotların, gözetlemenin ve kurumların hâkimiyetlerini de giderek artırmıştır.

21. yüzyılda ütöpic yaşamların tersine bir sürece girmesi ve distopik bir duruma dönüşmesi çeşitli eserlerde bahsedilmektedir. Bu yüzyıldaki ütopyalar diğer yüzyıllardakilere göre daha pesimist, daha kötücül ve daha olumsuzluklarla doludur. Bu

yönleriyle onları distopya olarak isimlendirmek kaçınılmaz bir hal almaktadır. Dünya nüfusunun artması; kentlere doğru yapılan yoğun göçlerin sonucu olarak ortaya çıkan düzensiz kentleşme sorunlarının bir çığ gibi büyümesine neden olmuştur. Her ne kadar teknolojinin olumsuzluğu daha çok hissedilmeye başlansa da teknolojiyi doğru bir şekilde kullanmak gerekmektedir (Bıçakcı, 2019, s. 37-38).

Toplumların yüzyıllardır süregelen değerlerine distopyalarda rastlanmamaktadır. Geleneksel kültürler ve değerler uzun zaman önce ortadan kalkmıştır. Belli süreçte distopyalar kendi kimliklerini ve kültürlerini oluşturmaya başlamıştır. Bu kültürlerin sınırları kesin olarak çizilmiş ve bunların değiştirilmesine imkân tanımayan bir sistem inşa edilmiştir. Maddi olarak üstün olanlar diğerlerine oranla daha şanslıdır. Ütopyalarda herkes ürettiğinden ihtiyacı kadarını alırken distopyalarda bu durum farklı işlemektedir. İnsanlar maddi durumuna göre istediklerini almakta ve özgürlüklerini bu oranda kullanabilmektedir. Maddi olarak kendini sağlama almış kitlelerin yanı sıra toplumun huzurunu kaçıran, gücü elinde tutan bazı grupların da toplumda hüküm sürdüğü görülmektedir (Çelik, 2015, s. 69-71). İnsanların huzursuzluklarından zevk alan, kendi gücünü onları bastırmak ve sindirmek için kullanan kişilerin varlığı, toplumun kendini koruyamamasına veya kendilerini korumalarını sağlayacak grupların oluşmamasına neden olmaktadır.

Ütopyalarda toplumdaki sorunların üstü hayallerle örtülürken distopyalarda hayal kurmaya ve umut etmeye izin verilmemektedir (Günel, 2015, s. 3). Bu düzende pesimist bir yaklaşım ele alınarak sorunların çözümleri başarıya ulaştırılamamaktadır. Distopyalarda karşılaşılan sorunlar ne geçmişle ne de gelecekle ilgilidir, asıl üzerinde durulan şimdiki zamanda ne olduğuyla ilgilidir. Baskın bir düzenin etkisiyle özgürlüklerinin tadını çıkaramayan insanlar, hayal kurmanın da imkânsız olduğuna kanaat getirmektedir. Distopyalarda halkın özgürlükleri kısıtlanmakta ve sınırları çizilmiş katı kurallara uymaları için beyinleri yıkanmaktadır. İnsanlar bir yandan sistemin onlara getirdiği güzelliklerin tadını çıkarırken bir yandan da kurallara uyulmaması halinde karşılaşılabilecek durumların sonuçlarından korkmaktadır. Mutluluk ve korkunun kol kola verdiği bu toplum düzeninde amaçlanan; yeni bir kültürün oluşturulmasıdır (Çelik, 2015, s. 71). Karamsarlıkla boğuşan insanlar endişelerini bir sonraki toplumlara aktarabilmek için kendilerini sanata vermeye başlamıştır. Yaşanılan sorunlar, toplumların yüzleşmek istemediği sıkıntılar, kuralların insanlarda yaşattığı baskı hissi vb. durumlar distopik kurgular için ana malzeme haline gelmiş ve dönemin bu özellikleri için bir ipucu kaynağı

olmuştur. İnsanlar sanat aracılığı ile beyin yıkamayı ortadan kaldırarak baskı altındaki halkın gözlerini açmayı amaçlamıştır (Günel, 2015, s. 3).

2.2.2. Distopya tasarımı ve örneklerin incelenmesi

Gelecek düşüncesinde kurgulanan distopik tasarımlar; mevcut sistemin karamsarlığını, devletin acımasızlığını, toplum için sınıf farklılıklarının bireyleri nasıl etkilediğini anlatmaktadır. Teknolojik yeniliklerin insan hayatına olumlu katkısının yanı sıra olumsuz durumların da insanların umutlarını yok ettiği bu kurgularda görülmektedir. Her dönemde ele alınan ütopyik ve distopik kurgular mevcut durumun hem iyi hem de kötü yanını kurguları aracılığıyla yansıtmaktadır.

Distopik eserler ütopyik eserlerde ortaya konan toplumsal kurgulara doğrudan bir karşıtlıktan ziyade birer “karanlık gelecek kurgusu” niteliği taşımaktadır. Esas olarak mevcut düzenin ve bu düzenin gelecekteki durumlarının eleştirildiği tasarımlar eleştirilerin en ağır biçimiyle ortaya konulmaktadır (Müftüoğlu & Özbay, 2015, s. 180). Kurgulanan devlet yapıları tekçi, monist ve otoriter bir yapıya sahiptir. Siyasi yetkiye sahip kişiler; belli bir azınlık, tek parti ya da parti içerisinde yer alan polit büronun tekelindedir. Bireyin aykırı hareket etmesi sonucu toplumun sarsılacağı düşünüldüğünden; bireyin kendisinden, haklarından ve özgürlüğünden bu eserlerde bahsedilememektedir (Akyüz, 2017, s. 158).

2.2.2.1. Yevgeniy İvanoviç Zamyatin’in distopyasına bir bakış

Rus yazar Yevgeniy İvanoviç Zamyatin tarafından kaleme alınan “Biz” adlı eserde bilim kurgunun yardımı ve teknolojik gelişmelerin etkisi ile gücüne güç katan devletin acımasız, insancıl olmayan bir tavırla toplumdaki bireylerin huzurunu bozması, onları zayıflatması ve sindirmesi anlatılmaktadır (Demirkan, 2005, s. 43). Ayrıca totaliter rejimin olumsuzlukları yansıtılarak temel hak ve özgürlüklerin kaybolması, mekanikleşen insanların birey özelliklerini kaybetmesi, tek devlet, tek ses görüşünün baskıcılığı da bu eserde işlenmiştir (Kandemir, 2009, s. 137). “Biz” 20. yüzyılın ilk büyük distopyası olarak kabul edilmektedir. Sovyet totalitarizmine karşı bir başkaldırı olarak görülen bu eser üç temel kısımdan oluşmaktadır (Çörekçioğlu, 2016, s. 96).

Distopya türünün ilk örneklerinden sayılan bu eser bir hiciv niteliğindedir. Devrimden sonra şekillenen yeni devlet ve yönetim biçiminin getireceği olumsuzluklar

önceden fark edilerek yazılmıştır. Zamyatin kendisinden sonra gelen birçok yazara distopya konusunda ilham kaynağı olmuştur (Kandemir, 2009, s. 137).

2.2.2.2. Aldous Huxley'in distopasına bir bakış

İngiliz düşünür ve yazar Aldous Leonard Huxley Amerika gezisinde okuduğu Henry Ford'un "My Life and Work" kitabından etkilenmiş ve "Yeni Cesur Dünya" yı kaleme almıştır. Kaliforniya'daki hayatını bu kitapla özdeşleştirerek eserini oluşturmuştur. On sekiz bölümden oluşan bu eserde distopyaların genel özellikleri anlatılmaktadır. Devletin kurallar ile yönettiği topluluk, devletin arzu ettiği gibi mekanik bir düzen içerisinde yaşamlarına devam etmektedir. Londra'nın eserde ana merkez olarak seçilmesi, bu yerin sanayi devriminin başladığı yer olma özelliğini gözler önüne sermektedir. Ayrıca eserde yüksek binaların göze çarpması, teknolojik betimlemelerin yapılması sanayileşmenin getirdiği olumsuzluklara bir bakış açısı da sunmaktadır (Düzgün, 2011, s. 33-35).

Yeni Cesur Dünya'nın kurgusu, Zamyatin'in "Biz" adlı eserindeki gibi üç aşamadan oluşmaktadır. İlk kısımda devletin bilimsel, ekonomik, sosyal ve kültürel yapısı; ikinci kısımda karakterlerin doğal bir dünyaya yaptığı yolculuk, son kısımda ise vahşi bir insanın bu devlete nasıl başkaldırdığı ve nasıl başarısızlığa uğradığı anlatılmaktadır (Çörekçioğlu, 2016, s. 99). Baskı ya da zorla değil gönül rızasıyla bireye müdahalede bulunulan sözde özgürlükçü totaliter yönetimi anlatan yazar, bu eserde özgürlüğünü kaybetmiş bireyin totaliter yönetim tarafından nasıl kullanıldığını açıklamaktadır (Kul, 2019, s. 3). Ayrıca, başarılı olarak görülen 17. yüzyıl bilimsel devrimin ve 19. yüzyıl endüstri devrimindeki gelişmelerin 20. yüzyılın sonunu hazırladığını da ortaya koymaktadır (Altıok, 2017, s. 533).

2.2.2.3. George Orwell'in distopasına bir bakış

Distopyaya dair örneklerden biri de George Orwell tarafından kaleme alınan "1984" romanıdır. Romanda diğer eserlerde olduğu gibi kentsel formlar ele alınmaktadır (Harvey, 2000, s. 157). Totaliter rejimin bir eleştiri olan ve "big brother"¹ kavramını literatüre kazandıran bu eser, "Biz" in yeni bir uyarlamasıdır (Altıok, 2017, s. 533). Yaşanılan toplumun içinde bulunduğu tehlikeler açık bir şekilde dile getirilmiştir.

¹ "Big Brother" kavramı, iktidar gücü konumundaki gözetimlerin bireylerin tüm davranışlarını gözetmesi anlamına gelmektedir (Sucu, 2019, s. 3).

Amerika'daki bir sendikacıya mektup yazan Orwell, mektubunda řu sözleri dile getirmiřtir: "...anlattığım toplumun bir gün mutlaka gerçek olacağına inandığımı söyleyemesem de, ona benzer bir toplumun gerçek olabileceğine inandığımı söyleyebilirim" (Orwell, 2013, s. 10).

Romanda dünya; Okyanusya, Avrasya ve Doęu Asya olmak üzere üç büyük devlete bölünmüřtür. Devletler sürekli savaş halindedir ve bu bölgelerde yaşayan halk bir döngü içerisinde sürekli elden ele geen köleler gibi hayatlarına devam etmektedir. Hikâye üç büyük devletten biri olan Okyanusya'da gemektedir. Diktatör yönetim halkın kendisine isyan etmesini, özgürlüğünü aramasını, yapılan işleri eleřtirmesini istememekte; kendi çıkarlarına göre yasalarla oynamaktadır (Akkoyun, 2015, s. 26). Ayrıca romanda kurumların ahlaki yapısının da yozlaşmasına atıfta bulunmaktadır. Toplumsal kültürün deęiřmeye bařladığı ve devletin kendi eliyle bu kültürleri yok etmeye çalıştığı da bu eserde anlatılmaktadır (Müftüoęlu & Özbay, 2015, s. 10).

3. DİJİTAL SEKTÖRDE MEKÂN KURGUSU

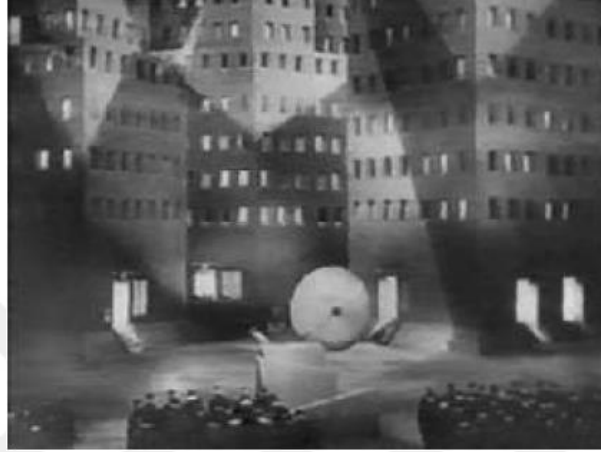
Çeşitli yol ve tekniklerle birçok mimari ütopya ve distopyalar üretilmektedir. Başlangıçta edebi eserlerde karşımıza çıkan ütopya ve distopya kavramları, teknolojik gelişmelerin ışığında grafiksel modellerde, fotoğraf ve filmlerde, sanal modellemelerde karşımıza çıkmaktadır. Sözlü olarak ortaya konan edebi eserlere kıyasla bilgisayar ortamında yapılan tasarımlar, yeni sunum biçimlerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır. Üç boyutlu tasarımların, montaj tekniklerinin, kolajların, modelleme tekniklerinin, bilgisayarların günden güne gelişmesiyle, dijital ortamda mimari ürünler daha yaygın verilmeye başlanmıştır (Remizova & Rusiev, 2016, s. 58).

Mimari tasarımlar kullanıcı gereksinimlerini karşılamaya yöneliktir. Her tasarımın getirdiği olumlu ve olumsuz özellikler deneme yanılma metoduna dayalı olduğu için sonuçlar önceden kestirilememektedir. Üç boyutlu gerçeklikle mekânların kurgulanması sayesinde, kullanıcılar kendilerini o mekânda yaşayan insanlar olarak algılayıp; tepkilerini, izlenimlerini dile getirmekte ve tasarımların geliştirilmesine katkı sağlamaktadır. Kullanıcı katkısının etkilediği en önemli sektörlerden biri olan sinemada kullanıcı olarak karşımıza “izleyiciler” çıkmaktadır.

İlk çıktıkları zamandan bu yana sinemalar, kısa filmler ve müzik videolar, çeşitli mimari ütopyaları ve distopyaları kurgulayarak sık sık mimari görsel ürünler üretmektedir. İzleyici; bu kurguların sahnelenmesiyle hacimsel gerçekliği tecrübe etme fırsatını elde etmeye başlamaktadır. İzleyici sahnedeki insanın hareketlerini takip ederek algısal farkındalığı sanal alanda yaşama fırsatı bulmaktadır (Remizova & Rusiev, 2016, s. 58). Sinema sektörü önümüzdeki günlerle ilgilenmektedir ve yakın ve uzak gelecekte insan hayatının nasıl şekilleneceğine dair izleyiciye tasvirler sunmaktadır. Bu tasvirler yeri geldiğinde korkunç olaylar, dehşet verici rejimler, karanlık günler olabileceği gibi; sonsuz mutluluğun, ideal toplumların, karşılıksız iyiliklerin, huzurun bir tasviri de olabilmektedir. Geleceğin nasıl olabileceğine dair canlı vizyon sunan tüm bu yapıtlar, kavramsal olarak ütopya ve distopya olarak adlandırılabilir. Fakat videolara konu olabilecek çok sayıda kaynağın bulunması zor koşulları da beraberinde getirmektedir (Tietgen, 2006, s. 114). Tasarlanana izleyiciye en iyi şekilde yansıtmak, tasarımcı ve yönetmenlerin başa çıkması gereken zorlu bir durumdur.

Distopyaların sinema sektörüne girişi “Metropolis (Bkz. Görsel 3.1)” filmi ile olmuştur. Yönetmenliğini Fritz Lang’ın üstlendiği film, 1927 yılında gösterime girerek distopik kurgular ilk kez seyirciyle buluşmuştur. Filmde öne çıkan olumsuz durum aşırı

sınıf yapılanmasıdır. Hiyerarşik düzenin topluma olan etkisinin irdelendiği bu film, politik film olarak sınıflandırılmıştır. İşçiler karanlık bir dünyada yaşamakta ve hiyerarşi sisteminin en alt basamağı olan köleleri temsil etmektedir. İşçiler fabrikalarda çalışırken basamağın en üstünde olanlar yüksek binalarda yaşayıp, eğlence hayatının tadına bakıp, günlerini gece kulüplerinde geçirmektedir (Tietgen, 2006, s. 116).



Görsel 3.1. *İşçilerin evlerine dönüşü (Tietgen, 2006, s. 117)*

Filmlerde kurgulanan ütopya ve distopyalar, ütöpik ve distopik düşüncelerin tarihsel süreçte bıraktığı boşlukları doldurmada önemli bir rol oynamıştır. Bu filmlerin konularını en çok politik düşünceler oluşturmuştur. Çoğu ütopyacı yazarın sanayileşmenin getirdiği mutlak iyimserliği eserlerinde işlemesine karşın filmlerde bu durum sorgulanır hale gelmiştir. Sinematik çağın ilk on yılında alt sınıfların devam eden yoksulluğu, Birinci Dünya Savaşı ve totaliter rejime dayanan korkular bir bütün olarak politik filmlerle tarihe bir iz bırakmıştır (Tietgen, 2006, s. 116).

Dijital sektör kurgularında karakterler için üç boyutlu bir mekân yaratılarak mimari görüntüler kullanılmaya başlanmıştır. Üç boyutlu gerçeklikle karakterlerin iç dünyası güçlendirilmiş ve o zamandan beri mimarlık ve dijital ekran her sanatın içinde meydana gelen süreçleri güçlü bir şekilde etkilemeye devam etmiştir (Remizova & Rusiev, 2016, s. 59).

Son zamanlarda bir ekrana yansıtılan video ve 3D nesnelerden oluşan üç boyutlu projeksiyonların (Bkz. Görsel 3.2) yanı sıra artırılmış gerçeklik de giderek gelişmeye başlamıştır. Her iki teknolojiyi de kullanan donanım ve video içerikleri dikkat çekmektedir (Yun, Kim, & Ishii, 2013, s. 77).



Görsel 3.2. *Mojiko istasyonundaki Projeksiyon Haritalama tekniği (Yun, Kim, & Ishii, 2013, s. 77)*

Mimarlık, kamunun ötesinde bireyin rahatlığını düşünen karmaşık bir konudur. Her dönemin görüntüsünü en iyi şekilde yansıtmaya çalışan kültürel değere sahip mimari miraslar, kültürleri ve tarihsel değerleri en iyi gösteren eserlerdir. Mimarlık her ülkenin karakteristik özelliklerine sahiptir. Mevcut dünya her ülkenin kendi kültürüyle birlikte karmaşık çok kültürlü özellikleri de göstermektedir (Yun, Kim, & Ishii, 2013, s. 78). Mimari tasarımların kültürel değerlerle birlikte kullanılması, kültürel miraslara olan ilginin ve mirasların değerlerinin artırılmasında iyi bir fırsat olduğu unutulmamalıdır.

Mimarlık alanında yapılacak çalışmalarda, medyanın çeşitli türlerde olmasının sadece film müziklerini araştırmada yeterli olmadığına kanaat getirilmiştir. Müzik video, video oyunları, video sanatı ve genişletilmiş yeni medya formları da dâhil olmak üzere görsel-işitsel kültürün tasarımlara dâhil edilmesine başlanmıştır. Bir dizi sınırlı prosedüre bağlı tasarım süreci, yeni teknolojilerin insan hayatına girmesi ile sınırlı tasarım yaklaşımlarının zenginleşmesine açık kapı bırakmıştır. Bir yönetmenin kendi perspektifinden kentsel çevrenin görsel bileşenleri ile çalışması, ardışık bir dizi görüntü olarak kentsel mekâna yeni bir anlayış getirmesini sağlamıştır (Andjelković, 2015, s. 123). Yönetmenin gösterdiklerini izlemek zorunda kalan izleyici, önceliğin mimarlıkta mı yoksa görsellikte mi olduğuna karar vermekte zorlanmaktadır.

Düz ekrandan başkalarının hayatlarına bakmak ve bunlara tanık olmak, izleyicinin farklı coğrafyalarda ve yerlerde yaşayanların değerlerini ve onların yaşam tarzlarını anlama deneyimini derinleştirmektedir. Kişinin görsel belleği, çeşitli görüntülerin yardımıyla zenginleşmektedir. Kişinin benimsemiş olduğu dünya görüşü ve zihnindeki ufuklar; insanların daha önce görmediği veya yaşamadığı coğrafi konumları, yerleri ve

nesneleri sinematik görüntüler ile harmanlayarak, insanlara bunları ekran karşısında deneyimleme fırsatı sunmaktadır (Kutucu, 2005, s. 17).

3.1. Müzik Videoların Tanımı, Gelişimi ve Tasarımı

3.1.1. Müzik videoların tanımı ve gelişimi

Müzik video; şarkının satılması için görüntülerin kayıt altına alındığı bir plak şirketi ürünü olarak tanımlanmıştır. Fakat bu tanım zamanla geçerliliğini kaybetmiştir. Basit ve belki de çok geniş bir şekilde müzik videolar, tanıdığımız ses ve görüntünün ilişkisi olarak tanımlanmaktadır (Vernallis, 2013, s. 3 - 4). Cambridge Dictionary’de ise müzik video “popüler bir şarkının reklamını yapmak için yapılmış kısa film” olarak tanımlanmaktadır (Dodig, 2014, s. 11).

Dünya görüntülere doymuş bir durumdadır ve bu görüntüler anlam ifade etmenin güçlü bir yolunu sunmaktadır. Müzik videolar, onları inceleyenlere kendi anlamlarını ve mesajlarını iletmeye çalışmaktadır. Bu mesajlar müzikle birleşerek zihinlerde kendine yer edinmektedir. Tekrarlanan görüntüler zihinlerdeki anıları güçlendirmekte ve onları tüketenlerin zihnine daha derin baskı uygulamaktadır (Hanby, 2017, s. 2).

Çeşitli dijital platformlarda plak şirketleri kadar bireylerin ve birçok profesyonelin de müzik videolar yayınladığı görülmektedir (Vernallis, 2013, s. 3). Müzik, görüntüler ve videolar günlük yaşamda yaygın olarak kullanılmakta ve bu alandaki araştırmalar son yıllarda aktif olarak yürütülmektedir. Bu araştırmalara bağlı olarak müzik ve görsel yöntemler arasındaki ilişkiyi araştıran bazı öncü yaklaşımlar geliştirilmiştir. Ancak bu yöntemler, doğrudan müzikten veya görsel verilerin kendisinden türetilmiş içeriğe dayalı bilgilerden ziyade, her bir müzik veya görsel veri ögesine ayrı ayrı eklenmiş meta verileri kullanmaktadır (Hong, Im, & Yang, 2018).

Şarkıların anlamını iletmek, sanatçıyı temsil ederek topluma tanıtmak ve sanatçının mesajlarını topluma iletmek müzik videoların en önemli görevlerinden biridir. Yapımcıların ve yönetmenlerin amacına uygun olarak olayları, sosyal grupları ve fikirleri izleyiciye aktarması, videolar aracılığıyla izleyiciye birtakım mesajları iletmeye çalıştığının bir göstergesidir. Yönetmenlerin ve ekibin ilgilenmesi gereken bir diğer husus ise bu mesajların kısa süre içerisinde izleyici tarafından yorumlanmasına olanak sağlamaktır. Filmlerde sürenin uzun olması, mesajları iletmeye kolaylık sağlarken müzik videolarda sürenin az olması mesaj iletimini zorlaştırmaktadır. Filmler gibi videolar da her ne kadar belli tekniklerle oluşturulmuş olsalar da izleyiciye ilk verdikleri anlam

dışında görebileceğimizden daha fazlasını taşımaktadır (Rijsdijk, 1998, s. 1). Birçok konunun aktarılmasına olanak sağlayan videolar, ütöpik ve distöpik kurguların ve mesajların izleyicilere aktarılmasında filmler kadar büyük bir rol oynamaktadır.

1985 – 1996 yılları arasındaki altın çağlardan sonra müzik videolar müzik endüstrisinde yaşanan krizden çok fazla etkilenmiştir. Bu nedenle plak şirketleri videoların bütçelerini azaltmaya ve büyük müzik televizyon kanallarıyla bağlarını kesme yoluna giderek daha geleneksel bir yol izlemeye karar vermiştir (Rossetto & Andriago, 2018, s. 1258). Sektörün tekrar eski haline dönmeye başlamasından sonra videolar internet ortamına taşınmıştır. Bu sayede müzik videolar birçok video platformunda ve sosyal medya sitelerinde yayınlanmaya başlamıştır. Hızlı internet çağının ve çevrimiçi kullanıcıların da etkisiyle videolar her yere yayılmış ve bu videolara ulaşmak kolay bir hale gelmiştir.

1980 ve 1990 yıllarında müzik videolar konusunda öncelikle MTV, BET veya VH1 gibi birkaç yayın hizmet vermiştir. Bu kanalların gece geç saatlere kadar yayın yapmaları, bu yıllarda plak şirketlerinin müzik videoları canlı yayınlamasını zorlaştırmıştır. İlk yayını 1981 yılında yapan MTV, döneminin en güçlü müzik platformlarından biridir. O zamandan beri müzik video; teknolojilerde, platformlarda, diğer medyalarla yoğun etkileşim dönemlerinde, finansal patlamalarda ve ani yükseliş/düşüşlerde ve değişen izleyici katılım seviyelerinde değişimler geçirmiştir. Müzik videolar bütçeler azaldıkça 2000’lerde düşük bir noktaya ulaşırken, popüler kültürün temel itici gücü olarak yeniden ortaya çıkmaya başlamıştır (Vernallis, 2013, s. 1-2). Bilgisayarlardan, cep telefonlarından, tabletlerden ve diğer taşınabilir elektronik cihazlardan istenilen yer ve zamanda müzik videolara ulaşılabilir (Hanby, 2017, s. 4). Müzik videolar artık belirli bir zamana, yere veya kanala bağlı değildir. İnternetin gittikçe artan popüleritesi ile sanatçılar kendi YouTube kanallarını oluşturmuş ve hayranlarının izlemesi için müzik videolarını çevrimiçi olarak paylaşmaya başlamıştır. Böylece müzik sektörüne 1980 ve 1990’lı yıllardan beri egemen olan MTV’nin yerini günümüzde popüler müzik platformu YouTube almıştır. Yine de MTV’nin başlattığı bu furya birçok insanın müzikle doğrudan tanışmasına yardımcı olmuştur.

3.1.2. Müzik videoların tasarımı

Yeni iletişim ve bilgi aktarımı araçları, fikirlerin yayılmasını hızlandırmış, kaynaklara ve yazarlara erişimi kolaylaştırmıştır. Sinematografi gibi yeni sanat biçimleri

mümkün olan en geniş izleyiciyi kazanmaya yardımcı olmuştur. 20. yüzyıl boyunca mimarlık sinematografi ile bir tür “ikili” olarak çalışmış ve sonunda insan bilincini, uyum sağlama ve inşa etme yeteneğini etkileyen güçlü bir araç yaratmıştır. Mimari ütopyaların çoğu bir tür sinematografik sanal imgelerde test edilmiştir. Sinematografi dışarıdan bir bakışı yansıtmış ve uygulanmasından çok daha önce mimari ütopyaların hem değerlerini hem de dezavantajlarını ortaya çıkarmıştır (Remizova & Rusiev, 2016, s. 57).

Hem dijital sektörde hem de mimarlıkta mekânla ilişkisi olan sinematik kavramların yanı sıra, dijital sektörde mimari mekânın sanal görüntülerinin oluşturulmasında sinematografik araçlar kullanılmaktadır. Bu sinematografik araçlar; montaj, görüntü, çerçeveleme, kamera tekniklerinin kullanımı, kamera lensleri, aydınlatma ve renk vb. olarak sayılabilmektedir. Yönetmenin mekânsal gerçekliği yeniden üretmesinde bu araçlar aktif rol almaktadır. Yönetmen bir yorumlama sistemi oluşturmakta ve kendi görüşlerini bu sistemi kullanarak aktarmaktadır. Fikirlerini hayata geçirmek için senaryonun da yardımıyla gerekli sinematik araçları ve teknikleri kullanmaktadır. Bu teknikler, video ortamında neredeyse her şeyin temsil edilmesini sağlayan araçlardır ve anlamlı bir sinematik kurgu sağlamak için kullanılmaktadır (Kutucu, 2005, s. 22-32). Aslında müzik videoları öncelikle bir ruh halini iletme için üretilmektedir. Videolara gömülü kentsel simgelerin, mimari tasarımların, kurguların temsilini kabul etmek; aynı zamanda mimarlığın yürürlüğe koyduğu bu durumların video içerisinde nasıl şekillerde karşımıza çıktığını, nasıl deneyimlendiğini ve hatta ortama nasıl yerleştirildiğini incelemek de izleyicilerin bir görevidir.

Müzik videoları izleyiciye birtakım kentsel sahneler sunsa da video yapım tekniklerinden, yönetmenin isteğinden ya da izleyicinin algısından dolayı yeteri kadar dikkat çekmemektedir (Rossetto & Andrigo, 2018, s. 1258). Buna rağmen videolar tekrar tekrar izlenebilecek şekilde tasarlanmaktadır (Hanby, 2017, s. 34).

Son zamanlarda müzik teorisyenleri “kentsel müzikoloji” biçimlerini geliştirmek için kentsel coğrafyayı bir malzeme olarak kullanmaya başlamıştır (Rossetto & Andrigo, 2018, s. 1262). Müzik ortamının etkisiyle mimari anlatılar; ekonomik, sosyal, teknolojik, estetik değerlerin birbiriyle çeliştiği ya da birbirlerine entegre olduğu farklı bir dünyanın kapılarını aralamaktadır (Svetz, 2011, s. 581).

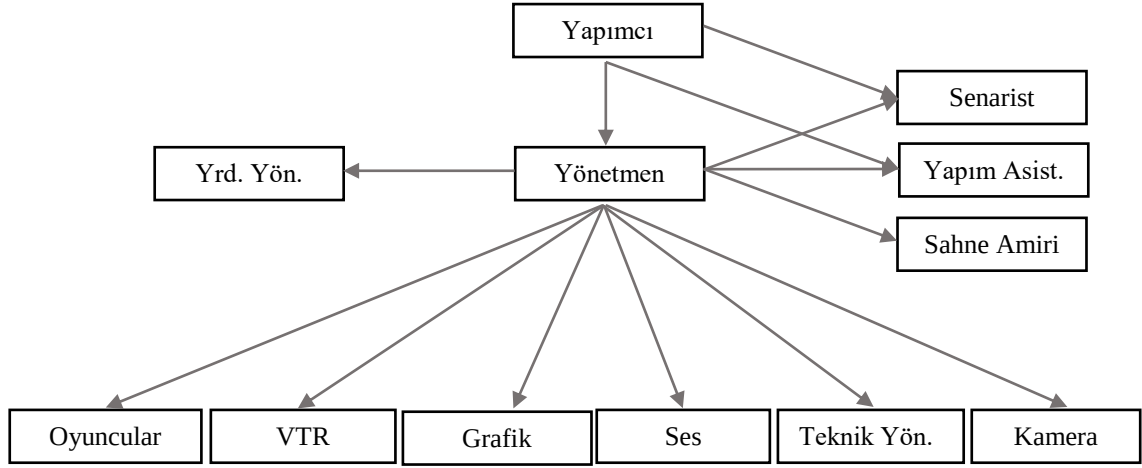
Hareketli görüntülerin medyaya dâhil edilmesine karşın izleyicilerin bu görüntüleri deneyimlemeleri, bu sürece katılmaları ve hareketli görüntülere aşina olmaları belli bir zamanın geçmesine bağlıdır.

Müzik videolarının incelenmesi, sosyal/kültürel bağlamları, teorik çerçevenin iki alanını “medya dili ve temsil” ve izleyicileri kapsamaktadır. İzleyicilerin tepkisi özel olarak incelendiğinde iki farklı durumla karşılaşılmaktadır (OCR, 2018, s. 13):

- Aynı medya ürünlerini izleyen kişilerin bu ürünleri çok farklı şekilde yorumlama yolları ve bu farklılıkların hem sosyal hem de bireysel farklılıklara dayanması
- İzleyicilerin medyanın kimliğiyle bir bağlantı kurması

Müzik video yapımcıları; şarkının anlamını iletmek, sanatçıyı tanıtmak, yapımcıyı tanıtmak (örneğin bir yönetmen olarak kariyerinde bunu bir araç olarak kullanmak) gibi çeşitli amaçlarla medyanın dilini kullanmaktadır (OCR, 2018, s. 14). Film ve müzik videoları gibi yapımların yapım sürecine önemli katkıda bulunanlar düşünüldüğünde ilk akla gelen kişiler genellikle prodüksiyonun genel kontrolüne sahip olarak görülen yönetmen, izleyicilerin özdeşleyeceği kurgusal karakterleri somutlaştıran ve canlandıran aktör ve aktrisler, anlatımı yaratan ve kurguları oluşturan senarist ve anlatımın ve oyuncuların performansını görsel olarak yakalamaktan sorumlu görüntü yönetmenidir. Ayrıca herhangi bir prodüksiyonda sayısız personelin de zorlu yapım sürecine dâhil olduğu ve başarılı bir prodüksiyona katkıda bulunduğu bilinmektedir. Bununla birlikte, bir prodüksiyondaki en önemli yaratıcı güçlerden biri olarak görülen; ancak unutulabilen veya ihmal edilenler; sanat yönetmeni, mimarlar, tasarımcılar ve set çalışanları olmuştur (Bergfelder, Harris, & Street, 2007, s. 11).

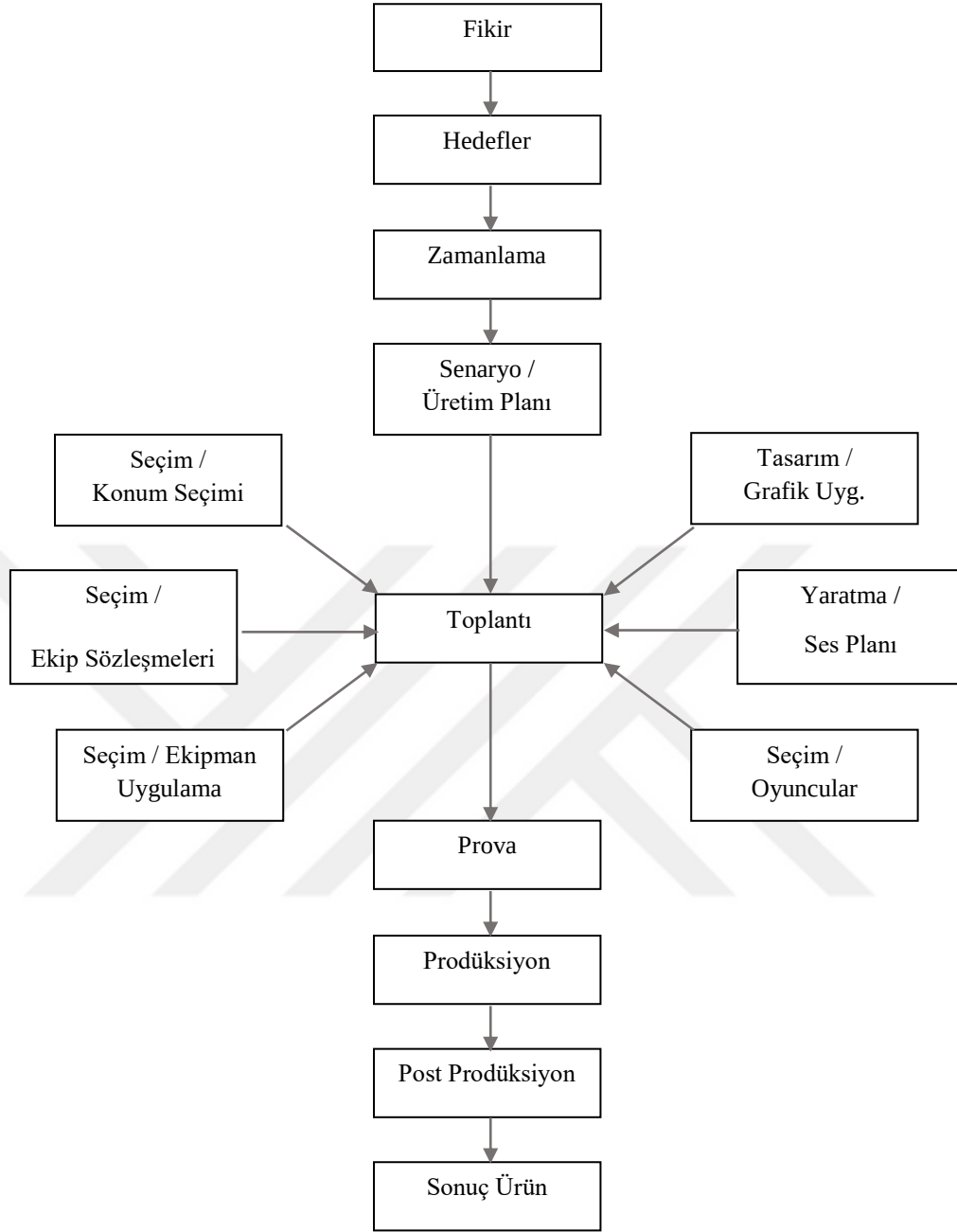
Bir prodüksiyon ekibinin yapısı şirketten şirkete büyük farklılıklar göstermektedir. Farklı prodüksiyon türleri için farklı hiyerarşik düzen ekibin yapısını şekillendirmektedir. Şekil 3.1’de ortak bir genel yapı gösterilmektedir (Millerson & Owens, 2008).



Şekil 3.1. Yaygın bir yapım ekibi organizasyonu (Millerson & Owens, 2008, s. 19)

Belirli bir yapımdan sorumlu olan yapımcı; genellikle iş organizasyonu, bütçe, personel ve ekip üyelerinin seçimi, bölümler arası koordinasyon, senaryonun kabulü ve yapım planlamasıyla ilgilenmektedir. Programın kavramlarını ya yapımcı kendisi seçmekte ya da senaristlerle birlikte çalışarak kavramlara karar vermektedir. Yapım yönetmenini atamakla, süreleri, üretim planlamasını, projeleri, provaları, prodüksiyonu ve diğer görevleri yerine getirmekle sorumludur. Ayrıca yapımcılar zanaat veya sendika sorunlarını ve proje sonrası sonuçları değerlendirip son duruma karar vermektedir (Millerson & Owens, 2008, s. 12). Yapım asistanı yapımcıya yardım etmekten sorumlu kişidir. Yapımcı tarafından verilen sorumluluklar arasında; randevuların ayarlanması, yapım süreçlerinin koordine edilmesi, sözleşmelerin tamamlandığından emin olunması, misafirlerin rezervasyonu ve post prodüksiyonun denetlenmesi yer alabilmektedir (Millerson & Owens, 2008, s. 12).

Müzik videolarının tasarım süreci birçok aşamadan oluşmaktadır (Bkz. Şekil 3.2). Birbiriyle alışveriş içerisinde bulunan ekip üyeleri prodüksiyonun oluşturulmasında koordine bir şekilde çalışmaktadır. Mimarların da sürece katkı sağlaması hikâyenin izleyiciye daha etkili bir şekilde aktarılmasını sağlamaktadır. Uygulama aşamasındaki bir yapımın ne kadar planlanabileceği, durum üzerinde kontrolün ne kadar sağlandığına bağlı olarak değişkenlik göstermektedir.



Şekil 3.2. *Prodüksiyon sürecinin akışı (Millerson & Owens, 2008, s. 44)*

Video prodüksiyonunun işleyişi sırasında prodüksiyon toplantıları, prodüksiyona katılan tüm taraflarla hedefleri paylaşmak ve sorunları iletmek için bir forum ortamı sağlamaktadır. Öte yandan durum tamamen yönetmenin kontrolü altındaysa yapımın özel ihtiyaçlarına uyacak şekilde toplantılar ayarlanmaktadır. Toplantı sonunda görüş alışverişleri neticesinde fikirler planlandıktan sonra yönetmen prodüksiyonun öğelerini düzenleyebilmekte ve konsepti diğer kişilerle de paylaşabilmektedir (Millerson & Owens, 2008, s. 44).

Videolarda yer alan sinematografik araçlar ve mimari tasarım elemanları ve bunların işlevleri aşağıdaki gibidir (OCR, 2018, s. 14):

- Kamera; farklı açılarda çekimler, kamera hareketleri, kamera kontrolü vb.
- Düzenleme; düzenleme hızı, efektler, montaj vb.
- Mise-en-scène; mekân kullanımı, aydınlatma, kostüm, performans, renk kullanımı vb.
- Müzik; direkt ses, dolaylı ses, sözler vb.
- Anlatım; doğrusal anlatım, gerçekliğin nasıl tasvir edildiği, nasıl bakış açısı sunulduğu, verilmek istenen mesajlar, değerlerin nasıl temsil edildiği vb.

Belirsiz ve dolaylı anlatım tarzı, öznel form, parçalanmış montaj, tekrarlanan resimler, ses ve görsel içerik arasındaki ilişki, şarkı sözleri, müzik ve görüntü arasındaki uyum müzik videoların izleyiciyi olumlu ya da olumsuz etkileyebileceği bir gerçektir. Bu özelliklerin ışığında videolarda yer alan mimari mekânlar, öngörülemez bir biçimde sanal ortamda gerçekleştirilmeye çalışılmaktadır (Rossetto & Andrigo, 2018, s. 1270).

3.1.2.1. Kamera

Müzik bir harekettir ve müzik videoları da kameranın hareketleriyle buna dâhil olmaktadır. Kameranın hareketleriyle mekânlar vurgulanmakta ve bu mekânlar kendi içerisindeki döngüyle sürekli bir değişim duygusu yaratmaktadır. Böylece “mimari – müzik – hareket” üçgeni sayesinde çok boyutlu bir mimarlık izleyiciye sunulmaktadır (Rossetto & Andrigo, 2018, s. 1271). Çekim teknikleri sayesinde izleyicinin bu harekete dâhil olması kurgunun okunmasında gerçeğe bir adım daha yaklaştırmaktadır (Pata, 2014, s. 16). Teknolojik ilerleme sonucu kameranın icat edilmesiyle nesneye yönelik bakış açısında değişiklik yaşanmıştır. Bu durum görüntünün şeklini ve oluşum sürecini etkilemiş ve insanların çıplak gözle gördüğünün de ötesine bakmasına neden olmuştur. Kamera gözünün bu gücü, spontane olanı yakalamaya ve mekânsal mesafeleri ortadan kaldırmaya yardımcı olmuştur (Kutucu, 2005, s. 14).

- Çerçeve

Görsel dünyada nesnelere yaklaşmak, onlara dokunmak ve onlarla iletişim kurmak bir ihtiyaçtır ve insan vücudu bu deneyimlerde bir araçtır. Dış dünya ile arada bırakılan mesafe, öne çıkarmayı veya görmeyi tercih ettiğimiz durumlarla ilgilidir. Pencerelemin

veya çerçevelerin ötesindeki dünya gördüklerimizi daha az gerçekçi yapmaz; aksine orada var olmaya devam etmektedir. Kısacası görmek bir zorunluluk değil kişisel bir tercihtir. Modern insanın dünyayı görsel olarak algılama yaklaşımı, rahatsız edici durumları görmemeyi tercih etmesine müsaade etmektedir. İnsan bu olumsuz durum ile arasına uzun mesafeler bırakarak büyük ölçekli pencereler oluşturmaktadır (Kutucu, 2005, s. 18).

Çerçeveleme çizim, model ve yazı gibi mimari gösterimler için gereklidir. Sinematografik çerçeve dikdörtgen şeklindedir. Mekânın temsil edilmesinde önemli bir role sahip olan bu çerçevenin oranı, sinema sektöründe 1:1,33 olarak kabul edilmektedir (Kutucu, 2005, s. 36).

- Kamera hareketi ve açısı

Kamera, insan gözünün ekipman olmadan asla göremeyeceği ayrıntıları göstermektedir. Çekim tekniklerinin gelişmesi sonucunda sinema sektöründe büyük bir boyut kazanmıştır. Bu durum sektörün ilk yılları için inanılmaz bir deneyim sayılsa da bugün, teknolojinin gelişmesi ile birlikte yaşanması imkânsız kabul edilebilecek görüntüler elde edilebilmektedir. Kameranın nereye ve nasıl yerleştirileceği ve ne göstereceği ekranın dışında yer alan izleyicinin ekran karşısındaki konumuna göre planlanmaktadır (Kutucu, 2005, s. 37). Kamera hareketi oyuncunun yürümesine, koşmasına veya dans etmesine bağlı olarak kamera hareket hızını ve yönünü değiştirmektedir. Her kamera hareketi hızlı değildir. Hikâyenin işleyişine bağlı olarak statik ya da dinamik bir hareket kurgulanmaktadır. Gerekli durumlarda yavaş çekim uygulanarak izleyicinin de olaya dâhil edilmesine yardımcı olunmaktadır (Dodig, 2014, s. 54).

Perspektif, kameranın bakış açısını ve kameranın durduğu noktaların kodlarını vermektedir. Kameranın bakış açısı, bir nesneye veya bir olaya karşı tutumu izleyiciye göstermektedir. Bu nedenle perspektif, alan kodları ve çevre atmosferinin yakalanması gibi durumlarda kamera ön plana çıkmaktadır (Kutucu, 2005, s. 29).

3.1.2.2. Düzenleme

Düzenleme, iki türün yani ses ve görüntünün birbiri içinde yapılandırılması nedeniyle müzik video analizi üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Düzenleme, çapraz ve hızlandırılmış montaj dışında, görüntüler arasındaki geçişlerin kesintisiz görünmesini

sağlamada etkili olan en önemli tasarım araçlarından biridir (Vernallis, 1998, s. 155). Benzerlik ve farklılıklarıyla ses, görüntü ve anlatımın düzenlenmesine; sembolik ve kültürel değerlere, ortam ile kullanıcı arasındaki mekânsal ilişkilere veya bunların gelişimini vurgulamaya hizmet etmektedir (Pata, 2014, s. 16).

Videoların yorumlanmasına yardımcı olan etkenlerden biri de görüntülerin bir araya getirilmesi, seslerin birleştirilmesi gibi işlevler için kullanılan montajın keşfidir. Eldeki tasarım malzemelerinin aralıklı olarak düzenlenmesi ve montajlanması ile farklı bir zaman kavramı oluşturulabilmektedir. Zamanın yeniden inşası, gerçekliğin yeniden üretilebileceği anlamına gelmektedir. Böylece, zaman ve mekân kullanımı konusundaki yönetmen tercihleri ile sadece gerçek olanlar değil, aynı zamanda hayali olanlar da anlatılabilmektedir. Sinemanın anlatı etkisi, sanat mühendisliğinin temel tekniklerinden sayılan montaja dayanmaktadır. Çeşitli yerlerde, mekânlarda ve zamanda çekilen görüntüler sırasıyla yan yana getirilmektedir. Bağımsız olarak çekilen her görüntü ve her çerçeve bir film şeridi üzerinde toplanmaktadır. Bu nedenle yönetmen orijinalinden tamamen farklı sinematik alanları bir sanat eseri olarak düzenleyebilmekte ve tasarlayabilmektedir. Böylece montaja dayalı olarak üretilen sinematik mekânlar hakkında kolaylıkla yorumda bulunulabilmektedir (Kutucu, 2005, s. 14-24).

3.1.2.3. *Mise-en- scène*

Müzik video tasarımında yapımın orijinalliğini garanti eden bir araçtır. Işıklandırma, set tasarımı, kostüm, makyaj vb. elemanlar tüm yönleriyle arka planın ayarlanmasına yardımcı olmaktadır. Örneğin bir pop videosu iyi aydınlatılmış, parlak renklerle dekore edilmiş bir mekânda çekilirken; rock videosu büyük olasılıkla terkedilmiş, kasvetli bir depoda çekilmektedir (Dodig, 2014, s. 55).

- **Setler ve mekân kullanımı**

Setler çok temel düzeyde; eşsiz görünümü, coğrafi, tarihi, sosyal, kültürel bağlamları ve bunlarla ilişkili maddi detayları ve senaryonun ilerleyeceği ortamı, fiziksel çerçeve ile izleyiciye aktarmaktadır. Bu niteliklerin de ötesinde; karakterlerin tanımlanmasına, psikolojilerinin somutlaştırılmasına yardımcı olmakta ve genellikle müzik ve ışıklandırma gibi diğer katkıda bulunan unsurlarla birlikte “ruh hali” veya “atmosfer” anlamında bir mekân duygusu yaratmaya da çalışmaktadır. Böylece anlatımı tamamlayan veya ona ters düşen duygu ve arzuları uyandırmaktadır. Ayrıca setler bir

müzik videosunun türünü belirlemede büyük öneme sahiptir. Bundan dolayı set tasarımında gerçek mekânları kullanmak (ve daha sonra sık sık geliştirmek) veya kullanımı son yıllarda giderek artan tamamen yapay ve sanal mekân yaratmak, mise-en-scène'in en önemli özelliklerinden biridir (Bergfelder, Harris, & Street, 2007, s. 11). Videolardaki her bir kare bir sunum biçimidir. Bu nedenle videoda var olan mekân mimarlık değil, mimarlıkla ilgilidir. Başka bir deyişle kullanılan mekânlar “gerçeklerin temsilleridir”. Ancak sinematik mekân mimari mekânın kopyası değildir. Yönetmen tarafından yeniden üretilen yeni bir mekânsal gerçeklik biçimidir. İzleyiciler tarafından farklı şekillerde gerçek gibi algılanan ve hayal edilen mekânlardır (Kutucu, 2005, s. 42).

Set tasarımcısı bir prodüksiyon için ortamı tasarlamak ve düzenlemekten sorumludur. Müzik videolarda tasarlanan iç veya dış mekânlar genellikle şarkının türüne veya ses özelliklerine bağlı olarak değişkenlik göstermektedir. Örneğin; metal müzik türü için bir sanayi sitesi, terk edilmiş bir depo kullanılırken; R&B şarkılar için pahalı iç mekânlar; hip-hop için cadde ve sokaklar kullanılmaktadır (Rossetto & Andrigo, 2018, s. 1263).

Mimarlık kuramcıları aşağıda belirtildiği gibi müzik ve mimarlık arasındaki kesişimi beş farklı yöntemle açıklamaktadır (Riad, 2009, s. 3):

- ✓ Harmonik mekânlar dizisi olarak mimarlık: Müziğin saf matematiksel oranlar olarak temsil edilebileceğine inanarak müzikal oranları oluşturan ilk isim Pisagor olmuştur. Tanrı bedeninin oranlarının ilahi bir iradeyle yaratıldığına inanan Rönesans mimarları, bu müzikal oranları mimarilerinde kullanmıştır. Bu yüzden bu yöntemdeki en önemli faktör “oran” dır.
- ✓ Hareketin uyararı olarak mimarlık: Mimarlık yoluyla hareket, hem zaman hem de mekân birimlerini birbirine bağlayan bir terimdir. Burada karşılaşılan durum, mimari unsurların kişinin hareketini etkilemek için mekâna nasıl yerleştirileceğinin bulunmasıdır. Bundan hareketle bu yöntemdeki en önemli faktör “ritim” dir.
- ✓ Müzik enstrümanı olarak mimarlık: Müzik enstrümanının mimarisi, sesin enstrümanın gövdesi boyunca rezonansa girmesi için tanımlanmış bir alanın önemliliğine dayanmaktadır. Eğer mimarlık bir müzik aleti olarak kabul edilirse, mekânda üretilen ve manipüle edilen sesler tüm mimarlık deneyimlerine dâhil edilebilir. Bu yöntemin belirttiği en önemli faktör “akustik” tir.

- ✓ Mimarlığa ilham kaynağı olarak müzik (irrasyonel ifade): Birçok sanatçı, müzisyen ve yazar sesin renk veya şekiller gibi görsel uyarılarda bulunduğunu ve hisleri tetiklediğini fark etmiştir. Bu durum kavramsal olarak “sinestezi” ile açıklanabilir. Yani bu yöntemin en önemli faktörü “sinestezi” dir.
- ✓ Mimarlığa ilham kaynağı olarak müzik (rasyonel ifade): Bir sanat formunu diğerine çevirebilmek ve orijinal formun sahip olduğu gizli soyut nitelikleri anlamak için bir dekonstrüksiyon seviyesine ihtiyaç duyulmaktadır. Bu nedenle yöntemin en önemli faktörü “yapısöküm” yani “dekonstrüksiyon” dur.

Müzik videolar için tasarlanan dekorlar sahneyi desteklemek için kullanılan en önemli tasarımlardır. Bazen manzara arka plandadır ve tek başına kullanımı, verilmek isteneni tam anlamıyla karşılamamaktadır. Bunun yerine anlatımı ve karakterlerin gelişimini desteklemektedir. Bazı zamanlarda ise bir dekor veya karakterden daha fazlasıdır. Görsel ve dramatik ifadeyi arttırmak için kültürel ve kavramsal değerlere hitap ederek izleyicinin gerçekliği kavramasına yardımcı olmaktadır (Pata, 2014, s. 15). Bu nedenle manzara hem gerçekliğin hem de sanallığın nesnel ve öznel bir yapısını belirli bir mekânda ve zamanda yansıtarak farklı görüş ve tutumların izleyiciler tarafından ortaya çıkartılmasında etkin bir rol oynamaktadır. Mekân mimaride insan için doğrudan işlevsellik kazanmaktadır. Bu durum müzik sektöründe de geçerlidir. Mimarlıkta mekân doğrudan algılanmakta ve deneyimlenmektedir. Sinematik mekânda ise; izleyici ile mekân arasında kamera yer almaktadır. İzleyici bu mekânı videonun bir parçası olarak görmektedir. Sinematik mekân anlam değişimleri ve yeni yorumlara açık bir platform olduğu için mimari mekânlara göre daha belirsizdir (Kutucu, 2005, s. 41).

Mimaride zamanın kullanımı nedeniyle mekân etkin bir şekilde var olmaktadır. Aslında tasarlanan zaman değil, mekândır. Zamanda meydana gelen değişiklikler mekânı tanımlamaktadır. Öte yandan belirli bir süre içerisinde mekânlar arasında geçiş yapılmaktadır. Mimari mekân statik olmasına rağmen gerçek zaman akışı içerisinde belirli bir dinamizm kazanmaktadır (Kutucu, 2005, s. 30).

- Işıklandırma ve renk

Işık her zaman mimarinin diğer unsurları ile birlikte kullanılmaktadır. Mimari unsurları tek başına kullanmak tek çözüm yolu değildir. Bu yüzden aydınlatma hem sinema sektöründe hem de mimarlıkta mekânı tanımlamak için etkin bir şekilde kullanılmaktadır (Kutucu, 2005, s. 38). Ayrıca ritim, doku, ışık ve gölgelerle birlikte

alıřan renk, herhangi bir konseptin temelini oluřturmada tasarımcıya yol g stermektedir (Pata, 2014, s. 16).

Setlerde aydınlatmadan sorumlu kiři g r nt  y netmenidir. G r nt  y netmeni hem teknik hem de sanatsal olarak t m aydınlatma iřlemlerini tasarlamaktan, d zenlemekten ve kontrol etmekten sorumludur. Bu sorumluluk i veya dıř mek nlardaki aydınlatma durumlarını da iermektedir (Millerson & Owens, 2008, s. 15). 1980 ve 1990’lı yıllarda da y netmenler her bir pikselin rengini dijital yoluyla deęiřtirmese de, m zik videosu hala bir renk deneme tahtası nitelięini tařıtmaktadır. G n m zde m zik video, birok aıdan ıřık ve renk kullanımı deneylerine farklı bakıř aıları getirmeye devam etmektedir (Vernallis, 2013, s. 15).

- Oyuncu ve karakter

Karakterlere hayat veren sanatıların imajı, sanatıların izleyicilere nasıl g r nd ę  ile ilgilidir. M zik end strisi ve plak řirketlerinin bu konuda sanatılarına g venmeleri ticari anlamda yeteri kadar gelir elde edilmesine de olanak saęlamaktadır. Bir sanatı ya da grup, oluřturdukları m zik tarzı ve kıyafetlerle belirli bir kitleyi kendine ekmektedir. G n m zde sanatılar kendi ticari markalarının geliřtirilmesinde ana fakt r sayıldıkları iin m zik videolarda ok  nemli bir rol  stlenmektedir (Dodig, 2014, s. 53).

3.1.2.4. M zik

Tarih boyunca m zik ya entelekt el bir beden ya da bir duygu ifadesi olarak g r lm řt r. Bu iki farklı yaklařım Yunan mitolojisine kadar uzanmaktadır. Hermes’in “Homeric” ilahisi bu duruma bir  rnektir. İlahide; Hermes’in v cudunun bir rezonat r olarak kullanılması halinde v cudunun bir ses  retebileceęini ilan etmesiyle “lir” in icat edildięi s ylenmiřtir. Lir, Apollon’un bir enstr manı haline gelmiř ve m zik tanrının insanlara evrenin uyumunu hatırlatmak iin g nderdięi dıř ses olarak algılanmıřtır (Riad, 2009, s. 1).

Bir m zik parasındaki melodi, bas, i sesler gibi m zikal izgiler konturlara sahiptir. M zik videosunda m zikal izginin řekli g rsel g r nt n n řekli ile iliřkili olabilmektedir. P r zl  izgiler endiřeli ve yoęun g r nen bir m zik  retmektedir. Dar bir ambitusa² sahip izgiler daha d ř nceli g r nmektedir (Vernallis, 1998, s. 159). Yani

² Latince bir kelime olup ses sınırı anlamına gelmektedir. Bir ezginin en kalın ile en ince sesi arasında dolařma, gezinmedir ([http-6](http://6)).

müziğin dinleyiciyle arasındaki sadece bir alışveriş değil, bunun da ötesinde bir deneyimdir. Fakat bu deneyim her zaman nazik ve anlayışlı olmamaktadır. Kendi açısından açık bir iletişim tarzına sahip olan müzik, ortaya çıktığı dönemin iktidarlarının yalnızca güçsüzlere karşı uyguladığı şiddetlerin toplum nezdinde kabul edilmeyeceğinin bir göstergesi olarak distopik bir anlam taşımaya devam etmektedir. Müziğin bu baskıcı rejimi kabul etmediğini belirtmesi, dinleyicilerin salt bir umuda sahip olmasına imkân sağlamaktadır (Nesbitt, 2001, s. 176).

3.1.2.5. *Anlatım*

Bir müzik videonun ses, şarkı sözleri ve resimler gibi öğeleri birbiriyle sürekli etkileşim içerisindedir. Bu öğelerin bir bütün olarak değerlendirildiği araştırmalarda, videoların ilettiği mesaj daha doğru bir şekilde yorumlanabilmektedir. Çünkü sadece görselliğe dayalı yapılan yorumlar verilmek istenen mesajın çözümlenmesinde yetersiz kalmaktadır. Mesajlar kimi zaman sözlerde kimi zaman da mekânlar içerisindeki objelerde kendini belli etmektedir.

Müzik videodaki görüntüler şarkının kesitlerine göre çeşitli bölümlere ayrılmaktadır. Görüntü, renk, ilerleme hızı, jest ve mimikler veya konudaki değişiklikler müzikal bölümler arasındaki farklılıkları vurgulayabilmektedir. Görüntü genellikle müziğin bir kesitine dair özgün bir karakter göstermektedir (Vernallis, 1998, s. 166). Ekrandaki görüntülerin yorumlanması kaçınılmaz bir şekilde ses ve şarkı sözlerinden etkilenmektedir; çünkü müzik videolarda ses ve kelimeler her zaman mekânın görselleştirilmesine katkı sağlamaktadır (Rossetto & Andrigo, 2018, s. 1264).

Görüntünün anlamları şarkının akışı içerisinde yaratılmaktadır. Bu anlamların anlaşılabilirliği ve istikrarı şarkının zamansal olarak gelişmesine bağlıdır. Şarkının biçimini video için analitik bir zemin olarak ele almak, görüntünün semantik ve biçimsel yapısının daha iyi anlaşılmasına yardımcı olmaktadır (Vernallis, 1998, s. 170).

4. KLASİK MİMARİYE YÖN VEREN ÉCOLE DES BEAUX-ARTS

Sanayi Devrimi, insanlık tarihindeki en önemli dönüm noktalarından biridir. Sanayi Devrimi'nin etkisiyle 1819'da Paris'te açılan École des Beaux-Arts ve daha sonra 1847'de Londra'da açılan Architectural Association okullarındaki kurslar yardımıyla akademik niteliklere sahip mimarlar eğitim hayatına başlamıştır (Ramzy, 2010, s. 53). École des Beaux-Arts; klasik Yunan, Roma ve Rönesans mimarlığına dayalı “klasisizm” anlayışını benimsemektedir (Tok & Ayyıldız Potur, 2016, s. 413). BEaux-Arts ekolü her ne kadar klasisizme dayanan eğitimler verse de ilerleyen dönemlerde farklı mimarlık anlayışına sahip birçok mimarlık okulunun kurulmasında da etkili olmuştur.

Tarihsel süreç incelendiğinde mimarlık eğitime damgasını vurmuş en önemli iki okul sayılan École des Beaux-Arts ve Bauhaus'tan söz etmek mümkündür. Bu iki okul, mimari eğitim sistemlerinin en etkili iki örneği sayılmaktadır. Her iki okulun da geniş mimari teorileri vardır (Klitsie, 2015, s. 9). Beaux-Arts klasik mimariye yön verirken, Bauhaus modern hareketin savunucusu olmuştur (Harimurti, Wijono, & Hatmoko, 2011). Klasik döneme ait eserlerin eklektik olarak uygulanmasına dayanan Beaux-Arts eğitim sistemi, Bauhaus'un kurulmasıyla yerini modern tasarım anlayışına bırakmıştır (Türkün Dostoğlu, 2000, s. 56). Mimarlığın yanı sıra heykel ve resim dallarında da öğrenci yetiştiren Beaux-Arts Birinci Dünya Savaşı ile yayılan modernizmin etkisi ile tasarım eğitimi liderliğini Bauhaus'a bırakmıştır (Özkul, 2016, s. 13). Beaux-Arts'ı klasisizm ile özdeşleştirmek dışında, bu ekolün rasyonalist akımı geliştirme ve mimarlığı stile dayalı sınırlamadan kurtarma çabası içinde olduğu da bilinmektedir (Balamir, 1985, s. 11).

4.1. Beaux-Arts'ın Kuruluşunun Tarihsel Gelişimi

İlk mimarlık okulu 1671 yılında Fransa'da kurulan Royal Academy of Architecture'dır (Türkün Dostoğlu, 2000, s. 56). Académie Royale d'Architecture ismi ile de bilinen bu okul Kral XIV Louis ile bakan Jean Baptiste Colbert tarafından Paris'te kurulmuştur (Özdamar, 2019, s. 90). Temelleri Royal Academy of Architecture (Kraliyet Mimarlık Akademisi)'a dayanan École des Beaux-Arts (Bkz. Görsel 4.1), 1819'dan 1968'e kadar mimarlık dersleri veren bir Fransız mimarlık okuludur (Klitsie, 2015, s. 14). Resmi olarak 4 Ağustos 1819'da kurulmuştur (Garric, 2017).

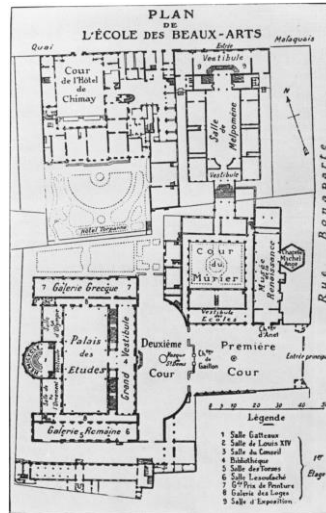
Fransız mimarlık tarihinde “Beaux-Arts” terimi bir akademik kurumu ifade etmektedir. Ayrıca öğrenci ve öğretmen işbirliği ile inşa edilmiş; paylaşılan standart, değer ve uygulamalara bağlı bir mimarlık kültürünü de ifade etmektedir (Garric, 2017).

İster mimari ister heykel sanatında olsun “Beaux-Arts” terimi, ilgili disiplinlerin 19. yüzyılın sonları, 20. yüzyılın başlarında akademik kaynaklı ifadesine atıfta bulunarak aşağı yukarı aynı şekilde kullanılmıştır (McRae, 2000, s. 6).



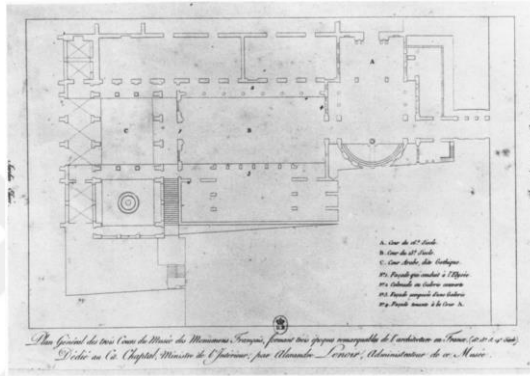
Görsel 4.1. *Ecole des Beaux-Arts binası (Chafee, 1977, s. 81)*

Academie Royale d’Architecture’dan Beaux-Arts’a dönüşüm süreci 1793’ten 1819 yılına kadar sürmüştür (Akpolat, 1991, s. 26). Mimarlık eğitiminin en önemli kurumu sayılan Beaux-Arts 19. yüzyıla damgasını vurmuştur. Fransız Devrimi döneminde École Nationale des Beaux-Arts adını alarak resmi bir kurum kabul edilmiştir (Özkul, 2016, s. 13). Fransız Devrimi’nden önce École des Beaux-Arts’ın yeri, 1608 ile 1619 yılları arasında inşa edilen Petits Augustins manastırının bulunduğu alandır (Bkz. Şekil 4.1). Bu alan; Bonaparte caddesi boyunca uzanan, koridorsuz bir şapel, batıya açılan kemerli bir manastır ve bunun batısında yer alan geniş bir bahçeden oluşmaktadır (Van Zanten, 1978, s. 161).



Şekil 4.1. *École des Beaux-Arts, 1933'teki plan (Van Zanten, 1978, s. 162)*

1791 ile 1816 yılları arası dini ve simgesel mülklere el konulan bir dönemdir. Alexandre Lenoir'in, Musée national des Monuments Français'i kurması ile tehlike altındaki dini ve anıtsal binalardaki mezarlar, heykeller ve mimari parçalar taşınmıştır. Alexandre Lenoir şapel ve manastırın güney cepheleri boyunca Bonaparte caddesini manastır bahçesine bağlayan bir avlu açmış ve bir dizi ön cephe planlamıştır (Bkz. Şekil 4.2). Ancak bu ön cepheler inşa edilmemiştir. 18 Eylül 1816 tarihli kraliyet kararnamesi ile mevcut École des Beaux-Arts bu alana taşınmıştır. 1868 yılına kadar okulun bulunduğu arazi mevcut düzenini korumuştur (Van Zanten, 1978, s. 161).



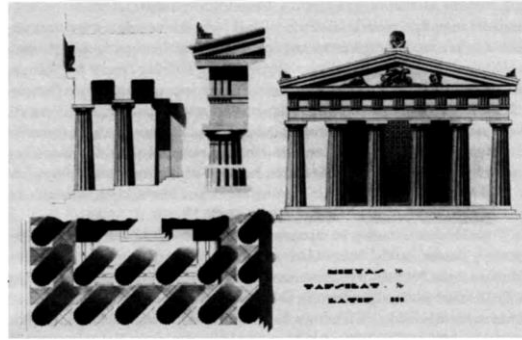
Şekil 4.2. Alexandre Lenoir tarafından önerilen avluların planı (Van Zanten, 1978, s. 163)

1830 Devrimi'nden sonra, Kral Louis-Philippe'in 1831'de bölgeye yaptığı ziyaretten sonra kaotik bir görünüm sergileyen arazinin iyileştirilmesi için tasarım ve yapım çalışmalarına başlanmıştır. On yıl yapımı süren fakat dörtte biri biten arazinin yeniden düzenlenmesi için Felix Duban'dan yeni plan tasarımları istenmiştir. Duban'ın yeni tasarımı ile bina, okul yapısından müzeye dönüştürülmüştür. Duban'ın tasarladığı avlular Fransız ulusal mimarisinin bir özgeçmişi halini almıştır (Van Zanten, 1978, s. 162-164).

4.2. Beaux-Arts Tasarım İlkeleri

Görmek, nesnelerin bazı olağanüstü özelliklerini kavramak anlamına gelmektedir. Örneğin; gökyüzünün maviliği, kuğunun boynunun eğriliği, kitabın dikdörtgenliği, bir metal parçasının parlaklığı, sigaranın düzlüğü vb. Aslında görme, gündelik hayatın amaçları açısından pratik bir yönelim aracıdır. Kişi gözüyle, belirli bir yerdeki belirli bir şeyin mevcut olduğunu ve ne işe yaradığını belirlemektedir. Kısacası asgari düzeyde bir tanımlama yapılmaktadır (Arnheim, 1974, s. 42-43).

Mimarlık yapı tasarlama ve inşa etme sanatı ve bilimidir. İki farklı biçimde mimari tasarım gerçekleştirilmektedir. Birincisi, bir sanat eserinde biçimsel unsurların yaratılması ve düzenlenmesi; ikincisi ise bir binanın veya bir yapının biçimini ve yapısının tasarlanması veya uygulanmasıdır. Buna göre, tasarım öge ve ilkeleri mimaride binaları ve diğer yaşanabilir ortamları tasarlamak için kullanılmaktadır. Tasarım ilkeleri görsel düzenlemeyi anlamak için son derece yararlı bir araçtır. İlkeler herhangi bir eylem, fikir, akıl yürütme veya düşünce için temel kurallar veya yönergelerdir ve hayatın her alanında uygulanabilmektedir. Tasarım öğeleri herhangi bir görsel anlatım biçimi için hammadde veya yapıtaşı iken tasarım ilkeleri bu öğelere yapılabilecek şeylerin bir listesidir (Nagpal, 2015, s. 72). Tasarlama sürecinde kullanılan tasarım öge ve ilkeler yapılan tasarımların estetiksel bütünlüğe ve anlatıma sahip olmalarını sağlamaktadır (Özderin, 2019, s. 2824). Beaux-Arts'ın kazandırdığı tasarım ilkeleri mimari ürünün niteliklerinin oluşturulmasında rol oynamaktadır. Beaux-Arts mimarisi eski ürünün tekrarının sağlanması ile güzel yapı anlayışını ortaya çıkarmaktadır. Bu anlayışın temelini yapının karakterini yansıtan cepheler ve burada kullanılan malzemeler oluşturmaktadır (Bkz. Şekil 4.3) (Başaranoğlu, 2018, s. 31).



Şekil 4.3. *Hendese-i Mülkiye öğrencisinin Beaux-Arts geleneğinde ışık-gölge çizimi, 1920'lerin sonları (Bozdoğan, 2012, s. 45)*

Beaux-Arts mimari tasarım ilkeleri süreklilik içerisindedir. İlkelerin niteliği hakkındaki bilgiler; okul profesörlerinin yazdığı mimarlık kitaplarından, Prix de Rome yarışmalarının devlet arşivlerindeki kayıtlarından ve jürinin eleştirilerinin yer aldığı kaynaklardan elde edilmektedir (Kula Say, 2014, s. 47). Beaux-Arts'ın kuruluş yıllarından itibaren tasarımları şekillendiren tasarım ilkeleri genel olarak; “composition”,

“eksenel planlama” ve “caractère”³ dir. İlkelerle ilgili bu genelleme okulun tarihi boyunca büyük ölçüde varlığını sürdürmüştür (Rosenblum, 2009, s. 33). “Composition” mimari tasarımın bir temelidir. Diğer ilkelerin bir araya gelmesiyle oluşan nihai bir sonuçtur (Kula Say, 2014, s. 47-50). Okul, tasarımlarını mükemmellik seviyesine yaklaştırmak için bu ilkeleri geliştirmeyi amaçlamıştır (Klitsie, 2015, s. 17).

4.2.1. Composition

“Composition” (düzenleme), Fransız akademik sisteminin tasarımında yer alan en temel kavramı ifade etmektedir. Yapıya ait plan, kesit ve görünüşün üç boyutlu varlığını temsil etmektedir. Bu kavram 19. yüzyılın ikinci yarısından itibaren kullanılmaya başlanmıştır (Van Zanten, 1977, s. 112). Beaux-Arts composition terimi evrensel ilkelere dayanmaktadır (Klitsie, 2015, s. 17). Kavramın öngördüğü en önemli özellik, kullanıcının hiçbir müdahale ve yönlendirmeye gereksinim duymadan yapı içerisinde yolunu bulabilmesidir. Bundan dolayı yapılan tasarımlar, önem sırasına göre odaların hiyerarşik bir şekilde yerleştirilmesini ve sirkülasyon alanlarının iyi düzenlenmesini içermektedir (Kılıç, 2006, s. 17). Bu terimin öğretilmeyeceği felsefesi savunulmaktadır. Mimari öğeler ve kavramlar teoride öğretilabilir; ancak bunları bir araya getirerek uygulamak bir yetenek gerektirmektedir. Composition bir fikirle başlamaktadır; ancak bu fikir akıl yoluyla değil, ilham yoluyla oluşturulmaktadır. Bu ilham sezgilerden gelmektedir. Fikrin doğrulanması ve uygulanması ise akıl yoluyla yapılmaktadır. Akıl ise bilgi ile beslenmektedir. Kısacası Beaux-Arts iki yönlü bir yaklaşımı savunmaktadır. Bunlar; hayal ve mantıktır (Klitsie, 2015, s. 17-64).

Klasik unsurların düzenleme ilkesi olan composition, 20. yüzyıldan önce fonksiyonel bina tasarımında kapsamlı bir şekilde uygulanmıştır. École des Beaux-Arts'ın “en temsili terimi” olarak kabul edilmiştir. Latince'de “compositio”, yapı veya biriktirme ile ilgili olan Yunanca kelime sentezini ifade etmektedir. Alberti bu terimi erken Rönesans döneminde resim alanına dâhil etmiştir. Beaux-Arts daha sonra bu terimi mimari tasarımda eşit derecede önemli bir terim haline getirmiştir. École'da profesör olan Julien Azais Guadet, “Éléments et théorie de l'architecture” adlı kitabında composition ilkesini genel bir tasarım yöntemi olarak yorumlamıştır. Guadet, öncelikle planlarda

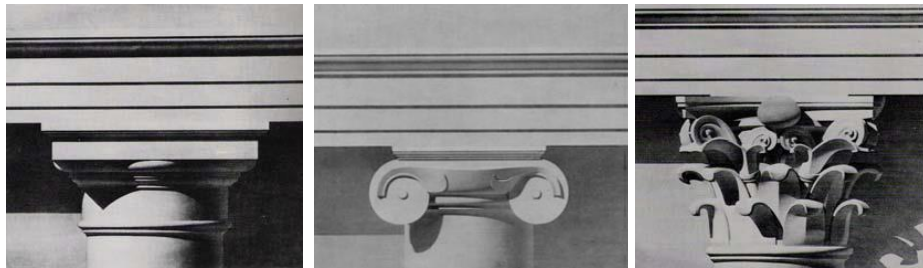
³ Yapılan literatür araştırmasında; “Composition (Düzenleme)” ve “Caractère (Karakter)” tasarım ilkelerinin Fransız kökenli kelimeler olduğu belirlenmiş ve bu ilkelerin uluslararası çalışmalarda Fransızca halinin korunduğu gözlemlenmiştir. Bu doğrultuda tez çalışmasında da ilkelerin esas adı korunmuştur.

pratik gereksinimleri göz önünde bulundurmuş ve ardından mevcut planlara göre cepheler ve kesitler geliştirmiştir (Wang, 2018, s. 199).

Mimarlık, bir amaçla mekânı düzenlemek ve organize etmekle ilgili bir disiplindir. Beaux-Arts'ın composition ilkesindeki en önemli unsur merkezi mekândır. Yardımcı mekânlar, yapı birliğine uyum sağlamak için eksen boyunca merkez mekânın etrafında düzenlenmiştir (Jung, 2019, s. 179-180). Elemanlar arasında belirli bir hiyerarşi bulunmaktadır. Bu hiyerarşi içindeki her eleman önemine bağlı olarak kendi rolüne sahiptir. Hiyerarşiyi belirtmek için simetri eksenleri kullanılmaktadır. Birincil elemanlar ana eksene, ikincil elemanlar ana eksen etrafına ve üçüncül elemanlar ise ana eksenden daha uzağa yerleştirilmektedir (Klitsie, 2015, s. 67). Elemanlar arasında olduğu gibi binalar arasında da hiyerarşi bulunmaktadır. Hiyerarşinin en üstünde anıtsal binalar yer almaktadır (kilise, devlet, kraliyet binaları vb.). Bu yapılar evrenselliği ve kalıcılığı temsil etmektedir. Roma ve Rönesans döneminde kullanılan yapı malzemelerinin ve yapım tekniklerinin anıtsallığı en iyi şekilde yansıttığı düşünülmektedir. Anıtsallığın incelenebildiği en önemli yapı parçalarından biri cepheler (Bkz. Şekil 4.4) ve cephelerde kullanılan sütunlardır (Bkz. Şekil 4.5) (Kılıç, 2006, s. 21).



Şekil 4.4. Paris Opera'sından ön cephe detayı (Kılıç, 2006, s. 21)

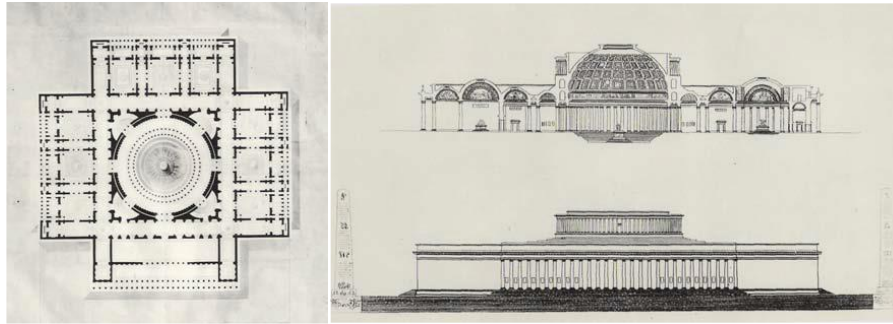


Şekil 4.5. Dürer'in çizimleri ile Kolosseum'un sütun düzenleri (Kılıç, 2006, s. 25)

Beaux-Arts'ın en temel eğitimi olan composition, her zaman klasik tarzlarla ilişkilendirilmiş ve tamamen deneysel bir pedagoji olarak kabul edilmiştir. Klasik mimari tarzın estetiğine ek olarak, kalıcı rasyonalite ile de ilgilenmiştir (Wang, 2018, s. 200-204).

4.2.2. Eksenel planlama

Harekete odaklanan ve görsel sahneyi oluşturan mimari tasarım Romantizmden etkilenmiş ve 18. yüzyılın sonlarında Fransa'da Neoklasik mimaride de ortaya çıkmıştır. École des Beaux-Arts'ın önemli tasarım konsepti, merkezi eksen boyunca hareket eden kullanıcının mekân deneyiminde yönlendirilmeye maruz kalmadan hareketini sağlamaktır (Jung, 2019, s. 80). Beaux-Arts simetri kullanarak dengeye ulaşmakta ve eksenin her iki tarafında da eşit parçaları kullanmaktadır. Yapılan tasarımlarda simetri anlayışı açıkça gözlenebilmektedir. Bu eksenel organizasyon “composition” a hâkim olmaktadır (Klitsie, 2015, s. 68). Beaux-Arts projelerini diğer projelerden ayıran en önemli özellik Roma mimarlığından gelen eksenel düzenlemeler ve biçime dayalı bir plan anlayışıdır (Bkz. Şekil 4.6) (Kılıç, 2006, s. 18). Tasarımda yer alan bütün elemanlar tatmin edici bir kombinasyon ile uyum yakalamaktadır. Elemanlar arasında doğru ilişkiler kurulduğu takdirde uyum sağlanabilmektedir. Bu doğru ilişkiyi kuran ise orantıdır (Klitsie, 2015, s. 68).



Şekil 4.6. Percier'in Akademileri bir araya toplayan bina projesi plan ve cephe çizimleri, 1786 Grand Prix birincisi (Kılıç, 2006, s. 18)

Beaux-Arts tasarımlarda soyut ve hiyerarşik ilişkilere odaklanmaktadır. Bu odak planlama ve düzenlemelerde doğal olarak belirgin bir şekilde kendi belli etmektedir. Karakteristik Beaux-Arts planı, bir binanın en önemli odaları tarafından tanımlanan merkezi bir eksen etrafında organize edilmektedir. Bu yöntem ile bir giriş holü veya antre ile başlayıp geçiş lobileri veya merdiven salonlarından bir mahkeme salonu veya konsey

odası gibi özel bir odaya doğru ilerleyen belirli bir amacı yavaş yavaş ortaya çıkarmaktadır. Bu eksenel düzen; soyut kullanım, hiyerarşi ve sosyal ilişkilerle ilgili endişeleri net ve basit bir kompozisyona dönüştürmektedir. İki taraflı simetri çizgisi olarak merkezi eksen, ikincil elemanlarını her iki tarafta da düzenlenmektedir. Bunlar genellikle daha küçük dikey veya paralel eksenler etrafında gruplanmaktadır. Bu ikincil alanlarla merkezi eksenin okunabileceği bir arka plan yaratılmakta ve şekillendirilmektedir. Şekillendirici öğeler arasındaki ayırım, tipik olarak kamusal ve özel alanlar arasındaki ayırımla çakışmaktadır. Bu karşılıklı ilişkilerin ötesinde Beaux-Arts planı, ortak bir planlama, yapı modülü ve merkezi eksenin sonunda zirveye çıkan tek bir aşamalı süsleme sistemi ile birleştirilmektedir (Roche, 2011, s. 52-53).

Hiyerarşi oluşturmak için farklı unsurlar yan yana getirilerek kontrast aranmaktadır. Beaux-Arts, kontrastın composition ilkesinin önemli bir yönü olduğunu savunmaktadır. Bunun nedeni ise kontrast kullanılarak hiyerarşi oluşturmaktır. Kontrastın önemi dualite korkusundan gelmektedir. Kontrast, özellikle açık bir düzeni vurgulamak için elemanların değişen oranlarında bulunmaktadır (Klitsie, 2015, s. 69-71).

4.2.3. Caractère

Terimin etimolojisi Antik Yunan ve Roma'nın klasik geleneklerinde yatmaktadır. Fransızca “caractère” kelimesi, “charassein” fiilinin bir türevi olan ve kendine özgü bir işaret ile kazıma veya damgalama anlamına gelen Yunanca “character” kelimesine eşittir. Mimaride caractère, bir yapının özünü izleyicilere aktarmak ve zihinlerinde kazınan az sayıda ayırt edici veya dikkat çekici özelliği ifade etmek için geliştirilmiştir. Terim, Fransız akademik mimari teorisinde bir yapının ve yapı öğelerinin tipik bir ifadesini veya görünüşünü belirtmek için kullanılmıştır. Caractère özellikle 18. ve 19. yüzyıllarda École des Beaux-Arts'ta geliştikçe Fransız mimari geleneğinin akademik pedagojisinin bütünleyici aksiyomları haline gelmiştir. Caractère, bir binanın özünü görsel olarak öne sürerken, onun üstün niteliklerini ve varyasyonlarını göstermek için stil ve tip fikirlerini somutlaştırmıştır (Al Shihabi, 2017, s. 228).

Caractère eserin mesajıdır ve binanın ait olduğu türü göstermektedir. Sivil veya dini kamu binalarının, örneğin belediye binası müzesi veya bazilika kilisesi gibi kamu binalarının karakterleri gereği ayırt edilmeleri beklenmektedir. Planın cephedeki oranları ve ifadesi yapıya özgün bir görünüm kazandırmaya katkıda bulunmaktadır. Böylece binanın tarzını ve türünü gösterebilmektedir. Beaux-Arts binaları sıklıkla mesajı

netleştiren ve zenginleştiren sembolik formlar veya alegorik figürler sunmaktadır (Laberge, 1986, s. 21).

İki tip *caractère*'den bahsetmek mümkündür. “Genel *Caractère*”; belirli mimari problemden ve mimarın dehasından bağımsızdır. Kalıcı değerlere sahip evrensel formların ilkeleriyle aktarılmaktadır. Anıtsal mimari ve devlet ile ilişkilendirilen geleneksel olarak kabul edilmiş formların kullanılmasıyla elde edilmektedir. Kısacası, geçmişte benzer fikirleri ifade eden unsurlarla veya mimari örneklerle ilişkilendirilerek elde edilebilmektedir. “Tip *Caractère*”: Bina tipine (belediye, fabrika) uygun karakteri yansıtmaktadır. Öğretilmesi en kolay olanıdır ve bu nedenle École des Beaux-Arts'ın temsil ettiği Fransız mimarlık eğitimi geleneği tarafından en çok vurgulanandır. Kısacası klasik gelenekte bu iki farklı *caractère* türü, genellikle genel tiplere atıfta bulunmak ve istisnai olarak ise bir bireyin veya nesnenin kendine özgü özelliklerini belirtmek için kullanılmaktadır. Bu nedenle, güçlü bir klasik Roma mirasına sahip Fransız akademik geleneğinin, *caractère*nin belirli yönlerinden çok “Genel ve Tip *Caractère*” vurgulaması şaşırtıcı değildir (Cattaneo, 2012, s. 26-27).

Beaux-Arts; Yunan ve Roma döneminin sütun, kemer, tonoz ve kubbe gibi unsurları ile klasik bir tarzdır. Ekolün kullandığı; Composition, Eksenel Planlama ve *Caractère* ilkelerinin ortaya çıkardığı belli başlı tasarımsal özellikler bulunmaktadır. Buna örnek olarak Beaux-Arts ekolünün genel özelliklerini tanımlayıcı öğeler şunlardır (http-8, 9 ve 10):

- Simetrik alanlar
- Yoğun cephe işlemleri
- Cephe ve diğer alanlarda kullanılan rölyefler ve dekoratif heykeller
- Mekânın odak noktası olan tek bir eleman (büyük ölçekli bir kemer, üçlü kemer veya sıralı sütun vb.)
- Bir düzlemden diğerine geçişte birden çok köşe elemanı ile vurgu yapılması
- Sütun başlıkları
- Düz, az eğimli, kırma veya mansard çatı
- Heykel kullanılan aktif bir çatı çizgisi
- Bina girişlerinde çok basamaklı, anıtsal merdivenler
- Bir odanın baskın olduğu kat planları
- Farklı mekânlardan manzaralar oluşturan eksenel kat planları

- Kemerli pencereler
- Kemerli ve alınlıklı kapılar
- Duvar resimleri, mozaikler
- Pilastörler, akroterler
- İç mekân hiyerarşisi
- Taş veya benzeri malzemeler

4.3. Beaux-Arts Etkisindeki Mimari Yapılar

“Tasarım”, bir kültürel sistem içinde inşa niyetlerini düzenlemenin aşağı yukarı rasyonelleştirilmiş uygulamasını ifade etmektedir. İlkeleri ve pratik kuralları ile mimari tasarım, pratik çözüme duyarlı olan problemleri bulmaya çalıştığı ve kavramsal tanımlamanın bir yolunu oluşturduğu için bir disiplin sayılmaktadır (Brain, 1989, s. 816). Beaux-Arts tasarımları yapı ve görünüm olarak modern, doğası gereği anıtsal ve klasik bir mimariye sahiptir (Akhgar, 2018, s. 8). Ayrıca Fransız klasik düzeni Roma arkeolojisine dayanmaktadır (Wang, 2018, s. 200).

19. yüzyılın sonlarına doğru Fransız akademik mimarisi; Fransız Rönesansı, Louis XIV, Neo-Grec, Akademik Klasisizm ve diğerleri dâhil olmak üzere, Fransa'da stiller olarak tanımlanan birçok bireysel geleneği kapsamaktadır. Klasik formlar yeni bina türlerinde İtalyan Rönesansı gibi diğer stillerle birlikte kullanılırken, geleneksel malzemeler yeni malzemelerle birlikte kullanılmaktadır. Resmi veya törensel işlevlere sahip anıtsal sivil binalar, Akademik Klasisizmin idealleştirilmiş karakterini gerektirmektedir (Al Shihabi, 2012, s. 7).

École des Beaux-Arts'ta eğitim almış mimarların yaptığı çalışmalar Fransız mimarisini derinden etkilemiştir. Örneğin, 19. yüzyıldaki tüm Fransız kamu binaları École des Beaux-Arts mezunları tarafından tasarlanmıştır (Garric, 2017).

Beaux-Arts; en çok müzeler, tren istasyonları, kütüphaneler, bankalar, adliyeler ve hükümet binaları gibi kamu binaların tasarımında etkili olmuştur. Demir-çelik ve cam gibi modern malzemelerle geleneksel unsurların ve stillerin bir karışımıdır. Ayrıca Beaux-Arts tarzı, Fransız Neoklasizmi ve Rönesans gibi belirli stillerin ilkeleri arasındaki bir karışım ve Klasik mimarinin özelliklerini taşımaktadır. Düzen, tekrar ve simetri gibi tasarım ilkeleri; balkonlar, kemerler, korkuluklar, sütunlar, kornişler, pilasterler, süslemeli alınlıklar vb. yapı elemanlarında görülmektedir (<http-11>).

4.3.1. École des Beaux-Arts

National School of Fine Arts (l'École nationale supérieure des Beaux-Arts), kökeni 1648'e kadar uzanan 370 yılı aşkın geçmişi ile Fransa'daki etkili ve tanınmış bir sanat okuludur. Mimari, resim, çizim, gravür, heykel vb. dersleri verilerek yetenekli mimarlar yetiştirilmiştir. École des Beaux-Arts şu anda iki hektardan fazla bir alana yayılmış çok büyük bir komplekstir (Bkz. Görsel 4.2 ve Görsel 4.3). Alexandre Lenoir, Fransız devrimi ve Napolyon dönemi nedeniyle binaları Musée des Monuments Français'e (müze) dönüştürmüş, daha sonra bu müze birkaç olağanüstü Fransız heykelinin bulunduğu birçok sanat eserine ev sahipliği yapmıştır ([http-11](http://11)).



Görsel 4.2. École des Beaux-Arts - dış ve iç mekân ([http-11](http://11))



Görsel 4.3. Paris'teki École Nationale Supérieure des Beaux-Arts'ın yakın zamanda yenilenmiş atriyumu (Roche, 2011, s. 52)

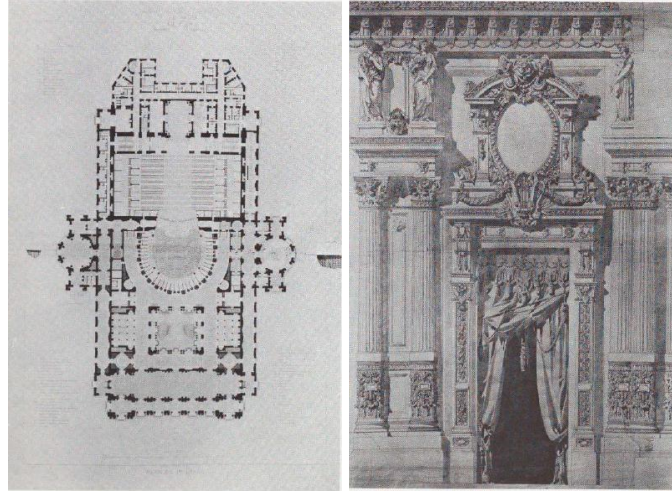
Fransız devleti tarafından desteklenen ulusal bir tasarım akademisi olarak eğitim veren bir okuldur. Paris'teki École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, genç mimarlara eğitimler vererek kalıcı bir resmi stil yaratmak amacıyla hükümet tarafından görevlendirilmiştir (Roche, 2011, s. 51).

Klasik yönelimli bir akımın yansıması olan okulun cephesinde bulunan sade yüzey ve zengin süslemeler arasındaki kompozisyon kontrastı, Art Deco'nun karakteristik bir özelliğidir. Aynı zamanda klasik estetik anlayışıyla; giriş, payandalar gibi tasarımda vurgulanan alanlara süsleme yerleştirilmektedir. Cephenin genişliği kadar alan kapsayan enstitünün ismi; kalın, blok harfleri ile modern, akıcı bir tasarım ögesi sayılmakta ve bir bütün olarak kompozisyonla ilişkilendirilmektedir. Bu kullanım klasik bir frizi veya kornişi anımsatmaktadır (http-7).

Enstitünün cephesi, Art Deco'nun sürdürdüğü akademik, klasik geleneğin bir başka temel idealini, yani mimarının diğer güzel sanatlar, heykel ve resim ile bütünleşmesini ortaya koymaktadır. Antik Yunan frizlerinden esinlenilen kabartma figürlü panolar, dördüncü kattaki parapetin köşelerine yerleştirilmiştir. Bunlar, mimarlık mesleğinin özelliklerini taşıyan figürlerle alegorik sahneleri tasvir etmektedir. Pencereleri çevreleyen ayakları aşan stilize “iyonik” başlıklar, klasisizme bir başka mimari atıfta bulunmaktadır. Son olarak, ikinci ve üçüncü katlar arasına yerleştirilen polikrom terra-cotta spandrel boyalı plakalar Rönesans manzaralarının perspektif etkileriyle işlenmiştir. Paneller, okulun programı için ilham kaynağı olan; Atina'daki Parthenon'u ve Roma'daki Aziz Petrus Kilisesi'ni (her ikisi de klasik eğitilmiş mimarlar için önemli anıtlar) tasvir etmektedir (http-7).

4.3.2. Palais Garnier

Yapımına 1861 yılında başlanan Palais Garnier, mimar Charles Garnier tarafından tasarlanmıştır. İnşası 1875 yılında tamamlanan yapı, dünyanın en önemli opera binalarından birisidir. Ayrıca Beaux-Arts tasarımının mihenk taşı ve yaratıldığı dönemin özü kabul edilmektedir (Beavers, 2012, s. 14-17). Yapı birçok Beaux-Arts özelliğine sahiptir. Bu özellikler arasında; heykel ve resmin mimari ile harmanlanması, akademik rasyonalizmi barok ile harmanlayan mekân düzeni ve sıralaması, önceden tanımlanmış mimari özelliklerden oluşan, hacimsel olarak açık bir şekilde okunabilen mimari “composition” gösterilebilir (Garric, 2017). Şekil 4.7’de gösterilen kat planında Beaux-Arts tarzına uygun olarak bir aksel planlama yapılmıştır (Beavers, 2012, s. 17).



Şekil 4.7. Birinci kat planı ve kuzey duvarı için detay çalışması (MoMA, 1975, s. 20)

Operanın cephesinde (Bkz. Görsel 4.4), birçoğu Yunan mitolojisinin tanrılarını tasvir eden çok ayrıntılı, çok renkli mermer frizler, sütunlar ve gösterişli heykeller yer almaktadır. Palais Garnier çok farklı karakterleri ve teatral görünümü ile farklı tarzların bir araya gelmesiyle Beaux-Arts'ın ünlü yapılarından biridir (<http-11>). Görsel 4.4'te görülen merdiven, Beaux-Arts'ın sentezlediği simetri ve zenginliğin çarpıcı bir örneğini sunmaktadır (Beavers, 2012, s. 17).



Görsel 4.4. Palais Garnier ve büyük merdiveni Grand Escalier (<http-12>)

Binada Yunan tanrılarını tasvir eden bir dizi süslü heykel bulunmaktadır (Bkz. Görsel 4.5). Zengin detaylara sahip bu heykeller ve büstler, Romantik ve Barok tarzları yansıtmaktadır (Beavers, 2012, s. 17).



Görsel 4.5. Merdiven holü, 1861-75 (MoMA, 1975, s. 33)

Paris Operası (1860-75), hem École'deki gelenekselliğin bir amblemi hem de devam eden geleneğin artan karmaşıklığının bir örneğidir. Barok canlanmanın coşkulu süslemesiyle ifade edilen kanonik olarak klasik mimari unsurların mantıklı bir şekilde düzenlenmesi için bir egzersizdir (Rosenblum, 2009, s. 38).

4.3.3. Pan American Union Building

Paul Cret ve Albert Kelsey'e 1907'de yarışma yoluyla verilen ve 1910'da tamamlanan Pan American Union Building, Cret'in ilk büyük görevi olmuştur (Bkz. Görsel 4.6). Binanın bulunduğu arazi, binanın çimler ve bahçelerle çevrelenecek kadar büyük ve belirgin bir köşe arsasıdır (Roche, 2011, s. 53).



Görsel 4.6. Paul Cret ve Albert Kelsey'nin hazırladığı Pan American Union Building'in cephesi (Roche, 2011, s. 51)

Cret'in planı, karmaşık kullanımların ve bağlantıların hiyerarşik aksel planlama yoluyla iletebileceğini göstermiştir. Union'u, kare bir avlu veya veranda etrafında inşa edilmiş bir Latin Amerika Sarayı olarak hayal etmiştir. Cret verandayı ve diğer büyük

alanları merkezi bir eksende düzenlemiştir (Bkz. Görsel 4.7). Ana tasarım öğelerini, toplantı salonunu ve kütüphaneyi uzun kenarları verandaya bakacak şekilde yerleştirmiştir. Cret bu merkezi düzeni merdivenler ve asansörlere kadar uzanan salonlarla çevrelemiştir. Ayrıca salonu, iki uzun sıra halinde çalışan ikincil odalarla da desteklemiştir (Roche, 2011, s. 53).



Görsel 4.7. *Pan American Union Building'in verandası (Roche, 2011, s. 52)*

Cret, zıtlıklar olarak anlaşılan nitelikleri ilişkilendirirken (hiyerarşi – tekdüzelik ve istikrar – hareket) uygulamada aynı sentezi desteklemiştir. Bu nedenle, Union Binası boyunca vurgulanan unsurlar bir arada bulunmaktadır. Odaları sırayla yerleştirerek hiyerarşik düzene vurgu yapmıştır. Örneğin, merkezi veranda, hem kendi çağrıştırmalı karakterine sahip açıkça tanımlanmış bir alandır hem de genelleştirilmiş ve özel kamusal alanlar arasında geçiş alanıdır. Bu rasyonel vurgu, Beaux-Arts planlamasının bir sınırlandırmasını da açıklayabilmektedir. Sirkülasyonla zenginleştirilen verandada, merkezi düzen kavranabilmekte ve herhangi bir noktadan bütünüyle görülebilmektedir. Ancak veranda istenen anıtsal etkiyi artırabilecek bir gizem ya da sürpriz duygusundan yoksundur. Bunun nedeni, tasarım sürecinde planlamaya tutarlı bir vurgu yapılmasıdır. Beaux-Arts dış cephesi planın hiyerarşik düzenlemesini üç boyutta da yansıtmaktadır. Cret, birincil ve ikincil öğeleri ayırt etmek için ölçek ve süslemelerde değişiklikler yapmıştır. Bölgesel düşünceleri genellikle göz ardı etmiştir; örneğin toplantı salonunun ve kütüphanenin tek eksenli bir tema üzerinde varyasyonlar olduğu Union bölümü, iki yığılmış plandan fazlası değildir (Roche, 2011, s. 53).

5. DİSTOPIK MÜZİK VİDEOLARIN ÇÖZÜMLENMESİ

Çalışmanın bu bölümünde distopik mesajlar içeren müzik videoların anlamsal ve biçimsel-estetik çözümlemesi yapılacaktır. Çalışma alanı olarak uluslararası ödül kazanmış üç müzik video seçilmiştir. Janet Jackson'ın "Rhythm Nation" videosunun çekimleri Kuzey Amerika'da, Jamie xx'in "Gosh" videosunun çekimleri Asya'da ve The Carters'ın "Ape\$**t" videosunun çekimleri ise Avrupa kıtasında gerçekleştirilmiştir.

Videoların incelenmesinde ilk olarak anlamsal çözümlemeye gidilmiştir. Fenomenoloji araştırma tekniği kullanılarak gerçekleştirilen incelemelerde, çalışmanın ikinci bölümünde yer alan ütopyik ve distopik yazılı eserlerden yararlanılmıştır. Politik distopya ve bürokratik kontrol türünde yazılan Yevgeniy İvanoviç Zamyatin'in "Biz", Aldous Huxley'in "Yeni Cesur Dünya" ve George Orwell'in "1984" romanı;

- totaliter rejimin eleştirilmesi
- kişinin özgürlüğünün elinden alınması
- sınıf çatışmalarının yaşanması
- toplumsal kültürün değişmesi ve devletin kendi eliyle bu kültürleri yok etmesi
- mekanik düzen içerisinde yaşamına devam eden bir toplumu anlatması

nedeniyle, incelenen müzik videolardaki distopik anlamlarla eşleşmektedir. Videolarda yer alan bu mesajlar; mekân düzenlemeleri, mimari elemanlar, tasarım öğeleri ve tasarım ilkeleri ile bir arada değerlendirilmiştir.

Fenomenolojik anlamları açıklanan videoların bir sonraki çözümlemesi biçimsel-estetik araştırma tekniği kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Bu teknik ile videoların çekiminin gerçekleştirildiği mekânlar mimari elemanlar ve tasarım ilkeleri ile incelenmiştir. "Rhythm Nation" ın çekildiği "Bradbury Building" ve "Ape\$**t" in çekildiği "Louvre Museum" binalarının plan, cephe, form, mimari elemanlar vd. ve "Gosh" müzik videosunun çekimlerinin gerçekleştirildiği "Tiandu Park" ve parkın yer aldığı Tianducheng bölgesinin biçimsel-estetik çözümlemesi yapılarak, elde edilen bilgilerin tasarım ilkeleri ile ilişkisi analiz edilmiştir.

5.1. Janet Jackson “Rhythm Nation” Müzik Videosu

Sanatçı	: Janet Jackson
Albüm	: Rhythm Nation 1814
Yayın Yılı	: 1989
Tür	: Pop, Dans, Funk, New Jack Swing
Süre	: 4 dakika, 26 saniye
Yönetmen	: Dominic Sena
Söz Yazarı	: Janet Jackson, Terry Lewis & Jimmy Jam

- **Sanatçı tanıtımı**

Tam adı Janet Damita Jo Jackson olan Janet Jackson; Amerikalı şarkıcı, şarkı yazarı, aktris ve dansçıdır. 16 Mayıs 1966 doğumlu Janet, tıpkı abisi Michael Jackson gibi müzik dünyasında yerini sağlamlaştırmıştır (http-13). İlk bestesini 9 yaşında yapan sanatçının ilk şarkısı, 1978 yılında kardeşi Randy ile beraber düet yaptığı “Love Songs For The Kids” tir. İlk albümü “Janet Jackson” ı 1982 yılında çıkarmıştır. 1977’de yayınladığı “The Velvet Rope” ile Amerikan albüm listelerinde bir numara olmuştur. Son albümü olan “Unbreakable” ı ise 2015 yılında piyasaya sürmüştür (http-14).

- **Şarkı tanıtımı**

1989 yılında yayınlanan şarkı, Janet Jackson’ın “Rhythm Nation 1814” albümünden bir parçadır. “Rhythm Nation” şarkısı Janet Jackson, Jimmy Jam ve Terry Lewis tarafından yazılmıştır. Jackson, şarkının konseptini medyadaki çeşitli trajedilere yanıt olarak geliştirmiştir. Politik bir bakış açısı kullanarak sosyal bilinçli bir temaya karar vermiştir. Şarkı, Amerika Birleşik Devletleri’nde Billboard Hot 100’de iki numaraya yükselmiş ve Hot R&B / Hip-Hop Songs ve Dance Club Songs listelerinde zirveye ulaşmıştır. Aynı zamanda dünya çapındaki çoğu single listesinde de zirvenin sahibidir (http-15). Jackson’ın ideal dünyasının ütopyası adına bir marş olan bu şarkı, albümün yayınlanan ikinci parçasıdır (http-16).

- **Müzik video tanıtımı**

Müzik videonun yönetmenliğini Amerikalı yönetmen Dominic Sena üstlenmiştir. Jackson’ın plak şirketi sanatçıyı videoyu çekmemesi için ikna etmeye çalışmıştır. Bunun nedeni şarkının ırksal uyum temasını canlandırmak için siyah-beyaz çekilmek

istenmesidir. Ancak Jackson'ın ısrarı üzerine çekilen video bu tema ile "şirketin şimdiye kadar denediği en geniş kapsamlı proje" olmuştur. Video, Jackson ve dansçıların uniseks siyah askeri üniformalar giydiği (Bkz. Görsel 5.1), “post apokaliptik” bir depo ortamında çekilen hareketli koreografisine odaklanmaktadır (http-15).



Görsel 5.1. Askeri üniformalar içerisinde Jackson ve dansçılar

Janet Jackson'nın “Rhythm Nation” müzik videosu birçok adaylığa ve ödüle layık görülmüştür (Bkz. Tablo 5.1).

Tablo 5.1. Janet Jackson “Rhythm Nation” ödüller ve adaylıklar (http-17'den elde edilen bilgilerle yazar tarafından oluşturulmuştur)

YIL	<u>ÖDÜL VEREN KURULUS</u>	<u>KATEGORİ</u>	<u>SONUC</u>
1990	Grammy Ödülleri	En İyi Uzun Müzik Video	KAZANDI
	MTV Video Müzik Ödülleri (VMA)	En İyi Koreografi Videosu	KAZANDI
		En İyi Dans Videosu	Aday Gösterildi
	Soul Train Ödülleri	En İyi Müzik Video	KAZANDI
		En İyi R&B Albüm - Kadın	KAZANDI
	Billboard Müzik Ödülleri	En İyi R&B Sanatçı	KAZANDI
		En İyi R&B Albüm	KAZANDI
		En İyi Pop Albüm	KAZANDI

- **Müzik Video Analizi**

Jackson videoda; siyah, beyaz ve grinin tüm tonlarındaki ırkın yer aldığını belirtmiştir. Sinematografik olarak siyah-beyaz çekilen video tüm tonları yansıtmaktadır. Jackson karanlık, siyah-beyaz tonlu, sisli ve dumanlı mekânların tasarlanmasının kasıtlı

olduğunu belirtmiştir. Uniseks kıyafetlerin kullanılması toplumsal cinsiyet eşitliği temasını yansıtmaktadır. Entertainment Weekly videoyu “efsane” olarak nitelendirirken; Rolling Stone, “pop video tarihindeki en unutulmaz koreografi” ile “distopik dans-pop müzik videoları için altın standart” olarak ilan etmiştir. MTV News de “Jackson’ı pop yıldızı olarak stratosfere gönderen bir video” diyerek sanatçıya övgüde bulunmuştur. Videoda yer alan kostüm, Rock & Roll Hall of Fame’in “Women Who Rock: Vision, Passion, Power” sergisinde ve Ulusal Sanat Müzesi’nde yer almaktadır (http-15).

İnsanların daha iyi bir yaşam için savaştığı bir dünya ve sadece tek bir ırkın yani insan ırkının yaşamını devam ettirdiği bir toplumu yaratmayı hedeflemektedir. Birçok toplumsal olayın meydana geldiği bir dönemde yayınlanmıştır. Irksal gerilimlerle dolu olan ülke, çok sayıda yüksek profilli olayla tehdit edilmektedir. Örneğin; 16 yaşındaki Yusef Hawkins, Brooklyn’de bir grup kızgın beyaz adam tarafından öldürülmüştür. Bir polis memurunun siyahi bir motosikletçiyi vurmasının ardından ise Miami’de isyan çıkmıştır. Bu arada, uyuşturucuyla savaş da devam etmektedir. Bu yaşanan olaylar, Jackson’ın Rhythm Nation’da savunduğu ütopyik fikirlere tezat oluşturmaktadır (http-16). Jackson kendi etrafında parçalanan bir dünyaya yanıt olarak ırkçılık karşıtı küresel bir ütopya vizyonunu açıkça ortaya koymuştur. Rhythm Nation, ütopya sosyale adalet misyonunu benimsemiştir. “Coğrafi sınırları olmayan, inançlarla birbirine bağlanmış bir ulus” hayal etmiştir. Kendisinin ve ekibinin “renk çizgilerinden arındırılmış bir dünyaya doğru ilerlediğini” söylemiştir (http-18).

Blade Runner filmi ile tanınan L.A’nın simgesel yapısı “Bradbury Building” (Bkz. Görsel 5.2), müzik videonun çekimlerinin yapıldığı binadır (http-19). Bu bina George Wyman tarafından tasarlanmıştır. Madencilik yoluyla zenginleşen milyoner Lewis L. Bradbury, kendisine anıt niteliğinde bir yapı inşa ettirmek istemiştir (Hom, 1984, s. 359). “Bradbury Building” Kaliforniya, Los Angeles şehir merkezinde yer alan bir simgedir. 1893 yılında inşa edilen beş katlı ofis binası (Bkz. Görsel 5.2); merdivenler, asansörler, doğal aydınlatmaya sahip avludan oluşmaktadır. Bina birçok kurgu filme ev sahipliği yapmıştır. 1971’de The National Register of Historic Places’e eklenmiştir. 1977 yılında ise Los Angeles’taki National Historic Landmark seçilen dört ofis binasından biri olmuştur. Aynı zamanda Los Angeles Kültürel Miras Komisyonu tarafından bir şehir simgesi olarak belirlenmiştir ve şehrin en eski simgesel yapısıdır (http-20).



Görsel 5.2. *Blade Runner* filminden iç mekân ve binanın dış cephesi ([http-21-22](#))

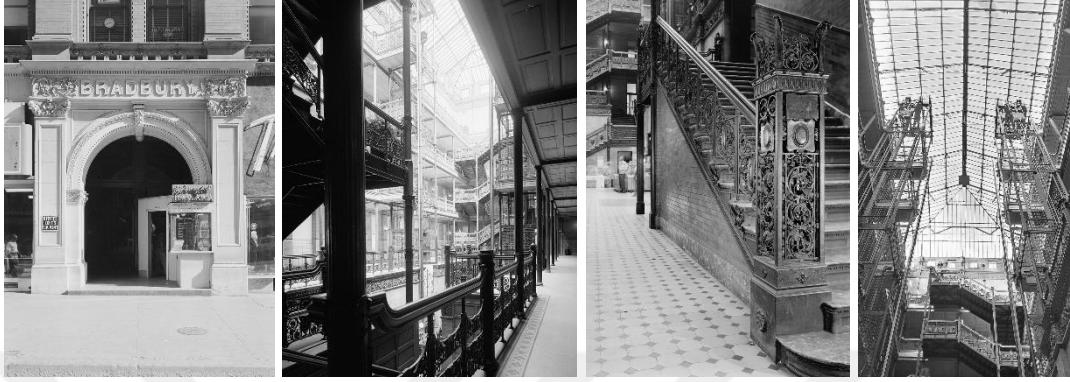
Görsel 5.2’de görülen dış cephede kahverengi tuğla, kumtaşı ve terra cotta yapı malzemesi kullanılmıştır. Bina klasik mimari anlayışta tasarlanmıştır. İç mekân yapının en önemli kısmını oluşturmaktadır (Bkz. Görsel 5.3). Alçak tavanlı ve minimal ışıklı dar giriş lobisi, kemerli pencerelerden oluşan Beaux-Arts etkisindeki Paris sokağına benzetilmekte ve doğal ışık ile aydınlatılmış, hayranlık uyandıran katedral benzeri bir orta avluya açılmaktadır ([http-20](#)).



Görsel 5.3. *Bina içerisinden görüntüler*

Beş katlı merkez avlu; sırlı ve sırsız sarı ve pembe tuğlalar, dekoratif dökme demir, fayans, İtalyan mermeri, Meksika çinisi, dekoratif terra cotta ve cilalı ahşaptan

oluşmaktadır. Ferforje ızgaralarla çevrili açık “kuş kafesi” şeklindeki asansörler beşinci kata kadar çıkmaktadır. Geometrik desenli merdivenler, ferforje ve cilalı meşe korkuluklar bina genelinde bolca kullanılmıştır (Bkz. Görsel 5.4) (<http-20>).



Görsel 5.4. Sırasıyla; ön giriş, balkondan merkez avlunun görünümü, merdiven detayı, açık asansörlü avlu (<http-20>)

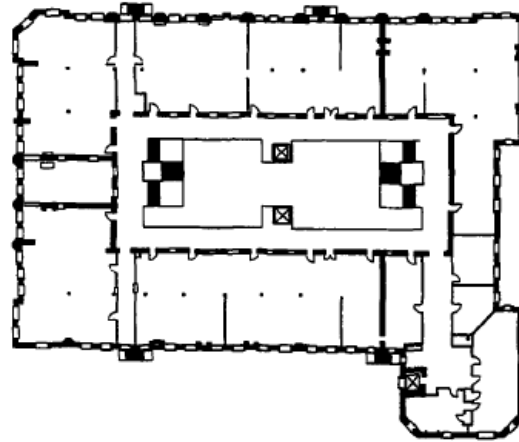
Kaliforniyalı tarihçi Kevin Starr, George Wyman tarafından çelik, cam, mermer ve fayans kullanılarak tasarlanan mimari yapının, güneş ışığıyla dolu bir teknoloji olarak tasarlandığını ve sunulduğunu belirtmiştir. Çokça tekrarlanan efsaneye göre; Wyman, tasarım için ilhamını ütöpik vizyoner Edward Bellamy'nin 1890'ların başında sansasyon yaratan fütürist romanı “Looking Backward” dan almıştır. Bellamy romanında 20. yüzyıldan kalma bir kamu binasını resmetmiştir. Yalnızca her cephede bulunan pencerelerden değil, yüksekliği 100 metre olan kubbeden de gelen doğal ışıkla mekânı aydınlatmıştır (<http-23>).

Bina güzelliğini dış mekândan çok iç mekâna odaklamıştır. Gösterişsiz dış kısım ve göz alıcı, süslü iç mekân arasındaki ilişki kontrast oluşturmaktadır. Simetri kullanılarak avlunun her iki yanına iki kafesli asansör yerleştirilmiştir (Bkz. Görsel 5.5) (Hom, 1984, s. 361).



Görsel 5.5. *Simetri etkisinde asansör yerleşimi (http-24)*

Beş katlı binanın iç avlusu, alt kattan bir üst kata doğru genişlemektedir. Ofislerin sirkülasyonu, tüm katlarda avlunun çevresini sınırlamaktadır. Dikdörtgen planlı avlu doğu-batı yönünde uzamaktadır (Bkz. Şekil 5.1). 483 metrekare alana sahip avlu, binanın taban alanının yaklaşık % 28'ini ve 9.955 metreküp hacmiyle binanın toplam hacminin % 26'sını oluşturmaktadır. İç sirkülasyonun zemin malzemesi seramik mozaik; korkuluk ve merdivenlerin malzemesi ise ferforjedir (Noble & Barthakur, 1998, s. 185).



Şekil 5.1. *Dikdörtgen planlı iç avlu (Noble & Barthakur, 1998, s. 187)*

Dünyamızın, Jackson'ın Rhythm Nation'da amaçladığı ütopya hala uzak olduğu açıkça görülmektedir. Amerika 2019 yılında üç yüzden fazla toplu saldırı yaşamıştır. Trump, beyaz olmayan insanlara karşı hem gizli hem de açıkça ırkçı saldırılarda bulunarak, ülkedeki ırklar arasındaki çatışmayı körüklemektedir (http-16). Bradbury Building; harap olmuş haldeki geniş galerisi, malzemeleri ve açık asansörüyle distopya yaratmada önemli bir rol oynamaktadır (Topuz, 2013, s. 86).

5.2. Jamie xx “Gosh” Müzik Videosu

Sanatçı	: Jamie xx
Albüm	: In Colour
Yayın Yılı	: 2016
Tür	: Elektronik, Pop/Rock
Süre	: 5 dakika, 22 saniye
Yönetmen	: Romain Gavras
Söz Yazarı	: Jamie Smith

- **Sanatçı tanıtımı**

Gerçek adı James Thomas Smith olan Jamie xx; İngiliz müzisyen, DJ ve yapımcıdır. 28 Ekim 1988 doğumlu James’in müzik kariyeri 2005 yılında katıldığı The xx grubu ile başlamıştır. James “xx” sahne adını Temmuz 2009’da yayınlanan grubun ilk albümü olan “xx” ten almıştır ([http-25](#)). Smith, ilk solo single çalışması olan "Far Nearer/Beat For" u 2011 yılında çıkarmış ve İngiltere Single Listesi’nde 128. sıraya yerleşmiştir ([http-26](#)). Sanatçının 2015 yılında yayınladığı ilk albüm “In Colour” , En İyi Dans / Elektronik Albüm kategorisinde 2016 Grammy Ödülü’ne aday gösterilmiştir ([http-27](#)).

- **Şarkı tanıtımı**

2015 yılında yayınlanan şarkı, Jamie xx’in “In Colour” albümünden bir parçadır. “Gosh” şarkısı bir ustalık eseri olarak görülmektedir ([http-28](#)). Söz yazarlığını James Thomas Smith’in yaptığı şarkı elektronik müzik türüne iyi bir örnektir. Müzik video şarkının yayınlanmasından neredeyse bir yıl sonra, 1 Temmuz 2016’da yayınlanmıştır ([http-29](#)).

- **Müzik video tanıtımı**

Jamie xx’in 2016 yılında yayınlanan “Gosh” videosu, M.I.A.’nın "Born Free" videosu ile tanınan, Atina doğumlu Fransız film yapımcısı Romain Gavras yönetmenliğinde çekilmiştir ([http-30](#)). “Gosh” parçası şarkı ve video olmak üzere iki kategoride de birinci sınıf kalite kabul edilmektedir ([http-31](#)).

Videonun çekim tekniğinde CGI⁴ veya 3D efektler kullanılmamıştır (http-32). Videonun başrolünde on yedi yaşındaki albino Hassan Kone yer alırken; albino rolüne bürünmüş, yürüyen, koşan ve senkronize dans eden dört yüz sarı saçlı genç de kendisine katılmıştır. Bir Shaolin okulundan toplanan dört yüz gencin (Bkz. Görsel 5.6) aynı görünmesi için saçları boyanmıştır. Ayrıca aynı anda yürüme ve dans etmelerini sağlamak için ise gençler saatlerce eğitim almıştır (http-34).



Görsel 5.6. Shaolin okulundan seçilen 400 genç (http-35)

Müzik videonun çekimleri Çin'in hayalet şehirlerinden sayılan Tianducheng'de gerçekleşmiştir (http-36). Çin 2000'lerin başında batı şehirlerinin taklidini yapmaya başlamıştır. Tianducheng başlangıçta zengin Çinli turistler için bir destinasyon olarak tasarlanmıştır; ancak büyüklüğü, konumu ve kötü planlaması nedeniyle inşa edildiği nüfusun yalnızca bir kısmını barındırmaktadır (http-37). Yapımına 2007 yılında başlanan distopik kentsel alan, şu anda boş olmasına rağmen 80.000 kişiyi barındırma kapasitesine sahiptir (http-38). Videoda 354 fit yüksekliğindeki Eyfel Kulesi'nin bir replikası (Bkz. Görsel 5.7) yer almaktadır (http-39). Neredeyse ıssız olan Tianducheng banliyösü, insanların yaşadığı gerçek bir yer değil aksine dev bir film setine benzemektedir (http-33). Gavras bir röportajında bu banliyöyü gezerken sahte Paris'te olduğunu ve bunun çok garip ve kafa karıştırıcı hissettirdiğini söylemiştir (http-37).

⁴ Açılımı "Computer Generated Imagery"dir. "Bilgisayar üretilmiş imgeleme" anlamına gelir. Yeşil ekran sisteminin gelişmiş halidir (http-48).



Görsel 5.7. Çin’de replikası bulunan Eyfel Kulesi (<http-40>)

“Gosh” videosu Gavras’ın 2012’de Jay Z ve Kanye West ile çalıştıktan sonraki ilk müzik videosudur. Gavras, film ve müzik videolarında genellikle marjinal veya azınlık gruplara odaklanmaktadır. Gavras bu sektöre ilk başladığında düşük meblağlı işler yaptığını söylemiştir. Fakat zaman ilerledikçe bütçenin arttığını dile getirmiştir. Örneğin bir film için 100.000 sterlin almasına rağmen filmin 300.000 sterline mal olmuş gibi görünmesini istemiştir (<http-37>).

Dazed Magazine’in Romain Gavras ile gerçekleştirdiği röportajdan önemli bilgiler elde edilmiştir. “Gosh” şarkısı için iki video çekilmiştir. İlki 2015 yılında, ikincisi ise Gavras tarafından çekilen 2016 yılındaki videodur. Bu şarkı Gavras’ın albümde en sevdiği parçadır. İkinci kez videosu çekilecek olması bu işin Gavras üzerinde hiç baskı kurmamasını sağlamıştır. Video için ana fikir Gavras’ın Çin’deki sahte Paris resimlerini görmesiyle ortaya çıkmıştır. Çekimler için şehre gittiğinde Çin’deki herkesin sarışın olduğunu hayal ettiğini ve ertesi gün ekibe bütün çocukları sarışın yapmanın harika görüneceğini söylemiştir. Çocukların bu fikre olumlu yaklaştığını ise röportajında belirtmiştir. Gavras videoda distopyanın genel özelliklerinden olan senkronize yaşamın etkilerini göstermek istemiştir. Senkronize hareketlerin en iyi şekilde yansıtılabilmesi için seçilecek kişileri bulmak amacıyla spor, karate ve kung fu okullarını dolaşmış ve aradığı kişileri bir Shaolin okulunda bulmuştur. Gavras çekimler için Çin’de bir ay kalmıştır. Bu süre zarfında “Sahte Paris” olarak adlandırılan bölgede sahte Versailles otelinde konaklamıştır (<http-37>).

Jamie xx’in “Gosh” müzik videosu birçok adaylığa ve ödüle layık görülmüştür (Bkz. Tablo 5.2).

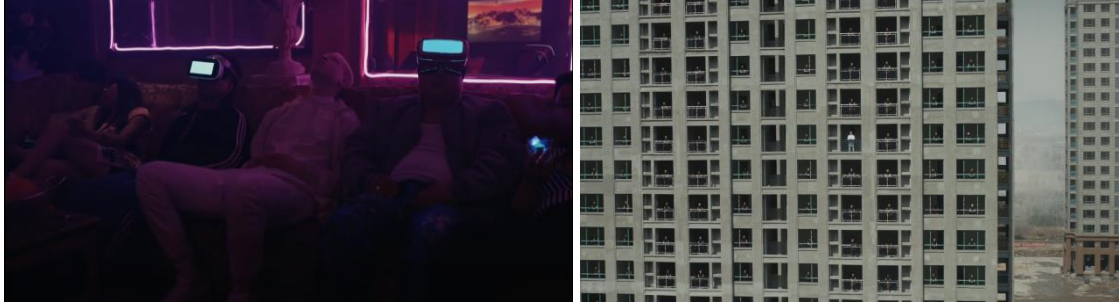
Tablo 5.2. Jamie xx “Gosh” ödülleri ve adaylıkları (http-41)

YIL	ÖDÜL VEREN KURULUŞ	KATEGORİ	SONUÇ
2016	İngiltere Müzik Video Ödülleri	Yılın Videosu	KAZANDI
		En İyi Alternatif Video - İngiltere	KAZANDI
		En İyi Renk Sınıfı	KAZANDI
		En İyi Şekillendirme	Aday Gösterildi
		En İyi Sinematografi	Aday Gösterildi
	Camerimage	En İyi Müzik Video	Aday Gösterildi
	Rober Ödülleri Müzik Anketi	En İyi Tanıtım Videosu	Aday Gösterildi
2017	Berlin Müzik Video Ödülleri	En İyi Sinematografi	KAZANDI
	Cannes Lions Uluslararası Yaratıcılık Festivali	Sinematografi – Altın Aslan	KAZANDI
		Prodüksiyon Tasarımı / Sanat Yönetmenliği - Gümüş Aslan	KAZANDI
		Yön - Gümüş Aslan	KAZANDI
	D&AD Ödülleri	En İyi Müzik Video	SARI KALEM
		En İyi Yönetmen	GRAFİT KALEM
		En İyi Sinematografi	AHŞAP KALEM
	Grammy Ödülleri	En İyi Müzik Video	Aday Gösterildi

- **Müzik Video Analizi**

Tianducheng, yaklaşık on beş yıllık bir yerleşim yeridir ve yeni tasarlanmış olmasından dolayı tarihsel araştırmalar ve analizlerin yapılması açısından sınırlı bir araştırma bölgesidir (Perišić, 2020, s. 6). Müzik videoda öne çıkan distopik öğeler arasında; boş, betonarme, yüksek binalar, sanayileşmenin getirisi olan teknolojik aletler, yüksek gerilim kabloları yer almaktadır. Beş dakikalık videoda Eyfel Kulesi'nin bir replikasının altında etrafını saran, saçları ağartılmış yüzlerce gencin peşinden koştuğu beyazlar içindeki albino bir genç gösterilmektedir. Videoyu izleyenler videodaki havanın kirli ve nükleer savaş sonrası tahribata uğrayan yerlere benzediğini belirtmiştir. Ayrıca videonun kontrolsüz ve insanlıktan çıkmış fütüristik bir dünyayı gösterdiğini ve müziğin de robotik “gosh” (aman tanrım) komutlarına uyduğunu da söylemişlerdir (http-42).

Video, VR gözlüğü takarak gerçek dünyadan uzaklaşan gençlerin sahnesiyle başlamaktadır. Sanal dünyayı reddeden albino genç ve diğerleri terk edilmiş yüksek binaların balkonlarından kuş bakışı ile gerçek dünyaya bakmaktadır (Bkz. Görsel 5.8).



Görsel 5.8. VR gözlük takan gençler ve yüksek betonarme binalar

Albino genci önder kabul eden klanın, klasik dönemden ilham alınmış açık bir mekândan Eyfel Kulesi'ne doğru koştuğu görülmektedir. “Tiandu Park” adı verilen mekân; çift merdivenli dikey sirkülasyon ve taş malzemelerden oluşan sütunlardan tasarlanmıştır. Beaux-Arts “composition” terimi içerisinde yer alan hiyerarşiyi vurgulamak için simetrik planlı bir sirkülasyon tasarlanmıştır. Bu hiyerarşide her elemanın kendi rolü bulunmaktadır. Ana eleman iki merdiven arasından geçen aksın merkezinde yer alan klasik dönem sütunlarından tasarlanmış alınlıklı kapı ve heykellerdir. Bu kapıyı destekleyen ikincil elemanlar merdivenlerdir. Ana eksenenden daha uzağa yerleştirilen üçüncül elemanlar ise bu hiyerarşiyi desteklemektedir. Ayrıca ana elemanla üçüncül eleman arasında kot farkı kullanılarak kontrast oluşturulmuştur (Bkz. Görsel 5.9).



Görsel 5.9. Simetrik ve hiyerarşik yapı düzeni ve düşey sirkülasyon

Bir sonraki sahnede albino gençlerin terk edilmiş boş bir yapının merdiveninde oturduğu görülmektedir. Bu yapı Beaux-Arts tasarım prensiplerinden anıtsallığı yansıtmaktadır. Cephede kullanılan sütun başlıklarında klasik dönemden izler görülmektedir. Sütunlar kullanılarak antik çağrışımlar yapılmaktadır. Cepheler simetrik bir düzende tasarlanmıştır (Bkz. Görsel 5.10). Şehrin ana aksının bir ucunda Eyfel Kulesi yer alırken diğer ucunda Tiandu Park bulunmaktadır. Eksenel düzende tasarlanan bu şehir ağaç düzenlemeleri, yapıların yerleşimleriyle ve cephe tasarımlarıyla tamamen simetrik (Bkz. Görsel 5.11). Mükemmel düzene sahip bu tasarım Beaux-Arts anlayışını en iyi şekilde yansıtmaktadır.



Görsel 5.10. *Yapının ön cephesi*



Görsel 5.11. *Eksenel düzenleme - simetrik tasarım*

Görsel 5.12’de görüldüğü gibi yükseltilmiş perspektiften bakıldığında kahverengi apartmanlar , önlerinde yer alan Fransız şehir evlerinin arkasında yükselmekte ve Paris'in mekânsal bir temsilini oluşturmaktadır; ancak normalde Fransız şehirde bulunabilecek yoğun kafeler, restoranlar, mağazalar ve insanlardan hiçbir iz yer almamaktadır. Çin siyasi protestolara verdiği tepkilerle bilinmektedir ve bu açıdan bakıldığında Tianducheng’in kuş bakışı görüntüsü iktidar ve devlet kontrolünün bir imgesi izlenimini yansıtmaktadır (Joseph-Lester, 2015, s. 21).



Görsel 5.12. Hangzhou'daki hayalet şehir “Tianducheng” (Joseph-Lester, 2015, s. 21)

Eyfel Kulesi'nin küçültülmüş bir kopyası, Tianducheng şehrinin mimari bir merkezi konumundadır. Paris tarzı şehir evleri, çeşmeler ve Eyfel Kulesi, perspektif bir düzen içinde yerleştirilmiştir. Görüntünün her iki yanındaki aynı beyaz cepheli evlerin sıralanması gibi peyzaj düzenlemeleri de simetrik bir anlayışa bağlı olarak tasarlanmıştır (Bkz. Görsel 5.12) (Joseph-Lester, 2015, s. 20-21). Müzik videonun son sahnesinde distopik düzenin insan yaşamına etkisinin ve kitlelerin davranış biçimlerinin izleyiciye aktarıldığı görülmektedir. Tek kişinin liderliğinde toplanan grubun; robotik hareketler sergilediği, bir ritüele bağlı yaşam biçimi benimsediği, hareketlerinin, davranışlarının, kıyafetlerinin, saç stillerinin tek tip insan modeline dönüştüğü anlatılmaktadır (Bkz. Görsel 5.13).



Görsel 5.13. Tek tip insan modeli ve ritüel hareketler sergileyen bir grup

Müzik videoda yer alan binalar Fransız mimarisinden ve Paris motiflerinden esinlenilerek karakterize edilmiştir. Yapılar, kapalı veya açık karakterli mekânlar ve geometrik kenarlardan oluşan boşluklarla inşa edilmiştir. Bu alanda, Beaux-Arts tasarım ilkeleri kullanılarak ekole uygun düzenlemeler yapılmıştır. Bu bilgiler ışığında, Çin mimarisinde yeni bir kimlik arama ve yaratma sürecinin bir parçası olarak şehirde çok kültürlü bir karakter yaratılmaya çalışıldığı görülmektedir (Perišić, 2020, s. 11-13).

5.3. The Carters “Apes**t” Müzik Videosu

Sanatçı : The Carters

Albüm : Everything Is Love

Yayın Yılı : 2018

Tür : Trap

Süre : 6 dakika, 05 saniye

Yönetmen : Ricky Saiz

Söz Yazarı : Pharrell Williams, Beyoncé Knowles, Shawn Carter, Quavious Keyate Marshall, Kiari Kendrell Cephus

- **Sanatçı tanıtımı**

The Carters; Amerikalı evli ve müzisyen olan Beyoncé ve Jay-Z'den oluşan bir müzikal ikilidir. Grup, adını soyadları olan Carter'dan almıştır. İlk albümleri olan Everything Is Love'ı 16 Haziran 2018'de yayınlamışlardır. Ancak grubun ikili çalışmaları daha eskilere dayanmaktadır. Beyoncé'nin “Dangerously in Love” adlı ilk solo albümünde ortak bir çalışma gerçekleştirmişlerdir ([http-43](http://43)).

- **Şarkı tanıtımı**

2018 yılında yayınlanan ve trap müzik türünde olan şarkı, The Carters'ın “Everything Is Love” albümünden bir parçadır. Pharrell Williams ikili ile birlikte şarkının yapımcılığını ve yazarlığını üstlenmiştir. Albümün ana parçası Paris'teki Louvre Museum'da çekilen müzik video ile müzikseverlerle buluşmuştur ([http-44](http://44)).

- **Müzik video tanıtımı**

Yapımcılığını Iconoclast'ın yaptığı ve Ricky Saiz tarafından yönetilen şarkının müzik videosu Mayıs 2018'de Paris Louvre'da çekilmiştir ve Haziran 2018'de yayınlanmıştır ([http-44](http://44)). Daha önceden Beyoncé'nin “Yoncé” videosunu da yöneten yönetmen Ricky Saiz, Paris'in ünlü sanat müzesi Louvre'de “Apes**t” için bir müzik video çekmeyi başarmıştır ([http-45](http://45)). Altı dakikalık bu videoda sanatçılara dansçılar eşlik etmektedir. Mekânlarda birçok ünlü tablo ve heykeller izleyicilerle buluşmuştur ([http-46](http://46)).

The Carters'ın Louvre Sanat Müzesi'ni tercih etmesi geniş yankı uyandırmıştır. Louvre dünyanın en önemli müzelerinden biri olarak edilmekte ve yılda milyonlarca

ziyaretçi ile buluşmaktadır. Bünyesinde birçok ünlü sanatçının eserlerini barındırmaktadır. Bu nedenle birçok sanatçının gözdesi haline gelmiştir (http-48). Louvre değerli sanat eserlerinin yer aldığı bir koleksiyone sahipken aynı zamanda sanat tarihi boyunca var olan beyazların hiyerarşisini de sergilemektedir. Toplum ve tarih içindeki ırksal gerilimi gün ışığına çıkaran bu video, beyazların hiyerarşisine bir tepki niteliğindedir (http-49).

Yönetmen Ricky Saiz'in Hypebeast ile yaptığı röportajda bir proje üzerinde çalışırken fikirler üreterek hangi fikrin en doğru olabileceğini düşündüğünü açıklamıştır. Benimsediği fikir ise “doing more with less” ya da Dieter Rams'ın prensibi olan “less but better” dır. Tek bir fikre karar vermesinin çok uzun zaman aldığını ve basitleştirmek için çok zaman harcadığını da dile getirmiştir. Projeleri için “norm” veya “standart” yaklaşımı altüst eden fikirlerden ilham aldığını belirtmiştir (http-47).

Yapımcılığını Iconoclast'ın üstlendiği maliyeti yüksek olan bu video, Tom Poole tarafından renklendirilmiştir. Beyoncé, Jay-Z ve bir dizi “melanize” dansçı (Belçikalı Sidi Larbi Cherkaoui tarafından koreografisi yapılmıştır) poz vermekte ve mekânda hareket etmektedir. Arthur Jafa, Malik Hassan Sayeed, Hype Williams ve Andrew Dosumnu gibi klasik müzik video ve film yönetmenlerinin radikal sinematografisine uygun olan bu video, siyah bedenlerin radikal estetik potansiyelinin mekân ve zamanda görkemli bir şekilde hareket ederek gücü nasıl elinde tuttuklarını yansıtmaktadır (King, 2018, s. 15).

The Carters'ın “Apes**t” müzik videosu birçok adaylığa ve ödüle layık görülmüştür (Bkz. Tablo 5.3).

Tablo 5.3. The Carters “Apes**t” ödüller ve adaylıklar (<http-50>)

YIL	ÖDÜL VEREN KURULUŞ	KATEGORİ	SONUÇ
2018	BET Hip Hop Ödülleri	Yılın Şarkısı	KAZANDI
		En İyi İşbirliği	KAZANDI
	Clio Ödülleri	En İyi Müzik Video	KAZANDI
	Camerimage Ödülleri	En İyi Müzik Video	Aday Gösterildi
		Müzik Videoda En İyi Görüntü Yönetmeni	Aday Gösterildi
	iHeartRadio MMVAs	Fan Favori Videosu	Aday Gösterildi
		En İyi Yönetmen	Aday Gösterildi
	Los 40 Müzik Ödülleri	Yılın Uluslararası Videosu	Aday Gösterildi
	MTV Avrupa Müzik Ödülleri	En İyi Video	Aday Gösterildi
	MTV Video Müzik Ödülleri	Yılın Videosu	Aday Gösterildi
		En İyi İşbirliği	Aday Gösterildi
		En İyi Hip-Hop Video	Aday Gösterildi
		En İyi Sanat Yönetmenliği	KAZANDI
		En İyi Koreografi	Aday Gösterildi
		En İyi Sinematografi	KAZANDI
		En İyi Yönetmen	Aday Gösterildi
		En İyi Düzenleme	Aday Gösterildi
	Soul Train Müzik Ödülleri	Ritim ve Bar Ödülü	Aday Gösterildi
	İngiltere Müzik Video Ödülleri	En İyi Uluslararası Kentsel Video	Aday Gösterildi
2019	Grammy Ödülleri	En İyi Müzik Video	Aday Gösterildi
	Swedish GAFFA-Prisen	Yılın Uluslararası Hiti	Aday Gösterildi
	50th NAACP Görüntü Ödülleri	Üstün Müzik Video / Görsel Albüm	Aday Gösterildi

- **Müzik video analizi**

Müzik videolar birçok seçeneği elinde bulundurmakta ve hiçbir görsel-işitsel anları yok etmemektedir. Birden çok yol ve çeşitli okumalarla videolarda yaşanan anlar incelenip yorumlanabilmektedir. Ancak “Apes**t”, ileriye dönük bir hikâyeye adandığı söylenebileceği için sıra dışı bir durum sergilemektedir. Bunun nedeni müziğin kısmen deneyimlenebilmesidir (Vernallis, 2018, s. 28).

Film yönetmeni ve gazeteci Rokhaya Diallo'ya göre video, en büyük Avrupalı sanat eserleriyle donatılmış ikonik bir müzede beyazlarla siyahilerin eşitliğini savunan popüler kültürü kutlamaktadır. Apes**t'i böylesi bir dönüm noktası yapan şeyin, müzik videonun daha genç ve dezavantajlı bir demografiyle ilişki kurma tarzı olduğunu ve bu tür elitist kurumların dışında bırakılması olduğunu belirtmektedir (Silberstein, 2019). Yönetmenliğini Supreme sokak stili giyim tasarımcısı Ricky Saiz'in üstlendiği video, zamansallık ve tarihsel geçmişin konuşlandırılması üzerine bir sorgulamadır. Ayrıca ilerici geleceğimizin Louvre'da gerçekleşen bir müdahaleye bağlı olduğunu da varsaymaktadır (King, 2018, s. 14).

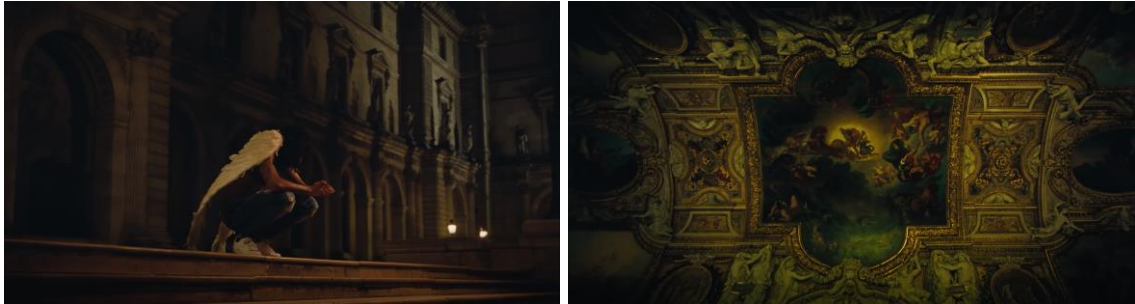
Batı sanat geleneğinin belirtisi olan Louvre, 20. yüzyıla kadar sanat dünyasından tamamen dışlanmış oldukları için renkli insanların yapıtlarını içermiyordu. O dönem erkeklik, sanatsal yeteneğin temel bir işlevi olarak görülmekteydi. Kadınlar genellikle sergilenen sanatın öznelere olarak yer alıyordu. Fakat zamanla müzenin koleksiyonuna kadın sanatçıların resimleri az da dâhil edilebilmiştir ([http-48](http://48)).

Çok ırklı, kıtalararası bir ekip tarafından hazırlanan müzik video, siyahlığı görselleştirmeyi etkili bir şekilde başaran karamsar ve distopik görüntülerle doludur. Farklı renkten insanların yerini siyahi ırkın alması gelenekselliği bozmaktadır (King, 2018, s. 15). Amerika Birleşik Devletleri'nde gergin bir 2018 yılı sonrası yaşanan siyah ve kahverengi bedenlerin kurumlar tarafından sürekli küçümsenmesine, silahsız siyahilerin polis tarafından şiddete maruz kalmalarına, polis vahşetini protesto eden futbolculara baskı yapılmasına, Trump yönetiminin göçmenleri ve mültecileri reddetmesine vb. dikkat çekmektedir. Bu nedenle müzik video boyunca neo-siyah gücün yükselişi izleyiciye aktarılmaktadır (King, 2018, s. 16). Örnek olarak, 2016'daki Ulusal Marş sırasında ABD'deki siyahilere yönelik baskıya, özellikle de polis vahşetine karşı bir protesto olarak yapılan diz çökme hareketi Görsel 5.14'te görülmektedir ([http-51](http://51)).



Görsel 5.14. *Protesto hareketi*

Video, göksel / ruhani (müze basamaklarına çömelmiş melek) ile perili / doğüstü (ruhani ayak seslerinin yanı sıra boyanmış tavanda değişken renkli ışıklar) arasındaki kontrastla başlamaktadır (Bkz. Görsel 5.15). Bu açılış otorite hakkındaki soruları gündeme getirmektedir (Vernallis, 2018, s. 28). Beaux-Arts'ın prensiplerinden olan kontrast kavramı bu sahnelerde renk oyunları yapılarak izleyiciye aktarılmaktadır. Rönesans mimarisinin tipik niteliklerini taşıyan cephe özellikleri, eski işlevi Orta Çağ kalesi olan şatoyu neredeyse bambaşka bir kılığa büründürmüştür. Rönesans anlayışındaki kendini tekrar eden dingin cephe düzeni, klasik Yunan mimarlığının öğelerinin kullanımı ile yeniden hayat bulmuştur (http-52). Lescot kanadı, Fransa'nın en büyük mimarları, heykeltıraşları ve ressamı tarafından yaratılmış ve işlenmiştir. Avluya bakan bu kanat iki ana kattan ve zengin bir şekilde süslenmiş bir çatı katından oluşmaktadır. Fransız mimarisinin geleneksel bir özelliği olan eğimli bir çatı ile taçlandırılmıştır. Zemin katının derin gömme kemerli pencereleri bir pavilyon izlenimi verirken, çıkıntılı pavilyonlar üzerlerinde küçük yuvarlak oymalı pencereler taşımaktadır. İkinci kattaki ince yivli pilastörler, üçgen ve kemer alınlıklı pencereleri ayırmaktadır ve (http-53) bu kanatta klasisizm stilinde tasarlanmış birçok rölyef bulunmaktadır (http-54).

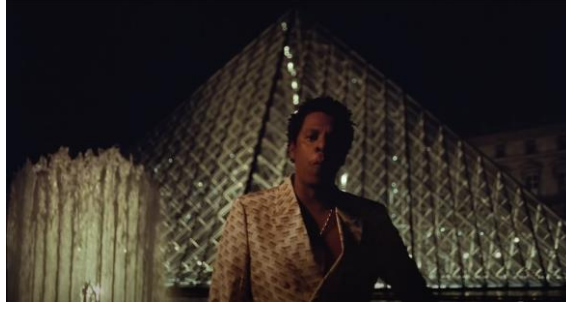


Görsel 5.15. *Çömelmiş melek ve tavanda renkli ışık oyunları*

Ieoh Ming Pei tarafından tasarlanan cam piramit 1989'da tamamlanmıştır. Piramit eksenel simetri ile avlunun tam merkezinde konumlanmıştır. Planı simetrik olan piramitte; düzenli ve saf bir form, çelik merdiven ve beton ızgara döşeme çatı kullanılmıştır. Gotik katedraller gibi devasa çatı pencerelerine sahip piramitten yansıyan gizemli ışıklar atriyumu aydınlatmaktadır. Pei, elindeki tüm modern teknolojiyi mümkün olan en büyük ve en saf biçimde kullanmış ve böylece tasarımı ruhsal olarak tarihsel ortamla uyumlu hale getirmiştir. Pei'nin tasarımı Louvre için başarılı bir müdahaledir. Hassas bir tasarım anlayışı sayesinde yeni eser ile mevcut anıt arasında çatışma yaşanmamıştır ([http-55](http://55)).

Piramit şeffaflığa sahiptir. Şeffaflığın pek çok anlamı vardır. Bunlardan biri sembolik olarak demokrasi anlamına gelen hükümetle ilgilidir. 1960'larda halkın bilinci, Gaulle ve Andre Malraux tarafından açık kurumların görselleştirmelerinde bu metaforla buluşmuştur ve bu fikir Pompidou Merkezi ile en yüksek noktaya ulaşmıştır. Şeffaflık İsviçreli doğa bilimci filozof Jean-Jacques Rousseau'dan etkilenen devrimden miras alınmıştır. Rousseau'ya göre şeffaflık, insan için ütöpik durumu ifade etmektedir. Rousseau, halkın yönetiminin kamu yararı kaygısından doğacağına dair ütöpik bir politik düşünceye sahiptir. Ve bu idealleştirilmiş durum, ancak hükümet ile halk arasındaki sınırların yıkılmasıyla gerçekleşebilir ve bu retorik erişilebilirlik şeffaflıkla elde edilebilmektedir (Bavunoğlu & Güngör, 2018, s. 41).

Jay-Z'nin önünde yer aldığı piramidin amacı (Bkz. Görsel 5.16) Louvre'un Richelieu, Denon ve Sully kanatları olan üç kanadını birbirine bağlamaktır. Bu fikir projenin kalbidir ve bu fikirle Louvre eski bir saraydan birleşik bir müze haline gelmiştir. Dolayısıyla Beaux-Arts mimarisindeki düzen anlayışına göre insanların mekânlar aracılığıyla yönlendirilmeye ihtiyaç duyulmadan hareketini sağlamıştır. Piramit, Beaux-Arts'taki karelere dayalı düzlemsel geometrideki tasarım anlayışını geliştirmiştir. Tasarımın katı geometrisi Fransız peyzaj sanatının sürekliliğinde yerini almıştır (Bavunoğlu & Güngör, 2018, s. 43).



Görsel 5.16. *Piramit önünde yer alan Jay-Z*

Pei, zemini minimum hacimle kaplayacak geometrik şekli rasyonelleştirmiştir. Yatay bir tavanın sadece ışık getirebileceğini, yüksek sivri bir çatının ise girişi görünür kılma avantajı ile hem hacim hem de ışık getireceğini savunmuştur. Piramidin klasik geometrisi, Louvre'un yüksek cephelerine karşı tarafsızlığı iddia etmektedir (Bavunoğlu & Güngör, 2018, s. 44). Louvre'un salonlarından biri olan Galerie d'Apollon'un tonozlu tavanları (Bkz. Görsel 5.17), 1661 yılında çıkan bir yangın sonucu yıkıldıktan sonra yeniden inşa edilmiştir. Videonun başlangıcındaki dramatik alan bizi Paris müzesine götürmektedir. Genç bir yazar olan Henry James bir keresinde bu salonun ihtişamını “yalnızca güzellik ve sanat ile üstün tasarımın değil, aynı zamanda tarihi, şöhret ve gücü de somutlaştıran” bir şey olarak tanımlamaktadır (http-56).



Görsel 5.17. *Galerie d'Apollon'un tonozlu tavanları*

İkilinin ilk karesi, müzenin en çok tanınan portresi Mona Lisa'nın önünde çekilmiştir (Bkz. Görsel 5.18). Dünyanın dört bir yanından insanlar Mona Lisa ile fotoğraflarını çekmek için Louvre Müzesi'ne akın etmektedir. Şarkı başladığında, kamera Beyoncé ve Jay-Z'nin Leonardo Da Vinci'nin Mona Lisa'sının önünde durduğu Salle des Etats Galerisi'ne odaklanmaktadır. Avrupa kültürüyle dolu bir odada Jay-Z ve Beyoncé, Afrika etnik kökeninin tek temsili olarak yer almaktadır. Ek olarak The Carters,

siyah topluluğa ışık tutan galeride kendi alanlarını yaratırken dünyanın en popüler resmine de meydan okumaktadır (http-49).



Görsel 5.18. *Mona Lisa önünde The Carters*

Galerinin duvarları boyunca merdiven basamaklarının üzerinde yatan figürler başta hareketsizken; daha sonra ikilinin hâkimiyeti altında hareket etmeye başlamaktadır (Vernallis, 2018, s. 29). Bu mekân, müzik videoda en çok tekrarlanan sahnelerin yer aldığı bir mekândır. Beyoncé, Semadirek Kanatlı Zaferi'nin önünde uzanmaktadır. Heykelin parçaları 1863'te Yunanistan'ın Semadirek adasında bir araya getirilmiştir. Arkeologlar orijinal heykeltıraşın, gemilerin heykeli uzaktan görebilmesi için bir uçurumun üzerine yerleştirmeyi amaçladığına inanmıştır. Bu nedenle, hevesli turistler tarafından ziyaret edilebilmesi amacıyla, Louvre'nin Daru merdiveninin tepesine sembolik olarak yerleştirilmiştir (http-49). Gücü ve iktidarı simgeleyen bu heykel, Beaux-Arts sanatçılarının tasarımlarına ilham kaynağı olmuştur. Helenistik döneme ait olan heykel, Rodoslular tarafından deniz zaferini anmak için kadın bedeninde yaratılmıştır. Bu nedenle Beyoncé ve kadın dansçıların bu sahnesi, heykelin tarihindeki zaferle ve sanatçının kişisel zaferleriyle de örtüşerek kadın bedenini yüceltmıştır (Bkz. Görsel 5.19) (http-46).



Görsel 5.19. *The Carters'ın hâkimiyeti ve heykel önünde uzanan Beyoncé*

Galeri Beaux-Arts anıtsallığına iyi bir örnektir. Beaux-Arts mimarları, Paris binalarında kullanılan alternatif aydınlatma sistemlerini (geleneksel yan pencereler, camlı fenerler ve tavan penceresi) dikkatlice incelemişlerdir. Tavanın girintili tonozu boyunca uzanan çatı pencerelerinden kabul edilen doğal ışığın, genel görünümü geliştirirken en iyi aydınlatmayı sağlayacağını da belirtmişlerdir. Burada çatı pencereleri sanat için iyi bir aydınlatma sağlamakla kalmamış, aynı zamanda klostrifobik, alttan aydınlatmalı bir koridoru havadar ve etkileyici bir gezinti yoluna da dönüştürmüştür. Mimarlar ve küratörler galeri çatısından gelen doğal ışığı, renkli duvar yüzeylerine ve sanat eserlerine odaklanmayı artırmak için mimari süslemenin bastırılmasını tercih etmişlerdir. Tavanla paralel uzanan yatay sirkülasyon hattı ile simetri kullanılmıştır. Müzik videoda dansçılar ve sanat eserleri, Beaux-Arts'taki hiyerarşik düzene uygun olarak yerleştirilmiştir (McClellan, 2012, s. 240-241). Holler renkli mermerlerle kaplanarak kraliyet antikalarının en güzel biçimde yerleştirileceği alanlar olarak düzenlenmiştir (Bkz. Görsel 5.20) (http-55).



Görsel 5.20. *Simetrik mekân yerleşimi*

Tanis'in Büyük Sfenksi, Mısır'ın dışında bulunan en büyük sfenkslerden biridir (http-57). Beyoncé, Jay-Z ve Büyük Sfenks büyük, aydınlatılmış bir kemerin önünde yer almaktadır (Bkz. Görsel 5.21). Beyoncé bere ve pelerinden oluşan (leopar desenli) II. Dünya Savaşı sömürgeci üniformasını giymektedir. Beyoncé'nin kıyafeti özgürleşme imgelerini genişleten dokunuşlara sahiptir. Çizmeleri parlak, siyah şeritler ile çaprazlanmıştır ve pelerinininden sarkan minik tüyler özgürlüğü temsil eden melek formuna gönderme yapmaktadır (Vernallis, 2018, s. 30).



Görsel 5.21. *The Carters büyük sfenks önünde*

Beyoncé ve dansçıları, Jacques-Louis David'in Napolyon'un Taç Giyme Töreni eserinin önünde yer almaktadır (Bkz. Görsel 5.22). Şarkıcı, tarihin en inatçı sömürgecilerinden biri olan Napolyon'un taç giymesinin resmedildiği yerin hemen altında dans etmektedir. Özellikle renkli kadınlar arasında “Kraliçe B” olarak atıfta bulunulan Beyoncé, bu görüntüde bir sanatçı olarak kendi başarısını yansıtmaktadır (http-49).



Görsel 5.22. *Napolyon 'un Taç Giyme Töreni 'nin önünde dans eden Beyoncé*

Jacques-Louis David'in videoda yer alan ikinci eseri, 19. yüzyılda Transatlantik Köle Ticaretinin zirvesinde Afrikalıların zorla köleleştirildiği sırada resmedilen Portrait of Madame Récamier'dir (Bkz. Görsel 5.23). Juliette Récamier, 19. yüzyılın başlarında Paris'in en ünlü sosyetiklerinden ve en beğenilen kadınlarından biridir. David'in bu bitmemiş portresinde yaslandığı sandalyeye onun adı verilmiştir. Müzik videoda bu portredeki kadın gibi giyinen modeller resmin önünde poz vermektedir (http-56). İki siyahi kadının başlarını beyaz kumaşla bağlaması The Carter'ın Afro-Amerikan deneyimi hakkındaki kendi anlatısını ortaya koymaktadır (http-78). Her ne kadar videoya siyah hâkim olsa da beyazın da kullanımı zıtlık ilkesini en iyi şekilde yansıtmaktadır. The Carters'ın videoda yarattığı siyah güzellik, siyah neşe ve siyah güç, müze mekânlarındaki

isimsiz siyah erkek ve kadınların temsillerini, bireysel siyah başarısının tasviriyle tamamen yan yana getirmektedir (http-48).



Görsel 5.23. *Portrait of Madame Récamier*

Theodore Gericault'un gerçek boyuttan daha büyük resmi (Bkz. Görsel 5.24), Fransız Romantizminin bir simgesidir. 1810'dan kalma gerçek bir olayı tasvir etmektedir: Méduse adlı bir Fransız firkateyni enkaz haline gelmiş ve yaklaşık yüz elli adam bir sal üzerinde birlikte hayatta kalmaya çalışmıştır. On beşi dışında hepsi kurtarılamadan ölmüştür. Kurtulanlar yamyamlığa başvurmak zorunda kalmıştır. Bu trajik hayatta kalma öyküsü bir şekilde Afro-Amerikan kölelerin kaderini yansıtmaktadır (http-56).



Görsel 5.24. *The Raft of the Medusa* önünde Jay-Z

The Carters'ın “Apes**t” müzik videosunda verilen mesajlar, ırkçılığa karşı yapılmış bir eleştiri olarak karşımıza çıkmaktadır. Beyoncé ve Jay-Z, Louvre'un en ünlü sanat eserlerinin önünde parlamakta ve Batıdaki beyazların aidiyet ve sahiplik iddia ettiği sanat tarihine meydan okumaktadır. Pek çok yazar, belirli sanat eserlerinin sembolik önemini, bunların videodaki konumlarını ve siyahileri merkeze oturtan gücün anlatımını başarılı bulmuştur (Sterbenz, 2018, s. 19).

6. DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

İlk çağlarından beri insanlar yaşamlarını devam ettirebilmek için birçok mücadelede bulunmuştur. Öncelikleri can güvenliklerini sağlamak olmuştur. Doğa olaylarından, vahşi canlılardan, savaşlardan vb. korunabilmek için birtakım çözüm yolları aramışlardır. İnsanların sığınabilecekleri bir mekân arayışı her çağda kendini göstermiştir. Bu durum en temel sorun haline gelmiştir. Sığındıkları bu mekânlar zamanla onlara yeterli gelmemiş ve daha iyisi için yeni arayışlara girmişlerdir.

Asırlardan beri insanların arayışları ve arzuları farklı şekillerde karşımıza çıkmıştır. Kimisi güç peşinde koşarken kimisi de daha mütevazı, içedönük bir hayat hayal etmiştir. İnsanların karakterlerinin farklı olması hayallerinin de farklı olmasına neden olmuştur. Bazı insanlar kaostan, düzensizlikten, hiyerarşiden beslenirken bazıları ise bu durumların toplumda var olmasından hoşlanmamıştır. Hoşnut olmayan bu kişiler huzurun, mutluluğun, adaletin topluma yayılmasını dilemiştir.

Günümüze kadar ulaşılmış olan çeşitli eserlerde; insanların beklentilerini, hayallerini, korkularını, endişelerini ve gelecek kaygılarını görmek mümkündür. Bu edebi eserlerden biri olan “Utopia” Thomas More’un literatüre kazandırdığı çok önemli bir eserdir. Bu eserde; düşlenen kentin özellikleri, orada yaşayan halkın durumu, maddi geçimlerin nasıl sağlandığı vb. durumlar detaylı olarak anlatılmıştır. İnsanların paranın varlığını reddetmesi, üretilen ürünlerden paylarına düşeni almaları More’un kendi ütopyasının nasıl olması gerektiğini anlatan iyi detaylardır. Campanella ise kendi ütopyası olan Güneş Ülkesi’ni tasarlarken More ve Platon’un eserlerinden etkilenmiştir. Campanella da diğer edebi eserlerdeki kişiliklerle benzer kaygıları taşımaktadır.

Hangi dönemde yaşamış olursa olsun gelecek hayali kurmak insanları hem heyecanlandırmış hem de korkuya sürüklemiştir. Teknoloji, bilim ve sanayinin gelişmesiyle soyut kavramların hayata geçirilmesi başarıya ulaşmıştır. Fakat bu başarı her zaman olumlu sonuçlanmamıştır. İyi düşünceler kadar kötü düşünceler de hayata geçirilmiştir. Böylece bu iki kavram ütopya ve distopyaların temelini oluşturmuştur.

Tarihte ilk kez John Stuart Mill tarafından kullanılan distopya kavramı, ütopyanın aksine “kötü bir yer” olarak tanımlanmıştır. Yevgeniy Ivanoviç Zamyatin’in “Biz” eseri teknolojinin gelişmesiyle ortaya çıkan güçlü devletin insanları baskı altına aldığını anlatmaktadır. Aynı zaman dilimi içerisinde Aldous Leonard Huxley tarafından yazılmış olan “Yeni Cesur Dünya” da ise yine belli kesimin gücü elinde bulundurduğu, diğer

insanlara hükmettiği bir distopya kurgulanmıştır. George Orwell ise “1984” romanında tasarladığı distopik toplumun ileride gerçekleşebileceğini anlatmıştır.

Teknolojinin de gelişmesiyle, ütöpik ve distopik mekanlar edebi eserler dışında da insanlara aktarılmaya çalışılmıştır. Bu kurgulara sonraki dönemlerde sinema, tiyatro, müzik, oyun, fotoğraf vb. alanlarda da rastlanılmıştır. Dijital sektörün hayatımıza daha çok girmesiyle kurguların somutlaştırılması daha kolay hale gelmiştir.

Müzik hayatın her alanında yer almıştır. Müziğin insan üzerinde yarattığı hisler çekilen videolar aracılığıyla izleyenlere aktarılmıştır. İnternet çağının hızla büyümesi insanların her bilgiye kolayca ulaşmasını sağlamış ve bu sayede insanlar farklı düşüncelerin etkisinde kalmıştır. Müzik videoların tasarlanmasıyla hem sanatçının hem yapımcının hem de yönetmenin vermek istediği mesaj izleyiciye aktarılmıştır. Tasarım aşamasında ekip üyeleri fikir alışverişinde bulunup, ortak bir karara vararak tasarım sürecini tamamlamıştır. Böylece mimari mekânların bilgisayar destekli tasarımlarla hayata geçirilmesi bu sektörün daha da gelişmesine neden olmuştur.

Müzik video tasarımında sinematografik araçların kullanımı konseptin izleyiciye daha iyi aktarılmasını sağlamıştır. Kamera, düzenleme, set ve mekân tasarımı, ışıklandırma ve renk, oyuncu ve karakterler konseptin birer parçası haline gelmiştir. Birbirini destekleyen bu araçlar dijital platformun olmazsa olmazı kabul edilmiştir.

Tez çalışması için seçilen Janet Jackson’ın “Rhythm Nation”, Jamie xx’in “Gosh” ve The Carters’in “Apes**t” müzik videolarının çözümlemesi iki aşamada gerçekleştirilmiştir. İlk olarak videoların içerdiği distopik mesajlar açıklanmaya çalışılmıştır. Distopik mesajlara ulaşmada nitel araştırma tekniği olan fenomenoloji kullanılmıştır. Anlam üzerine odaklanan bir araştırma tekniği olan fenomenoloji ile yönetmenlerin ve sanatçıların fikirleri ışığında distopik mesajlar anlamlandırılmaya çalışılmıştır. Çözümlemenin ikinci aşamasında ise biçimsel-estetik araştırma tekniği kullanılmıştır. Bu teknik ile müzik videoların çekiminin gerçekleştirildiği “Bradbury Building”, “Tianducheng-Tiandu Parkı” ve “Louvre Museum” mekânları analiz edilmiştir.

Janet Jackson’ın 1989 yılında yayınlanan “Rhythm Nation” şarkısı, sanatçının “Rhythm Nation 1814” adlı albümünden bir parçadır. Döneminin çeşitli trajedilerine bir tepki olarak yayınlanan şarkı, politik bir bakış açısı kullanarak sosyal bilinç oluşturmaya çalışmıştır. Yönetmenliğini Dominic Sena’nın yaptığı müzik video sinematografik olarak siyah-beyaz çekilerek şarkının konsepti olan ırksal çatışmaya gönderme yapmaktadır.

Videoda yer alan sanatçı ve dansçıların tek tip uniseks kıyafet giymesi toplumdaki cinsiyet eşitliğini yansıtmaktadır. Kısacası distopyanın en önemli özelliklerinden olan tek tip insan modeli ve ırksal çatışma bu müzik videonun ana konusunu oluşturmaktadır. Çekimlerin yapıldığı Los Angeles'ta bulunan "Bradbury Building", Los Angeles Kültürel Miras Komisyonu tarafından şehrin simgesi olarak belirlenmiş bir yapıdır. Bina mekânsal özellikleri nedeniyle birçok filme ev sahipliği yapmıştır. Bu filmlerden en bilineni "Blade Runner" dır. Klasik mimari anlayışın hâkim olduğu bu yapıda çekimlerin iç mekânda gerçekleştirilmesinin en büyük nedeni, iç mekânın yapının en önemli kısmını oluşturmasıdır. İç mekânın dış mekâna göre daha gösterişli olması iki mekan arasında kontrast oluşturmaktadır. Simetrisinin ve dikdörtgen eksenel planlamanın yapının geneline hâkim olması hiyerarşik düzenin oluşturulmasında etkili olmuştur. Eksenel planlama ve simetri ile iç avlunun her iki yanına kafesli asansörler yerleştirilmiştir. Katedral benzeri bir iç avlunun tavanında yer alan camlar sayesinde avlu doğal ışıqla aydınlatılmıştır.

Jamie xx'in 2015 yılında yayınlanan "Gosh" şarkısı, sanatçının "In Colour" adlı albümünden bir parçadır. Yönetmenliğini Romain Gavras'ın yaptığı müzik video, 2016 yılında yayınlanmıştır. Videonun çekimleri Çin'in "Tianducheng" şehrinde gerçekleştirilmiştir. Videonun odak noktaları şehirde yer alan Eyfel Kulesi'nin replikası ve "Tiandu Park" ve çevresidir. Yönetmenin bu şehri tercih etmesinin nedeni buranın insanların yaşadığı bir yer değil aksine dev bir film mekânına benzemesidir. Çin'in hayalet şehri olarak da kabul edilen bu banliyö distopik mesajın ulaştırılmasında etkili olmuştur. Çekimlerde yer alan dört yüz Çinli çocuğun tek tip kıyafet giyerek senkronize hareket etmeleri "Rhythm Nation" videosu ile aynı özellikleri taşımaktadır. Distopik yaşamın insan üzerindeki davranışsal etkilerin kurgulandığı videoda toplumda bir kişinin etkisindeki insanların hareketlerine odaklanılmıştır. Videoda yer alan mekânlardan biri olan "Tiandu Park" ve çevresi klasik dönemin özelliklerinden izler taşımaktadır. Eksenel planlama anlayışı ile hiyerarşik bir düzen elde edilmiştir. Ana eksen etrafına konumlandırılmış olan merdivenler, heykeller vb. hiyerarşik olarak birincil, ikincil elemanlar olarak yerleştirilmiştir. Bu mekanda kot farkları, düşey ve yatay düzenlemeler kullanılarak kontrast yaratılmıştır. Park çevresinde yer alan yapılardan birinin cephesi ise klasik dönemden izler taşımaktadır. Sütunlar ve sütun başlıklarını kullanımı, giriş kapıları ve pencerelerin simetrik yerleşimi antik çağrışımlar yapmaktadır. Eyfel Kulesi'nin replikasına giden yol üzerindeki düzenlemeler de eksenel planlama ilkesi ile tasarlanmıştır.

The Carters'ın 2018 yılında yayınlanan “Apes**t” şarkısı, ikilinin “Everything Is Love” adlı albümünden bir parçadır. Yönetmenliğini Ricky Saiz'in yaptığı müzik video, şarkı ile aynı yıl yayınlanmıştır. Çekimleri Paris'teki “Louvre Museum” da gerçekleştirilen video, “Rhythm Nation” dakine benzer distopik mesajlar taşımaktadır. Toplumda yaşanan ve devletin de dâhil olduğu birtakım siyasi ve toplumsal olaylara göndermelerde bulunan videonun Louvre Museum'da çekilmesinin nedeni, müzenin bünyesindeki ünlü sanatçıların eserlerinin beyaz ırkı resmetmesidir. Tarih boyunca siyahiler beyaz ırkın üstünlüğünde ezilmiştir. Böyle bir distopyada yaşayan siyahiler gün geçtikçe güçlenmiş ve toplumda söz sahibi vatandaş konumuna gelmiştir. Devlet otoritesindeki sorunlara ve toplumsal çatışmalarda göndermeler iç ve dış mekânlar kullanılarak da izleyiciye aktarılmıştır. İç mekândaki tavanda gerçekleştirilen renkli ışık oyunları ve geçişler toplumun yaşadığı ikilemleri ve değişkenlikleri yansıtmaktadır. Klasik mimarinin etkilerinin görüldüğü cepheler, kendini tekrar eden kemerli pencereler, alınlıklar ve rölyefler bir düzen içerisinde yer almaktadır. Mekânlar ve sanat eserleri aracılığı ile video boyunca The Carters'ın hâkimiyeti yansıtılmıştır. Bu hâkimiyet “Gosh” videosu ile benzerlik göstermektedir. Dansçıların verilen komutlar eşliğinde merdivenler üzerindeki senkronize hareketi distopik mesajın mekân öğeleri aracılığı ile izleyicilere aktarılabilceğinin bir kanıtıdır. Tonoğlu tavandan gelen doğal ışıkla yapılan aydınlatma “Bradbury Building” ile benzer özellik taşımaktadır. Ayrıca merdivenler, dansçılar ve sanat eserlerinin mekân içerisinde yerleşim düzeni eksenel planlama ile sağlanmıştır.

Üç müzik videonun da temelinde distopik düşünceler yatmaktadır. Her ne kadar mekânlar distopik özellikler taşısa da şarkı sözleri ile verilmek istenen mesaj ütopyya ulaşmaktır. “Rhythm Nation” müzik videosunda distopik kurguyu oluşturmak amacıyla; sisli, kasvetli, klostrofobik mekânlar kullanılmıştır. Siyah-beyaz etkisinde çekilen video toplumda yaşanan ırksal çatışmaları kontrast renklerle kullanarak anlatmıştır. Irksal çatışma devletlerin evrensel bir sorunu haline gelmiştir. Bu çatışmalar “Rhythm Nation” dan etkilenen birçok film ve müzik videonun da ana konusu haline gelmiştir. Bu duruma The Carters'ın “Apes**t” müzik videosu örnek olarak gösterilebilir. “Gosh” ta ise marjinal, toplumdan dışlanmış ve ötekileştirilmiş insanların bir araya gelmesi anlatılmaktadır. Kıyafetten saç stillerine, ritüel hareketlerden yerine getirilen komutlara kadar her şey, politik distopya ve bürokratik kontrolün özelliklerini ve devletin toplum üzerindeki kontrolünün tek kişi tarafından da sağlanabileceğini en iyi şekilde yansıtmaktadır. Her üç video da yaşadıkları toplumun sorunlarına değinerek kendi dönemlerini eleştirmiştir.

Nitel araştırma sonucu elde edilen parametreler ışığında karşılaştırmalı müzik video çözümlemesi yapılmıştır (Bkz. Tablo 6.1).

Tablo 6.1. *Distopik müzik videoların belirlenen parametreler ile karşılaştırılması*

<u>Parametreler / Distopik Müzik Video</u>			<u>Rhythm Nation</u> <i>(Bradbury Building)</i>	<u>Gosh</u> <i>(Tiandu Park)</i>	<u>Apes**t</u> <i>(Louvre Museum)</i>
<u>Mimari</u> <u>Mekân</u>	İç Mekân		✓		✓
	Dış Mekân			✓	✓
<u>Beaux-Arts</u> <u>Tasarım</u> <u>İlkeleri</u>	Composition	Simetri	✓	✓	✓
		Hiyerarşi	✓	✓	✓
		Anıtsallık		✓	✓
		Kontrast	✓	✓	✓
	Eksenel Planlama	Simetri	✓	✓	✓
		Hiyerarşi	✓	✓	✓
		Denge	✓	✓	✓
		Uyum	✓	✓	✓
	Caractère	Genel Caractère		✓	
		Tip Caractère	✓		✓

İncelemeler sonucunda, yapıların mimari özelliklerinin Beaux-Arts ekolünün etkisiyle tasarlandığı sonucuna ulaşılmıştır. Sinematografi ile mekânlar ve distopik mesajlar arasında köprü oluşturulmuştur. Kamera hareketleri ile öne çıkması gereken mekânlar vurgulanmış, hikâyelere göre statik veya dinamik bir kurgu oluşturulmuştur. Mise-en-scène gereğince; aydınlatma, kostüm, renk ve mekân düzenlemeleri distopik mesajlar ışığında uygun hale getirilmiştir. Mekânların biçimsel-estetik çözümlemesiyle yapıların distopik düşünceleri yansıtabileceği belirlenmiştir. Bunun en temel nedeni ise mekânların klasik dönemden ve Beaux-Arts’tan izler taşımasıdır. “Composition”, “eksenel planlama” ve “caractère” Beaux-Arts ilkelerine her üç müzik videoda da rastlanılmıştır. Videolarda; simetri, hiyerarşi, düzen, kontrast, eksenel plan, sütun, pencere, alınlık vb. sıklıkla kullanılmıştır.

Bu çalışma ile elde edilen bilgiler ışığında Beaux-Arts ekolü etkisindeki mekânların tasarım ilkeleri aracılığı ile distopik mesajları ulaştırmada büyük bir rol oynadığı ve distopik mesajların müzik videolar ile yansıtabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca distopyaların, ütopyalarda ortaya konan düşüncelere doğrudan bir karşıtlık göstermemesi

fikrine de varılmıştır. Bu bağlamda; çalışmada incelenen müzik videolar her ne kadar distopik düşünceleri yansıtsa da, bu çalışmanın ileride yapılacak ütöpik veya distopik mimari mekân çalışmalarına katkıda bulunacağı düşünülmektedir.



KAYNAKÇA

- Ağkaya, O. (2016). Ütopya ve Distopya: Siyasetin Edebiyat Üzerindeki Etkisi. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 14(4), 23-48.
- Akhgar, P. (2018). The Ecole des Beaux-Arts and the Advent of Modern Architecture in Interwar Iran. In: *The 35th Annual Conference of the Society of Architectural Historians, Australia and New Zealand*, Wellington, New Zealand, Jul. 4-7, 2018. pp. 2-15. ISBN:9780473457136. J. Merwood-Salisbury, M. Dudding and C. McDonald (Eds.).
- Akkoyun, T. (2015, Aralık). Distopya Yazını ve Aydın Çılgılığı: George Orwell'in Bin Dokuz Yüz Seksen Dört Romanı Üzerine Bir İnceleme. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(41), 25-30.
- Akkoyunlu Ertan, K. (2012, Ocak). Ütopya Tasarımlarında Kent. *İdealkent Kent Araştırmaları Dergisi*, (5), 38-67.
- Akpolat, M. S. (1991). *Fransız Kökenli Levanten Mimar Alexandre Vallaury*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Aktuğlu Aktan, E. Ö. (2012). İdeal ve Ütopik Kent Modellerine Ulaşım Bağlamında Biçimsel Yaklaşımlar. *İdealkent Kent Araştırmaları Dergisi* (5), 68-103.
- Akyüz, Y. (2017). Rönesans Ütopyaları ve Distopyalarda Bilim Anlayışına Bakış. *Beytulhikme An International Journal of Philosophy*, 7(1), 147-164.
- Al Shihabi, D. V. (2012). *Beaux-Arts Architects and Capitol Interiors: Transmuting an Aristocratic French Academic Architectural Tradition for an Egalitarian American Democracy*. PhD Thesis. Madison: University of Wisconsin-Madison, School of Human Ecology.
- Al Shihabi, D. V. (2017). Caractère Types and the Beaux - Arts Tradition: Interpreting Academic Typologies of Form and Decorum. *Athens Journal of Architecture*, 3(3), 227-250.
- Altıok, E. (2017). Aldous Huxley'in Cesur Yeni Dünya'sına Distopya Bağlamında "Bakış". *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5(58), 530-538.
- Andjelković, K. (2015). The Spatial Context of the Cinematic Aspect of Architecture. *Architecture and Civil Engineering*, 13(2), 123-135.
- Arnheim, R. (1974). *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. California: University of California Press.
- Avgitidou, A. (2008). Architectural Dystopian Projections in the Films Metropolis, Brazil, and The Island. V. Vlastaras and K. Gkoutziouli (Eds.), *Utopia içinde* (pp. 165-169). Athens: Athens School of Fine Arts.

- Balamir, A. (1985). Mimarlık Söyleminin Değişimi ve Eğitim Programları. *Mimarlık*, 85(8), 9-15.
- Başaranoğlu, K. (2018, Aralık). *Mimar Kimliğinin İnşası ve Mimarlık Medyasında Temsili*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Maltepe Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Bavunoğlu, Z., ve Güngör, C. (2018). Transparency in Louvre Pyramid and Fondation Cartier. *Global Journal of Advanced Engineering Technologies and Sciences*, 5(3), 41-45.
- Beavers, R. M. (2012). *Architecture and Music*. The Senior Thesis. Texas: Texas A&M University, Environmental Design.
- Bergfelder, T., Harris, S., and Street, S. (2007). *Film Architecture and the Transnational Imagination*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Bıçakçı, H. (2019). Ütopyalar ve 21. Yüzyılda Ütopyacılık. *Siirt Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 6(1), 27-42.
- Bookchin, M. (2014). *Kentsiz Kentleşme: Yurttaşlığın Yükselişi ve Çöküşü*. (Çev: B. Özyalçın). İstanbul: Sümer Yayıncılık.
- Bozdoğan, S. (2012). *Modernizm ve Ulusun İnşası: Erken Cumhuriyet Türkiye'sinde Mimari Kültür*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Brain, D. (1989). Discipline & Style: The Ecole des Beaux-Arts and the Social Production of an American. *Theory and Society*, 18(6), 807-868.
- Cattaneo, D. A. (2012). Carácter, Carácter Público, Caracteres Nacionales. Variaciones, Persistencias e Interpretaciones en Torno a la Edilicia Pública. *Revista de Arquitectura* (14), 24-35.
- Chafee, R. (1977). The Teaching of Architecture at the Ecole des Beaux-Arts. A. Drexler (Ed.), *The Architecture of the Ecole des Beaux-Arts* içinde (pp. 61-110). New York: The MIT Press.
- Claeys, G. (2017). *Dystopia : A Natural History*. Oxford: Oxford University Press.
- Çelik, E. (2015). Distopik Romanlarda Toplumsal Kurgu. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 18(1), 57-79.
- Çörekçioğlu, H. (2016). Biz ve Cesur Yeni Dünya'da İlkelcilik. *folklor/edebiyat*, 22(86), 93-108.
- Demirkan, M. (2005). Ütopik Bilincin Kutsaldan Profana Önlenebilir Özgürleşmesi. *İstanbul Kültür Üniversitesi Dergisi*, 41-53.
- Dodig, R. (2014). *Music Video in Education and Promotion*. Brescia: Accademia Di Belle Arti Di Brescia SantaGiulia, Dipartimento di Arti Visive, Scuola di Grafica.

- Duman Yüksel, Ü. (2012). Antikçağdan Günümüze Kent Ütopyaları. *İdealkent Kent Araştırmaları Dergisi*, (5), 8-37.
- Düzgün, V. (2011). *Aldous Huxley'in Ütopya Dünyası: Cesur Yeni Dünya ve Ada*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Erdoğan, N., Akarsu, H. T., and Özaydın Çat, B. (2017). From Dystopia to Utopia: Kocaeli. *A|Z ITU Journal of Faculty of Architecture*, 14(2), 57-67.
- Farca, G., and Ladevèze, C. (2016). The Journey to Nature: The Last of Us as Critical Dystopia. *DiGRA/FDG '16 - Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*, Dundee, Scotland, Aug. 02, 2016, DiGRA/FDG. pp. 1-16. ISBN / ISSN: ISSN 2342-9666
- Fentin, R. (2012). *Disobedient Youth: Political Involvement and Genre Resistance in Contemporary Young Adult Dystopian Fiction*. Bachelor Thesis. Michigan: University of Michigan, Arts in Women's Studies.
- Ganjavie, A. (2017). *Contemporary Hollywood and the Spirit of Hope: America, Celluloid, and the Desire (mis)called (dis)Utopia*. PhD Thesis. Toronto: York University, Graduate program in Communication and Culture.
- Garric, J. P. (2017). The French Beaux-Arts. *The Companions to the History of Architecture*, 3.
- Groat, L., and Wang, D. (2013). *Architectural Research Methods*. New Jersey: Wiley.
- Günel, H. (2015). *Distopik Filmler Üzerinden Mekansal Okumalar*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Güneri, G. D. (2014). *A New Conceptual Framework for Architectural Utopia(nism)s*. PhD Thesis. Ankara: Middle East Technical University, Graduate School of Natural and Applied Sciences.
- Hanby, G. T. (2017). *The Status Is Not Quo: Unraveling Music Videos*. Master Thesis. Utah: Brigham Young University, Department of Art.
- Hançerlioğlu, O. (1980). *Felsefe Ansiklopedisi: Kavramlar ve Akımlar Cilt 7*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Harimurti, R. P., Wijono, D., and Hatmoko, A. U. (2008). The Bauhaus's Ideology, Concept and Method in Architecture. *International Conference on Creative Industry 2011*, Denpasar, Bali.
- Harvey, D. (2000). *Spaces of Hope*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

- Hom, A. Y. (1984). The Bradbury Building Lives On. *Southern California Quarterly*, 66(4), 359-365.
- Hong, S., Im, W., and Yang, H. S. (2018). Content-Based Video–Music Retrieval Using Soft Intra-Modal Structure Constraint. *Proceedings of the 2018 ACM on International Conference on Multimedia Retrieval*, Yokohama, Japan, Association for Computing Machinery, pp. 353-361.
- Joseph-Lester, J. (2015). The Mimetic Drive Of Capital. London: Austrian Cultural Forum London, pp. 17-25.
- Jung, J. S. (2019). *Architecture at the Ends of the World: Korean and Western Architectural Tradition in Comparison*. Master Thesis. Ankara: Middle East Technical University, Graduate School of Natural and Applied Sciences.
- Kandemir, H. (2009). Gelecekte Notlar Yevgeniy Zamyatin ve Biz. *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, (21), 137-144.
- Kılıç, A. D. (2006). *Vallauri'nin Klasikist Cepheleeri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- King, J. (2018). Stuck In A Time Loop: Notes On APES**T. *Journal of Popular Music Studies*, 30(4), 14-18.
- Klitsie, L. (2015). *de Kunst in Bouwkunst*. Master Thesis. Delft: Delft University of Technology, Urbanism and Building Sciences.
- Kul, A. (2019). *Ütopya ve Distopyalarda Devlet Tahayyülü*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Çorum: Hitit Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kula Say, S. (2014). *Beaux Arts Kökenli Bir Mimar Olarak Alexandre Vallauri'nin Meslek Pratiği ve Eğitimciliği Açısından Kariyerinin İrdelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Kutucu, S. (2005). *Transformation of Meaning of Architectural Space in Cinema : The Cases of "Gattaca" and "Truman Show"*. PhD Thesis. İzmir: İzmir Institute of Technology, Graduate School of Engineering and Sciences.
- Küçükcoşkun, Y. (2006). *1980-2005 Dönemi Türk Edebiyatında Ütopik Romanlar ve Ütopyanın Kurgusu*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Laberge, A. (1986). Symbolisme et Monumentalité. *Continuité*, (31), 20-21.
- McClellan, A. (2012). Musée du Louvre, Paris: Palace of the People, Art for All. Carole Paul (Ed.), *The First Modern Museums: The Birth of an Institution in 18th and 19th - Century Europe* (pp. 234-257). Los Angeles: Getty Publications.

- McRae, R. O. (2000). *Toward an Understanding of the Beaux Arts Curriculum: A Survey of Six U. S. Sculptors Educated in Beaux Arts Academies in the First Half of the Twentieth Century*. PhD Thesis. Texas: Texas Tech University.
- Millerson, G., and Owens, J. (2008). *Video Production Handbook* (4). Oxford: Focal Press.
- MoMA. (1975). *The Architecture Of The École Des Beaux Arts: An Exhibition Presented at The Museum of Modern Art*. New York: The Museum of Modern Art.
- More, T. (2004). *Utopia*. (Çev: E. Gürol). İstanbul: Cem Yayınevi.
- Mumford, L. (1965). Utopia, the City and the Machine. *Daedalus*, 94(2), 271-292.
- Müftüoğlu, C. M., ve Özbay, F. (2015). Gündelik Hayatta Totalitarizm: George Orwell'in 1984 Adlı Distopya Romanında İdeal Toplum Tasavvurları. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (44), 179-189.
- Nagpal, A. (2015). Role of Elements and Principles of Design in Architecture. *Journal of Civil Engineering and Environmental Technology*, 2(1), 72-75.
- Nesbitt, N. (2001). African Music, Ideology and Utopia. *Research in African Literatures*, 32(2), 175-186.
- Noble, D., and Barthakur, A. (1998). Case Study Analysis of the Bradbury Building Atrium: Correlating Measured Thermal Data with a Computational Fluid Dynamics Model. *Architectural Science Review*, 41(4), 185-190.
- OCR. (2018). Media Studies. *GCSE* (9-1). Oxford Cambridge and RSA.
- Omay, M. (2009). Ütopya Üzerine Genel Bir İnceleme. *Sosyoloji Dergisi*, 3(18), 1-14.
- Orwell, G. (2013). *1984*. (Çev: C. Üster). İstanbul: Can Yayınları.
- Özdamar, M. (2019). *Türkiye'de İçmimarlık Eğitiminde Değişen Anlayışlar (Paradigmalar)*. Sanatta Yeterlik Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Özderin, S. (2019). Bir Yöntem Önerisi Kapsamında: Grafik Sanatlarda Temel Sanat ve Tasarım Eğitiminde "Analitik Düşünme ve Sistematiik Biçimlendirme". *Journal of Social And Humanities Sciences Research* , 6(42), 2823-2847.
- Özkul, C. (2016). *Cumhuriyet Dönemi İstanbul Mimarlığında Rüknettin Güney*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Pata, I. (2014). *Video Landscape : Film as a Tool For Landscape Analysis and [Re]presentation*. PhD Thesis. Bucharest: Ion Mincu University of Architecture and Urbanism.

- Perišić, M. (2020). Western-Themed Towns in China: Structural Analysis of Forgeries. *Engineering and Technology Quarterly Reviews*, 3(1), 1-15.
- Ramzy, N. S. (2010). Between the École Des Beaux-Arts and the Bauhaus: Modern Architecture as an Outcome of the Enlightenment Philosophy. *Ain Shams Journal of Architectural Engineering (ASJAE)*, 2, 53-65.
- Remizova, O., and Rusiev, K. (2016). Architectural Utopia Through the Prism of Cinematographic Architectural Images of the XX-XXI Centuries. *Architectural Studies*, 2(1), 57-64.
- Riad, M. (2009). *Architecture: Music, City, and Culture*. Maryland: The University of Maryland, Faculty of the Graduate School.
- Rijsdijk, I. M. (1998). *Exploding Spaces : Present and Future Urban Spaces Cinematically Considered*. Cape Town: University of Cape Town.
- Roche, S. (2011). Paul Cret and Louis Kahn: Beaux-Arts Planning at the Yale Center for British Art. *Classicist*, (9), 49-57.
- Rosenblum, C. L. (2009). *The Architecture of Henry Hornbostel: Progressive and Traditional Design in the American Beaux-Arts Movement*. PhD Thesis. Virginia: University of Virginia, Graduate School of Arts and Sciences.
- Rossetto, T., and Andriago, A. (2018). Cities in Music Videos: Audiovisual Audiovisual Skyline. *Urban Studies*, 55(6), 1257-1273.
- Sargent, L. T. (1994). The Three Faces of Utopianism Revisited. *Utopian Studies*, 5(1), 1-37.
- Sekman, A. (2017). Kentsel Formların Ütopya ve Distopya Kavramları Bağlamında İrdelenmesi. *Toplum ve Demokrasi*, 11(23), 103-120.
- Silberstein, E. (2019). "Have You Ever Seen the Crowd Goin' Apeshit?": Disrupting Representations of Animalistic Black Femininity in the French Imaginary. *Humanities*, 8(3).
- Sterbenz, M. (2018). Ambiguity in "APES**T". *Journal of Popular Music Studies*, 30(4), 19-21.
- Sucu, İ. (2019). Gözetim Toplumunda Simülasyon Evreni ve Gündem Oluşturma: Survivor Yarışması Örneği. *Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(1), 1-26.
- Svetz, R. (2011). S/erialurreal (Re)Presentation, or, a Žižekian 'Sustainability' for Architects. *99th ACSA Annual Meeting Proceedings. Where Do You Stand*, Montréal, Canada, Mar. 3-6, 2011, Washington: ACSA Press, pp. 580-589.
- TDK. (1998). *Türkçe Sözlük*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

- Tietgen, J. (2006). Political Utopias in Film. *Spaces of Utopia: An Electronic Journal*, 3, 114-131.
- Tok, A., ve Ayyıldız Potur, A. (2016). Tasarım Stüdyolarında Eleştiri: Aktörler, Ortam, Kanallar Üzerine. *Megaron*, 11(3), 412-422.
- Topuz, Ö. (2013). *Bilimkurgu Filmlerinin Mimari Açından Gelecekle İlgili Fikirlerin Oluşmasına Katkısı*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Türkün Dostoğlu, N. (2000). Mimarlık Eğitiminde İlk Yılın Önemi. *Mimarlık* (293), 56-58.
- Van Zanten, D. (1977). Architectural Composition At The Ecole des Beaux Arts From Charles Percier to Charles Garnier. A. Drexler (Ed.) *The Architecture of the Ecole des Beaux Arts* içinde (pp. 111-324). New York: The MIT Press.
- Van Zanten, D. (1978). Félix Duban and the Buildings of the Ecole des Beaux-Arts, 1832-1840. *Journal of the Society of Architectural Historians*, 37(3), 161-174.
- Vernallis, C. (1998). The Aesthetics of Music Video: An Analysis of Madonna's 'Cherish'. *Popular Music*, 17(2), 153-185.
- Vernallis, C. (2013). Music Video's Second Aesthetic? J. Richardson, C. Gorbman and C. Vernallis (Eds.), *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics*.
- Vernallis, C. (2018). Tracing the Carters Through the Galleries. *Journal of Popular Music Studies*, 30(4), 25-42.
- Wang, Y. (2018). Beaux-Arts Composition and Its Evolution in China's Architectural Education A Case Study of Architectural Education at Nanjing Institute of Technology. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*, 17(2), 199-204.
- Wardana, M. K. (2018). Utopia and Dystopia in the Map of American Literature. *Bahas*, 29(1), 88-98.
- Yun, H. R., Kim, D. W., and Ishii, T. (2013). A Study of Digital Media Art Utilizing the Contents of The Architecture Cultural Property. *International Journal of Asia Digital Art & Design*, 17(2), 77-84.

- http-1:** https://www.arkeotekno.com/pg_463_misirli-mimar-ve-sinu-imhotep-gunumuz-tibbina-nasil-yon-verdi (Eriřim Tarihi: 22.08.2020).
- http-2:** <https://t24.com.tr/yazarlar/sureyya-su/dunyevilesmis-cennet-utopya,23265> (Eriřim Tarihi: 05.01.2020).
- http-3:** <https://www.bilimkurgukulubu.com/edebiyat/tommaso-campanellanin-gunes-ulkesi/> (Eriřim Tarihi: 06.01.2020)
- http-4:** <https://lifetheuniverseandrendering.wordpress.com/2010/01/27/the-new-atlantis-and-the-death-of-resemblance/> (Eriřim Tarihi: 06.01.2020).
- http-5:** http://www.readwritethink.org/files/resources/lesson_images/lesson926/DefinitionCharacteristics.pdf (Eriřim Tarihi: 09.09.2020).
- http-6:** <http://www.yeminlisozluk.com/ambitus> (Eriřim Tarihi: 07.01.2020).
- http-7:** <http://s-media.nyc.gov/agencies/lpc/lp/1667.pdf> (Eriřim Tarihi: 22.08.2020).
- http-8:** https://www.crt.state.la.us/Assets/OCD/hp/nationalregister/historic_contexts/beauxartsREVISED.pdf (Eriřim Tarihi: 22.08.2020).
- http-9:** <https://www.hisour.com/beaux-arts-architecture-28389/> (Eriřim Tarihi: 22.08.2020).
- http-10:** <http://www.architecture.org/learn/resources/architecture-dictionary/entry/beaux-arts/> (Eriřim Tarihi: 22.08.2020).
- http-11:** <https://www.re-thinkingthefuture.com/fresh-perspectives/a1110-10-iconic-structures-of-beaux-arts-movement/> (Eriřim Tarihi: 22.08.2020).
- http-12:** https://tr.wikipedia.org/wiki/Palais_Garnier (Eriřim Tarihi: 22.08.2020).
- http-13:** https://tr.wikipedia.org/wiki/Janet_Jackson#Diskografi (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).

- http-14:** <https://www.sabah.com.tr/janet-jackson-kimdir#:~:text=Janet%20Jackson%20kimdir%3F,-Giri%C5%9F%20Tarihi%3A%2020.05&text=Tam%20Janet%20Damita%20Jo%20Jackson,ailesiyle%20birlikte%20Kaliforniya'ya%20ta%C5%9F%C4%B1nd%C4%B1>. (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-15:** https://en.wikipedia.org/wiki/Rhythm_Nation#Music_video (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-16:** <https://www.shondaland.com/live/a29132343/janet-jacksons-rhythm-nation/> (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-17:** https://en.wikipedia.org/wiki/Janet_Jackson%27s_Rhythm_Nation_1814 (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-18:** <https://pitchfork.com/reviews/albums/22253-rhythm-nation-1814/> (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-19:** <https://www.architecturaldigest.com/story/architecture-worthy-of-an-mtv-video-music-award> (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-20:** https://en.wikipedia.org/wiki/Bradbury_Building#Architecture (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-21:** <https://tr.pinterest.com/pin/508062401686350504/> (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-22:** <https://www.flickr.com/photos/whsieh78/39738059032/> (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-23:** <https://www.kcet.org/shows/lost-la/los-angeles-in-buildings-the-bradbury-building> (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-24:** https://www.tripadvisor.com.tr/LocationPhotoDirectLink-g32655-d127352-i354221413-Bradbury_Building-Los_Angeles_California.html (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).

- http-25:** https://en.wikipedia.org/wiki/Jamie_xx (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-26:** <https://www.allmusic.com/artist/jamie-xx-mn0002602648/biography> (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-27:** <https://thevogue.com/artists/jamie-xx/> (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-28:** <https://pitchfork.com/reviews/tracks/17399-mas-ysa-look-up/> (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-29:** <https://genius.com/Jamie-xx-gosh-lyrics> (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-30:** <https://www.culledculture.com/a-clockwork-orange-battleship-potemkin-tinge-jamie-xxs-gosh-video/> (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-31:** <https://www.witness-this.com/motion/jamie-xx-gosh> (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-32:** <https://www.wnyc.org/story/jamie-xx-gosh/> (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-33:** <https://pchocasi.com.tr/cgi-teknolojisi-nedir-28911/> (Eriřim Tarihi: 07.01.2020). (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-34:** <https://www.rockarchive.com/news/2016/romain-gavras-surreal-music-video-for-jamie-xx-s-gosh> (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-35:** <https://www.kwit.org/post/jamie-xx-gosh> (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-36:** <https://www.heavymetal.com/news/about-that-empty-desolate-paris-in-the-gosh-music-video/> (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-37:** <https://www.dazeddigital.com/music/article/33197/1/romain-gavras-jamie-xx-gosh-behind-the-scenes-interview> (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-38:** <https://www.metalocus.es/en/news/gosh-jamie-xx> (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-39:** <https://www.songfacts.com/facts/jamie-xx/gosh> (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).

- http-40:** <https://nextshark.com/china-paris-france/> (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-41:** https://en.wikipedia.org/wiki/Jamie_xx#Awards_and_nominations (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-42:** <https://blogs.wsj.com/chinarealtime/2016/07/06/gosh-ghost-city-in-china-spoofs-viewers-of-jamie-xx-music-video/> (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-43:** https://en.wikipedia.org/wiki/The_Carters (Eriřim Tarihi: 23.08.2020).
- http-44:** https://en.wikipedia.org/wiki/Apeshit#Music_video (Eriřim Tarihi: 24.08.2020).
- http-45:** <https://www.rollingstone.com/music/music-news/beyonce-jay-z-drop-new-album-everything-is-love-during-otrii-tour-630422/> (Eriřim Tarihi: 24.08.2020).
- http-46:** <https://bigumigu.com/haber/beyonce-ve-jay-zden-sanat-tarihi-dersi-apeshit/> (Eriřim Tarihi: 24.08.2020).
- http-47:** <https://hypebeast.com/2012/7/post-new-interview-with-supremes-ricky-saiz> (Eriřim Tarihi: 24.08.2020).
- http-48:** <https://www.bustle.com/p/beyonce-jay-zs-apesht-video-redefined-black-art-in-a-historically-white-space-9487117> (Eriřim Tarihi: 24.08.2020).
- http-49:** <https://thecord.ca/apeshit-is-an-award-worthy-music-video-and-the-carters-deserve-recognition-for-it/> (Eriřim Tarihi: 24.08.2020).
- http-50:** <https://en.wikipedia.org/wiki/Apeshit> (Eriřim Tarihi: 24.08.2020).
- http-51:** https://www.huffingtonpost.co.uk/entry/beyonce-music-video-apes-t-jay-z_uk_5b27b682e4b0f9178a9f4b66 (Eriřim Tarihi: 24.08.2020).
- http-52:** <http://arsizsanat.com/bir-orta-cag-kalesinden-gunumuzun-en-unlu-muzesine-louvre-muzesi/> (Eriřim Tarihi: 25.08.2020).
- http-53:** https://en.wikipedia.org/wiki/Lescot_Wing (Eriřim Tarihi: 25.08.2020).

- http-54:** https://www.wga.hu/html_m/g/goujon/2_carree.html (Eriřim Tarihi: 25.08.2020).
- http-55:** <https://a-little-art.wixsite.com/alittleart/post/saraydan-m%C3%BCzeye-louvre> (Eriřim Tarihi: 25.08.2020).
- http-56:** <https://www.dw.com/en/a-guided-tour-through-10-artworks-in-the-carters-apest-video/g-44519550> (Eriřim Tarihi: 25.08.2020).
- http-57:** <https://time.com/5315275/art-references-meaning-beyonce-jay-z-apesht-louvre-music-video/> (Eriřim Tarihi: 25.08.2020).
- http-58:** <https://www.architecturaldigest.com/story/the-subtle-symbolism-behind-the-artwork-in-beyonce-and-jay-zs-apesht-video> (Eriřim Tarihi: 25.08.2020).

EKLER

EK-1. “Janet Jackson “Rhythm Nation” Şarkı Sözleri

Sanatçı : Janet Jackson

Albüm : Rhythm Nation 1814

Söz Yazarı: Janet Jackson, Terry Lewis & Jimmy Jam

With music by our side	Müziğimizle
To break the color lines	Renk çizgilerini kırmak için
Let's work together	Birlikte çalışalım
To improve our way of life	Yaşam tarzımızı iyileştirmek için
Join voices in protest	Protestoda seslere katılın
To social injustice	Sosyal adaletsizliğe
A generation full of courage	Cesaret dolu bir nesil
Come forth with me	Benimle gelin
People of the world today	Bugün dünyadaki tüm insanlar
Are we looking for a better way of life	Daha iyi bir yaşam tarzı mı arıyoruz
We are a part of the rhythm nation	Ritim ulusunun bir parçasıyız
People of the world unite	Dünya insanları birleşiyor
Strength in numbers we can get it right	Birlikten kuvvet doğar
One time	Bir kez
We are a part of the rhythm nation	Ritim ulusunun bir parçasıyız
This is the test	Bu bir test
No struggle no progress	Mücadele yoksa ilerleme de olmaz
Lend a hand to help	Yardım eli uzat
Your brother do his best	Kardeşin elinden geleni yapıyor
Things are getting worse	İşler kötüye gidiyor
We have to make them better	Onları daha iyi hale getirmeliyiz
It's time to give a damn	Umursama vakti
Let's work together come on	Hadi birlikte çalışalım

EK-2. Jamie Xx “Gosh” Şarkı Sözleri

Sanatçı : Jamie xx

Albüm : In Colour

Söz Yazarı: Jamie Smith

Oh my gosh

Oh my gosh

Easy easy!

Hold it down

Hold it down

Oh my gosh

Oh my gosh

Easy easy!

Hold it down

Hold it down

Oh Tanrım

Oh Tanrım

Sakin, sakın!

Kendine hâkim ol

Kendine hâkim ol

Oh Tanrım

Oh Tanrım

Sakin, sakın!

Kendine hâkim ol

Kendine hâkim ol

Yes, UK massive!

Yes, UK massive!

Yaşasın Birleşik Krallık

Yaşasın Birleşik Krallık

To all the jungle massive all around the
UK and beyond...

Birleşik Krallık'ın her yerine ve ötesine
çağrı...

EK-3. The Carters “Apeš**t” Şarkı Sözleri

Sanatçı : The Carters

Albüm : Everything Is Love

Söz Yazarı: Pharrell Williams, Beyoncé Knowles, Shawn Carter, Quavious

Keyate Marshall, Kiari Kendrell Cephus

Stack my money fast and go	Param hızlıca gelip gidiyor
Fast like a Lambo	Lamborjini gibi hızlı
I be jumpin' off the stage,	Sahneden atlıyor olacağım
Crowd better save her	Kalabalık onu tutsa iyi eder
I can't believe we made it	Başardığımızı inanamıyorum
This is what we're thankful	Buna minnettarız
I can't believe we made it	Başardığımızı inanamıyorum
Have you ever seen the crowd goin' apeshit?	Kalabalığın delirdiğini hiç gördünüz mü?
Gimme my check, put some respek on my check	Çekimi ver, çekime biraz saygı duy
Or pay me in equity	Ya da paramı değerinde öde
Watch me reverse out of debt	Borcu tersine çevirişimi izle
We livin' lavish,	Müsrif davranıyoruz
I got expensive fabrics	Pahalı kıyafetlerim var
I got expensive habits	Pahalı alışkanlıklarım var
He wanna go with me	Benimle gitmek istiyor
He like to roll the weed	Ot tütürmeyi seviyor
He wanna be with me	Benimle olmak istiyor
Ice ornaments, icy style tournaments	Buzdan süsler, buzlu turnalar
You ain't on to this	Sen bu işte değilsin
Don't think they on to this	Onların bu işte olduklarını düşünmesinler
Bought him a jet	Ona bir jet aldım
Shut down Colette	Collette'yi kapattım (Paris'te bir mağaza)
Phillippe Patek	Phillippe Patek

I'm a gorilla in the fuckin' coupe
Finna pull up in the zoo
I'm like Chief Keef meet Rafiki
Pocket watchin' like kangaroos
Tell these clowns we ain't amused
'Nana clips for that monkey business, 4-5
got change for you
Motorcades when we came through
Presidential with the planes too
One better get you with the residential
Undefeated with the 'caine too
I said no to the Super Bowl: you need
me, I don't need you
Every night we in the end zone, tell the
NFL we in stadiums too
Last night was a fuckin' zoo
Stagedivin' in a pool of people
Ran through Liverpool like a fuckin'
Beatle
Smoking gorilla glue like it's fuckin' legal
Tell the Grammy's fuck that 0 for 8 shit
Have you ever seen a crowd goin'
apeshit?

Haters in danger
Whole lot of gangin'
35 chains
I don't give a damn 'bout the fame
G8 planes

Ben kafesteki bir gorilim
Bir hayvanat bahçesinde yetiştim
Rafiki ile tanışan Chief Keef gibiyim
Kangurular gibi cebimden gözümü
ayırmıyorum
Şu palyaçolara söyle eğlenmiyoruz
İnsanlık bu maymun işleriyle gölgede
kaldı 5'te 4 şansın var
Otomobil kafilesi
Ve biz ortaya çıkıyoruz
Uçaklara da başkanlık ediyoruz
Birisi ikametgaha sahip olsa iyi olur
Krala karşı da yenilmez olsa iyi olur
Superbowl'a hayır dedim
Bana muhtaçsınız, ben size değil
Her gece bitiş bölgesindeyiz
NFL'ye söyle stadyumlarda da kazansın
Geçen gece lanet olası bir hayvanat
bahçesi gibiydi
Bir havuz insanın içinde yüzüyorsun
Bir lanet olası böcek gibi Liverpool'un
içinden geçiyorum
Goril tutkalı tüttürüyorum sanki yasalmış
gibi
Grammylere söyle onların canı
cehenneme
Kalabalığın delirdiğini hiç gördünüz mü?

Benden nefret edenler tehlikede
Serserilik yapanlarım çok
35 zincirim var
Şöhret umurumda değil
G8 marka uçaklar

Alexander Wang

She a thot that you claim

Can't be toppin' my reign

We go to the dealer and cop it all

Sippin' my favorite alcohol

Got me so lit, I need Tylenol

All of my people, I free 'em all

Hop in the whip, wanna see the stars,

Sendin' the missiles off, drinkin' my
inhibitions off

Live in a field

My body make Jigga go kneel

Alexander Wang

İddialarını kafama takmıyorum

Krallığımı fitilleyemem

Uyuşturucu satıcımız var polisleri
başından savan

En sevdiğim içkiyi yudumluyorum

Küfelik oldum bir Tylenol gerek

Bundan böyle insanlarım özgür

Kırbaçlara atlayıp yıldızları görmek
isiyorlar

Füzeleri yolluyoruz, kısıtlamaları ortadan
kaldırıyorum

Bir kırdan yaşıyoruz

Bedenim sallantıda olabilir

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Melis ALTUNBULAK
Yabancı Dil : İngilizce
Doğum Yeri ve Yılı : Ankara / 1994
E-Posta : melisaltunbulak@gmail.com

Eğitim Geçmişi:

- 2018 - 2020, Gazi Üniversitesi, TUSAŞ-Kazan Meslek Yüksekokulu, Uçak Teknolojisi, Ön Lisans
- 2017 – 2020, Eskişehir Teknik Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Bina Bilgisi Dalı Tezli Yüksek Lisans Programı
- 2012 - 2016, Karadeniz Teknik Üniversitesi, İç Mimarlık Bölümü, Lisans
- 2008 - 2012, Hasan Çolak Anadolu Lisesi, Fen Bilimleri