

T.C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İÇ MİMARLIK VE ÇEVRE TASARIMI ANABİLİM DALI
İÇ MİMARLIK VE ÇEVRE TASARIMI BİLİM DALI

EŞ ZAMANLI DEVİNİM VE GERÇEKLİK BÜKME
KAVRAMLARININ “DOCTOR STRANGE” FİLMİ
ÜZERİNDEN OKUNMASI

Gülşah ÜNER

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman
Doç. Dr. Ebru ERDOĞAN

Konya-2019



T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Bilimsel Etik Sayfası

Öğrencinin	Adı Soyadı	Gülşah ÜNER
	Numarası	174261001006
	Ana Bilim / Bilim Dalı	İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı / İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı
	Programı	Tezli Yüksek Lisans <input checked="" type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/>
	Tezin Adı	Eş Zamanlı Devinim ve Gerçeklik Bükme Kavramlarının "Doctor Strange" Filmi Üzerinden Okunması

Bu tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.


Gülşah ÜNER



T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Yüksek Lisans Tezi Kabul Formu

Öğrencinin	Adı Soyadı	Gülşah ÜNER
	Numarası	174261001006
	Ana Bilim / Bilim Dalı	İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı / İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı
	Programı	Tezli Yüksek Lisans <input checked="" type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/>
	Tez Danışmanı	Doç. Dr. Ebru ERDOĞAN
	Tezin Adı	Eş Zamanlı Devininim ve Gerçeklik Bükme Kavramlarının "Doctor Strange" Filmi Üzerinden Okunması

Yukarıda adı geçen öğrenci tarafından hazırlanan Eş Zamanlı Devininim ve Gerçeklik Bükme Kavramlarının "Doctor Strange" Filmi Üzerinden Okunması başlıklı bu çalışma 09/07/19 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği/oyçokluğu ile başarılı bulunarak, jürimiz tarafından yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Ünvanı, Adı Soyadı	Danışman/Üye	İmza
Doç. Dr. Ebru ERDOĞAN	Danışman	
Prof. Dr. Havva ALKAN BALA	Üye	
Prof. Dr. Aytekin CAN	Üye	

ÖNSÖZ

Lisansüstü eğitim sürecimin başından sonuna kadar öneri ve desteği ile yanımda olan, akademik anlamda gelişmem için yol gösteren, fikirleri, yorumları ve eleştirileriyle tez çalışmama ışık tutan, yardımlarını hiçbir zaman esirgemeyen, çok değerli hocam Doç. Dr. Ebru ERDOĞAN'a ve desteğini eksik etmeyen, her zaman yanımda olan aileme sonsuz teşekkür ederim.

Gülşah ÜNER

Konya-2019





T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Öğrencinin	Adı Soyadı	Gülşah ÜNER
	Numarası	174261001006
	Ana Bilim / Bilim Dalı	İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı / İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı
	Programı	Tezli Yüksek Lisans <input checked="" type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/>
	Tez Danışmanı	Doç. Dr. Ebru ERDOĞAN
	Tezin Adı	Eş Zamanlı Devinim ve Gerçeklik Bükme Kavramlarının "Doctor Strange" Filmi Üzerinden Okunması

ÖZET

Mimarlığın, geçmişten bu güne birçok sanat ve bilim dallarıyla etkileşim içinde olduğu bilinmektedir. Mimarlık; resim, müzik, heykel, edebiyat ve sinema gibi sanat alanlarında önemli bir yere sahip olurken, Vermeer'in resimlerinden kübist resimlere, Bach'ın müziği, Herman Melville'nin Mobydick'i de mimarlara ilham kaynağı olmuştur. Sinema ve mimarlık arasındaki ilişki ise özellikle son zamanlarda hem mimarlık hem de sinema alanlarında çok daha fazla incelenen bir konu haline gelmiştir. Bilim kurgu film türleri sayesinde sanal gerçeklik ile oluşturulan mekanların, ileri teknoloji- tekniklerin ve gerçeküstü mekanların var olabilmesi bakımından mimarlık ile farklı bir etkileşim içerisindedir. Bu bağlamda çalışmanın örneklem alanı olarak Steve Ditko tarafından 1963 yılında çizgi roman karakteri olarak ortaya çıkan fakat istenilen ilgiyi burada değil, çekildiği özel efekt ve ileri teknikler sayesinde sinemada bulan *Doctor Strange* filmi seçilmiştir. Bu filmin seçilmesindeki ana sebepler, hayal edilenin filme aktarılması ile bilgisayar ortamında oluşturulan özel efektlerin filme sürrealist bir etki katması, gerçek mekanların deformasyonu ile ortaya çıkan fantastik mekanların filmin ana karakteri haline gelmesi ve mimari bakımından farklı bir gelecek öngörüyor olmasıdır. Çalışma kapsamında, karakterlerin gerçekliği bükerek kendilerine ait başka sanal mekanlar yaratması, yaratılan mekanların eş zamanlı bir şekilde varlıklarını sürdürmesi, mekanların her daim devinim ve yeni oluşumlar içerisinde olması, izleyicinin

gerçekliğinde bulunan kısıtlayıcı kuralları yıkıp farklı gerçeklikler yaratması bakımından “eş zamanlı devinim”, “gerçeklik bükme”, “zaman” ve “mekan” kavramları seçilerek film üzerinden okunmuştur. Ayrıca söz konusu kavram ve tekniklerin ele alınması, mimari ve iç mimari tasarımlara farklılık katması, gelecekteki öngörülen yapıların kent silüetini değiştirmesi sonucu sinemanın mimariye farklı bir boyut kazandırması, bu sanal gerçeklik ile yaratılan mekanların mimarlara esin kaynağı olması ve izleyiciye deneyimleme şansı sunması açısından önem arz etmektedir. Bu kavramlar üzerinden yapılan okumalar neticesinde sinemanın mimari ile ilişkisi farklı bir boyut kazanmış, bu filmin gelecekte inşa edilecek olan *dekonstrüktivist* binalar hakkında tasarımcılara fantastik bir bakış açısı ve esin kaynağı oluşturabileceği görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Mimarlık, Film, Eş Zamanlı Devinim, Gerçeklik Bükme, Doctor Strange.



T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Öğrencinin	Adı Soyadı	Gülşah ÜNER
	Numarası	174261001006
	Ana Bilim / Bilim Dalı	İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı / İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı
	Programı	Tezli Yüksek Lisans <input checked="" type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/>
	Tez Danışmanı	Doç. Dr. Ebru ERDOĞAN
	Tezin İngilizce Adı	Reading of the Concepts of Simultaneous Motion and Reality Bending Through "The Doctor Strange" Movie

SUMMARY

Architecture is known to interact with many branches of art and science from past to present. While; architecture has an important place in art fields such as painting, music, sculpture, literature and cinema, from Vermeer's paintings to cubist paintings, Bach's music and Herman Melville's Mobydick inspired architects. The relationship between cinema and architecture has become a subject that has been studied much more recently in both architecture and cinema. It is in a different interaction with architecture in terms of the existence of spaces created by virtual reality, advanced technology-techniques and surreal spaces because of science fiction film genres. In this context, within the scope of the study, *Doctor Strange* who was created by Steve Ditko in 1963 as a comic book character which finds the desired attention not in comic books but in the cinema thanks to its special effects and advanced techniques, is chosen. The main reasons for the selection of this film are the transfer of the imaginary to the film and the special effects created in the computer environment add a surrealist effect to the film, the fantastic spaces created by the deformation of real spaces become the main character of the film and foresee a different future in terms of architecture. Within the scope of the study, the concepts of "simultaneous motion", "reality bending", "time" and "space" were read through the film in order to break down the restrictive rules in the reality of the viewer and create different realities, because of the characters create other virtual

spaces of their own by bending the reality, the created spaces continue to exist simultaneously, the spaces are always in motion and new formations. In addition, consideration of these concepts and techniques is an important source of inspiration for architects and offers the viewer a chance to experience created by this virtual reality, adding difference to architectural and interior architectural designs, the cinema giving a different dimension to architecture as a result of changing the city silhouette of the proposed structures in the future. As a result of the readings made on these concepts, the relationship between cinema and architecture has gained a different dimension and it is seen that this film can create a fantastic perspective and inspiration for the designers about the future *deconstructive* buildings.

Keywords: Architecture, Movie, Simultaneous Motion, Reality Bending, Doctor Strange.

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa-No</u>
Bilimsel Etik Sayfası	i
Tez Kabul Formu	ii
Önsöz	iii
Özet	iv
Summary	vi
Kısaltmalar ve Simgeler.....	x
Görseller Listesi	xi
I. BÖLÜM – GİRİŞ	
1. Giriş	1
1.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi	1
1.2. Araştırmanın Yöntemi ve Kapsamı	2
1.3. Araştırmanın Evren ve Örneklemi	3
II. BÖLÜM – KAVRAMSAL ÇERÇEVE	
2.1. Mimarlık ve Sinema İlişkisi.....	4
2.1.1. Bilim Kurgu Filmleri	11
2.2. Mimarlığın Diğer Sanat Dallarlarıyla İlişkisi	21
2.3. Literatür Araştırması.....	35
III. BÖLÜM – EŞ ZAMANLI DEVİNİM VE GERÇEKLİK BÜKME KAVRAMLARININ DOCTOR STRANGE FİLMİ ÜZERİNDEN OKUNMASI	
3.1. Sinematografik Kavramlar.....	41
3.1.1. Zaman ve Mekan	41
3.1.2. Eş Zamanlı Devinim	46

3.1.3. Gerçeklik Bükme	53
3.2. Doctor Strange Filmine Genel Bakış	57
3.3. Doctor Strange Filminin Kavramlar Üzerinden Okunması	62
IV. BÖLÜM – DEĞERLENDİRME VE SONUÇ	
Kaynakça	83
Elektronik Kaynakça.....	91
Görsel Kaynakça.....	92
Özgeçmiş	99

KISALTMALAR VE SİMGELER

M.Ö: Milattan Önce.

Dr. : Doktor

İmdb: İnternet Movie Database



GÖRSELLER LİSTESİ

Sayfa-No

G 1. Bernard Tschumi, Parc de la Vilette, Kurgu Yoluyla Yeniden Üretilen Mekanlar.....	5
G 2. Le Corbusier, Beistegui Evi, Çerçvelenen Mekan.....	6
G 3. Louis Kahn, Kimbell Sanat Müzesi.....	7
G 4. Batman, Sanal Mekan, 1989.....	8
G 5. Matrix, Sanal Mekan, 1999.	9
G 6. Inception, Dönen Koridor Sahnesi, 2010.	10
G 7. Mimar Babam, 2004.....	11
G 8. George Miles, Ay'a Seyahat, 1902.....	13
G 9. Back to the Future, 1985.	14
G 10. Metropolis Filmi Kent İmajı, 1927.....	15
G 11. Blade Runner Filmi, Ütopik Gökdelenler, 1982.	16
G 12. Ridley Scott, Yüksek Şatodaki Adam, 2015.	17
G 13. George Miller, Mad Max Fury Road, 2015.....	17
G 14. Mary Shelly, Frankenstein, 1994.....	18
G 15. Alex Proyas, I Robot, 2004.	18
G 16. Leslie Libman, Cesur Yeni Dünya, 1998.	19
G 17. Anna Boden, Captain Marvel, 2019.	19
G 18. J. J. Abrams, Star Trek, 2009.	20
G 19. Doctor Who, 1963.	20
G 20. Mendelshon, Einstein Kulesi Eski Çizimleri, 1921-24.	23
G 21. Yahudi Müzesi ve Müzik İlişkisi.	23
G 22. Sulamith Wülfing, İsimsiz, Tuval Üzerine Karışık Çalışma, 1983.....	24

G 23. Piet Mondrian, Gerrit Schöder Evi, Rietveld Koltuğu.	25
G 24. Ulrich Sanat Müzesi, Personnages Oiseaux Adlı Duvar Resmi Çalışması, Juan Miro, 1977-78.	26
G 25. Ulrich Sanat Müzesi, Personnages Oiseaux Adlı Duvar Resmi Çalışması, Juan Miro, 1977-78.	26
G 26. Dor Kıyafeti ve Sütun Benzerliği.	28
G 27. İyon Kıyafeti ve Sütun Benzerliği.	28
G 28. Gotik Mimarisi ve Dönem Kıyafetlerindeki Benzerlikler.	29
G 29. Ito, Tod's Binası, Hishuma'nın Elbise Tasarımı, Moda ve Mimarlıkta Strüktürel Yüzey Örnekleri.	30
G 30. Mimarlık ve Moda Tasarımında Eğrisel Biçimlerin Strüktürel Yüzey Örneklerinde Kullanılması.	30
G 31. Issey Miyake'nin Origami Sanatından ve Mimariden Esinlenerek Tasarladığı Kıyafetler.	31
G 32. Stonehenge, Salzberi, İngiltere, İlk Çağ Dönemi.	32
G 33. Mimari ve Heykelin Statik Kurallara Uygunluğu.	32
G 34. Heykelin Yapının Yüzeyinde Yer Alması.	33
G 35. Frank Gehry, Guggenheim Müzesi, Bilbao İspanya, 1997.	34
G 36. Zaha Hadid, Haydar Aliyev Kültür Merkezi, Azerbaycan, 2013.	34
G 37. Richard Serra, Inside Out, Mimari-Heykel Örneği, 2013.	35
G 38. Inception, Sinemada Zaman ve Mekan, 2010.	45
G 39. The Fifth Element, Sinemada Mekan Tasarımları, 1997.	46
G 40. Altamira Mağarası, Duvar Resimleri, İspanya.	47
G 41. Carlo Carra, Şovalye, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 1913.	49
G 42. Alberto Gicometti, Asılmış Top, 1930-31.	50
G 43. Le Corbusier, Ville Radieuse Projesi, 1930.	51

G 44. Matrix, Sinematografik İllüzyon, 1999.	52
G 45. Pablo Picasso, Kübizm, Gerçeklik Bükme.....	54
G 46. Salvador Dali, Gerçeklik Bükme.....	55
G 47. Celestins Tiyatro Binası, Lyon, 2010, Görüntüyü Bükme.	56
G 48. Inception Filmi, Gerçekliğin Büküldüğü Şehir, 2010.	57
G 49. Doctor Strange Filmi, 2016.	58
G 50. Doctor Strange'nin Trafik Kazası Gerçirdikten Sonraki Hali.	59
G 51. The Ancient One.....	60
G 52. The Ancient One ve Strange'in Ders Eğitimi.....	61
G 53. Mekanlar Arasında Açılan Portallar ve Zaman-Mekan Kavramı.....	61
G 54. Dr. Strange'de Yapı Bozumu ve Gerçeklik Bükme, 02' 55" Sahnesi.....	63
G 55. Dr. Strange'de Eş Zamanlı Devinim ve Gerçeklik Bükme, 02' 48" Sahnesi.....	64
G 56. Dr. Strange'de Yapı Bozumu ve Gerçeklik Bükme, 03' 16" Sahnesi.....	64
G 57. Dr. Strange'de Yapı Bozumu ve Gerçeklik Bükme, 03' 29" Sahnesi.....	65
G 58. Dr. Strange'de Yapı Bozumu ve Gerçeklik Bükme, 04' 01" Sahnesi.....	66
G 59. Dr. Strange'de Kent Bozumu ve Gerçeklik Bükme, 74' 59" Sahnesi.....	66
G 60. Dr. Strange'de Kent Silüetinin Bozumu ve Gerçeklik Bükme, 75' 38" Sahnesi.....	67
G 61. Dr. Strange'de Kent Silüetinin Bozumu ve Gerçeklik Bükme, 75' 56" Sahnesi.....	68
G 62. New York Şehrinden Kesit.....	68
G 63. Dr. Strange Kentinde Gerçek Dışı Bozulmalar, 76' 11" Sahnesi.....	69
G 64. Dr. Strange'de Zemin Döşemesinde Eş Zamanlılık ve Gerçeklik Bükme, 37' 41" Sahnesi.	70

G 65. Dr. Strange'de Zemin Döşemesinde Eş Zamanlılık ve Gerçeklik Bükme, 37' 43" Sahnesi.	70
G 66. Dr. Strange'de İç Mekanda Görülen Yapı Bozumu ve Gerçeklik Bükme, 38' 04" Sahnesi.	71
G 67. Dr. Strange'de İç Mekanda Görülen Yapı Bozumu ve Gerçeklik Bükme, 38' 08" Sahnesi.	71
G 68. Dark City, 1998.	72
G 69. Dr. Strange'de Düşey Sirkülasyonda Yapı Bozumu ve Gerçeklik Bükme, 74' 05" Sahnesi.	73
G 70. Dr. Strange'de Düşey Sirkülasyonda Yapı Bozumu ve Gerçeklik Bükme, 74' 06" Sahnesi.	73
G 71. Dr. Strange'de Astral Seyahat ve Eş Zamanlı Devinim, 28' 30" Sahnesi.	74
G 72. Dr. Strange'de Astral Seyahat ve Eş Zamanlı Devinim, 27' 09" Sahnesi.	75
G 73. Dr. Strange'de Astral Seyahat ve Eş Zamanlı Devinim, 64' 35" Sahnesi.	76
G 74. Dr. Strange'de Mekan Geçişlerinde Açılan Portallar, 84' 24" Sahnesi. ..	76
G 75. Dr. Strange'de Mekan Geçişlerinde Açılan Portallar, 42' 33" Sahnesi. ..	77
G 76. Dr. Strange'de Mekan İçinde Mekan, 53' 45" Sahnesi.....	78
G 77. Frank Gehry, Dancing House.	81
G 78. Dr. Strange'de Yapı Bozulmaları ve Dekonstrüktivizm	81
G 79. Fritz Lang, Metropolis, 1927.....	82

I. BÖLÜM – GİRİŞ

1.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Mimarlığın, geçmişten bu güne birçok sanat ve bilim dallarıyla etkileşim içinde olduğu görülmektedir. Sinema ve mimarlık arasındaki ilişkiye bakıldığında ise, bu ilişkinin diğer sanat alanlarından daha yeni olduğu bilinmektedir. Özellikle son yıllarda bu ilişki hem mimarlık hem de sinema alanlarında çok fazla incelenen bir konu haline gelmiştir. Mimarlık ve sinema arasındaki ilişki teknolojinin ilerlemesi ile birlikte devamlı bir gelişim ve değişim içerisinde olmuştur. Teknolojiden en fazla etkilenen sinema türü olan bilim kurgu çalışma kapsamında ele alınmıştır. Sinemanın mimarlığa, mimarlığın ise sinemaya sağlamış olduğu ve gelecekte sağlayabileceği potansiyeller “*Doctor Strange*” filmi üzerinden sorgulanmıştır. Bu filmin seçilmesindeki ana sebepler, gerçek mekanların deformasyonu ile ortaya çıkan fantastik mekanların filmin ana karakteri haline gelmesi ve mimari bakımından farklı bir gelecek öngörmesi, hayal edilenin filme aktarılması ile bilgisayar ortamında oluşturulan özel efektlerin filme sürrealist bir etki katmasıdır. Çalışma kapsamında, karakterlerin gerçekliği bükererek kendilerine ait başka sanal mekanlar yaratması, yaratılan mekanların eş zamanlı bir şekilde varlıklarını sürdürmesi, mekanların her daim devinim ve yeni oluşumlar içerisinde olması, izleyicinin gerçekliğinde bulunan kısıtlayıcı kuralları yıkıp farklı gerçeklikler yaratması bakımından “*eş zamanlı devinim*”, “*gerçeklik bükme*”, “*zaman*” ve “*mekan*” kavramları seçilerek film üzerinden okunmuştur. Ayrıca söz konusu kavram ve tekniklerin ele alınarak, mimari ve iç mimari tasarımlara farklılık katması, gelecekteki öngörülen yapıların kent silüetini değiştirmesi sonucu sinemanın mimariye farklı bir boyut kazandırması, bu sanal gerçeklik ile yaratılan mekanların mimarlara esin kaynağı olması ve izleyiciye deneyimleme şansı sunması açısından önem arz etmektedir.

1.2. Araştırmanın Yöntemi ve Kapsamı

Genel tarama modelinin esas alındığı tez çalışmasında, nitel araştırma yöntem ve teknikleri kullanılmıştır. Çalışmanın kapsamını oluşturan mimarlık ve sinema sanat dallarına ait temel kaynaklara ulaşılarak, bu kaynaklar üzerinden çalışmanın ana iskeleti oluşturulmuştur. Daha sonra oluşturulan iskeleti desteklemek adına her türlü görüş ve yoruma yer vererek, geniş bir yelpazede konu bütünlüğü bozulmadan, birçok makale, kitap, tez çalışması, sempozyum bildirileri, internet sayfaları ve görsel malzemelerden faydalanılmıştır.

Tez çalışmasının birinci bölümü olan giriş kısmında, çalışmanın amacı, önemi, yöntemi, kapsamı ve sınırlılığı anlatılmıştır.

İkinci bölümünde, mimarlık ile yedinci sanat olan sinema sanatı ilişkisine değinilmiş ve çalışma kapsamında seçilen “*Doctor Strange*” filminde yaratılan mekanları analiz edebilmek için öncelikle bilim kurgu film kavramı üzerinde durulmuştur. Dolayısıyla, çalışma sırasında öncelikle bilim kurgu filmlerinin oluşumu, tarihsel süreçte gelişimi ve türleri hakkında araştırma yapılmıştır. Sonrasında mimarlık ve sinema ortak paydasında kullanılan sinematografik kavramlar üzerinde durulmuştur. Kavramlar açıklandıktan sonra mimarlığın geçmişte ilişki içerisinde bulunduğu müzik, resim, moda tasarımı ve heykel sanatı anlatılmış ve mimarlığın sanat disiplinleri ile olan ilişkisi ortak bir sonuç altında toplanmıştır. Bölüm sonunda ise literatürde daha önce yapılmış olan çalışmalar incelenmiştir.

Üçüncü bölümde, mimarlık-sinema ilişkisinin ortak kavramları olan ve çalışma kapsamında seçilen “*Doctor Strange*” filminde görülen “*eş zamanlı devinim*”, “*gerçeklik bükme*”, “*zaman*” ve “*mekan*” kavramları detaylı olarak açıklanmıştır. Daha sonra çalışmanın asıl konusunu oluşturan “*Doctor Strange*” filmi ve yönetmeni hakkında genel bilgiler verilmiştir. Bu bağlamda açıklanan sinematografik kavramlar film kareleri üzerinden okunmuş ve yorumlanmıştır.

Dördüncü bölümde ise; çalışmanın genel değerlendirilmesi yapılarak sonuca varılmıştır.

1.4. Arařtırmanın Evren ve Örneklemi

Arařtırmanın evrenini 20. yüzyılda ortaya çıkan ve günümüzde de etkilerini devam ettiren, teknoloji ile birlikte gelişen ve deęişen sinemanın alt türü olan bilim kurgu filmleri oluřturmaktadır. Çalışma kapsamında seçilen “*Doctor Strange*” filmi ise çalışmanın örneklemini oluřturmaktadır. Film üzerinden incelenen “*eş zamanlı devinim*”, “*gerçeklik bükme*”, “*zaman*” ve “*mekân*” kavramları ise çalışmanın sınırlılıęını ortaya koymaktadır.



II. BÖLÜM – KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2. 1. Mimarlık ve Sinema İlişkisi

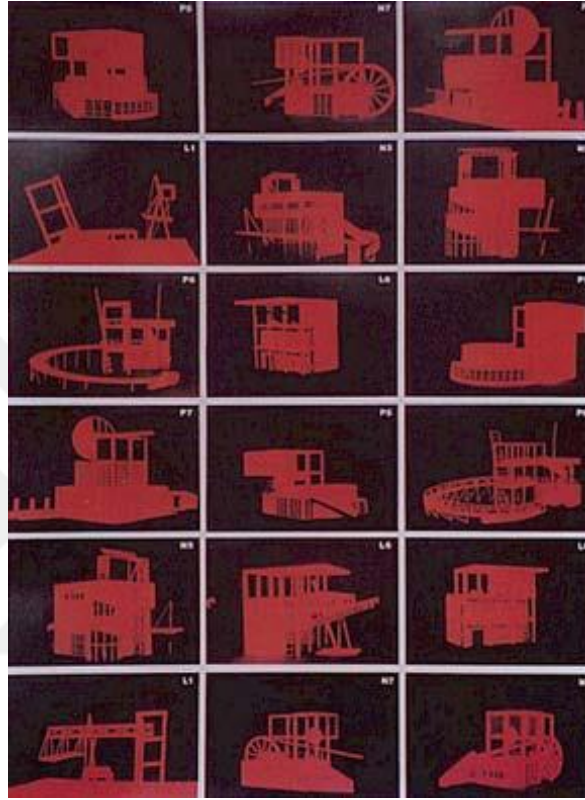
Mimarlığın tarihsel süreç içerisinde birçok bilim ve sanat dalıyla karşılıklı etkileşim içerisinde olduğu bilinmektedir. Bu birliktelikler incelendiği zaman en iyi olanın yedinci sanat olan sinema olduğu görülmektedir (Ertem, 2010: 21).

Mimarlık ve sinema ilişkisi denildiğinde; bu iki sanat dalını bir araya getiren, birbirlerinden etkilenmelerine ve birbirlerini kullanmalarına sebep olan etkenler akla gelmelidir. Bu birliktelik, hem mimarlık hem de sinemanın kendini geliştirmesi adına önemli bir konuma sahiptir. Mimarlık ve sinema etkileşimine sebep olan faktörler belirlenerek hangi yollarla bu etkileşimin gerçekleştiği, mimarlığın bu etkileşimden ne şekilde yarar sağladığı ya da sağlaması gerektiği, mimarlık ve sinema arasındaki bağı kuran bu faktörlere mimarlığın nasıl bir bakış açısıyla yaklaşması gerektiği üzerinde durulabilir (Öztürk, 2012: 30-31). Mimarlık ve sinema ilişkisine bakıldığında ortak teknik ve kavramların kullanıldığı görülmektedir. Her iki sanat dalında da ortak olarak kullanılan tekniklerin kurgu, çerçeve, ışık, mekan gibi kavramlar olduğu görülmektedir.

Kurgu (Montaj);

Çekimler arasında seçim yapmak, bunları senaryo sırasına göre dizmek, çekimlerin uzunluklarını belirleyip içerik yönünden ilişkileri göz önüne alarak bunları belirli bir anlatıma göre düzenlemektir (Özön, 2008: 159). Kurgunun mimarlık ile olan ilişkisine bakıldığında ise; Tschumi'nin sinemadaki kurgu (montaj) tekniğini kullanan en iyi mimarlardan biri olduğu söylenebilir. Tschumi, sinemanın kullandığı kurgu tekniklerini mimaride kullanmakta ve filmlerdeki oyuncuların devinimlerinden yararlanarak binalarını şekillendirmektedir. Mekan, eylem, hareket ve olay Tschumi'nin mimari tasarımlarının çıkış noktasıdır. Tschumi bazı tasarımlarında, film karakterlerinin mekan içerisindeki devinimlerini somutlaştırarak duvara ve mekana dönüştürmektedir. Kimi tasarımlarında ise; montajda olduğu gibi bir bütünü parçalara ayırıp ve düzenleyip yeniden başka bir tasarım ortaya koymaktadır (İnce, 2007: 9). Bu tasarımların en iyi örneklerinden birisi "*Parc de la Vilette*" dir. Yapı (Görsel-1) karşımıza noktalar, çizgiler ve yüzeyler olarak

çıkılmaktadır. Bunların kurgu sayesinde bir araya gelişleri sonucunda her seferinde farklı mekanlar üretilmektedir. Bu da bize kurgunun sinema ve mimarlık ortak paydasında bir kavram olduğunu göstermektedir.

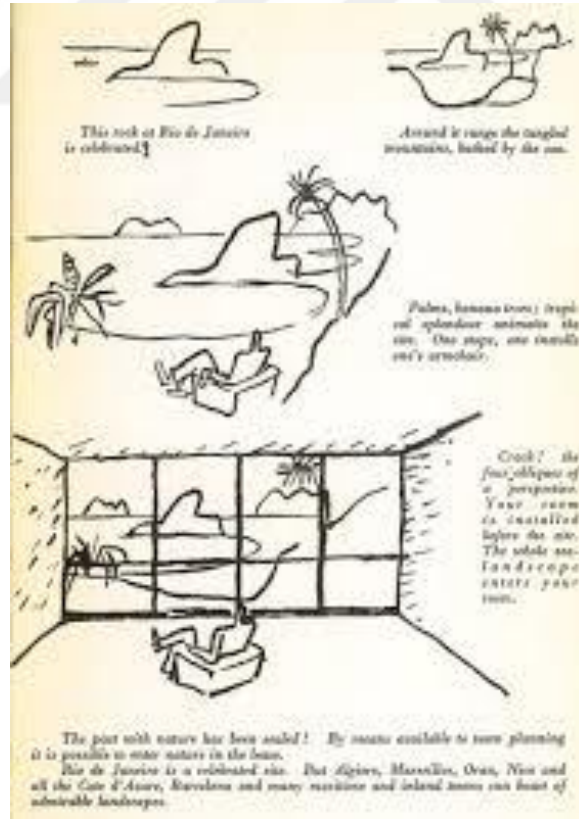


Görsel-1: Bernard Tschumi, Parc de la Vilette, Kurgu Yoluyla Yeniden Üretilen Mekanlar, (“Sanal”, 2018).

Çerçeve (Kadraj);

Kadraj, Latince “*quadr*” (dört) sözcüğünün “*quadrare*” (kare yapmak, dörtleme) biçiminde evrilerek, Fransızca “*cadrer*” (çerçevelemek) sözcüğüne “*age*” eki gelerek oluşturulmuştur ve çerçevelemek anlamına gelmektedir. Kadraj kavramı, hem sinemada hem de mimarlıkta, mekansal olguların sınırlarını çizmektedir. Kadraj, içeride ve dışarıda kalanın arasında duran, onları bir sınır olarak ayıran bir kavramdır (Beşışık, 2013: 14-15). Bir obje ya da konu, çerçeve içerisine alınarak sunulduğunda, ona belli bir mekansal tanımlama getirilmiş olmaktadır. Bu yöntemin mimarlık alanında kullanımı, karşılığını Le Corbusier’de bulmaktadır. Le

Corbusier, yatay şerit pencereleri destekleyerek bunları manzarayı yakalayan ve dışarıyı içeriye alan çerçeveler olarak kullanmaktadır. Pencere önünden geçen bir izleyici için dışarıdaki görüntü ile filmsel bir etki yaratılmış olacağını belirtmektedir. Fotoğraf ve sinemanın etkilerini gören ve bunları kullanan Le Corbusier için ev, artık dışarıya uzanmış bir kamera, pencere de onun merceğidir. Le Corbusier, bu dönem eserlerinde görme ve gözlemlemeyi bir temel tasarım kriteri olarak ele almaktadır. Le Corbusier, Paris'teki *Beistegui Evi*'ni (Görsel-2) yalnızca görmek ve izlemek için tasarlamış, görmenin kendiliğinden bir eylem olmadığını vurgulamak için her şeyi bir çerçeve içine almaya çalışmıştır. Le Corbusier, neye bakılması gerektiğini önceden saptayarak herhangi bir şeyin değil, bakılan şeyin görülmesini istemekte, bunu da çerçeveleme ile sağlamaktadır. Bu noktada mimar bir yönetmen gibi çerçevenin sınırlarını belirlemiş ve mimaride kullanıcı ile sinemadaki seyircinin mekanı algılayışına benzer şekilde müdahale etmiştir (İnce, 2007: 8).



Görsel-2: Le Corbusier, Beistegui Evi, Çerçelenen Mekan, ("Sanal", 2019).

Işık;

İnsanın görme duyusunda olduğu gibi fotografik ve sinematografik imgeyi ortaya koyan temel belirleyici kavramdır. Film yapmak ışıkla resim yapmak anlamına gelmektedir. Ancak ışık, zihinde hayal edilen resimlerin soyut bir ham maddesidir. Bir film izlendiğinde, perdede görülen her şey ışık ve gölge oyunlarının kendisidir. Fotografik ve sinematografik imge için ışık her şeyden önce teknik bir gerekliliktir (Koca, 2011: 76-77). Mimarlıkta da ışık mekanı yaratmada ve mekan derinliğini hissettirmede önemli bir etkidir. İstenilen mekan etkisi ve algısını yaratmak için ışık kullanılmaktadır. Öte yandan da istenmeyen ışık etkileri engellenmeye çalışılmaktadır. Işık denilince akla gelen en önemli mimar Louis Kahn'dır. Kahn yapılarında mimarlığı ve mühendisliği ışıkla bir araya getirerek mekanı şekillendirmektedir. Ona göre mimari bir mekanın oluşması için en önemli şey doğal ışıktır. Kahn, *Kimbell Sanat Müzesi* (Görsel-3) yapısında ışığı mimari mekanla uyum içerisinde birleştirmiştir.



Görsel-3: Louis Kahn, Kimbell Sanat Müzesi, ("Sanal", 2019).

Mekan;

Sinema, mimarlık disiplininden farklı olarak mekanı senaryosunu aktarmak için bir araç olarak kullanmaktadır. Mekan ve sinema arasındaki ilişki sinemanın, olayları ve karakterleri mekandan bağımsız kurgulayamamasından kaynaklanmaktadır. Mekan, sinemada bir aktör gibi yer alarak olayların yansıtıldığı, insan yaşamının anlatıldığı, toplumsal hayatı ve deneyimleri betimleyen, bireyin sosyal sınıfını gösteren, alternatif yaşamsal durumlar sunan bir araç olmuştur. Mimarlık ve sinema arasındaki ilişki çerçevesinde sinemanın da mimarlık gibi mekansal ve zamansal yapısından, mekan tasarım süreçlerinin örtüştüğünden ve sinema mekanının da mimari mekanda olduğu gibi varoluşsal, algısal ve zihinsel mekanların somutlaştığından ayrıca yaşayan mekan kavramıyla örtüşen bir anlamı olduğu söylenmektedir (İğdeli, 2013: 13-14).

Mimari mekanlar, filmlerde gerçek mekanlar ya da setlerde tekrar tasarlama neticesinde oluşturulmuş sanal mekanlar olarak kullanılmaktadır. Tanyeli bu birlikteliğin 3 yönde olduğunu söylemektedir. İlki, *Batman* filmindeki Gotham City (Görsel-4) de ya da *Matrix* filmde görülebilecek sinemanın inşa edilmemiş, gerçeklik düzleminde kullanılmayan ve gerçek olmayan bir mimarlık ortamı yaratmasıdır. İkincisi, sinemanın gerçek mimari mekanları kendi hayal dünyasında yeniden tasarlamasıdır. Üçüncüsü ise sinemanın kendi olay kurgusu içerisinde bir kişilik olarak mimarı ve mimarlık sanatını konu almasıdır (Ertem, 2010: 22).



Görsel-4: Batman, Sanal Mekan, 1989, ("Sanal", 2019).

Gibson'a göre; *“Sanal mekan; gerçek mekanın simule edilmiş durumu, farklı bir benzeri, yansıması; farklı elemanlar ile oluşturulmuş, kendine has algısı olan mekan olarak tanımlanmıştır”*. Sanal ortamda canlandırılan üç boyutlu görüntülerin, kiminin cihazlar yardımıyla insanlara *“gerçek dünya”* gibi gösterilmesi; yapay gerçeklik, sanal mekan olarak tanımlanmıştır. Özel cihazlar kullanarak bu ortama dahil olan kullanıcı gördüklerini gerçek olarak algılamaya başlamakta ve gerçek olanı sanal olandan ayırt edemez hale gelmektedir. Sanal mekanı konu alan bir diğer önemli film ise Andy Wachowski'nin yönettiği *“The Matrix”* (Görsel-5) filmidir. Bu filmde yapay zeka olarak ifade edilen makinelerin dünyayı ele geçirdiği ve insan ırkını yalnızca bir enerji kaynağı olarak kullanarak, insanlara hayali bir evren yaşattıkları senaryo içerisinde anlatılmaktadır. Öte yandan yapay bir evren içerisinde yaşamakta olan insanların gerçek bir hayat yaşadıklarını hissetmeleri anlatılmaktadır (Ayvaz, 2007: 26, 28).



Görsel-5: Matrix, Sanal Mekan, 1999, (“Sanal”, 2019).

Sanal mekanın kullanıcılarının fiziksel ihtiyaçları veya boyutları bulunmadığından, mekanın geometrik sınırlarının gerçek mekanda olduğu kadar bir önemi bulunmamaktadır. Sanal mekanı oluşturan sınırlar ve öğeler daha çok mekanı açıklamak, yön bulmak veya mekan içerisindeki konumun yerin bilinmesi amacıyla hizmet etmektedir. Ayrıca mekanın kullanıcıların zihinlerinde bırakacağı izler ve anılar bakımından da önemlidir (Göktepe, 2013: 14).

İkinci durum olan sinemanın gerçek mimari mekanları kendi sanal dünyasında tekrar tasarlaması durumunu açıklayacak olursak; sinema, yeniden üretilen mevcut mimariyi sorgulayarak ve sorgulatarak mimarlara yeni ve eleştirel bir bakış açısı kazandırmaktadır. Yanı sıra var olan mimariden faydalanarak kurgulanan bilim kurgu sinema filmlerinde, gelecek zamanda oluşabilecek farklı durumlar karşısında yapıların dönüşmesiyle oluşabilecek farklı kullanım seçenekleri de gösterilmektedir (İğdeli, 2013: 35-36). 2010 yapımı “*Inception*” (Başlangıç) filmi buna örnek olarak gösterilebilir. Filmin dönen koridor sahnesi gerçek mekanı kendi sanal dünyalarında tekrar tasarımları sonucunda oluşan bir sahnedir. Bu tasarlama sonucunda koridor 360 derece dönebilen bir mekana dönüşmüştür (Görsel-6). Dolayısıyla filmde sadece mekan içerisindeki kişiler ve nesnelere değil, mekanın kendisi de hareketlidir diyebiliriz (Can, 2018: 18).



Görsel-6: Inception, Dönen Koridor Sahnesi, 2010, (“Sanal”, 2019).

Son olarak ise sinemanın kendi olay kurgusu içerisinde bir şahsiyet olarak mimarı ve mimarlık sanatını konu almasına “*Mimar Babam*” (Görsel-7) filmi örnek olarak gösterilebilmektedir. Filmde; ünlü mimar bir baba ile onu yeterince tanıyamamış oğlunun öyküsü anlatılmaktadır. Bunun yanı sıra çocuğun babaya olan

kızgınlığını ve babasının boşluğunu hayatından çıkaramamasını konu olarak ele almaktadır (Sanal-1, 2019).



Görsel-7: Mimar Babam, 2004, (“Sanal”, 2019).

Sinema film türleri, aksiyon, komedi, suç ve ganster, tarih, korku, savaş, western, romantizm ve bilim kurgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Araştırma kapsamında ele alınan “*Doctor Strange*” filminin konusu bilim kurgu film türüne girmektedir. Bu bağlamda bilim kurgu film türü açıklanacak ve mimari ile olan ilişkisine değinilecektir.

2. 1. 1. Bilim Kurgu Filmleri

Bilim kurgu, Amis'in yaptığı tanıma göre, “*Bildiğimiz dünyada var olmayan, ama bilim ve teknolojideki gerçek ya da hayali yenilikler üzerine temellendirilmiş durumları konu eden öyküsel bir düz yazı türüdür.*” Van Shaik’e göre ise bilim kurgu, “*Tekil bir vizyon tarafından hayal edilmiş gelecek öngörüsüdür*” (Aktaran:

Özen, 2006: 7) şeklinde açıklaması bulunmaktadır. Bilim kurgu türü, sinema sanatına edebiyat alanından geçmiştir. Dolayısıyla bilim kurgunun tarihi de sinemanın buluşundan çok daha eskiye dayanmaktadır. Birbirini etkileyen birçok yazar ve yapıtla birlikte bilim kurgu zaman içerisinde şekillenmiştir (Tunç, 2018: 10).

Bilim kurgunun sinemadaki örnekleri ise Georges Melies'in "*Le Voyage Dans La Lune*" (1902) filmiyle (Görsel-8) başlamaktadır. Melies filmi, Jules Verne'nin "*De La Terra A La Lune*" (1865) ve HG Wells'in "*The First Man In The Moon*" (1901) adlı kitaplarından yola çıkarak yapmıştır. Bu film, insanlığın teknolojik gelişmelerden beklentilerini görsel ve sanatsal yolla ifade etme şekli olarak bilim kurgu sinemasının yapı taşını ortaya koymaktadır. Daha sonraları çekilen; "*The Airship Destroyer*" (1909), "*Frankenstein*" (1910) ve "*La Folie Du Docteur Tube*" (1914), "*Genuine*" (1929) filmleriyle gelişen bilim kurgu sineması özellikle "*Metropolis*" (1927) ve "*Things to Come*" (1936) ile kendini göstermektedir. 40'li ve 50'li yıllarda savaşında etkisiyle istila, soğuk savaş ve gezegenler arası savaşları konu eden bilimkurgu filmleri çekilmiştir. Türün bu dönemdeki en önemli örnekleri "*The Day The Earth Stood Still*" (1951) ve "*War of The Worlds*" (1923) filmleridir. 60'lı yıllarda bilim kurgu sinemasında başlıca iki yaklaşım görülmektedir. Birincisi, yazınsal bilim kurgunun klasiklerinden (Verne ve Wells'in kitapları) sinemaya aktarılmasıdır. "*The Time Machine*" (1960), "*Master of The World*" (1961), "*First Men In The Moon*" filmleri bu dönemde çekilmiştir. İkincisi ise "*The Day The Earth Caught Fire*" (1961) filminde olduğu gibi nükleer savaş, atom bombası ve duyulan endişelerin işlenmesidir. Diğer yandan 60'lı yıllarda çekilmiş ve 70'li yıllara yön vermiş, Arthur C. Clarke ve Kubrick'in "*2001 A Space Odyssey*" (1964) filmi ile uzaya açılma, keşif, yapay zeka ve diğer türler ile karşılaşma fikirleri gelişmektedir. 70li yıllarda "*2001 A Space Odyssey*" filminin açtığı yolu takip eden akıllı robotlar ve yapay zekâların parladığı filmler çekilmiştir. Bu dönemin en önemli örnekleri; George Lucas'ın "*Star Wars*" (1977), Spielberg'ün "*Close Encounters of the Third Kind*" (1977), Riddley Scott'ın "*Alien*" (1979) filmleridir. 80'li ve 90'lı yıllarda gelişen bilgisayar animasyonları ve sinema teknikleri ile görsel yanı ağır basan filmler çekilmiştir. Örnek olarak; *Star Wars* serisi, *Terminatör*, *Total Recall*, *Fifth Element* filmleri verilebilir. Fakat bu yıllarda çekilmiş ve hayatın anlamı üzerine bir

yorum getiren “*Blade Runner*” (1982) filmi işlediği konu ve mekanları ile kült olmuş ender filmlerden biridir. 90’ların sonu ve 2000’ li yılların başında ise artık postmodern bilim kurgu filmleri, sanal mekanlar ve sanal kahramanlar ortaya çıkmaktadır. “*Matrix*” ve “*Final Fantasy*” filmleri örnek olarak gösterilebilir (Babaoğlu, 2004: 55-56).



Görsel-8: George Melies, Ay’a Seyahat, 1902, (“Sanal”, 2019).

Bilim kurgu filmleri sanılanın aksine gerçeğe odaklanmış filmlerdir. Filmin konusu ve işleyişi ne kadar abartılı olursa olsun, temelde bilime ve gerçekliğe dayandırılmaktadır. Sayısal mantık, fizik, kimya, biyoloji ve genetik gibi birçok bilim dalı, bilim kurgu filmlerinin konusunda etkileyici rol oynamaktadır. Günümüzde kullanılan teknolojilerin hemen hemen hepsi, geçmişte yaşamış insanların hayalidir. Günümüzde var olmayan teknolojiler ise, günümüz dünyasının hayalleri durumundadır. Bilim kurgu filmleri ise bu ilerleme sürecinde bir katalizördür yani hızlandırıcı etki oluşturmaktadır. Bu yüzden her geçen gün, bilim ve teknoloji ilerledikçe, geleceğin dünyası ile ilgili farklı teknolojilerin ön görülme

değeri değişmektedir. Dolayısıyla teknolojinin ilerlemesi de bu bağlamda doğrusal olarak değil, ivmeli bir şekilde artmaktadır (Tekin, 2016: 6-7). Teknolojinin gelişmesi ile sinemada olan gelişim ve değişime örnek olarak “*Back to the Future*” filmi (Görsel-9) verilebilir.



Görsel-9: Back to the Future, 1985, (“Sanal”, 2019).

Bilim kurgunun evren oluşturma süreciyle mimari tasarım arasında çeşitli benzerlikler bulunmaktadır. Her iki sanat dalı da tanrısal bir işe soyunarak yeni bir kozmos yaratmaktadır. Hayal ve hakikat iç içe geçerek, geleceğin teknolojisi ile alakalı fikirler sunmaktadır. Mimarlık ve bilim kurgu filmleri içerisinde ana kent kullanılmaktadır. Bilim kurgu filmleri mimari mekanlara farklı bakış açılarıyla bakmakta ve insanların da mimarlığa yeni bir bakış açılarıyla bakmalarını sağlamaktadır. Sinema sanatı teknolojik ilerlemeleri yansıtır ve ilerlemeleri yönetmenin bakış açısına göre yorumlamaktadır. Ayrıca bilim kurgu filmleri, yeni yaratıcı mimarlık arayışlarında da bir altlık olarak kullanılmaktadır (Tong, 2005: 31).

Jonathan Glacey, The Guardian’daki gazetesindeki bir yazısında, “*Sinema, mimarinin son hızla uçuşa geçeceği en güzel mekandır*” sözüyle iki sanat disiplini arasındaki ilişkiyi kısaca anlatmış, gelecek kent tasarımlarını detaylı bir şekilde konu

alan birçok filmin, izleyici tarafından kentin (Görsel-10) nasıl olabileceğini göstermesi bakımından, fazlasıyla heyecan verici olduğunu belirtmiştir (Manaugh, 2007: 1). Bu bağlamda sinema, kurgusal mimari mekanlar ortaya koyma özelliğiyle de özellikle bilim kurgu filmlerinde görülen bir nitelik olarak gelecek hakkında görüşler ortaya atarak mimarlara esin kaynağı olmaktadır. Maggie Toy bu durumu “*Bir nesilde çığır açan bilim kurgunun genellikle bir sonraki dönemde en kabul gören bir norm haline gelir*” sözüyle açıklamaktadır.



Görsel-10: Metropolis Filmi Kent İmajı, 1927, (“Sanal”, 2019).

Örneğin 1927 yapımı olan Fritz Lang'ın, “*Metropolis*” filmi daha 20. yy başlarında uzayıp giden gökdelenleri, uçan araçları, gökdelenler arası geçişi sağlayan otoyolları ve sürüp giden bu devinimli yaşamı destekleyen oldukça büyük olan yeraltı makineleri ile fütüristik bir şehir ütopyası karakteri taşımakta ve izleyiciye sunmaktadır (Topuz, 2013: 32). Bu bağlamda sinemanın, mimari üretimin sınırlarını zorlayan, daha özgür kurgularla mimarların yaratıcılıklarını tetiklediğini ve mimarların farklı tasarımlar ortaya çıkarmalarında bir araç olduğunu söylemek mümkündür. Zamanında ütöpik olarak değerlendirilen gökdelenlerin (Görsel-11), akıllı binalar gibi farklı mimari öğelerin günümüzün yapılı çevresinin bir parçası

olması, sinemada oluşturulan çeşitli görüşlerin zamanla mimarlar tarafından gerçeğe dönüştürüldüğünün somut örnekleri olmaktadır (İğdeli, 2013: 9-10).



Görsel-11: Blade Runner Filmi, Ütopik Gökdelenler, 1982, (“Sanal”, 2019).

Filmdeki ütopyik kent olgusu bilimin ve teknolojinin ilerlemesiyle beraber yeni mekanlara gerek olacağına göstergesi olmuştur. Bu durum Ridley Scott’un “*Blade Runner*” filmindeki bilmediğimiz ya da alışık olmadığımız mekanların varlığından anlaşılmaktadır.

Bilim kurgu filmleri öncelikle konu olarak serüven filmi ve savaş filmi öğelerini, henüz yaşama geçirilemeyen teknolojileri, bilimsel açıklaması olan fantezi olayları, ya mevcut ya da olmasından korkulan toplum sistemlerini resimsel soyutlaşma ile sinemaya taşımaktadır. Bu film türünde, kahramanlar, uzak gezegenler, uzay araçları, fantastik mekanlar ve olaylar yer almaktadır (Düştegör, 2011: 8). Bilim kurgu film türleri;

Alternatif Tarih; Filmin bütününde alternatif bir tarih kurgusu işlenmektedir. Tarihte hiç yaşanmamış bir hadiseyi yaşanmış gibi ele alıp yeniden bir kurgu yaratmaktadır. Film türüne Ridley Scott’un “*Yüksek Şatodaki Adam*” adlı filmi (Görsel-12) örnek olarak verilebilir. Filmde 2. Dünya Savaşı Nazi Almanyası ile

Japonya'nın kazandığını ve bunun neticesinde dünya tarihinde yaşanan köklü bir değişim anlatılmaktadır.



Görsel-12: Ridley Scott, Yüksek Şatodaki Adam, 2015, (“Sanal”, 2019).

Apokaliptik ve Post Apokaliptik; Kıyamet ve kıyamet sonrası olarak isimlendirilen bilim kurgu film türünde, savaş, hastalık, gök taşı düşmesi veya ekolojik olaylar neticesinde insanlığın, yaşamın zarar görmesi veya ortadan kaldırılması işlenmektedir. Film türüne George Miller’ın “*Mad Max: Fury Road*” adlı filmi (Görsel-13) örnek olarak gösterilebilir.



Görsel-13: George Miller, Mad Max Fury Road, 2015, (“Sanal”, 2019).

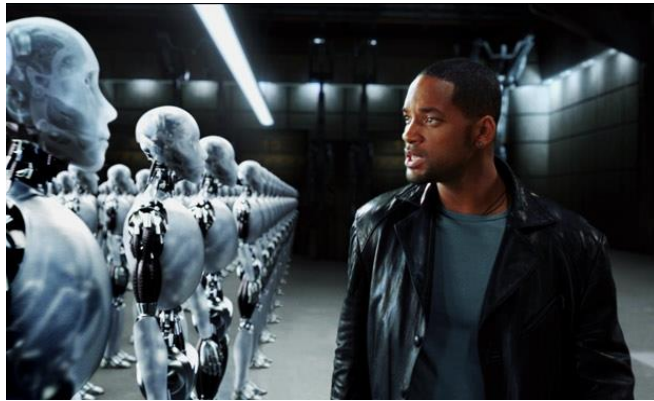
Biopunk; İnsan bedeninin bir parçasının teknolojik bir yapı ile değiştirilmesi veya birleştirilmesini konu olarak ele almaktadır. Bu film türünün ilk örneği (Görsel-14) Mary Shelly’in “*Frankenstein*” filmidir.



Görsel-14: Mary Shelly, *Frankenstein*, 1994, (“Sanal”, 2019).

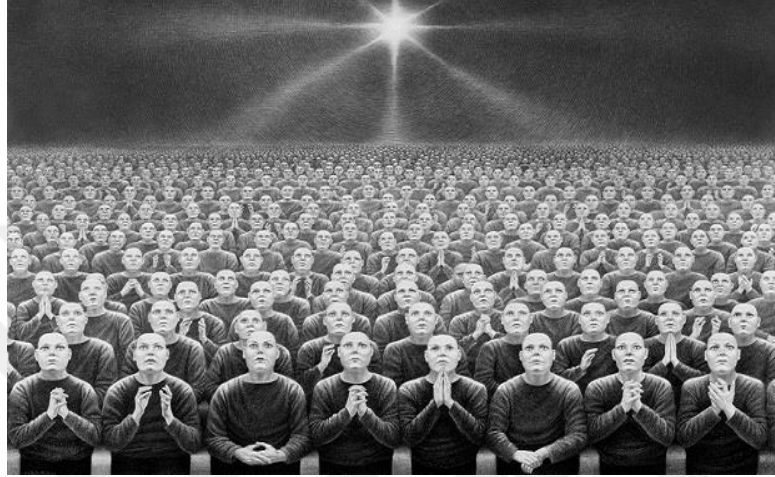
Mizahi Bilim Kurgu; Uzay yolculuğu, gelecek konuları veya teknolojinin kullanıldığı fakat konuların mizahi bir şekilde anlatıldığı bir türdür. Mel Brooks’un 1927 yapım “*Spaceballs*” filmi bu türe örnek olarak verilebilir.

Siberpunk; Film türünde teknoloji ön plandadır. Büyük şirketler devletlerden daha fazla rol almakta ve evreni şekillendirmektedir. Bu yönetim şekliyle beraber teknolojik robotlar ön plana çıkmaktadır. Alex Proyas’ın yönettiği “*I Robot*” filmi (Görsel-15) en iyi örneklerinden biridir.



Görsel-15: Alex Proyas, *I Robot*, 2004, (“Sanal”, 2019).

Sosyal Bilim Kurgu; Toplumsal psikoloji, siyaset, sosyoloji ve insan bilimi gibi konuları ele almaktadır. Film türünde daha çok karakterlere ve onların duygularına yer verilmektedir. Leslie Libman'ın "*Cesur Yeni Dünya*" filmi (Görsel-16) bu türe örnek olarak gösterilebilir.



Görsel-16: Leslie Libman, *Cesur Yeni Dünya*, 1998, ("Sanal", 2019).

Süper İnsan; İnsanüstü yeteneklere sahip olan karakterleri konu olarak ele almaktadır. Bu film türüne Anna Boden'in "*Captain Marvel*" (Görsel-17) filmi örnek gösterilebilir.



Görsel-17: Anna Boden, *Captain Marvel*, 2019, ("Sanal", 2019).

Uzay Operası; Film sahnelerinin çoğunun veya tamamının uzayda geçtiği film türüdür. Teknolojik imkanlara bağlı olarak karakterlerin uzayda yapmış olduğu yolculuk ve maceralarını anlatmaktadır. Bunun yanı sıra işlenen konulardan bir diğeri ise küçük bir grubun büyük bir güce karşı vermiş olduğu savaştır. En iyi örneklerini “*Star Trek*” (Görsel-18) ve “*Battlestar*” oluşturur.



Görsel-18: J. J. Abrams, Star Trek, 2009, (“Sanal”, 2019).

Zaman Yolculuğu; Bu alt türde geçmişe veya geleceğe gidilen yolculuklardan sonra yaşanan olaylar anlatılır. Geçmişe gidilmişse geçmişin değiştirildikten sonra günümüze etkisi, geleceğe gidilmiş ise günümüzdeki olayların gelecekteki etkisi en çok işlenen konulardır. “*Geleceğe Dönüş*” (Görsel-19) ve “*Doctor Who*” filmleri en iyi örnekleridir.



Görsel-19: Doctor Who, 1963, (“Sanal”, 2019).

Bu bağlamda bilim kurgu, sinemasını incelediğimizde ilk ortaya çıkışı olan 1900'lerden günümüze kadar sinemada iz bırakan bir tür olduğu anlaşılmaktadır. Genel olarak 1970'lerden sonra türün sinemada görsel bir şölen yarattığını gözlemek mümkündür. Bu dönemlerden sonra 80'li yıllarda sanal teknolojilerin gelişmesine paralel olarak görsel açıdan çok daha tatmin edici görüntülerin elde edilmiştir (Yardım, 2012: 28). Bu bağlamda bakıldığında günümüzde bilim kurgu sineması hem görselliği hem de konularıyla dikkat çeken ve takip edilen, kendine özgü kitlesini oluşturmuştur.

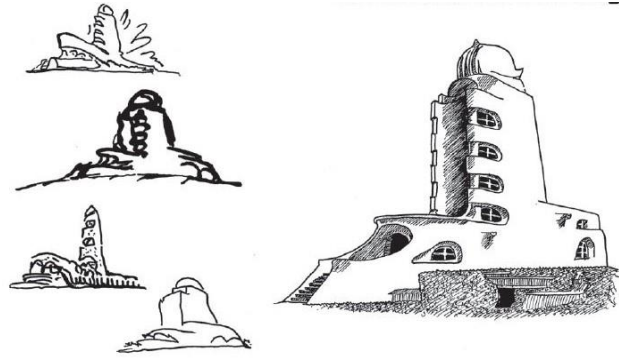
2. 2. Mimarlığın Diğer Sanat Dallarıyla İlişkisi

Mimarlık, insan eylemlerini karşılamayı ve bu eylemleri sürdürebilmeyi amaçlayan ve ihtiyaç olarak ortaya çıkan yapıları tasarlama işidir. Tasarlamak; yaratıcılık ve bilgi birikiminin kullanıldığı ve yeni ürünlerin ortaya konulduğu bir süreçtir. Tasarım ise, ortaya konan özgün eserlerdir. Tasarım ve mimarlık devamlı bir etkileşim içerisinde olan ve dönüşümlü olarak birbirlerini etkileyen iki olgudur. Tasarım kavramının yanı sıra, mimarlığın birliktelik içerisinde olduğu çeşitli disiplinler de mevcuttur. Bu, mimarlığın disiplinler arası bir kavram olduğunun göstergesidir. Bu disiplinler, mimarlığı doğrudan ya da dolaylı olarak etkileyerek mimarlık olgusunun sürdürülebilirliğini sağlamaktadır (Şensoy, Yamaçlı, 2015: 329). Mimarlık ve diğer sanat dalları ilk zamandan bu yana hep iç içe ve birliktedirler; ancak Modernizmle birlikte bütün sanat dallarının diğer alanlardan ayrışması doğrultusunda görüşler ortaya çıkmış ve bununla birlikte yine tüm sanatlar gibi mimarlığa da farklı bir bakış açısı kazandırılmaktadır. Bu durum, sanat ve mimarlık ilişkisi açısından bir dönüm noktası olarak değerlendirilebilir; ancak mimarlık ve diğer tüm sanat dalları, birlikteliklerini bir gelişim içerisinde sürdürmektedirler (Beken, 2007: 1). Bu sebeple mimari tarzı ne olursa olsun müzik, resim, moda tasarımı, heykel, grafik vb. gibi sanat dalları ile ahenk içerisinde gelişmekte ve ürünler ortaya koymaktadır. Bu bağlamda mimarlığın diğer sanatlar ile olan ilişkisine bakılacaktır.

Mimarlık ve Müzik;

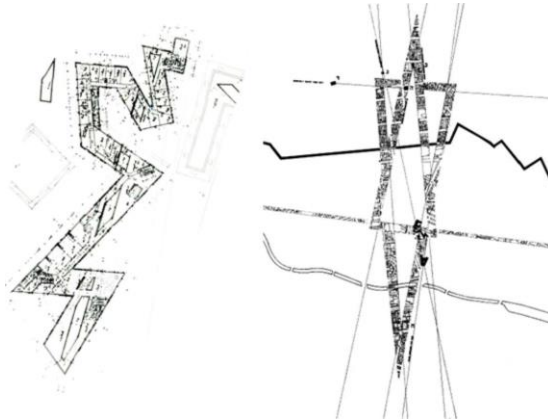
Mimarlık ve müzik, doğal yapıları gereği bazı fiziksel ve matematiksel gerçeklikler etkisinde şekillenmektedirler. Kendilerine özgü bir şekilde geliştirdikleri metot, eser, süreç vb. gibi nedenlerden dolayı tüm sanat dallarından farklı bir yere ulaşan mimarlık ve müziğin bu özellikleri ve karmaşık yapıları, tarihsel süreçte onları birbirlerine biraz daha yakın hale getirmektedir (Özdemir, 2009: 16). Mimarın müzisyenden etkilendiği tasarımlar, mimarlık ve müzik ilişkisinin ilk örneklerinin önemli bir bölümünü oluşturmaktadır. Genel olarak mimar, belli bir müzik türü, yapıtı veya müziğin ifade etmek istediği her ne ise, eserinde onu dile getirmek amacıyla müzikle doğrudan veya dolaylı bir şekilde bağ kurmaktadır. Bu yapılarda kurulan bağ, mimarın nesnel yorumuna bağlıdır. Yakın zamanlarda, müzikten ilham alarak bunu somut bir mimariye dönüştüren mimarlar arasında “*Erich Mendelsohn*” ve “*Daniel Libeskind*” yer almaktadır (Korkut, 2011: 20).

Mendelsohn, mimarlık ve müzik ilişkisini metaforik veya anlamsal olarak kurmamaktadır. Müziğin kendisinde ortaya çıkardığı coşku ve hüznlerin bir açıklaması olarak mimari çizimi ve mimariyi bir vasıta olarak kullanmaktadır. Başka bir ifadeyle, Mendelsohn, müziği bir model gibi değerlendirerek mimari çizimi ile anlatmaya çalışmaktadır. Yaptığı eskiz çizimlerinde dinlediği eserlere ve eserin bestecisine yazılı referanslarla gönderme yapmaktadır. “*Einstein Kulesi*” eskizlerinde (Görsel-20) arka sol köşeden başlayıp, ön tarafta sağa doğru gelişen devinimler, bir müzik parçasının başlaması, zirveye ulaşması ve son bulması olarak yorumlanabilmektedir. Müziğin daha çok kontrpuan ve uyum ilkeleri üzerine yoğunlaşan Mendelsohn, yapıyı tekil parçalardan oluşan parçalanmamış bir organizma olarak görmektedir. Mendelsohn bunu “*Armoninin uygulanması yatay veya düşeyde olabilir; yatayda yapı elemanlarının dizilişi ile düşeyde ise bu elemanların katmanları ile oluşur. Müzikle karşılaştırıldığında, yatay uygulamada (...) seslerin yan yana dizilişiyle melodilerin oluşması, düşeyde ise akorların birbiri üstüne dizilerek bir konstrüksiyon oluşturmasıdır. Kontrpuan prensibinin harmonik prensipten farkı, yatay ve düşeyin, yani melodi ve konstrüksiyonun birleşmiş olmasıdır.*” şeklinde açıklamaktadır (Özdemir, 2009: 64-65).



Görsel-20: Mendelshon, Einstein Kulesi Eskiz Çizimleri, 1921-24, (“Sanal”, 2019).

Libeskind, bir yapı veya herhangi bir müze tipolojisinden yararlanmaktansa farklı noktaları esin kaynağı olarak ele almakta ve bunların başına da müziği koymaktadır. Libeskind, Schönberg’in müzik anlayışını kendi anlayışıyla birleştirip mekanı tipolojik kavramlardan uzaklaştırıp, bir mekan algısından çok bir boşluk oluşturma yoluna gitmektedir. Bu boşluğun niteliği, Libeskind’in, yapı kavramını bir müzik aleti olarak ele aldığını ve her yapıyı kendi işlevi içerisinde, bu boşlukla tınlattığını göstermektedir. Yaratım süreci ise yapıyı ve müze olma özelliğini tek düze olmaktan kurtarmakta ve müzenin asıl işlevi olan devrin ruhunu yaşatma arzusunun ön plana çıkarmaktadır (Korkut, 2011: 21). *Yahudi Müzesi* (Görsel-21) tasarımında müziği şekillere ileten çalışmalar yapmak ve müziğin esaslarını ritim, ölçü, vb. gibi kavramları mimariye yansıtmak yerine müziğin bitiş noktasını ele alarak yapıyı tamamlamayı hedeflemektedir (Beken, 2007: 15).



Görsel-21: Yahudi Müzesi ve Müzik İlişkisi, (“Sanal”, 2019).

Mimarlık ve Resim;

Mimarlık ile bağı bulunan bir diğer sanat dalı ise resimdir. Geçmişten günümüze mimarlık ile resim arasında kuvvetli bir bağ olduğu görülmektedir. Mağara duvarlarından başlayıp, kilise, müze ve galeri duvarlarına kadar yapılan ve sergilenen resimler, varlığını mimari yapıya bağlı olarak sürdürmektedir (Sönmez, 2018: 312). Mimarlık ve resim arasındaki ilişki için Berkus şöyle demektedir; *“Çoğu zaman, bir mekanı rahat ve heyecanlandırıcı hissettiren düzenleyici elemanlar kendi paralelleri sanatta bulurlar. Hem resim hem de mimarlık mekan düzenleme yaratıcılığıyla ilgilidir. Muhtemelen bir resim yapmakla aynı yolla bina tasarlamak mümkün değildir ama bu çok farklı görsel deneyimi anlama ve kavrama yollarımızda benzerlikler bulunur. (...) Sanat için bir tutkum var ve inanıyorum ki mekan organizasyonu hakkında, resimlere bakarak en az yapı prensiplerine çalıştığım kadar öğrendim”*. Düzenleyici elemanlar ile anlatılmak istenenin kolon, giriş, duvar gibi yapı elemanlarından öte mekan tasarlama yaratıcılığında rol oynayan, görselliği sağlayan anlama ve kavrama yollarının somutlaştırması olduğunu söylemek gereklidir. Bu yolların benzerliği ve varlığı konusunda mimarlık ve resim ilişkisi (Görsel-22) açıklayıcı olarak görülebilmektedir (Beken, 2007: 12-13).



Görsel-22: Sulamith Wülfing, İsimsiz, Tuval Üzerine Karışık Çalışma, 1983, (“Sanal”, 2019).

Mimarlık ve resim arasındaki ilişki tek taraflı değildir. Bazen de ressamların eserleri mimarların esin kaynağı olmaktadır. Örneğin Neo-Plastisizm akımının öncüsü olan Hollandalı avangard sanatçı Piet Mondrian, geometrik şekiller, düz renkler ve kesişen düzlemlerin ön planda olduğu ve kısmen Kübizm etkisinde olan soyut resimler yapmaktadır. Mondrian ve diğer Neo-Plastisistler, resmi oluşturan tüm öğeleri beyaz zemin üzerinde kesişerek farklı boyutlarda dikdörtgen ve kareler oluşturan farklı genişliğe sahip düz çizgilere indirgemişlerdir. Paletlerini üç ana renge ek olarak siyah, beyaz ve griyle sınırlandırarak detaylı ve anlatımlı bir resim dilinden kaçındırmakta ve bunların yerine evrensel uyum ve dengenin özünü aktarmayı amaçlamaktadırlar. Yalnızca düz çizgiler ve saf ya da nötr renk blokları kullanıp tüm fazlalıkları ortadan kaldırarak temelinde fiziki dünya yerine evrensel düzenin temsili yatan bir sanat yaratmaktadırlar (Hodge, 2015: 128-129). Bu bağlamda resim sanatının mimarlıkla etkileşiminin en bilindik örneklerinden biri Rietveld'in "*Schröder Evi*"dir. Mondrian'ın eseri ile evin cephe ve iç mekan düzenlemesi yakın ilişki içerisinde. Mondrian'ın kullandığı renkleri ve formları (Görsel-23) birebir iç mekanda görmek mümkündür (Sönmez, 2018: 312).



Görsel-23: Piet Mondrian, Gerrit Rietveld Schröder Evi, Rietveld Koltuğu, (Sönmez, 2018: 312).

Juan Miro'nun "*Personnages Oiseaux*" duvar resim çalışmaları da (Görsel-24,25), mimarlık ve resim ilişkisi bakımından örnek olarak gösterilmektedir. Büyük boy tablolara benzeyen bu çalışmaların mimarlık ile olan bağı, duvar resim çalışmasının yapının yüzeyine bağlı olmasıyla ilişkili olmasından kaynaklanmaktadır. Fakat mimari yüzeyde bulunan resim ve kabartmalar günümüzde serbest plastik öğeler gibi büyük boyutlar kazanmaktadır (Beken, 2007: 42).



Görsel-24: Ulrich Sanat Müzesi, Personnages Oiseaux Adlı Duvar Resmi Çalışması, Juan Miro, 1977–78, (“Sanal”, 2019).



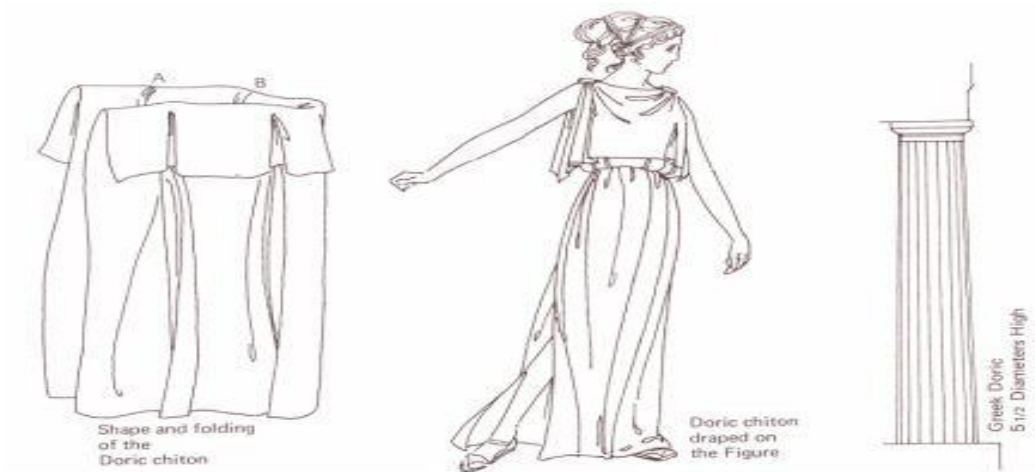
Görsel-25: Ulrich Sanat Müzesi, Personnages Oiseaux Adlı Duvar Resmi Çalışması, Juan Miro, 1977–78, (“Sanal”, 2019).

Mimarlık ve Moda Tasarımı;

Tasarımın en güçlü iki sanat dalı olan mimarlık ve moda birbirleriyle her daim iç içe ve etkileşim içerisinde. Kimi zaman çok belirgin bir şekilde kaynaşan bu iki sanat dalının temelinde insan ölçeği vardır ve her ikisi de estetik değerlere hitap etmeyi amaçlayan iki paralel sektördür. Başlangıçta kıyafetler, sonrasında ise tasarlanan korunaklar, ilkel dönemlerden günümüze kadar insan vücudu için,

kendisini koruyacak bir barınak sağlama sebebiyle üretilmektedir. İlkel, insanın hem estetik hem de fonksiyonel olarak “ev” kavramını ortaya çıkarırken kıyafetlerdeki tekstil ürünlerinden esinlendikleri yadsınamaz bir gerçektir. Yanı sıra her iki sanat alanı da temelde iki boyutlu malzemeler kullanarak, üç boyutlu tasarımsal ürünler elde etmektedir. Disiplinler arası mimarlık ve moda ilişkisindeki paylaşımlar, benzerlikler, ortak tasarımlar iki sanat alanının etkileşimini görünür hale getirmiştir. Bu iki sanat disiplini, aralarındaki ölçek ve kullanılan malzemenin farklı olmasına rağmen, ortak tasarım öğelerinden beslenmekte, ortak konseptleri kullanmakta ve tasarımlarını oluşturmaktadır. Moda ve mimarlık sanat disiplinlerinin ortak kavram ve metotlara; sezgisel tavırlarını, bilimsel, sosyal, ekonomik, kültürel, teknolojik, sanatsal ve estetik yaklaşımlarını birbirleriyle paylaşmakta, bu işbirliğiyle alanlarına yeni kazanımlar sağlamaktadırlar. Kavramlar, tasarım yöntemleri, terminoloji, formlar, strüktürler, yüzeyler her iki sanat alanının güncel yansımaları olarak mimari ve tekstil alanında kendini göstermektedir. Bu ortaklık ve paylaşım, her iki sanat disiplininin birbiri için gelişim kaynağına dönüşmesine olanak sağlamaktadır (Güldür ve Bayram, 2016: 59).

Mimari ve moda ilişkisine bakıldığında ilk olarak aralarında antik çağlardan gelen bir bağ olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Bu bağlamda antik çağda mimarlık moda ilişkisine örnek verecek olursak; geniş kıvrımlara sahip olan, kalın ve dayanıklı dor sütunları gibi devirlere ait kıyafetlerin genel ismi olan “*Dorik Chitonlar*” da dayanıklı yün kumaşlardan yapılmaktadır. Bu durum sayesinde kıyafetler, sütunlara paralel bir şekilde kalın kıvrımlara sahip olmakla birlikte bu kıvrımlar vücuda düz bir görüntü de kazandırmaktadır. Bunun yanı sıra, kıyafetin üst tarafındaki katlama, düz ve dikdörtgen unsurlardan meydana gelen sütun başlarına benzemektedir (Görsel-26). İyonik sütunlar ise, dar şekilleri, ince ve sık kıvrımları ile algıda daha narin, hafif ve uzundur. Kolon başları ise çift tarafta deniz salyangozu şeklinde kibar spirallere sahiptir. “*İyonik Chiton*” da ise yün kumaş yerini daha ince olan keten kumaşa bırakmakta, böylelikle daha sık ve ince kıvrımlar oluşabilmektedir. Kıyafetin bittiği noktada katlamanın yerine geçen yalancı kollar, kolon başlarındaki spirallerle yine başka bir benzerlik içerisinde olmaktadır (Görsel-27) (Erdinç, 2011: 9).



Görsel-26: Dor Kıyafeti ve Sütun Benzerliği, (Erdoğan, 2011: 9).



Görsel-27: İyon Kıyafeti ve Sütun Benzerliği, (Erdoğan, 2011: 9).

Daha sonra başka bir dönem olan gotik mimaride görülen, sivri dikey etki; yüksek tavanlar, sivri kemerler ve aşırı incelik dönem elbiselerinde de kendini göstermektedir. Ortaçağ'a baktığımız da ise dikeyliğe olan eğilimi gotik kıyafet ve mimaride görmekteyiz (Görsel-28). Örneğin, sivri uçlu ayakkabı ve şapkaların, Fransa ve İngiltere'deki gotik tarza sahip olan katedrallerde görülen ojival kemerler ve yükselen alanlar arasındaki yadsınmaz bir bağlantının olduğu görülmektedir. Bu bağlamda gotik devirde sivri ve dikey hatlarla kendini gösteren mimari detaylar, devrin giyim tarzını etkilediğini gözler önüne sermektedir (Yıldız, 2015: 252).



Görsel-28: Gotik Mimarisi ve Dönem Kıyafetlerindeki Benzerlikler, (Yıldız, 2015: 253).

Günümüzde şehirlerin, mekânsal, ekonomik ve fiziksel ilerlemesinde etkili olan endüstriler her geçen gün artmaktadır. Bu kapsamda moda tasarımı zamanla önem kazanan ve yaratıcı kapasitelerden beslenerek ekonomiye kazanç sağlayan sektörlerden biri haline gelmektedir. Moda sanatından kuvvetli bir şekilde etkilenecek farklı yaratıcılık üslubuyla değişen mimari de sanat ve kültür endüstrileri arasında yeni yerini almaktadır. Her iki sanat alanının da çıkış noktası olan yaratıcılık faktörü bu sektörlerin gelişmesine katkıda bulunmaktadır (Harmankaya vd., 2014: 192). Yaratıcılık genel anlamda bireyin gözlem yapma, algılama, görsel not alma, duyumsama, düşünme, eleştirme, yaratma, dışa vurum, değerlendirme gibi bütün duygusal ve zihinsel süreçlerini bütünsel bir biçimde çalıştırarak, çevre ve objeler arasında görsel ilişki kurması neticesinde bazı eşdeğer biçimler yaratması sürecinden oluşmaktadır (Koca ve Koç, 2009: 35). Bu bağlamda günümüz mimarlık ve moda ilişkisine bakılacak olursa; Ito'nun Tod's binasında ve Hishinuma'nın elbisesinde (Görsel-29) görülen ve benzerlik gösteren taşıyıcı iskelet kurgusu, tasarımın strüktürel ve kavramsal temelini oluştururken, cephe tasarımı olarak da temel görünüş beklentilerini karşılayabilmektedir. Strüktürel gövde ismiyle tarif edilen kompleks formlarda, hem mimarlığın hem de modanın, eğrisel şekilleri strüktüre etme amacıyla kullandığı iskelet kurgusundaki (Görsel-30) benzerlikler, bahsedilen moda ve mimarlık disiplinleri arasındaki etkileşimin sonuçlarındandır (Erdinç, 2011: 59-60).



Görsel-29: Ito, Tod's Binası, Hishiuma'nın Elbise Tasarımı, Moda ve Mimarlıkta Strüktürel Yüzey Örnekleri, (Erdoğan, 2011: 60).



Görsel-30: Mimarlık ve Moda Tasarımında Eğrisel Biçimlerin Strüktürel Yüzey Örneklerinde Kullanılması, (Erdoğan, 2011: 60).

Issey Miyake ise eğitimini sanat üzerine tamamlamış ve modayı tamamen yok saymış olduğu koleksiyonları bulunmaktadır. Tasarımlarında bir heykelle mimari yapı olmak arasında çalışmaktadır. Issey Miyake'nin tasarladıkları ve yarattıklarını (Görsel-31) modayla ilişkilendiren tek şey ise tasarımlarının giyilebilir olmasından kaynaklanmaktadır (Güldür ve Bayram, 2016: 64).



Görsel-31: Issey Miyake'nin Origami Sanatından ve Mimariden Esinlenerek Tasarladığı Kıyafetler, (Güldür ve Bayram, 2016: 64).

Mimarlık ve Heykel;

Heykel ve mimarinin tarihsel sürecine baktığımız zaman diğer tüm sanat disiplinlerinde olduğu gibi, bu iki sanat dalının da ortaya çıktıkları toplumların dünya görüşünü yansıttıklarını ve adeta içinde buldukları kültürün simgeleri haline geldiklerini görmekteyiz. Bu bağlamda asırlar boyunca mimari ve heykel ilişkisinin değişim sürecinde en büyük rolün düşünce olduğu bilinmektedir. Düşünceler değiştikçe sanat anlayışları ve dünya görüşleri, sanat anlayışları ve dünya görüşleri değiştikçe de mimari ve heykel arasındaki ilişkinin boyutu değişmektedir. Heykel sanatı uzun bir süre figüratif olarak kalmış ve doğrudan mimari yüzeylere uygulanarak bir bütünlük oluşturulmaya çalışılmıştır. Fakat 20. yüzyılla birlikte heykel sanatı bir çizgi yakalanmış ve mimari heykelsi tasarım davranışlarına, heykel de mimari tasarım davranışlarına dönüşmeye başlamıştır. Böylece iki sanat disiplini arasında, ilk zamanlara göre çok farklı bir bütünlük sağlanmıştır (Özertural, 2007: 5). Mimarlık ve heykel sanatının ortak noktası, mekanın hacimle tasarlanıyor olmasından kaynaklanmaktadır. Mimari, insanın işlevselliği için tasarımını inşa yoluyla gerçekleştirirken, heykel tasarımını, kütleyi yontma ve modelleme yöntemi üzerine kurmaktadır. Heykel ve mimari hacimsel formlara sahiptirler ve uzayda bir form olarak yer kaplarlar (İlhan, 2018: 1). Bu bağlamda mimari ve heykel ilişkisine örnek vermek gerekirse, ilk örneklerinden biri olarak kabul edilen ilk çağlara değinmek gerekmektedir (Görsel-32).



Görsel-32: Stonehenge, Salzberi, İngiltere, İlk Çağ Dönem, (“Sanal”, 2019).

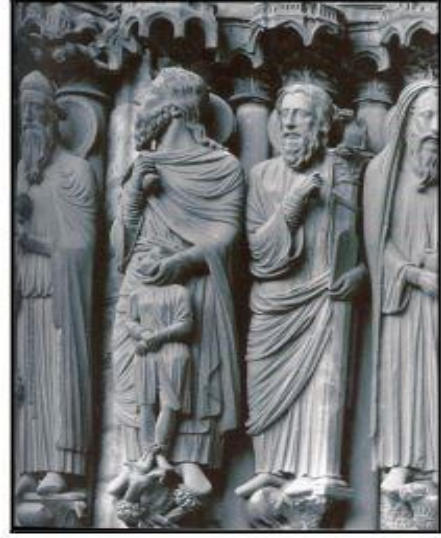
Genel olarak heykel olarak nitelendirilen sanat eserleri, evrene ait öğelerini betimleyen üç boyutlu biçimler, karşılıklı etkileşim içinde bulunduğu mekan veya çevreye eklenen nesnelere olarak görülmektedir (Ataseven, 2016: 262). Buna en güzel örnek “*Stonehenge*” dir. Ayrıca UNESCO Dünya Mirasında yer almakta ve dünyanın yedi harikasından biri olarak bilinmektedir (Sanal-2, 2019).

Sanat disiplinleri arasında özellikle strüktürel zorunluluklar açısından mimarlığa en yakın olan disiplin heykel sanatıdır. Heykelin üç boyutlu, hacimsel oluşu ve ayakta durabilmesi (Görsel-33) için gerekli statik kurallar onu mimarlığa yaklaştırmaktadır (Beken, 2007: 8).



Görsel-33: Mimari ve Heykelin Statik Kurallara Uygunluğu, (Beken, 2007: 8-10).

Heykel sanatının mimari ile olan ilişkisine başka bir açıdan baktığımızda; ya yapıya bağımlı bir şekilde yapının yüzeyinde yer alması ya da yapının içinde veya kentsel mekanda bağımsız bir şekilde var olmasıyla açıklanabilmektedir (Görsel-34). Fakat mimarlık sanatının heykeli doğrudan bir ifade aracı olarak sembolik anlamda kullanması genelde yapının heykellerle giydirilmesiyle gerçekleşmektedir. Bu bağlamda mimarlık sanatının, heykelin sembolik gücünü bünyesine katmış olduğu görülmektedir (Özertural, 2007: 6).



Görsel-34: Heykelin Yapının Yüzeyinde Yer Alması, (Özertural, 2007: 8).

Modern mimari her türlü süslemeye karşı olduğu için, Modern Dönem’ de süsleme unsurlarının yok edilmesi, mekan ve ardından biçim konusunun, ön planda olmasına sebep olmaktadır. Mekan ve biçim ilişkisi, mimari ve heykel sanatının genel kavramını oluşturmaktadır. Bu bağlamda Adolf Loos’un “*Süsleme cinayettir*” düşüncesini izleyen, Bauhaus Sanat Okulu’nun kurucularından mimar Walter Gropius, bir anlam ifade eden biçimlerin kullanılmasıyla, binanın süs özelliğine ulaştığını, böylece nihayet mimari sanatın, bir tür büyük ölçekte heykelle dönüştürüldüğünü ifade ederken, aslında süsleme unsurlarına ihtiyacı olmayan üç boyutlu bir tasarım ortaya çıktığını belirtmektedir. Çünkü yeni tasarımlarda biçim, kendi içinde beğeni taşımakta ve başka bir süs elemanlarının eklenmesine ihtiyaç duymamaktadır. Ayrıca sanayi inkılâbından sonra, yeni malzemelerin ortaya çıkması

ve teknolojinin gelişmesiyle, mimariyi birçok engellerden kurtarmakta ve onu özgün heykel biçimlerine ulaştırmaktadır (Görsel-35,36) (Pournaderi, 2018: 3-4).



Görsel-35: Frank Gehry, Guggenheim Müzesi, Bilbao, İspanya, 1997, (“Sanal”, 2019).



Görsel-36: Zaha Hadid, Haydar Aliyev Kültür Merkezi, Azerbaycan, 2013, (“Sanal”, 2019).

Antoni Gaudi, Frank Lloyd Wright, Le Corbusier, Santiago Calatrava, Frank Gehry ve Zaha Hadid gibi modern dönem ve modern sonrası mimarlar, modern

heykel biçiminde yapılarla, mimarlık ve heykel ilişkisini daha da ileri boyutlara taşıyarak geliştirmişlerdir. Mimarlık ve heykel çalışmaları (Görsel-37) tam olarak mimari bir yapıyı ifade etmiyor olsa da izleyicilerin bu eserlerin içinden geçebilmesi veya bir başka şekilde bu eserlerin mimari mekanından faydalanması ile bu yapıtların mimari yapılar olarak tanımlanmasını sağlamaktadır (Pournaderi, 2018: 5).



Görsel-37: Richard Serra, Inside Out, Mimari- Heykel Örneği, 2013, (“Sanal”, 2019).

Sonuç olarak mimarlığın tarihsel süreç içerisinde birçok bilim ve sanat dalıyla karşılıklı etkileşim içerisinde bulunduğu görülmektedir. Mimarlık; resim, müzik, moda tasarımı, heykel, sinema gibi sanal dalları ile birlikte bir gelişim ve değişim içerisinde olmuş ve olmaya devam etmektedir (Ertem, 2010: 21).

2. 3. Literatür Araştırması

Mimarlık ve sinema arasındaki ilişki teknolojinin ilerlemesi ile birlikte devamlı bir değişim ve ilerleme içinde olmuştur. Teknolojiden en fazla etkilenen sinema türü olan bilim kurgu çalışma kapsamında ele alınmış ve daha öncede pek çok çalışmaya konu olmuştur. Bu bağlamda Özen çalışmasına (2006), bilim kurgu türünün çevreyle olan ilişkisi anlamında en ön plandaki kavramlardan biri olan ütopya kavramının incelenmesiyle başlamıştır. Ütopya hakkında genel bilgiler değerlendirildikten sonra

bilim kurgu kavramının tanımı yapılmış ve tarihçesiyle ele alınmıştır. Daha sonra bilim kurgunun mimari ile olan ilişkisine değinilmiş ve mimarlığı teoride ve pratikte etkileyen teknolojiler ele alınmıştır. Son bölümde geleceğin temsil edilmesinde araç olarak kullanılan sinema kavramı, bilim kurgu sineması ve bilim kurgu sinemasında gelecek öngörülerini incelenmiş, ardından çeşitli bilim kurgu filmleri bu bağlamda analiz edilmiştir. Sonuçta ise, bilim kurgunun günümüze ait bilimsel ve sosyal şartların bir yansıması olarak görülebileceği, türün edebi anlatılarıyla geleceğe dair görüşlerin tasarımcılar için zihinsel pratik olarak görülebileceği dolayısıyla bilim kurgunun tasarımcı için zihin açıcı bir kaynak olduğu sonucuna varılmıştır. İncelenen filmler üzerinde gelecek ile ilgili görüşlere dair bir tablo ortaya konulmuştur (Özen, 2006).

Güntan çalışmasında; mimarlık ve sinema ara kesitinde olumlu ve olumsuz etkiler film aracılığı ile incelemiştir. Sinemanın geçmişten günümüze kadar çekmiş olduğu filmlerdeki mekan seçimleri araştırılıp, karakterlerin kullandığı mekanlar ile sosyal statüleri arasındaki ilişkiye değinilmiştir. Bu bağlamda *Wall Street Borsa (1987)* filmi, mekânsal kurgusu bakımından analiz edilmiştir. Filmde yer alan karakterlere ait mekanlarda kullanılmış olan mimari dil ile karakterler arasındaki ilişki ortaya konmuştur. İnceleme yapılırken mekanlara mimari çerçeveden bakılmış ve mekan kurgusu, renk, mobilya ve obje seçimi bakımından değerlendirilmiştir. Bu değerlendirme neticesinde, filmdeki karakterlerin sosyal statüsüne bağlı olarak, mekan tasarımlarındaki seçimlerinin değiştiği sonucuna varılmıştır (Güntan, 2007).

Düştegör tarafından 2011’de yapılan yüksek lisans tezinde; film, sinema, sinema türleri ve sinema seyir mekanları açıklanmıştır. Daha sonra sinemanın evrende teknolojik ve toplumsal ilerlemelere bağlı olarak gerçekleşen dönemsel gelişimi ve sinemanın dönemsel gelişimiyle değişim gösteren sinema seyir mekanları incelenmiştir. Son olarak alışveriş merkezlerinde yer alan sinema seyir mekanlarının tercih edilme nedenleri üzerinden İstiklal Caddesi gibi geçmişte oldukça fazla sayıda sinema seyir mekanını içerisinde bulduran geleneksel kültür ve ticaret akslarını yeniden yaşatmak için durum belirlemesi yapılmıştır (Düştegör, 2011).

Ertem’in 2010’da yapmış olduğu çalışmasında; mimarlık ve sinema sanatının mekan ve devinim üzerinden kurdukları ilişki araştırılmıştır. Mekan üzerinden

kurulan ilişki incelenirken öncelikle mimarlıkta mekan, daha sonra sinemada mekan incelenmiştir. Sinema ve mimarlık disiplinleri arasındaki ilişkinin her iki sanat disiplinine kattığı yararlar ve bu bağın ilerlemesinin her iki disiplin açısından önemi açıklanmıştır. Sinema sanatının mimarlık disiplini için sağladığı deneysel ortam ve bu ortamın mimarlığa sağladığı yarar örnekler üzerinden incelenmiştir. İncelenecek filmler seçilirken, filmler kara filmler üzerinden seçilmiştir. Bu sayede kara film türündeki mekan kullanımının filme kattığı görsel ve anlamsal faydalar üzerinde durulmuştur. Alman dışavurumcu sinemasından başlayarak günümüze kadar olan kara filmlerin tarihsel süreci incelenmiş, Türk sinemasında yer alan kara film denemelerine değinilmiştir. Mekânsal değerlendirmeler ve yorumlar, *Karanlık Şehir* (1988), *Taksi Şöförü* (1976) ve *Polis* (2006) filmleri üzerinden yapılmıştır. Bu filmlerdeki mekanlar, oluşturulma şekillerine, kullanım amaçlarına, kullanım biçimlerine ve görsel etkinliklerine göre değerlendirilmiştir (Ertem, 2010).

Beşışık çalışmasında; sinemada ve mimarlıkta mekan deneyimi özelinde, sinema ve mimarlık ilişkileri, tarihsel süreç, yöntem, teknikler ve birbirlerine referans olma potansiyelleri araştırılmıştır. Bu bağlamda, mimari mekanın sinema mekanına kattıkları; mimari mekan tasarımında kullanılan sinematografik teknikler; kadraj, montaj, sekans ve ışık başlıkları altında her iki sanat disiplininin ürünleriyle örneklenerek araştırılmıştır. Daha sonra, sinema mekanının mimari mekandan kazandıkları, mekanı ne oranda konu edindiği üzerinden araştırılarak; fon, tamamlayıcı eleman ve ana öge olarak mekan kavramlarına örneklerle değinilmiştir. Sanal bir mimarlık alanı tanımlayan, gerçek mekanları yeniden tasarlayan ve mimarları ya da mimari üretimleri konu alan filmler, örneklenerek mekânsal deneyim bağlamında okunmuştur. Daha sonra bir mimari yapı ve bir film; sinematik ve mekânsal unsurlar üzerinden ele alınarak; “sinematik mekanın” ve “mimari mekanın” üretiminde, sinema ve mimarlığın etkileşimleri, ortaklıkları, birbirlerinden ödünç aldıkları yöntem ve teknikler paralel örnekler üzerinden irdelenmeye çalışılmıştır. Birbirlerine yakın tarihlerde tamamlanmış olan bir mimari yapı ve bir sinema filmi; mekânsal ve sinemasal yolla anlattıkları konuların ortaklıkları gözetilerek, çalışmaya konu edilmiştir. Her iki eserin de, hem sinematik hem mimari

yönleri ile irdelenerek, sinemanın mimarlığa, mimarlığın ise sinemaya sağlamış olduğu ve gelecekte sağlayabileceği potansiyeller sorgulanmıştır (Beşışık, 2013).

Çalğıcı yapmış olduğu makale çalışmasında; mimarlık ve sinema etkileşiminin incelendiği çalışmalara ek olarak sinemasal mekanın kurgulanmasında çevre psikolojisi, mimarlık ve sinemanın mekan üzerinden kurduğu ilişkinin önemine değinmiştir. Ayrıca çalışma ile mimarlık, sinema ve çevre psikolojisi arasında mekan üzerinden var olan bu etkileşime açıklık kazandırmaya çalışmıştır. Çalışma kapsamında, THX 1138 (Lucas, 1971) filmi üzerinden mekan ve insana dair okumalar yapmıştır. Sinematografik mekanın distopik kurgusu üzerinden aktarılan insan ve mekan etkileşimini çevre psikolojisinin temel kavramları ile incelemiştir. Çalışma sonucunda, insanların böylesine sıkı bir denetim altında tutulabilmesinde mekanın kullanılmasının ne denli önemli olduğu ve insan-mekan etkileşimi açısından, bunun da çevre psikolojisi kavramları sayesinde çok daha açık biçimde okunduğunu ortaya koymuştur. Seçilen film özelinde insan ve mekan ilişkileri göz önüne alınarak, bireyin davranışlarının yönetilmesiyle ne kadar edilgen bir nesneye dönüşeceği de gözlemlenmiştir (Çalğıcı, 2013).

Erbay ve arkadaşları yapmış oldukları makale çalışmasında; sinema ve iç mekan etkileşimini uzay temalı filmler üzerinden göstermeyi hedeflemektedir. Bu amaçla; uzay temalı ve uzayda yaşam alanlarını konu alan imdb puanı en yüksek filmler arasından 8 adet sinema film seçmişlerdir. Seçilen filmlerde geçen eylem alanlarını sınıflandırarak, uzayda yaşam için öngörülen mekanlar belirlemiştir. Daha sonra insanoğlunun aya çıkmadan bir yıl önce, yani 1968’de gösterime giren “2001: A Space Odyssey” filmi ile görsel efektlerin ve tasarımların sınırları zorladığı 2016 yapımı “Passengers” filmini ele alarak tasarlanan mekanların karşılaştırmalı analizlerini yapmışlardır. Çalışma sonucunda Dünya dışında bir hayatın var olma ihtimali ve “Oraya nasıl ulaşılır?” ya da “Oraya nasıl gidilir?” sorularının ortaya çıktığı görülmektedir. Dolayısıyla sinema milyonlarca izleyiciye ulaşarak bu düşün kurulabileceği en uygun ortamı sunmaktadır. Teknolojinin ve dijital efektlerin de yardımı ile sinemada mekan kurgusunun üst düzey olduğu tasarımlar görmek mümkündür. İlerleyen yıllarda hayal gücünün tükenmeyen bir olgu olduğunu göz önünde bulundurulursa teknolojinin de katkısıyla şuan hayal

edilemeyen mekan tasarımlarının sinema ve mimarlık tarihinde görülmesi mümkün olacağı gözlemlenmiştir (Erbay vd.: 2017).

Erdoğan ve Yıldız 2018’de yapmış oldukları çalışmada; 2012 yapımı olan Bulut Atlas filmi üzerinden zaman ve mekan kavramlarının paradoksal ilişkisine bakmıştır. Film izleyiciye gerçek hayatta deneyimleyemeyeceği zaman ve mekan algılarını yaşattığı, kullandığı teknikler ile deneysel bir ortam sunduğu için ve gerekse bağımsız 6 farklı kurgusu olması itibarıyla çok yönlü perspektifler kazandırdığı için seçilmiştir. Bilim kurgu türünün örneği olan film, yapım tarihinin yakınlığı ile günümüz zaman ve mekan algısını yansıtmakta ve geçmiş bilim kurgu filmleri ile arasındaki ilişkileri görmemizi sağlamaktadır. İçinde yaşadığımız çağa hakim olan postmodern anlayışın izleri de film mekanları üzerinde görülmektedir. Sonuç olarak sinema ve mimarlık, tasarlama, soyutlama, üretim ve görselleştirme teknikleri yönünden birbiriyle etkileşim içinde çalışan iki farklı disiplindir. Bu çalışmada farklı iki disiplinin zamanı ve mekanı nasıl kullandıkları incelenmiş, günümüz toplumunun sorunsallarına ve geleceğin kentine dair çıkarımlar yapılmıştır. Mekanın somut halinin nasıl soyutlaştığına, fiziki mekanların deneyimlerle nasıl varoluşsal mekanlara dönüştüğüne değinilmiştir. Zamanın ise biyolojik, fiziksel ve psikolojik sınıflandırması yapılarak, bu zaman gruplarının modernizmle değişen toplumlarda kavramsal karşılıkları ortaya konulmuştur. Değişen toplum yapısına ve modern çağa bağlı olarak, zaman ve mekan algısındaki farklılaşmalar analiz edilmiştir. Sürekli değişen zaman ve mekân algısının, sinemada da geleneksel anlamından uzaklaşarak farklılaştığı görülmüştür (Erdoğan ve Yıldız, 2018).

Bektaş makale çalışmasında; sinema ve mekan ilişkisini bilim kurgu filmleri üzerinden incelemiştir. Çalışma kapsamında; Tron Efsanesi, Başlangıç, Azınlık Raporu ve Açlık Oyunları filmleri ele alınmıştır. Seçilen filmler üç başlık altında incelenmiştir. Bunlar; sinema mekanı eleştirir, sinema mekanı düşletir ve sinema mekanı temsil eder isimli konu başlıklarıdır. Sinema mekanı eleştirir başlığında Tron Efsanesi filmi mekansal sınırlamaları eleştirdiği düşünüldüğü için, sinema mekanı düşletir başlığında Başlangıç filmi var olmayan mekanları kurguladığı için ve Azınlık Raporu filmi gelecek kurgusunda mekanları incelediği için, sinema mekanı temsil eder başlığı altında Açlık Oyunları filmi kurguda var olan ili toplumsal kesimi

başarılı bir şekilde temsil ettiği için konu olarak ele alınmıştır. Sonuç olarak sinema insan yaşamını her türlü boyutuyla ele alan organik bir görsel anlatıdır. Yenilikçi filmler geleceği görme, yaşama ve var oluş tarzları ile insanların geleceği tasavvur etmelerine yardımcı olmaktadır. Sinema, mekanların tasarlanması ve düzenlenmesi için bir laboratuvar niteliğindedir. Bilim kurgu filmleri, mekan tasarımına etki ettiği gibi mekanın tasarımı da filmleri etkilemektedir. Günümüzde mekân kullanımını etkileyen moda, kültür gibi kavramlarında sinema yoluyla etkilendiği ve tasarımların yönlendiği açıkça görülmektedir (Ek Bektaş, 2017).



III. BÖLÜM – EŞ ZAMANLI DEVİNİM VE GERÇEKLİK BÜKME KAVRAMLARININ DOCTOR STRANGE FİLMİ ÜZERİNDEN OKUNMASI

3. 1. Sinematografik Kavramlar

3. 1. 1. Zaman ve Mekan

“Zaman tanrının somutlaştırılmasıdır. O her şeyi içerir; insana dair olan her şeyi ve evreni...”. Zamanın anlamı kişi için gece gündüzdten ibaret iken, Mısır Güneş Tanrısı ve Zamanların Hükümdarı olan “Ra” zamanın periyodunu günün her saati şeklinde değiştirerek görünür kılmıştır. Zaman, ilk insan da dahil olmak üzere, içinde kayıtsız yaşanan bir kavramdır. Büyük Patlama Teorisine göre dünyanın, bir “an”ın diğerlerine uyum göstermeden başına buyruk, asice kopuşuyla oluştuğu varsayılırsa, dünya oluşmadan önce “an” vardı denilebilir. Zaman kavramı ise kendisi tarafından anlaşılan “varlık”ın var olmasıyla gerçeklik kazanmıştır. Bu idrak bir hayvanın içgüdüğü ya da bir insanın zihniyle edilebilmektedir (Özbey, 2007: 5).

Platon zaman hakkında; *“Bir sayı sırası değil ancak sayıyla numaralandırılmış şey olarak değerlendirilmiştir”* demektedir (Ülker, 2011: 6). Heidegger ise Aristo’nun eski bir önermesini şöyle aktarmaktadır; *“Zaman da hiçbir şey değildir. O yalnızca içinde yer alan olaylar sayesinde sürüp gider. Mutlak bir zaman yoktur. Mutlak bir eşzamanlılık da yoktur... zaman olayları içinde taşıyandır.”* Fakat Aristo değişim ve hareketin zihni olarak algılanmasından yola çıkarak zamanla akıl arasında bir ilişki kurmaktadır. Aristo’ya göre zaman bilinç ile kavranabilir. Tıpkı Newton’un kendisinden sonra tanımlayacağı gibi şuur olmadan da zamanın varlığını kabul etmektedir. Bergson daha sonra net bir şekilde idrak ve şuurun zamanı var ettiğini söylemektedir. Fakat Newton Aristo’dan daha sonra insan bilincinin ötesinde mekan ve zaman tanımı yapmaktadır (Karaman, 2019: 9).

Geçmişte zaman ve mekan iki farklı olgu gibi ele alınırken, modern çağda zaman ve mekan iç içe geçmiş, aynı tabakada paralel ilerleyen, görecelilik ve algılama şekillerine göre birbirine oldukça benzeyen iki kavram olarak ele alınmaktadır. Farklı olgular olarak ele alınması, her insanın farklı biçimde algılaması, dış dünyayla farklı düşünce ilişkileri kurması, akılda farklı yansımalar elde

etmesinden kaynaklanmaktadır. Mekanın algılanması öznel olduğu gibi, zamana göre de zihinde farklılıklar oluşturabilmektedir (Erdoğan ve Yıldız, 2018: 2). Bu bağlamda mekan kavramı tanımlanacak olursa;

Tarihsel süreçte mekana dair ifadelere, fikirlere ve çalışmalara bakıldığında, aslında mekanın modern zamanda daha çok üzerinde durulan ve moderne ait bir kavram olduğu söylenebilir. Düşünce tarihinde daha çok “*zaman*”, “*boşluk*” ve “*yer*” kavramlarına rastlanmaktadır. Mekan, Orta Çağ’ın sonlarına yaklaşıldığında kullanılmaya başlanılan bir kavramdır. Kavramlar büyük oranda bilim ve sanat yolu ile ortaya çıkarıldığında mekan kavramı da oluşmaya başlamıştır. Mekan kavramı geometrik ve matematiksel bir temelde ilk olarak M.Ö. VI. yüzyıl da Anaksimandros ile ele alınmaya başlandığı bilinmektedir. Anaksimandros tıpkı zaman da olduğu gibi varlıkla anılan ikinci kavramın da üzerine düşünmüştür. O zamanlarda mekanın karşılığı “*boşluk*” tur. Boşluk ise “*khaos*” ile ifade edilmektedir. Yunan mitoloji tarihine bakıldığında “*khaos*” yeryüzünden önce de vardır. Khaos; “*boş, daha oluşmamış, biçim bulmamış*” gibi anlamları içermektedir (Karaman, 2019: 21, 22).

Newton, mekan hakkında; “*...uzayın/mekanın parçaları görülemez, duyularımızla bir diğerinden söz edilemez, bu yüzden onların mantıklı ölçülerini kullanırız. Bütün “yer”leri hareket etmesi imkansız olarak kabul ettiğimiz şeylere göre olan konumları ve uzaklıkları ile tanımlarız ve bu yerlere bağlı olarak “hareket” tahmin eder değerlendiririz, cisimlerin o yerlerden başka yerlere taşındığını kabul ederiz. Yani mutlak mekanlar ve hareketler yerine göreceli olanları kullanırız ve bunun genel olaylar için bir sakıncası yoktur, ama felsefi incelemelerde duyularınızdan soyutlanmamız gerekir ve her şeyin kendisini ele alırız. Belki de bu yüzden gerçek anlamda yerleri ve hareketleri kendine göre tanımlayabileceğimiz bir şey yoktur... ”* demektedir (Aktar, 2003: 17).

Mekan, yalnızca belirli sınırları olan, içinde kullanıcı eylemlerine olanak verecek şekilde çeşitli unsurlarla desteklenmiş ve tasarlanmış boşluk değil, buna ek olarak yanında görsel ve sembolik boyutları da olan üç boyutlu bir oluşumdur. İşitsel olarak algılanan dokunma duyusuna seslenirken, kokusu mekanın hafızada bir deneyim olarak kaydedilmesini sağlar. Mekan, yaşanan ve deneyimlenen bir olgudur. Mekan sınıflandırmalarına dair çeşitli ifadeler bulunmaktadır. Örneğin L. M. Roth

mekanı üç farklı biçimde açıklamaktadır. İlki sınırları olan hacimler olarak fiziksel mekanlardır. Buradaki sınırlar görsel aletlerde ortaya konulmaktadır. Diğer ise görsel sınırları olmayan, gözün gördüğü en uç noktalara kadar uzanarak saydamlaşmış olan algısal mekanlardır. Son olarak da, algısal mekanla ilişkili olarak zihinde depolanan, zihinsel haritaya dönüşen kavramsal mekanlardır. H. Poincare mekanı farklı bir yaklaşımla iki ayrı grupta sınıflandırırken, Schulz da mekanı daha ayrıntılı bir şekilde, pragmatik, algısal, kavramsal, soyut ve varoluşsal mekan olarak, beş farklı sınıfta tanımlar. Bu sınıflandırma temel olarak algı psikolojisine dayanmaktadır. Diğer mekan sınıflandırmalarıyla yakınlık gösteren pragmatik mekan en temel haliyle sınırlı, fiziksel mekan olarak tanımlamaktadır. Diğer mekan tanımları ise özünde mekanın fiziksel olma özelliğinin üzerine çıkan, devinim, deneyim, algı, mekan ile kurulan bilişsel ilişkiler neticesinde açıklanan mekan sınıflarıdır. Bu tanım benzerliklerinden yola çıkarak, mekanı sınıflandırmada en önemli aracın zaman kavramı olduğu görülmektedir. Fiziksel olarak görülen mekanın deneyimsel ya da varoluşsal mekana dönüşmesini sağlayan bütün koşullar zaman bağlamında gerçekleşmektedir. Mekanın fiziksel sınırlarını kaybedip, kimlik kazanması ve akılda bir imgeye dönüşmesi o mekanda zaman geçirmekle, çeşitli zamanlarda o mekanda deneyimler elde etmekle ilişkilidir (Erdoğan ve Yıldız, 2018: 3,4).

Modern dünyada, temel referanslarından koparak beraber anılan zaman ve mekan ilişkisi, bu sefer de rasyonel aklın salt tanımları ile kavranmış ve matematiksel kavrayışın indirgemelerinde sınırlanmıştır. Yaşama dair her şey, evrensel bir mekanik, indirgeyici pozitivist kurgular içinden okunmaya başlanmıştır. “Zaman” kutsal ve geleneksel sembollerden Tanrı, doğa ve gerçeklik kurtarılıp “modernleşmenin” altındaki endüstrileşme, rasyonelleşme gibi süreçlerde feda edilmiştir. Egemenliği hesaplamacı pratikler, mekanik yasalar, kabuller, kartezyen dünya veya modern “özne” tanımı almış ve “zaman”ı modern dünyada farklı “gerçeklik” yanılgılarında kurmuştur. Fakat Kwinter, çeşitli alanlarda gelişen ve farklı tarihsel gelişmelerde ifade bulan zaman formlarının “gerçeklikle” alakası olmayan araçsal bir kültürün kuruntuları olarak görülmektedir. Onları tek kelimeyle “soyutlamalar” olarak özetlemektedir. Bu soyutlamalar doğadaki hissiz kılınan

olaylar serisini, dışsal, ölçülendirilebilir bir düşünme alanında, yönetilebilecek ve medeniyet kurulabilecek olarak düzenlemek için ustaca geliştirilmiş araçlardır. Geleneksel zamansallığın bir nevi devamı olan bu modernist anlayış, zamanı tanrılaştırmaya da başka şekillerde kesin ve değişmez kılmaktadır. De Sola Morales, aydınlanma projesinde temellenen modernitenin, salt bir gerçekliğin keşfedileceği ve sanat, bilim, sosyal, politik praksislerin bu evrensel rasyonalitede inşa edileceği düşüncesiyle hala iştirak eden “*seküler bir teizm*” olarak adlandırmaktadır. Projenin bir yansıması olan mimari düşünceye de yaşanılan zaman yerine bahsedilen evrensellik arayışındaki soyut ve lineer zaman kavramının egemen olduğu göze çarpmaktadır. Mark Wigley modernist mimarlığın baskın pratikleri hakkında şöyle der: “*Modern trans kültürel ve trans tarihsel hakikatin dönüşü olarak reklamlanmıştır... Modernite namına zaman askıya alınmıştır.*” Mimarlıkta zaman, kontrol edilebilir, sistemik bir akışa göre düzenlenmiş ve tutucu çizgisinin dışında kalan her unsur bu anlatıda saf dışı bırakılmaktadır. Örneğin Le Corbusier’de “*promenad architecturale*” hareket ve zamanı kendi çeşitliliği içinde ele almanın aksine, kontrol edilmiş bir güzergah olarak işlemektedir. “*Zaman*” başlangıcı, yönü ve sonu belirlenmiş lineer bir olgudur ve mekanı da doğrusal bir deneyime hapsetmektedir. Mimarlığın lineer ve homojen bir zaman üzerinden veya doğrudan zaman kavramından yoksun ele alınışı, onu bir fotoğraf gibi hareketsiz ve görsel bir şeye dönüştürmektedir. Böylece hareketsiz olduğu ölçüde tanımlanabilir, kartezyen metotlarla ifade edilip biçim verilebilir ve mekanla beraber bir bakıma bedensel deneyiminin üzerinde de tamamen hakim olunabilir kılmıştır. Mimarlık, mekana ve vücuda aktaran zamansal tasarımları ile modern sistemlerin normatif ve maddi temsiliyetlerine dönüşmüştür (Aktaran: Göre, 2017: 9-10).

Mimarlık, kendimizi mekan ve zamanla ilişkilendirmede ve bu boyutlara insani bir ölçü vermedeki birincil aracımızdır (Pallasmaa, 2018: 20). Mimarlığın, sinema sanatı ile kurduğu en kuvvetli bağ ise mekan üzerinedir. Sinema ve mimarlık, mekanı birbirleriyle ilişkili olarak kullanmakta ve geliştirmektedir. Sinema, mimarlığın mekanlarını çeşitli şekillerde kullanmakta ve tekrar yorumlayarak ele almaktadır. Sinemayı mekânsal açıdan besleyen mimarlık ise geri dönüşler olarak, sinemanın yorumlarıyla mimari mekanı etkileşime sokmaktadır. Tanyeli de sinema ve

mimarlığın yakından ilişkisini üç farklı şekilde sınıflandırır. Birincisinde, sinema gerçekte olmayan mekanları tasarlayarak sanal mimarlığı tanımlamaktadır. İkincisinde, ilişki biçiminde sinema gerçek mekanları yeniden yorumlar ve mekanı somutlaştırmaktadır. Üçüncüsünde ise sinema kendi olay kurgusu içinde mimarlık etkinliğini ve mekanı doğrudan ele almaktadır. Mekanın algı biçimini şekillendiren zaman, aynı zamanda sinemanın mekanını ve kurgusunu da şekillendirerek, mekanla beraber insan aklında izler bırakmaktadır. Sinema ve mimarlığın bileşenlerinden olan zaman ve mekan çok fazla tartışılmayan, çoğunlukla olduğu gibi kabul edilen ve farkında olmadan kullanılan kavramlardır (Erdoğan ve Yıldız, 2018: 1,2). Filmde mekan parçaları zamansal bir sıra içinde düzenlenmektedir. Zamanın değişimi, mekandaki değişimle algılanmaktadır. Mekan, zamansal yapının parçası haline gelmekte, zaman da bu yapı içinde mekânsal bir nitelik kazanmaktadır. Böylece sinema (Görsel-38), bir zaman ve mekan sanatı haline gelmektedir (Yılmaz, 2011: 67).



Görsel-38: Inception, Sinemada Zaman ve Mekan, 2010, (“Sanal”, 2019).

Teknoloji birçok sanat alanının gelişmesine katkı sağladığı gibi sinema sanatını da şekillendirmiştir. Endüstri Devrimiyle birlikte gerçek mekanlar sinemada kurgulanan hikayelere yeterli gelmemeye başlamıştır. Böylelikle daha önce hiç tasarlanmamış yeni mekan tasarımları (Görsel-39) sinemanın gündemini

oluşturmaktadır. “Gerçeğin aynısının kopyalanması bile gerçeğin aynısı değildir” sözü aslında sinemada kullanılan her mekanın tekrar tasarlandığına ve mimariyle iç içe olduğunu göstermektedir (Erbay vd.: 2017, 472-473).



Görsel-39: The Fifth Element, Sinemada Mekan Tasarımları, 1997, (“Sanal”, 2019).

“*The Fifth Element*” filminde görülen New York kenti teknolojinin gelişmesiyle oluşan kurgusal bir mekandır. Kentte göze çarpan ilk şey yüksek katlı binalardır. Günümüzdeki sokaklar, caddeler, kaldırımlar yapının yüksek katlarında çözümlenmiştir. Bunun nedeni çevre ve hava kirliliğinin fazla olmasından kaynaklanmaktadır. Filmde kullanılan kurgusal mekanda ulaşım aracı olarak uçan taşıtların kullanılmasını da zorunlu kılmaktadır (Özen, 2006: 74).

Sonuç olarak değişen mekan ve zaman ilişkileri teknoloji, sanallık-gerçeklik, mimarlık ve sanallık ile mimarlığın yeni ilişkileri ve mekana yansımalarının ön plana çıktığı gözlenmektedir. Bu ilişkide geçmiş, bugün ve gelecek üçlüsü eş zamanlı olarak ele alındığı sürece mimarlık sanatı özgünlüğünü sürdürecektir (Gündoğdu, 2002: 138).

3. 1. 2. Eş Zamanlı Devinim

Devinim, M.Ö. 20.000 yıllarından Fransa’daki Lascaux, İspanya’daki Altamira mağaralarının duvarlarındaki resimlerden (Görsel-40) İsveç’te Tunç Çağından kalma

Kivik abidesi üzerindeki resimlere kadar uzanmaktadır. Kimi insanlara göre ise M.Ö. 5000 yıllarına uzanan gölge oyunlarına, 2000 yıllarında Firavunlar devrindeki Ölüler Kitabında yer alan, modern bir resimli romanı andıran dizi resimlerden Hitit kabartmalarına ve eski Yunan vazo resimlerine kadar dayanmaktadır. Devinim; Rönesans, Yeni ve Yakın Çağlarda da kendini göstermeye devam etmiş ancak tam anlamıyla kendini bulamamıştır. İnsanlar, tüm canlıların ya da cansızların devinimini büyük bir titizlikle incelemeye başlamışlardır. Kağıda, beze, tahtaya, cama, taşa ve madene saptamışlardır. Devinimin belli bir anının yansıtıldığı yapıtlar gözlemlenmekte ama bir şeylerin hep eksik kaldığı görülmektedir. Çünkü bu alandaki en usta çalışma bile donmuş bir devinim görüntüsü ortaya koymaktan öteye gidememektedir (Özön, 2008: 4). Bu kavramı çalışma kapsamında ele alınan sinema kavramıyla birlikte açıklayacak olursak;



Görsel-40: Altamira Mağarası, Duvar Resimleri, İspanya, (“Sanal”, 2019).

Lumiere Kardeşler kendi icatları olan alete sinematograf adını vermişlerdir. Sinematograf terimine etimolojik olarak bakıldığında ise; Yunanca “*kinema=devinim*” ile “*graphein=yazmak*” kelimelerinden türetildiği

görülmektedir. Dolayısıyla sinematograf; devinim yazan ve saptayan anlamına; sinematografi ise devinim yazma, saptama anlamına gelmektedir. Fakat sinema kelimesi zamanla filmlerin gösterildiği yapı ve mekan kavramlarını kapsayacak biçimde anlam genişlemesine uğramıştır. Burada dikkat edilmesi gereken bir husus ilk ve temel kavram olan “*devinimi yazma, saptama*” kelimeleridir. Bu açıdan bakıldığında, sinema herhangi bir devinimi düzenli aralıklarla parçalara bölerek bunların resimlerini saptamayı, sonra da görüntülük üzerine yansıtarak devinimi tekrar oluşturmayı anlatır (Özön, 2008: 3, 4). Düzenli aralıklarla parçalara bölünüp yeniden oluşan devinim aslında bize “*eş zamanlı devinim*” kavramı vermektedir. Eş zamanlı devinim, devinimin birbiri arkasını takip etmesiyle ortaya çıkmaktadır.

Devinim; devinmek eylemi, hareket, durağan bir noktaya göre devinmekte olan bir objenin durumu, bir ruh halinden başka bir ruh haline geçiş, bir fikir sürecinin başlaması ve hareketi gibi anlamları içermektedir. Devinimin tanımını yaparken eş anlamlı sözcüklerinden bahsetmek kavramı anlamak açısından daha faydalı olacaktır. Devinim, hareket, aksiyon; sözlükte hareketin eş anlamlıları olarak geçmektedir. En bilindik anlamı ile bir cismin durumunun ve yerinin değişmesi olarak açıklanmaktadır (Şengönül, 2012: 8).

Devinim fizikte ise; bir cismin belli bir noktaya göre yerinin zamana karşı değişimidir. Hareketle ilgili en temel yasaları ortaya çıkaran Isaac Newton’un, “*Eylemsizlik Kanunu*”; bir cisme etki eden bir kuvvet yoksa o cisim durur veya belli bir hızla lineer hareket ediyorsa bu hareketine devam eder. Yine “*Etki-Tepki Kanunu*”nda Newton, kainattaki bütün kuvvetler, birbirine eşit ve zıt yönlü çiftler halindedir, yani bir cisim üzerine etki etmekte olan her harici kuvvet için ona eşit ve zıt yönde bir kuvvet bulunmaktadır, fikrini savunmaktadır (Güneş, 2009: 5).

Fizikçiler, Einstein’ın İzafiyet teorisini (1905) ortaya atmasından bu yana evren üzerinde dört boyut bulunduğunu kabul etmişlerdir. Teori ile birlikte zamana ait eş zamanlılık kavramı ortaya çıkmıştır. Aslında fizik ve matematik alanına giren ve dördüncü boyut olarak bilenen boyut kavramı, 20. yüzyılın başlarında sanatsal bakış açılarıyla ele alınırken sanatın bilimden destek aldığı görülmüştür. Yani sanat ve bilim farklı disiplinler olarak kabul edilse bile problemler açısından ortak paydada buluşabilmektedirler (Kaplıanoğlu, 2011: 66). İzafiyet teorisineyle ortaya çıkan eş

zamanlı devinimin farklı zaman dilimleri içerisinde resim, heykel, felsefe, tiyatro, fotoğraf ve sinema gibi birçok alanda kendini gösterdiği görülmektedir.

Örneğin; Carra “*Şovalye*” adlı yapıtında (Görsel-41) hareketi vurgulamak için dinamik çizgiler ve konturlar kullanmıştır. Aynı zamanda atın ve insan figürünün uzuvlarının, hareket halinde değişen biçimlerini aynı zaman içinde resmederek, eş zamanlı devingenliği ve hızı yansıtmıştır. Fütürist bir ressam olan Carlo Carra yapıtlarında özne olarak devinimi ele almış ve bunları eş zamanlı olarak yansıtmıştır. Sanatçının işleri Fütürizm'in dinamizmiyle, Kübizm'in yapısal hissini birleştirir (Gezen, 2016: 18-19).



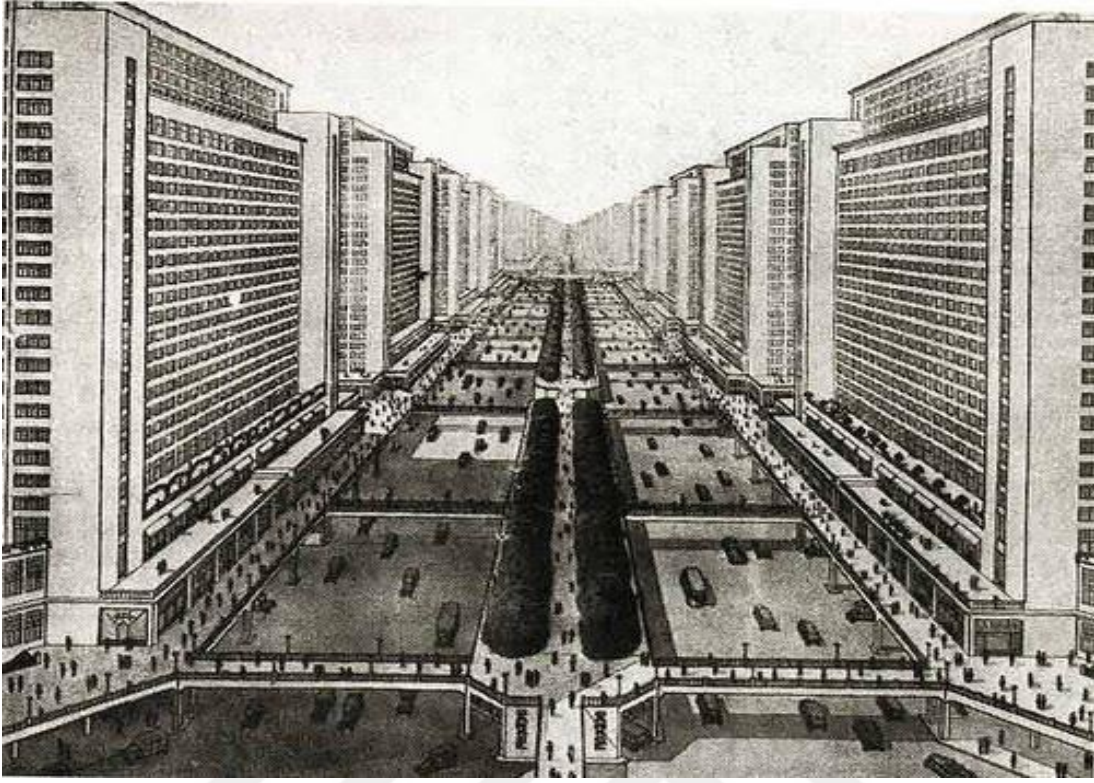
Görsel-41: Carlo Carra, Şovalye, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 1913, (“Sanal”, 2019).

Gerçeküstü sanatçı topluluğuna ilk katılan sanatçılarından biri olan Giacometti, çalışmalarında özellikle sürrealist ve soyut heykel alanlarında önemli yapıtlar bırakmıştır. Sürrealist eserlerinden biri olan “*Asılmış Top*” (Görsel-42) devir için çok güzel bir örnektir. Gerçek anlamda topun sallanmasını sağlayan Giacometti devinim kavramını iki boyutlu bir hareket kavramına çevirmiştir (Edi, 2011: 28).



Görsel-42: Alberto Giacometti, Asılıymş Top, 1930-31, ("Sanal", 2019).

Hız ve makineleşme üzerine geliştirilen ütopyaların yaratıcısı Le Corbusier ideal şehir önerisini sunarken, hız için yaratılan şehrin başarıyı da getireceği görüşüne sahiptir (Görsel-43). Corbusier'in kenti sıkıştırılmış ve makine gibi çözme arzusunun sebebi kır hayatına ait alanı genişletmek ve bu alanı yalnızca köylülere ya da soylu insanlara değil, tüm halka açabilmektir. Le Corbusier sokakların ortadan kalktığı yüksek gökdelenler, geniş ana yollar ve yeşil alanlar ile ortak hizmetlere yoğunlaşan bir şehir tasvir etmektedir (Aksoy, 2015: 21).



Görsel-43: Le Corbusier, Ville Radieuse Projesi, 1930, (“Sanal”, 2019).

Sinema, olayları sunma konusunda uzmandır, başlı başına bir kurgudur. Her an farklı görünür, oysa resim ve heykelde böyle zamansal bir ilerleme yoktur. Devinimin en önemli özelliklerinden biri bu olduğu için, estetik kurallar gereği sinema, devinimi kullanmakta ve yorumlamaktadır (Arnheim, 2002: 154).

İmgenin devinimini ve devinimin imgesini inceleyen bir 20. yüzyıl filozofu olan Deleuze’un, sinematografik imgenin özünü keşfetmek için çıktığı yolda, kazandığı disiplinler arası edinimler, sinema alanında kendisinden sonrakilere kayda değer bir miras bırakmıştır. Deleuze’e göre sinematografik imge, devinimin kendisidir. Resim ve fotoğraf imgesinde, hareketin gerçekleşmesi, akılda tamamlanan bir süreçken, sinemanın yani filmin sunduğu otomatik devinim, imgenin zihindeki sürecini manipüle edebilme özelliğiyle bir sonucun hazırlayıcı kuvveti olarak meydana çıkmaktadır. Deleuze’un çalışmalarında başvurduğu bir filozof olan Bergson, “sinematografik illüzyon” kavramını, art arda gelen anların çizgisel dizilimi şeklinde açıklamıştır. Deleuze ise sinemanın ortaya koyduğu imgeye, “devinim” ve “zaman” aktarımcısı olarak baksa da, hareketin kendisini doğal

hareketten ve zamanın kendisini de gerçek süreden bağımsız değerlendirmektedir. Deleuze, sinematografik illüzyonu (Görsel-44) gerçekleştiren film karelerinin yer değiştirirken kat ettikleri mesafeyle seyircinin benimsediği, süresi geçmiş hareketler bütünü, aslında hareketin ve zamanın yeniden yaratımı olarak görmektedir (Güneş, 2009: 11, 12).



Görsel-44: Matrix, Sinematografik İllüzyon, 1999, (“Sanal”, 2019).

Deleuze hareket imgesini, kavram ve imge bağıntısı bağlamında ele alır. Hareket imgesine dayalı klasik sinemada kavram ve imge özdeşliğine rasyonel bağıntı sayesinde ulaşır. Sinematografik bir imge olan hareket imgesi, düşüncenin yeni bir dönüşümünü ifade etmektedir. Kısacası imge, kavramla aynı işlevi görmez; düşüncenin farklı bir yönünü harekete geçirerek düşüncenin farklı bir boyutunu dile getirmektedir. Zaten Deleuze’e göre sinema sanatını resim, fotoğraf, heykel, edebiyat gibi diğer sanat alanlarından ayıran ve öne çıkaran da budur. Sinema düşünebilme potansiyelimizi bütünüyle açığa çıkarmaktadır (Serttek, 2013: 41). Deleuze’e göre sinema bize, kendisine hareketin eklendiği bir imge vermez; doğrudan doğruya hareket imgesini verir. Hareket ve imge arasında dışarıdaki imgeler ve zihindeki imgeler olmak üzere herhangi bir ikilik de yoktur. Yalnızca imge hareketleri vardır. İmge bizzat harekettir ve hareket de bizzat imgedir. Deleuze’e göre imge görünen şeydir ve görünen şey de sürekli hareket halindedir (Deleuze, 1986: 2).

3. 1. 3. Gerçeklik Bükme

Gerçeklik bükme kavramına etimolojik olarak bakıldığında; ilgili kavramın temelini “*gerçeklik*” ve “*hakikat*” kavramlarının oluşturduğu söylenmektedir. Ancak “*gerçeklik*” ve “*hakikat*” kavramları ilk etapta eş anlamlı gibi algılansa da aslında birbirlerinden farklı kavramlardır.

Cevizci, “*gerçek*” ve “*hakikat*” kavramları hakkında değerlendirmelerde bulunmuş, ayrıca kavramların temel anlamlarının yanı sıra felsefe ve tasavvuf alanlarındaki karşılıklarına da değinerek kavramların tanım ve ayrımlarına detaylı yer vermiştir. Gerçek;

1. İdeal, koşullu, potansiyel ya da olanaklı olana karşıt olarak, aktüel, somut, olgusal ve zihinden bağımsız bir varoluşa sahip olan.
2. Kurgusal, yanıltıcı, gerçek olmayan, yapay, fantezi ya da imgesel olana karşıt olarak, algıdan ya da akılda bağımsız bir şekilde var olan.
3. Tözsel ya da nesnel bir varoluşa sahip olan.
4. Geçmiş ya da gelecekte veya teorik bir yapım olarak değil de, şimdi güncel olarak var olan için kullanılan nitelendirme.

Kavramın tanımlarına yer veren Cevizci, “*gerçek*” ifadesini “*zihinden bağımsız nesnel varlıklar*” olarak kabul eder. Gerçeğin evrende var olan görsel kanıtlar olduğundan bahseden Cevizci, kavramın birden çok anlama geldiğini belirtmektedir. Kavramın sahip olduğu çok anlamlılık, “*gerçek*” sözcüğünün kullanım sıklığını göstermesi açısından önemlidir. Hakikat;

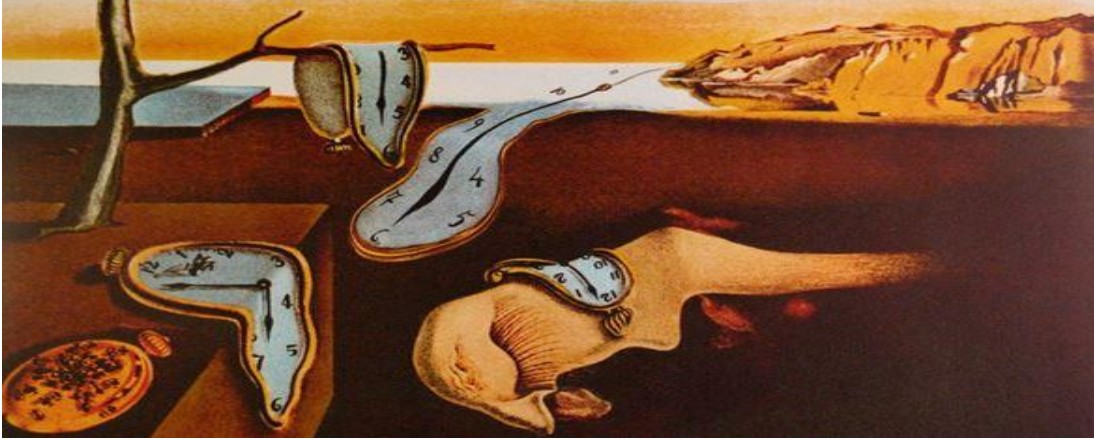
1. En genel anlamı içinde dini, bilimsel, ahlaki vb. gibi hakikatler bağlamında, bir bilgi alanı ya da disiplinin konu aldığı varlık alanıyla ilgili temel doğrular bütünü.
2. Özel olarak, zaman zaman gerçeklik, zaman zaman da doğruluk anlamında kullanılmakla birlikte, gerçekte bir şeyin kendi özü içinde örtüsünü açarak vukua gelmesi ve insanın bunun farkında olması durumu. Varlığın gizinden çıkarak olagelmesi ve insanın bunun bilincinde olması hali.
3. Hakikat daha özel olarak da, tasavvufta, dört makamdan üçüncüsüne karşılık gelir ve hakikat ehli adı altında, Tanrı'nın gerçek özünü bilenleri, gerçekten var

olanın yalnızca Tanrı olduğuna inanarak, kendini Tanrı yoluna verenleri, Tanrı'nın sırrına erenleri gösterir (Aktaran: İsi, 2015: 183-184).

Dolayısıyla “gerçek” kavramı zihinden bağımsız nesnel varlıklar olarak tanımlanırken, “hakikat” kavramı ise nesnel gerçeklerin zihindeki yansıması şeklinde tanımlanır. Dolayısıyla araştırma kapsamında ele alınan “gerçeklik bükme” kavramının temelini “gerçek” kavramı oluşturmaktadır. Deleuze ise; gerçeklik bükmeyi “Değişken eğriliği ya da kıvrımı oluşturan ideal öge, bükülmedir” (Deleuze, 2006: 24) biçiminde açıklamıştır. Bükülme, değişik şiddetlerde olabilir, imgenin yapısını bozabilir veya bu bozulma imgeyi bütünüyle değiştirecek bir şiddette de olabilir. Bükülme sürekli bir oluş ve hareket barındırmaktadır. Dolayısıyla bükülme devamlı bir deformasyon ve dönüşüm içerisindedir. Dansçı vücudu, şair anlamı, düşünür sözcüğü, ressam imgeyi ve her bellek algıladığı gerçekliği bükmektedir. Bükme varlığı değiştirmekte ve yeni varoluşlar ortaya koymaktadır. Bükülmeye örnek verecek olursak; Picasso'nun tablolarındaki (Görsel-45) eş zamanlılık kübizm ile birlikte bükülmüş ve nesnenin hareketini durağan tabloya yansıtmıştır. Salvador Dali'nin de eserlerinde objelere dair bütün gerçeklik bükülmekte ve zaman akışı saatleri eritmekte (Görsel-46), Rene Magritte, dil ve imge arasındaki algıyı bükmekte, Van Gogh, gördüklerini kendi içinde resmettiğinde sema ve tarlalar bükülmektedir (Güzel, 2015: 49-53).



Görsel-45: Pablo Picasso, Kübizm, Gerçeklik Bükme, (“Sanal”, 2019).



Görsel-46: Salvador Dali, Gerçeklik Bükme, ("Sanal", 2019).

Görme olayı, görüleni bir nesneyi anlamlandırırken açıklamayı gerektiriyorsa, deneyimlenen her mekan, imge, ses ve mimari tasarımlarda mekansal karşılıklara çevrilerek gerçekleşebilir. Algılama doğrultusunda bükmeyi ortaya çıkarmak için farklı kaleydoskoplar tasarlanabilir. Mekanı tasarlamak ya da ortaya koymak için bükülme tasarlamasının ciddi bir süreç olduğu ileri sürülmektedir. Bükülmenin farkına varmak, onun üzerinde denemeler yapmaya imkan sağlamaktadır. Kaleydoskop tasarlamak, algıyı "*bilinçli*" olarak bükmek için gereklidir. Kaleydoskop bükülmenin hızını artırmakta ancak bükmeyi hala rastlantısallığını koruyacak biçimde tasarlanabilir yapmaktadır. Bükülme açıklayan başka bir kavram ise; "*halüsinasyon*" dur. Halüsinasyon, bükülme içeren ruhun içinde dolaştığı bilişsel bir mekandır. Halüsinasyon, yeni anlık anlamlar, bakışlar, her an değişim halinde gerçek dışı perspektifler üretmektedir. Halüsinasyona sürükleyen bükme sanaldır ve yaratıcı bir olaydır. Bükme varlığa paralel varoluşlar yaratmaktadır. Bükülmenin artan hızı, bükülen imgeyi o oranda gerçeklikten uzaklaştırmaktadır. O zaman bükülen zihnin gerçekliğin kısıtlayıcı kurallarından kurtulmuş, özgür bir zihin olduğu neticesine ulaşmak mümkündür. Bu bilinç keşiflere açık bir zihindir. Bükülen kıvrımların bir arada yarattığı oluş artık gerçeklikten çıkmış halüsinasyonun oluşudur. Kelimeyi, görüntüyü (Görsel-47), sesi, hareketi, mekanı ve şehri bükme (Görsel-48) bilinç bükülmüş olanın sanal tasarımlarıyla kendine ait ayrı bir sanal mekan ortaya koymaktadır. Bilişsel olarak tasarlanan bu mekânın maddede izlerine rastlamak mümkündür (Güzel, 2015: 18-51).



Görsel-47: Celestins Tiyatro Binası, Lyon, 2010, Görüntüyü Bükme, (Atiker, 2010: 110).

Gerçeklik bükme, teknolojinin ilerlemesi ile sanal dönüşüm içindeki yeri yerleştirme sanatında ekranların ve hareketli görüntülerin giderek artarak kullanılmasıyla güçlenmiş ve günümüzde teknoloji bilim kurgu sinemasının vazgeçilmezi haline gelmiştir. Sanal imgeleri eş zamanlı olarak gerçek dünya nesnelere üzerinde gösteren teknolojiler olarak tanımlanan “*artırılmış gerçeklik*” (augmented reality) çalışmaları bilim ve teknolojide olduğu kadar yerleştirme sanatında da kendine daha yeni uygulama alanları bulmuştur. Günümüzde yansıtım teknolojisi özellikle mimari yapılar ve 3 boyutlu nesnelere üzerine yansıtılan devinimli grafik ve görüntüler aracılığıyla sanatsal bir ifade biçimi olarak kullanılmaya başlanmıştır (Atiker, 2010: 99).



Görsel-48: Inception Filmi, Gerçekliğin Büküldüğü Şehir, 2010, (“Sanal”, 2019).

Sinema belli bir gerçeklik evrenini kurmaca olarak yeniden üretip izleyicinin duygularını hem düşsel, hem de gerçek bir şekilde algılanmasını sağlamaktadır. Dolayısıyla bilim kurgu sineması gerçek değil düşsel bir kurgudur. Inception filminde de görüldüğü gibi gerçekliğin sanal evrende yeniden kurgulanıp bükülmesiyle şehir yeniden tasarlanmış, yapılar bükülmüştür. Yani sinema insanlara fantastik ve düşsel toplumsal yaşam örnekleri sunabilir.

Bu çalışmada mimarlık ve sinema arakesitinde bir bilim kurgu filmi olması, fantastik mekanları ve devinimsel kent kurgularını içinde barındırması, mekan içerisinde açılan farklı mekanlarıyla izleyicinin algılarını farklı bir şekilde deneyimlemesini sağlaması gibi özelliklerini bünyesinde barındırdığı için *Doctor Strange* filmi seçilmiştir. Bu bağlamda *Doctor Strange* filmi “eş zamanlı devinim”, “gerçeklik bükme”, “zaman” ve “mekan” kavramları üzerinden okunacaktır.

3. 2. Doctor Strange Filmine Genel Bakış

Doctor Strange karakteri, ilk kez 1963 yılında Steve Ditko tarafından çizgi roman olarak yayınlanmış fakat çok ilgi görmemiştir (Sanal-3, 2019). Ancak çizgi romandan filme uyarlanan *Doctor Strange* karakteri kendisini sinema alanında çok iyi tanıtmayı başarmıştır. Bilim kurgu ve fantastik film türlerine öncülük eden ve en çarpıcı örneklerinden biri olan *Doctor Strange* (Görsel-49), 2016 yılında Scott

Derrickson tarafından yönetilen söz konusu filmin yapımcılığını Victoria Alonso, Stephen Broussard, Louis Desposito, Kevin Feige, Stan Lee ve Charles Newirth üstlenmişlerdir. Oyuncu kadrosunu ise; Benedict Cumberbatch (Doctor Strange), Chiwetel Ejiofor (Mordo), Rachel McAdams (Dr. Chirtine Palmer), Mads Mikkelsen (Kaecilius), Tilda Swinton (The Ancient One), Benedict Wong (Wong) , Michael Stuhlbarg (Dr. Nicodemus West), Benjamin Bratt (Jonathan Pangborn), Scott Adkins (Lucian) ve Zara Phythian (Brunette Zealot) oluşturmaktadır. *Doctor Strange*, MCU (Marvel Cinematic Universe)'nun 14. ve en iyi filmi olarak adını duyurmuştur.

Scott Derrickson, film yönetmeni, yapımcı ve senaristtir. Aynı zamanda korku filmi yapımcısı ve meraklısıdır. 2005 yılında doğaüstü gerilim filmi “*The Exorcism Emily Rose*” filmi ile tanınmıştır ve en iyi gerilim-korku kategorisinde ödül almıştır. Derrickson için korku, inançlı bir insanın çalışabileceği mükemmel bir sinema film türüdür. Korku türünün gizemini sevdiğini söylemekte ve dünyadaki gizemi de ciddiye alan bir tür olduğu savunmaktadır. Bu bağlamda birçok korku filmini yazıp yönettiği söylenebilir. 2016 yılında çizgi roman karakteri olan *Doctor Strange*'i ekranlara taşımak için Marvel ile anlaşma yapmıştır. Yapmış olduğu anlaşma sonucunda bilim kurgu film türünde yapıt ortaya koyan Derrickson'un “*Sınırları parçalamak ve kontrolde olmadığımızı hatırlamak için sinemaya ihtiyacımız vardır*” şeklinde açıklaması bulunmaktadır.



Görsel-49: Doctor Strange Filmi, 2016, (“Sanal”, 2019).

Doctor Strange Filminin içeriğinde hissedilen doğu ile batı arasındaki kültür transferi hemen hemen tüm izleyicilerin hatta edebiyat zümresi, sinema camiası ve müzisyenlerin ilgisini çekmiştir. Ana karakter batıda yaşarken, bireyselliğin öne çıkması ve herkesin aslında birer yalnız karakter olarak büyümesi ve bunun getirisi olan bencillik, kapris, “*ben iyi biriyim aslında*” düşüncesi ön planda olmuştur. Fakat filmin ana karakterinin doğuda geçirdiği sürede aşırı efektif ve toplulukla beraber yaşamının getirisiyle komün bilincini ve tasavvufi düşüncelerin gelişimini tetiklemiş dolayısıyla karşımıza “*Uzakdoğu Kültürü*” denilen mistisizm çeşnili bir kültürü ön plana çıkarmıştır.

Stephen Strange, doktor unvanını yalnızca bir süper kahraman ismi olarak kullanmamaktadır. *Strange*, filmde de kendini beğenmiş, ukala, egosu tavan yapmış ama bir o kadar da yetenekli beyin cerrahıdır. Başarılı bir cerrah olmasının yanı sıra hastalarından alacağı para onun ilgi odağı olmuştur. Geçirdiği bir trafik kazası sonrasında *Strange* ellerini kullanamaz hale gelmiştir (Görsel-50). Bu durum *Strange*'i mesleğinden uzaklaştırmıştır.



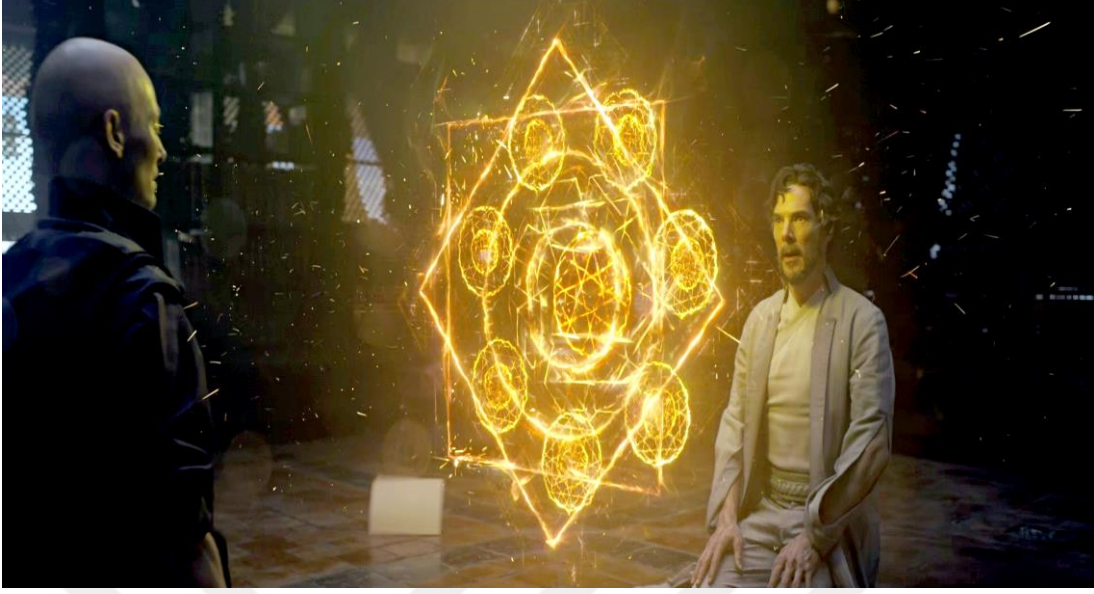
Görsel-50: Dr. Strange'nin Trafik Kazası Geçirdikten Sonraki Hali.

Ne geleneksel tıp, ne de yenilikçi çalışmalar tedavisi konusunda hiçbir işe yaramamıştır. Maddi olarak gittikçe tükenen *Strange* son ümit olarak çareyi bir iyileşme merkezinin bulunduğu *Katmandu*'ya gitmekte bulmuştur. Uzun bir

yolculuğun ardından *Kamer-Taj*'a ulaşan *Strange* buranın sadece bir iyileşme merkezi değil, dünyayı karanlık güçlere karşı koruyan bir savunma cephesi olduğunu öğrenmiştir. Burada gizemli bir derviş olan *The Ancient One*'dan (Görsel-51) yardım istemiştir. Lakin *The Ancient One*, *Strange*'i bencilliği nedeniyle reddetmiştir. Fakat *Doctor Strange*'in eski hayatına inatla dönmek istemesi ve bu nedenle *Kamer-Taj*'ın kapısında günlerce beklemesi, aynı zamanda *The Ancient One*'in *Strange*'in bencil tavrının arkasındaki iyi insan olma arzusunu görmesi, *The Ancient One*'nın fikrini değiştirmiştir. Bu nedenle *Strange*'e gizemli sanatları öğretmeye başlamıştır. Tüm bu olanlardan sonra büyü sanatına bakış açısı *değişen Strange*, bir şeylere layık olmadan yaşanmayacağını fark etmiştir. *The Ancient One*'dan büyü eğitimleri (Görsel-52) almaya başlayarak kendisini geliştirmiş ve artık yüce büyücünün sağ kolu olmuştur.



Görsel-51: The Ancient One.



Görsel-52: The Ancient One ve Strange'in Ders Eğitimi.

The Ancient One ve öğrencileri, değişik paralel boyutlardan çektikleri mistik güçler ile mekanlar arasında portallar (Görsel-53) açabilen binaların yapılarını ters düz edebilen, hayal güçleri ile diledikleri silahları yaratabilen güçlere sahiptirler.



Görsel-53: Mekanlar Arasında Açılan Portallar ve Zaman-Mekan Kavramı.

Günümüz sinemasında sık rastladığımız ve şaşkınlık içerisinde izlediğimiz pek çok sahnenin yaratılmasında özel efekt uygulamaları kullanılmaktadır. Bu bağlamda

bakıldığı zaman *Doctor Strange* filminin de çoğu sahnelerinde özel efekt uygulamalarının kullanıldığını görmekteyiz. Özel efektler, sinemada gerçekte olmayan görüntülerin gerçeklik hissi uyandıracak biçimde verilmesini sağlamaktadır. Bu teknikler, gerçekte var olmayan görüntülerin gerçek olan görüntülerle birleştirilmesini sağlamaktadır. Farklı teknikler ile gerçek görüntülerin üzerinde birtakım değişiklikler yapmak gibi pek çok uygulamayı içerisinde barındıran özel efektler aslında bir tür sinema hilesidir (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 11). Sonuç olarak *Doctor Strange* filminin de görsel şovlar ve özel efektler ile süslü fantastik bir illüzyon yetenekleri olan bir süper kahraman filmi olduğunu söyleyebiliriz.

3.3. *Doctor Strange* Filminin Kavramlar Üzerinden Okunması

Sinemaya özgü mekan bazen mevcut mekanları senaryo içinde kullanarak, bazen de gerçekte inşa edilmemiş hayali mekanlar yaratarak oluşur. Mevcut mekanlar senaryo içinde kullanıldığında sinemaya özgü mekan aracılığıyla mevcut mimarinin sunduğu yaşam biçimleri sorgulanır. Böylece korkular, fikirler, düşünceler ve hayaller, fiziksel mekanın sinemanın kendi evreninde yeniden kurgulanmasıyla seyirciye ulaşmış olur. Hayali mekanlar aracılığıyla ise, mimarlığın sunduğu yaşam biçimlerinin nerelere gidebileceği hakkında “ütöfik” veya “distöfik” kurgular üzerinden düşünme ortamı yaratılır. Dolayısıyla, sinemada karakterler kadar sinemanın mekanı da oyuncudur denilebilir (Çalgıcı, 2013: 64). Özellikle *Doctor Strange* filminde de gerçek, bilindik mekanların deforme edilerek, gerçekliği değiştirilerek kullanılması fantastik mekanların ortaya çıkmasına neden olmuş, bu durum filmin hikayesinde önemli bir yer tutmuş, mekan filmin ana karakterlerinden biri olmuştur.

Doctor Strange filminin hikayesinin bir kısmı New York'ta geçmektedir. İlgili görsellerde baş karakterlerinden biri olan *The Ancient One* kendisinden kaçan düşmanlarını yakalamak için alternatif bir gerçeklik yaratmaktadır. *The Ancient One* gerçekliği bükerek yani bildiğimiz gerçek mekanı deforme ederek (Görsel-54) kendi sanal dünyasını yaratmaktadır. Bu durumu *The Ancient One*'ın giydiği sarı kostümüyle de bağdaştırabiliriz. Çünkü sarı renk, yaratıcılık gerektirir ve yeni yollar bulmayı sağlamaktadır. Görselde de görüldüğü gibi *The Ancient One* gerçekliği

kendi isteğine göre şekillendirerek mekanı düşmanlarına karşı avantaja dönüştürmektedir. Bu avantajı da sarı rengin yaratmış olduğu pratik düşünme ve uygulamasına bağlayabiliriz. Mekanın deformasyonu aslında kaleydoskop mantığında olduğu gibi kaleydoskop dürbününe bakıldığında ortaya çıkan sürekli değişen şekillere benzemektedir. Bu sürekli değişim aynı zamanda sahneye dinamiklik katarak eş zamanlı devinim yansıtmaktadır.

Filmin New York' ta geçmesine rağmen yapılarının cephelerinin şehrin aksine çok donuk ve renksiz olduğu görülmektedir. Bu sebeple yapılarda çarpıcı bir nokta bulmak çok zordur. Etki tam anlamıyla mekanın devinimi ve deformasyonu üzerine yoğunlaşmıştır. Bu etkiyi filmin birçok sahnesinde de görmek mümkündür.



Görsel-54: Dr. Strange'de Yapı Bozumu ve Gerçeklik Bükme, 02' 55" Sahnesi.

Mekanda görülen cam kırılma efektinde (Görsel-55) ise birden çok gerçekliğe atıfta bulunulmuştur. Her bir cam parçası farklı bir gerçekliği simgelemektedir. *The Ancient One* aynı mekanda birden çok mekan gerçekliği yaratmaktadır. Yaratılan bu mekanlar ne geleceği ne geçmişi yansıtmaktadır, aynı zaman diliminde eş zamanlı bir şekilde varlıklarını sürdürmektedir.



Görsel-55: Dr. Strange'de Eş Zamanlı Devinim ve Gerçeklik Bükme, 02' 48" Sahnesi.

Bilgisayar ortamında oluşturulan *Doctor Strange* filminin özel efektleri filme sürrealist bir etki kazandırmıştır. Özel efektler sinemada büyük bir rol üstlenmektedir. Çünkü hayal edilenin filme aktarılması konusunda en önemli etken özel efektlerdir (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 11). Bu özel efektler sanal ortamda hazırlandığı için kameraların çektiği gerçek görüntülerin ötesine geçerek filme sanal bir gerçeklik katmıştır. Yeni oluşturulan bu gerçekliğe sahnedeki figürler de uyum sağlayarak mekanla birlikte devinmiştir (Görsel-56).



Görsel-56: Dr. Strange'de Yapı Bozumu ve Gerçeklik Bükme, 03' 16" Sahnesi.

Gerçeklik bükme kavramında açıklandığı gibi bükülme her daim devinim ve yeni oluşumlar içerisindedir. Film sahnesinde de görüldüğü gibi mekanlar (Görsel-57) sürekli bir devinim ve deformasyon halindedir. *The Ancient One*'in sürekli olarak düşmanlarına meydan okumasını giymiş olduğu sarı kostümüyle bağdaştırabiliriz. Çünkü sarı renk meydan okumanın rengidir ve zihinsel meydan okumaları sever. *The Ancient One*'da yapıları deforme ederek düşmanlarına karşı zihinsel meydan okumayı başlatmıştır. Bu deformasyonlar insan zihninin algıladığı gerçeklikten oldukça farklı bir şekilde gerçekleşmektedir. Taş, beton, cam ve metalden oluşan bilinen gerçeklikteki mekanların farklı şekillere bükülmesi izleyicinin gerçekliğinde bulunan kısıtlayıcı kurallardan kurtarıp, insanların zihninde farklı gerçeklikler yaratmaktadır.



Görsel-57: Dr. Strange'de Yapı Bozumu ve Gerçeklik Bükme, 03' 29" Sahnesi.

Filmde *The Ancient One*, gerçekliği bükerek mekanları (Görsel-58) birbirinden ayırıp farklı şekillerde tekrar birleştirmesi lego parçaları ile yapılan zeka oyunlarına benzemektedir. Çünkü aynı lego parçalarıyla da farklı varyasyonlarda bir çok mekan oluşturulabilmektedir.



Görsel-58: Dr. Strange'de Yapı Bozumu ve Gerçeklik Bükme, 04' 01" Sahnesi.

Gerçeklik bükme tanımında bahsedildiği üzere bükülme farklı şiddetlerde olabilmektedir. Daha önceki karelerde tek bir yapı devinirken (Görsel-59) New York şehrindeki yüksek katlı beton ve camdan oluşan yapıların tamamının büküldüğü görülmektedir. İlgili sahnede *Doctor Strange* ve *Mordo* kötü karakterlerden portala doğru kaçarken bilinen gerçek düzlem, kötü karakterler tarafından deforme edilerek gerçeküstü bir perspektif yaratılmıştır. Bütün şehir bu yeni gerçeklikte oluşturulan perspektife uyum sağlamış ve *Doctor Strange*'nin portala gitmesini engellemiştir.



Görsel-59: Dr. Strange'de Kent Bozumu ve Gerçeklik Bükme, 74' 59" Sahnesi.

Bükülme şiddeti arttıkça ilgili karede (Görsel-60) görüldüğü gibi bükülen imgenin yani New York şehrinin bilinen gerçeklikten oldukça uzaklaştığı anlaşılmaktadır. Mekan bükülerek her ne kadar gerçeklikten uzaklaştırılsa da insanların zihinlerinde algıladığı gerçek mekan izleri hala görülmektedir. Bu durum insanların algısında bir ikilem yaratmaktadır. Zira yaratılan bu ikilem bilinçaltında tekilleşmektedir.



Görsel-60: Dr. Strange’de Kentin Bozumu ve Gerçeklik Bükme, 75' 38" Sahnesi.

Film karesine (Görsel-61) bakıldığı zaman Deleuze’nin “*değişken eğriliği ya da kıvrımı oluşturan ideal öge, bükülmedir*” sözü akla gelmektedir. Bu bağlamda ilgili görseller (Görsel-61, 62) kıyaslandığı zaman gerçekliğin ne derecede büküldüğü görülmektedir. Bir karmaşa halinde birbiri içine girerek yeni oluşumlar ortaya çıkaran mekanlar filmin tüm sahnesini kaplamakta, sahnenin merkezinde yer alan *Doctor Strange* yeni yaratılan bu sanal gerçekliğe doğru çekilmektedir. Filmde ki karakterler bu sanal gerçekliğin getirmiş olduğu gerçek dışı fizik kurallarına uyum sağlamaktadır. Bu durumda sadece gerçekliği bükmenin mekanları değil mekanlarda bulunan insanları da etkilediği görülmektedir. Sanal gerçeklikte yaratılan bu

mekanlar mimarlara esin kaynağı olmakla birlikte tam anlamıyla sürrealist ve bilinen fizik kurallarına, gerçekliğe ters düştüğü için uygulanması imkansız olan yapılardır.



Görsel-61: Dr. Strange’de Kent Silüetinin Bozumu ve Gerçeklik Bükme, 75' 56" Sahnesi.



Görsel-62: New York Şehrinden Kesit, (“Sanal”, 2019).

Film karesinde (Görsel-63) şehri oluşturan, yollar, köprüler, binalar, trafik lambaları, araçlar filmdeki karakterler tarafından eş zamanlı olarak devinmekte ve gerçeklikten gittikçe uzaklaşarak bilindik fizik kurallarını da hiçe sayarak yeni gerçeklikler oluşturulmaktadır. Filmin bu sahnesi New York şehrinde geçmekte ve şehrin hareketli yapısı sonradan oluşturulan gerçeklikle bağdaşmaktadır. Özellikle

fütürizm yani gelecekçilik akımında da bahsedildiği gibi, geçmişin kurallarını yok sayan ve geleceğin getireceği şehirlerin yapısına kattığı dinamizmi, hareketi ve eş zamanlı devinimi ilgili görselde görmek mümkündür. Çünkü kaos halinde olan şehir yeni bir düzen oluşturmak için eskiden koparak devinmekte kendi kurallarını koyarak evrilmektedir.



Görsel-63: Dr. Strange Kentinde Gerçek Dışı Bozulmalar, 76' 11" Sahnesi.

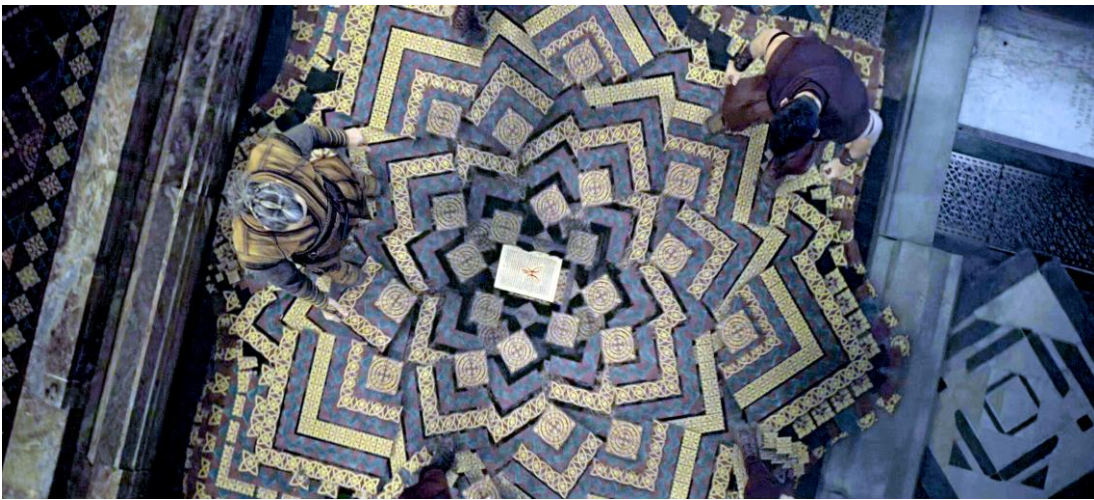
Sinemada ortaya konan geleceğin kent mekanı öngörülleri, modern çağın insanına geleceğin kenti ve kendisini bekleyen yaşam biçimine dair temsiller sunmaktadır. Geleceğin tarihine dair yer tanımlamaları yapan ütopya ve distopyalar bilim kurgu türünün en önemli mekan tasarlama ilkelerini oluştururlar (Erdoğan ve Yıldız, 2018: 15). İç mekanı oluşturan öğeler, duvarlar, tavanlar ve döşemeler iken, dış mekanı ise benzer öğelerden oluşmaktadır. Bu kez onu oluşturan öğeler, dış duvarlar, gökyüzü-ağaçlar-strüktürel elemanlar ve dış mekanı döşemeleri gibi elemanlardır. Ayrıca bu durum Colomna'nın görüşü ile desteklenebilir; *“dış'ın önceden var olan bir iç'i örten bir maskeden ibaret olduğu yanıltıcıdır, çünkü iç ile dış eş zamanlı olarak inşa edilir”* (Kuloğlu, 2013: 206).

1905 yılında Einstein'ın İzafiyet Teorisinden sonra üç boyutu oluşturan en, boy, derinlik öğelerinin yanı sıra dördüncü olarak zaman kavramı birçok sanat

alanında kendisini göstermeye başlamıştır. Zaman kavramının resim, heykel, mimarlık, sinema, tiyatro gibi sanat sallarında görülmesi sanat eserine bildiğimiz gerçekliğin getirisi olan 3 boyuttan daha da ilerisine götürerek gerçeküstü bir anlatım özgürlüğü kazandırmıştır. Özellikle fantastik, bilim kurgu gibi sinema türlerinin anlatımını film karelerinde (Görsel-64, 65) de görüldüğü gibi büyük ölçüde etkilemiştir.



Görsel-64: Dr. Strange'de Zemin Döşemesinde Eş Zamanlılık ve Gerçeklik Bükme, 37' 41" Sahnesi.



Görsel-65: Dr. Strange'de Zemin Döşemesinde Eş Zamanlılık ve Gerçeklik Bükme, 37' 43" Sahnesi.

Zaman kavramı hareketle bir arada kullanılarak fütürizm akımında olduğu gibi eş zamanlı devinim ifadesini oluşturmuştur. Eş zamanlı devinim aynı zaman diliminde gerçekleşen farklı hareketlerin, olayların tek bir an da yansıtılmasıyla ifade edilir. (Görsel-66, 67) görüldüğü gibi karakterlerin içinde bulunduğu mekanı oluşturan zemin döşemesi, tavan ve duvar yüzeyleri gibi yapı elemanları aynı zaman diliminde birden farklı şekilde devinmekte bu devinim sonucunda yeni oluşumlar meydana getirmektedirler.



Görsel-66: Dr. Strange'de İç Mekanda Görülen Yapı Bozumu ve Gerçeklik Bükme, 38' 04" Sahnesi.



Görsel-67: Dr. Strange'de İç Mekanda Görülen Yapı Bozumu ve Gerçeklik Bükme, 38' 08" Sahnesi.

İzleyici eş zamanlı olarak meydana gelen bu oluşumların hareketlerini tek bir zaman diliminde görmektedir. Bilinen fizik ve zaman kurallarını hiçe sayıldığı bu sahne izleyicinin algısında kırılmalar yaratarak izleyiciyi gerçeküstü düşünmeye zorlamaktadır. Film sahnesinde yeni gerçeklikte ortaya çıkan sürrealist mekanlar her ne kadar gerçeklikten uzak görünseler de mekanı oluşturan malzemelerin gerçekçi oldukları göz önüne alındığında bu durum insanların zihninde ikilem yaratmaktadır. Günümüz teknolojisi ile gerçeğe dönüştürülmesi imkansız gibi görünen bu mekanlar insanlara gelecekte teknolojinin getirileriyle gerçeküstü mekanların da gerçeğe dönüştürülmesi hayalini kurdurmaktadır. Aslında bakıldığında günümüzdeki bazı yapıların (Görsel-68) geçmişin hayalinin şimdinin ise gerçekliği olduğu söylenebilmektedir.



Görsel-68: Dark City, 1998, (“Sanal”, 2019).

Zaman, mekan ve devinim birbirleriyle bağlantılı kavramlardır. Özellikle görsel sanatlarda zamanın ve hareketin izleyiciye aktarılması mekan yardımıyla yapılmaktadır. Mekanın yapısında meydana gelen gerçek veya gerçeküstü değişimler yine izleyiciye belli bir zamanın geçtiğini hissettirmektedir. Zaten bu değişim hareketi de beraberinde getirmektedir. Film karelerinde (Görsel-69, 70) görüldüğü

gibi iç mekandaki yatay ve düşey elemanların eş zamanlı bir şekilde hareket etmesi değişimi beraberinde getirerek ütopyik bir mekan algısı ortaya koymuştur.



Görsel-69: Dr. Strange'de Düşey Sirkülasyonda Yapı Bozumu ve Gerçeklik Bükme, 74' 05" Sahnesi.



Görsel-70: Dr. Strange'de Düşey Sirkülasyonda Yapı Bozumu ve Gerçeklik Bükme, 74' 06" Sahnesi.

İnsan bedeni sayesinde mekan ile fiziksel bir iletişim kurmak zorundadır. Film boyunca seyrettiğimiz tüm mekanlar ve insanla daha çok soğuk renklere

bürünmüştür. Bunun aksine ana karakterlerin canlı renkleri kıyafetlerinde kullandığını görmekteyiz. Dolayısıyla karakterler renklerin vermiş olduğu duygulardan arındırılmıştır.

Filmin ana karakterlerinden *The Ancient One*, *Doctor Strange*'i özel güçleriyle astral seyahate zorlamıştır. Bunun sonucunda ortaya çıkan görsel bakıldığında figürün aynı mekan içerisinde ve aynı zaman diliminde farklı zamanlardaki hareketleri tek bir yüzeyde eş zamanlı olarak betimlenmiştir. *Doctor Strange*'nin astral bedeninin fiziksel bedeninden ayrıldığını ve ayrılırken ortaya çıkan hareketleri aşama aşama izleyiciye aynı karede gösterilmiştir. Fütürizm sanat akımı manifestosuna göre “koşan bir atın 4 değil 20 ayağı vardır” söylemi hareketin eş zamanlı olarak izleyiciye aktarmayı vurgulamaktadır. Bu akımında yer alan sanatçılardan *Boccioni* ve *Carra*'nın eserlerinde görülen eş zamanlı devinimin ilgili film karelerine de yansıdığını görmekteyiz (Görsel-71, 72). Sonuç olarak *Doctor Strange* karakteri eş zamanlı bir şekilde devinirken etrafında bulunan mekan ve diğer karakterler sabit kalmıştır. Zira bu durum *Einstein*'nin zamanın göreceliliği ile bağdaşmaktadır.



Görsel-71: Dr. Strange'de Astral Seyahat ve Eş Zamanlı Devinim, 28' 30" Sahnesi.



Görsel-72: Dr. Strange'de Astral Seyahat ve Eş Zamanlı Devinim, 27' 09" Sahnesi.

Filmin hikayesi ilerledikçe *Doctor Strange* kendisini zor bir duruma sokmaktadır. Filmin kötü karakteri tarafından ciddi bir şekilde yaralanan *Strange*, son gücüyle kendisini mistik gücü ile açmış olduğu portal sayesinde eskiden beyin cerrahı olarak çalışmış olduğu hastaneye gitmiştir. Yaralarını iyileştirebilecek kişinin yine kendisi olduğu fark eden *Strange*, çözümü astral olarak seyahat etmekte bulur. Astral seyahat ruhun fiziksel bedenden ayrı bir şekilde hareket etmesi ve insanın fiziksel bedeninin aynı mekanda kalıp astral bedeninin yani ruhun farklı mekanlarda bulunmasıdır. Soyut bir kavram olan astral seyahat insan zihninin potansiyelini zorlayarak insanın aynı anda, eş zamanlı olarak birden çok yerde olabileceği düşüncesini ortaya koymaktadır. Film karesinde (Görsel-73) de *Doctor Strange*'nin fiziksel bedeni sedye üzerinde iken astral bedeni kendisine yardımcı olan doktora yol göstermektedir. Bunun sonucunda *Strange* eş zamanlı devinim kavramında bahsedildiği gibi aynı zaman diliminde iki yerde birden yer almakta ve hareket etmektedir. Kanıtlanması zor olan bu soyut kavramın sinemanın görsel anlatım teknikleri ile sürrealist bir şekilde yansıtılması *Doctor Strange*'in hikayesine zenginlik katarak filmde gerçekleşen gerçeküstü olayları teoride bilimsel bir temele oturtmaktadır.



Görsel-73: Dr. Strange'de Astral Seyahat ve Eş Zamanlı Devinim, 64' 35" Sahnesi.

Fantastik bir film olan *Doctor Strange*'nin hikayesinde mistik sanatların ve bunun getirisi olan bir yerden bir yere hızlı bir şekilde hareketi sağlayan portallar (Görsel-74) önemli bir yer kaplamaktadır. Yine bilindik gerçekliğin dışında olan portal kavramı insanların ihtiyaçlarından doğan bir hayali seyahat yoludur. Geçmişten beri insanlar yaşamları daha da kolaylaştırmak için teknolojinin de yardımıyla birçok icatlarda bulunmuştur. Bu icatların hepsinin bilimsel bir temeli olduğu varsayılsa da, bilimin ve teknolojinin yetişemediği yerlerde insanların hayal gücü devreye girmektedir. Çünkü aynı anda birden çok mekanda olma ya da mekanlar arasında ışık hızıyla hareket etme insanlar için çok cazip bir düşüncedir. Gerçekte yeri olmayan bu hızlı hareket etme imkanı izleyiciye sadece bilim kurgu film aracılığıyla, görsel yöntem ve teknikleriyle sunulmaktadır. Bahsi geçen film karesinde de filmdeki karakterler çöl ortamından portal açarak anında Hong Kong'a geçiş yapmaktadırlar.



Görsel-74: Dr. Strange'de Mekan Geçişlerinde Açılan Portallar, 84' 24" Sahnesi.

Zaman ve mekan kavramlarının birbirleriyle sürekli bir etkileşim halinde olduğu kavramlar açıklanırken bahsedilmiştir. Mekan soyut bir kavram olan zamanı izleyicinin algılayabileceği şekilde somutlaştırmaktadır. Film çerçevesinde bakıldığında farklı mekanlar (Görsel-75) eş zamanlı bir şekilde aynı kare de bulunmaktadır. İnsanlar tarafından alışagelen zaman ve mekan kavramlarının aslında bilim kurgu filmlerinde sürrealist bir şekilde betimlenmesi, insanların zihinlerinde yer alan zaman ve mekan kurallarını tam anlamıyla ters düz etmektedir.



Görsel-75: Dr. Strange'de Mekan Geçişlerinde Açılan Portallar, 42' 33" Sahnesi.

Filmde yer alan mistik mekanların birinde *Doctor Strange* üç farklı pencere görmektedir. Bu mekan New York'ta olmasına rağmen, *Strange*'nin gördüğü pencerelerin dışında orman, çöl ve deniz mekanlarının bulunduğu görülmektedir. İlerleyen sahnelerde ise bu pencereler vasıtası ile New York'ta ki mekandan farklı mekanlara geçişin sağlandığı anlaşılmaktadır. Dünyanın farklı yerlerinde olsa da bahsi geçen bu mekanlar eş zamanlı bir şekilde aynı yerde ve aynı karede yer almaktadır. Bilinen zaman ve mekan algısının sınırlarını zorlayan bu görsel (Görsel-76) insanların hayal ufkunu açıp farklı gerçekliklerde yer alabilecek olasılıkları gözler önüne sermektedir.



Görsel-76: Dr. Strange'de Mekan İçinde Mekan, 53' 45" Sahnesi.

Sonuç olarak söz konusu filmin fantastik türde olduğu göz önüne alındığında normalde soyut olan bahsi geçen kavramların insanlar tarafından bilinen gerçeklikte deneyimlenemeyecek olsa da, sinema yöntem ve teknikleri aracılığıyla aktarılmaya çalışılmıştır. Ütopik bir dünyada gerçekleşen bu olaylar insanlara fizik kurallarının getirdiği kısıtlamalardan özgünleştirerek çok farklı bakış açıları kazandırmıştır.

IV. BÖLÜM – DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Mimarlık ve diğer tüm sanat dalları aslında daima iç içe ve birliktedirler; ancak Modernizm ile birlikte bütün sanatların birbirlerinden ayrışması doğrultusunda düşünceler ortaya atılmış ve bununla birlikte yine tüm sanatlar gibi mimarlığa da farklı bir bakış açısı kazandırılmıştır. Bu durum, mimarlık ve sanat ilişkisi açısından bir dönüm noktası olarak değerlendirilebilir; ancak mimarlık ve diğer bütün sanatlar, birlikteliklerini bir ilerleme içerisinde yürütmektedirler (Beken, 2007: 1). Bu sebeple mimari tarzı ne olursa olsun moda tasarımı, resim, müzik, heykel, grafik vb. sanatsal disiplinler ile uyum içerisinde gelişim göstermekte ve yapıtlar ortaya koymaktadır. Çalışmanın ana konusunu oluşturan mimarlık ve sinema arasındaki ilişkiye bakıldığı zaman bu birlikteliğin diğer sanat alanlarından daha güncel olduğu görülmektedir (Ertem, 2010: 21).

Heidegger, “*İnsanlar dünyadan atıldılar. Mimariyle beraber ise dışarıda olma deneyimleri ve yabancılaşmalarıyla, dünyayı bir ikamet yerine dönüştürüyorlar. Bir yerin, alanın, durumun, ölçeğin, aydınlatmanın, yani mimari niteliklerin yapılanması kaçınılmaz olarak her sinemasal kareye sızıyor. Aynı şekilde mimarlık, alanı birleştiriyor, bir yandan da zamanı izliyor*” olarak yorumlamaktadır (Aktaran: Öztürk, 2012: 124). Bu bağlamda bu çalışmada sinema ve mimarlık ilişkisi anlatılmış, ortak kavramları açıklanmıştır. Sonrasında bilim kurgu sineması ve türleri detaylı olarak ele alınmıştır. Daha sonra mimarinin diğer disiplinler (*müzik, resim, moda tasarımı ve heykel*) ile olan ilişkisi açıklanmış ve görseller ile desteklenmiştir. Sinematografik kavramlar (*zaman ve mekan, eş zamanlı devinim ve gerçeklik bükme*) felsefi açıdan yorumlanmış, diğer sanat dalları ile olan ilişkisine değinilerek görseller üzerinden açıklanmıştır. Devamında *Doctor Strange* filmi kavramlar ile birlikte yorumlanmış ve film kareleri üzerinden okumalar yapılmıştır.

Sinema bağlamında *Doctor Strange* filmi ile mimarlık ilişkisine bakıldığında iki sanat dalının da insanlara görsel olarak hitap ettiğini söyleyebiliriz. Film konusu gereği izleyicinin ufkunu açıp daha geniş yelpazeden düşündürmeyi hedef almaktadır. *Doctor Strange* filmi içerisinde yaşadığımız gerçek mekanlar ile sürrealist mekanlar arasında uçurum olduğunu ve aslında fizik kuralları dışında olan sanal mekanları sinema ile izleyiciye deneyimleme şansı sunduğu gözle görülür bir

şekilde sinema severlere sunmuştur. Bu bağlamda bakıldığında ise film izleyicinin bildiği fizik kurallarını tamamen yıkmakta ve algısını değiştirmektedir.

Doctor Strange filmi kapsamında açıklanan sinematografik kavramlar (*zaman ve mekan, gerçeklik bükme ve eş zamanlı devinim*) insanlara sinema yoluyla aktarılmakta ve öğretilmektedir. Bu duruma örnek verecek olursak; bilinen gerçeklikteki mekanların farklı şekillerde bükülmesi izleyicinin gerçekliğinde bulunan kısıtlayıcı kurallardan kurtarıp insanların zihninde farklı gerçeklikler yaratmaktadır. Yine kanıtlanması zor olan astral beden seyahati sinemanın görsel anlatım teknikleri ile sürrealist bir şekilde yansıtılmış ve filmde gerçekleşen gerçeküstü olayları teoride bilimsel bir temele oturtulması sağlanmıştır.

Bilim kurgu film türünün insanlar için bir diğer önemli yanı ise gelecek hakkında fikir sahibi olmalarını sağlamasıdır. Bunun sebebi ise sinemanın mekanı direkt olarak kullanmayıp farklı bir bakış açısı ile yorumlayıp ve kendi kurgusu doğrultusunda bambaşka bir mekan oluşturmasıdır. Jean Luc Godard'ın “ *sinema, zamanı ve mekanı yeniden yaratma sanatıdır*” şeklinde açıklaması vardır. Godard'ın sözünden yola çıkarak sinema ve mimarlık ilişkisine bakıldığında; yıllar önce hayal edilen yapıların günümüz mimari tasarımlarında yeri olduğu görülmekte, şu an hayal edilen yapıların ise insanlara sinema yolu ile aktarıldığı anlaşılmaktadır. Dolayısıyla teknolojinin ilerlemesi ile birlikte insanların şu an hayal ettikleri yapıların gelecekte onlara sunulabileceği gibi bir düşünce ortaya çıkmaktadır.

Doctor Strange film karelerinde görülen “*gerçeklik bükme*” kavramı ile beraber mimaride “*dekonstrüktivizm*” akımı akla gelmektedir. Akıma bağlı kalarak tasarlanan yapılarda, düzenli bir bütünü parçalarına ayıran, çok boyutlu kompozisyonun klasik kurallarını alt üst eden tavırlarıyla eğilmiş yüzeyler ve çarpışan hatlar görülmektedir. Dolayısıyla düzen ve biçimi yersizleştirme, yönsüzleştirme ve saptırma söz konusudur. Film karelerinde de görüldüğü gibi duvar yere dik, döşeme ise yere paralel olmak zorunda değildir. Bu bağlamda bakıldığı zaman dekonstrüktivizm, mimari yapıyı bozan, yırtan, parçalayan, fırlayan, patlatan biçimlerden oluşan bir yaklaşım olarak tanımlanmaktadır. Dekonstrüktivizm, mimari yapının çekici yönünün düşünsel farklılığını, bunu kuvvetli bir biçimle ifade edişini sınırsız çözüm önerileriyle ortaya koymaktadır. Gelişigüzel yerleştirilmiş yüzeyler,

eğrilen, burkulan hatlar, çelişkilerden meydana gelen gerilim, farklı sistemlerin üst üste oturtulması gibi genel çizgilerin yanı sıra, malzeme kullanımındaki farklılık ve strüktürdeki meydan okuma dekonstrüktivizmin öne çıkan özellikleri arasındadır. Dekonstrüktivizm, strüktürde harmoni, birlik ve denge gibi kavramlara meydan okumakta ve buna karşı gelen, bu nedenle de yapımı kimi zaman olanaksız gibi görülen karmaşık, zor strüktürel sistemler önermektedir (Sarı, 2005: 44-50). Bu kapsamda *Doctor Strange* filminde gerçeklik bükme kavramı ile ortaya çıkan yapı bozulmaları dekonstrüktivizm akımına atıfta bulunduğu söylenebilir (Görsel-77). Filmlerde genellikle sanal ve gerçek mekanların kullanıldığı görülmektedir. *Doctor Strange* filminde ise var olan mekanların bozumu (Görsel-78) ile karşımıza çıkmaktadır.



Görsel-77: Frank Gehry, Dancing House, (“Sanal”, 2019).



Görsel-78: Dr. Strange, Yapı Bozulmaları ve Dekonstrüktivizm.

Filmde görülen yapı bozulmaları, 2016 yapımı olan bu film “gelecekteki dekonstrüktivist yapıların nasıl olacağı üzerine öngörüler sunmakta mıdır?” sorusunu gündeme getirmektedir. Tıpkı 1927 yılı *Metropolis* filmindeki (Görsel-79) yüksek gökdelenler, uçan arabalar vb. öngörülerini günümüzde gördüğümüz gibi.



Görsel-79: Fritz Lang, *Metropolis*, 1927, (“Sanal”, 2019).

Sonuç olarak *Doctor Strange* gibi fantastik bilim kurgu filmleri gerçekliği değiştirerek ütopyik bir dünya yaratmakta, bu durum insanlara bilinen gerçek dünyanın tek düzeliğinden kaçma fırsatı vermektedir. Bu nedenle fizik kurallarının olmadığı, zaman ve mekan kavramlarının çok farklı şekillerde kullanıldığı sürrealist filmler diğer sanat dallarındaki gibi izleyiciye farklı dünyaların kapılarını araladığı için ilgi görmektedir.

KAYNAKÇA

- AKSOY, Selen Esmâ (2015). *Kent Ritmi ve Kamusal Alan İlişkilerinde Metro İstasyonları*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- AKTAR, Edibali (2003). *Sanal Mekanın Olasılık ve Olanaklarının Zaman/Mekan Bağlamında İncelenmesi*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- ARNHEİM, Rudolf (2002). *Sanat Olarak Sinema*. (Çeviren: Rabia Ünal). Ankara: Öteki Yayınevi.
- ATASEVEN, Olcay (2016). *Heykelin Çevresel Serüveni*. SDÜ ART-E Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, Sayı/17, 262-277.
- ATİKER, Barış (2010). *Yerleştirme Sanatında Yansıtım Hizalama İle Artırılmış Gerçeklik Tasarımları*. Sosyal Bilimler Dergisi, Sayı/4, 99-121.
- AYVAZ, Aylın (2007). *Çocukların Sanal Ortamlarda Nasıl Mekanlar Tasarladıklarının Araştırılması*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- BABAOĞLU, Fatih (2004). *Bilim Kurgu Sineması'nın Mimari Ütopya Kavramı Bağlamında Bir Temsiliyet Aracı Olarak Kullanılması*. Bina Bilgisi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- BEKEN, Nil Ece (2007). *Mimarlık ve Sanat: Çakışım Boyutlarının İrdelenmesi*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- BEŞİŞİK, Gökçe (2013). *Sinema ve Mimarlıkta Mekan Kurgusu ve Kavrayışı*. Bina Bilgisi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- CAN, Aytekin (2018). *Kısa Film*. Konya: Atlas Akademi Yayınevi.
- ÇALĞICI, Kılıç Pınar (2013). *Çevre Psikolojisi Kavramlarıyla Bir Filmin Analizi: THX 1138*. METU JFA Dergisi, Sayı/2, 63-80.
- EDİ, Naci (2011). *Modern Heykelde Hareket*. Heykel Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- EK BEKTAŞ, Elif Hicret (2017). *Sinema ve Mekan İlişkisi Açısından Bilimkurgu Filmlerine Bir Bakış*. Journal of Architecture and Life Dergisi, Sayı/2, 201-218.
- ERBAY, Muteber, ŞAHİNER, Tufan Ayşe, KONAKOĞLU, Zeynep Nilsum (2017). *Spaces of Future in Cinema: Space Based Films (Sinemada Geleceğin Mekanları: Uzay Temalı Filmler)*. Journal of Advanced Technology Sciences Dergisi, 471-480.
- ERDOĞAN, Ebru, YILDIZ, Zeynep (2018). *Zaman ve Mekan Kavramları Arasındaki Paradoksal İlişkinin "Bulut Atlası" Filmi Üzerinden Okunması*. METU JFA Advanca Online Dergisi, Sayı/1.1, 1-25.
- ERDİNÇ, Zeynep Ceren (2011). *Moda ve Mimarlığın Ortak Kavramlar Üzerinden Okunması*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- ERTEM, Ümit (2010). *Sinema ve Mimarlık Etkileşiminin Örnek Kara Filmler Üzerinden İncelenmesi*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- DELEUZE, Gilles (1986), *Cinema 1: The Movement Image*, Trans. Hugh Tomlimson, Barbara Habberjam, University of Minnesota press, Minneapolis.
- DELEUZE, Gilles (2006). *Kıvrım Leibniz ve Barok*. (Çeviren: Hakan Yücefer). İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- DÜŞTEGÖR, Pelin (2011). *Sinema ve Sinema Mekanlarının Tarihsel Gelişimi ve İstanbul İlinde Yer Alan Sinema Mekanlarının İncelenmesi: Alışveriş Merkezleri Üzerine Değerlendirme Çalışması*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- GEZEN, Mehmet Cihan (2016). *Cumhuriyetten Günümüze Türk Resminde Eşzamanlı Devinim*. Resim Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- GÖKTEPE, Bilgehan (2013). *Gerçek Mekan, Sanal Mekan ve Kurumsal Kimlik İlişkisi*. İç Mimari Tasarım Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- GÜLDÜR, Muhammed Mustafa, BAYRAM, Sinem (2016). *Disiplinler Arası Etkileşim Üzerine Bir Çalışma: Moda Ve Mimari Arasındaki Etkileşim*. The Journal of International Lingual, Social and Educational Sciences, Sayı/2, 59-74.
- GÜNDÖĞDU, Ebru (2002). *Mimarlıkta Zaman ve Mekan*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- GÜNEŞ, Seza (2009). *Fotoğraftan Sinemaya Hareket İmgesi Stop-Motion Kukla Sineması: Jırı Trnka'nın "The Hand" Filminde Hareket İmgesini Okumak*. Radyo Sinema Televizyon Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli.

- GÜNTAN, Sayar Seda (2007). *Sinema Aracılığı İle Mimarlığın Sunumu: Wall Street-Borsa (1987) Filminin İncelenmesi*. Mimarlık Tarihi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- GÜZEL, Merve (2015). *Halüsinasyon Mekanları: Sanal-Gerçek Arasında Mimarlık*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- GÖRE, Damla (2017). *Mimarlıkta Mekan, Zaman ve Beden Sarkacında Ritimanaliz*. Mimarlık Tarihi, Teorisi ve Eleştirisi Yüksek Lisans Programı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Bilgi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- HARMANKAYA, Hatice, YILMAZ, Asuman, ÇETİN, Aslı, ERCAN, Duygu (2014). *Moda ve Mimari*. Zeitschrift für die Welt der Türken Journal of World of Turks, Sayı/6, 191-199.
- HODGE, Susie (2015). *50 Sanat Fikri*. (Çeviren: Emre Gözgül). İstanbul: Domingo Yayınevi.
- İĞDELİ, Küpeli Bahar (2013). *Mimarlık ve Bilim Kurgu Sineması İlişkisinin Ev Kavramı Üzerinden İrdelenmesi*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- İLHAN, Savaş (2018). *Mimari Unsurların Heykel Sanatı İle İlişkisi ve Gordon Matta Clark'ın Çalışmalarıyla İlişkilendirilen Kavramlar*. Heykel Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Mersin.
- İNCE, Tahsin Erbil (2007). *Mimarlık Sinema İlişkisinin Sokak Mekanı Üzerinden İncelenmesi*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- İSİ, Hasan (2015). “Gerçek” ve “Hakikat” Sözcükleri Üzerine Felsefi ve Dilbilimsel İnceleme. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, Cilt/8, Sayı/41, 181-196.
- KAPLANOĞLU, Lütfi (2011). *Resimde Zaman ve Eşzamanlılık*. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, Sayı/19, 65-73.
- KARAMAN, Didem (2019). *Animede Zaman-Mekan Anlatımı ve Histografik Temelleri: Miyazaki Animeleri Örneği*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- KOCA, Emine, KOÇ, Fatma (2009). *Giysi Tasarımında Yaratıcılık*. e-Journal of New World Sciences Academy, Sayı/1, 34-44.
- KOCA, Serhat (2011). *Sinematografik Görüntünün Üretilmesinde Görme Biçimlerinin Rolü ve 2000 Sonrası Türk Sineması*. Radyo Televizyon Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- KORKUT, Can Yücel (2011). *Müzik ve Mimarlık İlişkisinde Etkileşimli Bir Parametrik Model*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- KULOĞLU, Nilgün (2013). *The Movement of Void: From Architectural Space to Urban Space (Boşluğun Devinimi: Mimari Mekandan Kentsel Mekana)*. International Journal of Architecture and Planning, Sayı/1/2, 201-214.
- ÖZBEY, Onur Damla (2007). *Zaman-Mekan Sıkışmasıyla Oluşan Aşırı Hareketli İnsanın, Beden-Mekan İlişkisinin Dönüşümü*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- ÖZEN, Gökberk (2006). *Bilim Kurgu ve Etki Alanı Üzerinden Geleceğin Yapay Çevrelerinin Değerlendirilmesi*. Mimarlık Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

ÖZERTURAL, Rafiye (2007). *Çağdaş Sanat Ortamında Birbirine Yaklaşan İki Disiplin: Mimari Ve Heykel*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

ÖZDEMİR, Hakan Deniz (2009). *Müzik ve Mimarlığın Kompozisyon Bağlamında İncelenmesi*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

ÖZÖN, Nijat (2008). *Sinema Sanatına Giriş*. İstanbul: Agora Kitaplığı.

ÖZTÜRK, Belis (2012). *Sinemada Mekan Tasarımının İncelenmesi: Bilim Kurgu Sineması Örneği*. İç Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

PALLASMAA, Juhani (2018). *Tenin Gözleri Mimarlık ve Duyular*. (Çeviren: Aziz Ufuk Kılıç). İstanbul: Yem Yayın.

POURNADERI, Sanaz (2018). *XX. Yüzyıl Sonrası Mimari Heykel İlişkisi*. Heykel Ana Sanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Erzurum.

SARI, Midilli Reyhan (2005). *Tarihi Çevre İçindeki Mimari Tasarımlarda “İzm”ler; Modernizm, Postmodernizm, Dekonstrüktivizm*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.

SERTTEK, Esin Gül (2013). *Deleuze’ün Felsefesinde Zaman İmgesi*. Felsefe (Sistemik Felsefe ve Mantık) Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

SÖNMEZ, Hüseyin (2018). *Mimar Ressamlarımız; Cihat Burak, Nuri Abaç, Ruzin Gerçin, Erol Akyavaş*. Sosyal Araştırmalar ve Davranış Bilimleri Dergisi, Sayı/6, 311-319.

- ŞENGÖNÜL, Hakan (2012). *Modern Heykel Sanatında Devinim*. Heykel Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- ŞENSOY, Gamze ve YAMAÇLI, Ruşen (2015). *Disiplinlerarası Bir İçerik Olarak Mimarlık*. Düzce Üniversitesi Bilim ve Teknoloji Dergisi, Sayı/3, 329-339.
- TEKİN, Alpay (2016). *Bilim Kurgu Filmlerinde Yaratılan Tematik Mekanların Tasarım ve Üretim Süreçlerinin Analizi*. İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- TONG, Burçin (2005). *Distopik Bilim-Kurgu Filmlerindeki Mekan Çözümlemeleri (1980-2000)*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- TOPUZ, Özlem (2013). *Bilimkurgu Filmlerinin Mimari Açından Gelecekle İlgili Fikirlerin Oluşmasına Katkısı*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- TUNÇ, Abdülkerim (2018). *Bilim Kurgu Sinemasında "Mars"*. Radyo TV ve Sinema Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- ÜLKER, Şilan Şafak (2011). *Mimarlık ve Sinema Ortak Alanında Zamansallık ve Gelecek Mekanları*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- YARDIM, Sevcan (2012). *Bilim Kurgu Filmlerinde Mekan ve Öğelerinin Biçimlenişyle Gelecek Algısının Oluşturulması Üzerine Bir Araştırma*. İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

YILDIZ, Şerife (2015). *Gotik Dönem Mimarisi ve Dönem Giysi Tasarımlarına Etkisi*. International Journal of Science Culture and Sport (IntJSCS) Dergisi, Sayı/3, 329-339.

YILMAZ, Hakan (2011). *Henri Bergson'un Zaman Kavramına Yaklaşımının Çağdaş Anlatı Sinemasına Etkisi*. Sosyal Bilimleri Dergisi, Cilt/XIII, Sayı/2, 61-78.

YURDİGÜL, Yusuf, ZİNDEREN, Ethem İbrahim (2013). *Sinema ve Televizyonda Özel Efekt*. İstanbul: Doğu Kitabevi.



ELEKTRONİK KAYNAKÇA

MANAUGH, Geoff (2007). <http://v3.arkitera.com/h15661-bilimkurgu-ve-kent.html>, Erişim Tarihi: 24.07.2019.

SANAL, 1. (2019). <http://www.beyazperde.com/filmler/film57426/elestiriler-beyazperde/>, Erişim Tarihi: 28.02.2019.

SANAL, 2. (2019). <https://gezievreni.com/stonehenge-hakkinda-bilgiler/>, Erişim Tarihi: 24.01.2019.

SANAL, 3. (2019). <http://www.beyazperde.com/filmler/film130533/kullanici-elestirileri/>, Erişim Tarihi: 01.03.2019.

GÖRSEL KAYNAKÇA

- G. 1. <https://tr.pinterest.com/pin/333407178642622549/?lp=true>, Erişim Tarihi: 11.11.2018.
- G. 2. https://www.google.com/search?rlz=1C2CHZL_trTR733TR733&biw=1517&bih=651&tbm=isch&sa=1&ei=QQ0rXcPOMdOk1fAP57q_kAk&q=le+corbusier+%C3%A7er%C3%A7eve+%C3%A7izimi+hombres+evi&oq=le+corbusier+%C3%A7er%C3%A7eve+%C3%A7izimi+hombres+evi&gs_l=img.3...70338.72346..72485...0.0..0.122.1088.9j2.....0....1..gws-wiz-img.izQQxRaiU9Q#imgrc=8GQbA8eiwx3u2M;, Erişim Tarihi: 16.07.2019.
- G. 3. [https://www.google.com/search?q=kimbell+art+museum&tbm=isch&tbs=rimg:CZiQF6JwJunnIjgCjsdyT_1z0zvPNFO_15KLS0KIyzmyVzFywmZ6va8iG3Kk6dp3J4isDI3sQsyjHnQTghlun9x7SfhioSCQKOx3JP_1PTOERJgjhFJcC5OKhIJ880U7_1kotLQRkzilLSS9hNcqEgkojLobJXMXLBFqBnNPQHkPEyoSCSZnq9ryIbcqEUWjsnDqjV9TKhIJTp2ncniKwOURHCoAoE-Z9hMqEgnexCzKMedBOBHmg67xJEhVVyoSCSGW6f3HtJ-GEUeJRTyL1IF8&tbo=u&sa=X&ved=2ahUKEwibjIW9rbTjAhUPy6QKHxkBBBMQ9C96BAgBEBg&biw=1517&bih=651&dp_r=0.9#imgdii=Ao7Hck_89M5_zM:&imgrc=mJAXonAm6ecX8M](https://www.google.com/search?q=kimbell+art+museum&tbm=isch&tbs=rimg:CZiQF6JwJunnIjgCjsdyT_1z0zvPNFO_15KLS0KIyzmyVzFywmZ6va8iG3Kk6dp3J4isDI3sQsyjHnQTghlun9x7SfhioSCQKOx3JP_1PTOERJgjhFJcC5OKhIJ880U7_1kotLQRkzilLSS9hNcqEgkojLobJXMXLBFqBnNPQHkPEyoSCSZnq9ryIbcqEUWjsnDqjV9TKhIJTp2ncniKwOURHCoAoE-Z9hMqEgnexCzKMedBOBHmg67xJEhVVyoSCSGW6f3HtJ-GEUeJRTyL1IF8&tbo=u&sa=X&ved=2ahUKEwibjIW9rbTjAhUPy6QKHxkBBBMQ9C96BAgBEBg&biw=1517&bih=651&dp_r=0.9#imgdii=Ao7Hck_89M5_zM:&imgrc=mJAXonAm6ecX8M;) ; Erişim Tarihi: 16.07.2019.
- G. 4. https://architizer.com/projects/joellemagazi_necom-1/media/720477/, Erişim Tarihi: 21.02.2019.
- G. 5. <https://www.nativescript.org/blog/how-secure-is-nativescript>, Erişim Tarihi: 21.02.2019.
- G. 6. <https://alptugunmekan.blogspot.com/2017/11/inception-film-degerlendirmesi.html>, Erişim Tarihi: 28.02.2019.
- G. 7. <https://www.peramuzesi.org.tr/Film/Mimar-Babam-Bir-Oglun-Yolculugu/1341/229>, Erişim Tarihi: 28.02.2019.

- G. 8. https://www.google.com.tr/search?q=aya+seyahat&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwif7KyorMrgAhUvxYUKHQHNDk8Q_AUIDigB&biw=1920&bih=898#imgrc=OmVm3sfLDRqXaM;,Eriřim Tarihi: 20.02.2019.
- G. 9. https://www.google.com/search?rlz=1C2CHZL_trTR733TR733&biw=1517&bih=705&tbm=isch&sa=1&ei=IyorXdKqPjG7gwfWnY2QBw&q=back+to+the+future+1985+zaman+makinesi&oq=back+to+the+future+1985+zaman+makinesi&gs_l=img.3...2991.5480.5594...0.0..1.228.1596.11j3j1.....0....1..gws-wiz-img.....0i19j0i30i19j0i8i30i19.40ADAGVNxEU#imgrc=3WQGmiWoD-7wuM;, Eriřim Tarihi: 16.07.2019
- G. 10. metrpls /// <https://tr.pinterest.com/pin/320037117268847040/?lp=true>: Eriřim Tarihi: 16.07.2019.
- G. 11. <https://www.starwars.com/news/the-cinema-behind-star-wars-blade-runner>, Eriřim Tarihi: 23.05.2019.
- G. 12. <https://frpnet.net/makaleler/bilimkurgunun-alt-turleri>, Eriřim Tarihi: 22.05.2019.
- G. 13. <https://www.wired.com/2015/05/mad-max-fury-road/>, Eriřim Tarihi: 22.05.2019.
- G. 14. <https://frpnet.net/makaleler/bilimkurgunun-alt-turleri>, Eriřim Tarihi: 22.05.2019.
- G. 15. <https://www.denofgeek.com/tv/almost-human/30224/blade-runner-to-i-robot-almost-humans-sci-fi-inheritance>, Eriřim Tarihi: 22.05.2019.
- G. 16. <https://www.bilimkurgukulubu.com/edebiyat/kitap-incelemeleri/ko-rkutucu-bir-gelecek-tasviri-cesur-yeni-dunya/>, Eriřim Tarihi: 22.05.2019.
- G. 17. <https://www.multiplayer.com.tr/captain-marvel-internet-sitesi-act-i/>, Eriřim Tarihi: 22.05.2019.

- G. 18. <https://filmgoblin.com/tv/star-trek-discovery-season-2-comes-the-enterprise/>, Erişim Tarihi: 22.05.2019.
- G. 19. <https://www.irishe Examiner.com/breakingnews/world/move-over-doctor-who-physicists-create-a-time-machine-910643.html>, Erişim Tarihi: 29.07.2019.
- G. 20. https://www.google.com.tr/search?q=erich+mendelsohn+einstein+kulesi&tbm=isch&tbs=rimg:CXF02B8vAImhIjg120SMda5HOUXm9TWobc53UMIWryUnEljHvKvAaoCxxU3ku4bhYIyy1Dh3GwoMpCtxfMvxYshnjCoSCTXbRIx1rkc5ERjMKBwHGQi2KhIJReb1NahtzncRcvd08UNQOoqEglQwhavJScTWBE7xec6ejLAWSoS Cce8q8BqgLHFEYGhyvnJ9IE9KhIJTeS7huFgjLIRkifguJaHmUqEgnUOHcbCgykKxE_1zNQLwnRCCoSCXF8y_1FiyGeMERzJWbsVEbWw&tbo=u&sa=X&ved=2ahUKEwj16NTVldLjAhVJyaQKHWhUAuYQ9C96BAgBEBg&biw=1920&bih=947&dpr=1#imgrc=x7yrwGqAscW2OM: Erişim Tarihi: 26.07.2019.
- G. 21. <https://intuarch.com/utilizing-architectural-diagrams-to-create-geometric-forms-that-anticipate-user-responses/>: Erişim Tarihi: 16.07.2019.
- G. 22. <https://theartstack.com/artist/anselm-kiefer/sulamith>, Erişim Tarihi: 24.01.2019.
- G. 23. SÖNMEZ, Hüseyin (2018). *Mimar Ressamlarımız; Cihat Burak, Nuri Abaç, Ruzin Gerçin, Erol Akyavaş*. Sosyal Araştırmalar ve Davranış Bilimleri Dergisi, Sayı/6, 311-319.
- G. 24. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/aa/Miro-Wand_in_Ludwigshafen_06.jpg, Erişim Tarihi: 06.02.2019.
- G. 25. <https://hyperallergic.com/335721/miros-only-marble-and-glass-mural-is-restored/>, Erişim Tarihi: 06.02.2019.
- G. 26. ERDİNÇ, Zeynep Ceren (2011). *Moda ve Mimarlığın Ortak Kavramlar Üzerinden Okunması*. Mimarlık Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- G. 27. ERDİNÇ, Zeynep Ceren (2011). *Moda ve Mimarlığın Ortak Kavramlar Üzerinden Okunması*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- G. 28. YILDIZ, Şerife (2015). *Gotik Dönem Mimarisi ve Dönem Giysi Tasarımlarına Etkisi*. International Journal of Science Culture and Sport (IntJSCS) Dergisi, Sayı/3, 329-339.
- G. 29. ERDİNÇ, Zeynep Ceren (2011). *Moda ve Mimarlığın Ortak Kavramlar Üzerinden Okunması*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- G. 30. ERDİNÇ, Zeynep Ceren (2011). *Moda ve Mimarlığın Ortak Kavramlar Üzerinden Okunması*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- G. 31. GÜLDÜR, Muhammed Mustafa, BAYRAM, Sinem (2016). *Disiplinler Arası Etkileşim Üzerine Bir Çalışma: Moda Ve Mimari Arasındaki Etkileşim*. The Journal of International Lingual, Social and Educational Sciences, Sayı/2, 59-74.
- G. 32. <https://imgnooz.com/wallpaper-445777>, Erişim Tarihi: 06.02.2019.
- G. 33. BEKEN, Nil Ece (2007). *Mimarlık ve Sanat: Çakışım Boyutlarının İrdelenmesi*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- G. 34. ÖZERTURAL, Rafiye (2007). *Çağdaş Sanat Ortamında Birbirine Yaklaşan İki Disiplin: Mimari Ve Heykel*. Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- G. 35. <https://www.archdaily.com/422470/ad-classics-the-guggenheim-museum-bilbao-frank-gehry/521fa052e8e44eb94a000034-ad-classics-the-guggenheim-museum-bilbao-frank-gehry-photo>, Erişim Tarihi: 06.02.2019.
- G. 36. <https://www.archdaily.com/448774/heydar-aliyev-center-zaha-hadid-architects/52851f2be8e44e524b0001ab-heydar-aliyev-center-zaha-hadid-architects-photo>, Erişim Tarihi: 06.02.2019.
- G. 37. <https://www.artsy.net/artwork/richard-serra-inside-out>, Erişim Tarihi: 24.01.2019.
- G. 38. <http://ufukdlgc.blogspot.com/2015/09/ilginc-10-lar.html>, Erişim Tarihi: 25.05.2019.
- G. 39. <http://www.arkitera.com/gorus/1169/mimarlik-gibi-degil-gibi-5--distopya-fetisi>, Erişim Tarihi: 25.05.2019.
- G. 40. <https://www.facebook.com/ispanyarehberi/photos/a.1469508303291791/1469507446625210/?type=3&theater>, Erişim Tarihi: 03.04.2019.
- G. 41. <https://i.pinimg.com/originals/33/93/c3/3393c3e6b94db207b94cfd058dc91523.jpg>, Erişim Tarihi: 13.03.2019.
- G. 42. <http://kontrastdergi.com/en/ismail-koc-bunlar-da-var-klise-ve-stereotipler-53-sayi/>, Erişim Tarihi: 23.05.2019.
- G. 43. <https://www.arkitektuel.com/ville-radieuse/>, Erişim Tarihi: 23.05.2019.
- G. 44. <https://www.google.com.tr/search?q=Agent+Jones+in+%27The+Matrix%27&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiUtOKi6bPiAhVwxKYKHatXBB4QAUIDigB&biw=1920&bih=898#imgcr=9hp5nPVgToQ1YM;>, Erişim Tarihi: 23.05.2019.
- G. 45. <https://www.wannart.com/sanat-akimlarinin-oucleri-ve-unlu-eserleri/picasso-kubizm-wannart/>, Erişim Tarihi: 27.05.2019.

- G. 46. [https://seyler.eksisozluk.com/salvador-dali-normal-bir-kafayla-nasil - bu-denli-gercekustu-eserler-yaratabildi](https://seyler.eksisozluk.com/salvador-dali-normal-bir-kafayla-nasil-bu-denli-gercekustu-eserler-yaratabildi), Erişim Tarihi: 27.05.2019.
- G. 47. ATIKER, Barış (2010). *Yerleştirme Sanatında Yansıtım Hizalama İle Artırılmış Gerçeklik Tasarımları*. Sosyal Bilimler Dergisi, Sayı/4, 99-121.
- G. 48. [https://sineg.net/2019/05/03/ inception-filmi-uzerine-bir-inceleme/](https://sineg.net/2019/05/03/inception-filmi-uzerine-bir-inceleme/), Erişim Tarihi: 27.05.2019.
- G. 49. [http://www.kulturelmasi.com/doktor-strangein-box-office-de-giseyi - alt-ust-etmesinin-6-nedeni/](http://www.kulturelmasi.com/doktor-strangein-box-office-de-giseyi-alt-ust-etmesinin-6-nedeni/), Erişim Tarihi: 01.03.2019.
- G. 50. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 51. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 52. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 53. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 54. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 55. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 56. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 57. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 58. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 59. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 60. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 61. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 62. <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=5116062>, Erişim Tarihi: 30.05.2019.
- G. 63. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 64. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 65. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.

- G. 66. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 67. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 68. <http://wallpapercraft.site/1352931-dark-city.html>, Erişim Tarihi: 30.05.2019.
- G. 69. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 70. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 71. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 72. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 73. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 74. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 75. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 76. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 77. <https://mybestplace.com/en/article/dancing-house-the-dancing-bui-ldi-ng-of-prague>: Erişim Tarihi: 16.07.2019.
- G. 78. Gülşah Üner'in Kişisel Arşivi.
- G. 79. https://www.researchgate.net/figure/The-New-Tower-of-Babel-dominates-the-skyline-of-Fritz-Langs-Metropolis-1927_fig1_30010080: Erişim Tarihi: 16.07.2019.

ÖZGEÇMİŞ



T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Özgeçmiş

Adı Soyadı:	Gülşah ÜNER
Doğum Yeri:	OSMANGAZI
Doğum Tarihi:	23.04.1994
Medeni Durumu:	BEKAR
Öğrenim Durumu	
Derece:	Okulun Adı:
İlköğretim:	Bursa 11 Eylül İlköğretim Okulu
Ortaöğretim:	Bursa 11 Eylül İlköğretim Okulu
Lise:	Bursa Cumhuriyet Lisesi
Lisans.	Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü
Yüksek Lisans.	Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı
Becerileri:	
İlgi Alanları:	
Halen Yaptığı İş:	Araştırma Görevlisi
İş Deneyimi: (Doldurulması isteye bağlı)	
Aldığı Ödüller: (Doldurulması isteye bağlı)	
Hakkımda bilgi almak için önerebileceğim şahıslar: (Doldurulması isteye bağlı)	
Tel:	0543 323 04 94
E-mail:	gulsah.uner@selcuk.edu.tr
Adres:	

İmza: