

TC
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

SİNEMADA KURGUSAL MEKAN OLUŞUMU
VE YARATILAN MEKANLARIN RESİMSSEL ESTETİĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sevde Selin SELVİTOP

İç Mimarlık Anabilim Dalı

İç Mimarlık Yüksek Lisans Programı

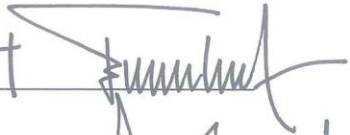
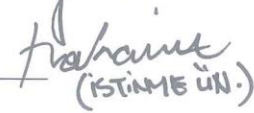
Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. İsmail Emre KAVUT

ARALIK 2017

Sevde Selin SELVİTOP tarafından hazırlanan SİNEMADA KURGUSAL MEKAN OLUŞUMU VE YARATILAN MEKANLARIN RESİMSSEL ESTETİĞİ adlı bu tezin yüksek lisans tezi olarak uygun olduğunu onaylarım.


Yrd. Doç. Dr. I. Emre KAVUT
Tez Yöneticisi

Bu çalışma, jürimiz tarafından İç Mimarlık Anabilim Dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan: : YRD. DOÇ. DR. I. EMRE KAVUT 
Üye : YRD. DOÇ. DR. ATILLA SOĞÜT 
Üye : YRD. DOÇ. DR. HAKAN İNFEZ 
(İSTİME ÜN.)
Üye : _____
Üye : _____

Bu tez, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü tez yazım kurallarına uygundur.

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	iv
SUMMARY	vi
ÖNSÖZ.....	viii
ŞEKİL LİSTESİ.....	ix
GİRİŞ	xiv
1. MEKAN'IN TANIMI, FARKLI DİSİPLİNLERDE	
İNCELENMESİ.....	1
1.1 Mekan Tanımı	1
1.2 Mekan Tanımının Kökenleri.....	2
1.3 Farklı Disiplinlerde Mekan.....	4
1.3.1 Felsefe ve Mekan.....	4
1.3.2 Bilim ve Mekan.....	8
1.3.3 Psikoloji ve Mekan.....	9
1.3.4 Mimarlık ve Mekan.....	10
1.3.5 Sinema ve Mekan.....	11
1.4 Kurgu Mekan.....	16
1.4.1. Mekanın Algılanması ve Kurgusal Mekan.....	16
1.4.2. Düş Nedir?	19
1.4.2.1.Düş Görmek.....	20
1.4.2.2 Düş Kurmak.....	25
1.4.2.2 Düşün Mekan Tasarımına Yansıması.....	28
1.4.2.2.1. Düş ve Tasarım.....	31
1.4.2.2.1.1. Tasarımcının düşünme yöntemi: Düşsel düşünme.....	34
1.4.2.2.1.2. Düşsel düşünme yöntemini geliştiren teknikler.....	39
1.4.2.2.2. Tasarlama süreci.....	41
1.4.2.2.2.1. Bazı tasarım süreçlerinde düşün etkinliği.....	43
1.4.2.2.3. Düş ve Tasarımın Sentezi Olarak Ütopya Kavramı.....	49
1.4.3. Edebiyatta Kurgusal Mekan.....	51
1.4.3.1. Bilimkurgu Edebiyatında Fiziksel Mekan.....	51
1.4.3.2. Bilimkurgu Edebiyatında Fantastik Mekan.....	54

1.4.4. Sinemada Kurgusal Mekan.....	67
1.5. Mekandaki Değişimler.....	68
1.5.1. Yeni Mekan Tanımları - Sanal Mekan.....	71
2. GÜZELLİK KAVRAMI VE ESTETİK OLGUSU.....	79
2.1. Estetik Kavramına Genel Bir Bakış.....	80
2.1.1. Estetiğin Kapsamı.....	83
2.1.2. Estetik Kriter.....	84
2.2. Din, Politika, Ahlak, Sanat Alanlarında ve Toplumsal Yaşamda Estetik.....	85
2.2.1. Estetik ve Toplumsal Yaşam.....	86
2.2.2. Estetik ve Din.....	87
2.2.3. Estetik ve Siyaset.....	90
2.2.4. Estetik ve Sanat.....	91
2.2.5. Estetik ve Ahlak	92
2.2.6. Estetik ve Sanat Felsefesi.....	93
3. SİNEMANIN MİMARLIK VE SANATLA OLAN İLİŞİĞİ VE BİLİM-KURGU SİNEMASI.....	95
3. 1. Sinemada Mekan Tasarımın Önemi.....	95
3. 2. Sinema Sanatında Mimarlık ve Resmin Etkisi.....	99
3.2.1. Sinema – Resim İlişkisi.....	99
3.2.1.1. Biçim Bakımından Sinema ve Resim İlişkisi.....	104
3.2.1.1.1 Sinema Sanatının Faydalandığı Resim Tasarım İlke ve Elemanları..	113
3.2.1.1.2 Sinemada Anlatım ve Biçim Teknikleri.....	115
3.2.2. Sinema – Mimarlık İlişkisi.....	125
3.3. Sinemada Bilimkurgu ve Tarihsel Gelişimi.....	128
4. BİLİM KURGU SİNEMASINDA MEKAN ANLATISI.....	135
4.1 Metropolis.....	135
4.1.1 Metropolis Kenti.....	136
4.1.2 Metropolis Yapıları.....	139
4.1.3 Metropolis İç Mekanları	145

4.2 Blade Runner	147
4.2.1 Blade Runner Kenti.....	148
4.2.2 Blade Runner Yapıları.....	151
4.2.3 Blade Runner İç Mekanları.....	158
4.3 Brazil.....	162
4.3.1 Brazil Kenti.....	163
4.3.2 Brazil Yapıları.....	167
4.3.3 Brazil İç Mekanları.....	170
4.4 Star Wars.....	177
4.4.1 Star Wars Kenti.....	180
4.4.2 Star Wars Yapıları.....	188
4.4.3 Star Wars İç Mekanı.....	194
4.5 Gattaca.....	199
4.5.1 Gattaca Kenti.....	199
4.5.2. Gattaca Yapıları.....	201
4.5.3 Gattaca İç Mekanları.....	203
4.6 Minority.....	205
4.6.1 Minority Kenti.....	206
4.6.2 Minority Yapıları.....	207
4.6.3 Minority İç Mekanları.....	210
4.7 I Robot.....	212
4.7.1 I Robot Kenti.....	213
4.7.2 I Robot Yapıları.....	216
4.7.3 I Robot İç Mekanları.....	219
SONUÇ.....	221
KAYNAKLAR.....	224
ÖZGEÇMİŞ.....	229

SİNEMADA KURGUSAL MEKAN OLUŞUMU VE YARATILAN MEKANLARIN RESİMSEL ESTETİĞİ

ÖZET

Mimarlık insanlığın var oluşuyla ortaya çıkmış ve insan için hizmet etmiş bir sanat dalıdır. Kökleri bu geçmişle çok sağlam olan mimarlık bireyin, toplumun gelişmesi, değişmesiyle beraber değişmiş ve gelişmiştir. Kendini yenilemiş ve zamana ayak uydurmuştur. Verdiği ürünlerin kalıcı olmasıyla insanlık için bir tarihi içerir. Geçmişten gelen mimari örnekler, bugüne ait olmasalar da bugün içindeki yerleriyle geçmiş arasındaki bağı kurar niteliktedir. Zamansal düzlemler içindeki bağlayıcı özelliğiyle mimarlık, geçmiş bugün ve gelecek ilişkisini zihinlerde oluşturur ve canlandırarak topluma armağan eder. Bu kadar etkili bir sanat türünün diğer sanat dallarıyla olan ilişkisi kaçınılmazdır. Zaman zaman mimarlığın bu türleri etkilediği, zaman zaman da farklı türlerin mimarlığı etkilediği bir ortam varoluşları kadar eskidir.

Mimarlık ve sinema tarihin farklı süreçlerinde medeniyetlerin gelişmeleri ve kültürel değişikliklere paralel olarak farklı bakış açıları ve yöntemlerle birbirlerinden beslenmişlerdir. Tarihsel süreç içerisinde, farklı anlayışlar ve ele alışlarla devamlılığını sürdürmekte olan mimarlığın insanın dünyayla kurduğu ilişkiye olan etkisi ve değişen dünya içerisinde yeni yaşam mekanları oluşturma sürecinde aynı olanağa sahip olan sinemayla etkileşimi kaçınılmazdır. Mimarlık, sinemanın görsel gücünden, gerçeğe yakın mekan duygusu verebilme potansiyelinden ve mekansal alternatiflerinden yararlanmaktadır. Sinema sanatında aktarılmak istenen duygu ve düşünceler görüntüler aracılığı ile izleyiciye sunulmakta, mimari mekanın da görsel bir öge olarak kullanılması sonucu mimarlık sinemanın kullandığı bir araç, sinema dilinin önemli bir ögesi konumuna gelmektedir. Bu çalışmada mimarlık sinema etkileşiminin temel unsuru olan mekana odaklanılmıştır.

Mekan kavramı; mimarlık disiplininin tanımlayıcı ve temel kavramlarından biri olmakla birlikte, akademik yazılardan proje stüdyolarına, yarışmalardan uygulama süreçlerine kadar, her alanda karşılaşılan bir kavramdır. Felsefenin temel

sorunsallarından biri olan mekan; farklı disiplinlerde gösterdiği anlam çeşitliliğini ve belirsizliği, tarih boyunca mimarlık disiplini içerisinde de üzerinde taşıyagelmıştır.

Resim, insanlık tarihinin başlangıcıyla birlikte var olmuş bir uğraştır. Önceleri yalnız bir imgelem, iletişim kodu olan resim yerleşik düzen ve uygarlaşma ile birlikte bir sanata dönüşmeye başlamıştır. Sinema ise, resme ve diğer sanatlara göre daha genç sanat olmasına karşın özellikle resimle derin bir benzeşme gösterir. Sinema, icadıyla bugüne farklı malzemeye ve ekipmana gereksinim duymuştur. Görüntünün ışık saptanıp kaydedilmesi esasına dayanan sinemanın ilk formu resimdir. Resim, hareketli görüntüye dönüşürken formu da değişir ve sinema ortaya çıkar. Bu çalışmada sinemanın resim sanatına çok yaklaştığı zamanlarda hareketli görüntünün estetik boyutu ele alınmıştır. İnsanlar görsel açıdan beğendikleri mekanları, objeleri güzel olarak nitelendirebiliyorlar ise buralarda bulunmaktan ya da görmekten mutluluk duyuyorlar. Dünyanın herhani bir yerinde ve başka bir zaman diliminde yapılmış olan ürünleri de beğenmekte ve güzel olarak nitelendirmekteyiz. Bu doğrultuda öncelikle “Güzel” kavramı ele alınmalı, güzelin tanımı, estetikle olan ilişkisi, estetiğin tanımı, kapsamı ve farklı alanlardaki yeri araştırılmalıdır.

Bu çalışmada literatür araştırması ile örnek olarak seçilen filmlerde filmsel mekanın mimari analizi ve mekansal imge kullanımının mekan algısına etkisi üzerinden elde edilen veriler ışığında çalışılmıştır. Film içindeki mekanlarda kimliksele ve anlamsal dönüşümlere yol açan tüm fiziksel ve zihinsel öğelerin mekan tasarımı üzerindeki etkisi, mekan tasarımının zihinsel boyutu mimarlık ve sinema etkileşimi bağlamında saptanmaya çalışılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Mekan, sinema mekanı, mimari mekan, bilimkurgu, ütopya, estetik.

FORMATION OF FICTIONAL SPACE IN CINEMA AND THE AESTHETICAL VALUE OF THE FICTIONAL SPACE FROM PAINTING PERSPECTIVE

SUMMARY

Architecture is an art that appeared at the same time of humanity and since then have served for people. With this strong past roots, architecture have changed and evolved with the change and development of the individual and society. This art renewed itself and kept pace with the time. The persistence of architectural products contains a history for human being. Examples of architecture from the past, since they are not of the sites of today, establishes the link between the past and today. Past, present and future relationship have been created in the minds and stimulated, presented to the public as a gift with its feature, binding in temporal planes. It is inevitable that an effective relationship with other art branches. From time to time architecture influenced different species, at times, these types influenced architecture, is as old as the existence of in an environment.

The architecture and the cinema within the different periods of history have been fed by each others with developments of the civilizations and the different points of view and methods in parallel with the cultural changes. Within the historical period, the interaction of the effect of the architecture sustaining its continuity with different concepts and handling to the relation of man with the world and the cinema that has the same possibility within the period of the creation of new living spaces in the changing world is inevitable. Architecture makes use of the visual power of cinema, the potential of providing an motion close to reality and the spatial alternatives. The emotions and the considerations wanted to be transferred in the art of cinema are presented to the audience through the images and also as a result of using the architectural space as a visual element the architecture comes to a position of a tool that cinema uses and an important element of cinema language. This study focuses on the main element of architecture and cinema interaction: place.

The concept of space, although being one of the basic and descriptive concepts of the discipline of architecture which is encountered in all areas including academic articles, project studios, competitions, application processes, etc., doesn't have actually a

certain concrete content. Space, as one of the basic problems of philosophy, had many different meanings according different disciplines and it also carries this uncertainty within the discipline of architecture throughout history.

Painting is an activity which has existed since very beginning of the history of mankind. Once being only an imaginative work and communication code, painting has been transformed into an art form with the permanent settlement or rise of civilization. Although cinema is a new art form compared to painting and other fine arts, it shows a close resemblance to painting. The first form of cinema in which image is determined through light and recorded is painting. While painting turns into animated images, its form changed and the art of cinema come into existence. In this study, the aesthetical aspect of cinema back when cinema approached the art of painting has been discussed. People, will feel happy to be in places and to use the objects that they perceive as beautiful. Similarly, we percieve objects that have been produced in another part of the world and in another period of time as beautiful. In the light of this knowledge, first, we should focus on the definition of ‘beauty’ and how it relates to aesthetic, followed by the definition of aesthetic and what it consists of and how it relates to other subjects.

In this study, the films selected as a sample with the literature research, the work has been carried out in light of the architectural analysis and the data obtained over the effect of the use of spatial image.

Keywords: Space, cinema space, architectural space, science fiction, utopia, esthetics.

ÖNSÖZ

Okuması, çalışması ve yazması zevkli bir konu seçmek, tezle ilgili olarak alınabilecek en doğru karar sanırım. Bu tezi çok severek yazmış olmak, çalışma sürecinin zorluklarını aşmamda en önemli etkenlerden biri oldu. Bu çalışma, beni büyülü dünyalarına çeken onca film olmasaydı ortaya çıkamazdı. Belleğime kattıkları imgelerle yaşamın çok farklı yönlerinin farkına varmamı sağlayan tüm yönetmenlere, bu konuyla ilgili çok daha fazla fikir sahibi olmamı sağlayan, tezin başından sonuna kadar her türlü konuda yardımcı olan, desteğini eksik etmeyen, çok keyifli tez görüşmeleri gerçekleştirdiğimiz sevgili hocam Yrd. Doç. Dr. Emre KAVUT'a, lisans ve yüksek lisans eğitimim boyunca emeklerini esirgemeyen ve bilgileriyle yol gösteren tüm hocalarıma, rotamı değiştirmemde büyük rolü olan Doç. Dr. M. Tahsin CANBULAT'a, tasarım anlayışımın oturmasını sağlayan Yrd. Doç. Dr. Osman ARAYICI'ya, ömrüm boyunca motivasyon kaynağım güzel annem Safiye BİRİNCİOĞLU'na, bana desteklerini her fırsatta belli eden canım arkadaşlarıma, daima bana inanan babam Mahir SELVİTOP'a sonsuz ve içten teşekkür ediyorum.

ARALIK 2017

Sevde Selin SELVİTOP

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil (1.1.): Mekan kavramının kökeni olarak topos ve chora.

Şekil (1.2.): Antonio Sant'Elia'nın Citta Nouva'sı

Şekil (1.3.) : Düş ve tasarımın etimolojik köken ve anlam ilişkisi.

Şekil (1.4.): Mevcut imgelemin “yaratıcı imgelem” etkinliğiyle (*atma, bölme, birleştirme vb.*) yeni bir imgeye, “tasarıma”, dönüştürülmesi, Uraz (1993) ten uyarlanmıştır.

Şekil (1.5.): Tasarım problemine “genişleyen düşünme” yöntemiyle farklı çözüm önerilerinin geliştirilmesi.

Şekil (1.6.) : Yanal düşünme grafiği, Uraz (1993) ten uyarlanmıştır.

Şekil (1.7.): Tasarım problemine “atak düşünme” yöntemiyle çoklu çözüm önerilerinin geliştirilmesi.

Şekil (1.8.): Tasarım problemine “bütüncül düşünme” yöntemiyle çoklu çözüm önerilerinin geliştirilmesi.

Şekil (1.9.): Tasarım problemine “bağımsız düşünme” yöntemiyle çoklu çözüm önerilerinin geliştirilmesi.

Şekil (1.10.) : Markus ve Maver'in tasarım süreci.

Şekil (1.11.): C. Alexander'in tasarım süreci.

Şekil (1.12.) : Sherif (1948) ve Esin (1982)'in tasarım süreci

Şekil (1.13.): Düş ve tasarım süreci şeması: Düşün tasarıma sağladığı açılımlar.

Şekil (1.14.): Düş ve tasarım: Sentez. Charles Fourier ve Archigram tasarımları üzerinden sentezi örneklemek.

Şekil (1.15.): Tasarım sürecinde, düş-tasarımcı-tasarım ilişkiler grafiği.

Şekil (1.16.): Alien, Ridley Scott, 1979

Şekil (1.17.): Alien, Uzay Gemisi, R.Scott, 1979

Şekil (3.1.): Camera Obscura

Şekil (3.2.) - Lumiere'lerin Sinematografi

Şekil (3.3.): Georges Melis - Aya Seyahat

Şekil (3.4.): Theodore Gericault - Epsom At Yarışları ve Eadweard Muybridge Hareketli Atlar

Şekil (3.5.): Edwin Porter - Bir Amerikan İtfaiyecisinin Yaşamı

Şekil (3.6.): Bir Endülüs Köpeği – Storyboard çalışması -İllüstrasyon: Mike Myhre Raffaello, Çayırındaki Meryem için dört çalışma

Şekil (3.7.): Krzysztof Kieslowski Renk Üçlemesi

Şekil (3.8.): Bartlett Mimarlık Okulu Unit 15 atölye çalışmalarından örnekler.

Şekil (4.1.): Birçok gökdelenin yükseldiği düzeyde gelişen şehir.

Şekil (4.2.): Meydan algısını oluşturacak bir toplanma mekânının varlığı

Şekil (4.3.): İnsan ölçeğinden uzak bir kent düzeni

Şekil (4.4.): Filmde yükselen kütleler

Şekil(4.5.): 1900lerin başında yapılan ve filmi etkileyen gökdelenler

Şekil (4.6.): Gotik mimariye ait kilise, konut ve bir makine edasıyla var olan yapı

Şekil (4.7.) : Yoshiwara gece kulübü ve zevk bahçeleri

Şekil (4.8.): Japonya'daki Yoshiwara Bölgesi

Şekil (4.9.) : Düşeydeki sirkülasyon

Şekil (4.10.) : Modern tarzdaki iç mekânlar karşıtlık oluşturan klasik mekânlar

Şekil (4.11.): Filmdeki kent silüeti

Şekil (4.12.): Filmde sadece mekânlarda değil toplumda da var olan eklektik durum

Şekil (4.13.): Dünya dışı bir yapılaşmanın sahip olduğu grid düzeni

Şekil (4.14.): Yapay aydınlatmanın mekânların vazgeçilmez bir parçası olması

Şekil(4.15.): Tek bir katın silüet içerisindeki yokluğu.

Şekil(4.16.): Farklı formlardaki yapılar

Şekil(4.17.): Günümüzde Westin Bonaventure Hotel

Şekil (4.18.): Cephelerin mikrochip etkisi yaratan görünüşleri.

Şekil(4.19.): Cepheler ve detayları

Şekil (4.20.): Filmde yaratılan eklektik ortam.

Şekil (4.21.): Gereksinimlerden kaynaklı yeni mekânların oluşması.

Şekil (4.22.): Bradbury Binası iç mekanı

Şekil (4.23.): Farklı tarzların bir arada kullanıldığı tefrişler, dekorasyon elemanları.

Şekil (4.24.): Ennis Brown House ve karakteristiği olan beton motifler

Şekil (4.25): Yüksek tavanlı iç mekânlar ve insan ölçeğinden uzak olması

Şekil (4.26.): Sırasıyla 1939, 2000’lerde Union Station

Şekil (4.27.): Sırasıyla 1939, 2000ler Union Station iç mekanı

Şekil (4.28.): Kent içinde farklılaşan bölgeler

Şekil (4.29.): Kentin kendi başına tek bir yapı gibi davranması

Şekil (4.30.): İnsan ölçeğinden uzak düşeyde yapılaşmanın olduğu kent

Şekil (4.31.): Palacio Abraxas

Şekil (4.32.): Yatay ve düşeyde kullanılan asansörlerin yapının bir parçası olması

Şekil (4.33.): Mobil yaşam ünitesi ve cenaze töreninin yapıldığı iç mekân

Şekil (4.34.): Tesisat kanallarının mekânlardaki etkisi

Şekil (4.35.): Mentmore Towers Grand Hall

Şekil (4.36.): Farklı iç mekânlar

Şekil (4.37.): Mekân boyutlarındaki ezici değişiklikler

Şekil (4.38.): CWS Un Fabrikası ve iç mekanı

Şekil (4.39.): Filmde konut olarak kullanılan National Liberal Club

Şekil (4.40.): Leighton House içerisinde bulunan Arab Hall

Şekil (4.41.): İnfaz odası ve bilgi depolama binasının girişi ile ölçek ilişkisi.

Şekil (4.42.): Tesisatın iç mekânlardaki önemi

Şekil (4.43.) Star Wars, Episode 4 “A New Hope” Film Poster

Şekil (4.44): Starship Kokpiti için yapılan detaylı çizim

Şekil (4.45.): Asteroid yeryüzü yapısının detay çalışması

Şekil (4.46.): Bepin şehrinin görüntüsü

Şekil (4.47.): Güney Tunus Totouine şehri

Şekil (4.48.): Tatooine gezegeninin Mos Espa Şehri

Şekil (4.49.): Klamino şehri görüntüsü

Şekil (4.50.): Hardengerjokulen Buzulu, Norveç

Şekil (4.51.): Hardengerjokulen Buzulunda Hoth Gezegeni için çekilen sahnelerin arka planı

- Şekil (4.52.):** Utapau gezegeninden bir sahne
- Şekil (4.53.):** Luke Skywalker'ın iglosu, Chott El Jerid
- Şekil (4.54.):** Hotel Sidi Driss
- Şekil (4.55.):** Canary Wharf Metro İstasyonu
- Şekil (4.56.):** Coruscant, Senato Binası
- Şekil (4.57.):** Jedi Tapınağı, Coruscant
- Şekil (4.58.):** Bright Tree Village, Endor
- Şekil (4.59.):** Jabba the Hutt'ın Tatooine'deki Sarayı
- Şekil (4.60.):** Synstone, Tatooine
- Şekil (4.61.):** Villa del Balbianello, Lenno, İtalya
- Şekil (4.62.):** Dex'in Lokantası
- Şekil (4.63.):** Geonosis Droid Fabrikaları
- Şekil (4.64.):** Sevilla'daki İspanya Meydanında bulunan Theed Kraliyet Sarayı
- Şekil (4.66.):** Filmin geçtiği mekân ve yerleşimi
- Şekil (4.67.):** Film için oluşturulan sokak setinin filmdeki yansıması
- Şekil (4.68.):** Ulaşım için kullanılan uzun tüneller
- Şekil (4.69.):** Enerji üretimi için ayrılmış mekânların büyük alanlara yayılması
- Şekil (4.70.):** Büyük avlu ve terasların toplanma mekanı etkisi
- Şekil (4.71.):** Marin Civic Country Center
- Şekil (4.72.):** CLA Binası
- Şekil (4.73.):** Kilise yapısının işlevinden başka olarak kullanımı
- Şekil (4.74.):** Filmdeki iç mekânlardan çalışma alanları ve galerili mekanlar
- Şekil (4.75.):** Farklı iç mekanlar
- Şekil (4.76.):** Konut iç mekanı
- Şekil(4.77.):** Kent silüeti
- Şekil (4.78.):** Kent içindeki çeşitlilik
- Şekil (4.79.):** Yıkılmış, terk edilmiş karanlık arka sokaklar

Şekil (4.80.): Farklı yapı tipolojileri

Şekil (4.81.): Hapishane mekânının merkezi yapısı ve mahkûmların konumu

Şekil (4.82.): Reagan Trade Center

Şekil (4.83.): Beaver Dam State Park, Ware Point Road

Şekil (4.84.): Descanso Gardens

Şekil (4.85.): Angelus Plaza

Şekil (4.86.): Yükseklik ve ışıklarıyla etkileyen mekanlar

Şekil (4.87.): Alışveriş merkezlerinin varlıklarını sürdürmesi

Şekil (4.88.): Hawthorne Plaza Shopping Center günümüzdeki atıl durumu

Şekil (4.89.): El Dorado Hotel lobisi

Şekil (4.90.): Sanal mekanların oluşması

Şekil (4.91.): Chicago silüeti

Şekil (4.92.): Genel kent silüetleri

Şekil (4.93.): Meydan niteliğinde kent içerisinde yaratılan geniş boşluklar

Şekil (4.94.): Ulaşım ağlarının yer altına alınması ve otoparkla direk kurulan bağlantı

Şekil (4.95.): Trans Canada Highway Tunnel

Şekil (4.96.): New Westminster Front Street

Şekil (4.97.): Geçmişe dair izleriyle filmde yer alan yapılar

Şekil (4.98.): Shannon Mews Evi

Şekil (4.99.): Ovaltine Cafe

Şekil (4.100.): Film mekanları

Şekil (4.101.): Robot kenti konteynarlara oluşan düzen

Şekil (4.102.): Teknolojinin getirdiği yeniliklerden uzak duran mekanlar

Şekil (4.103.): Yüksek galerili etkileyici lobiler, çalışma mekanları

GİRİŞ

“Sinema, hayatı anlamlandırmanın, Tanrı ile yarışmanın kutsal bir biçimidir. Başka hiçbir meslek tanıdığımız, bildiğimiz dünyaya bu kadar benzeyen fakat aynı zamanda bilmediğimiz, tanımadığımız dünyaları yaratmaya imkan tanımaz.” Frederico Fellini

“Mimarlar geleneksel çevrenin koşulları ile açıklama konusunda tüm gayretleri boşa çıkaracak yepyeni çevreler inşa edebilirler.” Richard Poirier

Sinema ve mimarlık yeni dünyalar yaratma konusunda düşüncelerin temsil edildiği, birbirleriyle karşılıklı etkileşim halinde olan iki farklı disiplindir. Plato’nun Devlet’indeki mağara metarforunda betimlenen mimesis teorisine göre gözlerimizle gördüğümüz haliyle dünya, görüntülerin dünyasıdır ve “şey”in kendisi değildir; biz ise gölgelerin gerçekliğine inanırız. Sanat da gerçeğin değil benzerliğin temsidir. Adeta bu fikre karşı çıkmak üzere tarih boyunca hemen her temsiliyet formu gerçekliğe en yakınlık hatta gerçeklik üzerine hak iddaa etmiştir. Film de bunlardan payını almıştır: Film fotografik olduğu ve hareketi yeniden ürettiği kadar, bize gördüğümüzün benzeri bir gerçeklik imajı verir; kurgu içerdiği kadar da normal görme biçim ve tavrımızı da aynen tekrar üretebilir.

Mimarlık, yaşam biçimlerine göre insanların beklentileri ve ihtiyaçları doğrultusunda mekanlar oluşturmayı amaçlamaktadır. Sinema filmlerinin görsel gücü ise, kullanılan mimari imgelerin ve öğelerin mekana dair ayrıntıları görünür kılabilmeleri açısından önemlidir. Mimarlık ve sinema ilişkisini, sinema filmlerinin kitle iletişim aracı olmaya başladığı 19. yüzyıl sonlarından itibaren incelemek bu noktada önem kazanmaktadır. Tarihsel süreç içinde farklı dönemlere ait filmlere bakıldığında, sinemanın toplum ile olan etkileşimi gözlemlenebilir. Filmlerden mimariye ve sosyal yaşama dair pek çok ipucu alınabilmektedir. Filmde mekanların aynı zamanda verilmek istenen duygu ve düşünceleri aktarıp destekleyen bir unsur olarak kullanıldığı görülmektedir. Sinema mimarlığın fiziksel ve temsili gücünü kullanmaktadır. Mimarlık imgeler ve biçimselliği ile kendi düşüncesini kullanıcıya yansıtmaya çalışmaktadır. Mekan aslında anlatım dili haline gelmektedir. Mimarlık yönünden bakıldığında etkileşim, sinemanın yeni bir teknoloji olarak kullanıldığı ve mimarlık kullanıcısının algısını ve dolayısıyla mekana, dair beklentilerini değiştirmesi, sinema dilini oluşturmakta

kullanılan bir çok kavramın ve yöntemin mimari mekan tasarımının oluşmasında veri olarak kullanılmasıdır.

Sinemanın icadından bu yana mimarlığın etkisi altında kaldığı iddia edilebilir. Fakat bu etki daha çok karşılıklı etkileşimi doğurur. Özellikle 20.yüzyılın sonlarına doğru sinema mimarlar için ilham kaynağı olmuştur. Bu etkileşimi yalnızca esinlenme, ilham kaynağı olarak düşünmek hatalı olacaktır. Mimarlıkta sinemayı bir araya getiren, mekan, algı, olay(senaryo), temsiliyet, derinlik, ışık, sanallık-gerçeklik ilişkileri gibi birçok konu başlığı olduğu bilinmektedir.

Bu karşılıklı etkileşimin sonucunda; mimarlık, kendi deneyimleriyle üretmediği onun yerine farklı alanların bilgileriyle kurguladığı mekanı yaratırken sinemayı kullanabilir. Hayallerimizin de üretilebilirliğini için içine kattığımızda en etkili gerçeklik üretim mekanizmalarından birinin sinema olduğu yadsınamaz bir gerçektir.

Bu tezde mimarlık ve sinema arasındaki etkileşimi doğuran ve her iki dalın temsilcilerini ortak paydada buluşturan öğelerin basında gelen mekan kavramı incelenecektir. Her iki disiplin içinde sadece mekanın fiziksel öğeleri ile öne çıkan fiziksel özellikleri değil, mekanın içinde barındırdığı kimlikleri ve anlamları ile zihne hitap eden algısal yönlerine de değinilecektir. İnceleme için seçilen örneklerde mekan kavramını görselden zihinsele taşıyan mimari formlar ve mekansal imgeler üzerinde durulacaktır. Sinema teknik ve estetik denemeler ve deneyimler için elverişli bir sanat biçimi olmuştur. Filmlerin ışık, hareket ve gölgeyi ve mekansal imgeleri kullanarak kendine özgü bir mekan yaratmaktaki gücü fark edildikçe, film mimarlığı mimarlar için bir deney alanı olarak önem kazanmaktadır.

Estetik, dönüşlü düşüncenin bir biçimidir. Başka bir deyişle, insan aklının kendisine bütün tapınakları, katedralleri, sarayları, heykelleri, resimleri, ezgileri, senfonileri ve bütün şiirleri yaratma olanağı veren kendi eylemi üzerinde durup düşünmesidir. Bir yapının çok çeşitli sorunlara cevap vermesi gerektiği bilinen bir gerçektir. Tasarımda ise amaç tüm sorulara en iyi çözümü gerçekleştirecek olan biçimi oluşturmaktır. Ancak hiçbir yapı onu oluşturan etkenlerin yalın bir birleşimi değildir. Bunun belli başlı nedeni ise mimarlık ürününün oluşumunda, tüm sanat yapıtlarında olduğu gibi, açıklaması zor, nerede ise olanaksız denilebilecek etkenlerin de rol almasıdır. Sanatın kendine has yasaları diyebileceğimiz bu etkenlerin tümüne estetik anlayış diyebiliriz.

Belli bir zaman diliminde belli bir toplum kesimi tarafından yapılan ya da yaptırılan yapıtlar, o zaman diliminin ve o toplum kesiminin estetik anlayışını yansıtır.

Mimarlığın her film için ayrı bir önemi olsa da, film türleri içerisinde bilimkurgu türü, sınırlarını bilimin oluşturması, genellikle bir spekülasyon içermesi, mevcuttakini farklı göstermesi gibi özellikleriyle mimarlık ve gelişimi için diğer türlere göre bir adım öndedir. Daha da açmak gerekirse bilimkurgu türünde yapılan ve geleceği konu alan filmler, mimari açıdan bilinçli ya da bilinçsiz mekansal bir varsayımda bulunur. Bu da, gerek film için yapılan yeni mekân üretimleriyle gerek var olanların filmde kullanım şekilleriyle, mimarinin gelişimine katkı sağlayan bir durumu oluşturur. Bu durum ve bilimkurgunun genellikle gelecekle olan ilişkisi dikkate alındığında, bilimkurgu filmlerinin mimariyi etkileme potansiyelleri, gelecek için bir öngörü, bir iz niteliğinde olup olmadığı sorusunu doğurur. Gelecek için seçilen mekânların özellikleri, neye göre seçilip tasarlandıkları bir veri elde etmemizi sağlar. Gelecek zaman için kullanılan yanılsama yöntemleri neler ve bunların mimari ile olan ilişkisi veya bir ilişki içerip içermedikleri ortaya çıkar. Gelecek diye nitelenen her detayın neye karşılık geldiğine bakıldığında, filmlerde resmedilen kentler, imajlar, insanlar, mekânlar, araçlar bunların yanı sıra ışık, renk, malzeme gibi unsurlar ele alındığında, günümüz manzaralarıyla bir karşılaştırma ortamı sağladığı görülür.

Tezin strüktüründe ilk olarak kavramsal bir altlık oluşturan mekan kavramı, farklı disiplinlerde mekan, mekanı oluşturan öğelere yer verilmiştir. Bu bölümde ayrıca mekan teorisinde düş kavramının yeri, kurgu mekanın düşünme ve imgeleme bağlı olan tarafı incelenmiştir.

İkinci bölümde genel anlamda güzel ve estetik kavramları incelenmiş, kapsamaları saptanmıştır. Ayrıca estetik olgusunun toplumsal, dini, politik yaşamda, sanat ve ahlak alanlarındaki yeri irdelenmiştir.

Üçüncü bölümde sinemanın mimarlık ve sanatla olan ilişkisi ayrıntılı olarak işlenirken bilim kurgu anlamını, gelişimini, sinemada bir tür olmasını ve gelecekle olan ilişkisini inceleyen bölüm ve bilimkurguyla mimarlık ilişkisini mekân anlamında ortaya koyan bölüm yer alır.

Dördüncü bölümde ise bilimkurgu sinemasında önemli yere sahip filmlerden örneklerle mekan incelemeleri yapılmıştır. Gerçekte oldukları ve sinemada

dönüştürüldükleri halleri karşılaştırılmış kurgulandıkları dönemi yansıtış biçimleri gözlenmiştir.

Bu çalışma literatür araştırması ve örnek olarak seçilen filmlerin mekansal analizi üzerinden elde edilen bilgiler çerçevesinde gerçekleştirilmiştir. Sinemada mekan kavramına ve mekansal tasarım ilişkisine mimarlık ve sinema kuramları çerçevesinde bakılmış, seçilen filmlerin içerik-mekan ilişkisi değerlendirilmiştir.



1. MEKAN'IN TANIMI VE FARKLI DİSİPLİNLERDE İNCELENMESİ

1.1 MEKAN TANIMI

Mekan: 1. Yer, bulunulan yer. 2. Ev, yurt. 3. gök b. esk. Uzay.

Bütün olaylar zaman ve mekan çerçevesinde gerçekleşir ve gelişir. Mekan tarih boyunca felsefenin, doğa bilimlerinin ve sosyal bilimlerin temel konularından birisi olmuştur. Farklı disiplinler tarih boyunca değişen farklı mekan anlayışlarıyla birbirlerini etkileyerek mekan üzerinden düşünmüş ve üretmişlerdir. Aynı şekilde sanat ve mimarlık da mekan kavramını problematik haline getirerek kendi epistemolojisinin (kimi zaman da ontolojisinin) içerisine almıştır. Mekan sözcüğü Türkçe’de hem yer, hem de uzay’a karşılık olarak kullanılmakta iken, İngilizce’de her iki anlam için tek bir kelime “space” kullanılmaktadır. Gerek mekan, gerekse uzay hakkındaki çoğu bilginin yabancı kaynaklı olması ikileme yol açmaktadır.

Fizik, felsefe gibi diğer alanlardaki mekan/uzay düşüncelerinden sıyrılıp, sadece mekan teorilerini ele aldığımızda çıkan sonucun doğru olmaması sebebiyle bu iki kavram birleştirilmiştir. Yani, mekan kelimesi, bir çok yerde diğer disiplinlerdeki karşılığı olan uzay kelimesi ve anlamıyla kullanılmaktadır.

En genel anlamıyla mekan; tüm var olanları içinde bulunduran sınırsız yer... Tüm var olanların akışı içinde birbirlerinin yerini alarak zincirlendikleri sonsuz süreyi dile getiren zaman kavramıyla sıkıca bağımlı olarak maddenin var olma biçimlerinden başlıcasını dile getirir. Bundan dolayı da; mekan, zaman, hareket ve madde birbirlerinden ayrılmazcasına bağımlıdırlar. Bunlardan biri olmayınca diğerleri de olmaz. Einstein’ın görecelik teorisi bu savı kuşku duyulmayacak biçimde kanıtlamıştır.

“Eğer iki farklı yazar ‘kırmızı’, ‘sert’ ya da ‘kırgın’ kelimelerini kullanırsa kimse yaklaşık olarak aynı şeyden bahsettiklerinden kuşku duymaz... Ancak ‘yer’ ya da ‘mekân’ gibi psikolojik deneyimle ilişkisi daha az doğrudan olan kelimeler söz konusu olduğunda geniş kapsamlı bir yorum belirsizliği var olmaktadır.” (Albert Einstein, Concepts of Space’,1954)

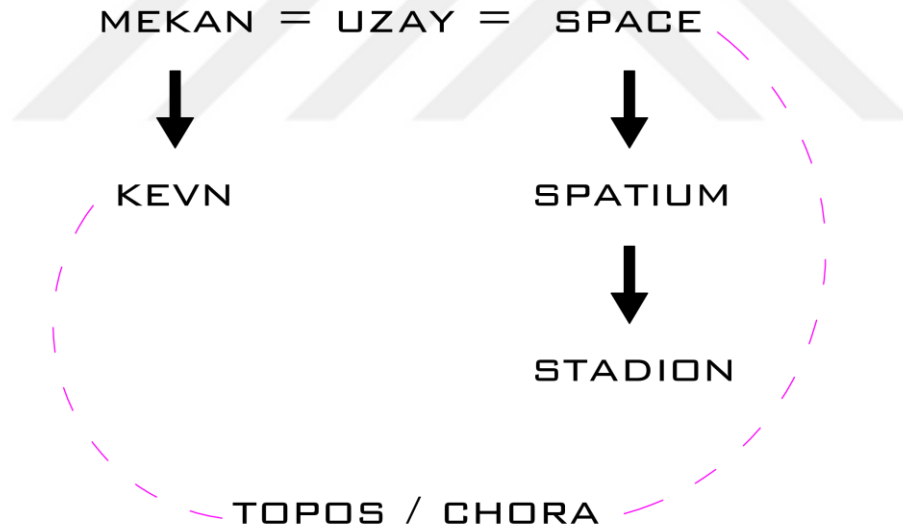
1.2. MEKAN KAVRAMININ KÖKENLERİ

Mekan (uzay) kelimesinin ve İngilizce karşılığı olarak ‘space’ kelimesinin etimolojik kökenleri farklı noktalara çıkmakla birlikte, kavramsal kökenleri Antik Yunan Felsefesi’nde birleşmektedir. Ancak Antik Yunan felsefe metinlerinde geçen mekansal kavramlar, bugün bizlerin kullandığı mekan kavramından farklı içeriklere sahiptirler. ‘Uzay’ terimi yerine ‘mekân’ terimini kullanarak devam edecek olursak, Karadas ve Muhammed (2008)’e göre sözlük anlamı itibarıyla “olmak” manasına gelen ve Arapçadaki “kevn” (oluş, oluşum) mastarından türetilen mekân kelimesi bir şeyin meydana geldiği yer anlamında kullanılmaktadır. Karadas ve Muhammed (2008) mekân kavramının kökenini Antik Yunan Felsefesi’ne bağlamaktadırlar; “Mekânın kavram olarak uzantısı Grek felsefesine kadar varmaktadır. Çünkü felsefi metinlerde “khora, topos ve poû” terimleri mekân anlamına kullanılmıştır.” Her ne kadar Malpas (2004) da mekân ve yer kavramlarını, ‘chora’ ve ‘topos’ kavramlarıyla ilişkilendirse de, felsefi metinlerde bugün yaptığımız mekan – yer ayrımının bulunmadığını ve Yunan terimlerinin bu kavramları birebir karşılamadığını belirtmektedir.

Malpas’a (2004) göre mekan (space), basitçe fiziksel olsun ya da olmasın uzanım olarak anlaşılabilir. İngilizce (space) ve Fransızca (l’espace) mekan kelimelerinin izleri Latince spatium ve Yunanca stadion kelimelerine kadar sürülebilmektedir. Stadion bir uzunluk standardını tanımlamaktadır. Aynı zamanda koşu yolu, yarış alanı, bir amaç için kenara konulmuş bir alan, dans alanı, bahçe gibi anlamlara da sahiptir. Spatium ise stadion’un karşılığı olmanın yanı sıra ‘mesafe’ olarak (ya da ‘boy’, ‘aralık’) çevrilebilecek Yunanca distema teriminin de karşılığıdır. Bu sebeple

zamansal olmayan fiziksel uzanımların yanı sıra zamansal uzunluklar için de kullanılabilir. Sözelimi space of time (zaman aralığı) ya da Almancada iki kelimenin birleştirilmesiyle oluşan Zeitraum (zaman aralığı) gibi. İngilizce space (mekân) kelimesinin Yunanca stadion kavramına ve İngilizce place (yer) kelimesinin Yunanca plateia (geniş yol) kavramına kadar izleri sürülebildiği birlikte, Yunan kaynaklarında mekân ve yer ile ilişkili tartışmalarda kullanılan kavramların bu kelimelerle (space/place) etimolojik bir bağı bulunmamaktadır. Kaynaklardaki en direkt ilişkili kelimeler topos ve chora'dır (Şekil 1.1).

Rämö (1999)'ye göre topik (topic), topoloji, topografya, toponim ve ütopya kelimeleriyle ortak bir kökene sahip olan topos, somut olan 'yer' ile ilişkilendirilirken; spesifik teknik terimler dışında bugün kullanımda olmayan chora, soyut olan 'mekan' ile ilişkilendirilmektedir.



Şekil (1.1.): Mekan kavramının kökeni olarak topos ve chora.

Malpas (2004), bazı Aristoteles yorumcularının chora'yı 'uzama/genişleme' olarak mekâna daha yakın görürken, topos'u daha çok 'lokasyon' anlamında kullandıklarını belirtmektedir. Ancak genel olarak Yunan dili mekân ve yer arasındaki kavramsal ikiliği karşılayan terminolojik bir ayrıma sahip değildir. Burada söz konusu olan iki

Yunanca terimden chora muhtemelen daha eski ve elle tutulur olanıdır. 'İçinde bir şeyin bulunduğu' mekân ya da oda; yer; mahal; ülke; toprak; arazi; bölge; arsa; saygın

yer gibi farklı anlamlara sahiptir. Topos köken olarak daha soyut bir terim gibi gözükmeyle beraber onun da chora gibi birçok anlamı vardır: yer ya da pozisyon (fiziksel konumun yanında bir metnin içindeki yer ve pozisyon anlamında da); bölge; coğrafi pozisyon; alan; gömü yeri; retorikte bir eleman. E. V. Walter da *topos*'un nesnel bir konum ya da pozisyon belirtirken, *chora*'nın yerler hakkındaki duygusal ifadelerde daha 'özel' bir terim olarak kullanıldığını vurgulamaktadır. Ayrıca Walter'a göre yazarlar kutsal yerleri *topos* yerine daha çok *chora* ile betimlemeye meyillidirler. Fakat sonraları Helenistik Yunan'da *topos* kutsal mekân için kullanılırken, *chora* teknik ve yönetsel anlamlar taşımaktadır. Bunlarla birlikte İngilizce 'space' ve 'place' kavramları arasındaki farklara dikkat etmekte fayda vardır. Malpas'a göre gerek Platon'un gerekse Aristoteles'in eserlerinde *topos* ve *chora*, önemli boyutsallık ve uzanım anlamlarına sahiptirler ve her zaman belirli şeylerle ilişkili olarak kullanılırlar. Aristoteles için *topos* her zaman bir bedenin *toposudur* (dolayısıyla içerilen ve içeren bir beden vardır). Platon için dahi *chora* ideası, içinde ortaya çıkan ya da içeri alınan parçacıklarla ilişkisi içerisinde anlasılır. Dolayısıyla bu kavramlar, yer (place) kavramına mekân kavramından (space) daha yakın gözükseler de bugün kullanılan mekân ve yer kavramlarının açıklanmasında yetersiz kalmaktadırlar.

Sonuç olarak mekânla ilişkili kavramların kökenlerinin chora ve topos kavramlarına dayandığı söylenebilir. Literatürdeki tartışmalar çoğunlukla mekân ve yer kavramları arasındaki farklılığın chora ve topos üzerinden araştırılması yönündedir.

1.3. FARKLI DİSİPLİNLERDE MEKAN

1.3.1. Felsefe ve Mekan

“Bir nesne olarak mekan bir yönüyle yokluğa, bir yönüyle ise gerekli ve tümel varlığa kaymaktadır.” (Tümer, 1979) Mekan bir yandan madde değil iken, bir yandan

da var oluş için gerekli mutlak koşul olması sebebiyle ikili bir yapı sergiler. Tümer bu durumu gerilim olarak ifade eder.

İlkel mekan somut yönelimlerin rastlantısal kümesidir. Her biri belli duygusal anılarla birleşmiş, az ya da çok düzenlenmiş yerel yönler grubudur.

Evrensel mekan düşüncesinin ilk şiirsel ifadesi olan Hesiod'un "kaos"u, duyguyla karışıktır. Kaos (Chaos), Yunanca cha- (esneyen, yaran) kökünden gelir, ve dehşet korku düşüncesini ifade eder.

Pisagorcular için mekan, farklı cisimler arasında sınırlayıcı ajan olarak işe yaraması dışında hala herhangi bir fiziksel içerikten yoksundu.

Archytas mekanı maddeden ayırır, yine de ondan çok sayıda özelliklerle bahseder; basınç ve gerilim gibi. Demokritus gibi atomistler bu görüşün karşısında yer alır. Atomların arasındaki mekan boş bir uzamdır, rastgele özellikleri de yoktur. Melissus vakumun olanaksızlığını belirtir.

Kendisi de bir pisagorcu olan Archytas, yer ya da mekan ile maddeyi ayırır. Mekan maddeden farklı ve bağımsızdır. Bütün cisimler "yer" kaplar ve "yer"i var olmadıkça var olamaz. Mekanın karakteristik özelliği, bütün şeylerin onun içinde olmasıdır ama içindeki cisimlere sınır koymak, sınırlamak gibi bir fiziksel özelliği de vardır. Archytas için mekan saf bir uzam değildir, tüm niteliklerden ve kuvvetlerden yoksundur. Mekan, başlangıçtan beri var olan bir atmosferdir, basınç ve gerilim özellikleri vardır, sınırsız boşluk tarafından sınırlanır.

Demokritus ve Epikuros gibi atomcularca mekan saltık, devimsiz, her zaman ve her yerde aynı olan bir boşluk sanılıyordu.

Atomcu Demokritus varlıkta sonsuz sayıda atom olmasından mekanın sonsuzluğu sonucunu çıkarır. Atomlar bölünemez oldukları halde, duyularımız için algılanamaz olsalar bile belli büyüklük ve uzamdadırlar.

Antik Yunanlı düşünürlerden Parmenides mekanın tasavvur edilemediğini, bu yüzden var olmadığını ileri sürmüştü.

Atomcuların boşluk üzerine eğilmeleri, Parmenides ve Melissus ekolüne karşı idi. Bu ekol için evren bir "compact plenum"dur; madde ile doludur, sürekli ve

değişmeyen bir bütündür. Melissus için boş diye bir şey yoktur. Leucippus ve Demokritus, boşluğun varlığının, gerçeğin atomistik yapısı kabulünün mantıksal sonucu olduğunu idda ederler. Burada boşluk, doldurulmamış mekan demektir. Evren dolu ve boştur. Mekan bu durumda tamamlayıcısıdır ve maddeyle sınırlanır, madde ve mekan birbirlerini karşılıklı dışlarlar.

Lucretius düşüncesini Epikuros'tan temellendirir ve farklı bir bakış geliştirir. Epikuros'a göre mekan, cisim ve boşluktur. Lucretius, tüm dünyanın iki şey üzerine temellendirildiğini öne sürdü; cisimler ve bu cisimlerin içinde yer aldıkları, hareket ettikleri boşluk. Burada erken yunan atomizmine kontrast olarak, cisimlerin boşlukta yer almaları düşüncesine rastlanır. Lucretius için mekan homojen olduğu halde, izotropik değildir.

Mekan ve zamanın ayrı kategorilere ait olduğu düşüncesine ilk kez Gorgias'da rastlanır.

Platon fiziksel cisimlerin dünyasını, geometrik biçimsel dünyası ile tanımlamayı amaçlamıştır. Böylece Platon ile birlikte fizik geometri olur, tıpkı Pisagorcular ile aritmetik olduğu gibi. Platon elementlerin belirli uzamsal yapıları olduğunu düşünüyordu. Su bir yirmi yüzlü idi, hava sekizyüzlü, ateş bir piramit ve toprak ise bir küptü. Maddenin mekana indirgenmesiyle, fizik de geometriye indirgenmiş oluyordu.

Aristo'ya göre mekan cisimler tarafından kaplanan tüm yerlerin toplamıdır ve yerde (topos) kaplayan cismin sınırlarıyla sınırlandırılmış uzay parçasıdır. Aristo'nun dört temel kabulü şöyledir:

- 1 Bir şeyin yeri, onun bir parçası ya da etkisi değildir, onu sarandır.
- 2 Bir şeyin şimdiki ya da uygun yeri, ondan ne daha küçük ne de daha büyüktür.
- 3 Şeyin içinde olduğu yer, onun tarafından terk edilebilir, bu yüzden ondan ayrılabilir.
- 4 Herhangi ve her yer, yukarı ve aşağı tanımlayanlarını belirtir ve içerir. (Jammer, 1969)

Mekan Aristo için, tüm yerlerin toplamıdır ve sonludur.

Antik Yunanda önceleri mekanın genel geometrik çeşitlilik yüzünden homojen olmadığı düşünülüyordu (Platon), sonradan alt katmandaki yönsel farklılık yüzünden anizotropik olarak ele alındı. (Aristo).

Antik Yunan mekan anlayışı iki boyutludur, üç boyutlu koordinat sistemi 17. yy.'a dek mantıklı bulunmamıştır. Ayrıca mekan geometrize edilememiştir, çünkü homojen ve sonsuz doğruları ve düzlemleri ile Öklid mekanı, sonlu ve anizotropik Aristo evrenine uygun değildi.

Decartes'la birlikte Aristosal mekan ve zamanın, duyuşal bilginin sınıflandırılması olduğu düşüncesi sona erdi. Mekan mutlak hale geldi. Özneden önce nesne duyuları ve cisimleri içererek onlardan üstündü.

Berkeley, Hume ve Mach mekan-zaman'ı bilimsel bilince indirgemişlerdir.

Kant için mekan kavramı, salt sezgidir, nesnel ya da gerçek değil, öznel ve idealdir. Kant'ın mekan teorisi, İngiliz empirisistleri Locke, Berkeley ve Hume'dan etkilenmiştir.

Kant'a göre mekan ve zaman, insanların görüşünün özel koşullarından başka bir şey değildir, öznenin dışında değildir ve öznenin dışında kendi başlarına bir varlıkları yoktur; kaynakları özneldir, yalnızca öznede bulunurlar. Mekan, insan düşüncesinin önsel (a priori) ulamlarından (categorie) biridir; maddeden farklı ve ondan bağımsızdır.

Yine Kant'a göre mekan deney dışı bir sezidir, dış duyumun biçimidir, onun dışında hiçbir bilgi olamaz. Maddesel varlıktan yoksundur ve bir madde değildir. Evrende mekan denilen bir obje yoktur.

Newton mekan ile zamanı birbirinden ayırmakla kalmamış, özdek ile devimden de soyutlamıştır. Başka bir deyişle, mekanı içeriğinden ayırmış ve içeriğinden bağımsız olarak var olduğunu benimsemiştir.

Leibnitz de mekanın cisimlerle karşılaştırılması gerektiğini bildirmiştir. Mekanın "cisimlerin ve herhangi bir durumun değil, onların birbirlerini izlemelerine olanak sağlayan bir durumlar dizisi... bir arada olabilme olasılıkları" olduğu düşüncesindeydi. Onun için mekan bir ilişkiler sistemidir. Leibnitz'e göre mekan, bir var oluşun düzeni ya da düzenleri sonucu ortaya çıkan bağıntıdır.

Hegel mekanı saltık düşüncenin ulamı saymıştır.

Heidegger insan ve mekanın ayrılamayacağını belirtir. Mekan ne bir dışsal objedir, ne de içsel deneyim.

Merleau – Ponty’e göre mekan dünyada oluşumuzu ifade eden yapılardan biridir. Mekanın varoluşsal olduğunu belirtir ve ekler; “varoluş mekânsaldır da diyebilirdik”.

1.3.2. Bilim ve Mekan

Öklidyen mekan teorisinin hazırlanışı, 17.yy. da ortagonal koordinat sisteminin bulunmasıyla gerçekleşti.

Mekanın iki ana teorisi vardır.

Mekanın ilişkisel teorileri: Evrendeki her şey madde ve parçacıklarıdır ve bu madde parçacıkları aralarında uzamsal ilişkiler sergilerler. Mekana özellik ve özellikler atfeden herhangi bir ifade, madde parçaları ve çiftleri ya da gruplarında ilişkiler atıyor olarak yorumlanabilir. Leibnitz, Berkeley, Mach ve Einstein, ilişkisel mekan teorileri öne sürmüştür.

Mekanın Mutlak Teorileri: Mekanın kendi varlığı ve özellikleri vardır. Boş mekan, madde içermeyen mekan olabilir ama “hiç” değildir. Decartes ve Newton, mutlak mekan düşüncesindedirler.

Newton’a göre, mekan, homojen ve farklılaştırılmamış olduğundan, parçaları duyularımız için algılanamaz ve ayırt edilemez özelliktedir. Duyularımız tarafından algılanabilen ölçüler onların yerine geçmelidir. Bugün koordinat sistemi denilenler, Newton’un göreceli mekanlarıdır. Göreceli mekan, mutlak ve değişmez bir mekan için sadece bir ölçüdür. Esas gerçek, sadece bu mutlak mekandan çıkılarak elde edilir. Ve bu yüzden “gerçek” mekan olarak adlandırılır.

Newton’un mekanı, sonsuz, homojen ve isotropiktir. Mekanın içerdiği cisimlerden bağımsız olarak kendine özgü varlığı vardır. Herhangi bir cisim sadece “bir” yeri kaplar, başka bir yeri değil, bu ifade de evrendeki diğer cisimlerle ilişkiyi gerektirmez. (Jammer, 1969) Öklid ve Newton mekanlarının, mekanın tüm özelliklerinin değişmez

bir şekilde saptadığı 19.yy.da Riemann ve Lorachevsky tarafından ortaya atılan eğrilikli mekanlar kavramı ile büyük bir sarsıntı geçirmiştir.

Newton'un ve artçıları için mutlak mekan doğal olarak öklidyen idi. Öklidyen olmayan geometrinin keşfi, bu son geleneksel karakteristiğin atılmasına yol açtı.

Öklidyen olmayan teoriler ve görecelik teorisi dolayısıyla bu tip geometrilerin fiziksel mekanın biraz daha net bir tahmininden öte bir şey olmadığı görüldü.

Modern fizik, Newton'un mutlak ve statik mekan kavramı yerine mekanın hareketli bir referans noktasına göre göreceli olduğunu kabul eder.

Einstein'ın görecelik teorisi, kendinden önceki üç boyutlu uzayda madde kümeleri düşüncesini, dört boyutlu uzay-zamandaki olaylar serisiyle değiştirdi.

Einstein, zamanın ve mekanın birbirleriyle bağıntılı olduğunu gösterdi. Yani, iki olay arasındaki zaman ne kadar uzakta oluştuklarına bağlıdır, tersi de doğrudur. Bu bağıntı birbirine göreceli olarak hareket eden gözlemciler için değişir. Bir sonucu, zamanın sabit bir oranda geçmediğidir. Bu oran düzeltilebilir, göreceli hareket zamanın geçtiği oranı değiştirebilir.

1.3.3. Psikoloji ve Mekan

Tıpkı fizikteki mutlak ve değişmez 'mekan' kavramının yerini dinamik yaklaşımların alması gibi psikolojide de Gestalt'ın katı kuralları yerini Piaget'nin şemasına bıraktı.

Psikologların çalışmaları, mekan algısının kompleks bir süreç olduğunu ve birçok değişkeni içerdiğini gösterdi. Algılanan dünya, herkes için ortak ve tek değildir, motivasyonlar ve geçmiş deneyimlerin ürünü olan farklı dünyalar söz konusudur.

Mekanı algılama, özümseme ve ondan yararlanma süreci kişiden kişiye, devirden devire ve kültürden kültüre değişiklikler gösterir.

Piaget, mekan bilincinin insana doğuştan hazır olarak sunulmadığını, bu bilincin ancak deneylerle ve zaman içinde biçimlendiğini bildirir. Bu gerçek Kant'ın önsel

deney-dışı mekan kavramıyla da bazı yönlerden çelişir. Piaget’e göre mekan bilinci, operasyonel şemaya dayanır.

1.3.4. Mimarlık ve Mekan

“Mimarlığın herhangi bir tanımı, öncelikle mekân kavramının analizini ve izahını gerektirmektedir.” Henry Lefebvre, POS (1974)

“Her mimarlık yapıtı bir iç mekâna sahiptir ve tek başına ya da başka yapılarla birlikte bir dış mekânın oluşmasına katkıda bulunur. Bu nedenle mimarlık bir mekân yaratma sanatı olarak da tanımlanabilmektedir.” Tanyeli

Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü’nde mekân, ‘insanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluk, boşun’ şeklinde tanımlanmıştır. Mimari mekân yaratmaksa ‘geniş anlamdaki doğadan veya peyzaj mekanından insanın kavrayabileceği bir bölümü sınırlamak’ şeklinde açıklanmıştır.

Mekanla en ilgili disiplin olan mimarlıkta mimari mekan, fiziksel ve görsel sınırlarla tanımlanır, rengi, malzemesi, boyutları, ışık kalitesi biçim ve karakter kazanmaktadır. Film mekanı için de aynı özellikler geçerlidir. Mekan sadece görebildiğimiz boşluk değildir. işitsel olarak algılanan, dokunma duyumuza seslenirken, kokusu mekanı belleğimizde bir deneyim olarak kaydetmemizi sağlamaktadır. Mekan, yaşanan ve deneyimlenen bir olgudur.

Mekanlar sürekli olarak insan varlığını çevrelemektedir. Mekanın görsel biçimi, ışığı, boyutu, ölçeği tamamen toplam biçimin elemanların tanımladığı sınırlara bağlıdır. Mekan, çevrenmekle ve biçimini oluşturan elemanlarla mimari oluşum kazanmaktadır. Mimarlık sadece mekan ve form değil, aynı zamanda mekanda geçen her olay, hareket, ve algıdır.

Mekanın içindeki ve dışarıdan gelen etkiler biçim ve nesnelerde görüldüğü gibi, biçim ve nesnelerde de mekanın içindeki ve dışarıdan gelen etkiler hissedilmektedir. Onun görsel biçimi, ışık kalitesi, boyutları ve ölçeği tamamen toplam biçimin elemanları tarafından tanımlanan sınırlarına bağlıdır. Figürler dikkatimizi çeken pozitif elemanlardır. Bunları algılamak arkalarındaki zıt fonu anlamakla olmaktadır.

Bunlar karřıtların birliđini oluřturmaktadır. Bunun gibi biđim ve mekan elemanları da mimarlıđı oluřturmaktadır. Mimarlık sadece mekan ve form deđil, aynı zamanda mekanda geđen her olay, hareket ve algıdır. Mekanın anlamı ve tanımı tanımlandıđı disipline gre deđiřmektedir. Mekanla ilgili disiplinlerden mekan tasarlamayı kapsayan mimari mekanı grsel fiziksel sınırlamalarla yorumlarken mekanı oluřturan elemanlarla ona kimlik ve yorum kazandırmaktadır. Mekan sadece grme duyumuza hitap etmez, mekanı iřitsel ve zihinsel olarak algılamamızı sađlayan elemanlarla kendini vurgulamaktadır. Aynı hacimler bu elemanların farklı kullanımlarıyla ayrı kimliklere sahip olabilmektedirler.

Mimarlık, mekan tasarlama iřidir. Herhangi bir mekanın somut zellikleri incelendiđinde, mekanın birbiriyle ilintili ya da bađımsız bir ok zeliđinden bahsedebiliriz. Mekanın biđimi mekanın sınırlarını belirleyebilmektedir. Biđimle bađlantılı olarak mekanın sınırlarını oluřturan elemanlar, mekanın hangi lde tanımlandıđını ifade edebilirler. Ancak mekanın algılanmasını sađlayan tek etmen fiziksel zellikler deđildir. Bir mekanın fiziksel olarak ifade edilmesinin dıřında insan ile mekan arasında oluřan iliřkiden de sz edilebilir. İnsan hayatı boyunca bazı mekanlar, diđerlerine gre zihninde daha ok yer tutabilmektedir. Bu tarz mekanların ifadesi sadece fiziksel deđildir. Mimarlıđın amacı; mekan tasarlamının yanında, mekanın fiziksel gelerini zihinlere hitap edecek řekilde tasarlanması ile mekanın tm duylara hitap edebilmesini sađlayabilmektir.

1.3.5. Sinema ve Mekan

Sinema filmlerinin kalabalık seyirci topluluklarının nnde gsterilmeye bařlandıđı 19. yzyılın sonundan bu yana sinema, mimarlıđın i ve dıř mekanlarıyla kullanıldıđı, tekrar tekrar yorumlanarak sunulduđu bir sanat formu olmuřtur. Mimari mekanlar ilk filmlerdeki kent grntlerinden itibaren, gerek veya setlerde inřa edilmiř olarak kullanılmıřlardır. Film anlatılarındaki olayların getiđi ortamlar, kimi zaman olaylarla etkileřim iinde anlatının bir bileřenine dnřerek filmlerde yeniden retilen yerler olmuřlardır. Teknolojik yeniliklerle birlikte bu iliřkiye, bilgisayarda tasarlanmış sanal mekanların sinemada kullanılması eklenmiřtir.

Mimarlık alanında varoluř mekanları tasarlamaya ynelik arayıřlar arttıķa, sinema mekanlarının yařama dair durumları gsterme potansiyeli daha ok fark edilmiřtir.

Yaşam deneyimlerinin geçtiği ortamları yaratma arayışının sinema ve mimarlığın kesiştiği nokta olması, bu iki sanat biçimini birbirine daha da yaklaştırmıştır. Sinemanın insan ilişkilerini ve yaşanan topluma dair ayrıntıları açığa çıkaran bir mizansene sahip oluşu, filmlerin imgelemi besleyen bir deneyim alanı olarak görülmesinde önemli bir etken olmuştur.

Hem mimarlık hem de sinema iki boyutlu ortamda üç boyutlu mekanın temsilini kullanıyor. Mimarlık, iki boyutlu çalıştığı tasarımları, üç boyutlu gerçekliğe aktarıyor; sinema da, üç boyutlu gerçeklikten yakaladığı görüntüleri iki boyutlu ekranda gösteriyor. Bu durum da sinema – mimarlık ilişkisini kuvvetlendiren etmenlerden biridir.

Sinemanın tarihsel gelişimine paralel olarak, filmlerde kullanılan mekanlar da önem kazanmıştır. Sinema, var olmayan, hayal ürünü bir mimarinin kullanılabilmesine imkan sağlayan bir daldır. Filmlerde mekan etikili bir araç olmasına karşın bazen (elverişli çekim şartlarıyla paralel biçimde) fon olarak kullanılabilmektedir. Bunun yanında mekanı amaç olarak konumlayan ve tümüyle etkisinden yararlanılarak oluşturulmuş filmler de oldukça fazladır.

Filmlerde ya da mimari çevrelerde mekanın bizi sardığını hissettiğimiz her an, belleğimizde canlanan imgelerin bizi geçmişe, geleceğe ve şimdiye bağladığını duyumsadığımız her yaşam durumu, sinema ve mekanın insana ve insanın dünya ile kurduğu ilişkiye yaklaşımlarındaki ortaklığı açığa çıkarır.

“Belleğin yaşamlarımızı yapan şey olduğunu fark etmek için, parça parça da olsa, belleğimizi yitirmeye başlamamız gerekir. Belleksiz yaşam yaşam değildir... Belleğimiz, tutarlılığımız, aklımız, duygumuz hatta eylemimizdir. Onsuz birer hiçiz.”
Luis Bunuel

Dünyadaki yerini bulma arayışında bireyin varolacağı mekanlar, onun kendini oluşturma sürecinde barınağıdır. Varoluşsal mekan kavramı, kişinin yaşam deneyimlerine aracı olan, onun dünya ile kurduğu ilişkiye ortam hazırlayan yerler için kullanılmıştır. Birey yaşamında kendi davranışlarından sorumludur. Bulunduğu mekanlar bu süreç içinde o kendini geliştirdikçe ona deneyim alanları açarlar. Yapı anlamını mekanı deneyimleyen kişide uyandırdığı duygular ve düşüncelerde bulur. Kişinin deneyimlerine aracı olan mekan, onun çevresiyle kurduğu ilişkide de çıkış

noktasıdır. Sessizce kapladığı yerde insanların varoluşlarına aracılık ve tanıklık eder. Kişinin kendisiyle ve yaşam dünyasıyla kurduğu ilişkiye ortam hazırlarken, beklenen veya beklenmeyen her türlü olay ile birlikte geleni karşılar.

Sinema ve mimarlığın etkileşimini, birbirlerini görsel ve düşünsel olarak besledikleri yönler açısından ele almaya çalışmak bu tez çalışmasının yaklaşımını ortaya koyar. Çıkış noktasını sadece filmlerin yeni mekanları kullanması değil, her türlü mekan imgesini farklı tarzlarda ve görünemeyeni ifade edecek şekilde kullanmaları oluşturur. Sinemanın belleğimize sağladığı imgeler, mimari mekanlarla sınırlı değildir. Herhangi bir yapının olmadığı bir sahne bile, film çerçevesinin tanımladığı mekan içinde yaşam durumlarını gösterirken, anlamını seyircinin duyumsadıklarında bulur. Gerçek yaşam içinde bir yapının anlamının kendi bağlamı içinde onu deneyimleyenlerde açığa çıkması gibi, film mekanları da olaylara ve kişilere bağlı olarak anlam kazanırlar. Açığa çıkardıkları görüntüler bu yaşam deneyimlerinin imgeleridir. Bu imgeler ise bizim varoluşumuza bir katkıdır. Bu yönüyle sorgulanan sadece nasıl bir mekan olduğu değil yaşamın ta kendisidir. İnsanlar üzerinde bıraktıkları izlenim, film süresince algılananlarla sınırlı kalmaz. Bellekte bıraktığı izler kişinin kendi yaşamında algıladıkları, hayal ettikleri ile etkileşim içinde yaşamaya devam ederler.

Son on yıl içinde ortaya çıkan, film ve mimarlık ilişkisi üstüne yazılan kitaplara baktığımız zaman, bu ilişkinin ne kadar farklı açılardan ele alınabileceğini görürüz.

Filmlerin, mimari ortamları, çevreleriyle, içinde yaşayanlarla, bulundukları zamanla ve olaylarla bir bütün olarak gösterebilme gücü, filmlerdeki mimari çevreler konusunda sınırsız bir araştırma alanı yaratır. İlk kent filmlerinin açığa çıkardıklarından, Alman ekspresyonist sinemasındaki setlere, filmlerde yaratılan geleceğin ütöpik şehirlerinden, setlerde kullanılan modern tasarımlara, film alanında bir çok araştırma yapılmıştır. Sosyolojik açıdan ele alınan çalışmalarda, modern kent yaşamı ve New York, Londra, Paris, Berlin, Roma gibi metropoller film imgelerinde açığa çıkanlar üzerinden anlaşılmaya çalışılmıştır. Gerçek mimari mekânların filmlerde nasıl yeniden sunulduğu da incelenen konular arasındadır. Filmlerdeki mekan deneyimi ile gerçek mekan deneyimi arasındaki ilişki, Walter Benjamin'den bu yana bir çok yönden ele alınmıştır. Filmlerdeki zaman boyutunun, zaman ve mekan birlikteliği içinde deneyimlenen mimarlıkla ortak bir nokta oluşturması, hareket halinde algılanan mekan ile ilgili karşıt düşünceler ortaya çıkarmıştır. Kester

Rattenbury Echo and Narcissus başlıklı yazısında, sinema ve mimarlığın tamamen başka şeyler olduğunu vurgulayarak, yönetmenin ışığı, gölgeyi, anlatıyı, çekim açısını, tonlamayı, müziği ve mimarlığı kullanarak tamamen kendi kontrolünde algılanacak bir film mekânı yarattığına değinir. Bu şekilde, yönetmen izleyicinin deneyimini yönlendirebilir. Ona göre, mimarlık tüm somutluğuna rağmen filmin tamamen karşısı olarak, deneyimlendiği sürece değişken, bağlamdaki, anlamdaki ve biçimdeki kaymalara ve yoruma açıktır. Filmlerin mimarlığı başarıyla göstermelerinin nedeni de bu karşıtlıktır. Mimarlığın yoruma açık olması onun yeniden sunumu için sınırsız bir alan yaratır. Film mimarlığın farklı şekillerde varoluşunu gözlemler. Bu ise film ve mimarlığın kullanılan araçlarındaki değil içeriklerindeki benzerliğin bir sonucudur. Maureen Turim, The Displacement of Architecture in Avant-Garde Film başlıklı yazısında, geleneksel anlatılı klasik filmlerden farklı olarak, avangard filmlerin izleyiciyi bir noktaya bağlı olmaktan kurtardıklarına ve değişik bakış açılarıyla mekânı algılama yetilerini genişlettiklerine değinir. Sinemanın erken döneminde ortaya çıkan avangard filmlerle, günümüzdeki bağımsız filmleri karşılaştırırken yaptığı yorumda, erken dönemin filmlerinde kentin yeni yapılarına getirilen yeni ve sorgulayıcı bakışın, güncel filmlerde olumlu veya olumsuz olarak işlenmediğinden bahseder. 20. yüzyılın ikinci yarısında, film kuramcılar, film tekniği ile ilgili rasyonel ve bilimsel açıklamalar ortaya koydular. Sinematografik terimler kullanarak, mimarlığı anlama ve yaratma arayışının artması, mimarların eline geçen bu yeni malzemeler ile ilgili olarak düşünülebilir. Montaj tekniğini kendi mimari projelerini tasarlarırken önemli bir referans olarak gösteren Bernard Tschumi, mimarlığın sinema gibi zaman ve mekan boyutunda var olduğunu söyleyen Jean Nouvel ve Coop Himmelb(l)au, Rem Koolhaas gibi mimarlar, sinemayı biçimi ve içeriği ile mekana ilişkin yeni algılama biçimleri yaratacak bir kaynak olarak görmüşlerdir. Bu, modern yaşamın parçalı yapısını ifade edebilecek ve yarattığı şok etkisiyle insanların farklı bakış açılarının farkına varabilmesini sağlayacak bir mimarlık ortaya koyma arayışının bir sonucudur. İmgelerin kurgulanmasıyla ortaya çıkan filmler ile mimari tasarımın kurgulanmış sahnelerden oluşması arasında benzerlik arayışları ise, tasarım için bir yöntem arayışına dönüşmesiyle karşı savları da beraberinde getirmiştir. Dietrich Neumann editörlüğünü yaptığı Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner adlı kitabının giriş yazısında, 1915 yılında film teorisi üzerine ilk yazanlardan Vachel Lindsay in The Art of Moving Image adlı kitabından bahseder. Lindsay kitabında

Architecture in Motion adlı bölümde, filmlerdeki yapıların geleceğin mimarlığını şekillendirmekteki potansiyeline değinir. Ona göre eğer bu filmlerin sonucunda, mimarlar yeterli cesarete sahip olurlarsa, Amerika yeni mimari denemeler için bir deney alanına dönüşebilir. Bu alan kalıcı bir Dünya Fuarı özelliğini taşır. Neumann yazısında ayrıca Weimar Cumhuriyeti'nde mimarların ve sanatçıların, filmlere yaklaşımlarından bahseder. Yeniçağın yeni mimarlığını ortaya çıkarmak için kamera, bu dönemde çok uygun bir araç olarak görülmüştür. Neumann, mekan deneyimi ile ilgili yeni görüşlerin, Modern Mimarlık teorisinde ortaya çıkmadan birkaç yıl önce, filmlerle ilgili tartışmalarda yer almasına değinir. Mimarların gerçekleştirmiş projeleri nasıl mimarlık tarihinde yer alıyorsa, ona göre film setleri de benzer bir incelemeyi hak ederler. Barry Bergdoll, *Altered States of Vision: Film, Video and the Teaching of Architectural History* başlıklı yazısında, filmlerin mimarlık eğitiminde ve mimarlık tarihi derslerinde kullanılmalarının getireceği farklı bakış açılarına değinir. Bergdoll, bir yapının görsel ve mekansal özelliklerini, geleneksel yazılı ödevlerdeki kelimeler üzerinden tartışmaktansa, öğrencilerin bir görsel dili diğerine yani filme çevirmelerinin daha yaratıcı olacağını söyler. Juhani Pallasmaa *Nön The Architecture of Image; Existential Space in Cinema* adlı kitabı sinema ve mimarlık ilişkisine son yıllarda getirilen en yenilikçi ve yaratıcı bakış olarak karşımıza çıkar (Pallasmaa, 2001). Pallasmaa, mimarlıkta ve sinemada yaşam durumlarının izinde, Alfred Hitchcock'un *Rope* ve *The Rear Window* adlı filmlerini, Andrei Tarkovsky'nin *Nostalgia*'sını, Stanley Kubrick'in *The Shine*'ını ve Michelangelo Antonioni'nin *The Passenger*'ını inceleyerek, filmlerde açığa çıkan mekan imgelerini anlamaya çalışır. Yönetmenlerin zihinlerinde yarattıkları mekanlar yansımalarını filmlerde bulurlar. Ona göre mimarlık, bizim dünyadaki varlığımızı güçlendirmek içindir ve film yönetmeni de yansıttığı imgelerle benzer bir şekilde bizim varoluşumuzu destekler. Sinema ve mimarlık, her biri kendi yöntemi ile insanların varoluşlarını güçlendirirken, görsel deneyim sırasında bütün duyuların harekete geçmesi sonucunda bellekte dokunsal bir iz bırakırlar. Bu iki sanat biçiminin etkileşimini en güçlü şekilde hissettiğimiz an, onların yaşam durumlarına dair imgeleri açığa çıkardıkları zamandır. Bir film izlerken duyumsadıklarımız veya bir mekânı deneyimlerken hissettiklerimiz daha sonra belleğimizde canlanırken gözümüzün önünde beliren imgeler, yaşadığımız an üzerinde izlerini bırakmış olan varoluş mekânlarına dair olanlardır.

1.4. KURGU MEKAN

Var olan mekan, filmlerde her zaman yeterli bir zemini oluşturmaz. Türün içinde yer alan gelecek zaman kavramı nedeniyle gerçekliğin yanında hayal gücünün de kullanılmasını gerektirir. Hayal gücünü kullanan mekanlar olarak karşımıza gerçek mekanların değişiminden farklı olarak, set ortamları ve sanal ortamda hayat bulan mekanlar ortaya çıkar. Set tasarımlarıyla inşa edilen dekorlar sayesinde zihinde oluşan sahneler uygun mekânlar oluşturulur. Set tasarımları başlı başına bir mekan kurgusu yaptığı gibi mevcuttaki mekânlara eklemelerle kurgular yapar. Bilgisayar kullanımıyla hazırlanan mekânlar daha özgür bir yaklaşımla kurgulanır. Zamanın koşullarına bağlı olarak sosyal ve fiziksel her türden kısıtlamadan bağımsız olarak yaratılan bu mekanlar, ilham kaynağı olma özelliği de taşırlar. Aynı zamanda mimarlara set tasarımcısı ya da yönetmen unvanıyla sınırsız bir yaratma ortamı sağlarlar. Yapılan filmlerde karşılaşılan farklı yaşam koşullarına hizmet eden mimariler, mimarlığın farklı disiplinlere, çevresel etmenlere ve sosyal yapıya olan bağına da kanıtlar niteliktedir. Bu özelliklere ek olarak, bu tür filmler, bugün ilk örneklerine rastlanabilecek mekân türlerinin, ileride şehri, sokağı yani yaşamı ne denli değiştirebileceğinin önceden hazırlanmış birer simülasyonu olarak da görülebilir. Dr. Caligari'nin Muayenehanesi (1920), Metropolis (1926), Taş Devri (2000), Yüzüklerin Efendisi (2001), Harry Potter (2001) gibi farklı zamanlarda yapılmış farklı film türlerinde, kurgusal mekân kullanımları görülebilir. Bu tür filmlerde, günümüzde geçerli olan mekân anlayışının dışına çıkılarak, yeni bir mimari ve yaşam anlayışı oluşturulur. Bu, farklı koşullarda, farklı zamanlarda ve farklı kullanıcılarla mimarinin ne şekilde değiştiğini göstermektedir.

1.4.1. Mekanın Algılanması ve Kurgusal Mekan

Sınırları olan hacim *fiziksel mekandır*. Fiziksel mekan görsel olarak sınırlıdır. Görsel sınırları olmayan, gözün gördüğü en uç noktalara kadar uzanan, böylelikle şeffaflaşmış olan mekanı *algısal mekân* olarak adlandırılır.

Kavramsal mekân ise, algısal mekânla bağlantılı ve bellekte depolanan plan, zihinsel haritadır ve akıl gözüyle kavranır. Kavramsal mekân için algısal mekân parçalarının

zihinde yeniden birleştirilmiş halidir denilebilir. Bu yönüyle kavramsal mekan, sinemadaki kurgu ile oluşturulan kurmaca mekana benzemektedir. Hareket ettiğimiz ve kullandığımız mekanın, *davranışsal mekanımız* olduğunu söyleyerek, mimari mekanın davranış üzerindeki etkisini vurgulayabiliriz. Tam olarak mimariye ait olmamakla beraber dikkate alınması gereken mekanı tanımlayan bir başka şey ise *kişisel mekandır*. Aynı türün üyelerinin aralarına koydukları mesafe olarak tanımlayabileceğimiz *kişisel mekan*, sadece insanlarda görülmemekte hayvanlarda da genetik olarak kodlanmaktadır. Kişisel mekana, kalabalık bir yerdeki insanların birbirleri ile aralarına koydukları yaklaşma mesafesi örnek olarak verilebilir. İnsanlardaki kişisel mekan anlayışı daha çok kültürel dolayısıyla mekanın kullanımının ve düzenlenişinin bu anlayış doğrultusunda yapılması gerekir.

Bir mekanın yüzeylerine, zeminine, yönlerine anlamlar yüklediğimizde o mekanın görsel karakteristiğinden bahsedilebilir. Mekan algımıza dolaylı ya da direk mesajlar gönderebilmektedir. Bir mekanın gerçekliği sadece fiziksel özellikleriyle sınırlı

değildir. Mekanın bir de deneyimlettiği gerçeği vardır. Bu gerçeklik fiziksel mekanın varlığıyla örtüşmeyebilir, gerçekliği ile taban tabana zıt olabilir ya da mekanın varlığını daha da vurgulayabilir.

Henri Lefebvre de *mekanda bırakılan izler ve işaretlerin* önemine değinmiştir ve mekanı dolduran beden hareketinin mekanı yazı haline getirdiğini söylemiştir. Mekan bünyesinde birçok tarihi izi ve referansları barındıran tarihin deneyimlerine ayna tutan mimari bir düzen sanatıdır.

Düzen ve uyum kaygısı mekanı matematiksel oranların etkisi altına sokmuştur. Uğur Tanyeli; mimarinin, modernizme kadar geometrinin boyunduruğu altında olduğunu, bilimsel temellere oturmasının ve rasyonalizasyonunun neredeyse XVI. Yüzyılda başladığını, daha sonraki yüzyılda ise bu çabaların arttığını belirtir.

Michael Graves ise; tam tersi modern mimarinin soyut geometrinin lehine bir tavır aldığını, kültürel gelişimlerin sonucu oluşan şiirsel formu zayıflatıldığını söyleyerek ve tekniği ön plana çıkaran biçimlere prim verdiğini belirtir.

Frank Lloyd Wright; mekanı konumu ile birlikte değerlendirir; mimarideki “biçim işlevi izler” politikasını eleştirir. Bernard Tschumi; Parc de la Vilette projesinde mekanın düzenlemesini matematiksel bir düzleme oturtup, birlik ve düzen kavramını

sorgulamıştır. Tschumi'ye göre mekan, önceden belirlenmiş bir işleve göre değil, kullanıcının ihtiyaç ve aktivitelerine göre şekillenir. Dolayısıyla Bernard Tschumi mekandaki düzenlemenin içinde herhangi bir mantık aranmayacağını savunur. Parc de la Vilette projesinin başka bir boyutu da sinematik göndermeleridir. Mekanın algılanması ise sinematik kurgu üzerinden tasarlanmıştır. Leland M. Roth'un tanımladığı algısal mekanla bağlantılı *kavramsal mekan* tanımını Parc de la Vilette projesinde bulmak mümkündür. Tschumi, bu yolda sekanslar halinde organize edilmiş zihinde birleştirilmek üzere bir dizi çerçeve kurmuştur.

Bedenin mekan içindeki devinimi sayesinde kurgu gerçekleşmektedir. Descartes, mekanın akılla algılanacağını, bu yüzden de özsel, öncel ve doğal olduğunu belirtir. Descartes, ayrıca beden tarafından işgal edilen mekanı oluşturan üç boyuttaki uzantının, bedeni oluşturan ile aynı olduğunu söyler. Mekanın, şeylerin yerleşme ve düzenlenme biçimi olduğunu ve kendi başına bir şey olmadığını söyler. Lefebvre, 20. yüzyıl başında sürrealizm ve kübizmin etkileriyle, görsel-soyut mekanın dönüşüme uğrayarak homojen ve de kırılmış mekan haline geldiğinden bahseder. Fredric Jameson, post-modern kapitalist mekanının bir bütünlüğü olmayan, zihinde birleştirilmesi güç, birbirinden kopuk algısal parçaların gelişigüzel birleşimi olduğunu söyler. Mekanın kültürel ve toplumsal gelişmeler ve değişimlerle olan bağlantısı, mekan algısını değiştirebilme gücüne sahiptir. Mimari mekan biçimi, rengi, dokusu olan eylemlerin sınırlarını belirleyen ya da eylemlere göre sınırları değişen fiziksel bir alandır. Fiziksel mekanların türü ve özellikleri ne olursa olsun, bu mekanlar insanlar tarafından kullanılacaktır. Bu açıdan bakınca, mekan düzenlemelerinde en önemli etken fiziksel ve algısal boyutlarıyla insandır. Somut anlamda mimarlıkta mekan formsal, çevresel ve estetiksel etmenler çerçevesinde biçimlenir.

“Mimarlıkta mekanın biçimlenmesi işlevselliğe bağlı verilerin yönlendirileceğine dayanmakla birlikte, mekanı sınırlayan yüzeylerin düzenlenmesinde, mekanın tümel açıdan kurgulanmasında estetik düzeye ulaşma, heykelsi ve sanatsal bir çevre yaratma olayın özünü oluşturur.” (İzgi,1999)

1.4.2. Düş Nedir?

düş: 1. Uyurken zihinde beliren olayların, düşüncelerin bütünü, rüya 2. mec. Gerçek olmayan şey, imge, hayal 3. mec. Gerçekleşmesi istenen şey, umut. (TDK, 1988)

düşlem: (TR. Ruhbilim) Gerçeklerden koparak içte kalan dilekleri, imgelem etkinlikleriyle doyurulmakta kullanılan tasarımların tümü. Türk Dil Kurumu'na Ruhbilim terimleri sözlüğünde Ing. fantasy deyimini karşılığında önerilmiş ve Dr. Mithat Enç tarafından önerilmiştir. (Hançerlioğlu, 1976)

fantezi: is. Fanteisie 1. Sonsuz, sınırsız hayal. 2. Değişik heves, değişik beğeni, değişik düşünüş. 3.s. süslü ve türü değişik olan 4.müz. Serbest biçimli beste veya alaturkada serbest biçimli şarkı. (TDK, 1988)

imgelem: is. 1. Psikol. Geçmiş yaşantılara özgü öğelerle, şimdiki yaşantı arasında bağ kurma gücü, muhayyile. 2. Bir nesneyi, o nesne (karşımızda) olmaksızın tasarımlama yetisi, muhayyile. (TDK, 1988)

Düş uyanıklık yaşamına uzak, bilinmeyenlerle dolu bir gizdir. Günlük yaşamın dış gerçekliklerine karşılık düş bir iç gerçekliktir. İnsanoğlu düş görür ve düş kurar, bunlar geçerli ve önemli etkinliklerdir. Düşlerin önemini küçümsemek, hayal gücünü yadsıyan, insanı makineye yaşamı saf mantıksal ilişkilere indirgemek gibi yanlış düşüncelere yol açar.

“İmgelerin edimleri, algılamanın edimleri kadar neden gerçek olmasın?” (Bachelard, 1996)

Düş'ün Türkçe'de üç anlama geldiğini görüyoruz. Birincisi 'uyurken zihinde beliren olayların ve düşüncelerin tamamı'dır ki bu tamamen psikolojinin ilgi alanına giren düş görme aktivitesine karşılık gelir. İkinci anlamı; 'hayal ve imge', felsefede ve sanatta karşılığını bulmuştur. Görüldüğü üzere bu iki anlam birbirinden apayrı uzaklıklarda yer almaz, aslında teğet geçen hatta kesişen iki kümedir. Üçüncü anlamı, 'umut', ideal mekan arayışı olan ütopyalarda karşılığını bulur. Bu bölümün konusu olan ilk iki anlamıyla birlikte 'düş'tür. İki farklı süreç söz konusu olduğundan onları düş görme ve düş kurma şeklinde ele almak benimsenmiştir. Bu süreçlere açıklık getirirmeden önce eski bakış açılarından söz etmek yerinde olacaktır.

Antik çağlarda insanlar düşlerin tanrılar dünyasından mesajlar olduğuna ve amacının gelecekte haberler vermek olduğuna inanırlardı. Bu inanış bazı kültürlerde hala korunmaktadır. Borneo'daki bir geleneğe göre koca karısını rüyasında zina yaparken görürse, kadın babasının evine yollanır. Bir Iroquois kızılderelisi rüyasında on arkadaşının buzdaki bir delikten dalıp, bir diğerinden çıktığı görülür. Bu düşün gerçekleştirilmesi gereken bir görev olduğuna inanan on arkadaş ertesi gün rollerini yerine getirir ama sadece dokuzu başarılı olur.

Platon, düşleri tinsel yaşamın tanıtı saymıştır. Aristoteles, güçsüz duyuların düşlerde güçlendiğinin altını çizmiştir. Kimi organik hastalıkların düşler aracılığıyla önceden keşfedildiğini ve günlük uğraşların da düşleri etkilediğini belirtmiştir. Aristoteles güçlerin tanrılar tarafından gönderilmediğini ve ilahi özelliklerinin bulunmadığını, şeytani olduğunu söylemiştir. Aristoteles'e göre düşler doğaüstü oluşumlardan doğmaz, insan ruhunun yasalarına uyar.

1.4.2.1.Düş Görmek

İlk araştırmacılar, uykunun zihinsel inaktivite zamanı olduğunu düşündüler. Modern araştırmalar ise, uykunun çok aktif ve karmaşık bir evre olduğunu gösterir.

Düş görmek uykusu sırasında gerçekleşen bir zihinsel aktivitedir. Yaklaşık her doksan dakikada bir beyin elektriksel etkinliği açısından özel bir dönem yaşanır. Göz kürelerindeki aşırı devrim nedeniyle bu dönem REM (Rapid Eye Movement) diye adlandırılır ve düşlerin büyük çoğunluğu bu dönemde gerçekleşir.

Uykunun altı evresi vardır. Evre 0, sakin uykunun 4. evresidir ve hızlı göz hareketi (REM) olmayan (non-REM, NREM) de denir. 1. evreden 4. evreye olan yolculuk yaklaşık yarım saat sürer.

4. evrede geçirilen 30 ya da 40 dakikadan sonra 2. evreye geri dönülür ve gözlerin kapalı kapakların altında hızla hareket ettiği özel evre başlar. Bu evreye REM uykusu ya da aktif uykusu denir. 1. Evredeki gibi, uyanık ve zihinsel olarak etkin bir insanın beyin dalgalarını andıran sonuçlar elde edilir. Ama REM uykusunda fizyolojik bir

uyanış da gözlenebilir, kalp atışı, nefes alma, kan basıncı da uyanıklığa oldukça yakındır. Buna karşın kaslar sanal bir paralize olma noktasına kadar geriler.

Yapılan araştırmalarda, REM uykusu sırasında uyandırılan deneklerden %80'i rüya gördüklerini bildirirken, NREM uykusundakilerde bu oranın sadece %7 olduğu görülmüştür.

Bulgular, ortalama bir yetişkinin her gece bir buçuk saat rüya gördüğünü gösterir, bu da REM uykusunda geçen süredir. Rüyalar, genellikle oluşumlarından dakikalar sonra unutulurlar.

Çoğu insan uyku döngüsünden her gece yaklaşık 4-8 kez geçer. Her döngü yaklaşık 90 dakika sürer. Gecenin başlarında ağırlık 3. ve 4. Evrede geçer, REM'de sadece birkaç dakika harcanır. Uyku ilerledikçe 2. evre ve REM baskınlaşır.

Zihin, sadece düşte değil, uykunun tüm evrelerinde etkindir. Ama düşler uykudaki diğer zihinsel etkinliklerden öyküsellikleri ve birkaç saniyeden birkaç dakikaya kadar sürebilmeleri ile ayrılırlar.

Freud, düşlerin doğasına teorik bir açıklama önermiş ve yorumlanmaları için bir sistem oluşturmuştur. Onun öncülleri düşün zihinsel bir eylem olmadığını, varlığını zihinsel aygıtta yerleşmiş göstergelerle haber veren bedensel bir süreç olduğunu ileri sürüyordular. Freud, düşün zihinsel bir eylem olduğunu ve dahası yorumlanabileceğini yani anlam yüklenebileceğini göstermiştir.

Düşlerin yorumlanabileceği düşüncesi çok daha eskilerden gelir. Bu kapsamda iki tür düş yorumlaması söz konusudur. İlki, simgesel yöntem; düş içeriğini bir bütün olarak ele alır, içeriği değiştirir. İkincisi, şifre çözme yöntemi ise, düşteki her işaretin sabit bir anahtara göre bilinen bir anlamı olan başka bir işarete çevrilmesidir. Freud'un düş yorumlama yöntemi ikinci yöntemle benzeşmektedir.

Düşleri inanılmaz ve saçma bulan meslektaşlarının aksine, Freud kanıtlamıştır ki, düşler geçerliliği olan ruhsal görüngülerdir, isteklerin doyurulmasıdır, anlamlı uyanıklık zihinsel eylemlerinin içine yerleştirilebilirler ve aklın hayli karmaşık bir etkinliği ile biçimlenirler.

Düşlerin görünen ve gizli içerikleri vardır, Freud bunu düşlerde çarpıtma görüngüsü olarak adlandırır. Düşlerin oluşumunda etkili iki ajan vardır. Birinci ajandan doğan

düşler istek doyurmazdır. İkinci ajan ise düş isteğine sansür uygular. Düşlerle ilişkisi ‘yaratıcı’ değil, ‘savunmacı’dır. Bir düş aslında (baskılanmış ya da bastırılmış) bir isteğin (kılık değiştirilmiş) doyurulmasıdır.

Düşler, daha eskiye bağlanan bir düşünce katarı varolduğu sürece yakında oluşmuş ve önemsiz malzemeyi kullanır. Bu bağlamda düşün kaynağı;

- a. Düşte doğrudan temsil edilen yeni ve ruhsal olarak önemli bir yaşantıdır.
- b. Düş tarafından tek bir birlik halinde birleştirilmiş bir çok yeni ve önemli yaşantıdır.
- c. Düşün içeriğinde güncel ama önemsiz bir yaşantıdan söz edilerek temsil edilen ya da daha çok yeni ve önemli yaşantıdır.
- d. Düşte yeni ama önemsiz bir izlenimden söz edilerek, değişmez biçimde temsil edilen içsel önemli bir yaşantıdır.

Çocukluk yaşantıları da düşlerde rol oynar. Düşler bebeksi malzemeyi de kaynak olarak kullanır.

Düşlerin bedensel kaynakları ise Freud’a göre ruhsal kaynaklardan geri planda yer alır. Üç tür bedensel uyarılma vardır. Dış nesnelerden doğan nesnel duyusal uyaranlar, öznel duyusal uyarılma ve içsel bedensel uyaranlar. Ancak bedensel kaynaklar tek başlarına düşleri açıklamak için yetersiz kalır. Düşler kendi başlarına ruhsal eylemler olarak ‘değer’dir, istekler onların oluşumunu güdüler.

Düşler uykunun bekçileridir, uykuyu tehdit eden her neyse, zararlı bir istek ya da bedensel rahatsızlık vb. düşler onları doyum sağlayacak şekilde bir kurgunun içine yerleştirerek uykunun devamını sağlar.

Düşsel belleğin kapsamı uyanık yaşamın belleğinden daha geniştir. Düş dildeki simgelerden sınırsız ölçüde yararlanır. Düşsel bellek yalnız unutulmuş değil aynı zamanda baskılanma sonucu bilinçsiz duruma gelmiş ilk çocukluk dönemine ilişkin yaşantıları da yeniden diriltir. Ne erişkinlik ne de çocukluktan kaynaklanmayan bir takım içerikleri de –arkaik miras- gün ışığına çıkarır.

Düş işlemine egemen olan dört yasa vardır. Birincisi yoğunlaştırma işlemidir. Uyanıklık düşüncesinde birbirinden ayrı tutulan öğelerden yeni birimler oluşturma eğilimidir. Bu işlem varolan malzemeden, gerçekte varolmayan, yeni bir bütüne ulaşır. Bu noktada düşlem, tasarım aktivitesi ile benzerdir.

Düş yoğunlaştırması amacıyla iki ayrı kolektif tip üretilir. İlkinde tek tip birden çok kişiyi temsil ederken ikincisinde bileşik tip yani iki tipin tek imgede birleşimi söz konusudur. Kolektif tip üretme yoğunlaştırma işleminin ana yöntemlerinden biridir.

İkinci işlem yer değiştirme işlemidir. Düşün oluşumunda ruhsal yoğunlukların aktarımı ve yer değiştirmesi gerçekleşir. Bunun sonucunda düş isteği çarpıtılmış olur. İki tür yer değiştirme söz konusudur. Bir düşünce, ilişkili başka bir düşüncenin yerine geçer, ya da tek bir ögenin sözel biçimi bir başkasıyla yer değiştirir. Gizli düş düşüncelerinde ikincil önem taşıyan bir öge, açık düşte en belirgin ve dolayısıyla en önemli öge olur. Düşler zararlı istekleri ve ögeleri ruh içi sansürden kurtarmak zorundadır. Yer değiştirme sansürden kaçmak için düşün kullanıldığı bir yöntemdir.

Üçüncü olarak düşler ruhsal malzemenin temsil edilebilirliğini göz önüne almak zorundadır. Temel düş düşüncelerine bağlanmış çeşitli yan düşüncelerden, görsel temsile izin verenler seçilir. Düş işlemi uyuşmaz düşünceleri yeni bir sözel biçimde birleştirmeye çalışır. Düşler bilinçdışında var olan simgeleştirmeleri kullanır. Ancak simgelerin çözülmesi ikincildir, ilk sırada düş görenin sözleri ve çağrışımları yer alır. Çağrışım bir alet olarak düşün, bir yöntem olarak yorumcunun elindedir.

Dördüncü işlem ikincil düzeltmedir. Sansür ajanı, düş yapısındaki boşlukları doldurur, eğer işlem başarılı olursa düş görünürde akla yakın ve mantıklı bir yapıya kavuşur. Bu işlem uyanıklık düşüncelerinden ayırt edilemeyen bir ruhsal işlemdir. Düş içeriğine akla yakın olması istemiyle yaklaşan, onu ilk yoruma uğratan ve bunun sonucunda ona ilişkin tam bir yanlış anlama yaratan ikinci düzeltmedir. Uyanıklıkta algısal malzemeyi sıralamak, kategorize etmek ve anlamlı bir bütün oluşturmak aktivitesi ve beklentisinin düşlerdeki karşılığıdır diyebiliriz. Yine de dört faktör arasında en az inandırıcı etkiye sahiptir.

Düşte duygular uyanıklık yaşamındaki duygulardan geri değildir. Düşünsel malzeme yer değiştirme ve yerine geçme ile değişmiş görünürken duygular değişime uğramaz, ancak duygular onları doğuran düşünsel içerikten ayrılır. Ayrıca duygular uyanıklık yaşamına etki etmekle düşüncelerden daha çok direktir.

Düşler tümüyle bencildir. Freud, düşlerde bir başkasının egosu söz konusuysa bile, kişinin kendi egosunun onun arkasına gizlendiğinden bahseder.

Özet olarak düşler herhangi bir başka ruhsal eylem kadar önemlidir, itici gücü doyum arayan bir istektir. Gariplik ve saçmalıkları sansürün etkisidir. Oluşumuna katkıda bulunan etmenler; sansürden kaçma, yoğunlaştırma, duyusal imgeler halinde temsil edilme olasılığı, düş yapısının mantıklı bir dış yüzü olması isteğidir.

Düşlere Freud'un önerdiği kadar bir fonksiyon yüklemeyen dikkate değer bir modern yaklaşım, 'etkileşme-sentez hipotezi'dir. Bu yaklaşıma göre, rüya basitçe, beynin aktif uyku sırasında uyandırılmış durumunun yansımasıdır. Bu devrede, serebral korteks aktiftir ve aktivitesi bilinçli yaşantıda -düş- olarak bilinir. Ancak bu düş yaşantısının özel bir biçimi vardır. Korteks aktif olabilir, ama büyük oranla duyusal girdilere kapatılmıştır. Bu koşullarda etkinliği dışsal gerçekliğin gerektirdikleri tarafından kısıtlanmamıştır. Anı imgeleri, duyular tarafından sağlanan üsteleyici 'şimdi ve burada' ile yarışmak zorunda kalmadığından, uyanıklık yaşamında olduğundan daha önemli hale gelir. Bir önceki günün yeni deneyimleri hemen uyandırılır ve sonra onlar da kalabalık bir önceki anılar grubunu çağırıp iç içe karışırlar. Nesnel duyusal girdilerin yokluğunda, bu öznel kaynaklar, uyanıklık yaşantısında sahip olduklarından daha fazla önem kazanırlar.

Psikolojinin düşlere bakış açısından çıkarak rahatlıkla söyleyebiliriz ki, mekan-insan-düş üçgeninde ruhsal süreçler etkindir. Görünen odur ki düşsel mekanın zihinde oluşumu fiziksel etkenlerle kontrol edilemez ancak etkilenebilir. Ayrıca uyku düşlerinin sorumlusu sadece bilinçaltı iken, düşsel mekan söz konusu olduğunda bilinci tamamen dışlamak için henüz erkendir. Kolektif imge oluşturmak da düşsel mekan için geçerli bir işlemdir. Tek bir ev imgesinde saklı tüm evlerden bahsedilebilir. Freud'un kastettiği anlamda sansür ise düşsel mekana taşınmaz, çünkü böyle bir ruh içi emniyet kontrolüne, bilincin de katkıda bulunduğu gündüz düşlerinde gerek yoktur. Ancak bu anlamda sansürün bir benzerinin tasarım evresinde ortaya çıktığından bahsedilebilir. Düşlerin bencil olduğu da düşsel mekan bağlamında kabul edilebilir birşeydir. Mekanı kişileştirirken, kişi kendi egosunu mekanın egosunun arkasına saklar.

1.4.2.2. Düş Kurmak

Düş kurmak imgelemin ve düşlemin ürünüdür. Düşlem ruhbilimsel bir terim olarak geçerken koparak içte kalan dilekleri, imgelem etkinlikleriyle doyurmakta kullanılan tasarımların tümü olarak tanımlanabilir.

Düş görmek, bazı ruhsal hastalıklar dışında ancak uyku halinde mümkündür. Bilincin askıya alınması var olmaları için gereklidir. Oysa düş kurma, gözler açık da yapılabilen bir aktivitedir. Freud bu olguya bilinçli ve bilinçsiz gündüz düşlemleri olarak değinmiştir ve uyku düşleriyle hemen hemen aynı olduklarını belirtmiştir. Tek fark hariç; bilinçli gündüz düşlemleri asla uykudaki düşler kadar gerçeklikle karıştırılmaz. Bu noktaya kadar ruhbilimcinin düşe bakışı üzerinden gittik, şimdi aynı konuya bir filozoftan, Bachelard'dan bakacağız.

“Şiirsel düş kurma, uykulu düş kurmanın tersine, hiçbir zaman uykuya dalmaz.”

Şurası kesindir ki, düş kavramının filozof ve sanatçı için karşılığı ruhbilimciden çok farklıdır. Mimarların yaklaşımı da ikinci tarafa yakındır.

Düş kurmak da düş görmek gibi bilinçaltının bir aktivitesidir. Ancak bilinci tamamen dışlamak mümkün değildir. Bilinç ve bilinçaltı, gerçek ve gerçeküstü, fiziksellik ve ruhsallık düşlerin üzerinde dengede durduğu ince sınırı oluştururlar.

Bachelard'ın bu konudaki yargısı, düşlemin bilinçsiz olduğudur, çünkü azalan bir bilinç, uyuyan, düşleyen bir bilinç, artık bilinç değildir. Ne var ki, bahsi geçen düşlem, şiirsel bir düşlemdir ve bu da artan bir bilincin izleyebildiği bir düşlemdir.

Düş, düşlem ve imgelem ürünüdür. “Düşlem her zaman gerçekdışı sağlam bir dünya bulmaksızın gerçeğin dışına bir kaçıştır.”

Düşlem, insanın hiçbir koşul altında gerçekleşmeyecek imgeler oluşturmasıdır. Düşler ve görüntüler düşlemin bileşenleridir. Uyurken ya da uyanırken, çalışırken ya da dinlenirken, bilinçli ya da bilinçsiz düşlem kurulabilir. İmgelem ise, diğer tarafta, zihnin varolanı görebilme yeteneğidir.

İmgelem gerçeğe ilgilidir, düşlem gerçek olmayanlar kümesine aittir. Eğer imgelem gücü olan bir insana ait ise ‘gerçek’ üzerinde etkiler gösterme gücüne ulaşır. Düşlem, imgelemin katalizörüdür, imgelem ise, gerçeğin bileşeni olmak için düşlemin geçmesi

gereken filtredir. Düşleme sahip imgelem, bu yüzden zihnin, varolanı, en yüksek ilahi küreye yükseltirken, aynı zamanda anlaşılmasını olanaklı kılacak şekilde uyarlama yeteneğidir.

İmge, yeniden yaratılmış ya da yeniden üretilmiş görünümüdür. (Berger, 1995)

Bachelard'a göre şiirsel imge ruhsal durumda bir anda ortaya çıkar, altık bir özgünlüktür, bir itkinin etkisinde kalmaz, geçmişin yankısı değildir, nedensizdir, değişikendir ve kavram gibi kurucu değildir. Kavramlar paranteze alır, kısıtlar oysa imge çoğaldıkça büyür.

Bachelard, "İmge, duyarlı gerçekliğin basit bir torturu değildir." derken imgeyi fenomenolojinin temel aldığı yerine oturtur. Çünkü imge, gerçeğin işleviyle, gerçekdışının işlevinin bir araya gelmesi sonucunda ikisinin işbirliğinden doğar.

Bachelard iki tür imgeden bahseder. Mutlak imge ve idea sonrası imge. Mutlak imge düş kurdurtan imgedir, idea sonrası imge ise bilimsel imgedir.

İmgelemen yarattığı imge gerçekliğin doğrulanmasından geçmez. İmge, tekrar edilmelidir ki; gerçekdışılığı içerir. İmgelem işleyişini kesmez, ortaya koyduğu imge hiçbir zaman bitmiş değildir, imgenin doğası gereği görünenden hep daha fazlası vardır.

İmgelemi temel yeti kabul eden felsefe doğrultusunda Schopenhauer'e özgü deyişle şunu ileri sürebiliriz: Dünya benim imgelemimdir. İmgelemen edimleri, algılamanın edimleri kadar neden gerçek olmasın?

İmgelemen mutlak egemenliğini kabul etmek zor olsa da, dış gerçekliği ikincil bir işlemde geçirdiğinin ayırdına varılmalıdır. Aslında imgelem en az algı kadar gerçektir. Düşleri olmayan bir yaşam, toplum, ancak imgelemi olmayan bir insan kadar yapay ve acıklıdır. Kırmızı nasıl sarıdan farklı kokuyorsa, taş bir zeminin sesi de ahşaptan farklıdır. Bu zemin bir girişte yer alıyorsa, ahşaptan farklı bir şekilde 'hoş geldiniz' der.

İmgelem ve düşlem gerçeklikle, algılama aracılığıyla bağlantı kurar. Algı süreci sırasında dışarıdan edinilen veriler çağrışım yolu ile bellekle ilişkiye geçer. Diyebiliriz ki çağrışım imgeleri tetikler.

Çağrışım, bir bilinç durumunun kendiliğinden bir ya da birçok bilinç durumlarını uyandırmasıdır. Çağrışım mantıksal bağ yoktur. Üç biçimde çağrışım vardır.

- a. Bitişiklik yoluyla çağrışım
- b. Benzerlik yoluyla çağrışım
- c. Karşıtlık yoluyla çağrışım

Çünkü düş ancak kendini besleyen bellekle yaşar. Bellek ruhbilimde öğrenilmiş ya da baştan geçmiş bir şeyi zihinde tutma yetisidir. Hançerlioğlu belleği, geçmiş saklama ve yeniden meydana getirme yetisi olarak tanımlar.

Bergson ise belleği ikiye ayırır. Alışkanlık-bellek ya da örgensel bellek ve anı-bellek ya da yalın bellek. Ruhbilimciler ise belleğin anı ve alışkanlıkla ilintili olmakla beraber onlardan farklı olduğunu öne sürerler.

Bellek bilinç işidir, yalnızca insana özgüdür. Bellek bir yeti olduğu gibi, aynı zamanda, özneye nesne arasındaki etkileşimin sonuçlarını barındırma yeridir.

Bellek konusunda Bachelard'ın düşüncesi, Hançerlioğlu'nun aksine, bu yetinin yaratıcı yönünü dışlamaz.

Bellek olgulara değerler verir. Anılara gerçekdışılık sızar. İmgelem, düşlem, çağrışım, bellek, bilinçaltı düş kurma işleminin belkemiğini oluşturur. Bu kavramlar, düşsel mekan oluşturma sürecini incelerken sık sık kendilerini gösterecektir.

Düş kurmak gerçeklikten uzaklaşmaktadır. Bu doyum sağlamaya yönelik bir davranıştır. Gerçeklik çoğu zaman insanı tatmin edemez, gerçek soğuk ve kurudur ve asla mükemmel değildir. İnsanların en çok istediği en eski ve en kesin bir kurala karşı gelmektir. Herkes yerçekimine karşıdır içinde ve bir gün uçabileceğini hayal eder. Düşler dünyasında sınırlar ve engeller yoktur, her şey olasıdır. Düşler küçük bir odaya bir saray sığdırabilir. İnsan, dev boyutlarda bir salonda nefes alamayacak kadar sıkılabilir. Düşlerin fiziksel sınırlayıcılardan haberi yoktur. Düşler, sınırsız özgürlük vaat eden sığınaklardır.

Yaşamın soğuk ve mutlak bir dış ilişkiler zinciri olarak algılanmasını önleyen düşlem ve imgelemdir.

Düşlerimizde bir dünya biçimlenir, bu dünya bizim dünyamızdır. Ve bu düşünmüş dünya, bizim olan bu evrende, varlığımızı büyütme olasılıklarını bize öğretir. Düşler

insan uyanık iken-salt bilinçlilik hali anlamında- yoktur. Mekan, insan ölü iken yoktur. Düş ve mekanın ortasında insan yer alır.

1.4.2.3. *Düşün Mekan Tasarımına Yansıması*

Düşler benliğin bir parçasıdır. Bu açıdan düşlerin yaşamın her anında, seçimlerde, beğenilerde, değer yargılarında yerinin olduğu görülmelidir. Tasarım yaparken bilinçaltının ve düşlerin egemen olduğu açıklanması zor bir süreç söz konusudur. Bunu yok saymaya çalışmak, bilincin ve aklın karşı konulmaz hakimiyetini iddia etmek, insanı tüm duygularından ayırıp bir makine yerine koymaktır ki, bu da sonuçları tehlikeli bir yaklaşımdır.

Yine de düşleri tasarıma aktarmanın bir modeli olduğu iddia edilemez. Böyle bir yöntem yoktur. Bir sanatçı düşlerine açılmak için bilincini uyutmayı başarabilir, ancak bir mimarın aynı şeyi yapması düşünülemez. Ama düşlere açık olmak önerilebilir. Freudçu ruh içi sansürün bir devamı olan, mimari süper egonun buyrukları hafifletilebilir.

Tasarımda sansür, tasarım ilkeleri doğrultusunda kısıtlanmış ve sınırlanmış, bitmiş ürünlere yol açar, öznelikten hoşlanmaz. Oysa kullanıcı, üzerine düşler kuramayacağı mekanlarda boğulur, o düşledikçe katlanacak mekanların peşindedir. Kullanıcının belleği, imgelemi, düşlemi ve çağrışımları sunulan ürünün gerçek jürisidir.

Tasarımda düşsel mekanı yakalamak için kesin bir yöntem önerilemez ise de beyin fırtınası tipi tekniklerin yararından söz edilebilir. Ayrıca, belli bir mekanın farklı soyutlamaları çıkarılabilir. Örneğin, mekan önce bir kişi olarak yazılı biçimde ifade edilmeli bu şekilde o mekana ait düşleri açığa çıkarmalı, sonrasında başka bir formatta çizim biçiminde yeni bir anlatım yaratılmalıdır. Sonuç ürün, o mekan hakkındaki, beğeniden bir üst boyutta olan düşleri açığa çıkarabilir demek çok da yanlış olmayacaktır.

Mimarların düşlerine açık olması, insan yapısı çevrenin soğuk, kuru ve insandan uzaklaşan görüntüsünü değiştirmesi açısından önemlidir.

Tasarımda düşlem ve imgelem kendini en net olarak ütopyalarda ortaya koyar. Ütopyalar çok büyük çaplı düşlerdir.

Ütopya sözcüğü eski Yunanca ou (yok) ve topos (yer) sözcüklerinden oluşur ve ‘yok-yer’, ‘var olmayan yer’ anlamındadır. Yine eski Yunanca bir sözcük de eutopia’dır ve ‘iyi-yer’, ‘mutlu-yer’ anlamına gelir.

Ütopyalar devlet-birey ilişkisinin mükemmel yürütüldüğü düşsel politik, sosyal sistemlerdir.

Tanyeli, üretildikleri çağda gerçekleştirilmeleri teknolojik, ekonomik ya da toplumsal nedenlerle olanaksız bulunan ve ileriye yönelik tutumları nedeniyle, ancak tasarım düzeyinde varolan mimarlık ürünlerini, ütopyacî mimarlık olarak adlandırır.

Bu türün isim babası Thomas Moore ve ünlü yapıtı “Ütopya”dır. Ütopya ülkesinin başkenti, bir tepenin sırtına yaslanmıştır. Bir ırmak tarafından denize bağlanan kent kareye benzer bir formdadır. Evler üç katlı taş veya tuğla duvarlı, tavanlar düz, yanmaz ve yağmura karşı kurşundan daha dayanıklı ve ucuz bir madde ile kaplıdır. Pencerenin cephesi cam ile kaplanmıştır. Kent sakinleri, Ütopya’da mülk ortaklığı olduğundan her on yılda bir kura ile yeni bir eve taşınırlar. Böylece eve alışıp sahiplenme duygusuna kapılmazlar.

Tommaso Campanella’nın ütopyası Güneş Kenti’nin formu daireseldir ve kent birbiri içinde yedi çembere bölünmüştür. Kentin surları olan bu çemberlerin duvarlarında bilim, tarih, coğrafya gibi konularda resimler ve yazılar asılıdır. Bu şekilde aynı zamanda eğitici bir işleve sahip olurlar.

Rönesans, değişen sosyal, kültürel ve ekonomik ortamında bir çok kent ütopyasının üretildiği dönemdir. Antik ruhun canlandırılması ve insana duyulan sonsuz güven ile ideal insan için ideal kentler tasarlanmıştır. Perspektif tekniği ile ütopik kentler çizim olarak da ifade edilebilmişlerdir. Söz konusu ideal kentler, merkezi ve simetrik yapıları, ideal geometrik şekillerde (kare, daire, eşkenar çokgen, yıldız...), merkezde yer alan meydanları, özellikle savunma amaçlı geliştirilmiş olmaları ile ortaklık gösterirler.

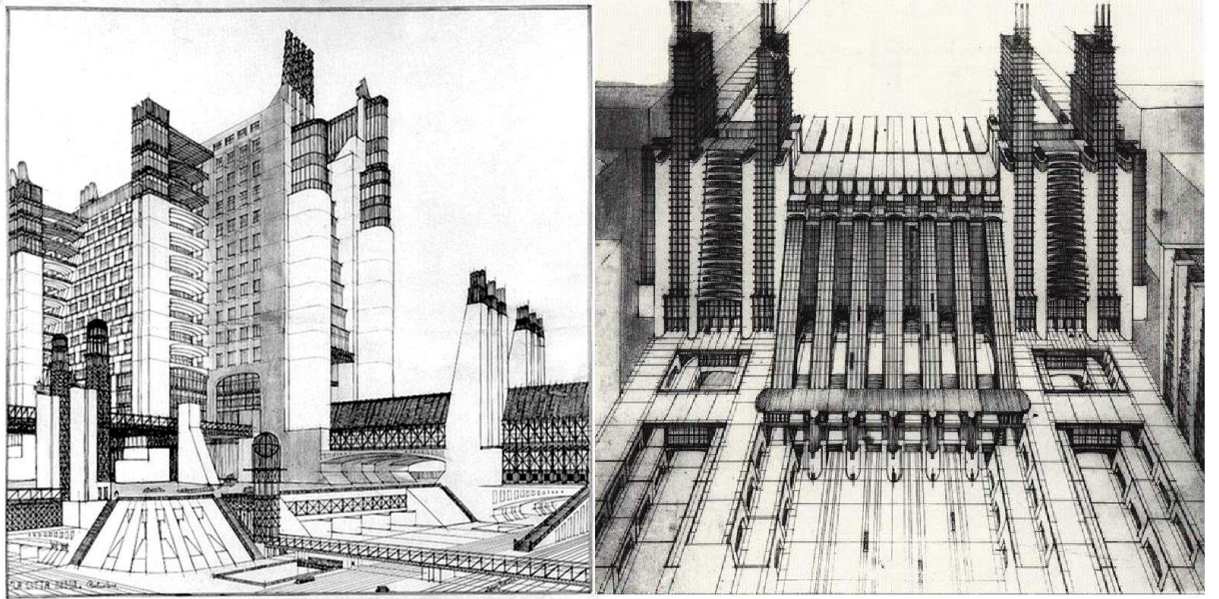
Toplumsal yapının radikal değişikliklere uğradığı Endüstri Devrimi sırasında İngiltere’de Robert Owen ve yandaşları, Fransa’da Claude Henri de Rouvroy Comte de Saint Simon, Charles Fourier, Jean-Baptiste- Andre Godin, Viollet-le-Duc ütopist projeler ürettirler.

Fourier, 1600 kişilik sosyal saraylar, ‘falanster’ler (phalanstery) düşledi. Bu yapılarda insanlar bir çok mekanı ortak kullanarak, bir komün yaşamı sürüyorlardı. Falansterlerde yazın havalandırılan, kışın ısıtılan galeri sokaklar bulunuyordu.

Etienne Cabet’in ütöpik şehri İcara’da birbirini dik kesen sokaklar dümdüzdür, geniştir ve tertemizdir. Evler genellikle dört katlıdır, bir sokaktaki bütün evler aynıdır. Trafik sıfırlanmıştır ve kimi sokaklar yalnızca yayalara ayrılmıştır.

Garnier’in Cite Industrielle ütopyasında şehrin ortasından geçen nehir üzerine kurulan barajdan ısınma ve aydınlanma amacıyla elektrik elde edilir. Fabrika ovada, kent ise tepededir ve aralarında demiryolu bulunur. Binaların hemen hemen tümü betonarmedir.

Fütürist kendi ütöpik şehri Citta Nuova’ya ilişkin yüzlerce çizim yapmıştır. (Şekil 1.2) O ve Mario Chiattonne bildirgelerinde “Evler bizden çok daha kısa ömürlü olacak. Her nesil kendi kentini inşa etmek zorunda olacak.” diye belirtirler.



Şekil (1.2): Antonio Sant’Elia’nın Citta Nuova’sı

Frank Lloyd Wright’ın Broadacre City ütopyasında, kent doğa içinde serbestçe yayılacak ve peyzajla bütünleşecektir. Bu ütopya endüstri karşıtı bir ütopyaadır. Teknolojik donatıların tümüne sahip, kısıtlı nüfus için bir tarım kendi önerilmektedir.

Le Corbusier’in Unite d’Habitation’u büyük ölçüde Fourier’in falansterine benzer.

Paola Soleri, Buckminster Fuller, Paul Maymont ve William Katavolos yüzen şehirler tasarladılar. Yona Friedman'ın köprü-kent ütopyası ve ayda kurulması düşünülen kent ütopyaları ile liste genişletilebilir.

Ütopyalar sosyal, kültürel ve ekonomik değişikliklerin olduğu çalkantılı dönemlerde, kaosa tepki olarak geliştirilen, genellikle aşırı disiplin ve düzen içeren önerilerdir.

Tümer, mimarlık ütopyalarının birçoğunun sonraki yıllarda gerçekleştirildiğini bildirir. Tanyeli mimarlık ütopyalarının başarısının ya da öneminin geleceğe ilişkin uzak görüşlülüğünde yattığını söyler.

1.4.2.3.1. Düş ve Tasarım

Tasarım, sözlük karşılığı olarak “bir ürünü ortaya koymaya yönelik düşünsel ya da maddi çalışmalar süreci”, tasarlama ise, “yapılan ya da devamlı olarak geliştirilen plan veya taslak, bir şeyin tasavvur edilen şekli” olarak tanımlanır. Yapılacak işlerin ve bunlarda kullanılacak araçların, var edilmeden önce, bütün özellikleri ile zihinde düşünülmesi anlamında kabul edilen tasarlama, zihinde canlandırma süreci bağlamında “düş kurma” ile aynı düzleme oturmaktadır. Köken olarak ise: “Tasarım” sözcüğü, Latince *de-signare* yani “işaret etmek” kökünden türetilmiştir. Düş de köken itibarıyla “kendi belleğinde ortaya çıkarmak” (*düşün terimsel/etimolojik açılımı*) anlamına gelmektedir. Bu bağlamda tasarım, ortaya çıkan düşe “işaret eder” şeklinde yorumlanabilir.

J. Hesskett'e göre tasarımın pek çok anlam seviyesi vardır, kelimenin kendisi kafa karışıklığının kaynağıdır. Tasarım kavramını şu cümle üzerinden açıklamaya çalışır: “Tasarım, tasarım üretmek için bir tasarım tasarlamaktır (*design is to design a design to produce a design*).” Bu cümlede tasarım kelimesinin ilki, alanı tanımlayan genel bir kavramdır. İkincisi, eylemi ya da süreci belirten bir fiildir. Üçüncüsü, kavram ya da teklif belirten bir isimdir. Sonuncusu ise yine bitmiş bir ürünü temsil eden, kavramın gerçeğe dönüştürülmesi anlamında kullanılan bir isimdir.

Tasarım çok deęişkenli, çok verili, çok yönlü, çok öznel, çok disiplinli ve çok ortamlı yapısıyla farklı bakış açılarından değerlendirilir. Bunlar: Ürün, süreç ve zihinsel aktivite olarak “tasarım” şeklinde özetlenebilir. Tasarlamanın öznel değerlendirmeleri içerdığını, bir tek doğru çözümden ya da süreç modelinden söz edilemeyeceğini belirtebiliriz.

Ürün olarak tasarım sürecinde; sezgisel bir metoda dayanan tasarımcı için tasarım yapmak, doğuştan gelen bir yetenektir. Bu bakış açısıyla, Bauhaus’da temel tasarım dersi, tasarıma başlangıç dersi olarak geliştirilmiştir. Bauhaus eğitiminin birbiriyle ilişkili beş hedefi vardır. Bunlar: algılama hedefi, çevreye karşı duyarlılığın artırılması, sanatsal etkinliklerin elde edilmesi, sanatsal düşünceyi yaymak ve aydınlatmak, gizli ruhsal algılama duygusunu ortaya çıkarmak ve derinleştirmek olarak açıklanır.

Zihinsel etkinlik olarak tasarım ise; zihinde canlandırma, ortaya koyma ve deneme gibi ana aktiviteleri içeren bir düşünme faaliyeti olarak görülmektedir. Bu noktada, tasarlama etkinliğine açıklık getirecek zihinsel işlemlerin saptanması tasarlama faaliyeti açısından önemli olur. Tasarlama düşünme biçimi; problem çözme, yaratıcılık, düşünme yolları, bilme ve öğrenme davranışlarıyla ilişkili olarak açıklanabilmektedir. Bu düşünme şekillerinden biri “düşsel düşünme”dir. Çevreden gelen mesajların tümü bilinçli olarak alınmaz. Rapoport’a göre: “Zihinsel bir tepki gösterilmiş olan enformasyon da bir şekilde alınır, sınıflanır ve farkında oluşun ötesinde kişiyi etkiler. Buna “bilinçaltı algılama” denir”. Böylece, bilinçli olarak işlenen veri dışında çok daha geniş bir çevre, davranışlar üzerinde etkili olmaktadır. Bu bakış açısıyla, tasarımcının bu verileri işleyebilmesinin yollarından birinin “düş kurma/yaratıcı imgelem” eylemi olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır; çünkü bilinçaltı verilerini ortaya çıkaran eylemlerden birisinin “düş kurmak” olduğu görüldü.

Tasarım sürecini araştıran araştırmacılara göre, tasarımcı düşüncede iki tür problem çözme yolundan yani düşünme biçiminden söz etmek mümkündür: Birincisi hızlı, detaylara inmeden, bol seçenekli özellik gösterirken; ikinci temkinli, detaycı, parçalara

yönelik ve aşamalı gelişen bir düşünme faaliyetidir. Tasarımcı iki tür düşünme biçimi arasında geçişler yaşar. Birinci grup düşünce yaratıcı ve sezgisel, diğerrinin bilimsel ve ussal niteliği ağır basmaktadır.

Tasarım problemleri, önceden belirlenmiş, doğrusal bir yolla çözölmenin ötesinde, her tasarımcının öznelliğinden beslenen, keşfetmeye ve bulmaya yarayan yaratıcı süreçler içerir. Tasarımcının bu süreçlerde nasıl bir düşünme yöntemi içerisinde olduğu da merak edilen konular arasındadır.



Şekil (1.3.): Düş ve tasarımın etimolojik köken ve anlam ilişkisi.

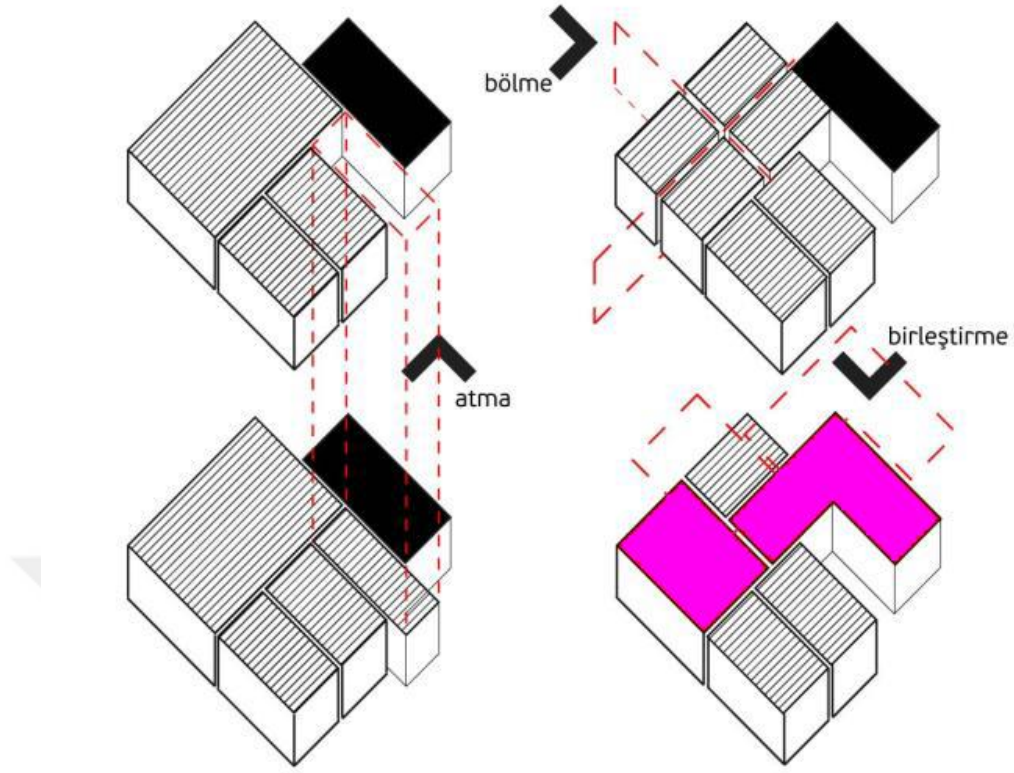
1.4.2.3.1.1.Tasarımcının düşünme yöntemleri: Düşsel düşünme

Tasarım sürecine ilişkin çalışmalar yürüten araştırmacılar için, tasarımcı düşünme yöntemi öncelikli araştırma konularından birisi olmuş; düşünme olgusu, psikolojide davranışçı, gestaltçı ve bilişsel yaklaşımlar tarafından ele alınarak açıklanmaya çalışılmıştır.

Tasarımcının düşünme olgusu, bilişsel yaklaşım çerçevesinden ele alındığında düşünme; genişleyen/daralan, atak/temkinli; alandan bağımsız/alana bağımlı; bütüncü/adım adım olarak sınıflandırır.

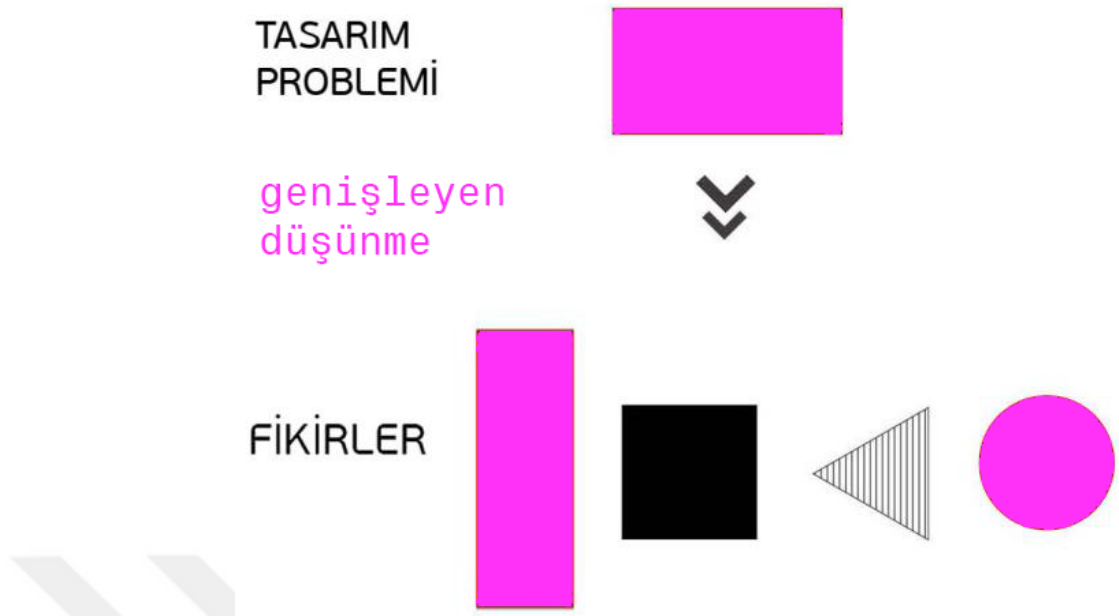
Tasarımcı düşünme yöntemine örnek olarak biliş stillerinin araştırılmasının birkaç önemli nedeni vardır. Bunlar: Tasarım eğitimi, düşünmenin öğretildiği ve aklın aktif duruma getirildiği bir süreç olarak ortaya çıkarması; dış gerçekliğin ve onun olası eylemlerinin öznenin kafasının içerisinde küçük bir modelii olarak taşınmasını ve öznenin birçok seçenek deneyip bunlar içerisinde en iyisini seçebilmesini göstermesi; gelecekle uğraşırken geçmiş deneyimlerini kullanabilmesini vurgulaması olarak sıralanabilir. Tasarımcının zihninde, dış gerçekliğin küçük ölçekli bir modelini oluşturması, tasarımı imgeler aracılığıyla senaryolaştırması demektir; bu senaryolaştırma ise “düş kurma” olarak yorumlanabilir.

İmgelem türü düşünme; Uraz, tasarımcı düşünmeyi her şeyden önce bir imgelem faaliyeti olarak anlatır. Uraz’a göre; tasarımcı, düşünme sırasında bazı araçlar kullanır. Düşünürken kullanılan araçlar şunlardır: İmgeler, davranışlar, kavramlar... Bu düşünme yönteminde, edinilmiş imgeler, birleştirilip kaynaştırılarak yeni imgeler yaratılır. Alışlagelmiş çözümler yerine yeni çözümler üretilir ve sonuç olarak, çok sayıda farklı çözüm önerileri bulma olasılığı yüksektir.



Şekil (1.4.): Mevcut imgelemin “yaratıcı imgelem” etkinliğiyle (*atma, bölme, birleştirme vb.*) yeni bir imgeye, “tasarıma”, dönüştürülmesi, Uraz (1993) ten uyarlanmıştır.

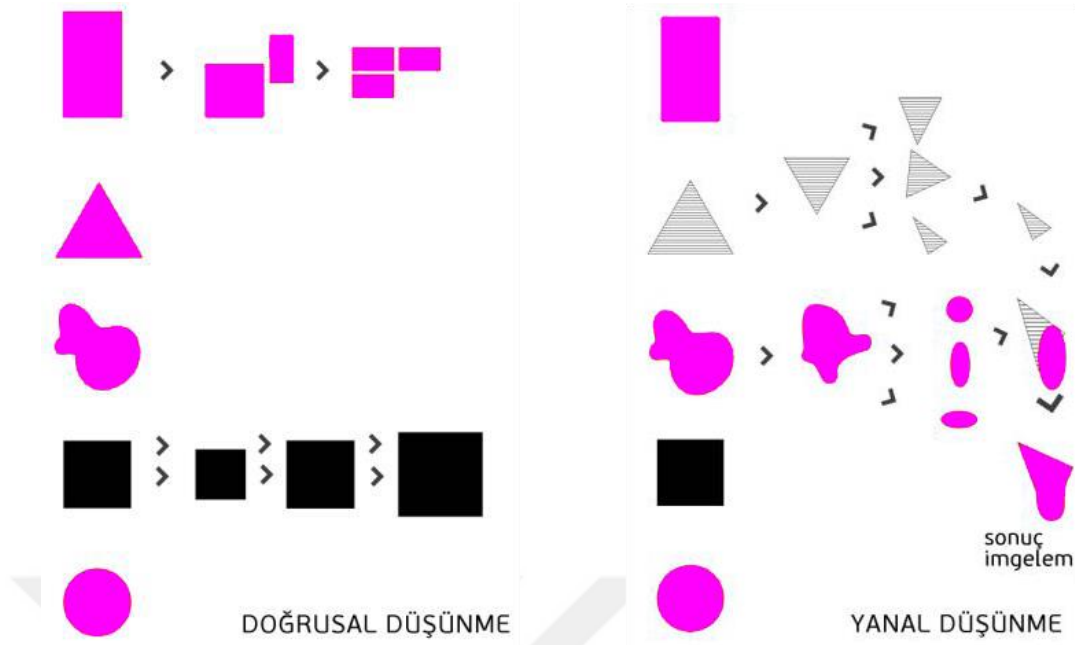
Genişleyen düşünme; Tasarımcı, genişleyen düşünme yöntemiyle, farklı düşünme ve çözüm yollarını araştırır ve çok sayıda çözüm önerisi geliştirir. Bu tür düşünce, düş gücü ve sezginin yardımıyla alışagelenden farklı şekilde denemeye istek gerektirir. Birbirine seçenek olacak çözümlerin biri üzerinde dikkati yoğunlaştırmadan, mümkün olan her çözümü bulma çabasıdır.



Şekil (1.5.): Tasarım problemine “genişleyen düşünme” yöntemiyle farklı çözüm önerilerinin geliştirilmesi.

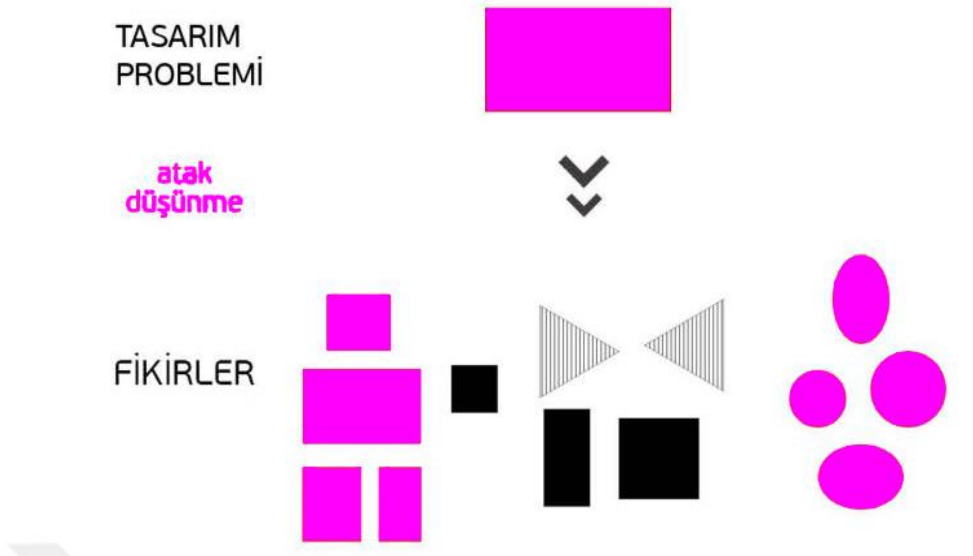
Yanal düşünme; De Bone ve Rowe’un aktarımlarına göre; tasarımcı, bilinçaltını bilinçli olarak kullandığı durumlarda, bellek ve bilinç arasında alışverişi sağlayan bir strateji ile keşfe ve özgün tasarıma olanak sağlayabilir. Böylece yeni birleşimler, olanaklar yaratır. Bu düşünme yöntemi, buluş yapan süreç (heuristic processing) olarak tanımlanır.

Sonuca varmak için en akılcı ve kısa yolu kullanmak yerine, dolaylı yolları deneyen yanal düşünmeye (lateral thinking) başvurulmakta, problemin en doğru çözüme görecek bir yönünü (problem verisi) aramak yerine, dikkati en olmayacak yönlere dağıtarak başlangıçta çeşitli çözüm önerileri ile çalışılmaktadır. Tasarımcı düşüncede, düş kurmanın da katkı sağladığı yanal yöntemle, çok seçenekli çözümler bulma olasılığının yükseldiği söylenebilir.



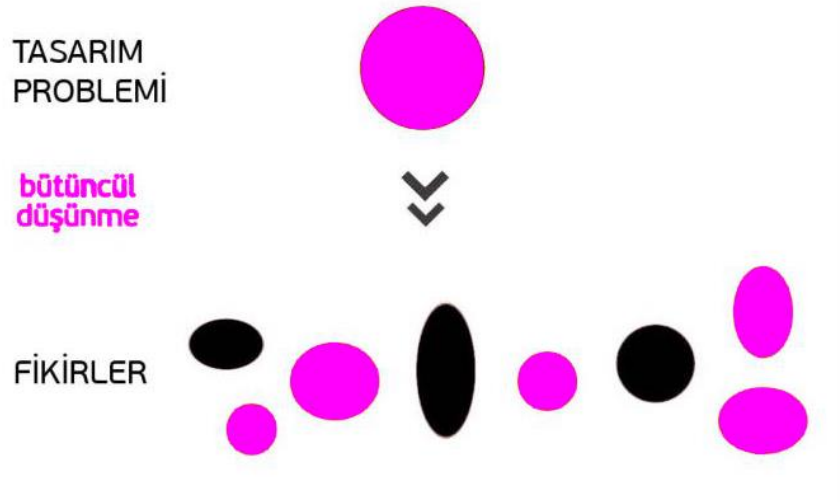
Şekil (1.6.): Yanal düşünme grafiği, Uraz (1993) ten uyarlanmıştır.

Atak Düşünme; Kavram üzerinde uzun ve dikkatli düşünmeden fikirler üretmektir. Tasarımda, başlangıçta çözüm olasılıklarının fazlalığı, fikir yelpazesindeki olasılıklardan doğru olanı bulmak için daha fazla seçeneğin olması anlamına gelir. Düş kurmanın sağladığı olanaklardan biri de fazla seçenek olması anlamına gelir. Düş kurmanın sağladığı olanaklardan biri de fazla seçenek oluşturmaya yönelik itkidir. Düş kuran bireyin düş kurmayana göre daha hızlı ve çoklu bağlantılar üretebildiğini söylemek yanlış değildir.



Şekil (1.7.): Tasarım problemine “atak düşünme” yöntemiyle çoklu çözüm önerilerinin geliştirilmesi.

Bütüncül Düşünme; Konu bir bütün olarak ele alınıp, farklı çözüm önerileri geliştirilir. Atak ve yanal düşünmenin sağladığı, farklı bağlantılar kurma, çoklu öneriler geliştirme, bu düşünme yönteminin de kazançları arasında sıralanabilir.



Şekil (1.8.): Tasarım problemine “bütüncül düşünme” yöntemiyle çoklu çözüm önerilerinin geliştirilmesi.

Alandan Bağımsız Düşünme; Bu düşünme yönteminde algı ve farkındalık durumu, alanda başlangıçta kolayca algılanamayan sorunların farkedilmesi bağlamında önem

kazanmaktadır. Tasarımcının sezgileri de, tasarımcıya bu noktada yol gösterir. Tasarım probleminin önündeki engellerin aşılmasında sezgiler yardımıyla çözüm önerileri üretilir.



Şekil (1.9.): Tasarım problemine “bağımsız düşünme” yöntemiyle çoklu çözüm önerilerinin geliştirilmesi.

Tüm bu düşünme yöntemlerinde de bahsedildiği üzere, aynı imgenin her özne tarafından farklı algılanması nasılsa; tasarımcılar da benzer süreçlerden geçerek aynı problem (tasarım fikri) için farklı çözümler üretirler. Bu nedene tasarım süreçleri ve tasarımcının düşünme yöntemi her tasarımcı için öznedir. Bu nedenle vurgulanmak istenilen şey, tasarımcının “düşsel düşünme” ile düşünme biçimini genişletebildiği, kendi öznel tasarım sürecini geliştirebileceğidir. Tasarımın temsilinde de yeni yollar bulabilir. Tasarımcının kendi öznel tasarım temsilini bulması bu noktada önemlidir. Nasıl ki her insan aynı düşü görmüyorsa, tasarım da her tasarımcı da farklı bir yöntemle biçimlenebildiği ve ifade edildiği noktalarda özgünleşir.

1.4.2.3.1.2. Düşsel düşünme yöntemini geliştiren teknikler

Tasarımcının kullandığı düşünme yöntemlerinden, düşün etkin olduğu yöntemler “düşsel düşünme” başlığı altında toparlanabilir. Nigan Beyazıt, “Endüstri Ürünlerinde ve Mimarlıkta Tasarlama Metodlarına Giriş” adlı kitabında tasarımcının tasarım

problemine yaratıcı çözümler, özgün yaklaşımlar geliştirebilmesi için bazı yöntemlerden bahseder. Bu yöntemler; algısal engelleri kaldırma, benzetme yapma, beyin fırtınası, synetics (çözümler üretmek üzere farklı fikirlerin harmanlanması ile gerçekleşen, yaratıcı süreçleri içeren çalışma) olarak sıralanabilir. Beyazıt'ın bahsettiği aşağıdaki başlıklar tasarımda “düşsel düşünme” etkinliğinin önemimini daha net ve iyi örnekler.

Hafıza ve zihinle ilgili engelleri kaldırma: İnsanların daha önce edindikleri değerler ve aldıkları eğitim güçlü psikolojik engel oluşturabilir. Düş kuran zihin, bu engel çerçevesini daraltır; çünkü tasarımcı düş kurarak farklı olasılıkları düşler, canlandırır.

Algısal engelleri kaldırma: düş kurma, dünyaya daha derin bakmanın yollarını sağlar. Tasarımcı böylece, daha önce farketmediği, algılamadığı şeyleri farketmeye ve algılamaya başlar. Zihni engelleri kaldırmanın bazı kuralları şöyle sıralanabilir: Mevcut tasarımı ya da parçaları değişik şekillere sokma, yeni bağlantılar arama, tasarım durumunun yeniden değerlendirilmesi, tasarımcıya kendi düşünce kalıplarını algılama olanağı tanıyıp, sonra da kontrol olanağı verme, değişik açılardan düşünmeye çalışma, değişik kavramlarla düşünmeye çalışma vb. Tasarımcının düşünme kalıplarını genişleten bu gibi yaklaşımlar, birçok zihni engeli kaldırmaya yardımcı olmaktadır.

Toleranssızlığı aşma: Toleranssızlık çok ciddi zihni engeller oluşturur ve problem çözmeyi zorlaştırır. Tasarım problemlerine katı yaklaşmama, toleranslı davranmak düş kurmanın getirileri arasındadır.

Benzetme yapma: Benzetme yapma, tasarlanacak şeye benzer örnekler konusunda bilgilendirme, tasarlamada en fazla kullanılan yaklaşımlardandır. İnsanoğlu daima doğadan fikirler almıştır.

Beyin Fırtınası: Beyin fırtınası, yani fikirlerin grup halinde ya da tek başına ortaya çıkmasına yardımcı ve teşvik edici bir metod olarak bilinir. Öyle bir yaratma metodudur ki, ortaya çıkacak fikirlerin uygulanıp uygulanmamasının, değerli ya da

değersiz olmasının hiç önemi yoktur. Önemli olan, çok sayıda fikrin ortaya konması ve başka fikirlerin ortaya çıkmasına yardımcı olmaktır.

Sinektik (Synectics): Birbirinden bağımsız, birbiriyle ilgisiz öğelerin bir araya getirilip birleştirilmesidir. Jones'un (1970) da ifade ettiği gibi, sinektiğin amacı, beynin ve sinir sisteminin yaptığı spontane eylemleri, tasarım problemlerinin aranmasına ve değişimine doğru yöneltmektir. Bu yaklaşımın önemli bir yanı, sentez aşamasında önemli bir şeyi ortaya koyması ya da problemleri yeni bir ışık altında görmesidir; bunu bir benzetme sistemi aracılığıyla gerçekleştirilir. Bu benzetmelerde mutlaka mecazlara başvurulması metodun önemli bir yanıdır. Beyazıt'a göre; bu benzetmeler dört grupta toplanabilir:

1. *Kişisel Benzetme:* Tasarımcılar tasarımın küçük bazı yönleriyle kendilerini eşdeğer görmeye çalışırlar. Örneğin, ben bir kirli olsam nasıl hissederim?

2. *Doğrudan benzetme:* Problem, diğer alanlardaki sanatın, bilimin ya da teknolojinin olgularıyla karşılaştırılır.

3. *Sembolik Benzetme:* Tasarımcı probleme genellikle sözlü olarak yakıştırdığı özel anlamların kökenine girmeye çalışır. Burada hareketlere ve kavramlara karşılık bir sembolik benzetme yapılmaktadır.

4. *Fantezi Benzetme:* Bu benzetme, tasarımcının bilinçaltındaki isteklerin, düşlerin canlandırılması olarak tanımlanır. Tasarımcı, dünyayı geleneksel ya da uzmanca görünümünün dışında görmeye çalışırlar.

1.4.2.3.2. Tasarlama Süreci

Yapılan araştırmalar, tasarlama gibi karmaşık ve çok boyutlu bir sürecin kesin tek bir yolunun ve tasarlama süreci için de tam uygun bir modelin bulunamayacağını söyler. Tasarım sürecini; bilimsel bir süreç olarak ele alıp, buna göre linear/doğrusal bir sisteme oturtan yaklaşımlar olduğu gibi; insana ait her şeyi gibi, tasarımın da insanın tinsel doğasıyla da bağlantılı olduğunu (sezgi, düş vs.) ve tasarıma daha esnek düşünme yollarıyla yaklaşılması gerektiğini söyleyen yöntemler vardır.

Kortan'a göre; linear bir süreç izleyen, önceden denenmiş, kalıplarla çalışan tasarımcının vereceği eser de bilinen ve klasik karakterde olacaktır. Diğer seçenekte ise mimar, klasik kurallara karşı çıkar ve bireyci davranışlarda bulunur. Artık yaratış, hayal gücü, özgünlük, ilginçlik, yenilik, tek defalık, coşku, sürpriz gibi etkinlikler söz konusudur.

Mimarların kendi tasarım süreçlerini açıkladıkları durumlarda, sürecin başlarında görsel bir imajın zihinde temel fikir ve öneriler oluşturulmasında etkili olan zihinsel bilme stilleri ve değer sistemleri, kişilik gibi diğer öznel faktörleri inceleyen çalışmalara ağırlık verilmesi gerekmektedir.

Düş; sezgilerin, dileklerin, beklentilerin, geleceğe ilişkin planların, geçmişin, anıların, toplumun, doğa ve yapılı çevrenin, birçok değer, eylemin iç içe geçtiği bir kavramdır. Tasarımcının yaratma sürecinin ilk aşaması, tasarımcının entelektüel etkinliği, amacı kendinde olan bir etkinlik değil, tersine plastik bir ifadeye dönüşmeye yönelik bir etkinliktir. Bu amaç doğrultusunda tasarımcı, bir sanatçı kişiliğiyle duygu, düşünce ve hayal gücünü, sesler, tonlar, çizgiler ve renkler gibi fizik olgulara aktarır ve buradan da tasarım, bir plastik ifade içinde somutluk kazanır.

Bu yolda düşler; kişilik, tasarım etkinliği ve yaşayış özellikleriyle ilgili bilgiler taşıması yoluyla bir itki, harekete geçirebilme gücü barındırırlar.

Psikolojide yapılan varsayımlar ve kuramlar, bu sürece bakış için ilk temelleri oluşturmuştur. Bu genel varsayıma göre aşağıdaki süreç adımları açıklanır.

Hazırlık: Bilginin bilinçli olarak toplanması ve tasarımcının kendi deneyimini arttırmak için yaptığı tüm eylemler bu kapsama girer. (düş kurmak, literatür taramak vb.)

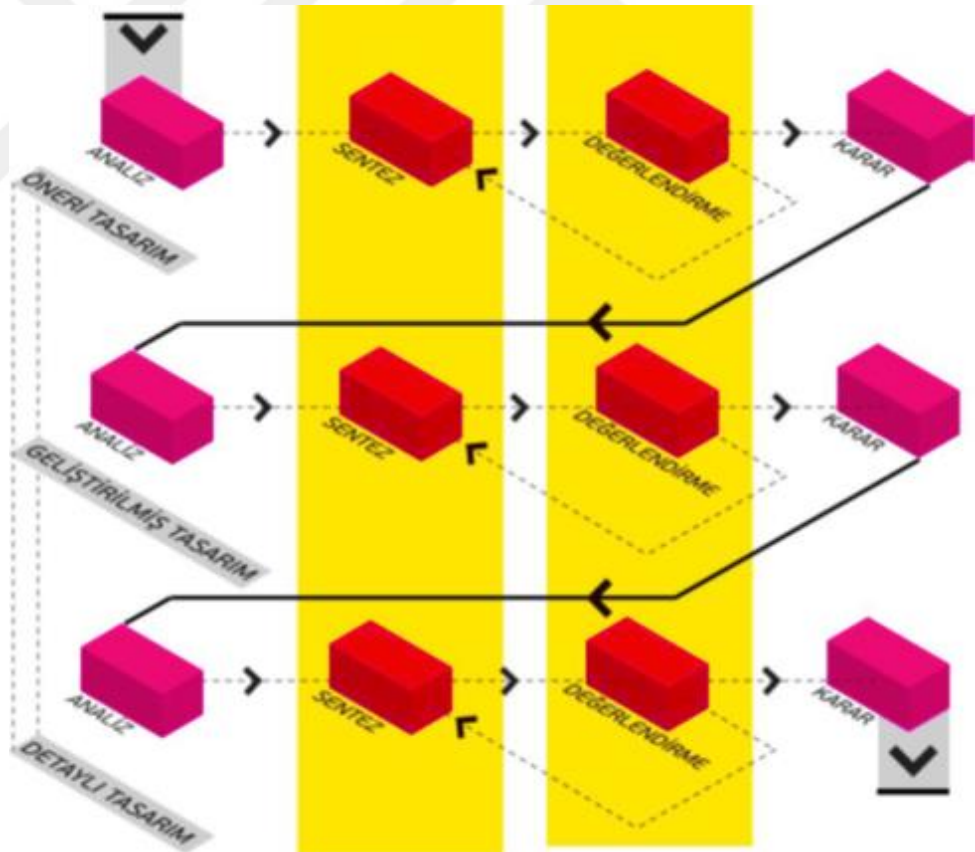
Kuluçkalanma: Bilgiler toplandıktan, zihin yoğunlaştıktan sonra, tamamen ilgisiz bir konuda çalışma ya da dinlenme sırasında zihinde meydana gelen oluşumdur.

Aydınlanma: kuluçka dönemini takiben, birden bire bir fikrin akla gelmesidir. Aydınlanma, belirli bilgiler arasında sentez yapmaya dayanır.

Gerçekleştirme: Fikrin kabul edilmesi ve esas biçimi alması olgusudur. Ortaya atılan fikrin, gerçekleşip gerçekleşmeyeceği tartışılır.

1.4.2.3.2.1. Bazı tasarım süreçlerinde düşün etkinliği

Tasarımcının tasarım sürecinde bilimsel/akılcı olduğu kadar, sezgisel bir öz de vardır. Tez çalışmasının bu kısmı düşün, akıl ve tin sentezi olduğunu ve tasarım sürecinde rasyonel/akılcı yaklaşımlarda da düşün bahsetmenin mümkün olduğunu göstermeye çalışır.

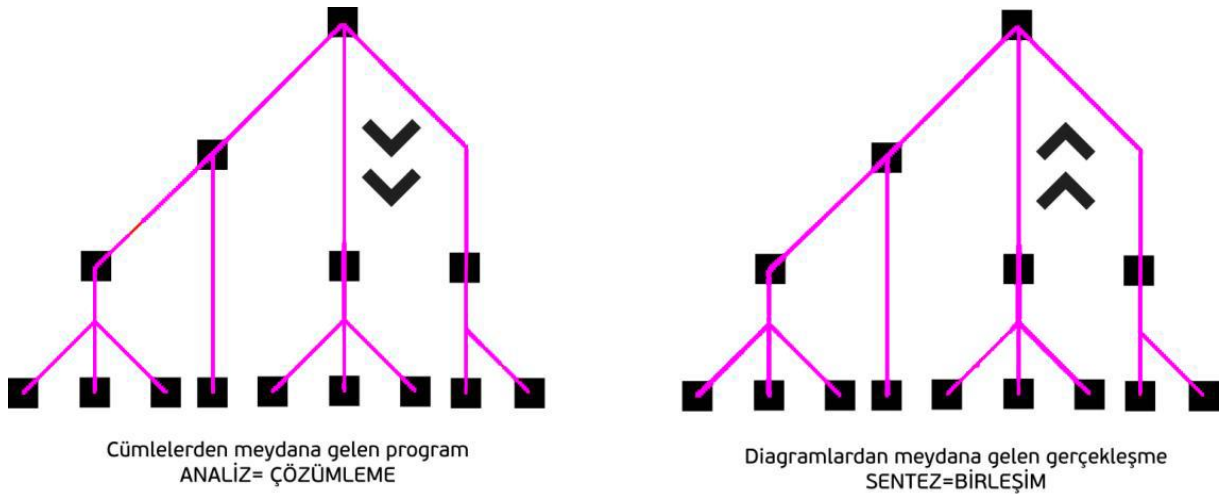


Şekil (1.10.): Markus ve Mavor'ın tasarım süreci.

Şekil 1.10; Marcus ve Maver'in tasarım sürecini gösterir. Bu süreç; analiz-sentez-değerlendirme ve karar aşamalarından oluşur. Bu süreç, akılcı yönelimin ağır bastığı, doğrusal olan klasik yönteme örnek verilebilir. Bu şemada, düşün, sürecin sentez ve değerlendirme aşamalarında devrede olduğu söylenebilir.

Problemi belirleyen tasarımcı, probleme ilişkin, analiz, araştırmalar ve gözlemler yapar. Sentez aşamasında ise, elindeki verilerle, kendi öznel birikimini kullanarak bir olasılık yaratır. Yarattığı bu olasılığı, yine düş gücünü kullanarak değerlendirir. Değerlendirme yönteminin düş kurma faaliyeti olduğu söylenebilir; çünkü tasarımcı gerçekte biçimlenmiş şeyi zihninde biçime kavuşturur; değerlendirdiği olasılığı ya kabul eder ya da daha iyi bir tasarım oluşturmak için süreci tekrarlar.

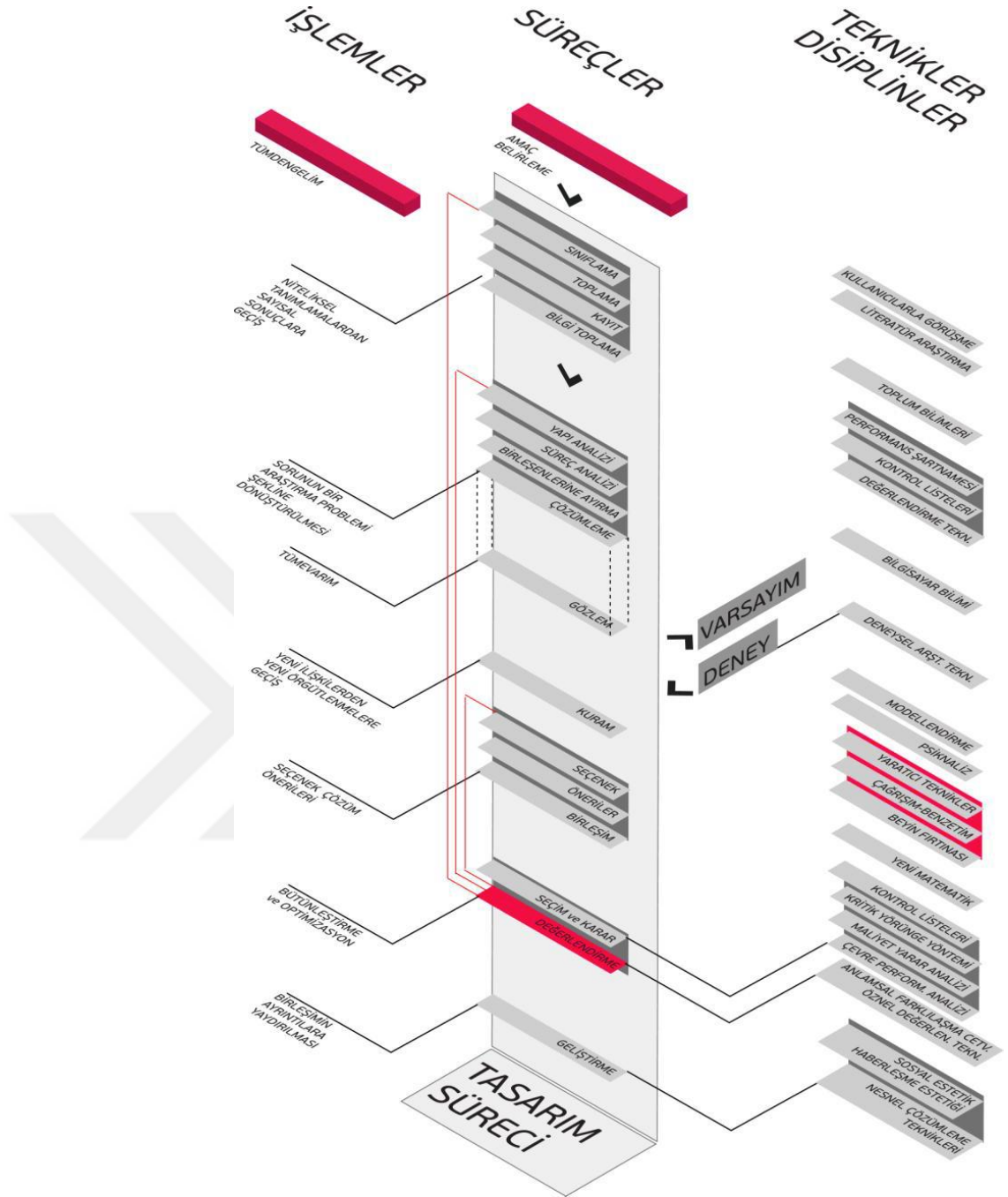
C. Alexander'ın tasarım süreci de, analiz-sentez aşamalarını içerir. Ruhbilimciler tarafından geliştirilen bu yöntem, çok değişkenli analizin bir dalıdır. Temelde değişkenler grubunun iç ilişkileri ile ilgilenen bu yöntemde, önemli olan tasarım faaliyetlerindeki ilişkiler ve bu ilişki öğelerinin elde edilmesidir. Bu yöntemde, ilişki öğelerinin oluşum aşamaları da (sentez-birleşim) tasarımcının düş kurma aktivitesini etkin olarak kullandığı safhalar olabilir. Nitekim düş kuran zihin imgeler arası ilişkileri ve ilişkiler arası bağlantıları oluşturulabilen zihindir.



Şekil (1.11.): C. Alexander'ın tasarım süreci.

Şekil 1.11.de, Erdem Aksoy'un tasarım süreci şemasında, mimarlık disiplininin bir alt sistemi olarak ele alınan tasarım süreci; bilgi toplama, çözümleme, birleşim, değerlendirme ve geliştirme aşamalarına ayrılmış olarak ve her aşamada uygulanabilecek tekniklerle birlikte görsel olarak özetlenebilmektedir. Tasarım süreci şemasında, 'teknikler-disiplinler' başlığı altında 'psikanaliz' başlığının yer aldığı görülür. 'Yaratıcı teknikler/beyin fırtınası/çağırışım –benzetim' olarak düşleri tetiklemenin, yüzeye çıkarmanın yollarından biridir. Düş kurma eylemi ise, yüzeye çıkan verilerle yeni olasılıklar oluşturur.

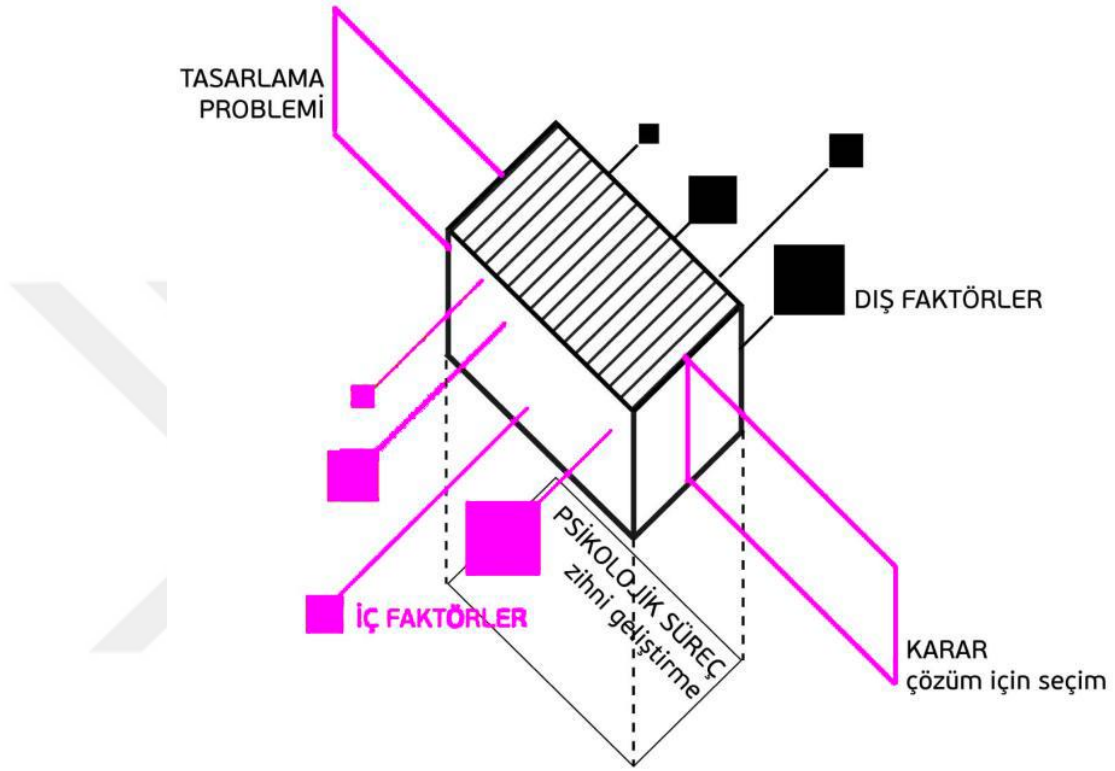




Şekil (1.12.) : E. Aksoy'un tasarım süreci.

Şekil 1.12'deki grafikte, Sherif'ten alıntılanan Esin, tasarım sürecinde tasarımcının öznelliğini tarifleyen psikolojik sürece değinir. Zihni geliştirmek olarak tariflenen bu durum düş kurmanın da içinde olduğu bir takım pozisyonların toplamıdır. Tasarım probleminde karar aşamasına kadar, tasarımcı, düşün de yarattığı bu kalıtlardan yararlanır; tasarım olgusunda tasarımcının öznelliği sağlanır. Analiz yapmak, çevreyi

gözlemlemek ve farkına varmak; ‘sentez-değerlendirme’ ile tasarım için eylem’e geçmek, karar aşamasının ise düşünsel ya da maddi ürünün bir önceki aşamasını oluşturduğu yorumunu yapabiliriz.



UYARI ➤ [PSİKOLOJİK YAPILANMA] ➤ DAVRANIŞ

Şekil (1.13.) : Sherif (1948) ve Esin (1982)“in tasarım süreci

DÜŞ

TASARIM SÜRECİ



BESLENMELER



Şekil (1.14.): Düş ve tasarım süreci şeması: Düşün tasarıma sağladığı açılımlar.

Uraz'ın, Kortan'ın, Tunalı'nın, Beyazıt'ın da değindiği ve yukarıda açıklanan bazı tasarım süreçlerinden de (Şekil 1.13) görülebildiği üzere, tasarım sürecinde bazı kavramların önemi vurgulanmıştır: Yaratıcı süreç, eylem, düşsel düşünme, sezgi ve oyundur. Düş, tasarım sürecinde düşsel düşünme ile daha esnek ve özgür bir alan yaratır. Böylece süreç, yaratıcı bir sürece ve eyleme dönüşür. Sezgi ve oyun da (fantezi benzetme, beyin fırtınası, kişisel benzetme vb.) bu sürecin içerisinde yer alır. Tasarımcının düşsel düşünme olarak tariflenen düşünme yöntemi, bilinçaltı ve düşsek bellek kavramlarını da kapsar, bu nedenle bu kavramlar ayrı ayrı ele alınmamıştır.

Tasarım sürecinin sonunda, tasarım, bir sentez olarak (sonuç ürün) biçimlenir ve temsil edilir. Tezin bundan sonraki bölümü, tasarımın sentezi adı verilen sonuç üründe düşün etkinliğini araştırır. Düş ve tasarımın sentezi olarak ele alınan konu ütopya konusudur.

1.4.2.3.2. Düş ve Tasarımın Sentezi Olarak Ütopya Kavramı

A. Sevinç'e göre, var olandan beslenirken var olana alternatifler geliştiren ütopyalarla, kimi zaman yazılı kimi zaman çizili kimi zaman da hem yazılı hem çizili olarak karşılaşılır.

Bazı ütopya tanımlarına bakmak, düş-tasarım sentezini anlama noktasında ilk bilgileri oluşturur:

Nail Bezmen'e göre, düşte ve düşüncede kurulmuş, eşitlikçi, doğru, mutlu ve güzel toplum düzeni demektir.

Fahir İz'e göre ise, düşteki yeryüzü cenneti, salt düş. Çok istenen ama yaratılmayacak olan.

Ütopya, Türk Dil Kurumu sözlüğünde gerçekleşmesi imkansız tasarı ya da düşünce; Ana Britanica ansiklopedisinde, yaşayanlarına kusursuz bir düzen içinde var olma olanağı sağladığı kabul edilen ideal ülke olarak tanımlanır.

Tüm bu ütopya tanımlamalarının –düş ülke, düşteki yeryüzü cenneti, iyi ve olmayan yer, salt düş- işaret ettikleri kavram düş kavramıdır.

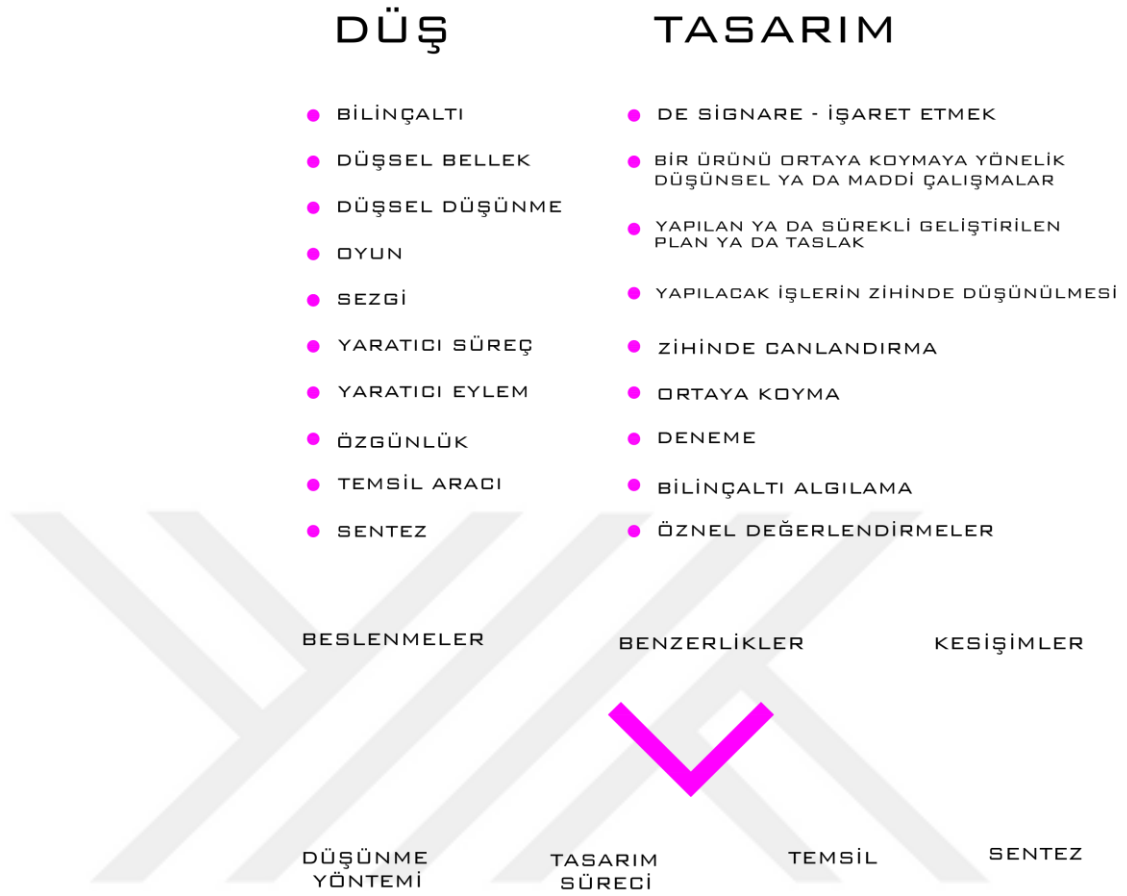
Ütopya tarihine bakılacak olursa, Platon'un M.Ö 375 yılında yazmış olduğu 'Devlet' adlı yapıt ilk yazılı ütopya olarak kabul edilir. Ütopya kelimesi ise ilk olarak Thomas More'un 1516 yılında yazmış olduğu 'Ütopya' adlı eserinde kullanılmıştır. Bu iki ütopyadaki ortak özellikler, toplum düzeni ve kentsel planlamanın, ütopya düşçüsünün sıkı kurallar ve eylemler kurgusunun şekillendirdiğidir. 18. Yüzyıl öncesi klasik ütopyalar olarak adlandırılan bu tür ideal toplum ütopyalarında; toplumu oluşturan

bireylerin çalışma saatleri, yeme saatleri, uyuma saatleri, yaşadıkları konutlar hatta kimlerle evlenecekleri bile bellidir.

18. yüzyıl sonlarında ortaya çıkan endüstri devrimiyle birlikte, toplum ve kentsel düzen de büyük değişikliklere uğramıştır. Sanayi ve teknolojik gelişmelerin getirdiği karmaşa ve düzensizliğe karşı bir tepki olarak, ütopya tasarımcıları olarak düşümler, kendi düşsel kentlerini tasarlayarak, bu fiziksel değişimin toplumsal dönüşümü de getireceğini savunmuşlardır. Bu tür ütopyalarda iki tür yaklaşım söz konusudur: Birincisi geçmişe dair duyulan özlemin yarattığı nostaljik düş; ikincisi ise teknolojiye duyulan iyimserliğin yarattığı gelecek düşü. Charles Fourier'ın 'Falanster' düşü, teknolojinin getirilerine karşı iyimser bir tutum sergileyen bir gelecek düşüdür.

19. yüzyıl ortalarından 20. Yüzyıl ortalarına kadar da üretilen ütopya ise, teknolojinin getirilerini büyük bir özgürlükle kullanan; geleceğin planlanabilir olduğunu görüşünü savunan işlevselliğe dayalı ütopyalardır. Le Corbusier ve Wright'ın ütopyaları modernist, determinist ütopyalara örnek verilebilir.

20. yüzyılın ortalarına gelindiğinde ise kentler, dünya savaşları sonucunda büyük yıkımlara uğramış; buna paralel olarak ütopik düşüncede de yeniden değişim geçirmiştir. Bu dönemin en önemli oluşumlarından olan Archigram, daha önceki ütopyalara benzer olarak teknolojiye karşı iyimser bir tutum sergilemiş; fakat diğerlerinden ayrı olarak düzen yerine, karmaşayı ve belirsizliği önermiştir. Bu tasarımlarını da çok provakatif bir temsil yöntemiyle, daha önce mimaride kullanılmamış bir dille (çizgiroman kolaj) tekniğiyle dile getirilmiştir.



Şekil (1.15.): Düş ve tasarım: Sentez. Charles Fourier ve Archigram tasarımları üzerinden sentezi örneklemek.

1.4.3. Edebiyatta Kurgusal Mekan

1.4.3.1. Bilimkurgu Edebiyatında Fantastik Mekan

Yazılı bilimkurgu geleneğinin başından ya da temellerini aldığı ütopyaadan bu yana pek çok kurgusal dünya, mekan tasarlanmıştır. Bunlardan bazıları bize tamamen yabancı coğrafyalar iken bazıları ise bizimki ya da bizimkine çok benzer gezegenler ve üzerinde inşa edilen yapılardır. Bilimkurgu edebiyatını, olası kılan tek öge, onun imkansızlığı, gerçekleştirilemezliği ya da öyle görünmesi değildir. Bu özellikleri barındıran hikayelerin, mekanların yanı sıra aslında her an yanı başınızda beliriverecek bir olay, tanıdık bulacağınız, başka bir ifade ile mevcut fiziksel gerçekliğimiz dahilinde inşa olunabilecek ya da en azından bizim gerçekliğimizin terimleri ile

okuyabileceğimiz mekanlar, dünyalar da bilimkurgu edebiyatında kendilerine sıkça yer bulurlar.

Yevgeni Zamyatin'ın, Biz'de kurguladığı distopyanın coğrafyası, mevcut fiziksel gerçeklikle çelişmeyen bir yapı içerir. 26.yy'da, 200 yıl savaşlarından sonra, Tek Devlet'in egemen olduğu, binaları, kaldırımlarıyla camdan inşa edilmiş, matematik ve mantık kuralları doğrultusunda yönetilen bir dünyadır bu. Yalım'ın aktardığına göre, 200 yıl savaşları, toprak ve kent arasındaki mücadeleyi temsil ediyordu. Kentin galip gelmesi, insanın doğadan koparılması, bireyselliğinin öldürülmesi anlamına geliyordu. Doğal hayatın egemen olduğu bölgeden cam bir fanusla ayrılan şehirde, bireysel mekanların tümü birbirinin aynı, sokaklar, meydanlar ve diğer kamu alanları ile birlikte, tamamen Euclid geometrisi kullanılarak, camdan inşa edilmişlerdir. Biz'in kahramanı, integralin yapımcısı, mühendis D-503 de tıpkı diğer sayılar gibi her yanı cam olan bir tür komün binasının yine her yanı cam olan diğerlerinin bire bir aynısı bir odasında yaşar. Kişilikle uzaktan yakından hiçbir ilgisi olmayan ki kişilik gibi bir kavramın da olmadığı gerçeği göz önünde bulundurulduğunda gayet normal sayılabilecek bir şekilde, bütün binalar, odalar, esyalar - Zaman Tablosu, cam sandalyeler, masa, dolap, yatak- birbirinin aynıdır.

Başlangıçta bunun D-503 için mutluluk verici bir dünya olduğu dahi söylenebilir: “Tepemdeki zil canlı, kristalize bir sesle çaldı. Saat yedi, kalkma zamanı. Sağımdaki ve solumdaki cam duvarların ardından, odamın, elbiselerimin, hareketlerimin benzerlerini görüyorum. Binlerce kez çoğaltılmış hallerini. Bu insana güç veriyor. Muhtesem bir bütünün parçası olduğunuzu bir kez daha hissediyorsunuz: Gereksiz tek bir hareket bile yok.” (Zamyatin,1996) Öyle ki, R'nin kendi odasındaki eşyaların yerini değiştirmesi onu rahatsız eder. “Ve böylece tüm düzlemler yer degistirdi, her şeyin kurulmuş oranları bozuldu, her sey Eukleides geometrisinin dışında kaldı...”

Zamyatin'ın kurguladığı dünyanın en büyük başarısı bu odadır. Bireyin en özgür olduğu, sahiplendiği ve kendi kişiliğini yansıttığı oda, onun kontrolünün ve iradesinin dışında, mutlak bir mevcudiyet içindedir. İnsana gerçekte var olmadığını, bütün dışındaki varlığının bir önem taşımadığını hissettirir. Odanın içi bu haldeyken, dışı da pek farklı değildir. Aslında, iç mekan dış mekan diye bir ayırmadan bahsetmek de,

tamamen şeffaf bir dünyada çok doğru olmayacaktır. Cam duvarlar, mahremiyet, bireysellik adına oluşabilecek her ne varsa daha oluşmaya başlamadan öldürür.

Antoine Picon'a göre camın şeffaflığı ve akıl tarafından yönetilen bir toplumda kimsenin gizleyecek bir şeyi olmaması ilkesinden yola çıkarak, camdan duvarlar, çatılar gibi elemanlar, bu tip ütopyalarda, sıkça kullanılan öğeler haline gelir. Saydam bir mimarlık, herkesin birbirini ve eylemlerini görebilmesi ancak aynı zamanda sürekli gözetleniyor olması Picon'a göre en ağır baskı ve ütopyada özgürlüğün bir anlamda sorgulanmasıdır. Zamyatin'in 1920'de kaleme aldığı Biz'de şeffaflığın sembolü olarak kullandığı cam, aynı yıllarda, hem Rusya'da kurulan yeni sistemin hem de Avrupa'da gelişen modernizm akımlarının ikonu haline gelmiş, yapılarda camın kullanımı yeni anlamlar kazanmıştı. Aynı yıllarda, sanat fuarlarında ilk cam evler sergileniyor, Paul Scheerbart, cam manifestosunu yazıyordu. Cam hayranlık duyulduğu oranda dünyayı kaplamaya başlamıştı. Dünya giderek saydamlaşıyordu. Vidler'a göre, modernite, bir şeffaflık miti tarafından ele geçirilmişti. Bireyin doğaya, ötekine ve topluma karşı şeffaf olması, saklanacak hiçbir şey yoktu. Şeffaflık, bir yandan şiirsel ve mistik bir bütünlük hissi uyandırırken öte yandan yine Vidler'a göre, şeffaf kentler, şeffaf mimarlık fikri, politik denetime dair gizli bir içerik de taşımaktaydı. Biz'de de aynen dönemin mimarlığına dair geliştirilen söylemi yansıtan bir temsil aracıydı cam. Yalın, ıslıl ıslıl ve dolaysızdı, bütünü sanki bir arada tutuyordu ancak aslında hem içini göstererek hem de dışarıya sergileyerek binlerce gösteri ve binlerce izleyici yaratıyordu.

Bireysel mekanlarda gözlenen geometrik sistem, büyük ölçekte de kentin tamamını ele geçirmiş durumdadır. Aynı komünist sistemin hüküm sürmüş olduğu doğu bloğu ülkelerindeki komünist bloklar gibi, ancak bu sefer cam malzemenin kullanımı ile şeffaf ve daha ürkütücü hale gelmiş binalar, aralarındaki cam kaldırım yollar, Küp Meydanı ve yine kenti dış dünyadan, doğadan ayıran cam bir fanus. Özellikle Küp Meydanı, Akümülatör Kulesi'nin ortasında bulunduğu ve Tek Devlet adına gerekli infazın gerçekleştirildiği alan olarak metinde ve kentte önemli bir noktadır. Baskısı her an hissedilmesine, her an orada olmasına karşın üst bir otoritenin sembolü olarak adı çok az telaffuz edilir. "Küp Meydanı. Eşmerkezli daireler biçiminde düzenlenmiş altmışaltı sıra tribün." Ruth Eaton'a göre ise Lenin'in NOT adı ile "Nauchina

organizatsiia truda” (the scientific organization of labor-iş gücünün bilimsel düzenlenmesi) Taylorism’i benimsemesi, Gastev’in insanların makineler gibi çalışmalarını sağlayacak bir eğitime olan inancı ve Kerzentsev’in makineler gibi yaşaması gerektiğine olan inancı, makinenin sembolize edilmesiyle Rusya’da devrim sonrası dönemi tanımlayan olgulardır. Zamyatin’in Biz’inde de işnelediği Gastevizm ve onun şehir planına dair görüşleriydi. Bu nedenle, Tek Devlet’in şehri mavi, kübik binaların ve geometrik şekillerin üst üste yığılmasından meydana geliyordu.

Camın sadece şeffaf etkisi değil, yansıtıcı etkisi de zihinleri bulandıran bir unsur olarak işlenmiştir. Karşılıklı duran iki aynada görüntü nasıl sonsuza kadar uzarsa camlardan da düzen öylesine yansır Zamyatin’in distopyasında.

1.4.3.2. Bilimkurgu Edebiyatında Fantastik Mekan

Bu bölümde ele alınacak metinlerde çıkış noktası, tanımladıkları mekanın bilimkurguda bir çılgır sayılabilecek cyberpunk mekanlara nazaran daha gerçek ancak bir önceki bölümde işlenen, bizim fiziksel gerçekliğimize çok da yabancı olmayan mekan tanımına kıyasla ise imkansız olmalarıdır. Aslen, bilimkurgunun -en azından cyberpunka kadar- gerçek coğrafyası bu mekandır. Burada seçilen örnekler arasında, H.G. Wells, Isaac Asimov, Stanislav Lem, Ursula K. Le Guin gibi bilimkurgunu ustalarının hikaye ve romanlarının yanı sıra biri gerçek üstü olarak adlandırılabilir diğeri ise fantastik kurgu türüne örnek teşkil eden iki metne de yer verilmiştir. Bunlardan ilki Boris Vian’ın içinde yaşananlara göre şekil değiştiren mekanlar tasarladığı, hikayeyi mekan üzerine metaforlarla güçlendirdiği *Günlerin Köpüğü* romanıdır. Margaret Weis ve Tracy Hickman’ın birlikte kaleme aldıkları *Ejderha Mızrağı Üçlemesi* ise özellikle burada işlenen Godshome adlı mekan içi bilimkurgunun bir yan türü olan fantastik kurgudan seçilmiştir. H.G. Wells’in bu bölümde işlenecek olan Plattner Hikayesi (1896), Dünyalar Savaşı ya da Zaman makinesi kadar olmasa da bilimkurgu temalarla işlediği hikayesinde dördüncü boyutu, zaman kavramını irdeleyen ve bunu iç içe geçmiş mekanlar üzerinden okur. Aldiss’e göre H.G. Wells’, bilimkurgu edebiyatı adına verdiği türün ilk örnekleri sayılan büyük yapıtlarının yanı sıra bu kısa hikayelerin her birinde de orijinal fikirler ortaya koymuştur. Mr. Plattner, oldukça sıradan bir kasabada yaşayan, bir lise kimya

hocasıdır. Dersten sonra sınıfta yaptığı deneylerden birinde bir aksilik yasayıp, yok olduğu, kendisinden haber alınamayan dokuz günün sonunda döndüğü zamana kadar kimsenin pek de fazla dikkatini çekmemiştir. Sadece hiçbir açıklama olmaksızın kaybolması değil, döndükten sonra sağ ve sol taraflarının yer değiştirmiş olması, onu ilgi odağı haline getirir ancak Mr. Plattner, otopsi fikrinden hoşlanmadığı için ölümünden sonra bedeninin incelenmesine izin vermez. Ancak gerçek ortadadır ve anlatıcının aktardığı üzere hikayesinin inandırıcılığı da bu gerçek üzerine kuruludur. Plattner'in başına gelenin ancak Dördüncü Boyuta gitmiş olması ile açıklanır.

“Kagıttan, sağ ve sol tarafı olan herhangi bir şekil kestiginizde, kaldırıp ters çevirerek kolaylıkla sağ ve sol tarafını değiştirebilirsiniz. Fakat üç boyutlu bir cisim farklıdır. Matematik teorisyenleri üç boyutlu bir cismin sağ ve sol taraflarının yer değiştirmesinin tek yolunun, onu bildiğimiz mekanın - yani, sıradan varolusun - tamamen dışına çıkarıp, mekan dışı bir ortamda çevirmek olduğunu söylerler... Konuyu teknik dilde açıklayacak olursak, sağ ve sol taraflarının tuhaf bir biçimde yer değiştirmiş olması, Plattner'in bizim bildiğimiz mekandan çıkıp Dördüncü Boyut denilen bir yere gittikten sonra dünyamıza geri dönmüş olduğunun kanıtıdır.” (Wells, 1998)

Mr. Plattner, dersten sonra sınıfta yaptığı bir deney esnasında bir kaza olur ve bir patlama gerçekleşir. Patlama ile sersemleyen Plattner, belli belirsiz bir şekilde gördüğü sınıfa kendisini arayan müdür yardımcısı ve birkaç öğrencinin girmesi ile toparlanmaya çalışır. Dikkat çekmek için sarf ettiği onca çabaya karşın öğrencilerin onu görmeyip içinden geçip gitmeleri onu ciddi bir korkuya sürükler. Ölmüş olduğunu düşünür ve panik içinde bir müddet kendine gelemmez. Biraz toparlandığında, çevresini incelemeye başlar. Silik bir şekilde gözüküyor olsa da hala sınıfın içindedir, ancak orası aynı zamanda karanlık bir ülkedir de. Plattner, patlamanın etkisi ile ait olduğu gerçeklikten onunla mekan ve zamansal olarak iz düşen bu diğer dünyaya geçmiştir. Bulunduğu dünya, karanlık, tamamen sessiz, durgun bir dünyadır. Ufukta karanlık dünyanın yeşil güneşi doğmaktadır. Yeşil ışık arttıkça, güneşin battığı bizim dünyamızın çizgileri giderek silinmekte, yok olmaktadır. Oturduğu tepeden aşağı inmeye başlayan Plattner, bu silinen çizgiler arasından, sınıf döşemesinin altına geçtiğini ve alt kattaki yatakhaneinin ortasında havada durduğunu görür.

“Aşağı bakınca ışığın vadinin kayalıklı taraflarına yayılmış olduğunu gördü; uçurumun zifiri karanlığı, ateşböceğinin ışığına benzer minicik, yeşil bir parıltıyla delinmişti. Handiyse hemen o anda ufukta dalga dalga uzanan tepelerin üzerinden parlak yeşil bir gök cismi yükseldi ve etrafındaki heybetli tepeler, bu

yeşil ışığın içindeki derin, kızıl gölgeler, olanca kasvet ve ıssızlıklarıyla ortaya çıktılar. Diken pamuğu gibi savrulan, küre biçiminde çok sayıda nesnenin havada uçtugunu fark etti. Bunlar vadinin karşı tarafından daha yakında değillerdi. Aşağıdaki çan, ısrarlı bir sabırsızlıkla, gittikçe daha hızlı çalmaya başladı, orada burada ışıklar yanıp söndü.” (Wells , 1998)

Yeşil güneş tamamen yükseldiğinde, gökyüzü açık yeşil bir renge bürünür ve Plattner, bu öteki dünyanın detaylarını daha net bir şekilde görmeye başlar. Gerçekten de bir vadinin tepesinde durmakta, aşağıda ise iki yanında siyah binaların yükseldiği bir cadde vadi boyunca uzamaktadır. Yokuş aşağı indikçe bu yapıların anıtmezarlara benzediği dikkatini çeker. En büyük binadan dışarı çok sayıda sure süzülerek çıktığını görür. Bunlar kolları, bacakları olmayan sadece kurbağa larvasına benzer bir gövdeleri ve üzerinde taşıdıkları başları olan garip yaratıklarıdır. Bazıları, siyah binalara girip çıkmakta bazıları ise vadiden yukarı doğru uçmaktadırlar. Bunlardan bir tanesiyle göz göze geldiğinde hem inanılmaz şekilde şaşırır, çünkü bu bir insan yüzüdür hem de gözlerinde inanılmaz bir acının izleri vardır. Bu yaratıklar hakkında bilgi edinmek için çıktıkları binayı inceler: “İçeride koyu renk mermerden bir tür sunağın üzerinde yanan bir grup yeşil ışık ve çan kulesinden mekanın ortasına doğru inen bir çan ipi vardı. Duvar boyunca bilmediği harflerle, alevlerle yazılmış bir yazı uzanıyordu.” (Wells, 1998)

Plattner, ileriki günlerde, kasabada yaşayan herkesin çevresinde, bu başlardan birkaç tanesinin uçtugunu görür. Hepsi, gözlerini dikmiş yaşayanları izlemektedirler. Plattner, öteki dünyada bulunduğu süre zarfında kendisi de birkaç kere izlendiğini düşünür ancak tepki vermez. Dokuz günün sonunda ilk kaza sonucu elinde kalan ve cebine atmış olduğu kimyasal madde dolu şişenin koşarken düşüp patlaması sonucu bir şekilde kendi dünyasına döner ve okulun arka bahçesinde gözünü açar. Wells, Plattner hikayesi’ni her ne kadar, öteki dünyaya, cennet, cehenneme, ölüm ve yaşama dair dinsel ve mistik göndermelerle örmüş olursa olsun hikayenin merkezine bilimsel motifler yerleştirmekten de geri kalmaz. Bunlardan ilki, Plattner’in bedeninin sağ ve sol taraflarının yer değiştirmiş olması ve buna dair getirilen açıklamanın bunun ancak nesnenin dördüncü boyutta katlanması ile mümkün olabileceği, ikincisi dini veya mistik bir hikayede olacağı gibi Plattner’in ruhunun bedeninden ayrılması yerine, o süre içinde kasabada bulunamaması ve yine ilk gerekçeye de sadık kalarak bedeninin deforme olacak şekilde başka bir boyuta geçmiş olmasıdır. Bütün bu ölümünden sonra

gidilen dünyaya dair sembolleri bir tarafa bırakacak olursak, Wells'in burada işlediği zaman boyutu teması (Zaman Makinesi düşünülecek olursa, Wells, zaman paradoksuna hiç yabancı değildir.), zamanın fiziksel mekanı oluşturan üç boyutlu dünya ile içi içe geçmiş, dördüncü boyutu oluşturan bir mekan, bir öteki dünya olması ile şekillenir. Bu dünyadan bakıldığında öteki dünya yoktur, oradan bakıldığında ise bu dünya belli belirsizdir. Birinin güneşi doğduğunda diğeri batır. Biri aydınlık, diğeri karanlıktır. Aynı yerde bulunmalarına karşın coğrafyaları, zeminleri farklıdır. Plattner'in dünyası daha düz bir coğrafya iken öteki dünya derinliklerine inildikçe fiziksel dünyanın yer altına geçilen bir vadidir. Bu iki dünya hem bir arada bulunur hem birbirlerinden olabilecek en ciddi engel olan zaman ile ayrılmışlardır.

Isaac Asimov, *Issız Gezegendeki Ev* (1956) hikayesinde, 'olasılık modelleri'ne dayalı bir sistem kurgular. Olasılık modeli ve ışınlama kuleleri sayesinde her insanın ya da ailenin tamamen kendine ait bir gezegeni olabilmektedir. Dünya, insanların gündüz gidip akşam eve, kendi gezenlerine döndükleri, iş, okul, eğlence merkezleri gibi sosyal yaşantıya dair ortak mekanları barındırır. Dünyada, üst üste binalarda yaşamayı tercih eden ya da buna mecbur kalan bir nüfus da vardır, ancak Clarence Rimbrow, bunlardan biri değildir. Onu en mutlu eden şey, günün sonunda, evlendikten sonra mesken bürosunca kendisine tahsis edilen gezegenine ışınlanmaktır. Cam bir fanusun içinde, iki dönümlük bir alana yayılan, havasını ve suyunu bağımsızca kendi üreten çiftliğin bulunduğu gezegende, Rimbrow, eşi, iki çocukları, yetiştirdikleri sebzeler ve birkaç tavuk dışında hiçbir canlı bulunmamaktadır ya da en azından Rimbrow, böyle bilmektedir. Dünyaya gitmek içinse evinin ön kapısından dışarı çıkması yeterlidir. Dünya nüfusunun büyük bir kısmı, Rimbrow gibi kendi olasılık modellerinde yaşamaktadırlar, dünyada nüfus artışı diye bir sorun kalmamıştır. "Hesaplamalara göre Yeryüzü gibi bir gezegende yaşamın gelişmesi olasılığı yüzde elli olduğundan, olası dünyalardan yarısında yaşam varken (bu dünyaların sayısı da sonsuzdu, çünkü sonsuzun yarısı yine sonsuz ederdi), diğer yarısında (bunların sayısı da sonsuzdu) yoktu. Üç yüz milyar dünya üzerinde üç yüz milyar aile yaşamaktaydı; hepsi de kendi güzel evlerinde, bu olasılıktaki güneşlerinden enerji alarak, huzur içinde yaşıyorlardı. Bu şekilde dolan dünyaların sayısı her geçen gün bir milyon artıyordu." (Asimov,1997)

Bir gün Clarence Rimbro, gezegeninde yabancı sesler duyar ve bunu şikayet etmek üzere, olasılık modellerini düzenlemekten sorumlu olan Mesken Bürosu'na gider. Görevli ona bunun imkansızlığını anlatır. Bilgisayarlar, daha önce seçilmiş bir olasılığı yeniden seçmemek üzerine programlanmışlardır. Her seferinde üzerinde hayat olmayan ve gelişme ihtimali bulunmayan ülkeleri seçerler. Ancak Clarence Rimbro ikna olmaz. Bunun üzerine Mesken Bürosu'nca Rimbro'nun gezegenine bir araştırmacı gönderilir. Gelen araştırmacı Mishnoff, Rimbro'nun evine bir sismograf kurar ve yapay bir ses geldiğinden emin olur. Gerçekten başka birilerinin olabileceğine inanan Mishnoff, çıplak kayalar ve kumlarla kaplı, atmosferindeki karbondiyoksitin neden olduğu sera etkisiyle sıcaklığın çok yüksek olduğu ölü gezegene çıkar. Sesin kaynağına yöneldiğinde bir inşaat yapılmakta olduğunu görür. Zorlukla anlayabildiği Alman da onun kadar şaşkındır. Mischnoff, Alman'a yılı sorunca o da Hitler'den sonra 2364 diye cevap verir. Dünyaya döndükten sonra, doğruca Bölgeler Bürosu'na giden Mischnoff başkan Berg, 'e durumu ve teorisini aktarır. Evrende sonsuz sayıda gezegen olduğu gibi sonsuz sayıda zaman dilimi ve hatta sonsuz sayıda zeki yaşam formu da bulunmaktadır. Mischnoff'un karşılaştığı Almanlar, II. Dünya Savaşı'nı Nazi'lerin kazandığı bir olasılığı yaşamaktadırlar. Mischnoff, Slavlar'ın kazandığı ve herkesin Rusça konuştuğu bir dünyanın varlığına da inanır. Yıldızlar arası yolculuk yapabilen başka zeki yaşam formlarının olması ve onların da ışınlama yerini bulup dünyaya gelmeleri, üstelik de Anglo Saksonların galip geldiği olasılığa gelmeleri mümkündür. Bunun en önemli gerekçesi ise diğer olasılıklarda yaşayan ulusların bir gezegene birden fazla inşaat yapmaları, ancak bu olasılığın her gezegene yalnızca bir inşaat yapması ve evrende 300 milyar gezegen işgal etmiş olmasından kaynaklanır. Asimov'un yarattığı olasılık modelleri, evrenin sonsuzluğu ve zaman-mekan ilişkisi üzerine, son derece zekice kurgulanmış bir bilimkurgu motifidir. Sputnik I'in (1957) yörüngeye gönderilmesinin arifesinde, Asimov, dünyayı hem mekansal hem de zamansal olarak bölmüş ve deyim yerindeyse bütün evren ışınlamıştır. Boris Vian'ın Günlerin Köpüğü'nde (1965) tasarladığı yatak odası, koridor, giriş gibi eve ait mekanlar, içinde yaşayanların hayatına bağlı olarak şekillenen, sürekli bir dönüşüm içinde, onlarla birlikte yaşayan bir dünya oluştururlar. Evin dışındaki mekanlar ise yine kendilerine özgü adetleriyle, gerçek üstü bir doğaya sahiptirler. Chloé'nin hastalanması ile birlikte, bu mekanlarda gözle görülür değişiklikler meydana gelir, ev

de bir nevi hastalığa tutulmuştur. Başlangıçta, Colin yalnız ve mutluyken, Colin Chloé'ye aşık ve mutluyken ve ikisi de birbirlerine aşık ve mutluyken iki cephesi de camlı her iki cephenin dışında da birer güneş asılı olan ve mutfağın farelerinin güneş ışıklarının yere dökülen parçaları ile oynadıkları koridor, giderek güneşlerin solması, sarı seramik tasların parlaklıklarını yitirmeleri, yere düşen güneş ışınlarının eskisi gibi hoplayıp zıplamak yerine ezilip yerde ince birikintiler meydana getirmeleri ile bir nevi bozulmaya baslar. Bu değişimi ilk fark eden kara bıyıklı fare, ne kadar uğraşsa da koridoru temizlemeyi başaramaz. Koridor giderek çürür. “Her iki yandaki camlardan, ortası birazcık daha ışıklı ama geri kalanı kocaman kara lekelerle kaplı, solgun, uçuk birer güneş görünüyordu. Birkaç zayıf ışın demeti koridora girmeyi başarıyor, ama, eski parlaklıklarını kaybetmiş seramik çinilere vurdukça eriyor ve yerde upuzun ıslak yollar bırakarak akıyordu. Duvarlardan mahzen kokuları çıkmaya başlamıştı.” (Vian, 2000)

Chloé'nin talihsiz hastalığından ve ikisinin mutsuzluğundan yayılan negatif enerji, sadece koridor değil evin diğer mekanlarını da etkiler, değiştirir. Bunlardan en çok etkiye maruz kalan Colin ve Chloé'nin odalarıdır. Colin'in odası, kare formunda, yüksek tavanlı, yerden 1.20m yükseklikte başlayan duvar boyunca devam eden 50cm yüksekliğinde bir pencere ile aydınlanan bir mekandır. Yatak, duvardan çıkan, merdivenle ulaşılan bir konsolun üzerinde yer alır. Yatağın altı ise dinlenme köşesi olarak düzenlenmiştir. Chloé ile evlenmelerinin ardından kısa bir süre ikisinin birlikte kullandıkları oda, Chloé'nin göğsünde çıkan nilüfer çiçeğinin ardından onun hasta odası olur. Colin, hastayı görmesi için Dr. Mangemanche'yi getirir:

“Colin onu yatak odasının önüne kadar getirdi ve tam orada, birden aklına bir şey geldi.

-İçeri girerken dikkat edin, yuvarlak, dedi Colin.

-Ben alışığım öyle şeylere, dedi Mangemanche, gebe mi?

-Yok yahu, dedi Colin... ne kadar aptalsınız... yuvarlak olan oda.

-Yusyuvarlak haa? diye sordu profesör. Ellington'un bir plağını çaldınız öyleyse.

-Evet, dedi Colin.

...

-Hem sonra, diye devam etti profesör, bu küre biçiminde oda çok hüznü verici bir şey. Slap Happy'yi çalmayı deneyin bir kez. Odayı eski biçimine getirebilir, onunla da olmazsa rendeleyin.” (Vian, 2000)

Chloé'nin hastalığı ilerledikçe oda şekil değiştirmeye devam eder, o da kendince amansız bir hatalığa tutulmuş, can çekişmektedir. Çevresinin ölüyor olması, Chloé'nin de kaderine dair bir işarettir bir anlamda ancak kimse bunu görmeye niyetli ya da yeterince yürekli değildir. Oda giderek kararır, ne lambalar ışık verir ne de güneş. Duvarlar ve pencere, iyice daralır, tavan alçalır. Kusursuz dörtgen bir forma sahip olan pencere basılmış, köşelerinde şeklini yitirmiş, tanımsız bir yırtığa dönüşmüştür ve ışığın içeri girmesine engel olmaktadır. Üzerinde yatağın durduğu konsol ise iyice yere yaklaşmıştır. Başarılı bir operasyonla Chloé'nin ciğerindeki bir metre boyundaki nilüfer çiçeğinin çıkarılmasından sonra Colin, hastanın kontrolü için çağırdığı Dr. Mangemanche, apartmanı yükselmiş bulur, hatta evlerini değiştirdiklerini iddia eder.

-Nasılsınız? Hasta nasıl?

-Daha iyi, dedi Colin. Yüzü daha iyi ve ağrısı yok.

-Yaa!... dedi profesör. Şüpheli bir durum.

Colin'in önünden Chloé'nin odasına girdi ve başını kapının pervazına vurmamak için eğildi. Ama pervaz da tam o anda eğildi ve profesör okkalı bir sövgü savurdu. Chloé yatağında, profesörün girişini seyrederek gülüyordu. Odanın boyutları oldukça küçülmüştü. Halıya öteki odalardaki halıların tersine kalınlaşmıştı, bu yüzden yatak, şimdi, saten perdeli küçük bir girintide bulunuyordu. Büyük camekan, tuğlaların uzaması sonucunda, dört küçük kare pencereye bölünmüştü. İçeride biraz gri, ama temiz bir aydınlık vardı ve oda sıcaktı. (Vian, 2000)

Chloé, operasyondan sonra bir dönem iyiye gider. Bu gri olmasına karşın temiz ve aydınlık hava, bunu sembolize eder. Ancak Dr. Mangemanche'nin korktuğu gerçekleşmiş ve Chloé'nin diğer ciğerinde de bir nilüfer çiçeği çıkmıştır. Bu artık onun için sonun yaklaştığının kesin bir işaretidir. Onun ciğerlerine hava nasıl giremiyorsa, odaya da ışık giremez. Pencere 10cm'lik bir yüksekliğe kadar daralmıştır. “Colin'in yalnızca alnı ve gözleri aydınlanıyordu. Yüzünün geri kalan kısmı gölgede yaşıyordu.” (Vian, 2000)

Küçülen ve kararan tek mekan yatak odası değildir, evin diğer kısımlarında, girişte ve yemek odasında da benzer değişiklikler meydana gelmektedir. Duvarlar

daralmakta, tavan alçalmakta, bütün yüzeylerden pis, yağlı bir sıvı sızmaktadır.

“Yemek odası artık girilmez hale gelmişti. Tavan hemen hemen tabana varmıştı ve nemli boşlukta gelişen yarı-bitkisel yarı-madensel uzantılar onları birbirine bağlıyordu. Koridorun kapısı açılmaz olmuştu. Yalnız girişten Chloé’nin odasına kadar, dar bir geçit kalmıştı.” (Vian, 2000) En sonunda, Chloé’nin ölmesi ile ev de havası alınan bir balon gibi büzülerek kimyasal bir atık yığınınına dönüşür. Hikayenin merkezinde yer alan ev olmakla birlikte, Vian evin dışında da bir dünya tasarlar, kendi kuralları olan bir dünya. Colin ve Chloé’nin kent içinde ve dışında yaptıkları yolculuklar esnasında veya sonrasında, Colin’in Chloé’nin amansız hastalığına bir çözüm bulmak için gittiği Doktorlar Mahallesinde ve beklenen son gerçekleştiğinde, Chloé’yi en son uykusu için götürdükleri mezarlıkta. Mekanın kendisinden çok kullanımı ve içinde yaşananlarla ilgili detaylar bildiğimiz gerçeklikten oldukça farklıdır.

“Önlerine çıkan ilk kaldırımdan yürüyorlardı. Pembe küçük bir bulut gökten inip onlara yaklaştı. –Ben de geliyorum diye uyardı bulut.” Bulutun arkadaşlığını kabul ederler ve o da yere inerek onları içine alır. Bu halde sokaklarda gezer, vitrinlere bakarlar. Çocuk esirgeme kurumunun propaganda vitrininde, bir kasap çocukları kesmektedir. Ormana gitmeye karar verir ve yer altı geçidine yönelirler. A. E. Van Vogt gibi hatırı sayılır bilimkurgu yazarlarının Fransızca çevirilerini yapan Boris Vian, bilimkurgu ya da fantastik kurgu ile ilgili, onların kuralları ile ilgili belirgin bir kaygı gütmeksizin kendi üslubuyla yazar. Makine bölümünde ele aldığımız hapyapım makinesi mekanik ve biyonomik elemanların bir arada kullanımı ile üretilmiş bir tür cyborg olmasına karşın, bu Vian’ı pek de ilgilendirmez. Aynı şekilde, kentte, yeraltı geçitinde yetiştirilen kumrular gibi. Geçidin iki yanında, şehir güzelleştiricilerin yedek bahçeler ve parklar için gerekli güvercinleri koydukları büyük kuşluklar ve kumruların filizlendikleri kumru fidanlıkları bulunur. Ancak kuşların kanat çırpmaları güçlü bir hava akımı yarattığı için bu geçit pek tercih edilmez. Geçitten çıktıklarında, aşağıda onlara katılmayıp yukarıdan giden bulut çıkışta onları beklemektedir. Bunlar ve fırtınada yere yaklaşıp beyaz lekeler bırakan bulutlar, kendini tamir eden camlar, isteğe göre bir yanı rüzgarlı diğeri rüzgarsız yollar ya da biri gölge verirken diğeri vermeyen ağaçlar gibi benzeri sayısız motifle işlemiştir Boris Vian Günlerin Köpüğü’nü.

Kente dair mekanlar içinde en ilginç olanlarından biri kuşkusuz kentin bütün doktorlarının toplandığı Doktorlar Mahallesi'dir. İnanılmaz bir üslupla romantizm ve acımasızlığı aynı potada eriten Vian, Doktorlar Mahallesi'nde de bu yaklaşımı sergiler. Mahalleye yaklaştıkça önce eter kokusu gelir burunlarına ardından kaldırımların yapısı değişir, beton ızgaralarla dolu bir kanala dönüşür. Aşağıda, ameliyat artıkları, organ parçaları, gazlı bezler, eter, alkol ve iltihap karışımı bir sıvının içinde akmaktadır. Her evin önünde kanala dökülen bir boru ağzı vardır ve buna bakarak ev sahibinin hangi alanda uzman doktor olduğu anlaşılabilir. Colin'in bütün çabalarına rağmen sonunda Chloé ölür. Colin, tedavi için bütün parasını ve mal varlığını harcamış olduğu için Chloé'ye düzenleyebileceği cenaze töreni ve gömüleceği mezarlık fakirler için uygulanana prosedürler doğrultusunda olmak zorundadır. Adet olduğu üzere, Chloé'nin cenazesi taşlanarak, fakirler mezarlığı olan bataklığa atılır.

“Durdu yol, kamyon da durdu, su vardı önlerinde. İndirdiler kara kutuyu hamallar. Colin ilk kez geliyordu fakirler mezarlığına. Belirsiz kıyıları suyun ağırlığına göre her an değişen bir adacıktı bu. Sis tabakalarının arasından güçlkle seçiliyordu. Kamyon olduğu yerde kaldı; adaya gitmek için öteki ucu dumanların içinde kaybolan gri ve esnek uzun bir kalasın üstünden geçmek gerekiyordu... Adımları kalasın üstünde gittikçe hafifleyen gürültüler çıkarıyordu ve çok geçmeden eğilmeye başladı kalas, ortasına yaklaşıyorlardı. Tam ortaya geldiklerinde suyla bir oldu, iki yanında dalgacıklar çırpınıyordu; su hemen hemen kaplamıştı üstünü; karanlık ve saydamdı, Colin sağına eğildi, sanki derinlerde beyaz bir şey kıvıldanıyor gibi gelmişti ona; Nicolas ve İsis de onun arkasında durdular, suyun içinde dikilmiş gibiydiler...

Hamallar kocaman bir deliğin yanında durdular; Chloé'nin tabutunu sallamaya başladılar, bir yandan da ‘Haydin çorbaya’ şarkısını söylüyorlardı ve manivelaya bastılar. Kapak açıldı, bir şey büyük gürültüyle düştü çukurun içine;... O an, sırtlarında eski yağlı giysileriyle İsviçreli ve mübaşir bir tümseğin ardından fırlayıp kurtlar gibi uluyarak taş ve toprak atmaya başladılar çukurun içine. Colin dizlerinin üstüne yığılmıştı. Başları ellerinin arasındaydı, çok gürültü yapıyordu taşlar düşerken. İsviçreli, mübaşir ve iki hamal elele tutuştular, deliğin çevresinde döndüler ve zıplayarak kayboldular birden patikaya doğru. Mübaşir tahta bir boru çalıyordu, boğuk sesler çınılıyordu ölü havada. Toprak yavaş yavaş göçmeye başlamıştı, bir iki dakika içinde Chloé'nin gövdesi bütünüyle kaybolmuştu bile.” (Vian, 2000)

Bu bölümde ele alınacak bir diğer fantastik mekan ise, bilimkurgunun bir kolu sayılan fantastik kurgu bir metinden seçilmiştir. Tanrıların savaşmak için gökyüzünden indikleri bir dünya ve zamanda geçen Ejderha Mızrağı Destanı, Margaret Weis ve Tracy Hickman tarafından kaleme alınmıştır. Usta Tolkien'in izinden giden

yazarlar arasında bulunan ikili yine şehirleri, ırkları ve savaşlarıyla Orta Dünya gibi bir mekan tasarlarlar. Fantastik kurguda, tasarlanana mekanlar, her ne kadar büyü ya da hayret verici olurlarsa olsunlar, çoğunlukla bizim dünyamıza o büyü perdesinin arkasından baktığımız izlenimini uyandırır. Ancak yine de kendilerine göre karakteristikleri, kendilerine göre kuralları vardır. Burada ele alınacak mekan, bu anlamda oldukça özgün bir noktadır, Godshome. Yaşlı büyücü Fizban, Kucağında cüce Flint'in cansız bedeniyle ilerlerken (yarımelf) Tanis de büyük bir zorlukla onları takip eder. kayaların arasından zorlukla geçtiğinde, önünde garip bir manzara belirir. Tam bir daire şeklinde, su olduğunu düşündüğü karanlık zemin, günün ortası olduğu halde simsiyah ve pürüzsüz yüzeyiyle karşısında durmaktadır. Yaklaşınca bunun, cam gibi bir tas olduğunu fark eden Tanis, taşın derinliklerine bakınca yıldızları görür. Oysaki gökyüzünde tek bir yıldız dahi gözükmemektedir. Yeryüzünü işgal etmek için gökten inen Karanlıklar Kraliçesi ve onunla savaşmak için peşinden gelen Yiğit Cengaver takımyıldızlarının boş yerleri bile belirgindir. Bu esnada büyücü Fizban Kucağında Flint ile taşın adım atar. Tasslehoff, “ ‘Bak Tanis!’ diye fısıldadı, sesi titriyordu. ‘Takım yıldız! Geri geldi!’ Tanis siyah yüzeye bakarken Yiğit Cengaver takımyıldızının yıldızlarını gördü... hemen bakışlarını yukarı kaldırdı, fakat yukarıdaki gökyüzü karanlık, hareketsiz ve boştu.” (Weis&Hickman, 2000)

Siyah taş, Godshome, gök ile yer arasında Tanrıların kullandığı bir kapıdır. Taşın içine bakıldığında görülen gökyüzü yansıması aslında yansıma değil bir tür gerçektir. Bir tür moebius şeridi gibi dönen, kıvrılan ve yine kendi olan, başladığı yere dönen bir geçit gibi düşünülebilir. Elbette bu yolculuğa sadece Tanrılar ve de ölümler çıkabilir. Fizban (Yiğit Cengaver takımyıldızı) gerçek adıyla Ejder Paladine de Flint'i cücelerin kutsal yıldızı Reorx'a bırakır ve döner.

1980'lerde, bilimkurgu edebiyatında, fantastik kurgunun giderek yaygınlaştığı, uzay maceralarının ise geri planda kaldıkları bir dönemde sadece sanatı, edebiyatı değil, yaşamın bütün alanlarını etkileyecek, şekillendirecek olan değişimler, bilimkurguda da yeni bir akımın doğmasına neden oluyordu, cyberpunk. Cyberpunk'ın tanımladığı alan ise adını yine bir bilimkurgu romandan alan, ancak bu sefer kurgusal oluşunun yanı sıra, gerçekte de –her ne kadar biz henüz romanlardaki gibi içine giremiyorsak da- var olan, dünya üzerinde sayısız kullanıcının deneyimlediği yeni bir ortam siberuzaydı. Eisenmann'ın mekanik paradigmadan elektronik paradigmaya geçiş

olarak adlandırdığı dönem, enformasyon teknolojilerinin yaygınlaşması, çokulusu şirketler, uluslar arası iletişim ağları, veri tabanları sadece tamamen yeni bir mekan önermekle kalmıyor aynı zamanda fiziksel mekanı, kenti, evi hem fiziksel hem de kavramsal olarak değiştiriyordu.

Cyberpunk akımı, her ne kadar tarihi ve adı kendisinden önceye dayanıyor olsa da en önemli temsilcisi, Neuromancer (1984) ile William Gibson'dır. Gibson, sadece siberuzayın adını koymakla kalmamış aynı zamanda hem sanal ortamı, sanal ortam üzerinden baska bir insanın duyularına bağlanarak deneyimlenen ortamı hem de gelişen bu teknolojiler sonucu, fiziksel çevrenin, kentlerin yaşadığı çöküşü, insan bedeninin ve bedeni çevreleyen mekanın değer kaybetmesini güçlü bir dille betimlemiştir. Bir anlamda fiziksel dünya gerçekliğini yitirmiş, siberuzayın atıklarının istiflendiği bir arka bahçe görünümü kazanmıştır. Romanın kahramanı, iki yıl öncesine kadar, işvereninden bilgi çalmaya kalktığı ise kadar en iyi kiralık şifre kırıcılardan biri olan Case de bu atıklardan biridir. Case, son işinde, dolandırıcılık yapmaya kalkar ve yakalanır, işvereni onu bir daha siberuzaya giremeyecek şekilde saklattırır. Eski paralı asker Armitage, tüm bilgisayarların üst birimi olan Yapay Zeka'yı yok etme görevi karşılığında onu tedavi etmeyi önerince Case, işi alır, gerekli operasyonu geçirir ve özlemini çektiği siberuzaya tekrar girebilir. Christine Boyer'a göre, William Gibson'ın Neuromancer'da siberuzay olarak adlandırılan bilgi ağı ya da bilgisayar matriksinin Los Angeles'ın beş bin feet yükseklikten görüntüsüne benzediğini söylemesiyle, bilgisayar bilgi ağlarının sanal mekanı ile düzensizlik ve çöküşün kentsel mekanları arasında bir paralellik kurma yönünde bir tutku baş göstermiştir. Siberuzay, aynı zamanda merkezsiz bir magalopolis, bir kent ormanı olarak da tasvir edilir. Kent distopyası ve siberuzay kavramlarının kaynaşması, zaman ve mekan üzerine gerçekliğini, dünya çapında elektronik olarak birbirine bağlı bilgisayar ağlarının oluşturduğu, inanılmaz büyük boyutlarda bilgiyi elektronik kodlar olarak depolandığı ve paylaşıldığı hayali bir matrikse dönüştürür ki Boyer, bunu Siber Kent (Cyber City) olarak adlandırır (Boyer, 1995).

Siberuzayı betimlerken Gibson'ın sıkça kullandığı kelimeler, ızgara, buz, neon ışıklar gibi tanımlı görsel imgelerdir. Çokuluslu şirketlerin verileri, yapay zekalar, siber ortama bağlanan kullanıcılar, bu görseller imgeler arasında yine veriye indirgenmiş bir

halde var olular. Case'in siberuzaydaki ilk görevi, Sense/Net'in güvenlik buzudur. Bu ortamı Gibson şöyle betimler:

“Programı beşinci kapıya ulaşmıştı. Konsolun üstündeki ellerinin birtakım ayarlar yaparak hareket ettiğinin az da olsa bilinciyle, buzkırcısının ışıklar çıkararak yer değiştirdiğini gördü. Yarı şeffaf renk düzlemleri, iskambil destesi gibi karışıyordu. Bir kart alması gerektiğini düşündü, herhangi bir kart. Kapı bulanıklaştı. Güldü. Sense/Net bunu Case'in girişini Los Angeles şehrinde gelen herhangi bir nakil gibi kabul etmişti. İçerideydi. Case'in arkasında, gerçek Los Angeles verileri ulaştığında yönünü değiştirmeye hazır bekleyen ve kapının fabrika şifreleriyle iç içe geçen virüslü alt programlar, bulundukları yerden çıktılar.

...

Case'in virüsü, kütüphanenin komut buzunda bir pencere açmıştı. Sıkışarak pencerede geçtikten sonra, renklerle şifrelenmiş kürelerle soluk mavi neon ızgarasına asılı duran, sonsuz mavi bir uzay buldu. Matrixin mekansızlığında bir veri yapısının içeriği, sonsuz hayali boyutlara sahip olabiliyordu; Case'in Sendaisi'nden giriş yapılan bir çocuğun oyuncak hesap makinesi, birkaç basit komutla kaplı, sonsuz hiçlik boşlukları gösterebilirdi. Case, Finn'in ciddi uyuşturucu sorunları yaşayan, orta kademeli bir sarariman'dan aldığı seriyi tuşlamaya başladı. Sanki görünmeyen rayların üzerindeymiş gibi kürelerin arasından kaymaya başladı.

İşte. Bu.

Küreleri delip geçerken, soğuk mavi neonlar üstünde buzlu cam gibi yıldızsız ve düzgün kemerler oluşturuyordu. Merkezi güvenlik komutlarında bazı değişiklikler yaratan bir alt program çalıştırdı. Şimdi çıkması gerekiyordu. İşlem tersinden devam ederken, virüs yavaşça pencerenin dokusunu yeniden örmeye başlamıştı.” (Gibson, 2003)

Gibson, maddeden arınmış bir dünyayı, gerçekte maddelere ait imgelerle anlatır. Örneğin kütüphanenin güvenliğini sağlayan bir buz vardır ve o buzdan içeri girmek için Case bir pencere açar ya da veri bankaları küp şeklindedir. Tüm boyutlarıyla kavramamızın henüz mümkün olmadığı bir ortamı tanımlamak için, sonuçta Gibson da diğer bilimkurgu yazarlarının yaptığı gibi yapar, yani bildiğimiz imgeleri abartmak yolu ile bir mekanı tanımlar. Henüz Ay'da bir yerleşim kurulmadı, kimseyi milyonlarca ışık yılı uzağa da ışınlayamıyoruz ya da biz Case gibi siberuzaya giremiyoruz. Yine Kléin'in deyimiyle bu eidonlar (temsiller) üzerine üretiyor ve tüketiyoruz. Gibson'ı diğerlerinden ayıran fark, bu kadar çok adından ve yapıtından söz edilmesine neden olan, onun betimlediği bu ortamın yine de tasarlanabilir ve deneyimlenebilir olmasında. Her ne kadar henüz implantlarla bedeni Moly'ninki gibi güçlendiren bir teknoloji yoksa ve her ne kadar dermatrotlar aracılığıyla siberuzaya

giremiyorsak da her gün uluslar arası veri ağına giriyor, bu ortamda var olabiliyoruz.

“Matrixin mekansızlığını”, bir mekan olarak kabul ediyor, onu kentle özdeşleştiriyor ve onun şartlarına bağlı tasarımlar yapabiliyoruz.

William Mitchell, ‘Soft Cities’ adlı yazısında siberuzayı, fiziksel kent dokusu üzerinden okur. Ele aldığı belli temalar, kentin ticaret örgütlenmesi, ulaşım şebekesi ve mahremiyet / güvenlidir. Farklı gerekçelerden dolayı hem fiziksel kentte hem de siberuzayda ticarete dair bir örgütlenme, uzmanlaşma olduğunu söyler. Tarihi kentlerde de günümüz kentlerinde de fiziksel bir aktivite olarak gerçekleştirilen ticaretin alanlarına göre örgütlendiğini, internet ortamında ise her ürünün satışının yapılmaya uygun olmaması ya da güvenlik sorunları gibi yine kendine özgü gerekçelerle, belirli alanlarda uzmanlaştığını belirtir. Ancak ilkinde fiziksel olarak mal ile para yer değiştirirken ikinci ortamda karşılıklı olarak veriler değiştiriliyordur. Ulaşım şebekesi üzerinden yaptığı okumada ise dünyayı saran fiziksel yerleşimi en küçük birimi olan odadan ele alarak, koridorların odaları, sokakların binaları, yolların şehirleri bağladığı bir ağ olarak ele alır ve bunu siberuzayın uluslararası bilgi ağı, hiper metinler ve linklerle ilişkilendirir. Kullanıcı odasından çıkmadan, her yeni sayfa ile dünyanın herhangi bir yerindeki bir sunucuya bağlanmakta ve dünyanın insan eli ile oluşturulmuş yapay örüntüsünün üzerine bir yenisini kurmaktadır. Lewis Mumford’a gönderme yapan Mitchell, özel alan kavramının Avrupa’da ancak 17.yy civarında başladığını ancak ondan sonra konulan yasalarla kamusal alan ile özel alan arasına güçlü sınırlar çekildiğini, internet ortamında da benzeri güvenlik şifreleri ile bunun kısmen sağlanabildiğini ancak yeterli olmadığını savunur. Siberuzay mimarlarının ve kent tasarımcılarının sanal mekanı kamusal alan mahreme bir hiyerarşiye göre düzenlemesine olanak sağlayacak programlar üzerinde durur (Mitchell, 2002).

William Gibson’ın Neuromancer’ı 1980’lere damgasını vurmakla kalmadı aynı zamanda kendisinden sonra yetişen son nesil bilimkurgu yazarlarını da etkiledi. Neredeyse tamamı siberuzayda geçen Gökruhu (2003) hikayesinde, Bülent Kayran, Gibson’ın tanımladığı bu mekanı, oldukça akıcı bir dil ile betimler.

Siberuzayda kiralık olarak çalışan Gökruhu’na tanımadığı biri, bir Albay tarafından bir Yapay Zekayı kırma görevi verilir. Kararlaştırılmış bir saatte, Albay’ın kendisine vermiş olduğu kodu kullanarak yüksek dereceli güvenlik bölgesine girecek ve görevini gerçekleştirecektir. Ancak bağlandığında, karşısındakinin bir yapay zeka değil, dev bir küp, bir megasirkete ait veri bankasıdır.

“ATK’lar bilimkurgu filmlerindeki uzay gemileri gibi dev kübün çevresinde, insan gözünü yanıltacak hızlarda ilerliyorlardı. Daha önce hiç karşılaşmadığı tipte ATK’lar bunlara dahildi. C tiplerinin geliştirilmiş versiyonları olduklarına karar verdi. Ama onu esas şoke eden şey gördüğü sanal cesetlerdi. Onlarcası orada burada havada asılı biçimde yüzüyordu. Aralarından bazısını tanıdı, örneğin Kremator. Onu yıllardır görmemişti ve o dev sanal vücutla havada salınıyordu şimdi.” (Kayran, 2003)

Görsel tasarımı, bilimkurgu yazarlarınca defalarca, çoğunlukla da Gibson’a sadık kalarak yazılıp çizilen siberuzay, bir yandan çok farklı bir ortam olarak deneyimlenmekte öte yandan Mitchell’in kurduğu ilişkiler üzerinden okunduğu takdirde fiziksel dünyamızla güçlü metaforik bağlar kurmaktadır. Bu da siberuzayı hem bilimkurgunun hem de mimarlığın evreninde var olan, şekil bulan bir coğrafyaya dönüştürür.

1.4.4. Sinemada Kurgusal Mekan

Var olan mekan bilimkurgu filmlerinde her zaman yeterli bir zemini oluşturmaz. Türün içinde yer alan gelecek zaman kavramı nedeniyle gerçekliğin yanında hayal gücünün de kullanılmasını gerektirir. Hayal gücünü kullanan mekanlar olarak karşımıza gerçek mekanların değişiminden farklı olarak, set ortamları ve sanal ortamda hayat bulan mekanlar ortaya çıkar. Set tasarımlarıyla inşa edilen dekorlar sayesinde zihinde oluşan sahnelerle uygun mekanlar oluşturulur. Set tasarımları başlı başına bir mekan kurgusu yaptığı gibi mevcuttaki mekanlara eklemelerle kurgular yapar. Bilgisayar kullanımıyla hazırlanan mekanlar daha özgür bir yaklaşımla kurgulanır. Zamanın koşullarına bağlı olarak sosyal ve fiziksel her türden kısıtlamadan bağımsız olarak yaratılan bu mekanlar, ilham kaynağı olma özelliği de taşırlar. Aynı zamanda mimarlara set tasarımcısı ya da yönetmen unvanıyla sınırsız bir yaratma ortamı sağlarlar. Yapılan filmlerde karşılaşılan farklı yaşam koşullarına hizmet eden

mimariler, mimarlığın farklı disiplinlere, çevresel etmenlere ve sosyal yapıya olan bağına da kanıtlar niteliktedir. Bu özelliklere ek olarak, bu tür filmler, bugün ilk örneklerine rastlanabilecek mekân türlerinin, ileride şehri, sokağı yani yaşamı ne denli değiştirebileceğinin önceden hazırlanmış birer simülasyonu olarak da görülebilir. Dr. Caligari'nin Muayenehanesi (1920), Metropolis (1926), Taş Devri (2000), Yüzüklerin Efendisi (2001), Harry Potter (2001) gibi farklı zamanlarda yapılmış farklı film türlerinde, kurgusal mekan kullanımları görülebilir. Bu tür filmlerde, günümüzde geçerli olan mekan anlayışının dışına çıkılarak, yeni bir mimari ve yaşam anlayışı oluşturulur. Bu, farklı koşullarda, farklı zamanlarda ve farklı kullanıcılarla mimarinin ne şekilde değiştiğini göstermektedir.

1.5. MEKANDAKİ DEĞİŞİMLER

“Mimarlık kaçınamadığımız bir sanattır... Barınaktan, yararlı bir maldan, gelgeç bir oyundan daha fazla bir şeydir. Kültürel önceliklerimizi nasıl düzenlediğimizin, kim ve ne olduğumuzun ve neye inandığımızın inşa edilmiş kayıdır. Taşlarla yazdığımız vasiyetimizdir. Bugün inşa ediyor olduğumuz vasiyet nedir?” (Roth, 1993).

Leland M. Roth'un dilimize Mimarlığın Öyküsü adı altında çevrilen kitabının son cümleleri bunlar. Vitruvius'un özünde değişmeden kalan üç-parçalı mimarlık tanımından başlayarak, dünya mimarlık tarihini inceleyen bu kitap benzeri birçok kitap gibi, mimarlık tarihini yirminci yüzyılın ikinci yarısına kadar inceler. Kitabın yazıldığı dönem ise mimarlığın tasarım yöntemi, biçim, düşünüş açısından oldukça köklü bir şekilde değişmeye başladığı bir zamana denk gelir.

Vitruvius tarafından betimlenen mimarlığın temel öğeleri Antik Çağ'dan beri özünde değişmeden kalmıştır. “Mimarlık; yararlık, sağlamlık ve güzellik sağlamalıdır” diye yazıyordu Vitruvius, ya da Sir Henry Wotton'ın yedinci yüzyıldaki daha sonraki anlatımıyla, “kullanışlılık, sağlamlık, güzellik”. Vitruvius'un yararlılıkla kastettiği şey, odaların ve mekanların kullanımlarını, hiçbir şeyin engelleyemeyeceği biçimde düzenlenmesi ve böylece yapı yeriyile kusursuz bir uyum içinde olmasıdır.

Sağlamlık ise temellerin sağlam olması ve yapı malzemelerinin özenle seçilmesi anlamına gelir. Güzellikle kastedilirse “yapının görünüşünün hoş ve zarif olması ve öğelerinin doğru simetri kurallarına göre orantılanmış olmasıdır.”

Günümüz mimarlığı, sadece “yararlık, sağlamlık ve güzellik” kavramlarının içinde açıklanamayacak kadar köklü değişikliklere uğramıştır.

“... araçlarımızın esneklik ve yetkinlik bakımından geçirdiği gelişme, ‘Güzel’e ilişkin Antik endüstrinin yakın gelecekte köklü değişimlere uğramasını çok olası göstermektedir.” (Benjamin, 2004)

Bu söylemde Benjamin, mekânîk olarak yeniden-üretimin “sanat” kavramına bakış açımızı alaşağı edeceği öngörüsünde bulunmaktadır. Valery, sanatların bütününde eskisinden farklı olarak gözlemi ve işlemeyi gerektiren bir fiziksel yan olduğundan ve bu fiziksel yanın kendini çağdaş bilimin ve uygulamaların etkilerine daha fazla kapayabilmesinin olanaksızlığından bahseder. Madde, uzam ve zamanın eski konumunda olmadığından, bu denli büyük yeniliklerin sanatların tekniğini olduğu gibi değiştirmesine, böylece doğrudan buluş yeteneğini etkilemesine ve sonunda belki de sanat kavramının kendisini düşünölebilecek en sihirli biçimde değiştirmesine hazır olmamız gerektiğini belirtir.

Bugün, yirmibirinci yüzyılın başında, mimarlığa eşlik eden enformasyon teknolojisinin oluşturduğu koşullar orantılı olarak Benjamin’in mekânîk dönem için öngördüğü durumlar ile karşılaştırılabilir. Enformasyon çağı, dijital devrim veya evrim, dijital dönem veya “dijital Rönesans”, elektronik alan ve benzeri birçok adlandırma, aslında gerçekliklerimizi deneyimleme yollarımızı yeniden yapılandırmamıza denk gelen bir süreci açıklamaya çalışır. Rushkoff’a göre yeni teknolojilere uyum sağlamaya çalışırken dünya durmadan değişen bir akış ve kararsızlık hâline girer. Geç ondokuzuncu yüzyıl ve erken yirminci yüzyıllarda, fotoğraf ve film insanların dünyayı görme biçimlerini değiştirdi. Daha önceden algılanamayan ya da yakalanamayan detaylar elde edilebiliyor ve çoğaltılarak üretilebiliyordu. Bu teknolojiler insanların mimarlığı yeni bir biçimde algılamasına yol açacaktı. Kamera ile birlikte ve kameranın gözüyle dünyayı izleyen insanlar, buna benzer bir şekilde, bilgisayarla birlikte dünyayı bilgisayar ile bilgisayarın gösterdiği biçimde görmeye başlamışlardır (Chaplin, 2001). Teknolojideki değişim ve gelişim,

kendimizi, çevremizi ve dünyayı görme ve anlama biçimimizi de değiştirmektedir. Bu yeni teknoloji gelecek ile olan ilişkimizi de etkilemiş ve şimdiki sürecinde dünyada olma biçimimizi yeniden yapılandırmakla ilgilenmektedir (Grosz, 2001). Elektronik mekan olarak bu yeni kullanımı ile gerçeklik algımız ve dolayısı ile zihnimiz değişmiştir. Önemli olan bu değişimin ne kadar farkında olduğumuz ve somut inşa edilmiş çevremize yansıyan başkalaşımın neler olduğudur.

Bu durumda gelişme, yaratım ve üretme mekanı olarak elektriğin hayata geçirdiği bilgisayar ve ekranı ile çeşitli yazılım araçları sayesinde gerçeklikle iletişim kuran bir oluşumdan ve bu oluşumun gerçekliğe yansımalarından söz etmek mümkündür. Dijital sanal olarak adlandırılan bu oluşum, dünyaya yeni bir gözle bakmamızı sağlar. Fakat bu her ne kadar göreceli bir durum olsa da, çok uzun bir süre, sadece bu yeni bakış açısından söz edilir ve aslında tam olarak neyi değiştirdiği, geliştirdiği veya etkilediği söylenemez. Bu nedenle dijital ortam ve araçları ilginç bir deneysel platform olarak algılanmıştır. Dünyaya bakış açımızın yalnızca mekanla ilgili dönüşümü bizi ilgilendirmekle beraber, insanın yani bedenin duruşu ve sanal olan ile görünmez ilişkisini kavramak da önemlidir.

Yaşanan mekan olarak deneyimlediğimiz mekân, hareket, yönelme ve iletişim mekânıdır. İnsanın deneyimi, sosyal etkileşimi ve iletişimi, mekânı kullanma biçimimizle değişmektedir. Meurer, bu değişimi elektronik olarak üretebildiğimiz ve canlandırabildiğimiz sanal mekânın yerine koyar. Mesafeler ve uzaklık anlamını yitirir. Mekân, zaman, hareket ve hız adım adım yeni anlamlar kazanır. Mekânın geçirdiği evrim, etkileşime girdiği yeni yaratım, üretim ve gösterim araçları kadar beden-mekânı yani beden ile olan ilişkisinin değişimi ile de gerçekleşir. Bedenin kavranma şeklinin, mekân üzerine olan etkisi kaçınılmazdır ve sürekli olarak birbirlerini dönüştürdüklerinden bahsedilebilir. Bedenin algılanma biçimi mekânı, mekânın algılanma biçimi bedeni etkilemiştir. Fakat aralarındaki ilişki, özne ve nesne arasındaki etkileşimden öteye geçememiştir. Dijital mekân ise, bedeni iki türlü algılar. Bu dijital mekânın iki türlü oluşumundan kaynaklanır. İlk oluşum, sanal uzayda gerçekleşir ve bu gerçekten de daha önceden karşılaşmadığımız bir mekân türüdür. Elektronik sanal mekân olarak Internet mekânı ve sanal gerçeklik sistemleri, bedeni yok sayar ve ‘zihin’e öncelik verir. Burada, beden sınırlarını aşarak zaman ve mekânda

akışkan bir hâle gelir. Önemli olan, bedenin bulunduğu mekân değil, zihnin bulunduğu mekândır. Diğer dijital mekân ise, fiziksel ortamda kendine bir yer edinmeye çalışır. Bu tür mekânın ilk oluşumları, mekânın kendi kendini yönetmesi, denetlemesi, kontrol etmesi için oluşturulan akıllı sistemlerdir.

Aslında burada, tam olarak yeni bir mekândan söz etmek mümkün değildir. Fakat dijital eklentilerle algıları zenginleştirilen bir hibridleşme durumundan, sanal olanın ve hakiki olanın, soyut olanın ve somut olanın, dijital olanın ve analog olanın yan yana ve bir uyum içinde bulunmasından ve hareket etmesinden söz edilebilir. Dijital eklentilerle kendini denetleme olanağına sahip mekân, şimdilerde kullanıcısıyla da etkileşime girebilecek hâle getirilmektedir. Özellikle, bedenın algılama biçimleri, yani duyuşal organlar, çeşitli teknolojik destekli elemanlarla mekâna aktarılmakta, hassaslığı artırılan mekânın da bir şekilde bedeni algılaması, hissetmesi, tepki vermesi, iletişime geçmesi olanaklı hâle gelmektedir. Bu durumda, mekân biyolojik anlamda organikleşmeye, canlanmaya, bir organizma gibi etki ve tepki oluşturmaya başlamaktadır. Mekânın bu anlamda organikleşmesi, sadece dijital eklentilerle var olan mekâna aktarılması şeklinde olmaz. Mekânın biçimi, yapısı, çoğalma şekli de bu tür bir organikleşmeye doğru gitmekte, mekân canlı bir yapı hâline bürünmektedir.

1.5.1. Yeni Mekan Tanımları - Sanal Mekan

Gelecek bilimci Alvin Toffler, dünya tarihini bütüncül bir bakış açısıyla, tarihin ilk sayfalarından başlayarak günümüze kadar ele alıp incelemiş, tarihi üç safhada ele almış ve bunları dalgalar olarak nitelendirmiştir. Birinci dalgayı; Tarım Toplumu, ikinci dalgayı; Sanayi Toplumu, üçüncü dalgayı; Bilgi Toplumu başlıkları altında incelemiştir. Toplumdaki değişimleri dalga kuramıyla anlatan Toffler’a göre ilk dalga sanayi öncesi tarımsal ve avcı toplulukları içermektedir, ürettiklerini tüketen topluluklardır. İkinci dalga sanayi toplumdur ve üretim doğrudan tüketimden çok değişim amaçlıdır. Kitabına ismi veren Üçüncü Dalga diye isimlendirdiği “endüstri sonrası dönem” ya da diğer bir deyişle “bilgi çağı” 20.yüzyılın ikinci yarısında başlayıp günümüze kadar uzanan dönemi anlatmaktadır. Toffler, “Doğmakta olan uygarlık bizim için yeni davranış kodu yazmaktadır ve bizi standartlaşmanın, senkronizasyonun ve merkezileşmenin ötesine, enerji, para ve güç yoğunlaşmasının

ötesine götürmektedir.” derken yeniçağın dinamiklerini belirlemiş olmaktadır.

Amerika’nın politikalarının belirlenmesinde teorilerinin önem taşıdığı söylenen Fukuyama da yeniçağın dinamiğini, “gerek insanlık da gerekse günden güne daha akıllı olan makineler de fiziksel emeğin yerini zihinsel emek alacaktır.” sözleriyle anlatmıştır. Eisenman ise sanayi sonrası dönemi “mekanik paradigmadan elektronik paradigmaya “geçiş” olarak tanımlar. Tüm bu düşünceler teknolojinin geleceği belirlemesindeki önemi anlatmaktadır.

20.yüzyılın ikinci yarısından itibaren köklü teknolojik değişimler üretilen gelecek vizyonlarının çıkış noktasını oluşturur. Teknolojik gelişmeler, alışıldık görünür ve dokunulur karakterlerini yitirmişlerdir. Bu değişimler içinde bulunduğumuz ya da deneyimlediğimiz mekanlara yansır.

Teknoloji, sanayi toplumundan bilgi toplumuna dönüşümü şekillendirmekte ve yansımaları her alanda değişimler yaratmaktadır. Mikroelektronik ve bilgi teknolojilerindeki hızlı değişim ve tüketim kültürünün sonucunda ortaya çıkan evrensel kirlilik yeni mimariler ortaya çıkarmıştır. C. Jenks, postmodern mimarlığın köklerinin teknolojik değişimde yattığını ileri sürer. Günümüzde yeni teknolojiler alışılmış zaman-mekan sınırlarını, tanımlarını çökertmiştir ve bu teknolojiler “sanal” kavramının oluşmasına sebep olmuştur.

Sanal, gerçeğin katmanlarından biridir, gerçeğin karşıtı değil farklı bir boyutudur. Sanal kavramı, gerçek olanı fakat somut olmayanı tanımlar. Sanal gerçeğin değil, hakikinin karşıtıdır.

Orijinalinden kopma, gerçeğe bağlantının kesilmesi ya da sınırların karışması, ister kurmaca somut, ister elektronik soyut ortamda olsun hep aynı anlamı içermektedir. Baudrillard, sanal ortamları “simülasyon” olarak adlandırır. Onun kastettiği daha çok medyadır, televizyon ekranlarıdır. Burada, kültürel nesne temsil ettiği gerçeklikten koparılmış, kelimeler ve imgeler gerçek dünya ile bağlarını yitirmişlerdir ve artık kendileri de, temsili olmaktan çıkarak birer gerçeklik haline gelmişlerdir.

Bu bağlamda Disneyworld, Las Vegas gibi gerçek dünyayı taklit eden, somut kurmaca dünyalar ile dijital teknolojilerle oluşturulmuş soyut düzlemde yer alan

mekanlar, sanal olarak tanımlanabilir. Sanal, tarihin her aşamasında felsefeciler, sosyologlar, sanatçılar tarafından tanımlanan ve üzerinde fikir yürütülen bir kavram olmuştur fakat gelişen iletişim teknolojileriyle birlikte anlamı genişlemiştir. Bilgisayarlar ve onların oluşturduğu kablolar ve ağ sistemleri aracılığı ile bilginin düzensiz ve kurlsız biçimde dolaştığı yaratılmış evren olarak tanımlanmaktadır. Ağ tabanlı bilgisayar teknolojilerle kentler ve mekanlar dönüşmektedir. Sayısal tabanlı yeni mekanlar, sınırları tanımlı olmayan yeni bir coğrafya tanımlamaktadırlar. Bu coğrafya, her yerde aynı zamanda da hiçbir yerdedir. Mekan içinde her yer, zaman sınırlaması olmaksızın erişilebilir.

Virilio, sanal kentlerin gerçek zamanda gerçek olmayan alanda bulunduğunu, kentin artık coğrafi bir bütünlük taşımadığını anlatır. Ona göre kent bugünün iletişim teknolojileriyle her yerdedir.

Siber uzay bildiğimiz tanımların dışındadır ve bu konuda düşünce üretenlerin tanımları ile siber uzayı daha iyi anlayabiliriz.

“Bütün yerküreyi saran telekomünikasyon ağlarında sessizce ve görünmeden yeni bir şehir doğuyor ve gelişiyor. Bu ağlar, şehirlerin topografisini yeniden şekillendirip yeni mimari modeller yaratıyor. Gelecek yüzyılın şehirlerinin kuruluşu böyle gerçekleşecektir.” (William Mitchell, City of Bits, 1995)

“...Sibermekan bir değişken gerçeklik seçeneğiydi, Dünyadaki bilgisayarları gece gündüz hep birlikte, bağlantılı olarak yürüttükleri işlemi.” (Rudy Rucker, The Hacker and the Ants, 1994)

Mekanlar arası hiyerarşi yok çünkü kullanıcının nereye hangi kapıdan gireceğini kestiremiyorsunuz. Mekanların, görünümünün fazla bir önemi yok çünkü o görünümü her an değiştirebiliyorsunuz, kullanıcılarının değiştirmesine olanak verebiliyorsunuz ya da ziyaretçinizin o görüntüyü görebilmek için uygun donanımına sahip olup olmadığını bilemiyorsunuz.

“Bir tür sanal kent doğuyor... Dünyanın gerçek merkezi, hipermerkezi olabilecek kentler kenti, kentleri birleştiren bir başkentler başkenti.” (Virillio,2000)

Sibermekan, Enformasyon Ağı'ydı; ama sibermekan, ağın ötesinde, Ağ'ın fiziksel mekan olarak paylaşılan vizyonuydu.” (Rudy Rucker, The Hacker and the Ants, 1994)

Günümüzde kent, yeryüzünde belirli noktalarda kökü olmayan, ulaşılabilirlik, erişilebilirlik, arazi değerlerinden çok bağlantılarla biçimlenen, asenkronik, birçok kimliği olan bedensiz ve parçalanmış öznelerce yaşanan, kapılar, pasajlar ve caddeler yerine mantıksal linklerle (bağlantılarla) birbirine bağlanan software mekanlı yerdir.

Siberkent, merkezi olmayan dev bir megapolis, hem uzangaçlarıyla her yere yayılan bir kent hem de kentsel bir orman olarak adlandırılabilir.

Graham ve Marvin (1996), binalar, sokaklar, yollar, meydanlar gibi kentin fiziksel mekanlarını içeren kentsel - kamusal mekanlarla, bilgisayar programlarını kullanarak “içeride” yaratılan “dijital mekanlar” arasında bir karşılaştırma yapmışlardır. Bu karşılaştırmada, kentsel kamusal mekanlar; “bölgesel, sabit, katı, maddesel, görünebilir, dokunulabilir, gerçek, sosyal” gibi betimlemelerle anlatılırken dijital mekanlar bunlara karşıt olarak; ağ, hareketli / değişime açık, esnek, maddesel olmayan/ soyut, görünmez, dokunulmaz, hayali, soyut, mantıksal olma özellikleriyle ön plana çıkarılmaktadır.

Sanal mekan tanımsız, sınırsızdır, esnektir, değişir, sürekli bir ivmenin yaşandığı mekandan bağımsız bir ortamı vardır. Tüm fiziksel kurallar sıfırlanır. Siber uzayda gerçek dünya yeniden yaratılır ve bu dünyanın yeni gerçeklik sistemi vardır. Siber uzay sınırsız alana sahiptir ve mimarlara istemedikleri kadar özgürlük sunmaktadır. Sanal mimarlık fiziksel olanla olmayan arasındaki sınırdadır. Deneysel ortam sağlar, fiziksel dünyanın taklidini yapar. Siber uzayda inşa edilmiş bir yapının ne bu etkenlerle biçimlenmeye ne de statik olmaya ihtiyacı vardır. Bu da bize ancak rüyalarımızda deneyimlediğimiz ve sınırlarını ancak mimarının hayal gücünün çizdiği bir mekan kavramının kapılarını aralar. Siber uzayda nesneleri kütlesi ve yerçekimi sanal olarak yaratılmadığı sürece yoktur. Sanal nesneler maddesiz maddelerden oluştuğu için mekanın sınırları, dokuları, renkleri sürekli değişebilir. Yağmur, güneş, rüzgar hiçbir şey yaratılmadığı sürece yoktur. Bilgi ağı kent ağının üzerinde adeta ikinci bir topoğrafya oluşturur. Bu topoğrafyalar birbirlerinin üzerini birebir örtmezler. Bu örtüşmemeden kaynaklanan belirsizlik oluşur, bedenin bulunduğu yer belirsizleşir.

Mitchell, günümüzde artık mimarın taş ve tuğla yerine yazılımla inşa edeceğini, kent planlamacısının da sokaklar yerine enformasyon ağıyla düşüneceğini ileri sürerken teknolojinin tasarım ürününün üretim sürecinde ne kadar etkili olmaya başladığını anlatır.

M. Christine Boyer, siber şehir: elektronik iletişim çağında görsel algı adlı kitabında, modernizm için makinenin taşıdığıyla, çağdaş toplum için bilgisayarın taşıdığı anlam aynıdır demektedir.

Enformasyon uzayına insanı yerleştirmek mimari bir problemdir. Ama bunun da ötesinde, siber uzayın kendine ait bir mimarisi vardır. Ve dahası mimariyi barındırır. Tekrar edersek: siber uzay mimarlıktır, siber uzayın bir mimarisi vardır. Ve siber uzay mimariyi barındırır.

Novak, siber uzay mimarlıktır derken siber uzayın varoluş nedenin mimarlık olduğunu anlatır. Siber uzay, somut nesneler barındırmasa da onu doğuran ağ sistemleri, donanımlar somuttur. Siberuzayı bir web sayfasının bir mimari mekan olarak düşünürsek onun mimarisini anlamamız kolaylaşacaktır.

Siber uzay, yaratılmalıdır; o keşfedilemez. Siber uzay, 'inşa edilmesi gerekli bir coğrafya'dır. Ancak bu kez bu coğrafyanın da inşa edilmesi söz konusudur. Siber uzay içindeki ara yüzlere aynen mimari ortamda olduğu gibi bir coğrafya olarak bakabiliriz.

Siber uzay - mimarlık ilişkisi, siber uzayda yapılan mimari ve siber uzayın mimarlığa etkisi olmak üzere iki türdür. Sanal ortam, bu ilişkilerin ortaya çıkardığı mekanlar tanımlar ve dijital teknolojilerle oluşturulan sanal mekanları üç ayrı grupta toplanabilir; bilgisayar ve internetin yarattığı 'siber mekan' sanal gerçeklik sistemlerinin ürettiği "hipermekan" ve uzay çalışmaları sonucunda ortaya çıkan "exomekan" (dünya dışı mekan), Uluslararası Uzay İstasyonu gibi. Bu üç mekan kavramını birer bilim kurgu filmi üzerinden anlatırsak, bunlar; Thomas in Love, The Matrix ve Allien.

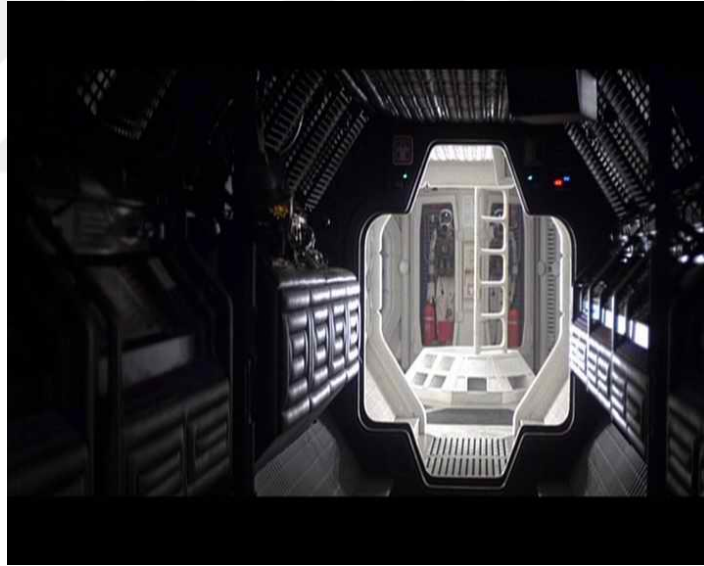
Thomas'ın garip bir fobisi vardır; açık alanlarda bulunduğu zaman dehşetli bir korku yaşar. Evden hiç çıkmamakta, kimsenin de evine adım atmasına izin vermemektedir. Diğer insanlarla ancak bilgisayar ekranı aracılığıyla temas kurmaktadır. Perdeye yalnızca Thomas'ın bilgisayar ekranından gördüklerinin yansıdığı film boyunca sadece Thomas'ın bilgisayar ekranı görülmektedir. Thomas internet ortamında, siber mekanda yani bilgisayarın ara yüzünde yaşamaktadır. İnternet ortamı her gün binlerce kullanıcının bilgisayar ekranı karşısında deneyimlediği, katıldığı bir sistemdir. İnternet ortamının kendine özgü gerçekliğinde aslında bilgisayar dilinde depolanan bilgi, ara yüzde bizim anlayabileceğimiz bir dile dönüştürülmüş olarak karşımıza çıkar.

The Matrix filminde gerçek dünyada yaşananın bir gerçeklik olmadığı aslında makineler tarafından insanların enerjilerinin kullanmak için oluşturulmuş bir yanılsama olduğu anlatılır. Hipermekan sanal gerçeklik sisteminin ürettiği, aslında teknolojinin sonuçlarından yok olmuş dünyanın aynısıdır. Matrix bilgisayar dilinde sistemdeki değişkenler arasındaki ilgiyi gösteren tablo anlamındadır ve filmde aslında içinde yaşadığımız sanal ortamı tanımlamaktadır. Zihinsel olarak Matrix gerçekliğinde yaşayan insanlar bedensel olarak makinelere bağlı insan tarlalarında yaşarlar. Az sayıda kurtulmuş insan dünyanın merkezine yakın Zion kentiyle, düşsel/sanal dünyaya karşı verilen savaşın mobil kalesinde bir hoverkraftda (uzay gemisinde) yaşarlar.

Exomekan (dünya dışı-uzaymekan) ise, dijital teknolojilerle desteklenmiş dünya atmosferi dışında yaşamak amacıyla tasarlanmış mekanda geçen “Allien” filminde anlatılmıştır. Film 2001 yılında dünyaya ait mekanları değil, içinde gerçek insanların gerçek bedenleri yaşadığı dünya dışı mekanları temsil eder. Uzay mekan ve içindeki beden aynı dünya mekanları gibi maddeselliğe sahiptir. Uzaygemisi hem zaman hem mekan bakımından izole edilmiş bir mimari organizmadır. Filmde uzaygemisi geleceğin mimari nesnesi, “içinde yaşanacak makinedir”. (Şekil 1.16)



Şekil (1.16.): Alien, Ridley Scott, 1979



Şekil (1.17.): Alien, Uzak Gemisi, R.Scott, 1979

Mimarlık ve sinema, sanal olan ile gerçekliği kesiştirerek nesneyi var etmeye çalışan bir kurgudur. Dolayısı ile sanal, her zaman mimari tasarım sürecinin ve sinemanın bir parçası olmuştur. Bilim-kurgu sinemasında siber uzayın insan algılarını bütünüyle değiştireceği savunulmakla beraber siber uzayın oluşturduğu geleceğin dünyası karamsar olarak tasvir edilir, teknolojinin getirdiği olumsuzluklar anlatılır. Teknolojinin akıllara zarar bir biçimde ve hızla ilerlemesinin ürkütücülüğünü kabul

etmekle beraber; teknolojiye de kurtarıcıymış gözüyle bakar. Siber uzayın temsiliyet alanı olan sinema ne düş olacak kadar soyut ne de gerçeklik düzleminde Siber uzayın mimarinin geleceğini olumlu yönde etkileyeceği savunan düşünürlerin yanında bu konuda negatif düşünceye sahip olan düşünürler de vardır. Pozitif görüşe sahip olan düşünürler, kapitalist ekonominin ve global dünyanın “yerel” olana baskın olarak yarattığı “birbirine benzer” çevreler ve kentsel biçimler (Disneyland, alışveriş merkezleri, cam perde duvarlı gökdelenler, vb.) tarafından desteklenen “yersizlik ortamı” içinde, siber uzay tasarımcıları tarafından ortaya çıkarılan dijital çevreler/me kanlar, belirgin yerler olarak toplum da kabul bulacağını savunurlar bu algılanacak kadar somuttur.

Siber uzay, bir coğrafya tanımlar fakat bu coğrafya mekan ile ilgili bilinen bütün geleneksel formları değiştirir, mekan yersizleşir. Bu sürecin sonucu olarak, mimarlık alanında yeni ve farklı düşünceler ortaya çıkar. Bu düşünceler, daha önce bahsedilmeyen yeni mekan tanımlarının oluşmasına neden olur. İletişim teknolojilerinin gelişmesi ile ortaya çıkan siberuzay, yeni bir mimari gerçeklik sunar. Sınırların bulanıklaşması, orijinalden kopma, zamanın tanımının değişmesi mekanda değişimlere sebep olur.

2. GÜZELLİK KAVRAMI VE ESTETİK OLGUSU

Estetiğe özgü bir kavram olan ‘güzel’in tarihine baktığımızda düşünürlerin onun asıl yurdunu ideal vardık alanı ve/veya real varlık alanı olarak belirledikleri görmekteyiz. Kimi düşünür güzelin asıl yurdunu real varlığın dışında aramış; kimi onu doğada, yaşamda bulmuş; kimi sanatçının zihninde oluşan süreçler olarak, kimi ise sanat yapıtlarının yapısına özgü bir özellik olarak belirlemiştir.

Estetiği ayrı bir alan olarak belirleyen temel kavramın ‘güzel’ olduğu söylenebilir. Estetiğin sınırlarını çizebilmek, bir bakıma güzel kavramının kapsamını belirlemekle aynı anlama gelir. Gerçeklikle güzel değer yargısıyla ilgi içinde ele alınan her şey, estetiğin araştırma alanına girer.

Bireyin yaratıcı eğiliminin belirtisi olarak kabul edebileceğimiz bir içgüdü, çeşitliği ve tanımı ne şekilde olursa olsun, güzel dediğimiz şeyi istemektedir. İnsan psikolojisinin bir beğenme, veya beğenmeme yani; seçme eğilimi vardır. Bu beğenide akıl bazen rol oynar, bazen oynamaz. Sanat eseri güzel sıfatını taşıyan eser olarak kabul edilmiştir. Fakat güzel nedir? En eski felsefi sistemlerden bugüne kadar filozoflar, sanatçılar, sanat tarihçileri ve nihayet psikologlar tarafından çok tanımlanmış fakat açıklığa kavuşmamış bir kavramdır.

Felsefi sistemlerin güzel tanımları, kendi bünyelerinde değerlendirilebilecek düşünsel çabalar. Bazı düşünürler, bilimsel bir estetik olabileceğini ve insanın psikolojik ve fizyolojik yapısıyla estetik izlenimler arasında belirli bağlar kurulabileceğini savunmuşlardır. Örneğin bir çizginin bizde uyandırdığı güzellik hissinin gözün onu izlerken duyduğu rahatlık veya sıkıntıyla orantılı olabileceği savunulmuştur; insanda kendi fiziksel hareketlerinden çıkmış beğenme eğilimleri bulunduğu, yataylık, düşeylik, hareket, sükûnet gibi biçimleri tanımlamakta kullanılan niteliklerin, insanın kendi hareketlerinden esinlendiği ileri sürülmüştür. Fakat bu kuramlar sanat biçimlerinin meydana gelişlerini ve beğenilmelerini açıklamak açısından yeterli olmamıştır.

Güzellik hissi bir içgüdü olarak insanın biyolojik yapısına mı bağlıdır? Yoksa bir düşünsel soyutlama mıdır? Güzele Benedetto Croce'nin önerdiği gibi, bir sezi ile mi varılır? Her oluş için başka mıdır, yoksa hep aynı mıdır? Bir tablo, bir doğal peyzaj önünde duyulan hisler arasında bir fark var mıdır? Varsa bu fark tanımlanabiliyor mu? Acaba güzel sadece insan yaratmasıyla ilgili bir kavram mıdır? Yoksa doğal biçimlerle insanın yarattığı biçimlerin ortak olarak uydukları kurallar mı söz konusudur? Bütün bunlara insanların verdikleri cevaplar aydınlatıcı olmamıştır.

İnsanoğlu kültür tarihi boyunca birbirinden o kadar farklı oluşlara güzel demekle, güzellik kavramı kişiden kişiye o denli değişmektedir ki güzelin her durumda yeniden tanımlanması gereken bir nitelikte olduğu da savunulabilir. Belki de güzelin yaratılması, meydana gelmesini sağlayan koşulların bir daha bir araya gelmeyecek olan ilişkilerinde saklıdır. Güzel dediğimiz yapılarda, bazı geometrik kurallara uygunluk olduğu söylenebilir. Fakat bu kurallara uyulduğu zaman niye güzelin ortaya çıktığını kimse inandırıcı olarak bir kanıta dayandıramamıştır.

2.1. ESTETİK KAVRAMINA GENEL BİR BAKIŞ

Estetik sözcüğü Yunanca aisthanesthai (duymak, algılamak), aisthesis (duygu, duyum) sözcüklerinden gelmektedir. Günümüzdeki anlamıyla ilk kez kullanışı 1750 tarihindedir. Alman filozofu Baumgarten 1750'de yayımladığı "Aesthetica" adlı yapıtında, akıla göre daha aşağı düzeydeki duygulardan gelen bilginin bilimi üzerinde dururken gelsefe tarihinde estetik sözcüğünü ilk kullanan filozof olmaktadır. Ancak, estetik, Baumgarten'ın tanımına uysun uymasın, güzel, estetik duyumlar, sanat vb. konular üzerinde düşünen, kafa yoran birçok filozofun yapıtında, sözcüğün kendisinden önce vardı. Yine, isim babası Baumgarten'dan sonra birçok anlam değişikliğine uğrayarak, alanı genişletilip daraltılarak, kimi zaman felsefenin bir dalı, kimi zaman felsefeden ayrı bir bilim dalı olarak bugüne kadar geldi. Bu nedenle, estetiğin kesin, kısa, bütün anlamlarını kapsayan bir tanımını yapmak olanaksızdır.

Bilim temelinde incelendiğinde, estetik fenomen, dört asıl elemandan oluşmaktadır. Bunlar:

- estetik özne (özne, algılayan kişi)
- estetik nesne (bir durum veya nesne)
- estetik değer (nesnenin niteliği)
- estetik yargı (nesne karşısında özne de oluşan yargı) dır.

Estetik ancak bu dört yapı elemanının ele alındığı ve aralarındaki ilişkilerin ortaya konulduğu çalışmalar ile incelenebilir. İnsan güzel olarak nitelendirdiği şeyi aramakta ve istemektedir. İnsanlarda alışkanlıklarından, eğitiminden, öykünmeden önce gelen doğal bir algılama, güzellik duygusu ve bağlı olarak insan psikolojisinin bir beğenme, seçme eğilimi vardır. Hoşa giden, bakılmasından zevk duyulan şey olarak tanımlanan güzellik kavramı ve buna sebep olan güzellik duygusu ya da içgüdü, gerek güzelliğin yaratılmasında, gerek yaşanılmasında neden ve sonuç olmaktadır. Estetik duyum ise, güzel duygusu ile ilgili bütün durum ve açıklamaları kapsamaktadır. Kant, estetik sözcüğünü hem duygusallık anlamında hem de bugünkü estetik bilimi anlamında kullanmıştır ve güzelliğin uyandırdığı duygunun hemen algı ile başladığını öne sürmüştür.

Bugün günlük dilde güzelle, güzellik duygusuyla ilgili olarak kavramlar eksik ve yanlış bir biçimde kullanılmaktadır. Felsefede ise sözcük, daha geniş bir biçimde sanat ve sanatçı yaratışa değin düşüncelerini kapsamaktadır. Estetiği felsefenin bir dalı olarak görenler, töre bilimde iyi kavramı, mantıkta doğru kavramı ne ise estetikte de güzel kavramı odur, denilmektedir. Estetik kelimesinin kökeni Türkçe olmadığından günlük kullanımda hatalı anlama ve yorumlamalara yol açmaktadır. Geniş kapsamda estetik her türlü güzel bilimi anlamına gelmektedir veya daha genel olarak sanat üzerinde ki bütün felsefi düşünceleri kapsamaktadır.

Klasik anlamında estetik bir metafiziktir, metafiziğin ya da felsefenin bir parçasıdır. Çağdaş estetik metafizikten oldukça uzaklaşmış bir bilimsel araştırma alanıdır. Günümüzde estetiğin bilimselleşme yolunda uğradığı güçlükler belki de hiçbir zaman tam olarak aşamayacağı engellerle ilgilidir. Bilimsellik öznel etkenin dışı atılmasını,

yalnızca nesnel ögenin göz önünde tutulmasını öngörür. Oysa güzelin kaynağı olan sanat yapıtı bir özne-nesne bütünüdür. Bu yüzden estetik bir bilim olacaksa elbette bir nitelikler bilimi olacaktır. Bu yolda çağdaş estetikçiler tam anlamında somuta yönelik bir tutumla bir laboratuvar estetiği kurma çabası içindedirler.

Estetik bilimi, bağımsız olmakla birlikte, psikoloji ve sosyoloji bilimlerinin etkilerini taşır. Estetik bilimi, tarihsel gelişimi içinde filozoflarca çok farklı biçimlerde ele alıp, yorumlansa a esas olarak estetik kavramı iki temel grupta düşünülmüştür.

1. Kavram psikolojik kaynaklıdır. Estetik haz ve beğeni doğuştan vardır, sonradan öğrenilmez.

2. Kavram sosyolojik kökenlidir, estetik beğeni toplum tarafından insana sonradan kazandırılan birşeydir.

İnsanların bulundukları ortamlardan büyük ölçüde etkilendikleri, çevrenin insanların doğrudan mutluluklarını, mutsuzluklarını etkilediği çeşitli araştırmalardan bilinmektedir. Bu etkilemeyi yapan büyük ölçüde bu çevreyi oluşturan ürünlerin niteliği ve görünümüdür. Çevrenin insan kişiliğinin gelişimindeki önemi toplumun bu konudaki gereksinimlerinin, beklentilerinin karşılanmasını; çevrenin hem işlevsel hem de görsel niteliklerinin artırılmasını gerektirmektedir. Vücudun yiyecek ve içeceğe gereksinimi olduğu gibi zihnin de estetik gıdaya ihtiyacı vardır.

Genel olarak estetikle ilgili kavramlar psikoloji ve sosyoloji kavramları ile iç içe bulunmaktadır. Bu nedenle estetik biliminin uygulamalı bilimler kapsamında ele alınması güçleşmektedir.

Estetiğin bütünselliğini Henri Delacroix şu sözlerle açıklar: “Bir mimarlık; bir resim, bir müzik elbette vardır. Ama ayrı ayrı estetik türler, ayrıca her sanatın içindeki ayrı ayrı cinsler yakından incelendiklerinde birbirlerine karışırlar ve bazen birbirlerine erirler.” Bazı filozofların sanatları sınıflandırılması, örneğin Schopenhauer’ın mimarlıkla başlatıp müzikle bitirdiği sınıflama ya da Hegel’in şiiri en başa koyması çağdaş bakış açıları içinde hiçbir karşılığı olamayan bir tutumdur.

Resmin göz, müziğin kulak sayılması estetiğin anlamını doğru kavrayamamaktan gelen belirlemelerdir. Estetik yargı algıda ya da duyum düzeyinde başlayan,

duygusallıkta ve düşünsellikte yetkin anlatımına ulaşan bir sezginin yansımasıdır. Müzikçiden müziğe yatkın bir kulağı olmaktan ötede müziğe uygun bir zihni olan insanı anlarız. Sanatta görmekten çok bakmayı bilmek önemlidir. Bu da gözümüzün bize taşıdığı verilerle yetinmemek ve gerçekliği biraz da kendi gözümüzün bize taşıdığı verilerle yetinmemek ve gerçekliği biraz da kendi gözümüzle görmek anlamına gelecektir. Derin içsel yapıları içinde zaman ve uzam kavramları üzerine kurumuş olan tüm sanatlar bir bütün oluştururken doğayı ya da gerçekliği yansıtmakla kalmazlar, onu yorumlarlar, yeniden biçimlerler, ona insanı katarlar, onu insanla bütünleştirirler. Bu yüzden ki bir şiir bizde mimari bir etki yaratabilir, bir mimarlık yapıtı bize bir şiiri düşündürebilir.

Estetik, dönüşlü düşüncenin bir biçimidir. Başka bir deyişle, insan aklının, kendisine bütün tapınakları, katedralleri, sarayları, heykelleri, resimleri, ezgileri, senfonileri ve bütün şiirleri yaratma olanağı veren kendi eylemi üzerinde durup düşünmesidir.

2.1.1. Estetiğin Kapsamı

Baumgarten kurduğu estetiğin tanımını 1750 yılında yapmıştır. Fakat batı dünyasında estetik konularla uğraşın tarihi antik döneme iner. Felsefeye bağımlı olsun ya da olmasın estetiğin oldukça uzun bir geçmişi olmasına rağmen konu ve amaçlarının bugün bile kesinleşmiş olduğunu söylemek zordur.

Baumgarten'ın da belirlediği gibi estetik, duyuların eylem ve etkinliklerini kendine konu alan bir disiplin olarak, antik dönemden bugüne; duyuların kendini en yoğun biçimde belirlediği sanat ile yakından ilgilidir. İlgiden de öte, sanat ile iç içedir.

Zaman içinde çağlar ve toplumlar, dünya görüşleri doğrultusunda sanata farklı görevler yüklediklerinden sanatın amacı farklılaşmış, bu farklılaşma estetiği de etkilemiş, estetiğin sanata bakış açısını ve giderek konusunu değiştirmiştir. Sanatın çeşitli yönleri; yaratıcılık, yaratılanı algılama, sanatın içeriği, sanatın biçimi gibi sanatla ilgili konular estetiğin kapsamını da giderek genişletmiştir.

Sanatın, nesnel ya da sezgisel, öznel bir yapısı olduđu kabulleri de sanat kuramlarının farklılıklarını, bu farklılıklar da estetikte görüş farklılıklarını beraberinde getirmiştir.

Güzeli sanat yapıtının varlıksal yapısında bulunan N. Hartmann'ın ontolojik görünüşüne göre ise, güzel sanat yapıtının tinsel içeriğinin duyusal bir biçim içinde görünüşe ulaşmasıdır. Güzelin asıl yurdunu sanatçının tininde, ruhunda yarattığı ifadede bulan B. Croce'ye göre ise, “Bir şiir, bir resim, bir heykel ve bir müzik parçası... Sanatçının tininde memedana gelen ifadenin tekrarlanmasına yardım eden araçlardır.” Öte yandan doğalcı (natüralist) estetik, bütün güzelliklerin kaynağını doğa güzelliğinde bulmaktadır. Bu anlayışa göre sanat, doğadaki güzeli kendine örnek alarak kopya etmelidir.

2.1.2. Estetik Kriter

Kriter Yunanca Kriterion sözcüğünden gelir. Genel olarak yargılama ve ayırma, doğruyu yanlıştan ayırt etme anlamına; mantık ve bilgi öğretilerine bilgide doğruluğu ve yanlışlığı ayırma aracı anlamında kullanılmakta ise de farklı anlamlarda da kullanılmıştır.

Estetik kriterler, estetik etkinliğin kendine özgü ilkelerini belirler. Diğer toplumsal olgulardan ve etkinliklerden ayırır. Estetik değer yargılarına varılırken belli kriterler konmadığında tüm estetik yargılar öznel kalır.

Eğer bir sanat ürününden etkilenme bireysel kalırsa, bu etkilenmenin estetik bir etkilenme olduğundan söz edemeyiz. Estetik etkinin oluşabilmesi için, bireysel olmayan toplumsal etkiler olması gerekir. Estetik kriterlerin de öznel olmaması gereklidir. Eğer bir kriter toplum tarafından benimseniyorsa estetik kriterdir.

Toplum tarafından benimsenen kriterler ortak bir zevki, ortak bir sanat anlayışını geliştirir. Fakat estetik kriterler kalıcı değildir. Toplumdan topluma ve aynı toplum içinde çeşitli nedenlerle zaman içinde değişirler. Örneğin bir dönem resimlerin doğadaki biçimlenmelere uygun olması gerektiği, dünya gerçeklerini olduğu gibi

yansıttığı zaman resim denilebileceği savunulurken, bir başka dönemde ise modern resmin ancak doğayı taklit etmediği zaman var olacağı görüşü hakim olmuştur.

Bir estetik kriterin oluşması için toplum tarafından benimsenmesi şarttır. Ancak zaman içinde koşullar değişir. Yeni koşullar yeni biçimlendirmeleri zorunlu kılar, yeni biçimlendirmeler de zamanla yeni kriterlerin oluşmasına neden olur.

Zaman içinde belli dönemlerde sanat dallarında geçerli olan kriterler oluşmuştur. Mutlak güzeli bulmak, dinsel temele oturtmak, hümanizm felsefesini yansıtmak, ulusal olmak, evrensel olmak vb. Ancak bunların yanı sıra her sanat dalının da kendine öz kriterleri oluşur. Oluşan estetik kriterler toplum içinde, toplumdan topluma, zaman içinde değişirler ve yerlerini yeni estetik kriterler alır.

2.2. DİN, POLİTİKA, AHLAK, SANAT ALANLARINDA VE TOPLUMSAL YAŞAMDA ESTETİK

Bilgiyi, inancı, sanatı, ahlakı, gelenekleri ve insanın toplumun üyesi olarak elde ettiği diğer yetenekleri içeren karmaşık bir bütün olan kültür bütün bu sistemler ile doğrudan ilişkili olan güzel düşünüyü ve estetiğin en genel bağlamdaki araştırma alanıdır. İnsanların doğuştan sahip oldukları güzellik duygusunun gelişmesinde ve biçimlenmesinde de bu çevresel ve kültürel faktörler önemli rol sahibidirler. İnsanın geliştiği çevreler, yetiştiği ortamlar yaratıcılıklarında önemli bir kaynak oluştururken, yaratıcı kararların başarılı veya başarısız olmaları sosyal, yapısal, ekonomik etkenlere bağlanırken, yaratıcı kararları şekillendirmede kültürel etkenler en önemlisi olarak görülür.

İnsanlar dolayısıyla toplumlar yaşamlarını sürdürebilmek, temel ihtiyaçlarını karşılayabilmek amacı ile zaman içinde araç-gereçlerini ve çevrelerini oluşturmuşlardır. Coğrafya, iklim, topografya gibi doğa etkisi ile fakat özellikle insanın düşünce, inanç, yaşama biçimi ve davranışlarının etkisi ile de oluşturulan ve belirli bazı nitelikleri ile tanımlanabilen bu özelleştirilmiş çevreler ve biçimleri insandan ve toplumdan, inançlardan, düşüncelerden ve sanattan soyutlanarak

açıklanamaz. Estetik özelliklerin de bu bağlamda tartışılması ve ilişkilerin kurulması gerekmektedir.

2.2.1. Estetik ve Toplumsal Yaşam

İktisadi ve toplumsal dönüşümler yaşam biçimlerini değiştirir, buna bağlı olarak değerleri değişikliğe uğratar. Ahlak değerleri ve sanat değerleri yaşam biçimlerinin ruhunu oluştururlar. Her çağ kendi yaşam biçimlerine göre gelişen çeşitli değerleri bağrında taşır. Bu değerler her zaman uyumlu değerler olmazlar, ayrı ya da karşıt özellikler de gösterirler. Bu değerlerden bazıları geçip gidenle, bazıları doğmakla ilgili olacaktır. Her çağ kendi ürününü kendi özellikleri çerçevesinde ortaya koyar: o çağın şarkıları, o çağın romanları vb. Çağ tüm değerleriyle yapıtlara yansır ya da anlatımını bulur.

İnsanı birey yapan, yalnız onun organik varlığı değil, belki de daha çok onun bilinç varlığıdır. Bu bilinç varlığı, insanın kendine özgü varlığını öbür varlıklardan ayırır ve onu bir kişilik yapar. İnsanın bireysel bir bilinci ve bireysel bir kişiliği vardır.

İnsan birey olarak yaşayan bir varlık değildir. İnsan her zaman belli bir toplum içinde yaşamış, her yerde de belli bir toplum içinde onun üyesi olarak yaşamaktadır. İnsanın belli bir toplum içinde yaşaması, onun toplumsallığa, onun kültürüne, tarihselliğine katılması, hatta onun ürünü olması anlamına gelir. Sanat, insan ve insan bilinci ile ilgili bir fenomen olduğuna göre, onu belirleyen etken de yine toplumsal, tarihsel varlık olacaktır.

İnsanın toplumsallaşma isteği ve özlemi, aldatıcı bir istek olmayıp, insanın özünde temellenen bir istektir. İnsanın toplumsallaşmasıyla, özgürleşmesiyle, doğa üzerinde insanın yarattığı yeni bir varlık doğar. Bu varlık, kültür varlığıdır. Kültür, insanın doğadan ve doğal zorunluluklardan kurtulmasıyla başlar. Kültürün olduğu yerde, özgür insan ortaya çıkar. Kültür, insanın iş-eylem temeline dayanarak, üretici güçlerinin gelişmesiyle nasıl güçlü, tarihsel olarak meydana gelen yapma (ikincil) bir doğa yarattığını gösterir.

Güzellik duygusu ya da estetik duyum insan doğasının ve yapısının bir ürünü, içgüdüsel bir algı-duygu, duyum olarak sosal bir yaşamın ürünü olarak kabul

edilmektedir. Kùltürler arasında toplumdan topluma, aynı kùltürler içinde kiřiden kiřiye yaratılan deęerler arasında güzelden çirkinе ya da olumlu beęeniden olumsuz ortak bir deęerler derecelemesi söz konusudur. Mekan farklılıęıyla birlikte toplumdan topluma ya da aynı mekan içinde kiřiden kiřiye bazı deęerler deęiřkenlik gösterse de her toplumda ve dönemde ortak bir beęeni derecelemesi var olmuřtur. Bugün bir topluma ait ürünler dięer toplumların üyeleri tarafından da, büyük ölçüde bir genellikle, ait oldukları toplumun ortak deęer yargılarına paralel bir güzellik yargısı içinde deęerlendirmektedir.

Siyaset, ahlak, felsefe ve sanat, toplumsal bilincin yakın akraba biçimleridir; çünkü aralarındaki biçimsel ayrımlara karşın, hepsi de aynı gereci ya da bir ve aynı gerçeğin farklı görüngü ve yanlarını kavrarlar ve ayrıca onu etkilemekten de geri kalmazlar.

Günümüzde insanların ve toplumun, beklenti ve beęenilerine cevap verebilecek düzeyi yakalayamamanın ekonomik ve dięer etkenlerin yanı sıra sosyal bütünleşme ve kùltür bağlamındaki zayıflanma ve kopmaların önemli rolü vardır. Bu durum özellikle estetik alanında bir düzeysizlik olarak ortaya çıkmakta ve insanların memnuniyet sağlama, haz duyma, bilgi verme, bilgi edinme, kendini geliştirme gibi önsel ihtiyaçlarının karşılanmamasına neden olmaktadır.

2.2.2. Estetik ve Din

Sanat ile dinin ortak yönü her ikisinin de duygusal nitelikte olmaları ve her ikisinde de imgelemin taşıdığı önemdir. Sanat ile din arasındaki bağlantı karşılaşılan en güç meselelerden biridir. Geçmişe baktığımızda tarih öncesinin belirsiz kaynaklarından sanat ve dinin el ele çıktığını görürüz. Bunlar yüzyıllarca birbirlerine sıkı sıkıya bağlı kaldılar; sonunda Avrupa’da beř yüz yıl önce ilk kesin ayrılmanın belirtileri görüldü. Bu genişledi ve bağımsız, kişisel esaslara dayanan ve sanatçının şahsiyetinden başka bir şey anlatmak istemeyen bir sanat doğdu. Rönesans’tan bu yana batı sanatının tarihi çok deęiřik ve düzensizdir, sanat ve din arasında sıkı bir bağ olmaksızın büyük bir sanat ya da sanat devrinin olamayacağını düşünürüz. Eserlerini yaratırken dini inanıřtan hareket etmemiř gibi görünen sanatçıların bile hayatları daha yakından incelenince dini duyarlılık diyebileceğimiz bir tarafla karşılaşırız.

Read'a göre sanat ve din arasındaki bağı kaçınılmaz ve gerekli olduğu sonucuna varmak, çok aceleci bir karardır. Sanatçıdaki vazgeçilmez eleman duyarlılıktır. İlkel insanın gerek sanatında, gerek dininde bu elemanın üzerinde durulur. Bu devirdeki güçlük sanatı dinden ayırabilmektir. Dinin rahipleri ve büyücüleri yaratıcı sanatçıları ile aynıdır, sanatın işi sadece tapınmadır. İlk uygarlıklar döneminde sanatın dinsel ya da toplumsal bir işlevselliği vardı. Bu dönemin sanatçısı özgür yaratıcı değildi, bu dönemde yaratmada bireysel etken geriye itilmiş gibiydi. Bu dönemde sanatsal incelik, sanat zanaata yakın olduğu için, sanatçının dolaylı olarak gerçekleştirildiği, belki de amaçlamadan ya da bilincine varmadan gerçekleştirildiği bir özellikti. Daha sonraki uygarlığımızın gözüyle böyle bir sanat oldukça sınırlıdır. Buna karşılık şeref duygusu ilkel insanın sanatında hiç bulunmazken, klasik sanat ve Ortaçağ Hristiyan sanatında en yüksek noktasına ulaşır.

Estetik ile ilgili kavramlaştırmalarda güzel düşünüş, çoğunlukla tanrıya ve onun yarattıklarına dayandırılarak tanımlanmıştır. Örneğin Platon "Tanrı güzel ve eksiksiz olsun diye tek bir dünya yarattı." Derken bu teklik unsurundan yola çıkarak güzeli tanımlamıştır. Plotinus "Bir tek mutlak vardır o da tanrıdır, idealler tarafından gelir, dünya varlıklarının güzelliği bunun yansımasıdır." şeklinde tamamen tanrıya bağlanan ve ondan kaynaklanan bir güzellik anlayışını öne sürmüştür. Hegel ise, din-estetik ilişkisini "Sanat dinle birlikte kavimlerin ilk eğitmenidir." diyerek ortaya koymuştur.

İlkel insanın sanatından, uygar insanın sanatına geçerken sanatçının psikolojik düşünüş yolunda bir değişim olmamıştır. İki sanat arasındaki değer farkı sanatçının duyarlılık farkından değil, her ikisinin dinindeki farklı değerlerden ileri gelir.

Sınıflı toplumun ortaya çıkışı sırasında yavaş yavaş mitolojiden kopan, canlılığını yitiren ve kabilenin bütün üyelerinin ortak ürünü olmaktan çıkıp bir dogma olan gerçek dinin sanatla ilişkisi kalmamıştır. Fakat bu dönemden sonra kuramsallaşmış olan dinin (Budizm, İslam, Hristiyan vb) ya da yaygın felsefi düşüncelerin (Teoizm, Konfüçyus vb) sanat faaliyetlerini belirli bir yönde etkilemeleri doğaldır. Ne var ki, bu dıştan gelen, zor bir etkidir.

İdealist estetik de düş gücünün hem sanat, hem din alanında büyük bir rol oynadığını öne sürer ve sanatla dini kesin olarak birbirine yaklaştırır. Böyle bir yaklaşım pek sağlam bir temele oturmaz çünkü din ve sanattaki duygusallık birbirinden ayrıdır. Bu herkesçe bilinen bir gerçeğe ters düşüyormuş gibi gelebilir, çünkü 17. yüzyıla kadar dünya sanatı çeşitli dinsel biçimlerle sıkı bir temas halinde gelişmiştir ve bunların sanat üzerinde büyük bir etkisi olmuştur.

Sanat dinle yüzyıllar boyunca sıkı bir temas içinde gelişmiştir. Bunun bir sebebi Hristiyanlık öncesi din, mitolojik bir biçim taşıyordu. Mitoloji, toplumların hem sanatı hem diniydi. Sanat, mitoloji, dinsel tasarımlar ve dinsel olmayan içeriklerle temelleniyordu. Sanatın uzun bir süre dinin beşiğinde büyümüş olmasının bir sebebi is kilisenin siyasal egemenliği ile açıklanabilir. Ortaçağda kilise, denetimini toplumsal ilişkilerin tümünde yaygınlaştırmıştır ve toplumun tüm yaşamı, dinsel dünya görüşünün büyük etkisi altındaydı. Bir kısım sanatçının başkaldırma çabalarına rağmen, kilisenin denetimi ve buyrukları dışında henüz sanatın gelişme olanağı yoktu. Bu yüzden, Rönesans döneminde yeni fikirler ve dünya görüşleri sanata yansımaya başladığı zaman; kilise ve dine karşı insancıl bir yönelişin doğduğu görüldü.

Dine ve kiliseye karşı devrimci genç burjuvazinin sürdürdüğü mücadele, sanatın gelişimini olumlu yönde etkilemiştir. 17. yüzyıldan başlayarak sanat dinsel görünüşünden büsbütün sıyrılmaya başlamıştır. Böylece sanat yaşam kavrayışını önemli bir ölçüde genişletmiştir.

Daha sonraki dönemlerde de kimi akımların ve sanatçıların dine karşı bir bağlılığı korudukları görülmüştür ama bunun niteliği bambaşkadır. Salt dünya ile ilgili bir içeriği dile getirmek amacıyla dinsel konulardan yararlanan eski sanatın tersine, çağdaş dönemin sanatı, dinsel konulara girmek istediğinde, bu konuların etkisini, az çok olumsuz bir biçimde duymaktadır.

Sanatsal kültürün yüksek bir kazanımı olan gerçekçilik dinle bağdaşamaz. Ama karşıtlık sanatçıya dinsel konulara ve imgelere başvurmayı yasaklayamaz. Ziss'e göre "...her büyük gerçekçi sanat, dinin güçlenmesine değil, yok olmasına yol açar."

Bugün sanat alanı ve onun estetik ifadesi dinden bağımsızlaşmış da olsa, dönemlerinde bu etki ile yapılmış eserler hala insanları yoğun bir biçimde

etkilenmektedir. Din kaynaklı estetik ifade günümüzde bu şekli ile etkisini sürdürmektedir.

2.2.3. Estetik ve Siyaset

İdealist estetiğe göre, sanat ile siyaset büsbütün farklı özdedirler ve çok değişik görevleri yerine getirmek zorundadırlar. Bundan başka idealistler, siyasetin zamansalı ve geçiciyi konu edindiğini ve buna karşılık sanatında sonu olmayanı ve evrensel bağlamda insani olanı konu edindiğini ileri sürerler ki, bu da onları birbiriyle bağdaşmaz, hatta birbirine düşman iki alan şekline sokar. Ünlü İtalyan estetikçisi Benedetto Croce, sanatta pratiğin her türlü alanının etkisinden uzak tam anlamıyla özerk bir etkinlik görmek kaygısıyla; siyasete bağlı her türlü sanatsal yaratımı sanatımsı diye niteler.

İçinde yaşadığımız dönem, yüz milyonlarca insanın etkin bir şekilde politikaya katıldığı bir dönemdir; bu koşullar altında sanatla politika arasındaki bağ apayrı bir güçle kendisini duyurmaktadır.

Sanatı siyaset dışında bırakma akımı artık terk edilmektedir; çağdaş insanın manevi yaşamında siyasal fikirlerin artan rolüyle birlikte sanatın kendisinin de politikaya duyulur derecede yakınlaşmasıyla kendini açıkça göstermiştir. Böyle bir durumun doğmasının nedeni, kısmen, bugün siyasetin insan yaşamında eskisine göre çok geniş bir yer tutmasıdır. Kişisel, günlük yaşamı siyasetin can alıcı sorunlarından soyutlamak git gide daha güçleşmektedir; insan, özel yaşamında bile her geçen gün biraz daha fazla siyasal bir varlık olarak ortaya çıkmaktadır. Şu gerçeği de ayrıca göz önünde tutmak gerek: Çağdaş siyasal yaşam, yoğun bir biçimde dramatik, eşi görülmedik bir biçimde gergindir; dolayısıyla sanatın önüne hareketli alanlar açmaktadır.

Politik sinema, tiyatro, politik şarkılar bu yöndeki önemli ve ilginç olgulardır. Bugün artık söz konusu olan, hemen sadece siyasetin etkisinde bir sanat değildir; çünkü bu bakış açısından, yaşamın çetin sorunlarından en uzak olanına değin sanatın tümü zaten bu etki altındadır. Biz politik tiyatro, sinema, edebiyat derken etkiyi değil siyasal temalara doğrudan ve açık bir çağrışı yapıtın kurgusuna bu temaların girmesini anlıyoruz. Buradan çıkan sonuç: Sanat, özü gereği politikadan ayrı düşünülemez.

Siyaset, sanatı politikaya yaklařtırır ama öte yandan gerek ve doęru estetik de bu alanda her türlü basitleřtirme giriřimine karřı uyarıda bulunmaktan geri kalmaz. ünkü kaba ve řematik bir yaklařım, sanatı yalnız siyasal fikirleri yayma aracı řeklinde görür; onun ierięini yönerge ve sloganların ilanına indirger.

Estetik dogmatizm de yine sanatla siyaset arasında doęrusal bir baęın bulunduęu iddaasında kendini gösterir. Dogmatizme göre siyasal öęe ile sanatsal yan bir yapıta iki özerk ilke olarak birlikte var olur; ama ikincisinin deęerini belirleyen birincisidir. Böyle bir soyutlamama sanatın özüne ters düşer.

Sanatla politika arasındaki iliřkilerle ilgili kaba ve dogmatik anlayıřlar bilimsel öęretinin estetięine kökünden yabancıdır. İlerici sanatın toplumsal ve siyasal kapsamını; gereęin aslına uygun ve tam bir tasarımı, toplumsal yařamın başlıca yöneliřlerini gün yüzüne ıkarılması belirler.

2.2.4. Estetik ve Sanat

Güzellik anlamını nasıl tanımlarsak tanımlayalım, teorik olduęunu kabul etmek zorundayız; güzellięin soyut anlamı, sanat gayretinin ancak ilk basamaęıdır. Bu gayrete giriřenler yařayan insanlardır ve yaptıkları her řey hayatın bütün etkileri altındadır. Sanatta üç basamak vardır. Birincisi, maddi özelliklerin algılanması, renkler, sesler, hareketler ve birçok karıřık ve tanımlanamayan fiziki dış tepkilerdir. İkincisi, bu gibi algıların, hořa giden biçimler ve kalıplara dökülmesidir. Estetik kaygının bu iki iřlem ile bittięi söylenebilir. Fakat üçüncü bir basamak da olabilir, o da algıların düzenlemesinin daha önceden var olan bir duygu veya heyecan durumuna uydurulmasıdır. O zaman duygu ve heyecan ifadesini bulmuřtur. Bu anlamda sanat, ne eksik ne de fazla ifadedir demek doęru olur. Bu anlamda ifade duygu alma ve biçim verme kaygısından apayrı da olabilir. Fakat o zaman da ifadenin karmakarıřık hali ona sanat dememize engel olur.

Estetik veya algı yalnız ilk iki basamakla ilgilidir, sanat bu gibi duygu deęerinden daha çoęunu içine alabilir. Denilebilir ki, sanat tartıřmalarındaki hemen bütün anlařmazlıklar bu farklı göz önünde tutmamaktan ileri gelir, sadece sanat tarihine ait olan fikirler, güzellik kavramı üzerine yapılan tartıřmalara karıřtırılıyor. Sanatın amacı ve güzellięin özellięi iinden ıkılmaz řekilde birbirine karıřtırılır. Sanatın amacı

duyduğumuzu başkalarına ulaştırmaktır, güzellik ise bazı biçimlerin bize verdiği duyustur.

Günümüzde sanatın estetik bir yapıya sahip olduğu düşüncesi, sorgulanmaksızın 1960'lara kadar çağdaş estetikte baskın olmuştur. Sanatın esas fonksiyonu onun estetik fonksiyonudur. 1950'lerde estetik alanındaki bazı çalışmalarda sanatın estetik kavramı sorgulanmaya başlamış, 1960'ların sonlarında ve 1970'lerin başlarında bu dönemde geliştirilmeye başlanan iki grup felsefe kuramı (cognivist ve culturojical) tarafından sanatın estetik kavramının reddi kanıtlanmıştır. Sanatın estetik kavramının eleştirisi ve savunması ancak 1970'lerin sonlarında ve 1980'lerin başlarında estetik düşüncenin doğrudan nesnesi haline gelmiştir. Günümüz bütün sanat evrelerini, anlayışlarını ve arayışlarını içine alan oldukça geniş kapsamlı bir sanat dönemi içindedir.

2.2.5. Estetik ve Ahlak

Özleri ve görevleri gereği sanat ile ahlak, kendi aralarında zorunlu olarak birbirine bağlıdır. Sanat politikadan nasıl ayrılamazsa, ahlaktan da ayrılamaz. Birey ve toplum; sanat ile ahlakı ilgilendiren sorundur; bundan ötürü estetik her zaman etiği kapsamına alır. Etik hiçbir zaman estetiğin basit bir eklentisi olarak karşımıza çıkmaz, sanatın özünde içkindir, onun insani özünden kaynaklanır.

Toplumsal tipleri ortaya koymak, karakterler çizmek göreviyle yükümlü olan sanat, toplumun portresini insanlarla yapar ve insanların davranışlarını betimleyerek ahlaksal ilkelere destek olur ve olumsuzluklarla savaşı.

Toplumsal insanı ve toplumsal ilişkileri kendisine asıl konu olarak aldığı sürece sanat kendi öz olanaklarıyla etik sorunlarını da çözer fakat sanatçı bu sorunları yapıtlarında doğrudan ele almaz. Sanatın ahlaksal içeriği, etiğin asla dışardan etkisiyle doğmaz tersine etik, estetiğin doğal ve geçici olmayan bir bileşenidir.

Sanat her zaman iyice belli bir dünya tasarımını dile getirir. Sanatçının ileri sürdüğü konumların ilerici ya da gerici niteliği her şeyden önce onun estetik idealinden ve yaşam üzerine verdiği tasarımdan kaynaklanır.

2.2.6. Estetik ve Sanat Felsefesi

Estetikle sanat felsefesini birleřtirerek bu iki terimi aralarında bir ayrım gözetmeksizin eř anlamda kullanan düşünürler olduđu gibi, bu ikisini bilinçli olarak birbirinden ayıran düşünürler de vardır.

Estetik ile sanat felsefesi aynı anlama mı gelmektedir yoksa bu ikisi arasında bir fark var mıdır? Kabaca söylenirse estetik doğada ve sanatta güzeli araştırır; sanat felsefesi ise sanatı araştırır. Böylece sanat, hem estetik hem de sanat felsefesi tarafından araştırılmaktadır. Felsefe tarihi boyunca sanatsal sorunların başlıca iki farklı tarzda ele alındığını söylemek mümkün görünüyor. Bu yaklaşımlardan birinde sanatsal etkinlikler, sanat yapıtları ve bu yapıtların etkisi ‘başka bir şey’in aracı olarak görülmektedir. Burada sözü edilen başka bir şey, bir varlık kuramı, bilgi kuramı, ahlak kuramı ya da devlet kuramı, vb. olabileceđi gibi natüralizm, empresyonizm, kübizm, vb. türünden herhangi bir ‘izm’de olabilir.

Sözü edilen diđer yaklaşım tarzında ise sanat yapıtlarının, sanatsal etkinliklerin kendisinden hareket edilmekte ve sanat alanında var olanlar bir başka şeyin aracı olarak deđil, bir amaç olarak görülmektedir. Sanatsal sorunlara sanat alanında olan bitenin kendisinden hareket ederek bakmak elverişli bir yoldur. Böyle bir bakışta sanatın, ancak sanat yapıtlarıyla var olduđu dikkate alınmakta ve sanat yapıtları sanatın onsuz olunmaz koşulu olarak görülmektedir.

Bu iki farklı yaklaşım tarzına örnek olarak felsefe tarihinin ilk büyük filozoflarından olan Aristoteles ile Platon’un sanat görüşlerini gösterebiliriz. Bu görüşlerde sanatsal sorunlara farklı tarzlarda bakıldığı için, aynı sanatçı hakkında birbirine zıt sonuçlara varılmıştır.

Platon sanat yapıtlarının içeriğini, işlevini, etkisini değerlendirirken, onlara ideal devletin düzeninin korunmasında eğitsel bir araç olup olmamaları açısından bakmaktadır. Platon’a göre Homeros’un yapıtları, gençlerin devlet düzenini koruyacak tarzda eğitilmelerine zararı dokunacağı için yasaklanmalıdır. O, ideal devletine kabul edilecek şairlere Homeros’un yapıtlarını kendilerine örnek almamalarını

öğütlemektedir. Aristoteles ise aynı sanatçı hakkında Platon'un söylediklerinin tam tersini söylemektedir. Homeros'u her bakımdan övülmeye değer bulmakta ve onu birçok konuda diğer şairlere örnek olarak göstermektedir. Aristoteles Homeros'un yapıtlarını, başka bir alandan hareket ederek bu alanın bir aracı olup olmamaları açısından değerlendirmemektedir. O, Homeros'un yapıtlarının kendisinden hareket etmekte ve bu yapıtlarda sanat alanına özgü sorunların neler olduğuna bakmaktadır.

Estetiğin Baumgarten tarafından bir bilim olarak kuruluşundan bu yana ise, bu bakışlardan biri yalnızca estetiği, diğeri ise yalnızca sanat felsefesinin benimsediği yollar olmamıştır. Bu iki bakış tarzı, farklı düşünürler ve filozoflar tarafından karışık olarak hem estetik hem de sanat felsefesi adı altında kullanılmaktadır.

3. SİNEMANIN MİMARLIK VE SANATLA OLAN İLİŞİĞİ VE BİLİM-KURGU SİNEMASI

3. 1. SİNEMADA MEKAN TASARIMININ ÖNEMİ

Sinema, var olmayan, hayal ürünü bir mimarinin kullanılabildiği bir ortam olmakla birlikte, mevcut mimari ile ilgilide izleyiciye deneyimsel bir algı bırakabilen yöntemlere sahip bir sanat olarak da düşünülmelidir. Sinematografinin icadından bugüne, mimari mekan kavramı çeşitli akımlar ile sinematik bir anlatım aracı olarak görülmüştür. Sinema dilini oluşturan diğer öğelerle de doğrudan ya da dolaylı olarak etkileşim içinde bulunan mekan, filmde görsel yapının en temel unsuru durumundadır. Sinema mekanının fiziksel öğelerinin mekanın ideolojisiyle birleşip algısal boyutta istenen mesajı verebilmesi ve yorumlamasıyla mekana kimlik katmaktadır. Mekan mimarlık ve sinema arasında var olan ilişki içerisinde en etkili kavram olarak ortaya çıkmaktadır. Bu ilişki, sinemanın mimarlıkla olan en somut ve en sıkı bağı olarak da yorumlanabilir. Michael Dear'ın(1994) aktarımında Henri Lefebvre mekan için söyle demektedir. “ Mekan hiç bir zaman boş değildir; her zaman bir anlam içerir.”(Dear,1994) Sinema da mekanın bu özelliğini kullanmaktadır.

Sinemanın temel bileşenlerinden mekan, en basit tanımı ile anlatının geçtiği yerdir. Filmde mekan, kimi zaman bedenin ve hareketin arka planını oluştururken, kimi zamanda seyircinin odağına yerleşerek ön plana çıkmaktadır. Fiziksel mekan görsel bölümlere ayrılarak yönetmenin-yapımcının isteğine göre sınırlandırılır. Böylece konuya ait mekan filme ait perdenin sınırlarınca kuşatılır. Sinema, mekanın üç boyutluluğunu iki boyuta indirgerken bir yandan da dönüştürerek ya da soyutlayarak mimari mekanın bir temsilini sunmaktadır. Sinema ve mimarinin ortak paydası mekan, film mekanına dönüşürken bir takım değişimleri gerektirmektedir. Lewis Jacobs, film mekanının, çekimlerin düzenlemesi, sırası ve aralarındaki ilişki ile ortaya çıktığını belirtir.

Mekanı soyut ve çevresinden bağımsız ele alamayız. Mekan çevresiyle, tasarımıyla, göndermeleri ile kültüre ve topluma referans verebilmektedir. Mekana bakarak toplum ve birey hakkında birçok ipucu elde edilebilmektedir. Filmlerdeki mekanlar için de

aynı şey söz konusudur. Çogu zaman geleceğe dair tasarlanan film mekanları, sunulduğu dönemde ütöpik görölse de, koşullar uygun olduğunda sinema da gerçekleştirilen bu denemeler gerçek hayata aktarılabilirlerdir. Sinema dilini oluşturan diğer öğelerle de doğrudan ya da dolaylı olarak etkileşim içinde bulunan mekan, sinema filmlerinde görsel yapının en temel unsuru durumundadır. Sinemada mekan, gerçekçiliği yakalamak için kullanılan bir elemandır. Mekan, filmin zamanını ve karakterlerin hareketlerini belirlemektedir.

Yönetmenler, hazırladıkları kurguya uygun olacak mekanları hiç olmadıkları haliyle kullanabilmekte ve var olan mekanı dönüştürebilmektedirler. Ancak yönetmenlerin kendilerine tanıdıkları bu özgürlük, farklı sonuçlar da ortaya çıkarabilmektedir. Sinemada mekanları kullanırken aslında onları yeniden yorumlamakta, imgeler yaratarak mimari ile ilişkilendirmektedir. Mekanı deforme etmekte, yepyeni anlamlar ve kimlikler yüklemektedir. Mimari ve sinema birlikteliğindeki mekan kullanımlarındaki alt mesajlar mimarinin kullanım biçimiyle direk ya da bağlamsal olarak ortaya çıkabilmektedir. Sinema sanatında işlenen konunun yanı sıra ortamı oluşturan tüm yan etmenlere de yan anlamlar, alt mesajlar yüklenir. Tüm bu yan anlamlar anlatılan hikaye ile de bağdaştırılarak yeni anlamlar kazanabilmektedir. Çevre ise filmde anlatılmak istenenle bağdaşacak biçimde tasarlanmaktadır.

Sinema dilini oluşturan diğer öğelerle de doğrudan ya da dolaylı olarak etkileşim içinde bulunan mekan, sinema filmlerinde görsel yapının en temel unsuru durumundadır. Mekan bir konuyu anlatmak için kullanılan araçlardan biri olarak öykü ile iç içe geçmekte, kamera açısı, biçimler, şekiller, ışık, gölge, netlik gibi ayarlamaların da işin içine girmesiyle filmde ve mekanda farklı etkiler yaratılabilmektedir, mekanın daha dramatik, daha geniş, daha boğucu algılanması sağlanabilmektedir. Sinemada mekanı gerçek yaşamdan farklı olarak deneyimleme imkanı bulunmaktadır. Kameranin konumu, ölçeği, çekim hızı mekanı farklı algılama olanakları sunmaktadır. Görsel algı kameranin hareketleri ile sınırlanabilir, mekanın algısı farklılaşabilmektedir.

Mimari ve sinema birlikteliğindeki mekan kullanımlarındaki alt mesajlar mimarinin

kullanım biçimiyle direk ya da dolaylı olarak ortaya çıkabilmektedir. Sinema sanatında işlenen konunun yanı sıra, ortamı oluşturan tüm yan etmenlere de yan anlamlar, alt mesajlar yüklenebilmektedir. Mekan, hem aracı hem tanık hem de çıkış noktasıdır. Sinema, farklı kültürel kaynaklardan, farklı teknolojik altyapılardan destek alan ve farklı öyküleri farklı bakış açılarıyla sunan, yapısıyla, kendisiyle ilişkiye girenle diyalog içinde olan bir araç olarak alternatif bir mekan ve zaman ilişkisi kurmaktadır.

Sinematik algılama da mimaride olduğu gibi dilin ötesinde bir ifadenin ürünüdür; hareket, zaman, ritim, sık, gölge, doku, renk ve ses aracılığıyla oluşmaktadır. Sinema kendine özgü bir güçle, görüş açısını değiştirme gücüne sahiptir. Senaryo, öyküleme ve anlatı üst çerçeveyi oluştururken hikayeyi, nasıl anlatacağımız hangi zaman ve mekan bağlamında veya akışlarında kuracağımız konusu bir atmosfer yaratımıyla yani ışık, çerçeve kamera açıları, makyaj ve kostüm gibi detaylarla biçimlenmektedir. Mekanı kullanmak mimarlığın olduğu gibi sinemanın da özüdür.

Film içinde mekanlar mimarlık için mimari öğeleri vurgularken mimari mekanı görüntüyü aktaran öge olarak kullanan sinemacılar için görsel mekan dinamikleri önemlidir. Mekandaki hareket sinemada kullanılan imgeler, aracılığıyla sinema karelerinin hızlandırılması ile elde edilen görüntü simülasyonu ile tartışılır. Filmin zamanlara bölünebilmesiyle; mekanın parçaları da zamansal bir sıra içinde düzenlenerek zamansal yapının parçası olurlar. Böylelikle zaman da bu yapı içerisinde mekansallaşır.

Mekan-zaman kurgusu ve etkileşimi mimarlık ve sinema disiplinlerini eklemlen yapı taşları olarak her iki disiplinin birbirine olan ilgisinin belirgin özelliğini oluşturmaktadır. Mekan kurgudan etkilendiği gibi mekan da kurguyu etkilemektedir. Film mekanını tanımlarken kimi kuramcılar mekanın sadece harekete zemin oluşturan bir alan olduğunu savunurken, kimileri çerçeve içindeki her şeyi mekan olarak adlandırmaktadır. Mekan kimi filmde ön planda olup karakterlerden ve eylemlerden daha vurgulu ve önemli kılınırken, kimi filmlerde geri plandaki fon biçimine dönüşerek görünmez kılınabilmektedir. Film içinde mekan mimari mekanın bir temsilidir, hem anlatsal hem de görsel olarak filmin en önemli öğelerindendir. Mekan

arka planda harekete fon oluşturmaktadır, anlatının geçtiği yer, zaman ve bağlamıyla ilgili bilgi vermektedir.

Film içindeki mekanlar ya gerçek mekanlardan ya da gerçek mekanların kurgu, senaryo ve dekorla birleşmesi sonucu algımızda ve zihnimizde oluşan kurmaca mekanlardan oluşmaktadır. Mekanın etkin olarak kullanıldığı durumda anlatı mekanını ön plana çıkaracak şekilde yapılmaktadır. Sinemada mekanın ön planda kullanımında mekanın kullanım amacı farklılaşabilmektedir. Mekan biçim olarak ya da sembol olarak kullanılabilir. Biçim olarak kullanılan durumlarda önemli olan mekanı vurgulamaktır. Sembolik kullanımında ise mekan görünenden öte hissedilenle ilgilidir.

Sinema; mekanı, mimariyi, zamanı, kisiyi, bir nesneyi, bir hikâyeyi, bir düşüncüyü, bir duyguyu kısaca her şeyi tasvir edebilir. Sinema tarafından tasvir edilen şeyler izleyici tarafından gerçek olarak algılanmaktadır; ancak bu algı normal koşullar altında onun bir yorum ya da sunum olduğunun bilinci altında gerçekleşir. Ancak sinemada mekan, bir temsil olarak mimari mekanın tüm özelliklerini taşıyamamaktadır. Jarvie bu konuda şöyle demektedir: “Filmleri koklayamaz, dokunamaz ve tadamayız; ama kesinlikle onları gördüğümüz gibi duyarız”. (Jarvie,1987)

Buradan yola çıkılarak, mekanın sinemada görüntü ve sese dönüştürüldüğü söylenebilmektedir. Mimarideki değişimin yaşamı şekillendirmesi gibi sinema mekanını kullanarak anlatmak istediği düşüncüyü vurgulamaktadır. Mekan, bu denli yoğun biçimde sinema tarafından kullanılırken mekanın deneyimlenmesi açısından önemli bir noktaya gelindiği de görülmüştür. Film hikaye parçalarını bir araya getirirken, izleyici bu parçaları zihninde birleştirmekte ve yeni mekanlar oluşturmaktadır.

Mekan sinema tarafından oluşturulurken gerçek veya kurgusal mekanlar farklı şekillerde izleyici tarafından deneyimlenmektedir. Bu deneyimleme gerçek hayattakinden duysal olarak eksik olsa bile anlamsal olarak daha yoğun olabilmektedir. Bu yoğunluk duysal eksiklikleri çoğu zaman gidermektedir.

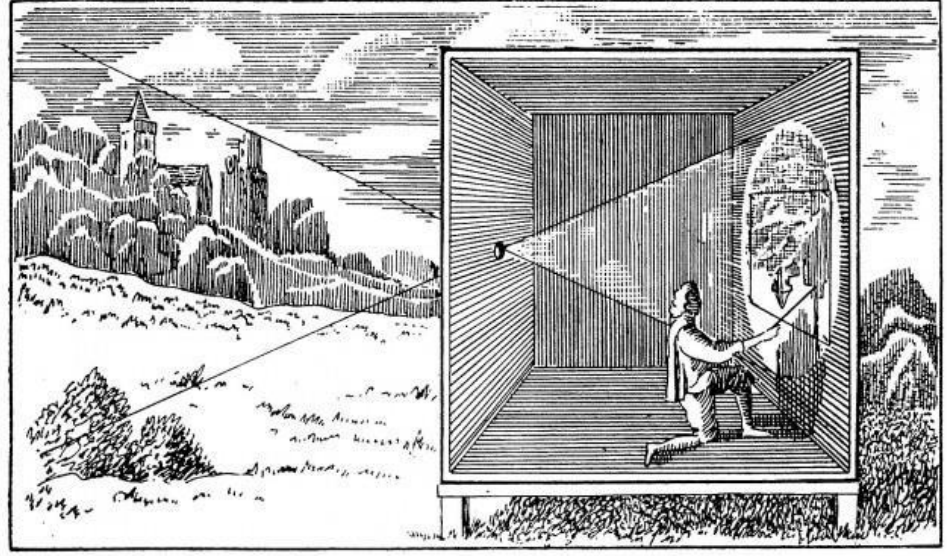
Mekanın film içinde kullanımına göre tanımını zenginleştirmektedir. Arka planda kalan ve sadece fon olarak kullanılan mekan anlatının geçtiği yerdir, ancak anlatılmak isteneni vurguladıkça mekan filmin ideolojisini belirtmenin yanı sıra bazen topluma,

kültüre ya da tarihe referans verebilmektedir. Mimari mekan, dönemiyle, toplumla, yaşamla ilgili ip uçları taşımaktadır. Film içindeki mekan ise sinemanın anlatım araçlarını kullanarak mimari mekanın bir temsilini sunmaktadır. Artık olaylara bir fon olmanın ötesinde, mekan, anlatı için belirleyici, anlam oluşturulurken kimi zaman vurgu yapan kimi zaman bütünlüğü sağlayan bir bileşen vazifesi görmektedir. Mimari mekanın temsili olan film mekanları da mimari mekanın taşıdığı bu değer ve anlamları olduğu gibi temsil edebilir ya da müdahale ederek yeni anlamlara yol açabilmektedir. Film mekanı ile kastedilen, gerçek mekanlar, gerçek mekanların kurgu ile dönüştürülmesiyle oluşan kurmaca mekanlar ve dekor ve setlerle hazırlanmış mekanlardır. Film mekanı içindeki her üç oluşum düşünüldüğünde her şekilde mimari mekanın bir temsili olduğu görülmektedir.

3. 2. SİNEMA SANATINDA MİMARLIK VE RESMİN ETKİSİ

3.2.1. Sinema – Resim ilişkisi

Resim tarihinin köklü geçmişi mağara duvarlarına yapılan resimlere kadar dayanmaktadır. İnsanoğlunun kendini ifade etme arzusu kendini büyü ritüeller ve çizgiler ile dışavurmuştur. Resim sanatının araç olarak kullanıldığı pragmatik çizimler gündelik hayatın mağara duvarına yansması ile duygu ve düşüncelerin aktarılmasını içermektedir. Bunun gelişmesinin bir sonucu olan resim sanatı, ardından ressamların da sıkça kullandığı camera obscura ile fotoğraf sanatının doğmasına, nitekim bu fotoğrafların saniyedeki geçiş sayısının artması ile de kamera mekanizmalarının ortaya çıkmasında etkili olmuştur. Ancak sinemanın sanat sahnesine çıkışı ve henüz sanat olarak yeni yeni kabul edilişi diğer sanatlarda modernizm tartışmalarının sürdüğü döneme denk gelmiştir.



Şekil (3.1.): Camera Obscura

Ancak tekrar sinemanın geçmişine göz atarsak sinemanın henüz var olmadan önce resim ile kesişecek noktalarının oluştuğunu görmek mümkündür. Resim sanatındaki perspektif çalışmalarının sürdüğü bir dönemde ortaya çıkan, Rönesans ressamlarına perspektif anlamında kılavuzluk eden camera obscura Leonardo da Vinci ile ön plana çıkmıştır. (Şekil 3.1)

Sinema öncesi dönemde resimlerin hareket yeteneğinin geliştirilmesi fikri yer almıştır ve ilk yapılan çalışmalarda ard arda gelen resimlerin oluşturduğu hareket için resmin hareketi adlandırması sıkça yer almıştır. Ancak bilimsel araştırma ve gelişmeler sinema aygıtının icadına giden yolu açmıştır. Fizyoloji, anatomi, kimya ve fizik gibi alanlarda yapılan çalışmalar 19. Yüzyıla gelindiğinde sinemanın aygıtları ile ilgili buluşların yapılmasına katkı sağlamışlardır.

Thomas Alva Edison ve William Dickson 1888 yılında Kineteskopu icat ettiler. Bu alet bir göz deliğinden görüntünün izlenmesine esas alan bir alettir. Ardından bir önemli gelişmeler yaşanmış ve Goodwin film şeridi için uygun maddenin selüloit olduğunu kanıtlamış, bu gelişmeden faydalanan George Eastman ise film makarasını icat etmiştir. Sinematografin geliştirilmesine giden yolda Isaac Newton'un güneş ışığının yansımalarına bir süre bakıp karanlık odaya giderek imgenin hala gözünün önünde oluşunu gözlemlediği deneyi sinema sanatına giden yolda yeni bir gelişmeyi

ortaya koymuřtur. Çünkü bu deney gözün nasıl çalıştığını, göz ve beyin arasındaki koordinasyonunun nasıl sağlandığını gösteren ve imgelerin birbiri üzerine düřtüğü görme merkezinde yaşanan ve görme kusuru olarak adlandırılan bir sinema adımının da önünü açmıřtır. Böylelikle Peter Mark Roget zihnın hareket olmayan yerde hareket algıladığını öne süren bakılan řeylerdeki hızlı parlaklık deęiřimlerinin göz tarafından izlenemediğini kanıtladıęı çalışma ortaya atılabılmıřtır. Önemli geliřmelerden biri de 1684 yılında yaşanmıřtır. Athanasius Kircher büyülu fenerini icat etmiřtir. Bu alet mum ıřığı ve aynalı merceklerden oluřan bir mekanizma ile çalışmaktadır. Bu alet ile nesnelerin görüntüleri büyük duvarlara ya da perdelere yansıtılmıřtır. Bu ilerleme sinema için oldukça önemli bir ilerlemedir. 1892 yılına gelindiğinde ise Reynaud optik tiyatro ile yüz metrelik perdelere görüntüler yansıtarak para kaazanan ilk kiři olmuřtur.

18. yüzyılda resim sanatçılarının zenginleřen orta sınıfın portre isteklerine yeterince cevap vermemesi, doęal olanın birebir benzerini resmetme üzerine yapılan bilimsel çalışmalara zemin oluřturmuřtur ve bunu karřılayan saydam kutular icat edilmiřtir. Bu çalışmaların hızla devam etmesi ise fotoğrafın icat edilmesine katkı sağlamıřtır ve nitekim bu çabaların sonucunda fotoğraf sanatının temelleri atılmıřtır. Bu icadın da ileri götürülmesi ve süreci kaybeden kopyalamalar ile hareketli resmin doęmasına giden yolu açmıřtır.



Şekil (3.2.): Lumiere'lerin Sinematografi

Nitekim 1895 yılında ilk film gösterimi kinetografin gelişmiş hali olan saniyede on altı kare olan film şeridi gösteren sinematograf ile Lumiere kardeşler tarafından yapılmıştır(Şekil 3.2). Gerçeğin yeniden üretimi olan ilk filmler yalnızca bahçıvanın bahçeyi sulaması, kağıt oyunu, Lumere fabrikasından çıkan işçiler ve trenin gara girişi gibi içerikler sahip olmuşlardır. Bu filmler resim sanatının başlangıç noktasındaki mağara duvarına çizilen ve sanat kaygısı olmayan resimlerle benzer özelliktedir.

Sinemanın ilk büyük öncüsü olan Melies en önemli ilk kurmaca filmlerden olan ‘Aya Seyahat’ filmini yaptığında, bu filmde ressam olması nedeniyle filmini geliştirme becerisini gösterdi(Şekil 3.3). Hareketli resim içerisinde derinliği nasıl yaratacağını, kompozisyonu nasıl uluşturacağını ve mekanı nasıl kullanacağını resim sanatının ona verdiği altyapı sayesinde hikayesine başarı ile aktarmıştır. Sinema sanatı ilk yıllarından itibaren resim sanatının kompozisyonundan, ışık kullanımından, kurgusundan ve planlarından yararlanmıştır.



Şekil (3.3.): Georges Melis - Aya Seyahat

Sinema tarihinde resim etkilerine bakacak olursa Edwin Porter'ın Büyük Tren Soygunu ile gösterdiği kurgu başarısını örnek verebiliriz. Bu aynı zamanda sinema diline de katkı göstermiş filmidir ve Melies ve Lumiere'in fantastik ve gerçekçi çizgisine bir yenisini ekleyerek kurmaca gerçeklik anlayışını ortaya koymuştur. Kurgu alanında yıllar sonra en başarılı örnekleri verecek olan Eisenstein'ın da kendini Leonardo da Vinci ile kıyasladığı bilinmektedir. Bunun yanı sıra sinema sanatının resim sanatında gelişen akımları kendi diline uyarladığı pek çok örnek yer almaktadır. Gelecekçii sinema sanatçılarının bu akım çerçevesinde deneysel çalışmalar yaptıkları, bunların en önemlisinin Ginna ve Corra'nın film şeritlerini bir tuval gibi kullanarak boyadıkları ve adına sine-resim dedikleri çalışmalardır. Dadaist sinema sanatçıları zamanda resim anlayışı ile fotoğrafa dayalı filmler yapmayı denemişlerdir ve en önemlilerinden biri Rene Clair'in 'Perde Arkası' filmi olmuştur. Bir diğer akım olan dışavurumculuk akımı sinemadaki en başarılı akımlardan biridir. Kullandığı gerçekten uzak dekorlar, nesnelerin çarpıtılmış formları, deforme olmuş çizgi ve şekilleri, koyu renk tonları ile Robert Weine tarafından yönetilen 'Doktor Caligari'nin Muatenehanesi' filmi de bir resim tablosunu andırmaktadır. Bunun altında yatan sebep ise resimdir çünkü filmin Van Gogh ve Edward Munch'un çalışmalarından esinlenilmiştir.

Tüm bu örnekler aslında bir ayrımı da işaret etmektedir. Sinemadaki biçimsel özellikler her ne kadar resim sanatından yola çıkılarak oluşturulsa da farklı bir anlamı ortaya koymaktadır. Bir tablonun bulunduğu ortam ile filmin gösterildiği ortamın farklı atmosferler yaratmaları şüphesiz sanat alıcılarını da farklı etkilemektedir. Bunun yanı sıra da teknikleri ve biçimlerdeki farklılık anlatıları arasındaki farklılığı da doğurmaktadır.

3.2.1.1. Biçim Bakımından Sinema ve Resim İlişkisi

Sinema ve resim arasındaki en önemli biçimsel farklılık devingenlik ve durağanlıktır. Devingenliği figürlerin yanı sıra sanat alıcısının zihninde oluşan imge aracılığı ile aktaran resim sanatından farklı olarak sinema sanatı bu devingenliği kendi hareket kabiliyeti ile gerçekleştirmektedir. Hareket olmayan imge de dahi hareket sağlayabilen sinemanın bunu gerçekleştirmek için kurgu, kamera açısı ve hareketleri, plan ve sekanslar gibi biçimsel anlatı öğeleri vardır. Dolayısıyla bu biçimsel yöntemlerle durağan bir resim karesi bile seyirci için hareket eden bir imge haline dönüşmektedir. Bu noktada kadraj kurulumu sayesinde biçimsel özelliklerin sanatsal anlatıya hizmet etmesi sağlanmaktadır. Bu resimdeki çerçeveleme ve mizansen ile benzerlik göstermektedir. Çünkü resim sanatında olduğu gibi sanat alıcısının neyi ne kadar göreceğine karar veren çerçeveleme, sinemadaki kadraj ile aynı misyona sahiptir. Her iki sanata da sanat alıcısının yönlendirilmesi bu yöntem ile sağlanmaktadır. Ancak resmi inceleyen alıcı çağrışımlar yolu ile resmi anlamlandırmaya açıkken, sinemada seyircinin sürekli hareket eden görüntüler karşısında değerlendirme ve anlamlandırma süreci belirli bir zamana yayılmaktadır. Sinema ve resim arasında farklı ama ortak bir yaşam olabileceğini belirten Bazin, konuyla ilgili olarak bir film üzerinden örnekle şu açıklamayı yapmaktadır.

“Gerçekten de, Van Gogh' ve 'Goya' filmleri iki ressamın çalışmalarını tam olarak yansıtan yapımlar değildirler. Burada sinemanın rolü bir albümdeki veya bir konferansın parçası olarak kullanılan fotoğraflar gibi didaktik ve yerine geçebilecek seviyede olması değildir. Bu filmler, kendi doğruları yönünde hareket ederler. Onların kendi kaynaştırma yasaları vardır. Onları, resimlerle veya yeni doğan estetik oluşumlarla karşılaştırmak yanlış bir yaklaşım olacaktır. Benim daha önce ortaya koyduğum

eleştiriler bu yöndedir. Sinemanın işlevi, resme hizmet etmek ya da onu baltalamak değildir. Bunun yerine, onun varlığına yeni bir boyut kazandırır.”(Bazin, 1995:159)

Resim sanatı için hareket aynı zamanda süreci yaratmaktadır. Hareket ve zaman arasındaki bu ilişki sanatçının gözlemleri doğrultusunda ve sanatçının kullandığı teknik ile açığa çıkarılmaktadır. Fotoğrafın hareketi doğru bir şekilde göstermesinin ardından bu gelişme resim sanatındaki hareket algısını da yönlendirmiştir. Buna en iyi örneklerde biri Muygridge’in hareketi analiz eden çalışmasıdır. Konuyla ilgili olarak Gombrich şunları aktarmaktadır;

“Hepimiz “nesneler böyle görünmez” diye ayaküstü ve ivedi yargılar vermeye yatkınsınız. İşin tuhafı, doğanın hep geleneksel tablolarındaki gibi görüldüğünü sanarız. Çok yakın bir zamanda gerçekleştirilen şaşırtıcı bir bulgu, böyle bir kuramın temelsiz olduğunu kolayca göstermeye yetmiştir. Yüzyıllar boyunca, binlerce kişi koşan atları seyretmiş, at koşularında ve süre avlarında hazır bulunmuş, savaşlarda şahlanıp fırlayan veya av köpekleri ardında koşan atları betimleyen resim ve baskılardan hoşlanmışlardır. Epsom at yarışlarının ünlü betiminde, tanınmış Fransız ressamı Gericault’un yaptığı gibi ressamlar ve oyma ressamları, atları her zaman, sanki koşunun atılımı içinde havada süzülürcesine, dört bacağı da gerili olarak resmetmişlerdir. Bu tarihten elli yıl kadar sonra fotoğraf makinası, hızla hareket eden atları anında tespit edecek yetkinliğe ulaştınca, hem ressamların, hem de seyircilerin yanlışlıkları çıktı ortaya. Çünkü dörtlüde koşan hiçbir at, hiçbir zaman bize “doğal”mış gibi görüldüğü biçimde hareket etmez. Aslında, bacaklarını yerden birbiri ardına kaldırır. Bir an düşünürsek, bunun başka türlü olamayacağını anlarız. Ressamlar bu bulguya dayanarak, hareketli atları gerçekteki gibi çizmeye başladıkları zaman bile, tabloları yanlış olduğu gerekçesiyle eleştirildi.” Gombrich,1980:10)

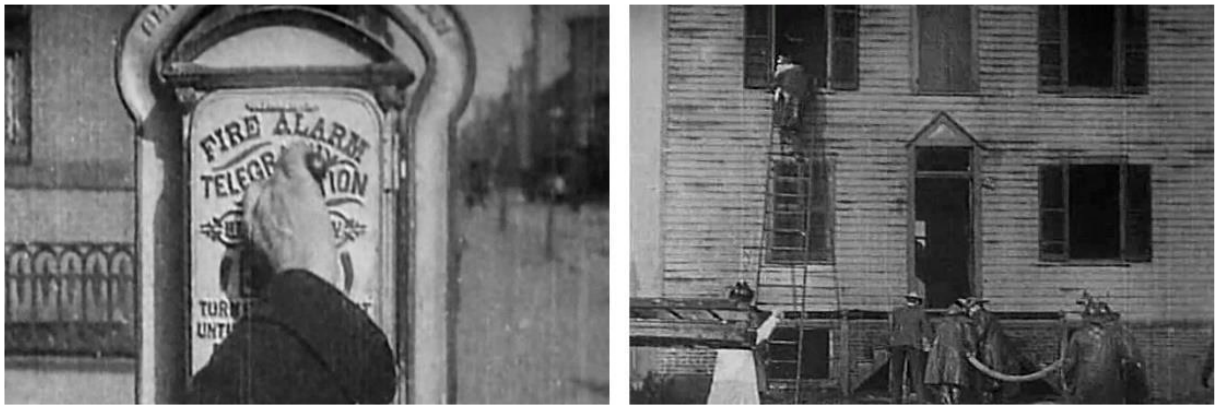


Şekil 3.4: Theodore Gericault - Epsom At Yarışları ve Eadweard Muybridge Hareketli Atlar

İki sanat arasındaki bu temel devingenlik farkına rağmen bu iki sanat birbiriyle kesişen noktaları ile bağlantı içinde kalmaya devam etmiştir. Her iki sanat da kendi devingenliklerini kendi biçimsel teknikleri ile aktarır ve kendi sanat formu içerisinde

bunu gerçekleştirmektedirler. Çerçeve içerisindeki hareket kabiliyeti sinemada süreklilik gösterebilmektedir ve çerçeve dışına çıkan bir hareket kamera teknikleri ve kurgu ile devamlılık arz edebilir ancak resim sanatında bu hareket, hareketin resmedildiği son yer kalmak mecburiyetindedir. Sonuç olarak ise her ikisi de hareketi anlatmayı başarır. (Şekil 3.4)

Sinema tarihinde yakın planı kullanan ilk yönetmen Edwin S. Porter olmuştur. ‘Bir Amerikan İtfaiyecisinin Yaşamı’ adlı 1903 yapımı altı dakikalık filminde kullandığı tüm yakın planlar sinemadaki diğer yönetmenlere de örnek olmuştur(Şekil 3.5). Porter filmin açılışını yakın plan çekimi ile yaparak seyircinin en baştan koşullanmasına, heyecanlanmasına ve bilgilendirmesine olanak sağlamış bu tekniği sinemaya kazandırmıştır. Sinemada da benzer kullanımlar filmin türüne ve konusuna göre farklı duygular aktarmaktadır. Örneğin korku filmlerinde detay kullanımları seyircilerin gerilmesine neden olurken, dram filmlerindeki detay kullanımları seyircinin duygulanmasına hatta ağlamasına neden olmaktadır. Bunun sebebi, seyircinin yakın plan aracılığı ile izleyicinin filme duygusal olarak daha yoğun bir şekilde katılmasıdır. Genel planda gösterilen pek çok öğeyi taramak zorunda olan göz, belirli bir süre verilen görüntüde pek çok noktayı kaçırabilir ve bu sebeple henüz bilgilendirme süreci tamamlanmadığı için duygusal anlamda yakın planda olduğu gibi bir yoğunluk yaşamamaktadır. Yakın planda ise gözün taraması gereken nesne az, bilgilendirme süreci kısa ve hızlı olduğundan dramatik etki seyirciye daha hızlı aktarılmaktadır.



Şekil 3.5: Edwin Porter - Bir Amerikan İtfaiyecisinin Yaşamı

Resim sanatındaki yakın plan kullanımı ise nesnelerin perspektif düzleminde ön ya da arka planda konumlandırılması ile sağlanmaktadır. Bu kullanımda da sinemadaki kullanımına benzer şekilde ön planda olan ve belirli bir boyut ile resmedilen nesne

daha dikkat çekici olduğundan izleyici bu nesneye bilinçli olarak yönlendirilir. Bir diğer kullanımı da yalnızca detayın resmedilmesidir ki bunun da etkisi sinemada olduğu gibi oldukça kuvvetlidir. Bu yöntemle resmedilen öğenin gösterilmek istenen detayı dışındaki bölümü çerçeve dışında tutulmaktadır.

Sinemada temel olan genel, orta ve yakın planlar görüntüleri farklı boyutlar ile sunarak bilgi ve duyguların aktarılmasına aracı olmaktadır. Ancak bu kullanım yalnızca çekim ve kurgunun bilinçli bir şekilde kullanılmasını öngörmektedir. Bu şekilde aynı zamanda devrim de sağlanmaktadır. Farklı bilgilendirme özelliklerine sahip olan planlar, kurgu ile düzenlenen belli bir sıralama ve ritm ile konuyu pekiştirmek için kullanılmaktadır. Bu aslında sinemanın göstermeye dayalı yapısına da hizmet eden organik bir yapının parçalarıdır. Farklı boyutlarda ve şekillerde göstermeyi mümkün kılarlar.

Sinemanın ilk yıllarında genel planlarından oluşan filmlerde sinemanın dilini okumak tam olarak mümkün olmamıştır. Yalnızca genel planlardan oluşan filmler genel planın işlevsel bir kullanımını değil sinemada anlatımın kendisini simgelemektedir. Ancak sinema dilinin gelişmesi ile birlikte genel planlar işlev kazanmıştır. Öyle ki bugünkü kullanımına bakıldığında genel planlar özellikle tanıtıcı planlar olarak kullanılmaktadır. Bir manzarayı, bir şehri, bir kalabalığı tanıtan çekimler filmin başlangıcında ya da yeni bir mekana geçildiğinde o yer ile ilgili seyircinin fikir edinmemesini sağlamaktadır. Ancak bu noktada da çerçevelemenin önemini aktarmak gerekir. Genel plandaki mizansen yaratımı ustalık isteyen bir seçim gerektirmektedir. Burada en çok kullanılan yöntemlerden biri resim sanatında olduğu gibi öğenin çerçevenin sağında ya da solunda konumlandırılması sıkça rastlanılan bir kullanımdır. Hatta çoğu yönetmen genel planların çerçevelemesinde resim sanatına öykünmüştür.

Resim sanatındaki kurgu anlayışına baktığımızda temelde çerçeve içerisindeki yerleştirmelerin düzeninden bahsetmek mümkündür. Ressam tuvalinde yer alan her figürün yeri, rengi, şekil, konumu, duruşu, bakışı, ifadesi, genel olarak tablodaki çizgi, desen, doku, ışık gibi öğelerin zıtlığı ya da dengesi ile ilgili belli kurgulamalar yapmaktadır. Sinemada ise senaryonun uygulamaya geçiş aşamasından itibaren kurgunun varlığından söz etmek mümkündür. Sinemada ise çekimler, çekimlerin

özellikleri, ışık ve aydınlatma, mekan, dekor, kostüm, makyaj pek çok öğe kurgulanmak zorundadır.

Sinemanın senaryonun belirlenmesinin ardından görsel anlamda kılavuzluğunu yapan storyboard ressamlar tarafından çizilmektedir. Bu çalışmalar bir ressamın eskiz çalışmalarına benzetilebilir(Şekil 3.6).



Şekil 3.6: Bir Endülüs Köpeği – Storyboard çalışması -İllüstrasyon: Mike Myhre Raffaello, Çayırdaki Meryem için dört çalışma

Sinemada hareketli görüntülerin bir sürece yayılması ve ekranda kalacağı süre sinemanın başka bir anlatı ögesi olan kurgu ile sağlanmaktadır. Çerçeve içerisindeki kurgunun yanı sıra görüntülerin ard arda sıralanması için de kurguya ihtiyaç duyulmaktadır. Sinemadaki kurgunun ilk adımını rastlantısal bir şekilde atan kişi Melies olmuştur. Bir film çekimi sırasında kamerasının arızalanması ve Melies'in çekilen görüntüleri izlerken bir kadının aniden bir erkeğe dönüşmesini hayretle karşılamıştır. İlizyonla uğraşan bir sinema sanatçı için bu rastlantısal buluş yapacağı 'Aya Seyahat' filmi için yararlanacağı bir fırsat niteliğindedir. Nitekim Aya Seyahat filmindeki bu teknik filmin sinema tarihine geçmesine neden olan özelliklerden biri olmuştur.

Kurgu bir sahneyi dramatik mantığına göre çözümlediği ve aksiyonda devamlılığı esas aldığı için, kişiler ve olaylar kendiliğinden hareket ediyormuş hareket ediyormuş gibi görünür. Bunun için özel teknikler vardır. Örneğin kesme, yani bir çekimden diğerine doğrudan geçiş, her zaman çerçeve içindeki bir hareketin üzerine yerleştirilir. Kurgu, aynı zamanda bir eksiltme sanatıdır. Çünkü teorik olarak bir filmin, karakterlerinin hareketlerini bir bütün olarak vermesi imkansızdır. O yüzden gerçek zamanda diyelim ki kırk beş dakika sürecek olan bir yemek sahnesi, anlatısal zaman

içinde iki dakikaya düşürülebilir. Fakat burada unutulmaması gereken şey söz konusu eksiltmelerin asla gelişigüzel olmadığıdır. Sinemanın kendisine özgü yöntemleri sayesinde derişik zaman gerçek zamanı temsil eder. Diğer bir deyişle seyirci, söz konusu sahne içinde herhangi bir kısaltmayı algılamaz, onu doğrudan doğruya gerçek zaman içinde geçiyormuş gibi değerlendirir. Böylece bir anlatıyı değil de gerçeği izliyormuş duygusu bir kez daha tazelenecektir.

Bir diğer keşisme noktası olan çerçeveleme resim ve sinemanın temel öğelerinden bir diğeridir. İki sanat dalı için de bu öğe anlatımının gerçekleştirileceği sınırları çizmektedir. Bu sınırları ressamın tuvali oluştururken yönetmenin ise kamera ekranı oluşturur. Ressam tuval üzerindeki canlı ya da cansız, gerçek ya da gerçekdışı öğeleri yönlendirip çerçeve içindeki yerlerini belirlerken, yönetmen kamera ekranının çerçevede yer alacak oyuncu ya da objelerin, doğaya şehir görünümünün ne kadarının yer alacağını ve nerede konumlanacağını belirlemektedir.

Sinema ve resim sanatçısı alıcısına sunmak için oluşturduğu çerçeveye aynı zamanda kendi duygu ve düşüncelerini aktarmaktadır. Bu sanatçının alıcısı ile iletişime geçme yoludur. Bu bir sanatçının dönemi eleştirmesi, bir bilgiyi ya da deneyim yaşatma çabası olduğu gibi yalnızca var olanı sunma isteği de olabilir. Ancak amacı her ne olursa olsun sanatçının dünya görüşünü yansıtmaktadır. Bu yolla izleyicisini etkileme çabası içerisindedir ve bunu başta çerçeveyi kullanarak gerçekleştirmektedir. İlgiyi yönlendirme araçlarından biri çerçeve planlarının anlatı gücünü arttırmak amacıyla farklı şekillerde kullanılmasıdır. Sinemada en etkili plan kullanımı yakın planlardır. Bu şekilde seyirciye aktarılan bilgi artar, duyguları yönlendirilebilir ve yakın planda gösterilenin daha iyi tanınmasına hatta o bir karakterse özdeşleşmenin sağlanmasına katkıda bulunur.

Sinemadaki çerçeveleme ile ilgili olarak Eisenstein şunları söylemektedir; “Sinemacılar 1907’ye kadar kameranın önüne kurulan sahnedeki olayları çerçevelemede mekânsal özellikleri koruyarak tek tek çekimlerle ilgileniyorlardı. Sinematografik planların müdahalesi ile zamansal ilişkiler ya da öyküsel nedensellik yaratmıyorlardı. Çerçeve içerisinde daha çok insan vücudunun tamamını ve içerisinde bulunduğu mekânda, başın üzerindeki ve ayakların altındaki mekânı göstermek için kamerayı eylemden gerektiği kadar uzak tutarak çerçevesiyorlardı. Kurgulama, aydınlatma ve farklı perspektif arayışları pek yoktu. Perspektif, çoğunlukla bir tiyatronun önsirasının ortasında oturan bir izleyicinin perspektif açısıyla benzerlik gösterir. Eisenstein “Film Biçimi” kitabında Goethe’nin şu sözüne yer vermiştir: “Doğada hiçbir zaman hiçbir şeyi tek başına görmeyiz; her şeyi

önündeki, ardındaki, altındaki, üstündeki bir başka şeyle bağlantılı olarak görürüz” (Eisenstein, 1985: 98).

Sinemada renk kullanımının da resim sanatındaki kullanımına benzer estetik özellikleri vardır. Her iki sanatta da ışığın ortaya çıkardığı renkler anlatımın ve anlamlandırmanın birer parçası olmuşlardır. Renk resim tarihi için ilkel mağara resimlerine kadar dayanmaktadır. O zamanlarda herhangi bir estetik değer içermeyen renk, daha sonraları resim sanatının anlatım öğelerinden biri olmuştur. Ressamlar doğada gördüklerini resmederken, bunu gördükleri renkler ile yaoma eğiliminde olmuşlardır. Renklerin farklı tonlardaki kullanımı, koyuluk ve açıklık değerleri resmi ışıklandırma amacıyla da kullanılmıştır. Renklere yüklenen anlamlarla da renk vazgeçilmez bir estetik öğe haline gelmiştir. Bilinçli renk seçimleri sinema ve resimde sembolik bir anlam olarak kullanılmıştır. Renklere yüklenen anlamlarla da renk vazgeçilmez bir estetik öğe haline gelmiştir. Bilinçli renk seçimleri sinema ve resimde sembolik bir anlam olarak kullanılmıştır ve bu kullanım aktarılan öykünün güçlenmesini sağlamıştır(Şekil 3.7).



Şekil (3.7.): Krzysztof Kieslowski Renk Üçlemesi

Sinema dendiğinde akla gelen ilk öğelerden biri resimde olduğu gibi ışık ve aydınlatmadır. Film sanatında görüntü, ışığa duyarlı film yüzeyinde oluşur. Vy yönüyle ışık sinemanın temelde var olması için temel bir gerekliliktir çünkü görüntünün kendisi ışıktır. Işık, estetik bir öğe olarak düşünüldüğünde kullanılan aracın teknik nitelikleri ve yüzey üzerinde eseri ortaya çıkarma süreci film ve video açısından görüntünün oluşturması süreci de üzerinde durulması gereken önemli bir

konudur. Işık, sahne sanatlarında nesnelerin görünebilmesi ve bir ortam yaratmak kaygısıyla gereken, resim sanatında estetik bir öge olarak karşımıza çıkar. Belli özelliklere sahip ışık, teknik gereklilik için kullanılırken, ışığın görüntüde estetik bir öge olarak düşünülmesi bizi aydınlatma kavramıyla karşılaştırır. Bir nesneyi kameranın algılayabilmesi için, bu nesnenin aydınlatılması gerekir. Aydınlatılmış olan nesne, içinde bulunduğu mekanla birlikte kameranın yarattığı görüntü boyutu içinde de bir hacim oluşturur. Bu nedenle aydınlatma, hem görüntü boyutunun ortaya çıkmasında hem de yaratacağı etki açısından önemlidir. Aydınlatmanın görüntü boyutuna olan etkisi, ışık ve gölge ilişkisinin düzenlenmesiyle ilgilidir. Gölge düzenlemek, ışıklı alanları düzenlemekten çok daha önemlidir. Bir nesnenin iki boyutlu ya da üç boyutlu algılanmasını sağlayan, yani nesnenin şeklini ve formunu ortaya çıkaran gerçekte ışık değil, gölgedir. Gölge oluşturma kaygısıyla yapılan aydınlatma, görüntü boyutunun yaratılmasına ve estetize edilmesine yardımcı olur. Sinema sanatı resim sanatındaki Rembrandt, Chiarocuro, Cameo, Notan aydınlatma gibi yöntemlerin sinemadaki pek uygulamasını bu sebeple görmek mümkündür.

Sinema sanatında senaryonun başarılı bir şekilde seyirciye aktarılması görüntü dilinin titizlikle kullanılmasını gerektirir. Görüntü sayesinde senaryonun anlattığı zamanda ve mekanda dolaşmak, senaryodaki olayları anlamak e konuya yaklaşmak mümkün olur. Her görüntü seyircinin zihninde bir anlam yaratır ve izleyicinin olay örgüsünü anlamlandırmasına yardımcı olur. Sinema ve resim sanatlarında çerçevedeki her öge görüntüyü oluşturmaktadır. Bu görüntü ise senaryonun konusunu aktardığı gibi ressam ya da yönetmenin düşünce ve hayal dünyasından izler taşımaktadır. Bu yüzden ressam ile yönetmenin aynı nesneyi ele alış yöntemleri ve aktaracakları bilgi farklı olacaktır.

Bazin için görüntü, "Temsil edilen nesneye perde üzerindeki temsilinin katabileceği her şey"dir. Bunun içine dekor, makyaj, aydınlatma, çerçeveleme, oyun ve kurgu girmektedir. Bazin'e göre, görüntüye inanan yönetmenler gerçeği ele alıp onu çözümlemeye çalışırlar, kendilerine göre değerlendirirler, kurgu yardımıyla bu gerçeği kendilerine göre yeniden düzenleyip seyirciye sunarlar. Buna göre, yönetmenlerin filmlerinin anlamı, tek tek gerçeğin öğelerinin taşıdığı anlamda değil, bu öğelerin düzenlenişindedir. Gerçeğe inanan yönetmenlerde ise kurgu ancak olumsuz bir rol

oynar, yani gereksiz öğeleri ayıklamakta kullanılır. Bu yönetmenler "gerçeğe hiç bir şey katmaz, gerçeği bozmaz, tersine, gerçekten derin yapılar çıkarmaya" çalışır.

Görüntüyü; gerçekselsel, çevresel, yorumlayıcı, simgesel, öykündürücü, özleştirici, özetleyici, birleştirici kurgu olarak kullanmak mümkündür. Bir konuyu görüntüyle doğrudan doğruya, yalın ve düz bir yolla anlatmak görüntünün gerçekselsel kullanımıdır. Görüntüyle bir mekan oluşturulabilir. Örneğin Boğaz Köprüsü çekiminin İstanbul'u belirlemesi görüntünün çevresel kullanımıdır. Yorumlayıcı kullanım ise görüntüyle düşüncelerin, hayallerin ve duyguların ifadesidir. Örneğin bir detay gösterilerek ardından gelişecek olaylar çağrıştırılır. Simgesel kullanım, farklı atmosfer ve olayların görüntüyle simgelenmesidir. Örneğin karamsar bir düşünceyi, yağmurlu ve kapalı bir hava görüntüsüyle vermek. Bir olay, konu ya da kişinin görüntüyle taklit edilmesi, örneğin olayın sandalda geçtiğini belirtmek için kameranın sağ-sola sallanması görüntünün öykündürücü kullanımıdır. Belirli olaylardaki ya da kişilerdeki tipik ayrıntılar görüntüyle özleştirici bir öğe olarak kullanılabilir. Napolyon şapkası gibi. Bu da görüntünün özleştirici kullanımıdır. Görüntünün özetleyici kullanımı ise daha önceki olayları topluca hatırlatmaktır. Görüntüyle olaylar ve düşünceler arasında birleştirme yapılabilir. Örneğin bir silahtan kadının yüzüne, kadının yüzünden silahı elinde tutan kişinin yüzüne çevrinme yapmak. Kurgu çeşitli görüntüleri birbiri ardına ekleyerek benzerlikleri ve farklılıkları ortaya çıkarmaktadır.

Çerçevede yer alan öğenin görüntünün ötesinde bir bilgi olduğu düşünülürse, bu bilgilerin bir düzen içerisinde verilmesi sayesinde anlatılmak istenen ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla çerçevede yer alan önemli bilgiler ile daha az önemli bilgiler ancak bu algının yaratılması ile seyirci tarafından anlaşılabilir. Bu kompozisyon ile gerçekleştirilmektedir. Çerçevenin oluşturduğu görüntüdeki ahengi kompozisyon sağlamaktadır. Kompozisyon da resim ve sanatının önemli kesişme noktalarından biridir. Resim sanatındaki kompozisyon sinemada devingen bir yapıya dönüşmüştür. Sinemadaki kompozisyonlar teknik olanaklarla birlikte sürekli değişim ve dönüşüm içindedir. Resim sanatında perspektif, çizgi, şekil, yön, form, doku, boşluk, derinlik, boyut, gibi temel tasarım ilkeleri bütüncül ve düzenli bir kompozisyonun oluşmasını sağlayan öğelerdir. Bu öğeler estetik bir atmosfer yaratır ve seyirciyi yönlendirirken haz almasını da sağlar. Tüm bu tasarım ilkeleri sinema sanatının da kullandığı öğeler olagelmıştır.

3.2.1.1.1. Sinema Sanatının Faydalandığı Resim Tasarım İlke ve Elemanları

Çerçeve, temel olarak iki boyutlu tasarımdır. İki boyutlu tasarım, seyircinin bakış ve dikkatini planlı bir şekilde yönlendirerek iletilmesini istediğimiz anlamı ortaya çıkarır. Sanatçının, başkalarının farklı şekilde gördüğü malzemeyi kendi bakış açısıyla ortaya koymasındır. Kompozisyon, fotoğraflanan cisimlere “işte görüyorsunuz” demenin ötesinde anlam kazandıracak yönde, boy, şekil, sıra, üstünlük, hiyerarşi, desen, yankılama ve uyumsuzluk gibi unsurları seçip altını çizer. Bazı temel ilkeler ister film, fotoğraf, ister resim, çizim olsun, her tür görsel tasarıma uygulanır. Bu ilkeler değişik bileşimlerde karşılıklı etkileşim içinde çalışarak çerçeve unsurlarına derinlik, hareket ve görsel güç katarlar.

Çizgi: Çizgi, ister açıkça ister üstü kapalı olsun, görsel düzenlemenin bir değişmezidir. Etki yönünden güçlü, kullanım olarak çok yönlüdür. Birkaç basit çizgi, iki boyutlu bir boşluğa göz/beyin için anlaşılır olacak şekilde düzenleyebilir. Çizginin çok çeşitleri vardır, ama görsel düzenleme yönünden önemli olan birkaçından söz etmek gerekir. Bazen ters S olarak da adlandırılan kıvrımlı çizgi, görsel sanatlarda sürekli yinelenen bir temadır ve klasik Yunan sanatçılarından bu yana kullanılmıştır.

Işık-Gölge: “Bir nesnenin görülebilmesi için ya kendisinin ışık kaynağı olması, ya da üzerine gelen ışığı yansıtması gerekir. Işık, bir kaynaktan her yöne doğru dalgalanarak yayılan parçacıklar olarak düşünülebilir.” Daha önce de bahsedildiği gibi sinemanın yapıtaşının ışık olmasının yanı sıra, biçim ve anlatı olanakları noktasında da ışık ve gölge hem aydınlatmanın bir parçası hem de anlam yaratmanın temel öğelerinden biridir.

Renk: Renk en genel tanımıyla şu şekilde açıklanabilir: “Işığın kendi özyapısına ve nesneler üzerindeki yayılımına bağlı olarak göz üzerinde yaptığı etki.” Işık olduğu sürece var olan renk hem nesnelerin tanınması, hem duyguların sembolik olarak aktarımı gibi resim sanatındaki benzer amaçlarla sinemada da kullanılmaktadır.

Doku: Fiziksel cisimler ve kültürel etkenlerle olan ilişkimizi temel alan doku, algılama ipuçları verir. Dokunun büyük bir kısmını görebiliyorsak, cismin nispeten yakın olması gerektiğini biliriz; bir şey ne kadar uzaktaysa, dokusunu o kadar az

algılarız. Doku, cisimlerin kendilerine özgü bir özelliktir ama ortaya çıkartılması için genellikle ışıklandırma gerekir.

Biçim/Form: Form bir nesneyi sınırlandırıp onu tanımlayabilmektedir. Biçim ise formdan daha canlı bir ifadeyi akla getirir. Bir formun farklı anlarda aldığı “biçimleri” vardır. Yani form, zamana göre farklı biçimlere girebilir. Paul Klee bunu şöyle özetlemektedir: “Biçim, formun karşısında daha canlıdır. Biçim canlı varlığa, form da cansız varlığa (Nature-Morte) eşittir.”

Ölçü: Farklı veya aynı biçimler, ölçüsel uygunluklar veya zıtlıklarla daha değişik tesirlere ulaşırlar. Küçük ölçüler görsel algıda uzaklık tesiri yaratırlar. Büyük ölçüler de yakınlığı ifade ederler. Dar ve ince her biçim, benzeri kalın biçimden daha büyük görünür. Uzaklık, derinlik olarak ağırlığı etkiler.

Yön: Devingen ya da durağan hacmi olan unsurlar, belirli doğrultulara işaret eder ya da bakarlar, bu şekilde ise işaretleme ya da dizilim olma durumu yön ile açıklanmaktadır. Sinemada ise bakış yönü ve aks çizgisi gibi tekniklerle seyircinin zihninde o çerçevedeki yön kavramının algılanması sağlanmaktadır.

Boşluk: Cisimler arasındaki uzaklık olarak tanımlanabilecek boşluk ilkesi sinemada altın oran kullanımı ile birlikte önemli ve önemsiz özne ya da nesnelerin uzaklık yakınlık ve mesafe ile konumlandırılmasında kullanılmaktadır. Atalayer’e göre cisimlerin görsel etkilerinin net, berrak, kuvvetli, anlamlı ve anlaşılır olmasında, boşluk/aralık belirleyici bir kavramdır.

Bütünlük/Uygunluk: Birbirine ait olduğu etkisini veren öğelere “uygun” denilmektedir. Biçimlerin bir araya gelişinde, minimum ve maksimum aralıkların belirlenişinde, biçim kümelerinin birbirlerine bağlandığında, benzer “unsurlar” bir bütün haline gelmeye yatkın olurlar. Minimum benzerlik zıtlığın başlangıcıdır. Maksimum benzerlik ise eşitliktir. Biçimler arasındaki benzerlik faktörü, biçimden biçime geçişte uyumlu, olumlu ilişkileri belirginleştirir. Biçim geometrisinin seçimini kolaylaştırır. Şekilsel benzerlikler anlam, ifade olarak belirlilik ve etkililik sağlar.

Oran: Oran, estetik ifadenin gücünü, etkisini şiddetlendirir veya yok eder. Ölçü, görsel sanatlarda, tamamen oran ilişkileriyle var olur. Klasik Yunan felsefesi, matematiğin evreninin denetleyici gücü olduğunu ve bunun ifadesini altın orandaki

görsel güçlerde bulduğunu dile getirmiştir. Altın oran, orantı ve boyut ilişkilerine genel bakış yollarından sadece biridir.

Ritim: Görsel hareketin düzeni, bir tasarımın anlatım dili ile ortaya çıkar. Bu uyumlu hareketler düzeni, belli tekrarları içerir. Düzenli ve akıcı elemanların bütünü oluşturmasıyla da ritim algılanır. Sinemada ritimi oluşturan öğeler ise kamera hareketleri, çerçeve içi hareketliliğin yanısıra kurgudaki dinamizmdir.

Denge: Görsel denge, kompozisyonun önemli bir unsurudur. Bir görsel kompozisyondaki her unsurun görsel bir ağırlığı vardır. Bunlar dengeli veya dengesiz bir kompozisyon şeklinde düzenlenebilir. Bir cismin görsel ağırlığını öncelikle boyutu belirler ama çerçevedeki yeri, rengi ve bizzat kendisinin ne olduğu da bunu etkiler. Dengeli veya dengesiz bir alan oluşturulmasında birçok etken rol oynamaktadır.

Vurgu: Vurgulama; ön plana çıkması gereken unsur ile ikinci planda kalması gereken unsur arasında gerçekleştirilecek bir yön, boyut, biçim, doku, renk, ton ya da çizgi kontrastı ile sağlanabilir. Sinemada vurgulamanın yönü ve şiddeti, kurgu marifeti ile tekrarlanma sayısına, gizlenmesine ve tekrar açığa çıkarılmasına bağlı olabildiği gibi yakın plan ölçekleri, diyaloglar ile de yapılmaktadır.

Zıtlık: Bir tasarımın mesajından önce görsel yanı algılanır. Görsel zıtlık, farklı yollarla gerçekleştirilebilir: boyut, aralık, ışık, form, doku, renk gibi tasarım öğeleri arasında oluşturulacak farklılıklar sayesinde tasarımdaki tekdüzelik giderilip görsel hareketlilik sağlanabilir. Başka bir deyişle; ortak özellikleri olmayan görsel öğelerin bir araya getirilmesiyle oluşturulan ayrım ile tasarımda zıtlık sağlanır. Kavramsal zıtlık ise daha çok izleyiciye iletilecek mesajlarla, tasarımın altında yatan düşüncelerle ilgilidir. Kavramsal zıtlık, tasarım öncesinde belirlenen ve birbirine aykırı olan düşüncelerin, anahtar sözcüklerin özümzenerek tasarımda yorumlanması ile oluşturulur.

3.2.1.1.2. Sinemada Anlatım ve Biçim Teknikleri

Resim sanatından pek çok şekilde faydalanan sinema sanat zaman içerisinde kendi terminolojisini de oluşturmuştur. Bu anlamda sinema sanatının teknik anlatı olanakları içeriğin ve senaryonun ön plana çıkarılmasında oldukça önemlidir. Bu bölümdeki

tanımlamalarda Film Sanatı kitabının sözlükçesinden faydalanılmış ve sıklıkla kullanılan sinema terimlerine yer verilmiştir.

180 Derece Kuralı: Çekimden çekime unsurlar arasındaki sağa sola doğru mekânsal ilişkileri tutarlı kılmak için, kameranın aksiyonun bir tarafında kalmasını dayatan devamlılık kurgusu kuralı. 180 derece çizgisinin diğer adı aksiyon aksıdır.

Açı/Karşı Açı Çekimi: Genellikle karşılıklı konuşma sahnelerinde kullanılan ve karakteri birbiri ardına gösteren iki ya da daha fazla çekimin kurgulanması. Devamlılık kurgusu sisteminde, bir çerçevede sola bakan bir karaktere karşılık, sonraki çekimde sağa bakan diğer karakter bulunur. Karakterlerden birini, diğerinin omzunun üstünden gösteren çerçeveler açı/karşı açı çekim kurgusunda yaygın biçimde kullanılır.

Açılma/Kararma (Fade): 1. Açılma (Fade in) çekimin yavaş yavaş ışıklanarak görünür hale geldiği karanlık ekran. 2. Kararma (Fade Out) ekran karardıkça çekimin görünmez hale gelmesi nadiren de olsa kararmalarda görüntü siyaha değil de beyaza ya da herhangi bir renge dönüşebilir.

Aksiyon Aksı: Devamlılık kurgusu sisteminde ana oyuncular arasında çizilen hayali bir çizgidir. Sahneyi oluşturan unsurlara ait mekânsal ilişkileri tanımlar. Kamera bir kesme ile aksın diğer yanına geçmemlidir, aksi takdirde bu mekânsal ilişkiler tersine çevrilir. Aynı zamanda 180 derece çizgisi olarak da adlandırılmaktadır.

Aksiyon Uyumu: Aynı hareketin iki ayrı görüntüsünü hareketin aynı anında birbirine bağlayan devamlılık kesmesi; bu şekilde hareket kesintisiz gibi görünmektedir.

Alan Derinliği: Kameranın önündeki en yakından en uzağa kadar olan alandaki her şeyin net odakta olmasıdır. Alan derinliğinin iki ile beş metre arasında olması demek, kamera objektifine uzaklığı iki metreden yakın ve beş metreden uzak olan her şeyin odakta olmayacağı anlamına gelir.

Alansal Perspektif: Görüntüdeki derinliğini vurgulamak adına ön plandaki nesneler arasındaki farklılıkların, arka plandakilere oranla, daha fazla ayırt edilebilir olmasıdır.

Aldatıcı Kesme: Devamlılık kurgusu sisteminde, çekimden çekime, zamanı devamlı olarak sunan fakat figürler ve nesnelerin konumlarında uyumsuzluklar yaratan kesme.

Almaşık Kurgu: farklı mekanlarda ve genellikle eş zamanlı olarak gerçekleşen iki ya da daha fazla aksiyonu birbiri ardına ve iç içe gösteren kurgu.

Anlam: 1. Göndergesel Anlam: İzleyicinin farkına varacağı varsayılan ve filmsel evrenin dışında olan belirli bilgileri anırtırma anlamına gelmektedir. 2. Açık Anlam: Çoğu zaman filmin başında ya da sonunda ve genellikle sözlerle anlatılan ve açık biçimde sunulan anlamdır. 3. Örtük Anlam: İzleyecinin çözümleme ve derinlemesine düşünme ile ulaşabileceği, söylenmeden anlaşılan anlamdır. 4. Semptomatik Anlam: Filmin anlamının kimi zaman kendisine rağmen, tarihsel ve toplumsal bağlamının sağladığı avantaj sayesinde ortaya çıkması.

Anlatım: Olay örgüsünün, öykü bilgisini sunması ya da saklaması işlemidir. Anlatı, izleyiciye filmdeki karakterin sahip olduğu bilgiden daha azını da, daha çoğunu da verebili ve karakterin zihinsel algılarını ve düşüncelerini daha yüzeysel ya da daha derin biçimde sunabilmektedir.

Anlatı Biçimi: Filmin bölümlerinin, nedensel olarak bir dizi ilişkili olayın gerçekleşmesi aracılığıyla birbiriyle ilişki kurduğu bir filmsel düzenleme türüdür.

Aşırı Genel Çekim: görüntüde yer alan nesnenin boyutunun son derece küçük görüldüğü çerçeveleme; bir bina manzara ya da insan kalabalığı ekranı doldurabilmektedir.

Aşırı Yakın Çekim: görüntüde yer alan nesnenin boyutunun son derece büyük görüldüğü çerçevelemedir. Yaygın olarak küçük nesneler ya da vücudun bölümleri üzerinde kullanılmaktadır.

Atlama: bir çekimin kesintiye uğramasıyla oluşmuş gibi görünen eksiltme kesmesidir. Çekimlerdeki ortak figür sabit kalırken arka plan aniden değişmektedir; ya da tam tersi gerçekleşmektedir, yani arka plan sabit kalırken figürler aniden değişebilmektedir.

Bakış Açısı Çekimi: kameranın yaklaşık olarak filmdeki karakterin gözlerinin olduğu yere konumlandırılmasıyla, karakterin gördüklerinin izleyiciye sunulması; genellikle bu çekime, bakan karakterin çekiminden önce ya da sonra bir kesme ile yakınlaşılır.

Bakış Uyumu: Bir çekimde bakan karakterin bakışının diğer çekimde ise baktığı şeyin gösterildiği, aksiyon aksı kurallarına uygun kesmedir. Eğer karakter sola bakıyorsa bir sonraki çekimde bakan karakter görüntü dışında ve sağda olacaktır.

Biçim: bir filmi oluşturan bölümler arasındaki ilişkiler sisteminin bütünüdür.

Bindirme: Aynı film kuşağı ya da aynı çekim üzerine birden fazla görüntünün pozlanmasıdır.

Bütünlük: filmi oluşturan bölümlerin sistematik olarak birbirleriyle ilişki haline olmaları ve dahil olan tüm unsurlar için motivasyon sağlama düzeyi.

Çağrışımsal Biçim: Filme ait parçaların benzerlikler, karşıtlılar, belirli fikirler, duygusal ve etkileyici nitelikler sunmak amacıyla bir araya getirildiği filmsel düzenleme türüdür.

Çekim: 1. Çekimler sırasında, kameranın bir kez çalıştırılmasıyla elde edilen film parçası. 2. Bitmiş bir filmde hareketli çerçeveleme olsun ya da olmasın, kesintisiz tek görüntü.

Çerçeve: Film kuşağı üzerindeki tek bir görüntüdür. Çerçeveler, perde üzerinde hızlı biçimde arka arkaya yansıtıldıklarında bir hareket yanılsaması yaratılmaktadır.

Çerçeve Oranı: Çerçevenin genişliğinin yüksekliği ile olan ilişkisidir.

Çerçeveleme: Film çerçevesinin kenarlarını, görüntüye oluşturacak biçimde seçmek ve düzenlemek için kullanmak.

Çerçeveleme Açısı: Çerçevenin, filme alınan görüntü ile ilgili olarak konumu: üstten, yukarıdan aşağıya doğru (üst açı); yatay, aynı hizada (Düz açı); aşağıdan yukarıya doğru (Alt açı). Aynı zaman da kamera açısı olarak da adlandırılmaktadır.

Çerçeveleme Mesafesi: Çerçevenin mizansenini oluşturan unsurlara olan görünür uzaklığıdır. Kamera uzaklığı ve çekim ölçeği olarak da adlandırılmaktadır.

Çerçeveleme Yüksekliği: Çerçeveleme açısına bakmaksızın kameranin yerden yüksekliğidir.

Çeşitleme-Varyasyon: Filmin biçiminde bir unsurun dikkate değer farklılıklarla yinelenmesidir.

Devamlılık Kurgusu: Devamlı v açık bir anlatısal aksiyon yaratmak için kullanılan kurgulama sistemidir. Devamlılık kurgusu çekimden çekime, görüntü içi yönelimlere, konumlara ve zamansal ilişkilere dayanmaktadır.

Devamsızlık Kurgusu: Devamlılık kurgusu sisteminde kabul edilmez olan tekniklerin kullanılarak çekimlerin birleştirildiği her türlü alternatif kurgu sistemidir. Buna göre mekânsal ve zamansal ilişkilerdeki uyumsuzluklar, aksiyon aksının kırılması ve grafiksel ilişkiler üzerine odaklanması bu sistemin bazı özellikleridir.

Diegesis: Bir anlatı filminde filmin öyküsünün geçtiği evrendir. Diegesis, gerçekleştiği varsayılan olayları ve görüntüde yer almayan eylemleri ve mekanları içermektedir. Diegetik olmayan ekleme ise bir sekans içinde anlatı evrenine olmayan nesneleri gösteren bir çekim ya da çekimler dizisinin eklenmesidir.

Entelektüel Montaj: Görüntülerin bir araya getirilerek, bu görüntülerin içinde bulunmayan soyut bir anlam yaratmasıdır.

Geçmişe Dönük/Flash Back: Film öyküsü içinde daha önce yaşanmış olayları göstermek üzere öykü düzeninin değiştirilmesidir.

Görüntü İçi Yönelim: Tanıtıcı çekim sırasında oluşturulan ve çerçeve içindeki karakterlerin ve nesnelerin konumlarıyla, hareket yönelimleriyle ve karakterlerin bakış yönleriyle belirlenen, sahne içindeki sağ-sol ilişkileridir. Devam kurgusu görüntü içi yönelimi çekimler arasında istikrarlı bir şekilde tutmaya çalışmaktadır.

Hareketli Çerçeve: Hareketli kamera, zoom objektif ya da belirli özel efektlerin kullanımıyla görüntüde oluşan etkidir; Çerçevelemeler, filme alınan sahneye bağlı olarak değişmektedir.

İleriye Sıçrama: Film içinde öykünün geleceğe sıçraması ve ardından tekrar filmin şimdiki zamana dönmesidir.

İzleyici Çekim: Görüntü içinde hareket eden bir figürü görüntüde tutmak için değişen çerçevenin olduğu çekimdir.

Kesme: 1. Film yapım sürecinde, iki film parçasının birbirine eklenmesidir. 2. Bitmiş bir filmde, bir çerçeveden diğerine yapılan ani değişimdir.

Kesme ile Yakınlaşma: Uzaktan bir çerçevelemeden aynı mekanın bir bölümünün daha yakından görünümüne ani değişimdir.

Kontrast: çerçeve içindeki en aydınlık ve karanlık bölgeler arasındaki farktır.

Kurgu: 1. Film yapım sürecinde kameranın çektiği film parçalarını seçme ve birleştirme işlemidir. 2. Bitmiş bir filmde, çekimler arasındaki ilişkileri düzenleyen teknikler bütünüdür.

Mekan: En minimal düzeyde, her film iki boyutlu grafik mekan, düz bir görüntü kompozisyonu göstermektedir. Tanınabilir nesneleri figürleri ve yerleri tanımlayan filmlerde üç boyutlu mekan da gösterilmektedir. Herhangi bir anda üç boyutlu mekan görüntü içi mekan olarak doğrudan tanımlanabilir ya da görüntü dışı mekan olarak tasvir edilebilir. Aynı filmde öykü mekan içinde (gösterilsin ya da gösterilmesin)aksiyonun bütünlüğünün yerini ve olay örgüsü mekanı içinde, sahnelerde temsil edilen görülebilir ve işitilebilir yerleri seyirci ayırt edebilmektedir.

Mizansen: Filme alınmak üzere kameranın önüne yerleştirile tüm unsurlardır. Dekorlar ve aksesuarlar, aydınlatma, kostümler ve makyaj, oyuncuların rolleri mizansen içerisinde yer almaktadır.

Montaj sekans: bir konuyu özetleyen ya da bir zaman dilimini kısa simgesel ve tipik görüntülere sıkıştıran bir film bölümüdür. Zincirlemeler, açılma-kararmalar, bindirmeler ve silinmeler, montaj sekansındaki görüntülri birbirine bağlamak için sıklıkla kullanılan tekniklerdir.

Motif: Bir film içinde belirli yollarla tekrarlanan bir unsur.

Motivasyon: Bir film içindeki unsurun neden orada olduğunu gösteren gerekçedir. Bu motivasyon izleyicinin gerçek dünyaya dair bilgisine, tür geleneklerine, anlatısal nedenselliğe ya da film içindeki stilistik modele başvurmaktadır.

Olay Örgüsü: Bir anlatı filminde, bütün olayların nedensel ilişkileri, zamandizinsel düzeni, süresi, sıklığı ve mekanları da dahil olmak üzere izleyiciye doğrudan sunulmasıdır. Anlatıdaki olayların izleyicinin hayalinde olduğu öykü kavramının karşıtıdır.

Örtüşme kurgusu: Bir aksiyonun tamamını ya da bir bölümünü yineleyen kesmelerdir. Bu şekilde olay örgüsü ve izleme zamanı uzamaktadır.

Plan-Sekans: Tek bir çekim ile ve genellikle uzun çekim ile filme alınan sahne için kullanılan Fransızca terimdir.

Resimli senaryo taslağı: Filmin çekimini planlamaya yarayan ve çizgi-roman benzeri çizimlerin kullanıldığı yöntemdir. Bu çizimlerde her bir çekim ya da çekime ait safhalar ve bunlarında altında çekimlerle ilgili açıklamalar bulunur.

Ritim: Çekimler içindeki seslerin, çekimlerin ve hareketlerin algılanan düzenidir. Ritmik faktörler vuruşları, vurguları ve tempoyu da içermektedir.

Sahne: Bir anlatı filminin tek mekan ve zamanda geçen ya da aynı anda iki ya da daha fazla aksiyonu göstermek için alması kurguyu kullanan bölümüdür.

Sekans: Genellikle filmin, bir aksiyonun bütününe içeren, sahneden daha geniş bir bölümü için kullanılan terimdir. Bir anlatı filminde çoğu kez, sahne teriminin eş anlamlısı olarak kullanılmaktadır.

Sıklık: Bir anlatı filminde olay örgüsünde gösterilen herhangi bir öykü olayının kaç kere tekrarlanacağını belirten zamansal manipölasyondur.

Soyut biçim: filme ait parçaların, şekil, renk, ritim ve hareket yönü gibi görsel niteliklerdeki tekrarlamalar ve çeşitlemeler vasıtasıyla birbirleriyle ilişkili hale geldiği filmsel düzenleme türüdür.

Stil: Tek bir filme ya da bir grup filme özgü film tekniklerinin tekrarlanması ve ön plana çıkarılması (örneğin bir yönetmenin sineması ya da ulusal bir akım).

Süre: Bir anlatı filminde olay örgüsünde sunulan zaman geçişinin yönlendirilmesi ve öykü içine yerleştirilmesi işlemidir.

Tanıtıcı Çekim: Bir sahnedeki önemli figürleri, nesneleri ve ortamları gösteren genellikle uzaktan çerçevelenen çekim türüdür.

Yeniden Çerçeveleme: Çerçevenin karakterin hareketine göre kısa pan ve tilt hareketleri ile ayarlanması ve figürün görüntüde ve merkezde kalmasının sağlanmasıdır.

Zincirleme: İki çekim arasında gerçekleşen ve çekimlerden biri yavaşça kaybolurken diğerinin yavaşça belirgin hale geldiği geçiş; kısa bir an için görüntüler üst üste binmektedir.

Tüm bu tanımlamaların yanı sıra Stefan Sharff'ın “sinestetik öğeler” olarak tanımladığı öğeler, film içerisinde sinemasal cümleler içinde düzenlenmektedir. Her öğe, özerk karakteristikleri olan birimlere gruplanmış planlardan oluşur. Sinema sekansının anlaşılabilmesi, bu sinemasal öğelerin anlaşılmasıyla gerçekleşmektedir. Sinemada yönetmen çeşitli sinemasal konfigürasyonları kullanarak izleyicinin bir takım beklentiler içine girmesini sağlar. İzleyici sistem tarafından kontrol edilen bir kod çözme döngüsünün içine sürüklenir. Estetik amaçlarla bir araya gelmiş olduklarına göre, yapı hem içerik, hem de biçimi tanımına dâhil eden bir kavramdır. Dolayısıyla sanat eseri özel bir estetik amaçla bir araya gelmiş olan bir göstergeler sistemi ya da göstergeler yapısıdır. Sharff, 300'den fazla film üzerinde yaptığı analizlere dayanarak sinemasal yapıyı tanımlamak için sekiz temel model oluşturmuştur:

Ayırma: Tek bir zamanda olan planların alternatifli olarak gösterilmek üzere bir arada düzenlenmesidir. Ayırma, tematik bağlamda olan her durumu tanımlamak için

kullanılabilmekte, ancak sinemasal olarak birbiriyle doğrudan ilişkili olan planlara denir. Ayırma üç şekildedir:

Giriş ve sonuç imajlarının da içinde bulunduğu imajların grafik ve uzamsal kompozisyonları: Bir ayırma genellikle geneli veren kavrayıcı bir planla başlar. Bu plan diğer öğelerin coğrafik konumlamalarını ve birbirleriyle olan uzamsal ilişkilerini ortaya koyar.

Ritim ve göreceli zaman: Belli bir ayırmaya özgü zaman duygusudur. Ayırmada zaman karmaşık bir konudur. Belli uzunluklardaki planların bir araya toplanması ritmik bir titreşim oluşturur. Göreceli zaman kavramı, görüntülerin bir araya gelmesi sırasında bir görüntünün ve bir önceki görüntünün ne kadar sürdüğüne dair ipuçları verir.

Ayrılmış imajlar arasındaki yakın ilişki

Paralel Aksiyon: Eşzamanlı olarak gösterilen iki ya da daha fazla anlatısal kurgudur. Birbirlerinden uzak mesafede veya zamanda olan iki anlatıyı bir arada anlatmak için kullanılır. Paralel aksiyon sinemasal sentaksta aynı zamanda zamanın uzatılmasını veya kısaltılmasını sağlar.

Yavaş Açılım: Bir resimsel informasyonun tek veya daha fazla plan ile kademeli olarak gösterilmesidir. Filmsel bir görüntünün algılanması imajların çözümlenmesinin devamlılığı ile ilgilidir. Potansiyel olarak her yeni imaj; yeni bir kavram, olgu, vb. bilgiyi de beraberinde getirir. İzleyen karşısındaki görüntüleri birleştirerek bir anlam üretmeye çalışırken, aynı zamanda bir sonraki görüntüyü de tahmin edebilmek için ipuçları arar. Verilen ipuçları nötr (yansız/tarafsız) konumda veya bilinçli olarak izleyeni yanlış yönlendiriyorsa, başka bir sinemasal dinamik işlemeye başlar. Sharff'ın yavaş açılım dediği kavram budur. Yavaş açılım çok çeşitli şekillerde çalışabilen, temelde anlatısal informasyonu düzenlemek için kullanılan belli bir sistemdir. Yavaş açılım, filmin uzunluğuna da bağlı olarak hikâyedeki kilit bilgilerin izleyene aktarımını zamana yayarak uzatır. Yavaş açılım bir görüntü ile başladıktan sonra, coğrafik olarak yakınında olan ve ilk görüntüye yeni bir ışık tutan veya anlamını değiştiren başka bir görüntü ile takip edilir. Yavaş açılım kavramında iki tane karşı güç bulunur: verilen görüntünün gerçekliği ve ekran çerçevesinin dışındaki alandaki gerçeklik. Çerçevenin dışındaki alan bir kamera hareketiyle genişletildiğinde bu güçler

çarpmıştır. Verilmiş olan görüntünün bile potansiyel olarak görülmeyen dış alanı beklenmedik bir şeyi saklı tutar.

Tanıdık İmaj: Film içerisinde tekrar edilen bir ton, resim, benzerlik veya düşünce veya bir sahnenin parçası olabilir. Filmde ritmik bir frekansla görülen herhangi bir resim tanıdık bir imaja dönüşür. Tekrar ve simetritelerin oluşmasını sağlayan tanıdık imaj, sinemasal yapının sonunda genellikle daha geniş bir plan veya kamera hareketiyle takip edilir. Tanıdık imaj sayesinde parçalı olan görüntüler birbirleriyle daha kolay ilişkilendirilebilirler.

Hareketli Kamera/Hareketli Oyuncu: Kesme yapmadan kullanılan kamera hareketidir. Parçalı/kesintili planların aksine, hareketli kamera bir eğrisellik oluşturan ve akıcı bir sinemasal öğedir. Hareketli kamera, gerçekliği betimlemekten çok daha karmaşık bir fonksiyon üstlenmiştir: sübjektif bir hareket dünyası yaratmak. Parçalı plandan çok farklı olan hareketli kamera, izleyenin perspektif duygusunu yoklamanın yansıra üç boyutlu bir atmosfer de yaratır. Parçalı planda izleyen parçaları bir araya getirmek durumundayken, hareketli kamera zaten olayları olduğu gibi akıcı bir şekilde gösterdiğinden izleyene böyle bir görev düşmez.

Çoklu Açık: Paralel aksiyon, ana plan disiplini, tanıdık imaj vb. bütün sinemasal yapı öğelerinin temelinde var olan, uzamsal bütünlüğü ve planlar arasındaki devamlılığı sağlayan sinemasal öğedir. Örneğin, 180 derece kuralı veya diğer bir ifadeyle ters açık kuralı normal koşullarda uyulması gereken temel birçoklu açıya dayalı sinema kuralıdır.

Ana Plan Disiplini: 1940lar'da standart haline gelen bir Hollywood metodudur. Ana plan disipline ile yavaş açılım sinemasal bir spektrumun iki ucunda yer alırlar. Ana plan, geniş bir alanın gösterildiği çok geniş bir plan olabilir veya orta geniş bir plan olup daha küçük bir alanı da gösterebilir. Ana plan, izleyene istenen informasyonun aktarılması için olabildiğince bilgiyi içerir. Ana planı daha yakın planlar takip eder ve ana planı detaylandırarak daha çok bilginin aktarılmasını sağlarlar.

Düzenleme: Sinemasal devamlılığı sağlamak, sinemasal ritim ve tempoyu oluşturmak, sinemasal bir harmoni yaratmak ve tüm görüntü ve seslerin grafik sıralaması için yapılan genellikle zigzag geleneğini gözetken düzenlemedir.

Sinemanın tüm anlatı ve biçim öğeleri tek bir amaca hizmet etmektedir; filmin yönetmenin aktarmak istediği şekilde seyirciye ulaşabilmesi. Bu sebeple sinema tarihi boyunca pek çok tür, akım ve yönetmen tarafından denenmiş olan yöntem ve üsluplar pek çok stilin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Sinema sanatı da içerisinde bulunduğu dönemlerden etkilenmiş ve bu dönemi yansıtmak için en uygun tekniği bulma çabasını her daim göstermiştir. Sinemanın tarihi gelişimi incelendiğinde bu anlatı ve biçim arayışları daha net olarak görülmektedir. Tiyatro eserleri ve edebiyat uyarlamaları ile başlayan sinema tarihi henüz kurgu ve çekim teknikleri keşfedilmediğinde dahi kendini anlatmak amacıyla ortaya bir dil koyma çabasını göstermiştir. Gerek Melies gibi tesadüflere dayalı buluşlar gerekse Kuleshov gibi bilinçli yapılan deneyler gibi çok araştırma sinemanın her geçen gün kendini daha iyi ifade etmesini, seyirci ile daha sıkı bir bağ kurmasını sağlamıştır.

3.2.2. Sinema – Mimarlık İlişkisi

Bilimkurgu filmleri çoğunlukla, bilinen gerçekliğe aykırı kurgulamalar içindeki alternatif olasılıklar hakkında çarpıcı ve rasyonel kurgular yapar. Bilimkurgu sineması kapsamındaki kurgusal öğelerin çoklukla doğa kanunları üzerine yapılmış bilimsel önermeler ya da ispatlar dâhilinde olası olmasıdır. Genel olarak bilimkurgu, günümüzden yola çıkıp geleceğe dair temkinli tahminler yürüterek ve de spekülasyona başvurarak yeni bir dünyanın temelini atar. Bilimkurgu filmleri mimarlık için gereken deneysel ortamı diğer film türlerine göre daha çok sağlar. Film architecture: From Metropolis to Blade Runner adlı kitabın giriş yazısında Vachel Lindsay (1915)'in "The art of Moving Image" adlı kitabından bahseder. Kitabın "Architecture in Motion" bölümünde filmlerdeki yapıların geleceğin mimarlığını şekillendirmekteki potansiyeline değinir. Lindsay'e göre mimarlar bu filmlerin sonucunda yeterli cesareti gösterirse Amerika yeni mimari denemeler için deney alanına dönüşebilir. Yeni mimarlığı ortaya çıkması için kamera çok uygun bir araçtır. Lindsay'in de bahsettiği gibi günümüz teknolojisiyle mimarlık üretim alanı, videolara, filmlere kaymıştır. Bilimkurgu türü sınırsız hayal gücüyle geleceğin mimarisi sinema dedirtecek kadar etkili bir alandır.

Bilimkurgunun dünya yaratma süreciyle mimari tasarım arasında büyük bir benzerlik bulunmaktadır. Bilimkurgu sanatçısı ile mimarın temelde ortak yönleri, her ikisinin de tanrısal bir işe soyunarak yeni dünyalar yaratmalarıdır.

Jonathan Glacey, The Guardian'daki bir yazısında, "sinema, mimarinin son hızla uçuşa geçeceği en güzel mekândır" diyerek iki disiplin arasındaki bağlantıyı özetlemiş, gelecek kentlerini detaylı bir biçimde işleyen pek çok filmin, izleyici tarafından kentin nasıl olabileceğini göstermesi açısından, oldukça heyecan verici olduğunu belirtmiştir. "Radikal mimari tasarım ve sinema arasındaki en yakın ve çekici ilişki, sinemanın araştırma için daha fazla ve büyük alanlar sunmasıdır. Modern mimarinin en iyilerinin birçoğu, dijital ve üç boyutlu tasarım yöntemleri sayesinde duygu ve kapsam olarak sinematiktir. Archigram ya da Superstudio üyelerinin, 1960'larda günümüzde sokaklardan elde edilebilen ucuz üç boyutlu teknolojiye sahip olduklarını düşünün. İnşa edemedikleri hayali kentlerinin küçük filmlerini görselleştirirlerdi. Bu, yüzlerce çizim, maket ve makaleden çok daha cezbedici bir teknik" diyerek günümüzde bilimkurgunun yaptığı işe bir vurgu yapmıştır. Glacey'in dediği üzere olanakları kullanıp geleceği resmetmeye çalışanlar sadece film yapımcıları değil aynı zamanda bu konuyu araştırıp yeni projeksiyonlar ortaya çıkarma çabasında olanlardır. Bu projeksiyonlara ulaşmak için seçtikleri metot ise bilimkurgudur. Yeni mekân tasarımları, mevcut olanların farklı kullanımlarını sağlayan bu yöntem mimarlık için önemli bir araç haline gelmiştir. Bartlett Mimarlık Okulu'nda, Unit 15 adında film, video, animasyon ve hareketli grafikleri, mimari yöntemler üretmek, geliştirmek, arıtmak ve tasvir etmek için kullanan bir tasarım atölyesi oluşturmuştur. Bu atölye gelecek tasvirleri için kurguladıkları mekânları direk olarak bilimkurgu tekniğiyle yapmışlardır (Şekil 3.8). Bilimkurgu filmlerinde kullanılan mekanlara benzer mekanların ortaya çıktığı bu çalışmada, bilimkurgunun mimari ve geleceği için öneminin resmi açıkça görülür. Diğer yandan mimarinin bir sinema türü için başlı başına bir konu olabileceği gerçeği de başka hiçbir elemana ihtiyaç duyulmadan yansıtılan görsellerden anlaşılır. Ayrıca bir mimarlık okulunda yöntem olarak bilimkurgunun kullanımı da iki tür arasındaki etkileşimin derecesi hakkında fikir verir.



Şekil (3.8.): Bartlett Mimarlık Okulu Unit 15 atölye çalışmalarından örnekler.

Mimari ortam bilimkurgu için esas planı oluşturduğu gibi arka planda kalarak filmdeki zenginliği oluşturan bir eleman da olabilir. Bilimkurgu sinemasında arka planda oluşturulan yapay dünya, ön planda akıp giden hikâyeye nitelikli bir fon oluşturmak durumundadır. Bu durum başta mimarlar olmak üzere pek çok tasarımcıya yeni bir eylem alanı doğurur. Dolayısıyla mimarlık pratiğinin bilimkurguyla ilişkisi de bir adım öteye taşınmış olur. Özakin (2001), bilimkurgu filmini, devasa bütçelerle kalabalık bir yüksek yetenekliler ordusu tarafından, en gelişmiş teknoloji araçları kullanılarak geniş kitleler tarafından izlenmesi için hazırlanmış gelecek öngörülerini olarak tanımlar.

3.3. SİNEMADA BİLİMKURGU VE TARİHSEL GELİŞİMİ

İlk olarak yazınsal alanda kendini gösteren bilimkurgu türü, gelişen teknolojinin de etkisiyle sinema ortamına aktarılan yenilikçi bir tür olmuştur. Yazıyla anlatılanların görselleştirilmesine olanak sağlayan bu ortam, türün gelişimi için önemli olmuştur. Hareket halinde imge ve özel efekt imkanlarıyla, romancıların daha önce geliştirdiği, insanın ve bilimin geleceği üzerine yaptığı varsayımlar yeni bir boyut kazandı. Bilimkurgu sinemayla karşılaşarak amaçlarını pekiştirdi.

Sessiz filmin erken dönemlerinden beri var olan bilimkurgu sinemasının, sinemaya ilk girişi, kamera ve kurgu tekniklerinin sunduğu olanakların fark edilmesiyle olmuştur. Doğa yasalarının çeşitli kurgu ve yanılsama teknikleriyle, belgesel görüntüleme dışına çıkılarak kurgulanıp yorumlandığı bir uygulama söz konusudur. İlk başlarda teknolojinin ilkel bir seviyede olması nedeniyle filmler etkileycilikten uzaktır.

Tıpkı Jules Verne romanlarında olduğu gibi, ilk dönem filmlerde, teknoloji teması, gelişen teknolojinin sağladığı üstün kullanımların sunumuyla sıklıkla işlenmiştir. Bu anlamda ilk bilimkurgu örneği, Lumiere kardeşlerin 1895 yılında yapmış oldukları, bir dakikalık Charcuterie Mechanique filmidir. Bu bilgiye rağmen bilimkurgunun ilk örneği 1901 yılında Ferdinand Zecca'nın uçan sigara biçimindeki aracıyla çektiği Gökyüzünün Fethi (La Conquete de l'Air) olarak bilinir, fakat bu film tarz olarak bir deneme olmaktan öteye gidememiştir. 1902'de Verne ve Wells'in romanlarından yola çıkarak Ay'a Yolculuk (Le Voyage Dans La Lune) adlı filmi, bilimkurgunun beyaz perdedeki ilk önemli yönetmeni olan George Melies yapar. Melies daha sonra bilimkurgu türünde Olanaksızlıklar Boyunca Yolculuk (1904)ve Denizler Altında 20.000 Fersah (1906) filmlerini çeker ve bu tür içinde olan yerini sağlamlaştırır. Özellikle Olanaksızlıklar Boyunca Yolculuk filmiyle, bilimkurgu, teknolojinin sunduğu hızın vurgusuyla serüven türüne yaklaşılmaya başlar. Seyirciyi bir trenin yolculuğuyla baş başa bırakan film için tiyatro ortamında denenen fon oyunları, stop-motion gibi teknikler kullanılmıştır. Bu özelliğiyle görselliğin geliştirilmesinde önemli adımları teşkil etmiş ve sinema dili yeni montaj teknikleriyle gelişmiştir.

Bilimkurgu türünde militaristik bir yönün ortaya çıkması I. Dünya Savaşı öncesinde Almanların savaş hazırlıkları ve İngilizlerin savunma psikolojisi zamanlarında ortaya çıkar. Londra'nın uçan dairelerce işgali ve genç bilim adamının bu araçları uzaktan kumandalı torpillerle yok etmesini anlatan, Koruyucu (The Airship Destroyer, Walter R. Booth, 1909) filmi ile birlikte öteki dünyalardan varlıklarla karşılaşma ve istila teması sıklıkla işlenmeye başlanır. Ardından, 1908'de Dr. Jekyll and Mr. Hyde (Robert Louis Stevenson) ve 1910'da Mary Shelley eserinden uyarılma olan Frankenstein (J. Searle Dawley) gibi örneklerde karşımıza çıkan çılgın bilim adamı temasıyla, filmler izleyiciyi kışkırtmanın ötesinde birer sosyal eleştiri örnekleri olmuşlardır.

I. Dünya Savaşı sonrasında bilimkurguya yaklaşımda Amerikan ve Avrupa modelleri arasında belirgin bir farklılık ortaya çıkar. Avrupa'da Rusya ve Almanya tarafından bilimkurgu, gelecek tahminleriyle sosyal eleştiri aracı olarak kullanılır ve önemli atılımlar yapılır. Rus sinemasına bakıldığında bilimkurgu filmlerinin yüzdesi oldukça düşük olmasına rağmen Iakov Protazow'un Alexei Tolstoy'un aynı isimli romanından esinlenerek 1924 yılında çektiği Aelita: Mars Kraliçesi, türün tarihinde ses getiren bir örnek olmuştur. Savaşın ardından savaşın etkilerini taşıyan ve anlamını açığa vuran dışavurumculuk akımı ortaya çıkar. Edebiyatta doğacılığın, tiyatrodaki yeni romantizmin, resim ve sinemada izlenimciliğin yerini aldığı Dışavurumculuk akımı Almanya'da gelişir ve en çarpıcı örneklerini verir. Alman sinemacılar, dışavurumcu yaklaşımlarıyla bilimkurgu filmlerini sadece teknolojinin teşhiri olmaktan öteye götürmüş, insanın iç dünyasını anlatmanın bir aracı haline getirmişlerdir. Bu filmler gerçek-dışı ve çoğunlukla absürd dekorlarıyla, çarpıtılmış perspektifleriyle, ışığın ve gölgelerin abartılı kullanımıyla akıma uygun biçimsel özellikler taşır. Dışavurumcu sinemacılar, çılgın bilim adamı temasını kullanarak, sonraki dönem Amerikan filmlerinin aksine mantıksal açıklama yerine insan ruhunun hallerini ele alarak hikâyeleri kurma yolunu seçmişlerdir. Homunculus (Otto Rippert, 1916), Dr. Caligari'nin Muayenehanesi (Das Cabinet des Dr. Caligari, Robert Wiene, 1919), Nosferatu (F.W. Murnau, 1922) gibi filmlerle Almanlar hayalet figürlerini bilimkurguda kullanmışlardır. Bu dönemde en çok dikkati çeken film, Fritz Lang'ın 1925-1927 yapımı Metropolis'i olmuştur. Film içeriği ve yapım bütçesiyle bilimkurgu

sinemasının ilk ihtiřamlı örneklerinden birini oluşturur. Metropolis, 2000 senesinin devasa řehrindeki iktidar-iřçi mücadelesiyle özellikle ekonomik eřitsizlik temasına odaklı distopik yaklařımıyla iktidara yönelik eleřtirilerde bulunmaktadır.

1929 yılında yařanan büyük iřsizlik sorununun, II. Dünya Savařı'na kadar kendini hissettirmesine rařmen 1930'larda bilimkurgu filmleri "kaçıř filmleri" olarak görev üstlenmiř ve bu dönemde krize rařmen film sayısında önemli bir artış yařanmıřtır. Bu dönem, seri filmlerin yükseliřine tanıklık eder. O yıllarda dergileriyle edebi alanda geliřmeye bařlayan bilimkurgu yanında fantastik kahramanları konu alan çizgi roman serileri de ortaya çıkmıř ve Flash Gordon, Buck Rogers, Dick Tracy gibi serilerin beyaz perdeye uyarlanmaları söz konusu olmuřtur. Öte yandan çılgın bilim adamları, yüksek teknoloji ürünü gereçler, dünya hâkimiyeti planları ve çatıřmaları gibi stok konu malzemeleri ve düşük bütçeli üretim süreçleriyle bu tarz filmler beyaz perdede önemli bir ağırlık kazanırlar. Amerikan bilimkurgu sinemasının en bařından beri vazgeçemediđi tür olan korku ve çılgın bilim adamı teması da bu döneme damgasını vurmuřtur. Bilimkurgu sinemasının duraklama dönemine girdiđi II. Dünya Savařı sırasında, dünyanın diktatörlükler ve demokrasiler biçiminde ikiye ayrılmıř olması, kendi sistemlerinin en iyi yönetim biçimi olduđunu ispatlamaya çalıştıkları bir dönem olmuřtur. I. Dünya Savařı'ndan farklı olarak radyo ve sinemanın büyük kitlelere ulařmasıyla, ilk renkli film örneklerinden biri olan Dr. Cyclops (1941) ve animasyon formatındaki Superman serisi gibi örnekler piyasaya çıkarılmıřlardır.

Savařtan sonra 1950'ler paranoya ve endiřeli ruh halinin hâkim olduđu bir dönem olmuřtur. Nükleer teknolojiyle birlikte insanođlu kendi türünü yok edebilecek bir gücü keřfetmiř ve kullanmıřtır. Çoğunluđu düşük bütçeli B-tipi filmler vasıtasıyla savař sonrası karamsarlık insanođlunun üzerinde yařadıđı gezegen için bir tehlike olduđu düşüncesi, bilinçli olarak ortaya çıkarılan yok olma korkusu, savař ve savunma psikolojisi beyazperdeden dışarıya yayılmıřtır. Bu endiřeler, bilimkurgu sinemasında sıklıkla iřlenen paranoya temasına odaklı hikâyelerle ifade edilmiřtir (Hardy, 1995). Bařka Dünyadan Gelen (The Thing From Another World, Christian Nyby, 1951), Onlar (Them, Gordon Douglas, 1954), The Quatermass Experiment (Quatermass Deneyi, Val Guest, 1955), İstila (The Invasion of the Body Snatchers, Don Siegel 1956), İnanılmaz Küçülen Adam (The Incredible Shrinking Man, Jack Arnold, 1957), Uzaylı Bir Canavarla Evlendim (I Married a Monster From Outer Space, Gene Fowler

Jr., 1958) gibi filmler dönemin paranoyalarını yansıtmaktadırlar. 1950'lerin başından itibaren uzay temalı filmler de gelişim göstermiştir. Yabancı, dünya dışı güçlerin tehdidi altındaki Dünya'nın kurtarılması gerektiği bahanesiyle, sınıflı toplumun tipik eğilimlerinden biri, yani kendi çıkarlarını bütün bir insanlığın çıkarlarıymış gibi sunma kurnazlığı, bilimkurguda apaçık kendini belli eder (Menningen, 1967). Komünizm ve aynı şekilde faşizm korkusu bu dönemde her şeyin temeline yerleşmiştir.

1960'larda meydana gelen gelişmeler siyasi ve toplumsal hayatın daha da karmaşılaşmasına yol açar. Bu durum iktidar kavramının sorgulanmasına ve II. Dünya Savaşı sonrasında başlayan eleştirel tartışmaların daha da derinleşmesine yol açar. Berlin Duvarı'nın inşası ve Küba füze krizi Soğuk Savaş'ı yeni bir boyuta taşımıştır, fakat Kennedy suikastı, Vietnam Savaşı, Çin kültür devrimi ve 1968'de Fransa ve ABD'de patlak veren öğrenci olayların etkilerinin sinemaya yansması edebiyata olduğu gibi hızlı olmamıştır. 1960'lar aynı zamanda ABD ve Sovyetler Birliği arasında yoğun bir uzay yarışına da sahne olur. Başlayan uydu fırlatma çalışmaları, insanlı uzay uçuşları ve en son 1969'da Ay'a ayak basılmasını kapsayan dönem, bilimkurgu hikâyelerinin gerçekleşmeye başladığı bir döneme aittir. Bu gelişmeler yanında türün edebiyatta da ciddiye alınmaya başlanmasıyla birlikte film yapım şirketleri ve ünlü yönetmenler türe yönelmeye başlar. Stanley Kubrick (Doktor Garipask, Dr. Strangelove, 1964), Jean Luc Godard (Alphaville, 1965), Francois Truffaut (Fahrenheit 451, 1965) gibi yönetmenlerin kaliteli yapım örnekleriyle bilimkurgu sineması yükselişe geçer. 1960'lar bu gelişmelerle göstermelik konulardan uzaklaşıp, özün ön plana alınmaya başladığı bir dönem olmuştur. Bilimsel gelişmeler hayatın bir parçası haline gelmeye başladığından artık bu gelişmelerin hayata ne gibi etkilerde bulunmaya başladığı konusu ağırlık kazanmaya başlamıştır.

1968 senesi, bilimkurgu sineması için bir dönüm noktası olmuştur. Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke ile birlikte, yazarın Gözcü (The Sentinel, 1951) adlı romanından uyarladıkları, insanoğlunun geçirdiği üç evrimi konu alan 2001:Uzay Macerası (2001: A Space Odyssey) 'i çeker. Görülmemiş bir bütçe ve çalışmayla yaratılan bu film ile bilimkurgu için özel efektlerin gerçekçiliğin yakalanması için şart olduğu, dolayısıyla film bütçelerin kabarık olduğu yeni bir dönemi başlatır. Aynı yıl Franklin Schaffer, Pierre Boulle'in romanından uyarlanan Maymunlar Cehennemi (Planet of the Apes)'ni

çekerek ve büyük bir ticari başarı elde edilir. Bu başarının üzerine, 1973'e kadar dört devam filmi daha çekilir.

Bilimkurgu sineması, 1970'lerle birlikte 2001:Uzay Macerası filmi sonrası, basılı medyadan, sinema ağırlıklı olarak görsel alana kaymaya başlar. Görsel yaratım tekniklerinin gelişmesi yazının yerini sinemanın almasına neden olmuştur. Bu dönemde özel efektlerin gelişme göstermesi ve önem kazanması, film bütçelerinin de oldukça yükselmesine yol açar. Eskiden bilimkurgu filmlerinin üretimini baltalayan özel efekt giderleri film üretiminin sıradan bir ölçütü haline gelir. 1970'lerin başından itibaren politik sıkıntılar ve iktidari sorgulamalarla bilimkurgu filmlerinde insanlığın kendi kendine yapabilecekleri ve yarattıklarının tehdidinde olması konusuyla paranoya teması sıklıkla işlenmiştir. Stanley Kubrick'in iktidarın beyin yıkama tehdidini konu alan Otomatik Portakal (A Clockwork Orange, 1971), devlete karşı mücadele veren bir adamın kaçış öyküsü olan THX 1138 (George Lucas, 1971), nükleer savaş sonrası insanlığın dünya hakimiyetini kaybedişinin konu alındığı Maymunlar Cehennemi serisi, ekolojik çöküşe yönelik kaygıları dile getiren Sessiz Kaçış (Silent Running, Douglas Trumbul, 1972), aşırı nüfus artışıyla tükenen kaynakların yarattığı dehşeti konu alan Soylent Yeşili (Soylent Green, Richard Fleischer, 1973) ve A. Huxley'in Cesur Yeni Dünya'sının bir benzerini sunan, herkesin 30 yaşına kadar yaşatıldığı ve ardında bir çok korkunç sırrın saklandığı Disneyland tarzında distopik bir ortamı kuran Logan'ın Kaçışı (Logan's Run, Michael Anderson, 1976) bu yaklaşımın örnekleri olarak ortaya çıkmaktadır. Bu distopik yaklaşımın içinde, özellikle 1970'lerle gündeme gelmeye başlayan, uluslararası şirketlere yönelik bir eleştiri de ortaya çıkar. Yaratık (Alien, Ridley Scott, 1979) filminde kendi amaçları uğruna insanların feda edilmesinde bir sakınca görmeye bir şirketin varlığı bu yaklaşıma örnek olarak verilebilir.

1980'lere gelindiğinde yakın gelecek senaryolarıyla Cyberpunk akımı, edebiyat alanında olduğu gibi sinemada da etkili olmuştur. Devasa reklam panolarının aydınlatıldığı kirli, kalabalık distopik şehir ortamları, genetik mühendisliğinin köle olarak ürettiği androidlerin üzerinden insan olmayı sorgulayan Bıçak Sırtı (Blade Runner, Ridley Scott, 1982), televizyon aracılığıyla ortaya çıkan bedensel dönüşüm ve yıkıcı cinselliği konu alan Videodrome (David Cronenberg, 1983), insan ve makina karışımı bir üstün tekno-polisin konu alındığı Robocop (Paul Verhoven, 1987),

makinelerin kontrolü ele geçirdiği ve insanları avlamaya başladığı Yok Edici (The Terminator, James Cameron, 1984) gibi örnekler döneme damgasını vurur.

1990'lı yılların başlarında Soğuk Savaş'ın resmi olarak sona ermesinden sonra ABD'nin tek güç olarak kalışıyla birlikte artık bir "ötekinin" olmaması, ülkenin iç ve dış politikalarındaki değişiklikler, bilimkurgu senaryolarında da bir değişime yol açar. 1950 ve 1980'li yıllarda belirli kitlelere dönük olan şiddet bu noktadan sonra gruplara, sokak serserilerine, diktatörlere ve verili kodların dışına çıkan makinelere yönelir (Batur, 1998). George Orwell'in 1984'ünde yer alan "polis devleti" ve "düşünce polisi" kavramları, sinemada özellikle 1980'lerden sonra karşılığını bulur. Gerçeği saklayan sahte dünyaların nasıl oluşturulduğu ve bu dünyaların kitlelere benimsetilmesinin neden gerekli olduğu sorularına yanıt aranır, gözetim toplumu olmanın bedeli sorgulanır. Philip K. Dick uyarlaması olan Gerçeğe Çağrı (Total Recall, Paul Verhoven, 1990), sanal gerçeklik kullanılarak bedensel dönüşümün ele alındığı Bahçıvan (Lawnmower Man, Brett Leonard, 1992), sanal gerçeklikten var edilen bir seri katilin konu alındığı Sanal Gerçek (Virtuosity, Brett Leonard, 1995), insan beyninin bir veri deposu olarak kullanıldığı Johnny Mnemonic (Robert Longo, 1995) bu konunun işlendiği örneklerdir. İnsan hafızasını ve üzerinde yapılan değişiklikleri konu edinen filmlerde bu dönemde yerini almıştır. Hesaplaşma (Paycheck, John Woo, 2003), Sil Baştan (Eternal Sunshine of the Spotless Mind, Michael Gondry, 2004) Truman Show (The Truman Show, Peter Weir, 1998), Gizemli Şehir (Dark City, Alex Proyas, 1998) ve Matrix serisi insan hafızasının silinmesini ve insan hafızasının yanında gerçekliğin de programlanabileceğini konu alan filmler olmuştur.

2000'lere gelindiğinde özellikle 1990'ların başından itibaren gelen ve 2000 senesinden sonra daha da artan çizgi roman uyarlamaları ve bu uyarlamaların dışında kalan genel olarak distopik yaklaşımın ağır bastığı eleştirel örnekler dikkat çekicidir. Steven Spielberg'in yönettiği Yapay Zeka (A.I., 2001), Bıçak Sırtı (Blade Runner, 1982) filminde olduğu gibi ruh konusu ve kapitalizmin insanları nesneleştirmesini eleştirirken, Spielberg'ün bir başka filmi olan Azınlık Raporu (Minority Report, 2002), adalet sisteminde önyargı konusunu, gözetim toplumlarını ve boğucu kapitalizmin etkisindeki yaşamı ele alır. Wachowski kardeşlerin Matrix serisi (1999-2003),

şebekelenen ve medya tarafından yürütölen günümüz yaşantısına metaforik bir bakış sunar ve algıladığımız gerçekliğin gerçekten var olup olmadığını sorgulayarak onun birileri tarafından şekillendiriliyor olabileceğine dikkati çeker.

Bilimkurgu sineması gelişimini etkisi altında olduđu politik, toplumsal ve doğayla ilgili konulardan aldığı verileri teknolojinin sunduklarıyla harmanlayarak devam ettirmektedir. Değişen zamanda değişen etkileşim ve iletişim sistemleri, bunun sonucu ortaya çıkan küreselleşme, uzaktan savaş ve doğal felaketlerden ilham alıp, bu temaları teknolojiyi en güncel haliyle kullanarak ürünler ortaya çıkarmaktadır.



4. BİLİM KURGU SİNEMASINDA MEKAN ANLATISI

4.1 METROPOLİS

Bilimkurgu filmlerinin öncülerinden ve en çarpıcı örneklerinden biri olan Metropolis, 1927 yılında aynı zamanda mimar olan Fritz Lang tarafından çekilmiştir. İlk defa insan şeklinde bir makinenin yani robotun gözler önüne serildiği film olması ayrıca önemlidir. Alman film endüstrisinin geliştiği bir dönemde çekilen film Alman Dışavurumcu akımının etkisinde kalmıştır. Fütüristik bir distopya ortamında geçen film, kapitalist bir düzende işçiler ile işverenler arasında yaşanan sosyal krizi anlatmaktadır. Alman dışavurumcu sinema akımının bir örneği olan film aslında ekspresyonist olarak başlayıp daha ılımlı bir şekilde biter. Sürekli tekrarlanan "üreten eller ile planlayan beyin arasındaki aracı kalp olmalıdır" cümlesi Almanlara o dönemde korporatizmin ne kadar yakın görüldüğünü anlatmaktadır. Film Naziler tarafından da oldukça beğenilmiş özellikle de "arabulucu" simgesi halkın farklı kesimleri arasında dengeyi sağlayacak olan devlet ile özdeşleştirilmiştir. Öte yandan, işçilerin fabrikaya robot şeklinde girdikleri sahne endüstri devrimi, kapitalizm gibi kavramları yerden yere vurur. Dönemin en pahalı sessiz filmi olarak da bilinen film ilk uzun versiyonu kısaltılarak gösterime girmiş, daha sonra beğenilmesi ve kült bir film olması sonucunda uzun versiyonuyla da yayınlanmıştır.

Filmde kullanılan mekânların hepsi birer dekor olup Manhattan'ın gece görseiliğinin izlerini taşımaktadır. Film konusunu, dönemin konularından biri olan işçiler ve kapitalist düzenin başındaki yöneticiler arasındaki uçurumdan alır. İki sınıfın varlığının yansıtıldığı toplumda, bir sınıf yer altında makinelerden daha değersiz olan, durmaksızın çalışmak zorunda olan işçiler, diğer sınıf ise yüksek yapılarda yaşayan, tüm eğlenceye ihtişama sahip zenginler sınıfıdır. İşçiler yürüyüşlerinden, ifadelerinden de anlaşıldığı gibi 'makineleşmişlerdir' demek yanlış bir yorum sayılmaz. Bu sosyolojik durumların yanı sıra, filmin mimarlık üretimi anlamındaki önemini,

Wolfgang Jacobsen “Bu film, mimarlık ile sinema arasındaki gergin karşılaşma ve paslaşmanın başlangıcını temsil ediyor. Filmin en görkemli sahnelerinde ikisi, sinematik bir mimarlık veyahut bağımsız bir sanat ifadesi oluşturacak şekilde bir araya geliyor, birleşiyorlar.” diye dile getirmiştir.

From Metropolis to Blade Runner adlı kitabın yazarı Neumann (1996) ise, Metropolis’te hayat verilen kentselliğin referansları için; “işçilerin yer altı şehrindeki merkezi meydanda, onları işe çağıran devasa bir çan bulunur. İronik şekilde bu ‘anıt’ Walter Gropius’un “Monument for the March Dead”’inden modellenmişti ki söz konusu anıt da politik anlamda çok ağır eleştirilere maruz kaldı.” yorumunu yapar. Bu yorumuyla Neumann Metropolis’in “güçlü ve vurgulu mimari metaforlar ile dolu bir çağdaş imgelem galerisi” olduğunu dile getirir.

4.1.1 Metropolis Kenti

Kent kurgusunda, Fritz Lang’ın her ne kadar Manhattan görselliğinden etkilendiği söylene de Avrupa kentlerinin izlerini kentin en yüksek yapısı ve “Big Brother”-vari bir anlamda kontrol merkezi olan “Babil Kulesi”, merkezde konumlanması ile dini bir yapı etrafında şekillenen geleneksel Orta Avrupa şehir planlamasına referans veriyor. Yer altı ve yer üstünde var olan yapılaşma iki farklı sınıfın varlığıyla hayat bulmuş bir durumu oluşturuyor. Yaratılan bu yapılaşmanın içerisinde çok katmanlı bir ulaşım sistemi öngörüsü kent örgüsünü tamamlıyor (Şekil 4.1). Roloff ve Seesslen (1995)’in de dediği gibi; “Fritz Lang’ın filminde hayal ettiği Metropolis, yükselen gökdelenleri, uçan araçları, ufuktan ufka atlayan otoyolları ve üstte süre giden bu hareketli yaşamı destekleyen devasa yeraltı makineleri ile fütüristik bir kent ütopyası karakteri taşır”.



Şekil (4.1): Birçok gökdelenin yükseldiği düzeyde gelişen şehir.

Hiyerarşik, kaotik, kalabalık ve ölçsüz bir kentin izlerini okumak güç değildir. Bu kent kurgusu içerisinde yapılaşmamış tek bir alana bile rastlanmaz. Filmde yer alan tek doğal mekân bir yapı içerisinde sıkışmış gibi işlenmiş olan zevk bahçeleridir. Adres tanımlamalarının bile bloklar üzerinden yapılması sıkışıklığın, aynılığın, mekânlarda olan yaşantıya verdiği bir referanstır. Diğer yandan (Şekil 4.2)'de

görüldüğü gibi, kent içerisinde boşlukların tanımı olan, toplanma alanları, meydanlar, geleneksel bir tavır da sergilemektedir.



Şekil (4.2): Meydan algısını oluşturacak bir toplanma mekânının varlığı

Ulaşım ağları kentin düzenine ayak uydurabilecek kadar katmanlaşmış olarak tasarlanmış, düşeydeki hareketleriyle de gökdelenler arasında bina içlerinde yerini almıştır. Filmin siyah beyaz olması kent içerisinde yapay aydınlatmanın, ışıkların önemli bir yer teşkil ettiği hissini azaltmaz. Kalabalıklaşan kent düzeni insanlardan, ulaşım araçlarından ve yapı yoğunluğundan anlaşılacak seviyeye ulaşmıştır. İnsan ve ulaşım araçlarının birer nokta gibi algılatılması ise ölçek kavramını akla getirmektedir (Şekil 4.3).

Metropolis filminde kullanılan tüm mekânlar için birer minyatür tanımlamasını yapmak yanlış olmaz. Filmde kullanılan tüm şehir filmin yönetmeni Fritz Lang (1890-1976)'ın muhteşem öngörüsüyle yarattığı birer modeldir. Filmin en pahalı sessiz film olarak anılmasının bir nedeni bu modelin her parçasının ayrı ayrı perspektiflerle işlenmesi olabilir. Her bir kare için yapılan modellerde devasa kent imajını yaratmak için kullanılan daha yakın, daha uzak çok katmanlı modeller maliyeti arttırmıştır. Manhattan'dan etkilendiğini belirterek oluşturduğu bu kurgu şehir, günümüzde hiç yabancı olmadığımız bir görüntüyü 1927 yılında bize göstermiş.



Şekil (4.3): İnsan ölçeğinden uzak bir kent düzeni

4.1.2. Metropolis Yapıları

Modern mimarinin düzene hâkim olması formlardan, cephelerden ön plana çıkıp kendini göstermektedir. 1920'ler ürbânizmin realist ve ütöpik çağıdır. Bu dönemde Walter Gropius, Le Corbusier gibi sanatçı-filozof mimarlar modern projeler üretmektedirler. Metropolis (1926) filmi de ütöpik ürbânizm, New York'un ürbânizmi, Gropius'un Bauhaus stili ve asma bahçeli zevk şehri Babil ile trajik Berlin'den esinlenerek üretilmiştir. Bu etkileri yansıtarak modellenmiş gökdelenler birbirine benzer çizgileriyle, düz, temiz hatlarıyla bir düzen içerisinde yerleştirilmişlerdir.



Şekil (4.4.): Filmde yükselen kütleler

Mekânîk endüstriyel uygarlığın bir zaferi seklinde görülebilecek olan “Metropolis” in rasyonel mimarisi, armonik simetri ve geometrik stilizasyonu gayri insani olarak ortaya çıkmıştı. Şekil (4.4.)’te de görüldüğü gibi kent kurgusuna hakim olan kütlelerden bu geometri, harmoni açıkça okunur.

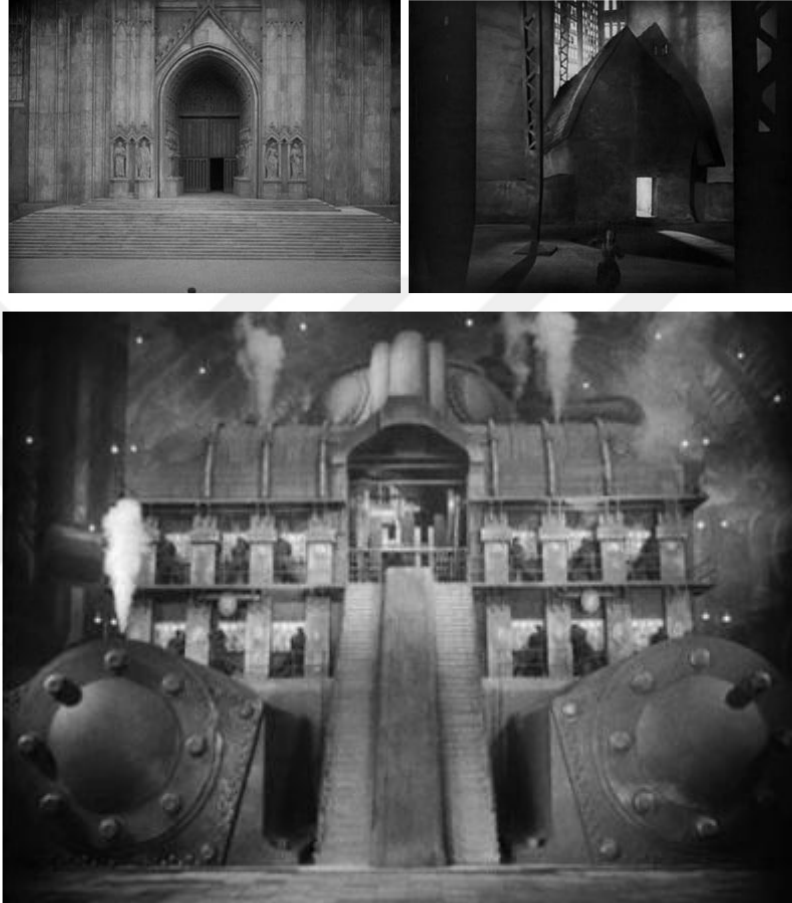
Her ne kadar maketlerle yapılan setlerde üretilen bir film olsa da döneminden aldığı verileri bu modele yansıtmayı başarmıştır. 1900'lerin ürbanzmin realist ve ütöpic çağında yapılan gökdelenlere de birer gönderme yapar nitelikte olan bu benzerlik film içerisinde dikkat çekici boyuttadır. New York'un ürbanzmi, Gropius'un Bauhaus stili ve asma bahçeli zevk şehri Babil ile trajik Berlin'den esinlenerek üretilen yapılar içerisinde, Park Row Building (1899), Woolworth Building (1913), Met Life Tower (1909), Singer Building (1908), Crysler Binası (1928) ve bunlar gibi filmin dönemine ait yapıların etkisi görölmektedir (Şekil 4.5.).



Şekil(4.5.): 1900lerin başında yapılan ve filmi etkileyen gökdelenler

Gökdelenlerin ezici varlığının yanı sıra, spesifik olarak; dini yapılar, yabancılaşmış, kentten kendini soyutlamış, yeniliği kabul etmeyen yapılar ve yeraltında kapitalizmin

eseri olan, makineyi anımsatan yapıların varlığı da önemli birer detay haline gelmiştir. Gotik mimariye ait kilisenin yarattığı etkileyici mekân algısı, kent içerisinde gökdelenler arasında tek kalmış, dışı kapalı bir konut, bunlar arasında sayılabilir (Şekil 4.6.).



Şekil (4.6): Gotik mimariye ait kilise, konut ve bir makine edasıyla var olan yapı

Filmde karşılaştığımız farklı tarzlardan ve filmin adıyla anılan Alman dışavurumculuğunu yansıtan Yoshiwara gece kulübü ve zevk bahçeleri gökdelenler arasında kalan yapılar olarak filmde yerini almıştır (Şekil 4.7.)



Şekil (4.7.) : Yoshiwara gece kulübü ve zevk bahçeleri

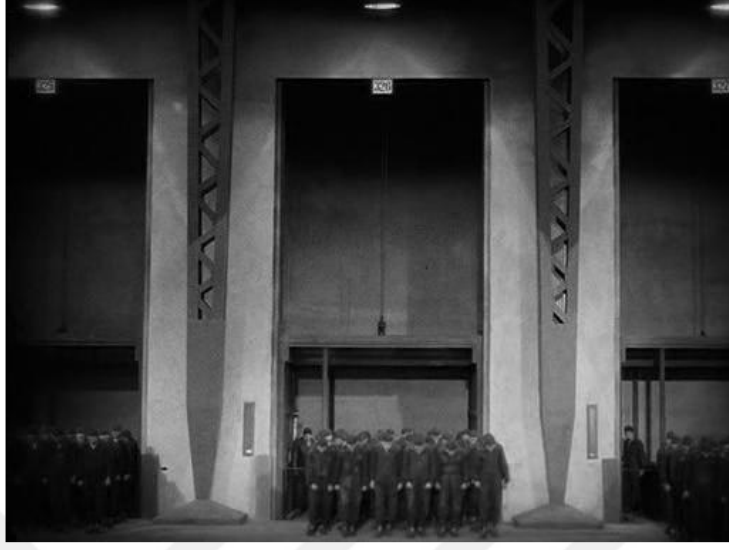
Filmde ismi geçen Yoshiwara Eğlence Mekânı esasında Japonya’da bulunan ve filmdeki gibi zevk ve eğlence bölgesi olan bir alandır. Yoshiwara Bölgesi 17. Yy’ın başlarında ortaya çıkmış bir bölge olup günümüzde modern Tokyo mahallelerine

benzeyen bir yapısı olmasına karşın, geçmişten gelen tapınakları, sokak motifleriyle geleneğini sürdürmektedir.



Şekil (4.8.): Japonya'daki Yoshiwara Bölgesi

Yaratılan bu çok katmanlı kentte ulaşım ise yatay ve düşeyde oluşturulmuştur. Asansör boyutlarının bir yapıya eşdeğer olduğu sistemler birçok kişinin sirküle edilmesini sağlamaktadır (Şekil 4.9.).



Şekil (4.9.) : Düşeydeki sirkülasyon

4.1.3. Metropolis İç Mekânları

Binalarda dikkat çeken modernist tavrın iç mekânlarda da devam ettiğini söylemek yanlış olmaz. Sade, yalın yüksek tavanlı iç mekânların geniş açıklıklarıyla kenti her an izleyebilmek bir anlamda kenti kontrol altında tutmayı sağlamaktadır (Şekil 4.10). Bu ayrıcalığa sahip olanlar tabi ki zengin olan üst sınıftır. İşçi sınıfının yaşadığı mekânlar için aynı durum söz konusu değildir. Çoğunlukla zamanlarını çalışarak geçiren işçiler için konut önemsiz bir mekân olarak karanlıkta kalmıştır. Mekânlardan farklılaşarak sosyolojik olarak da bir mesaj niteliğinde filmde yer almaktadır.



Şekil (4.10.) : Modern tarzdaki iç mekânlar karşılık oluşturan klasik mekânlar

Ana mekanlara ait servis mekânlarının varlıkları ve gelişimleri de film içerisinde beliren birkaç sahnede göz önüne serilmiştir. Yangın merdivenleri için ayrılan holler, acil durumda kullanılacak çıkışlar ve mekânlar için gerekli tesisat boşluklarının binalarla doğru orantılı olarak boyutlarında meydana gelen değişiklikler detaylarıyla işlenmiştir.

4.2. BLADE RUNNER

1982 yılında Ridley Scott tarafından yönetilmiş bilimkurgu filmidir. Filmin hikâyesi 2019 yılında Los Angeles'ta geçer. Philip K. Dick'in "Do Androids Dream of Electric Sheep" isimli kısa öyküsünden uyarlanmıştır. Döneminin çok ilerisinde olan filmde "insan nedir?" sorusuna aranan yanıt birçok seyircinin tepki göstermesine neden olmuştur. Film teknolojinin çok ilerlediği ve insanların kendi önemsiz işlerini halletmeleri için seri halde, insana çok benzeyen android ürettikleri bir dünyayı anlatır. Üretilen androidlerin dünyaya ayak basması yasaktır, bastıkları anda da "Blade Runner" denilen polisler tarafından avlanmaktadırlar. Bu durum zaten son kullanım tarihi 4-5 seneyi geçmeyen androidleri kızdırır. Buna karşı çıkan bir grup android, suç işleyerek dünyaya gelir ve Blade Runner Deckard /Harrison Ford'un androidlerin peşine düşer, bu süreç içerisinde de kendini sorgular. Bu hikaye için, nükleer bir tahribat sonucu ekolojik olarak çökmüş bir dünya seçilmiştir. Harap olmuş görüntüsünün verilmesi için gökyüzü rengindeki deformasyon ve matlık kullanılmıştır. Işık oyunları ile güneşten hiç haberi yokmuş gibi varlığını sürdüren binalar, yüzeylerindeki ıslaklıkla yerlerini almıştır. Şehir yaratılırken Hong Kong görüntüsünden faydalanılmış ve adeta bir çöplük şıklığı oluşturulmuştur. Sadece Uzak Doğu şehrinin görüntüsü alınmamış toplumsal düzeninden de etkilenilmiştir. Kalabalık bir toplum içerisine yerleştirilen Uzak Doğulu insanların varlığı bunu desteklemektedir. Karma verilerin kullanılarak oluşturulduğu kent için, New York sokaklarının uzunluk ve genişlikleri alınıp iki buçuk kat büyütülmüş ve 2019'un Los Angeles'ı kurgulanmıştır. Filmin set tasarımcısı Syd Mead bu kentsel kurgu hakkında; "Burada her şey uyarlanıyor çünkü eski, tüketici odaklı teknoloji, talebe karşılık veremiyor. Her şey gün be gün değişerek yenilenmek ve işlemek zorunda ve bu ihtiyaca yönelik olarak ne gerekirse yapılması gerekiyor. Bu nedenle stilden, trenden vazgeçiyor ve salt işlev odaklı olarak inşa etmeye başlıyorsunuz. Filmin tüm görsel felsefesi de aslında bu sosyal fikir üzerine kurulu." demiştir.

4.2.1. Blade Runner Kenti

Blade Runner kent kurgusundaki karanlık ve sıkışık yapılaşma dikkat çekicidir. Doğanın getirdiği bir sınırın var olmaması –dağ, akarsu, vb. gibi-, kentin uçsuz bucaksız algılanmasını sağlamaktadır. Bu sınırsız kentin her metresi kullanılmış, boş olarak nitelendirilebilecek tek bir alan bile kalmamıştır. Seyirci adeta bir şehir yığınıyla karşı karşıya bırakılmıştır (Şekil 4.11.).



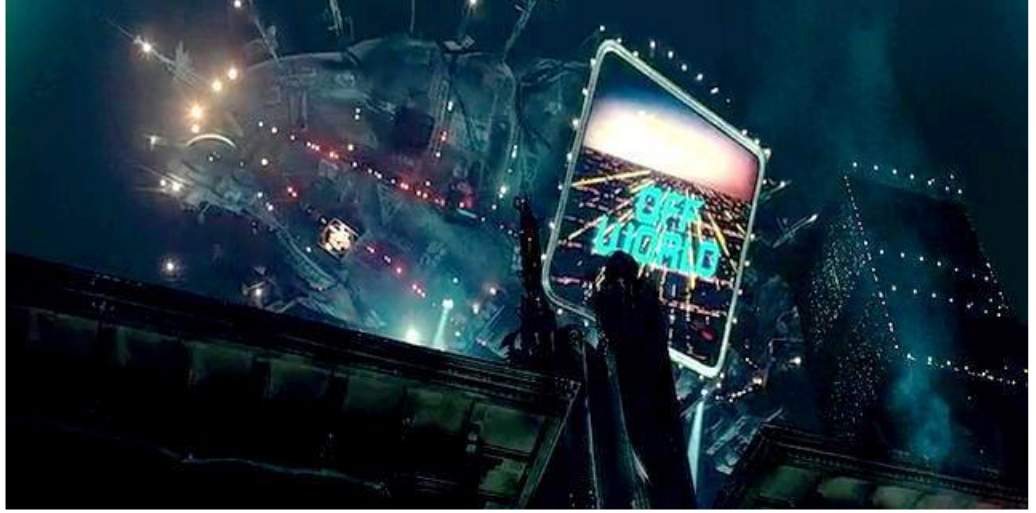
Şekil (4.11.): Filmdeki kent silüeti

Bu yapılaşmada dikkati çeken bir diğer nokta ise düşeyde yükselen binalar ve eskiye dair izleriyle yer alan, yüksek binalara altlık olan, servis mekânı niteliğindeki zemin katlardır (Şekil 4.12). Bazı yapıların mütevazı hallerinin yanısıra gücü elinde bulunduranların, yapılarıyla kendilerini var etme çabalarının göstergesi olarak, hiyerarşik bir düzenin varlığı da kent silüetinde dikkat çekici bir kavramdır. Bu eklektik yapıdaki kurguda, farklı kültürler, farklı zamanlar görülmektedir.



Şekil (4.12.): Filmde sadece mekânlarda değil toplumda da var olan eklektik durum.

Dünya üzerindeki yapılaşmanın dışında filmde detay olarak verilen bir reklam panosunda tanıtımı yapılan başka dünyaların varlığı ve o dünyalara dair izler, New York'ta bundan yaklaşık 200 yıl önce yapılan grid kent planlamasına benzer bir planlamanın var olduğunu gösterir (Şekil 4.13.).



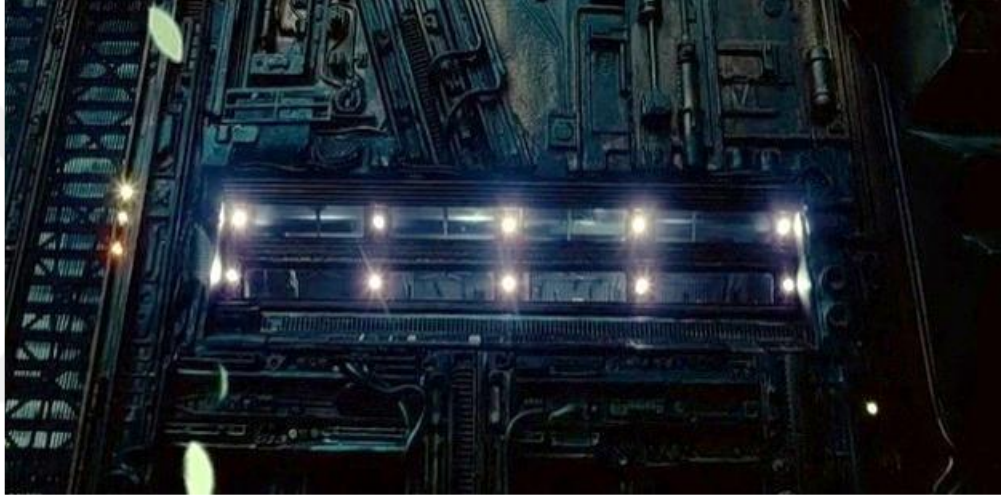
Şekil (4.13.): Dünya dışı bir yapılaşmanın sahip olduğu grid düzeni



Şekil (4.14.): Yapay aydınlatmanın mekânların vazgeçilmez bir parçası olması.

Kurgulanan mekanlarda genel tasarım kriteri olarak ölçek, yönelim gibi temel dertlerin olmadığı açıkça görülmektedir. Karanlık kent görselleri adeta gün ışığından haberi olmayan bir dünyaya aittir. Yapay aydınlatma kentin vazgeçilmez bir parçası olmuştur (Şekil 4.14.).

Ölçek kavramı kent geneline bakıldığında insanların içinde kayboldukları mekânlarda olmasına neden olacak kadar dışarıda kalmıştır. İnsan ölçeğini yakalama derdinin olmadığı binaların boyutlarından ve tek bir katın bina içerisinde kapladığı alandan anlaşılmaktadır (Şekil 4.15.).



Şekil(4.15.): Tek bir katın siluet içerisindeki yokluğu.

Filmde kullanılan mekanlar var olan mekanlara yapılan eklemeler ve efektlerle bir gelecek yansıtmıştır. Oryantalist, kirlenmiş ve sürekli yağmurlara maruz kalan kent sokaklarını yansıtmak için, binlerce metre neon ışıkları ve metrekairelerce cam kullanılarak, dünyanın en büyük film yapım ve TV yayın şirketlerinden biri, Warner Bros.'un dış mekân çekimleri için yapılan setleri tekrar düzenlenmiştir.

4.2.2. Blade Runner Yapıları

Film geneline hakim olan karanlık tasvir binalarda kullanılan malzemeler, efektler ve tasarımlarında da bulunmaktadır. Malzeme olarak neredeyse tek tip soğuk ve sert bir algı yaratan malzeme kullanımları algıda yaratılmak istenen karanlık, kötümser dünya için doğru seçimler olmuştur. Binalara bakıldığında, piramit, dikdörtgen,

silindir gibi temel geometrik formlara sahip yapıların varlığı ve bu yapıların cephelerinin, mikrochip etkisi yaratan görünümleri ilk dikkat çeken detaylardır. Farklı tarzları barındıran bir yaklaşım sergileyen binalar formlarıyla da çeşitlilik sunmaktadır (Şekil 4.16.).



Şekil(4.16.): Farklı formlardaki yapılar.

Kent silüetinde de fazlaca etkisini gördüğümüz bu kirliliğin atmosfer içerisinde yer alan, çatısına uçan aracın indiği polis ofisi olarak karşımıza çıkan bina, Los Angeles'ın simgelerinden biri, 1976 yılında yapımı tamamlanan Westin Bonaventure Hotel dikkat çekmektedir(Şekil 4.16.). Yapı filmde günümüzdeki parlak ışıltılı görünümünden daha çok hantal, devasa bir kütle olarak karşımıza çıkmaktadır.



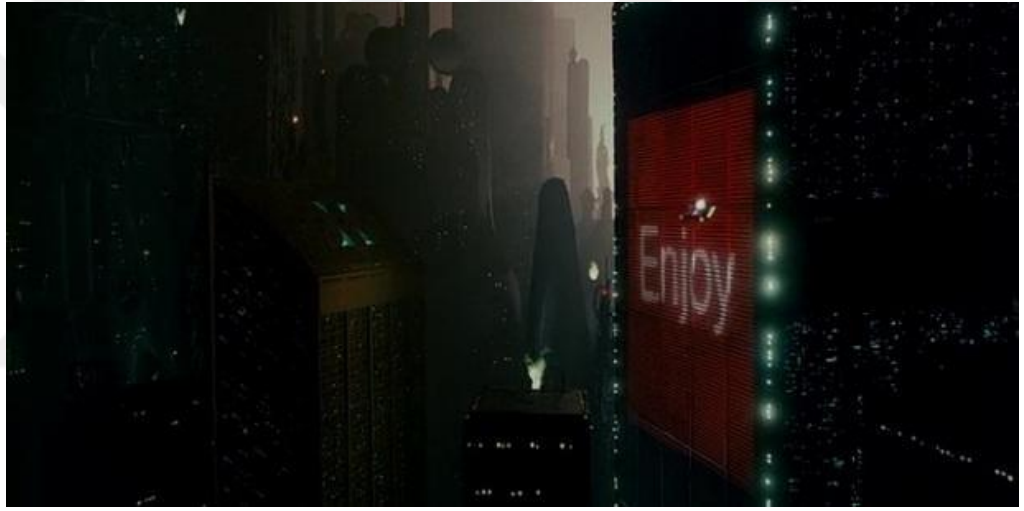
Şekil(4.17.): Günümüzde Westin Bonaventure Hotel

Polis ofisi binasında olduğu gibi, manzaraya bakmak, dışarıyı izlemek gibi bir derdin olmadığı, her yerin binalardan olduğu bir kent içerisinde tasarlanan cephelerdeki açıklıkların minimum boyutları, chip etkisini arttıran bir durum oluşturmuştur (Şekil 4.18). Bunun yanı sıra kent içerisinde ölçekten dolayı küçülen boyutlar da bu etkinin oluşmasında başka bir yardımcı olmuştur.



Şekil (4.18.): Cephelerin mikrochip etkisi yaratan görünümüleri.

Bu insan ölçeğini önemsemeyen kent içerisinde yükselen devasa yapılarda ulaşımı sağlayan asansörlerin cepheyle bütünleşik yapısı, hareketli bir cephe kurgusu oluşturmaya yardımcı olmuştur. Cephelerde minik motiflerin hareketi şeklinde algılanan bu durum mimari açıdan bir zenginlik oluşturmakla birlikte teknolojinin ilerlemiş olmasının bir sonucu da sayılabilir. Cephe mimarisine eklenen bir diğer önemli durum ise dijital reklamların cephe elemanı olarak kullanılmasıdır (Şekil 4.19.). Reklam sektöründeki gelişme diğer alanlara göre daha baskın olarak hissedilmekte tüketim toplumunun devamlılığına bir gösterge olmaktadır. Boyutlarıyla atlanamayacak büyüklükte olan bu ekranlar bina cephelerinde olan hareketlilik içinde katkı sağlamaktadır.



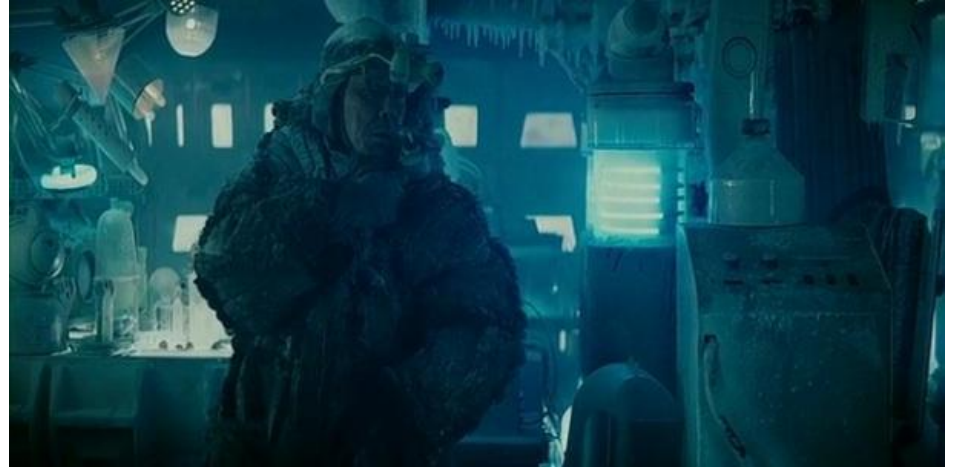
Şekil(4.19.): Cepheler ve detayları

Kent içerisinde rastlanan eski binalar kimi yerde dev kolonlar olarak yeni binaların taşıyıcısı olmuşlardır (Şekil 4.20.). Eskiye dair pek çok stil, yapılar ve kent mekânları üzerinden okunmaktadır. Bunun sebebi Özakin’a (2001) göre, Blade Runner kenti sakinlerinin, eski günlerin bütünlüğünü derin bir nostalji duygusuyla geçmişin stillerinde aramalarıdır.



Şekil (4.20): Filmde yaratılan eklektik ortam.

Teknoloji ve bilimin gelişmesiyle birlikte yeni mekânlara ihtiyaç duyulacağının işareti filmde yer alan bilmediğimiz ya da alışık olmadığımız mekânların varlığıyla anlaşılmaktadır. Klonlama yöntemi için gereken soğuk bir mekân ve farklı işlevlerle bütünleşmiş bir konut filmde öngörülen mekânlar arasında yerini almıştır (Şekil 4.21.).





Şekil (4.21.): Gereksinimlerden kaynaklı yeni mekânların oluşması.

Farklı işlevlerin konuta eklenmesini yansıtan, oyuncak replikantlar yapan Sebastian/William Sanderson'ın sular içindeki evi gerçekte Bradbury Binasıdır (Şekil 4.22.). Dışarıdan kırmızı tuğlalarla kaplı cephesi içeride ise mermer, dökme demir, ızgaralarla kaplı açık asansörlerle donatılmış bir avluya sahip bina 1893 yılında inşa edilmiştir. Bir kaç bilimkurgu filminde geleceği yansıtmak için set olarak kullanılmıştır. Tavandan süzülen ışıkla yaratılan atmosfer önemli bir sahne olmuştur.





Şekil (4.22.): Bradbury Binası iç mekanı

4.2.3. Blade Runner İç Mekânları

Film geneline hâkim olan eklektik tarz iç mekân genelinde de dikkat çekmektedir. Aynı mekânda farklı tarzlara ait tefrişler, dekorasyon elemanlarıyla hissedilen eklektik durum, film içerisinde, farklı karakterlerin yaşadıkları mekânlardaki tarz farklılıklarıyla da hissedilmektedir (Şekil 4.23.)





Şekil (4.23.): Farklı tarzların bir arada kullanıldığı tefrişler, dekorasyon elemanları.

Ana karakter Deckard'ın evi, 1923 yılında Frank Llyod Wright tarafından tasarlanan Ennis Brown House'dur (Şekil 4.24.). Tasarım temelinde Maya mimarisinden etkilenmesi filmin eklektik yapısıyla bütünleşen bir durum oluşturmuştur. Çekimler için yapıya birkaç kat daha eklenmiş ve binanın belirgin özelliği olan beton bloklara vurgu yapılan bir set oluşturulmuştur. Filmde Yukon Oteli'nin iç mekanı olarak da Pan Am binasının iç mekanı kullanılmıştır.

İç mekân projeksiyonlarında dikkat çeken başka bir detay, insan ölçeğine uygun olmayan yüksekliklerin kullanılmasıdır (Şekil 4.25.). Mekân yüksekliklerinin, insan üzerinde ezici bir hakimiyeti olduğu açıkça her mekânda gözler önüne serilmiştir. Film geneline hakim olan karanlık ve soğuk mekânlar iç mekânlarda kullanılan renklerle birlikte daha vurgulu bir anlatıma ulaşmıştır.



Şekil (4.24.): Ennis Brown House ve karakteristiği olan beton motifler

Polis ofisi olarak beliren yüksek tavanlı yapı, Los Angeles’da yer alan Revival tarzındaki Union İstasyon Binasıdır (Şekil 4.26.). 1939 yılında Los Angeles Union Passenger terminali olarak açılmıştır. Günümüzde Los Angeles’daki ana istasyon olarak kullanılmakta ve gelecek için diğer bütün trenlerin geçtiği en önemli istasyon olması planlanmaktadır. Bu planlamanın filmde mekan olarak seçilme nedeninin binanın mimarisi dışında bir etki yarattığı yorumu yapılabilir (Şekil 4.27.)



Şekil (4.25): Yüksek tavanlı iç mekânlar ve insan ölçeğinden uzak olması





Şekil (4.26.): Sırasıyla 1939, 2000’lerde Union Station



Şekil (4.27.): Sırasıyla 1939, 2000ler Union Station iç mekanı

Filmde karşılaştığımız farklı karakterlere ait başka mekânlarda kullanılan dillerin, tarzların çeşitliliği genel kurguyla ters düşmeyecek niteliktedir. Her mekânda kullanılan ufak tefek detaylarla her karede yansıtılan eklektik durum filmdeki kafa karışıklığının bir yansımasıdır.

4.3. BRAZİL

20. yy’da bir yerde diye başlayan film, 1985 yılı için döneminin bir hayli ötesinde çekilen distopik filmlerin en önemlilerinin başında gelir. Günümüzden çok uzak bir gelecekte geçen film insanoğlunun distopik sonlarından birini ele alıyor. Son derece

fütüristik ve karanlık bir atmosfere dönüştürülen dünyada yaşayan insanlardan biri olan Sam Lowrey /Jonathan Pryce, sıradan bir devlet memurudur. Fazlasıyla bunaldığı işinden ve kendisinden kaçmak için hayallerine ve rüyalarına sığınmaktadır. Endüstrileşme, terör, devlet otoritesi, bürokrasi ve aşk üzerine bilimkurgusal, fantastik bir kara komedi diyebileceğimiz Brazil, aslında George Orwell'in 1984 adlı eserinden esinlenen, bu arada Kafka'ya da selam yollayan bir yapıttır. Çekimler sürerken geçici olarak '1984 Buçuk'diye adlandırılması da bundandır. Öte yandan 1984 ne kadar kasvetli ve karanlık olsa da, Brazil o denli renkli ve gösterişli bir film olmuştur. Kimilerince ince mizah anlayışının en iyi örnekleri, kimilerine göre ise tam bir saçmalık olarak nitelendirilmektedir. Son derecede yaratıcı ve etkileyici görselliğiyle farklı bir seyir zevki sunan film, devlet yönetiminin tam bir kâbusa dönüştüğü, bürokrasinin insanlığı tehdit ettiği hiyerarşinin, terörün kol gezdiği bir dünya tasvir ederken, teknolojiyi, teknolojinin getirdiklerini eleştirir. Son sahnesiyle de bütün bu gelişmelerden kaçmanın tek yolunun ölüm olduğu mesajını verir.

4.3.1.Brazil Kenti

Açılış sahnesinde “yirminci yüzyılda herhangi bir yerde” cümlesiyle belirsiz bir yerde geçen film sanki ‘yer’in, gelecekte nerede olacağının hiçbir önemi olmadığını göstermektedir. Kent içerisinde farklılık gösteren yapılaşmalar diğer filmlerde olduğu gibi Brazil’de de yerini almıştır. Sosyal sınıf farklılıklardan dolayı oluşan bir kademelenme yapılaşmaya da yansımıştır. Üst sınıfın yaşadığı konutların yer aldığı sterilize edilmiş hibrit bir yapılaşma, düşeyde ve yatayda gelişmiş bir yerleşim; alt sınıfa ait olan, harabe ve merkezden uzak gettolar; gücü elinde bulunduranların simgesi olan anıtsal ofis blokları bunlar içerisinde sayılabilir (Şekil 4.28.).

Her yerin binalarla kaplı olduğu ayrılmış bir bölge, gelişmiş kenti simgeleyen, geleceğin modernini anlatan bir durumu oluşturur. Labirenti andıran içe dönük bir yapılaşma bu yapılaşmanın modüler çözümü film içerisinde belirgin olarak akılda kalıcı niteliktedir (Şekil 4.29.).



Şekil (4.28.): Kent içinde farklılaşan bölgeler.



Şekil (4.29.): Kentin kendi başına tek bir yapı gibi davranması

Yatay ve düşeyde oluşan sirkülasyonlarla ulaşımın sağlandığı konut katmanlarında, çoğu ütopya eserinde görüldüğü gibi yukarı çıkıldıkça statü de yükselmektedir. Ulaşımın genellikle yatay ve düşey hareketi olan asansörlerle gerçekleştiği ve özel araçların devlet kontrolünde olduğu görülmektedir. Bu yapılaşmayla ilgili Kundera, bireylerin ne kaçabilecekleri ne de kavrayabilecekleri, labirent biçiminde devasa ve biricik bir kurumdan ibaret bir dünyada, bürokratik dosya asıl gerçekliği oluştururken, insanların fiziksel varlığı bu dosyadaki bir fişin gölgesi olarak yer almakta, sanıklar neyle suçlandıklarını bilmediklerinden, kendi kendini suçlama makinesi çalıştırılmaktadır, demiştir.

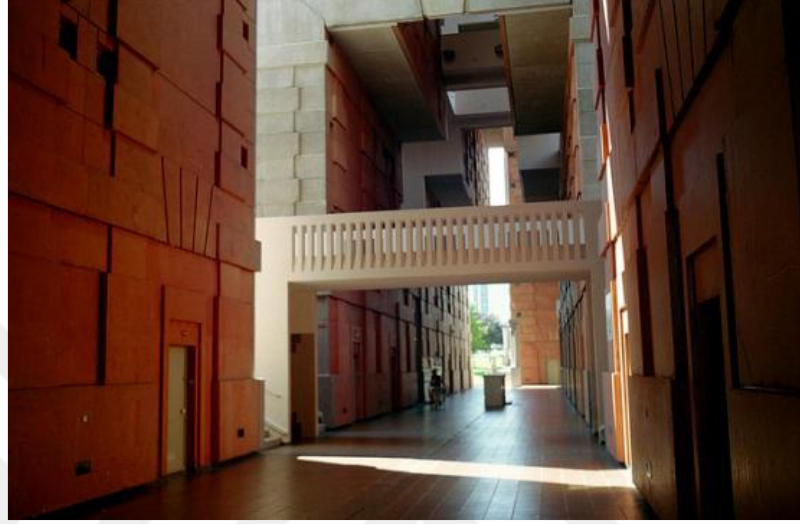
İnsan ölçeğini yakalama derdinin bu filmde de göz ardı edilmesi bir tesadüf değildir. İnsan gözünden algılanan mekânlardaki anıtsallık ve ezicilik sistemin getirilerinden biri olarak değerlendirilebilir (Şekil 4.30.)



Şekil (4.30.): İnsan ölçeğinden uzak düşeyde yapılaşmanın olduğu kent

Filmin en dikkat çeken yapısı sayılabilecek Sam Lowrey/ Jonathan Pryce'in yaşadığı ev Fransa'da bulunan mimari Riccardo Bofill Levi olan Palacio Abraxas'dır (Şekil

4.31.). Yaklaşık 600 konuttan oluşan konut kompleksi üç bloktan oluşmaktadır. Yapımı 1983 senesinde tamamlanmıştır. Neo klasik tarzın hakim olduğu bloklara dev tesisat boruları eklenerek kullanılmıştır. Ayrıca cenaze töreninin düzenlendiği katedral gene aynı yapının merkezinde yer alan yapıdır.



Şekil (4.31.): Palacio Abraxas

4.3.2. Brazil Yapıları

Brazil’de kentte olduğu gibi, yaratılan mekânlarda da yüksek tavanlarla ölçek devleştirilmiştir. Bina içi ulaşımı sağlayan asansörler diğer birçok bilimkurgu filminde görüldüğü gibi cephenin yanı sıra koridorlar boyunca devam eden etkili bir yapı elemanı niteliğindedir. Cam tuğlanın asansörde kullanımı, malzeme kullanımda bir fikir verirken, daha önce karşılaşmadığımız bir asansörle karşı karşıya kalmamıza neden olur (Şekil 4.32.). Malzemede yenilikçi bir durum yaratılmasa da alışılmışın dışında yerlerde kullanılan malzemelerle değişik bir dönem olduğu anlatılmıştır.



Şekil (4.32.): Yatay ve düşeyde kullanılan asansörlerin yapının bir parçası olması

Cephe ve mekân kurgusu ile ilgili başka bir unsur ise, modüler sistem kullanılarak oluşturulmuş, birbirine eklemlenmiş konut bloklarıdır. Film bünyesinde barındırdığı, farklı yorumlanan ve çeşitliliğiyle göz dolduran mekânları içermesi ayrıca önemsenmesi gereken bir durumdur (Şekil 4.33.). Hibrit konutlar, gettolar, Metropolis filmine gönderme yapan Bakanlık Binası, Fahrenheit 451 filmindeki sahneyi anımsatan kır içindeki konut, kamyon arkasına takılmış mobil yaşam ünitesi, kilise mimarisinin farklı bir üslupla yorumlanmış haliyle karşımıza çıkan dini mekân ve film içerisinde dikkat çeken birçok mekân yarattığı zenginlikle seyirciyi tatmin edici bir boyuta ulaştırmaktadır.



Şekil (4.33.): Mobil yaşam ünitesi ve cenaze töreninin yapıldığı iç mekân

Film genelinde bakıldığında, yapılarda en dikkati çeken unsurlardan biri de, tesisat olarak göze çarpmaktadır. Tesisatın temel yapı elemanı olarak kullanılması, adeta bir yapının damarları gibi yansıtılması ve her şekilde göz önünde olması, bazen alelade açıkta devam etmesi bazen döşeme ve duvar içerisinde strüktürel bir işlevde olması, filmde dikkat çeken detaylardandır (Şekil 4.34.).





Şekil (4.34.): Tesisat kanallarının mekânlardaki etkisi

Tesisat borularının dikkat çektiği bu mekanlardan biri, Sam Lowry'nin annesiyle buluştuğu şatafatlı restoran Mentmore Towers'ın giriş holüdür. Mentmore Towers Buckinghamshire Mentmore köyünde büyük bir Neo-Rönesans İngiliz kır evidir (Şekil 4.35.). İsmi bulunduğu köyün adından ve çok sayıda kulesinden alır. 1852 yılında Crystal Palace'ın da mimari olan Paxton ve Stokes tarafından yapılmış bu yapı, filmde terörist saldırılarının hiç umursamadan bir paravanla görmezden gelindiği, beyaz mermer merdivenlerin devamında yer alan camdan tavanlı mekandır.





Şekil (4.35.): Mentmore Towers Grand Hall

4.3.3. Brazil İç Mekânları

Birçok bilimkurgu filminde görebileceğimiz gibi iç mekânlarda kullanılan, mobilya ve malzemeler, sınıfsal farklılıklar göstermekle birlikte barok dönem ve 60'lı yılların mobilyalarından seçilmiştir. Farklı gruplara ait farklı tarzların varlığıyla bir çeşitlilik yakalanmıştır. Alt sınıfın yaşantısının geçtiği evlerin, standart bir iç mekâna ait iki oda bir salon görünümü; üst sınıftan birine ait bir evin iç mekânındaki süsleme çeşitliliği, gereksiz büyüklüğü, merkezi bir mekândan dağılımı, bu daireye ulaşmak için kullanılan merdivenin adeta bir sarayın merdivenleri gibi gösterişli olması ve bu mekânların yanı sıra memur olarak çalışan Sam Lawry'nin minimumda, modüler sistem kullanılarak çözülmüş modern çizgideki evi bu çeşitliliklerden bazılarıdır. Kullanılan malzemelerle de farklılık yansıtılmıştır. Modern çizgilere sahip konutun beyaz ağırlıklı iç mekânı, lüks içerisinde yaşayan annenin evinde yer alan süslemeler, canlı renkler, alt sınıfa ait konutta yer alan donuk, soğuk malzemeler bu farkı hissettirmektedir (Şekil 4.36.).



Şekil (4.36.): Farklı iç mekanlar.

Konut dışında kalan mekânlardaki durum ise çeşitliliği bozmayacak şekilde farklılık göstermektedir. Örneğin; güzellik merkezine ait iç mekândaki süslemeler, çini işleri çok yabancı olmadığımız detayları oluştururken, bakanlık binasının tek kişilik hücre şeklindeki, yüksek tavanlı minimumda çözülmüş iç mekânları, makine mantığında işleyen bireylere ait olmaktadır. Minimumda yetecek kadar masa, kâğıt, sandalye gibi tefrişlerle döşenen mekân boyutları yükseklikleriyle ezici olmuştur. Açık ofislerdeki durum da çok farklı değildir. Kişilere ait tek bir masanın boyutunu belirleyen tek faktör daktilonun büyüklüğüdür (Şekil 4.37.).



Şekil (4.37.): Mekân boyutlarındaki ezici değişiklikler

Bu çalışma alanı bilgi depolama sistemi binasının iç mekanı, Londra bulunan CWS Un Fabrikasına aittir (Şekil 4.38.). Fabrika 1907 yılında yapılmış, betonarme sistemin kullanıldığı yapı ilk gökdelenlere benzerliğiyle dikkat çekicidir. İç mekanın set olarak kullanıldığı yapının görseli film için kullanımına teşvik edecek niteliklere sahiptir.





Şekil (4.38.): CWS Un Fabrikası ve iç mekanı

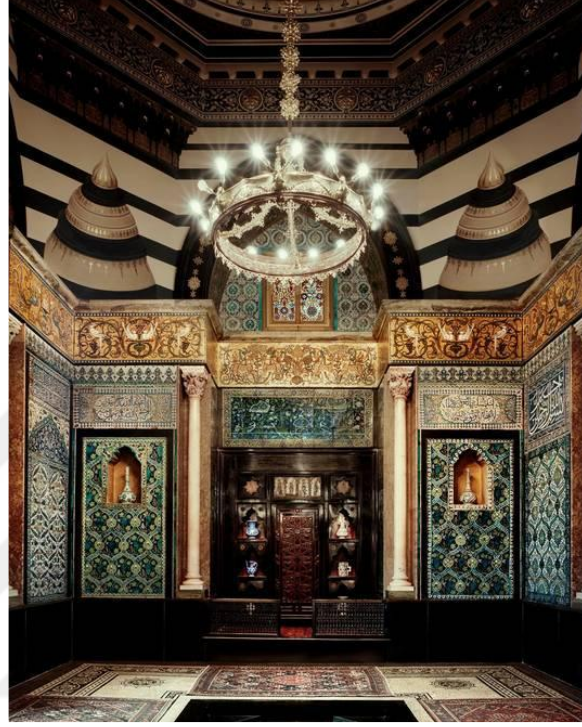
Geniş gösterişli merdivenlerle ulaşılan Mrs. Lowry'nin evinin iç mekânı ise National Liberal Club'a aittir (Şekil 4.39.). Bu yapı Alfred Waterhouse tarafından neo gotik tarzda tasarlanmış ve 1887 yılında tamamlanmıştır. Döneminde ilklerle gündeme gelen bu yapı ilk asansörü kullanması, enerji kullanımı için şartları zorlaması gibi konularla gündemde kalmıştır. Günümüzde otel olarak işlev değiştirmiştir.



Şekil (4.39.): Filmde konut olarak kullanılan National Liberal Club

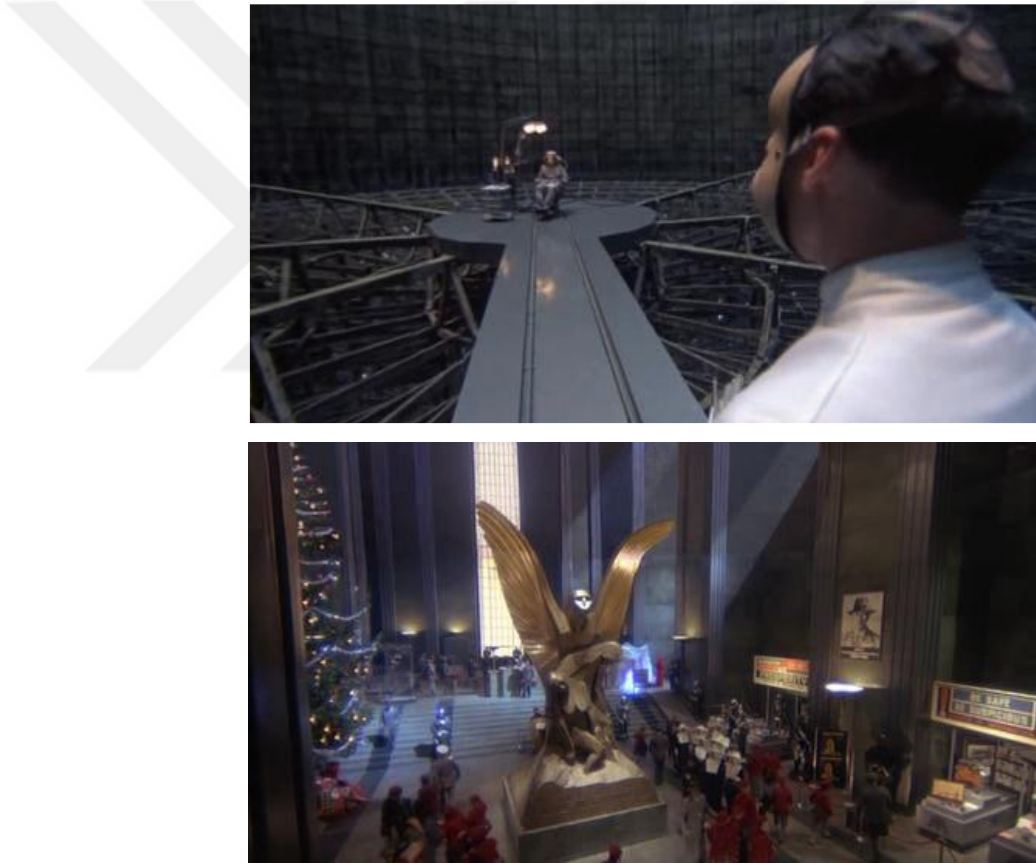
Filmde estetik operasyonun gerçekleştirildiği iç mekan ise Leighton House'da yer alan Arab Hall adlı mekandır (Şekil 4.40.). Leighton evi ilk olarak 1864 yılında Ressam Lord Leighton için tasarlanmış, daha sonra 1929 yılında müzeye dönüştürülmüştür. 19. yüzyıla ait önemli yapılar arasındadır, kraliyet için ayrı bir

önemi vardır. Viktorya döneminde bir çok önemli ismi ağırlamıştır. Yapı Leighton'un içerisinde geçirdiği 30 yıl boyunca sürekli geliştirilmiştir. İç mekanındaki oryantalist hava içerisinde yer alan türk çinileri de estetiğine katkı sağlamıştır.



Şekil (4.40.): Leighton House içerisinde bulunan Arab Hall

Mahkûmların hücrelerinde de aynı mekân boyutlarına rastlanırken filmde hâkim olan karolajlı yapının hücrelerdeki varlığı mekânla bütünleşmiştir. Bu minimumda çözülmüş, günümüz için biraz daha zamana ihtiyacı olan mekânların yanı sıra devasa boyutlara ulaşmış infaz odasının yapısı zıt bir durum oluşturmaktadır. Gereken mekân boyutlarının çok çok üzerinde olan neredeyse insanın içinde kaybolacağı, merkezi bir yerleşime ve soğuk bir iç mekâna sahip olan bu mekân, toplumdaki önceliklere referans niteliğinde değerlendirilebilir (Şekil 4.41.).



Şekil (4.41.): İnfaz odası ve bilgi depolama binasının girişi ile ölçek ilişkisi.

Bütün bu mekânların ortak paydası ise filmde abartılmış olarak kullanılan ve mizahla da filmde yerini mekânların dolaşım sistemi olarak karşımıza çıkan tesisat sistemleridir (Şekil 4.42.). Tesisatlar her türlü iş için -evrak alış veriş, haberleşme, ısıtma soğutma, taşıyıcı, dekorasyon- fonksiyonlu bir hale getirilmiştir.



Şekil (4.42.): Tesisatın iç mekânlardaki önemi

4.4. STAR WARS

Yaratıcısı George Lucas'ın en ses getiren filmlerinden olan Star Wars'un oldukça karmaşık bir kronolojisi var. Film, sadece çok uzak bir galakside geçmiyor, çok uzun bir zamanı da kaplıyor. Yani bu uzay macerasının kozmik kalabalıklığında kaybolmamak mümkün değil.

Star Wars filmleri bir Tanrı'nın ya da Tanrıların ya da bir dinin ötesindedir. Sadece "Güç" vardır. Jedi ve Sith, bu gücü kendi amaçları doğrultusunda kullanmasını iyi bilir. Jedi şövalyeleri "iyi"yi, Sith lordları ise "kötü"yü temsil eder ama filmlerin asıl ilgilendiği, bir "iyi"nin zaman içinde "kötü"ye dönüşmesidir. Bu, hikayenin ana damarıdır.

Star Wars; Yıldız Savaşları, Hollywood'un görsel zenginlik anlamında en kısıtlı olduğu bir dönemde yaratıldı. Lucas 'Star Wars' serisinin senaryosunu 1973 yılında

bitirdi ancak dönemin umutsuz Hollywood yapımcıları dokuz ana bölümden oluşan serinin bu kadar uzun olmasının riskli olduğunu ve üçleme yapılabileceklerini savundu. Bunun üzerine Lucas 4,5,6'nın senaryosunu yeniden gözden geçirerek Anakin Skywalker / Darth Vader'ın hikayesini anlatma kararı alır. (Şekil 4.43.)



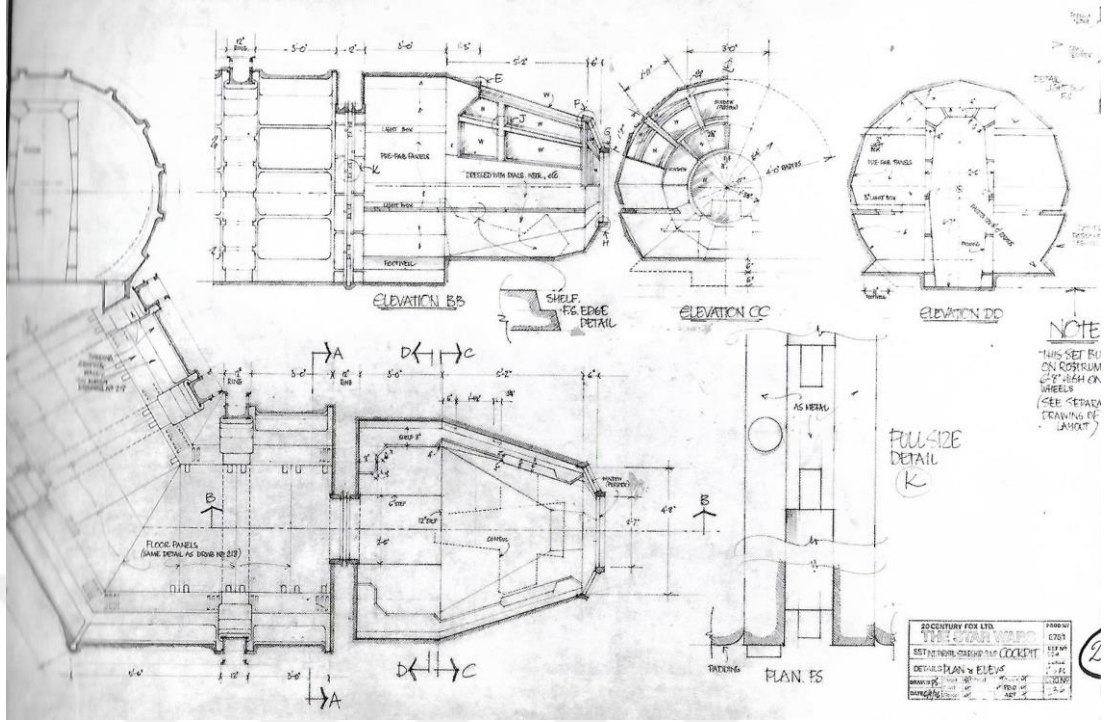
Şekil (4.43.) Star Wars, Episode 4 “A New Hope” Film Poster

“Yeni Bir Umut” başlığını taşıyan dördüncü bölümle ilk Star Wars filmi çekildi. Yapımcılar hâlâ filmin iş yapmayacağı düşüncesinde olsalar da, film 25 Mayıs 1977’de az sayıda sinemada vizyona girdi. Gündeme bomba gibi düşen film, bir anda halkın sevgilisi oldu ve kısa sürede tüm Amerikan sinemalarında gösterime girdi. Ardından da izleyici ve hasılat rekorlarını kırmaya başladı. İyi ile kötünün savaşını yaratıcı bir dille, üstelik de uzayda anlatan Star Wars sadece Amerika’da değil tüm dünyada ilgi odağı oldu. Lucas hiç ara vermeden serinin 5. bölümünü yani “Empire Strikes Back-İmparator”un çekimleri için hazırlıklara başladı. Nisan 1981’de Irvin Kershner’ın yönettiği “İmparator” Oscar ödülü getirdi. Haziran ayında ise Lucas’ın sahibi olduğu özel efekt firması ILM (Industrial Light & Magic) serinin yeni filmi “Revenge of the Jedi-Jedi’nin İntikamı” için yaratık ve model tasarımlarına başladı. Lucas ise filmin promosyon çalışmaları sürerken başlık değişikliğini duyurdu ve

Richard Marquand'ın yönettiği film 25 Mayıs 1983 te “Jedi'nin Dönüşü” adıyla gösterime girdi. Yine hasılat rekorları kırarak haftalarca vizyonda kalan yapım 1984 yılında 5 dalda aday gösterildiği Oscar Ödüllerinde “En iyi görsel efekt” Oscar'ını kazandı. Star Wars fırtınasının artık dindiği düşünülürken 1995 yılında Yıldız Savaşlarının 20.ci yıl kutlamaları nedeniyle 3 bölümün de yeni ses ve görüntü efektleriyle güncellenerek vizyona sokulması planlandı. Nihayet 1997 yılında ‘Star Wars Trilogy Special Edition’ adı altında hayata geçirilen projede üç film birden arka arkaya sinemalarda gösterime girdi. Bundan sonraki üçleme, hikayenin başı, sırasıyla 1999, 2002, 2005 te yayınlanmıştır. (The Phantom Menace, Attack of the Clones, Revenge of the Sith)

Aslında o yıllarda yazdığı senaryoyu kimselere beğendiremeyen genç sinemacı George Lucas'ın, sonunda filmini çekecek bütçeyi bulmasıyla başlayan bir öyküdür bu. Dokuz bölüm olarak kaleme aldığı serinin son üç kısmının birincisi “The Force Awakens” 2015 te tamamlanmıştır. “The Last Jedi”ın da 2017 Aralık'ta gösterime girmesi planlanıyor.

Lucas'ın bir çok engele rağmen sonuçlandırmayı başardığı film serisinin başarılı olmasının en büyük sebebi bütün herşeyin en ince ayrıntılarına kadar düşünülüp tasarlanmasıdır. Hiçbir ayrıntıyı gözden kaçırmayan bir ekip sayesinde o zamanın teknolojisine ve imkanlarına rağmen etkileyici sahneler çıkmıştır. Kullanılan maketler, savaş gemisi minyatürleri, mekanlar, kostümler ciddi bir tasarım sürecinden geçerek bize dönemi ve evreni anlatır hale gelmiştir. (Şekil 4.44.) Maket ve minyatürlerin aynı zaman da birebir ölçüde insan boyutuna uygun şekilde büyütülmüştür. Teknoloji geliştikçe greenbox yöntemi, bilgisayar efektleri kullanıyor olsalar da gerçekçi bir etki için maketlerden uzaklaşmamışlardır.



Şekil (4.44): Starship Kokpiti için yapılan detaylı çizim

4.3.1. Starwars Kentleri

Starwars evrenini yaratan Lucas, çok iyi bir tarih okuyucusu, çok ciddi mitoloji araştırmacısıdır. Özellikle Orta Doğu ve Doğu mitolojisini ve tarihini çok ciddi araştıran bir yapıya ve kimliğe sahiptir. Bu nedenle genelin bilmediği kenarda köşede kalmış dinler, inanç biçimleri, felsefeler, mitolojilere hakim. Bunun yanında Sümer, Japon, Çin, Yunan, Doğu Asya, Orta Doğu kültürlerinin de bir arada sentezleyerek kendi bilgilerini yaratmıştır. Bunu anlatırken de bu kültürlerin temel unsurlarından yararlanmıştır. Starwarsın belirli bir zamanı ve mekanı yoktur. Kendi zaman dilimini, mekanını ve kavramlarını yaratmış bir hikayedir. Dolayısıyla bu her türlü fantastik hareketi kullanabilme imkanı sağlamıştır.

Starwars evreni, kullanılmış evren olarak karşımıza çıkıyor. Bu algı paslı, kirli sanki 40-50 senedir kullanılan evler, araçlar, mekanların var olmasından kaynaklanmaktadır. Bu duygu da gerçekçiliği de arttıran bir unsurdur. (Şekil 4.45.)



Şekil (4.45.): Asteroid yeryüzü yapısının detay çalışması

Tamamen Lucas tarafından tasarlanan Star Wars gezegenleri ve şehirleri oldukça ince düşünülmüş ayrıntılı tasarlanmıştır. Star Wars evreninin unutulmaz simgelerinden biri olan, yüzen bir sofistike güzellik ve politik özgürlük başkenti Bepin, anti-yer çekimi motorları sayesinde pastel renkli bulutların arasında asılı kalmıştır. Bulutlar şehri gezegenin derinliklerinden değerli tibanna gazını çıkaran bir maden arama kolonisi olmanın yanında ayrıca galaksiyi saran kargaşadan kaçanlar için bir sığınaktır da. Maden loncası gibi büyük otoriteler tarafından fark edilemeyecek kadar küçük olması bulutlar şehrinin avantajlarından biridir. Baron-yönetici olan Lando Calrissian'ın yönetimi altında büyümüş ve gelişmiştir. Yardımcısı Lobot tarafından asiste edilen Calrissian kendi kendine yeterlilik ve işçi zorluklarının üstesinden kısa zamanda geldi. Disk şeklindeki şehrin üst tarafındaki kalabalık görüntü çember biçimli iniş alanlarının ve yüksek kulelerin eseridir. (Şekil 4.46) Şehrin alt kısmında soğan şekilli bir unipodla son bulan büyük bir sarkıt vardır. İçerdeki koridorların beyaz ve krom renkleri içeriye havadar bir duygu vermektedir. Bu eski yollar bulutlar şehrinin endüstriyel kalbini gizlemektedir. Gaz işleme tesisatı, karbon dondurucu

odası pek estetik gözükmeler de oldukça modern ve verimlidirler. Tam ortasında şehri dengede tutan ve ona enerji sağlayan rüzgârların estiği dev bir uçurum vardır.



Şekil (4.46.): Bespin şehrinin görüntüsü

Hoth savaşından kısa bir süre sonra millenium falcon'un kaçak mürettebatı saklanmak için bulutlar şehrine geldiler. Maalesef ödül avcısı Boba Fett, Falcon'u Bespin'e kadar takip etti. Fett imparatorluktan olan müşterileriyle bağlantı kurdu; Han Solo, Prenses Leia ve diğerleri daha Bespin'e ulaşmadan oraya vardı. Sığınak olarak düşünülen yer şimdi bir tuzağa dönmüştü. Asiler yakalandı ve Han Solo karbonitin içinde donmuş vaziyette Jabba'ya yollanmak üzere yola çıktı. Tüm bu korkunç olanlar Jedi ve Sith'in yüzleşmesinin sadece başlangıcı idi. Darth Vader asilere acı çektirerek Luke Skywalker'ı Bespin'e çekti. Kozmopolit şehrin iç kısımlarında, Skywalker ve Vader ışın kılıçlarıyla düello yaptılar. Vader Luke'u dövüşte yense bile, onu gücün karanlık tarafına geçirmede başarılı olamadı. Luke bulutlar şehrinin ortasındaki boşluktan aşağıya düşerken rüzgarlar sayesinde yan tarafta bulunan açık kanallardan birinin içine girdi. Kavisli tünel Luke'u açık havaya çıkardı. Ama genç Skywalker son anda şehrin altında bulunan rüzgar fırıldaklarından birine tutundu. Lando tarafından özgürlüklerine kavuşan Chewbacca ve Leia tarafından oradan kurtarıldı. Bu sırada imparatorluk şehrin kontrolünü ele geçirdi. Calrissian son anda şehri durumdan haberdar etti. Birçok insan çok geç olmadan şehri terk etti. Bulutlar şehrindeki hayat

kısa zamanda eski haline döndü. İmparator Palpatine'in Endor savaşında ölmesinden sonra bulutlar şehri nüfusu galaksiye özgürlüğün gelişini kutlayacak kadar fazlaydı.

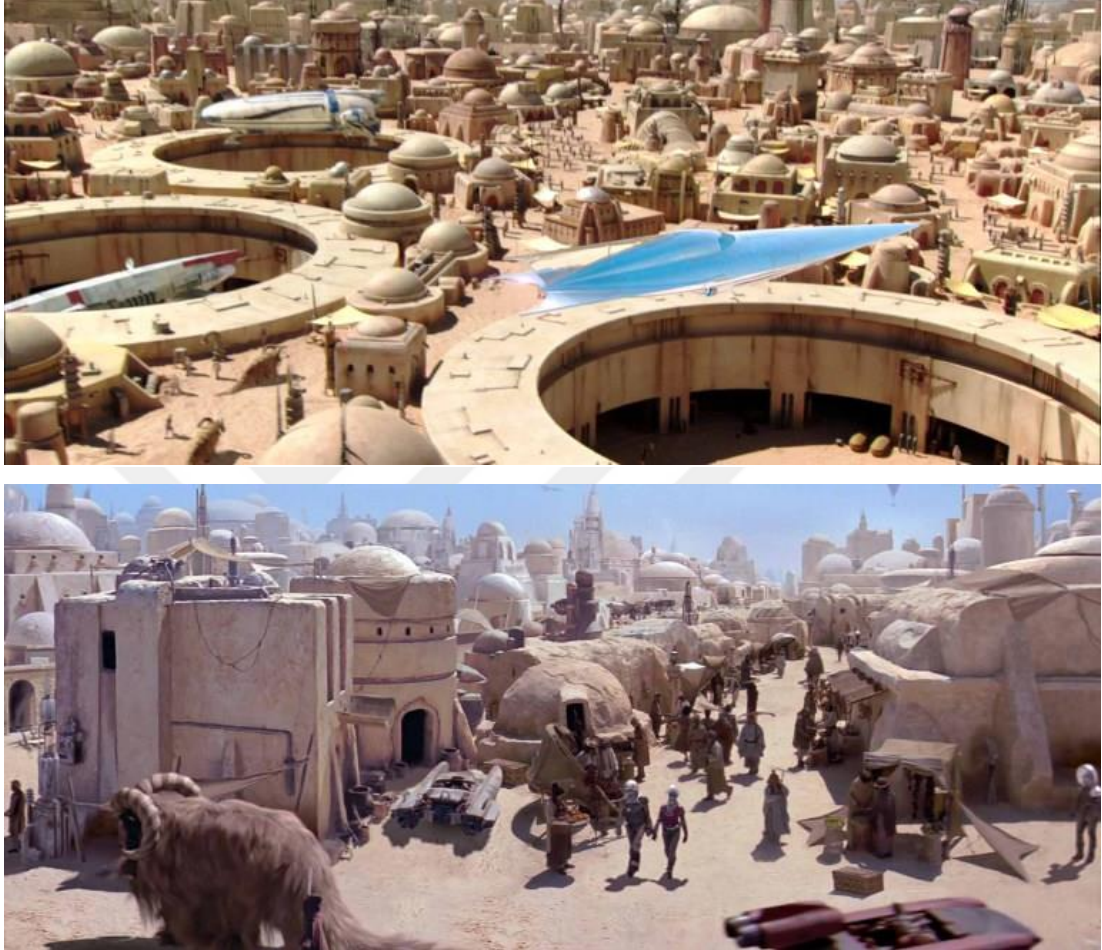
Luke Skywalker ve Anakin Skywalker'ın belli bir süre yaşadıkları gezegen olan ve hikayenin bel kemiğini oluşturan Tatooine gezegeninin adı, çekimlerin yapıldığı Tunus'un Tataouine şehrinden geliyor. (Şekil 4.47.) George Lucas tarafından tasarlanan gezegen serinin bütün filmlerinde de geçmektedir. Mos Espa Tatooine'deki az sayıdaki birkaç liman şehirlerindendir, çölün içinden yaratılmaya başlamış ve yıllar içinde parça, parça inşa edilmiştir. Binalar şehir halkını ikiz güneşlerden ve kavurucu sıcaktan gölgelik görevi yaparak korumaktadır. Oturma konutları, iş alanları, ticari operasyonlar ve birçok değişik çeşit eğlence alanları devasa boyuttadır. Meşhur Mos Espa Büyük Arenası hemen hemen şehrin bütün izleyicilerini barındırabilecek büyüklüktedir. Mos Espa'nın çoğu göçmeni ve yerleşik halkı az da olsa kazanabilmek için var güçleriyle çabalamaktadırlar. Tek zenginlik ise Mos Espa'nın gezegenin kumar merkezi olmasıdır, genelde Galaktik Cumhuriyetin kontrolünün dışında yasa dışı bir Pazar oluşmuştur.



Şekil (4.47.): Güney Tunus Totouine şehri

Cumhuriyetin başta olduğu zaman içinde, Mos Espa'da kölelik başlamıştır. Bütün şehrin sınırlarında Köleliğin mevcut olduğu bir semte dönüşmüştür. (Şekil 4.48.) Yaşayan köleler ucuz işçilerden daha iyi bir yaşam sürmektedirler, kendilerini baş

şehrin iş sahasında bile bulabilirler. Mos Espa'nın esas kontrol gücü Hutt'lardadır, Hutlar köleliği menfaatlerine uyduğu için serbest bırakmakta, Tatooine'in uzaklığı onların bu yasa dışı işlerini sürdürebilmeleri için imkan vermektedir.



Şekil (4.48.): Tatooine gezegeninin Mos Espa Şehri

Kamino, şiddetli fırtınalarla sarsılan bir su gezegeni. Gezegendeki şehirler sudaki kolonlarla desteklenen uzun yapılar. (Şekil 4.49.) Gezegen sakinleri ise uzun boylu, ince, soluk renkli canlılardır. Kamino, Star Wars serisinde klon yapılan gezegendir. Teknolojinin doruğunda olan bu gezegen, serinin 2. bölümünde Obi-Wan tarafından bir iz sürme sonucunda keşfedilmiştir. Burada klon askerler yapılmaktadır.



Şekil (4.49.): Klamino şehri görüntüsü

Tipoca Şehri Kamino'daki hareketin merkezi, deniz üzerindeki şehirlerden biri. Burada önemli sahnelere tanık olacağız;

Kamino İniş Platformu – 1

Obi-Wan yağmur altında Kamino'ya varıyor ve burada onu bir Kaminolu karşılıyor.

Kamino İniş Platformu -2

Jango Fett and Obi-Wan bu platformda etkileyici bir düello yaptılar. Genç Boba Fett de bu düelloyu izledi

Klon Merkezi

Obi-Wan klonların yetiştirildiği tankları burada gördü. Klon Trooper'lar burada üretiliyor ve klon çocuklar burada eğitiliyor.

Jango Fett'in Dairesi

Obi-Wan Jango Fett ve oğlu Boba ile ilk olarak burada karşıtlar.

Bu gezegen yapıları, görüntüsü itibariyle mekanik ve gridir. Suların üstüne kurulmuş şehir birbirine geçiş yapılabilen birimlerden oluşur. Yükseklikleri farklı metal yapılar dairesel formlardan oluşmuştur.



Şekil (4.50.): Hardengerjokulen Buzulu, Norveç

Star Wars V: The Empire Strikes Back'teki Hoth gezegeni aslında Norveç'in Ulvik kasabesindeki 16 kilometrelik dev buzulun ta kendisi. (Şekil 4.50) Gölün hemen yakınındaki Finse köyünden başlayan 4 saatlik bir turla bölgenin güzelliklerine şahit olmak mümkün. Gök mavisi buz yapısı ve muhteşem yer şekilleri ile filmin içine çeken bu buzdan oluşan bir gezegenin ismi sıcaklığı çağrışırsa da çekimlerde karakterlerin soğuktan nutku tutulmuştur. (Şekil 4.51.)





Şekil (4.51.): Hardengerjokulen Buzulunda Hoth Gezegeni için çekilen sahnelerin arka planı

Utapau, Obi Wan Kenobi'nin General Grievous'u öldürdüğü gezegen. (Şekil 4.52.) Birkaç ay ile çevrelenmiş bir mabedi andıran Utapau gezegeni, yüzeyinde çok sayıda deliksi çukurlar içeren bir coğrafi yapıya sahiptir. Gezegenin yüzeyi çorak ve çölümsü olmasına karşın, derin çukurların dibinde yaşam veren tatlı su yatakları bulunmaktadır. Gezegenin ufak kıtalarında bulunan bir çok derin çukur, büyük yer altı şehirlerini ve mağara ağlarını içinde barındırmaktadır. Utapau, her zaman gezici olan ayrılıkçı konseyi ve bağımsız sistemler konfederasyonu'nu yöneten baronlar için bir toplanma merkezi olmuştur. Konfederasyon, Utapau gezegenini işgal ettiğinde, Utapau halkı kendi rızaları ile, konfederasyon hizmetine girmişlerdir. Coruscant'dan Şansölye Palpatine'i başarısız bir kaçırma denemesinden sonra General Grievous'da Utapau'ya sığınmıştır. Gezegenin en büyük çukur şehri'nin onuncu katında, dönüştürülmüş bir ticaret federasyonu gemisini komuta merkezi olarak seçen ayrılıkçılar, savaşın çoğunu buradan yönetmişlerdir. burada binlerce droid, savaş droidleri, süper savaş droidleri komuta merkezini savunmak için hazır bekletilmektedir. Utapau sisteminden bir yöneticinin sunduğu diplomatik paket, cumhuriyet gizli servisi'nce açığa çıkarılınca, ayrılıkçı konsey güvenli bir şekilde gezegenden ayrılmış, fakat general grievous kalmayı tercih etmiştir. Cumhuriyet, Grievous'u öldürüp nihayet Klon Savaşları'nı sonlandırmak için General Obi Wan Kenobi'yi ve onun klon kuvvetlerini görevlendirir. Kenobi Utapau'ya gelir, ve oradaki liman görevlisi Tion Medon ile

konusur. Medon, Kenobi'ye gizlice Grievous'un, çukur şehrin onuncu katında saklandığını haber verir. Sadık kertenkele Boga ile onuncu kata çıkan Kenobi, burada ayrılıkçı'larla çatışmaya girer. Utapau'nun yer altı örgütü de Kenobi ve klon askerlerine yardım ederler. General Grievous ile amansız bir düello yapan Obi Wan, Grievous'u öldürür. Grievous'un ölümü fazla bir şeyi değiştirmez. Coruscant'da ki politik krizin etkileri Utapau'ya kadar ulaşır. Şansölye Palpatine'in tüm Jedi'ları cumhuriyet düşmanı ilan etmesinin sonucunda kendi klon askerleri ve klon kumandanı Cody, Kenobi'ye ateş açarlar. Jedi ustası ölümden kurtulsa da, klonlar Utapau'nun yönetimini ele geçirmişlerdir.



Şekil (4.52.): Utapau gezegeninden bir sahne

4.3.1. Star Wars Yapıları

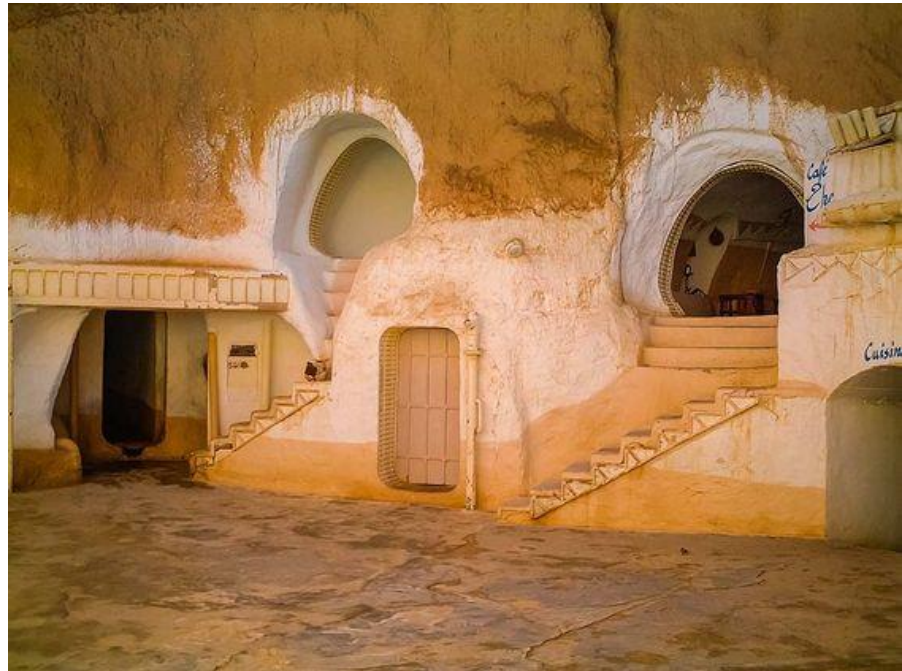
Star Wars filminde görülen yapılar farklı gezegenlerde olduğundan farklı doğal yapılardadır. Bulunduğu gezegene göre kullanılan malzeme ve biçim değişmektedir. Dolayısıyla bir çok farklı yapıya tanıklık ediyoruz.

Star Wars serisinde Luke Skywalker'ın iglosu(Şekil4.53.), Luke'un evi olarak bildiğimiz yapı, kurumuş tuz gölü üzerindeki Chott El Jerid. Nefta, Tunus'ta olan iglo ev 1977'de yıkılmış, "Klonların Savaşı" adlı filminden sonra yeniden yapılmış ve bir hayran tarafından restore edilmiştir. Şimdilerde halen varlığını sürdürmektedir. Tatooine gezegeninde bulunan iglo şehrin renklerine ve ortamına uygundur.



Şekil (4.53.): Luke Skywalker'ın iglosu, Chott El Jerid

Star Wars'ta Skywalker'ın çocukluğunun geçtiği ev olarak gördüğümüz mekan Sahra Çölü'nün ortasında Matmata köyündeki Hotel Sidi Driss'tir. (Şekil 4.54.) Köydeki diğer evler gibi mağara kazarak inşa edilmiş. 1967 yılında Star Wars Episode IV: A New Hope filminde Luke Skywalker'ın teyzesi Beru Lars ve amcası Owen Lars ile birlikte yaşadığı ev olarak kullanılmış, 2002 yılında Star Wars Episode II: Attack of the Clones'da tekrar görülmüştü. Hala otel olarak hizmet vermektedir.



Şekil (4.54): Hotel Sidi Driss

Yer altındaki bu yerleşimde tüneller açılarak birçok konut yaratılmış. Bu alanın, Romanlar'a ve Kartaca Savaşları'na dayanan tarihi 1960'ların ortalarına kadar bilinmiyordu. 1977 yılında, Star Wars filminde tüm dünyanın dikkatini çekti. Ortada, bu bölgedeki Berberilerin evlerini niçin bu biçimde inşa ettiklerini açıklayan çeşitli teoriler var. Bunlardan biri, Mısırlıların istilasından korunmak için olduğu, diğeri ise bu mağaraların zaten çöl hayvanlarının yaşam alanları olarak var olduğu üzerine. Star Wars'ta kullanılmasının nedeni, Tatooine bir çöl gezegenidir. Yaşayan türler İnsan, Hutt, Jawa, Çöl İnsanlarıdır. Gezegenin yerli yaşam formları- bir kemirgen cinsi olan Womp sıçanı, Tusken Akıncıları, fil Bantha ve korkutucu Krayt Canavarı ve kurak iklime iyi adapte olmuş insan yerleşimcilerden oluşmaktadır. Bu insanlar burada yaşamak için nem çiftlikleri kurmuş ve yaşayabilmek için yeraltı konutları inşa etmişlerdir. Gezegendeki su miktarı sadece %1'dir. Gezegenin yetersiz kaynakları, aşırı sıcaklık ve dağınık haldeki nüfus yapısından gezegende hükümet oluşumunu imkânsız kılıyordu. Hükümet oluşmadığından Galaktik Senato'da temsil edilmemektedir. Nüfus 200,00'dir. Üye olduğu birlikler ise Hutt, Galaktik İmparatorluk, Yeni Cumhuriyet'dir.

Rouge One'da İmparatorluk üssü olarak kullanılan Londradaki Canary Wharf Metro İstasyonu (Şekil 4.55.), bu yerin futuristik yapısı, çelik, cam ve metal malzemelerden oluşması set için bulunmaz nimet niteliğinde.



Şekil (4.55.): Canary Wharf Metro İstasyonu

İlk bakışta yoğun nüfuslu gezegen Coruscant oldukça fütüristik görünür. Coruscant sürekliliği olan bir yer. Gökdelenlerin atmosferin alt sınırını uzattığı yerde çok düzeyli bir megalopolis. Fakat bu modernizmin Mies van de Rohe versiyonu değil. Lucas şehri, Art Deco ya da Art Modern mimarlığının pürüzsüz çizgileriyle ve daha eski, daha piramidal şekillerle birleştirmek istedi.

Kuala Lumpur ve Hong Kong'un New York'a eklenmiş olduğunu düşünün, daha sonra da bu sonucun karesini alın. Eski Cumhuriyet'in başkentinin kentsel dağınıklığı aşırıya kaçıyor ve Yunan şehir planlamacısı Constantinos Doxiadis'in Ecumeonpolis vizyonunu gerçekleştiriyor. Bir gezegenin tamamını kapsayan tek bir şehir! Coruscant Senato Alanı'nın "Yeni Mimari" tarzı için Kahire'nin yükselen minarelerini andıran ve Manhattanvari gökdelenlerle bıçak kadar ince dikilitaşların arasında yuvalandığı bir ortak uyum olduğu söylenebilir.

Coruscant'taki Senato Binası(Şekil 4.56), iki kilometreden daha fazla genişliği olan bu yapı siyaset konuları üzerinde belli belirsiz bir güce sahip. Çekirdek Kurucuları Caddesi'nin sonunda yer alan Büyük Meclis Salonu, her biri bir senatör için yapılmış 1.024 uçan "repulsorpod"a sahip büyük bir oditoryumu içeriyor. Bu oditoryumda Başkan Palpatine ile Büyük Jedi Ustası Yoda arasında muhteşem bir düello gerçekleşiyor. Jean Nouvel'in Abu Dabi'deki Louvre'u ile benzerlikleri ise dikkat çekici.



Şekil (4.56.): Coruscant, Senato Binası



Şekil (4.57.): Jedi Tapınağı, Coruscant

Coruscantta bulunan Jedi Tapınağı (Şekil 4.57.) için sanat departmanı çeşitli tasarımlarla deney yaptı. Harika yapının dini dünyasını tavsiye eden dokular ve biçimleri için uğraştı.

Tapınağın dış formu, gelişmiş savunma gücünü sağlayan dış taş duvarları ve durasteel kaplamaları ile Maya tapınaklarının sağlam tipolojilerini uyarlıyor. Bir kilometre yüksekliğindeki zigürat güç bağı üzerine inşa edilmiş ve eğitim tesisleri için geniş oda, konaklama ve Jedi Arşivi'ne sahip. Tapınağın en yüksekisinin adı Tranquillity Spire olan ve Aya Sofya'yı saran minarelere benzeyen beş kulesi bulunuyor.

Bright Tree Village (Parlak Ağaç Köyü) (Şekil 4.58.) sürdürülebilirliği ve düşük teknoloji gelişimi ile bir örnek oluşturuyor. Endor'un ay ormanının bu Ewok yerleşimi geleneksel izleri takip ediyor. Saz ve yapraklarla örtülmüş çatısı olan kulübeler, gövdede bulunan şefin kulübesinin etrafında bir ağacın ana dalları üzerine yerleştirilmiş.



Şekil (4.58.): Bright Tree Village, Endor

Jabba the Hutt'ın Tatooine'deki Sarayı (Şekil 4.59.), taş ve metalden yapılmış üç silindirik kuleden oluşuyor. Tatooine gezegenin Kuzey Kum Denizi kıyısında yer alan saray aslında B'omarr Rahipleri tarafından bir manastır olarak inşa edilmiş. Sarayın hantal kitlesi çevresine hakim işkence odaları, droid havuzu, dondurulmuş düşmanların (örneğin, zavallı Han Solo) depolandığı alan ve Rancor çukuruna ev sahipliği yapıyor. C3P0 burayı tanımlarken "Buraya saray demek oldukça zor, R2. Daha çok bir demir döküme benziyor," diyor.

Üçüncü Charles tarafından inşa edilen Kraliyet Sarayı, kapıları, ikon kolonları ve mermer koridorlarıyla çok romantiktir. Ölçek olarak daha küçük olsa da, saray, Fransa'daki Versailles ile kıyaslanıyor.



Şekil (4.59.): Jabba the Hutt'ın Tatooine'deki Sarayı

4.4.3. Star Wars İç Mekanları

Artisanal Dwellings, Tatooine; doğal kaynakları gittikçe azalan George Lucas'ın sanal gezegeni, yıllarca parça parça bir şekilde kuruldu. Kavisli, toprak yapıları Arizona ve New Mexico'daki kerpiç yapılara benziyor. Aslında, Tatooine'de gördüklerimizin çoğu Tunus'ta çekildi. Kerpiç binaların birkaçı ada şehri Ajim'den geldi.

İki güneşli ıssız bir gezegende bulunan Luke Skywalker'ın evi sevimli, kubbeli, kerpiç yapılar (Şekil 4.60.) için Ksar Ouled Soltane gibi Tunus'un Berberi tahıl ambarlarını anımsatıyor.

4. bölümdeki Lars Ailesi Malikanesi Tunus'un Matmata şehrinde bulunan Sidi Driss Oteli'nde çekildi. Çok katmanlı birinci bölüm, Tataooin'e'nin kuzeybatısında bulunan Hotel Ksar Hadada'da çekildi. Anakin'in çocukluk dönemindeki evi, aslında bir köle merkezi olan konut kompleksi. Lars ailesinin malikanesinde olduğu gibi yüksek teknolojiyle ilkel yapılar kullanıldı. Yatak odaları ve mutfaklar, mağaralardaki gibi pencere ve depo alanlarına sahip.



Şekil (4.60.): Synstone, Tatooine

Attack of the Clones'da Anakin ve Padme'nin evlendiği yer (Şekil 4.61.) olarak kullanılan Retreat Gölü (Villa del Balbianello, Lenno, İtalya) İtalya'nın ulusal hazineleri arasında yer alır. Gerçek hayatta da burası düğünler için kullanılmaktadır.





Şekil (4.61.): Villa del Balbianello, Lenno, İtalya

Dex'in Lokantası(Şekil 4.62.), Coco Şehri sokaklarında yer alan, Coruscant'ın şehir bölümünün bakımsız endüstriyel alanında olan, antika ve eskimiş bir mekandır.

Buraya yoğun çalışan işçiler çabuk ve ev yemeğine benzer menüler yemek, yada bir bardak taze hazırlanmış Jawa suyu yada politika spor yada herhangi başka güncel konu hakkında boş muhabbet etmek için gelirler.



Şekil (4.62.): Dex'in Lokantası

Müşterilere hizmet eden tekerlekli garson droid WA-7ve onun insan ortağı, Hermiona Baqwa'dır. Yemekleri aşçı ve aynı zamanda lokanta sahibi, iyi bir geçmiş kariyeri ve hayat tecrübesi olan Dexter Jettster tarafından yapılır.



Şekil (4.63.): Geonosis Droid Fabrikaları

Geonosis'ın büyük droid fabrikaları (Şekil 4.63.) için ziyaret edenlerin sayısı azdır. Çok çalışan Genosisliler, artıkları bir araya getirerek Tekno Birliği ve diğer ticari birliklere üstün teknolojiyi sunarlar. Büyük dikit tepelerin birinde yer alan pratik droid fabrikası çoğunlukta büyük nakledici ve mekanik parçaları bitmiş savaşçı robotlara çeviren robot kolları ile döşelidir. Binlerce savaşçı droid, süper savaş droidleri, droidekalar ve diğer modeller başlangıçtan bitimine kadar bu fabrikada yapılır.



Şekil (4.64.): Sevilla'daki İspanya Meydanında bulunan Theed Kraliyet Sarayı



Şekil (4.65.): Naboodaki Sarayın iç ve dış görüntüsü

Naboodaki saray olarak gördüğümüz yapı ise Sevilla'daki İspanya Meydanında bulunan Theed Kraliyet Sarayıdır. (Şekil 4.64.) 1929'da yapılan meydan Ibero-Amerikan fuarı için yapılmış, Günümüzde ise devlet daireleri bulunuyor. Ay şeklinde mimarisi, geniş meydanı ve önünde bulunan parkı ile Sevilla'nın en önemli yerlerinden birisidir. Nabooda çekilen diğer sahneler için farklı yerlere ve hatta farklı ülkelere gidildiğini biliyoruz. Star Wars evrenini yaratırken Dünya üzerinde bulunan ve bu evrene uygun olabilecek her mekan ve yapı kullanılmıştır. Malzemeler, yapısal özellikler buna uygun olarak araştırılmış, seçilmiştir. (Şekil 4.65.)

4.5 GATTACA

21. yüzyılda Dünyada genetik mühendisliği çok ilerlemiştir ve bilimsel olarak kusursuz insanlar yaratılmaya çalışılmaktadır. Özel görevler için yetiştirilen yeni süper insan ırkı yüzünden, normal yollardan dünyaya gelmiş insanlar işsiz kalmakta ve ikinci plana itilmektedir. Onlardan biri olan astronot adayı Vincent/ Ethan Hawke, Gattaca şirketinde ancak temizlikçi olarak iş bulabilecekken, sakatlanan bir atletin kan örneklerini ve kimliğini alarak iyi bir pozisyonda işe girer. Fakat şirkette işlenen bir cinayet, olayı araştıran dedektifin dikkatini Vincent/ Ethan Hawke'ın üzerinde yoğunlaştırmasına sebep olur. Mükemmeliyetçiliğin ön planda olduğu Gattaca'yı pek çok bilimkurgu filminden ayıran başlıca özelliği onun aşırı gerçekçiliği ve bilimselliği denebilir. Bu nedenle Gattaca, NASA'nın 2011'de açıkladığı en gerçekçi bilimkurgu filmleri listesinde ilk sıraya yerleşmiştir. Bu ünvanı hak etme nedeni yalnızca bilimsel bir gerçeğe dayanması olabilir. 1997 yılında çekilen filmi izlerken hiç yabancılık çekmediğimiz bir dünya içerisinde olmamız da bu başarının bir sonucudur.

4.5.1 Gattaca kenti

Genel bir kent silüetinden yoksun olan filmde yer alan mekânlara bakıldığında günümüzden çok farklı olmayan bir durumla karşılaşılır. Diğer filmlerde olduğu gibi karanlık, kirli bir dünya yerine, çok temiz, saf bir yapılaşma söz konusudur. İleri teknoloji ve hilelere başvurmadan, başarılı bir kurguyla 50'li yıllara ait mimari örnekleri mekân olarak kullanmıştır. Gelecek şık ama gösterişli olmayan, minimal ama boş olmayan, modern ama fütüristik olmayan mekânlarla yansıtılmıştır. Uzay çalışmalarının devam ettiği yapı, kendi başına, tecrit edilmiş gibi, dönemine ait bir merkezîyetçilik sunarcasına egemenliğini sürdürmektedir (Şekil 4.66).



Şekil (4.66.): Filmin geçtiği mekân ve yerleşimi

Film içerisinde kente dair izlerden bir diğeri bölgesel olarak gösterilen dar karanlık sokaklar, müstakil konutlardır (Şekil 4.67). Sıkışık ya da kalabalık bir düzenin varlığına dair ipucu olabilecek tek detay yollarda oluşan trafik ya da ölçek olarak büyük mekanlardır.

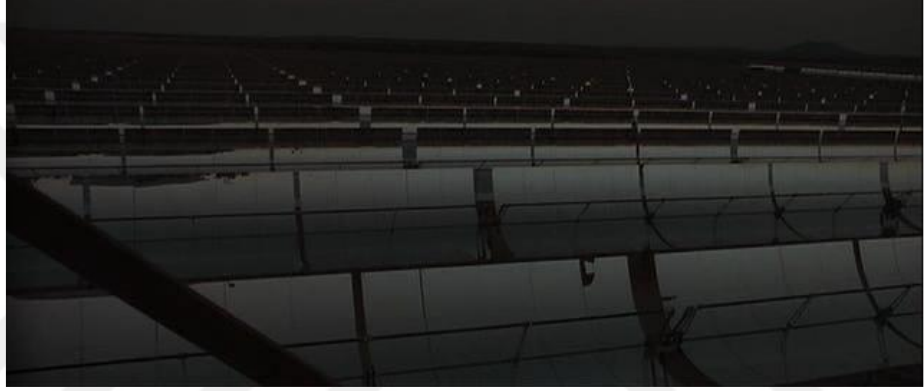


Şekil (4.67.): Film için oluşturulan sokak setinin filmdeki yansıması

Ulaşım ağları için öngörülen düzen günümüzdekiyle aynı olup kullanılan araçlarda bile teknolojik bir gelişme söz konusu değildir. Hatta günümüzde klasik olarak anılan araçların kullanımı ironik bir durumu da beraberinde getirir. Uzun yollar, tüneller film içerisinde sahnelenen ulaşım ağlarıdır (Şekil 4.68).



Şekil (4.68.): Ulaşım için kullanılan uzun tüneller



Şekil (4.69.): Enerji üretimi için ayrılmış mekânların büyük alanlara yayılması

Mimari açıdan farklı sayılabilecek bir durum barındırmaması, filmin bilimkurgu türü içerisinde değişik bir yol izlediğinden değil, mekân kullanımı ve kurgu konusundaki başarısından kaynaklanmaktadır. Kentlerin büyük sorunlarının başında gelen enerji üretimi konusuna değinen filmdeki güneş paneli tarlaları görsel zenginlik katmıştır (Şekil 4.69).

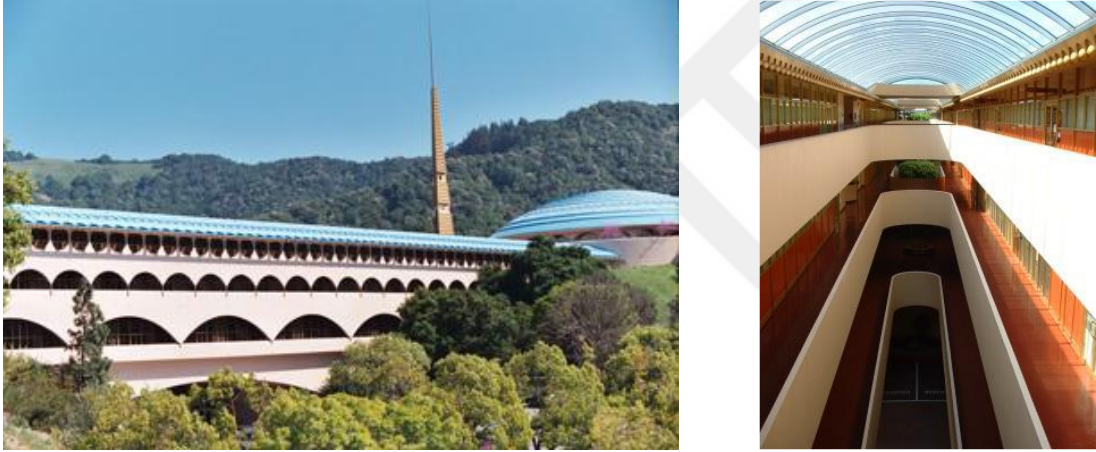
4.5.2 Gattaca Yapıları

Film için set olan binalar, modern, kararlı çizgileriyle etkileyici birer arka plan oluşturmaktadır. Binaların uçsuz bucaksız terasları avlularının çevreyle, hareketle, bütünleşmesi mekânın kalitesine referans vermektedir. Filmde dikkat çeken yapıların başında uzay araştırmalarının yapıldığı yapı tüm paklığıyla, malzeme olarak seçilmiş

beyaz pürüzsüz yüzeyleri ve metalik kaplamalarıyla gelmektedir. Konut ağırlıklı olan diğer yapıların, doğa içerisinde yer alması, yüksek katlı bloklar içerisinde bir daire olmaması, kendi başına var olması dikkat çekicidir (Şekil 4.70).



Şekil (4.70.): Büyük avlu ve terasların toplanma mekanı etkisi



Şekil (4.71.): Marin Civic Country Center

Filmdeki en dikkat çekici ve baskın olan yapısı bütün filmin etrafında döndüğü, Frank Lloyd Wright tarafından Marin Country Civic Center'dır (Şekil 4.71). Yapımına 1969 yılında başlanmış ancak tamamı 1976 yılında tamamlanmıştır. Mavi çatısı pembe sıvalı duvarları ayırt edici özellikleridir.

Filmde kullanılan bir başka yapı ise Antoine Predock tarafından 1993 yılında fütüristik bir yaklaşımla tasarlanan Kaliforniya Politeknik Üniversitesi içerisinde yer alan CLA binasıdır (Şekil 4.72). Antonie Predock tarafından, eskin üçgen formu ve üstünün açık olmasıyla kampüs içerisindeki en belirgin kule olarak tanımlanır. Yapı film içerisinde Vincent/ Ethan Hawke'ın yaşadığı bir konut kompleksi olarak yansıtılır.



Şekil (4.72.): CLA Binası

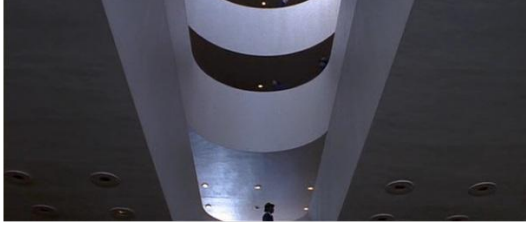
Farklı işlevlerdeki binaların yanı sıra dini yapıların tüm ihtişamıyla işlevlerinden farklılaşarak karşımıza çıkması şaşırtıp düşündürür (Şekil 4.73). Bu kadar net çizgilerin içerisinde var olan bu yapı, geçmişten gelen bir takım izlerin varlığına referans verir.



Şekil (4.73.): Kilise yapısının işlevinden başka olarak kullanımı

4.5.3 Gattaca İç Mekanı

Birçok bilimkurgu filminde izlenebilen nitelikteki yüksek tavanlı, galerili mekânlar, çalışma alanlarının bireysellikten uzak olması Gattaca ‘da da ön plana çıkmaktadır. Mekânlardaki yalınlık bir şıklık oluşturarak geleceğin pürüzsüz yapılarına katkı sağlar. Kullanılan malzeme ve renklerin de katkısı bu noktada etkilidir (Şekil 4.74).



Şekil (4.74.): Filmdeki iç mekânlardan çalışma alanları ve galerili mekanlar

Eğlence mekanlarının klasik görünümü, fonksiyonların bir arada olduğu mekânlar, çalışma alanı yaşama alanı ve ıslak hacim birlikteliği, yanı sıra ofis ve spor alanlarının bir arada olması kaçınılmaz bir sona işaret etmektedir. Her ne kadar eskiden gelen bir durumu anlatsa da mekânlarda yakalanan yalınlık, süslemelerle kaplı bir mekânda bile etkili olmuştur (Şekil 4.75).



Şekil (4.75.): Farklı iç mekanlar

Konut mimarisine bakılacak olursa konut içerisindeki işlevlerin birbiri içine girdiği mekân içinde mekân kullanımları, sade net çizgileriyle var olan iç mekânlardan bahsetmek mümkündür. Kullanılan yapı elemanlarındaki kararlı çizgiler ve malzemeler mekânların çıplak olarak yansıtılması, daha etkileyici bir mimariyle karşılaşmamızı sağlamıştır. Konut içerisinde kullanılan merdiven formunun DNA sarmalıyla olan benzerliği, film amaçlarını yansıtmak için yapıların ve elemanlarının anlamsal bir ilişki kurmada ne derece önemli olduğuna da vurgu yapar (Şekil 4.76).

İç mekânda kullanılan ve DNA sarmalına bir atıfta bulunan merdivenin yanında ünlü mobilya tasarımları da mekân da yerini almıştır. Mies Van Der Rohe tasarımı olan Barcelona sandalyesi, tabure ve uzanma koltuğu mekânlar kadar önemlidir.



Şekil (4.76.): Konut iç mekanı

4.6 MINORITY REPORT

2054'te Washington'da geçen film psişik güçlere sahip kâhinler ve teknoloji yardımıyla suçların önüne geçilebilen bir dünyayı anlatmaktadır. Pre-Crime adı verilen polis birimi sayesinde, gelecekte cinayetler işlenmeden kısa bir süre önce fark edilip engellenebilmektedir. Bir gün kâhinlerden biri suç biriminin başında yer alan polisin cinayeti işleyen kişi olacağını öngörür ve kusursuz işlediğine inanılan sistem birdenbire tersine döner. Polisin şefi olduğu birim, cinayet suçlamasıyla onun peşine düşer. Şimdiye kadar kölesi olduğu sistem artık polisin başının belası haline gelmiştir. Buna ihtimal vermeyen polis kaçır ve bu kaçış sırasında yaşananlar aksiyon sahneleriyle birlikte karşımıza çıkar.

Philip K. Dick'in aynı adlı kısa bilimkurgu hikâyesinden senaryolaştırılıp, 2002 yılında çekilmiş bu filmde kullanılan mekânlar, var olan mekânlara yapılan eklemelerle 2054 yılını yansıtmıştır. Filmin yönetmeni Steven Spielberg birçok uzman ile görüşerek 50 yıl sonraki geleceği planlamıştır. Bu insanların da gelecek üzerine tezlerini harmanlayarak, iris tanımlamalı kapılar, fütüristik taşıtlar, etkileşimli gazete ve dergiler, havada uçuşan gelişmiş uzay gemilerini andıran polis araçları, bahçeli evlerinde oturup sabah bisikletli dağıtıcıdan gazetesini alan insanlar, salıncaklı, kum havuzlu parklarda oynayan çocuklar ve yağmur yağdığında hala klasik şemsiye kullanan bir toplum öngörmüştür.

4.6.1 Minority Report kenti

Tekdüze, kasvetli ve fütüristik olan film Washington D. C.'de geçmesine rağmen birçok sahnesi Los Angeles'da çekilmiştir. Filmin gerçek mekan çekimlerinin yanısıra, bazı sahneler -dedektifin uçan polisler tarafından takip edildiği sokak gibi- tıpkı Blade Runner filminde olduğu gibi, Warner Bros. setlerinde yol boyunca devam eden sıkışık bir sokak oluşturularak çekilmiştir. Genel algıyı oluşturmak için filmde ilk olarak Washington'ı simgeleyen yapıların da (White House, Supreme court, House of Representatives gibi) hemen fark edildiği, çok yabancıyı olmadığı bir kent görüntüsü oluşturulmuştur (Şekil 4.77).



Şekil(4.77.): Kent silüeti

Genel silüet içerisinde fark edilemeyen bir durum kente yaklaşıldığında hissedilmeye başlar. Farklı lokasyonlarda, farklı yerleşimlerin baskın olduğu bir kentle karşılaşılır. Bir tarafta, mknatıslı bir sistem üzerinde otomatik kontrolle ulaşımın sağlandığı yatayda ve düşeyde devam eden yollarla donatılmış düşeyde gelişen yüksek katlı, daha çok çalışma alanlarının olduğu yapılaşma; bir yanda günlük hayatın geçtiği az katlı, sosyal donatı alanlarını da bünyesinde bulunduran, bahçeli, parklı evler; bir yanda da doğal ortam içerisinde izole edilmiş evler, aynı kent içerisinde yerini alır (Şekil 4.78). Bu yapılaşma, alışık olunan kent yapılarından çok da farklı bir durum oluşturmayıp, özele inildiğinde karşılaşılan farklı durumlarla dikkat çekici bir boyuta ulaşır.



Şekil (4.78.): Kent içindeki çeşitlilik

Kent içerisinde yapılaşan alanlar dışında terkedilmiş yıkılmış bölgeler, eski yeni birliktelikleri de belirgin olarak hissedilmektedir. Her ikisi de geçmişle olan bağların varlığını göstermesi açısından dikkat çeken detaylardır. Doğal ortamı içerisinde bilindik haliyle varlığını sürdüren oyun parkları da hemen hemen aynı duruma işaret etmektedir (Şekil 4.79).



Şekil (4.79.): Yıkılmış, terkedilmiş karanlık arka sokaklar

4.6.2 Minority Report Yapıları

Kent ölçeğinden binalara yaklaştığımızda kentteki çeşitliliğin binalar içinde söz konusu olduğunu söyleyebiliriz. Konutlardaki farklılaşan durumlar, adeta her karaktere göre ayrı düşünülmüş mekânları oluşturmaktadır. Tipik Amerikan mimarisine ait konut yerleşimlerinin dışında, yüksek teknolojiye sahip modern konutlar, çok katlı toplu konut blokları, hepsi için ayrıca düzenlenmiş ulaşım çözümleri, zamanda birbirini henüz yakalayamamış yerlerin var olduğunu gösterir (Şekil 4.80).



Şekil (4.80.): Farklı yapı tipolojileri

Farklı ihtiyalar iin yeni tremiř yada geliřtirilmiř mekânlar da filmde izleyiciyi kilitleyen bir diğerk mekânsal zenginliğı oluřturmuřtur. Hapishane mekânındaki evrim, beyin gcn kullanabilen mekânlar buna rnek olabilecek niteliktedir (řekil 4.81). Cephe dzenlerinde vazgeilmez olan diğital reklamlar Minority Report'ta da kullanıřmıřtır. Kiřiye zel tanıtıcı reklamlar diğital dnyanın bir sonraki durumudur.



řekil (4.81.): Hapishane mekânının merkezi yapısı ve mahkmların konumu

Yksek lobisi, farklı iřlevdeki mekanlarıyla filmde su birimi olan yapı, aslında Reagan Trade Center'dır (řekil 4.82). Kamu ve zel kullanım iin yapılmıř ilk ve tek federal bina olma zelliğini tařımaktadır. Pei Cobb Freed & Partners tarafından tasarlanan yapının 90'lı yılları kapsayan yapımında evresindeki tarihi binalarla uyum saėlaması aısından parlak tař kaplamalar kullanılmıřtır. Yapı diğerk tarihi binaların arasındaki saygılı tavrı ve i mekanında yakaladıėı aėdařlıėıyla dikkati eker.



řekil (4.82.): Reagan Trade Center

Anderton/ Tom Cruise'un kırmızı arabasıyla getiėi doėanın filmin konusu olan zaman 2054 yılı iin nemini yansıtan park ise Beaver Dam State Park, Anderton'ın karısı/Kathryn Morris'in gl kenarındaki evinin bulunduėu blge ise Ware Point Road'dur (řekil 4.83).



Şekil (4.83.): Beaver Dam State Park, Ware Point Road

Filmde yer alan her yerden soyutlanmış gözlerden uzak bir konumda olan botanik bahçesi ise gerçekte Los Angeles’da olan Descanso Gardens olarak karşımıza çıkar (Şekil 4.84). 1953’te yapılaşmaya başlayan bahçenin amacının geleceğe bir miras bırakması olması film içindeki varlığını önemli kılmaktadır.



Şekil (4.84.): Descanso Gardens

Son olarak Anderton’un kahinin öngördüğü suçu işleyeceği mekan olan Angelus Plaza’dır (Şekil 4.85). Yaşlılar evi denebilecek bir konseptte sahip dört bloktan oluşan ve her birimin balkonlarının olduğu bir yapılaşmadır. 1980 yılında kullanıma açılmıştır. Filmde yüksekliğiyle ön plana çıkmaktadır.



Şekil (4.85.): Angelus Plaza

4.6.3 Minority Report İç Mekanları

Konut iç mekânlarında, geleneksel sayılabilecek bir durum gözlemlenirken, çok modern teknolojilerle donatılmış mekânların da var olduğu gözden kaçmamaktadır. Çeşitlenen mekân ve karakterlerle zengin iç mekânlar yaratılmıştır. Kullanılan malzemeler ve yaratılan karanlık atmosfer detaylarla aydınlatılmıştır. Tavan pencerelerinden alınan ışık neredeyse her mekânda dikkat çekici etkisiyle parlamaktadır. Esas mekânlardan biri olan suç biriminin etkileyici, bir o kadar da devasa girişi filme mekânsal zenginlik katmaktadır. Yüksek tavanlı geniş bir mekân olan bu yer, sirkülasyonla kendini tamamlar (Şekil 4.86).



Şekil (4.86.): Yükseklik ve ışıklarıyla etkileyen mekanlar

Film içerisinde işlev olarak çeşitli mekânlara yer verilmiştir. Bunlardan biri olan alışveriş mekânlarının varlığı ve teknolojinin sadece kişi tanımlama sistemi anlamına geldiği bu mekânların aynılığı bir öngörü niteliğinde olabilir. Bu öngörüyle verilmek istenen sosyolojik bir mesaj da kapitalizmin hala toplumda ulaşamayacak bir seviyede yerini koruyor olmasıdır. Tüketime, mekândaki insan yoğunluğuyla değerlendirilirse oldukça yüksek seviyede olduğu anlaşılır (Şekil 4.87).



Şekil (4.87.): Alışveriş merkezlerinin varlıklarını sürdürmesi



Şekil (4.88.): Hawthorne Plaza Shopping Center günümüzdeki atıl durumu

Filmde kalabalık ve fonksiyonel olarak yansıtılan alışveriş mekanı Hawthorne Plaza Shopping Center çıkmaktadır (Şekil 4.88). Bina 1977 yılında alışveriş merkezi olarak kullanıma açılmış fakat 90'larda mali krizler ve rekabetten dolayı işlev değişiklikleriyle yenilenmelere gitmiş, hatta dönemsel olarak kapatılmıştır. Günümüzde bir kısmı kendi işlevinde kullanılmaktadır. Kahinlerden Agatha'ya kıyafet almak için gittiği mağaza ise 1258 Wisconsin Avenue'da ki GAP Mağazasıdır.

Bir diğer göze çarpan yapı ise Anderton'un gözünü değiştirdikten sonra saklandığı ve spy örümceklerden kaçmak için buz dolu küvete girdiği El Dorado Hotel'dir (Şekil 4.89). 1914 'de yapımı bir bina filmdeki iğrenç görüntüsüyle hafızada yer edinmektedir. Bina orijinalinde, dış cephesinde yeşil sırlı tuğla, iç mekanın da altın tonlarında zengin çinilerle kaplıdır.



Şekil (4.89.): El Dorado Hotel lobisi

Bir başka işlev olarak, bireyselliğin ön planda olduğu ve teknolojiyle perçinlenen hapisane biriminin iç mekânı ve eğlence birimi olarak kullanılan mekân önemli verileriyle karşımıza çıkmaktadır. Hapishanedeki mahkûmların her birinin tabutvari bir tüp içerisinde hapsedilmesi, üst üste yerleştirilip hareketli bir sistemle gömülmeleri, mimari açıdan zenginliği getirirken sosyolojik olarak tükenmişliği göstermektedir. Eğlence mekânında da benzer olarak aynı payda da kurulan düzen, bireylerin kendilerine tahsis edilen hücrelerde diledikleri şekilde vakit geçirmelerine imkân vermektedir (Şekil 4.90).



Şekil (4.90.): Sanal mekanların oluşması

4.7. I ROBOT

Chicago 2035 yılında robotlar ve insanların bir arada yaşadığı dünyayı anlatan film, teknoloji ve paralelinde gelişen dünyayı gözler önüne sermektedir. Bilimkurgu yazarlarından Isaac Asimov'un bilimkurgu edebiyatına yön veren 'üç robot yasası', insanlara hizmet etmek üzere robotların tasarlandığı bir geleceği anlatan filmin çıkış noktasını oluşturuyor. İlk kurala göre, bir robot bir insana asla zarar veremez ya da bir

insanın zarar görmesine seyirci kalamaz. İkinci kural, bir robotun bir insanın emirlerine uymak zorunda olduğunu belirliyor. Üçüncü kural ise, ilk iki kuralla çelişmediği sürece bir robotun kendinin zarar görmesine de izin veremeyeceğini belirliyor. Ancak, Asimov'un kendisi bu kurallara yıllar içinde bir yenisini eklemiş ve diğer üç kuraldan önce gelen "sıfırıncı kural" la bir robotun insanlığa zarar veremeyeceği veya insanlığın zarar görmesine seyirci kalamayacağını da belirlemiştir. I Robot filmi, 2004 yılında bu kural üzerinden getirdiği bir yorumla, Asimov'un öykülerinden bir aksiyon filmi ortaya çıkarır. Üç robot yasasına rağmen, bir cinayet davasının şüphelisi olarak ısrarla bir robotu gören, geçmişe özlemi ağır basan ve açıkça robot türüne karşı önyargılı bir polis ana karakter olarak karşımıza çıkar. Robotların insanlara yardım etmesi için üretildiği bir dünyada, robotlara güvenmeyen bir polisin, robot yapım şirketinde çalışan profesörün ölümünü araştırmak için bir robotun peşine düşmesiyle olaylar gelişir. Bu karakterle, azınlıklara ya da farklı olana karşı ortaya çıkan her türlü fobide görüldüğü üzere, önyargının kökeninde kişinin kendisine ve/veya geçmişine yönelik bir tepki saklı olması tasarlanan durumdaki ince fikirleri de dile getirir.

4.7.1. I Robot Kenti

2035 yılında robotların artık gündelik yaşamın ayrılmaz bir parçası oldukları bir dünyayı izleten filmde kullanılan mekanlara bakacak olursak eğer, diğer filmlerde de rastladığımız gibi, farklı bölgelerden alınmış mekânlardan oluşan bir kolajla karşılaşırız. İlk dikkati çeken kentteki yüksek yapılaşmada aynı kalan gökdelenler içerisine daha yüksek bir kütlenin oturtulduğudur. Silüet içerisinde Chicago Land mark'ları Willis Tower, One Musuem Park, Two Prudential Plaza, Aon Center her noktadan algılanmaktadır (Şekil 4.91).



Şekil (4.91.): Chicago silüeti

Filmde karşılaştığımız Chicago’da, bir yandan düşeyde gelişen gökdelenlerle yapılaşmış bir bölge, diğer tarafta yıkılmış terkedilmiş eski yapılar, bir yanda da yeniye eklemlemeye çalışan eski yapılaşma bilimkurgu türünde incelenen filmlerden çok farklı olmayan bir durumu sergiliyor (Şekil 4.92).



Şekil (4.92.): Genel kent silüetleri



Şekil (4.93.): Meydan niteliğinde kent içerisinde yaratılan geniş boşluklar

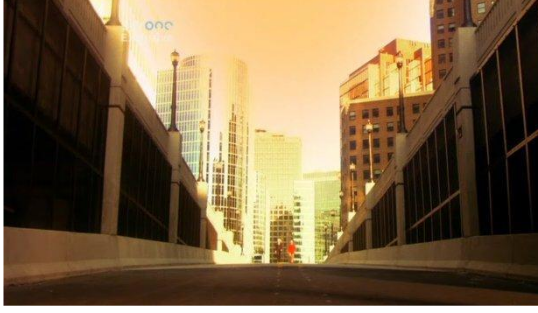
Yoğun yapılaşmanın varolduğu kent içerisinde yaratılan geniş meydanlar yüksek gökdelenlerle çevrili olsa da bir boşluk hissiyle amacına ulaşmış gibi görünmektedir. Farklı bir durumda karşımıza çıkmayan bu boşlukların boyutları etrafındaki yapılardan da anlaşılabilceği gibi büyüktür. Kent içerisinde bu gibi boşlukların oluşturulması, kentin gelişiminde önemsenen bir durumun göstergesi olarak düşünülebilir (Şekil 4.93).

Bu düzen içerisinde, ulaşım için düşünülen çözümün yatayda ve düşeyde devam etmesinin yanısıra yeraltına alınmış stabil ulaşım ağının oluşturulması dikkat çekicidir. Yollarla bütünleşik yapıda çözülmüş otoparklar birer çözüm olabilecek nitelikte yeraltındaki yollara takılmıştır. Uzun, yapay tünellerle ulaşım kent içindeki yerini almıştır (Şekil 4.94).



Şekil (4.94.): Ulaşım ağlarının yer altına alınması ve otoparkla direk kurulan bağlantı

Filmde devasa yeraltı ulaşım ağı olarak gösterilen tünel ise Trans Canada Highway Tunnel'dir. Şehrin elektriğinin kesilmesinden sonraki sahnede yayaların yürüdüğü kent rampası ise West Cordova Street Ramp'dir (Şekil 4.95).



Şekil (4.95.): Trans Canada Highway Tunnel



Şekil (4.96.): New Westminster Front Street

Sokak mekânı olarak New Westminster Front Street fütüristik Chicago'yu yansıtmak amacıyla film çekimlerinde set olarak kullanılmıştır (Şekil 4.86). Front Street başlangıçta bir Çin Mahallesinin bulunduğu liman sokağıyken, 1960'lı yıllarda kamyonların geçişleri ve park için kullanılan bir sokak olmuştur. Günümüzde ise ikinci el ve antika eşya pazarının bulunduğu bir sokaktır.

4.7.2 I Robot yapıları

Düşeyde gelişen gökdelenler cepheleri ve formlarıyla, eskiden gelen yapıların yanında kentin bir parçasını oluşturmuştur. Gökdelenler henüz tüm şehri esir almamış, bir yandan apartman daireleri, geniş bahçeleriyle villalar, geçmişten gelen tüm izleriyle varlığını sürdürmektedir (Şekil 4.97).



Şekil (4.97.): Geçmişe dair izleriyle filmde yer alan yapılar

Farklı tarzları yansıtan yapılardan biri olan Lanning'ın konutu, Kanada Vancouver'da bulunan Shannon Mews Evi'dir (Şekil 4.98). Beaux arts tarzında Somervell & Putnam Architects tarafından tasarlanmıştır. Shannon Mews tuğla kaplı 10 dönüm arazi üzerine yerleşmiş, 1912 yılında yapılmış bir binadır ve Vancouver metropolü için miras listesinde yerini almıştır.



Şekil (4.98.): Shannon Mews Evi

Filmdeki bir diğer önemli mekân ise Ovaltine Cafe'dir (Şekil 4.99). 1942'den beri işlevini sürdüren kafe birçok filme sahne olmuştur. Binanın tamamı Afton Hotel olarak bilinir. 1912 yılında yapılan bina ilk yıllarında devlete ait ofisleri barındırsa da daha sonra üst katları otel olarak kullanılmıştır. Rönesans revival havası ve isminde kullanılan neon ışıklarıyla Vancouver miras listesinde yer almaktadır. İç mekânındaki tefrişler orijinal halleriyle durmaktadır.



Şekil (4.99.): Ovaltine Cafe

Bu tarihi değeri olan yapıların yanına, yenilerinin eklenmesi ve terkedilen servis mekânlarının da bunlara katılmasıyla Chicago kenti oluşmuştur. Yüksek yapılaşmanın vazgeçilmez ulaşım araçları olan asansörlerin cephelere kattığı zenginlik günümüz için sıradan sayılabilecek bir durumdur. Bu asansörlerin yer aldığı en uç noktasının algılanamayan bir yükseklikte olan gökdelenlerde kullanılan malzemelerle gökyüzü cephelere yansımakta ve sonsuzluk hissi bir derece daha arttırmaktadır (Şekil 4.100).



Şekil (4.100.): Film mekanları

Michigan Nehri'nin suyunun çekilmesiyle oluşan alanlardaki konteynerler da birer mekân tanımlamakta, adeta kendi içlerinde şehirleşmektedirler (Şekil 4.101). Robotlar için mekân olan bu konteynarlar tek düzelikleri içinde farklılaşan renkleri, farklı miktarlarda üst üste getirilmesiyle oluşturulan yerleşimleriyle bir mini kent imajı çizmektedir.



Şekil (4.101.): Robot kenti konteynarlarla oluşan düzen

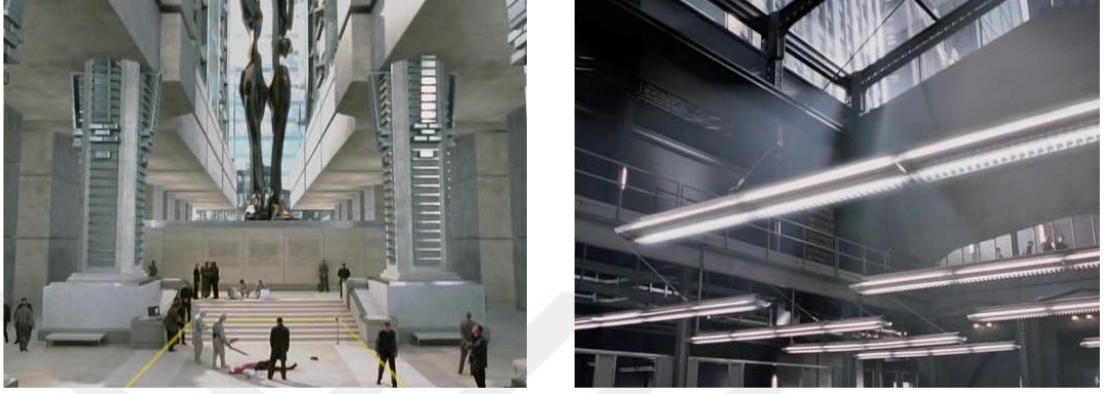
4.7.3 I Robot İç Mekanları

Geleneksel ve yenilikçi olarak nitelenebilecek iki ayrı kesimin, yani robotlara karşı olanlarla, robot üretenlerin mekânları arasındaki farklılık görsellerden anlaşılmaktadır. Büyükkannenin evi formuyla, dekorasyonu, ışığıyla insani boyutlarda mutfak yaşam alanıyla olağan bir durumu sergilemektedir (Şekil 4.102). Robot üretim firmasının binası ise daha görkemli, kentte hiyerarşi kuran bir yapı durumundadır. İnsanı ezici bir ölçekte olması da dikkat çekmektedir. Malzeme ve atmosfer olarak kullanılan efektler de bu iki mekân arasında farklılık göstermektedir.



Şekil (4.102.): Teknolojinin getirdiği yeniliklerden uzak duran mekanlar

Bir çok filmde rastladığımız yüksek tavanlar, etkileyici girişler, devasa galeriler I Robot ‘ta da ilk algılananlar arasındadır (Şekil 4.103). İnsanların bir arada çalıştığı, tek bireysel eşyasının masaların olduğu çalışma alanları da alışılmış durumlar arasında listelenebilir.



Şekil (4.103.): Yüksek galerili etkileyici lobiler, çalışma mekanları

SONUÇ

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

Sonuç olarak; mimarlık sinemayı, insan bilincinin derinliklerine ulaşmak için katalizör olarak kullanır ve mimarlar sinema sayesinde, geleceğin mimarlığının temsillerini üretirler. Mimarlar filmlerde, hava koşulları, sözleşmeler, yasal zorunluluklar ve yapım teknikleri gibi kısıtlamalardan bağımsız olarak, saf mimarlık yapabilirler. Sinema, mekânsal yaratı sürecinde mekân tasarımcısına saf ve kuralsız bir deneysel ortam sunar ve hayal gücünün sınırlarını zorlamasına imkân verir. Sinema yalnızca, henüz deneyimlenemeyen gelecek mekanlarını sunmakla kalmaz, aynı zamanda insan algısını çarpıtan ya da insanın mekan algısının sınırlarının dışına çıkan mekansal imgelerle, mekan deneyimi kavramına yeni ufuklar sunar. Yönetmen bazen, filmde sıradan bir gözün dikkatinden kaçabilecek detayları ön plana çıkararak ve ölçek, renk, zaman, çekim açısı, kadraj gibi değişkenlerle oynayarak normalde fark etmeden geçip gideceğimiz şeylere odaklanmamızı sağlayarak mekansal farkındalık yaratır. Bu sayede özne -hatta mimar-, insan ölçeğinin dışına çıkarak, belleğindeki alışlagelmiş mekansal deyimleri sorgular, mekanı zihninde yeniden inşa eder. Ayrıca sinema henüz gidilip görülmemiş mekanları deneyimleme fırsatı verir ve mekansal deneyim zenginliği yaratır, hiç gidilmemiş mekanlar ile ilgili anılar bellekte yer ederek, öznenin mimari deneyimlerine katkıda bulunur.

Tezin çıkış noktası sinemanın mekanları kullanması değil, sinemanın mekanları farklı farklı yorumlarla kurgulamasıyla, mekanın fiziksel boyutunun yanında zihinsel boyutunu da tartışabilmektir. Mekan algısının öncelikle görme duyusu kaynaklı olup,

aslında tüm duyuların etkisi altında olduğu göz önüne alınmıştır. Tüm bu veriler ışığında mekan tasarımında algılara hitap eden mekansal öğeler incelenmiştir.

Mimarlık tarihi boyunca farklı yaklaşımlar farklı biçimlere ulaşmayı amaçlamış olsalar da, ölçü, ölçek, oran, kompozisyon oluşumuna yönelik olarak; birlik, denge, egemenlik, benzerlik, uyum gibi ilkeler, ışık ve gölge, doku ve renk biçimin estetik başarısının üzerinde temellendirildiği geleneksel araçlar olarak kabul edilmektedir. Yüzyıllar boyunca da insanlar gerek diğer sanatlar, gerek mimarlık alanında güzeli bu biçimsel özelliklerin uyumlarında aramış, mutlak güzellik ölçütünü bulmaya çalışmışlardır.

Mimarlık sadece fiziksel kalıcılık iddiası ve temsil araçlarının görsel etkisi ile tasarım sürecinde kurgulandığında, genelde durağan ve standartlaşmış bir deneyim olarak ortaya konulmuştur. Mimarlık disiplini mekanların deneyimlenmesi sonucu insanların zihninde oluşan yansımalar olan mekansal imgelerin (sembol, ikon, gösterge, sinema kurgusuyla şekillenen mimari öğeler vb.) mekanların kimlikleri ve mekan algısı üzerindeki etkisi ele alındığında, fiziksel mimari öğelerin yanında bu öğelerin mekan dinamizmine katkısı saptanmaya çalışılmıştır. Mimarlık ve sinema disiplinlerinde mekan tasarımının genel olarak incelemenin dışında, tasarım olgusunun mekansal imgenin kullanım şekliyle dönüştüğü anlamların ve kimliklerin kurguya etkisi tartışılmış, imgelerin insan zihninde ifade bulan yan anlamlarının mekanlar üzerinde harekete geçirici ve canlandırıcı etkisi olduğu, seçilen filmlerdeki düşüncelerin görselleştiği zihinsel mekanların kullanıldığı sahneler üzerinden anlatılmaya çalışılmıştır. Görme ve görselleştirmenin mekan deneyimine katkısının yadsınamaz rolünün yanında mekanların bireylerin zihniyle bütünleşmesini sağlayan ve bireylere farklı bakış açıları getiren mimari imgelerle duyumsamak; mekan deneyimin gücünü artıran etmendir. İnsanların duygularına düşüncelerine, çevreleri ile kurdukları ilişkilere aracı olan veya bunu engelleyen; kültürel ve duygusal detayları, mimari ilişkiler ve kontrastlar üzerinden temsil eden mekanların insan zihnindeki algısı dinamik ve akıcı olur. Sinema mimari mekan üzerinden söylem iletebilme gücüne bu dinamizm sayesinde sahip olabilmektedir.

Mimarlık kendini geometrik formlarda ve biçimsel kurgularda değil, zihnimizde de ifade etmelidir. Mimarlığa ait biçim ve kavramlar sadece geometrik boyutlar ile tanımlanamaz. Bu mimari mekanın zihinde bıraktığı iz ile orantılıdır. Bu çalışma da

mekan tasarımının dūşünsel ve estetik yönünü vurgulamak amacındadır. Mimari tasarım araç ve teknolojilerinde mekanlar fiziksel öğelerin egemenliğinde tasarlanırken, kullanılan öğelerin cisimleşen yapısının yanında zihinsel etkisi, yani mekansal deneyim nesnelerinin kullanımının mekan deneyimine katkısı tüm bu tasarım sürecinin içinde olmalıdır. Sinema hayal ürünü veya yeniden kurgulanan mekanların mimarisinin kullanılabildiğı bir ortam olmakla birlikte, mevcut mimarlık disipliniyi yönlendiren ve mekan tasarımı yöntemlerinin tartışıldığı bir sanat olarak da düşünölmelidir.



KAYNAKÇA

- Agrest, D. I.** 1993. Architecture From Without Theoretical Framings for a Critical Practice, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England.
- Aker C.** 1992. Steven Holl ile Konuşma, Boyut Yayın Grubu, Ankara.
- Allmer A.** 2010. Sinemekân, Varlık Yayınları, İstanbul.
- Asimov, Isaac.** 2001. Robot Visions, Gollancz Ltd.
- Aydın, E. Devrim** 2004. Bilimkurgu Sineması Yapım Tasarımı Sürecinde Bilgisayar Teknolojilerinin Kullanımı, Yüksek Lisans Tezi, YTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Bainbridge, William Sims** 1986. Dimensions of Science Fiction, Harvard University Press, Cambridge, Mass., USA.
- Başaran, Tuna** 2007. Soğuk Savaş Sonrası Bilimkurgu Sinemasında Distopik Sistemler ve Kontrol Mekanizmaları, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Batur, Yüksel** 1998. Bilimkurgu Sinemasında Şiddet ve İdeoloji, Kitle Yayıncılık, Ankara.
- Baudaou, Jacques** 2005. Bilimkurgu, çev. İpek Bülbüloğlu, Dost Kitapevi Yayınları, Ankara.
- Bayar, Zühtü** 2001. Bilimkurgu ve Gerçeklik, Broy Yayınevi, İstanbul.
- Benjamin, Andrew** 2000. At Home With Replicants: The architecture of Blade Runner, Architectural Desing, Vol. 64, Nov. no.11-12.
- Bozkurt, N.** 2000. Sanat ve Estetik Kuramları, Asa Kitapevi, Bursa.
- Clue, John – Nichols, Peter** 1993. Encyclopedia of Science Fiction, New York: St. Martin Press.
- Eisenstein, S.** 1984. Film Duyumu, Payel Yayınevi, İstanbul.

- Eroğlu, A.** 2003. Mimarlık Sinema ve Kent İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi, İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kale, Gül** 2004. Sinemada Görsel Deneyim ve Mimarlık, Yüksek Lisans Tezi, İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Fishmann, Robert** 1977. Urban Utopias in the Twentieth Century, New York: Basic Books.
- Göker, E.** 1997. Uyarılar, Kehanetler, Ütopyalar: Bilimkurguda Gelecek Perspektifleri, Atılgan Dergisi, 9. Sayı, s.5-7.
- Güney, K. Murat** 2007. Başka Dünyalar Mümkün: Bilimkurgu, Siberpunk ve Siyaset, Varlık Yayınları, İstanbul.
- Habermas, Jürgen** 2003. The Future of Human Nature, Cambridge: Polity Press, in European Journal of Social Theory, vol. 7, no. 3, 2004 (pp. 405-410).
- Hacıömeroğlu, T. Nihan** 2008. Reconstruction Of Architectural Image In Science Fiction Cinema: A Case Study On New York, Yüksek Lisans Tezi, ODTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara,
- Hardy, Phill** 1995. The Aurum Film Encyclopedia – Science Fiction, London, UK: Autum Press,
- Hegel, G.W.F.** 1982. Estetik, Çeviri Bozkurt, N., Say Kitap Pazarlama, İstanbul.
- Heinlein, Robert A.** 1959. Science Fiction: Its Nature, Faults and Virtues, The Science Fiction Novel: Imagination and Social Criticism, University of Chicago: Advent Publishers.
- Ingersoll, Richard** 1992. Cinemarchitecture, Design Book Review, Spring.
- Kağan, M.** 1993. Estetik ve Sanat Dersleri, Çev. Çalışlar, A., İmge Kitapevi Yayınları, Ankara.
- Kerman, Judith** 1991. Retrofitting Blade Runner: Issues on Ridley Scott's "Blade Runner" and Philip K. Dick's "Do Androids Dream of Electric Sheep", Bowling Green University Popular Press, USA.

- Köksal, A.** 1994. Zorunlu Çoğulluk: Mimarlık ve Sanatta Dilin Süreksizliği, ATT Yayınları, İstanbul, 110-112.
- Kuhn, Annette** 1999. Alien Zone II, New York: Verso.
- Lamster M.** 2000. Architecture and Film, New York: Princeton Architectural Press.
- LeGuin, Ursula K.** 1989. Bilimkurgu ve Gelecek, Dancing at The Edge of the World, çev: Ali Tamur, Grove Press, New York.
- LeGuin, Ursula K.** 1993. Karanlığın Sol Eli, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Lindsay, Vachel** 1915. The Art of Moving Image, Modern Library paperback Edition, New York: Macmillan.
- Maxwell, R.** 1999. Science Fiction Architecture, *AD*, 138.
- Meiss, P.V.,** 1992 Elements of Architecture; From Foerm to Place, Van Nostrand Reinhold, London.
- Neumann, Dietrich** 1999. Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Bladerunner, Munich Prestel.
- Özakın, Ö.** 2001. Bugünün Dünyasını Geleceğe Yansıtmak, Arredamento Mimarlık,11.
- Özen, G.** 2006. Bilimkurgu ve Etki Alanı Üzerinden Geleceğin Yapay Çevrelerinin Değerlendirilmesi.
- Özon, N.** 1984. 100 Soruda Sinema Sanatı, Gerçek Yayınevi, İstanbul.
- Plato,** 1970. Art as Appearance, Weitz M. Derlemesi, 2nd Ed., Coolier Macmillan Publishers, London.
- Plchanov, GV.** 1967 Sanat ve Sosyalizm, Çev. Mimoğlu, S., Sosyal Yayınlar, İstanbul.
- Reeves, Tony** 2001. Worldwide Guide to Movie Locations, New York.
- Roberts, A.** 2000. Science Fiction, Rootledge, New York.
- Roloff, Bernard and Georg Seeßlen** 1995. Ütopik Sinema: Bilimkurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi, çev. Veysel Atayman, Alan Yayıncılık, İstanbul.

- Shonfield, K.** 2000. Walls have Feelings, Architecture, Film and The City, Routledge, London, New York.
- Shonfield, Katherine** 2000. The Use of Fiction to Interpret Architecture and Urban Space, Journal of Architecture. V.5, N.4.
- Sobchack, Vivian** 1998. Screening Space. London: Rutgers University Press.
- Sobchack, Vivian** 1999. Cities on the Edge of Time: The Urban Science-Fiction Film, In Kuhn, Annette. (ed.) Alien Zone II. New York: Verso.
- Somer, P. Melisa** 2006. Mimarlık ve Bilimkurgu Edebiyatında Mekân Okumaları, Yüksek Lisans Tezi, İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Şenyapılı, Ö.** 1998. Sinema ve Tasarım, ODTÜ Mimarlık Fakültesi Yayınları, Ankara.
- Timuçin, A.** 2000. Estetik, Felsefe Dizisi, Bulut Yayınları, Kadıköy, İstanbul.
- Toker, Gülen,** 2008. Understanding And Demonstrating The Contribution Of Objects To The Construction Of The Idea Of Future In Science Fiction Films, Yüksek Lisans Tezi, ODTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Tunalı, İ.** 1984. Estetik, İfade Bilimi ve Genel Linguistik Olarak Croce Estetiğine Giriş, Remzi Kitapevi, İstanbul.
- Türel, İ.** 2001. Sinema ve Kentsel Mekânın Dönüşümü, Arredamento Mimarlık, 11: 71,72.
- Ülker, Ş. Şilan** 2011. Mimarlık Ve Sinema Ortak Alanında Zamansallık Ve Gelecek Mekânları, Yüksek Lisans Tezi, MSGÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Van Shaik, L.** 1999. Science Fiction Architecture, AD, 138.
- From Metropolis to Blade Runner: architecture stole the Show** 2009. *The Guardian*, Alındığı tarih: 07.04.2013, adres: <http://www.guardian.co.uk/artanddesign/2009/nov/05/architecture-film-riba>
- Manaugh, Geoff** 2007. Bilimkurgu ve Kent, Çev.: Derya Karadağ, Arkitera, Alındığı Tarih: 05.03.2013, adres: <http://v3.arkitera.com/h15661-bilimkurgu-ve-kent.html>
- Pallasmaa, J.** 2008. Sinema ve Mimarlık, Çev.: İlgın Külekçi, Arkitera, Alındığı

Tarih: 13.05.2013, adres: <http://v3.arkitera.com/spotlight.php?action=displaySpotlight&ID=143>

Yetişken, H 1998. Estetiğin ABC'si, Kabalcı Yayınevi, İstanbul.



ÖZGEÇMİŞ

Sevde Selin Selvitop, 20 Ekim 1992'de İstanbul'da dünyaya geldi. İlkokulu Yakacık Koleji'nde okuduktan sonra, Üsküdar Ahmet Keleşoğlu Lisesine devam etti. Liseden

mezun olduđu yıl Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesinde Resim bölümüne girdi. 2011 yılında İç Mimarlık bölümünde yandal yapmaya başladı. 2015 yılında lisans eğitimini bitirdikten sonra aynı üniversitede İç Mimarlık bölümünde yüksek lisans eğitimine devam etti

