**MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

# MİMARLIK VE SİNEMA ARAKESİTİNDE BİR YÖNETMENİN ANALİZİ: WES ANDERSON

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Serenay İNCEOĞLU**

**Mimarlık Anabilim Dalı**

**Mimarlık Tarihi Programı**

**Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Özge GÜNDEM**

**TEMMUZ 2022**

**MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

# MİMARLIK VE SİNEMA ARAKESİTİNDE BİR YÖNETMENİN ANALİZİ: WES ANDERSON

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Serenay İNCEOĞLU**

**Mimarlık Anabilim Dalı**

**Mimarlık Tarihi Programı**

**Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Özge GÜNDEM**

**TEMMUZ 2022**

……..... tarafından hazırlanan ..... ..... ..... …….. adlı bu tezin ..... ..... tezi olarak uygun olduğunu onaylarım.

.....

Tez Danışmanı

Bu çalışma, jürimiz tarafından ..... Anabilim Dalında ..... tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman : _____

Üye : _____

Üye : _____

Üye : _____

Bu tez, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Lisansüstü Tez Yazım Kılavuzuna uygun olarak yazılmıştır.

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Lisansüstü Tez Yazım Kılavuzuna uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında;

- Tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel etik kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- Atıfta bulunduğum eserlerin tümünü kaynak olarak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Ücret karşılığı başka kişilere yazdırmadığımı (dikte etme dışında), uygulamalarımı yaptırmadığımı,
- Bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversite veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

……

……

***Aileme,***

# MİMARLIK VE SİNEMA ARAKESİTİNDE BİR YÖNETMENİN ANALİZİ: WES ANDERSON

## ÖZET

Mimarlık ve sinema, hareketli görseller içeren sinemanın ortaya çıkışından günümüze sürekli gelişen bir etkileşim içerisindedir. Bu etkileşim, toplum ve kültür ile şekillenen iki disiplinin mekânın tasarlanması, yeniden üretimi ve temsili bağlamlarında mekânı ortak bir dil ögesi olarak kullanmasıyla gerçekleşir. Mimarlık, mekân kurgulama sanatı iken; sinema mekânlar aracılığıyla film dünyasını yaratır ve anlatımını destekler. İki disiplin de tasarımın öncelikle zihinde kurgulanması ve daha sonra somutlaştırılarak ortaya birer yapıt çıkarılmasıyla benzer üretim aşamalarından geçer. Senaryo, karakter, set, ışık, renk, çerçeveleme, kamera ve kurgu-montaj gibi filmsel araçlar sinemasal mekânın üretimine etki ederek; mimari tasarım bileşenleri, mekânsal algıya etki eden fiziksel ve psikolojik faktörler ile birlikte mimarlık ve sinemanın arakesitini oluşturur.

Sinema, kurgusal mekân tasarımlarıyla mimarinin laboratuvarı işlevindedir. Yönetmen mekân yaratımında, işlevselliğini ve sürdürülebilirliğini düşünmek zorunda olmadığı için bir mimardan daha özgürdür. Mimari mekânın kurgulanması; kullanım amacına göre farklılık gösterirken; sinemasal mekân da filmlerde anlatıya göre varlık gösterir ve her filmde hikâyeye göre yeni bir mimarlık üretilir. Sinemasal mekânlar, mevcut mekânın aynen kullanımı ile kurgulanmış olsa dahi gerçek mekândan farklı olarak, sinemadaki bir temsildir. Bu durumda yönetmenler film mekânlarında, gerçek mekânın deneyimlenmesi sonucu bellekte oluşturulan mekânsal imajları yansıtır.

Mimari mekânların üreticisi mimarlar iken; sinemasal mekânların üreticileri, yönetmenler ve sanat ekipleridir. Fransız Yeni Dalga Sineması ile ortaya çıkan otör yönetmenler, filmlerinin üretiminde set tasarımından kurguya, her aşamaya hâkim olarak bağımsızlaşmışlardır. Dolayısıyla filmlerinde mekân kurgusunu bizzat gerçekleştiren otör yönetmenler, mimarlara benzerler. Kendine has estetik anlayışı, simetrik çerçevelemeleri ve pastel renkleri ile bilinen Wes Anderson, günümüzde otör yönetmen olarak kabul görenlerdendir. Anderson'ın sinemasal mekânlarını kurgulama yöntemleri, mevcut mekânı birebir kullanmayıp kendi tasarım anlayışı doğrultusunda dönüştürerek yarattığı masalsı dünyalar ve mekân tasarım bileşenlerini bilinçli bir şekilde kullanarak mekân psikolojisi ile adeta bir mimar gibi oynaması çalışmanın çıkış noktasını oluşturmuştur. Wes Anderson'ın, tasarımlarını ve uygulama aşamalarını en ince detayına kadar düşünerek, planlı bir şekilde yürütmesi; bir mimarın mekân üretimindeki titizliğine ve detaycılığına benzer. Çocukken mimar olma hayalleri kuran Anderson'ın, gerçek bir mekân tasarlaması da onun benzersiz film estetiğinin mimariyle buluşmasını somutlaştırmıştır.

Bu çalışmada; sinema ve mimarlık arakesitindeki ilişkinin güçlenmesine etki eden Wes Anderson'ın sinemasal mekânları analiz edilmiş olup; elde edilen veriler

ışığında yönetmenin bilinçli tasarım tavırları ortaya konularak onun aslında bir mimar olarak kabul görmesinin mümkün olup olmayacağı tartışılmak istenmiştir.

Anahtar Kelimeler: *Mekân*, *Sinemasal Mekân*, *Mimarlık*, *Sinema*, *Wes Anderson*.

## ANALYSIS OF A DIRECTOR IN BETWEEN ARCHITECTURE AND CINEMA: WES ANDERSON


### ABSTRACT

Architecture and cinema have been in a constantly developing interaction since the emergence of cinema with moving visuals. This interaction takes place when the two disciplines, shaped by society and culture, use space as a common language element in the context of the design, reproduction and representation of space. While architecture is the art of constructing space; cinema creates the world of film through spaces and supports its expression. Both disciplines go through similar stages of production, first of all, with the design being constructed in the mind and then materialized and producing work. The tools that are used in film making such as script, character, set, light, color, framing, camera and editing-montage affect the production of cinematic space; form the intersection of architecture and cinema along with architectural design components, physical and psychological factors affecting spatial perception.

Cinema functions as a laboratory of architecture with its fictional space designs. The director is freer than an architect in the creation of space because he does not have to think about its functionality and sustainability. Constructing of architectural space; differs according to the purpose of use; The cinematic space also exists according to the narrative in the films and new architecture is produced according to the story in each film. Even if cinematic spaces are constructed with the exact use of the existing space, they are a representation in cinema, unlike the real space. In this case, directors reflect the spatial images created in memory as a result of the experience of the real space in the film spaces.

While the producers of architectural spaces are architects; producers of cinematic spaces, directors and art teams. The auteur directors who broke through with the French New Wave Cinema have become independent by dominating every stage from set design to fiction in the production of their films. Therefore, the auteur directors who personally construct the space in their films are similar to architects. Wes Anderson, known for his unique aesthetics, symmetrical framing and pastel colors, is one of those who are accepted as an auteur director today. Anderson's methods of editing cinematic spaces, the fairy-tale worlds he created by transforming the existing space in line with his design understanding rather than using it exactly, and his conscious use of space design components to play with the psychology of space, like an architect, formed the starting point of the study. Wes Anderson’s implementation stages in a planned manner by considering them down to the finest detail; is similar to an architect's meticulousness and detailing in the production of space. Dreaming of being an architect as a child, Anderson's design of a real space embodied the meeting of his unique film aesthetics with architecture.

In this study; The cinematic spaces of Wes Anderson, which influenced the strengthening of the relationship between cinema and architecture, were analyzed; In the light of the data obtained, the conscious design attitudes of the director were put

forward and it was aimed to discuss whether it would be possible for him to be accepted as an architect.

Keywords: *Space, Cinematic Space, Architecture, Cinema, Wes Anderson*.

## ÖNSÖZ

Çocukluk hayalim olan mimarlık mesleğinin eğitimini aldıktan sonra üniversitede kendime koyduğum yeni hedefim Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nde Mimarlık Tarihi okumak oldu. Bunu gerçekleştirebilmenin haklı gururunu yaşıyorum. En büyük ilgi alanım sinema ile okuduğum bölümü bir araya getirebildiğim bir tez yazmak, süreci tahmin edebileceğimden çok daha keyifli hâle getirdi.

Bu uzun ve zaman zaman zorlu geçen süreçte bazı isimler yanımda olmasaydı nasıl başarırdım diye düşünmeden edemiyorum. Akademik hayatım boyunca düştüğüm zamanlarda ayağa kalkmama yardım eden, benden desteğini esirgemeyen sevgili annem Penbe İnceoğlu ve babam İdris İnceoğlu'na; benden inancını eksik etmeyen canım ağabeyim Ali Rıza İnceoğlu'na; beni Wes Anderson'la tanıştırarak tez konumun temelini yıllar önce atan canım dostum Selen Güngör'e; üniversitede Mimarlık Tarihi ve Sanat Tarihi dersleriyle yolumu çizmeme ön ayak olan, bilgisine ve duruşuna hayran olduğum Doç. Dr. Alev Erarslan'a; büyük bir zevkle derslerine katıldığım Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Tarihi hocalarıma; son olarak da benim için bir hocadan çok daha fazlası olan, en az benim kadar emek harcayan, heyecanıma ortak olan, samimiyetini her anımda hissettiğim çok sevgili tez danışmanın Dr. Öğr. Üyesi Özge Gündem'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

TEMMUZ, 2022 SERENAY İNCEOĞLU

**İÇİNDEKİLER**

**Sayfa**

**ÖZET** ..... **ix**
**ABSTRACT** ..... **xi**
**ÖNSÖZ** ..... **xiii**
**İÇİNDEKİLER** ..... **xv**
**ÇİZELGE LİSTESİ** ..... **xvii**
**ŞEKİL LİSTESİ** ..... **xviii**
**DİYAGRAM LİSTESİ** ..... **xxiii**
**1. GİRİŞ** ..... **1**
1.1 Çalışmanın Amacı ..... 1
1.2 Çalışmanın Kapsamı ..... 2
1.3 Çalışmanın Yöntemi ..... 3
**2. MEKÂNIN KURGULANMASI** ..... **5**
2.1 Mekânın Sınıflandırılması ..... 10
2.2 Mekânın Çözümlenmesi ..... 17
2.2.1 Mekânın dili ve göstergebilim ..... 20
2.2.2 Mekânı oluşturan bileşenler ve mekânı düzenleme ilkeleri ..... 21
2.2.3 Mekân analiz yöntemi olarak "mekân dizim" ..... 23
2.3 Mekânın Okunabilirliği ..... 24
2.4 Mekânın Algılanması ..... 27
2.4.1 Bellek (hafıza) ..... 31
2.4.2 Bilişsel haritalar ..... 35
2.4.3 Mekânsal algıyı etkileyen fiziksel faktörler ..... 37
2.4.4 Mekânsal imaj ..... 39
**3. SİNEMANIN KISA TARİHİ** ..... **41**
3.1 Sinemanın Doğuşu ve Gelişimi ..... 41
3.2 Sinemada Temel Kavramlar ..... 45
**4. SİNEMA VE MİMARİDE ORTAK BİR DİL ÖGESİ OLARAK MEKÂN** ..... **53**
4.1 Sinemanın Gösterim Mekânları ..... 58
4.2 Sinema Akımları ve Mekân ..... 61

4.3 Sinemasal Mekân ..... 71
4.3.1 Kullanım biçimlerine göre mekân ..... 72
4.3.2 Sinemasal mekânın üretimi ve temsili ..... 74
4.4 Filmsel Araçların Sinemasal Mekân Üretimine Etkisi ..... 77
4.5 Sinema ve Mekân Kavramı Üzerine Örnekler ..... 83
**5. MEKÂN KURGUSUNUN WES ANDERSON FİLMLERİ ÜZERİNDEN İNCELENMESİ ..... 89**
5.1 Tenenbaum Ailesi Filmi ..... 95
5.1.1 Tenenbaum Ailesi filminde hikâye analizi ..... 96
5.1.2 Tenenbaum Ailesi filminde mekân kurgusu ..... 98
5.2 Suda Yaşam Filmi ..... 114
5.2.1 Suda Yaşam filminde hikâye analizi ..... 115
5.2.2 Suda Yaşam filminde mekân kurgusu ..... 116
5.3 Büyük Budapeşte Oteli Filmi ..... 125
5.3.1 Büyük Budapeşte Oteli filminde hikâye analizi ..... 126
5.3.2 Büyük Budapeşte Oteli filminde mekân kurgusu ..... 128
5.4 Köpek Adası Filmi ..... 151
5.4.1 Köpek Adası filminde hikâye analizi ..... 152
5.4.2 Köpek Adası filminde mekân kurgusu ..... 154
5.5 Fransız Postası Filmi ..... 166
5.5.1 Fransız Postası filminde hikâye analizi ..... 167
5.5.2 Fransız Postası filminde mekân kurgusu ..... 170
5.6 Bar Luce: Bir Çocukluk Düşü ..... 185
**6. BULGULAR VE ÖNERİLER ..... 189**
**7. SONUÇ ..... 197**
**KAYNAKLAR ..... 205**

## ÇİZELGE LİSTESİ

**Sayfa**

Çizelge 2. 1: Bilim Adamları, Düşünürler ve Mimarlık Kuramcılarının Mekân Sınıflandırmaları. ..... 13

Çizelge 2. 2: Mekânın Katmanları/Boyutları Hakkında Ortaya Konan Düşünceler.. 17

Çizelge 2. 3: Gestalt Kuramı İlkeleri. ..... 29

Çizelge 4. 1: Mekân Üretiminde Mimar ve Yönetmen Karşılaştırması. ..... 56

Çizelge 5. 1: Wes Anderson Filmografisi. ..... 90

Çizelge 5. 2: Wes Anderson Filmlerinde Çalışan Kişiler. ..... 92

Çizelge 5. 3: Wes Anderson Filmlerinde Oynayan Oyuncular. ..... 94

Çizelge 5. 4: Wes Anderson Filmlerinde Mekânın Kullanım Biçimleri. ..... 189

Çizelge 5. 5: Wes Anderson Filmlerinde Mekânın Üretimi. ..... 190

Çizelge 5. 6: Wes Anderson Filmlerinde Mekânların Sinema-Mimarlık İlişkisi Bağlamında İncelenmesi. ..... 191

Çizelge 5. 7: Wes Anderson Filmlerinde Mekân Algısı ve Tanımı. ..... 191

Çizelge 5. 8: Wes Anderson Filmlerinde Set Tasarımları..... 192

Çizelge 5. 9: Wes Anderson Filmlerinde Mekânların Parametreler Üzerinden Analizi. ..... 193

## ŞEKİL LİSTESİ

**Sayfa**

Şekil 2. 1: Tsubomi Evi ..... 11
Şekil 2. 2: Kent İmaj Ögeleri ..... 26
Şekil 2. 3: Ruh-Coğrafyasal Paris Kılavuzu ..... 37
Şekil 2. 4: Organizasyon Elemanları ..... 39
Şekil 3. 1: Kineteskop Kabinin İç Aksamı.. ..... 42
Şekil 3. 2: Projeksiyon Modunda Lumière'in Sinematografı ..... 42
Şekil 3. 3: Lumière Kardeşler'in Film Gösterimlerine Ait Bir Bilet. ..... 43
Şekil 3. 4: Lumière Kardeşler'in İlk Film Afişlerinden Biri, ..... 43
Şekil 3. 5: Haliç Panoraması (Panorama de la Corne d'Or) ..... 44
Şekil 3. 6: "Hugo" Filminde Georges Méliès'in Star Film Stüdyosu ..... 45
Şekil 3. 7: "Oyun Vakti" Filminden Bir Sahne. ..... 48
Şekil 3. 8: "Yurttaş Kane" Filminde Alan Derinliği. ..... 48
Şekil 3. 9: "Düşüş" Filminden Biçim Kurgusu Örneği. ..... 49
Şekil 4. 1: Cinerama Kubbesi ..... 60
Şekil 4. 2: Makine Hatıraları: Uzay. ..... 61
Şekil 4. 3: "Cabiria" Filmi ..... 62
Şekil 4. 4: Hollywood Film Stüdyoları Haritası. ..... 63
Şekil 4. 5: "Hoşgörüsüzlük" Filmi ..... 64
Şekil 4. 6: Fransız Sinematek ..... 67
Şekil 4. 7: "Tiksinti" Filminde Ev Sahnesi. ..... 74
Şekil 4. 8: "Cehennem" Filminden, İstanbul Üniversitesi Beyazıt Kampüsü Bâb-ı Seraskerî Kapısı ..... 75
Şekil 4. 9: "9" Filminden Şehrin Görüntüsü. ..... 76
Şekil 4. 10: 3 Noktalı Aydınlatma. ..... 80
Şekil 4. 11: "Hoşgörüsüzlük" Filminde Renk Kullanımı. ..... 81
Şekil 4. 12: "John Malkovich Olmak" Filminde John Malkovich'in Beynine Giden Tünel ..... 84
Şekil 4. 13: "Dogville" Filminden Kasabanın Krokisi. ..... 84
Şekil 4. 14: "Aşkın Gücü" Filminde Ahiret Temsili. ..... 85

Şekil 4. 15: “Yeni Ahit” Filminde Tanrı’nın Ofisi. ..... 85
Şekil 4. 16: Archidirector Serisi ..... 86
Şekil 4. 17: Archicine Serisi ..... 87
Şekil 5. 1:“Tenenbaum Ailesi” Film Afişi. ..... 96
Şekil 5. 2: Filmin Başında Gösterilen Aynı Adlı Kitap. ..... 97
Şekil 5. 3: Filmin İlk Bölümüne Giriş Sahnesi. ..... 97
Şekil 5. 4: Filmde Simetrik Denge. ..... 98
Şekil 5. 5: Royal’ın Kaldığı Oda. ..... 99
Şekil 5. 6: Filmin Kamera Arkasından Wes Anderson. ..... 99
Şekil 5. 7: Chas’in Odasına Açılan Kapı. ..... 100
Şekil 5. 8: Chas’in Odası. ..... 100
Şekil 5. 9: Margot’nun Odasına Açılan Kapı. ..... 101
Şekil 5. 10: Margot’nun Kitaplığı. ..... 101
Şekil 5. 11: Margot’nun Oyun Seti Maketi. ..... 102
Şekil 5. 12: Margot’nun Odası. ..... 102
Şekil 5. 13: Richie’nin Odasına Açılan Kapı. ..... 103
Şekil 5. 14: Richie’nin Odası. ..... 103
Şekil 5. 15: Richie’nin Odası. ..... 104
Şekil 5. 16: Duvar Kağıdına Çizim Yaparken Wes Anderson. ..... 104
Şekil 5. 17: Balo Salonu. ..... 105
Şekil 5. 18: Etheline’in Çalışma Odası. ..... 105
Şekil 5. 19: Tenenbaum Evi. ..... 106
Şekil 5. 20: Tenenbaum Evi’nde Türk Halıları. ..... 107
Şekil 5. 21: Margot ve Raleigh’in Evinde Banyo. ..... 107
Şekil 5. 22: Raleigh’in Çalışma Odası. ..... 108
Şekil 5. 23: Eli’ın Çocukluk Evi. ..... 109
Şekil 5. 24: Eli’ın Yetişkinlik Evi. ..... 110
Şekil 5. 25: Harlem’deki Evin Kamera Arkasından Görüntüsü. ..... 111
Şekil 5. 26: Tenenbaum Evi. ..... 111
Şekil 5. 27: Margot ve Richie’nin Buluşması. ..... 112
Şekil 5. 28: Royal’ın Evden Atılması. ..... 112
Şekil 5. 29: Richie’nin İntihar Sahnesi. ..... 113
Şekil 5. 30: Zen Bahçesinde Eli ve Chas. ..... 113
Şekil 5. 31: “Suda Yaşam” Film Afişi. ..... 115
Şekil 5. 32: Filmde Dokuzuncu Gün/Bölüm Giriş Sahnesi. ..... 116

Şekil 5. 33: Steve ve Klaus'un Kırmızı Bereleri ve Sahnenin Renk Paleti. ..... 117
Şekil 5. 34: Filmde Simetrik Denge. ..... 117
Şekil 5. 35: Filmde Asimetrik Denge. ..... 118
Şekil 5. 36: Filmde Radyal Denge. ..... 118
Şekil 5. 37: Filmde Aydınlatmanın Değişimi. ..... 119
Şekil 5. 38: Belafonte. ..... 119
Şekil 5. 39: Belafonte'nin Kesiti Alınmış Maketi. ..... 120
Şekil 5. 40: Geminin İç Mekânları. ..... 121
Şekil 5. 41: Ned'in Kamarası. ..... 122
Şekil 5. 42: Hotel Citroen. ..... 122
Şekil 5. 43: Hotel Citroen İç Mekânı. ..... 123
Şekil 5. 44: Jaguar Köpekbalığı (Solda) ve Pastel Denizatı (Sağda). ..... 123
Şekil 5. 45: Ekip Denizaltı ile Yolculukta. ..... 124
Şekil 5. 46: "Büyük Budapeşte Oteli" Film Afişi. ..... 125
Şekil 5. 47: Filmin İkinci Bölümüne Giriş Sahnesi. ..... 127
Şekil 5. 48: Filmden Bazı Sahnelerde Simetrik Denge. ..... 128
Şekil 5. 49: Filmden Kuşbakışı Sahnelerde Radyal Denge. ..... 129
Şekil 5. 50: Filmden Bir Sahne İçin Tavana Konumlandırılan Işıklar. ..... 130
Şekil 5. 51: Filmden Bir Sahnede Seyyar Işık Kullanımı. ..... 130
Şekil 5. 52: Görlitz Warenhaus, Almanya. Fotoğraf: Oliver Killig, 2014. ..... 131
Şekil 5. 53: Otelin İç Mekânı. ..... 132
Şekil 5. 54: Otelin İçerisindeki Berber Dükkânı ve Renk Paleti. ..... 132
Şekil 5. 55: Otelin Lobisi ve Renk Paleti. ..... 133
Şekil 5. 56: Sırasıyla 1932, 1968, 1985 Yılları Görüntü Oranları. ..... 134
Şekil 5. 57: Otelin 1968'deki Lobisi. ..... 135
Şekil 5. 58: Zero Moustafa'nın Otelin Lobisinde Oturduğu Sahne ve Renk Paleti. 135
Şekil 5. 59: Sırasıyla 1932 ve 1968 Yıllarında Otelin Termal Havuzu. ..... 136
Şekil 5. 60: 1968 Yılında Otele Gelen Yazarın Yalnızlığı. ..... 137
Şekil 5. 61: 1968 Yılında Otelin Yemek Bölümü. ..... 138
Şekil 5. 62: Otelin Servis Bölümü. ..... 139
Şekil 5. 63: Otelin Tasarım Aşamasındaki Eskizleri. ..... 140
Şekil 5. 64: Palace Bristol Hotel, Çekya. Fotoğraf: Richard Schubert, 2005. ..... 141
Şekil 5. 65: Grandhotel Pupp, Çekya. ..... 141
Şekil 5. 66: Corinthia Hotel, Macaristan. ..... 142
Şekil 5. 67: Otelin Maketi ve Yapım Sonrası Görünümü. ..... 143

Şekil 5. 68: Sırasıyla 1932 ve 1968 Yıllarında Otelin Cephesi..... 144
Şekil 5. 69: Sırasıyla 1932 ve 1968 Yıllarında Füniküler..... 145
Şekil 5. 70: Sırasıyla Füniküler, Fünikülerin Şehirdeki Girişi, Şehrin Sokakları..... 146
Şekil 5. 71: Filmde Tekinsizlik Hissinin Yoğun Olduğu Sahneler..... 147
Şekil 5. 72: The Society of Crossed Keys..... 148
Şekil 5. 73: Filmde Mendl's Pastanesi ve Courtesan au Chocolat tatlısı..... 149
Şekil 5. 74: Stanley's Bar, Avustralya. Fotoğraf: Helena Dolby, 2010..... 150
Şekil 5. 75: "Köpek Adası" Film Afişi..... 151
Şekil 5. 76: Filmde Birinci Bölüme Giriş Sahnesi..... 153
Şekil 5. 77: Filmde Simetrik Denge..... 155
Şekil 5. 78: Filmde Radyal Denge..... 155
Şekil 5. 79: Şehrin Renkleri..... 156
Şekil 5. 80: Günün Farklı Saatlerinde Renk Kullanımı..... 157
Şekil 5. 81: Prof. Watanabe'nin Laboratuvarı..... 158
Şekil 5. 82: Mavi Serum..... 158
Şekil 5. 83: Köpek Savunucularının Mekânı..... 159
Şekil 5. 84: Filmde Renk Değişimi..... 159
Şekil 5. 85: Kuklaların Tak-Çıkar Yüz Parçaları..... 160
Şekil 5. 86: Şehrin Maketi ve Set..... 161
Şekil 5. 87: Filmden Setler..... 161
Şekil 5. 88: Tuğla Konak..... 162
Şekil 5. 89: Imperial Hotel, Tokyo..... 162
Şekil 5. 90: Megasaki Şehri..... 163
Şekil 5. 91: Megasaki Şehri ve Çöp Adasın'nın Haritadaki Konumları..... 164
Şekil 5. 92: Çöp Adası'nın Bölümleri..... 164
Şekil 5. 93: Çöp Adası'nın Metal Küplerden Oluşan Bölümü..... 165
Şekil 5. 94: Çöp Adası'nda Çöl Görüntüsü..... 165
Şekil 5. 95: "Fransız Postası" Film Afişi..... 167
Şekil 5. 96: Bölümlere Giriş Sahneleri..... 168
Şekil 5. 97: Yıkılan Pazaryeri Yerine Yapılan AVM İnşaatı..... 169
Şekil 5. 98: Filmde Simetri Kullanımı..... 170
Şekil 5. 99: Genç Moses ve Yaşlı Moses..... 171
Şekil 5. 100: Üçüncü Hikâyede Şimdiki Zaman ve Geçmiş..... 172
Şekil 5. 101: Siyah-Beyazdan Renkli Görüntüye Geçiş..... 173
Şekil 5. 102: Canlı Çekimden (Live-Action) Animasyona Geçiş..... 174

Şekil 5. 103: Hapishanenin Hobi Odası. ..... 175
Şekil 5. 104: Arthur Howitzer Jr.'ın Odası. ..... 176
Şekil 5. 105: Herbsaint Sazerac'ın Ofisi. ..... 177
Şekil 5. 106: J. K. L. Berensen'in Ofisi. ..... 178
Şekil 5. 107: Lucinda Krementz'in Ofisi. ..... 179
Şekil 5. 108: Roebuck Wright'ın Ofisi. ..... 180
Şekil 5. 109: Fransız Postası Ofis Binası. ..... 181
Şekil 5. 110: "Amcam" Filminde Konut Yapısı. ..... 181
Şekil 5. 111: Çocuk Kaçıranların Üssü. ..... 182
Şekil 5. 112: Angoulême ve Ennui Şehirleri. ..... 182
Şekil 5. 113: Şehir Sakinlerinin Mekânları. ..... 183
Şekil 5. 114: Uçak Kesiti ve İç Mekânları. ..... 184
Şekil 5. 115: Fondazione Prada. ..... 185
Şekil 5. 116: Bar Luce. ..... 186
Şekil 5. 117: Bar Luce.. ..... 186
Şekil 5. 118: Galleria Vittorio Emanuele. ..... 187
Şekil 5. 119: Bar Luce ..... 188

## DİYAGRAM LİSTESİ

**Sayfa**

Diyagram 2. 1: Kısa Süreli ve Uzun Süreli Bellek Modeli ..... 32
Diyagram 2. 2: Mekânsal İmaj Oluşumunda Algılama Süreci. ..... 40
Diyagram 3. 1: Bir Film Nasıl Okunur?..... 46
Diyagram 4. 1: Kahramanın Sonsuz Yolculuğu ..... 78
Diyagram 4. 2: Çerçeveleme ve Çekim Ölçekleri-Çekim Açısı. ..... 81
Diyagram 4. 3: Kamera Hareketleri. ..... 82

# 1. GİRİŞ

## 1.1 Çalışmanın Amacı

Sinema ve mimarlık, sinemanın icadıyla başlayan ve günümüze kadar kuvvetlenerek gelen bir etkileşim içerisindedir. Bu etkileşim, sinemasal mekânların kurgulanmasında mevcut mekânın direkt kullanılması, dönüştürülerek kurgulanması ya da tamamen yeni kurgusal mekânlar yaratılması farketmeksizin; sinemanın mimariye deney ortamı hazırlaması ve mimarlığın da sinemaya yol göstermesi ile gerçekleşir. Bu noktada iki disiplinin kullandığı teknikler ve yöntemlerin benzerliği sorgulanmış aynı zamanda sinemasal mekân oluşturmada filmsel araçların mekâna etkisi de irdelenmiştir.

Mimari mekân üretiminde bir mimar; zihninde tasarımı düşler, planlar ve bir ekip yardımıyla uygular. Sinemasal mekânın üretiminde ise tüm bu aşamalar sanat ekipleri ve set ekipleri tarafından gerçekleştirilir. Fakat film yaratımında bağımsızlaşan, filmlerin içeriğinden kurgusuna her şeye hâkim olan otör yönetmenler; sinemasal mekânlarının üretimini, zihinlerinde canlandırdıkları imajlar doğrultusunda sanat ekibini yönlendirerek gerçekleştirir. Yönetmen Wes Anderson, pastel renkleri doğal ışıkla birleştirerek yarattığı sinemasal mekânları ve bu mekânları oluşturma biçimleriyle mimarlık-sinema kesişimine yeni bir soluk getirerek; otör yönetmen olduğunu kanıtlamıştır. Kendisinin sinemasal mekânlarını üretirken bir mimar gibi planlı çalışması ve oluşturduğu bilinçli tasarım anlayışı, "Yönetmen de bir mimar mıdır?" sorusunu öne çıkararak tez çalışmasının çıkış noktasını oluşturmuştur.

Bu çalışmanın amacı sinemasal mekânların analiz edilmesiyle ortaya çıkarılan mimarlık ve sinema arakesiti üzerinden; otör yönetmen Wes Anderson'ın bir mimar olarak kabul görmesinin mümkün olup olmayacağını değerlendirmektir.

## 1.2 Çalışmanın Kapsamı

Bu çalışma kapsamında öncelikle mekân olgusunun tarihsel gelişimi, mekânın geometrik boyutlarıyla ele alınışından itibaren irdelenmiştir. Bu süreçte mekânın katmanlarına bakış açısının değiştiği 1960-1970 yılları arası döneme de değinilerek; dördüncü boyutun eklenmesi ve bunun ardından kavramsal katmanların da kabul edilmesi ele alınmış; çeşitli yaklaşımlar ve sınıflandırmalar göz önünde bulundurularak açıklanmıştır. Mekân kavramına açıklık getirebilmek için mekânın çözümlenmesinin göstergebilim üzerinden mekân dili, mekânı oluşturan bileşenler ve mekân düzenleme ilkeleri ile gerçekleşebileceğine değinilmiştir. Aynı zamanda mekânın okunabilirliğinin mekânın algılanabilirliği ile ilişkisi fiziksel faktörler ve mekânsal imaj üzerinden kurgulanmıştır. Çalışmada mekân çözümlemeleri yapılırken 'bellek' kavramı ele alınmıştır. Çünkü mekân ve bellek birbirini şekillendirir. Bireyin mekânla etkileşimindeki çıkarımlar, belleğinde tutularak mekânsal bellek oluşturulur. Mekânın okunması, buradaki çıkarımlara bağlı olduğundan mekânsal bellek ile de ilgilidir.

Günümüzde popüler kültüre yön veren sinema tarihi, sosyal, politik, ekonomik ve kültürel olayların görsel bir arşivini sunar. Bu durum, sinemanın diğer sanat dallarının geçmişini günümüze ulaştıran bir araç olmasına olanak sağlar. İnsan ve insanın yaşam alanı gereksinimlerinden doğan mimarlık sanatı mekânlar ile deneyim sağlaması açısından sinema ile en çok etkileşim kuran sanattır. Bu nedenle çalışmada sinemanın doğuşu ve kavramları açıklanmıştır. Sinemanın temel kavramları dahilinde bir filmin içerik ve biçim ile okunabileceğine değinilmiş; sinemanın mekânla ilişkisini en çok vurgulayan yapıtaşları anlatılmıştır.

Mimarlık ve sinemanın etkileşimi ortak dil ögesi mekân üzerinden gerçekleşir. Fakat sinema sadece film içerisinde değil; filmlerini gösterebilmek için de mekânlara ihtiyaç duyar. Çalışmada sinemanın gösterim mekânları ilk film gösteriminden itibaren ele alınmış ve bu mekânların yıllar içerisinde gösterdiği değişim incelenmiştir. Sinema akımları ve bu akımlar dahilinde sinemada mekân kullanımı tarihsel gelişimi içerisinde kronolojik bir sıralama ile irdelenmiştir. Mekânın, sinemada kullanım biçimleri örnek filmler ile açıklanmış; filmsel araçların sinemasal mekân üretimine etkisi de incelenmiştir. Burada sinemasal mekânın üretimi ve

temsili de ayrıca ele alınarak sinema ve mekân kavramı üzerine çeşitli örnekler verilmiştir.

Tez kapsamında son olarak; çalışmanın konusuna eşsiz sinematografik tercihleriyle ön plana çıkardığı sinemasal mekânları ile yön veren otör yönetmen Wes Anderson'ın hayatı ve filmografisine yer verilmiştir. Anderson'ın filmleri hikâye analizi ve mekân kurgusu olmak üzere belirli parametreler dahilinde, mimarlık ve sinema arakesitindeki konumunu ortaya çıkarmak amacı ile incelenmiştir. Analizleri yapılan filmlerden elde edilen veriler çizelgeler hâlinde verilmiş; bu çizelgeler sonuç bölümüne hazırlık olması amacıyla tek tek değerlendirilmiştir.

### 1.3 Çalışmanın Yöntemi

Çalışma, giriş ve sonuç bölümleri dışında dört ana bölümden oluşturulmuş; bu bölümlerin her biri için farklı araştırma yöntemleri ve çeşitli kaynaklar kullanılmıştır. Çalışmanın ana temasını oluşturan mekân, sinema ve sinemasal mekân kavramları disiplinlerarası bir yaklaşım benimsenerek geniş bir literatür taramasına tabi tutulmuş; çeşitli disiplinlere mensup araştırmacıların çalışmaları üzerinden okumalar yapılmıştır. Literatür taraması sonucunda elde edilen verilerle mimarlık ve sinema sanatının mekân üzerinden etkileşimi derinlemesine incelenerek; bu konular üzerine yazılmış olan yüksek lisans ve doktora tezleri, dergi makaleleri ve kitap gibi kaynaklardan elde edilen bilgilere atıfta bulunularak çalışmada yer verilmiştir.

Literatür taramasında sinema ve mekân arakesitindeki çalışmalar incelenmiş; filmlerde mekânı oluşturan mimari bileşenlerin kullanımı, mekân düzenleme ilkeleri, mekânın temsili, mekân algısı, mekânın algılanmasında rol alan bileşenler ve mekân psikolojisi dahilinde çeşitli parametreler özenle bir araya getirilmiştir.

Çalışma süresince film analizleri üzerine atölyelere katılarak; daha önce izlenmiş olan filmler ve atölyelerden öğrenilenlerle gelişen film kültürü çalışmaya temel oluşturmuştur. Çalışmanın hemen öncesinde filmleri incelenecek yönetmene dair son kararı verebilmek amacıyla çeşitli filmler izlenmiştir. Bu kararın verilmesinde otör yönetmenlik ve otöryen devamlılık konuları ile sinematografik ögeler ve mekân kullanımı etkili olmuştur.

Çalışma süresince seçili yönetmen Wes Anderson'ın bütün filmleri mizansen ve sinematografi ögeleri baz alınarak bir mimar gözü ile analiz edilmiş; mimari ögeleri

ve mekân kullanımları dolayısıyla aralarından *Tenenbaum Ailesi, Suda Yaşam, Büyük Budapeşte Oteli, Köpek Adası* ve *Fransız Postası* olmak üzere beş tanesi çalışmaya uygun görülmüştür. Bu filmlerden *Büyük Budapeşte Oteli*'nin görsel olarak etkilediği mekânlardan bahsedilmiş; *Köpek Adası*'nın hikâye analizinde ise İstanbul tarihinde yaşanan benzer bir olaya değinilmiştir.

Filmlerin analizinde yönetmenin mekânın üretimi ve temsili üzerine yaptığı tercihlere bakılarak; mekânın bu eserlerde kullanım biçimlerine ve önemine, mimarlık ve sinema disiplini üzerine çalışmalar yapanların ortaya attığı yaklaşımlar ışığında çizelgelerle değinilmiştir. Analiz edilerek izlenen filmlerde, literatür taramasında elde edilen parametrelerin kullanımı üzerine sıfırdan oluşturulan bir çizelge elde edilmiştir. Çizelgelerden elde edilen veriler sonuç bölümünde kullanılmıştır.

## 2. MEKÂNIN KURGULANMASI

Mekân kavramı, geçmişten günümüze farklı disiplinlerin araştırma konusu olmuştur. Bu nedenle mekân kavramını açıklama üzerine geliştirilen yaklaşımlar da değişkenlik göstermiştir. Geleneksel anlamdaki mekân kavramı, insanın korunma ve mahremiyet gereksinimleri sonucu ortaya çıkar. İnsanoğlu ana rahmine düştüğü anda mekân ile tanışır; dünyaya geldikten sonra da tüm yaşamını çeşitli mekânlar içerisinde sürdürür. Mekân, sınırları gözlemcilerce algılanabilen uzay parçası olarak basitçe tanımlanabilir. Doğan Hasol'un *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*'nde mekân, "kişiyi çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde çeşitli eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluk" olarak tanımlanır. İngilizcede mekân kavramının karşılığı olan "space" kelimesi aynı zamanda "uzay" ve "boşluk" anlamlarına da gelmektedir. Buradan yola çıkılarak mekân kavramı, "uzayın sonsuz boşluğu" olarak da tanımlanabilir.

Mekân kavramını açıklamadan önce, mekânın kesin ve net bir tanımının olmadığı göz önünde bulundurulmalıdır. Kavramın ilk ortaya çıkışından günümüze kadar bu belirsizlikle zaman içerisinde kapsamı da çeşitlenmiştir. Yüzyıllar boyunca fiziksel ve matematiksel mekân anlayışı hüküm sürmüştür. Sosyolog ve felsefeci Henri Lefebvre, *Mekanın Üretimi (La Production de L'espace)* kitabında kozmonotların uzaydaki başarılarından sonra moda olan mekân kavramının geleneksel bakış açısıyla ele alınmasını sorgular.

> *... insanların ve kitlelerin büyük çoğunluğu bu kelimeden, yeni ve tekil yan-anlamlarla yüklü (büyük harfle) Mekân'ı, yani Uzay'ı, sadece kozmik mesafeleri anlıyordu. Geleneksel olarak bakıldığında, terim matematikten, geometriden (Öklid) ve teoremlerinden, dolayısıyla bir soyutlamadan, içeriksiz bir içerikten başka bir şeyi pek çağrıştırmıyordu. Peki ya felsefede?* (Lefebvre, 2014, s. 21)

Batı düşüncesinde, mekân kavramının ilk ortaya çıktığı Orta Çağ boyunca "mutlak mekân" anlayışı hüküm sürmüştür. Bu mekân, hem hesaplanabilen hem de ölçülebilen bir nesne olarak görülmekle birlikte sabit ve değişmez olandır. Düzen ve uyum kaygısı, mekânı matematiksel oranların etkisi altına sokmuştur (Ersoy, 2010). Isaac Newton, Galileo Galilei ve René Descartes'in çalışmalarında yer alan bu mekân anlayışı, aslında Öklitçi geometriye dayanmaktadır.

Descartes, mekânı uzunluk, genişlik ve derinlik olmak üzere üç boyutlu bir yayılma olarak tanımlamıştır. Descartes'ın x, y ve z fikri, kartezyen koordinat anlayışından türemiştir. Descartes'a göre geometri, mekândaki/uzaydaki her bir noktanın saptanmasını kolaylaştırır. Bu yaklaşımın temelinde, mekânın geometri üzerinden anlaşılması ve yorumlanması vardır (Kaya, 2013). Bu sayede, yaşadığımız dünyanın daha rahat anlaşılabilir olacağı düşünülmüştür; fakat mekânın çok yönlü ve karmaşık yapısı kartezyen geometriye indirgendiğinde, diğer yönlerini anlamak imkansız hale gelecektir.

Lefebvre, üçlü diyalektik ile mekânı, toplumsal alana yansıması üzerinden tartışır. "Algılanan mekân", gündelik ve kentsel gerçeklikleri yansıtan somut bir mekândır. "Tasarlanan mekân", ideolojiler, bilgi ve kodlamalar üzerinden kurgulanır ve soyuttur. "Yaşanan mekân" ise somut mekânda, insanın bilişsel yönünün derinliklerinde rüyalar ve anılar ile var olur. Lefebvre'ye (2014)göre "*Mutlak mekân, tasarlanan değil, yaşanan mekândır.*" (s.247). Bu mekânın yüzey, yükseklik ve derinlik boyutları vardır. Modern düşüncede mutlak mekân, geometrikleştirilmiş ve sonsuzlaştırılmış boşluğun fiziksel hacmine karşılık gelmektedir (Küpeli İğdeli, 2013).

1970'li yıllardan itibaren, önceleri ölçülebilir ve objektif olan pozitivist mekânın klasik x,y,z kartezyenine dördüncü boyut olarak "t" (time) yani zaman eklenmiştir. Artık mekân, zamandan ayrı düşünülmeyerek; çeşitli anlamlar yüklenen ve genişleyen bir olgu halini almıştır. Uzunca bir süre "geometrik uzam" olarak ele alınan mekân, yapısalcı-Marksist yaklaşımla birlikte sosyal olay ve olguların bir parçası olmasının yanında, bu süreçlerin başlıca bir etkeni olarak da kabul edilmiştir (Kaygalak, 2011).

19. yüzyılda deney ve gözlem odaklı anlayışı temsil eden "pozitivist paradigma" ön plana çıkmıştır. Pozitivist paradigmanınsomut, sınırları belli, geometrik mekân

anlayışında; kültür ve mêkan birbirlerinden ayrı birer olguolarak ele alınmış; iki kavramın birbirinin içine girdiği, birbirlerinin içinde var olduğu göz ardı edilmiştir.

Mekân, fiziksel anlamda durağan görünse de katı ve cansız değildir. Bireylerin tanımlı alanda eylem göstererek bu alanı deneyimlemesi ile mekân, organik ve değişken olan özüne kavuşur. Mekân olgusu, içerdikleriyle ve yarattığı hislerle bir bütündür. Bu nedenle mekân kavramı, doğanın ve insan hayatının temelinde bulunmasına rağmen anlaşılması güç bir olgudur (Enver, 2015). Le Corbusier, mekân kavramının ruhani bir tınıda tanımlanamaz ve tarif edilemez oluşunu *Modulor*'de bahsettiği "ruhani mekân" (ineffable space) kavramı ile açıklar: "*Sonra dipsiz bir derinlik açılır, tüm duvarlar yıkılır, tüm diğer varoluş kaçmaya zorlanır ve ifade edilemeyen mekân mucizesi elde edilir. İnanç mucizesini tecrübe etmedim, ama ifade edilemeyen mekân mucizesini sık sık bildim, plastik heyecanın kutsiyetini.*" (Şentürk, 2011).

Mekân kavramı, insan algısı ve deneyimine göre şekil alır. Mekân-yaşam düzeninde; insanın mekânla ilk karşılaşması da bedenle gerçekleşmektedir (Adıgüzel Özbek, 2016). Beden, insan deneyimlerinin pratiğini sağlayan bir alandır ve insan-mekân ilişkisi burada köklenir. Tanımlı mekânlar bedenin sağladığı tat alma, görme, duyma, dokunma ve işitme duyuları ile algılanır. Bu algılama sonucunda elde edilen veriler insan zihninde kavranarak mekâna canlı olma özelliği kazandırılır. Bu nedenle, mekân insana bedeni kadar yakındır ve artık onu zihnin içinde veya dışında aramanın bir anlamı yoktur (Kurtar, t.y).

Sonsuzlukta en küçükten en büyük ölçeğe var olabilen mekân kavramının açıklanması, mekânın sınırlandırılması ve insan algısıyla direkt ilişkilidir.Gözlemci, mekânın sınırları içerisindeyken kendi kavrayış dünyasının merkezindedir (Bayraktar, 2010). Mekân, doğada bulunan sınırlarla belirlenebileceği gibi, insanlar tarafından beşeri olarak da sınırlandırılabilen; soyut veya somut olarak tanımlı boşluklardır. Mekânın tanımlanabilmesi için insanlar tarafından algılanabilir sınırlarının bulunması kaçınılmazdır (Sevin, 2018). Ancak insan beyni tarafından kolaylıkla algılanabilen bu sınırlar her zaman net ve kesin olmayabilir. İlhan Altan'a (1992) göre "*Çok az yüksekliği olan bir duvar, bir süsleme ile de mekan belirgin olabilir. Ağaç ve çalılık grupları da mekân belirleyici olarak etkili olabilir*." (s.79).

Güneş ışınlarının üzerine gelmesi ile oluşan ağaç gölgeleri de sınırlarıyla tanımlı bir mekânı oluşturabilirler.

Mekân kavramı için yıllar boyunca bilim, felsefe ve sanat alanlarında çeşitli yaklaşımlarla birçok tanımlama yapılmıştır. Mimaride mekân kavramı; sanata, bilime ve düşünceye dayalı tartışmaların kesişiminde canlanır. Mimarlık disiplini; yaşanılan mekânın tasarlanması, var olan mekânın yeniden işlevlendirilmesi ve onarılması üzerinde kurgulanır. Buradan yola çıkılarak, mimarlığın en önemli meselesi olduğu anlaşılan mekân kavramı, Antik Yunan zamanından beri, yüzyıllar boyunca açıklık kazandırılmaya çalışılan, tarihsel süreç içerisinde değişkenlik göstererek farklı bakış açılarıyla beraber hala net ve tek bir tanımı bulunmayan bir konu olmuştur (Telyakar, 2018).

Mekân; mimarlık, iç mimarlık ve peyzaj mimarlığı mesleklerinin temellerini oluşturur ve mimari bir ürünü var eden esas ögedir. İtalyan mimar Bruno Zevi, mimariyi "mekân sanatı" olarak tanımlar. Mimari mekân; çeşitli mimari elemanlar ile sınırlanmış, tanımlanan bu alanlar içerisinde gerçekleştirilebilecek eylemler için uygun koşulları sağlamak amacıyla kurgulanmış hacimlere denir. Francis D. K. Ching'e (2002) göre mekânı tanımlayan nokta, çizgi, düzlem ve hacim kavramlarının mimari karşılığı kolon, kiriş, duvar, döşeme ve çatıdır. Bu elemanlar yapılara biçim kazandırmak, mekânları sınırlandırmak ve iç mekân ile dış mekânı birbirinden ayırmak için kullanılırlar.

Mimari ögeler ve mekânın bileşenleri kullanım biçimlerine ve konumlarına göre mekânsal kurguda -gözlemcinin mekânı kavrayabilmesi adına- sınırlayıcı, yönlendirici, odaklayıcı, birleştirici veya ayırıcı görevi görebilirler. Sınırlayıcı ögeler çoğunlukla gizliliği temel alırken; yönlendirici ve odaklayıcı ögeler insan zihninde yer-yön ve konum bilgilerini harekete geçirir. Bir evin salonunda yeme bölümü ile oturma bölümü mobilyalar ile sınırlandırılıp, ayrılmaktadır. Yine aynı salonda bulunan televizyon; koltuk ve sehpa gibi mobilyaların konumunu belirleyerek, yönlendirici ve odaklayıcı rollerini üstlenir.

Yüzyıllar boyunca, mimari mekânın fiziksel mekân üzerinden kurgulanması anlayışı geçerli olmuştur ve bu sürede mimarlık, bir meslek olmaktan öteye geçememiştir. Bu durum özellikle 1970'lerden sonra mekânın kavramsal bir boyut kazanmasıyla geçerliliğini kaybetmiştir. Fiziksel bir boşluk olarak görülen mekân olgusunun, birey

ve toplum hayatıyla ilintili oluşu, onun somut varlığının yanında soyut bir boyutu olduğunu da gösterir (Küpeli İğdeli, 2013). Aralarında bulunan kaçınılmaz ilişki dolayısıyla mekân, insan üzerinden açıklanarak kavramsal boyutlar elde etmiş ve fiziksel varlığının ötesine taşınmıştır.Ching'e (2002) göre mekân, kavranıp çevrelendikçe ve bir kalıba sokulup, biçimsel elemanlar tarafından düzenlendikçe mimarlık varlık kazanır. Zaman içerisinde teknolojinin gelişmesi ile mekân üzerine düşünceler detaylanarak çeşitlenmiştir. Bununla beraber mimarlığın ufku da genişlemiştir.

Mekân, toplumun ya da bireyin kimliğinin biçimsel olarak hayat bulmasıdır. Kültür ve ideolojilerin üretiminde şekillendirici görevini üstlenirken; bu üretim sonucunda şekillenen ürün olarak da yer alır (Süalp, 2004). Mimari mekândaki "yer" olgusu, fiziksel mekânın insana ve kültüre dair barındırdıkları kavranarak anlaşılır. "Yer", bizim kültürümüzü barındıran, bizden olan, bize yakın olan "burası" iken; "mekân" uzak olan "orası"dır. "Yer", "mekân"a kıyasla sınırları daha belli olan, daha fazla deneyimlenen, yaşanılan ve etkileşim halinde olunançevre olarak görülürken; mekân daha matematiksel ve soyuttur (Kaya, 2013)."Mekân" kapsarken; "yer" kapsanır.Her "yer" bir "mekân"dır; ancak "mekân"ların hepsi bir yer değildir. "Yer", insan ve mekân arasındaki duygusal bağın kurulmasıyla kişilik kazandırılmış olan, tanımlanmış "mekân"dır. Buradan yola çıkılarak, mekân kimliğinin sadece fiziksel unsurlarla oluşmadığı anlaşılmaktadır. Toplumların kültürel hafızalarındaki çeşitlilikler, olumlu ya da olumsuz deneyimler, yaşanılan bölgelerin coğrafi koşulları ve çağın gerektirdikleri tarih boyunca birbirinden oldukça farklı "mekân"lar ve "yer"ler yaratılmasında etkili olmuştur. Nikolaus Pevsner, bunu "*Mimarlığın tarihi esas olarak mekânı şekillendiren insanın tarihidir.*" diyerek özetlemektedir (Roth, 2000).

Tarih boyunca ortaya atılan, değişen ve gelişen mekân fikirleri doğrultusunda mekânı anlamak oldukça zorlaşabilir. Bu noktada mekân kavramını sınıflandırmak, kavramın algılanmasında yol gösterici rolünü üstlenerek, daha etkili olacaktır.

## 2.1 Mekânın Sınıflandırılması

Mimarlık mesleğinin yapı taşı ve vazgeçilmez unsuru olan mekân, en temel şekilde; "dış mekân" ve "iç mekân" olarak ikiye ayrılır. Fiziki mekânın duvarlar, zemin ve tavan ile etrafının çevrilmesi sonucunda oluşan mekâna iç mekân; bu tanımlı ve kapalı hacmin dışında kalan alanlara ise dış mekân denir.

Mimari, en küçük detayından en büyük parçasına kadar bir bütündür. Yanlış konumlandırılan bir mimari öge, yapının estetikliğinden işlevselliğine kadar her özelliğine etki edebilir. Bu durumda, şüphesiz ki iç mekân bu bütünün en değerli parçalarından biridir. İç mekânı dış mekândan ayıran temel unsurlar mahremiyet ve korunma duygusudur.İç mekânlar genellikle duvar, kolon, kiriş, döşeme ve çatı gibi mimari elemanlar ile sınırlandırılmış kapalı hacimlerdir. Ancak bunun yanında, doğada kendiliğinden tanımlanmış mağaralar gibi doğal iç mekânlarda bulunmaktadır. Mağaralar ilk çağlarda canlılar için barınma alanları sağlarken, günümüzde turizm, soğuk hava deposu, yer altı sularından yararlanma gibi alanlarda değerlendirilmekte, deneyimlenmektedir (Yüksel, 2017).

Bir mimari mekânın oluşturulması için mekânın her yönden keskin sınırlarla tanımlanmış olması şart değildir. Mekânlar birçok kez yumuşak sınırlarla birbirine bağlanmakta, bir mekanın bir bölümü kısmen diğer bir mekana da ait olabilmektedir (Rapoport, 1977). Önemli olan mekânın net veya net olmayan sınırlarının algılanabilir olmasıdır. Mimarlıkta mekân, "statik" ya da "iç-içe geçmiş" olarak kurgulanabilir. İşlevlerine göre biçimlendirilmiş ve sınırlarla diğer alanlardan ayrılmış olan mekânlar statik mekânlara örnektir. İç-içe geçmiş mekânlarise fiziksel sınırların kullanılmadığı, birbiri içerisinde akan, serbest planlı (plan libre)alanlardır (Ertem,2010).(Şekil 2.1)



**Şekil 2. 1:** Tsubomi Evi, Yoshinori Sakano Mimarlık, 2010, Fotoğraf: Takumi Ota.

Dış mekânlar kendi içerisinde "doğal dış mekânlar" ve "yapay dış mekânlar" olarak ele alınır. Doğada yaşam alanları oluşturan ormanlar, dağlar, su kaynakları ve tabiatın kendi düzeni içerisinde zamanla meydana gelmiş diğer yapılar doğal dış mekânları oluşturur. Yapay dış mekânlar ise doğal dış mekânların, insan ve toplum gereksinimlerine bağlı olarak çeşitli sınırlayıcılarla çevrelenmesiyle beşeri olarak meydana getirilir. Dış mekân sınırlamasında binalar, gökyüzü, ağaçlar, heykeller ve kent mobilyaları rol alabilmektedir ve dış mekânların üzerinin örtülü olması şart değildir.

Bina cepheleri, kaldırımlar, sokaklar ve gökyüzü ile buluştuğunda bir bütün oluşturur.Bunun sonucunda dış mekân örneği olarak "kentsel mekân" ortaya çıkar.Kevin Lynch (2017), kentsel mekânı 'doluluk-boşluk' ile tanımlar. Kentsel mekânlar, halkın ulaştığı yapay ya da doğal olan, kapalı hacimler dışındaki her türlü çevreyi kapsar. Caddeler, sokaklar, bulvarlar, meydanlar, yollar, parklar gibi açık alanların yanında halkın kısıtlanmadan girebildiği kamusal mekânları da içerir. Güzin Konuk'a göre; kentsel ölçekte mekân, yapıların sınırları ile oluşan, bireylerin algıladığı ve etkileşime geçtiği, kentsel olayların ilişkilendiği çok boyutlu bir bütündür (Erdönmez ve Çelik, 2016).

Bir kent içerisinde, toplululuklar ya da bireyler için farklı amaçlara hizmet eden fiziksel, sosyal ve kültürel ortak mekânlara "kamusal mekân" denir. Herkes tarafından erişime açık olan bu kamusal mekânlar, açık (caddeler, sokaklar) veya yarı-açık (pazar yerleri) alanlar olabileceği gibi kapalı hacimler olarak da

kurgulanabilirler. Kentsel alanlarda insanlar, çeşitli gereksinimlerini giderebildiği ve topluluklarda bir araya gelebildiği için; kamusal mekânlar fiziksel ve sosyo-kültürel karşılığını en iyi bu alanlarda bulur. Kamusal alanlar, kentleri daha yaşanabilir kılarken; dinamik yönünü de ortaya çıkarır.

Meydanlar birer kamusal mekân olarak, kentsel mekânların en uğrak, en belirgin eylem alanlarıdır. Dış mekânda sınırları açıkça belirgindir, zihinde canlandırılması kolaydır ve böylece bireyin hareketi için bir hedeftir (Norberg-Schulz, 1971). İlk çağlardan beri çeşitli toplumlarda insanların buluştuğu, toplandığı, etkileşime girdiği kesişim noktaları olan meydanlar, kentlerin de 'yaşayan birer organizma' olarak sürekli dönüşüm halinde bulunmasının en önemli etmenlerinden biridir.

İnsanların sosyal ve yaşamsal ihtiyaçlarını karşılayabilmek amacıyla, insan-çevre ilişkisinin tariflenmesine dayalı olarak türlü işlevlerde "kentsel iç mekânlar" düzenlenir. Kitlelerce erişime açık, kamusal olan "kent"e karşılık; birey ya da küçük topluluklara hitap eden, kapalı alanı tanımlayan "iç mekân" arasındaki diyalektik ilişki, bu iki kavramın bir araya gelmesiyle oluşan "kentsel iç mekân" kavramına açıklık getirmektedir (Cordan ve Çolak, 2015). Bu mekânlar, geçici veya kalıcı, deneyimsel ve deneysel aktiviteler içeren alanlar olarak düzenlenebilir. Açık ve yarı-açık pazar yerleri kentsel iç mekânın geçicilik durumuna en iyi örnektir. .

İlerleyen teknolojiyle gelişen strüktür sistemleri, yıllar içerisinde ortaya çıkan çeşitli tasarım anlayışları ve yeni mekân çözümleri iç mekân kurgusunda oldukça çeşitli bir kataloğu gözler önüne sermektedir. Bu eşsiz katalog, aynı zamanda insan aklının getirilerinin de birikimi olarak, insanlık tarihinin bir belgesi niteliğindedir. İşte burada iç mekân, hayatı yansıtan fonveya hayatınkaynağı olarak kabul edilir. Kullanıcının karakterinin, ruhunun bir dışavurumudur; aynı zamanda tasarımcının tasarı görüşünün ve birikiminin bir yansımasıdır. İç mekânı tasarlayan ve biçimlendiren insan, daha sonrasında kendisini kurguladığı mekân tarafından şekillendirilirken bulur (Tümer, 1980). Başka bir ifadeyle; insan mekânı, mekân da insanı yaratır.

Geçmişten günümüze bilim adamları, düşünürler ve mimarlık kuramcıları mekânın sınıflandırılmasına dair çeşitli yaklaşımlarda bulunmuştur. (Çizelge 2.1) Bu düşünceler özellikle, Edward Soja'nın (1996) "mekânsal dönüş" (spatial turn) olarak adlandırdığı, 1960-1970 yılları arasında Marksizm bünyesinde, mekân ve strüktür

ilişkisinin gelişmesiyle, mimarlığa ve mekân kavramına bakışın değişime uğradığı dönemle birlikte çeşitlenmiştir.

**Çizelge 2. 1:** Bilim Adamları, Düşünürler ve Mimarlık Kuramcılarının Mekân Sınıflandırmaları.

| Kişiler | Sınıflandırmaya Göre Mekân Türleri |
|---|---|
| Henri Poincaré | • Geometrik Mekân<br>• Günlük Gerçeğin Mekânı<br>  o Görsel Algılanabilir Mekân<br>  o Dokunarak Algılanabilir Mekân<br>  o Hareket Mekânı |
| Jan Hoogstad | • Lineer Mekân<br>• Merkezi Mekân<br>• Eklem Mekân |
| Christian Norberg-Schulz | • Pragmatik Mekân<br>• Algısal Mekân<br>• Varoluşsal Mekân<br>• Bilişsel Mekân<br>• Soyut Mekân |
| David Harvey | • Mutlak Mekân<br>• Göreli Anlamda Mekân<br>• İlişkisel Mekân |
| Leland M. Roth | • Fiziksel Mekân<br>• Algısal Mekân<br>• Kavramsal Mekân<br>• Davranışsal Mekân<br>• Kişisel Mekân |
| İlhan Altan | • Doğal Mekân<br>• Mimari Mekân<br>• Karma Mekân |

Mekân konusu; fizik, matematik, coğrafya ve felsefe bilimlerinin de değindiği araştırma konularındandır; fakat çeşitli disiplinlerin, mekân kavramını açıklamada kullandıkları terminolojiler elbette ki farklıdır. Filozof, fizikçi ve matematikçi Henri Poincaré'nin de mekân konusuna yaklaşımları zaman zaman karmaşık hâle gelmiştir. Onun yazılarında "uzay" kavramı, mekân kavramına eşdeğer olarak betimlenmiştir. "Uzay" kavramı geometri ve fizik araştırmalarının temelinde bulunduğu için nesnel bir konu olarak bilinse de Poincaré'ye göre, sanıldığından çok daha görecelidir ve burada "tasarımlı uzay" adı altında topladığı "görme uzayı", "dokunma uzayı" ve

“hareket uzayı” devreye girer. Geometrik uzay; sonsuz, homojen ve üç boyutludur. Tasarımlı uzay, geometrik olanın aksine homojen değildir ve üç boyut ile sınırlandırılamaz. Ona göre tasarımlı uzay, geometrik uzayın bir düşüdür. Uzayı (mekânı) anlamak için gereken aygıt insan bedeni ve onun değişken duyularıdır. Hareketsiz bir varlık, uzayı anlayamaz. Bu değişkenlik “zaman” ve “hareket” kavramlarını akla getirirken; ‘değişimin nerede meydana geldiği’ sorusu da uzay (mekân) kavramını çağrıştırır. Bedende birden fazla duyu olduğuna göre; mekân kavramı tek bir duyumdan elde edilemez. Bu durumda sabit ve hesaplanabilir olan “mutlak mekân” anlamsızdır. Yine de “geometrik mekân”dan bahsetmek mümkündür. “Geometrik mekân” ile mimarinin ilgi alanını oluşturduğunu düşündüğü “günlük gerçeğin mekânı” arasındaki ilk ayrımı Poincaré yapmıştır (Sözen, 1996). Ona göre geometrik mekânın özellikleri, ölçüm araçlarının özelliklerinden başka bir şey değildir. Günlük gerçeğin mekânı değişken, algılanabilir ve öznel yönüyle, mimarinin asıl ve en önemli olgularındandır. Günlük gerçeğin mekânını oluşturan parçalar tek başlarına değil; bir araya gelme şekilleriyle ve bu süreçle bütüne anlam kazandırırlar.

Jan Hoogstad, Poincaré’nin ikili mekân sınıflandırması çalışmalarını temel alırken, günlük gerçeğin mekânını sorgulayarak; mekânı “lineer mekân”, “merkezi mekân” ve bunların birleşimini kapsayan “eklem mekân” olmak üzere üçe ayırır. Hoogstad’da, Poincaré’in aksine günlük gerçeğin mekânı sayılar ve oranlar gibi ölçülebilir değerlerle ilgilidir. Mekân, ölçülebilirliği sayesinde kontrol de edilebilir. Bu nedenle Hoogstad, mekânın kartezyen boyutlarıile dördüncü boyut arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Bu ilişkinin temelinde yatan “hız” ve “çevre” etmenleri, “hareket” olgusunun mekânı anlamadaki yerini vurgular. Hoogstad’a göre mekân sadece içinde gezilerek algılanabilir. Lineer mekân ile sadece düz bir çizgi formundaki mekânlar değil; bir aks etrafında düzenlenen mekânlar anlatılmak istenir.Bunlar; akslar, koridorlar, merdivenler, sokak ve caddeler gibi hareketin başlangıç ve bitiş arasında gerçekleştiği geçiş mekânlarıdır. Başlangıçta harekete geçen birey, hedef olarak gördüğü bitiş noktasına yönelirken; algıladıkları ve daha önceden bildiği görüntülerin tertibi ile zihinsel imaj oluşturur. Merkezi mekânlar, salonlar, meydanlar gibi insanların vakit geçirdiği ana alanlardır. Lineer mekânlarla birleştiğinde, bireyin lineer mekândaki amacı merkezi mekâna ulaşmak olacaktır. Eklem mekânlar işlev olarak lineer mekân özelliklerini yansıtırken; biçim olarak

merkezi mekânlara benzerler. Kapılar, verandalar, geçitler ve girişler gibi gelip geçilen mekânlar bu tip mekânlara örnektir.

Mimar Christian Norberg-Schulz, çeşitli mekân sınıflamalarını bir araya getirirken, algı psikolojisini temel alarak, mekânı beş farklı sınıfta ele alır. Bu sınıflandırmada, mekânın varoluşsallığı üzerinde yoğunlaşmıştır. Mimarlık, zaman ve mêkan sayesinde statik ve durağan özelliklerini yitirerek canlılık kazanır. İnsan, mekânın merkezindedir ve mimari mekânın yönelimi, insan bedeninin hareketleri ile değişir (Us, 2019). Özetle mimari mekân, insan hareketinden bağımsız olarak varoluş gösteremez. Norberg-Schulz'un yaklaşımında "zaman" en önemli etkendir. Fiziksel olan mekânın karakter kazanarak zihinde canlanması, deneyimsel ya da varoluşsal oluşu, içerisinde zaman geçirilmesine bağlıdır. Bir diğer deyişle; mekânlar zaman ile zenginleştirildikçe "yer"lere dönüşür. Norberg-Schulz'a göre, insan mekânla etkileşimde bulunduğunda ilk olarak mekânın somut boyutu olan "pragmatik (pragmatic) mekâna" ulaşır. Pragmatik mekân, mimari elemanlarla sınırlandırılmış fiziksel eylem alanıdır. Bu somut mekânlar, hareket ve deneyimle soyutlaşır. Diğer mekân türleri de özünde mekânın fiziksel olma özelliğinin; algı, hareket, deneyim ve bilişsel ilişkiler dolayısı ile değişkenlik göstermesiyle tanımlanırlar (Erdoğan ve Yıldız, 2018). Doğası gereği öznel ve değişken olan "algısal (perceptual) mekân", birey tarafından algılanan ögelerin duyusal, simgesel ve izlemsel bütünüdür. Sınırlı ve nesnel olan fiziksel mekânların ilişkiler, anılar, kültür gibi birikimlerle bireyin zihninde yeniden yapılandırılması sonucu daha öznel olan "varoluşsal (existential) mekân" ortaya çıkar. Buna göre varoluşsal mekân, gerçek mekânın insan zihnindeki temsilidir (Kahvecioğlu, 1998). Söz konusu mekân türü, bireyin kültürel ve sosyal bütünde bir parça olarak rol almasını sağlar. "Bilişsel (cognitive) mekân", mekân kurgusunda bilişsel aktivitelerinin ön plana çıktığı mekân türüdür. Bireyin düşünce yoluyla mekân kurgulayabileceğini gösterir. "Kavramsal mekân" olarak da bilinen bu mekân türü, bireyin zihinsel şemalarının bir yansımasıdır. "Soyut (abstract) mekân" varoluş mekânlarıyla rasyonel ilişkiler kurabilmek için gereken semboller ve araçları kapsar. "Mantıksal mekân" olarak da bilinen bu mekân türü soyut mantıksal ilişkileri içerir.

David Harvey'e göre "mutlak mekân", standart ölçümlere ve hesaplamalara uygun, değişmez mekândır. 19.yüzyılda inşa edilmeye başlanan "göreli anlamda mekân", sabit ve değişmez Öklid geometrisi yerine, Einstein'ın gözlemci konumuna bağlı

olarak ölçümlerin de değişmesi argümanını temel alır. Mutlak mekân, yerler arasındaki sabit mesafeye işaret ederken; göreli anlamda mekân, zaman-mekân ilişkisiyle bağıntılı olarak Einsteincı izafiyetteorisini barındırır. "İlişkisel mekân" görüşünde zaman ve mekânın ayrı ayrı gerçeklikler olarak ele alınması yerine "süreçler" vardır. Süreçler, mekânda gerçekleşmez ancak kendi mekânsal çerçevelerini belirlerler (Üngür, 2011). Bu anlayışa göre; mekânın bir kısmında gerçekleşen olaylar geçmiş, şimdi ve gelecek etkenlerinin birbiri içine karışmasıyla anlaşılır. Harvey'e göre mekân, bu üç sınıftan birine net bir şekilde mensup olmak zorunda değildir; zaman zaman bütün sınıflara da girebilir.

Mimarlık tarihçisi Leland M. Roth, mekânı beş kavram ile tanımlayarak; mekânın bilişsel, psikolojik ve kültürel yönlerini öne sürer. "Fiziksel mekân", sınırları gözle görülebilen hacimdir. "Algısal mekân", gözün görebildiği en uç noktalara kadar uzanarak sınırları şeffaflaşır. Algısal mekânla ilişkili olarak bilişsel olarak biriken ve akıl gözüyle kavranan zihinsel haritalar ise "kavramsal mekân"dır. Kavramsal mekân, algısal mekânın parçalarının zihinde bir araya gelmiş halidir (Köseoğlu, 2013). İçinde bireyin devinim gerçekleştirdiği, kullandığı mekân "davranışsal mekân"dır. Bir mekânda hareketi sınırlayan bir nesne, davranışsal mekânı belirler. Roth, bunların dışında bireylerin nesneler, diğer bireyler veya canlılarla arasına koyduğu mesafeyi tanımlayan "kişisel mekân" kavramının varlığından bahseder. Kişisel mekânın, mimariye ait olmasa da mekân kurgusunda dikkate alınması gerektiğini savunur.

İlhan Altan, mekân kavramını, sınırlandırmada rol alan ögelerin çeşitliliğine göre "doğal mekân", "mimari mekân" ve "karma mekân" olarak ele alır. Yeryüzü, gökyüzü, ufuk ve bitkiler gibi doğal elemanlarla doğal mekân var olurken; duvar, döşeme, kiriş, kolon ve sütunlar ile mimari mekân kurgulanır. Bu iki mekân kuruluşunda kullanılan farklı elemanlar bir araya geldiğinde ise karma mekânı oluştururlar. Burada "mimari mekân" adlandırması yapılırken tamamen insan eliyle meydana getirilmiş alanlardan bahsedilmez. Çünkü mimarlık mesleğinin özünde, tasarım becerisi ile yapay mekânlar oluşturmaktan önce doğayı korumak ve doğal olan ile beşeri olanı birbiriyle ilişkilendirmek yatar.

## 2.2 Mekânın Çözümlenmesi

Mimari mekânın çözümlenmesi, mekânın okunmasından geçer. Mekânın okunması, "okunabilirlik" kavramından farklıdır. Mekân okuma kavramı analiz yapma, anlama ve değerlendirme durumudur. Mekânın okunması için katmansal boyutları ele alınmalıdır. Buna göre; mekânın kaç tane katmanı varsa o kadar okuma çeşidinden söz edilebilir. Mekân kavramının tanımlanması ve mekânın sınıflandırılması konularında olduğu gibi; burada da çeşitli yaklaşımlar bulunmaktadır. (Çizelge 2.2)

**Çizelge 2. 2:** Mekânın Katmanları/Boyutları Hakkında Ortaya Konan Düşünceler.

| Kişiler | Mekânsal Katmanlar / Boyutlar |
|---|---|
| Genevieve Bell &<br>Paul Dourish | • Fiziksel<br>• Kültürel<br>• Tarihsel |
| Matthew Carmona &<br>Tim Heath &<br>Taner Oc &<br>Steve Tiesdell | • Morfolojik<br>• Algısal<br>• Sosyal<br>• Görsel<br>• İşlevsel<br>• Zamansal |
| Heidi Hoernig &<br>Danielle Leahy &<br>Zhi Xi Zhuang | • Fiziksel / Teknik<br>• Sosyal / İlişkisel |

Kaynak: (Köseoğlu ve Erinsel Önder, 2010)

Hoernig ve arkadaşlarının 2005 yılında yayınladıkları, *İnsanlar için Planlama: Sosyal Sorunları ve Süreçleri Planlama Pratiğine Entegre Etme (Planning for People: Integrating Social Issues and Processes into Planning Practice)* makalesinde, mekân "fiziksel/teknik" ve "sosyal/ilişkisel" boyutlarda ele alınır. Planlama yelpazesinin bir ucunda kentsel tasarım, ulaşım, altyapı, çevre, arazi kullanımı gibi geleneksel planlama disiplinlerinin bulunduğundan; diğer ucunda yer alan sosyal planlamaya ise gereken önemin verilmediğinden bahsedilir. Günümüzde bu göz ardı etme durumundan vazgeçilmiştir; ancak yakın geçmişe kadar

fiziksel/teknik boyutlar, planlama sürecine hakim olmuştur. Temel savları, planlamada daha etkili sonuçlar elde etmek için sosyal yönelimin daha ön planda yer alması gerektiğidir. Onlara göre sosyal boyutlar; sosyal organizasyon, sosyal konular ve sosyal süreçler olarak üç ana alan şeklinde planlamaya dahil olur. Planlama insanlar tarafından, insanların kullanımı için yapılır. Bu nedenle insan davranışının karmaşık ve dinamik yapısı göz önünde bulundurularak, her üç bileşenin entegrasyonunun önemi vurgulanır. Başarılı bir planlama süreci, sosyal/ilişkisel boyutun, fiziksel/teknik boyut ile etkin bir şekilde bir arada kullanılması ile gerçekleşir.

Genevieve Bell ve Paul Dourish'in yaklaşımına göre, kentsel ortamda birçok altyapı katmanı yer alır. Bell ve Dourish, "altyapı" ile sadece elektrik, su ve kanalizasyondan değil; kentsel mekân deneyiminin diğer bileşenlerinden bahseder. Sokakların adlandırılması, ulaşım, trafik akışları, parklar, ezan veya çan sesleri, mahalleler ve bölgeler… Tüm bunlar bireyin deneyiminin çeşitlenmesinde ve anlamlandırılmasında birer rol oynar. Bu bakış açısıyla Bell ve Dourish; "fiziksel", "kültürel" ve "tarihsel" olmak üzere kentin üç ayrı katmanından söz eder. Fiziksel katmanda kentler, kartezyen üç boyuttan daha fazlasını barındıran karmaşık topolojilerden oluşur. Mekân sadece fiziksel değil kültürel olarak da düzenlenebilir. Kültürel katman; kültürel deneyimin dini, seküler sivil, ticari, bireysel, toplumsal çeşitli biçimlerini içerir. Bunlar, mekânı anlamlandırmak ve onu bireyin eylemleri ile ilişkilendirmek için bir çerçeve çizer.Tarihsel katmanda fiziksel yerleşmeler, tarihsel gelişimin izlerini taşır. Tüm bunlardan hareketle mekân, altyapı, kültür ve deneyim arasında karmaşık bir yapı olduğu söylenebilir.

Yukarıda yer alan görüşlerin dışında Matthew Carmona ve arkadaşları, *Kamusal Alanlar, Kentsel Mekânlar (Public Places, Urban Spaces)*adlı kitabında kentsel tasarımı; "morfolojik", "algısal", "sosyal", "görsel", "işlevsel" ve "zamansal" olarak altı boyutta ele alarak başka boyutların da eklenebileceğini belirtir.Kentsel alanların işlevsel boyutu, arazi kullanımlarının dağılımı ve farklı arazi kullanım biçimlerinin birbiriyle etkileşimini kapsar. Mekânların tek bir fonksiyonu olmasına yönelik yaklaşımlar, kentteki gündelik yaşamın dinamizmini olumsuz yönde etkilemektedir (Ünlü, 2006). Kentsel alanların morfolojik boyutu, "kentsel biçim" (urban form) ve "kentsel yerleşim" (urban layout) kavramları ile ilgilidir. Kentsel yerleşim, yapı adalarının boyutlarını sokakların yerleşim düzeni üzerinden incelerken; kentsel biçim

ise kentsel yerleşim içerisinde ‘bina yükseklikleri’, ‘çekme mesafeleri’ gibi konuları kapsayan “binaların konumlandırılması” ile ilgilenir. Carmona ve arkadaşlarına göre, kentsel tasarımın boyutları üzerinden bütünsel bir yaklaşımla kamusal mekânlarda kalite sağlanabilir. Kamusal mekânlar, fiziksel ve sosyal olmak üzere iki boyutta incelenir. Fiziksel mekânın içerisinde gerçekleşen eylemler, kamusal mekânın sosyal boyutu olarak tanımlanır. İz ögeleri; düğüm noktalarıyla bütün oluşturan, dolaşıma ve bireylerin belirli bir amaç doğrultusunda gerçekleştirdiği eylemlerin yapılmasına olanak sağlayan, başlangıcı ve sonu belirli, hem işlek hem durağan mekânlara sahip kent ögeleri olarak; kentsel mekânın bütün boyutlarını içerisinde barındırır. Bir iz ögesi olarak sokaklar; şehrin kimliğini yansıtan ve hareket hissi veren dinamik mekânlar olarak tanımlanmıştır (Aydın ve Levent, 2018).

Mekânın okunması kavramı, kent ölçeğinde de geçerlidir. Kent olgusunun içerisinde sosyal, kültürel, tarihsel, psikolojik ve mimari bileşenler yer alır. Dolayısıyla kent, çok katmanlı bir yapıdadır. Bir kenti okumak; kentin çeşitli katmanlarının birbiriyle nasıl bir etkileşimde olduğunu anlayabilmek, imgeleri göstergebilimden yararlanarak zihinde değerlendirmek, bütün bunlardan yola çıkarak mekânı anlayabilmek için kullanılan bir yöntemdir. Mekân, ölçek farketmeksizin sosyal yapının temsili olmakla kalmayıp; onunla karşılıklı etkileşime girer. “Mekânsal dönüş” olarak adlandırılan, 1970 sonrası döneme kadar mekân, sadece fiziksel özellikleriyle okunmaya çalışılmıştır. Bu dönemden sonra fiziksel olanla yetinmeyip; sosyal, ekonomik ve kültürel olan ile fiziksel olan arasındaki ilişki incelenmeye başlanmıştır. Bu incelemelere örnek olarak sosyal katmanın izlerini kent coğrafyasında haritalayan, Harvey’in ve Soja’nın sosyo-kültürel ve ekonomik coğrafya çalışmaları bulunmaktadır.

Mekânın okunmasında “bellek” olgusu büyük önem taşır. İnsan belleği, deneyimlerle edinilen davranışlar ve bilgileri saklama yetisidir. Bellek, içinde bulunulan toplumsal koşullar tarafından belirlenir. Toplumsal olaylar mekânlarda gerçekleşirken; toplum da mekâna olaylar üzerinden biçim kazandırır. Buna göre; bellek, mekânla anlam kazanır. Bu ilişkide mekânın ögeleri belleği şekillendirirken; bellekteki bu değişimler mekânın fiziksel özelliklerini biçimlendirebilir. Mekânda geçmişin özelliklerini taşıyarak var olan somut izler; kullanıcının zihninde bireysel, tarihsel, sosyal, kültürel değerlerle etkileşime girerek “mekân belleğini” oluşturmaktadır (Hasgül ve Turgut, 2018). Mekân belleği, kullanıcıların aidiyetlerinin, kimlik ve karakterlerinin,

bedensel deneyimlerinin bir yansıması olarak mekânın hissettirdiklerini de içinde bulundurur. Mekânın okunması, hissedilen özelliklerinin anlaşılması ile gerçekleşir. Dolayısıyla mekânın okunması, mekân belleği ile mümkündür. Burada "bellek" ve "hafıza" kavramları mekânın okunması bağlamında ele alınmıştır; bu kavramlardan tezin ilerleyen kısmında detaylıca bahsedilecektir. (Bölüm 2.4.1)

### 2.2.1 Mekânın dili ve göstergebilim

Mimarlık disiplini bir söylem aracıdır. Bu disiplinin esas ögesi olan mekân, diğer mekânlarla kurduğu ilişkilerle var olur. Mekân düzenlenmesinde kullanılan bileşenlerin, bir araya gelmeleri ve etkileşimleri mekânın dilini oluşturur. Mekânın anlamı, imgelerle ve göstergelerle kodlanır; bireyin bu gözle görülmeyen kodları algılaması sonucu anlaşılır. Buradaki kodlar, anlam taşıyan imgeler ve göstergeler mekânın dilinin oluşturulmasında rol alır. Dilbilimde kelimeler, seslerin dil kuralları eşliğinde bir araya gelerek oluşturduğu topluluktur. Birden fazla kelime de cümleleri oluşturur ve cümlelerin anlaşılması için seslendirilmesi gereklidir. Buradan yola çıkılarak; mekânsal kurgunun anlaşılması için de mekân bileşenlerinin ilişkisi ve mekânlararası etkileşimin kavranması gereklidir.Mekân kurgulanırken tasarımcı, deneyimler ve bu süreçte edinilen veriler ile mekânı oluşturan bileşenlerin etkileşiminin kurulmasını sağlar. Kullanıcılar, mekânın dilini farkında olmadan analiz ederek farklı anlamlar çıkarabilirler. Mekânın kurgusu tasarımcıların kararları ve kullanıcıların hissettikleri ile bir bütünlük sağlar. Mimarlığın esas konusu olan mekân, toplumsal çerçevede kültürel, ırksal, cinsiyetçi/cinsel mesajlar taşır. Bu durumda mekânın okunmasında yalnızca fonksiyonel ve fiziksel boyutlarının ele alınması, mekânın özgün dilinin eksik anlaşılmasına yol açacaktır.

İnsan-mekân ilişkilerini ve mekânın kendisini esas alan mimarlık; ekonomik, toplumsal ve kültürel boyutlara sahiptir. Mekânın bu boyutlarını kavramak "bilişsel" (cognitive), mekâna ilişkin göstergeleri, fenomenleri tanımak ise "göstergebilimsel" (semiotic) bir edimdir (Yağçı, 2014). Göstergebilim, canlı ya da cansız varlıklarla iletişim kuran ve bu etkileşimde tarafların uyumunu sağlamaya çalışan, işaretlerin incelenmesi bilimidir. Olağan görünenlerin altında gizlenen anlamları çözmemizi sağlar. Göstergebilim 20.yüzyılın başlarında ortaya atılsa da; 1960'lı yıllarda kurulmaya başlanır.Göstergebilimin doğuşu, yaklaşık olarak aynı dönemlerde

Avrupa'da Ferdinand de Saussure ve Amerika'da Charles Sanders Peirce ile kaynak gösterilir. Daha çok uygulanan yöntem Saussure'ün tasarladığı göstergebilimdir.

Mimari mekânın dilini oluşturmak, fonksiyon ve biçim arasındaki kurgunun gerçekleşmesi, göstergebilimsel ilişkileri kullanmaktan geçer. Mimaride göstergebilim, 1950'lerde eleştirel bir çıkış göstermiştir. Göstergebilim, mimarlık olgusunu bir tür "dil" ya da "anlamlama dizgesi" olarak kabul eder (Yalçın, 1997).Gösterge, toplumda kodlanmış, alışılmış biçimlerinden dolayı belirli kavramları çağrıştıran, diğer göstergelerle anlamlı ilişkiler kurabilen düzenektir. Mimarlıkta bu durum; iki yatay düzlem arasında geçişi sağlayan belirli özel biçimleri olan "merdiven" ile örneklendirilebilir. Göstergebilim, mimarlık ürününün planlar, şemalar ve grafik anlatım yollarıyla temsil düzleminde iki boyutlu, modeller ve maketlerle üç boyutlu halini ortaya koyar.

### 2.2.2 Mekânı oluşturan bileşenler ve mekânı düzenleme ilkeleri

Mekân çözümlenerek, dili anlaşıldığında, içinde barındırdığı sosyal boyutlar ortaya çıkarılabilir. Bu çözümlemeler yardımıyla, tasarımın teorik kısmında, gelişen yeni yaklaşımlar sayesinde çeşitlilik sağlanmaktadır.Fiziksel olarak, konum ve genel tasarımın yanında; duvar, tavan, zemin, kapı, pencere gibi mimari unsurlar; malzeme, doku, ışık, renk; mobilya ve dekoratif unsurlar iç mekânın dilini yansıtan atmosferin oluşumunda görev alır. Mekânı düzenleme ilkeleri de atmosfere yön vererek mekânın dilinin oluşmasında etken rol oynar. Fiziksel unsurların dışında, insan algısıyla ve duyularıyla ilgili olan algısal unsurlar da atmosferin oluşumuna ve aynı zamanda anlaşılmasına katkı sağlar.Bu atmosfer, kullanıcı ve tasarımcının anlayışı hakkında bilgiler taşır.

Mekânı ve atmosferini oluşturan çeşitli mimari ögeler ve diğer bileşenler, mekânsal kurguda değişken roller üstlenebilmektedirler. Bunlar sınırlayıcı, yönlendirici, odaklayıcı, birleştirici veya ayırıcı roller olabilir. Sınırlandırma, bireyin konforu, güven duygusu ve gizliliği için yapılır. Yapının biçimine şekil veren bu ögeler, dış mekânda bir kabuk oluşturmanın yanında, iç mekânda da bölümlere ayırma görevini üstlenir. Sınırlandırma düşey ve yatay yönlerde yapılmaktadır. Sınırlayıcı ögeler aynı zamanda mekânın biçimini, boyutlarını hatta işlevini belirlemekte ve gerektiğinde taşıyıcı görevi görmektedir. Sınırlayıcı ögenin şekli, donatıların biçimini ve

konumlandırılmasını da etkiler. Mekânın sınırlarını belirlemek için en çok kullanılan düşey mimari ögeler duvarlardır. İç mekânda duvar yerine; yarım duvarlar, seperatörler, cam gibi elemanlar da kullanılabilir. Yönlendirici ve odaklayıcı ögeler insan zihninde yer-yön ve konum bilgilerini harekete geçirir. Simgesel veya biçimsel olarak genel kurgudan ayrışan referans noktaları, anıtlar ve bazı kamusal yapılar kentsel ölçekteki odaklayıcı ögelerdir. Bir evin salonunda yeme bölümü ile oturma bölümü mobilyalar ile sınırlandırılıp, dekoratif seperatörler ile ayrılabilmektedir. Yine aynı salonda bulunan televizyon; koltuk ve sehpa gibi mobilyaların konumunu belirleyerek, yönlendirici ve odaklayıcı rollerini üstlenir.Aynı zamanda bu gibi donatılar, mekâna karakter ve estetik kazandırmaktadır. Sınırlayıcı ögelerden zemin, mekân içerisindeki donatıların da taşıyıcısı olmaktadır. Böylece zemin ve donatılar, diğer mimari bileşenler gibi etkileşim halindedir.

Mekân, mimarlığın bütününü etkileyen bir olgudur. Mekânda görülmeyeni görmek, anlamlar çıkarmak, mekânı okumak için “ölçü”, “oran”, “denge”, “ritim”, "aks” gibi mekân düzenleme ilkeleri kullanılır. Bu ilkeler sayesinde üç boyutlu bir kompozisyon, mekânsal özellikler kazanmaya başlar (Arabacıoğlu, 2007). Mekân kurgusunda, ögeler ve bileşenler uygun biçimde bir araya getirilirse, yaratılmak istenen atmosfer, aktarılmak istenen ruh hali ve deneyimler kullanıcıya iletilir; başarılı bir kompozisyon oluşturulur.

Mekânda işlevselliğin sağlanabilmesi amacıyla, kullanıcı olarak insan bedeninin ölçüsünden yararlanılarak mekânsal ölçü ortaya konmuştur. Belirli bir oran doğrultusunda ortaya konmuş bu büyüklük-küçüklük, uzunluk-kısalık değerlerinin fiziksel olanın yanında psikolojik etkileri de bulunmaktadır. İnsan-mekân, mekân-mekân ve mekân-çevre arasında bu ölçülerin farklı oranları görülebilmektedir. Mimarlıkta bir yapının çeşitli parçalarının birbirleri ve yapının bütünüyle meydana getirdikleri uyumlu ölçü ilişkileri “oran” (proporsiyon) olarak tanımlanır (Hasol, 2019). Bir mekândaki bu oranların dengeli olması gereklidir. Bu dengenin kurulabilmesi için tüm ögelerin boyutları aynı olmak zorunda değildir. Bu düzenlemeler “simetrik”, “radyal” ve “asimetrik” denge olarak üç farklı şekilde yapılabilir. Simetrik denge, bir doğrultuya göre ögelerin diğer tarafta da aynen yansıtılması ile gerçekleşir. Radyal dengede mekân kompozisyonu bir merkez esas alınarak, bu merkezin etrafında oluşturulur. Asimetrik denge kurulurken de çeşitli biçim, renk, ve boyuttaki ögeler estetik “uyum” yakalanacak şekilde düzenlenir.

Ritim ise; biçimsel bir düzende, benzer ögelerin veya öge gruplarının birbirini izlemesidurumu olarak tanımlanır (Yücetürk, 2016). Tekrar eden ögelerin sayısı ve sürekliliği ritmin etkisini ve yoğunluğunu etkiler. Aks, mekânın kendisini ve içerisindekileri düzenlemek için kullanılan bir sistemdir. Mekânın planına uygulanabileceği gibi cephelerinde de kullanılabilir. Asimetrik veya simetrik olarak bir aks üzerinde düzenlemeler yapılabilir.

### 2.2.3 Mekân analiz yöntemi olarak "mekân dizim"

Mekânın çözümlenmesi için analiz edilmesi gerekir. "Mekân dizim" (space syntax), "yön/yol bulma" (wayfinding), "görüş grafiği" (visibility graph), "derinlik haritası" (depth map); mekânın ve mekân ilişkilerinin analizi için geliştirilen yöntemlerden bazılarıdır.İlk kez 1974 yılında, Bill Hillier öncülüğünde University College of London'da (UCL) teorik olarak çalışılan mekân dizim yöntemi, analiz yöntemlerinin ilk örneklerindendir. 1997 yılında Londra'da bu yöntem için bir sempozyum gerçekleştirilmiş ve o zamandan beri her iki yılda bir mekân dizim üzerine araştırma yapan kişiler toplanmaktadır. Bu sempozyumlardan altıncısı, 2007 yılında İstanbul'da gerçekleştirilmiştir. Mekân dizim yönteminin ilk dönemlerinde, mekân büyük oranda ulaşım ve sosyal yapılar bağlamında ele alınmıştır (Arabacıoğlu, 2007). İlerleyen yıllarda, gelişen teknoloji ve bilgisayar destekli tasarımın da katkılarıyla daha geniş kapsamlı analizler yapılabilir hâle gelmiş; görüş grafiği ve derinlik haritası gibi yeni yöntemler geliştirilmiştir. Daha sonraları, bireylerin endişe yaşamadan bir mekândan diğerine giden yolda hedeflerine ulaşabilmesini sağlayan yön bulma yöntemi; gözlemci hareketiyle mekân algısını incelemek için geliştirilmiştir. Geliştirilen buyöntemler çoğunlukla sosyal ilişkiler, dolaşım, ulaşım konularına ağırlık vermiş ve mekânın topolojisini incelemede kullanılmıştır. Fakat bu yöntemler, mekânın duyusal ve bütünsel algısına pek önem vermemişlerdir.

Mimari kompozisyonu tanımlarken; stiller, planlar gibi iki boyutta çizimlerle anlatım yapılır. Fakat mekân kurgusu, işlevlerden çok ilişkilerle var olan bir organizasyondur. İlişkiselliği olmayan terimler rahatça ayırt edilerek tanımlanabilir. Ancak ilişkileri tanımlamak zor olacağından; mekânsal kurgunun kavramsal ve sosyal boyutlarını da analiz edebilecek bir yönteme ihtiyaç duyulur. Mekân dizim yöntemi; kentlerin, yapıların mekânsal kurgularını tanımlamak ve bunların sosyal boyutlarıyla ilişkisini incelemek için kullanılan, teknik ve teorik bir yöntemdir. Bu

yöntem, insan zihninde mekânın bir yansıması olarak, deneyimle gelişen bilginin filizlenmesinde başat rolü oynayan mekanın soyut özelliklerini, somut olarak ifade ve analiz etmek için kullanılan sayısal bir tekniktir.Mekân dizim yöntemi, fiziksel mekânın kurgusu ile kültürün ilişkisini incelemek için uygun bir yardımcı görevi görür (Çil, 2006). Buna göre; mekân dizim yöntemi mekân içerisinde gizlenen sosyal ve kültürel boyutları anlamlandırarak, mekân kurgusunu temsil ve analiz etmek amacıyla kullanılır. Mekânı oluşturan ögelerin birbiriyle etkileşimi mekânın dilini oluştururken; mekân dizim yöntemi de bu etkileşimi ve daha geniş ölçekte mekânlar arası ilişkisel yapıyı inceler. Mekânı betimlerken kullandığı tekniklerin doğrudan insanların mekânsal deneyimleri ile ilgili olması;bu yöntemi diğer analitik yaklaşımlardan ayıran en önemli özelliktir (Seamon, 2007). Böylece mekân kurgusunun temel strüktürü bulunurken; kurgunun bütün çeşitlerine ulaşılarak, bulgular formüle edilmeye çalışılır. Bunun sonucunda ortaya çıkan formüller daha karmaşık yapıların oluşturulmasında kullanılır. Bu teknikte mekanlar insan deneyimlerine dayalı olan parçalara ayrılır, bu parçalar grafikler ve haritalarşeklinde sunularak, bunlar üzerinde sayısal analizler yapılmasına olanak sağlanır (Gündoğdu, 2014). Bireylerin mekânı kavramasının,aynı anda değil, farklı zamanlarda kazanılan deneyimlerle zihinde birleştirilerek gerçekleştiği yok sayılmamış olur. Günümüzde mimarlık, iç mimarlık, kentsel tasarım, arkeoloji, coğrafya ve antropoloji dallarında mekân dizim yöntemi etkin olarak kullanılmaktadır.

### 2.3 Mekânın Okunabilirliği

Okunabilirlik (legibility), insan ile çevre arasındaki ilişkileri temel alan multidisipliner bir kavramdır. Bir mekânı anlayabilmek ve tanımlayabilmek için mekânın özelliklerinden bahsedilir. Mekân; içerisindeki ögelerin dokusu, rengi, malzemesi, üzerine düşen ışık ve gölgeler sayesinde algılanır. Algılama sürecinde, mekândaki verilerin zihinde işlenerek imaj oluşturulması aşamasında, okunabilirlik kavramı devreye girer. Okunabilirlik kavramı, mekânın sınırlarını algılayabilmek ve hangi ölçekte olursa olsun diğer mekânlarla etkileşimini ifade edebilmek açısından önemlidir. “Okunabilirlik” ve “okunma”, dilimizdeki karşılıkları ve mekânın özelliklerine bağlı olmaları açısından sıkça karıştırılan kavramlar olsalar da içerik bakımından farklıdır. Mekânın okunması; analiz yöntemleri ile mekânın kendine has dilinin ortaya çıkarılarak çözümlenmesini gerektiren geniş kapsamlı bir kavramdır.

Okunabilirlik ise; zihinsel imajın oluşturulmasına etki eden, yön bulmaya yardımcı, mekânın kalitesine bağlı bir olgudur.

Okunabilir, düzenli, tutarlı ve kendi karmaşası içerisinde dahi organize olabilmiş, insan zihninde imajların oluşmasına etki eden çevreler; kolay tanımlanabilir olması ile içerisinde yön bulmanın zahmetsizleştiği, güven duygusu veren alanlardır.Birey, bulunduğu mekânda yön bulabilmek için zihninde mekânsal imajın oluşumunu başlatır ve mekânın okunabilirliği devreye girer. Yön bulma, hareket ile gerçekleşir. Bu iki eylem, mekânsal deneyime etki ederek mekânın algılanmasında önemli rol oynar. Okunabilirlik kavramı da yön bulmaya yardımcı olduğu için hareket eylemi ile; bu iki eylemden dolayı da mekânın algılanabilirliği ile yakın ilişki içerisindedir.

Mekânın okunabilirliği; üçüncü boyutta mimari bileşenlerin mekânı hatırlanabilir, farklı ve unutulmaz kılması ile; ikinci boyutta ise plan kurgusu ile ilgilidir. Plan kurgusu, hareketi etkilemesinin yanı sıra; bireyin mekânlar arasındaki ilişkiyi de algılayabilmesini sağlar. Bu ilişkiyi anlamak ne kadar zor ise; yön bulmak da o kadar zorlaşır.

Okunabilir bir çevrede "mekânın kalitesi" de söz konusudur. Kullanıcı gereksinimlerinin karşılanabilmesine elverişli alanlar, kaliteli mekânlardır. Amos Rapoport'a göre mekânsal kalite, tasarımda fark edilen ayırt edici özelliklerdir (İnceoğlu, 2009). Bir mekânın okunabilirlik derecesi, yine o mekânın kalitesine göre değişir. Mekânlar, kullanıcıların gereksinimlerini karşılamak amacıyla kurgulandığına göre mekânın kalitesi, kullanıcının yaşam kalitesini de etkiler. Bir mekânın okunabilirliğini arttırmak için; kaliteli mekânlar, ilgi odakları, net hareket alanları, yön bulmayı kolaylaştıran caddeler ve sokaklar, kolaylıkla görülebilen alanlar oluşturmak ve bunları oluştururken işaretler, aydınlatma, sanat eserleri kullanılmalı; odak noktalarını vurgulayacak tasarımlar yapılmalıdır.

Şehir plancısı Kevin Lynch, ilk olarak 1960 yılında yayımlanan *Kent İmgesi(Image of the City)* kitabında, okunabilirliği kent ölçeğinde ele alır. Bir kitabın yazılmasında sesten kelimeye, kelimeden paragrafa, paragraftan metnin bütününe olan süreç; adalardan paftalara, paftalardan kentin tamamına doğru gerçekleşen kent oluşum süreciyle benzerlik gösterir. Bir kitap kendi içerisinde tutarlı ve anlamlı olabildiği zaman okunaklı kabul edilir. Kevin Lynch'e göre kent de okunabilir bir kitaptır.

Kentler, büyük ölçekli mekânlar olduğundan tamamı tek bir seferde algılanamaz. Kentsel tasarım ilkelerinden biri olan okunabilirlik, bireyin içerisinde bulunduğu bölümün kısa süreli algılanması olarak görülebilir. Neredeyse bütün duyular algılamada rol oynar ve imge de bu duyuların birleşimiyle ortaya çıkar.Lynch'e göre kent imgesi; "kimlik" (identity), "yapı" (structure) ve "anlam" (meaning) olmak üzere üç ayrı bileşene ayrılır. İmge, bir nesnenin diğer ögelerden ayırt edilerek tanımlanması ve kimlik kazanmasıyla oluşum sürecine girer. Bireyin bulunduğu ortama ait hissetmesi de mekânın kimliği ile ilişkilidir.Aidiyet duygusu geliştikçe kimlik de varlığını korur. İmgenin oluşturulması sürecinde, nesnenin tanımlanarak varlığının kabul edilmesinden sonra; gözlemciyle ve diğer ögelerle olan ilişkisi ortaya koyulur. Yapı, nesnenin ayırt edici özelliklerinin algılanmasına yardımcı olan düzendir. Süreç tamamlanırken; nesnenin içerdiği öznel anlam ortaya çıkar. Anlam, fiziksel özelliklerden çok duygusal özelliklere odaklandığı için diğer iki bileşene göre daha karmaşık ve değişken yapıdadır. Kimlik ve yapı, kentsel dokudan alınan veriler ve mimari dil ile açıklanabilirken; kentsel mekânın anlamı kişiden kişiye farklılık gösterebilir (Gürel Ağır, 2019). Buradan yola çıkılarak kent ölçeğinde okunabilirliğin öznel bir olgu olduğu sonucuna varılır.

Bir kentin okunabilirliği konusunda estetik değerlerin önemi yoktur."*Okunabilir bir kent; bölgeleri, sınırları, yolları kolayca ayırt edilebilen ve bütünlüklü bir doku içinde gruplandırılabilen bir alan olacaktır.*" (Lynch, 1990, s.3). Burada çevre, tutarlılık, karmaşa ve düzen kavramları ön plana çıkar. Lynch de bu kavramlardan yola çıkarak kentsel mekânın okunabilir olması için beş farklı kent imaj ögesinden bahseder: yollar (paths),kenarlar (edges), bölgeler (districts), düğüm noktaları (nodes) ve işaret ögeleri (landmarks). (Şekil 2.2)




**Şekil 2. 2:** Kent İmaj Ögeleri, Kevin Lynch, 1990.

Kent imaj öğeleri; bir kentin kullanıcıyı yormadan, bir karmaşa ve kaos ortamının içine sürüklemeden, tutarlılık ve düzen içinde algılanması, okunabilmesi için gerekli

kıstaslardır. Aksi bir durumda kullanıcı, karmaşa ve kaos içerisindeki çevreyi algılamakta zorlanarak, bulunduğu ortama ait hissedememe gibi olumsuzluklarla verimliliğini kaybeder. Kent imaj ögelerinden yollar, kullanıcıyı ve çeşitli araçları yönlendiren hareket alanları olarak; kentin en okunabilir unsurudur. Kent içerisinde fiziksel olarak caddeler, sokaklar, yaya yolları, demiryolları ve kanallar olarak yer alabilirler. Kenarlar, bölgeler arasında sınır görevi görürler ve yollar kadar olmasa da bireyin zihinsel harita oluşturmasında belirleyici rol oynarlar. Kuş bakışında kolaylıkla okunabilecek olan sınırlar; duvarlar, sahil şeritleri ve hatta yollar olabilir. Bölgeler, benzer veya aynı etkinliklerin süreklilik kazandığı, soyut veya somut sınırlarla tanımlanmış kentsel mekânlar bütünüdür. Kullanıcı hangi bölgede bulunduğunu kolaylıkla kavrayabileceğinden; bölgeler kent içerisinde mahalleler ya da semtler olarak yer alır. Düğüm noktaları genellikle meydanlar ve kavşaklar olup; kullanıcıların bir noktadan diğerine, bir yoldan başka bir yola ulaşmak için kullandığı kesişim noktalarıdır. Bu noktalar, kullanıcıların durakladığı ve diğer alanlarla ilişki kurdukları seçim noktalarıdır. İşaret ögeleri, çevreyi simgeleyen ve çeşitli özellikleriyle diğer ögeler arasında kolaylıkla fark edilebilen etkili yapılardır. Dikilitaşlar, tarihi binalar, cephe düzenleri veya süslemeleriyle ön plana çıkan yapılar ve yüksek noktalar işaret ögelerindendir.

Okunabilirlik kavramı Lynch'in çalışmalarında kent üzerinden açıklanmış olsa da; iç mekân ve bina ölçeklerinde de ele alınır. Bina ölçeğinde okunabilirlik için binanın çevresi ile olan ilişkisi ve kendi yapısı incelenir. İç mekânın okunabilmesi için de mekânsal organizasyonu anlaşılır ve amacına uygun olmalıdır. Çünkü okunabilirlik, bireyin konforunu, duygu durumunu ve mekânın işlevsel kullanımını etkiler. Bu nedenle mekânsal organizasyonu anlaşılabilir kılmak için çeşitli simgeler ve işaretler de kullanılabilir.

## 2.4 Mekânın Algılanması

İnsan, içerisinde bulunduğu mekânla sürekli bir etkileşim halindedir. Diğer canlıların arasından düşünebilme yetisi sayesinde ayrılabilen insan; sorgulamak, bilmek ve deneyimlemek için dünyaya gelmiştir. Bu süreçte çevresini algılar, zihninde imajlar oluşturur ve hafızasına kaydeder. Böylece ihtiyacı olduğu bir durumda hafızasına kaydettiği bilgiyi çağırır. Bireyin burada algıladığı bilgiler; geçmiş deneyimlerine,

hayallerine, zevklerine, becerilerine, kültürüne, yaşına ve cinsiyetine göre şekillenir (Akgün, 2011).

Algı;coğrafya, psikoloji ve tasarım gibi alanlara araştırma konusu olmuş multidisipliner bir olgudur. Bu kavramın mimarideki yerini anlayabilmek için öncelikle; diğer alanlardaki tanımlamalarına bakmak gerekir.Algı; çevredeki verilerin, duyuların yardımıyla zihinde anlamlandırılmasıdır. İnsan-çevre ilişkisinin temelinde yatan bir psikolojidir. Duyular ile çevrenin farkına varılır, zihin ile bilgi alınır ve yorumlanır.

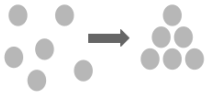
Peter J. Lang (1977) algılamanın duyularımıza dayalı "duyumsal süreç" (environmental perception) ve bilgiye dayalı "zihinsel süreç" (environmental cognition) ile gerçekleştiğini öne sürer. Algı psikolojisinde gerçekleşen bu iki aşamalı süreç, mekânın algısında da yer alır. Mekânı oluşturan bileşenler ile bireyin duyuları etkileşime girdiğinde algının bilişsel ve zihinsel süreçleri de başlamış olur. Duyumsal süreç ile fiziksel veriler bireyin zihnine aktarılırken; zihin bütün bunları parçadan-bütüne birleştirerek yorumlamaya başlar. Bu yorumlamanın sonucunda birey bazı fikirler geliştirir ve mekân algılanır. Duyumsal süreç mekânla ilk karşılaşmada gerçekleşebilir iken; zihinsel süreç, mekânı -anıları zihinden geri çağırarak- tekrar yaşamaktır.

Algılama sürecinde çevredeki uyarıcılar, duyu organları ile algılanarak beyne ulaştırılır. Bu uyarıcılardan elde edilen veriler değerlendirilerek kavrama gerçekleştirilir. Algılama süreci; "simgesel", "görsel", "duygusal" ve "seçimleyici" olarak dört algı ögesinden meydana gelir (İnceoğlu, 2010). Simge, öğrenilmiş bir uyarıcı olarak; temsil ettiği şeyden farklı biçimlenir ve algılayıcıyı bilişsel bir süreçle o simgenin temsil ettiğini bulmaya ve kavramaya yöneltir. Simgeler ve semboller, bireyin ait olduğu toplumun özelliklerini yansıtır. Mekân algısı denince akla ilk olarak gelen görsel algı, tüm algılarımızın %70'ini oluşturur. Fakat burada oluşan algı da diğer duyumlardan gelen algıları, farklı oranlarda içerisinde barındırır. Bireyin korku, sevgi, endişe etme gibi duygusal ve sezgisel tavırları da algılama sürecini etkileyerek duygusal algıyı oluşturur (Güleç Solak, 2017). Seçimleyici algıda ise birey; nesneleri, olayları ve durumları ait olduğu toplumun kültürü ve değer yargılarına göre öznel olarak yorumlar.

Görsel algı üzerine çalışan psikolog James J. Gibson'ın yaklaşımına göre, algı ilk olarak görsel imgelerle oluşur, algılama süreci sona erdiğinde başlangıç imgelerinden farklı bir algı ortaya çıkar (Özorhon, 2002). Bu farklılık; görsel algıdan elde edilen verilerin diğer duyumlardan gelen verilerle ve bireyin geçmiş, deneyim, kültür gibi kişisel özellikleriyle bir araya gelerek bütüncül bir kavrayış gerçekleştirilmesi ile açıklanabilir.

Algıyla ilgili ilk araştırmaları, yirminci yüzyılın ilk yarısında "Gestalt Kuramı"nı ortaya atan Alman psikologlar Max Wertheimer, Wolfgang Köhler ve Kurt Koffka yürütmüşlerdir. "Gestalt" kelimesi, Almanca'da "form, şekil" anlamlarına gelir. Türkçe'de tam bir karşılığı olmadığından "bütüncül" olarak adlandırılmıştır. Gestalt Kuramı'na göre "bütün" olan, parçaların toplamından farklıdır ve algılama da "bütünlük" üzerinden gerçekleşir. Çünkü bir şeyi parçalarına bölmek ona anlamını kaybettirir, bütünlüğünün bozulmasına yol açar. Bir kelimeyi harflerine ayırdığımızda anlamını yitirir. Gestalt kuramcılarına göre algı, organizasyon ilkeleri ile gerçekleşir. (Çizelge 2.3)

**Çizelge 2. 3:** Gestalt Kuramı İlkeleri.

| İlke | Temsil | Tanım |
|---|---|---|
| Yakınlık |  | Birbirine yakın olan birimler bir bütün olarak algılanır. |
| Benzerlik |  | Birbirine benzeyen birimler, grup olarak algılanır. |
| Tamamlama |  | Bir bütünü oluşturan birimler eksik duyumlanmış dahi olsa insan zihni onu tamamlayarak algılar. |
| Basitlik |  | Basit ve düzenli bir şekilde örgütlenmiş birimler grup içerisinde algılanır. |
| Devamlılık |  | Aynı yönde ilerleyen birimler bir grup olarak algılanır. |

**Çizelge 2.3 (devam):** Gestalt Kuramı İlkeleri.

| | | |
|---|---|---|
| İzdüşüm (Geçmiş Deneyim) |  | Sembolizmin temelini oluşturan bu ilkeye göre, algılayıcı geçmiş tecrübelerinden yola çıkarak uyarıcıları algılar. |
| Figür - Arka Plan |  | Göz, imgenin biçimini ayırt ederken arka plandaki alanı da anlamlandırır. |

Mekân; içinde yaşanılan, hareket edilen, mimari elemanlarla veya soyut kavramlarla sınırlandırılan alandır. Mimari mekân; genişlik, uzunluk, yükseklik ile tanımlanabilir fakat sadece bu boyutlardan oluşmaz. İnsanın yapılı çevre ile uyumlu olabilmesi ve bu çevreye ait hissederek konfora ulaşması için; öncelikle mekânı anlaması, çevresini tanıması, burada yön bulabilmesi gerekmektedir. Mekânı anlamak için ilk olarak burada deneyim edinmek, daha sonra burayı yorumlamak ve özümsemek gerekir. Bu da ancak; mekândan bilgi edinmeye yarayan algılama süreci ile gerçekleşir. Algınabilir bir çevre aynı zamanda okunabilir bir çevredir.

Bir nesneyi tanımlamak için her yönden bakılması gerekmektedir. Bunu gerçekleştirebilmek için, Kübizm akımını temsil eden ressamlar sanatını icra ederken; üç kartezyen boyutun yanında gerçekte algılanabilen dördüncü boyut "zaman"ı da kullanmışladır. Mekânın algılanmasında ve aktarılabilmesinde algılayıcı hareketinin önemi büyüktür. Hareket ve yer değiştirme eylemleri için zaman gereklidir. Şüphesiz ki hiçbir mekân, zaman olmadan kavranamaz. Hareket ve zaman olguları mekânsal algı deneyiminin değişmesine ve gelişmesine katkı sağlar. Mekânın boyutları ve biçimi sabit iken; içinde dolaşan insanların zaman ile değişen konumuna göre algı da farklılık gösterir.

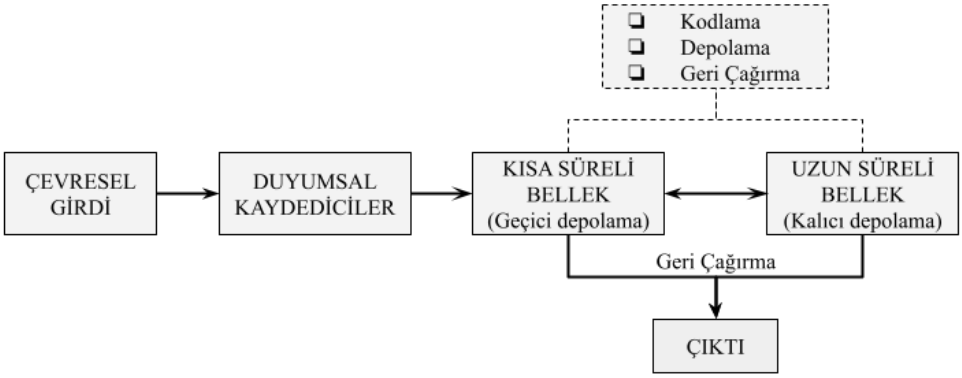
Algılama, bireyin mekân içerisindeki konumu ve mekânsal ilişkileri (mekân-mekân, mekân-insan, mekân-bileşen, bileşen-bileşen) çözümleyebilmesine bağlıdır. Mekânsal algı, kişinin oradaki davranışlarını etkiler. Günümüzde uzmanlar, bireyin uyuduğu ve çalıştığı odanın aynı olmaması gerektiğini belirtir. Çünkü zihin arka planda, uyku eyleminin gerçekleştiği odayı uyku ihtiyacı ile bağdaştırdığından; aynı odada çalışırken bireyin uykusu gelebilir ve bunun sonucunda verim düşer. Aynısı tam tersi bir durumda da gerçekleşebilir.

Mekân, kültürel birikimler ve deneyimlerle bireyin zihninde yer eder. Bedenin izleri, yaşanmışlıklarla beraber mekânlara nüfuz etmiştir. Film ve dizilerde yıllar sonra çocukluk odasına giren bir karakter, "geri dönüş" (flashback) sahnelerinde mekânla bağdaştırdığı anılarını bir anda hatırlar.

Algılama sürecinin en başında algıyı oluşturan beden, hem gören hem görülen; hem dokunan hem dokunulandır. Beden, mekânda sadece algılayan ve algılanan olmakla kalmayıp; hareket ile birlikte algılamaya ve kavramaya yardımcı bir araç görevi görür. İnsan algısı da, tüm duyum araçlarının eş zamanlılığıyla ve bedenin bütüncül kavrayışı ile açıklanmaktadır (Adıgüzel Özbek, 2016). Mekân algısında görev alan beden, mekânın üretilmesinde de ölçü ve oranları ile mimariye yansımıştır.

### 2.4.1 Bellek (hafıza)

Bellek, hafıza ile eş anlamlı olarak; deneyimleri ve öğrenilen bilgileri, oluşturulan imajları akılda tutma, saklama ve yeniden canlandırma yetisidir. Psikologlar ve psikanalistler bu yeniden canlandırmayı, hatırlama süreci olarak "kodlama", "depolama" ve "geri çağırma" aşamaları ile tanımlarlar.Bellek; modern zamanın bilgisayar teknolojilerinde kullanılan, içerisinde pek çok bilginin saklandığı veri tabanı gibi düşünülebilir (Kırcı, 2015). Bellek kavramı ilk olarak, bilgilerin belleğe kaydedilme kapasitesi ve zaman açısından "kısa süreli bellek" ve "uzun süreli bellek" olmak üzere ikiye ayrılmıştır (Atkinson ve Shiffrin, 1968). İki bellek türü de kodlama, depolama ve geri çağırma aşamalarından oluşan süreçlerdir. Kısa süreli bellekte sadece görsel ve işitsel kodlama kullanılırken; uzun süreli bellekte bu kodlamalar anlamlar ve kavrayışlarla desteklenir. Bir veriyle otuz saniyeden fazla etkileşimde bulunulursa, uzun süreli belleğe kaydedilir. Kısa süreli bellekte süreklilik gösteren veriler uzun süreli bellekte kodlanmaya başlanır. Atkinson ve Shiffrin'in çalışmalarından sonra kısa ve uzun süreli belleğe "duyusal bellek" kavramı da eklenmiştir. Görüntülerin ve seslerin kısa süreli olarak akılda tutulması duyusal bellek ile gerçekleşir. (Diyagram 2.1)




**Diyagram 2. 1:** Kısa Süreli ve Uzun Süreli Bellek Modeli (Atkinson ve Shiffrin, 1968'den uyarlanmıştır.).

Bellek, sadece 'hatırlama'nın değil aynı zamanda 'unutma'nın da aracıdır. İnsan beyni gördüğü, yaşadığı, tecrübe ettiği ve algıladıklarının bir kısmını da unutur. Bu durumda hatırlama süreci; yaşanılan, algılanan ve tecrübe edinilen olay ve olguların bir seçkisi ile gerçekleştirilir.

Bellek, bireyin yaşadığı dönemin mimari, politik, sosyal, kültürel olayları; bireyin içinde bulunduğu toplumun gelenekleri, bakış açısı, yaşam tarzı gibi özellikleri ile belirlenir. Bireysel üretim sonucunda oluşup; toplumsal ilişkilerle anlam kazanır (Hasgül ve Turgut, 2018). Geçmiş ile şimdi arasında köprü görevi görürken; depolanan verilerin hatırlanması ile bireyin davranışlarını da yönlendirir.

Geçmiş deneyimlerden yola çıkılarak bugün ve yarınlar inşa edilecektir. Bu yüzden birey ve toplum; olguları, olayları, geçmiş her türlü durumu bellekte saklayarak hatırlama gereksinimi duyar. İnsan, "bireysel" ve "kolektif" olmak üzere iki tür belleğe dahil olur. 1920'lere kadar sadece bireysel olarak ele alınan bellek, filozof Maurice Halbwachs'ın 1925 yılında yayımlanan *Hafızanın Toplumsal Çerçeveleri(Les cadres sociaux de la mémoire)* çalışması sonucunda -toplumsal bellek olarak da bilinen- "kolektif bellek" kavramı ile genişletilmiştir. Halbwachs'a göre bireysel hatırlama, toplumun hatırladıklarından yararlanır. Amaçları farklı olan bireyleri bir araya getirerek toplum haline gelmesini sağlayan ortak değerler ve ortak kimlik, kolektif bellektir. Toplumların kolektif belleği din, dil, gelenek-görenek, sanat, hukuk gibi ögelerle biçimlenir (Öksüz ve diğ, 2018). Aynı zamanda savaşlar, göçler, salgın hastalıklar gibi tarihsel, ekonomik, sosyal, kültürel ve politik olaylar da kolektif belleğe etki eder. Kolektif belleğin somutlaşmış cisimleri olarak müzeler, anıtlar ve tarihi yapılar gösterilebilir.Toplumdan beslenen kolektif bellek, yine

toplum tarafından oluşturulur ve unutulur. Kendisini oluşturan toplum hakkında fikir edinmek için bir araç görevi görürken; geçmişe, şimdiye hatta geleceğe yönelik bir analiz durumudur. Kolektif bellekte algı kavramı bireysel olarak var olsa da; anılar toplumsal olaylar ile ilişkilendirilir. Birey, toplum içerisindeki tecrübelerinden hareketle kendi bireysel belleğini oluşturur (Yıldız, 2019). Buna göre; bireysel bellek ve kolektif bellek birbirini besleyen bir etkileşim içerisindedir.

Bellek ve mimarlık kavramları birbiriyle ilişkilidir ve kolektif bellek, mekâna ihtiyaç duyar. "*Geçmişin, mekânın, algının, imgenin, anımsamanın ve temsili formların bireyin belleğinde kurguladığı mimarinin gelişimine ve değişimine katkısı büyüktür.*" (Öymen Özak, 2008, s.25). Bellek, mimarlığın oluşmasına katkı sağlarken; mimarlık da kolektif ve kentsel belleğin oluşumunda ve sürdürülebilmesinde rol alır. Tarih boyunca doğal afetler, savaşlar, teknolojik gelişmeler ve toplumsal olaylar kentler ve toplum yaşamı için dönüm noktaları olmuştur (Eser, 2020). Örneğin; İkinci Dünya Savaşı (1939-1945) sonrasında Japonya'da binalar tahrip olmuş, konut sorunu ortaya çıkmıştır. Tam da bu noktada, "metabolist hareket" (metabolist movement) ile mimarlık devreye girmiş ve toplumun yaralarını sarmaya çalışmıştır. Mimari akımlar ve hareketler bir yapının hangi zaman aralığında inşa edildiğine dair gerçeğe çok yakın bilgiler verir. Mimarlığın, geçmiş ile günümüz arasında kurduğu bu bağ sayesinde yadsınamaz bir tarihsel değeri vardır.

#### 2.4.1.1 Mekânsal bellek

Bellek, bireyin geçmiş deneyimleri ile şimdiki zamanı, mekân ile zihninde gerçekleştirdiği etkileşimler sayesinde ilişkilendirmesini sağlar. Var olan mekânın algılama ve kavrama yoluyla zihinde oluşturulmasına "varoluşsal mekân" adı verilir. Bu kavram, tasarımcının kurguladığı somut mekânın, tasarımdan ziyade bireysel, toplumsal, tarihsel ve kültürel değişkenlere bağlı olarak bireyin zihninde yer etmesi ile açıklanabilir. Geçmiş deneyimler, anılar ve algılarla ilişkilendirilen bir mekân; bellekte eşleştirilerek kodlanır ve işlenir; böylece bireyin zihninde "mekânsal bellek" oluşur. Bellek, depoladığı verileri ve imgeleri geri getirdiğinde birey için kavramlar ve imajlar yerine oturmaya başlar (Eser, 2020).

Anıların, hayallerin ve deneyimlerin, yeri geldiğinde tekrar hatırlanmak amacıyla bellekte saklanması; birey farkında olmasa da devam eder. Buna göre bellek; yaşam boyu kullanılan bir yetidir ve mekânsal belleğin oluşumunda ilk aşama çocukluk

evleridir. Çocukluğun hayal gücü, boyut algısı; çocuğun yaşadığı evin mekânsal özellikleri, kurgusu; burada hissettiği aidiyet duygusu bireyin belleğinde yer edinir.

Bireyin mekânsal belleği; algılamada öne çıkan biçim, renk, doku, malzeme, ışık ve gölge, koku, ses gibi fiziksel özelliklere bağlıdır ve bunlara göre farklılık gösterir. Tüm bunların yanında; duyulara bağlı olarak gelişen mutluluk, korku, aidiyet, tekinsizlik, heyecan, gizem gibi duyumlarla da mekânsal bellek oluşturulur. Bir sokaktan geçerken oradaki manolyaların kokusunu duyan birey, bu kokuyu ve kokunun kendisinde uyandırdığı hisleri mekânla eşleştirir. Aynı şekilde birey, ilk defa dinlediği bir şarkıyı ve onun getirdiği mutluluk hissini o anda bulunduğu mekânla hatırlayabilir.

Mekânsal belleğin oluşumu ve gelişimi için bireyin mekân içerisinde hareket etmesi; hareket eylemi için de zaman gereklidir. Kısa bir süre için bulunduğu alanı deneyimleyen kişi, mekânı tamamen algılayamaz; dolayısıyla mekânsal bellek tamamlanamaz ve birey, detayları anımsamakta zorlanır. Belleği ile bir bütün olarak algılanamayan mekân unutulmaya başlar (Şen, 2018).

#### 2.4.1.2 Bellek mekânları

Kolektif bellek; tarihsel, sosyal, ekonomik, kültürel ve politik olaylar ile içerisinde bulunan bireyler için ortak bir anlam ifade eden bir alanda, imgeler üzerinden mekânlaştırılarak somut bir hâl alır. İçerisinde bulunan bireyler için mekânsal belleği oluşturan, kolektif belleğin barındırdığı toplumsal olayların izlerini taşıyan bu mekânlar "bellek mekânları" veya "hafıza mekânları"dır.

Doğum-yaşam ve ölümden oluşan hayat döngüsü sadece canlı varlıklara özel bir mesele değildir. Binalar, nesneler hatta olayların bile bir hayat döngüsü bulunur. Olaylar unutulmaya başladıkça ölüme yaklaşır; unutulunca yok olurlar. Bu olayları hatırlamak ve anmak amacıyla mimari devreye girmiş ve 'bellek mekânı' kavramı ortaya çıkmıştır.

Pierre Nora'ya göre günümüzde hafıza yok olmuştur; hafıza ve anma mekânlarının ortaya çıkmasındaki en önemli etmen de yok olan ya da silinen hafızadır çünkü süreklilik duygusunu sağlayan mekândır (Nora, 2006). Bellek mekânlarının nihai amacı olayların, olguların ve nesnelerin zaman içinde silinip gitmesini, unutulmasını önlemek ve bunları ölümsüzleştirmektir.

Bellek mekânları anlık olarak kavranabilecek mekânlar değildir. Bu mekânları yaşatan kolektif bellek ise mimari ile deneyimlenir. Bellek, imgelerin okunması ve bireysel olarak yorumlanması ile zihinde depolandığı için; bellek mekânlarının da taşıdığı anlam -her bir birey için- değişkenlik gösterir.

Modern dönemde bellek mekânları, geçmişten-günümüze bilgi aktarımını gerçekleştiren müzeler, kütüphaneler, arşivler olarak ele alınabilir ve insan, hatırlama ve depolama görevini de bu mekânlara vermiştir. Tarihsel bir edim olarak, geçmişin hatırlama eylemi ile yaşatılması için kullanılan her türlü aracı ortam bellek mekânıdır (Telli ve Manisa, 2018). Bellek mekânları sınırları belirli alanlar olabileceği gibi anma törenleri, yıl dönümleri, bayramlar, gelenekler gibi toplumsal olayları barındıran özel günler ve ders kitapları, günlükler, otobiyografiler, anılar, vasiyetnâmeler ve sözlükler gibi tarihi yansıtan soyut mekânlar da olabilir. Bellek mekânları için, mekân ya da form değil; barındırdığı izler, hisler, enerjiler, hikâyeler ve tecrübeler önemlidir. Deneyimleri, hisleri ve birikimleri ile insan belleği, bellek mekânlarının hatırlama ve depolama görevinin daha küçük ölçekli olanını üstlendiğinden; soyut bir müze olarak düşünülebilir.

### 2.4.2 Bilişsel haritalar

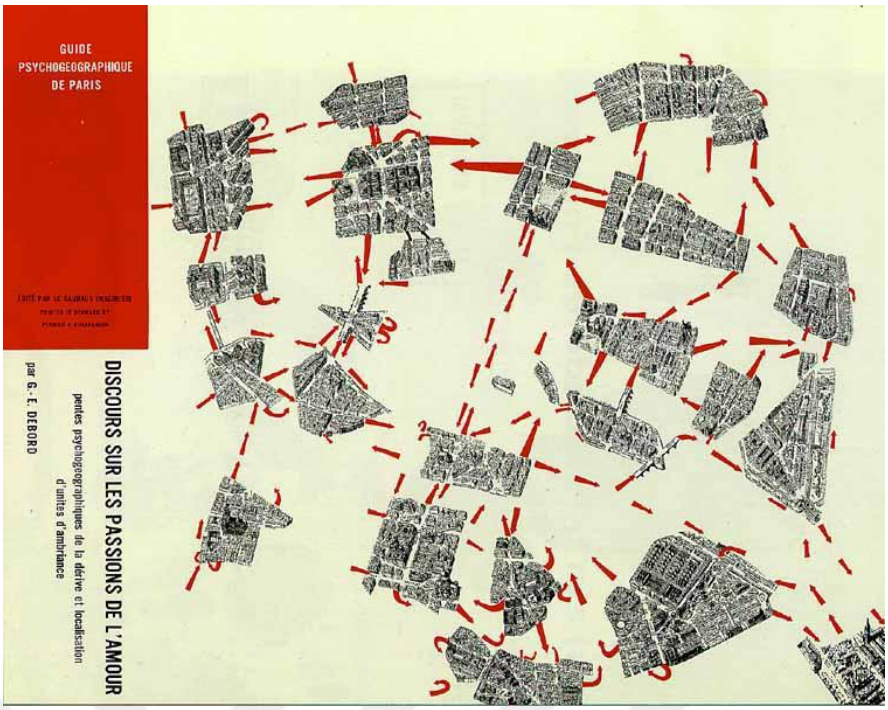
İnsan hayatındaki olaylar, durumlar ve eylemler iki farklı evrende gerçekleşir: duyuların dünyası "fiziksel evren" ve mânâ dünyası "zihinsel evren". Fiziksel evren, gerçek şeylerin bulunduğu "dışarıdaki dünya"dır. Zihinsel evren ise; bireyin öznel olarak yorumladığı, bu yorumlamalarla belleğinde bulundurduğu eksik ya da yanlış da olabilen kavramalardan oluşur. Coğrafyacılar bu kavramaları "bilişsel haritalar" (cognitive maps) olarak adlandırır. Yirminci yüzyılın ortalarında ilk olarak ortaya atılan bu terim, Kevin Lynch'in *Kent İmgesi* kitabı ile yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bu terimin popüler hale gelmesini sağlayan Downs ve Stea (1973), bilişsel haritaları bireylerin bulundukları mekân hakkında bilgi edinmesine, bu bilgileri depolamasına, çağrışım yapmasına ve geliştirmesine olanak sağlayan yapı olarak tanımlar.

Bilişsel haritalar; bireyin toplumsal sınıfı, yaşı, cinsiyeti, eğitimi, dünya görüşü ve tecrübeleri ile şekillendiği için kişiden kişiye farklılık gösterir. Bilişsel haritalar, algınan verilerin insan beyninin süzgecinden geçirilerek zihinde oluşturduğu; gerçekliğin üç boyutlu modelleridir. Birey bu modelleri anlatabilmek için çoğunlukla

serbest çizim yöntemine başvurur. Serbest çizimi yapılan bilişsel harita ile mekânın nesnel haritaları ya da diğer temsilleri karşılaştırıldığında; aralarındaki fark ve bilişsel haritaların -doğruluğu, eksikliği veya yanlışlığıyla- öznel oluşu çok daha rahat anlaşılır. Bilişsel haritaların bireysel oluşu, ilk bakışta coğrafi haritalara benzememesine yol açar. Bilişsel haritalar, öznel olarak hazırlanmasının yanında; bu haritaya bakan kişiler tarafından da öznel olarak yorumlanır. Bu haritaların kağıda dökülmesiyle oluşan taslaklar, bireyin mânâ dünyasıyla ilgili olarak derin psikolojik anlamlar içerebileceğinden; birey hakkında bazı ipuçları da verebilir.

Birey, yaşamı boyunca gördüğü her imajı beyninin arka tarafında yer alan görme merkezinde oluşturur. Her ölçekteki görüntünün sığdırıldığı bu alan gerçekte sadece birkaç cm büyüklüğündedir. Buna göre, bireyin gördüğü büyüklük de gerçek olan değil algılanan büyüklüktür. Bilişsel haritalarda da bu yönden oran-ölçek ve boyut farklılıkları bulunabilir. Bilişsel haritalar çoğunlukla var olan mekânı birebir yansıtmadığından; bilgi vermekten daha çok bireylerin ufkunu genişletmeye yönelik işlevlere sahip olduğu söylenebilir (Sermet Topönder, 2015).

Bireyin, yaşamını sürdüreceği yeri seçmesinde bilisşel haritaların yardımı büyüktür. Birey bu seçimi yaparken; belleğinde bulundurduğu geçmiş deneyimlerle, izlediği filmlerle, okuduğu dergiler ya da kitaplarla zihninde oluşturduğu mekânsal imajları dikkate alır. Buna göre mekân imajı, kişinin zihin haritası olarak kabul edilebilir. Yaşanılan yere dair algı ve kentin deneyimlenme şekilleriyle ilgili denemeler üreten Sitüasyonistler "harita"yı bir temsil aracı olarak kullanmışlardır. Guy Debord'un 1957 tarihli *Ruh-Coğrafyasal Paris Kılavuzu* çalışmaları buna en iyi örneklerdendir. (Şekil 2.3)




**Şekil 2. 3:** Ruh-Coğrafyasal Paris Kılavuzu, Guy Debord, 1957.

Zaman ve deneyim, bilişsel haritaların gelişim sürecini etkileyen en önemli faktörlerdir. Bilişsel haritalar -aynı bireye ait de olsa- zaman içerisinde farklılık gösterebilir. Birey ilk defa bulunduğu bir alanda öncelikli olarak yolları ve işaret ögelerini algılar. Zaman geçtikçe ortamla kurulan iletişim de kuvvetlendiğinden; diğer nesneler ile karşılaşma ve bunları da algılayarak öğrenme gerçekleşir. Algılanan her yeni öge bilişsel haritaya eklenir ve bilişsel haritalar değişir. Böylece bireyin farklı zamanlarda çizdiği haritalar da değişkenlik gösterir. Buradan hareketle bilişsel haritaların hiçbir zaman tamamlanmadığını, zaman içerisinde değişerek geliştiğini söylemek mümkündür.

### 2.4.3 Mekânsal algıyı etkileyen fiziksel faktörler

Fiziksel mekân; imgelerle görülür, dokusu, kokusu, tadıyla hissedilir, sesiyle duyulur, ancak zaman süzgecinden geçirilen duygu ve deneyimlerimizle kavranır. Renk, ışık-gölge, doku-malzeme, biçim gibi fiziksel faktörler görsel duyunun oluşmasında temel ögelerdir. Fiziksel faktörlerin yanı sıra mekân içerisinde birçok farklı uyarıcı eleman bulunur. Bunların dışında algılayıcıya bağlı fizyolojik, sosyo-psikolojik ve sosyo-kültürel özellikler, yaş ve cinsiyet gibi bireysel faktörler de mekânın algılanmasında etkilidir. Bu bireysel faktörler, mekân algısının öznel olmasına yol açar.

Bir mekân geometrik boyutları sabit olsa da biçim, renk, doku ve malzeme, ışık ve gölge gibi fiziksel özellikler ile farklı algılanabilir. Biçim, nesnelerin duyular aracılığıyla algılanan tüm fiziksel özelliklerinin düzen oluşturulmasıyla meydana gelen dış görünüşüdür. Bir mekânın gerçek ölçüleri olan genişlik-uzunluk-yükseklik, biçim olarak algılanır. Mekânın iki boyutlu algısı Gestalt ilkeleri ile oluşur. Biçimler; bir mekâna konfor, aidiyet, sıcaklık, dinamizm gibi değerler katar. Genellikle işlevsel etki için kullanılan biçim, birçok sanat dalı için de oldukça önemlidir.

Görsel algıda ilk göze çarpan olarak renk, türlerine ve dalga boylarına göre algılayan üzerinde farklı etkiler oluşturabilir. Açık renkler mekânı aydınlık ve ferah gösterirken; koyu renkler mekâna karanlık ve kasvetli bir hava katar. Yine rengin sıcaklığı ve soğukluğu da mekânın hissettirdiği samimiyet ve aitlik duygusunu etkileyen faktörlerdendir. Sarıya yakın renkler sıcak; mavi ve benzeri renkler soğuk olarak algılanmaktadır. Bunların yanında renklerin ayrı ayrı psikolojik anlamları da kanıtlanmıştır: temel olarak mavi renk temizlik, mor gizemlilik veya asalet, yeşil rahatlık, beyaz saflık, sarı neşe ve canlılık, kırmızı ise enerji ve güç veren renklerdir. Renk mekânda istenilen atmosferi yakalamaya ve mekânın formunu tanımlamaya yardımcı bir faktördür.

Renkten sonra bir mekânda ve bir nesnede dikkat çeken en önemli unsur dokudur. Belirli bir dokuya sahip ögeler, diğerlerinin arasından kolaylıkla ayırt edilip, algılanabilir. Bu dokular dokunma, görme ve işitme duyuları ile fark edilir. Kullanılan malzemenin dokusuna göre yankı ve yansıma süresi de değişebilir. Yansıma süresi uzun olan mekân, küçük boyutta olduğu hissini uyandırabilir. İşitme duyusu burada devreye girer. Doku, renkle bir araya geldiğinde ton farkı yaratarak çeşitli etkiler oluşturabilmektedir. Malzeme; bir ürün oluşturmak için kullanılması gereken nesne ya da nesneler olarak tanımlanmaktadır (Aslan vd., 2015). Malzemeler boyutları, dokuları ve renkleri ile görsel etki yaratır. Ayna ve cam gibi şeffaf ya da yansıtıcı özellikleri olan malzemeler, mekân algısında yanıltıcı rol oynayabilir.

Işık, karşıtı olan gölgeyi yaratabildiği sürece varlık gösterir. Renkle ilgili algılamanın başında gelen ışık ve gölge, temas ettiği elemanlarla etkileşim halindedir. Işık ve gölgenin kullanımı algılayıcı üzerinde çeşitli duygular uyandırarak mekânı dramatize edebilir. Kullanılan ışık kaynağının biçimi, ışığın yönü, yoğunluğu ve rengi algı üzerinde etkilidir. Işık ve gölge, bir yüzeyde kullanılan rengin farklı tonlarda

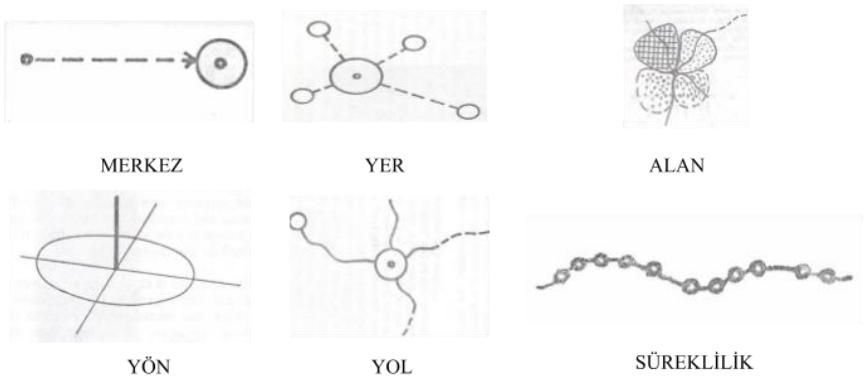
anlaşılmasına da sebep olabilir. Kentsel mekânda da ışık ve gölge sınırlayıcı rol oynayarak, mekânın algılanmasında etkilidir.

### 2.4.4 Mekânsal imaj

Bireyin mekânı -ölçek fark etmeksizin- algılayabilmesi ve anlamlandırabilmesi için psikologlar, coğrafyacılar, şehir plancıları ve mimarlar çeşitli çalışmalar yürütmüşlerdir. Kevin Lynch, mekân algısını kent ölçeğinde okunabilirlik kavramı üzerinden ele almış ve kent mekânın algılanabilmesi için beş farklı kentsel imaj ögesi ortaya koymuştur. (Bölüm 2.3)

Lynch'e göre mekânsal imaj, dış mekânın bireysel olmaktan uzaklaştırılmış, umumileştirilmiş bir zihinsel tasviridir. Mekânsal imaj geçmiş tecrübelerin, mekânı deneyimlerken oluşan hislerin ürünüdür. Mekândan elde edilen verilerin yorumlanması için bir aracı olarak kullanılır. Doğru imajlar oluşturabilmek için okunabilir, tanınabilir kentsel mekânlar tasarlanmalıdır.

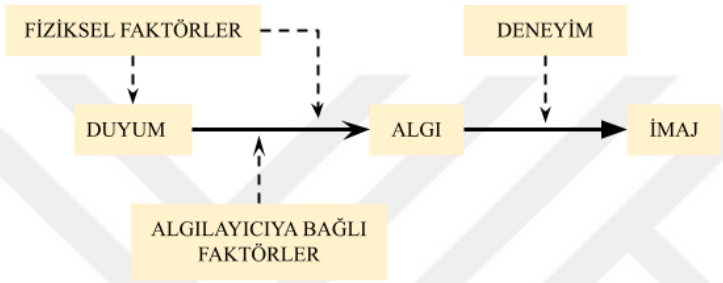
Christian Norberg-Schulz, algıyı insan ve çevre ilişkisine dayandırmış ve mekân algısını mekânsal organizasyon elemanları ile açıklamıştır. Bu elemanlardan ilki "merkez" veya "yer" olarak adlandırılan, eylemlere olanak sağlayan referans noktasıdır. "Yön" bireyin mekândaki hareketini temsil eder. "Yol" bireyin harekete başladığı yerden hedefe ulaşana kadar bulunduğu alandır. Yöne bağlı olarak "süreklilik" ise yolun karakteristik özelliğidir. "Alan" ya da "ilgi alanı", yolların ve yerlerin içerisinde bulunduğu sınırlardır. (Şekil 2.4)




**Şekil 2. 4:** Organizasyon Elemanları, Christian Norberg-Schulz, 1972.

Çevresel psikoloji üzerine çalışmaları bulunan Roger M. Downs ve David Stea (1973), algı konusunu bilişim ve kodlama ile açıklamıştır. Mekândan elde edilen

bilgiler daha sonra hatırlanabilmesi için kodlanıp zihinde saklanır. Algılanan veriler beyne iletilerek burada yorumlanır. Downs ve Stea, çalışmalarında mekânsal imajın gelişimini "girdi", "çıktı" ve "işlem" olmak üzere üç aşamalı bir sistemle tanımlamıştır. Girdi aşamasında, mekânsal bilgiler duyu organları ile toplanır. Bu aşama "duyum" (perception) ile ilgilidir. Girdide elde edilen bilgiler daha sonra zihinde işlenerek kavranmaya çalışılır. Algı (cognition) ile ilgili bu kısım işlem aşamasıdır. Girdi ve işlem aşamalarından sonra "mekânsal/çevresel imaj" (environmental image) ortaya çıkar. İnsanın belleğinde yer alan; yazılı, sözlü ya da grafik olarak anlatabildiği imgeler mekânsal imajdır. (Diyagram 2.2)




**Diyagram 2. 2:** Mekânsal İmaj Oluşumunda Algılama Süreci.

Yukarıda bahsedilen mekân algısını sağlayan bileşenler ve mekânsal imaj ögeleri incelendiğinde; mekân algısının, bireylerin mekân içerisindeki hareketine, yön bulmasına, mekânsal ilişkileri anlayabilmesine bağlı olduğu gözlemlenmiştir. Buna göre mekân algısı; yön bulma, bellek, deneyim, zaman, fiziksel özellikler, algılayanın bireysel özelliklerinin de dahil olmasıyla parçalanamaz bir bütündür (Akgün, 2011).

Mimarinin temel taşı olan mekân kavramının özü, fiziksel özelliklerinin yanı sıra; insanın var oluşu ve insan yaşamının beraberinde getirdiği kültürel, sosyal, tarihi, ekonomik bileşenleri ile oluşur. İnsan ihtiyacından doğan mekân; duyulara hitap ederek, insanın varoluşsal özellikleri ile algılanarak tanımlanabildiği zaman var olur. Algılama da ancak insan hareketi ve hareket için geçen zaman ile mümkün olduğu için; mimari, hareket ve zaman kavramlarına ihtiyaç duyar. Mekân birey ya da toplum tarafından oluşturulurken; toplumu, dolayısıyla bireyi de yönlendirir. Böylece aidiyet, yer olgusu, kimlik, bellek gibi konular insan-mekân etkileşiminin vazgeçilmez unsurları hâline gelir.

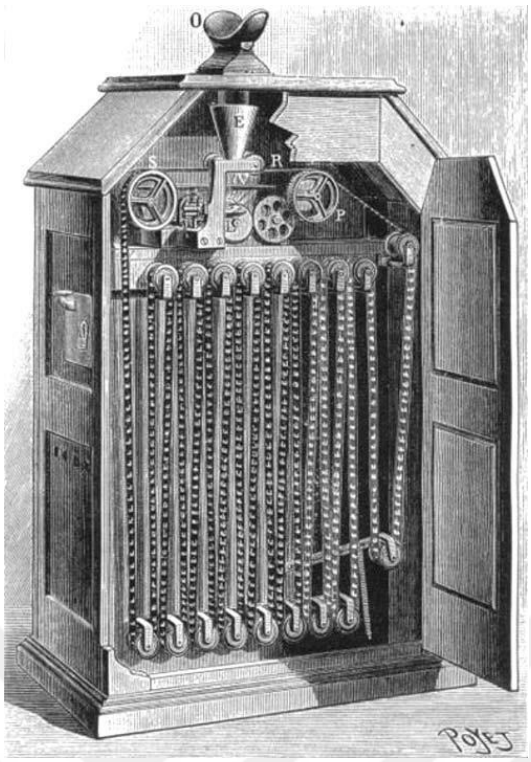
# 3. SİNEMANIN KISA TARİHİ

*"...film, kültürle özdeşleşmiştir. Kitaplar bizi nasıl aydınlatırsa, sinema da öylesine aydınlatır..."*
Alim Şerif Onaran

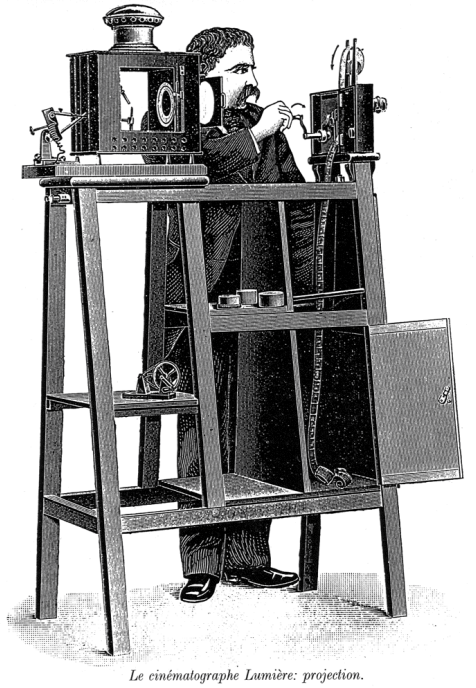
Sinema, Yunanca'da 'devinim' anlamına gelen "kinema" kelimesinden türemiş ve Fransızca'da "cinéma" ile karşılığını bulmuştur. Günümüzde sinema "Yedinci Sanat" olarak da adlandırılır. Temelde, sabit görüntülerin art arda gösterilerek; devinim hâlindelermiş gibi hissettiren bir göz yanılsamasından faydalanılarak ortaya konulan sinema, teknik beceri gerektiren karmaşık bir sanattır. Işığın da yardımıyla, saydam bir madde olan selüloitten yapılan film şeridi üzerindeki görüntüler, bir perdenin üzerine art arda düşürülür. Böylece bu görüntüler hareket ediyormuş gibi algılanır ve hareketli görüntü ortaya çıkar. Bu algılamanın nedeni beynimizin, gözün ağtabakası üzerine düşen görüntüyü, yok olmasından sonra bir süre daha saklamasıdır (Öztürk, 2012).

## 3.1 Sinemanın Doğuşu ve Gelişimi

1892 yılında mucit Thomas A. Edison, William Dickinson ile "kineteskop" adını verdiği, hareketli resimleri göstermeye yarayan bir aygıt icat etmiştir. (Bkz. Şekil 3.6) Auguste ve Louis Lumière kardeşler, Paris'te bir sergide gördükleri kineteskop adlı makineyi babalarının satın almasıyla beraber hareketli görüntüye merak sarmış ve bu aleti daha da geliştirmek üzerine çalışmışlardır. Edison'un kineteskopu, kişiye özel gösterim yapan bir sistemdir. Lumière Kardeşler ise bu makineyi birden fazla kişinin deneyimleyebileceği şekilde, perdeye yansıtmak için çalışmışlardır. Belki de günümüz sinema anlayışında; sinemaya birden fazla kişi gittiği için Lumière Kardeşler'in sinematografı ilk kamera olarak kabul edilir. (Şekil 3.1, 3.2)



**Şekil 3. 1:** Kineteskop Kabinin İç Aksamı. Gaston Tissandier, La Nature: Revue des sciences et de leurs applications aux arts et à l'industrie, 1894.

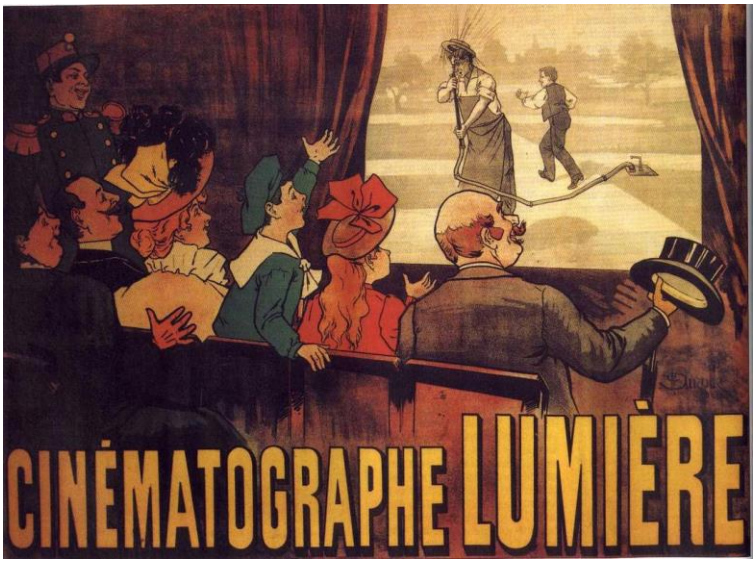



**Şekil 3. 2:** Projeksiyon Modunda Lumière'in Sinematografı. Bernard Chardère, Archives Château Lumière, 1985.

Bazı kaynaklarda *Trenin La Ciotat Garına Gelişi*, bazı kaynaklarda ise *Kendi Kendini Sulayan Bahçıvan* filmi tarihte gösterimi yapılan ilk film olarak yer alır. Bunun nedeni ilk halka açık gösterimin yapıldığı 28 Aralık 1895 tarihinde Paris'teki Capucines Bulvarı'ndaki Grand Café'de tek bir filmin değil; adı geçen iki filmin yanında *Bebeğin Kavgası*, *Tuileries Havuzu, Lumière Fabrikasından Çıkan İşçiler* filmlerinin de aralarında bulunduğu toplam 10 adet sessiz filmlik gala düzenlenmiş olmasıdır. Tarihte ilk defa o gün ücretli bilet karşılığında film izlenmiştir. (Şekil 3.3, 3.4) Fakat aslında ilk film gösterimi, çok daha az bilindiği şekilde, 1 Kasım 1895 tarihinde Max ve Emil Skladanowsky kardeşler tarafından Berlin Wintergarten Tiyatro'sunda, Lumière Kardeşler'in sinematografından daha ilkel bir aygıtla gerçekleştirilmiştir (Öztürk, 2005)




**Şekil 3. 3:** Lumière Kardeşler'in Film Gösterimlerine Ait Bir Bilet. TRT Arşivi.




**Şekil 3. 4:** Lumière Kardeşler'in İlk Film Afişlerinden Biri, 1895.

Kamera artık yaşamaya başladığında; Lumière Kardeşler Avrupa'nın çeşitli yerlerinde çekimler yapma amacıyla yola çıkmış ve 1896'da yolları İstanbul'a düşmüştü. Burada *Haliç Panoraması, Boğaziçi Kıyılarının Panoraması* ve *Türk Piyadesinin Geçit Töreni* adlıfilmleri çektiler. (Şekil 3.5)



**Şekil 3. 5:** Haliç Panoraması (Panorama de la Corne d'Or), Lumière Kardeşler, 1897.

1895 yılının son günlerinde, sinematografın icadı ile insanlar günlük hayatlarının ve eylemlerinin dışarıdan nasıl göründüğü hakkında fikir edinmişlerdi. Çünkü Lumière Kardeşler'in filmleri gerçekliğin yanılsaması değil; ta kendisiydi. Buna göre kamera da gerçekliğin bir parçasıydı. Fotoğrafçılık kökenli oldukları için; Lumière Kardeşler'in bu filmleri gerçek mekânlarda geçen olayları kameraya almalarıyla ortaya çıkan, yalın ama bir o kadar da çarpıcı aktüalite filmleriydi.

Lumière Kardeşler'in o zamanlar geçici sirkler, kafeler gibi mekânlarda gösterimi yapılan filmlerini gören sihirbaz Georges Méliès, sinematograftan çok etkilenmiş ve kendi filmlerini çekmeyi kafasına koymuş; Star Film Company adlı şirketi kurarak 1896'da film üretimine başlamıştır. 1897 yılının ortalarında Montreuil'de, doğal ışıktan daha çok yararlanmak adına ve bu mekânların görsellikle kurduğu ilişki bakımından cam ve çelik malzemeleriyle yapılan stüdyosunu kurmuştur. Lumière Kardeşler'in aksine Méliès, sinema aracılığıyla öykü anlatımı yapılması gerektiğini düşünmüş; aynı zamanda filmlerin hayalleri yakalama gücünü fark etmiştir. Gerçek olanı kaydetmeye değil; fantastik olanı yaratmaya yönelmiştir. Onun filmlerinin alt metninde "kâbus" ya da "düş" kavramları yer alır. Bu sinemacıların filmin gerçekliği

taklit etmesi ile gerçekliği değiştirme gücü hakkındaki karşıt görüşleri, sinema tarihinin merkezinde yer almış; yıllar içerisinde de farklı biçimlerde var olmaya devam etmiştir. (Şekil 3.6)



**Şekil 3. 6:** "Hugo" Filminde Georges Méliès'in Star Film Stüdyosu, Yönetmen: Martin Scorsese, 2011.

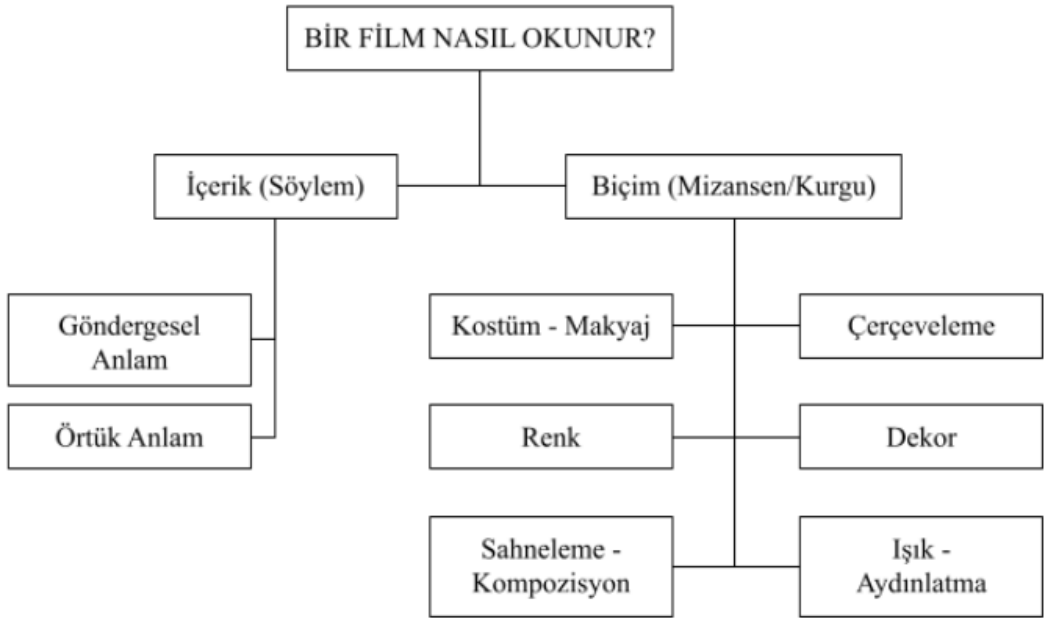
Méliès, mini maketler ile kendi dekorlarını yaratmış, film şeritlerini elleri ile kesip birbirine yapıştırarak ilkel montajlar yapmıştır. Karakterlerin kaybolduğu (ikame hilesi), bir anda dumanların belirdiği bu montajlarla film hilelerinden yararlanarak, bir bakıma sihirbazlık kariyerini sinemada da devam ettirmiştir. 1902 yılında, zamanının iki popüler romanı olan Jules Verne'ün *Ay'a Yolculuk* ve H. G. Wells'in *Ay'daki İlk İnsanlar* kitaplarından esinlenerek *Ay'a Yolculuk(La Voyage Dans La Lune)* filmini yapar. 14 dakika süren bu sessiz ve siyah-beyaz yapım, ilk bilimkurgu filmi olarak kabul edilir. Bunun dışında, *Jeanne d'Arc* (1899), *Gulliver (Le Voyage de Gulliver à Lilliput et chez les géants,*1902*), Şeytani Kiracı (Le locataire diabolique,*1909*)* gibi filmlerin de yer aldığı yüzlerce filmi bulunmaktadır. Kadın güzelliğini adeta tablolardaki gibi yücelterek gözler önüne sererek "Belle Epoque" dönemine yaraşır bir vitrin sunmuştur. Ne yazık ki 1919 yılında Montreuil'deki film stüdyosu yıkılırken Méliès'in masalsı sanatı da ortadan kalkmış olur.

### 3.2 Sinemada Temel Kavramlar

Sinema, her şeyden önce bir anlatı aracı, bir dildir. Tarihin ve olayların kayıt hâlindeki belgesi olduğu kadar; diğer sanatların da mirasçısıdır. Filmsel mekânı ve

gerçeğinden farklı olanfilmsel zamanı sağlama sanatıdır. Bireylerin kendi yaşamsal sorunlarından ve gerçek dünyadan kaçarak sığındıkları düşler alemidir. Sinema, perdedeki gerçek boyutlar olan yükseklik ve genişliğin yanında sinemasal perspektif ile üçüncü boyutunu kazanır. Bu boyutla birlikte sinema izleyiciye, filmdeki dünyaya bakış açısı sunma fırsatı sağlar. Sinema kuramcısı Alim Şerif Onaran'a (2012) göre sinema; kişinin hayatını birkaç saate sığdırabilmekte ve normalde uzak olan mesafeleri yakınlaştırabilmektedir. Hatta *John Malkovich Olmak* (*Being John Malkovich*,1999) filmindeki gibi bir insanın beynini, içine kapıyla girilebilen bir mekân hâline getirebilmektedir.

Bir filmi oluşturan en temel iki olgu "İçerik" ve "Biçim"dir. İçerik, filmin iletmek istediği mesajı, anlatmak istediklerini apaçık-yüzeyde görünür olan "Göndergesel anlam" ve ideolojik-soyut olan "Örtük anlam" ile verir. Biçim ise kostümden dekora, sahnelemeden çerçevelemeye, renk ve ışık da dahil olmak üzere filmin geneline hâkim olan tasarım kararlarını içerir. İçeriğe uygun biçim, film sete çıkmadan önce fikir aşamasındayken oluşturulmalıdır. Bir film, izleyici tarafından ancak biçim ve içerik beraber çalıştığı zaman okunur olabilmektedir. (Diyagram 3.1)




**Diyagram 3. 1:** Bir Film Nasıl Okunur?

Sinemanın anlatımı, hareketli görüntüler aracılığıyla gerçekleştirilir. Sinemada iki türlü hareket gerçekleşir: sabit kamera karşısında oyuncuların hareketi ve olay etrafında kameranın hareketi. Lumière Kardeşler ve Georges Méliès'in ilk film örneklerinde, oyuncular kadraj içerisinde hareket ederken kamera sabit kalır. Fakat

David Fincher'ın 2002 yapımı *Panik Odası* (*Panic Room*) filminde -biraz da sanal kurgunun yardımıyla- kameranın anahtar deliğinden bile geçebildiği, aksiyon nerede gerçekleşiyorsa oraya doğru yöneldiği bir hareket söz konusudur.

Filmi bir metin olarak ele alırsak; Ekin Pınar'a göre (2021) hikayedeki mekânlar sinemanın mizansen, sinematografi, kurgu ve ses olmak üzere dört yapıtaşının bir araya gelmesi ile sinemasal mekânı oluşturur. Bunlardan ilki olan mizansen (mise-en-scéne), "sahnede" anlamına gelir. Mizansen, uzam; dekor ve set; sahne malzemeleri, sahneleme ve aktörlerin konumları, kostümler ve makyaj; atmosfer için ışıklandırma ögelerinden oluşan mekân örgütlenmesidir. Gerçeğe yakın mizansende, gerçek mekânlar, var olan dekorlar kullanılır. Hatta bazen Akvaryum (Aquarium, 2015) kısa filminde olduğu gibi, aktörler bile filmin çekildiği bölgede yaşayan kişilerden seçilir. Kurguya dayalı mizansende; sahne, dekor, set her biri kurgu olup görsel efektlerle bile oluşturulmuş olabilir. Günümüz animasyon filmleri buna en iyi örneklerdir. Tim Burton'ın Frankenweenie (2012) filmi kurguya dayalı mizansenle yapılmıştır.

Öznel/nesnel bakış açıları; kadraj (çerçeveleme), kadraj içi veya kadraj dışı mekân, kadraj boyutu; kamera açısı, kamera uzaklığı, kamera hareketleri; alan derinliği; sinematografik renk (siyah-beyaz/renkli/efektli) yani kameraya dair her şeyin tutarlı bir şekilde oluşturduğu bütüne "sinematografi" denir. Sinematografi filmin atmosferini, duygusunu, seyirciye hissettirdiklerini yönlendirir. Jacques Tati'nin Oyun Vakti (PlayTime, 1967) filminde -diğer filmlerinde de olduğu gibi- kamera olayları çok uzaktan seyreder ki; birçok aksiyon aynı anda gösterilir. Tati, vitrin cepheler ve kameranın konumu ile modern apartman sahnesinde iki daire arasındaki duvarı görmemizi engeller; böylece iki evde yaşayanlar birbirini izliyormuş gibi görünür. (Şekil 3.7)



**Şekil 3. 7:** "Oyun Vakti" Filminden Bir Sahne.

Sinematografik çerçeveleme, bir diğer adıyla kompozisyon, izleyiciye yönetmenin bakış açısını sunar. Yönetmenin, kamerada neyin nasıl ve nerede gösterileceğini belirlediği; izleyiciyi yönlendirdiği görsel sunumdur. Sinematografik çerçevelemede simetri ve perspektif önemli iki unsur olarak yer alır. Görünen boyutluluk olarak tanımlanabilen perspektif, kameranın bakış açısı, konumu, lensler ve alan derinliği ile ilişkilidir (Seçmen, 2020). Alan derinliği sayesinde; kadraj kamera önünde net olarak görülen alanda bir olay gerçekleşirken; aksiyonun arkasında kalan kısımda kameradan uzakta hikâyeyi destekleyen başka bir durum söz konusudur. ve Orson Welles'in Yurttaş Kane (Citizen Kane, 1941) filminde -1940'larda gelişen lens tekniği ile ortaya çıkan- alan derinliği verebilmek amacıyla kamera belirli bir uzaklık ve açıda verilmiştir; ki bu da yönetmenin imzasıdır. (Şekil 3.8)



**Şekil 3. 8:** "Yurttaş Kane" Filminde Alan Derinliği.

Kurgu, çekilen çeşitli sahnelerin montaj ile bir araya getirilmesidir. Bir mekân içerisindeki ya da iki mekân arasındaki ilişkiyi, devamlılığı ya da kopukluğu kurmak amacıyla yapılır. Devamlılık kurgusu göz hizası uyumu, 180 derece kuralı, ters çekim; atlamalı kurgu 360 derece kuralı; biçim kurgusu ise benzer şekilli iki nesne arasında yapılan geçiş ile oluşur. Tarsem Singh'in *Düşüş* (*The Fall*, 2006) filminde kutudaki bir kelebekten hayali bir adaya doğru olan sahne geçişi biçim kurgusuna iyi bir örnektir. (Şekil 3.9)



**Şekil 3. 9:** "Düşüş" Filminden Biçim Kurgusu Örneği.

Ses, stereofoni; ses-imge ilişkisi (diegetik ya da diegetik olmayan ses); insan sesleri, ses efektleri, müzik ögelerinin tümünü kapsar. Stereofoni, insan işitme duyusunun doğasına uygun izlenim vermek, seyirciye aidiyet hissettirmek için çeşitli yönlerde simetrik yerleştirilen iki veya daha fazla hoparlör aracılığıyla yeniden üretilmesidir. Diegetik ses, izleyici o an göremese bile film içerisinde duyulan TV, radyo, çevredeki canlılardan gelen seslerdir. Diegetik sesler, film ile izleyici arasında var

olan soyut "dördüncü duvar"ı aşmak amacıyla da kullanılır. Bu duvar aşılırsa; izleyicinin aidiyet hissi artar. Diegetik olmayan ses, duyulan müziğin ya da ses kaynağının filmin içerisinde bulunmadığı ses durumudur. "sound-track" ve anlatıcıların sesleri diegetik olmayan seslerdir.

Bir filmin oluşturulabilmesi için en temel anlamda tema belirlenir, senaryo çekilir, çekilen sahneler montajlanır. İşte bir film, bu üç aşama ile meydana getirilir. Yazar-yönetmenler hariç bütün yönetmenler sinema filmini çok büyük bir ekip ve ortaklaşa çaba ile meydana getirir. Senaryo hazırlandıktan ve biçim önceden planlandıktan sonra film çekilmek üzere sete çıkar. Set ekibinde elemanlar tek tek ayrı bir öneme sahiptir. Bir setin kusursuz işleyebilmesi için bütün ekiplerin koordine bir şekilde çalışması gerekmektedir. Günümüzde bir film setinde yapım ekibi, reji, görüntü ekibi, ışık ekibi, ses ekibi , set ekibi, sanat ekibi ve kostüm-saç-makyaj ekibi olmak üzere sekiz farklı ekip ve bunların içerisinde çok sayıda insan görev alır.

Yapım ekibi, filmin finansal işleriyle ilgilenir. *Yapımcı* (executive producer) filmin çekilebilmesi için finansal koşulları sağlar, personelin işe alınmasından sorumludur. Senaryodan sete, montaj ve kurguya kadar her aşamada yer alır. *Uygulayıcı yapımcı* (line producer) yapım işlerinin yürütülmesinden sorumludur. *Yapım asistanı* ofis işlerine yardımcı olurken; *yapım koordinatörü* oyuncuları ayarlamak ve ekipmanları kiralamak ile görevlidir. Ekibin son üyesi *mekân sorumlusu*, çekim yapılabilecek yerleri keşfederek rapor vermekle yükümlüdür.

Reji ekibi, filmin teknik sinematik tekniklerine ait kararları vermekle yükümlüdür. Ekibin başında bütün çekime, kurguya, teknik ve sanatsal detaylara karar veren *yönetmen* (director) yer alır. Oyuncular dahil bütün film ekibini yönetmen yönlendirir. Fakat her yönetmen aynı denetim yetkisine sahip değildir. Yazar-yönetmenler, yapım şirketlerinin yazdırdıkları senaryonun filmleştirilmesi için çağırdıkları yönetmenlerden daha büyük bir yetkiye sahiptir. Yönetmen çekeceği filmin bağlamının gerektirdiği döneme göre tarih, mimari, süsleme, saç-makyaj-kostüm gibi konularda incelemeler yaparak gerekli bilgileri edinmelidir. Aynı zamanda "insan" üzerine kurulu bu sanatta insanın psikolojik, sosyal ve fiziksel-antropomorfik özelliklerine dikkat etmeli, çevresini çok iyi gözlemlemelidir. Eğer mekân olarak filmin üretildiği ülkeden farklı bir ülkede çekim yapılacaksa o bölgenin anadilini yeterli miktarda bilmelidir. Yani sinema ile ilgilenen bir kişi ister yönetmen

olsun ister film eleştirmeni, bir filmi üretmek veya okumak için din, tarih, mitoloji, ekonomi, psikoloji, sosyoloji, mimari, resim, fotoğraf, filoloji, zooloji gibi bilim, sanat ve felsefe dallarından en azından birkaçı ile ilgili olmalıdır. *Yardımcı yönetmen* (assistant director) yeri geldiğinde yönetmenin yerine geçer, yönetmenin katıldığı her aşamadabulunur. *İkinci reji* yardımcı yönetmenin asistanıdır. *Üçüncü reji* de ikinci rejinin asistanlığını yapar.

Görüntü ekibi, filmin sinematografik tasarımında ve görüntülerin elde edilmesinde görevlidir. *Görüntü yönetmeni* (cinematographer) filmde nasıl bir biçim oluşturulacağına ve kadraj ve ışığa sinematografiye yönetmen ile birlikte karar verir. Aynı zamanda *birinci kamera asistanı* (first ac- focus puller), *ikinci kamera asistanı* (second ac- clapper loader), *dijital görüntü aktarıcısı* (d.i.t.) ve *steadicam-jimmy jib* ve *motion control operatörü* gibi diğer ekip çalışanlarının başında yer alır. Mekân sorumlusundan ayrı olarak kamera asistanları da nasıl bir yerde çekim yapılacağına karar verilirken söz sahibidir. Çünkü doğal ışık kaynağı olan güneşin konumuna göre kamerayı konumlandıracaklardır.

Işık ekibi; *ışık şefi*, *birinci ışık asistanı* ve *ışık teknisyeni*nden oluşur. Adlarından da anlaşılacağı üzere, görüntü yönetmeni ile birlikte koordine çalışarak; ışığın özelliklerini ayarlarken; ses ekibi filmlerden sessiz, temiz ve net bir kayıt elde edilmesini sağlar.

Ses ekibi*; Ses teknisyeni* (sound technician), *boom operatörü* ve *ses asistanından* (sound assistant) oluşur. Ses teknisyeni ses ekibinin başında yer alıp, mikrofonların seçilmesinden ve sesin kaydedilmesinden sorumludur. Boom operatörü ses teknisyeninin asistanlığını yapar ve boom sopasını kullanmakla görevlidir. Ses asistanı mikrofonların yerleştirilmesinden, kablo ve ekipman gibi araçların taşınmasından sorumludur.

Sanat ekibi; dekor, kostüm ve makyajları dönemine uygun seçerek istenilen atmosferi sağlamakla yükümlüdür. *Yapım tasarımcısı* (production designer) ve *sanat yönetmeni* (art director), dekor ve kostüm gibi görsel olan her şeyin tasarımında görevlidir. Sette tasarım anlamındaki bütün detayları incelerler. Jenerikte her iki eleman da belirtiliyorsa: yapım tasarımcısı filmin görsel dokusunu tasarlarken; sanat yönetmeni bu tasarımların denetlenmesinden sorumludur. *Set dekoratörü* (set decorator) set için tasarlanan detayları gerçekleştiren kişidir. Sanat ekibinin

belirlediği her türlü dekorun kurulmasından ve film atmosferi için gerekli araçların taşınmasından set ekibi sorumludur.

Kostüm-saç-makyaj ekibi, sanat ekibinin karar verdiği atmosfere göre kıyafetleri tedarik eder ve oyunculara çekilecek sahneye göre bu kıyafetleri giydirir; saç ve makyajlarını döneme uygun bir şekilde yaparlar. Ekipte *asistanlar, dekor sorumlusu, aksesuar sorumlusu, makyöz, kuaför, kostüm tasarımcısı* yer alır.

# 4. SİNEMA VE MİMARİDE ORTAK BİR DİL ÖGESİ OLARAK MEKÂN

Sinema, popüler kültüre yön verirken; popüler kültürün kendisinden de etkilenmektedir. Özellikle ana akım sinema ticari kaygılarla yaratıldığından; bu duruma bir örnektir. Tarihi, politik, sosyal, ekonomik, kültürel durumların birer kaydı niteliğindeki sinema, toplumsal değişiklikleri diğer sanat dallarına nazaran daha çok yansıtır. Sinemanın bu durumu, geçmiş ve geçmişteki sanat dalları ile günümüz arasında bir 'köprü' görevi görmesine olanak sağlar (Ergin, 2007). Kültür ve toplumdan, birey ve estetikten doğan, bireyin ve toplumun barındığı, farklı aktiviteleri gerçekleştirdiği çevreleri yaratan bir sanat olarak mimarlık, sinemanın köprüsünden en çok geçen sanattır.

İlk bakışta çok ilişkilendirilemese de mimarlık ve sinema birlikteliği özellikle "mekân" üzerinden sinemanın icadı ile paralel olarak başlamış ve günümüze kadar kuvvetlenerek gelen bir bağ oluşmuştur. Çünkü amaç mimariyi göstermek olmasa bile, insanın mekâna her alanda ihtiyaç duymasından kaynaklı olarak, gerçeği olduğu gibi perdeye yansıtan, 1895 yılındaki ilk filmlerde bile bilinçsiz de olsa mimari vardır. Yani sinema tarihinin başlangıcından beri mekân, sadece mimarinin ana konusu olmaktan çıkıp, sinema dünyasında da kendine önemli bir yer edinmiştir (Akyıldız, 2012).

Sigfried Giedion'a göre (1928) modern mimarlığı yakalamak için fotoğraf yetersiz kalır. Fotoğrafları hareketli kılan, göz hareketine eşlik eden film modern mimariyi anlaşılabilir kılmak için çok daha etkilidir. 1920'lerde sinema ve mimarlık, modernizmin evrensel anlatıcıları olarak modern mekânlar yaratma paydasında buluşmuş; bunu takiben 1929 yılında Uluslararası Mimarlık Kongresi ve Sinema Kongresi bir arada gerçekleştirilmiştir.

Sinema, beyazperdenin hem arkasında hem önünde insan ile ilgilidir. İnsanları yani oyuncuları kullanarak ve olay örgüleri yaratarak yine insanlara hitap eder. Anlatım dili göz önüne alındığında sinema ve mimarlık hemen hemen aynı elemanları kullanır. Sinemanın da mimarlığın da insana hitap etmesi, insan için yapılması iki

sanatı birbirine daha da yaklaştırır. Bu yüzden kamera ilk görüntülerini verdiğinden beri sinema mekânla, dolayısıyla mimarlıkla iç içedir. Açalya Allmer'e göre (2010) sinema tıpkı bir mimar gibi mekânı eleştirir, düşletir, temsil eder, kullandırır, denetler ve dönüştürür.

Mimarlık ve sinema karşılıklı etkileşimini temelde 'mekân' olgusu üzerinden kurar. Filmsel araçlar mimari mekân üretiminde kullanılabilirken; mimari teknikler de sinemasal mekân üretiminde yer alır. Bunların yanı sıra mimarlığın üç temel kuralı olan strüktür, işlev ve estetik sinemada da karşılık bulur. M.Ö. 1. yüzyılda Romalı mimar Vitrivius, "Mimarlık Üzerine On Kitap" adlı eserinde bir mimari eserin başarılı olabilmesi için *kullanışlılık* (*utilitas*), *sağlamlık* (*firmitas*) ve *güzellik* (*venustas*) olmak üzere üç kriter öne sürmüştür. Bu durumda mimarlık; sağlamlık, işlevsellik ve estetik kurallarının geçerli olduğu yapı tasarlama ve kurma sanatıdır. Buna göre mimarlar, bir yapı tasarlarken 'strüktür', 'işlev' ve 'estetik' konularını dikkate almak durumundadır. Bir mimari yapının her şeyden önce sağlam olması ve çeşitli yüklere, deprem gibi doğal afetlere dayanıklı olması gerekir. Burada yapının taşıyıcı sistemi olan strüktürün rolü büyüktür. Teknoloji geliştikçe ve malzeme çeşitliliği arttıkça strüktür de bir o kadar farklılaşır. Mimaride işlevsellik, yapının amacına ve işlevine göre tasarlanması gerekliliğini ortaya koyar. Burada işlev sadece yapının bütününe değil; aynı zamanda yapı içerisindeki mekânların kullanım amacına ve bu mekânların birbiriyle ilişkisine de etki eder. Zaman içerisinde gelişen teknoloji ve değişen kullanıcı ihtiyaçları mekânlara yeni işlevler tanımlamış; bu durumda strüktür de işleve göre gelişmek durumunda kalmıştır. Mimari bir eser, ilk olarak görsel etkileriyle fark edilir. Estetik, mimarlığın bir sanat dalı olabilmesindeki en büyük etkendir. Sadece işlev ve strüktürü düşünülerek ortaya konulan bir yapı, sanattan çok zanaat ürünüdür.

Sinemada strüktür, dört temel yapıtaşı olan mizansen, sinematografi, kurgu ve ses ögelerinin anlamlı bir bütün oluşturacak şekilde bir araya getirilmesi ile oluşturulur. Bu ögeler birbirine ve filmde anlatılmak istenenlere hizmet edecek biçimde planlanmalıdır. Sinemada işlev; senaryo, kurgu ve montaj aşamalarında karşılık bulur. Filmde verilmek istenen mesaja yönelik bir senaryo yazılır; bu senaryo ve amaç doğrultusunda çekilen sahneler kurguda montaj yoluyla bir araya getirilir. Yönetmen, iki sahne arasındaki geçişi ve devamlılığı kurgu ile sağlar. Bu yönden kurgu, mimaride hacimler ve mekânlar arası ilişkinin işleve yönelik olarak

düzenlenmesi ile benzerlik gösterir. Sinema izleyicileri bir filmi izledikten sonra filmi atmosferi ve hissettirdikleri ile hatırlar. Yönetmenler sinemanın görsel etkisini izleyici üzerinde bir iz bırakabilmek amacıyla kullanırlar. Bu durumda sinemada estetik; mizansen ve sinematografi ögeleri ile gerçekleştirilir. Yönetmen, sinematografi ile kendi bakış açısını yansıtır; mizansen ile sahnede ışıktan kostüme, setten dekora filmin atmosferini oluşturur.

Mimarlık ve sinema kullanıcıya/izleyiciye deneyimler yaşatır. Mimarlık bunu fiziksel olarak yaşatırken; sinema bir illüzyon yaratarak seyirciyi içine çeker. Sinemasal mekân, mimari mekânın beyazperdeye aktarılırken, fiziksel hâlinin ötesinde anlatıma katkı sağlayan bir olguya dönüşmesi olarak tanımlanabilir. Mekân mevcut hâlinde kullanılsa dahi film mekânı, gerçek mekânın aynısı değil; çekim açıları, çekim ölçekleri, duygular, seyircinin ve yönetmenin kişisel deneyimleri, kültürel motifler ve kolektif bellek ile yorumlanmış bir gösterimidir. Ve çoğu zaman film mekânı gerçek olandan daha yoğun bir mekânsallık taşır. Sanat tam da bu noktada gerçeği aşar.

Sinema ve mimarlık temelde hayal gücüne bağlıdır; iki sanat dalında da önce zihinde hayaller kurulur, daha sonra bu hayaller düş olmaktan çıkarılarak somutlaştırılır. Kısacası ortaya bir yapıt çıkarılır. Mimarlık için bu hayalleri somutlaştırma çabasının önüne yönetmelikler ve yapı fiziği gibi durumlar çıkarken; sinemada yapım şirketlerinin istekleri ve bütçe kısıtlamaları dışında yönetmen çoğunlukla özgürdür ve hayal gücünün sınırlarını zorlamaktadır. Sinemada ortaya çıkarılan şey düşsel bir gerçekliktir ve mimarlığa göre daha serbest bir alandır. Dolayısıyla sinema mekânın kurgulanması için adeta bir laboratuvardır, kurgusal mimarlıktır. Sinemada nesneler, ışık, renk, kurgu, kamera açıları, çekim ölçekleri sayesinde görüntü yoluyla kurgusal mekânı yaratır. Özellikle kurgu kısmına gelindiğinde yönetmen farklı iki mekânı montajlayarak bambaşka bir üçüncü mekân oluşturabilmektedir. Burada sinema ve yönetmen, izleyicinin algısı ile oynar. Yönetmenler filmlerindeki mekânları kendilerine özel sinema dilleri ile harmanlayarak oluşturur. Yönetmenin bakış açısı ile sanat ekibinin becerileri doğrultusunda her film farklı bir mimari ortam sunar. Burada mimari, yönetmenin anlatmak istedikleri doğrultusunda şekillenir. (Çizelge 4.1)

**Çizelge 4. 1:** Mekân Üretiminde Mimar ve Yönetmen Karşılaştırması.

| Mimar | Yönetmen |
|---|---|
| Hayal gücünü kullanır. | Hayal gücünü kullanır. |
| Tasarımlarını kullanıcının ihtiyaçları doğrultusunda gerçekleştirir. | Tasarımlarını sadece kendi hayal ettikleri üzerinden kurgular. |
| Kullanıcıya deneyimler yaşatacak mekânlar kurgular. | İzleyiciye deneyimler yaşatacak mekânlar kurgular. |
| Temelde tasarlama, uygulama ve çıktı aşamaları ile tasarımını ortaya koyar. | Temelde tasarlama, uygulama ve çıktı aşamaları ile tasarımını ortaya koyar. |
| Yönetmeliklere uymak durumundadır. | Uyması gereken kurallar yoktur. |
| Ortaya koyduğu mekânlar, yönetmenler tarafından filmlerde kullanılabilir. | Kurallara dayalı tasarımlar yapmadığından, mimarlara ilham verebilecek deneysel mekânlar üretebilir. |
| Bütünleşik ve konforlu bir tasarım yapabilmek için estetiğin yanında işlev ve strüktür konularına da önem verir. | Konforlu bir tasarım ortaya koyma zorunluluğu yoktur. Asıl amacı, filminde anlatmak istediklerini destekleyecek ya da daha ön plana çıkaracak mekânlar yaratmaktır. |
| Belirli bir bütçe dahilinde tasarım yapar. | Belirli bir bütçe dahilinde tasarım yapar. |
| Tasarım ve sunum aşamalarında eskizlere, maketlere ve üç boyutlu modellere başvurur. | Tasarım ve sunum aşamalarında eskizlere, maketlere ve üç boyutlu modellere başvurur. |
| İnşaat mühendisleri, makina mühendisleri, elektrik mühendisleri, iç mimarlar ve peyzaj mimarları ile iş birliği içerisindedir. | Fikirlerinin somutlaştırılması için sanat ekibi ile iş birliği içerisindedir. |

Sinema, gelecek mekânlarını öngörerek mimarlığa deneysel bir ortam sunar. Şu anda inşa edilmesi mümkün olmayan mekânları hayal ederek somutlaştırmaya çalışır; mimarlığa ilham ve yön veren fikirler ortaya koymanın yanında teknik açıdan da mimarlığı aydınlatabilir.

Mimarlıkta mekânlar oluşturulurken üç boyutlu gösterim için başvurulan yöntemlerden biri modellerdir. Sinema da aynı şekilde modelleri kullanır. Bu kullanımlar arasındaki farkı, mimarinin modeli fiziksel bir mekâna ulaşmak için bir araç olarak kullanması; sinemanın da gerçekliği bu model üzerinden yansıtması olarak gösterilebilir. Mimari mekân, fiziksel olarak geometrik üç boyutta yayılarak süreklilik gösterir. Mekâna bakan göz, burayı parçalara ayrılmış bir şekilde görmez. Mekân, beyazperdeye aktarılırken üç boyutluluğunu kaybeder. İzleyici göz burada

gerçeğin bir düzlem üzerindeki iki boyutlu hâlini görür. Çekimlerde kullanılan mekân, kurgu ya da gerçek olması fark etmeksizin; beyazperdenin kenarlarınca ya da perde oranı doğrultusunda sınırlandırılır, kameranın farklı konumlandırılmalarıyla odakları değiştiren merceklerle görsel bölümlere ayrılmış olur. Yani mekân sinemada fiziksel olarak iki boyutlu görülse de bahsedilen değişim ve dönüşümlerle üç veya daha fazla boyutta algılanır.

Mimarlık birey, toplum ve çevre ile ilişkilidir. Sadece eğlence amaçlı olmaktan zaman içinde sıyrılarak ifade ve anlatı aracı aracına dönüşen sinema, mimarlığa yön verebilecek ve ilham olabilecek mekânlar üretirken; toplumun sosyal, ekonomik, kültürel ve siyasal durumlarını da aktarabilmektedir (Ertem, 2010).

Sinemasal mekân izleyici tarafından görsel ve işitsel olarak deneyimlenirken; mimari mekân tüm bunların yanında bedensel olarak da deneyimlenebilir. Mimari bir mekân fiziksel olarak var olduğundan birey içerisinde hareket ederek onu algılar. Fakat film izlerken birey, kendi toplumsal ve kültürel birikimleri ile sinemasal mekânı anlamlandırabilmektedir.

Mekân ve mimari ögeler sinema için vazgeçilmezdir. Bir film izlendikten sonra içerikten ziyade biçim akılda kalır. Sinemanın çıktısı olarak filmler, seyredildikten sonra izleyicinin belleğinde kalanlarla var olur; fakat mimaride mekânlar sürekli bir devinim içerisindedir ve mimarlıktan beslenmeye devam eder. Mimarlığın çıktıları -yıkılmadığı sürece- ölümsüz iken; sinemadaki görüntüler birer yanılsamadır, kurgusaldır ve sadece seyircinin zihnindedir.

Sinema, bilinçli veya bilinçsiz mimarinin bir kaydını gözler önüne serer. Kentsel mimarinin ve mimarlık tarihinin gelişimine tanıklık ederken; izleyiciyi de buna sürükler. Hiç duymadığımız ya da duyup da gitmediğimiz yerleri bizlere aktaran sinema; genel kültür, tarih ve -mekândan bağımsız düşünülemeyeceği için- mimari kültürümüzü geliştirmemize olanak sağlar. Bunun yanında, keşfetme fırsatını bulamadığımız bu yerleri ilgi çekici bir hâle getirerek kültürel turizmi de destekler. Ayrıca sinema sayesinde "landmarklar", bulundukları şehir ve ülkelerle bağdaştırılarak belleğimize kaydedilir. Örneğin Amerika'da hiç bulunmamış bir insan; Özgürlük Anıtı'nı gördüğü zaman olayın Amerika'da geçtiğini anlar.

Günlük hayatta olaylar yaşandığı zamana, mekâna, duyulara ve mekân içerisindeki devinimlere göre anlam kazanır. Bu nedenle mekânlar da olaylar ve -doğal olarak-

zaman ile etkileşimdedir. Sinemasal mekân da bu bağlamda zamandan, hareketten ve mimari mekândan ayrı düşünülemez (Beşışık, 2013). "Mekân", "zaman" ve "insan" olgularının yanında sinemanın üç temel taşından biridir. Filmlerin anlatımları, bu üç olgunun kesişiminde gerçekleşen olaylar ile oluşturulur (Arslan Dinçay, 2014). Filmlerde zaman ve mekânın sınırları belirli değildir, mekân film içerisinde gelişen olaylar ile devinim kazanarak dinamik bir olguya dönüşür.

Sinema, olayları güçlü bir şekilde vurgulayabilmek güdüsüyle mimarlığı anlam yaratmak için kullanır. Diyalogların yetersiz kaldığı noktalarda psikolojik bir durumu, karakterlerin yaşadığı ruh hâlini, hâkim olan atmosferi mekân ile aktarmak etkilidir. Görselleştirmeye gösterilen özen, filmin dramaturjisini ve atmosferini güçlendirir. Filmlerin konularına, temalarına yani içeriklerine göre; oda, ev, apartman, sergi salonu, plaza, kent, parklar, kamu binaları olarak kurgulanan mekân kimi zaman başrolü bile üstlenebilir. Film yönetmeni, bilinçli veya bilinçsiz, mekânı; dolayısıyla da mimariyi kullanır.

Sinema mekâna, sadece filmlerdeki söylemlerin aktarılabilmesi için değil; üretilen filmleri izleyicilere gösterebilmek için de ihtiyaç duyar. Filmlerin izleyiciye sunulduğu sinemanın gösterim mekânları da Lumière Kardeşler'in Paris'teki ilk gösteriminden bu yana gelişim ve değişim göstermiştir.

### 4.1 Sinemanın Gösterim Mekânları

Lumière Kardeşler, 1897 yılında tamamen film göstermek amacıyla ilk salonlarını açana kadar filmlerin belirli bir mekânı yoktu; kafelerin bodrum katlarında, geçici sirklerde, çadırlarda ve eğlence parklarında gösteriliyordu. İstanbul'da ise ilk film gösterimleri birahaneler ve konaklarda yapılmıştı. 1900 yılındaki Paris Uluslararası Sergisi kapsamında Cinéorama Balonu'nda bir balonun Paris semalarında gezerken kaydettiği görüntüler panoramaların filmlere uyarlanmış hali olarak insanların deneyimine sunulmuştur.

1905 yılından itibaren Avrupa'da "sinema salonu" (film theatre) anlayışı gelişmiştir. Paris'in Champs-Élysées Caddesi, Saint-Germain ve Montparnasse Bulvarları; İstanbul'un İstiklal Caddesi ve Berlin'in Potsdamer Meydanı yeni ve gösterişli sinema salonlarının yuvası olmuştur (Öztürk, 2005). Amerika'da ise girişler beş sent

olarak ücretlendirildiğinden bu demir paraya verilen 'nickel' ismi ve Yunanca'da gösteriler için kullanılan küçük binalara verilen 'odeon' kelimelerinin birleşimiyle türetilen "nickelodeon" adlı sinema salonları çoğalmaya başlamıştır. Her bir sokakta birden fazla nickelodeon bulunmaktaydı ve 1908 yılına gelindiğinde sadece New York'ta altı yüzden fazla nickelodeon açılmıştı. Burada toplanan her bir nickel ile, filmlerin gelişimine ve sanayileşmesine katkılar sağlanmaktaydı. I. Dünya Savaşı'nın bittiği 1919 yılına gelindiğinde; ABD'de yirmi bini aşkın sinema salonu bulunuyor ve bu sinemalarda Amerikan filmleri gösteriliyordu.

1920-1940 yılları arasında iç mekân süslemeleri ve bezemeleriyle gerçek saraylara benzeyen elitist "Sinema sarayları" (Picture Palaces) oldukça yaygındı. Brooklyn'de bulunan 1929 tarihinde açılan King's Theatre gibi mekânlar film esnasında tamamen karanlığa boğulmuyor; izleyicinin dikkati etrafındaki objelere ve süslemelere kayıyordu. Yine 1929 yılında Frederick Kiesler, New York'ta Film Guild Cinema adlı salonu açmıştı. Bu salonda sinema perdesi, kamera lensi gibi açılıp kapanabilen bir sistemde tasarlanmıştı ve etrafta seyircinin dikkatini dağıtacak herhangi bir şey yoktu.

II. Dünya Savaşı'nın yaraları sarılırken; gelişen teknoloji ile daha çok ilgi gören TV ve zaten bilindik olan sinema arasında çekişmeler başlamış; sinemacılar yeni deneyimler keşfetme yoluna gitmiştir. İlk üç boyutlu sinema deneyimi izleyicilere yaşatılmış fakat pek ilgi görmediği için sadece iki yıl sürmüştür. Bu dönemde değişen dünyanın ve teknolojik gelişmelerin sonucunda; sinemanın yanı sıra mimaride de değişiklikler yaşanmıştır. Googie Akımı 1930'larda ortaya çıkmış; "Uzay ve Atom Çağı" olarak bilinen 1960'lı yıllarda yayınlanan *Jetgiller* (*Jetsons*, 1962) çizgi-dizisi ile popülerlik kazanmıştır. Renkli neon tabelalar, açılı formlarda kıvrılan konsol çatılar, pop kültür ögeleri, devasa kubbeler, uzay ve uzaydan gelen cisimlere olan merakın getirdiği formlar akımın en belirgin mimari özelliklerindendir. Akım, sinemanın gösterim mekânlarını da etkisi altına almış; 1963 yılında Hollywood'da devasa kubbesi ve neon kırmızı-mavi tabelası ile Cinerama Kubbesi inşa edilmiştir. Seyirciyi saran büyük ve içbükey ekranı ile TV deneyiminden farklılaşma yolunda bir çözüm olarak görülmüştür. Daha sonraları bu ilginç mekân film çekimlerinde de kullanılmıştır. (Şekil 4.1)




**Şekil 4. 1:** Cinerama Kubbesi, Welton Becket, 1963, Fotoğraf: Chris Pizzello, 2021.

1960'larda modernizmin kurallarının yıkılmaya başlanması ile stüdyo yerine gerçek mekân kullanımı yine artmıştır. Bu dönemde "Pop-art" ve "Op-art" akımlarından yararlanılarak bilim-kurgu ve politik filmler üretilmiştir. Aynı zamanda bu dönemde, salon koltukları yerine seyircilerin açık havada kendi arabalarının içerisinden film izledikleri "drive-in cinema" (arabalı sinema) kültürü gelişmiştir.

Aynı yapıda birden fazla ekrana sahip ilk "multipleks" sinema salonu, 1963 yılında Kansas City'de kurulmuştur. Daha sonra alışveriş merkezlerinin artışıyla multipleks sinema salonları ABD'nin her tarafına yayılmıştır. Türkiye'de ise bu salonlar 1987 yılından sonra ortaya çıkmaya başlamıştır. O güne kadar var olanlardan çok daha yüksek çözünürlüklü gösterimler sunan, 16 kat daha büyük perdeleriyle "IMAX" adı verilen sistem ilk olarak Kanada, Ontario'da 1971 yılında Cinesphere adıyla kurulmuştur. Günümüzde IMAX sistemi, özellikle yüksek bütçeli, bol görsel efektli filmlerin gösteriminde yaygın olarak kullanılmaktadır.

Sinema, "yedinci sanat" olarak rağbet görmeye başladığından beri müzelerde filmlere sanat işi olarak yer vermek de oldukça popülerleşmiştir. Günümüzde müzelerde -uzun metrajlı olmasa da- çeşitli sanat ya da belgesel filmleri ya da hareketli dijital sanat eserleri gösterilmektedir. Tamamen yalıtımlı bir odada projeksiyonla tek bir duvara bu eserler yansıtılabildiği gibi, bütün bir oda ekranlarla kaplanmış da olabilmektedir. Sanatçı Refik Anadol'un kişisel sergisi *Makine Hatıraları: Uzay,* bir odanın zemini ve diğer tüm duvarlarının ekrana dönüştürülmesi ile gerçekleşmiştir. (Şekil 4.2)



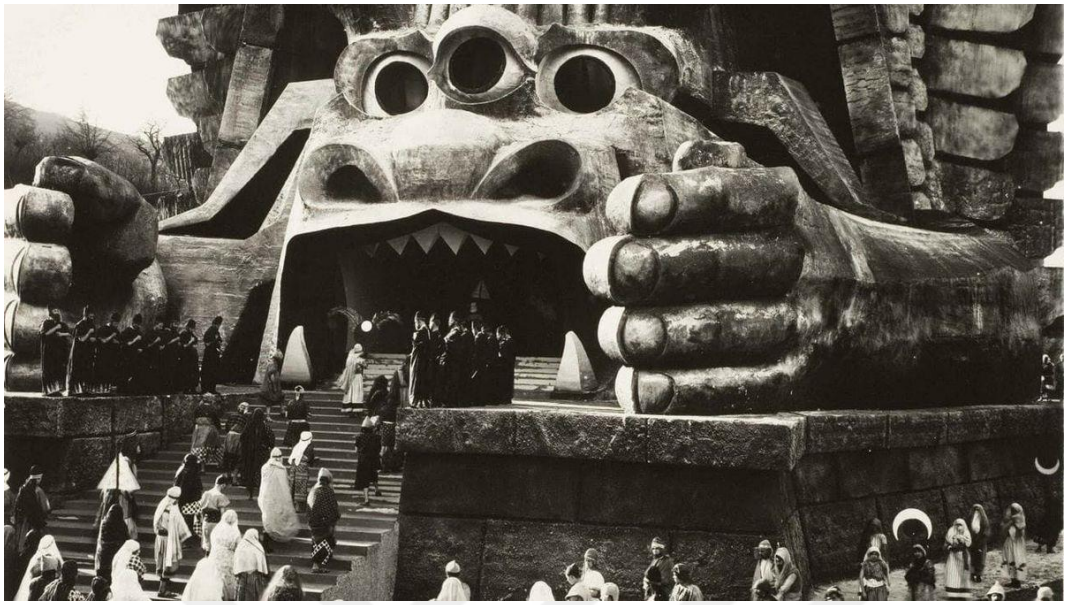
**Şekil 4. 2:** "Makine Hatıraları: Uzay". Refik Anadol, 2021.

Sinema tarihi boyunca sinemanın gösterim mekânlarının teknolojik gelişmeler ve çeşitli mimari üsluplar doğrultusunda değişmiş ve ilerlemiştir. Sinemanın ve filmlerin günümüzde popüler kültürün en önemli kitle iletişim araçlarından biri olması nedeniyle bu mekânlar pek çok insanın uğrak noktası hâline gelmiştir.

### 4.2 Sinema Akımları ve Mekân

1895-1908 yılları arasında sinemanın sadece alt tabaka eğlencesi olarak kalmaması ve dönemin aydın ve entelektüel kitlelerinin de ilgisini çekebilmesi amacıyla "Film d'Art" türü ortaya çıkmıştır. Burada edebi olarak ün kazanmış yapıtlar ve sahne oyunları senaryo olarak kullanılır. Fransa'da ortaya çıkan "filme çekilmiş tiyatro" (théâtre filme) daha sonraları İtalya ve Danimarka'da da yaygınlaşmış ve geliştirilmiştir. Böylelikle 1910 yıllarından itibaren sinema, orta sınıfın ve aydınların onayını kazanmaya başlamış ve popülerleşmiştir. Bu dönemde ünlü tiyatro oyuncusu Sarah Bernhardt'ın başrolünde yer aldığı *Kraliçe Elizabeth* (*Les Amours de la reine Élisabeth*,1912) dönemin önemli filmlerindendir. Aynı zamanda "Film d'arte İtaliana" (İtalyan sanat filmi) bünyesinde İtalya'da tarihsel kimlikler, devasa dekorlar ve birçok oyuncunun yer aldığı kalabalık sahnelerle çekilen Enrico Guazzoni'nin *Quo Vadis?* (1912) ve Giovanni Pastrone'nin *Cabiria* (1914) filmleri, mekânlarının göz alıcı tasarımları ile mimarlık-sinema ilişkisini geliştiren filmlerdir. İtalya'da yapılan bu büyük prodüksiyonlar sayesinde, çevre ile oynayarak daha etkileyici görüntüler elde edebilineceği fark edilmiş ve sinema-çevre tasarımı ilişkisi

başlamıştır. Yine de mimari bu dönemde figüranlıktan öteye gidememiştir. (Şekil 4.3)

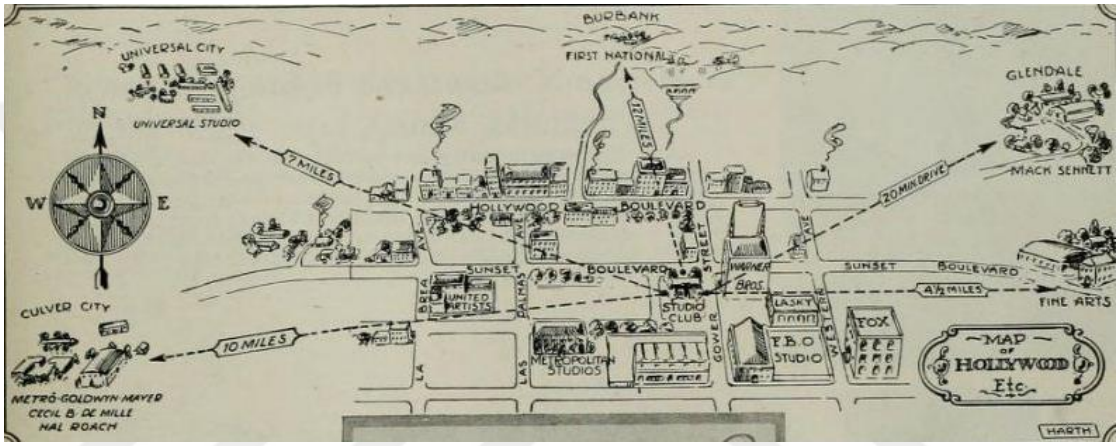


**Şekil 4. 3:** "Cabiria" Filmi, Yönetmen: Giovanni Pastrone, 1914.

1895-1914 tarihleri arasında Fransız ve genel olarak Avrupa burjuvazisinin güzel, gösterişli ve güvenli çağı olan "Belle Epoque" dönemi, I. Dünya Savaşı (1914-1918) ile sona ermiş; Avrupa ülkeleri savaştan oldukça etkilenmiştir. Bunun yanında filmin, film şeridinin ana maddesi selüloit, barut yapımında kullanıldığı için de Fransa ve İtalya egemenliğindeki sinema sektörü çok büyük bir sekteye uğramıştır.

I. Dünya Savaşı'nın dışında kalan, dolayısıyla etkilerini yaşamayan ABD, sinemanın ticari potansiyellerini ön gören yatırımcılar ile sinemayı endüstrileştirmiş; bu yoğun dönemde, Avrupa'daki film eksikliğini de ABD sinema endüstrisi gidermiştir. Fakat bu dönemde ABD şirketlerinin egemenliği, sadece savaşın getirdiği yıkımlara ya da İtalya ve Almanya'da iktidara faşizmin hâkim olmasına değil; endüstriyel sistemlerinin özellikleridir (Monaco, 2011). ABD'de sinema basitçe "movies" adını almış; ilk yapım şirketleri tarafından bile ticari bir yatırım olarak görülmüştü. Çok kısa bir zamanda New York ve Chicago'da kurulan dokuz film şirketi birleşmiş; piyasayı tekel olarak denetim altına almıştı. Filmlerin ve film yaratımının standartlaşmasına neden olan bu şirketler, filmlerin yapım maliyetlerini de düşürmüşlerdi (Sayar Güntan, 2007). Daha 19. yüzyıl sonunda sinemaya el atan bu okyanus ötesi ülkede; 1902 yılında Los Angeles'ta ilk sinema salonu açılmıştı ve bir süre sonra New York'ta ve geri kalan şehirlerde salonlar açılmaya devam edecekti.

William N. Selig'in *Monte Cristo Kontu*filminin dış mekân çekimleri arayışında bir kameraman Los Angeles'a gönderilmişti. Kentin dışında portakal bahçelerinin bulunduğu "Hollywood" adlı yeri buldu. Dış mekân çekimleri yapılırken olumsuz hava şartları yüzünden film çekimleri aksamaması için; iklimi çok elverişli olan Hollywood bundan sonra film stüdyolarının ve Amerikan film endüstrisinin kalbi olacaktı. MGM, Paramount, RKO, 20th Century Fox, Warner Brothers gibi büyük stüdyoların yanında; Universal, Columbia ve United Artists gibi dönemin daha küçük çaplı stüdyoları birlikte çalışabilmek ve film endüstrisini beraber kontrol edebilmek amacıyla, birbirine çok yakın bir alanda yer alıyorlardı. (Şekil 4.4)




**Şekil 4. 4:** Hollywood Film Stüdyoları Haritası.

David Wark Griffith'in *Eski Kaliforniya'da* (*In Old California,* 1910) filmi, Hollywood'da çekilen ilk filmdi. D. W. Griffith, bu filmiyle Méliès'in masalsı sanatını daha da ileriye taşımış; daha sonraki filmlerinde de sinemasal sahne düzenlerini oldukça kullanarak, büyük bir yaratıcı olarak kabul edilmiştir. Olayların geçtiği çevre sade ve yalın olarak düzenlenip; kamera sabitlikten kurtulmaya başlamıştır. Bu sayede Griffith, seyirciyi oturduğu yerden izleyen film-dışı varlık olmak yerine; filmin ve olayların içindeki canlı bir karakter olarak dahil etmeye çalışmıştır. Guazzoni'nin *Quo Vadis?* ve Pastrone'nin *Cabiria*'sından etkilenen Griffith, kalabalık setleri ve muazzam dekorlarıyla *Hoşgörüsüzlük* (*Intolerance,* 1916) adlı 210 dakikalık epik eseri ile sessiz film döneminin en büyük başyapıtlarından birini ortaya koymuştur. Yönetmenin Babil için kurduğu set görsel ve epik bir şölen olarak, beş yıl boyunca turistik bir işlev görmüştür. Pastrone ile başlayan ve Griffith ile devam eden, dış çekim için stüdyoların hemen yanı başındaki alanları kullanma fikri 1928'e kadar sürmüştür. (Şekil 4.5)



**Şekil 4. 5:** "Hoşgörüsüzlük" Filmi, Yönetmen: D. W. Griffith, 1916.

1920-1930 yılları arasında Hollywood stüdyoları -özellikle RKO- dönemin başat akımı modernizmi benimsemiş; bu doğrultuda düzenlenen setlerle dolmuştur. Set tasarımcıları modern mimari ile geçmişten gelen dekoratif ögeleri birleştirmiş; modernizmin alnına leke sürmüştür. Daha sonraları II. Dünya Savaşı'nın etkisiyle Avrupa'dan Amerika'ya kaçan sanatçıların umutsuzluğuna, dönemin kaotik ortamı ve Hollywood'un bütçe sıkıntısı da eklenince; Alman Dışavurumculuğunun bir uzantısı olarak "film noir" alt türü türemiştir. Bu kara filmlerde kentlerde modernleşme çalışmaları sürerken arada kalmış pis ve karanlık sokaklar, kaybolmuşluk hissi çerçevesinde yine ışık ve gölge kontrastı ile perdeye yansıtılmıştır. Savaş sonrasında yeni mimarlar ilk işlerini Hollywood stüdyolarında ortaya koyma fırsatı bulmuştur. Bu dönemde Robert Mallet Stevens, tasarladığı setler ile sinema ve mimari etkileşimini güçlendirmiştir. Aynı dönemde mimar babasından etkilenen Cedric Gibbons, dönemin büyük yapım şirketlerinden MGM'in zengin ve orta kesime hitap eden filmlerinin mekân tasarımlarını yapmıştır. Dönemin ihtişamlı akımı olan Art Deco'yu zengin karakterlerin ve onlara özenen orta sınıfa ait karakterlerin evlerini tasarlarken kullanmıştır.

1920'lerin sonunda I. Dünya Savaşı'nın yaraları sarılırken; savaşın galip ülkelerinde kentlere ve mimariye daha ılımlı bakış açıları sunan filmler yapılmıştır. 1930'larda gelecek umut vaadetmeye başlamış, kentlerde mimari gelişmeler çoğalmıştır. Filmlerde modernizmin ürünü gökdelenler ve bunların çatı katları efsaneleştirilmiştir.

Bu dönemde Fritz Lang'in 1927 tarihli *Metropolis*'i hayal gücünün somut hâle getirilmesiyle, gelecekte oluşturulması beklenen ideal kenti gözler önüne sermiştir. Aynı yıl ilk sesli film olan *Caz Muganisi* (*The Jazz Singer*) yapılmış; filmlere sesin getirilmesi ile sinemasal mekânlar zenginleştirilmiştir.

İki dünya savaşı arasındaki dönemde; sinemaya etki eden akımlar, Avrupa Avangart (Avantgardé) Sineması olarak bilinir. Bu alternatif sinema arayışlarında kübizm, fütürizm, dışavurumculuk (ekspresyonizm), izlenimcilik (empresyonizm) ve gerçeküstücülük (sürrealizm) etkili olmuştur.

Savaş sonrası 1919-1933 dönemleri Alman sineması, en güzel zamanlarına kavuşmuştur. Savaş nedeniyle oluşan baskı ve bunalım, sinema ilk olarak 1919 yılında sonradan "Caligarizm" adı verilen anlatımla ifade bulmuştur. Alman Ekspresyonist Sineması ile, endüstri devrimi sonucu giderek artan kentleşme gerçek anlamda eleştirilmeye başlamıştır. Belgesel niteliğindeki kent filmlerinde ve dönemin bilim kurgu filmlerinde kent, bir şeytani makine olarak aksettirilmiştir. Almanya'daki totaliter rejim sinemayı da etkisine almış; dönemin filmlerinde katil, suçlu, kötü karakterler kentlerin korkunç arka sokaklarında kol gezmiştir. Alman Dışavurumculuğu ile tasarlanan bir gerçekliğin, fiziki olandan daha hakiki olduğu savunulmuş; kentler de çevre tasarımı dahilinde sinemaya entegre olmuştur. Çarpık çizgilerden oluşan set dekorları, çarpıcı ışık-gölge kullanımları, perspektifin ve alan derinliğinin tamamen bozulması özellikleri ile dikkat çeken "Alman Dışavurumculuğu"; özellikle Robert Wiene'nin *Dr. Caligari'nin Muayenehanesi* (*Das Kabinett des Doktor Caligari,* 1920) ile sinema tarihine damgasını vurmuştur. Bu film ile gerçek anlamda kurgusal mekânlar üretilmeye başlanmış; akımın diğer filmlerinde de gerçekleştirilen sinematografi, "Caligarist sahneleme" adını almıştır. Bu dönemde filmlerde; I. Dünya Savaşı sonrasında toplumda gelişen paranoyayı yansıtmak, kırık açılar ve geometrik diğer ögeleri ışık-gölge karşıtlıkları yardımıyla sahnelemeyi ön plana çıkarmak amaçlanmıştır. Planlar uzun tutulurken; kurgu minimuma indirilmiş ve tasarım ön plana çıkarılmıştır. Paul Wegener ve Carl Boese ortak yapımı *Der Golem* (1920), bir mimar tarafından tasarlanan setlerde çekilmiş ilk filmdir.

Kübizm akımında geometrik üç boyut dışında var olan dördüncü boyut "zaman" önemlidir. Görünenin yanında görünmeyeni de tarif edebilmeyi amaçlarlar. Gerçeğin

parçalanıp yeniden kurgulanması olan kübizm, sinemaya da kurguyu parçalayıp yeniden montajlama olarak geçmiştir.

Sinemayı sanatta öncü akımlarla harmanlayan önemli adım; hızı, şiddeti ve karmaşayı estetik unsurlar olarak gören fütüristlerden gelmişti. Fütürist manifestoyu öne süren Marinetti ve arkadaşları sinemayı "diğer sanat dallarından çok daha çevik ve geniş bir sanat" olarak tanımlamışlardır (Aksoy, 2003). Savaşlar ve makinelerin insanın benliğini, psikolojisini etkileyişi bu akımda görülmektedir. Akımın en önemli unsuru 'hareket'tir. Harekette de hızı savunan bu gruba göre; birey hareket edenin devinimini anlayana kadar hareket değişmelidir. 1916 yapımı *Yaşasın Gelecekçilik* (*Vita Futurista*), ilk fütürist filmdir.

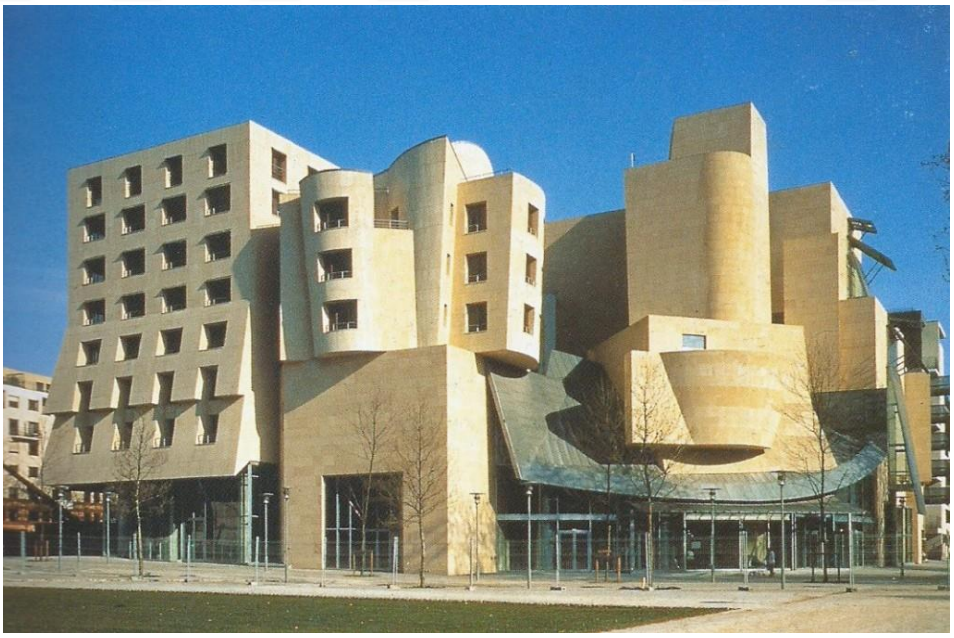
20. yüzyıl başlarında Fransa'da ortaya çıkan İzlenimcilik akımı ile, sanatta gerçekçiliğe tepki gösteren; gerçekliğin yönetmen tarafından yorumlanarak aktarılmasını savunan bir grup ortaya çıkmıştır: Louis Delluc, Germaine Dulac, Abel Gance, Marcel L'Herbier ve Jean Ebstein. Onlara göre sanat gerçekler yerine deneyimleri aktarmalıdır. Resmin kendisine odaklanmak amacıyla; görsel hilelere başvurmuş ve kendi düşlerini, deneyimlerini, izlenimlerini resmetmeye çalışmışlardır. Bu yüzden dönemin mimarları ve ressamlarının ortaya koyduğu eserleri ve alanları kullanmışlardır.

1920'li yılların başında Fransa'da ortaya çıkan Gerçeküstücülük, izlenimcilerden etkilenerek, doğanın var olan hâliyle değil; insanın bilinçaltında yatanlar ve rüyalarındaki dünyalar gibi yansıtılmasını istemişlerdir. Fransız Jean Vigo'nun *L'Atalante* (1934) filmi tam anlamıyla gerçeküstücü ve fantastik bir filmdir. Fakat bu akım asıl olarak yönetmen Luis Buñuel ile birlikte anılır. *Bir Endülüs Köpeği* (*Un Chien Andalou*) filmini gerçeküstücü ressam Salvador Dali ile birlikte 1929 yılında yapmıştır.

1922 yılında Mussolini iktidarda iken; İtalya'da sinema çok yaygındır. Fakat 1923 yılına gelindiğinde İtalyan Sinema Birliği iflas edince İtalya'nın sinemadaki altın çağı sona ermiştir. 1937'de devlet desteğiyle Cinecitta Stüdyoları kurulmuş ve İtalyan sineması tekrar yükselişe geçmiştir. 1944 yılı ve İtalyan Yeni Gerçekçilik akımı ile artık stüdyolarda sanal kurgular yerine; kent sokaklarında günlük hayatın gerçekleri doğal ışık eşliğinde filme alınmıştır. Bu filmlerde eylemlerden çok onları oluşturan koşullar ve kentsel mekânlar öne çıkmıştır. Jean Renoir ile birlikte şiirsel

gerçekçilik tarzında filmler yapılmaya başlanmıştır. İtalya'daki meşhur Cinécitta stüdyolarının savaş döneminde sığınma mekânı olarak kullanılması da bunun büyük bir nedenidir. Akımın iki ünlü yönetmeni Roberto Rosselini'nin *Roma Açık Şehir* (*Roma, Città Aperta*, 1945) ve Vittorio de Sica'nın *Bisiklet Hırsızları* (*Ladri di biciclette*, 1948) filmleri; konuları, estetik ve yapım teknikleri açısından Yeni Gerçekçilik'in simgesi olarak görülür. Film eleştirmeni André Bazin'in "Realist film teorisi"ne göre *Roma Açık Şehir* ve *Bisiklet Hırsızları* çarpıtılmamış, değiştirilmemiş gerçekliğin örnekleridir (Öztürk, 2005). Savaşın etkisi geçmeye başladıkça; savaşın gerçekliğini gözler önüne sermek isteyen Yeni Gerçekçilik akımı da yok olmaya başlamıştır.

1938'de kurulan "Cinémathèque Française" (Fransız Sinematek) sürekli mekân değiştirmek zorunda kalmış; 1994'te mimar Frank Gehry'nin tasarımıyla Paris'te yerini bulmuştur. 1946 yılında "Ulusal Sinema Merkezi (CNC)" filmlere fon sağlamıştır. Fransız Sinematek'i ve CNC'nin gelişmine yol açtığı Yeni Dalga akımında ise gerçek ışık ve gerçek mekân kullanılırken amatör oyuncular filmde yer almıştır. Akımın öncülerinden Jean-Luc Godard, filmlerinde Paris'in adeta sinematografik bir sunumunu gözler önüne sermiştir. (Şekil 4.6)



**Şekil 4. 6:** Fransız Sinematek , Frank Gehry, 1994.

İtalyan Yeni Gerçekçilik'ten etkilenen Fransız Yeni Dalga akımı, klasik film biçimlerini reddedip, tabuları yıkmak istemiştir. Esas çıkış noktası Hollywood'a rakip olmak ve sinema sanatına hak ettiği saygıyı yeniden kazandırmaktır. Yeni

Dalga kapsamında; elle kullanılabilen kamerasını alan, Paris sokaklarına çıkmıştır. Zaman ve mekân sürekliliği içerisinde bazen hızlı bazen panik hâlindeki çekimler, iki sahne arasına bambaşka yerlerde çekilen planların konulduğu atlamalı kurgular ve klasik sinemanın gerçekçiliğine karşı şaşırtıcı faktörler akımın önemli unsurlarıdır. Ünlü oyunculardansa ilgi çekici, özgün karakterleri oynatmak; düşük maliyetle kolay pazarlanabilen filmler yapmak istemişlerdir (Sucu, 2012). Burada her film adeta birer sanat manifestosudur. Jean-Luc Godard, François Truffaut, Eric Rohmer, Claude Chabroi, Jacques Rivette, Alain Resnais. Godard, *Serseri Aşıklar* (*A bout de souffle*, 1960) filmi ile izleyicinin mutlu son hayalini yok eder. Resnais, *Hiroşima Sevgilim* (*Hiroshima Mon Amour*, 1959) filminde yansıttığı modernizmle beraber bireyin benlik yitimini, topluma yabancılaşmasını ele alan gerçekçi psikolojik bakış açısını, 1963 yapımı *Acı Gerçekler* (*Muriel*) filminde de sürdürmüştür.

Yeni Dalga döneminde genç sinema tutkunları, André Bazin öncülüğündeki "Cahiers du Cinéma" dergisinde birleşerek; bu yayın organını kendi resmi düşüncelerini aktarabilmek amacıyla kullanmışlardır. Yazar ve yapımcının elinde tuttuğu ana akım ticari film üretimine karşı olarak; yönetmenin film üretiminin merkezinde olduğu anlayışı savunmuşlardır. Yazan-yöneten anlayışıyla "*otör (auteur)*" kavramını beslemişlerdir. İlk olarak André Bazin, François Truffaut ve Alexandre Astruc tarafından kullanılan Otör kuramında, film yaratımında yönetmen bağımsızlaştırılmıştır. Bu anlayış, sonraki yılların bağımsız sineması ile de oldukça örtüşür. Otör yönetmenler, filmlerin içeriğinden kurgusuna bütün film yaratım aşamalarından sorumludur. Günümüzde otör kavramı sadece Yeni Dalga akımında eserler veren yönetmenler için kullanılmaz. Bu akımdan öncesine veya sonrasına baktığımızda filmlerinin her bir aşamasında söz sahibi olup, titizlikle ilgilenmiş; kendine has tarzları ve yaratıcı sinema dilleri ile kolayca tespit edilebilen Georges Méliès, Quentin Tarantino, Stanley Kubrick, David Fincher, David Lynch, Martin Scorsese, Christopher Nolan, Wes Anderson gibi yönetmenler de günümüzde otör olarak kabul edilir. Onaran (2012), *Sinemaya Giriş* kitabında Charlie Chaplin'den "dört başı bayındır" olarak bahseder. Buna göre Chaplin de otör yönetmendir.

Bağımsız Sinema, Edison'ın "Motion Picture Patents Company" adlı şirketinin tekelinde olan kuralcı ve kontrolcü sinemaya isyan etmek amacıyla, ilk olarak 1908'de telaffuz edilmiştir. Fakat daha sonra bu akım asıl olarak Hollywood'a karşı kendini göstermiştir. İlk gerçek bağımsız Hollywood film şirketi 1919'da kurulan

United Artists'dir.Eskiden oyuncular bir prodüksiyon şirketi ile sözleşme imzaladığı ve sadece o şirketin yapımını üstlendiği filmlerde oynadığ için; Mary Pickford, Charlie Chaplin, Douglas Fairbanks gibi oyuncular bu şirketin oyuncularıdır. Amerikan sinemasında "Özgür sinemacılar" olarak da adlandırılan Woody Allen, Martin Scorsese ve Francis Ford Coppola gibi yönetmenler 1960'ta yayınladıkları öfkeli bir bildiri ile var olan geleneksel sinemaya başkaldırmışlardır. 1960'lar ve 1970'ler ile birlikte herhangi bir stüdyoya bağlı olmayan yönetmenler, tek tek kendi tekniklerini ve özgün anlatım biçimlerini geliştirmeye başlamışlardır. Şimdilerde Quentin Tarantino, Jim Jarmusch, Richard Linklater, Wes Anderson, Alexander Payne ve David Cronenberg; gündelik hayat, bireylerin iç dünyası gibi konuları bazen dram bazen kara mizah ile ele alan bağımsız yönetmenlerdir. Bu yönetmenlerin bazı filmleri, -ana akım sinemanın dışında kalan- Hollywood melankolik komedi filmleri olarak da görülmektedir. Bağımsız film yönetmenleri, Hollywood'un 1929'da organize edilmeye başlanan Oscar adlı Akademi Ödülleri'ne karşın 1976'dan itibaren Sundance Film Festivali'ni düzenlemektedirler.

1950'lerde Hollywood ekonomisi daraldığında sinemanın Rönesans'ını yaşayan Avrupa ile iş birliği içerisine girilip; filmler Avrupa'da çekilmeye başlanmıştır. 1963 tarihli ABD-İngiltere ortak yapımı *Kleopatra* filmi İtalya'da çekilmiştir. Böylece ABD stüdyo sistemi yavaş yavaş zayıflamıştır. Bu durumda da Bağımsız Sinema öne çıkmış ve klasik anlatıdan, stüdyo kurgularından kopularak, kamera ABD'de sokağa çıkmıştır. New York arka sokakları ve gettoları film mekânı olmuş, gerçek ışık kullanılırken karanlık daha da baskın bir şekilde filmlere yansıtılmıştır. Bu Yeni Hollywood'da yönetmen George Lucas'ın *Yıldız Savaşları* (*Star Wars*, 1977-2005) serisi ile bilgisayar destekli sanal mekânlar ve görsel efektler öne çıkmaya başlamıştır. Ana akımı oluşturan Hollywood'da 1990 sonrası dönemde biçim, içeriğin önüne geçmiş; renkler, atmosferler ve mekânlar aklın sınırlarını zorlamaya başlamıştır.

2000'lere gelindiğinde yüksek bütçeli bilim kurgu filmlerinde görsel efektler ve sanal mekânlar egemenliğini kurmuştur. Yeşil ekran önünde gerçekleştirilen çekimler, bilgisayarda eklenen efektler, manzaralar ve karakterler ile zenginleştirilmiştir. Filmin içeriği fiziksel mekâna ihtiyaç duymamaya başlamıştır. Yine de yaratılan film mekânları gerçekçiliğini korumuştur.

Modernizm ve post-modernizm insan yaşamının her alanında olduğu gibi, sanat dallarının da tümünde değişikliklere sebep olmuştur. Sanat dallarının en yenisi olan sinema sanatı; 19. yüzyıl ve 20. yüzyıl arasında gösterdiği değişime açık oluşu ile modernizm ve post-modernizmden oldukça etkilenerek büyük bir hızla değişim geçirmiştir.

1970'lerden sonra post-modern dönemin kara filmleri olan "neo-noir" türüne geçiş de Fransız Yeni Dalga akımı sayesinde olmuştur. Kara filmlerin modern bir yansıması olarak; yeni konu ve içeriklerle görsel efekt ve medyayı barındıran bu post-modern sinema türü; ışık ve gölgenin ustaca kullanımı ve alışılmışın dışında kamera kullanımları ile sıklıkla bağımsız filmler arasında karşımıza çıkar. Film-noir'de arka sokaklarda işlenen suç, burada modernizmin sonucu gökdelenlere taşınmıştır. *Yedi* (*Se7en*, 1995), *Donnie Darko* (2001), *Günah Şehri* (*Sin City*, 2005), *Zodiac* (2007) gibi karanlık, suç ve gerilimi iliklerimize kadar işleten filmlerin yanında Christopher Nolan, Coen Kardeşler ve Martin Scorsese bu türde eserler vermiştir. 1980 sonrasında post-modern filmlerle, montaj teknikleriyle görüntülere yüklenen anlamlar, izleyicilerin bir şeyleri çözümleyebileceği şekilde ortaya konulur. Buradaki amaç izleyici düşündürmektir (Sucu, 2012).

Sinemanın ve özellikle Hollywood'un 1970'lerde değişen yüzüyle kurguya verilen önem azalır ve araç olarak kullanılır. Büyük teknolojik gelişmeler ile, ilk örnekleri 1920'lerin dışavurumculuk sinemasında verilen bilim-kurgu filmleri ve fantastik sinema ön plana çıkar. Aynı zamanda bu dönemde Amerika'da büyük prodüksüyonlu ama yüksek hasılat getiren; tamamen ticari amaç güden "Blockbuster" filmleri türemiştir. Bu filmler, sinema endüstrisini krize sokan televizyona karşı koymak için iyi bir yöntem olmuştur. Görsel efektlerin çoğunlukla kullanıldığı bu filmler macera, korku ve bilim-kurgu türünde örnekler vermektedir. Steven Spielberg'in *Denizin Dişleri* (*Jaws*, 1975) filmiyle başlayan bu çılgınlık, George Lucas'ın yarattığı *Yıldız Savaşları* (*Star Wars*, 1977-2005) serisi ile devam etmiştir. Günümüzde Netflix dizi/film platformu da bu tarz filmlerin üretimini sürdürmektedir.

Sinemanın tarihsel gelişimini James Monaco'nun *Bir Film Nasıl Okunur?* adlı eserinden özetlemek gerekirse; 1896 ile 1912 yılları arasında sinema tam anlamıyla ticari ve eğlence amaçlı bir sanat olarak görülmüştür. Bu dönemin sonlarında "uzun metrajlı film" ortaya çıkana kadar 6 ile 12 dakika arasında değişen kısa filmler ortaya

konulmuştur. 1913-1927 yılları arasında "sessiz sinema" dönemi yer alır. Dönemin sonunda ilk sesli film ortaya çıkmıştır. 1928-1932 arasında dünya sineması teknolojik ve ekonomik açıdan geçiş dönemlerini yaşamıştır. Bu dönemde renkli sinemaya geçiş yapılmıştır. 1932'den I946'ya kadar olan dönemde Hollywood "Altın Çağ"ını yaşarken; filmler o zamana kadarki en büyük ekonomik kazançlarını elde etmiştir. II. Dünya Savaşı'nın bitişiyle sinema, o dönem yükselişte olan televizyon ile karşı karşıya gelmiştir. Sinema seyircisinin ilgisini çekebilmek amacıyla farklı deneyimler tasarlanmıştır. Aynı zamanda İtalyan Yeni Gerçekçilik akımı bu dönemde kendini göstermiştir. 1947-1959 arası Hollywood ekonomik anlamda hakim güç olsa bile estetik anlamda yerini Avrupa sinemasına bırakmıştır. 1960 yılında Fransız Yeni Dalgası ile 1980'lere kadar sürecek yeni bir dönem başlar. 1980'den itibaren hâla içinde bulunduğumuz dönem post-modernizmin sinemaya nüfuz etmesiyle ortaya çıkar.

Günümüzde filmlerin konuları çeşitlenmiş, teknoloji gelişmiş, sinema sektörü genişlemiş ve yaratıcı yönetmenler artmıştır. Bu nedenledir ki; günümüz yönetmenleri ve filmlerini belirli başlı akımlarla veya tek bir akıma mensup olarak sınırlamak mümkün olmayacaktır.

### 4.3 Sinemasal Mekân

İnsan bir mekânla bağ kurduğu sürece orası "yer"e dönüşür. Bu nedenle izleyiciyi, filmin dünyasının gerçekliğine çekmek; karakterleri anlatabilmek, onlara birer kimlik kazandırmak ve iç dünyalarını yansıtabilmek adına tüm bunlarla özdeşleşen "yer"ler tercih edilir. Gerçek ya da kurgu olsun önemli olan, izleyiciye "yer" duygusunun aktarılabilmesidir. Nihai amacı mekân yaratmak olmasa da sinema, mesajlarını verebilmesi açısından mekândan bağımsız olamaz. Mimarinin de insanlar ile olan yakın ilişkisi dolayısıyla sinemadan faydalanması mümkündür.

Lumière Kardeşler'in ilk filmleriyle başlayan; 'olayları olduğu gibi, mevcut mekân kullanarak kameraya alma geleneği' ile 1900'lerden itibaren Georges Méliès öncülüğünde gelişen 'tiyatro dekorunun fikir bakımından sinema setlerine taşınması' arasındaki çekişme sinema üretiminin temelinde yatar. Dekorlar, setler, yapay ışıklandırma kullanılan filmlerin gelişimiyle birlikte sinematografi bir uzmana ihtiyaç duymuştur. Wilfred Buckland (1866-1946), dekor ve sahne tasarımı denilince

bilinen en eski sanat yönetmenidir (Yurdakul, 2014). Sinemacılar ara sıra set dekorlarının tasarımı için dönemlerinin ünlü mimarlarına başvurmuşlardır. Yine mimarlar, İngiltere'de sahne tasarımcısı olarak görev almışlardır.

Tarih boyunca sanat dallarında ortaya çıkmış birçok akım, sinemaya da yansımıştır. Bu akımlar içerisinde de bazı sanatçılar ve ülkeler ön plana çıkmıştır. Her akım, döneminin ekonomik, politik, kültürel ve sosyal koşullarından etkilenerek ortaya çıkmış ve hafızalarda yer edinmiştir. Yeni çıkan akımlar, kendilerinden önceki akımların eksikliklerini tamamlamak istemiş ya da direkt onlara tepki olarak doğmuştur. Halihazırdaki düzene tepki koymak, iki çift laf etmek istemişlerdir.

Sinema tarihine bakıldığında; Hollywood'da da kullanılan sanal mekânlar, 1920'lerde Alman Dışavurumculuğu'nda başlayan mekân kurgusu ve kullanımının öncülüğünde gelişmiş ve dönem dönem öne çıkarken; mevcut mekânların hiçbir değişiklik yapılmadan kullanılması süreklilik göstermiştir.

Yönetmenler için mimari, mevcut sisteme ait değişmez bir simgedir. Film kahramanının ruh haline göre -ışık, renk ve atmosfer yardımıyla- şekil alabilen mekânlar, verilmek isteneni aktarmada kolaylık ve bütünlük sağlamak amacıyla tasarlanır. Sinemada mekân tasarlanırken; tıpkı mimarın bir akımı takip etmesi ya da savunduğu mimarlık fikirlerini ortaya koyması gibi, yönetmenin ve diğer tasarım ekibinin etkilendiği ögeler baz alınır. Yönetmen, verilmek istenene göre film gerçekliği içerisinde mimari ile oynar. Sanat yönetmeni, kamera yardımıyla "an"ları perdede etkin kılar. Buradaki mekân kurgusunun sınırlarını sadece hayal gücü belirleyebilir. Mekânın içerdiği mimari özellikler, izleyiciye hikâyenin geçtiği dönemi aktarabilmesi açısından önemlidir (Öztürk, 2012).

Mekân, net ve tek bir tanımı olmayan, yıllar içerisinde pek çok disiplinden kuramcıların çeşitli yaklaşımlarda bulunduğu bir kavramdır. Bunun yanında sinema teorisyenlerinin ve yönetmenlerin de mekân üzerine düşünceleri ve yaklaşımları da doğal olarak farklılık göstermektedir (Arslan Dinçay, 2014).

### 4.3.1 Kullanım biçimlerine göre mekân

Mimarinin sinemada etkin bir ifade ve anlatım aracı oluşu, sinemanın tarihi kadar eskidir. Burada mimarinin, dolayısıyla mekânın teatral bir atmosfer yaratma, tarihi arka plana ışık tutma, karakter ve olayların etkisini güçlendirerek anlam katma gibi

fonksiyonları bulunur. Mekân her ne kadar mimarinin temel ögesi ve ayrılmaz bir parçası olsa da sinemada önemli olan biçim ve içeriktir. Bu durumda mekân her filmde aynı oranda görev almaz. Verilmek istenen görsel etkinin gerektirdikleri doğrultusunda mekânın rolü belirlenmiş olur. Buna göre sinemada mekân kimi zaman fon olarak, kimi zaman tamamlayıcı eleman olarak, kimi zaman ise asıl eleman olarak ön planda yer alır.

Mekân fon olarak kullanıldığında film içerisinde hikâyeye herhangi bir katkıda bulunmaz. Olaylar ve diyaloglar akarken; planların, sahnelerin ve sekansların arka planında flu olarak yer alır ve boşlukları doldurur. Amaç filmle seyircinin ilişkisini mekân üzerinden kurmak değildir. Film, elbette bir mekânda geçer ama o mekân üzerinde herhangi bir yorumda bulunmaz. Mekân burada olayın geçtiği kent, yapı, oda hakkında bilgi vermekten öteye gitmemektedir. Mekânın değişmesi filmin gidişatını etkilemez. Ana akım sinemada "Blockbuster" olarak adlandırılan gişe rekortmeni filmlerde çoğunlukla bu durum görülür. 2021'de vizyona giren *Cruella* filminde olayların geçtiği mekânlar değişir fakat görsel bir sunum oluşturmaktan öteye gidemez.

Anlatıya ve atmosfere çekim açıları, çekim ölçekleri, renk ve ışık-gölge gibi yan elemanlar ile katkı sağlayan mekân hikâyeyi besleyerek tamamlayıcı eleman görevi görür. Olayların geçtiği yerler, karakterlerin ruh halleri, toplumun yapısı hakkında bilgiler vererek hikâyeyi destekler; yönetmenin vermeyi amaçladığı mesajı güçlendirir. İzleyici ve film karakterleri arasında bağ kurmaya yardımcı olur. Daha öncelerinde örnekleri görülse de özellikle sinema sokağa taşındığı zamanlardan itibaren mimarlık ve kent sinemada görünür olmuş, filmlerde tamamlayıcı rolünü üstlenmiştir. Ömer Kavur'un *Anayurt Oteli* (1986) filminde otel, anlatının arka planını oluşturmanın yanında Zebercet karakterinin yalnızlığını sembolize eder.

Mekân, asıl eleman olarak ön planda olduğu durumlarda adeta başroldedir, filmin ana karakteridir. Hikâyenin kendisi hâline gelmiştir. Bu durumda film, mekândan ayrı düşünülemez. Kelimeler, semboller, simgeler birer gösterge olarak kabul edilir (İlkdoğan, 2020). Burada mimarlık sadece dekor ve set oluşturmakla kalmaz; bir oyuncu olarak da filmde görülür. Kullanılan mekânlar ve temsil araçları tesadüfi değil bilinçli seçimlerden ileri gelir. Filmlerinde mekânı asıl eleman olarak kullanan yönetmenler, mekân belirleme işini de mekân sorumlusuna bırakmayıp; bizzat

kendileri ilgilenirler. Çoğu yönetmen hikâyesine göre mekân oluştururken; Michelangelo Antonioni, Andrei Tarkovsky gibi yönetmenler görüntülemek istedikleri bir mekân, bir manzara, bir coğrafya üzerinden filmlerinin yönelimini çizerler. Roman Polanski'nin, 1965 yapımı *Tiksinti* (*Repulsion*) filminde karakterin içsel korkusu, psikoz durumu ve yabancılaşma süreci ev mekânı ile seyirciye aktarılır. Mekân film içerisinde karakterin ruh haline göre değişir, dönüşür ve anlatımı sadece güçlendirmekle kalmaz; aynı zamanda bir bakıma karakterin benliğinin ta kendisidir. (Şekil 4.7)



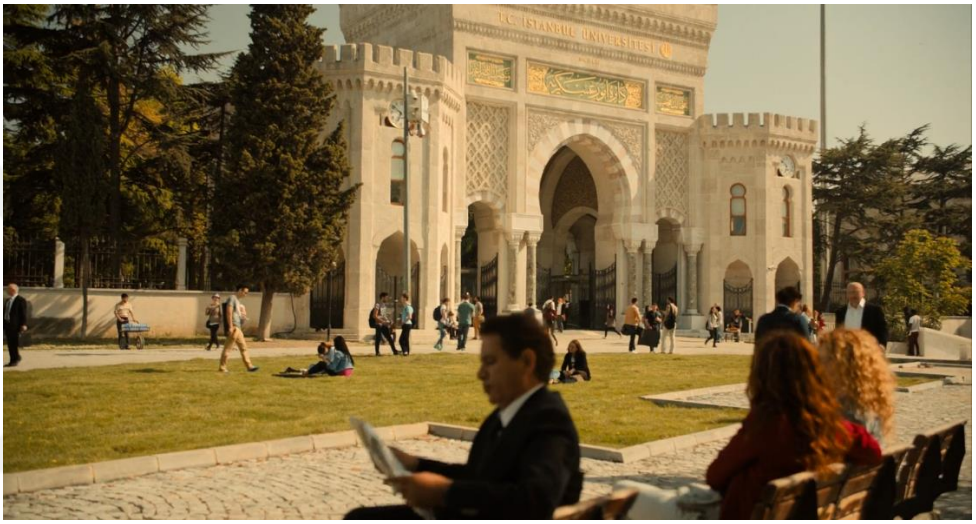
**Şekil 4. 7:** "Tiksinti" Filminde Ev Sahnesi.

### 4.3.2 Sinemasal mekânın üretimi ve temsili

Sinema, mimarlığın ve mekân üretiminin deneysel alanıdır. Bu nedenle sinemada mekân üretimi çeşitli sınıflandırmalara tabi tutulmaktadır. Sinema ve mimarlık etkileşimi temel olarak mekânın sinemada ele alınışı üzerinden incelenmektedir. Sinemada mekân, mevcut mimari mekânların kullanımı ya da setlerle ve görsel efektler yardımıyla yeni mekânların oluşturulması ile kurgulanabilmektedir.

Mevcut mekân kullanımı, **s**inemanın başlangıcından bu yana süregelmektedir. Bu teknik dolayısıyla büyük yapım şirketleri geniş çevreler ve büyük şehirlerde konumlanmıştır. Mevcut mekânların, üzerinde değişiklik yapılmadan olduğu gibi kullanıldığı filmler gerçekliğin manipüle edilmemiş halleridir. Özellikle İtalyan Yeni Gerçekçiliği kapsamındaki *Bisiklet Hırsızları* (*Ladri di biciclette,* 1948)ve *Roma, Açık Şehir* (*Roma, Città Aperta*, 1945) filmleri bu duruma örnektir. Çoğu zaman mevcut mekân kullanımı maliyet bakımından avantajlıdır; fakat film ekibinin ve

kameranın, yönetmenin özgürlüğünü kısıtlayıcı olabilmektedir. Bazı sahnelerde mevcut mekânlar aynen kullanılırken; diğer sahnelerde mekânlar etkiyi arttırabilmek adına hikayenin geçtiği dönemin koşullarına uygun olarak tasarım ekibinin yaratmak istediği estetik doğrultusunda değiştirilerek düzenlenebilir. Mevcut mekânların kullanıldığı filmlerde kent odak noktaları ve önemli mimari yapılar izleyiciye sunulabilmektedir. Dan Brown kitaplarından uyarlanan, Robert Langdon karakterinin başrolde olduğu *Da Vinci Şifresi* (*The Da Vinci Code*, 2006); *Melekler ve Şeytanlar* (*Angels & Demons*, 2009) ve *Cehennem* (*Inferno*, 2016) filmlerinde tarihi ve mimari yapılar, kent odak noktaları izleyiciye görsel bir şölen sunmaktadır. (Şekil 4.8)



**Şekil 4. 8:** "Cehennem" Filminden, İstanbul Üniversitesi Beyazıt Kampüsü Bâb-ı Seraskerî Kapısı.

Sinemada her yönetmen, filminin anlatısına uygun mekânı gerçek dünyada bulamayabilir; dolayısıyla kendi ihtiyaçlarına göre tasarım ekibi ile birlikte yeni bir mekân üretir. Georges Méliès'in ilk filmlerinde kullandığı kurgusal bir mekân yaratma tekniğinde; filmlerin geçtiği zamana, ideolojiye, sosyal ve toplumsal şartlara, iklim ve coğrafi koşullara hatta hikâyenin geçtiği gezegene uygun mekânlar oluşturulur. Kısacası mimari unsurlar, filmdeki yaşam koşullarına hizmet edecek şekilde kurgulanır. Kurgusal mekânlar, set olarak gerek stüdyolarda gerek ise dış mekânlarda çeşitli ölçeklerde kurulabilen "fiziki mekânlar"veya bilgisayar ortamında kurgulanan "sanal mekânlar" olarak ikiye ayrılır. Fiziki mekânlar birçok film türünde kullanılabilirken; kurguları dolayısıyla görkemli yapılara, karanlık ormanlara ve çeşitli büyülü yaratıkların bulunduğu okyanuslara ihtiyaç duyan fantastik filmlerde, genellikle geleceği ya da yok-yer anlamındaki ütopyalar ve distopyaları konu edinen bilim kurgu filmlerinde ve mekân tasarımına en çok gereksinim duyan tür olarak

animasyon filmlerinde hayal gücünün sınırlarını aşmaya çalışan sanal mekânlar oluşturulmaktadır. (Şekil 4.9)



**Şekil 4. 9:** "9" Filminden Şehrin Görüntüsü.

Sinemasal mekânın üretimi ve temsili konusunda mimarlar, yönetmenler, film teorisyenleri ve eleştirmenleri tarafından çeşitli sınıflandırmalar yapılmıştır. Uğur Tanyeli'ye göre (2001) film mekânları ve konuları üzerinden sinema-mimarlık ilişkisi üç şekilde sınıflandırılır. Bunlardan ilki "sinemanın sanal bir mekân oluşturması"dır. Gerçekte var olmayan mekânların bilgisayar ortamında ya da setlerde oluşturulmasıdır. Özellikle animasyon veya bilim kurgu türlerinde görülür.

Gerçek mekânların sinemasal mekân yaratmada kullanılması ve bu yapılırken mekânın gerçekliğini tamamen geride bırakması ile sanal bir gerçeklik tanımlanması Tanyeli tarafından "gerçek mimari mekânın sinemada yeniden üretimi" olarak adlandırılmıştır. Gerçek mekânı kurgusal olana dönüştürme; gerçekte var olan bir mekânda çekim yapılsa dahi onu filmsel mekânda bambaşka bir konum, isim ya da toplum ile adlandırmak yoluyla gerçekleşen mekân üretimidir. Sanal ortamda bir mekân tasarlanmamış olan her film buna örnektir. Son olarak "sinemanın mimari bir etkinliği ya da bir mimarı konu edinmesi", filmin merkezinde "mimarlık" kavramının mimar veya mimari akımlar üzerinden aktarılmasıdır. Mimar Louis Kahn'ın oğlu Nathaniel Kahn tarafından hazırlanan belgesel niteliğindeki *Mimar Babam: Bir Oğulun Yolculuğu* ( *My Architect: a Son's Journey*, 2003) ; *Mimarın Göbeği* (*The Belly of an Architect*, 1987) ve *Mimar* (*The Architect*, 2008) gibi filmler örnek olarak gösterilebilir.

Mimari mekânda gerçekleşen hareket sinemasal mekânın kurgusunda ortaya çıkar. Yazar Barbara Bowman (1992) film mekânlarını mekân algısı ve tanımı üzerinden "alışılagelmiş mekân kullanımı" ve "görsel öne çıkan mekân kullanımı" olarak iki grupta sınıflandırmıştır. Alışılagelmiş mekân (Habitual space), görsel olarak gözümüzün alıştığı, dikkat çekmeyen, arka planda kalan mekânlardır. Karakterlerin ve aksiyonun ön planda olduğu durumlarda mekân bunlara bir arka fon oluşturur. Görsel öne çıkan mekân (Acute space) ise görsel etkinliği olan, göze çarpan, kimi zaman sıra dışı mekânlardır. Nesne veya karakter etkinliğini barındıran bu mekânlar "tanımlanmış yer" olarak hikâyede ve kurguda yer alır.

Sinemasal mekânı ve onun üretimini kategorize eden yaklaşımların yanı sıra, Mirella ve Charles Affron sinemasal mekânın üretilmesinde kurulan çevreleri beş farklı set tasarımıyla ele almışlardır (Ertem, 2010). Bunlardan ilki "gerçeklik etkisi veren set tasarımı (set as detonation)"dır. Burada oluşturulan mekânların ve bu mekânların seyirciye hissettirdiklerinin gerçekçi olması amaçlanır. Bu sayede filmin inandırıcılığı artar."Gösterişli set tasarımında (set as embellishment) mekânın en ince ayrıntılarına kadar düşünülmüştür ve anlatımı desteklemenin ötesine geçer. Özellikle dönem filmlerinde bu set tasarımı ile sıklıkla karşılaşılır.Sanal set tasarımında (set as artificate), tasarlanan mekânlar bilgisayar ortamında kurgulanır. Bilim kurgu filmlerinde gösterilen bilgisayar veya çeşitli efektlerle destekli distopik veya ütopik şehirler sanal mekân tasarımına örnektir.Seyircinin dikkatini çekmesi için vurgulanan set tasarımında (set as punctation) anlatıyı pekiştirme amacıyla mekân vurgulanarak ön plana çıkarılır. Anlatı nitelikli set tasarımı (set as narrative);tiyatrovari, dramatik anlatıları sebebiyle bir mekâna bağlı olarak kurgulanan filmlerde görülür.

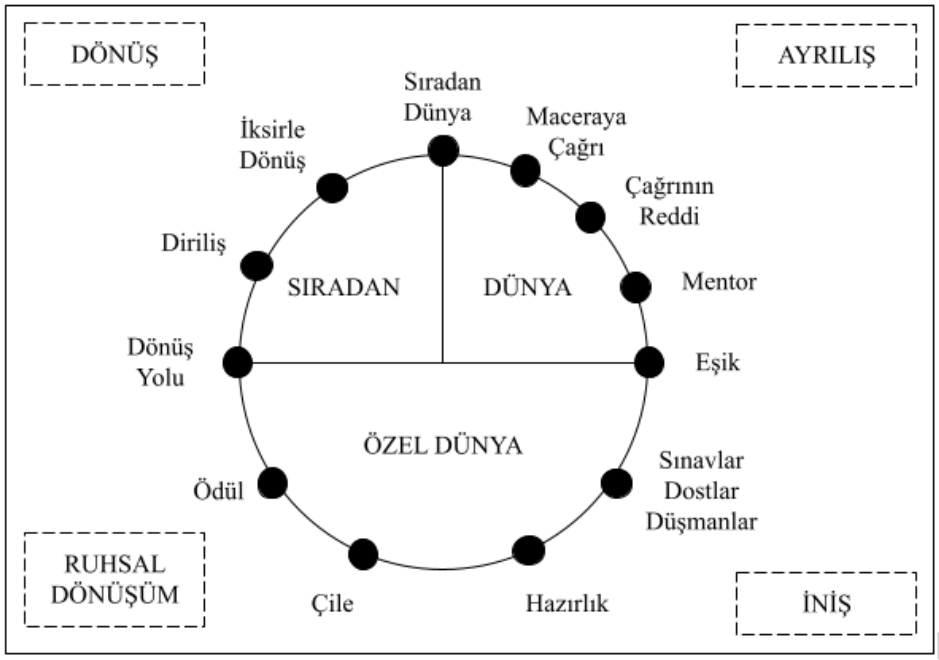
### 4.4 Filmsel Araçların Sinemasal Mekân Üretimine Etkisi

Bir filmin tamamlanmış bir bütünü oluşturabilmesi, birçok etkenin kusursuzca bir arada çalışması gerekmektedir. Sinemasal mekânın oluşturulmasında farklı teknikler kullanılır ve çeşitli etkenler devreye girer. Senaryo, set, karakter, ışık, renk, çerçeveleme ve dolayısıyla kamera, kurgu-montaj bunlardan en önemlileridir.

Sinemada görüntünün direkt aktarılmasından daha ileri bir durum söz konusudur. Senaryo dahilinde karakterler yardımıyla anlatılmak istenen geniş bir yazıma dönüşür. İyi bir senaryo, görsel tasarımın kendiliğinden belirlenmesini sağlar. Filmin

nasıl bir mekânda çekileceği senaryodan gelen girdiler sonucunda belirlenir. Otör yönetmenler, filmlerinin senaryosunu yazarken görüntüleri aklında canlandırarak düşünür. Böylece görsel tasarıma daha kolay karar verebilmekte ve aklındakini fiziksel olana dönüştürmekte daha az zorlanmaktadır. Otör yönetmenler dışında filmin içeriğini kendi yazmamış olsa bile senaryoyu iyi bilen yönetmenler, sinemasal mekânın üretimine karar verebilmektedirler.

Karakter, ilk filmlerden beri sinemanın ve senaryonun temel taşlarından biridir. Hikâyenin anlamlandırılabilmesi ve izleyiciyi filmin dünyasına çekebilmek amacıyla karakterler tasarlanır. Filmin gerçekçiliğini sağlayabilmek için zaman içerisinde Marilyn Monroe, Clint Eastwood, Türkan Şoray, Kadir İnanır gibi bazı oyuncular görünümlerine uyan karakterler ile özdeşleşmiştir. Verilmek istenen mesaja ve ana temaya göre karakterler, standardize edilmiş çeşitli teorilerden yararlanılarak oluşturulur. Joseph Campbell'in aynı adlı romanında geçen "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" ticari sinema senaryosu, "Arketip Teorisi" yardımıyla düzenlenir. Arketip teorisi; masum, yaratıcı, kuralcı, kâşif, kahraman, sihirbaz, aşık, önemseyen, bilge, sıradan, şakacı karakterlerden oluşur. Örneğin *Yüzüklerin Efendisi* (*Lord of The Rings*, 2001-2003) serisinde Gandalf karakteri 'bilge' tanımına uyarken; Frodo karakteri 'kahramandır'. (Diyagram 4.1)




**Diyagram 4. 1:** Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, Joseph Campbell, 1949.

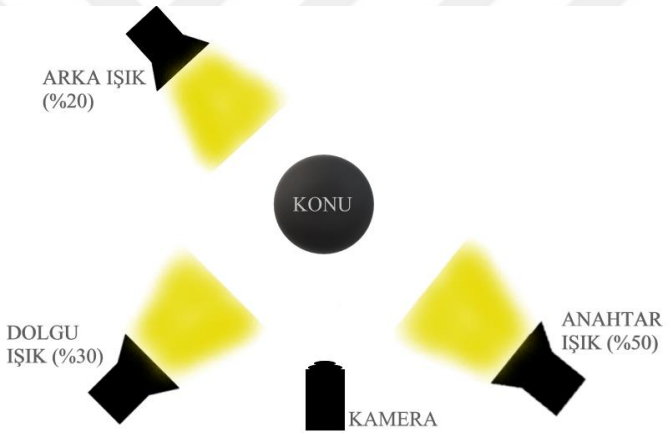
Zaman içinde ortaya konan karakter teorileri, sinemasal mekânın tasarımında yol gösterici olabilmektedir. Mekânlar, kostümler ve dekorlar; içerisinde bulunan karakterin özelliklerine göre tasarlanır. Bir karakterin iyi ya da kötü niyetli; zengin ya da fakir oluşu dahi sinemasal mekâna ait renk tonları, ışık kullanımı ve mobilyalar ile anlaşılabilmektedir. Bu açıdan sinemasal mekânlar karakterlerin kişisel özellikleriyle özdeşleşecek biçimde kurgulanmalıdır.

Film hikâyesinin geçtiği ve kadrajın gördüğü mekânlara "set" denir. Kadrajın gördüğü açı "dekor", çerçevenin içindeki alan "set", yaratılan mekânın tamamını kapsayan ortam da "çevre" adını alır. Set tasarımı, mekânın üretilmesinden farklı olarak bir kısmının üretilmesi ile gerçekleşebilmektedir. Dört duvar yerine iki veya üç duvar yeterli olabilmekte, çoğu zaman tavan hiç kullanılmamaktadır. Çeşitli perspektif oyunları ve illüzyonlar ile gerçeklik hissi verilebilmektedir. Bazı sahneler için set gerçek boyutlarından farklı olarak da tasarlanabilmekte, daha küçük boyutlarda maketler ile istenen etki verilebilmektedir. Pencereden gözükecek bir manzara isteniyorsa bu resimler aracılığıyla da yapılabilmektedir.

Setler mevcut mekânda kurulabilirken; stüdyo ortamında sil baştan da yapılabilmektedir. Mevcut mekânda kurulan setler ve stüdyo çekimlerinin arasında bir tercih yapılması gerektiğinde; ikisinin de avantajları ve dezavantajları olduğu göz önünde bulundurulmalıdır. Mevcut mekânda kurulan setler yönetmenin düşleri ve set ekibinin hareketi yönünden kısıtlayıcı olabilmektedir. Duvarlar yerinden oynatılamayacak, mülk sahibinin isteği doğrultusunda birçok objenin ve mobilyanın yeri değiştirilemeyecektir. Aynı zamanda bu tarz mekânlarda kamera açılarının, ışık yönü ve şiddetinin ayarlanması da zorlayıcı olabilmektedir. Bunun yanında stüdyoda kurulan setler tamamen görüntü ekibi ve yönetmenin istekleri doğrultusunda sıfırdan düzenlenebilmekte; ışık şiddeti ve açıları istenilen miktarda projektör ile sağlanabilmektedir. Set ekibi ve film araçları da daha özgür hareket edebilmektedir. Öncelikle bütçe göz önüne alındığında mevcut mekânın bir benzerini stüdyoda kurmak çok daha maliyetli olacaktır. Stüdyo setlerinde bütçe kısıtlamaları sebebiyle film ekibi zorlanabilmekte ve yaratıcı çözümler üretmek için hayal güçlerinin sınırlarını zorlamak durumunda kalabilmektedir.

Işık, göze ve zihindeki imajlara hitap eden sanat dallarında en önemli etkendir. Sinema görüntü yoluyla aktarılan bir sanattır ve görüntünün oluşabilmesi için ışığa

ihtiyaç vardır. Yönetmen mekânın ruhunu, atmosferini, hissettirdiklerini değiştirebilmek; karakterlerini ve aksiyonu aktarabilmek için en çok ışık-gölge oyunlarına ve kontrastlarına yer verir. Filmlerde doğal ışık kullanılabileceği gibi; doğal olanın yetersiz geldiği durumlarda suni ışık olarak projektörler de kullanılabilir. Verilmek istenene göre, çekimlere başlanmadan ışık teknikleri ve konumları kararlaştırılmalıdır. Filmlerde "Üç Noktalı Aydınlatma" adı verilen aydınlatma yöntemi kullanılır. Bu yöntem, üç farklı noktada ışığın konumlandırılmasını kapsar. Bunlardan ilki olan "Anahtar ışık", doğal ışığı taklit ederek konuyu ve sahneyi aydınlatır. "Dolgu ışık", Anahtar ışığın sahnedeki objeler üzerinde yaratabileceği sert gölgeleri yumuşatır. Aynı zamanda sahnede dikkat çekmesi istenen konuyu vurgulamak amacıyla da kullanılır. Son olarak "Arka ışık" görüntüye derinliği ve üç boyutluluğu katarken; konuyu arka plandan ayırmak için konunun arkasına yerleştirilir. (Şekil 4.10)



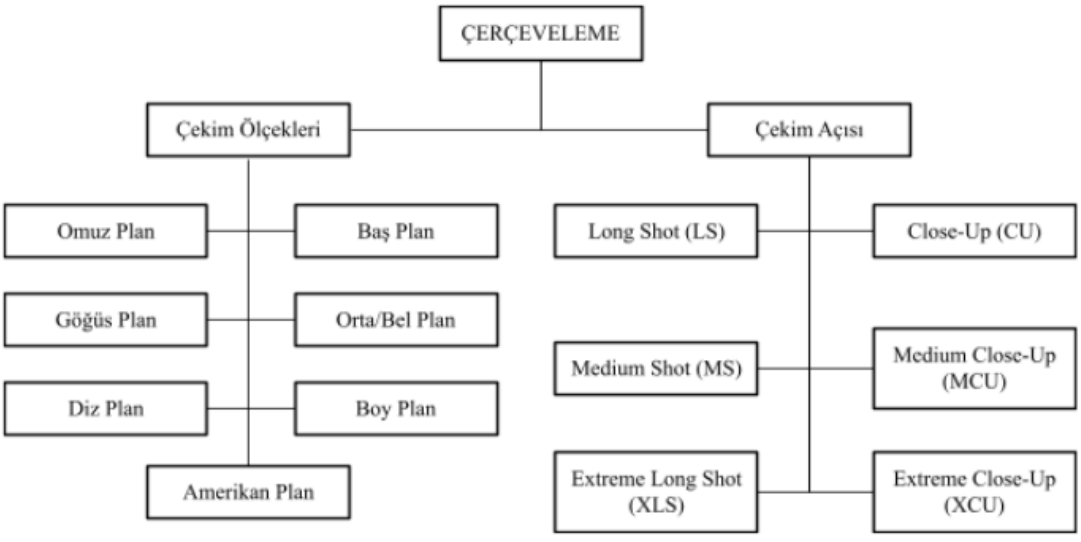

**Şekil 4. 10:** 3 Noktalı Aydınlatma.

Bir filmde renk ve ışık kullanımı yönetmenden yönetmene, türden türe, toplumdan topluma değişebilmektedir. Zamanı anlatmak için aydınlık-karanlık oluşturan ışığın yanında renk de kullanılabilir. Bazı filmlerde yönetmenler geçmişe dönüş sahneleri gösterilirken siyah-beyaz renk tercihi yapabilir. Renklendirme işlemi sinemanın ilk zamanlarında yapılmaya başlanmıştır. Fakat renklendirmenin erken dönemlerinde, film kareleri elle boyanmış; daha sonraları sahnelere zamana bağlı olarak bir renk eklenmeye başlanmıştır. Gün doğumu pembe renk, gece ise mavi renk ile verilmiştir. D.W. Griffith, *Hoşgörüsüzlük* (*Intolerance*, 1916) filminde dört farklı hikâyeyi anlatırken farklı renklerin kullanımından yararlanmıştır. (Şekil 4.11)



**Şekil 4. 11:** "Hoşgörüsüzlük" Filminde Renk Kullanımı.

Sinemanın ortaya çıkmasında fotoğrafın katkısı olduğu bilinmektedir. Fotoğrafta çerçeveleme yani kadraj, çıktının istenmeyen görüntülerden arındırılması açısından gereklidir. Hareketli fotoğraflardan oluşan sinemada da sette görünmesi istenmeyen cisimler ve eksik duvarlar nedeniyle aynı durum geçerlidir. (Diyagram 4.2)

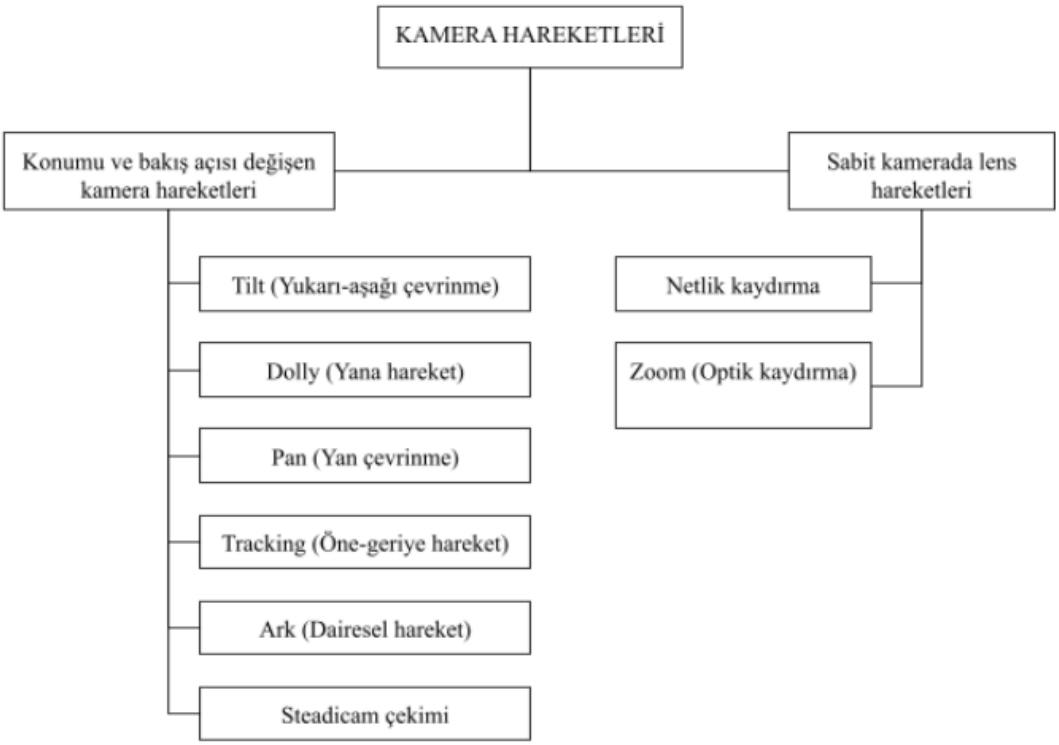



**Diyagram 4. 2:** Çerçeveleme ve Çekim Ölçekleri-Çekim Açısı.

Kamera, fiziksel mekân ile bir uğraş içerisindedir. Gösterilmek istenen kadarını çerçeveye alır; konumu, hareketleri, çekim açıları ve mercekleri ile fiziksel olandan farklı bir mekânı kaydeder. Bunun yanında kamera herhangi bir değişiklik yapılmadan mevcut olan mekânı kayıt altına alsa bile sanal bir mekânı tanımlar. Bir

sahneden ya da bir mekândan diğerine geçişte kamera hareketleri ile süreklilik sağlanabilir.

Kamera ile nesneler arasında oluşan açılara "kamera açısı" denir. Farklı dramatik etkiler veren kamera açıları perspektif ile oynar. Eğim planı, yüksek bir noktaya konumlandırılan kameranın aşağıyı kaydetmesi ile oluşur ve nesneler gerçek boyutlarından küçük görünür. Karşı eğim planı alçak bir noktaya yerleştirilen kameranın yukarıya bakması ile oluşur ve nesneler gerçek boyutlarından büyük görünür. (Diyagram 4.3)




**Diyagram 4. 3:** Kamera Hareketleri.

Kurgu, montaj sonucunda elde edilen görüntülerin anlamlı bir şekilde sıralanmasını ve içerik bütünlüğünün oluşturulmasını sağlayan, teknoloji ilerledikçe gelişen bir sanattır. Zaman ve mekân farklılıklarından etkilenmeksizin içeriğe uygun sekanslar oluşturulmasını sağlar. Farklı zamanlarda ve mekânlarda çekilen sahnelerin birleştirilmesine olanak sağlayan kurguda önemli olan devamlılığı sağlayabilmektir. Yönetmen Bryan Singer'a göre "Bir film 3 kez yazılır: bir kez kâğıt üzerinde, bir kez sette ve bir kez de kurgu odasında..." (Şenyapılı, 2002). İzleyicinin dikkati ve filmin mantıksal çerçevesi bu devamlılığa bağlıdır. Gazeteci Mahmut Tali Öngören'e göre (1982) kurgu aşamasına gelindiğinde üç önemli sorunun cevabı verilmeli ve ona göre

planlama yapılmalıdır: “Bir sahneden diğerine nasıl ve ne zaman geçilecektir?”, “Sahnelerin sıralaması nasıl yapılmalıdır?”, “Devamlılık nasıl sağlanacaktır?”.

Yukarıda yer alan filmsel araçlar, film yaratımında büyük önem taşımakta; her biri birbiriyle koordine bir şekilde çalışmaktadır. Söz konusu filmsel araçlar mekân ile de iç içe geçmekte ve bu sayede filmler seyirci tarafından algılanabilir olmaktadır.

### 4.5 Sinema ve Mekân Kavramı Üzerine Örnekler

Sinema, oluşturduğu görüntüler, sunduğu mekânlar ve anlatıları ile toplumun her kesiminden insanları etkileyerek daha geniş kitlelere yayılabilmektedir. Mimarlar da geniş kitlelere ulaşabilmek açısından sinemayı tercih edebilmekte, toplum mühendisliğini bu yolla gerçekleştirebilmektedir. Bu nedenle sinema icat edildikten sonra mimarlar kendi eserlerini temsil edebilmesi amacıyla sinemaya başvurmuş, belgesel tadında filmler ortaya koymuşlardır. Bunun dışında Jacques Tati’nin filmlerinde modernizmi eleştirmesi gibi, dönemin akımlarına karşı duygularını da sinema yoluyla aktarabilmektedir.

Sinemada mekânın kullanılması ile ilgili çok sayıda örnek mevcuttur ve bu örnekler giderek çoğalmaktadır. Bunlardan bazıları mekânın çarpıcı kullanımı dolayısıyla daha ön plana çıkmaktadır. Sinemada mekân kullanımı denince belki de en ilginç örneklerden biri Spike Jonze’un yönettiği *John Malkovich Olmak* (*Being John Malkovich*, 1999) filmidir. Baş kahraman Craig’in, çalıştığı şirkette yedinci ve sekizinci katlar arasında bir ofis bulunur. Craig’in bu tuhaf ofiste oyuncu John Malkovich’in beynine açılan gizli bir kapı bulması ile bir insan beyninin bile mekân olarak hayal edilebileceği ve sinemada somutlaştırılabileceği gözler önüne serilir. (Şekil 4.12)



**Şekil 4. 12:** "John Malkovich Olmak" Filminde John Malkovich'in Beynine Giden Tünel.

1998 tarihli *Aşkın Gücü* (*What Dreams May Come*) filminde, Chris karakterinin öldükten sonraki cenneti, eşi Annie'nin resmettiği bir yağlı boya tablosunun içerisindedir. Annie ne zaman bu tabloya bir ekleme yapsa Chris de bunu mekânın içerisinde deneyimleyebilmektedir. Lars Von Trier, "Amerika Serisi"nin yayınlanan ilk iki filmi Dogville (1993) ve Manderlay (2005) filmlerinde hiçlik, bencillik, yokluk kavramlarını mekânsızlık fikri üzerinden yansıtmaya çalışmıştır. Mekânsal unsurların minimumda tutulduğu bu filmlerde zemine mekân sınırlarını kroki çizercesine tebeşirle çizerek fiziksel mekân olmadan da mekânın algılanabileceğini göstermiş, tiyatrovari ve ses getiren bir sonuç elde etmiştir. (Şekil 4.13)



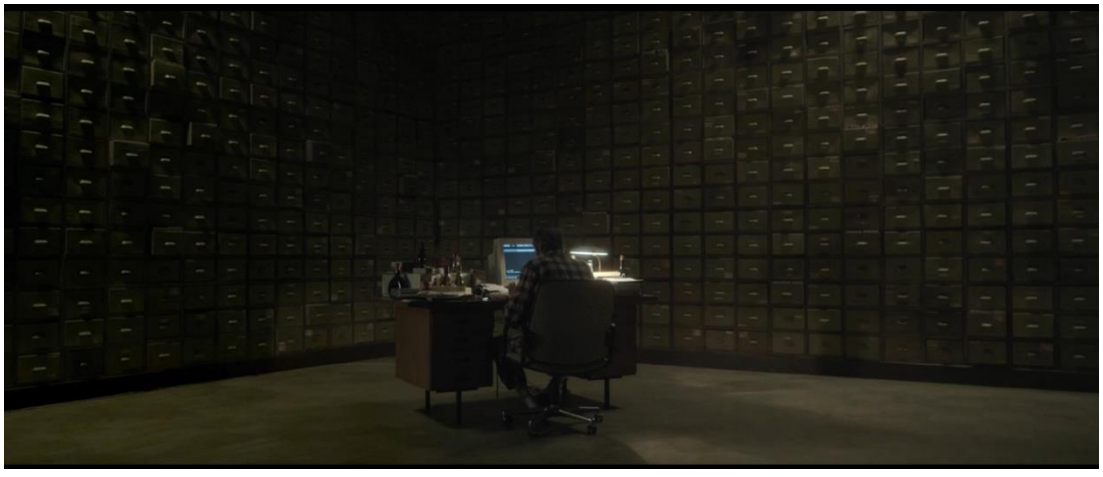

**Şekil 4. 13:** "Dogville" Filminden Kasabanın Krokisi.

İnsanoğlu yaşamını sürdürürken; mekân kavramına ihtiyaç duyar. Yaşamdan sonrası için bile bir cennet veya cehennem mekânı düşler. *Cennetimden Bakarken* (*The Lovely Bones*, 2009) ve *Aşkın Gücü* (*What Dreams May Come*, 1998) filmlerinde de bu durum açıkça görülmektedir. (Şekil 4.14)



**Şekil 4. 14:** "Aşkın Gücü" Filminde Ahiret Temsili.

Sonsuzluğu mekânsız hayal edemeyen insan, tanrı ya da tanrılarını da Olympos gibi bir dağ, içinde taht bulunan bir cennet, üzerinde kayıkla seyahat edilebilen bir nehir gibi mekânlarda hayal etmiştir. *Yeni Ahit* (*Le Tout Nouveau Testament*, 2015) filminde yönetmen Jaco Van Dormael, Tanrı'yı antropomorfik özellikleriyle bir apartman dairesinde, kendine ait bir ofiste çalışırken göstermiştir. (Şekil 4.15)



**Şekil 4. 15:** "Yeni Ahit" Filminde Tanrı'nın Ofisi.

Fantastik, animasyon ve bilim-kurgu film türlerinde diğer türlere nazaran yönetmen tasarımda çok daha özgürdür. Yeni bir dünyayı düşler, bu dünyanın temsili için sanat ekibi ve mimari programlara benzeyen bilgisayar programlarının yardımıyla mekânlar yaratır. Var olanı kullanmayıp yeni mekânlar yarattığı için yönetmen bu tür

filmlerde mimar rolünü üstlenmektedir. İki ayrı disiplinin sanatçısı aynı konuma gelmektedir. Bu durum özellikle otör yönetmenler için geçerlidir. İtalyan mimar ve grafik sanatçısı Federico Babina, "Archidirector" adlı serisinde otör yönetmenleri ve onların sinemasal mekân tasarımı anlayışını resimlemiştir. (Şekil 4.16)




**Şekil 4. 16:** Archidirector Serisi, Federico Babina, 2015.

Babina, "Archicine" adlı çalışmasında Jacques Tati, Wes Anderson ve Lars Von Trier gibi yönetmenlerin filmlerinin mekânsal analizini yapmış, detaylar ile filmler hakkında ipuçları vermiştir. (Şekil 4.17)




**Şekil 4. 17:** Archicine Serisi, Federico Babina, 2013.

Mekân kavramının sinema ve mimarlık arakesitinde birçok yönetmeni incelemek mümkündür. Bu çalışmanın beşinci bölümünde, sinema ve mimarlık kesişimini kendine has renk ve mekân kullanımları ile çeşitlendiren, Federico Babina'nın da çalışmalarında yer verdiği, otör yönetmen Wes Anderson'ın bakış açısı ve filmleri mekân kurgusu üzerinden incelenecektir.

# 5. MEKÂN KURGUSUNUN WES ANDERSON FİLMLERİ ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

Wesley Wales Anderson, 1 Mayıs 1969 tarihinde Amerika'nın Teksas eyaletinde yer alan Houston'da dünyaya gelmiştir. St. James Preparatory Lisesi 'nden mezun olduktan sonra University of Texas'da Felsefe alanında lisansını tamamlamıştır.Küçük yaştayken ebeveynleri boşanan Wes Anderson için aile kavramı büyük bir önem taşır. Hikâyelerinde işlediği ailevi sorunlar ve karakterlerin olaylara çocuksu bir perspektifle bakıyor olması da bu durumdan kaynaklanmaktadır. Senaryolarını oluştururken iç dünyasını filmlerine aktarmaktan kendini alıkoymayan yönetmen, karakterlerine kendinden birer parça da eklemiş olur. Böylelikle filmlerindeki karakterler bazen fiziksel bazen de psikolojik olarak Anderson'ın kişiliğinden nüanslar taşırlar.

Kariyerine -hemen hemen her filminde rol alan- üniversite arkadaşı oyuncu ve senarist Owen Wilson ile yazdıkları 1994 yapımı Bottle Rocket kısa filmi ile başlamıştır. Sundance Film Festivali'ne kabul edilen film, burada prodüktör Polly Platt tarafından izlenmiş ve senarist James L. Brooks'un da desteğiyle uzun metrajlı bir film olarak yeniden çekilmesi planlanmıştır. 1996'da aynı adla vizyona giren film, Sundance Film Festivali komitesi tarafından geri çevrilmiş; ön gösterimi yapıldığında olumsuz yorumlarla karşılaşmış olmasına rağmen daha sonraları ilgi görmüş ve "kült" film olarak kabul edilmiştir. Böylece yönetmen kariyerine ses getirerek başlamıştır. Wes Anderson'ın kariyerinde 10 tane uzun metraj, 5 tane kısa metraj ve 5 tane de reklam filmi olmak üzere toplamda 20 filmi bulunmaktadır; bunlardan 17 tanesinin senaristliğini de üstlenmiştir. (Çizelge 5.1)

**Çizelge 5. 1:** Wes Anderson Filmografisi.

| Filmin Adı | Yıl | Metraj | Wes Anderson'ın Görevi |
|---|---|---|---|
| Bottle Rocket | 1994 | Kısa metraj | Yönetmen, Senarist |
| Bottle Rocket | 1996 | Uzun metraj | Yönetmen, Senarist |
| Çılgın Liseliler | 1998 | Uzun metraj | Yönetmen, Senarist |
| Tenenbaum Ailesi | 2001 | Uzun metraj | Yönetmen, Senarist |
| Suda Yaşam | 2004 | Uzun metraj | Yönetmen, Senarist |
| American Express: My Life. My Card. | 2006 | Reklam filmi | Yönetmen, Senarist, Oyuncu |
| Küs Kardeşler Limited Şirketi | 2007 | Uzun metraj | Yönetmen, Senarist |
| Hotel Chevalier | 2007 | Kısa metraj | Yönetmen, Senarist |
| SoftBank Commercial | 2008 | Reklam filmi | Yönetmen |
| Yaman Tilki | 2009 | Uzun metraj | Yönetmen, Senarist |
| Stella Artois Le Apartomatic Commercial | 2010 | Reklam filmi | Yönetmen |
| Yükselen Ay Krallığı | 2012 | Uzun metraj | Yönetmen, Senarist |
| Moonrise Kingdom: Animated Book | 2012 | Kısa metraj | Yönetmen, Senarist |
| Cousin Ben Troop Screening with Jason Schwartzman | 2012 | Kısa metraj | Yönetmen, Senarist |
| Prada: Candy | 2013 | Reklam filmi | Yönetmen |
| Castello Cavalcanti | 2013 | Kısa metraj | Yönetmen, Senarist |
| Büyük Budapeşte Oteli | 2014 | Uzun metraj | Yönetmen, Senarist |
| Come Together | 2016 | Reklam filmi | Yönetmen, Senarist |
| Köpek Adası | 2018 | Uzun metraj | Yönetmen, Senarist, Oyuncu |
| Fransız Postası | 2021 | Uzun metraj | Yönetmen, Senarist |

Bottle Rocket filminde kullanmayı planladığı materyaller için, çektiği fotoğraflar ve kestiği dergilerden büyük bir kolaj yapmıştır. Bununla beraber renk şemaları oluşturmuş ve hangi lokasyonlarda çekim yapacağını belirlemiştir. Bu ilk uzun metrajlı filminde -daha sonraki filmlerinde olduğu kadar yoğun bir biçimde olmasa da- kendine has stilinin renk, simetri ve perspektif ile çerçevelemeye dair özellikleri görülmektedir.

Wes Anderson, ilk uzun metrajlı filminden itibaren her bir sahnesi özenle planlanmış senaryoları,karakterlerin kişilikleri hakkında bilgiler vermesi amacıyla incelikle düşünülmüş ufak detayları, simetrik çerçevelemeleri, kullandığı müzikler eşliğinde adeta dans edenözenli renk paletlerive ışık kullanımlarıyla günümüzde hatırı sayılır otör yönetmenler arasına girmeyi başarmıştır.Yönetmenin, 7 tane Oscar adaylığı ve 6 tane BAFTA adaylığı dahil toplamda 200 adaylığı ve 78 ödülü bulunmaktadır.

Yönetmen; kendi çalışma yöntemine ve detaycılığına alışkın olan, onunla eş zamanlı olarak çalışabilen ve ona uyum sağlayabilen sanat ekipleri ile çalışmayı tercih etmiştir. Örneğin görüntü yönetmeni Robert David Yeoman ve yapım tasarımcısı Adam Stockhausen sıklıkla sanat ekibinin içerisinde yer almıştır. Aynı zamanda hikâyelerini genellikle benzer isimlerle senaryolaştırmıştır. Aynı kişilerle ve benzer ekiplerle çalışma kararı, yönetmenin filmlerine ve estetiğine de tanınabilirlik getirmiştir. (Çizelge 5.2)

**Çizelge 5. 2:** Wes Anderson Filmlerinde Çalışan Kişiler.

| Filmin Adı | Senarist | Görüntü Yönetmeni | Yapım Tasarımcısı | Sanat Yönetmeni | Set Dekoratörü | Kostüm Sorumlusu |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Bottle Rocket | Owen Wilson & Wes Anderson | Robert D. Yeoman | David Wasco | Jerry Fleming | Sandy Reynolds-Wasco | Karen Patch |
| Çılgın Liseliler | Owen Wilson & Wes Anderson | Robert D. Yeoman | David Wasco | Andrew Laws | Sandy Reynolds-Wasco & Daniel Bradford | Karen Patch |
| Tenenbaum Ailesi | Owen Wilson & Wes Anderson | Robert D. Yeoman | David Wasco | Adam Scher & Carl Sprague & Douglas Huszti | Sandy Reynolds-Wasco | Karen Patch |
| Suda Yaşam | Wes Anderson & Noah Baumbach | Robert D. Yeoman | Mark Friedberg | Stefano Maria Ortolani & Marco Trentini & Eugenio Ulissi | Gretchen Rau & Roberta Federico & Kristine Moran | Milena Canonero |
| Küs Kardeşler Limited Şirketi | Wes Anderson & Jason Schwartzman & Roman Coppola | Robert D. Yeoman | Mark Friedberg | Aradhana Seth & Adam Stochausen & Suzanne Caplan Merwanji | Aradhana Seth & Simona Migliotti | Milena Canonero |
| Yaman Tilki | Roald Dahl & Wes Anderson & Noah Baumbach | Tristan Oliver | Nelson Lowry | Francesca Maxwell & Alice Bird | | |

**Çizelge 5.2 (devam):** Wes Anderson Filmlerinde Çalışan Kişiler.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Yükselen Ay Krallığı | Wes Anderson & Roman Coppola | Robert D. Yeoman | Adam Stochausen | Gerald Sullivan | Kris Moran | Kasia Walicka-Maimone |
| Büyük Budapeşte Oteli | Wes Anderson & Hugo Guinness | Robert D. Yeoman | Adam Stochausen | Stephen O. Gessler & Gerald Sullivan | Anna Pinnock & Joseph Brandl | Milena Canonero |
| Köpek Adası | Wes Anderson & Jason Schwartzman & Roman Coppola & Kunichi Nomura | Tristan Oliver | Adam Stochausen & Paul Harrod | Curt Enderle & Kevin Timon Hill | Cristina Acuña | |
| Fransız Postası | Wes Anderson & Jason Schwartzman & Roman Coppola | Robert D. Yeoman | Adam Stochausen | Matthieu Beutter & Stéphane Cressend & Loic Chavanon & Kevin Timon Hill | Rena DeAngelo & Carine Demongueres & Christine Vincent-Genod & Mathias Canard | Milena Canonero & Patricia Colin |

Anderson'ın estetik zevki ve sanat ekibi dışında filmlerinin bu kadar dikkat çekmesini sağlayan bir diğer neden de farklı yapımlarda aynı oyuncularla çalışması ve bu oyunculardan oluşan değişik kombinasyonları bir araya getirmesidir. (Çizelge 5.3)

**Çizelge 5. 3:** Wes Anderson Filmlerinde Oynayan Oyuncular.

| Oyuncular | Bottle Rocket | Çılgın Liseliler | Tenenbaum Ailesi | Suda Yaşam | Küs Kardeşler Limited Şirketi | Yaman Tilki | Yükselen Ay Krallığı | Büyük Budapeşte Oteli | Köpek Adası | Fransız Postası |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Bill Murray | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Owen Wilson | ✓ | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ | | ✓ |
| Jason Schwartzman | | ✓ | ✓ | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ |
| Anjelica Huston | | | ✓ | ✓ | ✓ | | | | ✓ | ✓ |
| Eric Chase Anderson | | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ | ✓ | | | |
| Tilda Swinton | | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Bob Balaban | | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Edward Norton | | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Adrien Brody | | | | | ✓ | ✓ | | ✓ | | ✓ |
| Willem Dafoe | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ |
| Kumar Pallana | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ | | | | | |
| Luke Wilson | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | | |
| Andrew Wilson | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | | |
| Seymour Cassel | | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | |
| Harvey Keitel | | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | |
| Frances McDormand | | | | | | | ✓ | | ✓ | ✓ |
| Jeff Goldblum | | | | ✓ | | | | ✓ | ✓ | |
| Larry Pine | | | | | | | ✓ | ✓ | | ✓ |

Bölümün geri kalanında, hayatı ve filmografisi verilen yönetmen Wes Anderson'ın seçili filmleri belirli parametreler doğrultusunda, kronolojik bir sıralama ile analiz edilecektir.

### 5.1 Tenenbaum Ailesi Filmi

Özgün Adı: The Royal Tenenbaums (Şekil 5.1)

Yapım Yılı: 2001

Süre: 110 dk

Tür: Komedi, Dram

Senaryo: Wes Anderson, Owen Wilson

Görüntü Yönetmeni: Robert D. Yeoman

Yapım Tasarımcısı: David Wasco

Sanat Yönetmeni: Adam Scher, Carl Sprague, Douglas Huszti

Set Dekoratörü: Sandy Reynolds-Wasco

Kostüm Sorumlusu: Karen Patch

Oyuncular: Gene Hackman, Anjelica Huston, Ben Stiller, Gwyneth Paltrow, Luke Wilson, Owen Wilson, Bill Murray, Danny Glover, Seymour Cassel, Kumar Pallana, Alec Baldwin



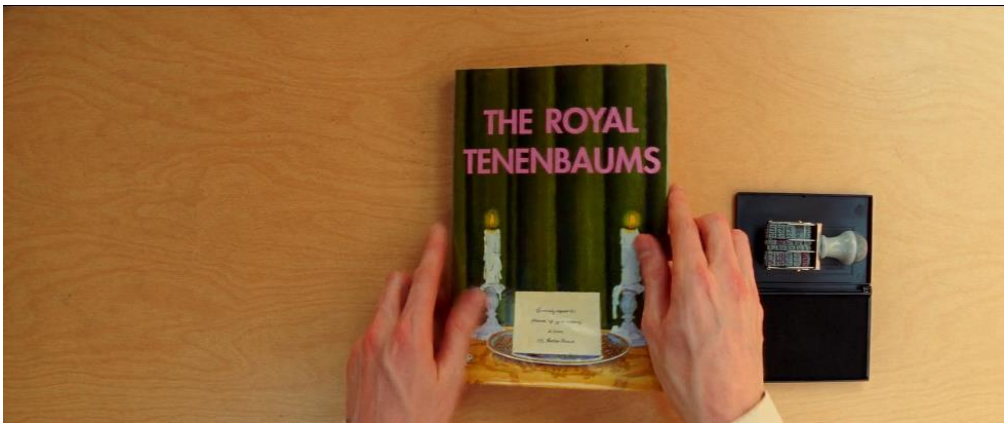

**Şekil 5. 1:**"Tenenbaum Ailesi" Film Afişi.

"*Aile kelime değildir… Bir cümledir.*"

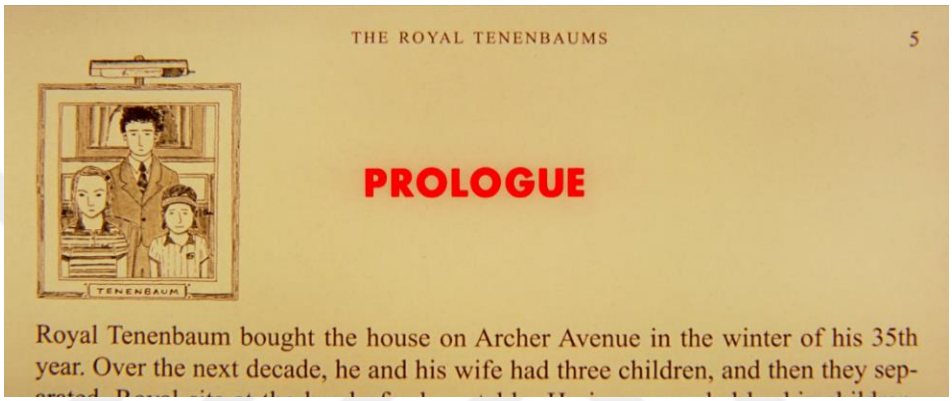
Film, üç çocuklu ve varlıklı Tenenbaum ailesini konu alır. Royal Tenenbaum başarılı bir avukattır. Yaşadıkları anlaşmazlıklar dolayısıyla eşi Etheline ile ayrılırlar ve Royal evi terk eder. Üç çocuğun her biri kendine münhasır zeki ve yeteneklidir. Babalarının evden gitmesini kendi suçları gibi görürler ve baba figürünün yokluğunu hep hissederler. 20 yıl boyunca bir otelde konaklayan Royal, otelden borcu dolayısıyla atılır ve evine geri dönmek ister. Eve tekrar yerleşebilmek için öleceği konusunda yalan söyler. Böylece hikâye başlar. Tenenbaum Ailesi, ailenin 20 yıl sonra beklenmedik bir şekilde bir araya gelmesini ve bu durumun aile bireyleri ve bireylerin birbiri ile olan ilişkileri üzerindeki etkilerini konu alır.

### 5.1.1 Tenenbaum Ailesi filminde hikâye analizi

Film bir hikâye olduğunu seyirciden gizlemez. Filmin başında bir kitap kapağı yer alır. Her bir bölüm, kitap sayfalarından alınmış hissi yaratılan giriş sahneleri ile başlar. Aynı zamanda aile ile ilgili bilgiler anlatıcı yoluyla seyirciye aktarılır. (Şekil 5.2, 5.3)




**Şekil 5. 2:** Filmin Başında Gösterilen Aynı Adlı Kitap.




**Şekil 5. 3:** Filmin İlk Bölümüne Giriş Sahnesi.

Royal bencil, vurdumduymaz ve babalıkta pek başarılı olamamış bir karakterdir. Varlığı çocukların küçüklüğü üzerinde olumsuz etkiler yaratırken; yokluğu da geçen 20 yıl boyunca karakterlerine olumsuz katkılarda bulunmuştur. Richie genç yaşta umut vadeden bir tenis oyuncusudur. Fakat babasından onay almak için hep kazanmalı ve evine kupalar götürmelidir. Margot'dan bahsederken -duysun ya da duymasın- hep evlatlık olduğunu vurgulayarak onu dışlar. Bu nedenle Margot hiçbir zaman bir Tenenbaum gibi hissedememiş ve sevgiyi kabul edemeyen asi bir birey olmuştur. Ve aynı nedenledir ki gerçek bir Tenenbaum olmak istediği için üvey kardeşi Richie'ye aşıktır. Chas, küçük yaşta büyük finansal başarılar elde etse de Richie'nin gölgesinde kalmış ve babası tarafından fark edilmemiştir.

Ailenin tanıtıldığı ilk sahneler ile hemen sonrası arasında 20 yıl fark vardır. Baba figürü eksikliği ve ebeveynlerin ayrılması, çocukları derinden etkilemiştir. Bu yüzden hep çocukluklarında takılı kalmış ve büyümek istememişlerdir. Özellikle Margot ve Richie iki dönemde de benzer veya aynı kıyafetleri giymektedir. Chas ise eşinin ölümünden sonra oğullarının ve kendisinin başına gelebilecek her türlü

felaketten korkar olmuştur, sürekli olarak tatbikatlar yapar. Herhangi bir felaket durumunda bulunduğu yerden kolayca çıkabilmek amacıyla eşofman takımı giymeye başlamıştır. Çocukken takım elbiseler giyen bu karakter, büyüdüğünde ise tam aksine eşofmanlarını üstünden çıkarmaz.

### 5.1.2 Tenenbaum Ailesi filminde mekân kurgusu

Wes Anderson, *Bottle Rocket* ve *Çılgın Liseliler* gibi filmlerden sonra kendine has stilini bu filmle yeni oluşturur. Yönetmen, alametifarikası olan pastel renkleri kullanmaya başlamış, masalımsı görseller sunmaya çalışmıştır. Bunun yanında simetrik denge ve tek kaçışlı perspektif, daha sonra çektiği filmlerindeki kadar olmasa da bu filmde de kullanılmıştır. Donatılar kimi sahnelerde simetrik aks üzerinde konumlanırken; kimi sahnelerde ise gelişigüzel yerleştirilmiştir. (Şekil 5.4)



**Şekil 5. 4:** Filmde Simetrik Denge.

Dış mekânlarda güneşsiz ve gri tonlamaları yakalayacak aydınlatma tercih edilmiştir. İç mekânda ise çok fazla yapay ışık kullanılmamış ve genellikle sıcak tonlar ile üç noktalı aydınlatma tekniği kullanılmıştır. Genel olarak renkleri vurgulayacak

yumuşak bir aydınlatma tercih edilmiştir. Royal hasta numarası yaparken tepe aydınlatması kullanılarak mekâna hastane atmosferi verilmiştir. (Şekil 5.5)



**Şekil 5. 5:** Royal'ın Kaldığı Oda.

Film, var olan bir ev içerisinde düzenlemeler yapılarak çekilmiştir. Anderson, New York şehrinin her bir köşesinde "mükemmel" evi aramış; en sonunda Harlem'in tarihi kısmında yıllanmış bir konuta rastlamıştır. Yönetmenin fikirleri doğrultusunda her bir oda eskizlerle yeniden tasarlanmıştır. Anderson, David ve Sandy Wasco ile neredeyse bir buçuk yıl boyunca bu evin iç mekânları üzerinde çalışmış; sonunda ev karakterlere özel dekorlar ve tamamen yepyeni detaylarla oluşturulmuştur. Evdeki her oda biraz gerçeküstü bir hâl almıştır. (Şekil 5.6)



**Şekil 5. 6:** Filmin Kamera Arkasından Wes Anderson.

Çocuk karakterler tanıtılırken tek tek odaları gösterilir. Her bir çocuk kendine has yetenekleri ve ilgi alanları doğrultusunda tasarlanmış odalara sahiptir. Chas'in odası evin ikinci katında yer alır. Kapısında, gelen kargoların buraya bırakılmasını ve

giden kargoların buradan alınması gerektiğini belirten ibareler bulunur. Odanın kime ait olduğunu belirten herhangi bir yazı yoktur. (Şekil 5.7)




**Şekil 5. 7:** Chas'in Odasına Açılan Kapı.

Kapıdan girildiğinde tam karşıda üzerinde bir bilgisayar ve iki telefon yer alan bir çalışma masası bulunur. Odanın geneline beyaz renk hâkimken; Chas'in kıyafetleri ve arşiv dolaplarındaki Forbes dergileri gri renktedir. (Şekil 5.8)

Yan duvara bakıldığında iki yanda metal arşiv rafları ve ortada bunlara uygun metal ve soğuk bir ranza bulunduğu görülür. Burası adeta bir ofistir. Zaten Chas de çocuk yaşta sürekli takım elbise giyerek bir beyaz yakalı gibi davranır. Giysi dolabı açıldığında tek tip kravat, gömlek ve takım elbiseden bir sürü olduğu görülür. Bütün bunlar babası tarafından onay görmek istemesinden kaynaklanır.



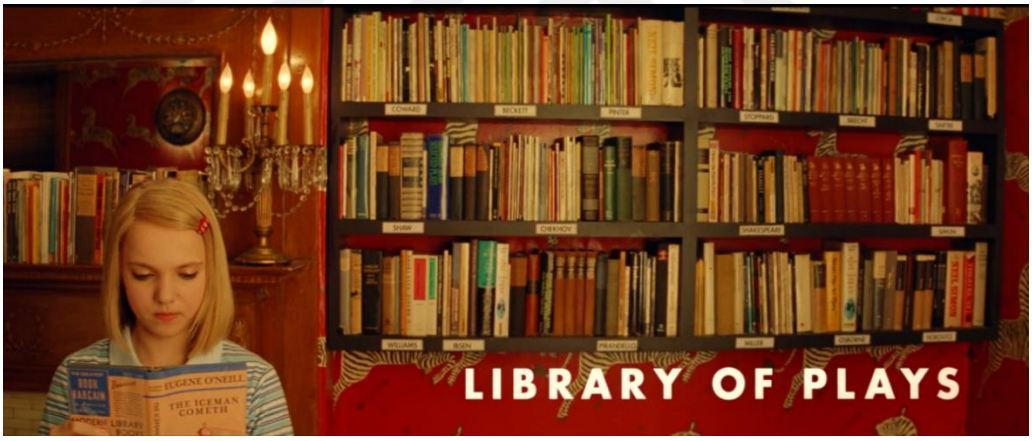

**Şekil 5. 8:** Chas'in Odası.

Margot'nun odası üçüncü katta yer alır ve kapısında "Rahatsız etmeyin.", "Girmeyin.", "Kapıyı kapalı tutun." uyarıları ile bir asma kilit görülür. Karakterin asiliği daha odasına girerken anlaşılır. (Şekil 5.9)




**Şekil 5. 9:** Margot'nun Odasına Açılan Kapı.

Duvarları kırmızı renk üzerine zebra çizimleri olan duvar kağıtları ile örtülüdür. Chas'in odası biraz daha modern çizgilere sahipken; Margot'nun odası eski dönem tiyatroları gibi süslüdür. (Şekil 5.10)




**Şekil 5. 10:** Margot'nun Kitaplığı.

Duvarda bir kitaplık bulunur. Aynı zamanda oyun setlerinin bazı maketleri vardır. Bu da karakterin oyun yazarlığına ilgisini gösterir. (Şekil 5.11)




**Şekil 5. 11:** Margot'nun Oyun Seti Maketi.

Odada üzerinde nostaljik bir daktilo bulunan masa ve duvarlarda annesinin getirdiği etnik maskeler bulunur. Bu maskeler de yine tiyatronun sembolü maskeye bir göndermedir. Karakterin odanın tanıtımında müzik dinliyor oluşu, bale yapması, kendi banyosunu fotoğrafları banyo ettirdiği karanlık bir odaya çevirmesi yaratıcı kişiliğinin gösterimidir. (Şekil 5.12)



**Şekil 5. 12:** Margot'nun Odası.

Richie'nin odası tavan arasında yer alır. Kapıda böcek koleksiyonu asılıdır. Diğer çocukların aksine Richie olduğu yaşta gibi görünür ve davranır. (Şekil 5.13)




**Şekil 5. 13:** Richie'nin Odasına Açılan Kapı.

Richie'nin odası renkli ve çocuksu eşyalarla doludur. İyi bir tenisçi olduğu için bir sürü kupası bulunur. Babasından takdir gördüğü anlar tenis ile alakalı olduğu için hayatını bu sporun etrafına kurmuş, odanın zemininde gelişigüzel yayılmış tenis topları görülür. (Şekil 5.14)



**Şekil 5. 14:** Richie'nin Odası.

Duvarları umut hissi veren mavi renktedir. Duvarları kendi çizdiği illüstrasyonlar ile doludur. Bu çizimler, hayatındaki önemli anları yansıtır ve bir nevi günlük görevi görür. Odanın geri kalanında sıcak ahşap tonları ve pastel mavi-yeşil kullanımı görülür. (Şekil 5.15)



**Şekil 5. 15:** Richie'nin Odası.

Duvar çizimlerini yönetmenin kardeşi olan grafik tasarımcı Eric Chase Anderson gerçekleştirmiştir. Fakat film yapımının her aşamasında olduğu gibi Wes Anderson burada da kendi dokunuşlarını yapmaktan çekinmemiştir. Çizimler önce özel tasarlanan bir duvar kağıdına yapılmış; daha sonra bu duvar kâğıdı Richie'nin odasında kullanılmıştır. (Şekil 5.16)



**Şekil 5. 16:** Duvar Kağıdına Çizim Yaparken Wes Anderson.

Dördüncü kattaki Balo Salonu'nda Etheline, Richie'nin çizdiği resimleri duvara asarken görülür. Bu resimlerin hepsi Margot'nun çizimidir. Yönetmen burada Richie'nin Margot'ya olan hislerinin sinyalini verir. Pembe renk duvarlar ise bu hislerin çocuksu masumiyetini temsil eder. (Şekil 5.17)




**Şekil 5. 17:** Balo Salonu.

Aradan 20 yıl geçtiğinde karakterler şimdiki hâlleri ile tek tek gösterilir. Etheline'in çalışma odası dekorlar, ahşap mobilyalar ve soluk renkler ile mesleğini vurgular biçimde tasarlanmıştır. Bir duvarı tamamen kaplayan kitaplık, arkeoloji kitapları ile doludur. Yine bu kitaplık üzerinde eski kabile reislerinin çizimleri bulunur. (Şekil 5.18)



**Şekil 5. 18:** Etheline'in Çalışma Odası.

Bir gün karakterler evde bir araya gelir. Birbirlerinden kopan bireyler bu noktadan sonra yeni bir serüvene başlayacak ve ailevi sorunları açısından değişiklikler yaşayacaklardır. Tenenbaum çocuklarının hayatları değişmiş ama odaları tamamen aynı kalmış ve birer bellek mekânı hâline gelmiştir.

Evin içerisinde pembe ve kırmızı renklerin çeşitli tonları kullanılmıştır. Ahşap mobilyalar, ahşap kapılar ve ahşap pencere pervazları ile uyum içerisindedir. Bu renkler ve koyu renk ahşabın tercih edilmesi eve 'yuva' hissini vermek ve filme sıcak bir atmosfer sağlamak amaçlıdır. Zenginliği ifade etmek için kristal avizeler, duvarlarda şamdanlar ve cam vitraylar kullanılmıştır. (Şekil 5.19)



**Şekil 5. 19:** Tenenbaum Evi.

Evin neredeyse her odasında antik Türk halıları kullanılmış ve kimi zaman bunlar üst üste örtüşecek biçimde yerleştirilmiştir. Kanepelerde ekru ve kırmızı renklerle beraber floral desenler ve orman desenleri tercih edilmiştir. Tüm bunlar eve 1970'lerden kalma bir hava vermekte ve evin Kolonyal tarzını oluşturmakla beraber Anderson'ın eklektik tasarım estetiğini yansıtır. (Şekil 5.20)



**Şekil 5. 20:** Tenenbaum Evi'nde Türk Halıları.

Margot, Raleigh St. Clair ile evlenmiştir. Mutsuz olduğu evliliğinde kendini kapana kısılmış gibi hisseder. Sır saklayan gizemli yapısı ve 7 yıldır bir tek piyes bile tamamlayamamış olması dolayısıyla kapalı kapılar ardında saklanır. Kendini banyoya kilitleyip, herkesten sakladığı sigarasını burada rahatlıkla içer. Bir nevi kocasından ve diğer herkesten sakladığı kişiliğini bu banyoda serbest bırakabilmektedir. Ne çocukluğunu geçirdiği evi ne de şimdiki evini yuva olarak görememiş, aidiyet hissedememiştir. Pastel ve huzur verici tonların arasında depresif düşünceleri bir nebze olsun rahatlamaktadır. Pembe telefonu ve küçük televizyonu ile kendi mikro dünyasını burada kurmuştur. (Şekil 5.21)



**Şekil 5. 21:** Margot ve Raleigh'in Evinde Banyo.

Yazar ve nörolog olan Raleigh, eşinin evde varlık göstermemesi, ondan sürekli saklanması sonucu vaktini çoğunlukla hastası Dudley'e testler yaptığı çalışma odasında geçirir. Ses kayıt cihazı, bilgisayar, televizyon ile oda teknolojik

donanımlıdır. Odanın karışık görüntüsü, harita üzerinde yer alan resimler ve mantar tabloda asılı kağıtlar kendisini işine verdiğinin kanıtıdır. Çalışmalarını yürüttüğü bu odaya hastaları da sıklıkla geldiği için rahatlatıcı yeşil ve ekru tonları hâkimdir. (Şekil 5.22)



**Şekil 5. 22:** Raleigh'in Çalışma Odası.

Richie'nin çocukluk arkadaşı olan Eli, teyzesi ile sokağın karşısında bir apartman dairesinde oturur. Daire hem teyzesinin ofisi hem de ikisinin yaşam alanı olduğu için biraz sıkışıktır. Bir sahnede Eli, çekyat olan yatağını toplarken görülür. Kendine ait bir odası bile olmayan Eli, varlıklı Tenenbaum ailesinin bir üyesi olamadığı için çocukluğu boyunca üzülmüştür. Richie'nin hayatına özenmesi Margot ile ilişki yaşamasında büyük etken olmuştur. (Şekil 5.23)




**Şekil 5. 23:** Eli'ın Çocukluk Evi.

Eli büyüyüp popüler bir yazar olduğunda Etheline'den annesiymişçesine takdir beklemiştir. Tenenbaum ailesinin mensubu olmamasına rağmen o da tıpkı Tenenbaum çocukları gibi takdir edilmek ve görülmek için her şeyi yapmıştır. Düşük olan özgüvenini Batı'nın maskülenite sembolü olan kovboy kültürü ile bastırmaya çalışmıştır. Evinin duvarlarında asılı olan tablolar, doldurulmuş boğa kafası ve orta yerde alelade duran erotik film koleksiyonu da toksik maskülenitesini destekler. (Şekil 5.24)



**Şekil 5. 24:** Eli'ın Yetişkinlik Evi.

Tenenbaum ailesinin Archer Caddesi'ndeki evleri dışarıdan bakıldığında yüksek katlı kulevari dairesel bölümü ile şehrin içerisinde küçük bir şatoyu andırır. Cephede kırmızı renkli tuğlalar çıplak bırakılmıştır. Böylece evin tarihsel görünümü desteklenmiştir. Pencerelerin arasında Yunan mimarisine ait Korint sütunun değiştirilmiş bir versiyonu gibi görünen dekorlar kullanılmıştır. Beton denizliğin kenarlarında floral bezemeler ve silmeler yer alır. (Şekil 5.25, 5.26)



**Şekil 5. 25:** Harlem'deki Evin Kamera Arkasından Görüntüsü.



**Şekil 5. 26:** Tenenbaum Evi.

Filmin geçtiği dönem tam olarak belirtilmese de kıyafetler, arabalar, televizyonlar, bilgisayarlar ve dekorlardan karakterlerin çocukluklarının gösterildiği kısmın 1970'lerde geçtiği tahmin edilebilir. Buradan filmin şimdiki zamanının 1990'lar olduğu çıkarılabilir. Margot'nun Richie ile buluştuğu sahnede arka planda yer alan şehrin silüeti ve yeşil otobüs de bunu destekler niteliktedir. (Şekil 5.27)




**Şekil 5. 27:** Margot ve Richie'nin Buluşması.

Royal, öleceği konusunda söylediği yalan ortaya çıkınca evden atılır. Bu sahnedeki puslu hava ve aydınlatmada sepya tonlarının kullanılması durumun ciddiyetini arttırır. O kocaman evin önünde bir başına kar yağarken dikiliyor olması ise karakterin yalnızlığını vurgular. (Şekil 5.28)



**Şekil 5. 28:** Royal'ın Evden Atılması.

Richie'nin intihara teşebbüs ettiği sahnede filmin sıcak renk paletinden uzak, tam aksine soğuk renkler kullanılmıştır. Aydınlatma, film genelinde kullanılan sarı ışık yerine beyaz ışık ile yapılmıştır. Böylece mekâna, karakterin eylemi doğrultusunda ölümün mekânı olan morg hissi verilmiştir. Sahnenin çekildiği banyoda duvarlar ve mekân boştur. Karakterin 'tükenmişlik' durumu vurgulanarak; seyircide 'boşluk' hissi yaratılmaya çalışılmıştır. Kullanılan Elliot Smith'e ait "Needle in the Hay" adlı şarkının melankolik havası ile desteklenen sahnede Richie ilk defa gözlüklerini çıkarmış, seyirciyi kendi özel alanına almıştır. Gözlerini boş bakar durumda kamera

lensine dikmesi ile adeta seyircinin varlığının farkındadır. Burada ‘gerçeklik’ müzik, renk, aydınlatma ve mekân psikolojisi ile verilmektedir. (Şekil 5.29)



**Şekil 5. 29:** Richie’nin İntihar Sahnesi.

Filmin ilerleyen bölümlerinde Eli, Tenenbaum ailesinin evine arabayla çarpmış, Chas’in ve çocuklarının köpeğinin ölümüne sebep olmuştur. Film boyunca öfkesine hâkim olmaya çalışan Chas burada sinirlenerek Eli’ı evin katları boyunca takip etmiştir. Eli’ın yan binanın bahçesine atlaması ile Chas de buraya gelmiştir. Burası Japon kültüründe meditasyon amacıyla kullanılan Zen Bahçesi olarak düzenlenmiştir. Sahnede kovalamacanın bitişi ve karakterlerin sakinleşmesinin temsili olarak bu mekân kullanılmıştır. (Şekil 5.30)



**Şekil 5. 30:** Zen Bahçesinde Eli ve Chas.

Tenenbaum Ailesi filminde ‘yalnızlık’, ‘tükenmişlik’, ‘aidiyet’ konuları üzerinde durulmuş ve ailevi sorunlarla birlikte çarpık ilişkiler ele alınmıştır. Özellikle çocuk karakterlerin kıyafetleri ve kendilerine ait mekânları ile, kostüm ve dekor bileşiminde

anlam kurmak istenmiştir. Böylece seyirci konuyu ve karakterlerin arka planını daha iyi algılayabilecektir. Evlatlık olduğu sıkça vurgulanan Margot, 'hücre' gibi sıkışık olan bir mekânı kendisine 'yuva' olarak seçmiştir. Karakterler evlerine geri geldiklerinde mekânsal bellekleri devreye girmiş ve onlara iyi-kötü anılarını hatırlatmıştır. Sahneler bazen simetrik bazen asimetrik dengede kurgulanmış; mekân düzenlenirken simetrik aks öncelikli olmamıştır. Pastel renkler tercih edilse de filmin tamamında tutarlı bir renk paleti bulunmaz. İki sahnede sekansın önemi ve atmosferi, karakterin hisleri dolayısıyla sıcak tonlu aydınlatmadan fire verilmiştir. Bu da anlam yaratmada geçerli bir tercih olmuştur.

Filme hâkim olan tiyatrovari hikâye kitabı anlatımı, karakterlerin arasındaki soğukluk ve uzaklığı kuvvetlendirir niteliktedir. Gerçekçi, sıradan ve aynı zamanda melankolik bu aile hikâyesi, Anderson'ın ellerinde peri masalına dönüşür.

### 5.2 Suda Yaşam Filmi

Özgün Adı: Life Aquatic with Steve Zissou (Şekil 5.31)

Yapım Yılı: 2004

Süre: 119 dk

Tür: Dram, Macera, Komedi

Senaryo: Wes Anderson, Noah Baumbach

Görüntü Yönetmeni: Robert D. Yeoman

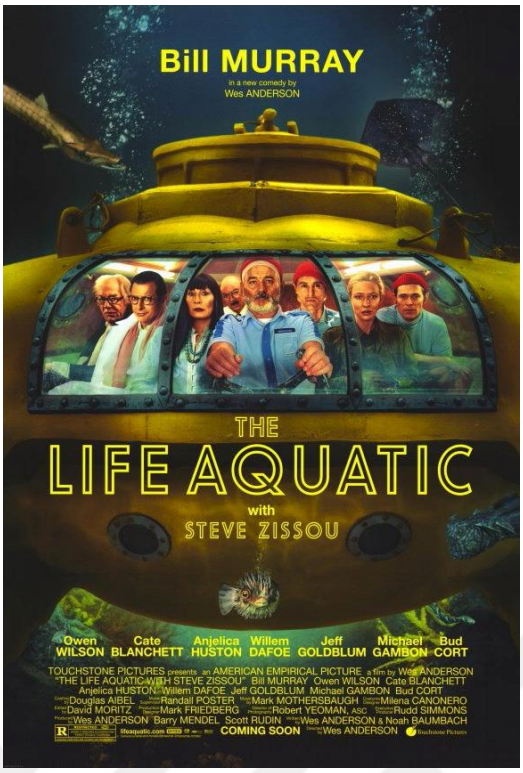
Yapım Tasarımcısı: Mark Friedberg

Sanat Yönetmeni: Stefano Maria Ortolani, Marco Trentini, Eugenio Ulissi

Set Dekoratörü: Gretchen Rau, Roberta Federico, Kristine Moran

Kostüm Sorumlusu: Milena Canonero

Oyuncular: Bill Murray, Owen Wilson, Cate Blanchett, Anjelica Huston, Willem Dafoe, Jeff Goldblum, Michael Gambon, Noah Taylor, Seymour Cassel, Waris Ahluwalia




**Şekil 5. 31:** "Suda Yaşam" Film Afişi.

Ünlü okyanus bilimci Steve Zissou, Belafonte adlı II.Dünya Savaşı'ndan kalma gemisi ve mürettebatı ile birlikte keşif yolculuklarına çıkar ve belgesel serileri çeker. Keşiflerden birinde en yakın arkadaşı Esteban, Jaguar köpekbalığı adını verdikleri ender bir canlı tarafından yenmiştir. Bu olaydan sonra intikam almak için yemin eden Steve, mürettebatına yeni katılan -Steve'in babası olduğuna inanan- Ned Plimpton ve kendisiyle röportaj yapmak isteyen gazeteci Jane Winslett-Richardson ile son bir yolculuğa çıkar.

### 5.2.1 Suda Yaşam filminde hikâye analizi

Yönetmenin dördüncü uzun metraj filminde, Zissou film ekibi ve çekim-seslendirme-montaj aşamaları görülürken; aynı adlı filmin galası da son sahnelerde yapılır. Günler ile bölümsel anlatım yapılırken; anlatıcı ile yine hikâye kitabı hissi verilir. (Şekil 5.32)




**Şekil 5. 32:** Filmde Dokuzuncu Gün/Bölüm Giriş Sahnesi.

Suda Yaşam, hayatı ve şöhreti bir noktadan sonra düşüşe geçen depresif bir karakter ile onun etrafındaki insanları konu alır. Baba figürünün kendi hayatındaki eksikliği, babalara karşı olan nefreti kendisinin baba olmak istememesine sebep olmuştur. Ned'in çıkagelmesi ile işler yavaş yavaş değişmeye başlamıştır. Önceleri mesafesini koruyan, Eleanor'u da bu yolculuk uğruna kendinden uzaklaştıran Steve, filmin sonlarına doğru aile bağlarını düzeltmeye başlamış, Ned'in ölümü sonucunda bir baba olmayı kabullenebilmiş ve yas tutmuştur. Gazeteci Jane'in hamile olması ve yine çocuğun babasının ortalıkta olmayışı, Klaus karakterinin Steve ve Esteban'ı birer baba olarak görmesi yine baba figürünün eksikliğini gösterir. Filmin bu konu üzerinde yoğunlaşması yönetmenin kendi hayatındaki ailevi sorunlarından kaynaklıdır.

Yönetmenin birçok filminde ele aldığı çocuksu davranışlar sergileyen yetişkin bu filmde Steve Zissou karakteridir. Fevri davranışları ve sonunu düşünmediği eylemleri ile adeta büyümemek için inat eder. Eşi Eleanor onun bu karakteri karşılığında anne rolünü üstlenmiştir. Jaguar köpekbalığını aradıkları yolculuk, manevi olarak da bir yolculuk olmuştur. Steve orta yaş krizini ve tükenmişlik hissini tam olarak atlatmasa da umut vadeden tavırlar gösterir.

### 5.2.2 Suda Yaşam filminde mekân kurgusu

Wes Anderson, bu filmde de karakterleri her bir detayına kadar planlayarak, kostümlerini ve dekorları incelikle seçerek, detaycı hikâye anlatıcılığıyla otör yönetmen oluşunu kanıtlamıştır. Kostüm sorumlusu Milena Canonero da kendi parlak fikirleri ile yönetmenin istekleri doğrultusunda kostümler tasarlamıştır. Filmde

kırmızı renkteki bereler ve mavi renkli üniformalar dikkat çeker. Kırmızı renk, karakterleri diğerlerinden ayırt edebilmek ve Zissou ekibine ait olduklarını belirtmek için özellikle kullanılmıştır. Yine ekip üyelerinin kırmızı bereleri kişiselleştirilmiş ögeler taşır. Örneğin Steve'in beresi şirinler şapkasına benzerken; Klaus'unki ise ponponludur. (Şekil 5.33)



**Şekil 5. 33:** Steve ve Klaus'un Kırmızı Bereleri ve Sahnenin Renk Paleti.

Simetrik ve asimetrik dengeye film içerisinde yer verilmiştir. Durağan kadrajda çoğunlukla simetrik denge ve tek kaçışlı perspektif tercih edilirken; tracking kamera hareketinin olduğu sahnelerde simetrik denge yer yer bozulmuştur. (Şekil 5.34, 5.35)

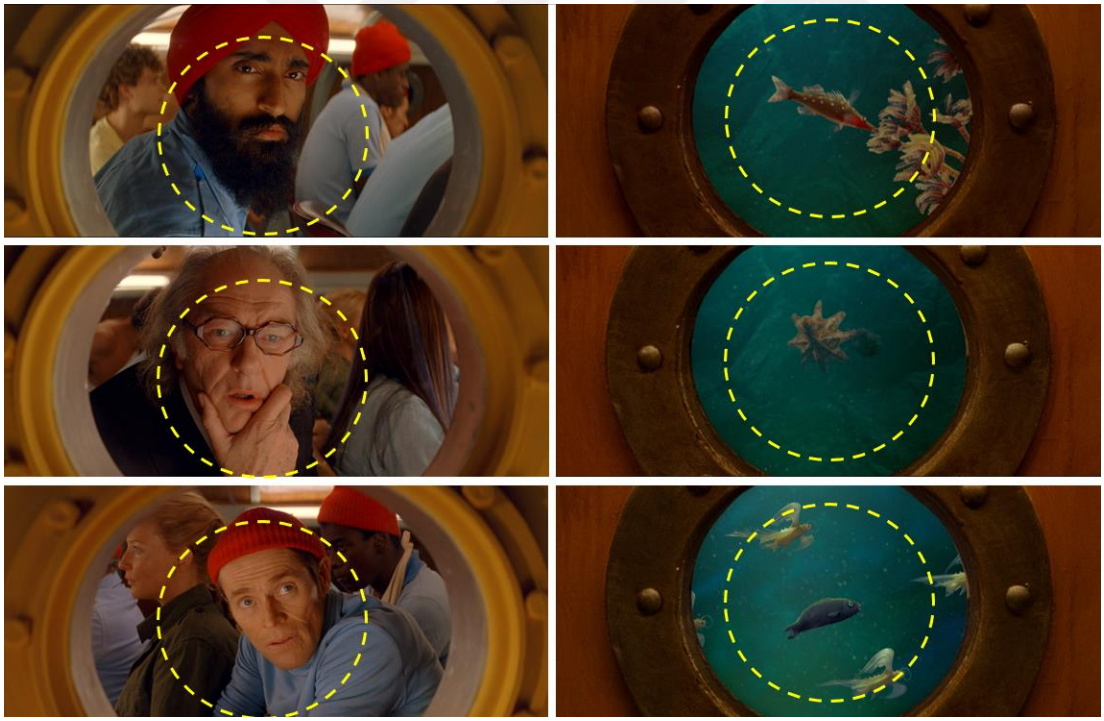


**Şekil 5. 34:** Filmde Simetrik Denge.



**Şekil 5. 35:** Filmde Asimetrik Denge.

Ekip denizaltının içerisindeyken, karakterler pencerelerin her birinde farklı birer canlı görmektedir. Burada pencere ekran görevindedir ve filmde kadraj içerisinde kadraj durumu görülür. Aynı zamanda bu sahnede radyal denge göze çarpar. (Şekil 5.36)



**Şekil 5. 36:** Filmde Radyal Denge.

Film boyunca sıcak tonlu aydınlatma ve sıcak renkler tercih edilirken; gemiyi korsanların bastığı bölümde soğuk tonlu aydınlatma tercih edilmiştir. Böylece içinde bulunulan huzursuzluk durumu vurgulanmıştır. Steve'in bağlı olduğu iplerden kurtulmaya karar vermesi ile aydınlatma tekrar sıcak tonlara dönmüştür. (Şekil 5.37)



**Şekil 5. 37:** Filmde Aydınlatmanın Değişimi.

Zissou ekibine ait Belafonte adlı gemi, Amerikan donanmasından satın alınmış ve Steve'in isteği doğrultusunda düzenlenmiştir. Bu gemi, Zissou ekibi için hem ev hem de işyeridir. (Şekil 5.38)



**Şekil 5. 38:** Belafonte.

Çekimlerin gerçekleştirildiği gemi gerçekten de II. Dünya Savaşı'ndan kalmadır. Filmin arka planında yönetmen ve yapım tasarımcısı Mark Friedberg seyirciye geminin iç mekânını daha detaylı aktarabilmek, seyirciyi bu maceranın içerisine sürüklemek amacıyla tek kadrajda bir kesit yardımıyla gösterilmektedir. (Şekil 5.39)



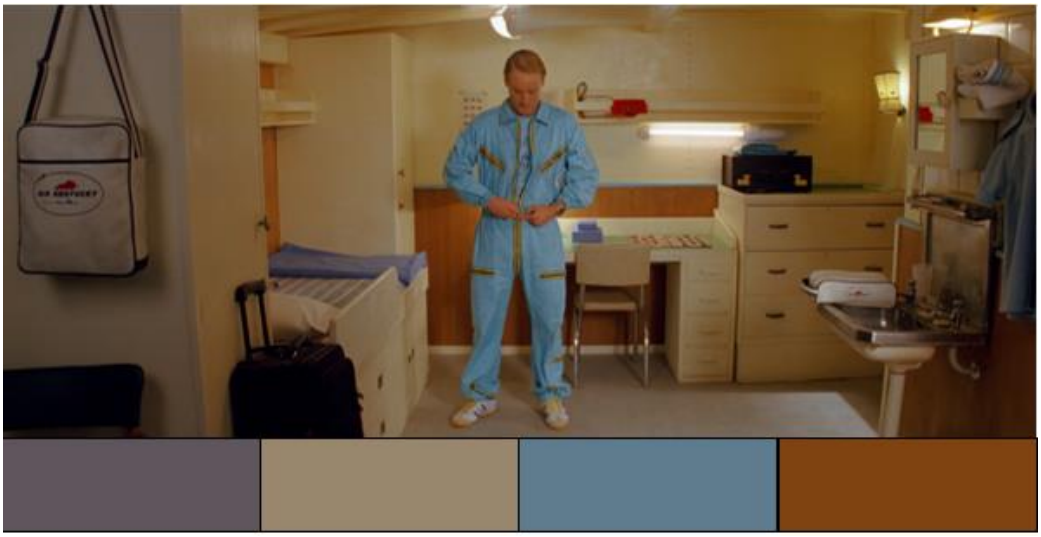
**Şekil 5. 39:** Belafonte'nin Kesiti Alınmış Maketi.

Mürettebatın ve geminin tanıtıldığı devam eden sahnede adeta karınca kolonisi görüntüsü ya da maket bebek evi görüntüsü elde edilmiştir. Filmin ilerleyen bölümlerinde Ned ve Steve tartışırlarken tracking çekimi ile bütün bir gemiyi sırasıyla sauna, bilim odası, montaj odası, mutfak, yemekhane ve güverte bölümlerinden geçer. Bu sahne mekânın film için ne kadar önemli olduğunu, arka planda fon olarak kullanılmadığını gözler önüne serer. Bu ulaşım mekânı aynı zamanda karakterin içsel yolculuğunun bir metaforudur. (Şekil 5.40)



**Şekil 5. 40:** Geminin İç Mekânları.

Geminin iç mekânında çoğunlukla ahşap ve demir malzeme kullanılmıştır. Bununla birlikte bej, ekru ve gri renkler ağırlıktadır. Karakterlerin kostümlerinde görülen kırmızı ve mavi renkler mekânlarda pek kullanılmamıştır. Renkler ve malzemeler gemiye nostaljik bir hava verir ki gemi hikâyede eski bir gemi olarak yer alır. Karakterlerin konakladığı kamaralar genellikle sadedir. Zaten sıkışık ve dar olan bu alanlarda ferahlık yaratabilmek için ekru ve beyaz renkler kullanılmıştır. (Şekil 5.41)



**Şekil 5. 41:** Ned'in Kamarası.

Film Napoli ve Roma civarlarında çekilmiş, kadrajlama ve planlar sayesinde Zissou ekibi dünya turuna çıkmış gibi algılanır. Mimarisi ve coğrafik yapılarıyla lokasyonun İtalya sahil kesimleri olduğu tahmin edilebilse de yönetmenin yarattığı gerçeklik bizi bilmediğimiz, hayal gücümüze kalmış konumlara götürür.

Ping Adası'nda bulunan Hotel Citroen, Steve'in eski eşiyle balayına gittiği oteldir. Burada oluşan mekânsal bellek dolayısıyla Steve, adaya adım atıp oteli gördüğünde nostaljik duygulara girer. Yürütemeyip ayrıldığı ilk evliliğini ve şimdiki eşi Eleanor'un kendisine yabancılaşmasıyla yaşanan sorunları düşünerek duygulanır. (Şekil 5.42)




**Şekil 5. 42:** Hotel Citroen.

Hotel Citroen yıllar önce terkedilmiş, içinde bulunan maymunlar ve her yanı sarmış sarmaşıkları ile yağmur ormanlarını andıran yıkılmaya yüz tutmuş bir yapıdır. Bu da filmin hikâyesinde Steve'in unutulmuş ilk evliliğini temsil eder. (Şekil 5.43)



**Şekil 5. 43:** Hotel Citroen İç Mekânı.

Filmde, sıra dışı sayılabilecek bir hikâyenin sıradan aktarımı gerçeklik hissini oldukça arttırmıştır. Fakat bu durumda da yönetmen seyirciye masal dünyasının içerisinde olduğunu denizde yaşayan canlıların farklılığı ile hatırlatır. Bu canlıların çeşitli renklerinin yanı sıra stop-motion animasyon tekniği ile filme dahil olması gerçeklik hissini değiştirir. (Şekil 5.44)



**Şekil 5. 44:** Jaguar Köpekbalığı (Solda) ve Pastel Denizatı (Sağda).

Zissou ekibi, Esteban'ı öldüren, Steve'in bulup öldürmeye yemin ettiği Jaguar köpekbalığını görmek için denizaltı ile yolculuğa çıkar. Bu yolculuk sırasında ekibin mavi üniformalarının yanı sıra Eleanor da mavi bir kostüm giyer. Başka renklerde kostümler giyen karakterler de bu sahnede bulunmaktadır fakat başkahraman Steve için önemli olan eşinin desteğini almaktır. İşte burada Eleanor'un desteğini göstermek için umudun ve inancın rengi olan mavi tercih edilmiştir. (Şekil 5.45)



**Şekil 5. 45:** Ekip Denizaltı ile Yolculukta.

Suda Yaşam filmi, parametreler üzerinden incelendiğinde; ‘tükenmişlik’, ‘yalnızlık’, ‘aidiyet’ kavramlarının hâkimiyeti göze çarpar. Mekân psikolojisi ve atmosfer üzerinde değişiklikler gerçekleştirilmiştir. Sarı ışıklı aydınlatma kullanılırken ‘yuva’ gibi gelen gemi, bir anda korsanların gelmesi ile beyaz ışıklı aydınlatmaya geçilmesinin ardından ‘tekinsizlik’ hissi yaratır ve izleyicinin karakterlerin oradan uzaklaşmalarını istemesine sebep olur. Mekânsal bellek konusuna kısa bir replikte gönderme yapılır. Geminin dekoruna gösterilen özen ve sahnelerde tek tek her mekânının tanıtılması, mekânın film içerisindeki önemine dikkat çeker. Bir Wes Anderson filmi olarak simetrik denge özelliğiyle dikkat çekerken; radyal dengeye ve asimetrik dengeye de rastlanır. Fakat herhangi bir durumda simetrik aks üzerinde yerleştirilmiş donatılar görülmez. ‘Zaman’ ancak bölüm başlarında bölümün kaçıncı günde geçtiği yer aldığında farkedilebilir olmuştur. Çünkü film olağan bir akıştadır ve hikâyenin sıradışı bir anlatımı yoktur. Renkler ile karakterler arasındaki farklılıklar ve önemli karakterler öne çıkarılır.

## 5.3 Büyük Budapeşte Oteli Filmi

Özgün Adı: The Grand Budapest Hotel (Şekil 5.46)

Yapım Yılı: 2014

Süre: 99 dk

Tür: Macera, Komedi, Suç

Senaryo: Wes Anderson, Hugo Guinness

Görüntü Yönetmeni: Robert D. Yeoman

Yapım Tasarımcısı: Adam Stockhausen

Sanat Yönetmeni: Stephen O. Gessler, Gerald Sullivan

Set Dekoratörü: Anna Pinnock, Joseph Brandl

Kostüm Sorumlusu: Milena Canonero

Oyuncular: Ralph Fiennes, F. Murray Abraham, Mathieu Amalric, Adrien Brody, Willem Dafoe, Jeff Goldblum, Harvey Keitel, Jude Law, Bill Murray, Edward Norton, Saoirse Ronan, Jason Schwartzman, Léa Seydoux, Tilda Swinton, Tom Wilkinson, Owen Wilson, Tony Revolori, Larry Pine.




**Şekil 5. 46:** "Büyük Budapeşte Oteli" Film Afişi.

1932 yılında Avrupa kıtasının doğu ucunda yer alan eski Zubrowka Cumhuriyeti'nde görkemli ve oldukça popüler Büyük Budapeşte Oteli bulunur. Kime ait olduğu bilinmeyen bu otel, konsiyerj Mösyö Gustave tarafından başarılı bir şekilde idare edilir. Bu sırada devam eden bir savaş vardır. "Zero" lakaplı genç Moustafa'nın otelde bellboy olarak işe girmesi ile olaylar başlar. M. Gustave yaşlı, zengin ve özellikle sarışın kadınlara eşlik ederek gönüllerini hoş tutar. Bu kadınlardan biri olan Kontes Celine Villeneuve Desgoffe-und-Taxis (Madam D.) vefat etmiş ve vasiyetinde değerli bir tabloyu M. Gustave'a bırakmıştır. Kadının oğlu ve diğer akrabaları M. Gustave tarafından öldürüldüğüne inanır. M. Gustave hapse atılır, Zero ve şehirdeki Mendl's adlı pastanede çalışan sevgilisi Agatha onu kurtarmaya çalışır. Daha sonra anlaşılır ki Madam D. cinayete kurban gitmesi durumunda farklı bir vasiyetnamenin devreye girmesini istemiştir; bu durumda görkemli Büyük Budapeşte Oteli M. Gustave'a kalmıştır. Savaş yıllarından kısa bir süre sonra Agatha ve M. Gustave ölmüştür. Böylece her şey Zero Moustafa'ya kalmıştır. 1968 yılına gelindiğinde savaştan sonra eski popülaritesini kaybeden otele genç bir yazar gelir. Yazar, Moustafa ile bir yemek yemektedir ve bütün hikâyeyi ondan dinler. Bu hikâyeden hareketle Büyük Budapeşte Oteli adında bir kitap yazan yazar, 1985 yılında torununa otele gidişini anlatır. Genç bir kadının yazarın mezarını ziyaret etmesiyle başlayan film, kadının oradaki bir banka oturup kitabı okumasıyla sona erer.

### 5.3.1 Büyük Budapeşte Oteli filminde hikâye analizi

Film, başlangıçta da kapağı gösterilen kitabın içerisinde bir hikâye gibidir. Bu nedenle Hikâye tıpkı kitaplardaki gibi bölüm bölüm aktarılmaktadır bu nedenle her bölümün başında giriş sahnelerine yer verilmiştir. (Şekil 5.47)




**Şekil 5. 47:** Filmin İkinci Bölümüne Giriş Sahnesi.

Senaryo; Yahudi olduğu için 1933'te Hitler Rejimi sırasında kitaplarının yakılmasıyla ülkesini terk eden, daha sonra 1942'de eşiyle birlikte intihar eden Avusturya-Macaristanlı yazar Stefen Zweig'dan esinlenilerek ve ona ithafen yazılmıştır. Filmin iç ısıtan renkleri ve tuhaf ama huzurlu hâlinin ardında puslu bir hava yatar. Çünkü 1930'lu yıllarda hikâyede yıkıcı bir savaş yaşanmaktadır. Diğer bir savaştan kaçan mülteciler kısıtlanmaya çalışılmakta, Faşizm giderek yükselmektedir. Dolayısıyla puslu hava; yalnızlığın, çaresizliğin ve rejimin baskısının bir metaforudur. Trenle Madam D.'nin evine cenazeye giden Zero ve M. Gustave savaş sırasında yapılan sıkı kontrole denk gelmiştir. Bir mülteci olduğu için Zero, ordu tarafından tutuklanmak istenmiştir. Üniformasında lüksün, asaletin ve ihtişamın rengi moru taşıyan; bir o kadar zarif konuşması ve hareketleriyle öne çıkan M. Gustave askerlerin arkadaşına saldırmasını engellemeye çalışarak rejime karşı çıkmıştır. Bu olaya ithafen Zero Moustafa yazar ile konuşurken "Bir zamanlar insanlık olarak bilinen bu barbar mezbahada demek ki halên solgun da olsa biraz medeniyet pırıltısı kalmış. O (M. Gustave) da bunlardan biriydi." der.

Hayali ülke Zubrowka Cumhuriyeti ve kaçma-kovalama-saklanma sahneleri; I. ve II. Dünya Savaşı arasında kalmış gerçek hayattaki 20. yüzyıl Avrupası'nın ve kaybolan uygarlığın bir temsilidir. Pastel renkli büyüleyici görüntülerin arka planında savaş yüzünden ailesini kaybeden ve yerinden yurdundan olan Zero'nun M. Gustave sayesinde Büyük Budapeşte Oteli'nde yer-yurt bulmasının, burayı yuva olarak görmesinin ve burada aile edinmesinin; sadakatin, dostluğun, sevginin, saygının, direnişin hikâyesi yatar.

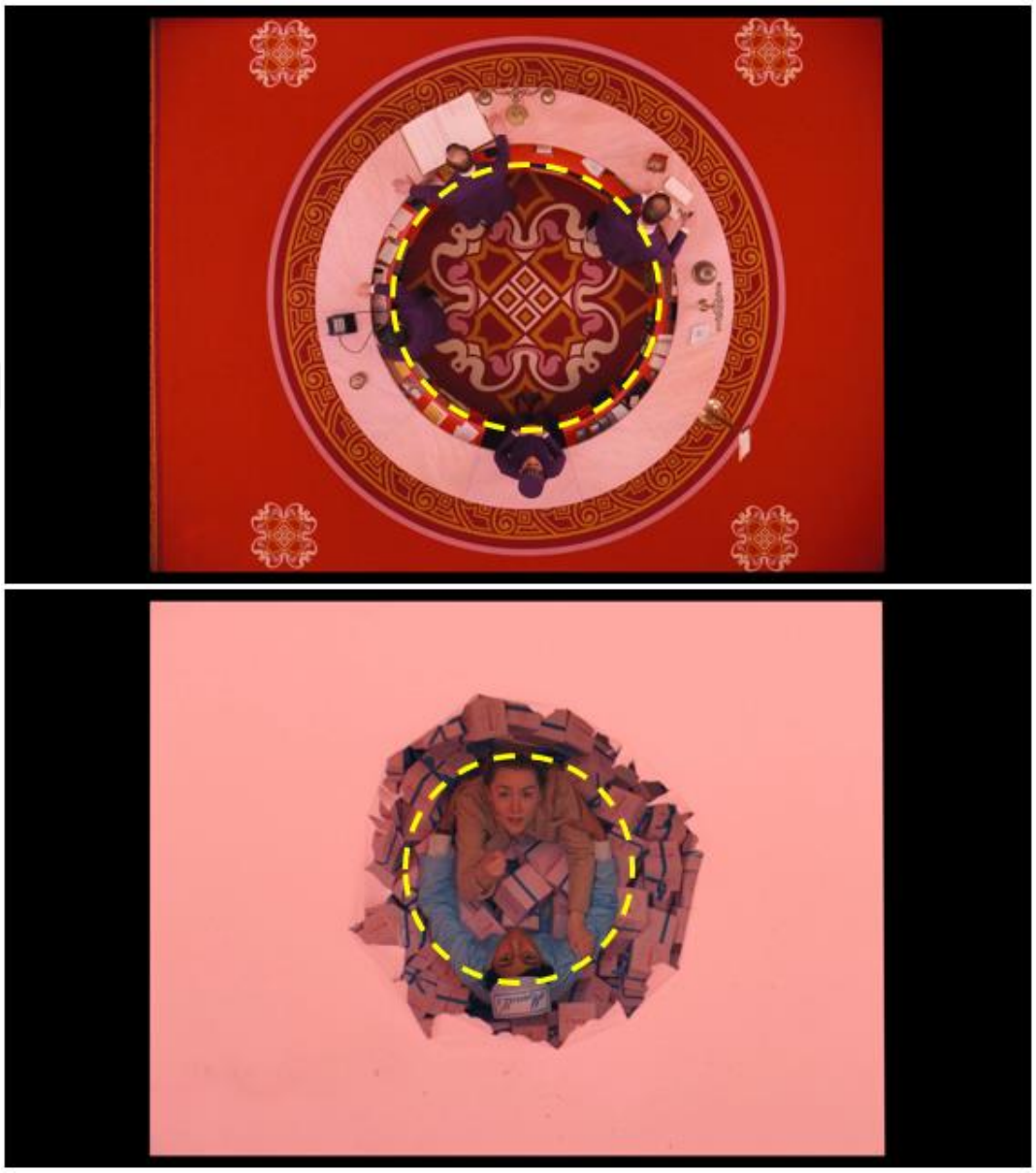
### 5.3.2 Büyük Budapeşte Oteli filminde mekân kurgusu

Yönetmenin alametifarikası olarak, karakterlerin hareketleri mekân içerisinde simetrik bir dengede ve merkezi aks üzerinde görülmektedir. Olaylar ve karakterler kadrajın ortasında dengeli bir şekilde konumlandırılmıştır; böylece tek kaçışlı perspektif ile oluşan kadrajlar ortaya çıkmıştır. Sahneler arası geçişler, karakter kadrajın merkezinde kalacak şekilde gerçekleştirilmiştir. Asimetrik denge ve radyal denge nadiren tercih edilmiş; filmin simetrik tutumu yüksek çoğunlukla hâkimiyetini sürdürmüştür. (Şekil 5.48)



**Şekil 5. 48:** Filmden Bazı Sahnelerde Simetrik Denge.

Filmin önemli teknik özelliklerinden biri olan kuş bakışı sahnelerinde radyal denge kullanılmıştır. Böylece kompozisyon kalabalıklaştırılmış ve görüntüler daha dikkat çekici hâle getirilmiştir. Dengenin, simetrinin, aksın ve düzenin varlığı filmin sahnelerini adeta sergide yer alan fotoğraf seçkisi gibi göstermiştir. (Şekil 5.49)



**Şekil 5. 49:** Filmden Kuşbakışı Sahnelerde Radyal Denge.

Filmde ışık hemen hemen her Wes Anderson filminde olduğu gibi renk ile ahenk içerisindedir. Doğal ışık dururken yapay olanı kullanmaktan yana olmayan Anderson, çekim teknikleri ve imkanları dahilinde görüntü yönetmeni ile yapay ışıklandırmanın setin dışarısında konumlandırılıp, camlardan içeri sızması konusunda anlaşmıştır. Mekânın boyutlarının büyüklüğüne bağlı olarak bazı sahnelerde ise tavana ışık kaynakları konumlandırılmıştır. (Şekil 5.50)



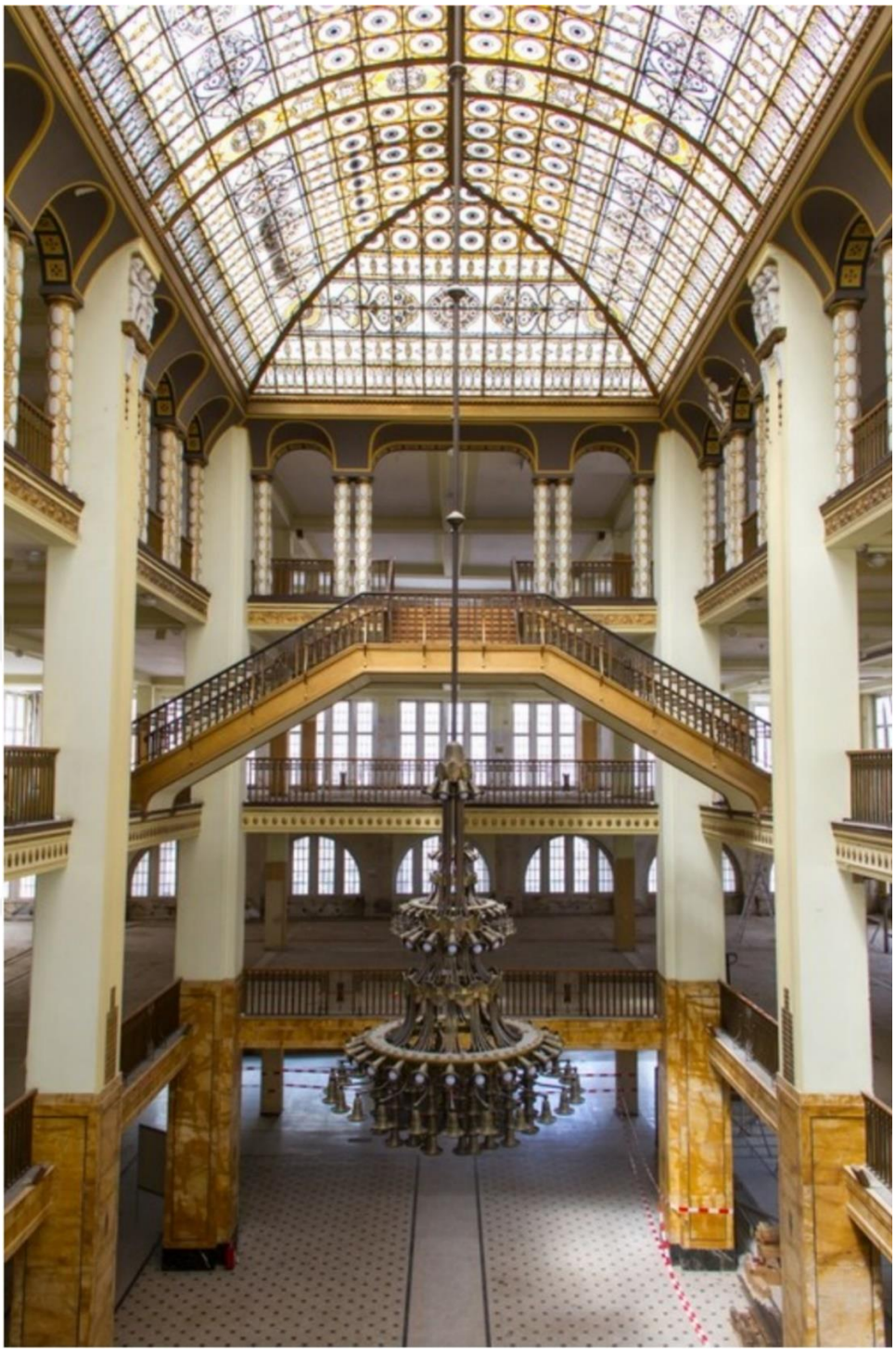
**Şekil 5. 50:** Filmden Bir Sahne İçin Tavana Konumlandırılan Işıklar.

Yakın planlarda devasa projektörler kullanmak yerine oyuncuların yüzünü ön plana çıkaracak ama yine de arka planda doğal ışık etkisini koruyacak seyyar ışıklar kullanılmıştır. (Şekil 5.51)



**Şekil 5. 51:** Filmden Bir Sahnede Seyyar Işık Kullanımı.

Wes Anderson ve ekibi otel için çekim yapılacak mekân ararken; misafirler ve işleyiş dolayısıyla var olan bir otelde çekim yapamayacaklarını düşünmüş ve Avrupa'da lokasyon arayışlarına başlamıştır. Doğu Almanya lokasyon keşifleri sırasında Görlitz kentinde dört yıldır boş olan Görlitz Warenhaus adında beş katlı büyük bir mağaza bulmuşlardır. (Şekil 5.52, 5.53)

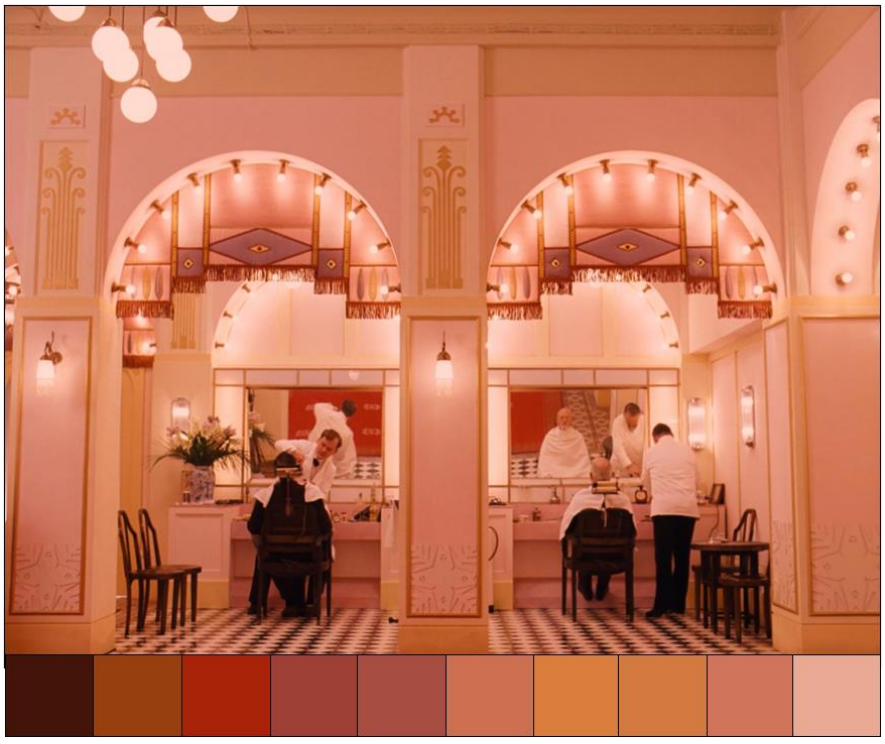


**Şekil 5. 52:** Görlitz Warenhaus, Almanya. Fotoğraf: Oliver Killig, 2014.



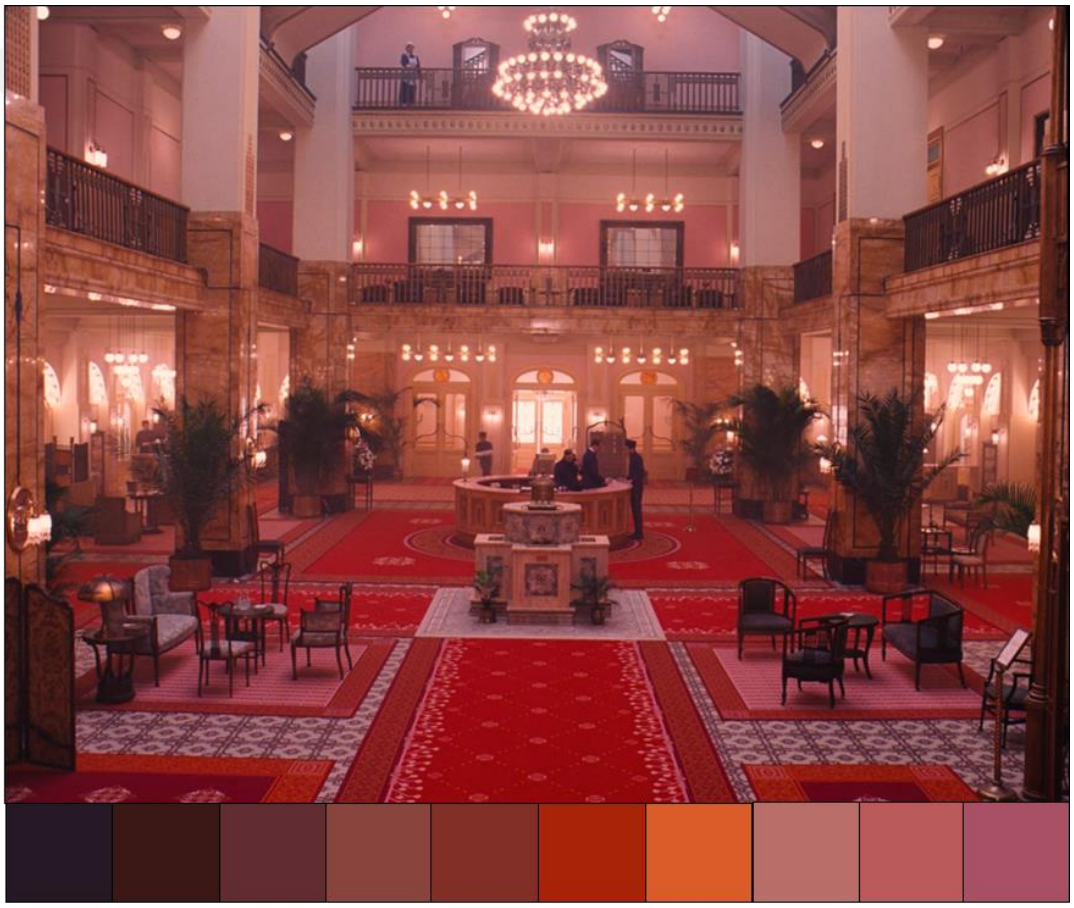
**Şekil 5. 53:** Otelin İç Mekânı.

Sanat ekibi, bütçe dahilinde farklı dönemler için iç mekân tasarımı yapmıştır. Kısa bir süre içerisinde otelin lobisi, vestiyer, lobi bar ve berber dükkânı gibi dönemsel mekânlar kurgulanmıştır. Bu mekânların davetkâr bir otel içerisinde yer aldığı göz önüne alınarak; yumuşak pembe, gül kurusu, altın, krem gibi pastel tonlar kullanılmıştır. (Şekil 5.54)



**Şekil 5. 54:** Otelin İçerisindeki Berber Dükkânı ve Renk Paleti.

Filmin 1932'de geçen bölümü için yapım tasarımcısı Adam Stockhausen, Wes Anderson'ın fikirleri doğrultusunda sanat ekibi ile el yapımı kumaşlar hazırlamış ve Doğu Almanya'dan tedarik edilen antika mobilyaları kullanmıştır. Film Potsdam'daki Studio Babelsberg ile ortak yapımdır. Bu sayede Stockhausen, stüdyonun eşya deposunda bulunan lamba, el feneri, telsiz gibi bazı eşyalardan ilham almıştır. Kıvrımlı formlar, kemerler, kemerli pencereler, demir korkuluklar, zarif dekoratif ögeler veçiçeksi bezemeler ile bu dönemde otel gerek iç mekân gerek de dış cephede Art Nouveau üslubunda tasarlanmıştır. Ağırlıklı olarak kırmızı, kahverengi ve pembe renkler tercih edilmiştir. Mimari ögeler ve donatılar simetrik aksa göre yerleştirilmiştir. (Şekil 5.55)



**Şekil 5. 55:** Otelin Lobisi ve Renk Paleti.

Filmde zaman kavramı oldukça ön plandadır. Hikâyenin üç farklı zaman diliminde geçtiğini ve hangi zaman diliminde olduğunu izleyiciye aktarmak isteyen Wes Anderson, 1985 yılı için *1,85:1* (16:9); 1968 yılı için *2,33:1* (anamorfik) ve 1932 yılı için ise *1,33:1* (4:3) görüntü oranlarını kullanmıştır. Yine zaman kavramı, otelin farklı dönemlerdeki iç mekânlarında ve cephesinde renkler, donatılar, malzemeler ve

dokular ile vurgulanmıştır. Sinema teknikleri, çekim oranları, renkler ve üsluplar mimari parametreler ile bir araya gelmiştir. (Şekil 5.56)



**Şekil 5. 56:** Sırasıyla 1932, 1968, 1985 Yılları Görüntü Oranları.

1930'larda kırmızı halılarla, parlak renklerle ve mermerler ile donanmış iç mekân; 1960'larda solmuş yeşiller ve turuncuların hâkim olduğu lobisi, ahşap kaplı duvarları, ucuz görünümlü metal ayaklı turuncu kumaş-kahverengi deri karışımı

koltukları, kirli bejimsi halıları ile karşımıza çıkar. Otelin bu renkler ve ruhsuz mobilyaları ile neredeyse tekdüze görünümü, tükenmişliğin sembolüdür. (Şekil 5.57)




**Şekil 5. 57:** Otelin 1968'deki Lobisi.

1968'de otel eskisinden oldukça farklıdır. Yıllar içerisinde değişen estetiğe ayak uydurmak için revizyona uğramış olduğu; modern, net ve çoğunlukla keskin çizgiler ile 1932'deki gösterişli süslemelerden vazgeçildiği görülür. Daha rasyonel bir üsluba sahip olan bu yeni tasarım da zaman içerisinde yıpranmış ve bakımsız kalmıştır.

Zero Moustafa geçmişe, oteldeki ailesinin kendisiyle birlikte olduğu mutlu günlere özlem duyar. Bu nedenledir ki; yazar ile konuşurken verilen 1930'lara geri dönüş sahneleri canlı renkler içerir ve çok daha parlaktır. Zero Moustafa'nın, eskiye duyduğu özlemi belirtmek için burada, oyuncu F. Murray Abraham'a otelin eski ihtişamlı günlerinde de görebildiğimiz canlı ve parlak renk tonlarını içeren bir kostüm giydirilmiştir. Bütün bir otele bakıldığında solmuş renkler arasında dikkat çeken yegâne şey Zero Moustafa'dır. (Şekil 5.58)




**Şekil 5. 58:** Zero Moustafa'nın Otelin Lobisinde Oturduğu Sahne ve Renk Paleti.

Otelin termal havuz bölümüne bakıldığında; 1932'de pastel mor ve krem renkler kullanıldığı ve bol yapraklı bitkiler ile mekâna kimlik kazandırıldığı görülür. Tuğlalar capcanlı ve yenidir. Döneme uygun ahşap ve zarif çizgilerde tasarlanmış mobilyalar kullanılmıştır. Otelin ihtişamını çoktan kaybetmiş olduğu 1968 yılına gelindiğinde aynı mekân soluk maviler, çizilmiş yer döşemeleri, beyaz ve yıpranmış mobilyaları ile ruhsuz görünür. Etrafta öylesine bırakılmış temizlik eşyaları, pis ve yıpranmış görüntüsü ile insanı yalnızlaştırır. Nitekim bunu yansıtmak amacıyla ilk dönemde geçen sahnede M. Gustave ile bir hanımefendi neşeli şekilde görülürken; diğer sahnede bir adam tek başına havuzda durmaktadır. (Şekil 5.59)



**Şekil 5. 59:** Sırasıyla 1932 ve 1968 Yıllarında Otelin Termal Havuzu.

1968’deki melankoli hissi tekrar eden görüntülerde yazarın veya Zero Moustafa’nın yalnızlığı ile de vurgulanır. Yazar boş koridorlarda yürüyüp; odasında tek başına yemek yer. (Şekil 5.60)



**Şekil 5. 60:** 1968 Yılında Otele Gelen Yazarın Yalnızlığı.

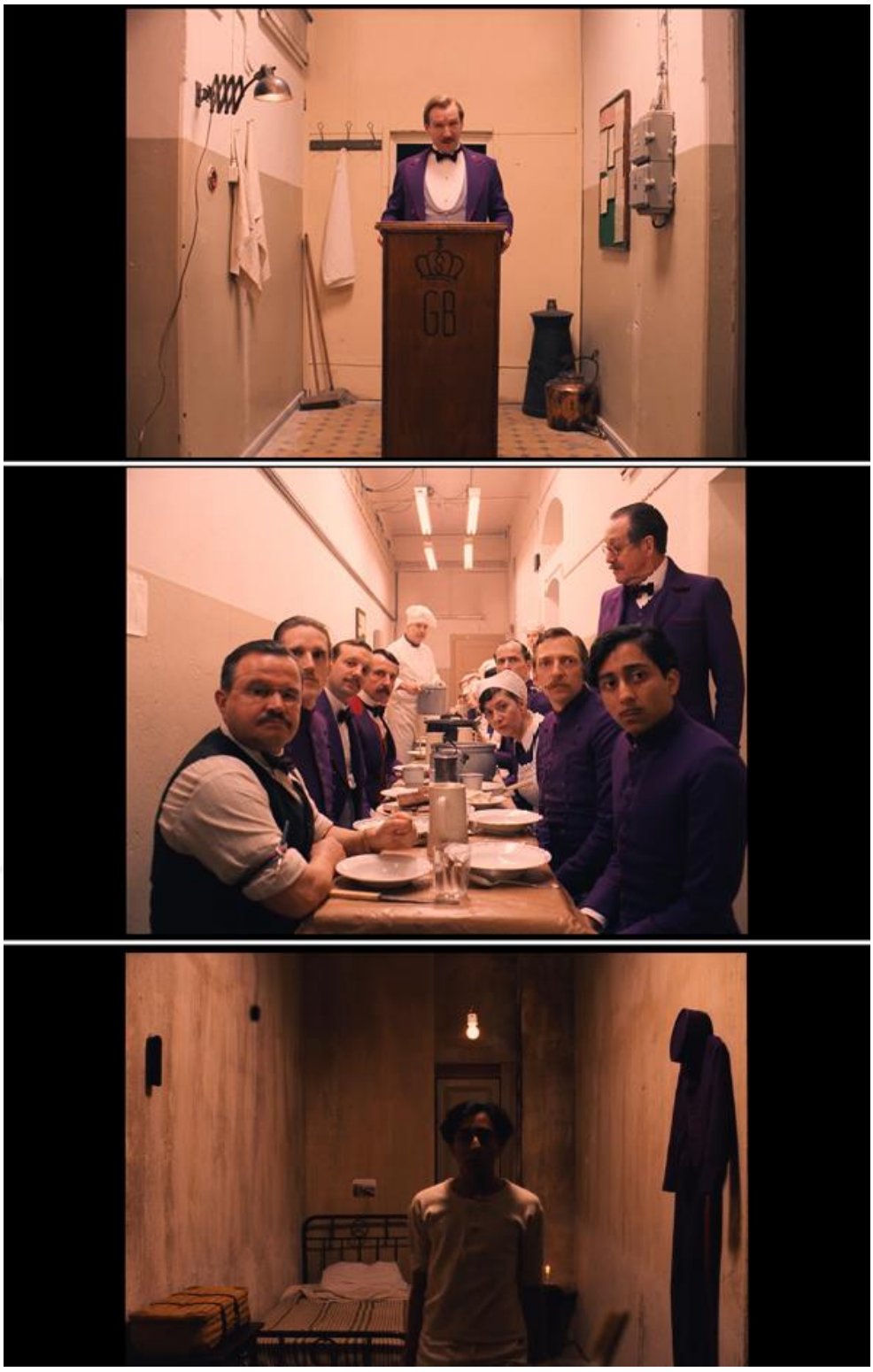
Yemek salonu olarak kullanılan bölümde masa ve sandalyeler simetrik aksta ritmik bir şekilde yerleştirilmiştir. Yazar ve Zero Moustafa beraber yemek yerken; yemek salonundaki birkaç insana rağmen yalnızdır. 1968’de yemek salonu olarak kullanılan bu yer, 1932’de otelin kapasitesi dolayısıyla oldukça büyük tasarlanan bir

balo/konferans salonudur. Otel gözden düşünce bir daha eski kapasitesine erişemediği için burası yemek salonu olarak kullanılmıştır. Bu durum da yönetmen tarafından hikâyenin 1968'deki döneminde genel tema olarak işlenen 'yalnızlığı' mimari ölçeğin ve boyutların ezici gücü ile yansıtmıştır. (Şekil 5.61)



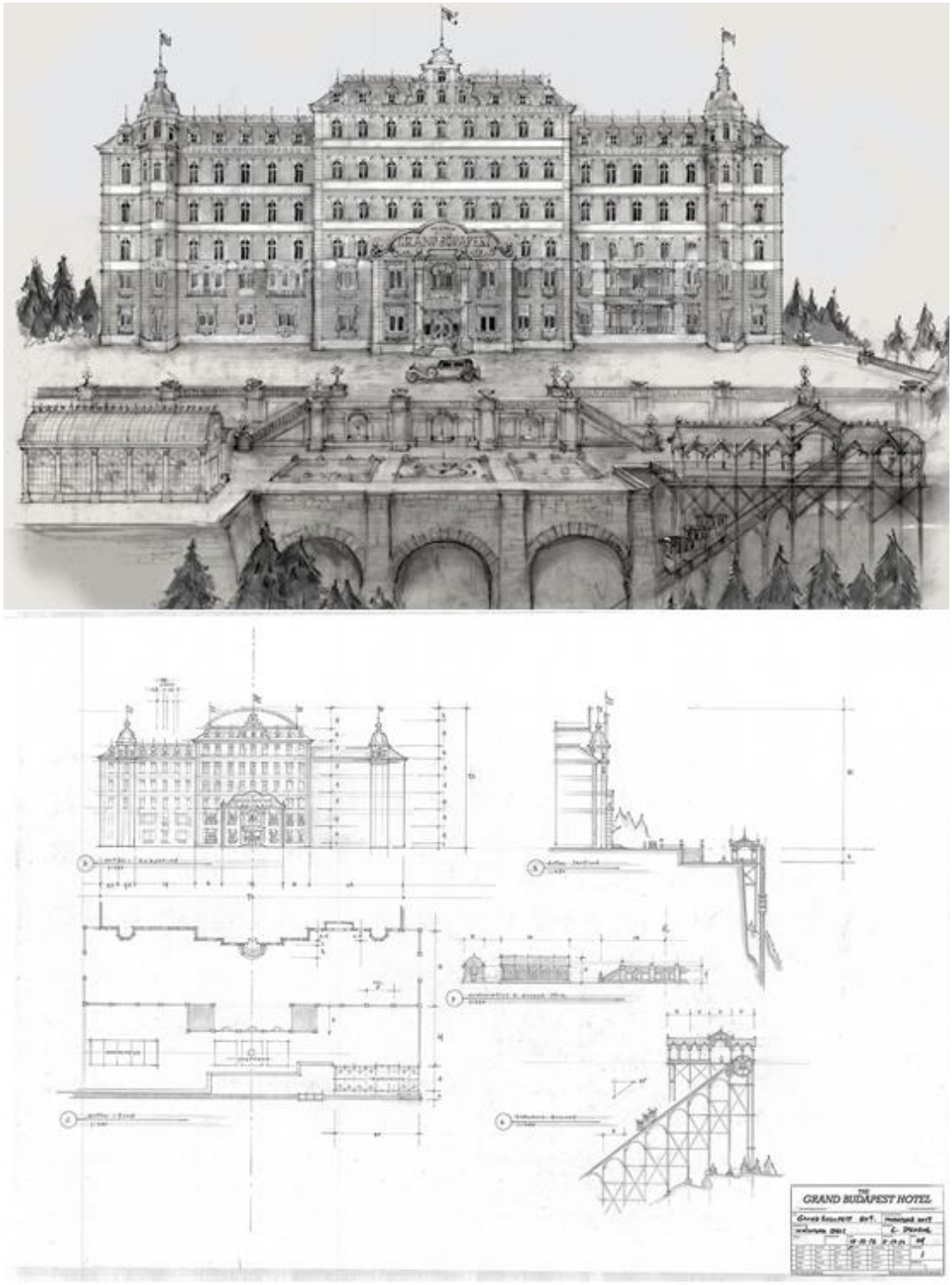
**Şekil 5. 61:** 1968 Yılında Otelin Yemek Bölümü.

Döneminde popüler ve çok büyük olan otelin servis bölümünde, çalışanların odalarına ve yemek yedikleri yerlerin boyutlarına bakıldığında; otelin geri kalanına göre orantısız bir boyutlandırma görülür. Bu mekânlar soluk renkleri, en-boy orantısızlığı dolayısıyla dar koridorumsu görüntüsü ile adeta birer hücre gibidir. Hizmet verenin insan olarak küçümsenmesinin ve hiyerarşinin mimari tasarıma yansıması filmde bu şekilde ortaya konulmuştur. (Şekil 5.62)



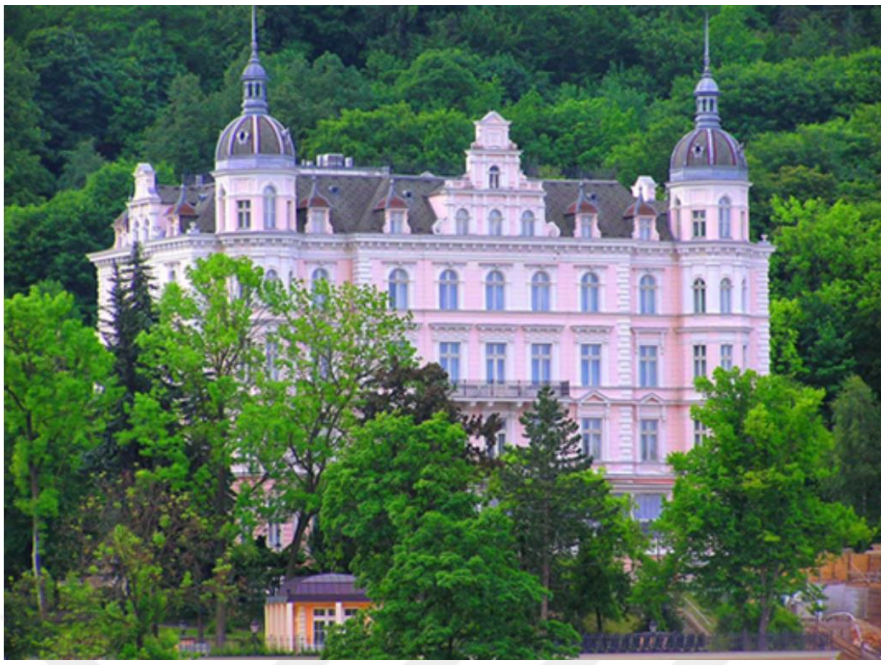
**Şekil 5. 62:** Otelin Servis Bölümü.

İç mekân kurgusal bir mekân yaratılması ile çözümlenmiş; sıra dış mekâna ve otelin görünümüne gelmiştir. Avrupa'daki keşifler ve araştırmalar sonucu otelin eskizleri ve planları Anderson'ın daha önce de bir projede çalıştığı grafik tasarımcı ve sanat yönetmeni Carl Sprague tarafından çizilmiştir. (Şekil 5.63)




**Şekil 5. 63:** Otelin Tasarım Aşamasındaki Eskizleri.

Alp dağlarının yamacında yer alan ulaşımı zor otelin cephe görünümü için, Çekya'nın ünlü kaplıca şehri Karlovy Vary'de yer alan tarihi Palace Bristol Hotel ve Grandhotel Pupp ve Budapeşte'deki Corinthia Hotel'den etkilenilmiştir. (Şekil 5.64, 5.65, 5.66)



**Şekil 5. 64:** Palace Bristol Hotel, Çekya. Fotoğraf: Richard Schubert, 2005.




**Şekil 5. 65:** Grandhotel Pupp, Çekya.



**Şekil 5. 66:** Corinthia Hotel, Macaristan.

Otelin dış görünüm sekansları için yeşil perde önünde üç metrelik bir maket hazırlanmış ve dış çekim aksiyon sahneleri için mağazanın cephesinin önüne dekorlar konumlandırılmıştır. “Yapım sonrası” (Post-production) aşamasında otelin ıssızlığı puslu hava ve arka planda görünen pembemsi ormanlık alan ile vurgulanmıştır. (Şekil 5.67)

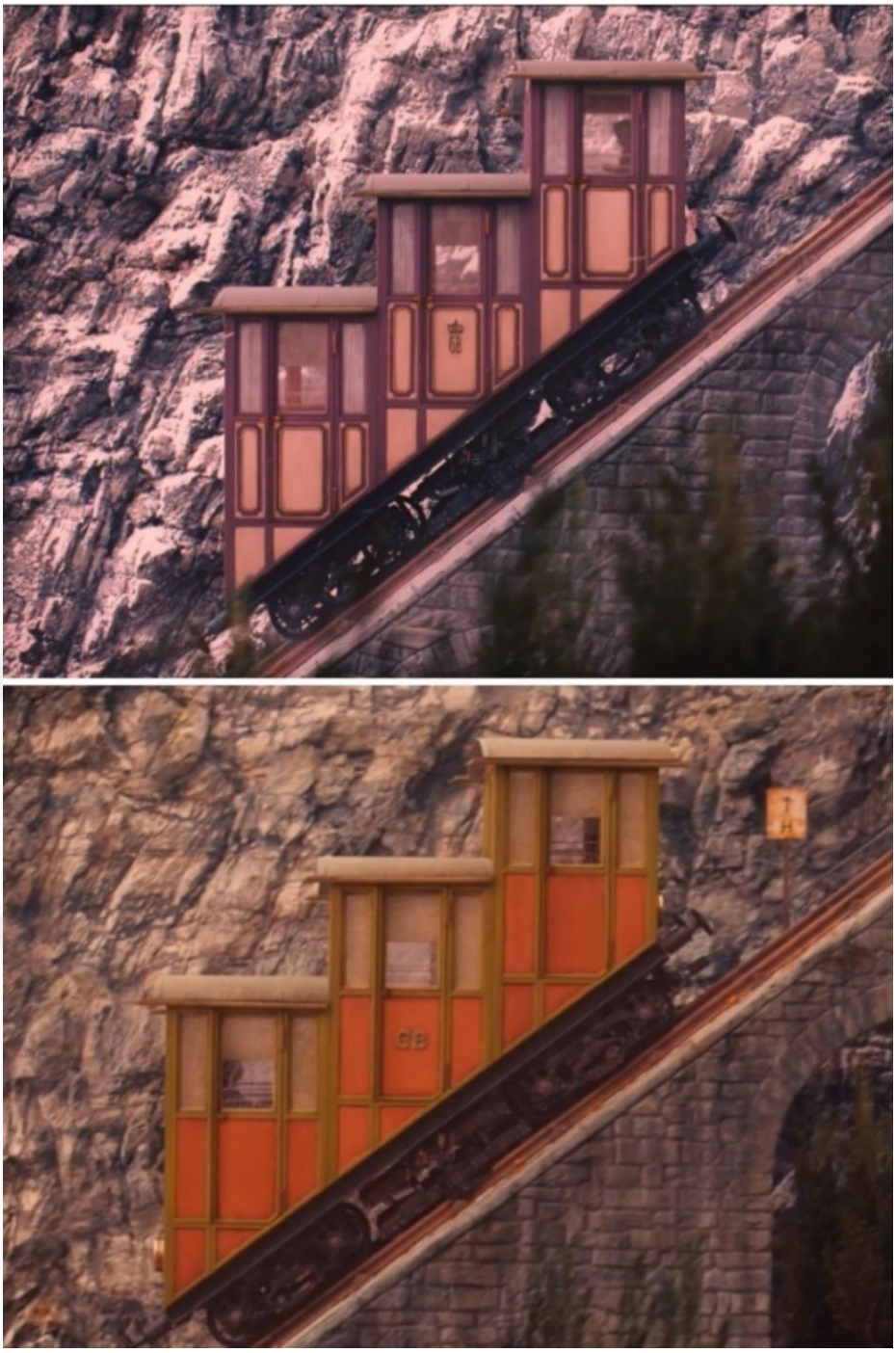


**Şekil 5. 67:** Otelin Maketi ve Yapım Sonrası Görünümü.

1932 ve 1968 yılları için otelin cephesi simetrik aksa göre tasarlanmıştır. Fakat 1932'deki neşeli ve davetkâr otelin aksine; 1968'de geçen bölümde otel soğuk ve vahşi Sovyet dönemi stilinde tasvir edilmiştir. Hikâyede savaş sonrasında geçen bu dönemde yapının eski renkli, zarif ve estetik hâlinden eser kalmamış olması; tıpkı Stalin'in faşist rejiminden ve savaştan etkilenen yorgun Sovyet halkının mimaride de umutsuzluğa kapılması gibidir. (Şekil 5.68, 5.69)




**Şekil 5. 68:** Sırasıyla 1932 ve 1968 Yıllarında Otelin Cephesi.



**Şekil 5. 69:** Sırasıyla 1932 ve 1968 Yıllarında Füniküler.

Otel ile şehir bağlantısı bir füniküler ile kurulmaktadır. 1932'de otel gibi, füniküler, fünikülerin giriş bölümü ve şehir de yumuşak pastel renklerle, tertemiz ve çekici görünür. (Şekil 5.70)




**Şekil 5. 70:** Sırasıyla Füniküler, Fünikülerin Şehirdeki Girişi, Şehrin Sokakları.

Otele dışarıdan bakınca; zirvede yalnız ve tüm görkemi ile gururlu bir yapı görülür. Otelden uzaklaşarak şehre doğru bakıldığında da sokakların bomboş olduğu dikkat çeker. Otel içerisindeki kalabalık ve hareketliliğin aksine şehir gürültüsüz, ıssız ve donuktur. Aksiyonun merkezindeki karakterler dışında kimse kadrajda yer almaz. Gece sekanslarında ise gökyüzü için yakalanan mavi renk, filme gizem hatta neredeyse suç filmi havası katar. Filmde süregelen 'yalnızlık' fikri burada 'tekinsizlik' duygusuna evrilir. (Şekil 5.71)



**Şekil 5. 71:** Filmde Tekinsizlik Hissinin Yoğun Olduğu Sahneler.

Filmde mekânlar genel planlar ile tanıtılır ve filme birer karakter olarak dahil olur. Karakterin ruh haline ve sahnenin genel havasına göre ışık ve renk tonları değişmekte; zaman kavramı doğrultusunda mekân kurgusunu oluşturan bileşenler ve mobilya, dekorasyon ögesi gibi elemanlar da farklılık gösterir. Bu da mekânın hikâyenin devamlılığı ve tutarlılığı için önemini vurgularken; mekânın bu filmdeki rolünün büyüklüğünü de kanıtlar.

Mösyö Gustave, hapishaneden kaçıp yardım istediğinde; üniformasında da amblemini taşıdığı "Society of the Crossed Keys" adlı konsiyerj topluluğuna izleyicinin kısa ve hızlı bir bakış atması sağlanmıştır. Hikâyenin esinlenildiği yazar Stefan Zweig'ın aynı adlı romanından isim alan bu topluluğun üyeleri işlerinin başındayken M. Gustave bir tanesini arar ve böylece telefon zinciri başlar. Bu topluluğun her bir üyesini tanıtmak için aynı mekânda farklı renk kombinasyonları ve çeşitli dekor kullanımları ile taçlandırılan danışma masaları gösterilir. Zamanı ve ruh hâlini tek başına etkileyebiliyor olmasının yanında aynı yerde farklı otellerin olduğuna da inandırması rengin göz ardı edilemeyecek bir etkisidir. (Şekil 5.72)




**Şekil 5. 72:** The Society of Crossed Keys.

Büyük Budapeşte Oteli, vizyona girdikten sonra büyük bir gişe başarısı yakalamış ve yönetmenin hayran kitlesini arttırmıştır. Filmde kurgulanan otel mekânının gerçekçi görünüşü üzerine dolandırıcıların iş başına geçmesiyle birçok insan var olmayan bir otele rezervasyon yaptırmıştır. Film, renk seçimleri ve samimi ile birçok insanı etkilemiştir. Hatta dünya üzerinde, filmdeki mekânlardan esinlenen birkaç yer de açılmıştır. Bunlardan biri olan İstanbul'daki Mendel's Chocolatier, adını filmde Agatha'nın çalıştığı Mendl's fırınından alır. Filmde Mösyö Gustave'ın favorisi olan Courtesan au Chocolat isimli tatlı, kafe ilk açıldığı zamanlarda servis edilmiştir. (Şekil 5.73)




**Şekil 5. 73:** Filmde Mendl's Pastanesi ve Courtesan au Chocolat tatlısı.

Filmin etkilediği bir diğer mekân da Avustralya'nın Sidney kentindeki Stanley's adlı bardır. Pastel mavi, pembe ve sarı renkler cephede kullanılarak oluşturulan cephede filmin hâkim estetiğinden etkilenildiği görülür. (Şekil 5.74)




**Şekil 5. 74:** Stanley's Bar, Avustralya. Fotoğraf: Helena Dolby, 2010.

Büyük Budapeşte Oteli filmi belirlenen parametreler bağlamında incelendiğinde; filmin genelinde 'tükenmişlik', 'yalnızlık' ve 'tekinsizlik' kavramları doğrultusunda melankoli havasının hâkim olduğu görülür. Yönetmen, özellikle renkler ve kadrajlarda yaratılan boş kompozisyonlar ile mekân psikolojisi üzerinde değişiklikler yapmıştır. 1932 yılında otel mekânının mimari kurgusu ve içindeki karakterlerin etkisiyle 'aidiyet' duygusu yerini bulurken; 1968'de bu duygu tamamen yok olmasa bile mekânsal bellek içerisinde hapsolarak silikleşmiştir. Mimari mekânın boyutları ile oynanarak 'yuva' algısından 'hücre' algısına kolay bir geçiş sağlanmıştır. Mekânı oluşturan 'ışık', 'renk', 'doku' ve 'malzeme', 'donatı' bileşenleri mekânın dördüncü boyutu 'zaman' ile ilişkilendirilmiş; zamanlar arası geçişler böylelikle kolay fark edilebilir hâle getirilmiştir. Filmin en dikkat çeken unsuru mekân düzenleme ilkeleri arasında yer alan 'denge'dir. Nadiren asimetrik, kuşbakışı sahnelerde radyal, filmin genelinde ise simetrik denge sağlanmıştır. Simetrik dengenin var olduğu kadrajlarda iç mekân donatılarının ve dekoratif ögelerin simetrik bir aks üzerinde yerleştirildiği görülür.

### 5.4 Köpek Adası Filmi

Özgün Adı: Isle of Dogs (Şekil 5.75)

Yapım Yılı: 2018

Süre: 101 dk

Tür: Macera, Komedi, Animasyon

Senaryo: Wes Anderson, Jason Schwartzman, Roman Coppola, Kunichi Nomura

Görüntü Yönetmeni: Tristan Oliver

Yapım Tasarımcısı: Adam Stockhausen, Paul Harrod

Sanat Yönetmeni: Curt Enderle, Kevin Timon Hill

Set Dekoratörü: Cristina Acuña

Oyuncular: Bryan Cranston, Koyu Rankin, Bob Balaban, Edward Norton, Bill Murray, Jeff Goldblum, Kunichi Nomura, Greta Gerwig, Ken Watanabe, Frances McDormand, Harvey Keitel, F. Murray Abraham, Anjelica Huston




**Şekil 5. 75:** "Köpek Adası" Film Afişi.

Japonya'da Megasaki şehrinde köpek nezlesi baş gösterir ve valinin emri ile tüm köpekler Çöp Adası'na sürgün edilir. Kendi köpeği Spots'u aramaya Çöp Adası'na giden Atari'nin macerası şehrin ve köpeklerin geleceğini değiştirecektir.

### 5.4.1 Köpek Adası filminde hikâye analizi

Yönetmen Japonya'da zaman geçirdiği süreçte Japon sinemasının başını çeken Akira Kurosawa ve Hayao Miyazaki'nin yanında Edo Dönemi oymabaskı ustaları Utagawa Hiroshige ve Hokusai'den etkilenmiştir. Japon kültürüne hayran kalan yönetmen, burada geçen bir film çekmek istemiştir. Film; müziği, tipografisi, karakterleri, Kabuki tiyatrosu, sumo güreşçileri, suşi, kimono, kiraz çiçeği, haiku şiirleri ve imparatorluk çizgisi ile Japon kültürünü kucaklar. Fakat Japonya'yı Batılı bir yönetmenin gözünden görmek; onun belleğindeki imajlarla izlemek Oryantalist bir yaklaşımdır.

Filmin içerisinde gömülü altyazıların bulunması, yönetmenin farklılık yaratmak için aldığı bir karardır. İnsanlar Japonca konuşurken; köpeklerin İngilizce konuşması (havlamaların İngilizce'ye çevrilmesi) filmin asıl kahramanlarının köpekler olduğunu göstermek için ve izleyicinin köpeklerle empati kurabilmesi amacıyla yapılmıştır. Köpekleri savunan grubun lideri Tracy'nin İngilizce konuşması da onun köpeklerle empati hâlinde olduğunu göstermek içindir.

Yönetmen, hikâyeyi bir anlatıcı yoluyla aktararak; izleyicide hikâye kitabı okuyormuş hissi yaratmak istemiştir. Anlatıyı bölümlere ayırmış, her bölümün başına birer giriş sahnesi koymuştur. (Şekil 5.76)




**Şekil 5. 76:** Filmde Birinci Bölüme Giriş Sahnesi.

Megasaki şehrinin yönetimini elinde tutan Kobayashi Hanedanlığı, ezelden beri köpekler ile düşman, kediler ile dosttur. Vali Kobayashi de bu geleneği sürdürür. Köpekleri şehirden sürebilmek ve soylarının tükenmesini sağlamak için köpek nezlesi ve çeşitli hastalıkları yapay yollarla köpeklere bulaştırmıştır. Çöp Adası'nda bir başına bırakılan köpekler; gruplaşmaya, açlıktan ve hastalıktan ölmeye, çürüşmüş ve kokuşmuş yemekler için kavga ederek birbirlerini öldürmeye başlamıştır. Böylelikle köpekler evcilleştirilmiş benliklerini kaybederek, vahşi hayvani iç güdülerine yenilmeye başlamıştır. Bu sırada bir grup öğrenci, değişim öğrencisi Tracy'nin önderliğinde köpekleri savunur.

Atari Kobayashi bir gün kendi köpeği Spots'u aramak için Çöp Adası'na gider ve burada beş köpek ile tanışır. Bu köpekler Atari'ye macerasında yardım ederken; içlerinden bir tanesi (Chief) çocuktan uzak durur. Chief, sokaklara ait olduğunu düşünürken; Atari'nin ona gösterdiği ilgi ve alaka sayesinde yuvasını bulmuştur.

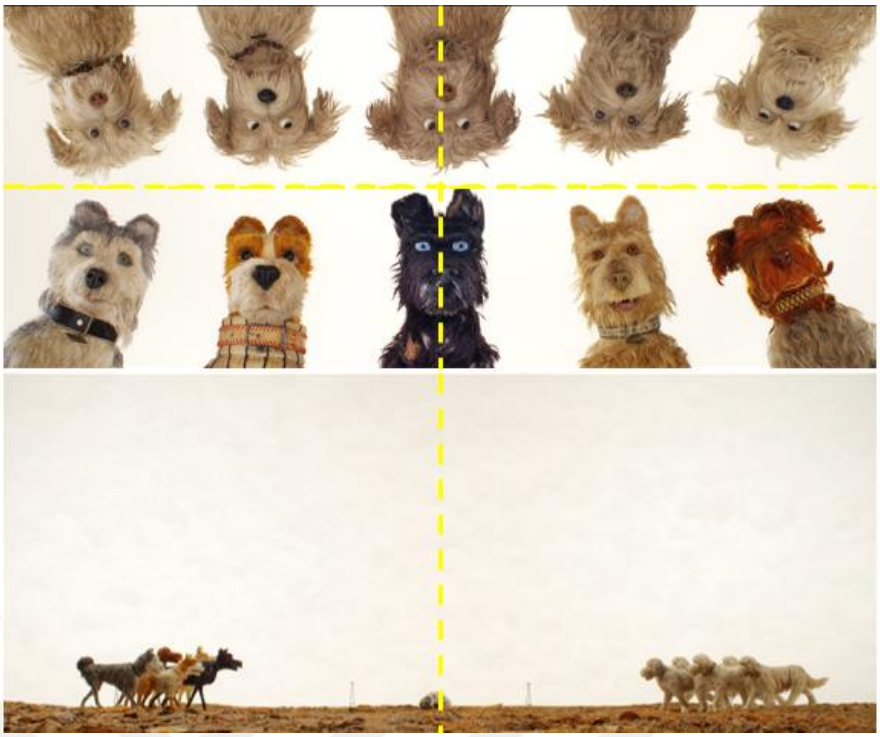
Atari, köpeği Spots'u bulduğunda Chief ile Spots'un kardeş olduğu ortaya çıkar. Görevinden ayrılan Spots, yerine kardeşi Chief'i geçirir. Atari ve Spots kavuştuğunda; Spots'un kendi ailesini kurmuş olması ve görevini bırakması, filmin mutlu son anlayışını değiştirmiştir. Bütün köpekler Atari önderliğinde nehrin karşısındaki Megasaki'ye geri döner ve Vali'ye karşı gelir.

Köpek Adası -özgün adı ile Isle of Dogs- Doğu Londra'da endüstriyel amaçlı kullanılan bir adanın adıdır. Filmin ismi, 16. yüzyılda Kralın avcı köpeklerini barındırdığı bu adadan gelir.

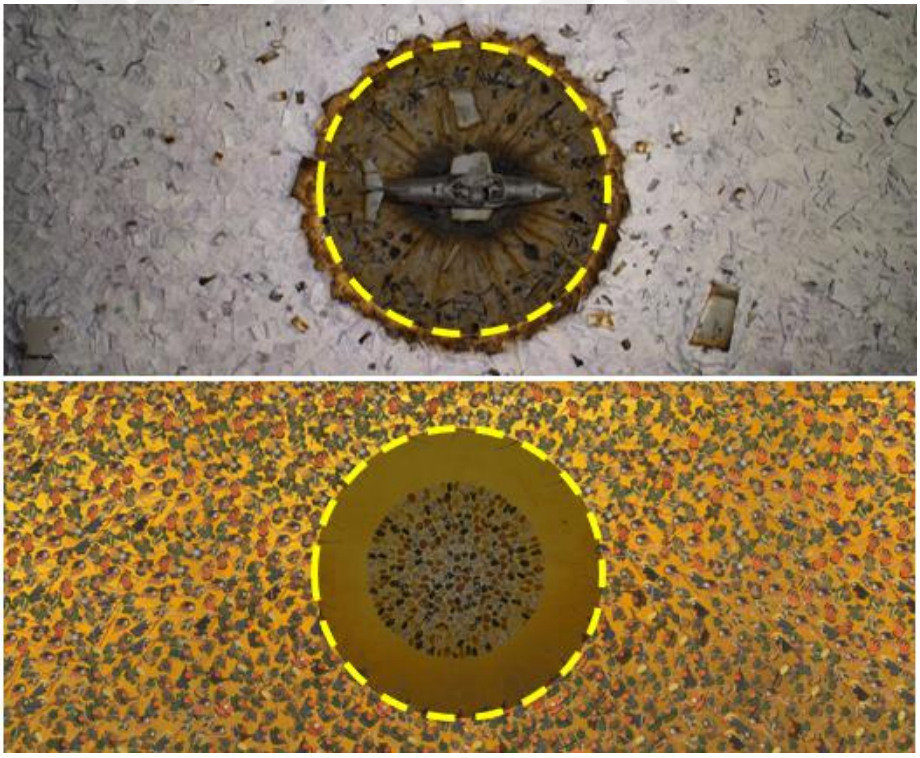
Filmde köpeklerin sürgüne gönderilmesi, ‘köpek soykırımı’ üzerinden İstanbul’un ve Osmanlı’nın tarihindeki kara leke “Hayırsızada Katliamı” ile benzerlik gösterir. Osmanlı’da yaygın olan mahalle kültürü nedeniyle köpeklere karşı merhamet duygusu yoğundu. Mahalle aralarında barınaklar ve su yalakları konumlandırılmıştı. Halk tarafından beslenen ve sevilen köpekler, sokakların gerçek sahibiydi.Fakat 19. yüzyılda Galata-Pera Levantenleri ve bazı Osmanlı devlet adamları, köpekleri şehir hayatında birer parazit gibi görmüşler; Avrupa belediyeciliğini örnek almış ve köpekleri sokaktan temizlemek istemişlerdir. İlk sürgün II. Mahmud zamanında denenmiş ve halk tarafından tepki görünce başarısız olmuştur. Hijyen ve Terakki Komitesi kurulmuş; Berlin, Paris ve Londra gibi Avrupa şehirleri ile İstanbul sokakları karşılaştırılmış veköpek itlaf dosyaları oluşturulmuştur. Fransız Pastör Enstitüsü tarafından şehrin dışında yapılacak mezbahalarda hava geçirmez odalar, parçalama atölyesi, yağ-deri-kemik ayrıştırma ve dönüştürme bölümleri tasarlanmış; iki ay içerisinde İstanbul’u köpeklerden arındırma sözü verilmiştir. Enstitü tarafından, Osmanlı’ya 80.000 köpek karşılığında 300.000 frank ödenmesi ve tesislerden elde edilen kârın hayır işlerinde kullanılacağı sözü verilmiştir. Fakat bu planın gerçekleştirilmemesi üzerine köpekler toplatılarak gemilere bindirilmiş ve Hayırsızada’ya (eski adıyla Sivriada) bırakılmıştır. Burada köpekler aç ve sefil hâle gelmiştir. Avrupai şehir düzeni yaratmak uğruna köpekler katledilmiş; bu olay modernleşme isteğinin açtığı derin bir yara olarak tarihe geçmiştir.

### 5.4.2 Köpek Adası filminde mekân kurgusu

Yönetmen alan derinliğine önem verdiği için filmde geniş açılı çekimler yapılmıştır. Filmde çoğunlukla simetrik denge ve tek kaçışlı perspektife yer verilirken; kuşbakışı sahnelerde radyal denge kullanılmıştır. Simetrik denge bazen sadece dikeyde; bazen de hem dikeyde hem yatay aksta görülür. (Şekil 5.77, 5.78)



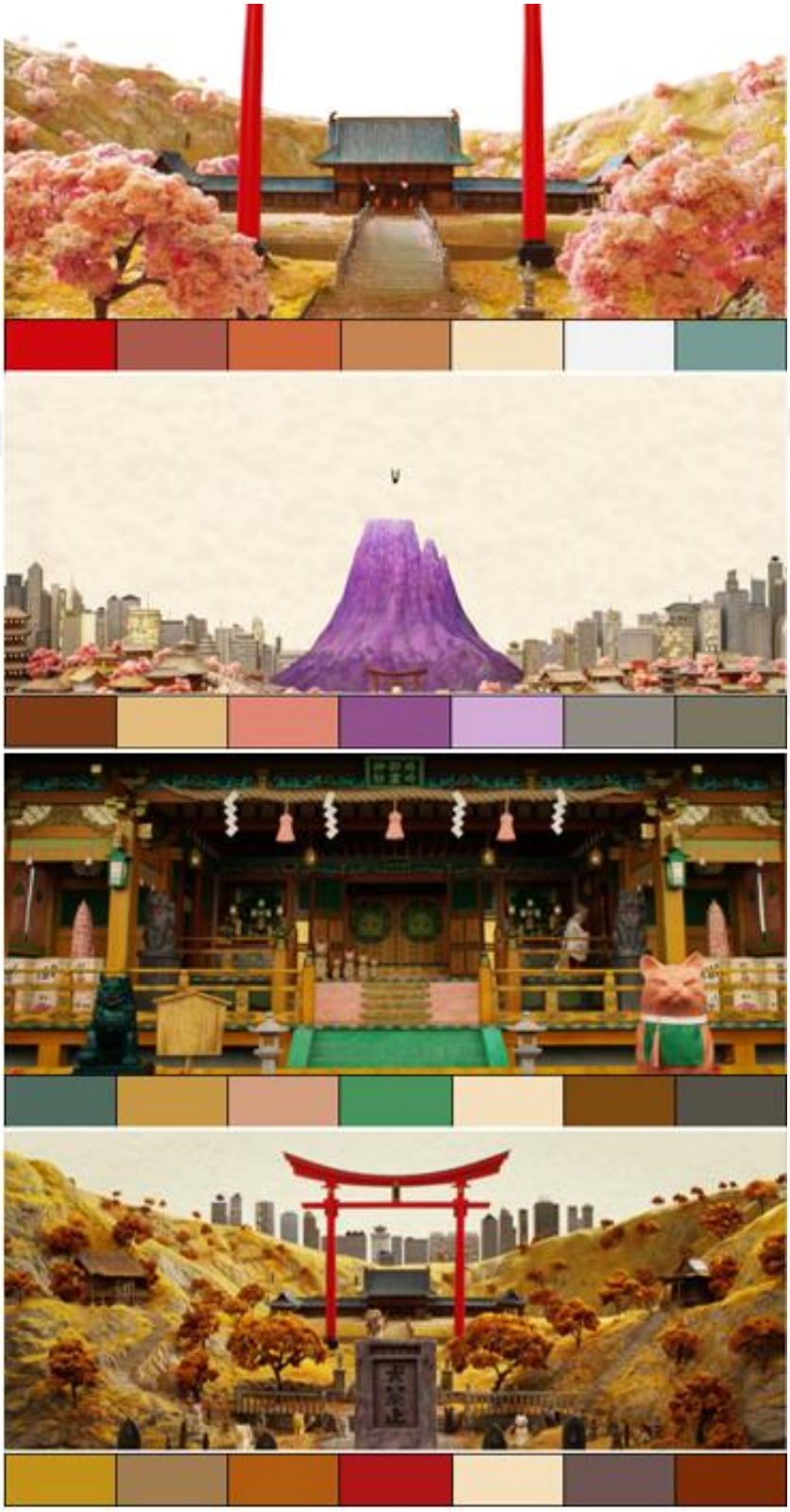
**Şekil 5. 77:** Filmde Simetrik Denge.



**Şekil 5. 78:** Filmde Radyal Denge.

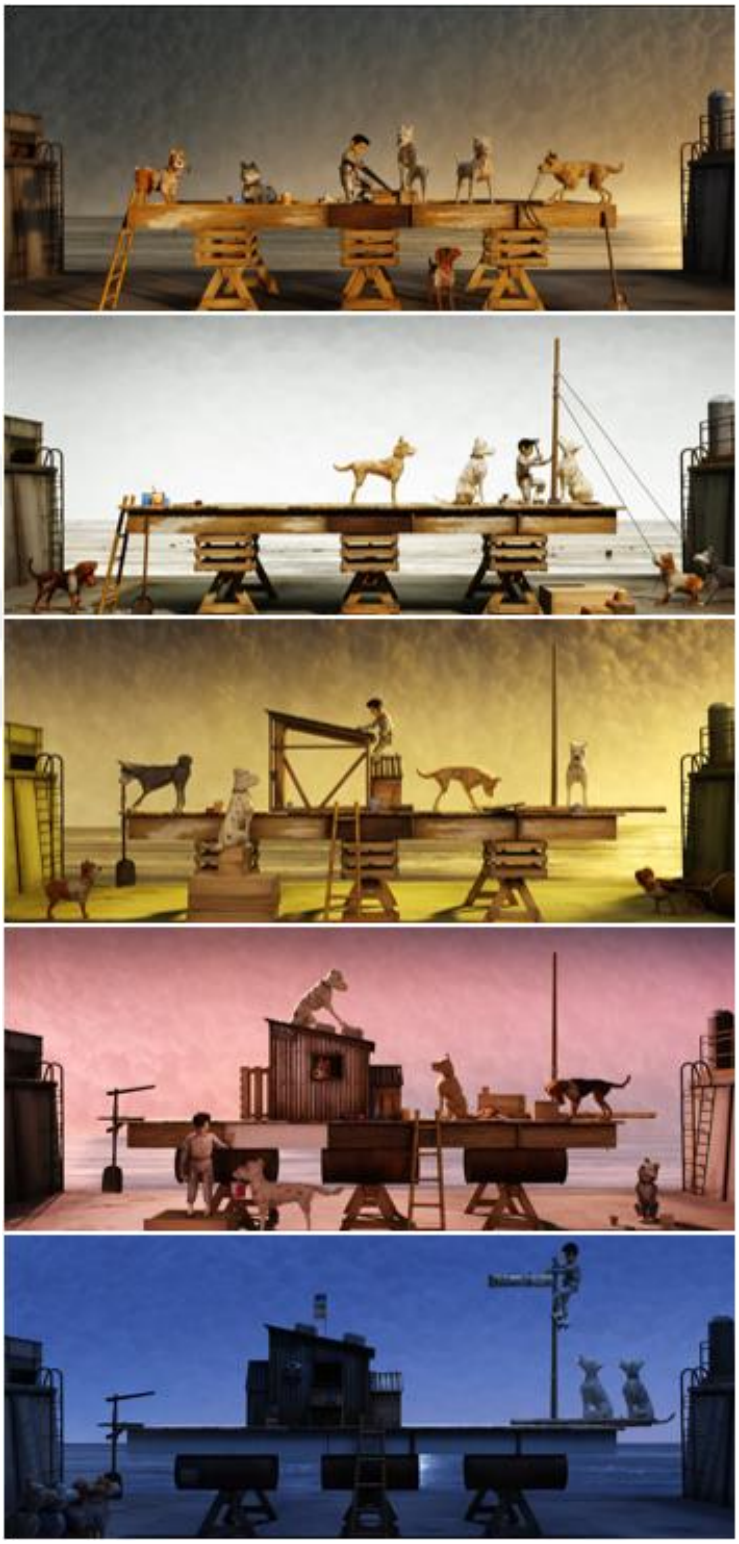
Filmde ışık kaynağı olarak, her birinin içerisine çok küçük akkorlar bulunan kırmızı-siyah Japon fenerleri kullanılmıştır. Bu akkorlar kısılarak çok sıcak ve turuncu renkler elde edilmiştir.

Şehir dokusunda pastel renkler kullanılarak masalsı bir dünya oluşturulmuş; Japonya'nın bayrağında da yer alan kırmızı renk ile mimari elemanlar ve şehrin landmarkları vurgulanmıştır. (Şekil 5.79)



**Şekil 5. 79:** Şehrin Renkleri.

Wes Anderson'ın her filminde olduğu gibi, renk bu filmde de anlamlar taşır. Örneğin Atari'nin köpeklerle birlikte bir sal yapmaya çalıştığı sekansta günün farklı saatlerini anlatmak için çeşitli renkler kullanılmıştır. (Şekil 5.80)



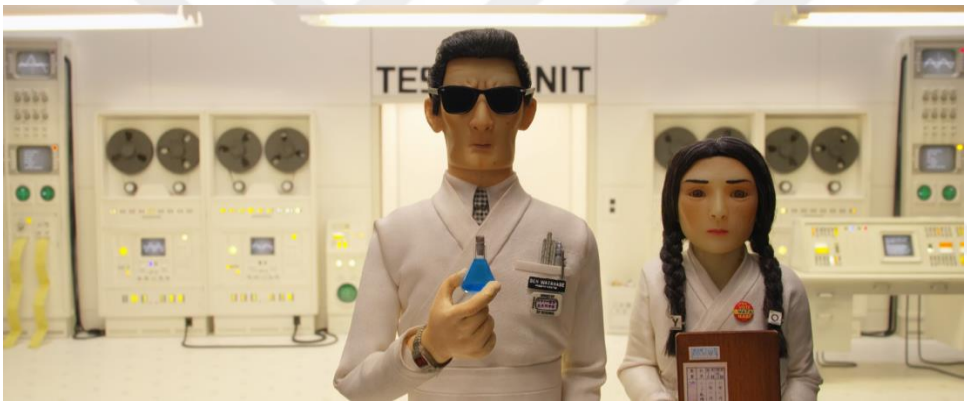
**Şekil 5. 80:** Günün Farklı Saatlerinde Renk Kullanımı.

Laboratuvarda beyaz renk ile sterillik aktarılırken; Prof. Watanabe'nin köpekler için iyilik yapıyor olmasına da bir göndermede bulunulur. (Şekil 5.81)



**Şekil 5. 81:** Prof. Watanabe'nin Laboratuvarı.

Prof. Watanabe köpek nezlesi ve daha birçok hastalığa çare bulur. İyileştirici serum umudun simgesi olan mavi renktedir. (Şekil 5.82)



**Şekil 5. 82:** Mavi Serum.

Köpek haklarını savunan grubun toplandığı mekânda, duvarların tamamen kimi zaman çürümenin simgesi olan sarı renkte tasarlanması var olan hükümetten hoşlanmadıklarının bir göstergesidir. (Şekil 5.83)



**Şekil 5. 83:** Köpek Savunucularının Mekânı.

Köpek çetesinin tanıtıldığı sekans boyunca arka plan açık renklerdedir. Fakat Chief ev köpeği olduğu zamanlardan bir anısını anlatırken; çocuğu ısırdığını söylediği anda arka plan kararır. Bu da köpeğin yaptığı şeyin olumsuz bir durum olduğunu göstermek içindir. (Şekil 5.84)



**Şekil 5. 84:** Filmde Renk Değişimi.

Animatörler kuklaları hareketlendirebilmek için köpeklerin davranışlarını incelemiştir. Wes Anderson, sette olamasa bile karakter hareketlerini kendisinin gerçekleştirdiği kısa videolar göndererek animatörleri yönlendirmiştir. Böylece her şeyin tam istediği gibi olması sağlanmıştır.

Köpek kuklaların hareket kolaylığı için metal iskeletler oluşturulmuş ve canlı görünmeleri için kürklerinde kırpılmış hayvan tüyleri kullanılmıştır. Tahta çubuk ve iğneler yardımıyla göz çukurları ve ağızları oynatılarak duygu verilmiştir. İnsan karakterler için ise mimikleri gerçekçi bir şekilde aktarabilmek amacıyla tak-çıkar silikon yüz parçaları hazırlanmıştır. (Şekil 5.85)




**Şekil 5. 85:** Kuklaların Tak-Çıkar Yüz Parçaları.

Film çekiminde 27 animatör ve 10 asistandan oluşan bir ekip görev almıştır. Toplamda 240 tane set hazırlanmış; bunlardan bazıları filmde sadece üç-dört saniye yer almıştır. Strafor köpük ile formlar oluşturulmuş ve önce üzerleri kaplanarak, daha sonra dekore edilerek setler hazırlanmıştır. Plastik, marangoz ve maket işçiliği ile gerçek dekorlara dönüştürülmüştür. (Şekil 5.86, 5.87)



**Şekil 5. 86:** Şehrin Maketi ve Set.



**Şekil 5. 87:** Filmden Setler.

Vali Kobayashi'nin evi Tuğla Konak (Brick Mansion); Edo dönemi (1603-1868) çatı çizgileri, kargir yapı sistemi ve kırmızı tuğlaları ile dikkat çeker. Kütlelerin simetrik yerleşimi ve imparatorluk dönemi estetiği ile kime ait olduğu ve yönetim sistemi hakkında ipuçları verir. Burada kırmızı renk yapıya tanınabilirlik getirmiştir. (Şekil 5.88)



**Şekil 5. 88:** Tuğla Konak.

Tuğla Konak, Frank Lloyd Wright'ın Tokyo'da yapmış olduğu 1923 tarihli Imperial Hotel yapısından esinlenilerek tasarlanmıştır. Otel, girişte yer alan havuzun arkasında antik Mezoamerikan piramitlerini referans alan ve kademeli olarak yükselen hacimlerden oluşur.1968'de yıkılan yapı, Wright'ın güçlü yatay çizgilerinin, Batılı tasarım ilkelerinin ve Japon geleneksel mimarisinin bir bileşimidir. (Şekil 5.89)



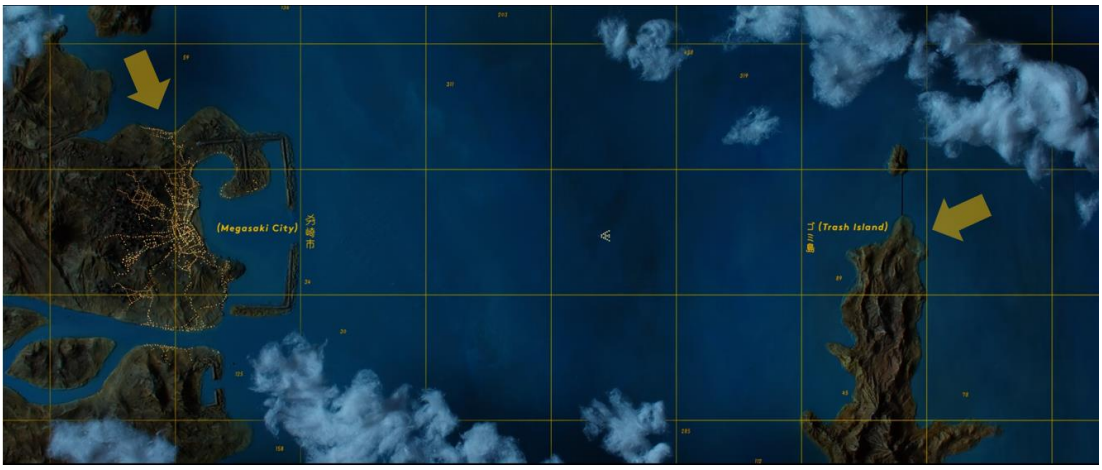
**Şekil 5. 89:** Imperial Hotel, Tokyo.

Hikâyede Megasaki'nin kentsel imajı ve mekânları için 1963 yılı şimdiki zaman olarak baz alınmış ve 20 yıl sonrası (1983) düşünülmüştür. Şehrin tanıtıldığı sahnede ön kısımda savaş öncesi Japonya estetiğindeki eski şehir görülür. 20. yüzyılın başlarından kalma eski şehrin arkasında ise yeni şehir gökdelenleri ile yükselir. Hem modernleşmenin getirdiği kaos hem de geleneksel Japon mimarisi bir arada yer alır. Filmin yapım tasarımcıları şehrin mimari estetiği için 1960'lı yıllarda Japonya'da yükselen Metabolizm mimari hareketinden ilham almışlardır. Kenzo Tange, Fumihiko Maki ve Kiyonori Kikutake'nin öncülüğünde ortaya çıkan Metabolizm'in merkezinde organik olarak büyüyen ve birbirine eklemlenerek değişen mimari mega yapılar yer alır. Metabolizm fikri Japonya'da yapılı çevreyi çok fazla değiştiremese de distopik bir Japonya'nın parçası olan Megasaki şehrinin tasarım aşamasının temelinde bulunur. (Şekil 5.90)



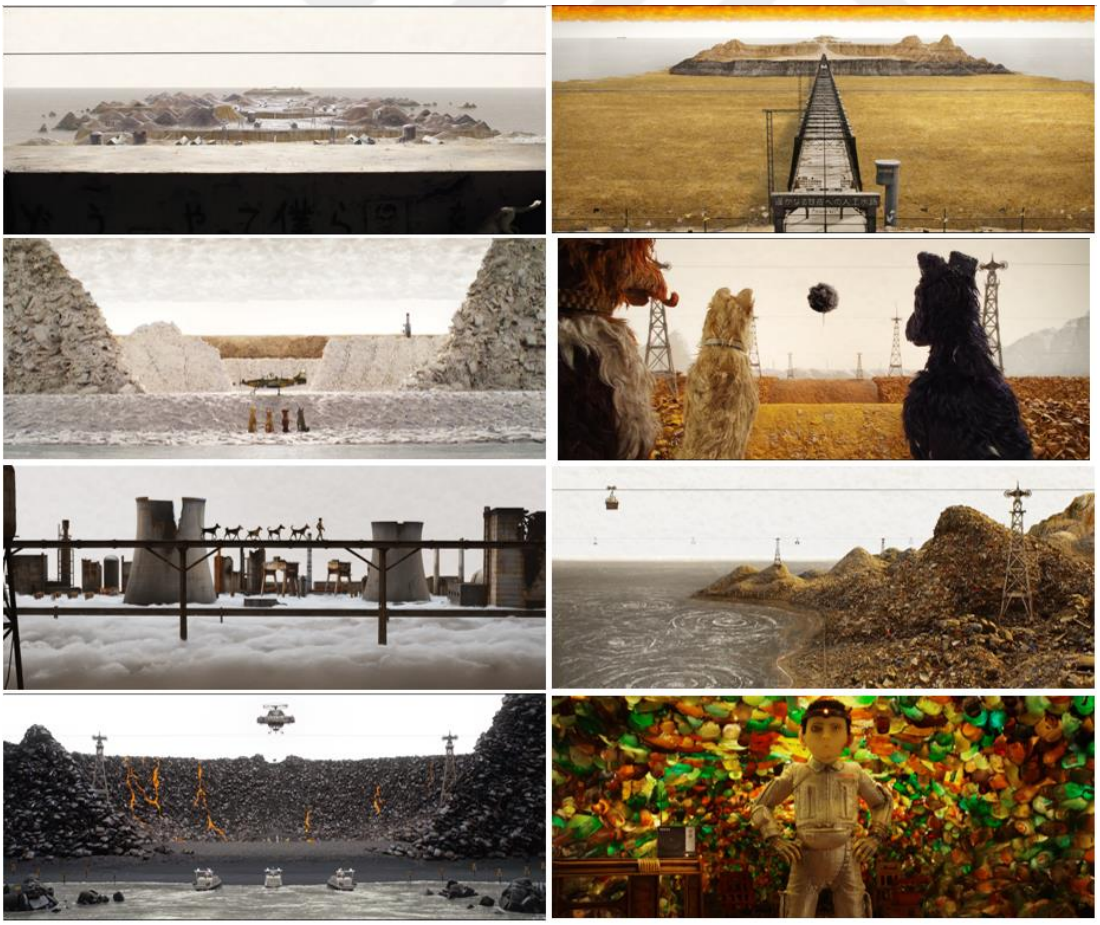
**Şekil 5. 90:** Megasaki Şehri.

Megasaki şehrinin çöplerinin ayrı bir adaya gönderilmesi fütüristik bir yaklaşımdır. Şehir ve ada birbirinden oldukça uzaktır. İki yer arasında köpeklerin yüzerek aşması mümkün olmayan genişlikte bir nehir bulunur. (Şekil 5.91)




**Şekil 5. 91:** Megasaki Şehri ve Çöp Adasın'nın Haritadaki Konumları.

Çöp Adası'nın her bölümünde renklerine ve materyallerine göre gruplandırılmış farklı çöp grupları bulunur. Sanat ekibi, bilinmeyen karışık çöplerden oluşan bir yer yaratmak ve aynı çöpü iki farklı bölgede görmek istememiştir. Günlük hayatta ürkütücü veya itici bulunabilecek çöplerin estetik bir sunumunu yaratmışlardır. (Şekil 5.92)



**Şekil 5. 92:** Çöp Adası'nın Bölümleri.

Çöplerin kategorizasyonu Spots'un adaya gönderilişinde de görülür. Spots metal bir kafesin içerisindedir ve metal küplerden oluşan amfi tiyatro benzeri bir çevrede görülür. (Şekil 5.93)



**Şekil 5. 93:** Çöp Adası'nın Metal Küplerden Oluşan Bölümü.

Beş köpekten oluşan çete, Amerikan kovboy filmlerindeki silahşorleri andırır. Çete ile ilk tanıştığımızda paslanmış metal yığınlarının çok uzun bir süredir paslanmış hâlde oldukları görülür. Bu parçalar neredeyse yer ile bütünleşerek coğrafi koşulları oluşturmuşlardır. Geniş platolar ve pasın rengi turuncu ile Güneybatı çöllerinin havası verilmek istenmiştir. (Şekil 5.94)



**Şekil 5. 94:** Çöp Adası'nda Çöl Görüntüsü.

Köpek Adası filmi, yönetmenin ikinci stop-motion animasyon filmidir. Filmde yönetmenin imzası olan simetrik ve radyal denge kullanılmıştır. Donatıların simetrik bir aks üzerinde yerleştirilmesine özellikle dikkat edildiği sahneler görülmez. Mekânlar, maket ekibi tarafından hazırlanmış modellerden oluşur. Film mevcut bir mekânda çekilmediği için; doğal ışık kullanımı yoktur. Sıcak tonlu ışıklandırmalar ve

pastel renkler tercih edilmiştir. Sahnede vurgulanması istenen yapılar kırmızı renkle gösterilmiştir.

12 yaşındaki bir çocuğun uçak uçurması ve tek başına büyük bir maceraya atılması; Tracy ve diğer öğrencilerin Vali'yi alt etmesi yetişkinlere göre bir harekettir. Wes Anderson sinemasının ortak konusu "yetişkin gibi davranan çocuklar" teması bu filmde de görülmektedir. Spots bir kafes içerisinde adaya gönderilmiş; Çöp Adası bir nevi onun hücresi hâline gelmiştir. Köpekler adaya gönderilerek yerlerinden edilmiş; evlerini kaybetmişlerdir. Fakat zaman içerisinde buraya uyum sağlamış; aidiyet hissetmişlerdir. Bununla birlikte adanın bazı kısımları bilinmeyen yerler olarak kalmış; tekinsiz görülmüştür.

### 5.5 Fransız Postası Filmi

Özgün Adı: The French Dispatch (Şekil 5.95)

Yapım Yılı: 2021

Süre: 108 dk

Tür: Dram, Romantik, Komedi

Senaryo: Wes Anderson, Roman Coppola, Jason Schwartzman, Hugo Guinness

Görüntü Yönetmeni: Robert D. Yeoman

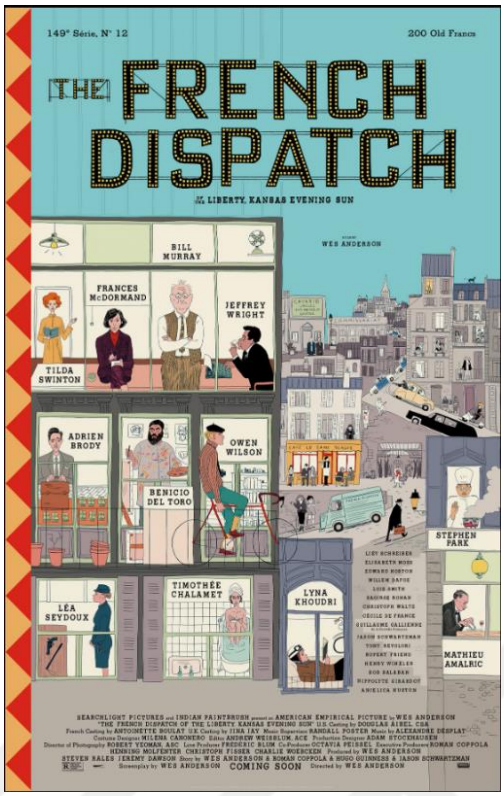
Yapım Tasarımcısı: Adam Stockhausen

Sanat Yönetmeni: Stéphane Cressend, Loïc Chavanon, Kevin Timon Hill

Set Dekoratörü: Rena DeAngelo, Carine Demongueres, Christine Vincent-Genod, Mathias Canard

Kostüm Sorumlusu: Milena Canonero, Patricia Colin

Oyuncular: Bill Murray, Benicio del Toro, Adrien Brody, Tilda Swinton, Léa Seydoux, Frances McDormand, Timothée Chalamet, Jeffrey Wright, Mathieu Amalric, Owen Wilson, Bob Balaban, Tony Revolori, Liev Schreiber, Saoirse Ronan, Anjelica Huston



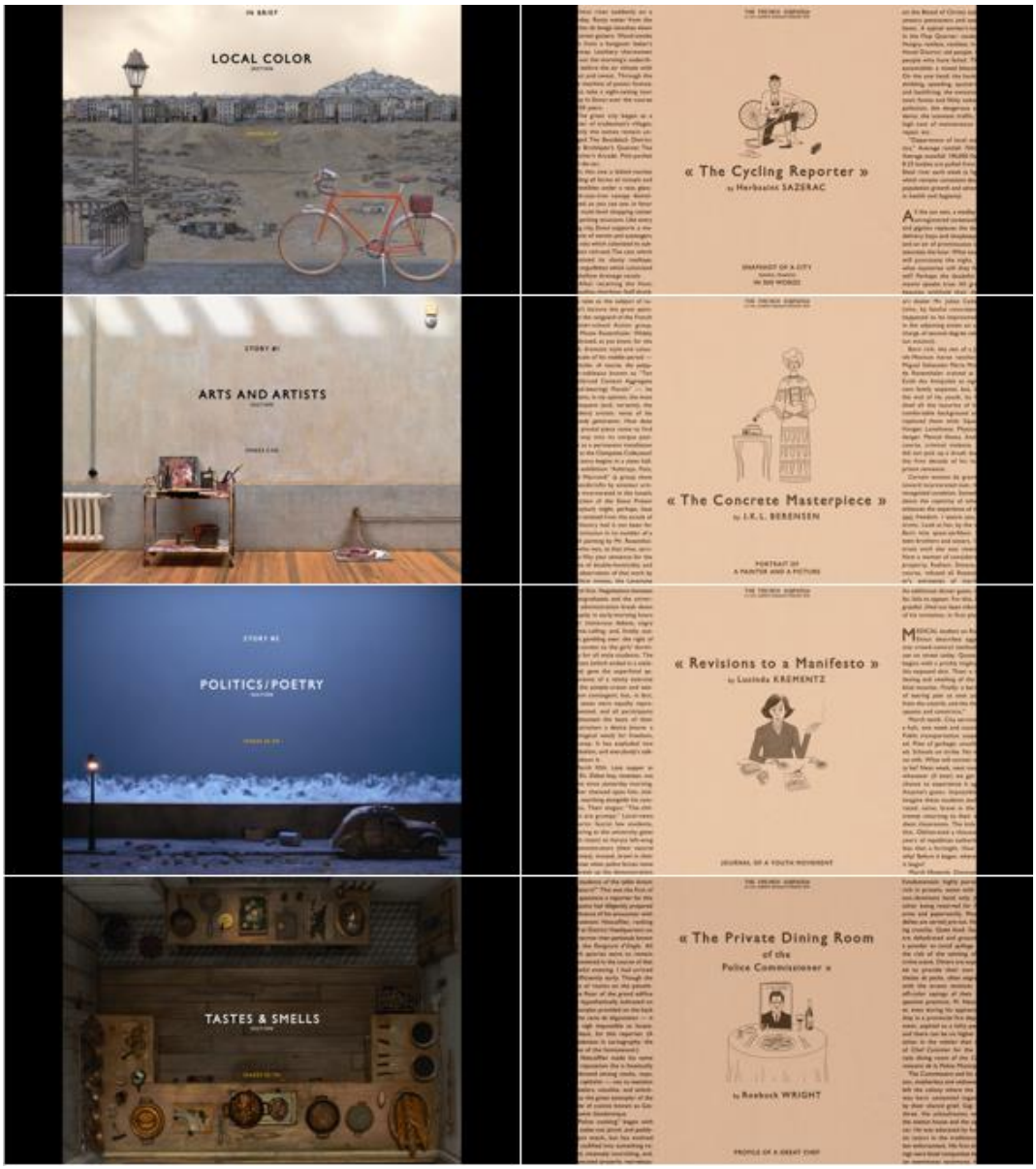

**Şekil 5. 95:** "Fransız Postası" Film Afişi.

20. yüzyılda hayali bir Fransız kasabasında Amerika merkezli bir derginin eki çıkarılmaktadır. 1925'te yayın hayatına başlayan derginin, 1975 yılında editörün ölümüyle son sayısı basılır. Bu anma baskısında üç farklı hikâyeye ve kısa bir gezi rehberine yer verilir.

### 5.5.1 Fransız Postası filminde hikâye analizi

Yönetmen bir Fransız antoloji filmi yapmak; bu filmi de çocukluğundan beri takip ettiği *The New Yorker* dergisi yazarlarına adamak istemiştir. Bu dergi de tıpkı filmdeki hayali dergi gibi 1925'te kurulmuştur. Filmdeki yazar karakterler, *The New Yorker*yazarlarının yönetmenin belleğinde oluşan imajlarının bir tasviridir. Aynı zamanda yönetmen bu örnek aldığı yazarlara filmin bitiş jeneriğinde yer vererek, eski usul gazeteciliğe saygı duruşunda bulunmuştur.

Film, dergi içerisinde hikâyelerden oluşturulmuş ve böylece yönetmenin katmanlı hikâye anlatımı burada da yerini bulmuştur. Bu durumda izleyiciye okuyucu rolü de tanımlanmıştır. Yönetmen anlatıyı bölümlere ayırırken; hemen hemen her filminde olduğu gibi burada da bölümler için giriş sahnelerine yer vermiştir. (Şekil 5.96)




**Şekil 5. 96:** Bölümlere Giriş Sahneleri.

Filmde ilk olarak editör Arthur Howitzer Jr., ardından derginin yazarları tanıtılır. Her bir yazar sırasıyla kendi makalesini anlatır. Sesli bir anlatımdan çok karakterlerin anılarına doğru birer yolculuğa çıkılır. İlk önce bisikletli Herbsaint Sazerac, okuyucuyu/izleyiciyi kısa bir şehir turuna çıkarır. Sonra J. K. L Berensen, modern sanatın ne olduğuna dair Moses Rosenthaler'ın hikâyesini bir konferansta anlatır. Daha sonra siyaset muhabiri Lucinda Krementz öğrenci ayaklanmasının merkezinden olayları aktarır. Son olarak Roebuck Wright, Şef Nescaffier'in yemeklerini tatmaya Komiser'in özel yemek salonuna davet edilmişken; kendini kaçırılma olayının içerisinde bulur. Bu hikâyelerin zamanı ve kronolojik sıralamaları belli değildir. Görünen ortak özellikleri ise aynı coğrafyada yaşanmış olmalarıdır.

Karakterler ‘hüzün’ duygusunda kesişir. Yaşlı olan Arthur için ölüm, yazarlar için Arthur’un yası, Moses için karşılıksız aşk, Komiser için oğlunun kaçırılması filmdeki hüzün ve melankoliyi meydana getirir. Aynı zamanda karakterler yalnızlıkları ile de bu duyguları güçlendirirler. Filmde Moses, Lucinda ve Roebuck gibi sanatçı bireyler yalnızlıklarından beslenerek yaratıcılıklarını konuştururlar.

Fransız Postası dergisinin editörü, babasının dergisinde çalışmak yerine özgürlüğünü ilan etmek için Fransa’ya gelmiş ve burada dergiyi yayımlamaya başlamıştır. ‘Özgürlük’ kavramı ‘hapsolma’ duygusuyla beraber filmin devamındaki hikâyelerde de farklı şekillerde ön plana çıkar. İlk hikâyede ressam Moses Rosenthaler hapistedir; ikinci hikâyede Zeffirelli karakteri, erkek öğrencilerin kız yurtlarına girebilme özgürlüğünü savunur; üçüncü hikâyede ise siyahi ve eşcinsel kimliğiyle kendi bedenine hapsolmuş Roebuck Wright yer alır.

Özgürlük kavramının yanı sıra ‘devrim’ de hikâyelerde ortak öge olarak kendini gösterir. İlk hikâyede sanatta devrim, ikincisinde var olan kurallar üzerinden bir devrim görülürken; üçüncüsünde ise eşcinsel bir birey olarak Roebuck’ın saygı görmesi devrimi temsil eder.

Hikâye, 68 Olayları’na, öğrencilerin kız yurtlarına girebilmek uğruna ayaklanmaları üzerinden günümüzdeki genç kuşağın dertlerine, delilik ile dahilik arasında ince bir çizgide yürüyen katil/ressam kişinin sanatta devrime yol açmasıyla sanat tartışmalarına, gazeteci tarafsızlığına ve 20. yüzyılda modernizm adına yapılan kapitalist girişimlere söylemler içermektedir. (Şekil 5.97)



**Şekil 5. 97:** Yıkılan Pazaryeri Yerine Yapılan AVM İnşaatı.

Filmde zamanın yanında karakterler ve mekân da akıştadır. Filmin akışı, yönetmenin zihninin nasıl çalıştığına dair bir gösterimdir. Arthur Howitzer Jr. karakterinin yazarlara sık sık söylediği "Sanki öyle yazmak istemişsiniz gibi görünmesini sağlayın." sözü ise, yönetmenin filmi yaparken takındığı tavrına bir göndermedir.

### 5.5.2 Fransız Postası filminde mekân kurgusu

Fransız Postası filmi, Fransız Yeni Dalga izlerini taşıyan, izleyiciye farklı hikâyelerle ve ritmi ile bir maraton içerisindeymiş hissi veren görsel bir şölendir. Yönetmenin alametifarikası olan simetri ve tek kaçışlı perspektif bu filmde de söz konusudur. Bazı sahnelerde dikey simetrinin yanında yatay simetriye de yer verilmiştir. Asimetrik denge ve radyal dengeye nadiren rastlanır. (Şekil 5.98)



**Şekil 5. 98:** Filmde Simetri Kullanımı.

Film boyunca 4:3 çekim oranı kullanılmıştır. Yönetmenin daha önce kullandığı, zamanı belirtme amaçlı çekim oranı değiştirme yöntemine başvurulmamıştır. Bu nedenle geçmiş ile şimdiki zamanı ayırt etmek zorlaşmıştır. Fakat Moses Rosenthaler'ın hapse girişi anlatılırken; 11 yıl geçtiğinde genç Moses oturduğu masadan kalkarak yerini yaşlı Moses'a devreder. Yönetmen burada zamanın geçişini şiirselleştirmiş ve zamanı da tıpkı mekân gibi görülebilir hâle getirmiştir. (Şekil 5.99)



**Şekil 5. 99:** Genç Moses ve Yaşlı Moses.

Film mekânları, Wes Anderson filminden beklendiği üzere parlak ama pastel tonlarda renkler barındırır. Fakat diğer filmlerinden ayrı olarak görüntülerde siyah-beyaz kullanımı çok sık görülür. Renkli görüntüden siyah-beyaza geçiş hem geçmişi hem de hapsolmayı temsil eder. (Şekil 5.100)



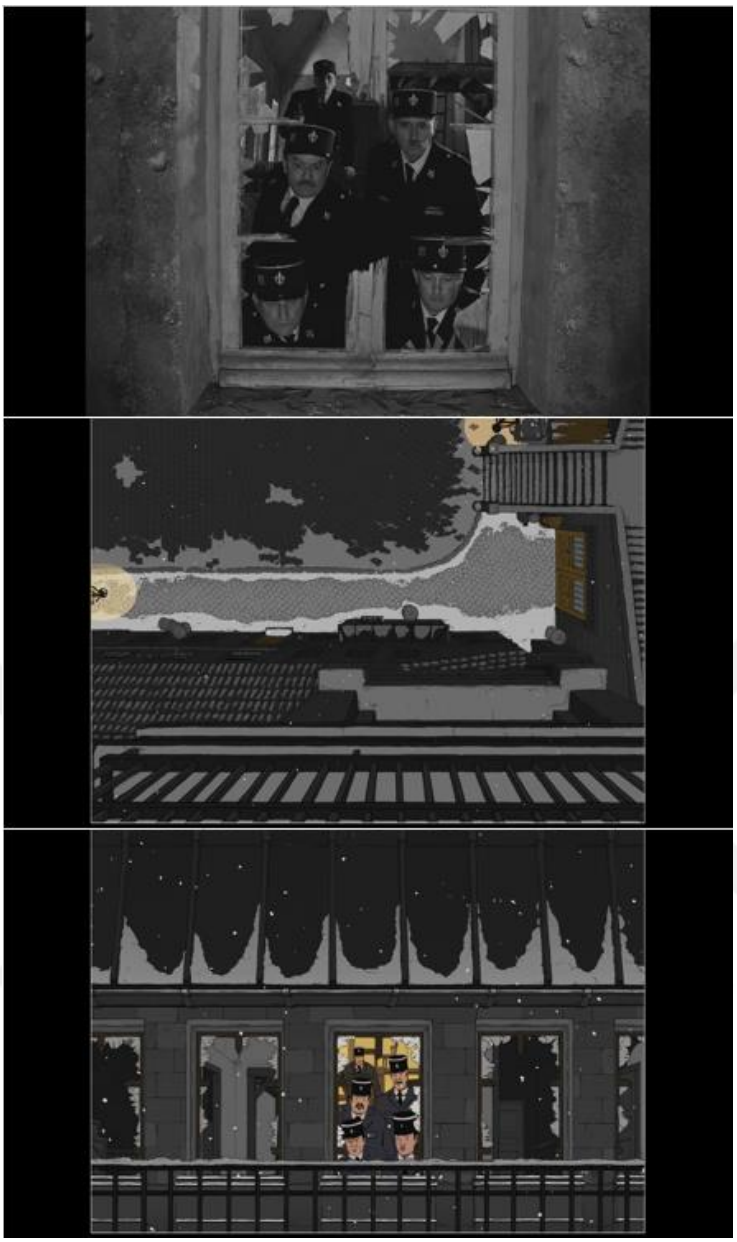
**Şekil 5. 100:** Üçüncü Hikâyede Şimdiki Zaman ve Geçmiş.

Siyah-beyazdan renkliye geçiş ise; bazı sekanslarda şimdiki zamanı belirtirken başka bir anlam da taşır. İlk hikâyede J. K. L. Berensen için sanatın kendisi; ikinci hikâyede Lucinda Krementz için gençlik; üçüncü hikâyede ise Roebuck Wright için yemekler kendilerini hayatta hissettiren olgulardır. Bu üçünü vurgulamak ve dramatize etmek için renk kullanılmıştır. Filmin bütününe bakıldığında ise renk, yönetmen için en canlı ve en can alıcı olanı gösterir. (Şekil 5.101)



**Şekil 5. 101:** Siyah-Beyazdan Renkli Görüntüye Geçiş.

Son hikâyedeki kovalama sahnelerinde iki boyutlu çizgi roman animasyon tekniği kullanılmıştır. Daha önce stop-motion yöntemine sıkça başvuran yönetmen için bu yeni bir deneyimdir. Yönetmen, bu animasyon tekniği için filmin çekildiği Angoulême şehrinde yaşayan çizerleri görevlendirerek *Angoulême Uluslararası Çizgi Roman Festivali* mirasına bir saygı duruşunda bulunmuştur. (Şekil 5.102)



**Şekil 5. 102:** Canlı Çekimden (Live-Action) Animasyona Geçiş.

Lokasyon arayışlarında Anderson ve ekibi şehir şehir gezmiştir. Yönetmen, tüm sahneleri, tek bir şehirde çekmek; gereken yerlerde mimari dönüşümler sağlamak istemiştir. Sonunda Eski Paris'i oldukça iyi yansıtabileceğini düşündüğü Angoulême şehrinde karar kılmıştır. Yapay ışık kullanmayı tercih etmeyen yönetmen, günışığından maksimum seviyede yararlanmak için şehirde büyük aydınlık açıklığı olan eski bir fabrikayı stüdyo olarak kullanmıştır. Fabrikayı stüdyoya çevirirken her şey sıfırdan yapılmıştır. Bu mekân filmde, özellikle ilk hikâyede hapishanenin hobi odası olarak görülür. (Şekil 5.103)



**Şekil 5. 103:** Hapishanenin Hobi Odası.

Filmin başlangıcında karakterlerin kendilerine ait ofis mekânları sırayla gösterilir. Bu mekânlar, karakterlerin kişilikleri ve benlikleri ile ilgili ipuçları taşır. Arthur Howitzer Jr.'ın odası ahşap mobilyaların ve sarı rengin yoğunlukta olduğu bir mekândır. Özellikle dört duvarda bulunan sarı renk, her ne kadar neşeli ve canlı da olsa burada karakterin öleceğine işaret eder. Sarının yanında turkuaz detaylar ile kontrast yaratılmış ve böylece dönemin retro atmosferi yakalanmıştır. Bu oda, koridora bakan camları ile Arthur'un her daim ulaşılabilir bir patron olduğunu gösterir. (Şekil 5.104)



**Şekil 5. 104:** Arthur Howitzer Jr.'ın Odası.

Herbsaint Sazerac'ın ofisinde; arka planda ters duran bisikletin dikkat çekmesi için, kadraja yakın olan kısım karanlıkken uzak olan kısım aydınlık bırakılarak aydınlatma farklılıklarından yararlanılmıştır. Bisikletli muhabir olarak kendini tanıtan Sazerac için en önemli eşya bisikletidir. Aynı zamanda masadaki fotoğraf makineleri dikkat çeker. Bu da yine karakterin işine yapılan göndermedir. Bir gezi rehberi olarak duvarı boydan boya kaplayan kütüphanesi ve duvarda asılı şehir haritası olmazsa olmazıdır. Duvarlar yer yer kirli bej rengindedir. Bu da kendisinin duvarların boyasını önemseyecek kadar mekânın içerisinde durmadığını, gezdiğini gösterir. (Şekil 5.105)



**Şekil 5. 105:** Herbsaint Sazerac'ın Ofisi.

Berensen'in odasına bakıldığında ışıklandırmanın yoğun olduğu kısımda daktilo ve telefon dikkat çeker. Aynı zamanda masasının üzerinde kişiselleştirmek adına koyduğu iki adet kuş biblosu vardır. Bu da Berensen'in buraya ait hissettiğini ve burayı 'yuva' gibi gördüğünü gösterir. Kadrajın sol tarafında karanlıkta bırakılmış bir afiş ve kitaplar göze çarpar. Kitaplarda ve afişte Moses Rosenthaler ismi yer alır. Bu, Berensen'in Moses'a olan hayranlığını ve -daha sonra ortaya çıkacak olan- ilişkilerini hissettirmek amacıyla kasıtlı olarak alınmış bir tasarım kararıdır. (Şekil 5.106)




**Şekil 5. 106:** J. K. L. Berensen'in Ofisi.

Lucinda Krementz'in ofisi neredeyse yok denecek kadar az mobilya barındırır. Kendi oturduğunun dışında sadece bir sandalye bulunması ise yalnızlığının kanıtıdır. Karakterin "gazeteci tarafsızlığı" ofis mekânına ve hâkim renklere de yansımış; burayı da kendine ait bir yuvaya çevirmektense tarafsız ve kimliksiz bırakmasına sebep olmuştur. Şöminenin üzerinde yığılı kitapları, bir kitaplık almaya bile gerek duymadığını gösterir. Her an burayı terkedebilecek gibidir. Tüm bunlar Lucinda'nın, kendini buraya ait hissetmeyişini gösterir. Masanın üstündeki yanmış ekmekler ise karakterin işkolikliğini vurgular. Pencereden dışarı bakıldığında iç açıcı bir manzara yerine -Lucinda'nın ruhsal dünyasının bir yansıması olarak- karanlık bir duvar görülür. (Şekil 5.107)



**Şekil 5. 107:** Lucinda Krementz'in Ofisi.

Roebuck Wright'ın ofisinde klasik Wes Anderson renkleri ve stilizasyonunu görmek mümkündür. Kemerli açıklık tıpkı odanın ortasındaki konumunu belirtmek için kadrajın tam ortasına yerleştirilmiştir. Çiçek desenleri, pembe pastel renkler, düzenli yerleşim, ahşap mobilyalar ve sanat eserleri ile mekân entelektüel kişiliği yansıtırken; eşcinsel erkek birey steryotipini destekler. (Şekil 5.108)



**Şekil 5. 108:** Roebuck Wright'ın Ofisi.

Yönetmen, dergi ofisinin yer aldığı binayı tasarlarken 1958 yapımı *Amcam* (*Mon Oncle*) Jacques Tati filminde görülen Parizyen konut yapısından ilham almıştır. Bina, birbirine eklemlenmiş birkaç farklı yapı gibi görünür. Tesisat boruları binanın dışarısında birer sarmaşık gibidir. Binayı tırmanırken gördüğümüz garson, adeta bir labirentin içerisinde gibidir. (Şekil 5.109, 5.110)

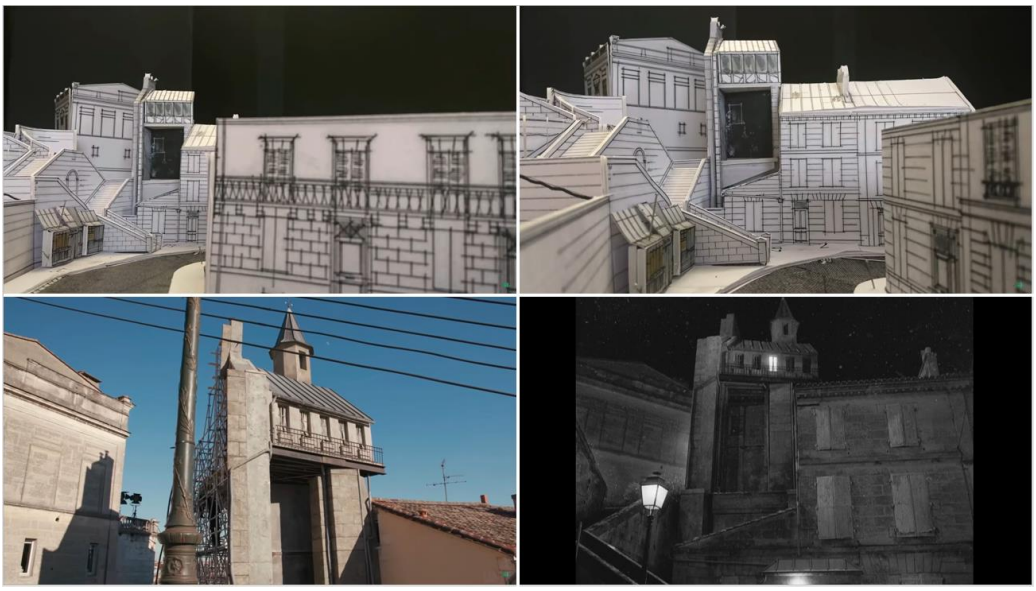



**Şekil 5. 109:** Fransız Postası Ofis Binası.



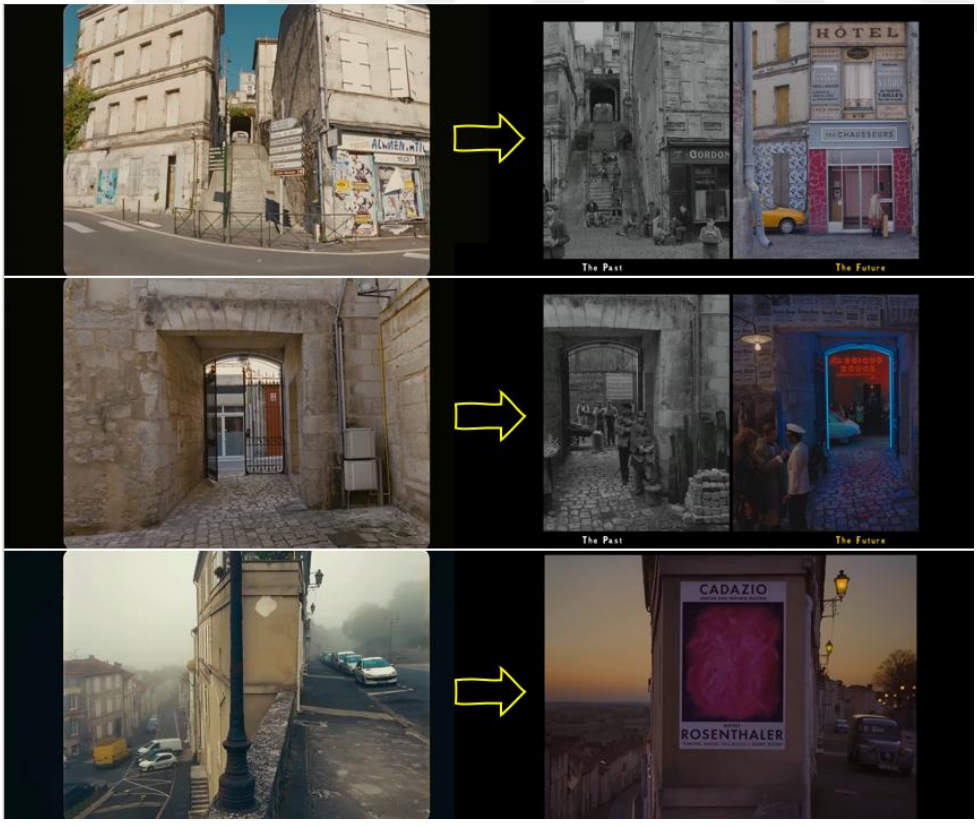
**Şekil 5. 110:** "Amcam" Filminde Konut Yapısı.

Şehirde uygun bir yapı bulunamadığı için yönetmen ve sanat ekibi birlikte çalışmış; böylece şehrin ortasında bir yükseltide tamamen yeni bir bina inşa edilmiştir. Üçüncü hikâyede çocuk kaçıranların üssü olan bu yapı, kötülüğü temsilen şehrin geri kalanına göre daha kapalı ve daha yüksektir. (Şekil 5.111)



**Şekil 5. 111:** Çocuk Kaçıranların Üssü.

Ennui şehri Paris'in hayali bir temsilidir. Kovalama sahnelerindeki araba plakalarının Paris'e ait olması ve şehrin Jacques Tati'nin Paris'inden esinlenilerek oluşturulması tesadüf değildir. Yönetmen ve sanat ekibi, Angoulême şehrininin sokaklarını set olarak kullanmış; Ennui'ye uygun olması için kimi yerleri yeniden işlevlendirmiştir. (Şekil 5.112)



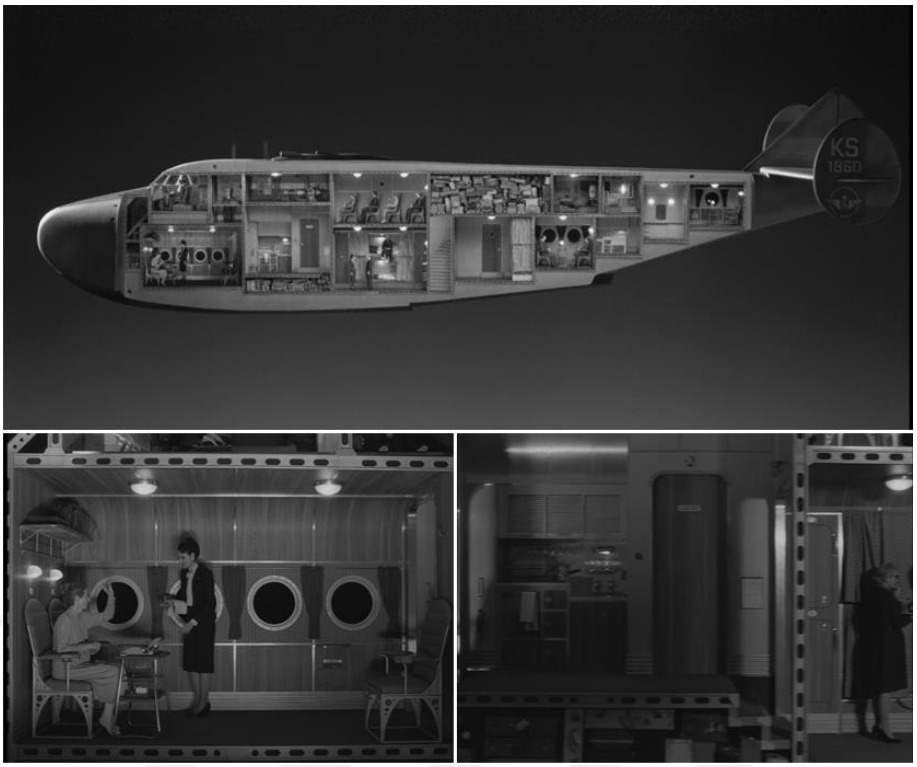

**Şekil 5. 112:** Angoulême ve Ennui Şehirleri.

Herbsaint Sazerac'ın gezi rehberinde de bahsettiği üzere, şehirdeki her sınıftan her yaştan bireyin, her canlının hatta cansız bedenlerin bile kendilerine mesken olmuş bir mekânı vardır. Angoulême şehrinin kendisi ve bütün sakinleri de film çekimlerinde yer almış, filmin büyük karakteri olmuşlardır. (Şekil 5.113)



**Şekil 5. 113:** Şehir Sakinlerinin Mekânları.

İlk hikâyede yolcuları taşıyan uçak iç mekânları okunabilir durumda, kesit hâlinde bir model olarak verilmiştir. Uçak havada süzülürken; iç mekânlar yana hareket (dolly) çekim tekniği ile sırayla gösterilir. Yönetmen, Suda Yaşam filminde de kullandığı, ulaşım aracını mekânsallaştırma durumuna ve kesit kullanımına burada da başvurmuştur. (Şekil 5.114)



**Şekil 5. 114:** Uçak Kesiti ve İç Mekânları.

Fransız Postası filmi, yönetmenin en güncel filmidir. Kendine has sinematografik stilini olabildiğince yansıtmış; Büyük Budapeşte Oteli gibi hikâyede hızlı bir akış sağlamıştır. İki filmin birbirinin kardeşi olduğu bile söylenebilir. Yönetmenin birçok filminde olduğu gibi burada da simetrik denge söz konusudur. Fakat simetrik aksta düzenlenmiş iç mekânlar görülmez. Çok fazla yapay ışık kullanılmamış; yönetmenin isteğiyle doğal ışıkta çekim yapılmıştır. Yapay ışıklandırma kullanıldığı zamanda da soğuk tonlar tercih edilmiştir. Renk paletlerine bakıldığında iç mekânlarda nadiren soğuk, çoğunlukla sıcak tonlar yer alırken; dış mekânda soğuk renkler hâkimdir. Mekân olarak çoğunlukla var olan yapılar tercih edilmiştir. Çocuk kaçıranların üssü olan yapı, olumsuz durumu ve kötülüğü temsil etmesi için şehrin geri kalanına oranla ezici bir ölçekte inşa edilmiştir. Mekân algısında 'yuva', 'yer' ve 'hücre' kavramlarına değinilmiştir. Filmin ilk hikâyesinde Moses karakterinin çocukluğunu bırakıp başka yollara gittiği; açlık, sefalet, yalnızlık, ruhsal hastalık safhalarından geçişi anlatılmaktadır. Filmin geri kalanında da 'yalnızlık' konusu sürdürülmüş ve yalnızlığın yaratıcılığa olan katkısı vurgulanmıştır. Bunun yanında 'özgürlük' konusu da filmdeki hikâyelerde tekrar tekrar işlenmiştir. Arthur Howitzer Jr., ülkesinden ayrılıp Fransa'ya yerleşmiş ve burada yuvasına kavuşmuştur. Dergi ve Arthur arasında karşılıklı aidiyet ve adanmışlık söz konusudur.

Film hikâyede, diğer filmlere nazaran çok fazla mesaj taşıma amacı gütmez. Fakat yönetmenin bütün filmlerinin arasında sinematografisi, müzikleri, renkleri, simetrisi, gözle görülebilir hızlı temposu ve durum komedileriyle en Wes Andersonvari filmdir.

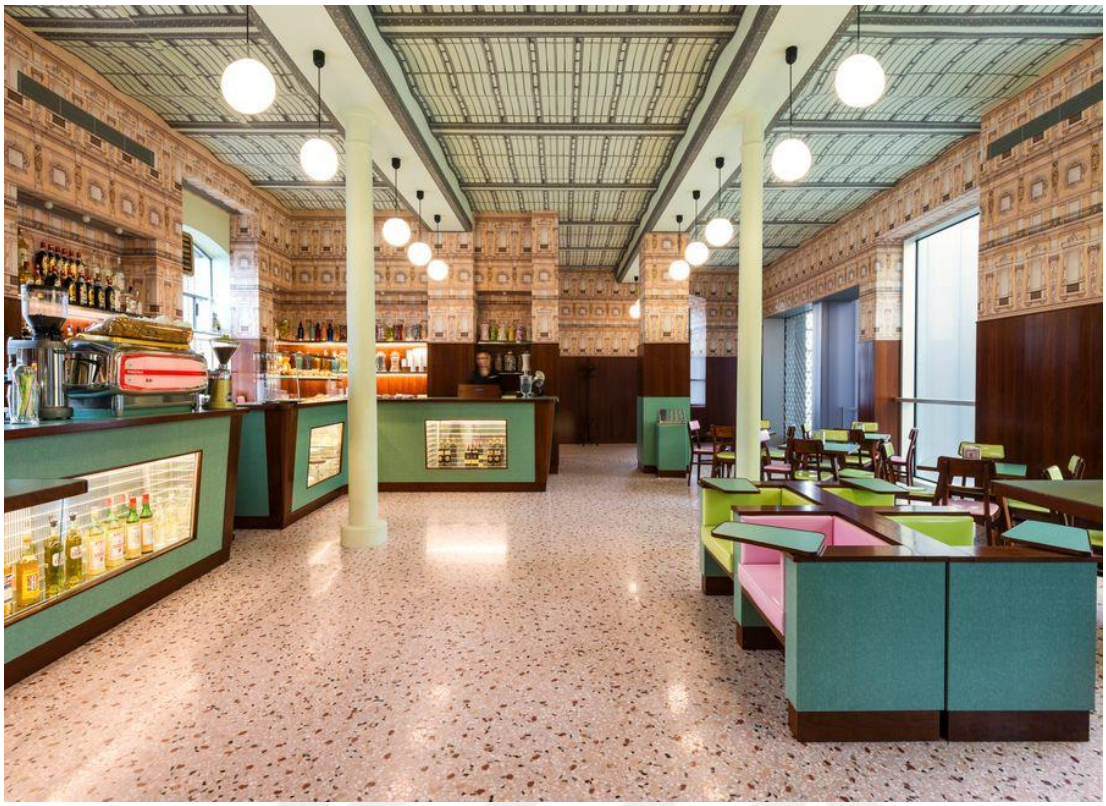
### 5.6 Bar Luce: Bir Çocukluk Düşü

Wes Anderson, 2015 yapımı Büyük Budapeşte Oteli filminden sonra tüm dünyaca tanınmış; filmde yarattığı renkli ve masalsı dünya ile adından söz ettirmiştir. Bunun üzerine Prada Vakfı tarafından Fondazione Prada binası içerisinde bir yemek alanı tasarlaması için İtalya'ya davet edilmiştir. Güney Milano'da 1910 yılında yapılan bir içki fabrikası, 2015'te sanat merkezine dönüştürülmüş; Anderson ise burada bir kafenin iç mekânını tasarlamıştır. (Şekil 5.115)



**Şekil 5. 115:** Fondazione Prada, OMA, 2015, Fotoğraf: Roland Halbe, 2015.

Yönetmen, tipik bir Milano kafesi atmosferi yakalamak üzere çıktığı bu yolda; şehrin kendisinden ve ikonik binalardan esinlenmiştir. Kafe, Prada markasının klasik tarzının ve Anderson'ın imzası yumuşak pastellerin bir bileşimidir. (Şekil 5.116, 5.117)



**Şekil 5. 116:** Bar Luce, Fotoğraf: Attilio Maranzano, 2015.



**Şekil 5. 117**: Bar Luce. Fotoğraf: Attilio Maranzano, 2015.

Duvarlar yarıya kadar ahşap panellerle kaplanmış, diğer yarısı ise Trompe l'oeil duvar kağıtları ile bitirilmiştir. Duvar kağıtlarında Neoklasisizm'i andıran süslemeler

ve desenli duvar kağıtları ile verilen tonoz hissi, İtalya'nın en eski alışveriş merkezi ve ikonik yapısı Galleria Vittorio Emanuele'e birer göndermedir. (Şekil 5.117)




**Şekil 5. 118:** Galleria Vittorio Emanuele, Fotoğraf: Viacheslav Lopatin, 2017.

Mekân nostaljik dekorasyonu, renkli döşemeli koltukları, formika mobilyaları, kırmızı-gri-beyaz renkleri de içeren pembe terrazzo zemini, küre şeklinde sarkıt lambaları ile 1950-60 yılları arasındaki İtalyan popüler kültür ve estetiğini yansıtır. Aynı zamanda mekân 2013 yılında çekilen ve Prada'nın finanse ettiği *Castello Cavalcanti* kısa filminin de atmosferini andırır. Mekân içerisinde filmin karakterinin yer aldığı bir oyun makinesi de yer alır. (Şekil 5.118)



**Şekil 5. 119:** Bar Luce, Fotoğraf: Roland Halbe, 2015.

Çocukken mimar olmayı isteyen Anderson, Bar Luce ile çocukluk düşlerini gerçekleştirmiştir. Burada mimar rolünü üstlenirken; yönetmenlik mesleğinin getirisi olan film estetiğini de kullanmaktan kaçınmamıştır. Böylece sinemasal etki yaratan bir mekân ortaya çıkmıştır. İçerisinde yönetmenin filmlerinden nüanslar da bulunduran mekân, ziyaret eden kişi tarafından kolaylıkla; bir film setinin stüdyo yerine gerçek bir lokasyonda kurgulanmış hâli ile karıştırılabilir.

## 6. BULGULAR VE ÖNERİLER

Wes Anderson'ın analiz edilen filmleri, yönetmenin mimari ve sinematografik açıdan tarzını yansıtan filmlerdir. Otör yönetmen Anderson'ın filmlerinde mekân, anlatıya katkıda bulunur ya da hikâyenin bel kemiğidir. Bu filmlerde çalışmanın dördüncü bölümünde bahsedilen mekânın kullanım biçimleri ile sinemasal mekânın üretimi ve temsili farklılık göstermektedir.

Mekânın kullanım biçimleri bağlamında filmler incelendiğinde farklı sonuçlar elde edilmiştir. Tenenbaum Ailesi filminde; mekân düzenlemeleri ile karakterlerin kişilikleri seyirciye aktarılır; böylece mekân anlatıya katkı sağlar. Suda Yaşam filminde ana mekân Belafonte adlı gemidir. Gemi hem ulaşım hem de barınma ihtiyacını karşılar. Yönetmen burada seyirciyi geminin iç mekânlarında tek tek dolaştırarak mekânın önemini vurgular. Büyük Budapeşte Oteli, yönetmenin bütün filmleri arasında mekân kurgusuna en çok eğildiği filmdir. Var olan mekânı en baştan düzenler. Otelin kendisi geçmişin ve şimdiki zamanın bağlantısını kuran bir köprü gibidir ve hikâyenin özü burada geçer. Köpek Adası filminde Megasaki şehri ve Çöp Adası sadece arka fon oluşturmaz; toplumun kültürü hakkında bilgi vererek ve karakterlerin ruh hâlini yansıtarak hikâyeyi tamamlar. Fransız Postası filminde, kentsel mekân şehir ve toplum hakkında bilgiler verirken; karakterlerin ofisleri onların kişilikleri ile ilgili ipuçları taşır. (Çizelge 5.4)

**Çizelge 5. 4:** Wes Anderson Filmlerinde Mekânın Kullanım Biçimleri.

| Sinemada Mekânın Kullanım Biçimleri | Tenenbaum Ailesi | Suda Yaşam | Büyük Budapeşte Oteli | Köpek Adası | Fransız Postası |
|---|---|---|---|---|---|
| Fon olarak mekân | | | | | |
| Tamamlayıcı eleman olarak mekân | ✓ | | | ✓ | ✓ |
| Asıl eleman olarak mekân | | ✓ | ✓ | | |

Filmlerde mekân, %60 oranında tamamlayıcı eleman olarak kullanılırken; %40 oranında asıl eleman olarak kullanılmıştır. Filmlerde fon olarak mekân kullanımı

görülmez. Buna göre Wes Anderson filmlerinde mekân hiçbir zaman sadece fon olarak kullanılmaz, anlatıyı ve hikâyeyi güçlendirmek amacıyla tamamlayıcı ya da asıl eleman olarak kullanılır.

Filmler mekânın kurgulanması bakımından incelendiğinde yönetmenin; hikâyenin yardımcı mekânlarında mevcut mekânların kullandığı görülür. Fakat filmlerin asıl mekânlarında var olan mekânı yeni baştan düzenleyerek kurgusal mekânlar yaratır. Bu durum Anderson'ın otör yönetmen oluşunu kanıtlar niteliktedir. (Çizelge 5.5)

**Çizelge 5. 5:** Wes Anderson Filmlerinde Mekânın Üretimi.

| Sinemada Mekânın Üretimi | | Tenenbaum Ailesi | Suda Yaşam | Büyük Budapeşte Oteli | Köpek Adası | Fransız Postası |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Mevcut Mekân | | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ |
| Kurgusal Mekân | Fiziki Mekân | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| | Sanal Mekân | | | | ✓ | |

Filmlerin hiçbirinde tek bir mekân kurgulanma biçimine rastlanmaz. Stop-motion animasyon türündeki Köpek Adası filmi, mevcut mekânın kullanılmadığı tek filmdir. Buna göre filmlerin %80'inde mevcut mekân kullanımı görülür. Aynı zamanda filmlerin tamamında fiziki mekân kurgusuna rastlanır. Kurgusal mekânın tercih edildiği yapımların sadece %20'sinde sanal mekân kurgusu da görülür.

Suda Yaşam filminde gemi ile ve Köpek Adası filminde maketler ile sıfırdan setler düzenlenmiştir. Burada sinemanın sanal bir mekân oluşturması durumu gözlenir. Tenenbaum Ailesi filminde var olan bir konut yapısı, Anderson'ın yönlendirmeleriyle sanat ekibi tarafından yeniden düzenlenmiştir. Büyük Budapeşte Oteli'nde otel sahnelerinin çekildiği yer eski bir mağaza iken; yönetmen ve sanat ekibi tarafından filmin geçtiği her döneme özel olarak yeniden tasarlanmıştır. Bununla birlikte otelin cephesi için daha küçük ölçekte bir modeli hazırlanmış ve dış çekimlerden bazıları bu model ile gerçekleştirilmiştir. Son olarak Fransız Postası filminde çekimlerin yapıldığı şehrin var olan kısımları kullanılmış; kimi zaman bir depo yeniden düzenlenerek stüdyo hâline getirilmiş; kimi zaman da sıfırdan bir mekân yaratılmıştır. (Çizelge 5.6)

**Çizelge 5. 6:** Wes Anderson Filmlerinde Mekânların Sinema-Mimarlık İlişkisi Bağlamında İncelenmesi.

| Sinema-Mimarlık İlişkisi | Tenenbaum Ailesi | Suda Yaşam | Büyük Budapeşte Oteli | Köpek Adası | Fransız Postası |
|---|---|---|---|---|---|
| Sinemanın sanal bir mekân oluşturması | | ✓ | | ✓ | ✓ |
| Gerçek mimari mekânın sinemada yeniden üretimi | ✓ | | ✓ | | ✓ |
| Sinemanın mimari bir etkinliği konu edinmesi | | | | | |

Filmler, Uğur Tanyeli'nin (2001) film mekânları ve konuları üzerinden gerçekleştirdiği sinema-mimarlık ilişkisi sınıflandırmasına göre incelendiğinde; sinemanın mimari bir etkinliği konu edinmesi durumu görülmez. Elde edilen verilere göre filmlerin %40'ında sinemanın sanal mekân oluşturması durumu görülürken; %40'ında gerçek mimari mekânın sinemada yeniden üretimine rastlanır. Aynı zamanda filmlerin %20'sinde her iki durum da görülür.

Filmler, Barbara Bowman'ın (1992) mekân algısı ve tanımı üzerinden film mekânlarını sınıflandırmasına göre ele alındığında; hemen hemen her filmde hikâyeye katkı sağlamayan alışılagelmiş mekânlar kullanılsa da hikâyelerin geçtiği asıl mekânlar görsel öne çıkan mekânlardır. (Çizelge 5.7)

**Çizelge 5. 7:** Wes Anderson Filmlerinde Mekân Algısı ve Tanımı.

| Mekân Algısı ve Tanımı | Tenenbaum Ailesi | Suda Yaşam | Büyük Budapeşte Oteli | Köpek Adası | Fransız Postası |
|---|---|---|---|---|---|
| Alışılagelmiş mekân | | | | | |
| Görsel öne çıkan mekân | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |

Filmlerin %100'ünde görsel öne çıkan mekânlar görülür. Yönetmen, kullandığı renkler ve mimari estetik anlayışı ile sıra dışı mekânları izleyicisine görsel birer şölen olarak sunar.

Sinemasal mekânın üretiminde kurulan çevreleri beş farklı set tasarımıyla ele alan Mirella ve Charles Affron'un yaklaşımına göre filmler ele alındığında; yönetmen ve

ekibin bütün set tasarımlarının, en ince ayrıntılarına kadar düşünülerek gösterişli set tasarımları oluşturulduğu, gerçeklik etkisi verdiği ve setlerin seyircinin dikkatini çekmesi için vurgulandığı görülür. Tenenbaum Ailesi'nde ailenin evi bir bellek mekânı olarak, hikâyeye ve olaylara ev sahipliği yapar. Suda Yaşam filminde Belafonte, ana karakterin hayatının ve filmin anlatısının büyük bir parçasıdır. Büyük Budapeşte Oteli'nde ise set ve mekânlar anlatının ta kendisidir. Buna göre bu üç filmde anlatı nitelikli set tasarımı kullanılmıştır. Köpek Adası, bir animasyon filmidir. Fakat yönetmenin bu filmi yaparken stop-motion tekniğini kullanması, modeller ve maketler gibi nostaljik yöntemlerle film setini kurgulamasını gerektirmiştir. (Çizelge 5.8)

**Çizelge 5. 8:** Wes Anderson Filmlerinde Set Tasarımları.

| Set Tasarımları | Tenenbaum Ailesi | Suda Yaşam | Büyük Budapeşte Oteli | Köpek Adası | Fransız Postası |
|---|---|---|---|---|---|
| Gerçeklik etkisi veren set tasarımı | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Gösterişli set tasarımı | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Sanal set tasarımı | | | | | |
| Seyircinin dikkatini çekmesi için vurgulanan set tasarımı | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Anlatı nitelikli set tasarımı | ✓ | ✓ | ✓ | | |

Filmlerin tamamında gerçeklik etkisi veren set tasarımları, gösterişli set tasarımları ve seyircinin dikkatini çekmesi için vurgulanan set tasarımları tercih edilmiştir. Filmlerin %60'ında bir mekâna bağlı olarak anlatı nitelikli set tasarımı kullanılırken; bilgisayar efektleriyle kurgulanan sanal set tasarımına hiç başvurulmamıştır.

Çalışmanın daha önceki bölümlerinde mimarlık ve sinema bağlamında mekân incelenmiş; buradan hareketle sinema ve mimaride ortak parametreler belirlenmiştir. Seçili filmler, mimari mekânı oluşturan bileşenler, mekân düzenleme ilkeleri, mekân algısı ve mekânın algılanmasında rol alan bileşenler, mekân psikolojisi başlıkları altındaki parametreler doğrultusunda ele alınmıştır. Buna göre oluşturulan çizelgede yönetmenin hangi parametreye ne kadar sıklıkla başvurulduğu görülür. (Çizelge 5.9)

**Çizelge 5. 9:** Wes Anderson Filmlerinde Mekânların Parametreler Üzerinden Analizi.

| Parametreler | | Tenenbaum Ailesi | Suda Yaşam | Büyük Budapeşte Oteli | Köpek Adası | Fransız Postası |
|---|---|---|---|---|---|---|
| MEKÂNI OLUŞTURAN BİLEŞENLER | Doğal Işık | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ |
| | Yapay Işık | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| | Pastel Renkler | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| | Doku ve Malzeme | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| | Donatı | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ |
| MEKÂN DÜZENLEME İLKELERİ | Simetrik Denge | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| | Asimetrik Denge | ✓ | ✓ | ✓ | | |
| | Radyal Denge | | ✓ | ✓ | ✓ | |
| | Ritim | | | ✓ | | ✓ |
| | Simetrik Aks | | ✓ | ✓ | ✓ | |
| | Asimetrik Aks | ✓ | ✓ | | ✓ | ✓ |
| MEKÂNIN TEMSİLİ | Tek Kaçışlı Perspektif | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| MEKÂN ALGISI | Yuva | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| | Yer | | | | | ✓ |
| | Hücre | ✓ | | ✓ | | ✓ |
| MEKÂNIN ALGILANMASINDA ROL ALAN BİLEŞENLER | Mekânsal Bellek | ✓ | ✓ | ✓ | | |
| MEKÂN PSİKOLOJİSİ | Evsizlik | ✓ | | | ✓ | |
| | Yabancılaşma | | ✓ | | | |
| | Tekinsizlik | | ✓ | ✓ | ✓ | |
| | Yalnızlık | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| | Tükenmişlik | ✓ | ✓ | ✓ | | |
| | Aidiyet | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |

Filmlerin %20'sinde sadece doğal ışık kullanılırken; %20'sinde sadece yapay ışık kullanılmıştır. Bunun yanı sıra filmlerin %60'ında hem doğal hem yapay ışık kullanımı görülür. Filmlerin tamamında pastel renk kullanımına rastlanmıştır. Buna göre pastel renkler yönetmenin filmlerinin olmazsa olmazıdır. Filmlerin %80'inde donatılarda doku ve malzemenin de ince ayrıntıları ile düşünüldüğü görülürken; %20'sinde dikkat çeken bir unsur olmadığı kanısına varılmıştır.

Mekân düzenleme ilkelerinde en çok simetrik dengeye başvurulduğu; bunun yanında asimetrik denge ve radyal denge, ritim, simetrik ve asimetrik aks kullanımı da görülür. Filmlerin %20'sinde sadece simetrik denge görülürken; %20'sinde hem simetrik hem asimetrik denge; %20'sinde hem simetrik hem radyal denge görülür. Geri kalan %40'ında ise bütün denge kullanımlarına rastlanır. Buna göre simetri, Anderson filmlerinde önemli bir unsurdur. Simetri kullanımının bir diğer unsuru simetrik aks filmlerin %20'sinde görülürken; asimetrik aks %40'ında kullanılmıştır. Filmlerin geri kalan %40'ında simetrik ve asimetrik aksa bir arada rastlanır. Filmlerin %40'ında sinemasal ve mekânsal ritim görülür. Anderson'ın filmlerinde diğer unsurlara nazaran daha az rastlanır bir durumdur.

Mimari mekânın temsilinde kullanılan perspektif kavramı, simetrik denge ve simetrik aks kullanımının getirisi olarak, filmlerin tamamında tek kaçışlı perspektif ile oluşan kadrajlarda görülür.

Yönetmenin filmlerinde mekân, karakterler tarafından sıklıkla yuva olarak algılanır. Kimi zaman da karakterler mekân içerisinde sıkışmış ve bir hücrede gibi hisseder. Filmlerin %40'ında yuva hissi görülürken; %40'ında hem yuva hem hücre hissine rastlanır. Filmlerin %20'sinde ise hem yuva hem hücre hem de yer olarak algılanan mekânlar yer alır. Mekânın algılanmasında rol alan mekânsal bellek kavramı filmlerde, geçmiş veya geçmişe dönüş sahneleri ile seyirciye hissettirilir. Bu durum, filmlerin %60'ında görülür.

Yalnızlık ve aidiyet duyguları, mekânın birey üzerinde bıraktığı psikolojik etkilerden %100 oran ile en sık görülenleridir. Kimi zaman karakterler aidiyet bağını kuramadıkları, yuva olarak göremedikleri yerlere yabancılaşırlar ve evsiz hissederler. Filmlerin tamamı ele alındığında evsizlik hissi %40; yabancılaşma hissi %20'dir. Bazı durumlarda karakterler çaresiz kalır ve mekânın etkisiyle tükenmiş bir hâle

gelirler. Filmlerde tükenmişlik hissine rastlanma oranı %60'tır. Aynı şekilde tekinsizlik hissine de %60 oranında rastlanır. Yalnızlık hissi %20 oranla en az rastlanan psikolojik durumdur.

Yukarıda yer alan parametreler ve bunların yönetmen tarafından kullanımı doğrultusunda mimarlık ve sinemanın birbirinden etkilendiği; iki disiplinin birbirlerinin tekniklerinden yararlandığı yadsınamaz bir gerçektir. Bu nedenle, yapılan çalışmalar ışığında, mimarlık eğitiminde mimarlık ve sinema ilişkisini gözler önüne seren dersler verilmelidir. Bu derslerin içeriği, film izlerken sadece bakmak yerine 'görme'nin önemini vurgulayacak; mekân üzerinden olay ve karakterleri okuma kabiliyetini geliştirerek mimar adaylarının ufkunu genişletecek; mimaride ve sinemada ortak olarak kullanılan parametrelerin iki disiplindeki kullanım biçimleri üzerinden karşılaştırmalı anlatımı yapılacak ve mekân yaratımında sinema tekniklerinden yararlanılabileceğini aktaracak şekilde düzenlenmelidir.

# 7. SONUÇ

Geçmişten günümüze mekân kavramı, farklı disiplinlerin araştırma konusu olmuştur. Bu nedenle kavramın tanımı üzerine çok çeşitli yaklaşımlar ortaya çıkmıştır. İlk olarak mekânın sadece geometrik boyutları olduğu düşünülmüş; daha sonraları ise buna zaman boyutu ve psikolojik katmanlar eklenmiştir. Kesin ve net bir tanımı olmayan mekânın günümüzde, içerisinde bulunan ögeler ve bireyde uyandırdığı hislerle bir bütün olduğunu; ancak insan algısı ve deneyimine göre şekil alarak var olabildiğini söyleyebiliriz. Mekânın kurgulanmasında mimari ögeler ve bileşenler mekânın somut varlığına işaret ederken; insan ile ilişkili olan sosyal, kültürel, ekonomik şartlar ise soyut boyutunu oluşturur.

Hareketli görseller içermesi dolayısıyla mimari ile en çok etkileşimde bulunan sanat sinemadır. Temelde iki disiplin de hayal gücüne bağlı olduğundan; zihinde hayaller kurulur ve daha sonra bu hayaller somutlaştırılarak ortaya bir yapıt çıkarılır. Mekân sinema için hikâyeyi aktarmada kullanılan bir araç iken; mimarlık mekân yaratmanın sanatıdır. Sinemasal mekân ile mimari mekânın farkı burada ortaya çıkar. Mimarlar, toplumun ve insanın barınabilmesi için belirli kurallara uymak durumundayken; sinemada mekân oluşturulması daha özgür bir düşsel gerçeklikte ortaya çıkar. Buna göre sinema vasıtası ile yapılan iş aynı zamanda deneysel ve kurgusal bir mimarlık sanatıdır. Sinemada, insan beyninin bile mekânsal olarak form bulabildiğini ve somutlaştığını görürüz. İnsan, mekân, zaman, deneyim, hareket, algı gibi birçok ortak paydada buluşan bu iki disiplinin ilişkisi sürekli bir devinim hâlindedir. Mimarlık sinemaya yol gösterici bir rol üstlenirken; ortaya çıkışından bu yana görsel deneyimler sunma konusunda uzmanlaşan sinema da mimarlığı hayal gücünün sınırlarını zorlayarak zenginleştirir.

Sinema, gerçeğinden farklı olan sinemasal mekânı ve zamanı sağlama sanatıdır. Mekân, insanın korunma ve mahremiyet gereksinimlerini karşıladığı için sinemada da bu kavramın yer alması ve etkin bir anlatım aracı olması kaçınılmazdır. Sinema tarihinin başlangıcından itibaren mekân, yalnızca mimarinin kahramanı olmaktan çıkmış; farklı bir sanat dalında da çoğu zaman özne halini alacak kadar önemli bir

konuma yerleşmiştir. Sinemada mekân, tarihsel arka planı aydınlatarak, karakterleri, zaman boyutunu ve hikayeyi psikolojik ve kültürel katmanlarla destekleyerek filmin atmosferine katkıda bulunur. Fakat mekân her filmde aynı oranda varlık göstermez. Kimi zaman hikâyeye hiçbir katkı sağlamadan görüntüye arka fon oluştururken; kimi zaman da hikâyeyi destekleyen bir tamamlayıcı öge ya da hikâyenin ta kendisi olur.

Filmlerde mevcut mekânların kullanılması ile sinema, mimarlığa dair bir arşiv görevi görür. Çeşitli nedenlerle günümüze kadar ulaşamamış olan mekânlar sinema aracılığıyla deneyimlenebilir. Fakat sinemasal mekânların; mevcut mekânlar ile kurgulansa dahi gerçeğinden farklı yeniden üretilmiş mekânlar olduğu göz ardı edilmemelidir. Sinemasal mekân, mimari mekânın temsili olarak Lefebvre'nin 'tasarlanan mekân' ve Schulz'un 'algısal mekân' kavramına da çok yakın durur. Tam da bu noktada yönetmenlerin sinemada gerçek mekânın kendi zihinlerindeki temsilini yansıtarak, Schulz'un ortaya koyduğu 'varoluşsal mekânı' kurguladığını söylemek mümkündür.

Sinemada yönetmen hikâyede anlatılmak istenene göre mimari ile oynar; film kahramanlarının ruh hâline göre mekânların izleyiciye duygular yaşatmasını sağlar. Böylece mekânın kullanım biçimi farketmeksizin her filmde hikâyeye özgü yeni bir mimarlık ortaya çıkar.

Mimarlık ve sinema, 19. yüzyılın sonunda başladıkları deneyim odaklı birlikteliklerinde mekânı ortak öge olarak kullanırken; mekânın kurgulanmasında tasarım bileşenleri ve mekânsal algıya etki eden psikolojik ve fiziksel faktörler mimarlık ve sinemanın arakesitini oluşturur. İki disiplinde de insan tarafından, insan için yapılma durumu söz konusudur ve her iki disiplin de yaşamdan imajlar taşır; üreticisinin veya kullanıcısının/izleyicisinin bulunduğu topluma ait kültürel özellikler gösterir. Mimari mekân tasarımında kullanıcıya göre çözümler üretilirken; sinemada izleyicinin hikâyeyi algılayabilmesi için mekân kurgulanır. Sinemasal mekânın tasarımı, bir mimari yapının üretiminde olduğu gibi, farklı ekiplerin bir arada çalışmasını gerektiren; tasarlama, uygulama ve çıktı aşamalarının yer aldığı bir süreçtir. Her iki disiplin de öncelikle zihinde düşlenir, planlamalardan geçer ve benzer üretim teknikleri ile ürün ortaya koyar. Filmsel araçlar sinemanın yapıtaşlarını oluştururken; sinemasal mekânın üretimine de etki eder. Sinemanın görsel dilini oluşturan mizansen ve sinematografi ele alındığında senaryo, set, karakter,

perspektif, ışık, renk, kamera açıları, çerçeveleme ve kurgu-montaj gibi unsurların ön plana çıktığı ve bu unsurlardan bazılarının mimaride de kullanıldığı görülür. Sinemanın ve mimarlığın görsel birer sanat olmaları öncelikle görsel algıya hitap etmelerini gerektirir. Bu da ancak mekânın görsel olarak algılanmasında temel araç olan ışık ve renk faktörleri ile sağlanır. Mimaride renk ve ışık birlikteliğiyle yaşam alanları tasarlanırken; sinemacılar da temelde bu iki ögenin uyumu ile görsel anlatımlarını gerçekleştirirler. Yönetmenler çerçeveleme ile istenmeyen unsurları göstermemek için kameraya alınacak alanı kısıtlar ya da çerçevede dikkat çekmesini istediği unsurları öne çıkarır. Mimaride ise çerçeveleme kapı ve pencere gibi mimari ögeler ile sağlanır. Sinemada kurgu ile "Bir sahneden diğerine nasıl ve ne zaman geçilecektir?", "Sahnelerin sıralaması nasıl yapılmalıdır?", "Devamlılık nasıl sağlanacaktır?" gibi sorulara cevap aranırken; mimaride mekân kurgusunda da aynı sorular "Bir mekândan diğerine nasıl geçilecektir?", "Mekânların sıralaması/konumlandırılması nasıl yapılmalıdır?" ve "Mekânlar arası devamlılık nasıl sağlanacaktır?" şeklinde dönüştürülebilir. Kurgu için gerçekleştirilen montaj aşaması ise; mimari tasarımda hacimler veya mekânlar arası ilişkinin düzenlenmesine benzer.

Mimarlık; yaşanılan mekânın sıfırdan tasarlanması ya da mevcut mekânın yeniden işlevlendirilmesi veya onarılması ile gerçekleşir. Otör yönetmenlerin veya sanat ekiplerinin sinemasal mekân için izledikleri yol da temelde bu iki durumu kapsar. Mekân kavramının farklı disiplinler kapsamında çeşitli sınıflandırmaları yapılabildiği gibi; sinemasal mekân da mimarlar, yönetmenler, sinema okur-yazarları ve film eleştirmenleri tarafından çeşitli sınıflandırmalara tabi tutulmuştur. Mimari mekân sınıflandırmaları sinemada da karşımıza çıkar. Mekânın somut ve soyut tüm katmanları ile anlaşılabilmesi için çözümlenmesi gerekir. Bu da ancak mekânın okunması ile mümkündür. Mekân okunurken; en temel hâliyle onu fiziksel ve sosyal boyutlarıyla ele almak gerekir. İçerisinde kültürel, ırksal, toplumsal birçok mesaj ve gösterge barındıran mekânlar, sadece işlevsel ya da fiziksel boyutlarıyla ele alınırsa; mekânın dili tam olarak anlaşılamaz. Çünkü mimari mekânın dilini oluşturmak göstergebilimsel ilişkiler ile mümkündür. Bu durumdan yola çıkan çalışmada mekânlar sadece mimari özellikleri ile değil; algılanan 'yuva', 'yer' ve 'hücre' gibi psikolojik anlamları ve yarattığı 'evsizlik', 'yabancılaşma', 'tekinsizlik', 'yalnızlık', 'tükenmişlik' ve 'aidiyet' duyguları ile de irdelenmiştir. Tasarımcının anlayışı ve

kullanıcı hakkında bilgiler taşıyan mekân atmosferi; mekânı oluşturan ‘ışık’, ‘renk’, ‘donatı’, ‘malzeme ve doku’ gibi mimari ve dekoratif unsurların yanında mekân düzenleme ilkelerine de bağlıdır. Buradan hareketle ilk bakışta fark edilemeyenleri görmek için ‘denge’, ‘ritim’ ve ‘aks’ gibi ögeleri de göz önünde bulundurmak gerekir.

Yönetmenliği sadece meslek olarak gösteren Hollywood’un aksine otör yönetmenler; yaratıcılıklarını ve tasarım tavırlarını filmlerinde ortaya koyar. Bu yönetmenlerin filmleri, kendi arasında bir dengeye ve bir örüntüye, bir dokuya sahiptir. Bu durum “otöryen devamlılık” olarak adlandırılır. Yönetmenlerin hayat hikâyeleri ve dünya görüşlerinin de bilinmesi bu verileri daha iyi okuyabilmek için bize yardımcı olabilir. Burada her otör yönetmenin sinema ve mimarlık arakesitinde bulunmadığı belirtmek gereklidir. Pek çok yönetmen, senaryolarıyla uyumlu bir dünya yaratmak için mevcut mekânları seçerken; Wes Anderson mevcudu değiştirir, dönüştürür ve sanki sadece o film için yaratılmış hissi verir; temasına uygun bir mevcut mekân bulamazsa da tamamen baştan tasarlar. Eşsiz sinematografisiyle, pastel renk ve doğal ışık kullanımlarıyla sıcak atmosferler yaratan; simetri kullanımı ile aidiyet hissettiren, senaryodan setlere ve kurguya dair her şeyi yönlendiren otör yönetmen Wes Anderson, sinemasal mekânları ve bunları oluşturma biçimleri dolayısıyla mimarlık ve sinema arakesitinde tam da ortada durur.

Anderson’ın filmlerinde setler öylesine detaylı ve zengin içeriklidir ki filme ait birer karaktere dönüşürler. Kendi zihinsel dünyasını kurgusal mekânlar üzerinden izleyiciye aktarmaya çalışan Anderson, filmlerinde tam olarak Schulz’un değindiği o bilişsel mekânları yaratır. Setlerini ve mekânlarını kurgularken bütçe kısıntılarını dert ederek kendini kısıtlamaz. Senaryoyu canı nasıl isterse öyle yazar ve sonrasında bunu gerçeğe dönüştürmek için çözümler üretir. Böylelikle sinemada mekân yaratılmasında ortaya çıkabilecek en büyük engeli saf dışı bırakmış olur. Her sahneyi zihninde en ufak detayına kadar planlar, çekimlerin başlanmasından çok daha evvel lokasyon, renk, malzeme, doku, ışık gibi unsurlardan kolajlar oluşturur ve ne istediğini, sahnenin tam olarak nasıl olması gerektiğini gayet iyi bilir. Böylece her bir aşaması planlı olan sağlam yapımlarını adeta bir mimar gibi önceden tasarlayarak ve meydana gelecek sonucu bilerek ortaya koyar.

Yönetmen Anderson'ın mekân oluşturmada başvurduğu yöntemler mimarlık ile benzerlik gösterir. Filmlerindeki sinemasal mekânları kurgularken; mimaride de tasarım ve temsil yöntemi olarak kullanılan maketleri tercih etmesi onun mimariyi sunuş biçiminde de bilinçli davrandığını gösterir.

Köpek Adası filminde Metabolizm; Büyük Budapeşte Oteli filminde ise Art Nouveau gibi mimari akımların etkisinin görülmesi, Anderson'ın gerçekleşmiş, denenmiş mimari hareketlerden ilham alarak; mevcut ve hayal olanı sentezleyerek kendi stilini oluşturduğuna işaret eder. O; gerçek ve gerçek üstünün birleşimiyle filmlerinde aslında var olmayan büyülü ve masalsı kimi zaman da vurucu gerçeklikler yaratır. Detaylı kentsel mekân anlatımı ve iç mekân tasvirleri ile izleyiciyi filmin dünyası içerisinde gezdirir. İşaret ögeleri yani "nirengi noktaları" Anderson filmlerinde okunabilir kılınmıştır. Böylece film sonunda izleyiciler yönetmenin yarattığı sinemasal dünyalara bilişsel haritalar çıkarabilecek kadar aşina duruma gelir. Anderson, filmlerinde kendi çocukluk dönemlerini yani 1970'ler ve 1980'leri, çağının aksine kullandığı eski film tekniklerinin retro havasıyla yakalar. Yarattığı dünyalara çocuk perspektifinden yaklaşarak; küçük çocukların büyük dünyasını ya da büyük çocukların -yetişkinlerin- melankolik hayatını aktarır. Pencereleri ve eşikleri kendi yarattığı dünyalara bakan birer kadraj gibi kullanır. Kolaylıkla gözden kaçabilecek nesneler ve simgeler gibi küçük detayları çerçeve, renk, ışık, denge ve simetri ile ifade aracına çevirerek mekânsal anlamları güçlendirir. Onun çerçevesindeki her şey ölçeği fark etmeksizin filmdeki karakterlere ve atmosfere dair ipuçları verir.

Çalışmada öne çıkan unsurlardan biri Wes Anderson'ın çoğu filminde belirli ekipler ve oyuncularla çalışmasıdır. Bu tercih, yapımlarına tanınabilirlik getirmiş ve aynı çizgideki otöryen devamlılığı sağlamıştır. Kendine has estetik anlayışı ve adeta birer tablo gibi işlenmiş sahneleriyle sinema sanatında kimlik kazanan yönetmen; günümüzde yıldız mimarlar için kullandığımız ikon/star olma mertebesine bahsi geçen arakesitte erişmiştir.

Wes Anderson filmlerinde simetri ve perspektif, onun alametifarikası olarak mizansen ve sinematografi oluşturma tercihlerinde en başı çeker. İnsan, doğası gereği bulunduğu çevrede bir düzen arar. Simetri, doğada düzeni sağlarken; mimari mekân içerisinde insanı rahatlatan ve aitlik duygusunu geliştiren bir kavramdır.

Anderson, filmlerinde simetriyi kullanarak mekânların psikolojik etkilerini olumlu duygularla karşılamayı hedeflemiştir. Anderson'ın her filminde simetrik denge kullanılmış; donatılar simetrik bir aks üzerinde yerleştirilmiştir. Radyal dengeye, simetrinin dört yönden sağlanması ve güçlendirilmesi için başvurulmuştur. Mimari mekânın temsilinde kullanılan perspektif kavramı ise; yönetmenin filmlerinde simetri tercihini desteklemek amacıyla çerçevelemede rol almıştır. Simetrinin aksine asimetri, hikâyedeki huzursuzluğu ve mekândaki olumsuz atmosferi, tekinsizliği ve mekâna yabancılaşma hislerini yansıtmak için kullanılmıştır. Böylece filmlerde yuva hissi veren mekânlar, aynı karakterler için bir anda hücreye dönüşebilmiştir. Bu durum, Wes Anderson'ın mekânın psikolojik etkilerini düzenlemede bir mimar gibi bilinçli bir şekilde rol oynayabildiğini gösterir.

Çalışmada analiz edilen Wes Anderson filmlerinde mimari ve dekoratif unsurlardan en çok dikkat çeken renktir. Mimaride renk, görselliği sağlamasının yanı sıra mekânsal belleği oluşturan ve mekânsal algıyı etkileyen fiziksel faktörlerin başında gelir. Algılayan üzerinde türlerine ve dalga boylarına göre farklı etkiler bırakan renk; taşıdığı psikolojik anlamlar ile mekânın atmosferine etki eder. Renk öğesi; Anderson filmlerinde sadece görsellik sağlaması için değil; metaforik anlamlar ve ipuçları vermek için de kullanılır. Tasarım ögesi olmasının yanı sıra; karakterlerin olay yaşanırken hissettiği duyguları açığa vurmak, gün içerisindeki zamanı anlatmak ya da Büyük Budapeşte Oteli örneğindeki gibi mekânın ihtişamını veya aksine gözden düşmüş olduğunu belirtmek için de işlevlendirilir. Filmlerinde çoğunlukla pastel renk paletleri oluşturan Anderson'ın sıklıkla sarı ve kırmızıyı tercih ederken; mavi rengi gece vakti olduğunu belirtmek için kullandığını görürüz. Renk, ışık ile var olduğundan Anderson, filmlerinde çoğunlukla doğal ışık kullanmaktan yana olsa da istediği o sıcak ve samimi atmosferi yakalayabilmek için yapay ışık kaynaklarına da kimi zaman başvurmuştur. Renkleri karakterlerle özdeşleştirip, kişilerin geçmiş travmalarını renk üzerinden aktaran Anderson aslında zihinlerde hikayenin olası gidişatına yön vermeyi sağlayarak sonrasında sürprizlerle izleyici şaşırtır. Renklerin anlam ve temsiliyet gücünü sinemasal mekânlarında dominant bir biçimde kullanan Anderson aslında mimari mekan algısında da başrollerden birini üstlenen ve dinamizm, uyum, kontrast gibi kavramları destekleyen renk unsurunu sinema ve mimarlık arakesitinde oldukça başarılı bir noktaya yükseltmiş bulunuyor.

Wes Anderson filmlerinde dikkat çeken, mekânsal algıyı etkileyen fiziksel faktörlerden biri de malzeme ve dokudur. Mimaride doku, yüzeylere tanım getirilerek ögelerin birbirinden ayırt edilebilmesini sağlarken; malzeme de renk, doku ve boyut gibi etmenleri ile tasarım ögeleri arasında yer alır. Filmlerde hikâyenin geçtiği döneme; verilmek istenen atmosfere göre donatı, doku ve malzeme seçimi yapılmıştır. Büyük Budapeşte Oteli'nde üç dönem arasında doku ve malzeme farklılıkları bulunması tesadüf değildir ve yönetmenin bilinçli mimari tasarım anlayışından kaynaklıdır.

Filmlerinde mimariyi etkin olarak kullanan ve ayrıntılı tasvirleriyle var olmayan mekânları gerçekçi kılan Wes Anderson, Bar Luce'yi tasarlayarak mimar kimliğine ne kadar yakın durduğunu göstermiştir. Anderson, sinemasal mekânlarını kurgularken kullandığı ögelere gerçek hayatta da başvurmuş; önemli bir yapıdan ilham alarak yine bir mimariye gönderme yapmıştır. İçerisinde kendi filmlerinden nüanslar da bulunduran mekânın, ziyaretçileri bir film setindeymişçesine hissettirmesi ise Anderson'ın hem bir mimar hem de yönetmen olarak kendi imzasını belirlediğinin göstergesidir.

Sonuç olarak; bu çalışmada sinema ve mimarlık sanatlarının birbirlerine yol gösterici bir etkileşimde bulunmasının göz ardı edilemeyeceği kanısına varılmıştır. Belirlenen mimari parametrelerin, sinemada mekân tasarımında kullanıldığı ve sinemasal mekânın analizinde çözümlemelere referans olduğu saptanmıştır. Filmleri incelenmek üzere seçilen otör yönetmen Wes Anderson'ın kurgusal mekânlar kullansa dahi insanların aslında var olduğuna inanacağı kadar gerçekçi mekânlar yaratmayı başardığı ve onun film setlerinin kolaylıkla gerçek mekânlar olarak inşa edilebileceği görülmüştür. Bunun üzerine yönetmenin sinema dünyasında gerek mevcut mekânları dönüştürmesi gerekse yepyeni mekânlar inşa etmesi ve buna ek olarak bir kafe tasarlamasıyla aynı zamanda fahri mimar rolünü üstlendiği sonucuna varılmıştır. Wes Anderson; mimarlık ve sinema disiplinlerinin ilişkisinin mesleki anlamdaki benzerliklerini görmemizi sağlayan, yönetmenlerin de tıpkı mimarlar gibi düşündüğünü ve tasarladığını ispat eden, çoğu mimarın ürettiğinin daha üzerinde bir sanat ve estetik anlayışıyla stilistik sinematografik mekanlar yaratan bir sanatçıdır. Mimarlık ve sinema ilişkisinin pekişmesinde etkisi büyüktür. Kendisini kurgusal mekanlar üreten bir çerçeve mimar ve yönetmen olarak değerlendirmek daha doğru olacaktır.

## KAYNAKLAR


Acar, H., Yavuz, A., & Zülfikar, H. C. (2019). Doğal ve Kültürel Peyzaj Değerlerinin Kent Kimliğine Katkısı. *2nd International Congress On New Horizons In Education And Social Sciences (ICES - 2019) Proceedings*, (s. 389-399). İstanbul. doi:10.21733/ibad.587308

Acker, S. (Yöneten). (2009). *9* [Sinema Filmi].

Adıgüzel Özbek, D. (2016). *Mimari Mekanın Tanımlanması Üzerine Bir Çalışma.* Doktora Tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Adiloğlu, F. (2001). *Türk Sineması: Mekan Üzerinden Bir Çözümleme.* Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Ak, E. (2006). *Bilgisayar Teknolojisi Eşliğinde Mekan Kavramının Dönüşümü - Yeni Mekan Tanımları.* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Akarsu, H. T., Erdoğan, N., & Özbursalı, T. (2020). *Sinemada Mimarlık.* İstanbul: YEM Yayın.

Akengin, H., & Ayaydın, Y. (2017). Mekânı Algılama ve Zihin Haritalarının Geliştirilmesi Üzerine Bir Araştırma. *Marmara Coğrafya Dergisi*(36), 48-56.

Akgül, İ. (2009). *Fiziksel ve Kişisel Özelliklerin Bilişsel Haritalar Üzerindeki Etkileri: Sanal Mekânlarda Deneysel Bir Çalışma.* Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Akgüm, Ü. E. (2011). *Müzelerde Mekan Kurgusunun Algı ve Yön Bulmadaki Etkisinin İncelenmesi.* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Akkurt, E. (2019). *Kullanıcının Yapı Cephelerindeki Görsel Algısında Gestalt Kuramı'nın Etkileri: Diyarbakır'da 3 Farklı Bulvar Değerlendirmesi.* Yüksek Lisans Tezi, Dicle Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Diyarbakır.

Aksoy, E. (2016). *Popüler Kült.* İstanbul: Karakarga Yayınları.

Aksoy, H. (2016). *İstanbul'da Mimarinin Semiyotik Söylemi: B3 Evi Örneği.* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Ticaret Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Aksoy, İ. (2003). *Başlangıcından 2. Dünya Savaşı'na Sinema ve Mimarlık İlişkisi.* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Akyıldız, Ö. (2012). *Mimari Mekânların, Sinemanın Kurgusal Mekânları Üzerine Etkileri.* Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Allmer, A. (2010). *Sinemekân.* İstanbul: Varlık Yayınları.

Altan, İ. (1983). *Mimaride Işık-Gölge İlişkilerinin Psikolojik Etkileri Üzerine Bir Araştırma.* Doktora Tezi, Yıldız Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İstanbul.

Altan, İ. (1993). Mimarlıkta Mekân Kavramı. *İstanbul Üniversitesi Psikoloji Çalışmaları Dergisi*(1), 75-88.

Altun, E. (2019). *Wes Anderson Filmlerinde Mizansen Kurulumu.* Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Anderson, E. C. (Yöneten). (2000). *The Making of 'Rushmore' (kısa film)* [Sinema Filmi].

Anderson, W. (Yöneten). (1994). *Bottle Rocket (kısa film)* [Sinema Filmi].

Anderson, W. (Yöneten). (1996). *Bottle Rocket* [Sinema Filmi].

Anderson, W. (Yöneten). (1998). *Rushmore* [Sinema Filmi].

Anderson, W. (Yöneten). (2001). *The Royal Tenenbaums* [Sinema Filmi].

Anderson, W. (Yöneten). (2004). *The Life Aquatic with Steve Zissou* [Sinema Filmi].

Anderson, W. (Yöneten). (2007). *Hotel Chevalier (kısa film)* [Sinema Filmi].

Anderson, W. (Yöneten). (2007). *The Darjeeling Limited* [Sinema Filmi].

Anderson, W. (Yöneten). (2009). *Fantastic Mr. Fox* [Sinema Filmi].

Anderson, W. (Yöneten). (2012). *Cousin Ben Troop Screening (kısa film)* [Sinema Filmi].

Anderson, W. (Yöneten). (2012). *Do You Like to Read? (kısa film)* [Sinema Filmi].

Anderson, W. (Yöneten). (2012). *Moonrise Kingdom* [Sinema Filmi].

Anderson, W. (Yöneten). (2013). *Castello Cavalcanti (kısa film)* [Sinema Filmi].

Anderson, W. (Yöneten). (2014). *The Grand Budapest Hotel* [Sinema Filmi].

Anderson, W. (2016). Come Together (reklam filmi).

Anderson, W. (Yöneten). (2018). *Isle of Dogs* [Sinema Filmi].

Anderson, W. (Yöneten). (2021). *The French Dispatch* [Sinema Filmi].

Appleyard, D. (1970). Styles and Methods of structuring a City. *Environment and behavior, 2*(1), 100-117. doi:https://doi.org/10.1177/001391657000200106

Arabacıoğlu, B. C. (2007). Mimarlıkta mekan analizi için bulanık çıkarım sistemi temelli bir model önerisi. *Arkitekt, 74*(512-513), 32-45.

Arayıcı, O. (2015). *Mekân ve Tasarım Üzerine Tanımlar.* İstanbul: Dahi Yayıncılık.

Arayıcı, O. (2021). *Mekânın Anlatımı Semineri*.

Arslan Avar, A. (2009). Lefebvre'nin Üçlü -Algılanan, Tasarlanan, Yaşanan Mekân-Diyalektiği. *Dosya*(17), 7-16.

Asar, H. (2013). *Mimari Mekân Okumasında Algısal Deneyim Analizinin Bir Yöntem Yardımıyla İrdelenmesi.* Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

Aslan, F., Aslan, E., & Atik, A. (2015). İç Mekanda Algı. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi", 5*(11), 139-151. doi:10.16950/std.60957

Assman, J. (2015). *Kültürel Bellek.* İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Atkinson, R. C., & Shiffrin, R. M. (1968). Human memory: A proposed system and its control processes. W. Spence, & J. T. Spence içinde, *The psychology of learning and motivation.* Massachusetts: Academic Press.

Aydınlı, S. (1986). *Mekansal Değerlendirmede Algısal Yargılara Dayalı Bir Model.* Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Aydıntan, E. (2001). *Yüzey Kaplama Malzemelerinin İç Mekan Algısına Anlamsal Boyutta Etkisi Üzerine Deneysel Bir Çalışma.* Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.

Aykaç, G. (2018). Kentsel Bellek ve Krakow Örneği: Schindler'in Listesi. *Tasarım ve Bellek Temalı Ulusal Tasarım Sempozyumu Bildiri Kitabı*, (s. 79-89). Trabzon.

Bachelard, G. (1996). *Mekânın Poetikası.* (A. Derman, Çev.) İstanbul: Kesit Yayınları.

Bahadır, E. (2014). *Mekan Tasarımlarında Kimlik Oluşum Süreçleri ve Yersizleşme Kavramının İrdelenmesi.* Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

*Bar Luce*. (tarih yok). 25 Mayıs, 2022 tarihinde Fondazione Prada: https://www.fondazioneprada.org/barluce-en/?lang=en adresinden alındı

Bayrak, T. (2015). *Türk Sinemasında Mekan Yaklaşımı: Yılmaz Güney'in "Yol" ve Nuri Bilge Ceylan'ın "Kış Uykusu" Filmlerinin Mekansal Çözümlemesi.* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Baysan Serim, I. (tarih yok). Sinema, Mimarlık ve Kent Üzerine Değinmeler... *Gist-Çağdaş Gösteri Sanatları Dergisi*(30), 2-9.

Bell, G., & Dourish, P. (tarih yok). Getting Out of the City: Meaning and Structure In Everyday Encounters with Space.

Besant, W., & James, H. (2018). *Kurgu Sanatı.* İstanbul: Laputa Kitap.

Beşışık, G. (2013). *Sinema ve Mimarlıkta Mekan Kurgusu ve Kavrayışı.* Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Bilgili, M. (2016). Coğrafya Öğretiminde Mekân ve Yer Karmaşası Üzerine Bir Araştırma. *Coğrafya Eğitimi Dergisi, 2*(1), 11-19.

Bouzereau, L. (Yöneten). (2012). *Moonrise Kingdom: Welcome to the Island of New Penzance (kısa film)* [Sinema Filmi].

Braverman, B. (Yöneten). (2008). *The Making of Bottle Rocket* [Sinema Filmi].

Braverman, B. (Yöneten). (2010). *The Making of The Darjeeling Limited* [Sinema Filmi].

Buckland, W. (2012). Wes Anderson: a 'smart' director of the new sincerity? *New Review of Film and Television Studies, 10*(1), 1-5. doi:10.1080/17400309.2011.640888

Campion, A. (2019). *Learning from Wes Anderson: On Artificial Memory and Detail.* Lisans Tezi, Syracuse University School of Architecture, Architecture, Syracuse.

Canbolat, T., & Öner, S. (2019). Renk-Mekân-Anlatım İlişkisinin Sinemekânlarda İncelenmesi: Wes Anderson Filmleri. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi, 4*(2), 337-348. doi:10.26835/my.648816

Canbolat, T., & Öner, S. U. (2019). Renk-Mekân-Anlatım İlişkisinin Sinemekânlarda İncelenmesi: Wes Anderson Filmleri. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi, 4*(2), 337-348. doi:10.26835/my.648816

Champion, E. (2018). Norberg-Schulz: Culture, Presence and a Sense of Virtual Place. *The Phenomenology of Real and Virtual Places* (s. 216-243). içinde London: Routledge.

Ching, F. D. (2002). *Biçim, Mekân ve Düzen.* İstanbul: YEM Yayın.

Clarke, J. (2012). *Sinema Akımları.* İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Crous, A. (2010). True and False New Realities in the Films of Wes Anderson, Spike Jonze and Charlie Kaufman. *Acta Univ. Sapientiae Film and Media Studies, 3*, 121-131.

Çam, A. (2016). Sinemasal Mekânlar ve Sinemasal Mekânların Çözümlenmesi. *sinecine, 7*(2), 7-37. doi:10.32001/sinecine.537771

Çeken, B., & Aypek Arslan, A. (2016). İmgelerin Göstergebilimsel Çözümlenmesi "Film Afişi Örneği". *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi, 11*(2), 508-517.

Çermikli, B. (2016). *Tarihi Kent Merkezlerinde Mekan Kalitesinin Okunabilirliği Üzerine Araştırmalar.* Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Çil, E. (2006). Bir Kent Okuma Aracı Olarak Mekân Dizim Analizinin Kuramsal ve Yöntemsel Tartışması. *MEGARON, 1*(4), 218-233.

Davand Barenji, M. (2020). *Kentsel Kimlik ve Canlılık Bağlamında Ticaret ve Kültür Merkezleri Değerlendirilmesi -Tahran Örneği.* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

Dean-Ruzicka, R. (2013). Themes of Privilege and Whiteness in the Films of Wes Anderson. *Quarterly Review of Film and Video, 30*(1), 25-40. doi:10.1080/10509208.2010.500945

Demirel, E. (2004). Boşluğun Mimarisi. *Mimarlık Dergisi*(315). 5 Şubat, 2021 tarihinde http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=27&RecID=320 adresinden alındı

Dinçay, D. A. (2014). *1960-2010 Yılları Arasında İstanbul Kentli Konut İç Mekan Düzenlemelerini Türk Sineması Üzerinden Okumak.* Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Dmytryk, E. (2020). *Sinemada Yönetmenlik.* İstanbul: Agora Kitaplığı.

Dormael, J. V. (Yöneten). (2015). *Le tout nouveau testament* [Sinema Filmi].

Downs, R. M., & Stea, D. (2011). *Cognitive Maps and Spatial Behaviour: Process and Products*. London: John Wiley & Sons, Ltd.

Durukan, A. (2020). Wes Anderson'ın "Büyük Budapeşte Oteli" Görüntü Kurgusunun Denge İlkesi Üzerinden İrdelemesi. *Akdeniz Sanat, 14*(26), 115-132.

Ek Bektaş, E. H. (2017). Sinema ve Mekân İlişkisi Açısından Bilimkurgu Filmlerine Bir Bakış. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi, 2*(2), 201-218. doi:10.26835/my.315168

Erçevik Sönmez, B., & Erinsel Önder, D. (2015). Bir Tasarım Ölçütü Olarak Yön Bulma Kavramı: Tanımlar ve Tartışmalar. *MEGARON, 10*(3), 355-364. doi:10.5505/MEGARON.2015.89421

Erdoğan, E., & Yıldız, Z. (2018). Zaman ve Mekân Kavramları Arasındaki Paradoksal İlişkinin "Bulut Atlası" Filmi Üzerinden Okunması. *METU JFA, 35*(1), 1-25. doi:10.4305/METU.JFA.2018.1.1

Erdönmez, E., & Çelik, F. (2016). Kentsel Mekanda Kamusal Alan İlişkileri. *TÜBA-KED*(14), 146-163.

Erem, Ö. (2003). *Tatil Köylerinin Okunabilirliğinin Değerlendirilmesi Üzerine Bir Yaklaşım*. Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Ergin, S. (2007). *Mimarlık ve Sinema Etkileşiminin Sinemasal Mekana Etkileri ve Nuri Bilge Ceylan Sinemasından Bir Örnek: "Uzak"*. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

Erman, O. (2017). Mekansal Komşuluk Kavramı Üzerinden Mimari Mekanın Analizi. *Çukurova Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi Dergisi, 32*(1), 165-176.

Ersoy, E. (2010). *Mimarlık ve Sinema Etkileşimi Bağlamında Mekansal İmge Kullanımıyla Durağan Mekanın Dinamik Mekana Dönüşümü.* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Ertem, Ü. (2010). *Sinema ve Mimarlık Etkileşiminin Örnek Kara Filmler Üzerinden İncelenmesi.* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Ertemli, M. (2018). Mekân Tasarımında Sınır Öğelerinin Görselliğe Katkısı: Düşey Yüzeylerin Estetiği. *MODULAR, 1*(1), 49-64.

Eser, C. (2020). *Berlin'de Mekân Savaş Hafıza İlişkisi: Beelitz Sanatoryumu.* Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Frearson, A. (2015). *Wes Anderson-designed Bar Luce takes its cues from old Milanese landmarks and cafes*. 25 Mayıs, 2022 tarihinde dezeen: https://www.dezeen.com/2015/06/07/wes-anderson-designed-bar-luce-takes-cues-old-milanese-landmarks-cafes-fondazione-prada-interiors/ adresinden alındı

Gezer, H. (2011). Mekanı Kavrama Sürecinde Algılama Bileşenleri. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*(21), 1-10.

Ghulyan, H. (2017). Lefebvre'nin Mekân Kuramının Yapısal ve Kavramsal Çerçevesine Dair Bir Okuma. *Çağdaş Yerel Yönetimler Dergisi, 26*(3), 1-29.

Giedion, S. (1941). *Space Time & Architecture*. Cambridge: Harvard University Press.

Griffith, D. W. (Yöneten). (1916). *Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages* [Sinema Filmi].

Gubler, M. G. (Yöneten). (2005). *Matthew Gray Gubler's Life Aquatic Intern Journal (kısa film)* [Sinema Filmi].

Gundak, E. (2020). *Sinematografik Tasarım Dili Üzerinden Mimari Görsel Kompozisyon Tasarımına Bir Bakış.* Yüksek Lisans Tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Bursa.

Güç , B., Gençel, Z., & Karadayı, A. (2013). Mekân, Algı ve Biliş Bağlamında Hastane Tasarım Dilini Anlamak: SDÜ Hastanesi Örneği. *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 17*(1), 133-146.

Güleç Solak, S. (2017). Mekân-Kimlik Etkileşimi: Kavramsal ve Kuramsal Bir Bakış. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi, 6*(1), 13-37.

Gülüş, İ. (2006). *Sinemada Görsel Zaman ve Mekan Kurgusu.* Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Gündoğdu, M. (2014). Mekan Dizimi Analiz Yöntemi ve Araştırma Konuları. *Art-Sanat*(2), 251-274.

Güner, M. (2019). *Üniversite Eğitim Yapılarında Ortak Sosyal Alanların Mekân Dizim Yöntemiyle İncelenmesi: Süleyman Demirel Üniversitesi Örneği.* Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Isparta.

Güney, D., & Yürekli, H. (2004). Mimarlığın tanımı üzerine bir deneme. *İtüdergisi/a, 3*(1), 31-42.

Habib, F., & Khosro Sahhaf, S. M. (2012). Christian Norberg-Schulz and the Existential Space. *International Journal Of Architecture and Urban Development, 1*(3), 45-50.

Halbwachs, M. (1992). *On Collective Memory*. (L. A. Coser, Çev.) Chicago: The University of Chicago Press.

Hasgül, E., & Turgut, E. (2018). Toplumsal Bellek ve Esnek Mekân Çözümlemeleri: Yer-Tasarım-Bellek İlişkisi. *Tasarım ve Bellek Temalı Ulusal Tasarım Sempozyumu 2018 Bildiri Kitabı*, (s. 68-78). Trabzon.

Hasol, D. (2016). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü.* İstanbul: YEM Yayın.

Haynes, S. F. (2018). Myth and Ritual in Moonrise Kingdom. *Journal of Religion & Film, 22*(2), 1-20. 23 Ağustos, 2021 tarihinde https://digitalcommons.unomaha.edu/jrf/vol22/iss2/6 adresinden alındı

Herzog, M. (2014). "Does This Seem Fake?": Wes Anderson's Kingdom of Visual Absurdity. *Film Matters, 5*, 66-67.

Hidayetoğlu, M. L. (2010). *Üniversite Eğitim Yapılarının İç Mekânlarında Kullanılan Renk ve Işığın Mekânsal Algılama ve Yön Bulmaya Etkileri".* Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Hoernig, H., Leahy, D., & Zhuang, Z. (2005). Planning for People: Integrating Social Issues and Processes into Planning Practice. *Berkeley Planning Journal, 18*(1), 36-54. doi:10.5070/BP318111500

Hoogstad, J. (1990). *Space-Time-Motion.* Gravenhage: Nitgevenj's.

Howard, R. (Yöneten). (2016). *Inferno* [Sinema Filmi].

İlkdoğan, H. (2020). *Sinematografik Mekanın Tasarımı ve Algısı.* Bursa: Sapiens Yayınları.

İnce, T. E. (2007). *Mimarlık ve Sinema İlişkisinin Sokak Mekânı Üzerinden İncelenmesi.* Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

İnceoğlu, M., & Aytuğ, A. (2009). Kentsel Mekânda Kalite Kavramı. *MEGARON, 4*(3), 131-146.

Işın, E. (2014). *İstanbul'da Gündelik Hayat.* İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Jonze, S. (Yöneten). (1999). *Being John Malkovich* [Sinema Filmi].

Joseph, R. (2018). Wes Anderson's The Royal Tenenbaums : Writing and. *Texas Studies in Literature and Language, 60*(2), 212-227. 20 Ağustos, 2021 tarihinde https://muse.jhu.edu/article/697031 adresinden alındı

Kahveci, K. (1994). *Aristoteles ile Henri Poincare'nin Zaman ve Mekân Görüşlerinin Karşılaştırılması.* Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.

Kahveci, K. (2017). Varlık-Yokluk Arasında: Mekân Üzerine Bir Değerlendirme. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*(59), 101-108.

Kahveciğlu, H. L. (1998). *Mimarlıkta İmaj: Mekansal İmajın Oluşumu ve Yapısı Üzerine Bir Model.* Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Kahvecioğlu, H. L. (1998). *Mekansal İmajın Oluşumu ve Yapısı Üzerine Bir Model.* Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Kaya, İ. (2014). Coğrafi Düşüncede Mekân Tartışmaları. *Posseible Düşünme Dergisi, 2*(4).

Kaygalak, İ. (2011). Postmodern Eleştirilerin Coğrafi Düşünce ve Yeni Mekân Kavrayışları Üzerine Yansımaları. *Coğrafi Bilimler Dergisi, 9*(1), 1-10.

Kırcı, A. B. (2015). *Zamana Direnmek: Kişisel Hafıza Mekânları.* Başkent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Ankara.

Köksal, C. (2015). *Göstergebilimsel Yaklaşımla Sinemasal Mekân Analizi: Otellerde Geçen Filmler Üzerinden Mekânsal ve Anlamsal Çözümlemeler.* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Köseoğlu, E. (2012). *Kurgusal Olarak Farklılaşan Örüntülerde Mekânsal Okunabilirliğin Biçimsel, Dizimsel ve Öznel Boyutları.* Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Köseoğlu, E., & Erinsel Önder, D. (2010). Mekânsal Okunabilirlik Kavramının Çözümlenmesi. *Yapı Dergisi*(343), 52-56.

Köseoğlu, Ş. (2013). *Kültür, Mekan ve Sinema: Yeşim Ustaoğlu Filmleri.* Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.

Kredell, B. (2012). Wes Anderson and the city spaces of indie cinema. *New Review of Film and Television Studies, 10*(1), 83-96. doi:10.1080/17400309.2011.632522

Kurt, C. (2018). *Sinematografik Bir Gelenek Olarak Auteurizm ve Ümit Ünal Sineması.* Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.

Kurtar, S. (2013). Mekânı Yaşamak: Lefebvre ve Mekânın Diyalektik Oluşumu. https://www. academia. edu/2945638/Mekani_Yasamak_Lefebvre adresinden alındı

Küpeli İğdeli, B. (2013). *Mimarlık ve Bilim Kurgu Sineması İlişkisinin Ev Kavramı Üzerinden İrdelenmesi.* Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara".

Lang, J. (1987). *Creating Architectural Theory, The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design.* New York: Van Nostrand Reinhold.

Lefebvre, H. (2014). *Mekânın Üretimi.* İstanbul: Sel Yayıncılık.

Leibowitz, V. (2008). *Making Memory Space: Recollection and Reconciliation in Post Apartheid South African Architecture.* Yüksek Lisans Tezi, RMIT University.

Lynch, K. (1990). *The Image of The City.* Massachusetts: The M.I.T. Press.

Marshall, L. (2014). The Grand Budapest Hotel Wes Anderson's Fabulous Fancy. *Queen's Quarterly, 121*(2), 242-251.

Martin, R. F. (2014). The Evolution of Wes Anderson's Cinematography. *Film Matters, 5*(2), 63-65.

Maysles, A., & Prinzing, M. (Yönetenler). (2005). *This Is an Adventure* [Sinema Filmi].

Maysles, A., Ferrera, A., & Kamerman, L. (Yönetenler). (2001). *With the Filmmaker: Wes Anderson* [Sinema Filmi].

Mcpherson, A. (2015). *Oscar-Winning Art Director on Creating the Grand Budapest Hotel*. 23 Nisan, 2022 tarihinde National Geographic: https://www.nationalgeographic.com/travel/article/150223-oscars-grand-budapest-hotel-europe-culture#:~:text=Art%20director%20Adam%20Stockhausen%20recently,film%2C%20The%20Grand%20Budapest%20Hotel. adresinden alındı

Meterelliyoz, M. Ü. (2010). *Ridley Scott Sinematografisinde Mekân Kullanımı.* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Monaco, J. (2011). *Bir Film Nasıl Okunur?* İstanbul: Oğlak Yayıncılık.

Mozaikçi, B. (2010). Mimarlıkta Forma Dayalı Algı Kavramı, Metal Malzemeler Üzerine Bir İnceleme.

Norberg-Schulz, C. (1971). *Existence, Space and Architecture.* London: Studio Vista.

Onaran, A. Ş. (2012). *Sinemaya Giriş.* İstanbul: Agora Kitaplığı.

Orgeron, D. (2007). La Camera-Crayola Authorship Comes of Age in the Cinema of Wes Anderson. *Cinema Journal, 46*(2), 40-65. 27 Mart, 2022 tarihinde https://www.jstor.org/stable/4137181 adresinden alındı

Ögçe, H. (2020). *Kent İmgesi: İstanbul Tarihi Yarımada Örneği.* Yüksek Lisans Tezi, Düzce Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Düzce.

Öksüz, A. A., Küçük Karakaş, B., & Seymen, G. (2018). Trabzon Ayasofya "Kilisesi/ Müzesi/ Camisi" Örneği Üzerinden Katmanlaşan Bellek İnşası. *Tasarım ve Bellek Temalı Ulusal Tasarım Sempozyumu Bildiri Kitabı*, (s. 11-17). Trabzon.

Önal, F., & Pekşen, C. (2014). Kamusal Bir Mekân Olarak Bağdat Caddesi. *Mimar.ist, 3*(51), 37-42.

Önder, S., & Aklanoğlu, F. (2002). Kentsel Açık Mekan Olarak Meydanların İrdelenmesi. *S.Ü. Ziraat Fakültesi Dergisi, 16*(29), 96-106.

Öngören, M. T. (1982). *Senaryo ve Yapım.* Ankara: Ankara İktisadi ve Ticari İlimler Akademisi Yayınları.

Öymen Özak, N. (2008). *Bellek ve Mimarlık İlişkisi Kalıcı Bellekte Mekansal Ögeler.* Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Öymen Özak, N., & Pulat Gökmen, G. (2009). Bellek ve mekan ilişkisi üzerine bir model önerisi. *itüdergisi/a, 2*(8), 145-155.

Özbey, D. O. (2007). *Zaman-Mekan Sıkışmasıyla Oluşan Aşırı-Hareketli İnsanın, Beden-Mekan İlişkisinin Dönüşümü.* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Özçakı, M. (2017). Creating Living Urban Spaces. *Humanitas, 10*(5), 205-228. doi:10.20304/humanitas.327883

Özer, B. (2009). *Kültür, Sanat, Mimarlık.* İstanbul: YEM Yayın.

Özorhon, İ. F. (2002). *Mimari Mekan Kimliğini Belirleyen Yönüyle Doğal Işık.* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Özsırkıntı Kasap, H. (2009). *20. Yüzyıl Mimarisinde Form ve Renk Kavramlarının Mekâna Etkisinin Mimari Akımlar Çerçevesinde Etkisi.* Sanatta Yeterlilik Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Öztürk, A. (2019). Sinemada Klasik Kara Filmden (Film Noir) Yeni Kara Filme (Neo Noir) Geçiş: Dönüşü Olmayan Yol (Point Blank). *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*(94), 215-231. doi:http://dx.doi.org/10.16992/ASOS.15117

Öztürk, B. (2012). *Sinemada Mekân Tasarımının İncelenmesi: Bilim Kurgu Sineması Örneği.* Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Öztürk, B. (2012). *Sinemada Mekân Tasarımının İncelenmesi: Bilim Kurgu Sineması Örneği.* Maltepe Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Öztürk, K., & Doğan, F. (2014). Hesaplanabilirin Ötesi Olarak Mekân. *8. Mimarlıkta Sayısal Tasarım Sempozyumu, 33.* İzmir. 20 Mayıs, 2021 tarihinde https://hdl.handle.net/11147/4256 adresinden alındı

Öztürk, M. (2005). *Sine-masal Kentler.* İstanbul: Donkişot Yayınları.

Öztürk, S. S. (2014). *Mekân-Zaman Kavramının Sinematografiye Bağlı Değişkenler Doğrultusunda Mekânın Üretilmesindeki Rolü.* Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Fen Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Pastrone, G. (Yöneten). (1914). *Cabiria* [Sinema Filmi].

Penner, T. (2011). *The Allusive Auteur: Wes Anderson and His Influences.* Yüksek Lisans Tezi, University of Manitoba, Department of English, Film and Theatre, Winnipeg.

Pınar, E. (2021). Sinemasal Mekanlar: Üretim, Kurgu, Sergileme. *Tasarım Kuramı Seminer Dizisi*. İstanbul Kültür Üniversitesi.

Poincare, H. (1986). *Bilim ve Metot.* İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

Polanski, R. (Yöneten). (1965). *Repulsion* [Sinema Filmi].

Roth, L. M. (2000). *Mimarlığın Öyküsü.* İstanbul: Kabalcı Yayınları.

Sağsöz, A., & Al, S. (2013). Kent İçinde Bir Yapı, Yapı İçinde Bir Kent. *Sanat Tarihi Dergisi, 22*(2), 91-109.

Sayar Güntan, S. (2007). *Sinema Aracılığı İle Mimarlığın Sunumu: Wall Street - Borsa (1987) Filminin İncelenmesi.* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Scorsese, M. (Yöneten). (2011). *Hugo* [Sinema Filmi].

Seçmen, E. A. (2020). Sinematografik Çerçevelemede Simetri ve Perspektif: Wes Anderson Filmleri Üzerine Bir Alan Araştırması. *İnif E-Dergi, 5*(1), 39-54.

Sermet Topönder, H. (2015). *Bir İletişim Arayüzü Olarak Kent: İz Bırakma ve Haritalama.* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Sevin, B. (2018). *Edebiyat, Sinema, Mekân Arasındaki Geçişgenlik Üzerine Bir Araştırma: Steampunk ve Siberpunk'ın Farklı Tasarım Sahalarındaki İzdüşümleri.* Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Singh, T. (Yöneten). (2006). *The Fall* [Sinema Filmi].

Sliney, C. (Yöneten). (2005). *On the Set: The Life Aquatic with Steve Zissou (kısa film)* [Sinema Filmi].

Sözen, H. (1996). *Mimarlıkta Zaman.* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Sucu, İ. (2012). Sanat Akımlarının Etkisinde Sinemada Klasik ve Alternatif Eğilimler. *Akdeniz İletişim Dergisi*(17), 111-125.

Şen, M. N. (2018). Mekan Okumalarında Kolektif Belleğin Etkisi. *Tasarım ve Bellek Temalı Ulusal Tasarım Sempozyumu Bildiri Kitabı*, (s. 151-155). Trabzon.

Şentürk, L. (2011). Ruhani Mekân: Le Corbusier'ye Göre Kent. *Sosyoloji Dergisi, 3*(22), 383-393.

Şenyapılı, Ö. (2002). *Sinema ve Tasarım.* İstanbul: Boyut Yayıncılık.

Tanju, B. (2001). Modern Mimarlığın "Gerçek" Tarihçisi: Sigfried Giedion. *Arredamento Mimarlık, 100*(32), 41-47.

Taşkın, N. (2019). *Kentsel Kimliğe Etkileri Açısından Eskişehir Kent Meydanlarının Tarihsel Süreç İçerisinde İrdelenmesi.* Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale.

Tati, J. (Yöneten). (1967). *PlayTime* [Sinema Filmi].

Tekel, A., & Özalp, Y. (2016). Mekanın Fiziksel ve Algısal Niteliğinin Yürünebilirliğe ve Mekanda Yürümeden Duyulan Memnuniyete Etkisi: Ankara Atatürk Bulvarı Örneği. *Planlama Dergisi, 26*(1), 40-50. doi:10.5505/planlama.2016.53825

Telli, D., & Manisa, K. (2018). İstanbul, Beyoğlu'nda Bir Bellek Mekânı "Hacopulo Pasajı". *Tasarım ve Bellek Temalı Ulusal Tasarım Sempozyumu Bildiri Kitabı*, (s. 32-45). Trabzon.

Telyakar, Z. (2018). *Mekan ve Form İlişkisinde İkonik Bir Yaklaşım: Starchitecture Tasarım Anlayışı.* Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

*The Making of: The French Dispatch* (2022). [Sinema Filmi].

Thomson, D. (2018). *Bir Film Nasıl İzlenir?* İstanbul: ALFA Basım Yayım Dağıtım.

Tizard, W. (2017). *Production Designer Adam Stockhausen on Building Wes Anderson's Worlds*. 04 Mart, 2022 tarihinde Variety: https://variety.com/2017/film/global/production-designer-adam-stockhausen-wes-anderson-1202618322/ adresinden alındı

Trier, L. v. (Yöneten). (2003). *Dogville* [Sinema Filmi].

Trier, L. v. (Yöneten). (2005). *Manderlay* [Sinema Filmi].

Tuğan, N. H. (2018). Wes Anderson Sinemasında Görüntü Düzenlemesi ve Mizansen. *Turkish Studies, 13*(3), 753-763. doi:http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.13136

Turgut, D. (2020). Kayseri Cumhuriyet Meydanı'nın Bütünselliği Sağlayan Kriterler Bağlamında İrdelenmesi. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi XLVIII*(1), 403-432.

Ulutaş, S. (2017). *Sinema Estetiği.* İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Us, F. (2009). Mimari Mekanın Aktarımında Algılayıcı Hareketinin Önemi. *Tasarım+Kuram*(7), 82-98.

Üngür, E. (2011). *Mekân Kavramının Disiplinler Arası Tarihsel Değişimi Üzerinden Mimarlık & Mekân İlişkileri.* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Ünlü, T. (2006). Kentsel Mekânda Değişimin Yönetilmesi(1). *METU JFA, 23*(2), 63-92.

Ünlü, T. (2018). Mekânın Biçimlendirilmesive Kentsel Morfoloji. *"DeğişKent" Değişen Kent, Mekân ve Biçim* (s. 59-70). İstanbul: Türkiye Kentsel Morfoloji Araştırma Ağı II. Kentsel Morfoloji Sempozyumu.

Vermeulen, T. (2019). Neoliberalism and class tourism in The Darjeeling. *New Review of Film and Television Studies, 17*(3), 331-348. doi:10.1080/17400309.2019.1622888

Vreeland, A. V. (2015). Color Theory and Social Structure in The Films of Wes Anderson. *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications, 2*(6), 35-44.

Ward, V. (Yöneten). (1998). *What Dreams May Come* [Sinema Filmi].

Yağçı, E. (2014). Mekânsal Tanımlarda Cinsiyet Kodları Kullanımının Göstergebilimsel Çözümlemesi. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*(26), 259-274.

Yalçın, M. (tarih yok). Mimarlık ve Göstergebilim. *Ege Mimarlık*, 37-39.

Yalçınkaya, G. (2018). *Wes Anderson's Isle of Dogs film sets influenced by metabolist architecture*. 15 Mayıs, 2022 tarihinde dezeen: https://www.dezeen.com/2018/03/28/wes-anderson-isle-of-dogs-sets-metabolist-architecture-paul-harrod-interview/ adresinden alındı

Yıldız, A. (2019). Toplumsal Bellekten Bireysel Belleğe: İki Örnek Olay Bağlamında Altan Öymen'in Anılarında "Öfkeli Yıllar". *Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 7*(1), 89-109.

Yurdakul, Ç. (2014). *Alice Harikalar Diyarı'nda Öyküsü: Sinema Uyarlamaları Üzerinden Mekansal Bir Değerlendirme.* Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Yücetürk, E. (2016). *İç Mekan Tasarım Kriterlerinin, Sinemadaki Kurgusal Mekanlar Üzerinden İncelenmesi.* Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

Yüksel, Ç. Y., & Şenyiğit, Ö. (2018). Mimari Tasarım Eğitiminde Mekansal Kurgu Becerisinin Geliştirilmesi Amacıyla Mekan Dizim Yönteminin Kullanılması. *II. Uluslararası Multidisipliner Çalışmaları Kongresi Bildiri Tam Metin Kitabı*, (s. 69-84). Adana.

Yüksel, E. (2017). *Sanat Yönetmeni Gözüyle Kamerada Mekân.* Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Şekil 2.1 https://www.designboom.com/architecture/yoshinori-sakano-architects-tiny-tokyo-house-split-levels-plywood-11-30-2020/ 20.09.2021 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 2.2 Lynch, K. (1990). *The Image of The City*. Massachusetts: The M.I.T. Press.

Şekil 2.4 Sermet Topönder, H. (2015). *Bir İletişim Arayüzü Olarak Kent: İz Bırakma ve Haritalama.* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Şekil 2.5 Norberg-Schulz, C. (1971). Existence, Space and Architecture. London: Studio Vista.

Şekil 3.4 https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/99/Zoetrope.jpg 12.10.2021 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 3.5 https://tr.wikipedia.org/wiki/Fenakistiskop#/media/Dosya:Phenakistoscope_3g07690u.jpg 12.10.2021 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 3.6 https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Camera_obscura.jpg 13.10.2021 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 3.7 https://tr.wikipedia.org/wiki/Kinetoskop#/media/Dosya:Kinetoscope.jpg 13.10.2021 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 3.8 https://tr.wikipedia.org/wiki/Sinematograf#/media/Dosya:CinematographeProjection.png 13.10.2021 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 3.11 http://art-now-and-then.blogspot.com/2014/01/the-lumiere-brothers-auguste-and-louis.html 15.10.2021 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 3.14 https://studiosystem.weebly.com/the-studios.html 16.10.2021 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 4.1 https://www.indiewire.com/2021/04/cinerama-dome-save-arclight-1234630477/ 22.11.2021 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 4.2 https://youtu.be/ZoWp9r1lIT4 [Ekran Görüntüsü] 22.11.2021 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 4.3 http://mimdap.org/2013/10/paris-sinematek-binasy-frank-gehry/ 25.11.2021 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 4.16 https://federicobabina.com/ARCHIDIRECTOR 10.02.2021 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 4.17 https://federicobabina.com/ARCHICINE 10.02.2021 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 5.1 https://www.imdb.com/title/tt0265666/mediaviewer/rm1801805568/?ref_=tt_ov_i 02.05.2022 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 5.16 https://www.youtube.com/watch?v=S-wKtTIv7Nk[Ekran Görüntüsü] 02.05.2022 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 5.31 https://www.imdb.com/title/tt0362270/mediaviewer/rm4292775168/?ref_=tt_ov_i 29.04.2022 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 5.50 https://www.youtube.com/watch?v=OwDfxYDSeDU[Ekran Görüntüsü] 27.04.2022 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 5.51 https://www.youtube.com/watch?v=OwDfxYDSeDU[Ekran Görüntüsü] 27.04.2022 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 5.52 https://www.welt.de/sonderthemen/goerlitz/article133804864/Deutschlands-schoenstes-Kaufhaus-wird-wiederbelebt.html 28.04.2022 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 5.63 https://www.messynessychic.com/2014/03/06/the-real-life-hotels-and-miniatures-from-wes-andersons-grand-budapest-dream/ 28.04.2022 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 5.64 https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Palace_Bristol.JPG29.04.2022 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 5.65 http://www.karlovy-vary.cz/en/about-karlovy-vary/grandhotel-pupp29.04.2022 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 5.66 https://www.corinthia.com/budapest/29.04.2022 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 5.67 https://www.messynessychic.com/2014/03/06/the-real-life-hotels-and-miniatures-from-wes-andersons-grand-budapest-dream/28.04.2022 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 5.74 https://www.broadsheet.com.au/sydney/darlinghurst/bars/stanleys29.04.2022 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 5.75 https://www.imdb.com/title/tt5104604/mediaviewer/rm1483320321/?ref_=tt_ov_i 20.05.2022 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 5.85 https://www.youtube.com/watch?v=xRIMv3KlfBc&t=55s [Ekran Görüntüsü] 20.05.2022 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 5.86 https://www.youtube.com/watch?v=v-6Fz5F-6XE [Ekran Görüntüsü] 20.05.2022 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 5.87 https://www.youtube.com/watch?v=v-6Fz5F-6XE [Ekran Görüntüsü] 20.05.2022 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 5.89 https://www.dezeen.com/2017/06/15/imperial-hotel-tokyo-japan-frank-lloyd-wright-150th-anniversary/ 22.05.2022 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 5.95 https://www.imdb.com/title/tt8847712/mediaviewer/rm942997249/?ref_=tt_ov_i 23.05.2022 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 5.115 https://rolandhalbe.eu/portfolio/fondazione-prada-in-by-oma/ 24.05.2022 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 5.116 https://www.fondazioneprada.org/barluce-en/?lang=en 24.05.2022 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 5.117 https://www.fondazioneprada.org/barluce-en/?lang=en 24.05.2022 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 5.118 https://omrania.com/inspiration/milan-galleria-influenced-architecture-shopping/ 24.05.2022 tarihinde erişilmiştir.

Şekil 5.119 https://rolandhalbe.eu/portfolio/fondazione-prada-in-by-oma/ 24.05.2022 tarihinde erişilmiştir.

Diyagram 2.1 Akgül, İ. (2009). *Fiziksel ve Kişisel Özelliklerin Bilişsel Haritalar Üzerindeki Etkileri: Sanal Mekânlarda Deneysel Bir Çalışma*. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Diyagram 3.1 Saydam, B. (2021). Sinematek Film Analizi- I Atölyesi, ders notlarından derlenmiştir.

Diyagram 4.1 Campbell, J. (2017). Kahramanın Sonsuz Yolculuğu. İstanbul: İthaki Yayınları.

Diyagram 4.2 Saydam, B. (2021). Sinematek Film Analizi- I Atölyesi, ders notlarından derlenmiştir.

Diyagram 4.3 Saydam, B. (2021). Sinematek Film Analizi- I Atölyesi, ders notlarından derlenmiştir.