Sinemada Mekânsal İmgelerin Mekân Deneyimine Etkisi: Akira Kurosawa Filmleri Üzerinden İnceleme

Yasemin Hekimoğlu

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mimarlık Anabilim Dalı

Ocak 2021

The Effect of Spatial Images in Cinema on Spatial Experience: A Study on Akira Kurosawa Films

Yasemin Hekimoğlu

MASTER OF SCIENCE THESIS

Department of Architecture

January 2021

Sinemada Mekânsal İmgelerin Mekân Deneyimine Etkisi: Akira Kurosawa Filmleri Üzerinden İnceleme

Yasemin Hekimoğlu

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
Fen Bilimleri Enstitüsü
Lisansüstü Yönetmeliği Uyarınca
Mimarlık Anabilim Dalı
Bina Bilgisi Bilim Dalında
YÜKSEK LİSANS TEZİ
Olarak Hazırlanmıştır

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Türkan Nihan Hacıömeroğlu

Ocak 2021

ETİK BEYAN

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü tez yazım kılavuzuna göre, Dr. Öğr. Üyesi Türkan Nihan Hacıömeroğlu danışmanlığında hazırlamış olduğum "Sinemada Mekânsal İmgelerin Mekân Deneyimine Etkisi:Akira Kurosawa Filmleri Üzerinden İnceleme" başlıklı YÜKSEK LİSANS tezimin özgün bir çalışma olduğunu; tez çalışmamın tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; tezimde verdiğim bilgileri, verileri akademik ve bilimsel etik ilke ve kurallara uygun olarak elde ettiğimi; tez çalışmamda yararlandığım eserlerin tümüne atıf yaptığımı ve kaynak gösterdiğimi ve bilgi, belge ve sonuçları bilimsel etik ilke ve kurallara göre sunduğumu beyan ederim. 07/01/2021

Yasemin Hekimoğlu

İmza

ÖZET

Mimarlık ve sinema ilişkisi üzerinden mekân, algı, deneyim ve imge kavramlarını ele alan bu çalışma, sinemasal mekânlarda karşılaşılan mekânsal imgelerin mekân deneyimine etkilerini seçilen filmler üzerinden inceleyip, bu etkiler üzerinde tartışmayı hedeflemektedir.

Çalışmanın ilk bölümünde, mimarlık ve sinema ilişkisi, literatür araştırmaları ve örnekler üzerinden incelenmektedir. Çalışmanın devamında, mekân algısı, mekân deneyimi ve mekânsal imgeler tanımlanarak, bu kavramların birbirleriyle olan ilişkileri, mimari mekân ve sinemasal mekân bağlamında tartışılmaktadır.

Çalışmanın son bölümünde, Akira Kurosawa'ya ait olan tüm filmlerin, kamusal alan ve özel alan ve bu alanlara ait; açık mekân, yarı açık mekân ve kapalı mekânların kullanımları analiz edilmiş, analizler sonucunda tüm mekân türlerini kullanan üç film seçilmiştir. Seçilen; Budala (*Hakuchi*, 1951), Yaşamak (*İkiru*, 1952), Ağustos'ta Rapsodi (*Hachigatsu No Kyoshikoku*, 1991) adlı filmler ile yapılan durum çalışmasında, bu filmlere ait mekân deneyimleri ve karşılaşılan mekânsal imgeler incelenmiştir.

Çalışma kapsamında, yapılan literatür araştırması ve incelemelerle, seçilen filmlerdeki sinemasal mekânların, gerçekleşen mekân deneyimlerinin ve mekânsal imge kullanımlarının analizlerinden elde edilen bulgular kullanılmıştır. Kullanılan mekân elemanları ile gerçekleşen mekân deneyimlerinin, ortak mekânsal imgeler ortaya çıkardığı ve bu mekânsal imgelerin mekân deneyimlerini farklı şekillerde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Algı, imge, deneyim, mimari mekân, sinemasal mekân.

SUMMARY

This study discusses architectural space, perception, experience and image concepts through the relationship between architecture and cinema. It aims to examine the effects of spatial images in cinematic spaces on spatial experience through selected films and further discuss these effects.

In the first part of the study, the relationship between architecture and cinema is examined through literature research and examples. In the continuation of the study, the perception of space, experience of space and spatial images are defined and the relations of these concepts with each other are discussed in the context of architectural space and cinematic space.

In the last part of the study, all films belonging to Akira Kurosawa are analysed based on their use of open space, semi-open space and indoor spaces in public and private spaces; The Idiot (Hakuchi, 1951), To Live (Ikiru, 1952) and Rhapsody in August (Hachigatsu No Kyoshikoku, 1991), were selected as case materials for their use of all these spaces. In the case study the spatial experiences and the spatial images encountered in these films were examined.

Within the scope of this study, the findings obtained from the analysis of the cinematic spaces in the selected films, the realized space experiences and the use of spatial images through the literature research and examinations were used. It was concluded that the spatial experiences realized with the spatial elements create common spatial images and these spatial images affect the spatial experiences in different ways.

Keywords: Perception, image, experience, architectural space, cinematic space.

İÇİNDEKİLER

ÖZET ... vi
SUMMARY ... vii
TEŞEKKÜR ... viii
İÇİNDEKİLER ... ix
ŞEKİLLER DİZİNİ ... x
1. GİRİŞ VE AMAÇ ... 1
2. LİTERATÜR ARAŞTIRMASI ... 3
3. YÖNTEM ... 7
4. TEORİK BİLGİ ... 8
4.1. Mimarlık ve Sinema İlişkisi ... 8
4.2. Mimari Mekân ve Algı, Deneyim, İmge ... 16
4.2.1. Mekân algısı ... 16
4.2.2. Mekân deneyimi ... 18
4.2.3. Mekânsal imge ... 22
4.3. Sinemasal Mekân ve Algı, Deneyim, İmge ... 25
4.3.1. Sinemasal mekân algısı ... 26
4.3.2. Sinemasal mekân deneyimi ... 27
4.3.3. Sinemada mekânsal imgeler ... 29
5. BULGULAR VE TARTIŞMA ... 31
5.1. Mekân Deneyiminin ve Mekânsal İmgelerin Filmler Üzerinden İncelenmesi ... 31
5.1.1. Budala (*Hakuchi,* 1951) ... 32
5.1.1.1. Budala filminde mekân deneyimi ... 33
5.1.1.2 Budala filminde mekânsal imgeler ... 41
5.1.2. Yaşamak (*İkiru*, 1952) ... 48
5.1.2.1 Yaşamak filminde mekân deneyimi ... 50
5.1.2.2 Yaşamak filminde mekânsal imgeler ... 58
5.1.3. Ağustos'ta Rapsodi (*Hachigatsu No Kyoshikoku*, 1991) ... 68
5.1.3.1. Ağustos'ta Rapsodi filminde mekân deneyimi ... 70
5.1.3.2. Ağustos'ta Rapsodi filminde mekânsal imgeler ... 79
5.2. Mekânsal İmgelerin Mekân Deneyimine Etkisinin Filmler Üzerinden İncelenmesi ... 83
6. SONUÇ VE ÖNERİLER ... 86
KAYNAKLAR DİZİNİ ... 93

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil **Sayfa**

1.1. Çalışma aşamaları 2
4.1. Mimarlık ve sinema ilişkisi 12
4.2. Deneyim ile bütünleşen kavramlar 19
4.3. Mekân deneyimi analizi 22
4.4. İmgeler tablosu 23
4.5. Mekânsal imgeler tablosu 24
4.6. Dogville filmi 26
4.7. John Malkoviç Olmak, yedi buçuk numaralı kat 28
5.1. Budala, deneyim parametrelerine göre inceleme 33
5.2. Budala, Ono'nun evi, yaşam alanı 34
5.3. Budala, Ono'nun evi, merdiven alanı, sohbet 35
5.4. Budala, Ono'nun evinde merdiven alanı, toplanma 35
5.5. Budala, Ono'nun evinde merdiven alanı, yemek odası 36
5.6. Budala, Akama'nın evi, ara mekan, koridor 37
5.7. Budala, Akama'nın evi, yaşam alanı 38
5.8. Budala, Akama'nın evi, annesinin odası 39
5.9. Budala, mekân deneyimi incelemesi 40
5.10. Budala, Ono'nun evi merdiven, karşılaşma 41
5.11. Budala, koridordan giriş alanına bakış 42
5.12. Budala, yaşam alanından giriş alanına bakış 43
5.13. Budala, Akama, evine gelen kişiyi kontrol ederken 44
5.14. Budala, Ono'nun evi, yaşam alanında toplanma 45
5.15. Budala, Ayako, yaşam alanında 45
5.16. Budala, Akama'nın evi, yaşam alanı 46
5.17. Budala filmi, imgeler tablosu 48
5.18. Yaşamak, deneyim parametrelerine göre inceleme 49
5.19. Yaşamak, Watanabe'nin çalışma alanı 50

ŞEKİLLER DİZİNİ (devam)

Şekil **Sayfa**

5.20. Yaşamak, bar 51
5.21. Yaşamak, müzikhol 52
5.22 Yaşamak, restoran 53
5.23. Yaşamak, buz pisti 53
5.24. Yaşamak, Watanabe'nin evi, yemek alanı 54
5.25. Yaşamak, Watanabe'nin evi, yatak odası 55
5.26. Yaşamak, Watanabe'nin cenaze töreni 56
5.27. Yaşamak filmi mekân deneyimi incelemesi 57
5.28. Yaşamak, Watanabe'nin çalışma alanı-2 59
5.29. Yaşamak, Watanabe'nin oğlu ve gelini 60
5.30. Yaşamak, Watanabe, oğlu ve gelini ile tartışırken 61
5.31. Yaşamak, geçiş mekanı-1 62
5.32. Yaşamak, geçiş mekanı-2 62
5.33. Yaşamak, Watanabe'nin evi merdiven 63
5.34. Yaşamak, belediye binası merdivenleri 64
5.35. Yaşamak, restoran merdivenleri 64
5.36. Yaşamak, cenaze töreni Watanabe'nin ailesi 65
5.37. Yaşamak, cenaze töreni, ziyaretçiler 66
5.38. Yaşamak, park alanı 67
5.39. Yaşamak filmi, imgeler tablosu 68
5.40. Ağustos'ta Rapsodi, deneyim parametrelerine göre inceleme 69
5.41. Ağustos'ta Rapsodi, budist ibadethanesi, gündüz görüntüsü 70
5.42. Ağustos'ta Rapsodi, kilise 71
5.43. Ağustos'ta Rapsodi, budist ibadethanesi, gece görüntüsü 72
5.44. Ağustos'ta Rapsodi, Kane'in evinin teras 73
5.45. Ağustos'ta Rapsodi, atom bombasından sonra Nagasaki 74
5.46. Ağustos'ta Rapsodi, torunlar seyir alanında 75
5.47. Ağustos'ta Rapsodi, Kane ve torunları yemek yerken 76
5.48. Ağustos'ta Rapsodi, Kane ve torunları ile terasta 76

ŞEKİLLER DİZİNİ (devam)

Şekil **Sayfa**

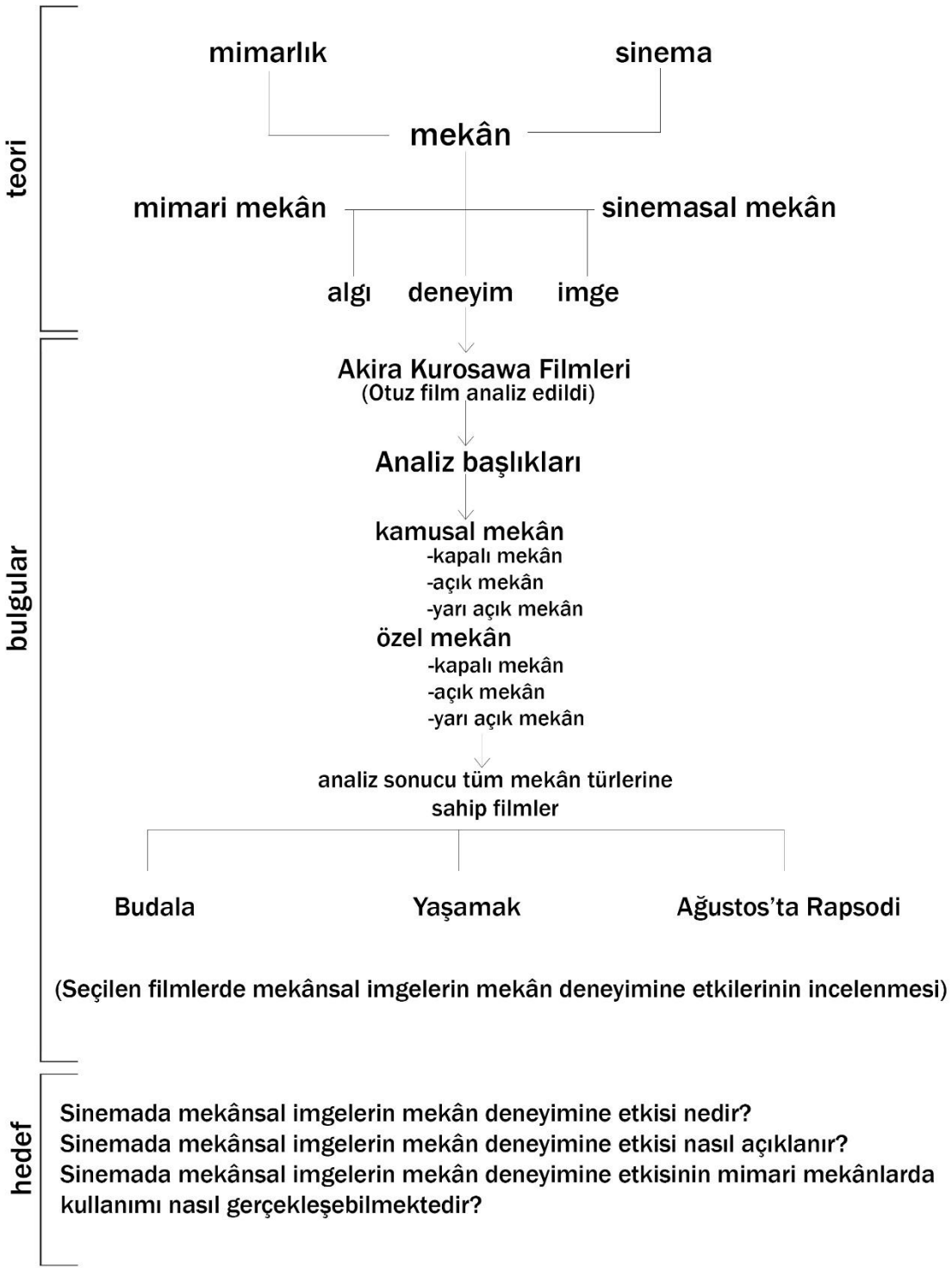
5.49. Ağustos'ta Rapsodi, Kane ve arkadaşı 77
5.50. Ağustos'ta Rapsodi, Torunları, sohbeti gözlemlerken 78
5.51. Ağustos'ta Rapsodi filmi mekân deneyimi incelemesi 79
5.52. Ağustos'ta Rapsodi, Kane'nin evi 80
5.53. Ağustos'ta Rapsodi, Kane'nin evi avlu girişi 81
5.54. Ağustos'ta Rapsodi, Kane'nin evi, Amerikalı akraba gelirken 81
5.55. Ağustos'ta Rapsodi filmi, imgeler tablosu 83
5.56. Sinemada mekânsal imgelerin oluşum aşamaları 85
6.1. Sinemada mekânsal imgelerin mekân deneyimine etkisi 90

1. GİRİŞ VE AMAÇ

Walter Benjamin (2018), mimarlığın etkileşim halinde olduğu disiplinler ve sanatlar arasında sinema ile yakın ve özel bir ilişkisi olduğunu ifade etmektedir. Mimarlığın, sinemadaki görsel gücünden ve sinemanın ortaya çıkardığı mekân algısından faydalandığını öne süren Ersoy (2010), mimarlık ve sinema arasındaki ilişkinin sadece mimarlığın fiziksel özelliklerinden kaynaklanmadığını aynı zamanda kavramsal olarak da aralarında bir etkileşimin olduğunu ifade etmektedir.

Mimarlık ve sinema arasında "mekân" kavramı önemli bir ortak noktadır. Andrew Higson (1996), mekân olmadan anlatı olamayacağını ve sinemanın anlatıyı mekân ile sağladığını ifade etmiştir. Yapılan tez çalışması kapsamında, sinema ve mimarlık arakesitinde, mekân algısı, mekân deneyimi ve mekânsal imge kavramları incelenmektedir. Sinemasal mekânda algı ve deneyim üzerine bir çalışma yapılmadan önce mimari mekânların algısı ve deneyimi hakkında literatür araştırması yapılmış, mekânsal imgelerin ortaya çıkması sürecinde, sinemasal mekânlarda kullanılan mimari ögelere dair incelemeler sunulmuştur.

Yapılan çalışmanın aşamaları Şekil 1.1'deki tabloda anlatılmaktadır. Mimarlık ve sinemanın ortak noktası olan mekân kavramını incelemek üzerinden başlayan çalışma, algı deneyim ve imge kavramlarının tartışılmasıyla teori kısmını tamamlanmaktadır. Çalışmanın devamında Akira Kurosawa'ya ait tüm filmler izlenerek, bu filmlerde bulunan; kamusal ve özel alanların ve bu alanlardaki açık mekân, yarı açık mekân ve kapalı mekân kullanımlarının varlığına göre filmler seçilmektedir. Yapılan çalışmada, seçilen filmler üzerinden mekân deneyimlerinin ve mekânsal analizlerin incelemesinin yapılması bulgular kısmında yer alırken, mekân deneyiminin mekânsal imgeler üzerinde etkisinin tartışıldığı bölüm ile sonuç kısmı tamamlanmaktadır.



Şekil 1.1 Çalışma aşamaları.

2. LİTERATÜR ARAŞTIRMASI

Yapılan çalışma kapsamı için sinemasal mekânlarda kullanılan mekânsal imgeler konusu hakkında Yüksek Öğrenim Kurumu'nun tez arşivi taranmış, mimarlık ve sinema ilişkisi ve etkileşimine dair pek çok kaynağa rastlanmıştır. Mimarlık ve sinema ilişkisi birçok farklı açıdan ele alınmış, özellikle bilim kurgu filmleri üzerinden yapılan set tasarımlarına ait çalışmalar tespit edilmiştir. Sinemada önemli bir yere sahip olan, filmlerini yazarken ve yönetirken mekânları ön planda tutan Akira Kurosawa, mimari kurgu ve sinema alanında çalışanlar için önemli bir kaynak niteliği taşımaktadır. Yapılan araştırmada, mimarlık disiplininde yönetmen sinemasına ya da mekânsal imgelere göre ele alınan çalışmalara rastlanılsa bile mimarlık programlarında Akira Kurosawa filmlerine dair yapılan mekân analizleri ya da mekân deneyimi ile mekânsal imgelerin arasındaki etkileşime dair yapılan çalışmalara rastlanmamıştır. Bu sebeple, yapılan tez çalışması özgün bir çalışma olma özelliğine sahiptir.

Sinema ve mimarlık ilişkisine dair yapılan çalışmalar incelendiğinde, kouyu farklı türlerde ele alan kaynaklara rastlamak mümkündür. Bu çalışma kapsamında; Francois Penz ve Maureen Thomas, *Cinema and Architecture: Melies, Mallet-Stevens, Multimedia* (1997), Jean Paul Sartre, *İmgelem* (2017), Gaston Bachelard, *Mekânın Poetikası* (2013), Henri Lefebvre, *Mekânın Üretimi* (2014), Gilles Deleuze, *Sinema I : Hareket-İmge* (2014), Pallasmaa, *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema* (2001), Pallasmaa, *Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular* (2019), Walter Benjamin, *Pasajlar* (2018), Maurice Merleau-Ponty, *Algının Fenomenolojisi* (2017), Giuliana Bruno, *Atlas of Emotions: Journeys in Art, Architecture, and Film* (2002), Martin Jay, *Deneyim Şarkıları* (2012), Steven Holl, Juhani Pallasmaa ve Alberto Perez-Gomez, *Questions of Perception: Phenomenology of Architecture* (2006), Ron Burnett, *İmgeler Nasıl Düşünür?* (2007), ana kaynak niteliği oluşturmaktadır.

Francois Penz ve Maureen Thomas (1997) tarafından hazırlanan *Cinema and Architecture: Melies, Mallet-Stevens* adlı çalışma, mimarlık ve sinema arasındaki ilişki ve etkileşim üzerine farklı yazarların katkılarıyla yapılan derleme niteliği taşımaktadır. Penz ve Thomas'ın bu çalışmasında, söz konusu ilişkinin ne türde olduğu ve karşılıklı

faydalanmalara dair açıklamalar yapılmış, film üzerinden ya da mimarlık eğitimi üzerinden örnekler verilmiştir. Bilim kurgu filmlerinden, kent ve mekân tasarımları ile set tasarımlarına, mimari eğitimde sinemadan faydalanma yollarından, mekânsal imgelerin rolüne kadar farklı alanlarda, mimarlık ve sinema arasındaki etkileşim ifade edilmiştir.

Jean Paul Sartre (2017), *İmgelem* kitabında imge kavramının kökenine inerek, en yalın halinden en karmaşık haline açıklamaya çalışmış, imgenin kişi hayatındaki yerine belirli örneklerle değinmiştir. Yapılan bu çalışmanın ana konularından olan *imge* kavramı için *İmgelem,* bu ana başlığın kaynağı niteliğinde olmaktadır.

İmge kavramı ve mekân kavramına hem örnek niteliği taşıyan hem de iki kavramı sentezleyen *Mekânın Poetikası,* Gaston Bachelard (2013) tarafından ev imgesinin ağırlıkta olduğu bir mekân çözümleme çalışmasıdır. Eser, şiirsel bir üslupla yazılmış ve mimari tasarım alanında birçok çalışmaya ana kaynak olmuştur. Yaşanılan evlerin imge haline gelme durumu, yapılan bu çalışmadaki mekânsal imgeler için başlangıç çalışması olmakta ve yapılacak öznel analizler için örnek teşkil etmektedir.

Henri Lefebvre'nin (2014) *Mekânın Üretimi,* mekân çözümlemelerine dair analizler üzerine yazılmış, mekân türleri ve açıklamalarına yer verilmiştir. Mimarlığı ve mekânı tek bir yerden ele almayan, fiziksel-algısal, kullanıcı-mimar tarafından inceleyen Lefebvre, algılanan-tasarlanan-yaşanan mekân diyalektikleri arasındaki ilişkiyi ifade etmiştir.

Gilles Deleuze (2014) *Sinema I: Hareket İmgesi,* adlı çalışması ile mimarlık ve sinema arasındaki ilişkiyi hareket imgesi faktörünü ele alarak ifade etmiştir. Sinemayı mimarlığa diğer sanat dallarından daha yakın hale getiren etmenlerden biri hareket imgesidir ve deneyim ile bütünleşip mimarlık ve sinema arasındaki bağı arttırmaktadır.

The Architecture of Image: Existential Space in Cinema, adlı çalışması ile Pallasmaa (2001), mekânların sinema ve mimarlık için hem ortak bir payda olduğundan hem de vazgeçilmez olduğundan bahsetmektedir. Ayrıca Pallasmaa'nın (2001) bu çalışmasında mekânsal imgelerin yaşayan mekanların neredeyse tamamında yer aldığı ve sinemada bu imgelerin aktarımının mümkün olduğu ifade edilmektedir.

Pallasmaa'nın (2019) diğer bir eseri *Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular*, mekân ve duyular arasında gerçekleşen algıdan bahsetmektedir. Her bir duyu mekân algısı için önemlidir ve mekân tüm duyularla deneyimlenebilmektedir. Pallasmaa'nın kitabında bu deneyim için ön plana çıkarılan görme duyusunun dışında diğer duyuların da önemini vurgulamaktadır.

Walter Benjamin (2018) tarafından kaleme alınan *Pasajlar*, geniş alanlarda yazılmış bir eser olmakla birlikte mimariye, mekâna ve sinemaya değinmektedir. Bununla birlikte sinemanın mekân ile bağına ve yakınlığına da dikkat çekmektedir. Hazırlanan çalışmanın ana kaynaklarından olan *Pasajla*, küçük anekdotları ve argümanlarıyla yapılan çalışmanın ve bu alanda yapılan birçok çalışmanın kaynakçasında yer alabilmektedir.

Algının Fenomenolojisi, kişinin algısı ve varoluşu üzerine Maurice Merleau-Ponty (2017) tarafından yazılmış eserlerden biridir. Kitapta, kişinin mekân üzerinde algısı ve duyularının öneminin yanı sıra beden deneyimi, mekân psikolojisi ve bedenin mekânsallığına dair çalışmalar yer almaktadır. Yapılan çalışma kapsamında ana başlıklarından olan algı ve deneyim kavramları için önemli bir çalışma niteliğindedir.

Mekân algısı ve deneyimi sadece görünen ve göz ile gerçekleşmez, bunun yanı sıra diğer tüm duyularda aktif çalışmaktadır (Holl, Pallasmaa ve Perez-Gomez, 2006). *Questions of Perception: Phenomenology of Architecture* kitabında, mekânın tüm duyularla, iskelet ve kas sistemiyle eşit ölçüldüğü ifade edilmekte ve verilen örneklerle bu düşünce güçlendirilmektedir.

Sinemasal mekânlarda, hareketin önemli bir noktada olduğunu vurgulayan ve dokuyu ön planda tutan Giuliana Bruno (2002), Sergei M. Eisenstein'in *Montage and Architecture* (1938) ve Bernard Tschumi'nin (1981) *The Manhattan Transcripts* adlı eserleri başta olmak üzere farklı örnekleri referans alarak sinemasal mekânlarda gerçekleşen temsiliyeti ifade etmektedir.

Martin Jay (2012), *Deneyim Şarkıları* adlı kitabında deneyim kelimesi üzerine epistemolojik bir inceleme yaptıktan sonra kelimenin etkilerini, önemini ve yerini açıklamaya çalışmıştır. Deneyim kavramının birçok farklı alanda yerine değinen Jay, beden

için önemini ifade ederek farklı uluslardan ve farklı alanlardan örneklerle çalışmasını tamamlamıştır.

Ron Burnet'in (2007), *İmgeler Nasıl Düşünür?* adlı kitabı ise imge kavramından farklı olarak mekânsal imge ve sinemadaki mekânsal imgelere dair açıklamalar yapmakta ve imgenin kullanım alanları ile özelliklerine değinmektedir.

Yapılan çalışma kapsamında, kitaplardan farklı olarak sinema ve mimarlık arasındaki ilişkiye dair hazırlanan makalelerden ve tezlerden faydalanılmış, kaynakça oluşturulması aşamasında bu tez ve makaleler referans alınmıştır. Öncelikle sinema ve mimarlık ilişkisini kavrayabilmek adına, bu etkileşime dair yapılan tüm tez çalışmaları ulusal tez merkezinden ulaşılarak tespit edilip incelenmiş, daha sonra hazırlanan çalışmanın kapsamına uygun olanlar seçilerek çalışma için kaynak metinlere eklenmiştir.

Hazırlanan bu çalışmada, mimarlık ve sinema ilişkisi üzerine detaylı araştırma yapılmasının ardından; algı, deneyim ve imge kavramlarının mimar mekân ve sinemasal mekân ile ilişkisi incelenmekte ve Akira Kurosawa sinemasından seçilen filmler üzerinden mekânsal imgelere ait okumalar yapılması ve mekânsal imgelerin mekân deneyimine etkilerine dair analizler yapılması hedeflenmektedir.

3. YÖNTEM

Çalışmaya başlarken, mimarlık ve sinema ilişkisi üzerine literatür araştırması yapılarak mimari mekân ve sinemasal mekân kavramları incelenmiştir. Algı, deneyim ve imge kavramlarının da bu başlıklar altında irdelenmesinin ardından, bu üç kavramın birbirleri ile ilişkisi tartışılmıştır. Sinemasal mekânların, mimari mekânlar ile etkileşimde olduğu ve mekânsal imgelerin mekân deneyimine etki ettiği hipotezini ortaya koyan çalışma, seçilen filmler üzerinden bu hipotezi ispatlamayı hedeflemektedir. Bu tez, kavramsal analizlerin seçilen üç film üzerinden yapıldığı bir durum çalışmasıdır.

Yazdığı ve yönettiği filmlerde mekân kurgusunu ve mekân deneyimini ön planda tutan Akira Kurosawa'nın, seçilen filmleri üzerinden ortaya çıkan mekânsal imgeler incelenmektedir. Filmler seçilirken, Kurosawa'nın elli yedi senelik yönetmenlik kariyerinde yönettiği otuz filmin izlenmesinin ardından; kamusal ve özel mekânlarda yer alan kapalı mekân, açık mekân, yarı açık mekân gibi mekân kurgularının varlığı incelenmiş ve tüm bu mekânlara sahip filmler seçilmiştir. Ayrıca filmler seçilirken yapılan incelemelerden önce sinema okumalarına dair gerekli incelemeler yapılarak, sinemada mekânsal imgeleri okuma yöntemleri hakkında literatür araştırması gerçekleştirilmiştir. Bu araştırma ile birlikte farklı filmlere dair okumalar incelenip, örnekler üzerinden okumaların tekniği çözümlenmeye çalışılmıştır. Daha sonra ise mekân okumaları ile birlikte filmlerde gerçekleşen mekân deneyimleri detaylı olarak incelenip, bu deneyimlerin mekânsal imgelere olan etkisi incelenmektedir.

Yapılan çalışma kapsamında, sinemasal mekânlarda, mekânsal imgelerin mekân algısını ve beraberinde gelen mekân deneyimlerini etkiledikleri örnek filmler üzerinden incelemeyi hedeflemektedir. Çalışmanın amacı, mimarlık ve sinema ilişkine dair araştırmaların ardından, açıklanan parametrelere bağlı seçilen filmlerde mekân deneyimi ve mekânsal imgeler incelenmesi ile ortaya konulan ana hipotezin ispatlanmaya çalışılmasıdır.

4. TEORİK BİLGİ

4.1. Mimarlık ve Sinema İlişkisi

Mekân, duyumsal ve algısal ifadelerle tanımlanabilen bir kavramdır. Sınırlarıyla ve içinde var olanlarla mekânın bir bütün olduğunu ifade eden Heidegger (2020), salt mekânı perdelenmiş yani sınırlandırılmış olarak tanımlamaktadır. Mekânın varoluşsal parametreleri ve kişinin yaşanmışlığına dair izler taşıması, çok yönlü özelliklere sahip olmasını sağlamaktadır. Heidegger (2020), kişi varoluşunu tanımlarken, mekândan sık sık söz etmekte ve mekânın, dünyaya hapsolmuş üç boyutluluğun dışında olduğunu vurgulayıp, onu sadece metrik konum düzeni olmanın dışına çıkarmaktadır. Mekân, inşa edilme durumundan yıllar sonraki konumuna kadar geçirdiği başkalaşımla, mekâna dair yapılan söylemleri karşılayabilmekte ve tüm safhalarınla etkileşimini sürdürmeye devam etmektedir. İnşa edilirken geometriden, fizikten ya da kültürden etkilendiği kadar, kullanım aşamalarının her safhasında farklı alanlardan etkilenmeye ve değişim göstermeye devam etmektedir. Bu durum, mekânın ve mimarlığın varoluşsal ve disiplinlerarası yapısındaki gücünü arttırabilmektedir.

Mimari yapılar inşa edilirken fizik ve geometriden faydalansalar bile yaşanan mekânlar her zaman fizik ve geometrinin kurallarını aşmaktadır. Mimarlar, insanların yaşam alanları için anlamsız olan fiziksel mekânları, onlara varoluşsal anlamlar katarak yapılandırarak geliştirirler. Bu yaşayan mekânlar, fiziksel mekân ve zamanın sınırlarından bağımsız hale gelir ve algısal boyutta anlam kazanırlar (Pallasmaa, 2001). Mekânın ve mimarinin, fiziksel özelliklerinin dışında diğer alanlarla da beslendiğini öne süren Pallasmaa (2001), bu süreç içerisinde algının ve kişinin varoluşunun önemli bir faktör olduğunu belirtmiştir. Ayrıca, Üstün'e (2015) göre mimarlık, bedenin mekân ile bütünleşme biçimlerini tasarlayarak, mekân deneyimi üretmede aracı konumunda olmaktadır.

Mekânın malzeme seçiminden, mekân ögelerine kadar tüm değişimin sebepleri matematik ya da fizik olabileceği gibi kültürel, sosyolojik, psikolojik, ekonomik ya da sanatsal etmenler de olabilmektedir. Mimarlık disiplini, sadece yapı üretimine dayalı bir pratiğe bağlı kalmanın ya da Avrupa'da var olan anıtsal yapı statüsüne sahip olmanın dışına

çıkarak, konstrüksiyon ve yapı alanlarından daha fazlasını temsil eder hale gelmiştir (Tanyeli, 2017). Günümüz çalışmalarında sınırlarını hafifleten ve keskinliğini kaldıran diğer disiplinlerin birbiri içinde melezleşip kendilerini geliştirmesi durumuna benzer olarak mimarlık alanı, bu etkileşim kurgusundan faydalanmış ve benzer melezleşmelerle yapısını güçlendirebilmiştir. Mimarlığın sanata ve bilime yakınlığı onun disiplinlerarası yapısını sağlamlaştırırken, aynı zamanda mimarlığın güncel varlığına katkı sağlayabilmektedir. Tanyeli'nin bahsettiği mimarlığın *çoğul vatanlı* olması durumu ve *yerötesilik* pratikleri sadece ülkemizde değil, tüm dünyada tanımlanabilmektedir (Tanyeli, 2017).

Henri Lefebvre (2014), mekânın üretimini açıklarken; algılanan, tasarlanan ve yaşanan olarak üç boyutta incelemiş ve bu üç grubu hem kategorize etmiş hem de birbirinden ayrılmayacaklarını ifade etmiştir. Algılanan mekân, mekânsal pratiği temsil ederken, fiziksel mekâna karşılık gelmektedir. Tasarlanan mekân, mekân temsili olarak açıklanmıştır ve toplumun içindeki egemen mekânı anlatmaktadır. Yaşanan mekân ise temsil mekânlarını ifade etmektedir. Yaşanan mekâna, imgeler ve semboller eşlik ederken, aynı zamanda fiziksel mekânın nesnelerinin sembolik olarak kullanılmasını kapsamaktadır. (Lefebvre, 2014). Bahsedilen üç diyalektik süreç mekânın üretimini meydana getirmenin yanı sıra, bu süreçteki materyalleri açıklamaktadır. Mekân ne salt fiziksel nesnelerden oluşur ne de tamamen soyut bir kavramdır. Öklid'in geometrisi, Heidegger'in varoluşçuluk tanımı, Norberg'in algısal yaklaşımı tamamen mekânın üretiminde kendine yer bulabilmekte ve mekânda parçalarına rastlanabilmektedir.

Mimari mekânın esasları farklı tanımlamalarla karşılaşırken, sanatçı tarafından bakıldığında bu esaslar, mesleki kuralların, teknik ve fonksiyonel sınırlamaların dışına çıkmaktadır (Pallasmaa, 2001). Mimarinin etkileşimde olduğu sanatlara bakıldığında, fotoğrafı, kalıba dökmek olarak nitelendiren Gilles Deleuze (2014), hareket ve zamansallık yönünden incelendiğinde mimarlık ve sinema ilişkisinin daha net olduğunu ifade etmektedir. Sinemada karşılaşılan hareket imgesi, resim ya da fotoğraftaki gibi tek bir noktadan bakma durumunu ortadan kaldırmaktadır. Bu sebeple sinema, fiziksel olanın yeniden üretimini yapmak yerine hareket imgesi ile birlikte mekânı deneyimleme boyutu kazandırmaktadır (Botz-Bornstein, 2009).

Mimarlığın, sinema üzerinden kendini göstermesi, sinemanın ilk zamanlarına dayanmaktadır. Mekân, sinema için vazgeçilmezdir fakat bu durum mekânın fazla ön olanda olup oyuncu gibi kullanılması ya da tamamen arka planda kalıp, hikâyede çokça yer bulamaması aralığında sonuçlanabilmektedir. İki durumda da mekânın var olmasından söz etmek mümkündür. Mimari unsurlar içermeyen, mekâna sahip olmayan film olması neredeyse mümkün değildir (Pallasmaa, 2001)

Mimarlığın kuramsal ya da anlatım gücünün, sinema ile temsil edilerek sağlamlaştırdığı görülmektedir. Resim, fotoğraf gibi sanatlardan farklı olarak sinema, algılanma gücü ve aynı anda farklı bakış açılarıyla bakma imkânı vermesiyle mimarlık ile olan ilişkisinde diğerler sanatlardan daha yakın görülebilmektedir (Benjamin, 2018). Sinema ile mimarlık ilişkisinin güçlü olması mimarlığı etkilediği gibi mimarları da etkileyebilmektedir. Mimarlar, filmlerden çok şey öğrenebilir ve film yapımcısı ile mimar iş birliği yaparak iki alanın da disiplinlerarası doğasına yaratıcılık yönünden ivme kazandırabilir (Penz, 1997). Sinemanın zaman-mekân-kişi üçlemesi merkezinde çalışmalar gerçekleştirmesi ve mimarlığın da mekân kurgusunu kişi ve zaman bağlamında çözümlemelerle üretebilmesi iki branşı birbirine bağlayan önemli etmenleri oluşturmaktadır.

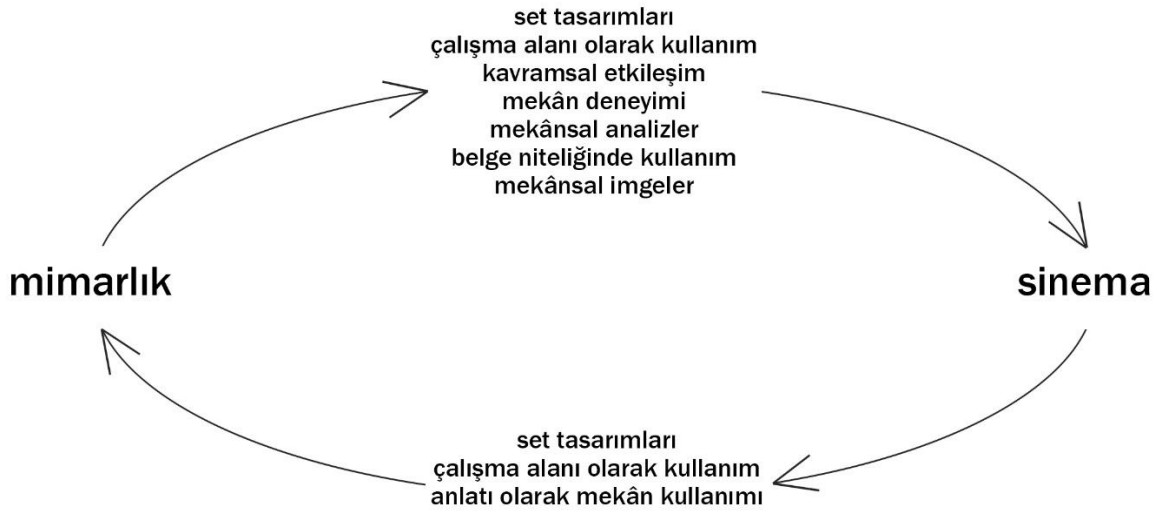
Mimari mekânların ve şehirlerin zihinsel anlamda kişinin varlığını yapılandırdığını, benlik ile dünya arasındaki karşılaşmayı simgelediğini öne süren Pallasmaa (2001), bina ve şehirlerin, anlama ve algılama için çerçeveler sunduğunu ifade etmektedir. Buna ek olarak, sinemanın yaşanmış mekânları ele almasını, zamansal ve mekânsal yapısını koruması durumunu mimarlık disiplinine yakın görmekte, iki alanın da mekânın varoluşsal biçimlerini tanımlayıp kişiye deneyim alanları sunduğunu ileri sürmektedir (Pallasmaa, 2001). Çalışma alanlarının aynı etmenler üzerinde birleşmesi, mimarlık ve sinemanın ortak paydasını arttırmakta ve birbiri içine geçmesine sebep olmaktadır.

Mimarinin fiziksel ya da algısal özellikleri göz önünde bulundurulduğunda, neredeyse tüm filmlerde etkilerini görmek mümkündür. Söz konusu etki, sinemada mekânın sadece arkaplan olarak kullanılması ile ana anlatıyı oluşturması arasında yer bulabilmektedir (Shonfield, 2000). Mekân gösterimi bakımından sinema, diğer görsel sanatlarla karşılaştırıldığında mekânı daha geniş kapsamlı aktarsa bile filmlerde mekânlar belli sınırlar çerçevesinde gösterilmektedir ve bu sınırlandırma anlatının içinde yer almaktadır. Hatta bu

sınırlamaların yanı sıra bazı film yapımcılarının, mekân oluşumlarında mimarların gözden kaçırabileceği küçük ayrıntıları, daha çarpıcı şekillerde kullandıkları görülmektedir (Pallasmaa, 2001). Bunlara ek olarak detayların kullanılması, tasarımda özgün olunması, kamera açısı ve montaj gibi müdahaleler sinemasal mekânın kapsamını oluşturmaktadır. Sinemasal mekânlar, mimari tasarım sürecinde kullanılabilmekte ya da temsil aracına dönüşebilmektedir.

Mimarlık ve sinema, aynı kültürel alanda ilerleyen ve deneyim için kişiye alan tanıyan özelliklere sahiptir. Mimari mekânlar kullanım sırasında okunur ve kullanıcı aynı zamanda izleyici olabilmektedir (Bruno, 2002). Mimarlık ve sinema arasındaki benzerlikler birbirleriyle olan etkileşim güçlerini arttırmakla birlikte iki disiplinin birbirine faydasını da etkileyebilmektedir. Bruno (2002), *Montage and Architecture* (1938) adlı makaleden faydalanarak, hareket kavramı ile hareketsiz olsa bile izleyicinin sinemasal mekânlara dahil olabildiğini ifade etmektedir. İzleyici durağan olsa bile sinemasal mekânlarda hayali yolda hareket eder ve zihinsel olarak deneyime dahil olabilmektedir. Ayrıca sinema, bu zihinsel deneyimi mimariden almaktadır. Çünkü mimari mekânda dolaşan kişi aynı zamanda görsel alanları de film izler gibi analiz edip, birbirleriyle ilişkisini kurabilmektedir (Bruno, 2002). Bu duruma benzer olarak Penz (1994), mimari ve sinemanın bir diğer ortak noktasını, inşa edilmemiş mekânların temsil edilme ihtiyacı olarak yorumlamaktadır. Mimarlık üretimden önce mekânı çizimlerle ya da farklı temsil araçlarıyla tanımlamaya çalışırken, filmler de benzer şekilde yeryüzünde inşa edilmemiş mekânları ekran üzerinden temsil etmektedir (Penz, 1994).

Mekânın belli sınırlar çerçevesinde sınırlandırıldığı düşünüldüğünde ve bu sınırların fiziksel ya da algısal olduğu ifade edildiğinde, tüm filmlerde mekânın varlığına rastlamak mümkündür. İnsanlar ya da yapılar olmasa bile hatta zaman ve mekân parçalanmalarının anlatıldığı filmler dahil olmak üzere tüm filmlerin mekânları ifade ettiği görülmektedir (Damrau, 2000). Film mekânı oluşturur, hayal ettirir ya da yok eder. Tüm bunlarla birlikte, mimarlık ile sinema arasındaki bu birliktelik farklı şekillerde ele alınabilmekte ve karşılıklı bu iletişim farklı analizlerle ifade edilebilmektedir. Yapılan tez çalışması, tüm ilişkilere ve etkileşimlere değinmenin yanı sıra seçilen etkileşim yöntemini analizlerle açıklamaya çalışmaktadır.



Şekil 4.1 Mimarlık ve sinema ilişkisi.

Mimarlık ve sinema ilişkisi çok yönlü bir ilişkidir. Mimarların sinemayı çalışma alanı olarak kullanabilmeleri, mimarların kavramsal olarak sinemayı kullanabilmeleri, sinemanın oluşumunda mimariden faydalanılması, set tasarımlarının oluşumunda gerçekleşen karşılıklı etkileşim, tarihsel süreçte ele alındığında sinemanın mimari için belge niteliğinde olabilmesi, sinemanın mimarlığın temsil yönlerini kullanarak anlatısını tamamlaması ve sinemada mekânsal imgelerin incelenebilmesi, mimarlık ve sinema arasında farklı yaklaşımlara örnek olmaktadır. Yapılan çalışmada, mimarlık ve sinema ilişkisine dair araştırmalar yapılarak, mekânsal imge ve mekânsal deneyim üzerinden analizlerle söz konusu ilişki ifade edilmektedir (Şekil 4.1).

Mimarlık ve sinema ilişkisi, mimarlar açısından incelendiğinde sinemayı bir çalışma alanı olarak kullanılabilecekleri düşünülmektedir. Mekân kurgusu olarak ele alındığında, filmlerde hızlı bir şekilde elde edilen mekân türlerinin, mimarların çalışma şeklini ve uygulamalarını etkiledikleri görülmektedir (Penz, 1997). Bu durum mimarların sinemasal mekânı eskiz defteri olarak kullanabileceklerini göstermektedir. Kullanıcısı ile mekânı aynı anda gören mimar, kullanım şeklinden, psikolojik etkisine kadar birçok yönüyle mekânı inceleyebilme imkanına sahip olmaktadır.

Bunlara ek olarak Vidler (1993), filmlerin set tasarımlarındaki rolünü kaçınılmaz olarak ifade etmenin yanı sıra ışık, gölge, hareket, ölçek gibi parametrelerle filmlerin kendi mimarisini inşa etme becerisinde olduğunu ve film ve mimarisin söz konusu özelliklerle aslında en başından beri yollarının kesiştiğini öne sürmektedir. Bu iddialara örnek olarak

Hans Poelzig ve Andrei Andreyev gibi mimarların sinema ile iş birliği içerisinde olduğunu ifade etse bile Vidler, sinema ve mimarlığın farklı alanlar olduğunu da vurgulamaktadır (Vidler, 1993).

Mimarlık eğitimi alan Eisenhard, *Space: Architecture of Paul Rudolf* (1983) filmi ile akademi ödüllerine aday gösterilmiştir. Eisenhard, film yapma sürecini aslında bina yapma sürecine oldukça benzediğini ifade etmiştir (Lamster, 2000). Sinemasal mekânlarda, kurgu ve karakterler oluşturulduktan sonra set tasarımı aşamasında karakterlere ve kurguya uygun mekânlar inşa edilmektedir. Yeryüzünde inşa edilen binalar da benzer olarak kullanıcıya ve kullanım şekline ya da farklı ifade edildiğinde yaşam kurgusuna uygun inşa edilmektedir. Filmler ve mimari arasındaki ilişkilerin yakın olması durumunu bu benzerlik ile vurgulamak mümkün olabilmektedir. Kurgu olarak kabul edilse bile filmlerde kullanıcıya uygun inşa edilen binalar, aslında yeryüzünde inşa edilen binalarla aynı işlevde kullanılmaktadır. Filmler, geçici ve var olmayan bir dünyayı çağrıştırırken, mimari ise sınırsız olarak algılanan yeryüzünü iç ve dış kavramları ile sınırlandırmaktadır (Ockman, 2000). Mimarlık ve sinema arasındaki bahsedilen ortak nokta sadece binanın inşa edilme sebepleri değil, aynı zamanda mekânın algı gücüne dayalı, kişide hissettirdiklerinin benzer olabilmesidir.

Mimarlar, sinemanın mekânları fiziksel olarak kullanmasının yanı sıra kavramsal olarak kullanmasını da değerlendirmektedir. François Penz, bu yaklaşıma örnek olarak sinema ve mimarlık arasındaki etkileşimin sürekli devam etmesi adına mimarların filmlerdeki anlatıyı tasarım felsefesi olarak kullanabileceklerini söylemektedir (Penz, 1997). Her filmin bir anlatısı olduğu gibi tasarlanan mekânların da anlatıları vardır ve bu anlatılar kullanıcı odaklı ortaya çıkabilmektedirler. Bu durum da iki alanı yine bir araya getirebilmekte ve birbirlerini desteklemelerini sağlamaktadır. Filmdeki anlatıyı mimarların tasarım felsefesi olarak kullanması durumunun tam tersi, yönetmenler için de mümkündür. Belli bir anlatıya ve etkiye sahip olan mekân ya da mekânlar, film içerisinde anlatıya dahil olabilmekte ya da kendi öz anlatısıyla filmi besleyebilmektedir. Örneğin, ayrılıkları ya da kavuşmaları anlatırken, otogarların, havaalanlarının ya da kapı eşiklerinin kullanılması, duyguyu daha içselleştirilebilir hale getirebilmektedir. Bunun yanı sıra filminde oluşturulan karakterler, kişisel mekânlarıyla ya da bu mekâlarının kurgusuyla oluşan mekân deneyimini daha iyi yansıtabilmektedir.

Tati'nin *Playtime* filmindeki modern şehir görüntülerine bakıldığında, film yapımcılarının set görüntüleri oluşturmak için önemli ölçüde çaba harcadıkları görülmektedir (Penz, 1997). Anlatıya uygun mekânlar kullanıldığında, filmin anlatısının güçlenmesinin yanı sıra, izleyicinin durumu özümsemesini kolaylaşmaktadır. Playtime filmine bakıldığında, set görüntülerindeki detaylar ile birlikte modern zaman eleştirisinden bahsetmek de mümkündür. Filmde, mimarlık ve planlama alanında modern söylemlerin ve bu söylemlerle birlikte ortaya çıkan tasarım pratiklerinin sorgulandığı görülmektedir. (Mutman, 2020) Sinemanın, mimariye karşı bu tür yaklaşımı, mimarlığın kendi kendini sorgulaması ve zenginleştirilmiş çözüm pratikleri elde edebilmesi adına faydalı olabilmektedir.

Türlerine göre ele alındığında, bilim kurgu filmlerinin, set tasarımları ve mimarlık ile yakın temasta olduğu görülmektedir. Coen Kardeşler'in *The Hudsucker Proxy* filmine bakıldığında, hayali bir kentsel tasarımla karşılaşılmaktadır. Gerçek yapılardan ziyade tamamen kurgusal alanda belirlenen set tasarımında, görüntülerin büyük bir kısmı mekân algısı ve bu algının zamanla ilişkisi etrafında bütünleşmekte, mekânsal araçların en üst düzeyde kullanıldığı görülmektedir (Charnley, 1997). Bilim kurgu filmleri ile mimarlık sinema ilişkisi kapsamında yapılan çalışmalar arasında sıkça incelenen filmlerden biri olan Ridley Scott yönetmenliğindeki Blade Runner, mekân tasarımını filmin anlatısı için ön planda tutan filmler arasında yer almaktadır. Scott, mimarların çalışma prensibine benzer şekilde eskiz çizerek mekânları kurgulamıştır. Anlatıyı, yapıların ve kentin tasarım kurgusuyla sentezleyen ve bu kurgu ile anlatımı güçlendiren film, distopik kent kurgusu örneğiyle kendini göstermektedir. Blade Runner filminde mekânlar hem gelecek öngörüsünde bulunmakta hem konuyu güçlendirmekte hem de bir tasarım alternatifi oluşturmaktadır. Filmdeki gelecek öngörüsü sadece tasarım yönünden bir öngörü değil, aynı zamanda mekânın deneyimlenmesi ile ortaya çıkan sonuçları da analiz edebilen bir öngörüdür.

Sinema, zamansal olarak ele alındığında mimarlık ve kentsel tasarım hakkında ya da mekân tasarımı adına tarihsel bilgi verebilme gücüne sahip olabilmektedir. Bu durum sinemanın belge niteliğinde kullanılabildiğini göstermektedir. Örneğin, elli yıl önce kenti, kurguya olduğu gibi dahil eden filmler ile aynı mekânları kullanan güncel filmlere

bakıldığında, aradaki fark izleyiciye gerçekleşen değişimi göstermektedir. Bununla birlikte süreç içerisinde değişen mekân tasarımları ve mekân kullanımları, mekânsal ihtiyaçlar, kentlerdeki değişim gibi değişmekte ve filmler ile bu değişim gösterilebilmektedir.

Sinema ve mimarlık arasındaki ilişki, yirminci yüzyıl deneyim teorisi için tarihsel referans noktaları sunabilmektedir (Ockman, 2000). Döneminden beş yüz yıl öncesini anlatan filmlerde mekanlar ile zamanın hangi döneme ait olduğu büyük oranda ifade edilmektedir. Dönem filmleri sinemaya aktarılırken, kentsel kurgusunun yanı sıra mekânsal kurgusuna ve en küçük mekânsal birimlerine kadar güncel mekân oluşumlarından ayrıldığı görülmektedir. Bu konuya dair yapılan çalışmalardan biri olan *Sinemada Ankara Kentinin İzdüşümü: Bir Kenti Sinema Üzerinden Okuma Deneyimi* adlı çalışma, Ankara kentine dair yapılan filmler üzerinden, şehrin dönüşümünün belgelenebileceğini ve aşamaların zamansal süreçte analiz edilebileceğini göstermektedir (Satur, 2018). Bunun yanı sıra aynı örneğin New York kenti üzerinden yapılan bir çalışmada farklı bir versiyonunu görmek mümkündür. *Reconstruction of Architectural Image in Science Fiction Cinema: A Case Study on New York* adlı tez çalışmasında New York kenti merkez alınarak, kent imgesinin filmlerde nasıl ele alındığı incelenmiştir. Yapılan çalışma ile mimari kavramlar ele alınarak New York'ta çekilen filmler analiz edilmiş ve kent ve mimari imgelere dair önemli noktaların anlaşılması hedeflenmiştir (Hacıömeroğlu, 2008). Yapılan çalışmalara bakıldığında film yapımcılarının, mimari mekanları fiziksel bir müdahale olmaksızın inşa edildiği gibi kullanmaları, bu mekânların arşivlenmesini sağlamaktadır.

Sinema ve mimarlığın ile ortak parametrelerinden biri olan hareket imgesi ile filmde mekân kullanımına ve mekân oluşumlarına dair bilgilere rastlanmaktadır. Sinemasal mekânı kullanan kişinin deneyim anına şahit olmak ve deneyimleme şekillerinin anlık olarak görülmesi durumu, sinemanın mimarlık için oluşturduğu çalışma alanlarının başka bir versiyonu olabilmektedir. Diğer mimarlıkve sinema ilişki türlerine bakıldığında, imge kavramı ile yaklaşımın zihinsel boyutta kalması kaçınılmaz olsa bile mekân oluşumunda önemli bir yere sahip olan beden ve hareket kavramlarını içine alması bakımından, mimarlık için analizlere açık bir yöntem olmaktadır. Mekânsal imgeler, bir sonraki başlıkta daha detaylı incelenmekte ve mekân oluşumundaki yeri daha detaylı ifade edilmeye çalışılmaktadır.

4.2. Mimari Mekân ve Algı, Deneyim, İmge

Mimarlık, diğer disiplinlerle etkileşimde olması sebebiyle duyumsal özelliklerinin yanı sıra algısal özellikleriyle de ön plana çıkmaktadır. Mimari mekân ise farklı disiplinlerin kesiştiği ortak noktada yer alır (Hacıömeroğlu, 2017). Mimarlığın ve mimari mekânların bu özelliğinden faydalanılarak, yapılan çalışmada öncelikle algı, deneyim ve imge kavramları detaylı olarak incelenmektedir. Aynı zamanda bu kavramların mekân ile ilişkisi incelenip; mekân algısı, mekân deneyimi ve mekânsal imge başlıkları ile çalışma için teorik altyapı bölümünün tamamlanması hedeflenmektedir. Söz konusu üç kavramda; vaoluşsal etkiler, beden, duyum, zaman ve bellek gibi parametrelerin ön planda olması sebebiyle, kavramların farklı özelliklerinin yanı sıra bağlayıcı özellikleri de bulunmaktadır. Bu bağlayıcı özellikler kavramların birbirleriyle olan etkileşimini sağlayabilmektedir. Ayrıca mimarlık ve sinema ilişkisinde ele alınan konulara bakıldığında ve mimari mekân kavramının mimarlık ve sinema için ortak nokta olduğu düşünüldüğünde; mekân algısı, mekân deneyimi ve mekânsal imge kavramları bu ortak noktanın parçası olabilmektedir.

4.2.1. Mekân algısı

Yaşanılan çevreden faydalanabilmek veya bu çevreyi deneyimleyebilmek için onu tanımak ve anlamlandırmak gerekmektedir. Çevreyi tanıma aşamasında kullanılan veriler aynı olsa bile kişinin kendi süzgecinden geçirerek tanımaya çalışması ve yorumlayarak değerlendirmesi bu aşamayı öznelleştirmektedir. Bahsedilen öznel süreç ise algı olarak nitelendirilmektedir (Norberg-Schulz, 1971).

Algının bir paradoks olduğu düşünülürse, algılanan şey paradoksal olarak ifade edilebilmektedir. Algılanan şey, kişinin onu fark etmesi ile varlığına kavuşabilmektedir. Bu paradoksu meydana getiren kavramlara örnek olarak algıda içkinlik ve aşkınlık durumlarının bir arada bulunmaları söylenebilmektedir. Algılanan şey, algılayan ile iç içe olmalı fakat barındırdığı fiziksel görüntünün de ötesinde anlam barındırmalıdır. Algılananın, algılayan ile arasındaki iç içe olma durumu ve kendi görüntüsünü aşmış olması, içkinlik ve aşkınlık paradoksunu açıklamaktadır (Merleau-Ponty, 2006).

Algı, duyumsal ve zihinsel süreçlerle ifade edilebilmektedir (Lang, 1987). Mekân algısı bu iki süreçle anlatılabilmektedir. Duyumsal süreçte mekânın duyularla algılanması durumu söz konusudur. Mekânın kokusu, dokusu, rengi, sesi hatta tadı algılanabilmektedir ve duyumsal süreç bu algı sistemini kapsamaktadır. Bunun yanı sıra mekânda kısa süreli anlık deneyimlemeler ve mekândaki fiziksel uyaranlar duyumsal sürece dahil olmaktadırlar. Zihinsel süreç ise duyumsal sürece göre daha uzun bir zaman dilimine ihtiyaç duymaktadır. Lang (1987), zihinsel süreçte kişinin belleğinin olaya dahil olması sebebiyle daha önceki mekân deneyimlerinden faydalanılabileceğini ifade etmektedir. Algının, bahsedilen çok yönlü parametrelerle kendini tamamlıyor olması, imge ve deneyim kavramlarına olan benzerliğini ya da etkileşimini beraberinde getirebilmektedir. Merleau-Ponty (2006), bu tanımlamalara ek olarak algının; duyum, zihinsel imge ve anı ile bütünleştiğini ifade etmektedir. Tüm bu çalışmalara bakıldığında algıda yer alan süreçlerin ve iç içe bulunduğu kavramların birbirlerini tamamladıkları görülmektedir.

Kişinin çevre algısı tarih içerisinde her dönem değişebilmektedir. Özcan Yılmaz Sütçü (2015), bunun nedenini insanın deneyim algılarının her çağda değişiyor olmasından kaynaklandığını ifade etmiştir. Çevresel algı oluşurken, duyumsal sürecinin yanı sıra kişisel verilerin arttığı zihinsel sürecin dahil olması değişimi daha iyi açıklayabilmektedir. Zihinsel süreçte kişinin kültürü, yaşantısı ve sosyal hayatı etkin rol üstlenmekte ve her çağda bu süreç etmenleri değişebilmektedir. Bu sebeple çevresel algı, kişiler arasında değişebileceği gibi dönemler arasında da farklılık göstereceği için aynı kişinin farklı dönemlerde çevresel algısının değişebileceğinden söz edilebilmektedir.

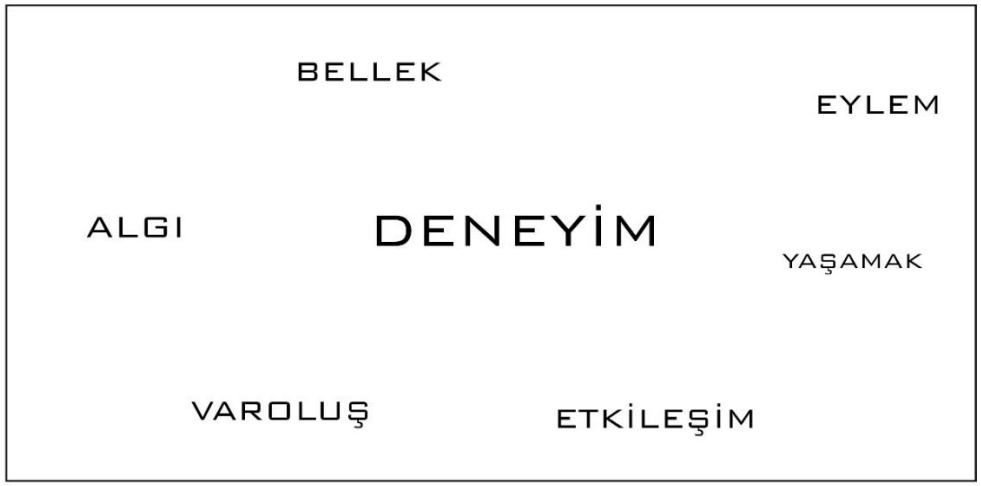
Dehnadfar (2016) tarafından yapılan çalışmaya göre mimarlar çalışma sürecinde mekânı algılarken, farklı metodlar keşfetmiş ve bu mekânsal nitelikleri algılama yolları onları deneysel arayışlara sürüklemiştir. Böylece söz konusu süreçte, farklı mekân ve form eklemlenmeleri ortaya çıkmaktadır (Dehnadfar, 2016). Mekân algısı süreci, sadece mekânı tanımlama aşamasında kalmamakta, ayrıca bu süreç ile mekâna yeni nitelikler kazandırılabilmektedir. Algılanan mekân, fiziksel özelliklerinin dışında farklı açılardan keşfedilen mekân olmaktadır.

Mekân algısı, beden ile başlarken, hem mekân algısının hem de bedenin algısının iç içe çeşitlendiği ifade edilmektedir. Kişinin algısal alanı ise şeyler ve bu şeyler arasındaki

boşlukları kapsamaktadır (Merleau-Ponty, 2017). Algıda gerçekleşen süreçte olduğu gibi mekân algısında kişinin mekânı algılama süreci benzerlik göstermektedir. Beden ile mekân algısının ilk sürecine başlanılmasının ardından, duyular aynı anda harekete geçmekte ve mekânı kavramaya başlamaktadır. Mekânda var olan beden, karşılaştığı tüm mekânsal ögelerle bağ kurabildiği süreçte algılama eylemi kendini göstermektedir. Kişi, mekânda yer alırken duyuları ve zihni ile bütünleşerek iki farklı etkinin ortak çalışmasını ortaya koymaktadır. Tüm bu yaşanan deneyimi aktarım sırasında yani algılanılan mekândaki sonuçların aktarımında, kişinin karşılaştığı tüm dış etmenler, anlık psikolojisi ve yaşadığı kültür etkili olabilmektedir. Bu çalışmada; algı, deneyim ve imge kavramları hakkında araştırma yapıldıktan sonra gerçekleşecek olan analizlerde yine benzer alanlarda yapılan analizlerden faydalanılarak, mekân algılanırken gerçekleşecek ortak söylemlere yer verilmektedir.

4.2.2. Mekân deneyimi

Deneyim sözcüğü, Martin Jay (2012) tarafından epistemolojik olarak açıklanmakta ve farklı dillerdeki anlamlarına bakılıp analiz edilmektedir. Bu analiz genellikle kelimenin köküne inilerek yapılmış ve ortak bir tanımlama hedeflenmiştir. Yapılan çalışma sonucunda deneyim, kesin çizgilerle ifade edilmese bile yaşamak, algı, varoluş, etkileşim, bellek ve eylem kavramlarına sıklıkla rastlanmaktadır (Şekil 4.2). Bunu yanı sıra Jay (2012), deneyimi tanımlarken okuru, kitap yazmanın da bir deneyim olduğu paradoksuna iter ve kişinin var olduğu ve hissettiği tüm durumların, deneyime dönüşme potansiyelini ifade etmeye çalışır. Bu tanımlamalara bakıldığında, deneyim için yaşanılanın kişiye kazanımları ya da yaşanılanın algılanması gibi tanımlamalar yapmak mümkündür.



Şekil 4.2 Deneyim ile bütünleşen kavramlar.

Mekân; duvar, zemin, kapı, pencere gibi fiziksel ögelerin yanı sıra; ses, koku, tat gibi çoklu duyumsal referanslar ve bellek ile tanımlanan zihinsel sınırlamalardan meydana gelebilmektedir. Norberg-Schulz (1968), algı kavramını mekân tanımına dahil ederek, mekânın ve mekân ögelerinin bir bütün olduklarını ifade etmiştir. Mekân deneyimi ise mekânı kullanan kişi ve mekân arasında gerçekleşen etkileşim ile ifade edilmektedir. Bu durum sadece fiziksel mekânın kullanımı olabileceği gibi buna ek olarak bahsedilen algısal ve zihinsel süreci kapsayabilmektedir. Tüm bu süreç bir bütün olarak ele alınırsa, kişinin bedensel pratiklerinden, algısal ve bilişsel sahip olduğu tüm öğretilere, mekân deneyimi denilebilmektedir.

Mimari, parçalı olarak gerçekleşen ve farklı kısımlarda sürecini tamamlayan bir mek'an deneyimidir (Dear, 1994). Mekân deneyimi ilk olarak beden etkileşimi ile gerçekleşmektedir. Bedenin mekân ile etkileşimi arttıkça kişinin mekânı tanımlaması ve anlaması da artmaktadır. Beden, mekân deneyimi ve mekân algısı için vazgeçilmezdir. Kişi, mekânda bedeniyle var olur ve duyusal deneyimler mekânda beden ile bütünleşirler. Pallasma'ya (2019) göre Merleau-Ponty, insan bedenini deneyim dünyası olarak görmektedir. Mekân deneyiminde çoklu duyumsal pratiklerin önemine değinen Pallasmaa (2019), deneyimlenen mekânda görme duyusuna diğerlerinden daha fazla önem verilmesinin nedenlerini tartışmış ve bu konuya birçok eleştirel yaklaşımlarda bulunmuştur. Tat, koku, duyma ve dokunmanın mekân deneyiminde en az görme duyusu kadar önemli olduğunu belirtmiş, tüm duyuların mimarlık çerçevesinde ayrı ayrı önemli yerlere sahip olduklarını vurgulamıştır (Pallasmaa, 2019).

İnsan bedeninin mekân için ölçü olarak ele alınması ve Eski Yunanlılar için "ölçü"nün derin anlam ve oranları kavramak için bir içgörüyü temsil etmesi, mekânda ölçü ve beden kavramlarının önemini ifade etmektedir (Harvey, 2015). Bedenin mekânı deneyimlemesi sürecinde, algısal ya da duyumsal tüm mekân deneyimleri için insan bedeni ve ölçek etkin rol oynamaktadır. Mekânın var olan ölçüleri farklılaştığında, mekân ögelerinin boyutlarının alışılmışın dışında olduğunda ya da insan bedeniyle ve ergonomiyle çeliştiğinde, mekânı deneyimlemek farklılaşacaktır. Kişinin belleğinde yer alan mekân olgusu, onun mekânı deneyimlemesine yardımcı olurken, daha önce karşılaşılmamış bir mekânı deneyimleme süreci farklılık gösterecektir. Bunun yanı sıra ölçek kavramı için de benzer durum söz konusudur. Kişi mekânı beden ile deneyimlediğinde, ölçeği tanımlaması gerekmektedir. Farklı ölçeklerde mekâna adapte olmanın ve mekânla etkileşime geçmenin, öncelikle görme duyusundan başlayarak fiziksel etkileşimlerin tamamını kapsayan duyumsal deneyimi etkilemesi ve sonrasında oluşacak olan algısal deneyime yön vermesi kaçınılmazdır. Mimari için vazgeçilmez olan ölçek kavramı, mekân deneyimi için de önemli bir yere sahip olmaktadır.

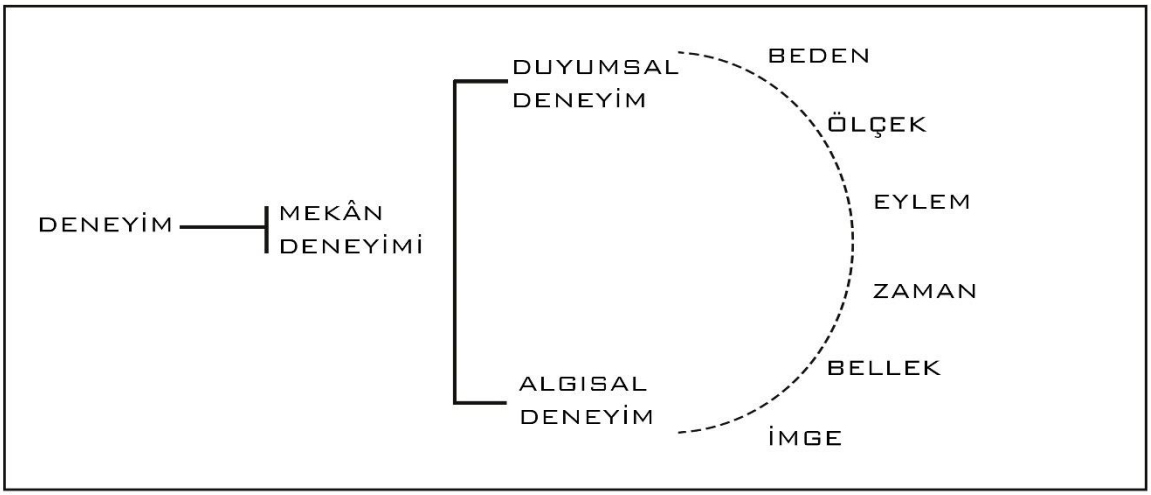
Mekân salt fiziksel bir nesne olmanın dışında, nesneler ve beden ile etkileşim halinde olmaktadır. Ayrıca bu etkileşim ve iletişim halinde olma durumu, beden-mekân-nesne üçlüsünü var etmektedir. Tüm bunlar, tek tek ele alındığında değil bir bütün halinde olduklarında ve birbirlerine dokunduklarında anlam ifade eder. Beden-mekân-nesne üçlüsünün söz konusu birbirine dokunuşu ya da bir araya gelişi mekân deneyimini meydana getirmektedir (Harvey, 2019).

Mekân, ögeleri içinde barındıran bir ortam değil, ögelerin konumlanmasını mümkün kılan bir aracı olarak nitelendirilmektedir. Ayrıca beden, mekân ögeleri gibi mekâna konumlanan değil, mekânın bir parçası olma özelliğine sahiptir (Merleau-Ponty, 2017). Mekân, mekân ögeleri ve beden ile bir bütünü oluşturmakta, bu sayede kişinin mekânı duyumsal ya da zihinsel düzeyde algılarken bu bütünlük ile deneyim sürecini tamamlamaktadır. Mekân deneyimi sürecinde kişi mekânda ilk bulunduğu andan itibaren mekânı bedeniyle ve mekânda var olan elemanlarla algılamaktadır. Mekânı bomboş, sadece sınırlarından ibaret olarak görmez, kendini ve mekânda var olanları da tanımlar.

Henry Lefebvre (2014), mekân ile bedeni bir bütün olarak görmekte, mekânı; algılanan, tasarlanan ve yaşanan mekân olarak, mekânsal olanı ise mekân pratiği, mekân temsili ve temsil mekanları olarak ele almaktadır. Bahsedilen üç mekân düzeyi ayrılmaz parçalardır ve üç tane olmalarının önemli sebepleri vardır. Lefebvre (2014), iki terim yerine üç terim olmasının mecburi olduğunu,iki terimin karşıtlığa yol açacağını belirtmektedir. Ayrıca mekânla olan ilişki bedenle olan ilişkiyi kapsadığından söz konusu üç momentli mekânı anlamak için bedene gönderme yapılması gerektiğini vurgular (Lefebvre, 2014).

Gaston Bachelard (2013), mekânların imgelerle dolu olma özelliğinden faydalanarak mekânı şiirsel bir üslup ile ele almatadır. Özellikle ev kavramı üzerinde durarak, evin fiziksel özelliklerinden ziyade hissettirdikleri ve bellekte bıraktıklarına dair çalışmalar yapmıştır. Zihinsel deneyimlerini aktarmaya çalışırken, mekân ögelerini ve bedenini yani kendini de deneyimin bir parçası olarak sunmaktadır. Örneğin, ev denildiğinde zihin; bazen sığınmayı, bazen güven hissini bazen ise anıları ya da tümünü birden beraberinde getirebilmektedir. Ayrıca ev ile beraberinde gelen kapı, pencere, çekmece ve dolap gibi mekân ögeleri, kullanım alanlarıyla farklı çağrışımlara sebep olabilmekte ve fiziksel anlamının dışında kullanılabilmektedir. (Bachelard, 2013). Ev örneğinde olduğu gibi yaşanan tüm mekânlarda benzer kavramlardan bahsedilebilir ve zihinde bıraktıkları farklı etkilere rastlanabilmektedir.

Mekân deneyiminde her bir deneyimin çoklu duyumsal özelliklere sahip olduğunu ifade eden Pallasmaa (2006), kulak, deri, burun, dil, göz hatta iskelet ve kaslar tarafından mekânın ve ölçeğin niteliklerinin eşik oranda algılandığını belirtmektedir. Duyular yalnızca zihin karar verdiğinde harekete geçme görevine sahip değildir, aynı zamanda tüm duyusal süreci ifade etmenin de yöntemini ortaya koyabilmektedir (Pallasmaa, 2006).



Şekil 4.3 Mekân deneyim analizi.

Mekan deneyimi ile ilgili çalışmaların geneline bakıldığında, Şekil 4.3'te ifade edildiği gibi iki mekân deneyimi türünden bahsetmek mümkündür. Duyumsal ve algısal deneyim kavramları ise beden, ölçek, eylem, zaman, bellek ve imge gibi alt kavramlar ile incelenebilmekte ve bu kavramlar duyumsal ve algısal deneyimin her ikisinde yer bulabilmektedir.

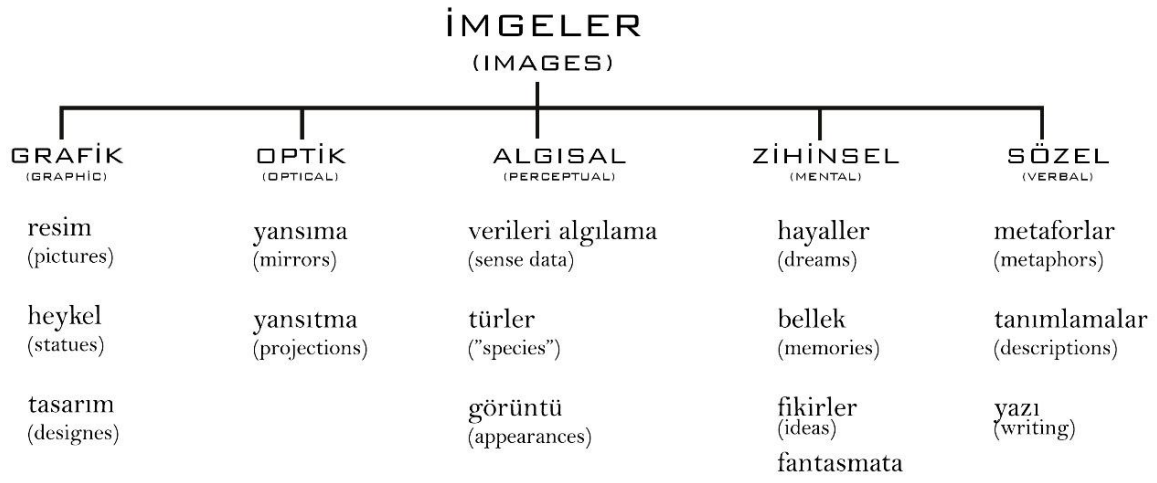
4.2.3. Mekânsal imge

İmge, farklı düşünme yöntemlerinden yola çıkarak kişinin belleği yardımıyla var olabilmektedir. İmgeyi, ikincil düşünme yöntemi ya da üst düzey düşünme yöntemi olarak adlandıran Sartre (2017), imgenin açığa çıkması için hafızanın önemli bir etmen olduğunu öne sürmektedir. Bu sebeple imgenin açığa çıkması kişisel özellikler barındırabilmekte ve belli yaşanmışlıklar ile farklı kalıplarda şekillenebilmektedir. Söz konusu yaşanmışlıklar aynı zamanda imgenin ortaya çıkmasında, bilginin de önemli bir faktör olduğunu göstermektedir (Gombrich, 2015). Düşünme, deneyim, bellek ve bilgi gibi parametrelerin yanı sıra algı ve bilinçaltı gibi etmenler de imgenin parçası olabilmektedir. Tüm bu süreçlerin öncesinde imgenin ortaya çıkması için bilinç nesnesine ihtiyaç duyulmaktadır. Bilinç nesnesi, imgeye dönüşürken kendinden çok şey kaybederken ya da anlamı kendinden çok fazla uzaklaşabilirken, dönüştüğü imge bilinç nesnesinden daha güçlü anlatıya sahip olabilmektedir (Berger, 2008).

Maddeyi imgeler bütünü olarak nitelendiren Bergson (2007), imge için içsellik ya da dışsallıktan söz edilemeyeceğini, içsellik ve dışsallığın imgeler arası ilişkiler olduğunu ifade etmiştir. İmge bir tür varoluştur ve tanımlanırken, imge için ne *tasarım* denilebilir ne de gerçekçilerin adlandırdığı *şey* olarak adlandırılabilir. İmge, tasarım ve şey arasında var olmaktadır (Bergson, 2007).

İmge kavramı, bazen bilinç nesnelerinin fiziksel özelliklerine sahip olsa bile imge ve nesne birbirinden her zaman farklıdır. Nesneler, izleyenden bağımsız var olurken, imge tamamen kişi ile var olur, izleme ve etkileşim mekânlarına bağlıdırlar. Bununla birlikte kişi, imgeleri kullanma ve ortaya çıkarma yeteneğini doğuştan bir eğilimle kazanmaktadır. Bu kazanım fiziksel değildir, kişinin belleğinde gelişen bir düşünme mekaniğidir. Fakat bu düşünme basit ya da doğrudan bir düşünme değildir. İmgeler dolaylı düşünmelerin ürünüdürler. (Burnett, 2007).

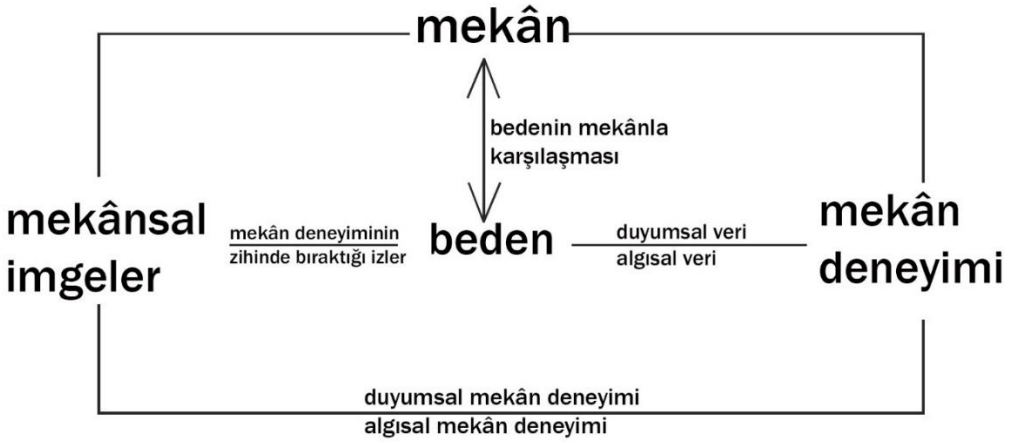
Jean Baudrillard (2020), imge kavramını dört aşamada inceleyerek, birinci aşamaya derin gerçekliğin yansıması ve olumlu imge olarak ifade edtmektedir. Derin gerçekliği değiştirip gizleyen ikinci aşamadaki imge ise olumsuz imge olarak niteleyip, bu aşamayı kötü büyü olarak tanımlanmaktadır. Görüntünün yerine geçen ve derin gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge üçüncü aşamayı temsil ederken, gerçeklik ile tamamen ilişkisini kaporan ve bir simülasyon düzenine ait olan imge son aşama olarak gösterilmektedir. (Baudrillard, 2020). İmgelerin anlamsal yönünden faydalanılarak düşünülmüş olan aşamalar, birbirleri içinde geçiş yapılabilecek düzeyde düzenlenmişlerdir. Gizleyen aşamadan, gizleyecek şeyin kalmamasına geçiş mümkün olmaktadır (Baudrillard, 2020).



Şekil 4.4 İmgeler tablosu (Mitchell, 1984).

İmgeyi, zaman ve mekândan ayrılarak farklı mutasyonlara uğradığını ve bu mutasyonların birbirinden farklı kavramlara dönüştüğünü öne süren Mitchell (1984), imgeler için bir soy ağacı tablosu oluşturmuştur (Şekil 4.4). Yaptığı çalışmada, oluşturduğu başlıkları açıklamış ve farklı disiplinlerde çalışan insanların bu disiplinlere özgü imgelere rastlayabileceklerini ifade etmiştir. Ayrıca imgelerde rastlanılan bu farklılık durumu sadece çalışma alanından kaynaklanmamakta ek olarak yaşanılan kültürden ve geçmişten de etkilenilmektedir. Örnek olarak optik imgelerle fizikçiler karşılaşırken, zihinsel imgelerle psikologlar, sözel imgelerle edebiyatçılar karşılaşabilmektedir (Mitchell, 1984).

Mekânın, bir şey içindeki var olan ile onu sınırlayan şeyin ikisini de kapsamakta olduğunu ileri süren Martin Heidegger (2020), mekânı rasyonel ve hesaplanabilir olarak tanımlarken, mekânsallığın daha soyut olduğunu ifade etmiştir. Mekân, sınıflandırılmış, vaziyet belirlenimliğini gösteriyorken, mekânsallık bakışsal dünya içinde var olmayı temsil etmektedir (Heidegger, 2020). Mekânsal olan, mekân kavramına göre belirsiz ve fazla bileşenlere sahip yapıdadır. Deneyim ve yaşanmışlık ile ortaya çıkan mekânsallık, soyut ve çok bileşenli yapısı sebebiyle imgeler ile bütünleşebilmektedir.



Şekil 4.5 Mekânsal imgeler tablosu.

Kişinin varoluşsal deneyimleri ile kaynaşan mekân ya da yer, karmaşık bir şekilde hissedilen çoklu duyumsal bir imge veya deneyimsel bir yaratımdır (Pallasmaa, 2014). Heidegger'in (2020), mekânsal tanımına bakıldığında ve deneyim ile bütünleşen mekânın, mekânsal olanı ifade ettiği düşünülürse, Pallasmaa ile aynı ifadeleri kullandıkları görülmektedir. Pallasmaa (2001), başka bir çalışmasında ise hafızalarda dolanan imgelerin

görünenden çok daha fazlası olduğunu dile getirerek, tüm imgelerin somutlaştırılmış ve dokunsal olduklarını, dünyanın resim olarak değil, yaşanmış durum ve mekân olarak hatırlandığını ifade etmiştir. Mekânsal olan, yaşanmışlık ya da deneyimle tanımlanırken, imgenin açığa çıkma durumu da mekânsal olanın var olma durumunu gerektirebilmektedir (Şekil 4.5). Mekânsal olma durumu, mekân kavramını, imge ise düşünce kavramını güçlendirmekte, yalın ve sınırlı halden daha soyut ve karmaşık hale dönüştürebilmektedir.

4.3. Sinemasal Mekân ve Algı, Deneyim, İmge

Sinemada, mekânı kullanmanın kaçınılmaz olması ve mekânların tasarlanıp düzenlenmesi, mimari ile olan ilişkisini güçlendirmekte hatta sinemasal mekânlar daha özgür olanlar bulabilmektedir (Tunçok Sarıberberoğlu, 2020). Mekânın farklı parametrelerle beslenmesi ve sinemanın meydana getirdiği düşsel gerçeklik gücü bir araya geldiğinde hem mekânın anlatım gücü hem de bu gücün aktarımının yeni bir boyut kazanması mümkün olabilmektedir. İzleyici, yeryüzünde deneyimlediği mekânlardan farklı olarak, filmde oyuncunun deneyimlediği mekânlara da ortak olabilmektedir. İzleme sırasında yaşadığı deneyimi içselleştirmek adına, kendini izlenen mekânda hayal edebilmekte ya da belleğindeki farklı izlerle mekâna dair zihinsel çıkarımlarda bulunabilmektedir. Tüm bu zihinsel ve hatta duyumsal sürecin detaylı irdelenebilmesi için algı, deneyim ve imge kavramları araştırılmış ve ardından mimari ve sinemasal mekânlardaki karşılıklarına değinilmiştir.

Mimarlık ve sinema ilişkisine dair yapılan çalışmada, mekân kullanımının öneminin yanı sıra mekân ile birlikte araştırılan algı, deneyim ve imge kavramları ve mimari mekândaki yerlerinin incelenmesinin ardından, bu bölümde kavramların sinema mekânlarındaki yansımalarına değinilmektedir. Bu kavramlar ile birlikte yapılan araştırmalar doğrultusunda, seçilen filmlerdeki mekânların incelenmesi ve sinemada açığa çıkan mekânsal imgelerin, mekân algısına ve mekân deneyimine etkisi üzerine verilere ulaşılması hedeflenmektedir.

4.3.1. Sinemasal mekân algısı

Yeryüzünde inşa edilen mimari mekânların algılanmasının yanı sıra sinemasal mekânların algılanması da yine bazı parametreler ile gerçekleşmektedir. Bu algı sırasında, mimari mekânlarda olduğu gibi sinemasal mekânlarda da beden, ölçek, eylem zaman, bellek ve imge gibi kavramlar etkili olabilmektedir. Ayrıca sinema, mimarlara ya da mimarlık disiplini altında çalışan kişilere, mekân algısı konusunda farklı bakış açıları kazandırabilmektedir. Kişi, yeryüzünde algıladığı mekânlarda sınırları ve etkenleri kendi belirleyebilmekte görme duyusunun yanı sıra tüm duyularının kontrolünü, alarak kendi algısal alanını oluşturmaktadır. Sinemada ise görme ve duyma haricinde dokunma, tat, gibi duyumları zihninde canlandırmakla birlikte gördüğü ve duyduğu kısımları da kontrol edememektedir. Geniş açılı çekimler, farklı perspektifler, montajlar ya da ses efektleri, izleyenin algısını yönlendirebilmektedir. Bu sebeple sinemasal mekânda yaşanılan mekân algısı her ne kadar yeryüzündeki mekânlarla benzerlik gösterse bile yönlendirilmiş bir algı olmaktadır.



Şekil 4.6 Dogville filmi, (Anonim, 2003).

Sinemasal mekânlara bakıldığında, mimari mekânlardan farklı olarak sinemadaki mekânların yalnızca yeryüzünü değil aynı zamanda insan belleğini de yansıttığı görülmektedir. Sinemasal mekânların mimari mekânları birebir yansıtmasının dışında, mekân algısını yönlendirebilmesi ve oluşan mekânsal imgeleri kurgulayabilmesi özelliklerine sahiptir. (Morin, 2005). Örnek olarak Dogville filmine bakıldığında, tiyatro sahnesi gibi kurgulanan film mekânının, mekân elemanları kullanılmadan oyuncuların

gerçekleştirdiği mekân deneyimi, renk, doku, ses ve ışık ile izleyiciye mekân ve mekân elemanları varmış algısı verdiği görülmektedir. İzleyicinin yalnızca kendi iradesi dışında yönlendirilen mekân algısı, filmin anlatısına dair kullanılabilecek özellikler arasında sayılabilmektedir. Beşışık'a (2013) göre, Dogville filminde izleyiciye karşı oluşturulan mekân algısı ile deneysel bir mekân deneyimi yaşatılmaktadır (Şekil 4.6). Bu örnekte olduğu gibi, kişinin mekân algısı kullanılan sinemasal tekniklerle yönlendirilmektedir.

Steen Eiler Rasmussen (2018), görmenin çaba gerektirdiğini ve görüntünün retinaya düşmesinin yeterli olmadığını ifade ettiği gibi algılamak için de belli miktarda çaba göstermek gerekmektedir. Fakat sadece bakmanın görsel deneyim için yeterli olmadığı gibi (Rasmussen, 2018), varoluş da algılamaya yeterli olmamaktadır. İki duruma bakılarak, detaylı görme gibi algının da zenginleştirilmesi için kişi var olmanın dışında hem duyularını kullanmalı hem de zihnini harekete geçirmelidir. Geniş düzeyde bir mekân algısı için mekâna detaylı bakmak, sesini duymak, dokusunu hissetmek, koklamak hatta tatmak bile farklı deneyimlere sebep olabilmektedir. Ayrıca duyumsanan mekânda anıların canlanması ve düş gücünün kullanılması da farklı algıları beraberinde getirebilmektedir. Görmek örneğinde olduğu gibi algılamak ve mekânı algılamak belli çaba ve süreçlerle daha anlamlı hale gelebilmektedir.

Mimari mekânların algılanmasında etkili olan görme duyusu ölçek ile bütünleşirken, ışık ve doku kavramlarını da beraberinde getirmektedir. Bruno (2002), ışık etkisinin hem mimari mekânlarda hem de sinemasal mekânlarda önemli bir yere sahip olduğunu, iki tür mekân için de okunabilirliği sağladığını ifade etmiştir. Işık ile birlikte dokunun da algıda etkili olduğunu belirten Bruno (2002), eylem ile birleştiğinde doku kavramının güçlü ifadeler olaşturabildiğini vurgulamıştır. Görme duyusunun beraberinde gelen; ışık, doku ve hareket kavramları zihinsel algıları besleyebilmekte ve yönlendirebilmektedir. Ayrıca bu kavramlar O'Herlihy'e göre (1994) mimarın kendini gösterme şeklini ifade ettiğinden, kavramların vurgulanılması kanınılmaz olmaktadır.

4.3.2. Sinemasal mekân deneyimi

Mimaride olduğu gibi sinemasal mekânlarda da deneyimlemenin algısal ve duyumsal yolları ifade edilebilmektedir. Mimar, yaşanılan yeryüzünün fiziksel zemininde çalışırken, yönetmen de hayali gerçeklerle inşa edilen yapılarda çalışmaktadır (Pallasmaa, 2001).

Sinemasal mekân deneyimi, izleyicinin gördüğü karşısında yaşadığı algısal ya da duyumsal deneyimin yanı sıra oyuncunun rolünü icra ederken içinde bulunduğu mekânı deneyimlemesi olarak tanımlanabilmektedir.



Şekil 4.6 John Malkoviç Olmak, yedi buçuk numaralı kat (Anonim, 1999).

Sinemasal mekân deneyimi, kişinin gerçek hayatta yaşadığı mekân deneyimleriyle ilişkilidir (Yücel ve Ökem, 2020). Mekân deneyiminde söz konusu olan duyumsal deneyimin sinemada yansıması, oyuncunun bulunduğu mekândaki eylemleri ve yaşadıkları olarak görülebilmektedir. Bazı filmlerde oyuncu bulunduğu mekâna göre hareketlerine yön vermekte ya da yaşadığı deneyimi mekânla şekillendirmektedir. John Malkoviç Olmak (*Being John Malkovich*) filminde geçen yedi buçukuncu katın hikayesi bu duruma örnek verilebir. Filmdeki anlatılana göre yedinci ve sekizinci katlar arasına inşa edilen bölüm, normalden daha kısa olan bir kadın için yapılmış ve tavan yüksekliği ile birlikte tüm kapı ve pencerelerin ölçüleri bahsedilen kadının ergonomisine uygun tasarlanmıştır. Yıllar sonra bu katta çalışanlar hala olan şekliyle kullanıp, mekâna ayak uydurmak zorunda kalmışlardır. Şelik 4.5'te olduğu gibi insanlar eğilerek yürümek zorunda kalırlar. Burada yaşanan mekân deneyimleri mecburen kişinin normal deneyimlerine yön vermektedir.

Mekânın duyumsal deneyimine, görmeyen engelli bir bireyin mekân deneyimi, cinayet işlenmiş ve ölülerin bulunduğu bir alanda kalan kişinin mekânın kokusunu algılaması ya da akustik ortamda çekilen bir filmin duyumsattıkları örnek verilebilir. Mekânı

fiziksel olarak görmek, sesleri ayırt etmek, koklamak, dokunmak hatta tatmak bile bu deneyimin ortak parametrelerindendir. Johnny Silahını Kaptı (*Johnny Got His Gun*) filmi, bahsedilen duyumsal deneyimi konu edinmiştir. Ersan Yıldız (2020), filmin beden ve mekân iletişimini görünür kıldığını ifade ederek, mekân deneyimleme sürecinde bedenin, özne ve mimari arasında yaşadığı etkileşimi bir iletişim mücadeleri olarak aktarmaktadır.

Sinemada oyuncular karakterlerini icra ederken aktarmak istedikleri duyguya göre hareketlerine yön verebilmektedirler. Bachelard'ın (2013), yaşanılan evlerin güven hissi verdiğine dair ifadelerinde olduğu gibi, oyuncunun evindeyken yaşadığı güven hissini aktarması ya da başka bir mekânda korku deneyimini yaşaması mekânla birlikte yaşanan deneyimi güçlendirebilmektedir. Mezarlıklar, otogarlar, köprü altları ya da büyük plazaların filmlerde kullanılma sebebi mekân algısına dair söylenmek istenenlerden kaynaklanmaktadır. Söz konusu sinemasal mekânda, algısal mekân deneyimi, duyumsal mekân deneyimleri kadar nesnel ifade edilmemesine rağmen bellek, yaşantı ya da kültür aracılığıyla içerisinde benzer kavramları barındırmaktadır.

4.3.3. Sinemada mekânsal imgeler

Deneyimlenen mekân salt fiziksel özelliklerinden sıyrılarak yaşayan mekân özellikleri kazanması konusu çalışmanın ilk bölümlerinde detaylı olarak açıklanmaktadır. Mekân ve sinemanın ayrılamayacağını öne süren Pallasmaa (2001), yönetmen farkında olsun ya da olmasın bu mekânlarda, mekânsal imgelerin kaçınılmaz olduğunu ifade etmektedir. Ayrıca sinemanın imge ve söz ilişkine dayandığını öne süren Adanır (2003), sözcüklerden farklı olarak sinemada sınırsız imge barınabileceğini ifade etmektedir. Bu durum hem algılanan nesnenin çokluğundan hem de sinemada daha fazla duyulara etki edilmesinden kaynaklanmaktadır.

Sinemada, izleyici anlam ve aktarılanın merkezinde yer alarak, anlam için üretici konuma sahip olabilmektedir. Sinemada mekânsal imgelere bakıldığında, izleyici tarafından tüm imgeler tek bir noktada birleşmiş olur. Ayrıca sinemada karşılaşılan mekânsal imgeler, ideolojik bir alana aktarılırken, eleştirel amaçlara hizmet edebilme özelliği kazanmaktadır (Robert & Westlake, 2006). Bununla birlikte imgeler, sadece sinemada anlam iletimi için kullanılmaz aynı zamanda mekân tanımlamanın aracı haline de gelebilmektedir. İzleyici,

sinemada mekânsal imgelere dair çıkarımlarda bulunurken izleme ve dinleme süreçlerinde eşzamanlı olarak düşünceleriyle etkileşime geçmektedirler. Bu etkileşim izleyeni imgenin içindeymiş hissine kapılmasına neden olsa bile izleyen imgelerin dışındadır (Burnett, 2007). İmgelerin kişisel olma özellikleri, içindeymiş yanılgına sebep olmaktadır. Ayrıca bu yanılgının bir diğer sebebi izleyicinin, filmde gördüğü mekânı duyusal ve beraberinde algısal olarak deneyimlemesinden kaynaklanabilmektedir. Bunların yanı sıra imgeler kişisel olasalar bile aktarılabilme özelliklerine sahiptirler (Lefebvre, 2019).

Sinemada anlam, kapasitesinin büyük bir bölümünü imgelerden almaktadır (Diken ve Laustren, 2019). Ayrıca Kale'ye (2004) göre, mimarlık ve sinemanın etkileşiminin en güçlü hissedildiği an, imgelerin açığa çıktığı an olarak ifade edilmektedir. Sinemada karşılaşılan imgeler mekânın tamamını kapsayabilirken, sadece küçük bir bölümünden de meydana gelebilmektedir. Kent ölçeğinde bakıldığında karşılaşılan imgeler ile iç mekân ölçeğinde bakıldığında karşılaşılan imgeler değişebilmektedir. Beden faktörünün etkili olduğu seviyede ölçek faktörü de imgenin etkisini ve anlamını değiştirebilmektedir. Büyük şehirlerde yer alan gökdelenlerin etkisi ile tek katlı yapıların etkisinin farklı olabileceği gibi yine tek katlı farklı dokularda gösterilen yapıların da sahip olabilecekleri mekânsal imgeye dair potansiyeller değişiklik gösterebilmektedir. Bununla birlikte beden ve ölçek kavramlarının yanı sıra mekânda bulunan kişinin eylemleri, ya da yaşanılan mekân deneyimi yine sinemada gösterilen mekânsal imgelerin yönünü değiştirebilmektedir. Ayrıca Akçay (2008) tarafından hazırlanan tez çalışmasına göre, sinemada mekânların imgeye dönüşme gücü çağdaş ve geleceğin mimarisini etkilediğinden, mekânsal imgelerin analizinde sinemasal mekânlar önemli bir yere sahip olmaktadır.

Yapılan çalışmada, seçilen filmlerde gösterilen mekânsal imgeler üzerine bir çalışma yapılmadan önce bu imgelerin ortaya çıkmasında etkili olabilecek parametreler incelenmektedir. Fiziksel parametrelerin ardından algısal olarak çözümlenebilecek etmenler tartışılarak, tüm bunların birleşimi ile ortaya çıkan sinemadaki mekânsal imgeler hakkında çözümlemeler hedeflenmektedir.

5. BULGULAR VE TARTIŞMA

5.1. Mekân Deneyiminin ve Mekânsal İmgelerin Filmler Üzerinden İncelenmesi

Akira Kurosawa, elli yılı aşan film kariyerinde kendine ait otuz film yönetmiş, bunların birçoğunun senaristliğini üstlenmiş ve bu filmlerin dışında birçok farklı filmde görev almıştır (Donald, 1998). Döneminde isminden çok söz ettirmiş olan ve unutulmaz filmlere imza atmış olan Kurosawa, hala bu alanda tartışılan ve örnek alınan isimlerden olduğu düşünülmektedir (Wild, 2014). Kendi hayatını ve filmlerini anlattığı, otobiyagrafi gibi birşey olarak adlandırdığı, *Kurbağa Yağı Satıcısı* (Kurosawa, 2006), yönetmenin kendine ait tek kitabı olmaktadır. Kitabında; hayatından, kariyerinden, oyuncularından bahseden Kurosawa'nın (2006), aynı zamanda öz eleştirilerine de rastlanmaktadır.

Akira Kurosawa'nın filmlerine bakıldığında, mekânın sadece fiziksel olarak mevcut olmadığı, değişime ve dönüşüme açık olduğu ve her bir detayının anlam ifade ettiği görülmektedir. Aynı zamanda filmlerinde bu mekânları kadrolu oyuncu düzeyince izleyiciye aktarıldığı görülmektedir (Çöğür, 2007). İçinde birçok mekânsal imge barındıran filmler gibi Kurosawa filmlerinde de aktarımın ve anlatımın mekânsal imgeler ile tamamlanabildiği görülmektedir. Yapılan bu çalışma kapsamında, Kurosawa'nın otuz filmi incelenmiş, seçilen üç filmin; Budala (*Hakuchi*, 1951), Yaşamak (*İkiru*, 1952), Ağustos'ta Rapsodi (*Hachigatsu No Kyoshikoku*, 1991), mekân deneyimleri analiz edilmiş ve mekânsal imgelerine dair çıkarımlarda bulunulmaya çalışılmıştır. Yapılan analizler; beden, ölçek, eylem, zaman ve bellek kavramları dikkate alınarak gerçekleştirilmiştir.

Yapılan çalışma kapsamında, seçilen filmler üzerinden mekân deneyiminin incelenmesinin ardından ortaya çıkan mekânsal imgeler tartışılmaktadır. Tezin amacını oluşturan, mekânsal imgelerin mekân deneyimine etkisine incelemek için yapılan çalışmada, mekân deneyimi incelenmesiyle başlanılmasının sebebi, mekânsal imgelerin oluşmasında öncelikle mekân deneyiminin gerçekleşmesinden kaynaklanmaktadır. Mekânı deneyimleyen oyuncu ile birlikte izleyici de mekânı deneyimlemeye başlar ve mekânsal imgelerle birlikte bu deneyimin başkalaştığı öne sürülmektedir. Yapılan çalışmada söz konusu etki üzerine incelemeler yapılması hedeflenmektedir.

5.1.1. Budala (*Hakuchi,* 1951)

Budala (*Hakuchi*) filmi, Dostoyevski'nin aynı isimli kitabından uyarlanmıştır. Filmde epilepsi hastası olan Kameda, hastaneden çıktıktan sonra akrabasının yanına gider ve büyük bir mirasın sahibi olur. Saf ve masum hareketleriyle, yalan söyleyememesi ve içinden geleni çocukça bir tavırla aktarmasıyla bazıları tarafından sevilmiş, bazıları tarafından ise nefret edilmiştir. Filmde genel olarak Kameda'nın iki kadına duyduğu sevgi ve arada kalma durumu anlatılmaktadır. Bahsedilen kadınlardan ilki, herkes tarafından dışlanan ve kötü kadın olarak adlandırılan Taeko, Kameda'nın saf halinden etkilenmiştir. Kameda ise Taeko'yu sever fakat bu sevgi onu anladığı, içindeki acıyı hissettiği için oluşan empatiye dair bir sevgidir. İkinci kadın olan Ayako'da Kameda'yı aynı sebeplerle sever ve bu sevgi karşılıklıdır. Ayako ve Taeko arasında seçim yapmak zorunda kalan Kameda, eğer Taeko'yu seçmezse onun üzüntüsünden öleceğini düşünür ve Taeko'yu seçmek sorunda kalır. Bu seçimden sonra Ayako başka bir şehre gider ve Taeko'yu saplantı seviyesinde seven bir başka karakter Akama, Taeko'nun yaptıklarına dayanamaz ve filmin sonunda Taeko'yu öldürür. Kameda'nın sevdiği iki kadına ulaşamaması ile film sona ermektedir.

Budala filminde gerçekleşen mekân deneyimlerine bakıldığında beden, ölçek, eylem ve zaman kavramlarının deneyimi etkilediği görülmektedir. Şekil 5.1'deki tabloda gösterildiği gibi mekân kurgusuna uygun olarak bedenin yönlenmesi, mekân ölçeği, mekânda gerçekleşen eylemler ve içinde bulunulan zaman dilimi, mekânın deneyimlenmesine yön vermektedir. Bu kavramlarla birlikte değişen mekân algısı ile birlikte deneyim sürecinde yaşanan eylemler ya da duyumsal deneyim değişebilmekte, algısal mekân deneyimi şekillenebilmektedir.

beden	 	kullanılan mekân kurgusundan dolayı mekân deneyimi sırasından bedenin yönlenmesi
ölçek	 	gösterilen mekânda büyük ölçekli kullanım ile kasvetli görünümün vurgulanması
eylem	 	korku ile bütünleşen mekânda cinayet ve kavga gibi eylemlerin gerçekleşmesi
zaman	 	gece gündüz zamanlarının aynı mekânda gösterilmesi

Şekil 5.1 Budala, deneyim parametrelerine göre inceleme.

5.1.1.1. Budala filminde mekân deneyimi

Budala filmi karlı, sert bir kış mevsiminde geçer ve kapalı mekânlar, yarı açık ve açık mekânlara oranla daha yoğun kullanılmaktadır. Aşk, korku, merak ve hüzün gibi farklı ve yoğun duyguların yaşandığı filmin, dört farklı evin etrafında geliştiği görülmektedir. Ayako'nun babası Ono'nun ve çalışanının evi, Taeko'nun evi ve Akama'nın evi filmin en sık karşılaşılan mekânlarıdır. Ono'nun evi dış cepheden bakıldığında ahşap ve japon geleneklerine özgü mimarisi ile dikkat çeker fakat mekân kurgusu, farklı duvar kaplamaları ile bütünleşen mekân tasarımı ve yemek yemek için ayrı bir alan olarak oluşturulan, japon geleneklerinden uzaklaşarak yapılmış yemek odası, mekânın geleneksel kültürden uzaklaştığını göstermektedir. Ayrıca tefrişlerin yerleşimi ve kullanımları, mekândaki gösterişi arttırmak adına yapılan kaplamalar yine bu mekânın farklı kültürlerden gelen etkilerini göstermektedir. Akama'nın evi ise hem dış cephesi hem de iç mekânıyla japon geleneklerinden uzaklaşmış, kullanılan betonarme, taş duvar gibi sert malzemeleri ve yüksek tavanlı yapısıyla diğer yapılara bakıldığında bu mekânın daha tekinsiz görünmesine sebep olmuştur. Bu mekânlardan farklı olarak, sadece banklardan ve büyük bir heykelden oluşan meydan alanı, yürüyüş yolu olarak kullanılan orman yolu, köprü ve filmin ilk sekansında gösterilen sokaklar, diğer yardımcı mekânlar arasında yer almaktadır.



Şekil 5.2 Budala, Ono’nun evi, yaşam alanı (Anonim, 1951).

Budala filminde, yoğun kullanılan mekânların özel mekânlardan oluşan evler olduğu ve ölçek olarak bakıldığında duyusal deneyimlenen mekânlarla benzer ölçekler kullanıldığı görülmektedir. Bu sebeple yaşanan mekân deneyimleri, günlük hayatla karşılaşılan deneyimlerle benzerlik göstermektedir. İlk olarak Onu’nun evi göz önüne alındığında, yaşam alanı, yemek odası ve merdivenin yer aldığı ara mekân filmde izleyiciye gösterilen mekânlardır. Diğer mekânlardan; yatak odaları ve mutfak bölümlerinin deneyim alanlarına girmediği görülmektedir. Ono’nun evinde yaşam alanı, genel bir sohbet alanını oluşturur ve burada gerçekleşen deneyimler içerisinde, tartışma, karar verme ve açıklığa kavuşturma eylemleri ön planda olmaktadır (Şekil 5.2). Diğer evlerle karşılaştırıldığında daha sakin bir yapıya sahip olmasıyla birlikte Ono’nun evinde yaşam alanı, evin yaşananlara karşı çözüm alanı olarak kullanılan bir bölümünü temsil etmektedir.



Şekil 5.3 Budala, Ono’nun evi, merdiven alanı, sohbet (Anonim, 1951).



Şekil 5.4 Budala, Ono’nun evinde merdiven alanı, toplanma (Anonim, 1951).

Filmlerde, basamaklar ve merdivenler anlatımlar için önemli bir role sahip olabilmektedirler (Pallasmaa, 2001). Budala filminde merdivenler, gösterilen tüm evlerde kullanılmaktadır. Ono'nun evinde ara mekânda kullanılan merdiven, evin merkez noktasında yer almaktadır. Tüm odalara buradan geçilir ve tüm odalar merdivene çıkar. Sadece yatayda ve dikeyde geçiş mekânı olarak kullanılmayıp, aynı zamanda yaşam alanı gibi kullanıldığı da görülmektedir. Sohbetlerin edildiği, mektupların okunduğu, tartışmaların geçtiği ve ayrılıkların yaşandığı merdiven basamaklarında, farklı mekân deneyimlerine rastlamak mümkündür. Şekil 5.3'te baş karakterlerin merdivende yaptığı önemli bir konuşma gerçekleşmektedir. Şekil 5.4'te ise cenaze sonrası toplanma anını göstermektedir. Örneklerdeki duruma benzer olarak kullanım bakımından en çeşitli deneyimlerin merdivende gerçekleşmesi, konum olarak değil anlatım olarak da merdiveni merkeze koymaktadır.



Şekil 5.5 Budala, Ono'nun evinde merdiven alanı, yemek odası (Anonim, 1951).

Geleneksel Japon kültüründe çok rastlanmasa da, Ono'nun evinde masada yemek yemek için yemek odası bulunmaktadır (Şekil 5.5). Sadece yemek için ayrılan odada, büyük tartışmalar, önemli açıklamalar ve kavgalar bu mekânda gerçekleşmektedir. Diğer

mekânlara oranla, mekânı kullanım yoğunluğunun daha az olduğu gözlemlenir ve yemek yeme eyleminden ziyade tartışma eylemi daha sık görülmekte ve saldırgan bir karakter olan Ayako'nun mekânı terketmesi ya da kaçması yine bu mekânda gerçekleşmektedir.



Şekil 5.6 Budala, Akama'nın evi, ara mekan, koridor (Anonim, 1951).

Kameda'nın hem çok yakın bulduğu hem de onu tedirgin eden arkadaşı Akama, Kameda'ya aşık olan Taeko'yu saplantılı bir şekilde sevmektedir. Akama; tehlikeli, tekinsiz ve saldırgan karakter özelliklerine sahip olmasının yanı sıra bu özelliklerini yaşadığı evde görmek de mümkündür. Yaşam alanına giden koridor, bu alanı kullanan Kameda'yı da Ayako'yu da tedirgin etmektedir (Şekil 5.6). Koridorun ışık almayan konumu, sağır duvarları ve ölçek olarak büyük olan evin kullanıcı sayısının az olmasından dolayı oluşan sessizlik, kullanıcıyı tedirgin etmektedir. Bu sahne ile sinemasal mekânlarda ses ve ışık faktörünün etkileri de belirgin şekilde örneklendirilmektedir.



Şekil 5.7 Budala, Akama’nın evi, yaşam alanı (Anonim, 1951).

Akama’nın evinde yaşam alanına ulaşmak için iki uzun koridordan ve dar bir merdivenden geçmek gerekir. Yol boyunca tedirgin olan Ayako ve Kameda’nın, yaşam alanına geldiklerinde tedirginlikleri devam etmektedir. Hatta Kameda Şekil 5.7’deki yaşam alanına ilk geldiğinde bu mekânın ne kadar korkutucu olduğundan bahsetmektedir. Kameda ve Ayako bu mekâna ilk geldiklerinde, koltukta otururken, tartışma esnasında ayağa kalktıklarında ya da yaşam alanındaki herhangi bir mekân deneyiminde yaşadıkları tedirginlik, beden hareketleri ile gözlenlenebilmektedir. Tüm bu tedirgin edici olayların sonunda yine cinayetin işlendiği ve cesedin saklandığı mekân olarak yine Akama’nın evinin yaşam alanı seçilmiştir. Bahsedilen bu örnek ile sinemasal mekânların, mimari ile olan ilişkisinde hareket faktörünün belirleyici bir yerde olduğu görülmektedir.

Bu alanın bir diğer özelliği ise japon geleneklerinden uzak, batı etkisinde kalmış tasarımı ve mekân elemanlarıdır. Ono’nun evinde benzer ögeler görülmekle birlikte, filmdeki karakterlerin genel olarak yaşayışlarını ve gelir durumlarını vurgulamak amacıyla da japon geleneklerinden uzak ve batıya özgü mekân ögelerine sıklıkla raslamak mümkün olmaktadır.



Şekil 5.8 Budala, Akama'nın evi, annesinin odası (Anonim, 1951).

Akama'nın evi her ne kadar tekinsiz ve korkutucu görünüyorsa, yine aynı evde annesine ait oda bir o kadar huzurlu ve güvenli görünmektedir (Şekil 5.8). Akama'nın odasında ve koridorlarda görünen karanlık odalar ve küçük pencerelerin aksine, annesinin odasında yer alan büyük bir pencere, duvarlarının açık renk olması, ışık faktörünün belirgin kullanılması ve mütevazi alanıyla iki farklı mekânın aynı mekân içerisinde bulunduğunu göstermektedir. Akama'nın aksine annesi; uysal, zararsız ve sevgi dolu bir kadındır. Kameda bu mekânda kendini çok daha güvende hisseder. Ayrıca Akama'nın yaşam alanının aksine annesinin odasının japon geleneklerine özgü kullanımı dikkat çekmektedir. Bu oda, filmde, gelenekleri yaşatan tek mekân olma özelliğine sahiptir. Mekânın deneyimlenmesi yine geleneklere uygun gerçekleşmiş, anneye ve yaşantısına uyum sağlanmıştır. Diğer mekânlarda masada yemek yenir ve sohbet ederken ya da tartışırken odanın içinde dik pozisyonda yürünebilirken, Akama'nın annesinin odasında çay ikram etme eyleminden, tüm sohbetin geçtiği ve odadan ayrılma anına kadar bir saygı belirtisi de olduğu için tamamen ayağa kalkma eylemi gerçekleştirilmeden, eğilerek hareketlere yön verilmiştir.

<table>
<tr><td colspan="4">Kamusal Alan</td></tr>
<tr><td colspan="4">açık mekân</td></tr>
<tr><td>1-park alanı
Geceleri festival türü eğlenceler düzenlenir.
Gündüz kullanıcı yoğunlu çok az ve banklar kullanılır.
Deyenim: dans etme, koşma, şarkı söyleme, konuşma, tartışma, ayrılık, buluşma, uyuma, üşüme, kavga etme, karşılaşma.</td><td></td><td>2- ormanda yürüyüş yolu

Yoğunluğu çok az ve gündüz kullanımı daha yoğun.
Deneyim: yürüme, konuşma, tartışma, karar verme, üşüme, kavga etme.</td><td></td></tr>
<tr><td>3- sokak

gündüz yoğunluğu gece yoğunluğundan daha fazla.
Deneyim: yürüme, tartışma, tanışma, izleme, karşılaşma.</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">yarı açık mekân</td><td colspan="2">kapalı mekân</td></tr>
<tr><td>1- köprü
Kameda ve Akame'nin karşılaştığı mekan. Tek bir kez gösterildi. Kameda ve Akame dışında kullanıcı görülmedi. Gündüz kullanım.
Deneyim: korku, endişe, koşma, karşılaşma, ölümü hatırlama, konuşma, kavga etme, takip etme.
Kameda'nın ölümden korkusunu ve yalnızlığını aktarmada güçlü etkilere sahip soğuk bir mekân.</td><td></td><td>1- Ono'nun yardımcısının yaşam alanı

Yalnız ve önemsenmeyen karaktere ait olan yaşam alanı, otel odası ya da benzer toplu yaşam alanı örneklerinden.
Deneyim: Uyuma, tartışma, karar alma, bekleme.</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">Ozel Alan</td></tr>
<tr><td colspan="2">açık mekân</td><td colspan="2">yarı açık mekân</td></tr>
<tr><td>1-Akama'nın evinin bahçesi
Kullanıcılar: Akama, Taeko.
Misafir kullanıcılar: Kameda, Ayako.
Deneyim: İzleme, gözlem, merak, konuşma, yürüme, korku, epilepsi krizi, düşme, kaçma.
Akama'nın evinde yaşanan korku ve gerilim burada da yaşanmaktadır.</td><td></td><td>1- Akama'nın evine giriş mekânı
Kullanıcılar: Akama, Taeko.
Misafir kullanıcılar: Kameda, Ayako.
Deneyim:yürüme, konuşma, tereddüt, merak.
Akama'nın evinde yaşanan korku ve gerilim burada da yaşanmaktadır.</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">kapalı mekân</td></tr>
<tr><td>1-Ono'nun evi_yaşam alanı
Kullanıcılar: Ono, karısı, iki kızı.
Misafir kullanıcı: Kameda, çalışan, çalışanın kardeşi.
Deneyim: Konuşma, kavga etme, tartışma, ağlama, gülme, piyano çalma, hayal kurma, karar verme, mektup okuma, buhranlar, kafa karışıklığı.</td><td></td><td>2-Ono'nun evi_merdiven
Merdiven evin merkezindedir ve tüm odalara buradan ulaşılır.
Kullanıcılar: Ono, karısı, iki kızı.
Misafir kullanıcı: Kameda, çalışan, çalışanın kardeşi.
Deneyim: oturma, konuşma, ayrılık, karar verme, mektup okuma, kavga etme, tartışma, sohbet etme, ağlama, gülme, buhranlar, merak etme.</td><td></td></tr>
<tr><td>3-Ono'nun evi_yemek odası
Kullanıcılar: Ono, karısı, iki kızı.
Misafir kullanıcı: Kameda, çalışan, çalışanın kardeşi.
Deneyim: yemek yeme, sohbet, tartışma, kaçma, kavga etme, şaşırma, mektup okuma, alay etme, merak etme, bekleme, acı çekme, itiraf.</td><td></td><td>4- Akama'nın evi_yaşam alanı
Kullanıcılar: Akama, Taeko.
Misafir kullanıcılar: Kameda, Ayako.
Deneyim: Yemek yeme, kavga etme, yalvarma, tercih yapma, karar verme, kararsızlık, yalan söyleme, bayılma, öldürme, ölme, uyuma, sohbet etme, açıklama yapma, alkol alma, korku, meydan okuma, korkutma.</td><td></td></tr>
<tr><td>5- Akama'nın evi_annesinin
Kullanıcı: Akama'nın annesi, Akama.
Misafir kullanıcı: Kameda.
Deneyim: yemek yeme, sohbet etme, anılardan bahsetme, yerde oturma, gülümseme, ikram etme, dertleşme.
Akama'nın yaşam alanının aksine yaşam dolu ve neşeli bir mekân.</td><td></td><td>6- Akama'nın evi_koridor
Kullanıcı: Akama'nın annesi, Akama.
Misafir kullanıcı: Kameda.
Deneyim: Korku, konuşma, endişe, yürüme, merak.
Yaşam alanındaki korku ve ölüm imgeleri burada da kendini göstermektedir. Karanlık ve sağır bir mekân olarak adlandırılabilir.</td><td></td></tr>
</table>

Şekil 5.9 Budala, mekân deneyimi incelemesi.

Budala filminde, özel mekânların sıklıkla kullanıldığı görülse de kamusal mekânlara da yer verilmektedir. Şekil 5.9'da yer alan tabloda, filmde yer alan kamusal ve özel mekânlar ve bu mekânlardaki kapalı, açık ve yarı açık mekânlarda gerçekleşen deneyimler görülmektedir. Ayrıca mekânların fiziksel özellikleri, kullanım yoğunluğu ve bu yoğunluğun zamana bağlı değişimi de bulunmaktadır. Tabloya bakıldığında tüm bu mekân deneyimi, kullanım yoğunluğu ve fiziksel özelliklerin birbirleri ile ilişkide oldukları ve tüm mekânların, filmin kurgusunun önemli parçasını oluşturduğu incelenmiştir.

5.1.1.2 Budala filminde mekânsal imgeler

Budala, diğer seçilen filmler ile karşılaştırıldığında farklı tipte evlerin kullanıldığı ve bu evlerde gerçekleşen deneyimler üzerine yoğunlaşan bir filmdir. Ono ve Akama'nın evleri ve bu evlere ait bölümlerin her birinin farklı imgelerde kullanıldıkları görülmektedir. Ono'nun evi kullanım şekli olarak imgelenirken, Akama'nın evinde karakter üzerinde imgelere rastlanmaktadır. Mekân deneyimi analizleri sırasında Ono'nun evinde merdivenler, yaşam alanı ve yemek odası mekânlarının sıklıkla kullanıldığı incenmiştir. Akama'nın evinde ise yaşam alanı, koridorlar ve annesine ait olan odanın mekân deneyimleri incelendi. Bu bölümde, yapılan mekân deneyimi incelemelerinin yanı sıra aynı mekânlarda görülen mekânsal imgeler hakkında analizler sunulmaktadır.



Şekil 5.10 Budala, Ono'nun evi merdiven, karşılaşma (Anonim, 1951).

Pallasmaa (2001), Peter Wollen'ın merdivenler için evin omurgasını oluşturduğunu ifade etmesinin ardından, merdivenlerin dikey yapısı nedeniyle bu benzetmeden bahsedildiğini vurgulamıştır. Şekil olarak benzemesinin yanı sıra merdivenlerin ev için

önemi insan vücudunda omurganın önemi ile eş değer görülmektedir (Pallasmaa, 2001). Söz konusu ifadeler, Budala filminde Akira Kurosawa'nın oluşturmak istediği merdiven imgesi ile örtüşebilmektedir. Şekil 5.10'da gösterilen Ono'nun evinde yer alan merdivenler hem evin merkezinde hem de konuların merkezinde yer almaktadır. Önemli olayların bu merdiven basamaklarında konuşulması, tartışmaların burada gerçekleşmesi, merdivenin mekânsal imge olarak odak haline getirmektedir. Ayrıca Freud'a (1996) göre merdivenin cinsellik ile ilgili metaforik anlamlara sahip olması durumu, filmde Ayako ve Kameda arasındaki yakınlaşmaların merdiven basamaklarında olması durumunu açıklayabilmektedir. Merdiven basamakları, Ono'nun evinde olayların önemli noktada oluşunu imgelerken ya da önemli olayların konuşulduğu mekân olarak imgelenirken aynı zamanda yaşanan aşkın cinsel imgesine de dönüşebilmektedir. Bu durumu, kadın karakterin erkeği etkilemek için basamakları çıkarken yaptığı cezbedici hareketler örneklendirebilmektedir.



Şekil 5.11 Budala, koridordan giriş alanına bakış (Anonim, 1951).



Şekil 5.12 Budala, yaşam alanından giriş alanına bakış (Anonim, 1951).

Ono'nun çalışanı olan Kayama, Ayako ile evlenmek istemektedir. Ayako'nun istemediğini düşünerek evlenme teklifini Taeko'ya yapar ve evlenecekleri yönde haberler dolaşmaya başlar. Fakat Taeko da kendisini reddedince ortada kalır. Filme genel olarak bakıldığında Kayama, göz ardı edilen, sözü pek dinlenmeyen ve önemsenmeyen bir karakterdir. Ayrıca maddi durumunun iyi olmaması da bu sebepleri beraberinde getirmektedir. Yönetmen, Kayama'nın yalnızlığını mekândaki konumunun yanı sıra yine mekân ögelerinin yardımıyla anlatmayı tercih etmiştir. Şekil 5.11 ve Şekil 5.12'ye bakıldığında Kayama'nın iki farklı odadan tek başına kalan hali gösterilmektedir. İlk etapta kalabalık olan mekân, herkesin teklifsiz gitmesi ve beraberinde Kayama'nın tek başına kalmasıyla sonuçlanmıştır. Aynı zamanda bu yalnız kalma durumu çerçeveleme ile vurgulanmaktadır. Kapıların bir geçiş elemanı olmasının yanı sıra bir sınır elemanı olduğu ifade edildiğinde yönetmen, seyirciye Kayama için dışarıdan bakma, bir pencere ya da bir çerçeve oluşturma eğilimine gitmektedir.



Şekil 5.13 Budala, Akama, evine gelen kişiyi kontrol ederken (Anonim, 1951).

Akama'nın, öfkeli ve tehlikeli karakter özelliklerinin yanı sıra şüpheci ve kimseye güvenmeyen özellikleri de dikkat çekmektedir. Şekil 5.13'te Akama'nın dış kapısındaki küçük güvenlik penceresi gösterilmektedir. Bu pencereden kimin geldiğini kontrol eden Akama, aynı zamanda kapıyı uzun süre açmayıp, sınır olgusunu güçlendirebilmektedir. Burada kullanılan çerçeve yöntemi, mekânsal imge olarak bakıldığında, kapıların geçiş ögeleri olmasından farklı olarak sınır ögeleri olabilmesi ifade edilmektedir. Kapının küçük penceresinden gözetleme ve gelen kişinin iç mekâna girilmesine o an için izin vermeme durumu, kapının ve ona ait olan pencerenin bütün olarak mekânsal imgeye dönüşebildiğini de göstermektedir. Çünkü kapı sadece sınırı ortaya koyan elemandır fakat güvenlik penceresi ile bu sınır duygusu karşı tarafa da hissettirilmektedir. Bekleyen kişi, izlendiğini görür ve bekletildiğinin farkına varmaktadır.



Şekil 5.14 Budala, Ono’nun evi, yaşam alanında toplanma (Anonim, 1951).



Şekil 5.15 Budala, Ayako, yaşam alanında (Anonim, 1951).

Kapı ve pencerelerin sınır ve çerçeve imgeleri olarak kullanılırken, dışarıdan içeriye doğru yapılan bakış açılarıyla incelenmiştir. Şekil 5.14 ve Şekil 5.15'te Ayako'nun iki farklı pencereden bakış sahneleri izlenmektedir. İlk şekilde (Şekil 5.14), kalabalık bir ortamda yapılan konuşma Ayako'yu rahatsız etmektedir. Kurosawa'nın filmlerinde sıklıkla yaptığı, iç mekânda gerçekleşen konuşmalarda karakterin o mekâna ait olmama isteğini ya da mekândan ayrılma isteğini, mekânsal deneyimle vurgulattığı sahnelere örnek verilebilmektedir. Kişi başka bir dünyada ya da başka bir mekânda olmayı tercih eder ya da hayal eder. Pencereler dışarıya açılan, mekânın dış dünya ile bağını temsil eden araçlar olarak görülürse, karakterin bu yönelimiyle bulunduğu mekândan uzaklaştığını vurguladığı ifade edilebilmektedir. Şekil 5.15'te ise Ayako tek başınadır ve çözemediği problemlemleri, vermesi gereken kararları düşünmektedir. Bu kez pencereden bakış, başka mekânda olmayı hayal etmenin ötesinde bilinç olarak mekânını değiştirdiğini gösterebilmektedir. Heidegger'in (2020) ifade ettiği gibi var olmak mekânsaldır ve kişi varoluşuyla ve bilinciyle başka mekânlarda kendini bulabilmektedir.



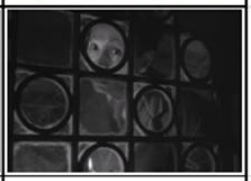
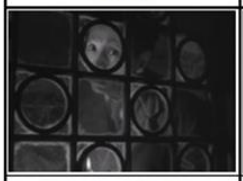
Şekil 5.16 Budala, Akama'nın evi, yaşam alanı (Anonim, 1951).

Mekânsal imgeler arasında; kapı, pencere ve merdiven gibi mekân elemanları üzerinden yapılan analizlerin ardından, mekânın bütün olarak imgesel anlamlarını incelemek mümkündür. Budala filminde, Akama karakterine ait evin korkutucu özelliklere sahip olduğu ve dışarıdan mekânı deneyimleyen kişilerin mekân deneyimlerini etkiledikleri konusu, deneyim analizlerinde bahsedilmektedir. Akama'nın evinin diğer evlere oranla yüksek tavanlı olması ve içe dönük yapısı, pencerelerin kişilerin deneyimleyemeyeceği yükseklikte olması ve mekâna kattı kasvet, evin korku imgesine dönüşmesini güçlendirmektedir (Şekil 5.16). Işık ve koyu renklerin mekân hakim olmasının dışında, duvarda oluşan yıkık dökük kalıntı izleri ve hayvan postundan üretilen halı benzeri zemin örtüleri, bu mekâna giren yabancı bir kullanıcı için güvensizlik hissini arttırabilmektedir. Filmin son sekansında işlenen cinayetin bu mekânda gerçekleşmesi ve ölünün uzun süre bu mekânda tutulması durumu yine zihinlerde tekinsiz imgenin oluşturulmasına etki edebilmektedir. Bunun yanı sıra Akama'nın annesine ait olan oda, yüksek ve deneyimlenebilen pencereleri, dışa dönük yapısı ve yaşanan mekân deneyimleri ile yuva olarak tanımlanan Bachelard'ın (2013), ev imgesi ile örtüşmektedir (Bkz. Şekil 5.8).

Budala filminde, hasta bir adam olan Kameda'nın aşkı ve korkuları anlatılırken, mekân deneyimlerinin yanı sıra filmde oluşturulan mekânsal imgelere rastlanabilmektedir. Kameda'nın, zengin olmasına rağmen kendine ait bir evi bulunmamaktadır. Filmde sürekli korktuğu, beklediği ve huzurlu hissettiği mekânlara rastlanabilmektedir fakat kendine ait bir evin olmaması aynı zamanda seçim yapamaması, iki kadının arasında kalma durumunda olması gibi aitlik üzerine bir söylem getirebilmektedir. Eğer bir seçim yapmış olsaydı, bu seçime uygun olarak kendi evini ve yerini de belirlemiş olurdu fakat iki kadın arasında seçim yapma durumu onun evsizliği hatta mekânsızlığı ile sonuçlanmaktadır.

Budala filminde, gizem, aşk ve korku üzerine duygular ağır basarken, mekânlar diğer filmlere göre daha karanlık, durgun ve tekinsiz mekânlardır. Dostoyevski romanından uyarlama olan film, rus kültüründen koparılıp japon kültürüne adapte edilmek istense de kullanılan konut mekânlar japon kültüründen uzaklaşmaktadır. Özel mekân olan evler üzerinde gelişen film, evin sıcaklığı ve güvenirliliğinin aksine, kişinin karakter özelliklerinin yaşanılan evlere yansımasına, evin bazı bölümlerinin imgesel anlamları üzerine yoğunlaşmaktadır. Filmde; eşik, merdiven, kapı, pencere ve bölücü elemanlar gibi diğer

mimari ögelerin kullanımının ve sınır, çerçeve ve odak gibi kavramların sıklıkla kullanıldığı ve mekânsal imgelerin bu kullanımlarla ortaya çıktığı görülmektedir (Şekil 5.17).

Filmler	açık mekan	kapalı mekân	yarı açık mekân	
Budala (Hakuchi, 1951)				
	Fiziksel olarak bekleme alanları olan banklar filmde de bekleyişi anlatmaktadır.	Yemek masasında seyirciye ait boş sandalye	Akama'nın evinde koridor ve korku anları	
	eşik	**merdiven**	**kapı-pencere**	**diğer mimari elemanlar**
				
	Kameda'nın karar aşaması ve eşik mekân	Önemli ya da endişe veren olayların konuşulması	içeri-dışarı vurgusu ve kapı kullanımı	bölücü eleman ile içeri-dışarı vurgusu
	sınır	**çerçeve**	**odak**	
				
	Baş karakterin olayları anlamlandırma çabası ve sınır imgesi	Karakterin karşısındakini izleme anı ve çerçeve imgesi	Kameda'nın Taeko ile karşılaşmasıve odak imgesi	

Şekil 5.17 Budala filmi, imgeler tablosu.

5.1.2. Yaşamak (*İkiru*, 1952)

Yaşamak (*İkiru*) adlı filmde, Tolstoy'un *İvan İlyiç'in Ölümü* kitabından esinlenilmiştir. Watanabe'nin sıradan ve birbirini tekrarlayan günleri arasında kanser olduğunu ve üç aylık ömrü kaldığını öğrenip, hayatında yapmak istediği değişiklikleri konu alan film, yaşanılan hayatın eleştirisi olarak izleyiciye sunulmuştur. Watanabe, yıllardır belediyenin halkla ilişkiler departmanında müdür çalışmakta ve her gününü bir önceki ile aynı şekilde geçirmektedir. Tüm gün dosyalarla ilgilenir ve altında çalışanları denetler. Çalıştığı bölüm bir yığın evraklarla ve sürekli meşgul çalışanlarla doludur fakat filmin ilk sekansında evlerinin önündeki bataklığa oyun parkı yapılmasını talep eden annelerle

ilgilenmedikleri gibi aslında yapılan işlerle de pek ilgilenmezler ve bu işler sadece yapılmış olmak için, hizmeti önemsemeden gerçekleşen işlerdir. Film, mide kanseri ve yakında ölecek olan bir adamın, yaşamın ne demek olduğunu araştırması dışında aynı zamanda bürokrasinin yetersizliğini de eleştiren, hem sisteme hem insanların iş hayatındaki karakterine gönderme yapan içeriklere sahiptir. Watanabe, yaşamın ne demek olduğunu, ne yaparsa yaşayacağını anlamak için bir çok yol dener ve bu yollar aynı zamanda onun için farklı mekânlar demektir. İş yeri, kendi evi ve bu ikisi arasındaki cadde dışında uzun zamandır farklı bir mekân deneyimlememiş olan Watanabe, restoran, bar, buz pisti ve eğlence mekânlarını keşfeder. Hiçbir mekânda aradığını bulamaz fakat bir mekânın inşa edilmesi için elinden geleni yaptığında aradığını bulduğunu hisseder. İlk sekanslarda bir grup annenin istediği oyun parkı inşası için tüm evrakları ve gerekenleri yapan Watanabe, yine bu oyun parkında yapmış olduğu işin tatmini ve huzuru ile hayata veda eder.

Yaşamak filminde gerçekleşen mekân deneyimlerinde, yaşam arayışının mekân arayışına dönüştüğü görülmektedir. Mekânın kullanım amacına göre bedenin yönelimlerinin değiştiği, hiyerarşiye vurgu yapılan mekânda yüksek tavanların kullanılmasıyla büyük ölçekli mekân vugusunun yapıldığı, arayış sırasındaki mekânların değişmesiyle eylemlerin de yönlendiği ve zaman kavramı ile arayıştaki sürecin vurgulandığı görülmektedir (Şekil 5.18).

beden			mekânın kullanım amacından dolayı mekân deneyimi sırasından bedenin yönlenmesi
ölçek			gösterilen mekânda büyük ölçekli kullanım ile kamusal mekândaki ulaşılmazlığın vurgulanması
eylem			yaşam arayışının mekân ile gösterilmesinin yanı sıra eylemler ile tanımlanması
zaman			gece gündüz zamanlarının aynı mekânda gösterilmesi

Şekil 5.18 Yaşamak, deneyim parametrelerine göre inceleme.

5.1.2.1 Yaşamak filminde mekân deneyimi

Yaşamak filminde kullanılan mekânlar, başlangıç, geçiş ve sonuç mekânları olarak adlandırılabilirler. Watanabe'nin iş yeri ve hastane başlangıç mekânları, Watanabe'nin evi ve kendini Watanabe'ye Mefisto olarak tanıtan kişinin, Watanabe ile gittiği mekânlar; restoran, bar, müzikhol ve gece hayatının aktif yaşandığı caddeler, geçiş mekânları, Watanabe tarafından inşa edilen oyun parkı da sonuç mekânı olarak nitelendirilebilmektedir. Watanabe'nin evi geleneksel japon kültürüyle bağdaşan, kullanım olarak da geleneksel kullanımın tercih edildiği, ahşap, iki katlı, sürgülü kapıların kullanıldığı, tefrişlerin yine geleneklere özgü tercih edildiği sade bir yapıdır. İş yeri yani belediye binası da yine ahşap ve abartılı dokunuşlardan uzak, sade, iki katlı bir yapıdır. Diğer mekânlara bakıldığında, kültürel değerlerden uzaklaşıldığı görülmektedir. İşlevsel olarak bakıldığında buz pisti, restoran ve müzikhol gibi alanların mekân deneyimi ile birlikte mekân tasarımlarında da değişikliklere gidildiği görülmektedir. Ahşap yerine kullanılan sert ve soğuk malzemeler, abartılı tasarımlar, kalabalık kullanıcılar ve kültürel değerlerin getirdiği kullanım şeklinin dışında kalan mekân ögeleri bu mekânları diğerlerinden ayıran özelliklerdendir.



Şekil 5.19 Yaşamak, Watanabe'nin çalışma alanı (Anonim, 1952).

Yaşamak filmi, Şekil 5.19'daki Watanabe'nin çalışma mekânında başlamaktadır. Evrakların arasında kendini kaybetmiş, sadece önündeki dosyaları imzalayan ve işi bitince evine giden Watanasabe'nin sıradan hayatı karmaşık görünen mekândaki, sıradan mekân deneyimleri ile vurgulanmaktadır. Watanabe, çalışma alanında sadece dosya almak ve eve gitmek için ayağa kalkar, tüm gün sandalyesinde ve kendi dünyasında, mekânla ve insanlarla ilişkisini keserek gününü tamamlamaktadır. Evlerinin önündeki bataklıktan rahatsız olan ve bu alana oyun parkı yapılmasını talep eden anneler ilk olarak Watanabe'ye gelirler fakat Watanabe dinlemeden onları farklı bir birime yönlendirir. Watanabe'nin bu sıradan hayatı otuz yıl sürer ve Watanabe öleceğini öğrendiğinde bu otuz yıl süresince neler yaptığını düşünür ve hayatında otuz yılın bir güne eş değer olduğunu fark eder. Bu şekilde bir gün daha geçirmek istemeyen Watanabe, yaşamanın ne olduğunu aramaya başlar.



Şekil 5.20 Yaşamak, bar (Anonim, 1952).



Şekil 5.21 Yaşamak, müzikhol (Anonim, 1952).

Hastalığını öğrenen Watanabe, ilk dışarı çıktığında birden şehrin gürültüsünü duymaya başlar. O anda hayatta olduğunu ve hayatında bir şeyleri değiştirmesi gerektiğini kavrar. Önce oğluna anlatmak ister fakat oğlunun arkasından konuştuklarını duyunca vazgeçer. Daha sonra kendini bir restoranda bulur. Tanımadığı bir adama hikayesini anlatıri adam da Watanabe'ye çok üzülür, ona yaşamayı öğretmek ister. Kendini Mefisto olarak gören adam, Watanabe'yi bildiği eğlence yerlerine, en güzel yemek yapılan, dans edilen ve şarkı söylenen mekânlara götürür (Şekil 5.20 ve Şekil 5.21). Watanabe, bu mekânlarda ne dans edebilir ne de eğlenebilir. Mide kanserinden dolayı yediklerini de kusar ve bu kusma eylemiyle birlikte tüm bu deneyimlerin ona uygun olmadığını, aradığının bu olmadığını ya da kendinde eksik olan parçanın bu şekilde tamamlanamayacağını anlar ve Mefisto'sunu bırakıp yalnız başına arayışına devam eder.



Şekil 5.22 Yaşamak, restoran (Anonim, 1952).



Şekil 5.23 Yaşamak, buz pisti (Anonim, 1952).

Watanabe, tekrar başladığı arayışında aynı iş yerinde çalışan Toyo ile karşılaşır. Toyo, Watanabe'ye göre daha hayat dolu ve bir gününün diğerine benzememesi için uğraşan neşeli bir karakterdir. Watanabe, aradığının Toyo'da olabileceğine inanır ve onunla vakit geçirmeye başlar. Öncelikle evine davet eder ve ailesi tarafından yadırgansa bile bu duruma aldırmaz. Daha sonra onunla birlikte yine deneyimlemediği mekânlara gitmeye başlar ve bu sefer mutlu olduğunu hisseder. Şekil 5.22'deki restoranda yemek yedikleri bölümde, Watanabe yemek yeme eylemini gerçekleştiremese bile mutludur çünkü Toyo'nun fazlasıyla mutlu hareket etmesi, herşeyden keyif alması onu da etkilemiştir. Şekil 5.23'te ise hiç aklına gelmeyecek başka bir mekân olan buz pistinde kaymaya giderler. Watanabe daha önce bunları yapmayı hiç aklına bile getirmemiştir. Gece Mefisto ile gittiği mekânlardan ziyade gündüz vakti Toyo ile gittiği mekânlar onu daha mutlu etmiştir. Zaman ve mekân konusundaki zıtlık ile Watanabe'nin peşinden gittiği insanlar; Mefisto ile Toyo, arasındaki zıtlık dikkat çekmektedir. Budala filminde olduğu gibi Yaşamak filminde de kişilerin karakterleri ile sahip oldukları ve deneyimledikleri mekânlar birbirleri ile uyum içinde olmaktadırlar.



Şekil 5.24 Yaşamak, Watanabe'nin evi, yemek alanı (Anonim, 1952).



Şekil 5.25 Yaşamak, Watanabe'nin evi, yatak odası (Anonim, 1952).

Watanabe, iki katlı büyük evinde oğlu, gelini ve çalışanı ile yaşamaktadır. Oğlu ile gelini başka bir eve hatta daha güzel bir eve taşınmak istediklerini, babalarının onlara karşı anlayışlı olmak zorunda olduğunu kendi aralarında konuşurken, Watanabe konuşulanları duyar ve tam kanser haberini paylaşacağı sırada bunları duyduğu için fazlasıyla üzülmüştür. Kendini evinde yalnız hissetmeye başlar ve evde istenmediği, yok sayıldığı hissine kapılır. Şekil 5.24'teki yemek yemek sahnesinde herkes bir aradadır fakat Watanabe ile kimse konuşmamaktadır. Kendi evi Watanabe'ye yabancı gelmeye başlar ve eve geldiğinde çoğu zaman odasında tek başına vakit geçirir (Şekil 5.25). Yönetmen, Watanabe'nin ne uyuduğunu ne de yemek yediği zamanları gösterir izleyiciye, Watanabe sadece bulunduğu yerde hareketsiz bir şekilde düşünür. Mekânın fiziksel deneyimlenmesine dair izlenime rastlanılmamaktadır.



Şekil 5.26 Yaşamak, Watanabe'nin cenaze töreni (Anonim, 1952).

Watanabe, ne yapması gerektiğini anladıktan sonra cenaze töreni sahnesi gösterilir ve yaptıkları flashback sahnelerle anlatılır. Cenaze töreni kapalı bir alanda, yemek yenilen ve ölen kişinin anıldığı bir mekândır (Şekil 5.26). Gelenler yemeğini yer, sohbet eder, ağlar, ölen kişiye teşekkür eder, anılardan bahsedilir ve oturma eylemi dışında ölen kişiye saygı olarak otururken yere eğilme ve ayakta beklememe gibi eylemler gerçekleştirilir. Mekâna girerken, beden ölen kişiye dönük olur, eğik pozisyonda durulur, çıkarken ise yine aynı vücut hareketleriyle, geri geri ve sürünerek gidilir. Tüm bu mekân deneyimleme ve eylem şekilleri, kişinin üzgün olma durumunu ve yas tutma biçimlerini göstermektedir.



Şekil 5.27 Yaşamak filmi mekân deneyimi incelemesi.

Yaşamak filmine genel olarak bakıldığında, yaşananların, anıların, içinde bulunulan durumun, mekân deneyimleme şekillerini etkilediği görülmektedir. Bunun yanı sıra anlatılanlarla birlikte mekânlar, aynı zamanda anlatı sürecinin bir parçası olmaktadır. Baş karakterin ilk sahip olduğu durum çalıştığı yer ve evi ile anlatılırken, bu mekânları deneyimleme şekillleri de anlatımın önemli bir parçasını sunmaktadır. Aynı şekilde hayatında değişiklik yapmak istediğinde bulunduğu mekânları değiştirmesinin yanı sıra mekânı deneyimleme şekillerini de değiştirmiştir. İlk sekanslarda sadece oturup, evrak damgalayan Watanabe, hayatında değişikliğe gittiği süreç içerisinde tekrar çalışma mekânına döndüğünde, artık ayağa kalkabilen, çevresiyle ilişki kuran, mekânın diğer bölümlerini de deneyimleyip, dışa dönük hareketlerde bulunan biri olmuştur. Son sahnesinde parkta salıncakta sallanması, amacına ulaşmasının yanı sıra yine farklı bir mekânı deneyimlediğini de göstermektedir. Kullanılan tüm mekânlar deneyimlenmesi ve fiziksel olarak deneyimden uzak olması ile bir bütünü temsil edebilmekte ve tüm bu durumlar farklı imgeleri beraberinde getirebilmektedir (Şekil 5.27).

5.1.2.2 Yaşamak filminde mekânsal imgeler

Yaşamak, diğer incelenen filmler arasında mekân deneyiminin en fazla çeşitlilik gösterdiği filmdir. Bu çeşitlilik, filmde kullanılan mekân çeşitliliğinden kaynaklanabilmektedir. Hayatın anlamını arayan Watanabe'nin, sadece oturup evrak imzalamaktan oluşan hayatı aniden değişmiş buz pistinde kaymaya, barlarda, kalabalık caddelerde ve eğlence mekânlarında vakit geçirmeye restoranlarda yemek yemeye başlamıştır.



Şekil 5.28 Yaşamak, Watanabe'nin çalışma alanı-2 (Anonim, 1952).

Yaşamak, Watanabe'nin çalışma alanı ile başlar ve bu mekân ahşap yapısı, dar geçiş alanları, önündeki yığınla dosya olmasından dolayı kullanılamayan kirli pencereleri ve yüksek tavanı ile dikkat çekmektedir (Şekil 28). Burada yaşanan mekân deneyimlerinin hızına ve çeşitlerine bakıldığında işlevsizliğin ve yetersizliğin baskın olduğu, bürokrasinin çözülemez eksikliği ve çalışanların sadece zamanlarını doldurmak için bu mekânda oldukları görülmektedir. Watanabe'nin, hastalığını öğrendikten sonra bu sürece kadar yaşadıklarının anlamsızlığı ve amaçsızlığı bu mekân kurgusu ile aktarılmaktadır.



Şekil 5.29 Yaşamak, Watanabe’nin oğlu ve gelini (Anonim, 1952).

Watanabe, hastalık haberini öncelikle ailesi ile paylaşmak ister fakat oğlu ve gelininin onu anlamayacağına karar verir. Sonraki süreçte Watanabe’nin kendi arayışı başlar ve bu arayışta hayatında gerçekleşen değişimler etrafındakileri özellikle de oğlunu ve gelinini şaşırtmaktadır. Çok sade ve değişmeyen zaman örgüsüyle hayatını sürdürmüş olan Watanabe’nin hayatındaki değişikliklerin sebebine anlam veremeyen aile Şekil 5.29’da gösterilen sahnede olduğu gibi yaşananları uzaktan izlemekle yetinirler. Yönetmen bu izleme durumunu çerçeveleme yöntemi ile anlatırken aynı zamanda ailesi ile Watanabe arasındaki sınırı da vurgulamaktadır. Bu anlatım yöntemini kullanmasının sebebi mental uzaklığın mekânsal uzaklığa dönüşebilmesi ya da mekânsal uzaklıkla ifade edilebilmesi olarak düşünülebilmektedir.



Şekil 5.30 Yaşamak, Watanabe, oğlu ve gelini ile tartışırken (Anonim, 1952).

Watanabe'nin yaşadıklarına anlam veremeyip uzaktan izleyen ailesine karşı Watanabe, yaşadığı durumu ve hastalığını anlatmak için ikinci girişiminde bulunur. Fakat oğlu babasını dinlemeden onu azarlamaya başlar ve Watanabe yine halini anlatamaz. Bu durum 5.30'daki sahnede oğlunun eşinin olayın dışında kalması ile anlatılmaktadır. Watanabe'ye en uzak kişi ve onu asıl anlamayacak kişi gelinidir. Gösterilen bu sınır hem ışık ile hem de aynı mekânda değişen kullanım alanı ile vurgulanmaktadır. Hem yemek alanı hem uyuma alanı olarak kullanılan mekânda baba ve oğul yemek alanında ve aydınlanmanın sağlandığı alanda konuşurken, olayların dışında kalan ya da kalmayı tercih eden gelin aynı mekânda uyuma alanı olarak kullanılan bölümde ve karanlıkta beklemektedir. Bu sahnede ise sınır imgesini ortaya çıkarırken, kapı ve pencere gibi mekânsal ögeleri kullanmak yerine ışık ve kullanım alanı farklılığı ile tanımlanan algısal bir sınır kullanımının tercih edildiği görülmektedir.



Şekil 5.31 Yaşamak, geçiş mekanı-1 (Anonim, 1952).



Şekil 5.32 Yaşamak, geçiş mekanı-2 (Anonim, 1952).

Hastalığını ve içinde bulunduğu durumu ailesine anlatamayan Watanabe, bir adamla karşılaşır ve kendini Mefisto olarak tanımlayan bu adam, Watanabe'ye hayatı öğretmek ister. Hiç gitmediği yerlere giden, yapmadığı şeyler yapan Watanabe, bu deneyimleri sırasında yönetmen tarafından hep bir sınır imgesinin ardından aktarılmaktadır. Şekil 5.31 ve Şekil 5.32'de görüldüğü gibi Watanabe'nin yaşam arayışı farklı mekânsal elemanların araya girmesi ile anlatılmaktadır. Bu sınır koyma durumu, bahsedilen aramayı anlattığı gibi aradığı şeyin bu olmadığını ya da bu deneyimlere uzak olduğunu gösterebilmektedir. Aynı zamanda Toyo ile yaşadıkları ve onunla gittiği farklı mekânlar ve deneyimler gösterilirken, buradaki gibi sınır ögelerine rastlanmaması, bu deneyimin Mefisto ile yaşadıklarından ayrıldığını vurgulamaktadır (Bkz. Şekil 5.22 ve Şekil 5.23).



Şekil 5.33 Yaşamak, Watanabe'nin evi merdiven (Anonim, 1952).



Şekil 5.34 Yaşamak, belediye binası merdivenleri (Anonim, 1952).



Şekil 5.35 Yaşamak, restoran merdivenleri (Anonim, 1952).

Filmin, üç kullanıma ait merdivene vurgu yapıldığı görülmektedir; Watanabe'nin evinde giriş bölümünde yer alan (Şekil 5.33), belediye binasında (Şekil 5.34) ve Watanabe'nin Toyo ile son yemek yediği restoranda (Şekil 5.35) bulunan merdivenlerdir. Evde bulunan merdiven, izleyiciye dikey sirkülasyonda kullanım sırasında değil, dinleme mekânı olarak gösterilmektedir. Yaşam alanları üst katta olduğu için bu mekânlarda olup bitenleri gizlice duymak isteyenlerin merdiveni kullandıkları görülmektedir. Belediye binasında ise merdiven kullanımı hiyerarşiyi göstermekte ve belediyenin üst birimlerine ulaşmak için kullanılmaktadır. Restoran merdiveni ise mekânı ikiye böler ve bir tarafında Watanabe ölümünden bahsederken diğer tarafta doğum günü kutlanmaktadır. Doğum günü olan kişinin merdivenlerden çıkarken, Watanabe'nin merdivenlerden inmesi, merdiveni yaşam ile ölüm arasında bir eşik gibi gösterebilmektedir. Tüm bu merdivenler fiziksel olarak ahşap ve iki katlı yapılara ait olsa da üç merdivenin de farklı kavramlarda kullanıldığı görülmektedir. Evde bulunan merdiven, odak kavramı ile özdeşleşirken, belediye binası hiyerarşik sınırı göstermekte, restorandaki merdiven ise yaşam ile ölüm arasındaki çizgiyi vurgulamaktadır.



Şekil 5.36 Yaşamak, cenaze töreni Watanabe'nin ailesi (Anonim, 1952).



Şekil 5.37 Yaşamak, cenaze töreni, ziyaretçiler (Anonim, 1952).

Watanabe'nin cenaze töreninde (Bkz. Şekil 5.15), ailesi ve ziyaretçileri onun anılarından söz ederken aynı zamanda hala gizemini koruyan hayatındaki değişimlerinden bahsederler. Watanabe'nin aniden öldüğünü düşünürler ve hastalığından haberdar olduğunu bilmezler. Fakat yaşadıkları ve yaptıklarından bahsettiklerinde bu durumdan şüphe etmeye başlarlar ve tüm yaptıklarını öleceğini bildiği için yaptığı şeyler olduğuna kanaat getirirler. Yönetmen bu durumu anlatırken sıklıkla oyuncuları bir çerçeve ile aktarmaktadır (Şekil 5.36 ve Şekil 5.37). İzleyici, sunulan her çerçevede başka hikaye ve başka kişilerle karşılaşmaktadır.



Şekil 5.38 Yaşamak, park alanı (Anonim, 1952).

Watanabe, ölmeden önce ne yapmak istediğine karar verir ve hem kendi işi olan hem de çevresine büyük yardım niteliği taşıyan park alanının inşa edilmesi için uğraşır. Flashback sahnelerde gösterilen bu görüntüler, park alanını Watanabe'nin mi yoksa belediye başkanının mı yaptığına ya da Watanabe'nin öleceğini bildiği için mi bu kadar kararlı ve cesur adımlar attığına yönelik konuşmaların gerçekleştiği görüntülerdir. Son olarak ulaştıkları nokta, onu ölmeden önce gören bekçinin de anlattıklarıyla, Watanabe'nin huzurlu bir şekilde vefat ettiğidir. Park alanında salıncakta sallanırken, Şekil 5.38'de gösterilen Watanabe'nin ölüm sahnesi, japon mimarisinde sıklıkla rastlanmayan strüktürel bir yapının çerçeve imgesi olarak kullanımıyla ifade edilmektedir. Hem mimariye, hem yeni inşa edilen parka hem de oyuncuya vurgu yapan sahne, hedefine ulaşan Watanabe'nin, yarım kalmış izlenimi veren strüktür görüntüsü ile birleştiğinde çarpıcı bir etkiye sahip olmaktadır.

Yaşamak filminde mekânlara genel olarak bakıldığında deneyimin ve mekân türlerinin çeşitliliğine rastlamak mümkündür. Watanabe'nin yaşam arayışı aynı zamanda mekânlarda da arayışa sebep olmaktadır ve karşılaşılan imgeler bu arayışın anlatımını güçlendirirken mekân deneyimlerini de etkilemektedir. Yanlış arayışta olduğu gösteren

imgelerde sınır kavramlarına sıklıkla karşılaşırken, doğru yolda hissettiği anlar ve deneyimler çerçeve imgesi ile anlatılmaktadır.

Yaşamak filmi, ölüm ile yaşam arasındaki bağı tartışırken, yaşamı farklı mekânlarda ve farklı alanlarda arayan kişinin, ölmeden önce yaptığı yine başka bir mekânın inşası ile son bulmaktadır. Yaşamak filminde geçen mekânların bir çoğu bu arayışın parçasıdır ve bu arayışa dair yolları vurgulamaktadır. Aynı zamanda bu arayışın mekânlardaki kapı, pencere, merdiven, eşik ve bölücü eleman ya da zemin gibi diğer mekânsal ögeler ile gösterildiği bu mekânsal ögelerin; sınır, çerçeve ve odak imgelerini oluşturdukları görülmektedir (Şekil 5.39).

Filmler	açık mekan	kapalı mekân	yarı açık mekân	
Yaşamak (İkiru, 1951)				
	Dışarıdaki hayatın vehameti park sahnesi ve huzur	Bürokrasi ve monotonluk	Hiyerarşi ve tedirginlik	
	eşik	**merdiven**	**kapı-pencere**	**diğer mimari elemanlar**
				
	Yardımcının Watanebe ile Toyo'nun yaşadıklarının dışında kalması	Konuya hem uzak kalma hem de dahil olma çabası	Pencere ve içeri-dışarı vurgusu	Metal strüktür ile derinlik
	sınır	**çerçeve**	**odak**	
				
	Watanabe'nin yaşam arayışını vurgulayan sınır imgesi	Dışarıda kalma durumu ve çerçeve imgesi	Watanabe'nin hastalığı ve yaşamı araması ile odak imgesi	

Şekil 5.39 Yaşamak filmi, imgeler tablosu.

5.1.3. Ağustos'ta Rapsodi (*Hachigatsu No Kyoshikoku*, 1991)

Ağustos'ta Rapsodi (*Hachigatsu No Kyoshikoku*), atom bombasından sonra üç kuşak insanın hayata bakış açısını ve yaşam deneyimlerini anlatmaktadır. Bu kuşak; babaanne

Kane, çocukları ve torunlarından oluşmakta ve üç neslin kendi dönemlerinde şahit olduğu ya da sadece birilerinden duyduğu atom bombası olayının etkileriyle hayatları şekillenmektedir. Kane, olayı birebir yaşamış, sevdiklerini kaybetmiş ve hâlâ etkisinden kurtulamamıştır. Çocukları olayı yaşamış fakat hatırlamayacak kadar küçük yaşta oldukları için etkisini çok fazla hissetmemektedir. Torunlar ise sadece etraftan duyduklarıyla olayı bilmekte ayrıca insanlar artık olayın üzerini örtmek istediği için tam olarak olayın derinliğini içselleştirememektedir. Bu sebeple, olayın etkisinden kurtulamayan babaannelerinin tavrını ilk etapta anlayamamaktadırlar fakat filmin sonunda yaşananları öğrenip, empati kurduklarında fikirleri değişmektedir.

Ağustos'ta Rapsodi filminde mekân deneyimlerinin ve mekân kurgularının arasında yapılan karşılaştırmalar ve zıtlıklar dikkat çekmektedir. Kane ve torunların beden deneyimlerindeki zıtlıklar, ibadet mekânlarındaki ve konut mekânlardaki ölçek farkı, Kane'in eylemlerinin algısal deneyimini açıklaması ve zamanın gösterimi ile sürecin anlatılması ve yaşanan değişimler mekân deneyiminde, beden, ölçek, eylem ve zaman kavramlarının tanımlamaya etki ettiklerini göstermektedir (Şekil 5.40).

beden	 	algının değişmesi ile mekân deneyimi sırasından bedenin yönlenmesi
ölçek	 	ibadethanelerin büyük ve küçük ölçekli kullanılıp, zıtlıklarının vurgulanması
eylem	 	eylemsizliğin algısal deneyimi tamamlaması
zaman	 	gece gündüz zamanlarının aynı mekânda gösterilmesi

Şekil 5.40 Ağustos'ta Rapsodi, deneyim parametrelerine göre inceleme.

5.1.3.1. Ağustos'ta Rapsodi filminde mekân deneyimi

Ağustos'ta Rapsodi filmimin mekânlarına bakıldığında, Kane'nin geleneksel ve kırsal alanda yer alan evi, yine aynı köyde bulunan ahşap Budist tapınağı, kent merkezindeki yeni inşa edilen betonarme kilise, atom bombası olayından sonra tahrip olan ve onarılan okul ve kentin sokaklarının merkez alındığı görülmektedir. Genel olarak incelendiğinde mekânlar sınırlı sayıda görülse bile tüm mekânlar filmin ana parçalarını meydana getirmekte ya da temel anlatıya hizmet etmektedir. Bu mekânların deneyimlenmesi sırasında hem mekânlar arasında hem de ana kullanıcılar olan ve filminde ana karakterlerini oluşturan Kane ve torunları arasında karşılaştırılmalar yapılmaktadır. Kilise ile köyde yer alan Budist ibadethanesi, Kane'nin evi ile kent merkezinde yer alan beton evler ve kent merkezinin geneli ile Kane'nin evi ve Budist ibadethanesinin yer aldığı kırsal yerleşim yeri birbirleri ile karşılaştırılabilirken, Kane ve onun yaşadıklarını yaşayan, onu anlayan insanlarla torunlar başta olmak üzere diğer insanların mekân deneyimleri karşılaştırılabilmektedir. Bu bölümde yapılan analizlerde, söz konusu karşılaştırma göz önünde bulundurulmuş, beden ve ölçek kavramları kilise ve Budist tapınağı arasında ya da Kane'nin evi ile kent merkezindeki beton evler arasında karşılaştırılırken, eylem, zaman ve bellek kavramları Kane ve torunları arasında incelenmiştir.



Şekil 5.41 Ağustos'ta Rapsodi, budist ibadethanesi, gündüz görüntüsü (Anonim, 1991).



Şekil 5.42 Ağustos'ta Rapsodi, kilise (Anonim, 1991).

Kırsal alanda yer alan, Şekil 5.41'deki küçük ve mütevazi budist ibadethanesi ile karşılaştırıldığında, kent merkezindeki diğer yapılarla benzer ölçekteki ibadet mekânı olan kilisenin, gösterişli ve insan bedenine oranla oldukça büyük yapıda inşa edildiği görülmektedir (Şekil 5.42). İç mekânı deneyimlenemeyen kilise, sadece avlusu kullanıldığı için, cephe görüntüsüyle izleyiciye aktarılmaktadır. Kilisenin avlusunda gerçekleşen mekânsal deneyimler ise asıl olması gereken ibadet etme eylemini karşılayamamakta, turistlerin fotoğraf çektiği, bahçesinde gezilen, sohbet edilen turistik bir mekân haline gelmektedir. Bu durum ise kilise ve budist tapınağı arasında ölçek farkının yanı sıra mekân algısının ve mekân deneyiminin de farklı olduğunu göstermektedir. Budist ibadethanesinin mütevazi ve küçük yapısı, yarı açık mekân özelliği, kullanıcısına her zaman açık olması ve gösterişten uzak dokusuyla bir çok kullanıcıyı içinde barındırabilirken, kilisenin devasa ve budist ibadethanesine bakıldığında daha özenli olmasına rağmen herhangi bir kullanıcının bu mekânı kullanamaması, atom bombasından sonra olanların üzerini örtmeye çalışanların yaptığı mekânların işlevsiz kaldığını ve samimiyetten uzak olduğunu göstermektedir. Ayrıca buraya gelen ziyaretçiler, kilisenin ölçek farklılığından dolayı bedensel olarak fazla küçük kalmanın etkilenmiştiği içine girmektedir.



Şekil 5.43 Ağustos'ta Rapsodi, budist ibadethanesi, gece görüntüsü (Anonim, 1991).

Şintoizmden sonra Japonların genel inandığı dinin Budizm olduğu bilinmektedir (Şenavcu, 2016). Hıristiyanlık ise ülkenin çok az bir bölümünün inandığı bir din olmakla birlikte, Japonların şintoizm ile genelde bu dine karşı oldukları görülmektedir. Ağustos'ta Rapsodi filminde, kırsal alanda bulunan budist ibadethanesinin kiliseyle karşılaştırıldığında kullanıma açık, deneyimlenebilen bir mekân olduğu görülmektedir (Şekil 5.43). İbadethane, özellikle atom bombasında yakınlarını kaybetmiş insanların, kaybettiklerini anma mekânına dönüşmüştür. İbadet ve duanın yanı sıra Kane'nin evinde olduğu gibi ibadethane mekânının da anılarına tutunan insanlar tarafından deneyimlendiği görülmektedir.



Şekil 5.44 Ağustos'ta Rapsodi, Kane'in evinin teras Anonim, 1991).

Filmde deneyimlenen tüm mekânların, atom bombası olayına karşı bir tavır içerisinde olduğu ya da olayların etkisini taşıdığı görülmektedir. Eski ve geleneksel mekânlar, olayı hâlâ unutmamış ve içsel tepkisini hâlâ yaşayan insanların yoğun deneyimlerinin geçtiği mekânlardır. Kane'nin evi, bu durumun ana karakterini oluşturmaktadır (Şekil 5.44). Kane'nin evi, yeni olanın beton ve sığlığına hapsolmamış, ahşap, doğaya dönük, tek katlı mütevazi yapısını korumaktadır. Bunun yanı sıra, söz konusu mütevazi ev, kent merkezindeki çok katlı yapılarla karşılaştırılıp, Kane'ye ait olan evde gerçekleşen mekân deneyimi ile karşılaştırılabilmektedir. Kane, geleneklere bağlılığını ve olanları unutmamışlığını, mekânı deneyimleme şekilleriyle izleyiciye göstermektedir. Aynı şeyleri hissetmeyen torunlar ise, özendiği batı hayatının yaşam şekillerini benimsemektedirler. Kane, zeminde otururak yemeği tercih ederken, torunlar zeminde oturmaktan hoşlanmazlar. Kane, bahçede işlerini hallederken, torunlar kent merkezinde gezmeyi, hatta Amerika'ya gitmeyi hayal eder, bu bölgeyi pek sevmezler. Kendi evinin koltuklarını bile kullanmayan Kane'in aksine piyano çalmaktan zevk alan, oturmak için belli bir yüksekliğe ihtiyaç duyan ve Japonların alıştığı yaşam biçiminden uzaklaşıp, batı hayranlığıyla hareket eden torunlar gözlemlenmektedir. Kane, mekânı deneyimlerken yaşının ve yaşadıklarının etkisiyle torunlarına göre daha yavaş, sakin ve içselleştirerek eylemlerini tamamlamakta, torunları ise daha aktif ve düşünmeden hareket etmektedirler. Kane, yemek yapmak, bahçe işleriyle uğraşmak, ibadet etmek ve filmin genelinde görülen

oturmak eylemini sıklıkla gerçekleştirmektedir. Torunların aktif yaşamı ve durmak bilmeyen hareketlerinin yanı sıra Kane hep otururken görülmektedir. Yemek yerken, ibadet ederken, düşünürken, konuşurken ya da dinlerken sürekli oturma halinde, sürekli yorgun ve üzgün ruh haliyle kendini göstermektedir. Torunları ise hayallerinin peşinden koştukları gibi fiziksel anlamda da koşan, dans eden, oyun oynayan çocuklardır. Fakat filmin son sekanslarında Kane'in tarafında olup onu anladıkları bölümlerde bu eylemler değişmiş, daha sakin bir hal almış, babaannelerine uyum sağlamışlardır. Filmin ilk sekansındaki eylemlerin aktifliği arasındaki fark sadece yaş faktörünün getirdiği bir sonuç değildir, çünkü Kane'nin kocasını kaybettiği süreçten itibaren yaşamını bu şekilde sürdürdüğü söylenmektedir. Ruhundaki yorgunluk, bedenini, hareketlerini ve mekânı deneyimleme şeklini bile etkilemiştir. Başka bir yerde yaşama, hatta Amerika'ya gitme imkanı varken kendini ait olduğu evinde iyi hissetmektedir.



Şekil 5.45 Ağustos'ta Rapsodi, atom bombasından sonra Nagasaki (Anonim, 1991).



Şekil 5.46 Ağustos'ta Rapsodi, torunlar seyir alanında (Anonim, 1991).

Kane'nin geleneksel evi ile karşılaştırılan kent merkezindeki beton evler, izleyiciye sadece dışarıdan bir görüntü olarak deneyimletilmektedir (Şekil 5.45). Torunların, kent merkezindeki bu evleri izlemesi iki kez gösterilmektedir. İlk gösterimde torunlar hayranlıkla dolaşır sokaklarda ve kenti izlemekten keyif alırlar. Bu evler onların ulaşmak istedikleri mekânların yerini tutmaktadır. Fiziksel bir deneyim yaşanmasa bile bu yeni yapıları, düşlerinde deneyimledikleri ya da ideal mekânlar olarak algıladıkları görülmektedir. İkinci gösterimde ise olayları ve yaşananları öğrenen, durumu içselleştiren torunlar babaannelerinin yanında olmak isterler ve artık kent onlara sahte, samimiyetsiz ve aldatıcı gelmektedir (Şekil 5.46).



Şekil 5.47 Ağustos'ta Rapsodi, Kane ve torunları yemek yerken (Anonim, 1991).



Şekil 5.48 Ağustos'ta Rapsodi, Kane ve torunları ile terasta (Anonim, 1991).

Kane'in torunları tatil için babaannelerinin yanına gelirler fakat köy hayatını sevmeyip sürekli kent merkezine gezmeye gider, orada vakit geçirmeyi tercih ederlerdi. Filmin ilk sekanslarında babaanneleriyle vakite geçirmekten ziyade birbirleriyle evin çalışma alanında ya da avlusunda oturur, Amerika'ya gitme planları kurarlardı. Fakat olanları öğrendikten torunların sonra sadece hal ve hareketleri değişmemiş ayrıca mekânı deneyimleme biçimleri ve deneyim alanları da değişmiştir. Babaannelerinin yanında olmak

dışında onun usülleriyle yemek yapmak, yemek yemek, onun sevdiği teras bölümünde vakit geçirmek artık onlara da iyi gelmektedir (Şekil 5.47 ve Şekil 5.48). İlk sekanslarda yemeklerde mutlu olmayan, somurtan, çalışma odasında yemeyi tercih eden torunlar, olayların akışı değişince artık daha mutlu yemek sofraları ortaya çıkmış, babaannelerinin yanında zeminde yemekten mutlu olmaya başlamışlardır. Japon geleneğinin bir parçası haline gelen, zeminde oturma, yemek yeme ve uyuma gibi alışkanlıklar, filmde yine eskiye tutunmak olarak aktarılmıştır.



Şekil 5.49 Ağustos'ta Rapsodi, Kane ve arkadaşı (Anonim, 1991).

Kane, atom bombasında eşini kaybetmiş, onun gibi eşini ailesini kaybeden arkadaşları ile dertleşmektedir. Fakat bu dertleşme tamamen sözsüz ve sessizlik içerinde gerçekleşir. Yönetmen mekânın bu sessiz deneyimini ve iki kadının birbirine benzerliğini, sahneyi bir iple ikiye bölerek anlatır (Şekil 5.49). Ortada konumlandırılan ip, aslında aynadır ve konuşmadan anlaşan iki insanın biirbirine benzerliğini vurgulamaktadır. Oturma şekillerinden, içtikleri çaya kadar sahneti eşit gösteren yönetmen, mekânın ve deneyimlenme şeklinin ayrıntılarını kullanarak, küçük mekânlarda büyük anlatılar yapılabileceğine bir örnekleme yapmaktadır.



Şekil 5.50 Ağustos'ta Rapsodi, torunları, sohbeti gözlemlerken (Anonim, 1991).

Kane ve arkadaşının sessiz dertleşmesini izleyicinin yanı sıra torunları da bir çerçevenin arkasından izlemektedir (Şekil 5.50). Bu sessiz mekân deneyimini yine sessiz ve gözlemleme yapılan bir deneyim takip etmektedir. Pencere ise bu etkiyi güçlendirmekte, çerçeve oluşturarak deneyimi tamamlamaktadır. Pallasmaa'ya (2001) göre kapı ve pencereler yeri geldiğinde iki dünya arasında arabulucu yeri geldiğinde çerçeveleme görevi görmektedir. Kurosawa'da pencerenin çerçeve etkisinin yanında babaannelerine ulaşmaya çalışan torunların arabulucusu olarak da kullanmaktadır.

Ağustos'ta Rapsodi filminde yaşanan mekân deneyimlerine ve mekân türlerine bakıldığında, kamusal ve özel alan kullanımının diğer seçilen filmlerden daha çok veriye sahip olduğu görülmektedir. Deneyimlenen mekân deneyimlenemeyen mekân olarak karşılaştırılmaların yanı sıra mekânlar arası ölçek farkları, kullanıcının mekân deneyimlerindeki yönlenmeler de karşılaştırılmaktadır. Yaşamak filminden farklı olarak mekân deneyimlerindeki çeşitlilik yerine mekân deneyimlerindeki yönelimler ve değişimler dikkat çekmektedir (Şekil 5.51).

<table>
<tr><td colspan="4">Kamusal Alan</td></tr>
<tr><td colspan="4">açık mekân</td></tr>
<tr><td>1- Kilisenin Açık Avlusu
Kilise kapalı olduğu için kullanıcı yoğunluğu az.
Yeni bir yapı olduğu için turistik mekân.
Kullanıcı fotoğraf çekimi için geliyor.
Asıl işlevi olan ibadet etme eylemi gerçekleştilmiyor.
Deneyim: Fotoğraf çekmek, tartışma, gözlem.
Yeni olanın işlevsizliği ve samimiyetsizlik vurgusu.</td><td></td><td>2-Okul Bahçesi
Yaz mevsimi ve tatilden dolayı az kullanıcı yoğunluğu
Kullanıcı, atom bombası olayını ve yaşananları anlamak için geliyor.
Deneyim: bilinçlenme, tartışma, ölenleri anma</td><td></td></tr>
<tr><td>3-Kentin İzlendiği Seyir Alanı
Sadece üç torunun kullandığı gözlenir.
Kentin dönüşümü ve yaşanan geleneksel konuttan farklı yaşam alanlarını gösterir.
Deneyim: İzleme, analiz, tartışma.
Set ile bakılan şehir, sınırı imgelemenin yanında şehrin ve japonyanın değiştiğini gösterirken, yaşananların</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">yarı açık mekân</td><td colspan="2">kapalı mekân</td></tr>
<tr><td>1-Budist Tapınağı
Budist ibadet alanı. Eski bir yapı.
Deneyim: ibadet, anma.
Yeni yapılan kilise ile kıyaslanıyor.
Yarı açık bir alan olması ve ziyaretçilerinin olması işlevine uygun kullanıldığını gösteriyor.
Eskiye bağlılık ve olanların unutulmadığını vurgulanıyor.</td><td></td><td>1-Kilise İç Mekân
Ziyaretçiye kapalı olan.
İç mekâna ait görüntü yok.
Deneyimlenemiyor.
İşlevini yerine getirememesi ve budist tapınağı ile kıyaslanması yeni olanın samimiyetsizliğini ve olanların üzerinin örtüldüğünü vurgulanıyor.</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">Özel Alan</td></tr>
<tr><td colspan="2">açık mekân</td><td colspan="2">yarı açık mekân</td></tr>
<tr><td>1-Babaannenin evinin avlusu
Ana kullanıcılar: Babaanne ve üç torun.
Misafir Kullanıcılar: Babaannenin çocuğu ve gelini, yeğeni.
Deneyim: Ev mekânına geçiş, yürüme, koşma, oyun ve dans.
Bahçe kapısı olmaması ile herkese açık, samimi bir imge oluşturulmuş.</td><td></td><td>1-Babaannenin evinin terası
Ana kullanıcılar: Babaanne ve üç torun.
Misafir Kullanıcılar: Babaannenin çocuğu ve gelini.
Deneyim: yemek yeme, yaşam alanına geçiş, dinlenme, sohbet mekânı.
Kullanıcının bu mekândaki deneyim aşamaları avludan izleyiciye çerçeve olarak gösterilmiş.</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">kapalı mekân</td></tr>
<tr><td>1-Kane'nin evi_yaşam alanı
Ana kullanıcılar: Babaanne ve üç torun.
Misafir Kullanıcılar: Babaannenin çocuğu ve gelini, yeğeni ve arkadaşı
deneyim: yemek yeme, sohbet, dinlenme, şarkı söyleme, uyuma.
Mekânın deneyimlenmesinde kuşaklar arası farklılık olması, filmin ana çatışmasını güçlendirmektedir.</td><td></td><td>2-Kane'nin evi_yatak odası
kullanıcı: babaanne ve torunlar
deneyim: uyuma, sohbet.
Amerikadan gelen kuzen ile bu mekân gösterilir.
Kuzen yaşam alanında, çocuklar yatak odasında uyur.
Amerikalı kuzenin aralarına kabul edildiği gösterilmiştir.</td><td></td></tr>
<tr><td>3-Kane'nin evi_çalışma odası
Kullanıcılar: torunlar ve babaanne.
Deneyim: tartışma, düşünme, sohbet, piyano çalma, dans etme, uyuma. Tatil olduğu için
çalışma alanı olarak kullanılmıyor.
Mekânın deneyimlenmesinde kuşaklar arası farklılık olması, filmin ana çatışmasını güçlendirmektedir.</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

Şekil 5.51 Ağustos'ta Rapsodi filmi mekân deneyimi incelemesi.

5.1.3.2. Ağustos'ta Rapsodi filminde mekânsal imgeler

Ağustos'ta Rapsodi filminde kullanılan mekânlar hem fiziki olarak hem gerçekleşen mekân deneyiminde hem de görülen mekânsal imgelerde birbirleri ile karşılaştırılabilmektedirler. Bazı mekânlar geleneksel japon mimarisi özelliklerini yansıtırken, bazıları ise Amerika tarafından gerçekleşen kültürel etkinin izlerini taşımaktadır. Ayrıca bu mekânlarda gerçekleşen mekân deneyimleri de japonların kullanımlarına özgü deneyimler olmakla birlikle değişim gösteren ya da deneyimlenemeyen mekânlarda bulunabilmektedir. Tüm mekânlara bakıldığında atom bombası olayından etkilenen bir ülkenin değişimi ve yine bu olaydan etkilenen insanların mekânlarına ve bu mekânları kullanımlarına dair farklılıklar görülmektedir. Ayrıca filmde mekânlardaki karşılaştırmalara ek olarak kullanıcılar ve farklı kullanım şekilleri de dikkat çekmektedir.

Atom bombasından etkilenen üç kuşağı anlatan film, özellikle birinci ve üçüncü kuşak arasında gerçekleşen başkalaşımlara odaklanmaktadır.



Şekil 5.52 Ağustos'ta Rapsodi, Kane'nin evi (Anonim, 1991).

Filmde gözlemlenen ilk mekân, büyükanne Kane'in evine aittir (Şekil 5. 52). Geleneksel japon kültürüne ait yapısı ve ahşap dokusu bu evi, kent merkezinde gösterilen betonarme evlerle fiziksel karşılaştırmaya götürmektedir (Bkz. Şekil 5.45). Evin dokusu ve kullanımı, asıl kullanıcı olan Kane'nin bu evde gerçekleştirdiği mekân deneyimi, atom bombası olayını unutmayan ve bu acıların sebebi olarak görünen Amerika'dan etkilenen kültürdense kendilerine ait olanı tercih eden görüşü benimsemenin odak noktasını oluşturmaktadır. Aslında bu ev ve yine bu kasabada yer alan ibadethane dahil olmak üzere, filmin ana temasının odağını oluşturmaktadır. Ayrıca evin kullanımında ve filmde anlattıklarına bakıldığında birçok kavramı barındırdığı görülmektedir. Evin genelinin bir odağı ifade etmesinin yanı sıra Kane'nin ziyaretine gelen arkadaşı ile görüştüğü sahnede (Bkz. 5.49) sınır kavramına rastlamak mümkündür. Ayrıca aynı sekanslarda torunların Kane ve arkadaşını izlediği sahneyi (Bkz. 5.50) yönetmen çerçeve kullanarak izleyiciye aktarmayı tercih etmiştir. Bir çok farklı kavrama rastlanan bu mekânın odak olarak kullanılmasının yanı sıra kavramları yine aynı mekânlarda ve farklı sahnelerde görmek mümkündür.



Şekil 5.53 Ağustos'ta Rapsodi, Kane'nin evi avlu girişi (Anonim, 1991).

Kane'nin evinde avlu girişinde kapı bulunmaması, sıklıkla sınır imgesi olabilen kapının bu mekânda ortadan kalktığını ifade edebilmektedir (Şekil 5.53). Kent merkesinde yer alan betonarme ve deneyimlenemeyen evlere bakıldığında, bu ev misafir kullanıcılar ile arasındaki sınırı kaldırmakta, samimi ve yine japon geleneklerine özgü dokusunu bu alanda da korumaktadır.



Şekil 5.54 Ağustos'ta Rapsodi, Kane'nin evi, Amerikalı akraba gelirken (Anonim, 1991).

Kane'nin avlusunda fiziksel olarak bir sınır olmamasına rağmen, Amerika'dan gelen akrabalarından çekinen torunların zihinsel anlamda araya bir sınır koyarak onu bekledikleri görülmektedir (Şekil 5.54). Torunların gelen akrabaya karşı kendilerini uzak hissetmeleri, onun tarafından eleştirilme endişesi ve ne ile karşılaşacaklarını bilememeleri ortaya konulan sınırı tetikleyen nedenler arasında olabilmektedir. Mekânda yer alan kapının sınır ögesi olarak kullanımının yanında bu kapı ile birlikte avlu kapısının yaptığı çerçeveleme dikkat çekmektedir.

Ağustos'ta Rapsodi filminde Kane'nin evinde gözterilebilen sınır kavramlarının dışında torunlar ile kent arasında yaşanan ve torunların olanları anlamlandırma sürecini yansıtan sınır imgelerine raslamak mümkündür (Bkz. 5.50). Bu sınır ögesi ile torunların kente eski bağlılıklarının kalmamasının yanı sıra şehirde olup biten değişimi de farkettikleri görülmektedir. Filmde tüm mekânlara bakıldığında mekânlar arası karşılaştırmalar ve deneyimler arası değişikliklerin kullanılan mekânsal imgeler ile vurgulandığı görülmektedir (Şekil 5.54).

Ağustos'ta Rapsodi filminde mekânlara bakıldığında, atom bombası olayını yaşamış bir ülkenin ve bir kadının iç dünyasını anlatmaktadır ve şehirdeki mekânlarla kadının mekânlarına bakıldığında her ikisinde de yaşanan olayların mekânlarına yansıdığı görülmektedir. Bu filmdeki ana nokta ise mekânların ve mekân deneyimlerinin arasında yapılan karşılaştırmadır. Diğer filmlerle birlikte bakıldığında merdiven kullanımı görülmemektedir fakat benzer olarak kapı, pencerelerin ve eşik mekânların kullanımının, sınır, çerçeve ve odak kavramlarını meydana getirdiği ve karşılaşılan mekânsal imgelerin bu kullanım ve kavramlarla üretildiği görülmektedir (Şekil 5.55).

Filmler	açık mekan	kapalı mekân	yarı açık mekân	
Ağustosta Rapsodi (Hachigatsu no Kyoshikoku, 1991)				
	Kent değişimin imgesi olurken, eski ibadethane bağlılığı göstermektedir.	Genç kuşakların mekân kullanımı ile Kane'nin mekân kullanımı farkı	Torunların misafiri benimseyemeyip ara mekânda beklemeleri	
	eşik	merdiven	kapı-pencere	diğer mimari elemanlar
				
	Torunların kabullenme aşamaları ve eşikten geçme		Kapının içeri-dışarı vurgusu	bölücü eleman ile sınır kavramının tanımlanması
	sınır	çerçeve	odak	
				
	Çocukların bilinçlenme aşaması ve babaannelerini tanımaları ile sınır imgesi	Teras için tasarlanan açıklık ile çerçeve imgesi	Kane ve arkadaşının odak imgesi ile sohbetlerinin vurgulanması	

Şekil 5.55 Ağustos'ta Rapsodi filmi, imgeler tablosu.

5.2. Mekânsal İmgelerin Mekân Deneyimine Etkisinin Filmler Üzerinden İncelenmesi

Yapılan çalışmada, seçilen filmlerde gerçekleşen mekân deneyimleri ve izleyicinin belleğinde ortaya çıkabilecek mekânsal imgeler ayrı ayrı incelenmekte ve detaylı analizleri yapılmaktadır. Filmlerde kullanılan mekânların ve mekânsal imgelerin gerçekleşen mekân deneyimlerine yön verildiği görülmektedir. Ortaya çıkan kavramlar, farklı mekân kurgularından elde edilse bile benzerlik gösterebilmekte ve filmler farklı kurgulara ve farklı mekân türlerine sahip olsalar da aynı kavramların ortaya çıkmasına sebep olabilmektedirler.

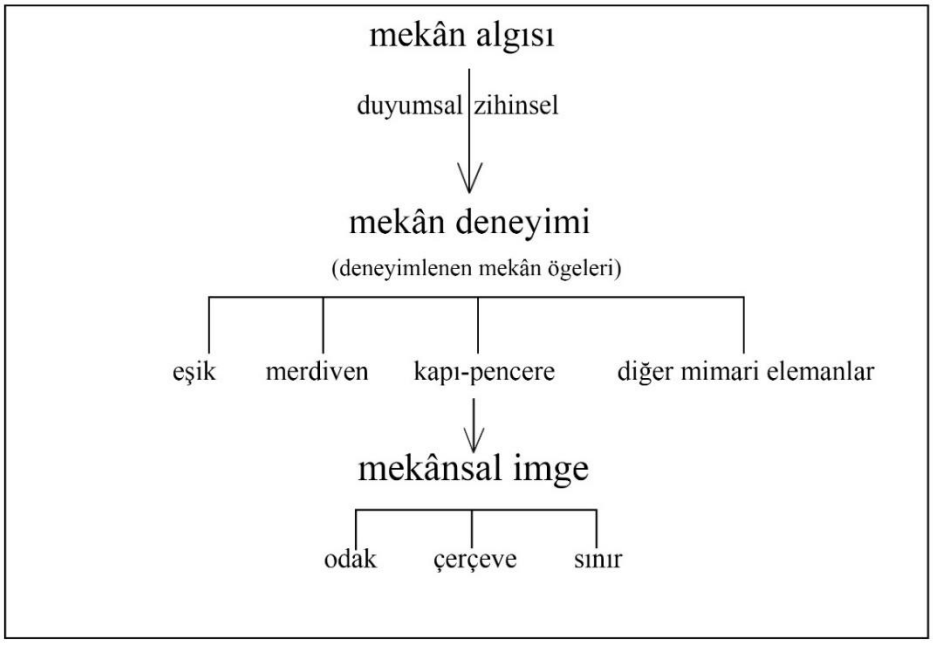
Budala filminde mekânlara bakıldığında, kapalı mekânların özellikle de konutların diğer mekânlara göre daha fazla deneyimlendiği görülmektedir. Bu sebeple yapılan tez çalışmasında, konut üzerinden mekân deneyimleri ve karşılaşılan mekânsal imgelere dair analizler için Budala filmi iyi bir örnek olmaktadır. Filmde iki konut merkeze alınarak anlatım gerçekleşmiş, analizlerde iki konuttaki benzerlikler ve farklılıkların olduğu tespit edilmiştir. Filmde karşılaşılan iki eve genel olarak bakıldığında geleneksel japon mimarisinden uzaklaşıldığı ve kültürel değişimin mekân biçimleriyle birlikte mekân deneyimine de etki ettiği görülmektedir. Ayrıca evlerde; kapı, pencere, geçiş alanları,

merdivenler, eşik ve kullanılan farklı mekân ögelerinin mekânsal imgelere karşılık geldiği tespit edilmiştir. Yapılan incelemeler ile söz konusu mimari ögelerin sınır, çerçeve ve odak kavramları ile vurgulandıkları görülmektedir.

Yaşamak filminde, kamusal mekânların ön planda kullanıldığı ve yine konut mekânlarına yer verildiği görülmektedir. Kapalı mekânların yanı sıra açık mekânlar ve caddeler de anlatımın büyük bir parçasını oluşturmaktadır. Filmde tüm mekânlara bakıldığında; kapı, pencere ve geçiş alanlarının ortaya çıkardığı imgeler Budala filmindeki mekânlardan daha az yoğunlukta raslanırken yine merdivenlerin kullanımı dikkat çekmektedir. Ortaya çıkan kavramlara bakıldığında, sınır ve çerçeve kavramları üzerinde yoğunlaşan filmde, eşik, odak ve merdiven kullanımının ortaya çıkardığı mekânsal imgelere de rastlanabilmektedir. Yapılan çalışmada filmde kullanılan kamusal mekânlarda gerçekleşen mekân deneyimleri arasındaki farklılıklar ve ortaya çıkan mekânsal imgelerin bu deneyim farklılıklarına etkileri analiz edilmiştir. Baş karakterin farklı mekânları deneyimlerken, sınır imgelerinin olduğu mekânlarda ve odak imgelerinin olduğu mekânlarda çeşitli mekân deneyimlerine sahip olduğu görülmektedir.

Ağustos'ta Rapsodi, atom bombası olayının sonrasını anlatsa da kullanılan mekânlar, yaşanılan mekân deneyimleri ve karşılaşılan mekânsal imgelere bakıldığında hala atom bombasının izlerini taşıdığı görülmektedir. Diğer iki filmden farklı olarak kasaba hayatını anlatan ve ibadet mekânlarını içerisinde barındıran Ağustos'ta Rapsodi, aynı zamanda kent ölçeğinde farklı yaklaşımlarıyla da dikkat çekmektedir. Filmde bir diğer analiz edilen nokta ise mekânlar arası yapılan karşılaştırmalardır. Kilise ve budist ibadethanesinin yer aldığı ibadet mekânlarının, baş karakterin evi ile kent merkezinde yer alan tüm evlerin genelinin birbirleri ile karşılaştırılmalarının yanı sıra torunları ve Kane arasında gerçekleşen mekân deneyimlemelerinin arasındaki farklar da kendini göstermektedir. Filmde merdiven kullanımına rastlandığı görülmese bile kapı ve pencerelerin sıklıkla mekân deneyimine dahil olduğu görülmektedir. Sınır kavramının ön planda olduğu film aynı zamanda odak ve çerçeve kavramlarını içerisinde barındırabilmektedir. Farklı mekân deneyimlerinin birbine dönüşmesi ya da benzemesi durumu ise mekânsal imgelerle anlatılmakta, mekânsal imgelerin deneyime etkilerinin güçlü yönde olduğu görülmektedir.

Yapılan çalışmada seçilen filmler genel olarak incelendiğinde mekân algısının duyumsal ve zihinsel süreçlerinin ardından mekân deneyimlerinin gerçekleştiği görülmektedir. Oyuncu mekânı duyumsal ve algısal olarak deneyimler ve izleyici de görme ve duyma gibi duyumsal verilerle birlikte mekânı deneyimlemeye başlarken esasında algısal olarak mekân deneyimini gerçekleştirir ve kendini oyuncu yerine koyarak mekân deneyimi sürecine girer. Sinemadaki mekânsal imgeler ise bu deneyimlerin ardından izleyicinin belleğinde bırakılan izlerdir. Seçilen filmlerin mekânlarında bu izlerin; eşik, kapı, pencere, merdiven ya da filmlerde kullanılan diğer mimari elemanlar yardımıyla meydana geldiği, çerçeve, sınır ve odak imgelerini ortaya çıkardığı görülmektedir (Şekil 5.56). Söz konusu bellekte bırakılan izler ya da mekânsal imgeler, oyuncunun eylemlerine yön vermekte, duygularına ve algılarına etki etmektedir. Oyuncu bu mekânsal imgeler ile tedirginlik, mutluluk, korku, endişe, merhamet, özlem, öfke ya da merak gibi duygu değişimleri yaşayabilir; ayrılık, kavga, dans etme, ağlama, koşma, uyuma ya da saklanma gibi eylemlerde bulunabilmektedir. Söz konusu değişim sadece eylemlerinde değil mekânı algılarken yaşadığı değişimde de kendini gösterebilmektedir. Bu değişim ile izleyicinin değişen mekân algısıyla birlikte yaşadığı mekân deneyimi de farklılaşmaktadır. İzleyicinin karşılaştığı mekânsal imgeler, deneyimini güçlendirmekte, zaman ve mekân kavramına etki etmekte ya da oyuncu ile kurduğu bağın vurgusuyla mekân deneyimini zenginleştirebilmektedir.



Şekil 5.56 Sinemada mekânsal imgelerin oluşum aşamaları.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmalara göre, mimarlığın diğer disiplinlerle etkileşimine dair farklı yaklaşımlara ve söylemlere rastlamak mümkündür. Tschumi'ye (2018) göre mimarlık, sınırları sürekli değişen ve kendine her on yılda bir yeni izlekler edinen bir disiplindir. Özer (2018) ise çağdaş mimarinin, etkisini göstermek adına toplumu ilgilendiren disiplinlerle etlikeşim halinde olması gerektiğini, farklı alanlarla ekip çalışmasını sürdürmesinin faydalı olacağını ifade etmektedir. Bu ekip çalışması için Vidler (1993), mimarlığın tüm sanatlarla etkileşimine bakıldığında sinema ile ayrıcalıklı bir ilişkiye sahip olduğunu öne sürmektedir ve Morin (2005), bu ayrıcalıklı ilişkinin sinemanın yaşanılan dünyaya dair bir yansıma olmasından kaynaklandığını ifade etmektedir.

Mekân, mimarlık ve sinema arasındaki ilişkinin önemli bir arakesitini ifade etmektedir. Mimari mekânlar incelendiğinde kurgusu ve tasarım süreci sinemadaki mekânların üretim süreci ile benzerlik gösterebilmektedir. Mimari mekânlar üretilirken kullanıcının mekânı kullanım şekli, deneyim süreci ve mekânın kullanım amacı dikkate alınırken, sinemasal mekânlarda da filmin anlatısına uyum sağlayacak biçimde, oyuncuya ve sinemanın anlatısına uygun üretilmektedir. Bu çalışma kapsamında, mimarlık ve sinema ilişkisi incelendiğinde, yeryüzünde inşa edilen mekânların çoğu zaman sinemasal mekânlardaki özgür alanı bulamamasına bağlı olarak, sinemasal mekânların tasarım sürecinin, mimari mekânlara göre daha özgür alanlarda gerçekleştiği bulgularına rastlanmıştır (Pallasmaa, 2001). Ayrıca Pallasmaa'ya (2001) göre, mimariye özgü olan; mekân, yer, ölçek, aydınlatma gibi kavramların yapılandırılması süreçlerinin, sinemasal ifadelerin içine girmesi kaçınılmazdır ve yönetmenler mekânları kurgulama süreçlerinde montaj aracılığıyla bir sihirbaz gibi mekânsal imgeler üretebilmektedirler. Bu sebeple sinema, mimarlık için farklı yönlerden iyi bir çalışma ve beslenme alanı olabilmektedir.

Stavrides'e (2018) göre mekânda bulunan kişi, mekânı yalnızca görmekle kalmaz aynı zamanda mekân aracılığıyla belleğinde bazı izler meydana gelir. Bu sebeple mekân; deneyimlenen ve algılanan, eylem ve düşleri ifade edebilen farklı dünyalar meydana getirmektedir (Stavrides, 2018). Bu süreçte kişi, algıladığı mekânla etkileşime girerek ve mekânı içselleştirmektedir (Urry, 2018). Şan (2015), kişinin önce varoluşu ile mekânı

algılamaya başladığını, duyumları ve zihni ile süreci devam ettirdiğini ifade ederek, mekân algısının, algılayan ile algılanan arasındaki ilişkinin kurulmasına aracı olduğunu öne sürmektedir. Mekânın algılanmasında öncelikli araç olan mekân deneyimleri ise algılayan ve algılanan arasındaki etkileşimi temsil etmektedir (Şamlıoğlu, 2020). Bu sebeple, algılanan mekân aynı zamanda deneyimlenen mekânı ifade etmektedir.

Deneyim; algı, varoluş, eylem, bellek, etkileşim, yaşamak gibi kavramlarla bütünleşirken, mekân deneyimi beden, ölçek, eylem, zaman, bellek ve imge ile duyumsal ve algısal mekân deneyimi süreci gerçekleşmektedir. Kişi mekânı deneyimlerken hem bedenini somut ve duyumsal olarak kullanmakta hem de anılarla, yaşantısıyla birlikte zihnini kullanmaktadır. Yapılan çalışmada, mekân deneyiminin duyumsal ve algısal süreçleri beden ve mekân etkileşimine bağlı olması sebebiyle mekânın algılanmasının ardından gerçekleştiği sonucuna varılmıştır.

İmge, zihinde bırakılan iz ya da ikincil düşünme sistemi olarak tanımlandığında mekânsal imgelerin, mekânla etkileşime giren bedenin zihinde bıraktığı izler olarak tanımlanması mümkündür. Mekân algısı ve mekân deneyiminin bir süreç olduğu düşünüldüğünde, mekânsal imgeler bu iki kavramın ardından ortaya çıktıkları gibi aynı zamanda bu kavramları da etkiledikleri görülmektedir. Kişi mekânı algılamasının ardından mekânı deneyimlemeye başlar. Bu süreçte mekânsal imgeleri fark eder ya da bu imgelerin ortaya çıktığını düşünür. Sonrasında ise bu mekânsal imgelerle değişen mekân algısı, mekân deneyimini de etkiler. Bu sebeple, mekân algısı, mekân deneyimi ve mekânsal imgelerin birbirleriyle etkileşiminden bahsetmek mümkündür.

Sinemasal mekânlarda; montaj, kamera açıları, ses, ışık gibi parametrelerle görünenin dışında mekânlar üretmek mümkündür. Bu sebeple sinemasal mekân algısı ile mimari mekân algısı birbirinden ayrılmaktadır. Sinemasal mekân deneyimi ise oyuncunun mekânda gerçekleştirdiği deneyimlerin yanı sıra izleyicinin hem mekânı görüp gerçekleşen hem de kendini mekânda hissedip algıladıklarıyla ortaya çıkan deneyimlerini de oluşturmaktadır. Yapılan çalışmada, seçilen filmler üzerinden incelenen mekân deneyimlerinde, izleyici tarafından gerçekleştirilen mekân deneyimleri kullanılmaktadır. Mekânsal imgelerin analizi ve mekân deneyimlerine etkisi de yine izleyicinin bakış açısıyla yapılmış incelemelerdir.

Akira Kurosawa'ya ait otuz filmin incelenmesinin ardından, belirlenen mekân kriterlerine uygun filmler seçilmiştir. Söz konusu kriterler; filmlerdeki özel ve kamusal mekânlar ve bu mekânlardaki açık-yarı açık-kapalı mekânlar üzerinden belirlenmiştir. Seçilen üç film; Budala (*Hakuchi, 1951*), Yaşamak (*İkiru, 1952*) ve Ağustos'ta Rapsodi (*Hachigatsu No Kyoshikoku, 1991*), belirtilen tüm kriterleri içinde barındıran filmlerdir. Bu filmler üzerinden yapılan mekân deneyimi ve mekânsal imgelerin analizi incelenerek, mekânsal imgelerin mekân deneyimine etkisi ortaya çıkarılmıştır.

Budala (*Hakuchi, 1951*) filminde, ev kavramı üzerine analizler yapılmış, karakterlerin kendilerine ait evlerinde gerçekleşen mekân deneyimleri incelenmiştir. Yaşamak (*İkiru, 1952*) filminde ise kamusal mekânların daha sıklıkla kullanılması ve açık mekânların anlatıma dahil edilmesi, karşılaşılan mekânsal imgelerin etkilediği mekân deneyimleri üzerine çıkarımlar yapılmasını sağlamıştır. Son olarak, Ağustos'ta Rapsodi (*Hachigatsu No Kyoshikoku, 1991*) filminde yaşanılan ve etkisi süren olay üzerine kentte ve özel mekânlarda değişen mekân deneyimlerinin yanı sıra özel alan ve kamusal alanı da kapsayarak kentsel ölçeğe yer vermesi, diğer filmlerde bulunmayan mekân türlerini inceleme olanağı sağlamıştır.

Bu çalışma kapsamında; seçilen filmlerin mekan deneyimleri incelendiğinde; kapı, pencere, eşik, merdiven ve bölücü mimari elemanlar gibi diğer elemanların yoğun olarak kullanıldıkları saptanmıştır. Bu mimari elemanların; çerçeve, sınır ve odak imgelerini oluşturdukları ve seçilen üç filmde de bu mekânsal imgelerle kullanıldığı görülmektedir. Bu imgeler, izleyicinin mekân algısını ve bununla beraber mekân deneyimlerini güçlendiren, zenginleştiren ve/veya deneyimin zaman-mekân ilişkisini değiştiren etkileri olduğu görülmektedir.

Heatcote'ye (2002) göre kapıların geçişi temsil etmesi durumundan yola çıkılarak ve koruyucu olarak algılanarak, güçlü mekânsal imgelere dönüşebildiğini vurgulanmaktadır. Zümrüt (2010) ise pencerelerin gerçek ile hayal arasında geçişi sağladığını ifade etmektedir. Kapı ve pencereler fiziksel özellikleri bakımından geçişi temsil etme ya da izleme aracı olma özelliklerine sahiptirler. Bu sebeple mimaride ve sinemasal mekânlarda güçlü imgelere dönüşmektedirler.

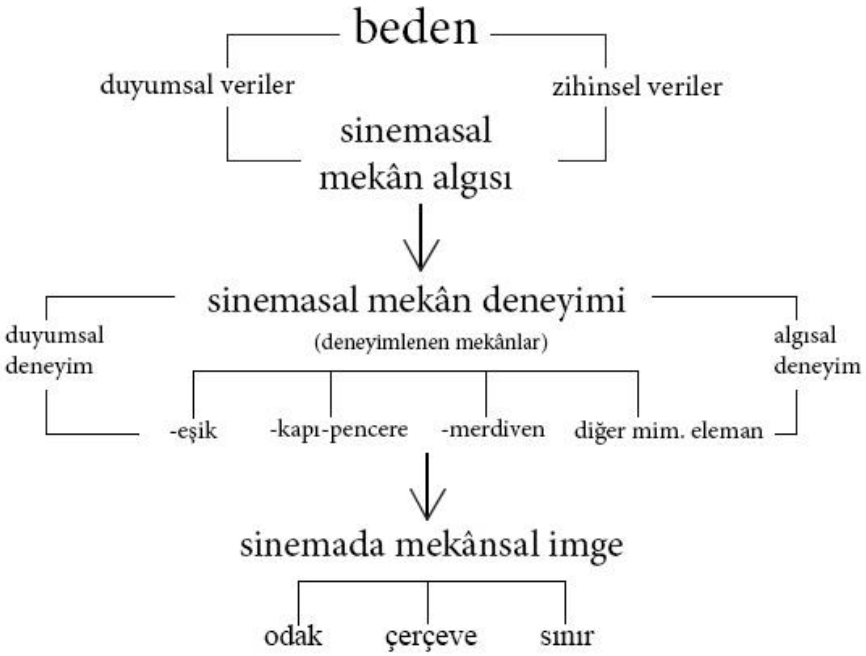
Gür (2020) ise kapı, pencere ve duvar gibi mekân ögelerinin, hareketi sınırlarken, merdivenin yeni açılımlar sunduğunu ve farklı kavramları beraberinde getirdiği ifade etmektedir. Ayrıca merdivenlere, filmlerde dramatik aksiyonu güçlendirmek ve formu itibariyle basamakların ritim gücünü kullanmak için sinemasal mekânlarda sıklıkla rastlanmaktadır (Ünver, 2020). İncelenen filmlerde Budala ve Yaşamak filmlerinde görünen merdivenler, önemli mekân ögelerin arasında yer almaktadır. Budala filminde merdiven basamakları; sohbetlerin, karşılamaların, buluşmaların, ayrılıkların ve dinlenmenin mekânı olabilmekte, bazen de yaşanılan evin ve deneyimleyen kişinin özelliklerinin yansıması olarak korku mekânına dönüşebilmektedir. Yaşamak filminde ise merdivenin, dikey sirkülasyon elemanı olmasından kaynaklanan, alt-üst hiyerarşik durumlarını temsil ettiği görülmektedir. Ayrıca, Yaşamak filmindeki baş karakterin evine ait merdiven tanımının, Gür'ün (2020), kapıların arkasında kalan hikayelere ortak olunan yer olarak ifade ettiği merdiven tanımına benzediği görülmektedir.

Çalışma kapsamında, ortaya çıkan çerçeve imgesine bakıldığında, seçilen filmlerde kapı ve pencerelerin kullanıldığı görülmüştür. Tunçok (2010), mimari mekânlarda temsiliyet aracı olarak kullanılan kapı ve pencere gibi mekân ögelerinin, sinemasal mekânlarda, mekânı tanımlamak için çerçeve imgesi olarak kullanıldıklarını ifade etmiştir. Söz konusu kullanım için Kaçmaz (1996), çerçeve imgesi ile bütün olanın parçalanarak, yeni anlamlar tanımladığını ve bu sebeple çerçevelemenin önemli bir yere sahip olduğunu ifade etmektedir. Bunlara ek olarak, hazırlanan bu çalışma kapsamında incelenen filmlerde, söz konusu çerçeve imgesine sıklıkla rastlandığı ve bu imgenin mekânı tanımlamanın yanı sıra öne çıkarılmak istenen mekân detaylarını da vurgulandığı görülmektedir.

Yapılan durum çalışmasında ulaşılan diğer mekânsal imge, sınır imgesidir. Sinemasal mekânlarda, kapı ve pencere gibi elemanların hatta bunların yanı sıra eşik, duvar, basamak, bölücü eleman gibi mekân ögelerinin sınır kavramını ifade ettiği görülmektedir. Sınır kavramı uzaklık-yakınlık, içerisi-dışarısı kavramlarını vurguladığı gibi zihinsel boyutta sınıra da işaret edebilmektedir. Örnek olarak Zümrüt Şahin (2010) tarafından hazırlanan film analizi durum çalışmasında, pencerelerin mimari mekânlarda içerisi ve dışarısı kavramlarını tanımlarken, sonsuz yaşamda gerçek ile düş arasındaki iletişimi sağladığı da görülmüştür. Yapılan bu çalışma kapsamında, Budala ve Yaşamak filminde bölücü elemanların sınır

imgesi olarak kullanıldığı görülmektedir. Bu imgelerle mekânı deneyimleyen izleyici, Budala filminde korkuyu deneyimlerken, Yaşamak filminde çaresizliği deneyimlemektedir.

Odak imgesi ile filmlerde asıl verilmek istenen duygu vurgulanmakta ve izleyici bu imgelerle daha içselleştirilmiş bir deneyim yaşamaktadır. Filmdeki vurguyu ön plana çıkarırken, özellikle Ağustos'ta Rapsodi filminde açığa çıkan odak imgelerinin, mekân deneyimini yönlendirdiği görülmektedir. Ortaya çıkan odak imgeleri ile sinemasal mekândaki kullanıcıların mekân deneyimlerinde ve algılarında filmin ilk ve son sekansları arasında değişimler olduğu görülmüş ayrıca bu imgeler ile mekânlar ve mekân kullanımları arasında gerçekleşen karşılaştırmalar ön plana çıkarılmıştır.



Şekil.6.1 Sinemada mekânsal imgelerin mekân deneyimine etkisi

Mekânın deneyimlenme sürecinin beden ile mekânın algılanması sürecinin ardından başlamasında olduğu gibi sinemasal mekânlarda da mekân deneyimi beden ve mekân algısı ile başlamaktadır. Yapılan tabloda, sinemada mekânsal imgelerin ortaya çıkma aşamaları gösterilmektedir (Şekil 6.1). Bu aşamalarda, seçilen filmlerde elde edilen bulgular kullanılmıştır. Filmlerde ortak kullanılan; eşik, kapı, pencere, merdiven ve diğer mimari

ögelerin deneyimlenmesinin ardından mekânsal imgelerin oluştuğu görülmüştür. Bu mekânsal imgeler; odak, sınır ve çerçeve olarak tanımlanmış ve bu imgelerin izleyicinin mekân deneyimini etkiledikleri sonucuna ulaşılmıştır. Yukarıda anlatılan, odak, çerçeve ve sınır imgelerinin detaylı tanımı ve etkileri, söz konusu izleyici üzerindeki etkileri tanımlamaktadır.

Mimarlıkta ve sinemada karşılaşılan mekân deneyimleri, sabit sınırlar olmadan zihinsel alanın geniş pratiklerinde kendini tamamlamaktadır (Pallasmaa, 2001). Mimari mekânlarda ve sinemasal mekânlarda gerçekleşen mekân deneyimleri, belli noktalarda ayrılsa da birbirine benzer süreçlerden geçmektedir.Bu mekân deneyimi sırasında, öncelikle beden vaoluşunu hisseder ardından zihinsel ve duyumsal verilerle bulunduğu mekânı algılamaya başlar. Daha sonra mekân deneyimi ile birlikte; ölçek, eylem, ses, ışık, koku, zaman, doku ve bellek gibi tanımlamalar yapılmaya başlar. Bu sürece kadar mimari mekânlarda ve sinema mekânlarda benzer deneyimlerle karşılaşılır. Ortaya çıkan fark, izleyenin mekânda bulunan kişi ile kurduğu zihinsel iletişimdir. Mekân deneyimini iletişim olarak tanımlayan Pallasmaa (2001), bu iletişimin sinema gibi sanatlarda sıklıkla kullanıldığına değinmektedir. Hazırlanan çalışma kapsamında sinemasal mekânlarda, mekân deneyimlerinin, mekânsal imgelerle karşılaşma sürecinde geçirği etkileşim incelenmiş, mekân deneyimi sırasında ortaya çıkan kavramların mekânsal imgelerle birlikte başkalaşabildiği sonucuna ulaşılmıştır. Mekânsal imgeler ile karşılaşıldığında değişen mekân algısının yanı sıra kullanıcının mekânı deneyimlemesinde yönelimler değişebilmektedir. Buna bağlı olarak, izleyicinin yaşadığı mekân deneyimi de bu durumdan etkilenmektedir. Mekânsal imgelerle çarpışan zihin, algıya bağlı gerçekleşen mekân deneyiminde yaşadığı süreç değişmektedir. Söz konusu imgelerle birlikte ölçek farklı algılanabilir, sesler, koku, ışık, doku değişebilir, zaman kavramı farklılaşabilir, eylemler farklı şekillerle yönlenebilir ya da bellekte farklı izlere rastlanabilmektedir.

Hazırlanan bu çalışma kapsamında seçilen üç film üzerinden yapılan mekân deneyimi ve mekânsal imgelerin analizlerinin sonucu kapı, pencere, merdiven, eşik ve diğer mimari elemanların; çerçeve, sınır, eşik gibi imgeleri ortaya çıkardığı sonucuna ulaşılmıştır. Balazs (2013), iyi bir filmde mekânın niteliğinin ve kullanılan imgelerin etkili olduğunu ifade ederek, sinemanın mimariden faydalanan yönünü vurgularken, Schaai (2020) de film mimarisinin anlam mimarisi olduğunu, çerçevede önemi olmayan ve söyleyecek bir şeyi

olmayan hiçbir şeyin olmadığını ve film mimarisinin her zaman içinde mekânsal imgeler barındırdığını ifade etmektedir. Bu görüşlerden yola çıkarak, sinemada, mekân deneyimi ile oluşan mekânsal imgelerin, izleyicinin devam eden mekân deneyiminde, algısal süreci değiştirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Seçilen filmlerde izleyicinin, filmi izlerken; sınır, odak ve çerçeve imgeleriyle, mekân kullanımlarını detaylandırdığı, yaşanan duyguları içselleştirdiği, oyuncu ile yaşadığı iletişimin güçlendiği ve mekânda kendine algısal olarak yer edindiği gözlenmiştir. Bu etkiler, izleyicinin mekân deneyimlerini şekillendiren ve yönlendiren etkilerdir.

Bu çalışmada sinemasal mekanlarda karşılaşılan mekânsal imgelerin, izleyicinin mekân deneyimlerine etkisi araştırılmıştır. Çalışmanın asıl amacı, mekânı fiziksel özelliklerinin yanı sıra algısal yönünü de göz önünde bulundurarak tanımlamak ve sinemasal mekânlar üzerinden incelemektir. Sinemanın, mimarlık ile olan ilişkilerinde, mekânı salt görüntü olarak kullanmasının yanı sıra mekânın bıraktığı izlerden faydalanabilmesi, söz konusu ilişkinin boyutlarını güçlendirmektedir. Çalışmanın devamında, sinemanın mimari üzerindeki potansiyelleri kullanılarak, mekânsal imge ve mekân deneyimi üzerine araştırmalar sürdürülebilir, çalışma detaylandırılabilir ve daha kapsamlı hale getirilebilir.

KAYNAKLAR DİZİNİ

Adanır, O., 2003, Sinemada Anlam ve Anlatım, Alfa Yayınları, İstanbul, s.13-44.

Akçay, A., 2008, The Architectural City Images in Cinema: The Representation of City in Renaissance as a Case Study, Yüksek Lisans tezi, ODTÜ Mimarlık Fakültesi, 104 s. (yayımlanmamış).

Anonim, 1951, Budala Filmi, https://ugurfilm.com/hakuchi/ erişim tarihi: 07.01.2021.

Anonim, 1952, Yaşamak Filmi, https://tafdi.org/izle/altyazili/416-ikiru erişim: 07.01.2021.

Anonim, 1991, Ağustos'ta Rapsodi Filmi, https://ugurfilm.com/hachi-gatsu-no-rapusodi/ erişim tarihi: 07.01.2021.

Anonim, 1999, John Malkoviç Olmak Filmi, https://unutulmazfilmler.pw/being-john-malkovich-john-malkovich-olmak.html erişim tarihi: 17.12.2020.

Anonim, 2003, Dogville Filmi, https://www.archdaily.com/375095/films-and-architecture-dogville erişim tarihi: 04.02.2021.

Bachelard, G., 2013, Mekânın Poetikası, (Çev. A. Tümertekin), İthaki Yayınları, İstanbul, s.33-122.

Balazs, B., 2013, Görünen İnsan Ya da Sinema Kültürü, (Çev. O. Kasap), Say Yayınları, İstanbul, s.33-107.

Baudrillard, J., 2020, Simülakrlar ve Simülasyon, (Çev. O. Adanır), Doğu Batı Yayınları, İstanbul, s.13-33.

Benjamin, W., 2018, Pasajlar, (Çev. A. Cemal), Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, s.37-86.

Berger, J., 2008, Görme Biçimleri, (Çev. Y. Salman), Metis Yayınları, İstanbul.

Bergson, H., 2007, Madde ve Bellek, (Çev. I. Ergüden), Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, s.7-50.

Beşışık, G., 2013, Sinema ve Mimarlıkta Mekan Kurgusu ve Kavrayışı, Dokuz Eylül Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, 119 s. (yayımlanmamış).

Botz-Bornstein, T., 2009, Filmler ve Rüyalar Tarkovski, Bergman, Sokurov, Kubrick ve Wong Kar-Wai, (Çev. C. Soydemir), Metis Yayınları, İstanbul, s.11-164.

Bruno, G., 2002, Atlas of Emotions: Journeys in Art, Architecture, and Film, Verso, p. 55-71.

Burnett, R., 2007, İmgeler Nasıl Düşünür?, (Çev. G. Pusar), Metis Yayınları, İstanbul, s.29-112.

KAYNAKLAR DİZİNİ (devam)

Chscarnley, D., 1997, Production Design As Process, , Cinema and Architecture: Melies, Mallet-Stevens, Multimedia, F. Penz, M. Thomas, (Eds.), BFI Publishing, pp. 154-165.

Çöğür, A. S., 2007, Akira Kurosawa Sinemasında Japon Kültürü ve Batı Kültürünün Sentezlenmesi, Yüksek Lisans tezi, Beykent Üniversitesi, Sinema-Tv Sanat Dalı, 86 s. (yayımlanmamış).

Damrau, K., 2000, Fantastic Spatial Combinations in Film, Architectural Design, 70, 1, 58-61.

Dear, M., 1998, Between Architecture and Film, Architectural Design, 64, 11/12, 8-15.

Dehnadfar, D. P., 2016, Crafting Architectural Experiences Exploring Memory Places, Perkins and Will Research Journal, 8,2, 31-51.

Deleuze, G., 2014, Sinema I: Hareket-İmge, (Çev. S. Özdemir), Norgunk Yayıncılık, İstanbul, s.82-231.

Diken, B., Laustren, C. B., 2019, Filmlerle Sosyoloji, (Çev. S. Ertekin), Metis Yayıncılık, İstanbul, s.17-70.

Donald, R., 1998, The Films of Akira Kurosawa, University of California, p.10-13.

Ersoy, E., 2010, Mimarlık ve Sinema Etkileşimi Bağlamında Mekansal İmge Kullanımıyla Durağan Mekanın Dinamik Mekana Dönüşümü, Yüksek Lisans tezi, İTÜ, Mimarlık Anabilim Dalı, 91s. (yayımlanmamış).

Freud, S., 1996, Düşlerin Yorumu I. (Çev. E. Kapkın), Payel Yayınevi, s.287.

Gombrich, E. H., 2015, İmge ve Göz: Görsel Temsil Psikolojisi Üzerine Yeni İncelemeler, (Çev. K. Atakay), Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, s.244-298.

Gür, B. F., 2020, ‘Merdiven’den Mimarlığın Eleştirisine Bakmak, Mimari Yansımalar, G. Kaymak Heinz, D. Yasar, (Derl.), Yem Yayıncılık, s.55-75.

Hacıömeroğlu, T. N., 2017, A Model For Reading Architectural Narrative in Different, Aurum Mühendislik Sistemleri ve Mimarlık Dergisi, 1, 2, 49-58.

Hacıömeroğlu, T. N., 2008, Reconstruction of Architectural Image in Science Fiction Cinema: A Case Study on New York, Yüksek Lisans tezi, ODTÜ Mimarlık Fakültesi, 79 s. (yayımlanmamış).

Harvey, D., 2015, Umut Mekanları, (Çev. Z. Gambetti), Metis Yayınları, İstanbul, s.125-130.

KAYNAKLAR DİZİNİ (devam)

Harvey, D., 2019, Sosyal Adalet ve Şehir, (Çev. M. Moralı), Metis Yayınları, İstanbul, s.27-51.

Heatcote, E., 2020, Modernism as Enemy: Film and the Portrayal of Modern Architecture, Architectural Design, 70, 1, 70-73.

Heidegger, M., 2020, Varlık ve Zaman, (Çev. K. Ökten), Alfa Yayınları, İstanbul, s.162-180.

Higson, A., 1996, Dissolving Views: Key Writings on British Cinema, Bloomsbury Publishing, London.

Holl, S., Pallasmaa, J., Perez-Gomez, A., 2006, Questions of Perception: Phenomenology of Architecture, William Stout Publishers.

Jay, M., 2012, Deneyim Şarkıları Evrensel Bir Tema Üzerine Modern Çeşitlemeler, (Çev. B. E. Aksoy), Metis Yayınları, İstanbul, s.27-44.

Kaçmaz, G., 1996, Architecture and Cinema: A Relation of Representation Based on Space, Yüksek Lisans tezi, ODTÜ Mimarlık Fakültesi, 139 s. (yayımlanmamış).

Kale, G., 2004, Sinemada Görsel Deneyim ve Mimarlık, Yüksek Lisans tezi, İTÜ, Mimarlık Anabilim Dalı, 82 s. (yayımlanmamış).

Kurosawa, A., 2006, Kurbağa Yağı Satıcısı, (Çev. D. Egemen), Agora Kitaplığı, İstanbul.

Lamster, M., 2000, Introduction, Architecture and Film, M. Lamster, (Ed.), Princeton Architectural Press, pp. 1-8.

Lang, J., 1987, Creating Architectural Theory, The Role of Behavioral Sciences in Enviromental Design, Van Nostrand Reinhold, New York.

Lefebvre, H., 2014, Mekânın Üretimi, (Çev. I. Ergüden), Sel Yayıncılık, İstanbul.

Lefebvre, H., 2019, Gündelik Hayatın Eleştirisi II: Gündelik Hayat Sosyolojisinin Temelleri, (Çev. I. Ergüden), Sel Yayıncılık, İstanbul, s.229-307.

Merleau-Ponty, M., 2006, Algının Önceliği ve Onun felsefi Sonuçları, (Çev. Y. Yıldırım), Kabalcı Yayınevi, İstanbul, s.21-30.

Merleau-Ponty, M., 2017, Algının Fenomenolojisi, (Çev. E. Sarıkartal ve E. Hacımuratoğlu), İthaki Yayınları, İstanbul, s.279-402.

Mitchell, W., 1984, What is an image?, The Johns Hopkins University Press, 15, 3, 503-537.

KAYNAKLAR DİZİNİ (devam)

Morin, E., 2005, The Cinema, or Imaginary Man, University of Minnesota Press, Minnepolis, p.201-218.

Mutman, D., 2020, Oyun Zamanı (Playtime), Sinemada Mimarlık, H. T. Akarsu, N. Erdoğan, T. Özbursalı (Derl.), Yem Yayıncılık, İstanbul, s.20-25.

Norberg-Schulz, C., 1968, Intentions in Architecture, MIT Press, Cambridge.

Norberg-Schulz, C., 1971, Existence, Space and Architecture, Praeger.

Ockman, J., 2000, Architecture in a Mode of Distraction: Eaight Takes on Jacques Tati's Playtime, Architecture and Film, M. Lamster, (Ed.), Princeton Architectural Press, pp. 171-195.

O'Herlihy, L., 1994, Architecture and Film, Architectural Design, 64, 11/12, 90-91.

Özer, B., 2018, Kültür Sanat Mimarlık, Yem Yayıncılık, İstanbul.

Pallasmaa, J., 2001, The Architecture of Image: Existential Space in Cinema, Rakennustieto, Helsinki.

Pallasmaa, J., 2006, An Architecture of the Seven Senses, Questions of Perception, William Stout Publishers, pp. 27-38.

Pallasmaa, J., 2014, Space, Place and Atmosphere. Emotion and Peripherical Perception in Architectural Experience, Lebensvelt, pp. 230-245.

Pallasmaa, J., 2019, Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular, (Çev. A. U. Kılıç.), Yem Yayıncılık, İstanbul.

Penz, F., 1994, Cinema and Architecture, Architectural Design, 64, 11/12, 38-41.

Penz, F., Thomas, M., 1997, Cinema and Architecture: Melies, Mallet-Stevens, Multimedia, BFI Publishing.

Penz, F., 1997, Architecture in the Films of Jacques Tati, Cinema and Architecture: Melies, Mallet-Stevens, Multimedia, F. Penz, M. Thomas, (Eds.), BFI Publishing, pp. 62-69.

Rasmussen, S. E., 2018, Yaşanan Mimari, (Çev. Ö. Erduran), Remzi Kitabevi, İstanbul, s.37-58.

Robert, L., Westlake, M., 2006, Film Theory: An Introduction, Manchester University Press.

Sartre, J. P., 2017, İmgelem, (Çev. A. Tümertekin), İthaki Yayınları, İstanbul, s.5-76.

KAYNAKLAR DİZİNİ (devam)

Satur, G., 2018, Sinemada Ankara Kentinin İzdüşümü: Bir Kenti Sinema Üzerinden Okuma Deneyimi, Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 11, 2, 1607-1630.

Schaai, H, D., 2020, Space of the Psyche in German Expressionist Film, Architectural Design, 70, 1, 12-15.

Shonfield, K., 2000, Walls Have Feelings: Cut Films About Sex in 1960s London, Architectural Design, 70, 1, 32-35.

Stavrides, S., 2018, Kentsel Heterotopya, (Çev. A. Karatay), Sel Yayıncılık, İstanbul.

Sütçü, Ö. Y., 2015, Deleuze'de İmge Hareketi Olarak Sinemanın Felsefesi, Sentez Yayınları, İstanbul, s.63-87.

Şahin, Z., 2010, Sonsuzluğun Düş Mekânları Ve Bir Evren Mimarisi: Aşkın Gücü, Sinemekân, A. Allmer, (Der.), Varlık Yayınları, İstanbul, s.31-46.

Şamlıoğlu, T., 2020, Mekânsal Bir Deneyim Olarak Milli Reasürans Çarşısı, Mimari Yansımalar, G. Kaymak Heinz, D. Yasar, (Derl.), Yem Yayıncılık, İstanbul, s.171-186.

Şan, E., 2015, Merleau-Ponty, Say Yayınları, İstanbul, s.64-81.

Şenavcu, H. İ., 2016, Japon Dinî Bayramlarının Genel Özellikleri ve Sosyal Hayattaki Yeri, Mîzânü'l-Hak: İslami İlimler Dergisi, 2, 41-56.

Tanyeli, U., 2017, Yıkarak Yapmak Anarşist Bir Mimarlık Kuramı İçin Altlık, Metis Yayınları, İstanbul, s.13-69.

Tschumi, B., 2018, Mimarlık ve Kopma, (Çev. A. Tümertekin), Janus Yayıncılık, İstanbul, s. 135-158.

Tunçok Sarıberberoğlu, M., 2020, Sinematik Kurgunun Bilinçaltı Mekânları-Tekinsiz Mekânlar, Mimarlık ve Yaşam, 5, 1, 27-39.

Tunçok, M., 2010, Kişisel Mekânın Mimari Temsillerinin 1990 Sonrası Yeni Türk Sinemasında Seçilmiş Filmler Üzerinden Çözümlenmesi, Yüksek Lisans tezi, İTÜ Mimarlık Fakültesi, 113 s. (yayımlanmamış).

Urry, J., 2018, Mekânları Tüketmek, (Çev. R. G. Öğdül), Ayrıntı Yayınları, İstanbul, s.102-106.

Ünver, B., 2020, Kubrick Sinemasında Tekinsiz Bir Muğlak Mekân: Overlook Oteli, Mimarlık ve Yaşam, 5, 2, 487-515.

KAYNAKLAR DİZİNİ (devam)

Üstün, E., 2015, Sinematografik Üretim: Mekân ve Zaman Deneyiminin Bedenleşmesi, Yüksek Lisans tezi, İTÜ Mimarlık Fakültesi, 113 s. (yayımlanmamış).

Vidler, A., 1993, The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary, Assemblage, 21, 44-59.

Wild, P., 2014, Akira Kurosawa, Reaction Books, Glasgow, p.63-80.

Yıldız, E., 2020, Düşünebilen Bir Zihin ve Bir Ölü Johnny Silahını Kaptı, Sinemada Mimarlık, H. T. Akarsu, N. Erdoğan, T. Özbursalı (Derl.), Yem Yayıncılık, İstanbul, pp. 95-100.

Yücel, A., ve Ökem, H. S., 2020, Mekânın Sinematografik Temsili Bağlamında Beden-Mekân İlişkisi, Kent Akademisi, 13, 4, 688-700.