

**T.C.
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ**

**SİNEMADA MEKANSAL DUYUMSAMA:
THE SHINING FİLMİ ÖRNEĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

BÜŞRA ÜNVER

İSTANBUL, 2012

**T.C.
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ**

**FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
İÇ MEKAN TASARIMI**

**SİNEMADA MEKANSAL DUYUMSAMA:
THE SHINING FİLMİ ÖRNEĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

BÜŞRA ÜNVER

Tez Danışmanı: YRD. DOÇ. DR. E. ÜMRAN TOPÇU

İSTANBUL, 2012

T.C.
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ

FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
İÇ MEKAN TASARIMI

Tezin Adı: Sinemada Mekansal Duyumsama: *The Shining* Filmi Örneği
Öğrencinin Adı Soyadı: Büşra ÜNVER
Tez Savunma Tarihi: 07 Haziran 2012

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları yerine getirmiş olduğu Fen Bilimleri Enstitüsü tarafından onaylanmıştır.

Doç. Dr. Tunç BOZBURA
Enstitü Müdürü
İmza

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları yerine getirmiş olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. Gürkut UYSAL
Program Koordinatörü
İmza

Bu Tez tarafımızca okunmuş, nitelik ve içerik açısından bir Yüksek Lisans tezi olarak yeterli görülmüş ve kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmzalar

Tez Danışmanı
Yrd. Doç. Dr. E. Ümran TOPÇU

Üye
Prof. Dr. Murat SOYGENİŞ

Üye
Yrd. Doç. Dr. Fatih US

TEŐEKKÜR

Bu tez alıőması sűresince fikirlerimi destekleyen, beni cesaretlendiren ve deęerli yardımları ile beni yűnlendiren tez danıőmanım Sayın Yrd. Do. Dr. E. Ŭmran TOPU'ya teőekkűr ederim. Ayrıca, alıőmalarım boyunca manevi desteklerini esirgemeyen sevgili aileme hoőgűrűlerinden ve arkadaőım Gizem SAZAN'a dostluęundan dolayı teőekkűr ederim.

İstanbul, 2012

Bűőra ŬNVER

ÖZET

SİNEMADA MEKANSAL DUYUMSAMA: THE SHINING FİLMİ ÖRNEĞİ

Büşra Ünver

İç Mekan Tasarımı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Emine Ümran TOPÇU

Haziran 2012, 120 Sayfa

Bu çalışmada mimarlık ve sinema arasındaki ilişki mekansal duyumsamalar bağlamında ele alınmıştır. Çalışmanın amacı mimarlığın ve mekan kavramının disiplinlerarası yaklaşımla irdelenmesi, mimarlık kuramı için yeni açılımlar oluşturulmasıdır. Bu çalışmada incelenen filmlerdeki mekanların salt teknik ve matematiksel bir yaklaşımla değil, fenomenolojik-hermeneutik bir yaklaşımla ele alınması yöntem olarak benimsenmiştir. Bu bağlamda filmlerdeki mekanların insan üzerinde oluşturduğu duyumsamalar tezin konusunu oluşturmaktadır. Çalışmanın ilk bölümünde disiplinlerarası yaklaşım tanımlanmakta ve mimarlığın diğer disiplinlerle olan ilişkisi incelenmektedir. İkinci bölümde ise mimarlık ve sinemada mekan olgusu üzerinde durulmuş ve türlerinin çarpıcı örnekleri olan dört film ile sinema mimarlık ilişkisi ele alınmıştır. Üçüncü bölümde, Stanley Kubrick sinemasından *'The Shining'* filmi, çalışmanın ilk iki bölümünde irdelenen yaklaşımlar doğrultusunda ve mekansal duyumsama bağlamında ele alınmaktadır. Bu bölümde filmin genel bilgilerinin verilmesinin ardından ana mekanları belirlenmiş ve bu mekanların filmdeki karakterler ve izleyicide yarattığı duyumsamalar ele alınmıştır. Sonuç bölümünde mekansal duyumsamanın mimarlıkta hem kuram hem de uygulama için önemli bir unsur olduğu, mekanın ve mimarlığın insandan bağımsız düşünülemediği, zaman ve mekan kavramları ile varolan sinema aracılığıyla vurgulanmıştır. Disiplinlerarası çalışmaların önemini belirttiği bu tezde sinemanın, mimarlık kuramının geliştirilmesine katkı sağlayacağı ve bu alanda yapılacak bilimsel çalışmaların alana yeni bakış açıları getireceği düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Mekansal Duyumsama, Mimaride Mekan, Sinemada Mekan, The Shining Filmi

ABSTRACT

SENSORY PERCEPTION OF SPATIAL ENVIRONMENT IN CINEMA: A CASE STUDY OF *THE SHINING*

Büşra Ünver

Interior Design

Thesis Supervisor: Assist. Prof. Dr. Emine Ümran TOPÇU

June 2012, 120 pages

This study addresses the interrelation between architecture and cinema along with the sensory perception of the spatial environment. Aim of the study is to analyze architecture and spatial environment with an interdisciplinary point of view and raise new possible statements in the architectural discourse. The movies analyzed in this study use a phenomenological-hermeneutic method along with the technical and mathematical approach. In this context; this study constitutes the perceptual affects of the spatial environment in movies, for the audience. In the first part of the study; interdisciplinary approach is defined and the interrelation of architecture with other disciplines is analyzed. The second part analyses the architecture and the spatial environment in cinema. In this part four striking example movies are pointed out to address the interrelation of architectural and cinematic discourse. In the third part; the example from the Stanley Kubrick cinema ‘The Shining’ is analyzed with the approaches from the first two parts, also with the perception of the spatial environment. In this part the general information regarding to the movie is given, the main places are identified and the perceptual affects of these places are addressed. In the conclusion part of the study; the importance of spatial perception for architecture, theory and practice is explained. In this part, the interrelation between architecture and place is emphasized as inseparable using time and place concepts using the existent cinema. This study denotes the importance of interdisciplinary discourse and it is expected to be a contribution to the architectural discourse with a fresh perspective for the future scientific studies in this field.

Keywords: Sensory Perception of Spatial Environment, Architectural Space, Cinematic Space, The Shining

İÇİNDEKİLER

ŞEKİLLER	viii
1. GİRİŞ	1
1.1 AMAÇ	2
1.2 KAPSAM	2
1.3 YÖNTEM	3
1.4 İLGİLİ LİTERATÜR	3
2. DİSİPLİNLERARASI YAKLAŞIM BAĞLAMINDA MİMARLIK	6
2.1 DİSİPLİNLERARASI YAKLAŞIM	6
2.2 MİMARLIĞIN DİSİPLİNLERLE İLİŞKİSİ	7
3. MİMARLIK VE SİNEMADA MEKAN OLGUSU	10
3.1 MİMARLIKTA MEKAN	10
3.1.1 Kartezyen Felsefeye Dayalı Mekan Anlayışı	10
3.1.2 Fenomenolojik Mekan Anlayışı	11
3.2 SİNEMADA MEKAN	15
3.3 MİMARLIK VE SİNEMA İLİŞKİSİ.....	17
3.4 MİMARININ SİNEMADAKİ YANSIMALARINA ÖRNEKLER	19
3.4.1 Mon Oncle (1958)	20
3.4.2 Psycho (1960)	27
3.4.3 Dogville (2003)	41
3.4.4 Wall-E (2008)	44
4. KUBRICK SİNEMASINDAN "THE SHINING" FİLMİNDE MEKANSAL DUYUMSAMA	61
4.1 KUBRICK VE SİNEMASI	61
4.2 "THE SHINING" FİLMİ VE SİNOPSİSİ	63
4.3 "THE SHINING" FİLMİNİN MEKANI: THE OVERLOOK HOTEL VE SİNE-MEKAN OLARAK OTEL	66
4.4 "THE SHINING" FİLMİNE HAKİM OLAN DUYUMSAMA: 'TEKİNSİZLİK'.....	70
4.5 "THE SHINING" FİLMİNİN MEKANLARI VE DUYUMSATTIKLARI	73

4.5.1 Lobi-Sıkışmışlık	74
4.5.2 Koridorlar-Tedirginlik	77
4.5.3 Torrence Ailesi'nin Odası-Güvensizlik	82
4.5.4 Asansör-Bilinmezliğin Korkusu	87
4.5.5 Labirent-Kaybolmuşluk	90
4.5.6 Merdiven-Tırmanan Korku ve Panik	95
4.5.7 Balo Salonu-Yanılsama	98
4.5.8 Banyo-Saldırganlık	103
5. SONUÇ VE ÖNERİLER	107
KAYNAKÇA	113

ŞEKİLLER

Şekil 3.1: Mon Oncle filminin afişi	20
Şekil 3.2: Tati, Hulot Amca rolünde	21
Şekil 3.3: Villa Arpel	22
Şekil 3.4: Villa Arpel'in mutfağı	23
Şekil 3.5: Villa Arpel'deki sandalyeler	23
Şekil 3.6: Villa Arpel'in bahçesi	24
Şekil 3.7: Plastac yapısı	25
Şekil 3.8: Okul binası	26
Şekil 3.9: Hulot'un evi	27
Şekil 3.10: Psycho filminin afişi.....	28
Şekil 3.11: Alfred Hitchcock	29
Şekil 3.12: Yatay ve dikey çizgilerin şehir silüetine dönüşümü	30
Şekil 3.13: Karanlık odanın yarı açık penceresi	31
Şekil 3.14: Jaluzinin önündeki sevgililer	32
Şekil 3.15: Dış dünyaya açılan pencere	32
Şekil 3.16: Bates Motel ve Norman'ın evi	33
Şekil 3.17: Filmdeki ilk gözetleme sahnesi	34
Şekil 3.18: Resepsiyondaki ayna	34
Şekil 3.19: Norman'ın ölü hayvanlarla dolu odası.....	35
Şekil 3.20: Gözetleme deliği	36
Şekil 3.21: Banyo sahnesi	37
Şekil 3.22: Yeni gözetleyen: Dedektif	38
Şekil 3.23: Açı oyunları ve merdiven	39
Şekil 3.24: Norman boş duvarın önünde	40
Şekil 3.25: Dogville filminin afişi	41
Şekil 3.26: Dogville'in kuşbakışı görünümü	42
Şekil 3.27: Dogville'de iç ve dış mekanlar	43
Şekil 3.28: Wall-E filminin afişi	45
Şekil 3.29: Wall-E'nin tasarımı için yapılan çalışmalar	47
Şekil 3.30: Wall E'nin çevresi için yapılan eskiz çalışmaları	48

Şekil 3.31: Çöp kuleleri için yapılan modelleme çalışmaları	49
Şekil 3.32: Wall-E ve terkedilmiş yapılar ve çöp kulelerinden oluşan yeryüzü	50
Şekil 3.33: Wall-E'nin evi	50
Şekil 3.34: Ralph Eggleston tarafından yapılan renk senaryosu	51
Şekil 3.35: Axiom'un iç mekanları	51
Şekil 3.36: Tomorrowland'in bir fotoğrafı	52
Şekil 3.37: Tomorrowland etkilerinin görüldüğü kosept çalışması	53
Şekil 3.38: Shanghai ve Los Angeles'dan fotoğraflar	53
Şekil 3.39: Santiago Calatrava'nın bir yapısı	54
Şekil 3.40: Buy'N'Large için yapılan konsept çalışmaları	54
Şekil 3.41: Axiom'un mekan tasarım tercihlerini gösteren ışık ve renk haritası	55
Şekil 3.42: Arka sınıf konsept çalışması için aydınlatma çalışmaları	56
Şekil 3.43: Ekonomi sınıfı konsepti için aydınlatma çalışmaları	57
Şekil 3.44: Arka sınıf konsepti için aydınlatma çalışmaları	57
Şekil 3.45: Uzay gemisindeki tüketimi vurgulayan değişken panolar ve dolaşım akslarını oluşturan zemin çizgileri	58
Şekil 3.46: Kaptan'ın komuta odası	59
Şekil 3.47: Solda Hal 9000, Sağda Axiom'un otomatik kaptanı	59
Şekil 3.48: Axiom insanların yeryüzü ile tanışması	60
Şekil 3.49: Yeryüzünün canlanması	60
Şekil 4.1: Stanley Kubrick	61
Şekil 4.2: The Shining filminin afişi	64
Şekil 4.3: Last Year in Marienbad (Alain Resnais, 1961) otel dış ve iç mekanı	68
Şekil 4.4: Death in Venice (Luchino Visconti, 1971) Otel Lobisi	68
Şekil 4.5: Psycho filminin mekanları	69
Şekil 4.6: Overlook Hotel	73
Şekil 4.7: Overlook Hotel lobisi	75
Şekil 4.8: Wendy'nin lobiye girmesi	76
Şekil 4.9: Danny'nin koridor gezintisi	78
Şekil 4.10: Danny'nin koridorda ikiz kız kardeşlerle karşılaşması	79

Şekil 4.11: Solda filmdeki ikiz kız kardeşler, sağda Arbus'un çektiği fotoğraf	80
Şekil 4.12: Danny halıda oynar	81
Şekil 4.13: Torrence Ailesi'nin odası	83
Şekil 4.14: Odada ayna kullanımı	84
Şekil 4.15: Redrum	85
Şekil 4.16: Danny Tony ile konuşurken	86
Şekil 4.17: 'Here's Johnny!'	86
Şekil 4.18: Asansörden boşalan kan	88
Şekil 4.19: Labirent desenli Girit sikkeleri	90
Şekil 4.20: Danny ve Wendy'nin labirent gezintisi	92
Şekil 4.21: Jack'in labirent makedini incelemesi	93
Şekil 4.22: Pablo Picasso, Minotauremachia (1935)	94
Şekil 4.23: Wendy ve Jack'in basamaklarda tartışması	96
Şekil 4.24: Jack'in basamakları çıkışı	96
Şekil 4.25: Jack'in merdivenlerden düşüşü	97
Şekil 4.26: Wendy'nin paniği	97
Şekil 4.27: M. C. Escher, Relativity (1953)	98
Şekil 4.28: Jack Goldroom'a gider	99
Şekil 4.29: Jack Goldroom'da	100
Şekil 4.30: Balo	101
Şekil 4.31: Fotoğraflar	102
Şekil 4.32: Jack 1921'deki baloda	102
Şekil 4.33: The Shining'de kırmızı rengin kullanımı	103
Şekil 4.34: Jack ve Grady Goldroom' un tuvaletinde	104
Şekil 4.35: Yeşil banyo	106

1. GİRİŞ

Günümüz akademik çalışmalarında giderek daha da fazla irdelenen disiplinlerarası yaklaşım, postendüstriyel dönemle birlikte sanat ve bilim alanlarının disiplinler yapılarının tartışılmaya başlaması sonucunda ortaya çıkmıştır. Böylece, disiplinlerin kesin sınırları belirsizleşmiş; kesişimlerden oluşan karmaşık bir yapı, etkileşimli bir sistemde melezleşen disiplinler oluşmuştur. Bu etkileşimler ile birlikte disiplinler kendi alanlarına ait çözümleri diğer alanlarda da aramaya başlamış ve disiplinlerarasında yeni ilişkiler doğmaya başlamıştır.

Mimarlık, bu karmaşık bilgi sistemi içerisinde disiplinlerarası çalışmalarda en verimli sonuçların alınabileceği disiplinlerden biridir. Çünkü mimarlık, bir bilgi ve üretim alanı olarak kaynakları, ürünleri, üretim biçimi ve kullandığı araçlar gereği salt bilimsel bilgi ile açıklanamamaktadır. Mimarlık disiplinler açısından doğa-sosyal-insan bilimleri olmak üzere üçe ayrılan örgütlü bilgi yapısı içinde bir sınıflandırmaya kolay kolay tabi tutulamamaktadır. Mimarlık hem veri edinme hem de bu veriyi işleyip kullanabilme anlamında diğer bilgi alanlarının bakış açılarına ihtiyaç duymaktadır. Bu bağlamda mimarlık için disiplinlerarası gidip gelebilen bir bilgi alanından söz edilebilir. Psikoloji, sosyoloji, politika, coğrafya, şehir planlama, felsefe, arkeoloji, resim, heykel, müzik, fotoğraf ve sinema mimarlığın etkileşim halinde olduğu disiplinlerden birkaçıdır.

Mimarlığın doğası gereği görsel iletişim biçimleri ile ilişkisi ise kaçınılmazdır. Modern dünyanın yeni sanatı olarak beliren ve hızla gelişen fotoğraf ve fotoğrafın hareket ve sesle evrilmiş hali olan sinema ise, mimarlığın etkileşim içinde olduğu temel görsel iletişim biçimlerindedir.

Mimarlık ve sinemanın varoluşunun iki temel unsuru olan 'zaman ve mekan' kavramlarının ortak oluşu düşünüldüğünde bu iki disiplin arasındaki ilişkinin etkileşimden bir adım ötede dahi olduğu söylenebilir.

Mimarlık ve sinemanın zamansal ve mekansal yapılarından dolayı yakın olmaları özünde ikisinin de yaşam (yaşanılan) mekanını ifade etmelerinden kaynaklanmaktadır.

Mimarlık ve sinema alanında disiplinlerarası çalışmalarda bulunan Pallasmaa'nın da (2007) belirttiği gibi bu iki disiplin ayrıntılı yaşam görüntüleri ortaya çıkarır ve ikisi de yaşamın deneysel sahnelerini yaratırlar.

1.1 AMAÇ

Çalışmanın amacı, günümüz mekan anlayışının salt fiziksel matematiksel temellere dayanan sınırlı bir anlayıştan öte, bir çok disiplinin bir araya getirdiği girift bir yapıdan oluştuğu ve insanın mekandan ayrı değil, mekanın her zaman insanla birlikte varolduğu fikrini sinema aracılığıyla vurgulamaktır. Sinemanın kendini yaratırken mimarlığı, mimarlığın ise kendini ararken sinemayı kullanmasından hareketle bu çalışmada, mimarlık kuramının mekansal duyumsama kavramı üzerinden irdelenmesi, elde edilen bulgular ışığında yeni tartışmaların açılması hedeflenmiştir.

1.2 KAPSAM

Çalışmanın ilk bölümünde disiplinlerarası yaklaşım tanımlanmakta ve mimarlığın diğer disiplinlerle olan ilişkisi incelenmektedir. İkinci bölümde ise mimarlık ve sinemada mekan olgusu üzerinde durulmuş ve türlerinin çarpıcı örnekleri olan dört film ile sinema mimarlık ilişkisi ele alınmıştır. Bu filmler, Mon Oncle (1958), Psycho (1960), Dogville (2003) ve Wall-E (2008) olmak üzere dört farklı türde olan ve dört farklı mekan anlayışının benimsendiği filmlerdir. Üçüncü bölümde Stanley Kubrick sinemasından The Shining filmi mekansal duyumsama bağlamında ayrıntılı olarak incelenmiştir. Bu filmin seçiminde filmdeki mekanların pasif bir dekor veya arkaplan olarak kalmaması, mimarın film anlatısının kendisini oluşturması etkili olmuştur. Bu bölümde filmin genel bilgilerinin verilmesinin ardından ana mekanları belirlenmiş ve bu mekanların filmdeki karakterler ve izleyicide yarattığı duyumsamalar ele alınmıştır. Sonuç bölümünde mekansal duyumsamanın mimarlıkta hem kuram hem de uygulama için önemli bir unsur olduğu, mekanın ve mimarlığın insandan bağımsız düşünülmemeyeceği, zaman ve mekan kavramları ile varolan sinema aracılığıyla vurgulanmıştır.

1.3 YÖNTEM

Bu çalışma disiplinlerarası bakış açısıyla sinema üzerinden mekansal okumaların ele alındığı bir çalışmadır. Çalışmanın amacı gereği filmlerdeki mekanların analizinde fenomenolojik-hermeneutik yaklaşım kullanılmıştır.

Farklı türlerde ve farklı mekan seçimleriyle öne çıkmaları nedeniyle seçilen filmlerin analizinde, teknik bilgilerin verilmesi ve kartezyen temelli bir yaklaşımla ele alınması yoluna gidilmemiş, fenomenoloji ve hermeneutik temel alınarak incelenmiştir. Fenomenolojinin öz'lerin araştırılması biçimi ve hermeneutiğin yoruma dayalı bilgi elde etme yaklaşımı film incelemelerinde esas alınmıştır. Mekan kavramının üzerinde durulduğu bölümlerde fenomenolojik yaklaşımı benimseyen ilk düşünürlerden Heidegger'in çalışmaları ve yorumları temel alınmış, seçilen filmlerin incelenmesinde ise mimarlık ve sinemayı mekan paydasında ele alan ve yorumlayan, Benjamin ve Pallasmaa gibi düşünürlerin görüşlerinden yararlanılmıştır.

Seçilen filmlerin ana mekanları mekansal duyumsamalarla ilişkilendirilerek değerlendirilmiş ve son bölümde Kubrick'in *The Shining* filminin ana mekanları yarattıkları duyumsamalar ile eşleştirilerek değerlendirilmiştir.

1.4 İLGİLİ LİTERATÜR

Bu çalışmanın bölümleri disiplinlerarası çalışmalar, mimarlık kuramı, mimarlık sinema ilişkisi ve Kubrick sinemasının mekansal bağlamını ele alan konulardan oluşmaktadır. Literatürde bu konuları ayrı ayrı esas alan kaynaklar bulunmakta fakat hepsinin birbiriyle ilişkilendirilerek harmanlandığı bir çalışmaya rastlanmamaktadır. Çalışmada, çalışmanın amacına yönelik konuların irdelendiği kaynaklar araştırılmış ve aşağıdaki sonuçlar elde edilmiştir.

Disiplinlerarası yaklaşım üzerine yapılan çalışmalar için bilgi örgütlenmesinin ve disiplinler yapının ele alındığı Gulbenkian Komisyonu (1996) *Sosyal Bilimleri Açın. Sosyal Bilimlerin Yeniden Yapılanması üzerine Rapor* adlı bir kitap yayınlamıştır. Kitap haline getirilen bu rapor üniversiteler kapsamında disiplinlerin nasıl ayrıştığı ve

günümüzde nasıl melez bir hal aldığı konusunu ele alan başlıca kaynaklardan biridir. Disiplinlerarası yaklaşımı benimseyen ve irdeleyen kaynaklar araştırıldığında *III. Disiplinlerarası Mimarlık-Felsefe Toplantısı* bildiri metni *Nedir Mekan Dedikleri?* (Nalbantoğlu 2005) karşılaşılan bir diğer kaynaktır.

Çalışmanın diğer bir bölümünü mimarlık kuramı oluşturmaktadır. Mimarlığın ve mekanın kuramsal açıdan ele alındığı kaynaklar arasında Heidegger'in (2006) *Varlık ve Zaman* adlı eseri bu konunun temellerinin oluşturulduğu kaynak olarak yer almaktadır. Mimarlığı felsefi açıdan ele alan bir diğer çalışma, Aydınlı'nın (2002) *Epistemolojik Açıdan Mekan Yorumu, Mimarlık ve Felsefe* adlı eseridir. Bu konuda yapılan bir çok akademik çalışma mevcut olmakla birlikte incelenen diğer bir kaynak ise Bolak Hisarlıgil'in (2008) *Martin Heidegger'de "Mekan" Düşüncesi: Hermeneutik-Fenomenolojik Bir Yaklaşım* isimli bilimsel çalışmadır.

Çalışmanın diğer bölümünü oluşturan mimarlık sinema ilişkisi üzerine yapılan çalışma sayısı özellikle son yıllarda artmıştır. Bu çalışmaların başında mimar Juhani Pallasmaa'nın eserleri gelmektedir. Bu eserlerden biri olan *The Architecture of Image, Existential Space in Cinema*'da (Pallasmaa 2007) sinemadaki mekanlar varoluş felsefesi ile ele alınmıştır. Bu eser içerisinde Hitchcock, Kubrick, Tarkovsky ve Antonioni'nin filmleri üzerinde durulmuştur. Yönetmen stilleri üzerinden filmlerin mekansal okumalarının yapıldığı diğer çalışmaların arasında ise *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock* (Jacobs 2007), *Sinemada Mimari Açılımlar: Halit Refiğ Filmleri* (Adiloğlu 2005), *Antonioni'den Godard'a Filmlerdeki Mekan İmgelerinin Duyumsattıkları. Arredamento Mimarlık* (Kale 2004), *Mimarlık ve Sinema Etkileşiminin Sinemasal Mekana Etkileri ve Nuri Bilge Ceylan Sinemasından Bir Örnek: "Uzak"* (Ergin 2007) yer almaktadır.

Film ya da yönetmen stilleri açısından inceleme yapmayan, mimarlık sinema ilişkisini genel olarak ele alan diğer çalışmalar ise *Between Architecture and Film. Architectural Design* (Dear 1994), *Cinema and Architecture. Overlaps and Counterpoints: Studio-Made in the Film Industry and Studio-Based Experiments in Architectural Education. Architectural Design* (Penz 1994), *Space in Time: Filming Architecture. Architecture*

on Screen. *The Program for Art on Film* (Grigor 1993), *Sine-masal Kentler. Modernitenin İki "Kahraman"ı Kent ve Sinema Üzerine Bir İnceleme* (Öztürk 2007), *ZamanMekan. Kuram ve Sinema* (Akbal 2004) olarak sıralanabilir.

Çalışmanın son bölümünü oluşturan ve Kubrick sinemasından *The Shining* filminin ele alındığı bölüm için yapılan literatür taraması sonucu karşılaşılan çalışmalar arasında, *Bir Stanley Kubrick Kitabı* (Howard 2010), *The Cinema of Stanley Kubrick* (Kagan 2000), *Kubrick. Inside a Film Artist's Maze* (Nelson 2000), *Kubrick as Architect. Cinemas: Journal of Film Studies* (Usai 1998) ve *How Do Objects Communicate: Set Design Analysis of Stanley Kubrick's "A Clockwork Orange"* (Güngör 2008) yer almaktadır.

Literatürde yapılan kaynak taraması sonucunda disiplinlerarası yaklaşım, mimarlık ve mekan kuramı, mimarlık sinema ilişkisi ve Kubrick sinemasından *The Shining* filmi ile ilgili çalışmaların ayrı ayrı mevcut olduğu fakat hepsinin harmanlandığı, yeni tartışmalar oluşturmak amacıyla sentezlendiği ve mekanın duyumsama bağlamında ele alındığı çalışmaların bulunmadığı görülmüştür.

2. DİSİPLİNLERARASI YAKLAŞIM BAĞLAMINDA MİMARLIK

2.1 DİSİPLİNLERARASI YAKLAŞIM

Tarihte bilim ve felsefenin iki ana kolunu oluşturduğu bilgi sistemi içerisinde, 19. yüzyılla birlikte, bilgi, farklı disiplinlere ayrılmaya başlamıştır. Sistemli ve üretken araştırmanın uzmanlaşma ile gerçekleştirilebileceği düşüncesiyle, disiplinleşme ve spesifik alanlara yoğunlaşma ortaya çıkmıştır. 19. yüzyılda doğa bilimleri, insan bilimleri ve sosyal bilimler, canlanan üniversite yapılarında da artık kendi konumlarını tarif etmişlerdir. Bilgi türlerinin ana olarak ayrıldığı bu üç yapının ardından, her bir bilgi türü de kendi içinde çeşitli uzmanlaşmalara gitmiştir.

Bilim ve felsefenin iki kolunu oluşturduğu bu bilgi sisteminde, modernleşme süreciyle birlikte bilimsel bilgi de doğa ve insan bilimleri olarak ayrışır. Bu ayrışımın ardından her iki bilgi alanına da yakın duran sosyal bilimler belirmeye başlar. Sosyal bilimler bu iki bilimden hem yöntem hem çalışma alanı olarak etkilenir. Sosyal bilimler adeta bu iki bilim arasında kalmıştır. Wallerstein'in deyiimiyle "ters yöne koşan iki ata bağlı gibidir"; sosyal bilimlerin "... kendine ait bir epistemolojik duruşu yoktur ve doğa bilimleri ve insan bilimleri arasındaki mücadele sırasında paramparça" olur (Wallerstein 1999).

Foucault, disiplinleri "kuralların sürekli olarak canlı tutulması biçimiyle ortaya çıkan kimlikler yoluyla söylemin üretimini sınırlandıran bir kontrol sistemi" olarak adlandırır (Gulbenkian Komisyonu 1996). Bu bağlamda disiplinler, insan aklını disiplin altına alan belirli ve uygun yöntemleri ve tanımı olan çalışma alanları tanımlamaktır. Bu şekilde disiplinlerin kendi sınırları çizilmiş, kuralları ve yöntemleri belirlenmiş ve bir yandan da ne olmadıklarının altı çizilmiştir.

Bu kararsız ve ortada olma durumuna rağmen sosyal bilimler de 19. yüzyılın ilk yarısında ayrışmalar gittikçe belirginleşmiştir. Bu kesin ayrışmalar 19. yüzyılda belirginleşme sürecine girmiş olmasına rağmen yakın geçmişte ve halen günümüzde sosyal bilimlerin disiplinler yapısı tekrar sarsılmıştır. Doğa ve insan bilimlerine olan

duruşu, herhangi birinden kopamayışı, bu disiplinler yapının kesin hatları ile çizilememesine yol açmıştır.

Postendüstriyel dönemle birlikte sanat ve bilim alanlarında disiplinler yapılar tartışılmaya, disiplinler arası sınırlar kalkmaya ve pek çok ilişki biçimi ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu tartışmalar, disiplinlerin kesin sınırlarının yerini kesişimlerden oluşan karmaşık bir yapıya bıraktığı yönünde sonuçlar doğurmuştur. Bu kesişimler, araştırmacılar için yeni çalışma alanları doğurmuştur.

Günümüzde daha da fazla irdelenen disiplinlerarası yaklaşım, tarihsel süreç içerisinde özellikle sanat alanında endüstriyel dönem sınırları çizilmeden önce hep varolmuş bir olgudur. Bu tarihsel süreçten sonra modernleşme ile ayrışan bilgi yapılanmaları ve disiplinleşme yerini süreç içerisinde bu disiplinlerin kesişimlerinden oluşan bir ağa bırakmıştır. Farklı uzmanlık alanları birbirlerinden kesin çizgilerle ayrılmamış, aksine aralarında yeni ilişkiler doğmaya başlamıştır. Kesişimlerin bu karmaşık ve etkileşimli sisteminde disiplinler melez bir hal almaya ve kendi alanlarına ait çözümleri diğer alanlarda da aramaya başlamışlardır.

2.2 MİMARLIĞIN DİSİPLİNLERLE İLİŞKİSİ

Mimarlık, bir bilgi ve üretim alanı olarak, gerek kaynakları, gerek ürünleri ve gerekse üretim biçimi ve kullandığı araçları gereği hem sadece bilimsel bilgi ile açıklanamamakta; hem de disiplinler açıdan doğa-sosyal-insan bilimleri olmak üzere üçe ayrılan örgütlü bilgi yapısı içinde bir sınıflandırmaya kolay kolay tabi tutulamamaktadır.

Üçlü bilgi yapılanmasında, mimarlığın özerk bir yetki alanı belirleyemediği ve diğer disiplinlerle bilgi alışverişi içinde bulunduğu ortaya çıkmıştır. Mimarlığın diğer bilgi alanlarıyla kurduğu söz konusu ilişkiler, kimi zaman doğrudan doğruya reel mimarlık pratiği çerçevesinde kullanılacak verileri elde etmek anlamında, kimi zaman da mimarlığı nesne olarak alan ve anlamaya çalışan kuramsal kanatta gerçekleşmiştir.

Mimarlık, içinde bulunduğu toplumsal yapının bir parçası, ekonomik ve siyasi düzenin bir yansıması, bilimsel ve teknik dünyanın bir izdüşümü olarak, gerek üretim süreci gerek verdiği ürünler anlamında çok daha büyük bir evrenin parçasıdır. Üretiminden nedenleri ve kaynaklarını bu büyük evrenden alır, ürünlerini de yine bu evrenin kullanımına sunar.

Yapı, bir mimari ürün olarak şekillenirken, doğal girdilerin yanı sıra toplumsal verileri de kullanmaktadır. Tarih bilgisinden nüfus dağılımına, psikolojiden sosyolojiye değin yine hem sosyal bilimlerin hem insan bilimlerinin sınıflandırılması altında bulunan çeşitli bilgi alanları mimarlık üretimi için olmazsa olmazlardır.

Görüldüğü üzere mimarlığın hem veri edinme anlamında hem de bu veriyi işleyip kullanabilme anlamında diğer bilgi alanlarının bakış açılarına ihtiyaç duyduğu açıktır. Dolayısıyla mimarlığın kaynaklarını oluşturan yapay dünya, beşeri dünya ve doğal dünyayla kurduğu mevcut ilişkisi bağlamında diğer disiplinlerle bilgi alışverişi içinde bulunması kaçınılmazdır. Buna bağlı olarak da doğal bilimler, insan bilimleri ve sosyal bilimler olmak üzere örgütlü bilgi yapılanmasının içinde mimarlık adına kamplaşmamış bir duruştan, disiplinlerarası gidip gelebilen bir bilgi alanından söz edilebilir.

Kendi bilgi alanı hibrit bir yapılanma içinde olan mimarlığın öteki disiplinlerle kurduğu bir diğer ilişki biçimi ise kendini anlamak üzere dolayısıyla kendi kuramını üretmek üzere başka disiplinlerin bilgilerine, dışarıdan bir bilgiye ihtiyaç duymasıdır. Mimarlığın kuramını üretme niyetiyle diğer disiplinlerin bilgi alanına başvurması çoğunlukla disiplin sınırlarının belirsiz yapısına bağlanmaktadır. Bu belirsizlik ve disiplinlerarası gelgitler, mimarlık kuramının güçlendirilmesi bakımından olumludur. Kuram ise mimarlığın özeleştirici yapabilmesi için gereklidir. Mimarlık disiplinlerarası yaklaşımla kendini daha geniş bir kültürel ve kuramsal tartışma içinde konumlandırarak yapması gereken özeleştirici için gereken araçları elde edebilir (Balamir ve Erkal 1999).

Leach' e göre, "Mimarlık sınır koyucu ve yıkıcı bir meslek olarak, fiziksel sınırı ve bunun aşımını, yani kapıyı tasarlar. Mecazi olarak bu öğeler diğer düşünce alanlarında ortaya çıkar... Mimarlığa bu mecazları yeniden döndürmek, mimarlığa kendi mecaziliğini (böylece kayganlığını) ve kavramsallığa olan bağlılığını hatırlatmaya yarayacaktır." (Balamir ve Erkal 1999).

Mimarlığın diğer alanlarla kuramsal boyutta alışverişinin olumlu olmasının temelinde, mimarlık kuramının disiplinlerarası bir üretim alanı olmasının yanı sıra mimarlığın kendisinin bir bilgi alanı olarak sınır aşımına ihtiyaç duyan ve buna olanak tanıyan bir bilgi alanı olması yatmaktadır. Mimarlığın sınırlar arasındaki kaygan duruşu ise bu alışveriş ve sınır aşımına olanak sağlar.

Gerek reel mimarlık üretimi gerekse kuramsal üretim olsun, mimarlık daima ayrılmış bilimsel bilgi yapılanması içinde çokdisiplinli ve hibrit bir bilgi alanı oluşturmuştur. Mimarlığın öznesi insan olduğundan dolayı etkileşim halinde olduğu disiplinler insanı özne olarak alan disiplinlerin sayısı ile doğru orantılıdır. Psikoloji, sosyoloji, politika, coğrafya, şehir planlama, felsefe, arkeoloji bu disiplinlerden birkaçıdır. Mimarlığın doğası gereği görsel iletişim biçimleri ile ilişkisi ise kaçınılmazdır. Modern dünyanın yeni sanatı olarak beliren ve hızla gelişen fotoğraf ve fotoğrafın hareket ve sesle evrilmiş hali olan sinema, mimarlığın etkileşim halinde olduğu temel görsel iletişim biçimlerindedir.

3. MİMARLIK VE SİNEMADA MEKAN OLGUSU

3.1 MİMARLIKTA MEKAN

‘Mekan’, zaman gibi var oluşa ilişkin temel unsurlardan biri olmasına karşın, bilgi kuramı açısından tanımını oldukça güç olan kavramlardan biridir. Günlük yaşamda mekanın ölçülebilen nesnel özelliklerinin baskın olduğu sıradan kullanım yaygın olsa da mekan öznel deneyimlere bağlı varolan, farklı türden algılama biçimleri olan karmaşık bir olgudur.

Mekan, kimi zaman bir ev ya da yurttur, belli bir kutsallık atfedilir, kimi zaman aşılması gereken bir engeldir, dışında ya da içindeyizdir. Her türlü duygu ve düşünce yapısına bağlı izi, içinde muhafaza etme özelliğine sahiptir. Karar alma şeklimiz, gündelik yaşamdan uzun vadeli eylemlere kadar farklı mekan algılarına bağlı olarak etkilenir ya da belirlenir. Mekan ölçülebilen nesnel özelliklerinden çok öznel algılara, farklı zamansal durumlara bağlı olarak toplumsal gerçekleri oluşturur ya da yönlendirir. (Koçyiğit, 2007, ss. 26-27)

Mekanın öznellik ile olan bu bağlantısı mekansal çalışma ve araştırmaların belli bir nesnellik temelinde ve bilimsel açıdan belirlenen nesnellik ilkesine bağlı olarak yürütülemeyeceği anlamına gelmez. Mekanda, öznel algılara bağlı olarak belirlenen her türlü oluşun maddesel bir karşılığı vardır. Mekan ne sadece somut fiziksel bir şey ne de sadece soyut bir kavramdır. Mekan cansız, sabit, durağan değil, canlı, değişken ve akışkandır. Hem kavram hem de gerçekliktir (Arslan Avar 2009).

Mekanın bilgi kuramı açısından tanımlanmasını zorlaştıran bu karmaşık yapısının kavramsallaşmasında etkili olan ilk teorisyenlerden biri Moles’ tur. İnsanın mekanı düzenlemesinin, mekana ilişkin imajlarının sonucu olduğu şeklindeki temel gözleminden hareketle bu imajların altındaki düşünce tarzını irdelemiş ve insanın mekana ilişkin anlayışları iki felsefi sistem arasında paylaşmıştır (Moles 1993). Bunlar, Kartezyen felsefeye dayalı mekan anlayışı ve Fenomenolojik Mekan anlayışıdır.

3.1.1 Kartezyen Felsefeye Dayalı Mekan Anlayışı

Moles’in Kartezyen felsefeye dayandığı bu anlayış rasyonel bir yaklaşımla ele alınan matematiksel-fiziksel mekan anlayışıdır. Kartezyen felsefede mekan, anlamdan

bağımsız ve anlama kayıtsız bir mekandır; insanın dışında kaldığı, inşa edilmemiş, insan dahil tüm gerçekliği kucaklayan evrensel bir çerçevedir. Rasyonel düşüncenin ürünü olan bu kartezyen mekan anlayışı, geometrinin içerdiği bir yayılım fikrini içermektedir. Bu felsefede mekan, dünya içinde oturmayan bir gözlemci tarafından gözlenen, hiçbir noktası diğerinden koordinatları dışında farklılaşmayan bir yayılımdır (Koçyiğit 2007).

Kayıtsız ve tarafsız bilim adamınının tavrı olan kartezyen mekan anlayışı mekanı bir yayılım, fiziksel bir olgu, bir çerçeve olarak niteler. Bu bakış açısına göre mühendis ve mimarın mekan anlayışı öznellikten uzak bilimsel verilere dayalı ölçülebilir geometrik bir yayılımdır. Kartezten felsefe ile mekana, basit neden-sonuç ilişkilerine dayandırılan, modern bilime özgü ölçütlere uyan kesin bir tanım getirmek mümkündür.

Mimar için mekan bir veridir. Mimar çeşitli varlıkları bir yoğunluk olarak küçük ve büyük hacimler içine dolduran kişidir; mimar, Moles'in deyisiyle, geometriyi insanileştiren, yani geometriye insanın sahip olduğu özellikleri [eigenschaften] veren ve mekanı kendilenebilir [eigentum] kılan kimsedir. Burada modası geçmiş bir hümanizma söz konusu değil; mimar için, başlangıçta hiçbir insan ayrıcalıklı değildir. Mimar profesyonelce bir davranışla, insanları ya da hacim olarak varlıkları rasyonel bir birlikte varoluş (coexistence) içinde ele alarak ve yine rasyonel yöntem ve kurallara göre bir takım hücreler/bölmeler içine dağıtan, mekanı gözleyen ve malzeme gibi kullanan biridir. Mimar, bir mekan mühendisi/meکان teknisyenidir. (Bilgin, 2003)

Yüzyıllar boyu fiziksel mekan üzerine kurgulanan bu bakış açısı kartezyen felsefenin düşüncesi olarak kendini dayatmış ve modernitenin başlıca kaynağı olmuş olsa da, sosyal olguların açıklanması, insanların mekansal iç duygulanımları ve mekanın doğal yönleri için çözüm önerileri getirilmesinde yetersiz kaldığı yönünde eleştirilmiştir. Bunun üzerine Fenomenolojik yaklaşım ile ele alınan mekan kavramı ortaya çıkmıştır.

3.1.2 Fenomenolojik Mekan Anlayışı

Birçok düşünür modernizmin etkilerinin görüldüğü birçok alanı eleştirdikleri gibi, modernizmin mimarlık alanına yaptığı tahribatlara da eleştirerek değinmişlerdir. Modern batı felsefesinde mekan ve doğa, insandan bağımsız olarak, insanın bir nesne olarak tasarlayıp şekillendireceği olgular olarak ele alınmıştır. Mekan deyince sürekli olarak, içinde insanın olmadığı, dışında olup onun işleyip yapılandıracağı bir malzemeler, nesnelere yığılımı akla gelmiştir. Oysa mekan ve doğa insandan kopuk olarak

ele alındığında hep bir yanı eksik kalacaktır. Aras'ın çalışmasında belirttiği gibi “insan doğanın içinde kendini var eder, varlığını doğayla beraber ortaya koyar, doğayla beraber kendisini fark eder. İnsan doğanın dışında değil içindedir.” (2010, s. 22).

Mekanın anlaşılması, kartezyen temelli, kolaycı bir biçimde basit neden-sonuç ilişkilerine dayandırılan, modern bilime özgü ölçütlere uyan kesin bir tanım getirmek gibi bir yaklaşım ile değil, onun tüm boyutları ile ele alındığı hem kavramsallığının hem de gerçekliliğinin irdelendiği fenomenolojik bir yaklaşım ile mümkün olabilir.

Mekan, içeriğindeki somut cisimler, barındırdığı eylemlerin biraradılığı ile soyut düzlemde de düşünülmelidir. Mekan kavramına salt fiziksel bir yaklaşım, matematiksel çözüm ile ele alınması ve sınırlandırılması onun hiçbir zaman tam olarak anlaşılabilmesi demektir. Mekan için yapılan rasyonel çözümler, sosyal olgu ve olayların açıklanmasında, algılanmasında ve çözüm önerileri getirilmesinde yetersiz kalmaktadır. Bu yüzden fenomenolojik mekan anlayışı tek başına salt mutlak bir mekandan söz etmenin imkansız olduğunu ortaya koyar. Fenomenolojik düşüncenin yaygınlık kazanması ile birlikte mekan salt töz olarak değil, anlam taşıyan ve anlamlandırılan bir varlık olarak kabul edilir.

Son yüzyılda mimarlık, Merleau-Ponty'den Gadamer'e, Deleuze, Bachelard ve Derrida'ya kadar birçok düşünürün özellikle de Heidegger'in katkısıyla mekan kavramının insanın da içinde yer aldığı ve kendi varoluşunu gerçekleştirdiği bir kavram olarak düşünülmeye başlanmıştır. Heidegger, mekan yorumunu insanın mekan ile kurduğu ilişkide temellendiren bir iletişim sorunu olarak ele alır. Heidegger düşüncesinde mekan, kendi başına varolan, mutlak bir olgu değil, bir etkileşim ve deneyim yeri olarak görülür. Heidegger, modern zamanların mekanı içi boş bir kavramsal kalıp haline getirdiğine, tarihsel süreç içinde mekanik bir kavrama dönüştürdüğüne, nesnelleştirdiğine vurgu yapar.

Heidegger, Varlık ve Zaman'ın ilk biçimi sayılan 1924 yılına ait yazısında bunun altını şöyle çizmektedir:

Mekan kendi başına hiçbir şey değildir; mutlak mekan diye bir şey yok. Aristoteles'in bilinen bir önermesinde söylendiği gibi, mekan ancak içerdiği cisimler

ve enerjilerle varolur. Zaman da kendi başına hiç bir şey değildir; o da yalnızca içinde yer alan olaylar sonucu kendini sürdürür. Ne mutlak zaman vardır, ne de mutlak eşzamanlılık [Gleichzeitigkeit]. (Nalbantoğlu, 2006, s. 13)

Heidegger bir şeyin etrafında bulunanlardan meydana geldiğini ve etrafta bulunanları bir araya getirdiğini belirtir. Bu nedenle Heidegger “nesne” yerine “şey” kelimesini kullanır. Çünkü nesne, öznenin karşısında yer alır ve insandan bağımsız olarak ele alınır. İşte bunun önüne geçmek için Heidegger, insanın etrafındakileri kullanarak varoluşsal anlamını kazandığını vurgulamak için “şey” kelimesini kullanır. Mekan kavramı da bu çerçevede düşünüldüğünde, içinde barındırdığı şeyleri bir araya getirerek oluşmaktadır denilebilir. Öznenin karşısında, ondan bağımsız, içi boş ve donuk olmaktan çok, içinde ve etrafında bulunanlarla varolan ve insanla daima ilişkili bir ‘şey’dir (Heidegger 2006). Heidegger, mekan - insan ilişkisini şöyle dile getirir:

Öyle bir ortam yaratılır ki, kişi varolduğu dünya bağlamı içinde kendi varolma olasılığını kavrar; görünmez olanı görünür kılar. Bu kavrayış biçimi ise mekanın bir “duyumsal kavrayış” nesnesi olarak düşünülmesini gerekli kılar. (Aydınlı, 2002, s. 46)

Mekan, bir etkileşim ve deneyim yeridir, insandan bağımsız ele alınamaz ve salt geometrik bir yayılım değildir, Alman düşünür Martin Heidegger (1889-1976)’in hermeneutik-fenomenolojik yaklaşımındaki gibi insanın yer ile olan ilişkisinin anlaşılmasını sağlar. Mekanı tanımlamadan önce, onu anlamının gerekliliğine inanan Heidegger, “dünya-içinde-olmak” düşüncesi ile insanı ve onun dünyasını varoluşunun ayrılmaz bir bütünü olarak anlatmaktadır (Bolak Hisarlıgil 2008). Heidegger’e göre dünya-içinde-olmamızın temel boyutu mekandır. Mekana fenomenolojik olarak yaklaşan Heidegger, onun dünyanın bütünü ya da deneyimleyen kişi için önemini ortaya koyan “deneyimleme”yi anlamaya çalışmaktadır.

Heidegger, bir mekan içerisinde varolduğumuz değil, mekansal olarak varolduğumuz gerçeği üzerinde durarak, mekanın algılanan ya da kavranan bir şey olmadığını, aksine varolma biçimimiz olduğunu düşünür. Bu durumu “dünya-içinde-olmak” olarak anlatan Heidegger’in kastettiği şey, iki şeyin birbiri içinde olması ve bunun için de bir mekânın gerekliliğidir (Bolak Hisarlıgül 2008). Heidegger’in düşüncelerinde “yer”leşme, Gaston Bachelard’ın “Mekanın Poetikası”nda imgelem ve yer ilişkisi, Merleau-Ponty’nin bedenleşme üzerine yaptığı fenomenolojik çalışmalarda beden kendisi olarak, yaşayan

olarak, içinde bulunduğu dünyadan ayrışmamıştır. Bu çalışmalar içerisinde Heidegger'in fenomenolojisi, yeri ayrı bir varlık ya da dışsal bir nesneye indirgemenen, Varlığın ilksel mekansallığı anlamında sorgulamaktadır. Heidegger, "insan ve mekan" ilişkisi denildiği zaman, insan ve mekanın birbirinden ayrı şeyler olarak anlaşılması gerektiğinden söz eder. İnsan ve dünya bir bütündür.

Heidegger, Varlık ve Zaman'ın (1927) ilk biçimi sayılan, 1924 yılına ait yazısında bunun altını açıkça şöyle çizmektedir: Heidegger, Bachelard ve Ponty'nin düşüncelerine paralel olarak mekan, Aristoteles'in "topos"undaki gibi "bir şeyin bir yerde bulunuşu"nun ifadesi değildir. Çünkü Aristoteles'de mekan içi boş bir yer değil, bir şeyin etrafının bir başka şeyle sarılması, çevrelenmesi anlamındadır; bir bardak su örneğinde bardağın içindeki boşluk değil, bardağı içeren *topostur* (Bolak Hisarlıgöl 2008).

Mimarlıkta mekanın Aristoteles'in bu düşüncesi bağlamında ele alınması, onun sadece içi boş bir yer olarak değil, çevrelediği ve içerdiği unsurlar ile anlaşılması gerektiğini ifade eder. İnsan ise bu çevrelenen yerin bir ögesi, bir parçasıdır; fakat mekandan bağımsız var olan değil, mekan ile var olan bir unsurdur.

Hans-Georg Gadamer'in yazdıkları mekanın tek başına varolmadığını ve sadece görme duyusuyla algılanmasının eksik olacağını, onun ancak içinde-dışında-onunla-varolunarak anlaşılacağını anlatır:

Her sanat çalışması kendi zamansallığını yükler omuzlarımıza. Bu salt dil, müzik ve dansla ilgili sanatlarla da sınırlı değildir. Daha durağan sanatları düşündüğümüzde anımsamamız gereken şu ki, resimleri de kurgulamak ve okumak, mimari biçimler içine girip onları keşfetmek zorunda kalıyoruz. Bunlar da zamansal süreçlerdir. Bir resmi bir başka resim kadar çabuk anlayamayabiliriz. Hele mimarlık söz konusu olduğunda bu daha da doğrudur. Çağımızın teknolojik yeniden-üretme biçimleri bizi öylesine yanıltıyor ki, insan kültürünün herhangi bir büyük mimarlık anıtı önünde ilk kez durduğumuzda belirli bir düş kırıklığı yaşamamız çok mümkün. Çünkü bildik fotoğraflarındaki kadar sanatsal görünmezler gözümüze. Aslında, bu düş kırıklığının bize telkin ettiği şudur: Binanın imge olarak salt sanatsal niteliğiyle yetinmeyerek, ona bilfiil bir mimarlık sanatı olarak yaklaşmalıyız. Bunun gerçekleşmesi için de binanın içinde dışında etraflıca dolaşmak gerekir. Ancak bu yolla, çalışmada bizleri nelerin beklediğine ilişkin bir fikir edinebilir, onun yaşam hissimizi zenginleştir[ebil]mesine izin vermiş oluruz. (Nalbantoğlu, 2006, s. 3)

Heidegger'in varoluşa dair olgusal çözümlerinin mimarlık alanı için yorumlayanlardan biri olan Finli mimar kuramcı Juhani Pallasmaa, fenomenolojik mekan anlayışına paralel olarak mimarlığın iletişimsel gücünün kayboluşu ile ilgili çalışmalar üretmiştir. Pallasmaa'nın mimarlığın iletişimsel gücü üzerine yaptığı çalışmaların önemli bir kısmı sinema-mimarlık arakesitindeki disiplinlerarası çalışmalardan ve film okumalarından meydana gelmektedir. Pallasmaa, mekan kavramını bu perspektifte ele alan çağdaş mimar ve kuramcılarının başında gelir.

Pallasmaa'ya göre mimarlıkta anlam, modern hareketin gözden kaçırdığı insan varoluşunun sembolize edilebilmesiyle ilişkilidir. Pallasmaa'nın çıkış noktası, öznenin nesneyle olan ilişkisinde belirleyici olanın o nesneye ait fiziksel gerçeklikten çok onun algılanışı olduğu görüşüdür. Buna göre herhangi bir çalışmanın sanatsal boyutu, onun fiziksel boyutları yerine onu deneyimleme biçimimizde yatmaktadır. Mimarlıkta ise formlar kendi başlarına hiçbir anlam ifade etmezler. (Koçyiğit, 2007, s. 49)

Sonuçta, Heidegger'in belirttiği gibi dünya-içinde olmamızın temel boyutunu oluşturan mekan, insan deneyimini oluşturur. Böylece mekan, bir etkileşim ve deneyim yeri olarak düşünülmelidir. Salt fiziksel ve matematiksel yönleri ile ele alınarak donuk, içi boş, ruhsuz bir şekilde algılanan mekan kavramı mimarlığı ve mekanı anlamak için yetersizdir. Bu yüzden mekan kavramını daha varoluşsal ve insanla iç içe ele almak, mimarlığın ve mekanın anlamlandırılması ve tanımlanması için kaçınılmazdır.

Fenomenolojik yaklaşım, mekanın bir etkileşim ve deneyim yeri olarak görülmesi nedeniyle, sinemadaki görsel anlatının temelini oluşturan 'mekan' ve 'mimarlık' üzerine yapılan çalışmalarda benimsenmesi gereken ve yeni açılımlara ve okumalara olanak sağlayan bir yaklaşımdır. Mimarlığın Kartezyen yaklaşımın temelindeki gibi salt fiziksel ve matematiksel ele alımı sinemada söz konusu olmadığından, insan üzerindeki etkisi, insanla ilişkisi ve bunların doğurduğu birçok olgu ancak fenomenolojik ve hermeneutik yaklaşımla ele alınabilir.

3.2 SİNEMADA MEKAN

Sinema, gündelik yaşam dünyasına dair bir deneyimdir. Yaşamın bir yeniden üretimi olan sinema, tıpkı yaşamın kendisi gibi zaman ve mekan boyutlarında varolur. Mekan, zaman ve hareket kavramlarını iç içe geçmiş biçimde ele alan sinema için mekan, iki

temel kaynaktan biridir. Başka bir deyişle sinemada anlatılar, öykülerin aktarıldığı yerlere gereksinim duyarlar. Mekansız hiçbir olay örgüsü olamayacağı ve sinema perdesinin bir anlatı alanı olduğu düşüncesinden yola çıkıldığında sinemada zaman ve mekanın kaçınılmaz boyutuyla karşılaşılmaktadır. Sonuçta sinema sadece izlenen bir görüntü olsa da zaman ve mekan algısıyla oynayarak imgeleri dönüştürür ve farklı bir gerçeklik boyutunda imgeleri yeniden üretir.

Sinema bize daha önce hiç düşünülmemiş, dev bir devinim sağlar! Bir zamanlar içki evlerimizin, odalarımızın, tren istasyonlarının ve fabrikalarımızın arasına hapsolmuş gibiydik. Daha sonra sinema geldi ve zindandan oluşma bu dünyayı saniyenin onda biri uzunluğundaki zaman parçacıklarının dinamitiyle paramparça etti; şimdi bu dünyanın geniş bir alana yayılmış yıkıntıları arasında serüvenli yolculuklara çıkmaktayız... (Benjamin 1995, s. 64)

Walter Benjamin, sinema üzerine yazdığı bu cümlelerle sinemayı mekan olgusu üzerinden betimlemiştir. Benjamin'in belirttiği gibi sinema, izleyiciye bir devinim sağlar. İzleyici artık anlatıyı deneyimleyen, söz konusu zamanda ve mekanda duygulanım yaşayan konumdadır. Bir başka deyişle seyirci artık fiziksel olmasa da zihinsel olarak o zamana gider ve sinemasal mekan içindeki deneyim sürecinde tüm duyularını kullanarak o mekanda varolur.

Bir film izlenirken sadece gözlerle değil, tüm diğer duyu organlarıyla birlikte sinemasal mekanda geçen olayın içine girilir. Film imgeleri kendilerini bu duyulara açtıkları ölçüde de, seyirciyi sinemasal mekan imgeleri içinde serbest bırakıp, yoruma açık deneyim alanları oluştururlar. Belleğimizdeki imgelerin perdedeki görüntüleri tamamlaması ile hissedilir kılınan mekanlar ve yansıtılan yaşam durumları, imgelerin bizim bedenimizde uyandırdıkları doğrultusunda anlam kazanırlar. (Kale 2004, s. 102)

Sinemada mekan, mimari teknik özelliklere sahip olmasından çok yarattığı duygulanım ile varolur. Duygulanım açısından mekan seçimi ve kullanımı o kadar önemlidir ki aynı hikaye için farklı iki mekanda çekim yapıldığında izleyicide birbirine tamamen zıt duygulanımlar elde edilebilir. Mekanın filmin izleyicide yarattığı etki için belirleyici unsurlardan biri olduğunu ve mekan kullanımının filmin hikayesi için önemini Pallasmaa şu şekilde ifade etmiştir:

Yaşanan mekan, tekdüze, değersiz mekan değildir. Aynı olay - bir öpüşme ya da cinayet - yatak odasında, banyoda, kütüphanede, asansörde ya da çardakta geçmesine bağlı olarak tamamen farklı bir hikayeye dönüşür. Bir olay kendine özgü anlamını günün hangi saatinde meydana geldiğine, aydınlatmaya, hava durumuna ve ses manzarasına göre alır. Ayrıca, her mekanın olayla birleşen bir tarihi ve sembolik çağrışımları vardır. Bu yüzden sinematik bir olayın sunumunun mekanın, yerin ve zamanın mimarisinden ayrılması kesinlikle mümkün değildir ve bir film

yönetmeni, çoğu zaman farkında olmadan yapsa da, mimariyi oluşturmak zorundadır. Sinemadaki mimariyi bu kadar incelikli ve açıklayıcı kılan da kesinlikle bu masumiyet ve mimarinin mesleki disiplininin bağımsızlığıdır. (Pallasmaa 2007, s. 20-21)

Sinemada mekan oluşturmanın mevcut yapıyı kullanma, kurgulanan mekanın maketini inşa etme, iç mekanları farklı yerlerde tekrar oluşturma, teknolojik yeniliklerden faydalanarak sonsuz olanakla sanal mekanlar oluşturma gibi bir çok çeşidi vardır. Fakat mekanın sinema için önemi ve değeri hepsinde aynıdır; izleyici için başka hiçbir şey ile oluşturulamayan bir duygulanım yaratır. Mekanın izleyicide yarattığı duygulanım, ne ses ne replik ne de başka bir görüntü ile yaratılabilir.

3.3 MİMARLIK VE SİNEMA İLİŞKİSİ

Mimarlığın ve sinemanın özünü oluşturan kavramlar olan zaman ve mekanın ortak olduğu düşünülürse, bu iki disiplin arasındaki bağın 'etkileşim'den bir adım ileride olduğu söylenebilir. Mimarlık kendini ararken sinemayı, sinema ise kendini yaratırken mimarlığı kullanır.

Resim, roman, tiyatro ve müzikten farklı olarak mimarlık, sinemayla etkileşim haline girebilen çevresel sanatlardan biridir. Mimarlığın sadece bir inşa sistemi değil, görsel çevresel bir sanat olması bu etkileşimin en önemli paydasıdır. Mimarlığın işlevi pratik amaçlara hizmet etmektir. Monaco'ya göre: 'Film görüntülerinin insanları görsel olarak sarmasına karşılık mevcut olan yapısal ayrılık, filme dokunulamaması, doğrudan iletişim kurulamaması, mimarlığın diğer sanatlardan daha fazla olarak bu karşılıklı etkileşimde ısrar ediyor oluşu, mimarlık ve sinema arasındaki ilişkinin ilk aşamasıdır.' (Ergin 2007, s. 12)

Sinema, sadece zamansal ve mekansal ve yapısı dolayısıyla değil, aynı zamanda özünde yaşam (yaşanılan) mekanını ifade etmesinden dolayı mimari ile yakındır. Bu iki disiplin ayrıntılı yaşam görüntüleri yaratır ve ortaya çıkarırlar. Yapılar ve şehirler kültür görüntüleri ve özel yaşam şekilleri yaratır ve korurlar, aynı şekilde sinema yapıldığı zamanın kültürel arkeolojisini ve dönemini ifadesini aydınlatır. Bu iki sanat biçimi de varoluşsal mekanın nitelik ve boyutlarını tanımlar; ikisi de yaşamın deneysel sahnelerini yaratırlar.

İçinde mimariden görüntüler bulunmayan bir film bulmak zordur. Bu iddia, filmin içinde gerçekten bir bina görünse de görünmese de doğrudur, çünkü bir görüntünün

çerçevesi, ya da ölçeklendirilmesi veya aydınlatma, halihazırda belli bir yerde bulunduğunu gösterir. Diğer bir yandan, bir yer belirlemek mimarının temel görevidir; mimarının ilk işi insanın dünyadaki yerini belirlemektir. Martin Heidegger'in de ifade ettiği gibi, bizler dünyaya fırlatılmışız. Mimari yoluyla dışlanmışlık ve yabancılaşma hissini sıcak bir yuva hissi alır. Mimarının -insan varlığının iskeletinin- karakteristik özelliği olan yer, mekan, durum, ölçek, aydınlatma vb. yapılanması, kaçınılmaz bir şekilde her türdeki sinematik ifadeye sızmaktadır. Mimari, mekan yanında zamanı da net bir şekilde belirtir. Karsten Harries "Mimari sadece mekanın evcilleştirilmesi değil, aynı zamanda zamanın terörüne karşı derin bir savunmadır. Güzelliğin dili esasen zamansız bir gerçekliğin dilidir." demiştir. Zamanın yeniden yapılandırılması ve açıkça belirtilmesi -yeniden sıralanması, hızlandırılması, yavaşlatılması, durdurulması ve tersine döndürülmesi- sinematik ifadeye aynı derecede gereklidir.

Walter Benjamin (1995), çalışmalarında mimariyle sinema arasındaki bağlantı üzerinde durmaktadır. Şaşırtıcı bir şekilde, bariz görselliklerinin haricinde bu iki sanat formunun aslında dokunsal sanatlar olduğunu önerir. Mimari ve sinema öncelikli olarak resim sanatının saf görselliğine zıt bir şekilde dokunsal boyut yoluyla ilişki kurar. Benjamin'in fikrine göre, bir filmi izleme durumu izleyiciyi bedensiz bir gözlemci haline soksa da, hayali sinematik mekan izleyiciye bedenini geri verir, çünkü deneyimsel, dokunsal ve devingen mekan, güçlü duymusal tecrübeler sağlar. Bir film gözler kadar kaslar ve deriyle de izlenir. Hem mimari hem de sinema, mekanı deneyimlemenin duymusal bir yoludur ve hafızamıza kaydedilen görüntüler retinal resimler oldukları gibi, vücut bulup dokunsal görüntülere de dönüşür.

Sanatçı tarafından belirlenen mimari mekanın özü, işlevsel gerekliliklerden, teknik kısıtlamalardan ve mimarların mesleki kurallarının sınırlamalarından bağımsızdır. Sanatçının algıladığı mimari zihinsel görüntülerin, anıların ve rüyaların bir yansımasıdır; sanatçı bir zihin mimarisi yaratır. Yine de, mimarların somut maddelerle yaptıkları çalışmaları bile, psşik içeriklerini ve yankılarını aynı varoluşsal tecrübelerden ve insanın zihinsel yapısında biriken görüntülerden alır. Gerçek mimari bile eğer unutulmuş anılar ve hislerin bilgisine dokunabilirse ruhumuzu etkileyebilir.

Pallasmaa'nın sinema ve mimarlık etkileşimi ve son yıllarda bu konuda yapılan çalışmalar ile ilgili verdiği örnekler bu etkileşimin yadsınamaz ölçüde önemli olduğunu kanıtlar niteliktedir:

Dünyadaki birçok mimarlık okulunda yeni ilgi sinemadır. Daha nitelikli ve uyumlu mimarlığı keşfetmek amacıyla filmler üzerinde çalışılmaktadır. Aynı zamanda Bernard Tschumi, RemKoolhaas, CoopHimmelb(l)au ve Jean Nouvel gibi günümüzün en saygın öncü örnekleri mimari yaklaşımlarının biçimlenmesi konusunda sinemanın önemini kabul etmişlerdir. (Pallasmaa 2007, s. 13)

Sinemanın mimarlık ile olan ilişkisini en çok irdeleyen mimarlardan biri olan Jean Nouvel, sinematik imgelemin ve deneyimin mimari eserleri için önemli bir esin kaynağı olduğunu şu sözleri ile açıklamıştır:

Mimari, sinema gibi, zaman ve hareket boyutunda yer almaktadır. İnsan bir binayı art arda gelen bölümler olarak görür. Bir bina inşa etmek, içinden geçilen kontrast ve bağlantıların etkilerini tahmin etmek ve araştırmak demektir... Çekim/ayrım devamlılığı olan bir binada, mimar kesmeler ve düzenlemelerle, iskeletler ve açılmalar çalışır... Alan derinliğiyle çalışmayı, mekânı kalınlığı bakımından ele almayı ve böylece farklı görüntülerin bindirilmesini, zorunlu geçiş noktalarından okunabilen düzlemleri severim. Bütün binalarımda bu vardır..." (Pallasmaa 2007, s. 17)

Her türlü sanatsal etkide olduğu gibi, sinematik deneyimde de bir sanrsal etki vardır. Benjamin (1995) bu konudaki düşüncelerini "Artık istediğim şeyi düşünemiyorum. Düşüncelerimin yerini hareketli görüntüler aldı. Bir sanat eserinin karşısında konsantre olan bir adam, onun tarafından zapt edilmiştir." şeklinde dile getirmiştir.

3.4 MİMARİNİN SİNEMADAKİ YANSIMALARINA ÖRNEKLER

Mimari ve mekanın sinema filmleri üzerinden incelemesi yapıldığında ele alınabilecek bir çok film mevcuttur. Bu çalışmada ele alınan filmler, mekan bağlamında incelendiğinde türlerinin öne çıkan filmleridir. Bu filmlerden ilki Jacques Tati'nin yönettiği 1958 yapımı *Mon Oncle* filmidir. *Mon Oncle*, mimari üzerinden modernizmin eleştirildiği bir filmidir. İkinci olarak incelenen film ise Hitchcock sinemasından *Psycho* filmidir. Film 1960 yapımı olup sinema tarihinde korku temalı filmlerin başında gelmektedir. İncelenen üçüncü film Lars Von Trier'in yönetmenliğini yaptığı 2003 yapımı *Dogville*'dir. Film mimari bağlamda incelendiğinde diğerlerinden farklı olarak varolan mimari değil olmayan mimari ile karşılaşılmaktadır. Mekanın varoluşunun kadar yokoluşunun da bir anlatım oluşturduğu belirtilmekte ve olmayan mekanların bu

anlatıma etkileri üzerinde durulmaktadır. Dördüncü ve son olarak incelenen film ise 2008 yapımı ve yönetmenliğini Andrew Stanton'ın üstlendiği *Wall-E*'dir. *Wall-E*'nin mekan bağlamında incelenmesinin nedeni bir animasyon film olması ve mimarinin yoktan var edilerek tasarlanmasıdır.

3.4.1 Mon Oncle (1958)

Jacques Tati'nin 1958 yapımı filmi *Mon Oncle* (Dayım) (Şekil 3.1), modern tasarım anlayışının yaşamı ne denli etkilediğini, zorlaştırdığını, makineleştirdiğini ve ruhsuzlaştığını vurgulayan, mimarlık üzerinden sert bir modernizm eleştirisidir.

Şekil 3.1: Mon Oncle filminin afişi



Kaynak: <http://www.imdb.com/title/tt0050706/>

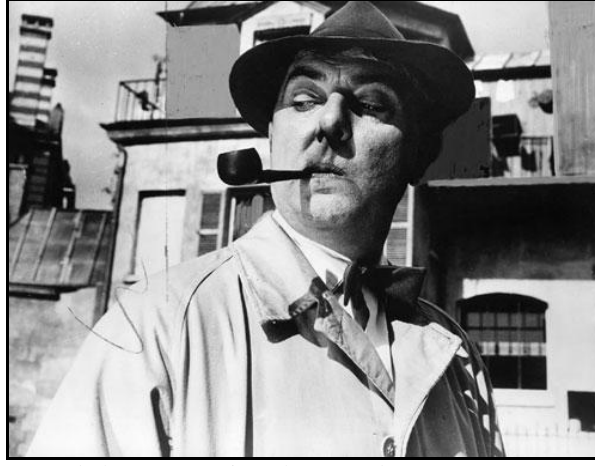
Kendi filminin ana fikri için “Birisini bir ev yaptığında birileri ona, ‘dikkat et, fazla iyi yapılmış olabilir’ diyebilmeli.” (Gülenç 2010, s.13) diyen Tati'nin filminin en iyi tanımlarından biri Sungu Çapan'a aittir:

Keskin mizahın yergi oklarını savurmaktan geri durmadığı Fransız burjuvazisinin tüketim çılgınlığını, modern yaşamın getirdiği kargaşadan ürküp, sürekli başına gelen olayları sineye çekip, eski sağlam değerlere özlem duyarak sıradan bir evde alçakgönüllü dünyasında yaşayan Bay Hulot ile her türlü konfora sahip ama sonradan görmelere mahsus yoz bir zevkin ürünü olan aşırı modern bir mimarinin belirginleştirdiği, saray yavrusu, Amerikan tarzı bir villada züppe anne-babasıyla yaşayan, tipik zamane veledi yeğenin, çatışan ve çelişen ilişkileri üzerine gelişen bir öykü. (Dinçer, 2011)

İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Fransa ağır kayıplar vermiş, sanayi ve ekonomi felaketten nasibini almış ve kentler büyük bir yıkım sonrası yerle bir haldedir. Fakat

Amerika'nın yardımları sayesinde ülke kısa bir sürede bu yıkımın üstesinden gelmiştir. Amerika'nın yardımları ile kurulan modern yaşam, gelenekseli inkar etmiş ve yeni konutları, okulları, fabrikaları ile kolay, otomatik, ruhsuz ve tüketim odaklı bir hayatı insanlara dikte etmiştir. Savaş ve yokluktan çıkan halk ise bunu -tabi ki- sorgusuz sualsiz kabullenmiş ve bu yaşam içinde onlar da bir makineye dönüşmüştür. Filmde bu modern yaşamın kuklaları olan çekirdek ailenin ev, okul, iş üçgeninde yaşamlarına tanık olunmaktadır. Tati, filmde sert bir dille eleştirdiği yaşam şeklinin tam karşısındaki Hulot Amca rolünde yerini almıştır (Şekil 3.2).

Şekil 3.2: Tati, Hulot Amca rolünde



Kaynak: <http://www.jonathanrosenbaum.com/?p=21337>

Villa Arpel *modern* ailenin yaşadığı evdir (Şekil 3.3). Villa Arpel, modern mimarinin tüm özelliklerini barındıran, gri tonlarının hakim olduğu, kesin geometrik formlardan oluşan, düz çatılı, cam ve beton yüzeylerin kullanıldığı bir yapıdır. Le Corbusier'in *Yeni Bir Mimarlığa Doğru* adlı kitabında belirttiği konut özelliklerinin çoğunu taşır;

Tüm küçük odalarınız yerine büyük bir oturma odası isteyiniz. Yatak odanızda, oturma odanızda, yemek odanızda boş duvarlar isteyiniz... Elektrik süpürgesi isteyiniz. Yalnızca kullanılan eşyalar alın, asla dekoratif eşyalar almayınız... Ev sahibinizden daire başına bir otomobil, motosiklet ve bisiklet garajı isteyiniz. (Le Corbusier 2012, ss. 144)

Şekil 3.3: Villa Arpel



Kaynak: [http://www.interiordesign.net/blog/Cindy s Salon/35286- Mon Oncle .php](http://www.interiordesign.net/blog/Cindy_s_Salon/35286-Mon_Oncle_.php)

Le Corbusier'in modern bir konut için yazdıkları ise Villa Arpel için en uygun tanım olacaktır: "Ev, içinde yaşanan bir makinedir". Yıllar sonra Heidegger tam da Tati'nin Mon Oncle'da anlatmak isteğini cevabı olumsuz olan retorik bir soru ile ifade etmiştir: "Bugün, evler çok iyi planlanmış, bakımı kolay, inanılmaz derecede ucuz, havaya, ışığa ve güneşe açık olabilir; fakat evler, içlerinde yaşandığına dair bir garanti bulunduruyor mu?" (Lefas 2009).

Villa Arpel'in iç mekanları da bahsedilen modern mimari özellikleri ile örtüşen yapıdadır. Steril büyük hacimler, beyaz ve gri hakimiyeti, bir evden çok laboratuvarı andıran mutfak, ergonomik olmayan mobilyaları ile makinenin parçaları olarak seyircinin karşısına çıkar. Mutfak, teknolojinin konut iç mekanlarında en çok hissedildiği yerdir (Şekil 3.4). Hatta o kadar hissedilir ki bu mekanın bir mutfak olduğunun anlaşılması için birkaç replik duymak ve yenebilecek birkaç şey görmek gerekir. Bayan Arpel' in edindiği büyük görev tabi ki bu evi ve özellikle mutfak her daim temiz tutmaktır, her şey kontrol altında olmalı, teknolojik aletler eşliğinde yemek pişmeli, doğru sandalye yüksekliğinde oturarak yemek yenmeli ve bu mutfaktan - laboratuvar ya da uzay gemisi de olabilir- çıkılmalıdır. Kapılar konutlarda görmeye alışık olunmayan fotoselli kapılardır, teknoloji maksimum seviyede mekana adapte edilmiştir, hatta Tati'nin eleştirdiği bu yaşamı parodi haline getirmesinin birer örneği

olarak mutfakta kullanılan aletlerin kimya laboratuvarları ya da endüstriyel mekanlarda, fabrikalarda kullanılan makinalara benzemesi gösterilebilir.

Şekil 3.4: Villa Arpel'in mutfağı



Kaynak: Mon Oncle filminden alınmıştır.

Mekanlarda kullanılan modern tasarım anlayışı ile oluşturulmuş objeler de mimari yapı gibi Tati'nin eleştirisine maruz kalmıştır. Buna verilebilecek en belirgin örnek filmde sadece evde değil başka mekanlarda da seyircinin karşısına çıkan sandalyedir (Şekil 3.5). Bu tasarım bir oturma birimi olarak tasarlanmış olarak seyircinin karşısına çıksa da oturulamadığı yani işlevini yerine getiremediği sürece geometrik formlardan oluşmuş bir heykelden farksızdır.

Şekil 3.5: Villa Arpel'deki sandalyeler



Kaynak: Mon Oncle filminden alınmıştır.

Villa Arpel'in bahçesi evin yalın ve tek renk olmasına karşın, karmaşık ve renklidir (Şekil 3.6). Bahçede çeşitli geometrik formlarla ayrılmış zemin, malzeme çeşitleri eğrisel yürüme yolu ve heykel karmaşık ve soyut bir resim hissi uyandırır. Burada bulunan balık şeklindeki fiskiye, geçmişi saray bahçelerine dayanan bir prestij göstergesidir. Toplum kendilerini ifade biçimleri, statü sahibi olmalarının aracısı olan 'balık' sadece eve bir misafir geldiğinde çalıştırılır, tabi ki Bay Hulot geldiğinde çalıştırılmaya gerek görülmez.

Şekil 3.6: Villa Arpel'in bahçesi



Kaynak: Mon Oncle filminden alınmıştır.

Bahçe tasarımında da yine sandalye örneğinde olduğu gibi bir biçim-işlev sorunu seyircinin karşısına çıkar. Öyle ki bahçeden geçerek eve girmek isteyen bir kişi dolambaçlı eğrisel yürüme yolunu takip etmek zorunda, hatta birkaç kişi aynı anda geçmek isterse kuyruk oluşturmak durumunda kalmaktadır. Tati'nin eleştiri oklarını doğrulttuğu yerler üzerinde bir mimar kadar bu denli özenle çalışması Mon Oncle filmini bu iki disiplin arasında bir köprü haline getirmiştir.

Filmin modern tarzda inşa edilmiş diğer bir yapısı ise 'Plastac'tır (Şekil 3.7). Plastac Bay Arpel'in çalıştığı plastik fabrikasıdır. Geniş cam yüzeylerle ayrılmış ofis bölümleri, gri rengin hakimiyeti gibi konut mimarisinin özellikleri yine bu yapıda da görülmektedir. Filmin başında görülen müdürün odasının tasarımı ise *boş* olarak ifade

edilebilecek özelliklere sahiptir. Bir müdür masası ve -yine- oturulamayan sandalyeler... Fakat burası müdür odası olduğundan tavan yüksekliği fazla ve arkasında bir harita asılıdır.

Şekil 3.7: Plastac yapısı



Kaynak: Mon Oncle filminden alınmıştır.

Okul binası filmdeki diğer modern yapıdır (Şekil 3.8). Okul yapısı, fabrika ile küçük farklarla birbirinden ayrılacak mimari özelliklere sahiptir. Her yapı, her mekan aynı modern tasarım kaygıları ile tasarlandığı için kimliksiz kalmış ve gerçekten tam bir makineye dönüşmüştür. Tati, girişteki saçak üzerine sanki tam da bunun yergisini yapmak için bir “okul” yazısı kondurmuştur. Yapıların bu tekdüzeliğinde üzerlerinde etiketleri olmadan işlevleri anlaşılacak hale gelmiştir. Tati’nin görsel olarak kusursuz bir şekilde ortaya koyduğu bu durumu Reinhard Gieselmann ve Oswald Mathias Ungers “Yeni Bir Mimarlığa Doğru” adlı manifestolarında şöyle ifade ederler:

Eğer teknolojik, işlevsel mimarlık yöntemlerini izlersek, sonuç tekdüzelik olur. Teknolojik ve işlevsel yöntemler uygulandığında mimarlıkta anlatım kaybolur. Okula benzeyen apartman binaları, yönetim binalarına benzeyen okullar ve fabrikaya benzeyen yönetim binaları ortaya çıkar. (s. 143)

Şekil 3.8: Okul binası



Kaynak: Mon Oncle filminden alınmıştır.

Savaş sonrası kurulan bu yeni düzenin aksine Bay Hulot'un yaşadığı eski mahalle toz ve düzensizlik içindedir. Tati, filminde bu farklı iki yaşamı özellikle mimari bağlamdaki karşıtlıklar üzerinden ustaca seyirciye aktarmıştır. Anlatım dilinin parodiye yakın sonuçlar doğurduğu yönetmen bu geleneksel yaşam şeklini de inceden eleştiren bir tavır halindedir. Fakat filmde kendi için uygun gördüğü rol de modernizme karşı nerede durduğunun açık bir ifadesidir. Bu mahallede hiç bir şey temiz değildir, kimse işini yapması gerektiği gibi yapmaz fakat yaşam işte bu mahallede Arpellerin steril modern mahallesinden daha fazla hissedilmektedir. Villa Arpel'in karşısına Bay Hulot'un yaşadığı ev çıkar (Şekil 3.9). Ne cephede ne de Bay Hulot'un evine ulaşma çabaları görüldüğü sırada-iç mekanlarda bir düzen söz konusudur. Çeşitli boyutlardaki pencereler, sonradan yapılmış gibi görülen merdivenler, farklı kullanıcıların iç içe geçmiş özel mekanları, bu yapıyı bir ev olmaktan çıkarıp kolektif bir yaşam organizmasına dönüştürür.

Şekil 3.9: Hulot'un evi



Kaynak: Mon Oncle filminden alınmıştır.

Tati, filminde modernizmi ağırlıklı olarak mimari üzerinden eleştirirken umut dolu bir son değil, filmin sonundan anlaşılacağı üzere düzenin karşı gelinemeyecek kadar katı olduğu düşüncesi ile seyirciye veda eder. Öyle ki Bay Hulot'un mahallesinde de yıkım çalışmaları başlamış ve Bay Hulot modern yaşama uyum sağlayamadığı için taşraya sürülmüştür. Sonun hüznü olmamasının nedeni ise Bay Hulot'un bu durumu kaygısız bir şekilde kabul etmesi ve nerede olursa olsun yaşamaya devam etmesidir.

3.4.2 Psycho (1960)

Psycho filminin (Şekil 3.10) yönetmeni olan Hitchcock için mimarının filmlerinde tarafsız ve etkisiz bir eleman olarak kullanılmasının çok ötesinde, önemli roller verdiği bir unsur olduğu bilinmektedir. Hitchcock sineması mimarlığın filmlerde hikayeyi şiddetlendirici, harekete geçirici bir eleman olarak kullanıldığı sinemaların başında gelir. Filmlerin ortak ve karakteristik yönleri mekanı ve çevreyi bilinçli bir şekilde filmin odak noktasına yerleştirmesi, hikayeye birlikte dönüştürmesi ve film için en önemli anlatım aracı haline getirmesidir. Mekanlar öykünün dramatik yapısını karakterize etmek üzerine kurulmuştur.

Şekil 3.10: Psycho filminin afişi



Kaynak: <http://www.imdb.com/title/tt0054215/>

Hitchcock (Şekil 3.11), mimariye verdiği önem ve özeni şu sözleriyle belirtmiştir:

Her zaman izlediğim bir kural: Bir sahneyi (dekoru) hiçbir zaman basitçe bir arka plan olarak kullanma. Onun yüzde yüzünü kullan.(...) Sen sahnenin (dekorun) çarpıcı bir biçimde çalışmasını sağlamalısın. Onu sadece bir arka plan olarak kullanamazsın. Diğer bir deyişle, mekan işlevsel olmalıdır. (Wood 2004, s. 203)

Hitchcock, dekorun film üretim sırasında ilk düşündüklerinin başında geldiğini ve fikirlerinin çoğunlukla net olduğunu belirtmiştir (Jacobs 2007). Camille Paglia'ya göre Hitchcock, mimarlığa olan özel ilgisini kendine has dünyasına ve kendinin betimlemesine bile yansıtır. Paglia'nın belirttiği gibi, "Hitchcock'un büyük ve değişken insanlığın anlamı olarak mimarlık görüşü, *North by Northwest*'in cam yüzeyli kuleleri ve *Vertigo*'nun yay güçlendirmeli köprüsünden, aynı filmdeki Barbara Bel Geddes tarafından tasarlanmış olan destekli sutyene kadar tüm filmlerinde görülür." (Jacobs 2007, s. 10)

Hitchcock'un filmlerinde belirsizlik ve kuşku, aşık bir biçimde sahnelenmiş mimari inanılmazlık ve binaların gerçeksizliği, bu korku gerçeğini yok edemiyor ya da azaltmıyor. Mimarlık normal insancıl anlamını kaybediyor ve kendini korkunun hizmetine bırakıyor. (Pallasmaa, 2008)

Şekil 3.11: Alfred Hitchcock



Kaynak: Jacobs, S., 2007. *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*. Rotterdam: 010 Publishers.

Hitchcock filmlerinin her aşamasında olduğu gibi mekan seçimlerinde ve sahne tasarımlarında da oldukça titiz davranmıştır. Filmlerindeki sahneleri oluşturan mimari öğeler üzerine söyledikleri mekan konusundaki hassasiyeti açıkça ortaya koymaktadır:

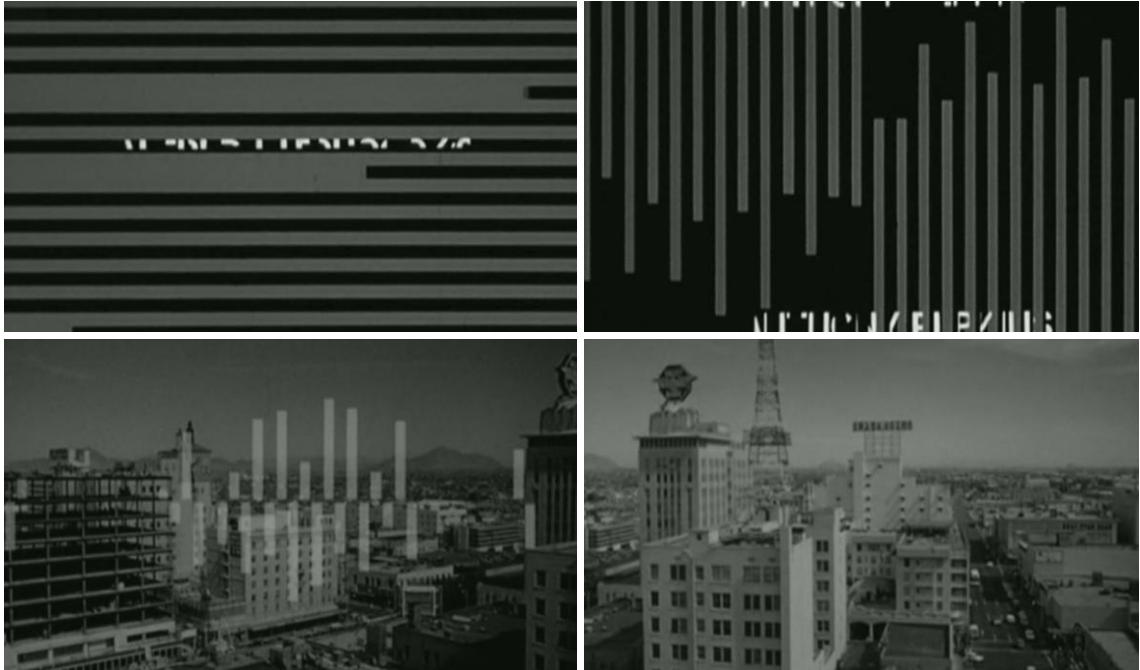
'Kuzeyden Kuzeybatıya'da Birleşmiş Milletler binasının içinde çalışmamıza izin verilmediği için fotoğraflarla saptadığımız dekorların aynısını stüdyoda kurdurduk. Dekorların, mobilyanın gerçekliğine uygunluğu, beni çok düşündüren bir konudur. Gerçek dekorla çekemediğimiz zaman, dekorun çok ayrıntılı bir fotoğraf çalışmasını isterim. 'Ölüm Korkusu'nu hazırlarken James Stewart bu filmde emekliye ayrılmış bir dedektifi canlandırdığı için, stüdyo fotoğrafçısını San Francisco'ya yolladım ve ona şöyle dedim; 'Emekliye ayrılmış dedektifleri, özellikle kolejde okumuş olanları bulacak ve bana dairelerinin bol bol resimlerini çekeceksiniz.' 'Kuşlar'da 'Bodega Bay' halkının düzinelerce resmini çektirdim. Filmde görülen bir kahve oradaki kahvenin tıpatıp dekorudur. (Truffuat 1987, s. 123)

Film psikozlu bir katil ile motelinde konaklayan bir kadının karşılaşmasını konu alır. Yağmurlu bir gecede yol üzerinde konaklamak için bir yer arayan Marion, Bates Motel'e gelir ve motel sahibi Norman Bates ile karşılaşır. Marion Norman tarafından öldürülür ve filmin sonunda yakalanır. Norman'ın filme girişinden itibaren küçük

ipuçları ile bu karakterin psikolojisinin yerinde olmadığını seyirciye hissettiren Hitchcock, karakterler üzerinden verdiği bu detayların yanı sıra filmlerinde sıkça kullandığı kamera çekimleri, gerilim tınısına sahip müziği, kullandığı imgeler, gergin diyaloglar "Psycho"nun sinema tarihinde bir kült haline gelmesinin nedenleri arasındadır. Bahsedilen bu unsurlar filmin başarısının en önemli etkenleridir. Bunlarla beraber Hitchcock'un tüm filmlerinde gösterdiği mekan seçim ve tasarımındaki hassasiyet bu filmde gerilimin yaratılmasındaki en etken rolü oynar.

Mimarinin filmdeki önemi daha film jeneriğinde gözlemlenebilir. Filmin jeneriğinde kullanılan yatay ve dikey hareketli çizgiler, ilk sahneyi meydana getiren şehir silüetine dönüşmektedir (Şekil 3.12). Dikey çizgilerin silüet ile birbirine geçmesi sayesinde seyirci bu çizgileri şehri oluşturan yapılar ile bağdaştırır. Hitchcock'un görsel anlatımdaki bu tavrı mekanı bir arka plan değil, filmin etken bir parçası olarak ele alışının kanıtı niteliğindedir. Aynı zamanda filmin tamamına hakim olan imgesel anlatım burada ilk defa seyircinin karşısına çıkar; jenerikteki kelimelerin bölünmelerinin Norman Bates' in karakterini ifade eden simgeler olduğu söylenebilir.

Şekil 3.12: Yatay ve dikey çizgilerin şehir silüetine dönüşümü



Kaynak: Psycho filminden alınmıştır.

Film, şehrin genel bir görünümü ile başlar ardından kamera apartman blokları ve çatıları üzerinde gezinir ve izleyiciyi karanlık bir odanın yarı açık penceresinden içeri sokar (Şekil 3.13). Büyük bir şehrin sıradan bir gününde herhangi bir yapının herhangi bir penceresine odaklanan kamera, tıpkı bu anlatımda izlediği yol gibi sıradan insanların başından geçebilecek bir hikayeyi anlatmak üzere olduğunun ipuçlarını bu çekim ile seyirciye yansıtmaktadır. “Keyfi mekan, zaman ve tarih ve şimdi de aslında keyfi bir pencere. Yaratılan etki rastgele seçmekten kaynaklanır: bu herhangi bir mekan, zaman, tarih ve oda olabilirdi: bu, *biz* olabilirdik.” (Wood 2004, s. 178)

Şekil 3.13: Karanlık odanın yarı açık penceresi



Kaynak: Psycho filminden alınmıştır.

Seyircinin seçilen pencere ardındaki kişileri, olayları ve konuşmaları görme ve duyma isteği sadece bu çekimle değil, filmin tamamına hâkim olan “gözetleme” kurgusuyla verilmektedir. Hitchcock’un bir diğer eseri olan “Rear Window” filminin tamamını oluşturan bu tema, “Psycho”da da film boyunca sık sık seyircinin karşısına çıkmaktadır. Bu temanın mekansal bağlamdaki karşılığı ise pencerelerdir. Kamera ile birlikte seyirci bu seçilen pencereden içeri girer ve hikaye başlar ve izleyici, sevgilileri izleyen röntgenciler haline gelir.

Seyircinin bir önceki sahnede içinden girdiği pencere, dış dünya ve içerisini hem fiziksel hem de kavramsal açıdan birbirinden ayırmakla beraber, odada geçen tüm sahneler boyunca karakterlerin hareketleri için bir arka yüzey olarak kullanılmıştır. İki sevgili pencereler ve jaluzileri önünde konuşurlar (Şekil 3.14). Filmin başındaki yatay çizgiler burada bir mimari öge ile görsel dilin bütünlüğünü oluşturur.

Şekil 3.14: Jaluzinin önündeki sevgililer



Kaynak: Psycho filminden alınmıştır.

Aralarında geçen diyalog, replikler ve oyunculuk dışında bu sahnenin önemli bir ögesi olan "pencere" ile de desteklenir. Konu dış dünya, geçmiş, şehir olduğunda jaluziler açılır ve şehir tekrar seyirciye sunulur (Şekil 3.15). Bu sahne, mimari öğelerin etken bir biçimde dramatik aksiyona yaptığı katkı açısından verilebilecek örneklerdendir.

Şekil 3.15: Dış dünyaya açılan pencere



Kaynak: Psycho filminden alınmıştır.

Filmin açılışında yer alan bu mekânın ardından üzerinde durulması gereken 2 ana mekân vardır. Bunlar Bates Motel ile hemen yanında yer alan Norman ve annesinin evidir (Şekil 3.16). Korku ve gerilim sinemasının unutulmaz mimari kompozisyonlarından biri olan bu ev ve motelin form ve konumları, filmin başından beri titizlikle seyirciye aktarılan "yatay - dikey" formların mekana yansımasıdır. Motel yatayda var olan ve yol üzerinde bulunan, ev ise biraz daha geride, uzun ve kıvrımlı bir merdiven ile çıkılan, korku ve gerilim sinemasının temel gerilim imgelerinden olan "tepedeki ev" tınısını taşıyan karanlık bir yapıdır. Hitchcock bu iki yapının; gotik görünümlü evin ve yatay motelin, kasıtlı bir şekilde mimari bir kompozisyon yarattığını belirtmiş ve eklemiştir;

Bu evle moteli seçtim, çünkü eğer sıradan bir bungalow kullanırsam, vereceği etkinin aynı olamayacağını fark etmişim. Bu tür bir mimari yapının, öykü atmosferinin oluşmasına yardımcı olacağını hissetmişim. Kesinlikle bu, bizim yaptığımız bir kompozisyondur. Bir dikey bir de yatay blok... (Truffuat 1987 - 272)

Evin seyircide yarattığı korku, modern yatay motelle dik gotik ev arasındaki zıtlıkla gizlenmiştir. Motelin görünür akılcılığı ve normalliği evin korkunçluğunu saptırmaktadır. Zıtlıkların bu durumu filmde neredeyse her yerde kullanılmıştır. Hitchcock, bu konuda Norman Bates'in evi için şunları söylemiştir:

'Perili Ev' öykünmesi benim sinemamda kullanmadığım bir temadır. 'Psycho'da öykü atmosferin gizemini oluşturmasından dolayı bu evi ve moteli seçtim. Bu ev ve motel gerçeklerinin bire bir örneklerinden yapılmıştı. Kaliforniya'da bu tip evler yaygındır. Bunlara 'Kaliforniya Gotiği' ismi verilir. (Truffuat 1987 271-272)

Şekil 3.16: Bates Motel ve Norman'ın evi



Kaynak: Psycho filminden alınmıştır.

Hitchcock'un pencereler üzerinden oluşturduğu "gözetleme" temalı anlatım diline Norman'ın evinin görüldüğü ilk sahnede de rastlanır (Şekil 3.17). Filmin temel gerilim imgelerini oluşturan öğeler arasında pencere önemli bir yere sahiptir. Pencere gözetlenen, gözetlenen, gizemli ipuçlarının verildiği bir mimari öğedir. Korku ve gerilim sinemasının çok kez kullanılmış, "perde ardından silüet olarak beliren karakter" Hitchcock'un da bu filmde bir kaç kez kullandığı bir öğe olmuştur. Perde ardındakinin

her zaman gizemli ve bilinmez oluşu, gerilim imgesi olarak sinemada kullanılmasını kaçınılmaz kılmaktadır.

Şekil 3.17: Filmdeki ilk gözetleme sahnesi



Kaynak: Psycho filminden alınmıştır.

Filmdeki diğer bir gerilim imgesi yine sık kullanılan "ayna"dır. Filmin farklı sahnelerinde yapılan aynı çekimler bir anlatım dili oluşturur (Şekil 3.18). Aynanın gerilim filmlerindeki kullanımı yadsınamaz ölçüde büyüktür. Aynanın sanal oluşu, gerçeği taklit edişi, yine bir gerilim imgesi olan ikizlik kavramını ortaya çıkarışı bu öğenin mekanlarda sıkça kullanılmasına neden olmuştur. Psycho'daki ayna kullanımının nedenlerinden biri hikâyenin patolojik bölünmüş bir kişilikle ilgili olmasıdır.

Bizi gerçekten korkutan, bir dereceye kadar hepimizin bölünmüş kişiliklere sahip olduğu ve farklı zamanlarda farklı insanlar olabileceğimiz düşüncesidir. Çünkü kamera önce Marion sonra da Norman ile özleşmemiz için baskı yapar, çünkü her yerde var olan aynalar onları bize yansıtır, kendimizi duygusal ya da psikolojik olarak onların ahlaki çöküşlerinden ayırmak imkansız hale gelir. (Spoto 1979, s. 357)

Şekil 3.18: Resepsiyondaki ayna



Kaynak: Psycho filminden alınmıştır.

Hitchcock'un filmin mekanlarında kullandığı dekoratif öğeler hem katilin hastalıklı ruh halini hem de yönetmenin imgesel anlatım yöntemini destekleyen öğelerdir. Norman'ın özel uğraşı olan taksidermi mekanın karakterini oluşturur. Norman'ın kişiselleştirdiği mekân psikolojik sorunları olan bir katilin mekanıdır. Bunun yansıması da ölü hayvanlar ile donatılmış bir oda olarak anlatılmıştır. Kamera çekimleri ise karakterler ve bu ölü hayvan ile oluşturulan kompozisyon ile imgesel bir anlatımı doğurur (Şekil 3.19). Norman ve Marion içleri doldurulmuş kuşlar ve tecavüzü konu alan klasik resimlerle dolu olan odada “tuzaklar” hakkında konuşurlar.

Bu sahneler için seçilen hayvanlar Hitchcock'un yine diğer filmlerinde de kullandığı kuşlardır. Kuzgun, yarasa, baykuş gibi kuşların gerilim imgesi olarak kullanıldığı görülmektedir. Özellikle Marion'un konuştuğu sahnelerde ölümü simgeleyen kuzgunun kafasının ona dönük olması, Norman'ın konuştuğu sahnelerde ise oğlunu gözetleyen annenin baykuş ile bağdaşması filmdeki simgesel anlatımlara örneklerdir. Norman'ın sapık ruh halinin mekana yansıması hem bu ölü hayvan heykelleri hem de duvarlardaki birçok görsel öğe ile desteklenmiştir.

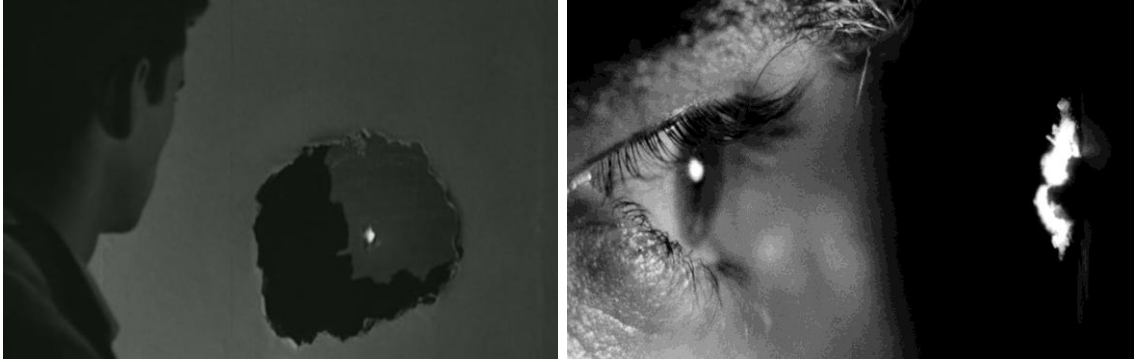
Şekil 3.19: Norman'ın ölü hayvanlarla dolu odası



Kaynak: Psycho filminden alınmıştır.

Duvardaki bu tecavüz konulu resimlerden biri filmin kült bir sahnesine geçişi için kullanılan öğedir. Seyircinin Norman'ın sapıklığına ilk kez şahit olduğu bu sahne, hemen kendi odasının yanındaki odayı verdiği Marion'u odasına girer girmez gözetlemeye başladığı sahnedir (Şekil 3.20). Filmin başından itibaren “gözetleme” temasını çeşitli yollarla seyirciye aktaran Hitchcock bu sahnede bu temanın tam anlamıyla somut halini gözler önüne serer.

Şekil 3.20: Gözetleme deliği



Kaynak: Psycho filminden alınmıştır.

Tüm bu gerilimin ufak dozlarda seyirciye yansıtılmasının ardından nihayet beklenen cinayetin geçtiği banyo sahnesi sinema tarihinin kült sahnelerinden biri olmuştur (Şekil 3.21) Tüm sinematografik aksiyonun dışında günümüzde hala "banyo sahnesi" olarak zihinlerde yer eden bu sahne için mekanın ne denli belirleyici bir unsur olduğu zaten adından da anlaşılmaktadır.

Marion çaldığı parayı geri götürme düşüncesiyle hem kendini hem de izleyiciyi ortak olduğu suçtan kurtaracaktır, ertesi gün olmadan önce bu düşüncesi ile rahatlamış ve kirden arınmış bir vücut ve vicdan için duşa girer. Pişmanlığın sembolü olarak kullanılan duş sahnelerinin sinemadaki yeri Hitchcock'un "Psycho"su ile birlikte artık sadece ruhsal ve bedensel arınma mekanı değil, her an bıçaklı bir katilin belirebileceği tekensiz mekanlar haline gelmiştir. Bu, bir yönetmenin mekan kullanım şeklinin sonucu olarak insanlardaki mekan algısının nasıl şekillendiğine iyi bir örnektir.

Gülümseyerek ve vicdani açıdan rahatlamış bir şekilde duş almakta olan Marion'un duş perdesinin ardındaki katilden habersiz hali, seyircinin perde arkasındaki gizemli silüet ögesini görmesi ile birleştiğinde gerilim filmdeki zirve noktasına ulaşır. Perde ardından görülen katil, perdeyi bir anda açıp Marion'a bıçakla saldırarak onu banyoda öldürür.

Alfred Hitchcock'un Psycho'sunun ünlü banyo sahnesi, modern zamanların en etkileyici korku filminin en korkunç sahnesidir. Psycho'dan sonra Amerikan sinema perdesine yeni bir tür canavar gizlice girmeye başlamıştır- psikozlu 'kesici'. Ve duş almak hiçbir zaman eskisi gibi olmamıştır. (Schechter & Everitt 2000, ss. 155)

Ürkütücü cinayet sahnesi, motelin parlak beyaz banyosu, bir ameliyat sahnesinin kontrollü sterilliğini çağrıştırıyor. Beyaz banyo, yanındaki karanlık ve dipsiz bir

bataklık olan Norman'ın mezarlığıyla yaratılan zıtlıkla kendi güçlü görüntüsünü kazanıyor.

Şekil 3.21: Banyo sahnesi



Kaynak: Psycho filminden alınmıştır.

Seyirci filmin daha yarısına gelmeden başrol oyuncusunun öldürülmesinin yarattığı şaşkınlıkla beraber merakla filmin kalan bölümlerinde olayların nasıl gelişeceğini düşünürken Hitchcock filmin geri kalan kısmında işlenen cinayetin araştırılmasına yer verir. Marion'un ablası, sevgilisi ve dedektif Marion'u aramaya başlar ve nihayetinde Norman'ın moteline gelip katilin o olduğunu ortaya çıkarırlar. Pencere ve gözetleme temasının bir yansımasına yine bu sahnelerde rastlanır. Filmin yeni karakteri olan dedektif filme Norman'dan sonra "yeni gözetleyen" olarak girer (Şekil 3.22). Filmin ilk yarısındaki kurban Marion iken bu kısımda kurban Norman'dır.

Şekil 3.22: Yeni gözetleyen: Dedektif



Kaynak: Psycho filminden alınmıştır.

Filmin mekanları incelendiğinde ortaya çıkan pencere ögesi gibi başlıca bir diğer öge de merdivenlerdir. Norman ve annesinin evine giden kavisli bir patika oluşturan merdiven ve evin içindeki merdivenler, oluşturdukları boşluk ve açılarla Hitchcock için kaçırılmaz bir fırsat oluşturmuş ve filmin en az banyo sahnesi kadar kült olan bir diğer sahnesi bu merdivenler ve sahanlıklarda çekilmiştir.

Müzik ve ışıkla verilmeye başlanan gerilim dedektifin eve girmesi ile hareketli kamera çekimleri, açılımları ve merdiven ögesinin doğasında var olan hareketlilik sayesinde filmin en karakteristik sahnelerden birini oluşturmuştur (Şekil 3.23).

Şekil 3.23: Açı oyunları ve merdiven



Kaynak: Psycho filminden alınmıştır.

Çeşitli mekanlarda gelişen hikayenin sonunda filmin çözüldüğü mekan Norman ve annesinin evidir. Yatay blok olan motelin yanındaki gotik ev, Marion’u arayan ablasının gezintisiyle seyirciye ilk defa açıkça sergilenir. Evin hem cepheden okunabilen katları hem de iç mekanlarındaki bu gezinti sonunda mekan çözümlemesi Bachelard’ın “ev” üzerine düşünceleri ışığında yapılabilir.

Gaston Bachelard tarafından tanımlanan “düş evi”nin üç ya da dört katı var, ortadakiler günlük hayatın sahneleri, en üst kat güzel anıların depolandığı yer, en aşağı kat ise kötü hatıraların bulunduğu, bilinçten uzaklaştırıldığı yer (Bachelard 1996). “Psycho”nun son

bölümlerinde “Bates Evi”nin değişik katları, Bachelard’ın düş evle uyumuyla kendi anlamını kazanıyor. Lila, aşağı doğru korkulu bir kaçışa zorlanıyor ve tabii ki orada Norman’ın annesinin mumyalanmış korkunç peruklu cesedini buluyor.

Filmin sonunda yakalanan Norman’ın psikolojik durumu uzmanlar tarafından incelenirken seyirci Norman’ı boş bir duvarın önünde sandalyede otururken izler (Şekil 3.24). Burada sağ tarafta görünen pencerenin bir kısmı dışında Norman ve üzerinde oturduğu sandalye dışında bir öge bulunmaz. Artık filmin sonu ve seyirci için de Norman ile yüzleşme zamanı gelmiştir. Gözetlemenin mekana yansıması olan pencere ve Norman’ın tek bedende yaşattığı anne-oğuldan anne yi seçmesi ile film sona erer.

Şekil 3.24: Norman boş duvarın önünde



Kaynak: Psycho filminden alınmıştır.

Hitchcock’un filmdeki mimari seçimlerinin Psycho’nun hikayesi ve Norman’ın bölünmüş kişiliği için ne kadar belirleyici ve destekleyici bir unsur olduğunu Žižek şu satırları ile dile getirmiştir:

Eğer Bates Motel eski anne eviyle düz modern motelin doğrudan melez bir yeni mevcudiyet haliyle birleştirilmesiyle inşa edilmiş olsaydı, Norman’ın kurbanlarını öldürmesine gerek kalmayacaktı, çünkü onu iki yer arasında koşturmaya zorlayan o katlanılmaz gerilimden kurtulmuş olacaktı – iki aşırı arasında üçüncü bir dolayımına yerine sahip olacaktı. (Žižek 2009, ss. 88)

3.4.3 Dogville (2003)

Lars von Trier'in yönetmenliğini yaptığı *Dogville* (Şekil 3.25) mekan kullanımı bakımından filmler arasında farklı bir yere sahiptir. *Dogville*, yönetmenin izleyicinin mekana değil sorulara ve sorunlara odaklanmasını istediği, bu nedenle mekanı yok saydığı (yok ettiği) türünün tek örneği olan bir filmidir. Yönetmenin yok ettiği mekan ise, mimarinin fenomenolojik incelemesi için oluşturduğu sorular ve “duvarsız” yapılarla irdelemeye elverişli bir temel oluşturmuştur. Yönetmenin bu tavrı filmi gerçeklikten uzaklaştırmış, izleyicide filmin bir parodi olduğu, bir sahnedan ibaret olduğu izlenimini uyandırmıştır.

Şekil 3.25: Dogville filminin afişi



Kaynak: <http://www.imdb.com/media/rm2516554752/tt0276919>

Trier filmde insan doğasını, içgüdüsel davranışlarını ve toplumsal ahlaki inceleyen sert bir üsluba sahiptir. Film, ABD üçlemesinin ilk bölümünü oluşturmaktadır. Grace, 1930'lar Amerika'sında gangsterlerden kaçır ve dış dünyadan yalıtılmış *Dogville*

kasabasına sığınır. Film bu izole kasabanın bir yabancıya karşı tutumu ve ahlakın çöküşünü anlatır ve sonunda kendisi de ahlak ile birlikte yok olur. Grace kasaba halkına gündelik işlerinde yardım etmek karşılığında kasabaya kabul edilir. Zira kasaba halkının yardıma ihtiyacı olmaması ve insanın doğasında var olan zaafının zamanla ortaya çıkmasıyla Grace bir köleye dönüşür.

Yönetmenin filmin “mekan”ı için “mekansız”lığı seçmesi tüm bu ahlaki çöküşün bir çok noktadan aynı zamanda izlenebilmesi ve mahremde (ev) nasıl tırmandığının görülebilmesi için doğru zemini oluşturmaktadır. Yönetmen duvarları ve bazı temel mimari unsurları yok etse de, istediği mekanı betimlemek için simgesel de olsa belli öğeler kullanmıştır (Şekil 3.26). Bu, izlenenin bir filmde çok bir tiyatro sahnesi algısı yaratmasının yanında inkar ettiği “mekan”ın varoluşunun incelenmesine ve daha önce karşılaşılmamış bir filmin oluşmasına neden olmuştur. Mekanın varoluşu kadar yok oluşunun da sinema için ne denli önemli bir etken olduğu film aracılığıyla incelenmiştir. Yönetmen filmde mekansız bir anlatım tavrı takınsa da, hacimlerin izleyiciye anlatılması için bazı mimari öğeleri ve “çizgi”yi kullanmaktan kaçamaz. Bazen bir iç mekan mobilyası, bazen teknik bir mimari çizimi andıran çizgiler, bazen de ağaçlar mekanı betimler, izleyiciye anlatır.

Şekil 3.26: Dogville'in kuşbakışı görünümü



Kaynak: Dogville filminden alınmıştır.

Dogville, filmin başında bir mimari projeyi andıran kuşbakışı görünüm ile izleyiciye tanıtılır. Sınırlar beyaz çizgilerle belirtilmiş, mekanların işlevleri üzerlerine yazılmış, içeri ve dışarı kavramları “duvarsız” da olsa betimlenmiş, genel ve özel mekanlar belli mobilya ve mimari unsurlarla tasvir edilmiştir.

Trier, olayın geçtiği sahne ve mekanın dışında tüm filmin mekanı olan kasabayı gözlenebilir hale getirmiştir. Aslında seyirci bir filmi izlerken duvarlar ardında akan zamanı kaçırmaktadır. Duvarları yok etmek ise tüm kasabayı gözleme olanağı sağlamaktadır. Mahrem olan “ev” in içinde neler yaşanıyor, görünmeyen neler ahlakın çöküşünü anlatıyor, hepsi apaçık ortaya çıkmaktadır. Artık kasabada iç ve dış mekanlar duvarlarla birbirinden ayrılmamış, iç içe girmiştir (Şekil 3.27).

Şekil 3.27: Dogville'de iç ve dış mekanlar



Kaynak: Dogville filminden alınmıştır.

Anlatıcının da yardımı ile kasaba izleyiciye insan değil, tanrı ölçeğinde kavratılmaktadır. Bu anlatım izleyiciyi olayların içinde değil dışarısında ve gerçek olmayan bir sahnede olduğu algısını yaratmaktadır. Bu tutum filmin sadece Grace'in trajik hikayesinden ibaret olmadığı, toplumsal ahlak sorunlarının incelendiğinin hissettirilmesindeki en önemli unsurdur.

Olayların sadece bir noktada devam etmediği, eş zamanlılığın filmin temel taşlarından biri olduğu, *Dogville*'i halkı ile birlikte bir organizmaya dönüştürmektedir. Filmdeki fiziksel açıdan sınırsız, fakat sosyolojik açıdan sert ve kesin sınırların olması zıtlık kavramının mekan üzerinden anlatılmasının örneğidir.

Grace, Tom'un yardımıyla kasabanın içine alınır ve zamanla kabul görür görünür. Fakat izleyici duvarsız mekanlarla ve bu kabul görmenin aslında hiç de Grace tarafından görüldüğü gibi olmadığını, yönetmenin film boyunca verdiği ipuçları sayesinde anlar. Grace bir organizmaya giren yabancı maddedir ve organizma başta kabul eder gözükse de zamanla tepki gösterir. Ahlakın çöküşünün anlatıldığı bu süreç Grace'in Chuck tarafından tecavüze uğramasıyla en sert anına ulaşır. Grace'e yapılan zulüm sonunda bu noktaya varmıştır. Ama olayın başka bir mekanda geçmesine rağmen görünmez duvarlar bu gizli zulmün izleyiciye yansımaları sağlar. Mahremdeki zaafı aslında apaçık ortalığa dökülür. Duvarsızlığın işlevi, filmde anlatılmak istenen noktasal değil toplumsal ahlak çöküşünün açıkça gözlemlenmesidir.

3.4.4 Wall-E (2008)

Animasyon filmler, sinemadaki mekanlar bağlamında diğerlerinden daha farklı incelenmesi gereken bir film türüdür. Çünkü animasyon filmler, mekan tasarımına en çok ihtiyaç duyan ve mimarinin olanaklarını en çok kullanan türdür. Animasyon filmlerde mimari, iki boyutlu ve hareketli bir temsildir, mekan tasarımcıları modelleme teknolojileri ile aslında '*boşluk*'ta bir mekan tasarlarlar. Bu mekanların en küçük detayı bile bilinçli olarak tasarlanmaktadır çünkü diğer mevcut mimarilerin kullanıldığı ya da mekanları birebir stüdyolarda inşa edilen filmlerdeki gibi hali hazırda var olan bir mekan bu filmlerde yoktur. Kısacası, animasyon filmler, mekanları üç boyutta var olmayan, ama belki de diğer film türleri arasında en çok mekan hassasiyetini gerektiren film türüdür.

Animasyon film türü içerisinde teknolojiyle beraber hızlanan ve gelişen animasyon anlatılar çoğalsa da hem hikaye hem de anlatı mekanları bağlamında en çok öne çıkan filmlerden biri yönetmenliğini Andrew Stanton'ın yaptığı 2008 yapımı Wall-E' dir (Şekil 3.28).

Şekil 3.28: Wall-E filminin afişi



Kaynak: <http://www.imdb.com/title/tt0910970/>

Wall-E'nin seçilmesinin nedeni hikayesi gereği mekanların anlatı için en önemli belirleyici unsur olmasıdır. Filmin büyük bir bölümünün repliksiz geçtiği göz önüne alınacak olunursa, görsel anlatının ne denli önemli olduğu anlaşılabilir. Bu görsel anlatıyı oluşturan temel öge de mekanlardır.

Wall-E, sinema tarihinde birçok kez işlenmiş olan dünyanın sonu, kıyamet senaryoları, distopik hikayeler gibi zamanla sıradanlaşmış bir konuyu ele almış olsa da, hikayesi ve görsel anlatısındaki özgünlük ile ön plana çıkmıştır.

Wall-E, insanlar tarafından üretilmiş ve çöpleri toplayıp küpler şeklinde biriktirmeye programlanmış bir robottur. İnsanlar Dünya'daki tüm kaynakları tükettikten ve yeryüzünü bir çöp yığını haline getirdikten sonra Dünya'yı terk ederek bir uzay gemisinde yaşamaya başlamışlardır. Bu terk edişten sonra Dünya'da yaşayan hiçbir canlı kalmamıştır. Wall-E görevine aralıksız devam ederken bir gün insanların içinde yaşadığı Axiom adlı uzay gemisinden Dünya'ya gönderilen Eve adlı robot ile karşılaşır. Yeryüzünde kimse kalmadığı için yalnızlık çeken ve her akşam eski bir video

kasetindeki bir filmi izleyerek aşka imrenen Wall-E Eve'e duygusal olarak bağlanır. Eve'in görevi yeryüzünde yaşama dair bir belirti bulup bunu Axiom'a götürmektir. Böylece insanlar yeryüzünde yaşamak için geri dönüş yapacaktır. Wall-E kendisinin ona verdiği küçük bitkiyi alan ve Axiom'a götüren Eve'in peşinden uzay gemisine gider ve burada insanlar ve yeni 'dünyaları' ile tanışır. Burada insanlar robotlaşmış, tüm duygularından arınmış ve tembelleşmiştir. Bir de seyircinin karşısında aşık olan, amaçları uğruna savaşan robotlar vardır. Çöp yığınının dönmüş bir Dünya, umudunu kaybetmeyenler ve tembelliğe alışmış olanlar. Wall-E ile Eve uzay gemisinde birçok maceralar yaşarlar, Dünya'ya dönmek isteyenler ile istemeyenler arasında bir savaş başlar ve Wall-E ve Eve'in çabaları ile insanlar Dünya'ya dönüş yapar.

Film, birçok bağlamda zıtlıklar üzerine kurulmuştur. Bu zıtlıklar sadece hikaye bazında değil, mekan tasarımı açısından öne çıkan zıtlıklardır. Filmin açılış sahnesini ve ilk bölümünü, ikinci bölümdeki yüksek teknolojik ve steril mekanlarla zıtlık oluşturan Dünya'nın harap olmuş distopik bir tasviri oluşturur.

Yaratılan bu virane yeryüzü tasviri için çalışmaya nereden başlandığı konusunda filmin yönetmeni Stanton'ın fikri önce karakteri tasarlamak mekanın ve çevrenin ona bağlı olarak peşi sıra geleceği yönündedir. Stanton, 2009 yılında Ron Barbagallo ile yaptığı bir röportajda bu fikrini şöyle ifade etmiştir: "Her büyük yapım tasarımcısının size söyleyeceği gibi 'Karakterden başla, sonraki tüm şeyler onu takip edecektir;' ve bu çok doğru." (Barbagallo 2009). Stanton'ın belirttiği gibi mekan tasarımı için başlangıç noktası Wall-E'yi tasarlamak olmuştur. Wall-E'nin tasarım aşamasında Laura Philips ve Jay Shuster tarafından birden çok serbest el çizimleri, dijital model ve doku çalışmaları yapılmıştır (Şekil 3.29).

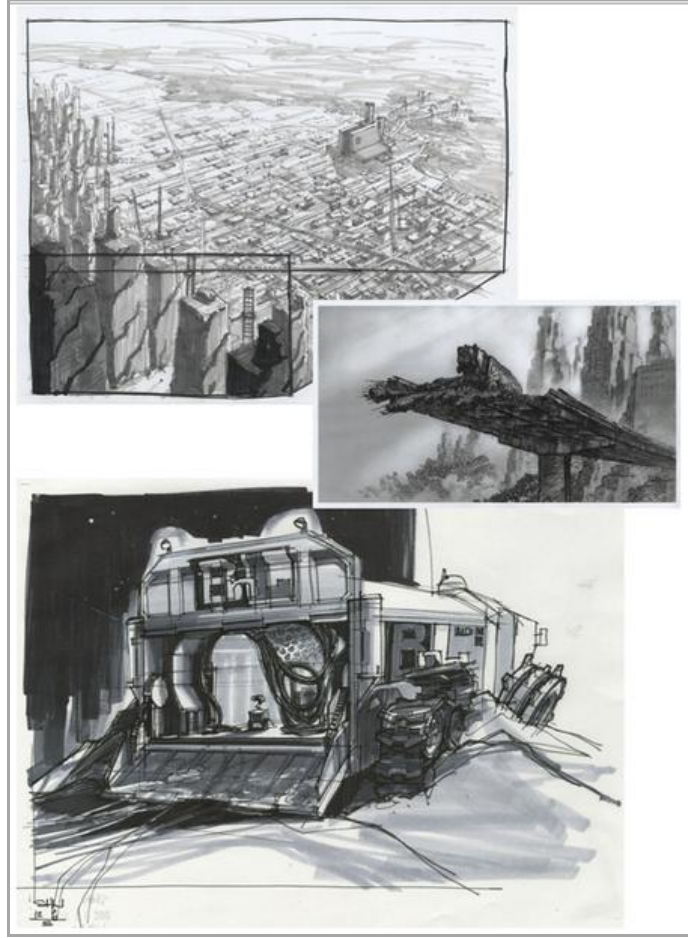
Şekil 3.29: Wall-E'nin tasarımı için yapılan çalışmalar



Kaynak: http://www.animationartconservation.com/?c=art&p=wall_e_design_with_a_purpose

Wall-E'nin tasarımının ardından mekan üzerine oluşan sorulardan bazılarının 'Wall-E nedir, neden bu dünyadadır, Dünya'nın bu hale gelmesine ne sebep olmuştur, insanların düşünceleri nelerdir, insanlar bu problemi çözmek için ne yapmışlardır, neden başarılı olamamışlardır, Dünya hakkında ne bir zamanlar buranın gerçek bir yer olduğuna izleyiciyi ikna eder, gibi sorular olduğunu belirten Stanton, bu sorulara verdiği yanıtlarla yeryüzünün şekillendiğini belirtmiştir. Bu yanıtlar doğrultusunda Jay Shuster, Noah Klockek ve Anthony Christov tarafından yapılan konsept çalışmalarının eskizlerinin ardından dijital ortamda modelleme ve son ürün oluşmuştur (Şekil 3.30).

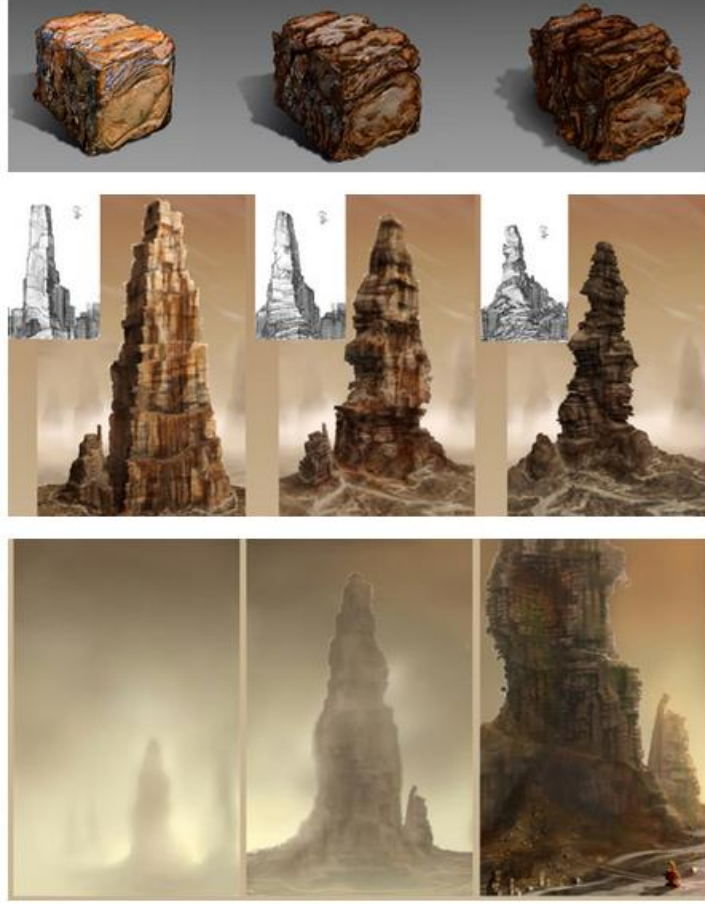
Şekil 3.30: Wall E'nin çevresi için yapılan eskiz çalışmaları



Kaynak: http://www.animationartconservation.com/?c=art&p=wall_e_design_with_a_purpose

Terkedilmiş olan Dünya puslu bir atmosferde izleyiciye yansıtılır; gökdelenler ve çöp yığınları, terk edilmiş harabe fabrikalar ve endüstri yapıları Dünya'yı dev bir çöplüğe çevirmiştir. İlk bölümde izlediğimiz bu Dünya bir sis perdesinin ardındaki kirli bir silüetten oluşmaktadır. Ürün tasarımcısı Ralph Eggleston yeryüzünde geçen ilk bölümün ışığının romantik, Axiom'da geçen ikinci bölümünün ise soğuk ve steril olmasını istediğini belirtmiştir. Puslu ve kirli olarak tasvir edilen yeryüzünün aşırı pozlama ile de büyük ve uçsuz bucaksız olduğu algısı yaratılmıştır. Çöp yığınlarının meydana getirdiği kulelerin tasarımında dahi titizlikle çalışılmış ve Laura Philips ve Anthony Christov tarafından çürümenin çeşitli evrelerini gösteren çöp küpü bozulumu çalışması, çürümenin çeşitli evrelerinde çöp kulelerinin genel taslak çalışması ve kuleler üzerindeki atmosferik etkiler üzerine çalışmalar yapılmıştır (Şekil 3.31).

Şekil 3.31: Çöp kuleleri için yapılan modelleme çalışmaları



Kaynak: http://www.animationartconservation.com/?c=art&p=wall_e_design_with_a_purpose

Pixar, harap olmuş Dünya'yı yaratmak için Chernobyl ve Sofia kentinin üzerinde çalışmış; Bulgaristanlı sanat yönetmeni Anthony Christov, Sofia'nın çöplerini istifleme problemlerini hatırlatmıştır. Animasyon film mekanları tasarlanırken mevcut mimariden yola çıkma, değiştirerek hikayeye uygun hale getirme gibi yöntemler söz konusu olmadığı için, bir boşlukta mekan tasarımı, kent ve Wall-E'deki gibi yeni bir Dünya tasarımı yapıldığında, araştırma çalışmaları diğer film türlerine kıyasla çok daha yoğun ve kapsamlı olmaktadır.

Wall-E'nin romantik ve harap olmuş Dünya'sı yapılan bu çalışmalarla filmde alınan karelerde görüldüğü üzere gerçekçi ve dokunaklı halini almıştır (Şekil 3.32).

Şekil 3.32: Wall-E ve terkedilmiş yapılar ve çöp kulelerinden oluşan yeryüzü



Kaynak: Wall-E filminden alınmıştır.

Harap olmuş yeryüzü ve Wall-E'nin görevi izleyiciye aktarıldıktan sonra, yalnızlık çeken robotun izleyicide duygusal bir etki bırakması Wall-E'nin mahremi olan 'evi'ne girilmesi ile desteklenir (Şekil 3.33). Burası yalnız ve duygusal robotun özelidir. Mekanı kişiselleştirmiş, ilk sahnelerde görülen terkedilmiş mekânlardan farklı, yaşayan bir mekân haline getirmiştir. İzleyici burada her şey mekanik olsa da ev sıcaklığını hisseder. Yılbaşı ağacını andıran renkli aydınlatmalar, Wall-E'nin terkedilmiş Dünya'dan topladığı ufak objeler, raflara dizdiği kendi yedek parçaları günümüz robotlaşmış ve soğumuş insanın evinden daha sıcak ve 'insancıl' gelir izleyiciye.

Şekil 3.33: Wall-E'nin evi



Kaynak: Wall-E filminden alınmıştır.

Eve'in yeryüzüne gelişi ve yaşam belirtisini (Wall-E'nin ayakkabıya diktiği ufak bitki) aldıktan sonra Axiom'a dönüşü filmin hem mekan hem de hikaye bağlamında ikinci bölümünü oluşturur. İlk bölümde çevre için kullanılan sıcak renkler ve kahverengi

tonları bitkinin hikayeye dâhil olması ve Eve'in bitkiyi bulmasıyla değişim sürecine girer ve nihayetinde Axiom'da geçen ikinci bölümün başlamasıyla, filmin temel kontrastı olan renk ve atmosfer kontrastı izleyiciye yansıtılır. Mekanlardaki bu renk geçişi olay örgüsü ile birbirlerini destekler (Şekil 3.34).

Şekil 3.34: Ralph Eggleston tarafından yapılan renk senaryosu



Kaynak: http://www.animationartconservation.com/?c=art&p=wall_e_design_with_a_purpose

İzleyiciye aktarılan puslu, terkedilmiş, harap, pis ve paslı yeryüzü, bu ikinci bölümde yerini steril, teknolojik, otomatik, parlak ve akışkan mekanlara bırakır. İzleyicinin algısında keskin bir dönemeç oluşturan bu mekanlar, teknolojinin aşırı kullanımı ile yeni bir yaşam alanı yaratır (Şekil 3.35). Eggleston, Axiom'un tasarım fikrini şöyle açıklamıştır:

Biz yeryüzünde yaptığımızın olabildiğince zıttı bir mekan tasarlamak istedik. Aydınlatmadaki 'romantik' yaklaşımdan uzaklaştık, bunun yerine Buy'N'Large tasarımcılarının Axiom'u nasıl aydınatabileceğinden yola çıktığımız çok nesnel bir aydınlatma senaryosu tercih ettik. Karakterlerin hikayeye bu antiseptik ve steril mekanda devam etmesini istedik. (Barbagallo, 2009).

Şekil 3.35: Axiom'un iç mekanları



Kaynak: Wall-E filminden alınmıştır.

Sanal da olsa insanoğlunun henüz üretmediği bir mekanı tasarlamak, reel hayatta en az bir yapı tasarlamak ve inşa etmek kadar titiz bir araştırma, tasarım ve 3 boyutlu çalışma gerektirmektedir. Bu kapsamlı çalışma için Eggleston, birden fazla ilham kaynaklarının olduğunu belirtmiştir. Bunlardan ise ikisi temel ilham kaynakları olarak öne çıkmaktadır; Disneyland'deki Tomorrowland ve Disney sanatçılarının tasarım için yaptıkları geleceği tasvir eden çizimleri ve NASA tasarımcılarının 1950 ve 60lardan itibaren uzay turizmi için yaptıkları çalışmalar. Bu temel iki kaynağı destekleyen bir diğer unsur ise yolcu gemileridir. Eggleston, Axiom'un tasarımı için birden çok mavi yolcu gemisi gezdiklerini ve gözlemlerini uzay gemisi tasarımına aktardıklarını belirtmiştir. Axiom'un bir uzay gemisi olduğu düşünüldüğünde yolcu gemilerinin tasarımı, Axiom'un tasarımı için incelenmesi gerekli mekanlardan biridir.

Eggleston'un temel ilham kaynaklarından biri olan Disneyland'de bulunan Tomorrowland mimarisi (Şekil 3.36) şu şekilde tanımlamıştır:

Tomorrowland bir gün yıldızlara dokunacağımızın sözünü vererek uzay çağını ve insanlığın iyimser bir şekilde ilerlemesini simgeliyor. Googie mimarisi – 1950'lerde müthiş popüler olan uzay çağı – ilk kez 1959'da Tomorrowland'de ortaya çıktı. Mucizevi kalın halkalar ve salınan helezonlar. Parlak gök cisimleri, kinetik heykeller, metalik ve mekanik dokunuşlar görüş alanınızı gökyüzüne çeviriyor ve bu da mimarinin cazibesine başka bir dünya hissi katıyor. ... Görsel manzara içeren potansiyel çiftlik insanoğlunun tüm kaynakları en iyi şekilde değerlendireceği ekolojik bir gelecek sunuyor. Burada, Tomorrowland'de muazzam büyük ve güzel bir yarın (gelecek) var. (Tomorrowland. Disneyland, online)

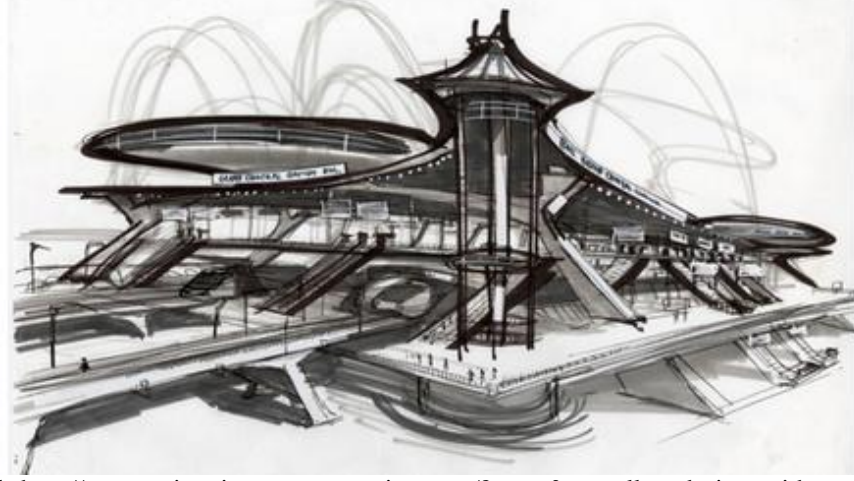
Şekil 3.36: Tomorrowland'in bir fotoğrafı



Kaynak: <http://www.hkdsource.com/park/tomorrowland/>

Tomorrowland'in etkileri Axiom'un konsept çalışmaları için Kristian Norelius tarafından yaptığı ilk eskizlerde dahi açıkça görülmektedir (Şekil 3.37).

Şekil 3.37: Tomorrowland etkilerinin görüldüğü kosept çalışması



Kaynak: http://www.animationartconservation.com/?c=art&p=wall_e_design_with_a_purpose

Eggleston'un özellikle renk ve aydınlatma tasarımı için incelediği kentlerin arasında da Shanghai ve Los Angeles yer almaktadır (Şekil 3.38). Kuşkusuz bu kentlerin mimari dokusunun teknoloji ile olan bağlantısı, renkli, ışıklı ve değişken reklam panoları Axiom için bir çıkış noktasıdır. Bu incelemelerin izlerine film boyunca Axiom'da rastlanır.

Şekil 3.38: Shangai ve Los Angeles'dan fotoğraflar



Kaynak: <http://www.chinayourway.org/spring-break/shanghai>,
<http://designkase.deviantart.com/art/Downtown-Los-Angeles-Night-HDR-117657067>

Wall-E filminin tasarım ilhamlarının nerelerden alındığı sorusuna Eggleston'un verdiği cevap şöyledir:

Mars Rover filmini izledik ve bir yolcu gemisini gezdik. İnsan formu için deniz aslanlarını inceledik. Bazı tasarımcılarımız robot tasarımları için Jet Propulsion Laboratory (JPL) 'ye gitti. Ben ise mimar Santiago Calatrava'nın büyük bir hayranıyım. Estetik bir şekilde patern oluşturan organik formları strüktürlerinde kullanışını seviyorum. Bu çok ilerici, aynı zamanda da oldukça konforlu. (Barbagallo, 2009).

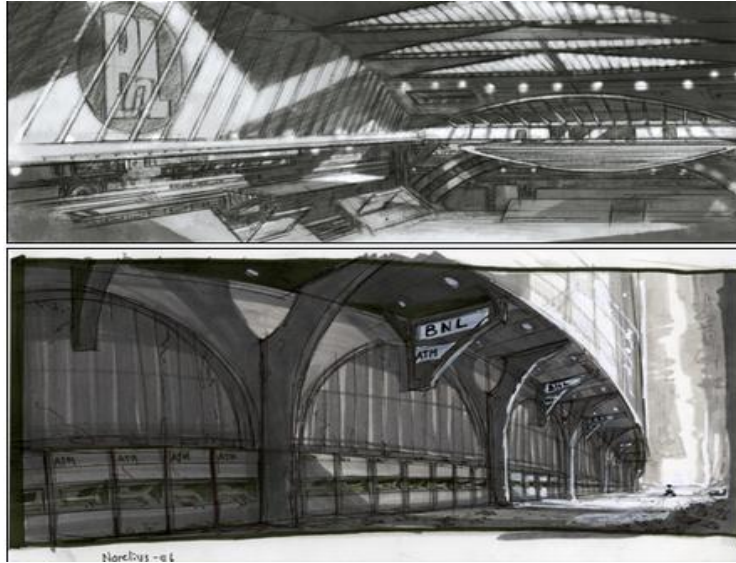
Eggleston'un hayranı olduğundan bahsettiği mimar Calatrava'nın yapılarının (Şekil 3.39) karakteristik formlarının etkileri, Kristian Norelius tarafından film için yapılan Buy'N'Large yapısı eskizlerinde görülmektedir (Şekil 3.40).

Şekil 3.39: Santiago Calatrava'nın bir yapısı



Kaynak: <http://www.forumcad.com/index.php/component/content/article/64-projeler/983-calatravann-kanatlar-.html>

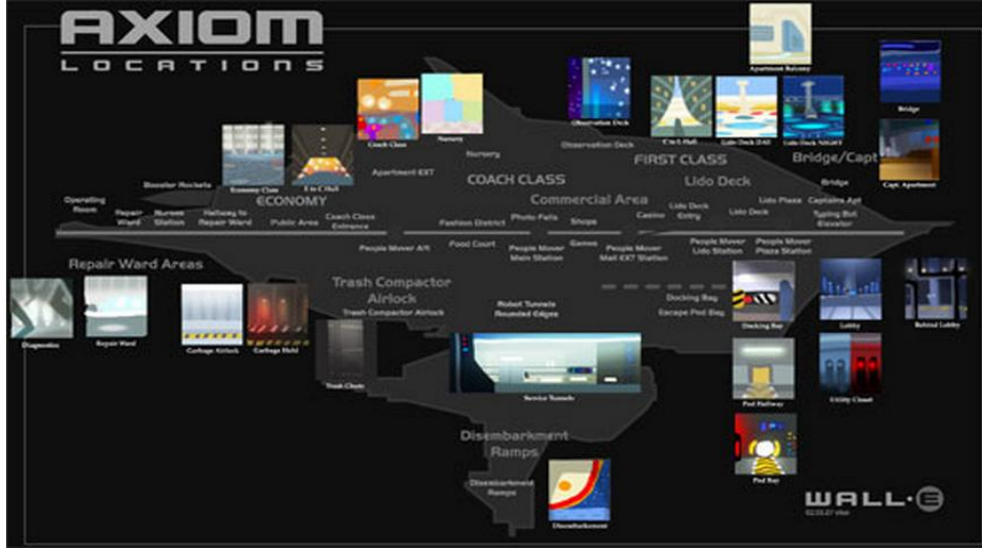
Şekil 3.40: Buy'N'Large için yapılan konsept çalışmaları



Kaynak: http://www.animationartconservation.com/?c=art&p=wall_e_design_with_a_purpose

Bu çalışmalar sonucu reel mekan tasarım sürecindeki benzer şekilde mekan organizasyonu ve konsepti ortaya çıkmış ve uzay gemisinin formu üzerinde gösterilmiştir (Şekil 3.41).

Şekil 3.41: Axiom'un mekan tasarım tercihlerini gösteren ışık ve renk haritası

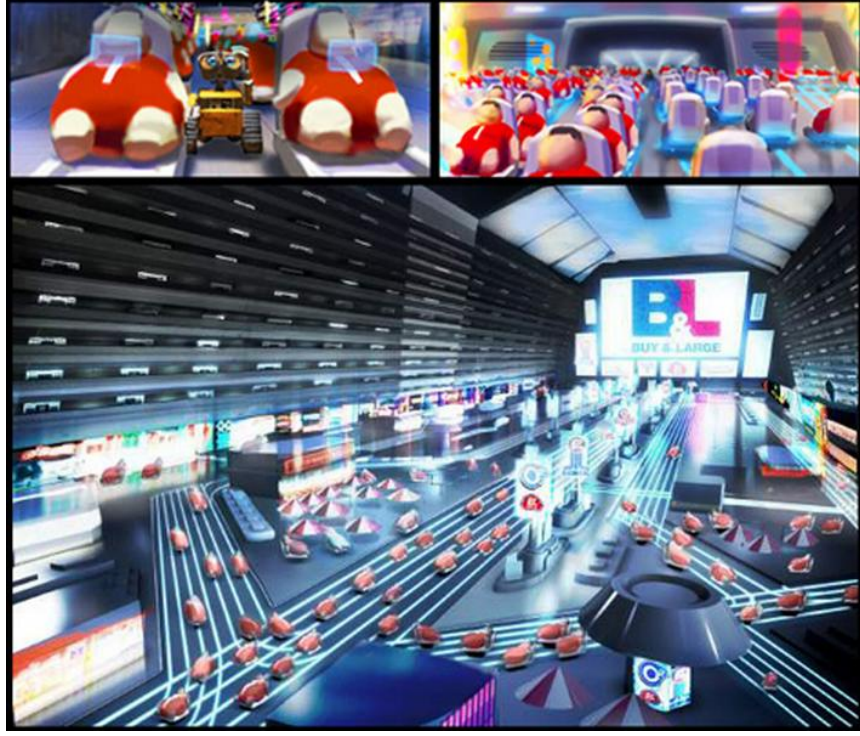


Kaynak: http://www.animationartconservation.com/?c=art&p=wall_e_design_with_a_purpose

Axiom üzerinde yapılan konsept çalışmanın sonucunda uzay gemisinin 3 farklı sınıftan meydana geleceği kararı verilmiştir. Bu sınıflar insan ayrımı bağlamında sınıflar değil, izleyicinin özellikle aksiyon sahnelerinde mekan kimliklerini doğrudan algılayabilmeleri için şekil, renk, ışık, organizasyon ve dokular ile betimlenen mekan bazında oluşturulan sınıflardır. Bu sınıflar; Arka Sınıf, Ekonomi Sınıfı ve Seçkin Sınıftır.

Geminin lokasyon açısından en arka kısmında yer alan Arka Sınıf, diğerlerinden daha köşeli bir forma, doku olarak daha basit, gri ve beton dokusuna sahiptir. Her katta merkezi alışveriş alanını çevreleyen apartman daireleri bulunur. Bu bölümdeki sahnelere hakim olan renkler Buy’N’Large firmasının ana renkleri olan beyaz, mavi ve kırmızıdır. Bu mekanda verilmek istenen temel algı mekanın diğerlerine kıyasla çok daha basit ve temel olduğu algısıdır (Şekil 3.42).

Şekil 3.42: Arka sınıf konsept çalışması için aydınlatma çalışmaları



Kaynak: http://www.animationartconservation.com/?c=art&p=wall_e_design_with_a_purpose

Axiom'un diğeri bir sınıfı olan Ekonomi Sınıfı ise geminin en büyük yaşam ve alışveriş alanını içerir. Bu sınıf 'S' formunu temel alan ve 'köşeyi dönünce ne olduğu' merakı fikri üzerine tasarlanmış bir mekandır. Renlerin yoğun olarak kullanıldığı mekânda özellikle işaretler ve ışıklı reklam panolarının rengarenktir. Mekanın alt yapısı ise bütünlük sağlanması amacıyla beyaz, gri ve metalden tasarlanmıştır (Şekil 3.43).

Şekil 3.43: Ekonomi sınıfı konsepti için aydınlatma çalışmaları



Kaynak: http://www.animationartconservation.com/?c=art&p=wall_e_design_with_a_purpose

Seçkin Sınıf geminin en ön bölümünde yer alır. Burası büyük bir Zen Spa'sını andırır. Formlar daireseldir. Renk kullanımı krem tonları ve turkuaz üzerine yoğunlaşmıştır ve diğer mekanlara kıyasla oldukça sınırlıdır (Şekil 3.44).

Şekil 3.44: Arka sınıf konsepti için aydınlatma çalışmaları



Kaynak: http://www.animationartconservation.com/?c=art&p=wall_e_design_with_a_purpose

Axiom'daki yaşam şekli mekanın şekillenmesi için en belirleyici unsurdur. İnsanların hareketsiz, ruhsuz, tüketmeye programlı ve yerlerinden kıpırdıyamayacak kadar aşırı kilolu olarak tasvir edildiği filmde, yaşam uçan bir takım araçlar üzerinde hareket etmeden sadece hamburger yiyerek geçer ve mekan da bu yaşamın gereksinimlerine karşılık verecek niteliktedir.

Sürekli değişen ışıklı ve renkli reklam panoları, belirli bir düzende uçulmasını sağlayan zemindeki ışıklı çizgiler devamlı hareket halinde olan uzay gemisinin temel mimari unsurlarıdır. Mekan dahil her şey otomatik, elektronik ve mekaniktir (Şekil 3.45).

Şekil 3.45: Uzay gemisindeki tüketimi vurgulayan değişken panolar ve dolaşım akımlarını oluşturan zemin çizgileri



Kaynak: Wall-E filminden alınmıştır.

Axiom'da insanların beraber yaşadıkları genel mekan dışında birkaç tane işlevleri doğrultusunda özelleşmiş mekan bulunmaktadır. Bunlardan biri Kaptan'ın uzay gemisinin komutasını gerçekleştirdiği mekandır (Şekil 3.46). Bu mekan merkezde bir çekirdek etrafında dairesel formdan meydana gelmiş, renkli komuta düğmeleri ve ekranlardan oluşmuş, 360 derece cam ile tüm gemiye hakim bir görüş alanı sağlayan alandır. Bu mekana yine uzay gemisinin genelinde görülen mekân anlayışı hakimdir; zeminde ışıklı çizgiler, ışıklı ve değişken yüzeyler, mekanik ve teknolojik bir atmosfer...

Şekil 3.46: Kaptan'ın komuta odası



Kaynak: Wall-E filminden alınmıştır.

Buradaki otomatik kaptan ise şüphesiz Kubrick'in 2001:A Space Odyssey filmindeki tekinsiz robot HAL ile özdeşdir (Şekil 3.47). Dünya'ya dönüşü reddeden ve insanların hep bu yapay ve ruhsuz uzay gemisinde yaşamaya devam etmeleri komutuyla çalışan otomatik kaptanın tekinsiz hali dışında fiziksel özellikleri de Hal 9000 ile benzerlik gösterir.

Şekil 3.47: Solda Hal 9000 , sağda Axiom'un otomatik kaptanı



Kaynak: <http://magiclanternfilm.wordpress.com/tag/district-9/> ve Wall-E filmi.

Wall-E ve Eve'in kaptanın insani duygularını harekete geçirmesi ve mücadeleleri sonucu Axiom yeryüzüne dönüş yapar. Hareketli geçen dönüş mücadelesi sahnesinin ardından yeryüzünü hiç görmemiş, insani duygulardan bihaber insanlar filmin ilk bölümünü meydana getiren tozlu ve terkedilmiş yeryüzü ile tanışırlar (Şekil 3.48). Filmin gelişme bölümünü oluşturan Axiom'daki renkli, parlak, ışıltılı ve teknolojik mekânlarda geçen olaylardan sonra tekrar yeryüzüne yani 'eve' dönüş filmin iki ana mekânının buluştuğu sahnedir.

Şekil 3.48: Axiom insanların yeryüzü ile tanışması



Kaynak: Wall-E filminden alınmıştır.

Filmin duygusal ve umutsuz öyküsünün ardından, içinden çıkılmaz gibi görünen distopyanın ardından yeryüzüne dönüş ile ufak bir umut ışığı ile son bulur. Bu dönüşün şaşkın insanları ilk defa gördükleri yeryüzüne adım atarlar. Film, yaşam belirtisi göstermeyen yeryüzünde insanların tarımı keşfederek yeniden ölü Dünya'yı canlandırmaları ile son bulur (Şekil 3.49).

Şekil 3.49: Yeryüzünün canlanması



Kaynak: Wall-E filminden alınmıştır.

4. KUBRICK SİNEMASINDAN "THE SHINING" FİLMİNDE MEKANSAL DUYUMSAMA

4.1 KUBRICK VE SİNEMASI

1928'de New York'ta doğan Stanley Kubrick (Şekil 4.1), lise eğitiminden sonra üniversiteye girmedi. Kaynaklar üniversiteye 'giremediği' nden ve başarısız bir öğrenci olduğundan yana bilgiler sunuyor olsa da, Kubrick'in başarısız olduğu eğitim, yerini kendi eğitim yöntemleri ile doldurduğu çok başarılı bir hayata bırakmıştır.

Şekil 4.1: Stanley Kubrick



Kaynak: <http://www.sanatlog.com/etiket/stanley-kubrick/>

Henüz 15 yaşındayken kendi seçtiği yolda ilk adımlarını atmaya başlamış ve babasının fotoğraf makinesi ile o sıralar okuduğu William Taft Lisesi'ndeki İngilizce öğretmenini, Hamlet'ten sahneler okurken ve oynarken görüntülemiştir. Bu fotoğraflar ve sonrasında çektiği bir çok fotoğraf Look dergisi tarafından satın alınmıştır. Stanley Kubrick 17 yaşında ise Look'un daimi kadrosuna dahil olmuştur. Çalışmaları kısa sürede beğeni toplamış ve dönemin ileri gelen fotoğraf ve sinemacıları tarafından "tuhaf ama harika" bir fotoğrafçı olarak nitelendirilmiştir. Bahsi geçen bu "tuhaf" olma durumu gelecekte yöneteceği bir film olan "The Shining" için söylenebilecek en uygun sıfat olacaktır.

Kubrick fotoğrafçılık mesleğinde ilerlediği dönemde kendi isteği ve merakıyla Columbia Üniversitesi'ndeki Modern Sanatlar Müzesi film gösterimlerine düzenli olarak katılmaya başlamıştır. Temel teşvik aracının korku olduğu eğitim sisteminde okul hayatının aksine Kubrick her şeyi öğrenmeye çalışmıştır. Bir kaç yıl sonra "Öğrenme sürecinde merakla kıyasladığımızda korku, ancak nükleer patlama yanındaki havai fişek patlaması kadar etkili olabilir" demiştir. Bu sözü kendi mesleğine bağlı ve merak içinde olduğunu, dolayısıyla başarısının nedenini açıklamaktadır.

Dergi için hazırladığı bir foto makalenin bir uzantısı olarak filme aldığı 16 dakikalık "Day on the Fight" (1955) yönetmenin çektiği ilk filmidir. Bu filmden sonra hayatının geri kalanında maddi olarak pek bir gelir elde edemediği ilk filmlerine rağmen kendini sinemaya adanmıştır. İlk adım olarak Look'tan istifa eden Kubrick bir kaç yıl sonra yayınlanan bir stüdyo biografisinde "Kameralar ve anlattığı öyküler hobim, hayatım ve sanatım oldu" cümlesini sarfetmiştir.

Mesleğine fotoğrafçılık ile başlayan Kubrick'in yönettiği tüm filmlerde görsel imajın bu denli güçlü olması tesadüf değildir. Filmlerinde oyunculuğa ve sözlü anlatıma dayalı sahnelerden çok mekan ve müziğin etkinin temelini oluşturduğu bir anlatım hakimdir. Filmlerin çoğunu yazılı eserler üzerinden oluşturan Kubrick kelimelerin her zaman görsel anlatıma yenik düştüğü düşüncesindedir. Bu da diğer yönetmenlerden olan farkını açıkça ortaya koyan anlatım biçiminin temelidir. Filmlerinin hangi sahnesi olursa olsun durdurulup incelendiğinde bir fotoğraf niteliği taşıyan yan yana geldiğinde ise görsel bir şiir oluşturan imajlarının konuyu ele alma biçimi ile birleştiğinde Kubrick'i döneminin en başarılı yönetmeni haline getirmiştir.

Kubrick'in filmografisine bakıldığında filmlerin sayısının, adından söz ettiren çoğu yönetmenin film sayısından oldukça az olduğu gözlenebilir. Fakat bu azlık filmlerin nitelikleri ile ters orantılı olmuştur. Kubrick 3 kısa film, 13 de uzun metrajlı film yönetmiştir; kısa filmleri *Flying Padre* (1951), *Day of the Fight* (1951) ve *The Seafarers* (1953) olarak sıralanmaktadır. Uzun metrajlı filmleri ise, *Fear and Desire* (1953), *Killer's Kiss* (1955), *The Killing* (1956), *Paths of Glory* (1957), *Spartacus* (1960), *Lolita* (1962), *Dr. Strangelove* (1964), *2001: A Space Odyssey* (1968), *A*

Clockwork Orange (1971), *Barry Lyndon* (1975), *The Shining* (1980), *Full Metal Jacket* (1987) ve *Eyes Wide Shut* (1999) olarak sıralanmaktadır.

Kubrick'in *Killer's Kiss* isimli filminde yardımcı rol üstlenen ve adı kapanış jeneriğinde Irene Kane olarak geçen genç bir aktrist çekimler sırasında kız kardeşine yazdığı bir mektupta "Stanley hayranlık uyandıran bir kişilik. Sinemanın mümkün olduğu kadar az diyalogla, hareketli bir anlatım olması gerektiğini düşünüyor" demiştir (Howard 2010). Kubrick'in filme olan bu bakış açısı onun filmlerindeki mekanların neden bu denli önemli bir rol oynadığını açıklamaktadır. Sinemada mümkün olduğu kadar az diyalog, yalnızca görsel imajın çok etkili ve şiirsel olmasıyla filmi iyi bir yapıt haline getirir. Bu etki ise oyuncu ve oyuncunun içinde bulunduğu mekan ve müzik ile oluşturulur.

Kubrick'in mekan kullanımındaki başarısının çoğu günümüz yönetmenleri gibi iyi bir set tasarımcısı ile çalışmasına yormak yanlış olur. Çünkü Kubrick'in film yönetirken takındığı tavır sadece filmi yönetip görevleri çalışanlarına teslim etmekten çok a'dan z'ye filmin tüm girdilerine hakim olması yönündedir. Bu özelliği filmlerinde beraber çalıştığı insanlar tarafından çoğu kez belirtilmiştir.

Kubrick görsel anlatımın gücünü şu sözleri ile belirtmiştir:

Görsel olarak ve müzik yoluyla iletişim kurduğunuzda insanların içine hapsediği sözlü, dar konseptlerin ötesine geçersiniz. Sözcüklerin oldukça öznel ve kısıtlı anlamları vardır, dolayısıyla sanat eserinin insanın duygusal dünyasında ve bilinçaltında yaratacağı etkileri kısıtlarlar. (Papf 2009, s. 91)

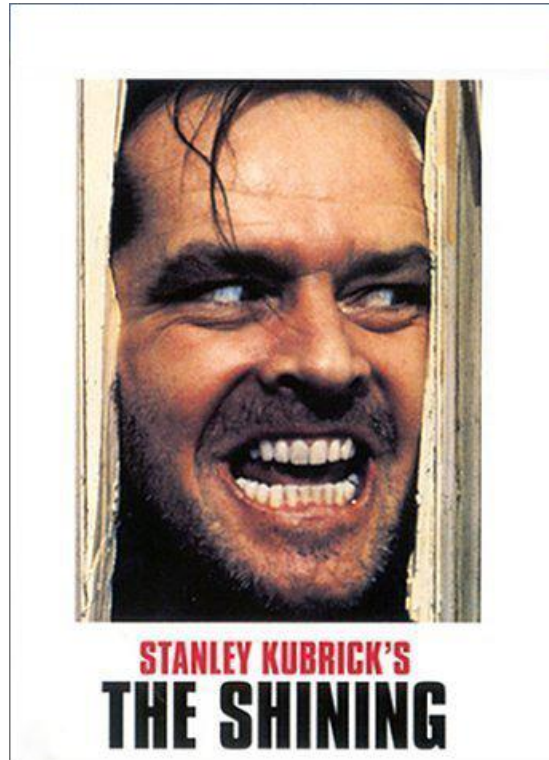
4.2 "THE SHINING" FİLMİ VE SİNOPSİSİ

Sinemanın mimari ile olan etkileşiminin ve mekanların sinemasal sunumlarının belli başlı örneklerle incelenmesinden sonra bu bölümde verilen bu bilgilerin ışığında 'The Shining' filminin mekanlarının incelenmesi yapılacaktır. Bu inceleme için seçilen filmin 'The Shining' olmasının nedeni, mekanın, filmin hem içeriğinin hem de biçiminin baştan sona kadar önemli bir aktörü olmasıdır. Mekanının bu filmde bir karakter, hatta birincil bir oluşturucu varlık olması nedeniyle The Shining yapılacak olan mekan incelemesi için sinema yapıtları arasından seçilmiştir. Ele alınan bu filmde mekanın, sadece bir dekor ve pasif bir olgu değil, film anlatısına majör bir etkisi olan ve

metnin kendisine dönüştüğü görülmektedir. Filmin analizinde yöntem olarak ise göstergebilim (semiyotik) ve yorumbilim (hermeneutik) esas alınmıştır.

'The Shining', 1980 yılında gösterime giren, Amerikalı yazar Stephen King'in üçüncü romanı olan ve 1978 yılında yayınlanan aynı adlı eserinden uyarlanan bir psikolojik gerilim filmidir (Şekil 4.2). Stanley Kubrick'in yönettiği filmler arasındaki tek gerilim filmi olan The Shining, senaryosunu her ne kadar Stephen King'in romanı oluştursa da film, yönetmenin kendi yorumuna oldukça fazla yer verdiği bir filmidir. Bu yorum romandaki mekan ve insan betimlemeleri üzerinde çok yoğundur. Film, Stephen King'in şikayetçi olacağı kadar romandan kopuk işlenmiştir. Yazar filmin kendi romanı ile alakalı olmadığını belirtmiş ve kendisi 1997 yılında beş bölümlük bir televizyon dizisi çekmiştir. Fakat Stanley Kubrick'in yönettiği film sinema dünyasında yadsınamayacak bir başarı kazanmıştır.

Şekil 4.2: The Shining filminin afişi



Kaynak: <http://www.imdb.com/title/tt0081505/>

Filmin konusunun daha iyi kavranması ve mekanlar ile nasıl bir ilişki kurduğunun anlaşılabilmesi için mekan analizlerinden önce öykünün genel hatlarının sunulduğu

filmin sinopsisi üzerinde durulmuştur. Öykünün başlangıç, gelişme ve sonucu özet olarak aşağıdaki gibidir (Howard 2010).

Öğretmen olan Jack Torrence, işini şiddete olan eğilimi nedeniyle kaybettikten sonra yazar olma yönündeki hayalleri ile Colorado dağlarında şehrin ücra bir kısmında bulunan otelde bekçi olarak iş aramaya başlamıştır. Otele gidip, otel müdürü olan Mr. Ullman ile görüşmüş ve işe kabul edilmiştir. Bu görüşmede Mr. Ullman onu kış bekçiliği ve otelin eski bekçisi hakkında bilgilendirmiştir. Önceki sene otelde kış bekçiliği yapan Grady, otelin insanlardan ve şehirden izole hali nedeniyle çıldırmış ve ardından karısı ile iki kızını öldürmüştür. Aynı anda Boulder'daki evlerinde Jack'in oğlu Danny annesi Wendy'e hayali arkadaşı olan Tony'nin onları otele gitmelerinin iyi olmayacağı yönündeki uyarılarını anlatıyor ve gözünün önüne öldürülen kızların vahşet içindeki görüntüleri geliyordu. Torrence'lar Jack'in işe kabul edilmesinin ardından toparlanıp otele gideler ve burada Mr. Ullman çalışanlar ayrılmaya hazırlanırken devasa oteli gezdirir ve otelin bölümlerini tanıtır. Otelin siyahi aşçıbaşısı Dick Hallorann, 'parlamak' olarak tanımladığı, Danny'nin kendinde de olan duyu ötesi algılarını farkederek. Bu duyular otelin vahşi geçmişi ile ilgilidir ve 237 numaralı odaya girilmemesi yönündedir. Jack, giderek dengesizleşmeye ve yazısı üzerinde konsantre olamamaya başlar. Bu sorada Danny ile Wendy otelin devasa labirentini keşfe çıkarlar. Jack, romanını yazmasına engel olduğu ve onu rahatsız ettiği için eşini gaddar bir şekilde azarlar ve ilk çıldırma belirtilerini göstermeye başlar. Wendy, bir tipi fırtınası telefon hatlarını bozmadan önce korucu ile iletişime geçmeye çalışır, bu sırada Danny otelde onlarla '*sonsuzda dek*' oynamasını isteyen ikiz kızlarla karşılaşır. Jack kendi içinde delirmeye başlamıştır fakat korku içindeki oğlu Danny'nin güvenini tazeler. 237 numaralı odanın kapısını açık gören Danny, odaya girer. Ardından Wendy oğlunun vücudunda bir yara görür ve Jack'i suçlar. Bu gerilimden sonra Jack otelin balo salonuna girer ve burada hayali bir barmen olan Lloyd kendisine servis yapar. Jack Wendy'nin, kendisini üç yıl önce öfkeli bir anında Danny'i incittiği için onu hiç affetmediğini söyler ve sürekli lanet okur. Jack ardından Danny'nin içinde yaşlı bir kadının ona saldırdığını iddia ettiği 237 numaralı odaya girer. Odada genç ve güzel bir kadın vardır ve önce Jack'e sarılır, ardından bu güzel kadın çürüyerek bir cesede dönüşür. Jack Wendy'e odada hiçbir şey bulamadığını söyler, ardından Wendy oteli

terketmeyi önerdiğinde birden öfkelenir. Otelin balo salonunda bir 1920ler swing partisi sırasında bir kahya görünümünde olan eski bekçi Grady, Jack'e ailesini '*düzelmesi*' gerektiğini çünkü Jack'in oteldeki görevine hep burunlarını soktuklarını söyler. Bu sırada Miami'de yaşayan Hallorann, Danny'den işlerin yolunda gitmediğine dair duyu ötesi sinyaller almaya başlar. Bunun üzerine bir kar fırtınası sırasında otelin yolunu tutar. Jack artık tamamen delirmiş ve Wendy'i tehdit etmeye başlamıştır, Wendy bunun üzerine Jack'in kafasına bir bezbol sopasıyla vurup bayıltır ve depoya kilitler. Grady tarafından serbest bırakılan Jack, eşi ve oğluna saldırmak için peşlerine düşer ve onları elinde bir balta ile banyoya sıkıştırır. Hallorann'ın otele gelmesiyle engellenen Jack önce onu öldürür sonra Danny'nin peşine düşer. Danny, daha önce annesi ile geziye çıktığı dev labirente girer ve Jack onu takip etmeye başlar. Danny babasını labirentte atlatmayı başarır ve annesi ile Hallorann'ın kar arabası ile kaçar. Labirentte kaybolan ve hapsolan Jack donarak ölür. Overlook'un duvarındaki bir fotoğraf Jack'i 4 Temmuz 1921'de bir baloda gösterir.

4.3 "THE SHINING" FİLMİNİN MEKANI: THE OVERLOOK HOTEL VE SİNE-MEKAN OLARAK OTEL

Otel özünde yolcu ve turistlere geceleme imkanı, kalite ve süratli hizmet sunmak ve karşılığında para kazanmak amacıyla işletilen ticari bir mekandır. Fakat otelin sinemadaki kullanımları bu teknik ve nesnel tanımın çok ötesine geçmiştir. Otel konaklamak amaçlı bir mekan olmasına rağmen aynı zamanda yersiz yurtsuzluğun mekanıdır. Fransız antropolog Marc Augé, “yersiz-yurtsuz, yok-yer veya yok-mekan olarak tanımlanan “nonlieu”- “non-place” terminolojisinden söz etmektedir. Bu terimin mekan bağlamındaki karşılığı ise otel olarak düşünülebilir. Otel odası benzer işlevlere cevap verse de “yuva” olarak tanımlayabileceğimiz mekanlardan farklı bir algıya sahiptir. Otel odaları zihinde -konforlu olanları da dahil olmak üzere- ürperti, hüzün, yersizlik, geçicilik hissi uyandırmaktadır.

Otel mekanının meydana getirdiği hislerdeki bu çeşitlilik, oluşturduğu sosyal ortam, mimari açıdan gösterebileceği farklılıklar, ‘otel’i zaman içinde sinemacılar için benzersiz bir ifade aracı haline getirmiştir.

'Otel' sinemadaki kullanım yeri olarak özellikle 1920 ve 30ların Alman ve Amerikan sinemasında favori seçeneklerden biri olmuştur. Otel, farklı sosyal geçmişten gelen insanların, farklı kaderleri olanların birleştiği bir mekan olarak filmlerde çok kullanılmıştır. Otelin genel mekanları bir saydamlıkla insanların ortak hayatlarını yansıtmış, otel odaları ise her birinin kendi izole hayatlarına dönüşü ve dış hayattan korunmaları için mekanlar sağlamıştır. Oda sahneleri dışında otelin genel alanlarında sahip olduğu lobi, kayar kapılar, resepsiyon deski, restoran, balo salonları, koridorlar, asansörler ve merdivenler gibi mimari öğeler sinematik aksiyon için çok kullanılmış elementlerdir.

Sinemada otel mekanının kullanıldığı örneklere bakılacak olursa ilk sırada Friedrich Wilhelm Murnau'nun *Der Letzte Mann* (Son Adam, 1924) filmi gelir. Filmde yönetmen 'otel'in ilk kez karanlık tarafını trajediyle ele alır. Ewald Andre Dupont'un *Das Grand Hotel Babylon* (1939) filmi ise bir cinayet ve dedektif hikayesinin lüks bir otelde geçtiği ilk filmlerdendir. Bu örnekler erken dönem filmleri olan *Hotel Stadt Lemberg / Hotel Imperial* (Mauritz Stiller, 1926), *Grand Hotel...!* (Johannes Guter, 1927), *Hotelgeheimnisse* (Otel Sırları) (Friedrich Feher, 1929), *Das Grüne Monokel* (The Green Monocle) (Rudolf Meinert), *Grand Hotel* (Edmund Goulding, 1932) ve ardından geç dönem *Last Year in Marienbad* (Alain Resnais, 1961) (Şekil 4.3), *The Silence* (Ingmar Bergman, 1963), *Death in Venice* (Luchino Visconti, 1971) (Şekil 4.4), *The Night Porter* (Liliana Cavani, 1973) ve *The Shining* (1980) olarak sıralandırılabilir.

Şekil 4.3: Last Year in Marienbad (Alain Resnais, 1961) Otel dış ve iç mekanı



Kaynak: Last Year in Marienbad filminden alınmıştır.

Şekil 4.4: Death in Venice (Luchino Visconti, 1971) Otel lobisi



Kaynak: Death in Venice filminden alınmıştır.

Georg Seesslen, otel suçlarına sosyo-psikolojik açıdan yaklaşmış (bu betimleme Kubrick'in sahnelerinin psikolojik etkisi için de güçlü bir yorumdur) ve şu şekilde yazmıştır:

Cinayetler işlenir... Burjuvaların tamamen kendini yansıttığı ortamlarda: kendi dairesinde ya da ofisinde değil, yaşam şeklini kutladığı yerlerde; inzivaya çekildiği kır evinde lüks bir yolcu gemisinde, spa'da ve gazinoda, at yarışında ve -tekrar ve

tekrar- otelerde. ... Büyük oteller, burjuvaların soyluluk rolünü oynadıkları 'kaleler' haline gelir; aristokratik mimari dış dünyayı izole tutan ve özel ve ayrıcalıklı bir toplum oluşturmayı hedefler. (Pallasmaa 2007, s. 96)

Sinemada otelin kullanımının gerilim içermesinin ise 1960 yılında Alfred Hitchcock tarafından yönetilen 'Psycho' ile başladığı söylenebilir (Şekil 4.5). Hitchcock oteli öyle bir şekilde kullanmıştır ki seyirci için bir daha hiçbir otel ya da motel yeterince güvenli olamamıştır. Bates Motel'de geceleleyen yalnız kadınların katledildiği 'Psycho' beyazperdede otel dehşetinin yaşandığı ilk ciddi örnektir. Bates benzeri yol kenarı moteller 'Psycho'dan bu yana kaçamakların, ihanetlerin, tuzakların, endişeli bekleyişlerin ve nihayet cinayetlerin mekanı olarak gelmiştir seyircinin karşısına. Bunlara örnek olarak ise Memento, LA Confidential, No Country For Old Men, Identity, Drugstore Cowboy ve daha niceleri verilebilir.

Şekil 4.5: Psycho filminin mekanları



Kaynak: Psycho filminden alınmıştır.

The Shining'in mekanı olan Overlook Hotel, ne Psycho'daki gibi bir yol kenarı moteli, ne de Death in Venice'deki gibi içinde insanların dolu olduğu gözde otellerden biridir. Overlook Hotel, dev ölçekli, gösterişli fakat filme konu olduğu mevsimde içinde bekçi aileden başka kimsenin olmadığı boş bir oteldir. Overlook Hotel'in hem şehirden izole olduğu hem de içinde sadece üç kişinin barındığı düşünülürse, The Shining, sinemadaki

otel kullanımları arasında farklı bir yere sahiptir. Burada otel sadece filmin geçtiği herhangi bir mekan ya da dekor olarak değil, filmin en önemli unsurlarından biri olarak seyircinin karşısına çıkar.

4.4 "THE SHINING" FİLMİNE HAKİM OLAN DUYUMSAMA: 'TEKİNSİZLİK'

The Shining'in seyirci üzerinde yarattığı etki tek kelime ile ifade edilmesi gerekirse kuşkusuz en iyi kavram 'tekinsizlik'tir. Filmin geneli için kullanan bu ifade, kelimenin etimolojik kökenine inildiğinde mekan üzerinden ortaya çıkan bir kavramdır. Bu kavram, Tekinsiz/Unheimlich/The Uncanny, Freud'un felsefesinin ana taşlarından biridir.

Sigmund Freud tarafından 1919 yılında tanımlanan bir kavram olan '*Unheimlich*'in temelinde 'aşına olunan bir şeyin içinde yatan rahatsız edicilik' tanımı yatar. Aşına olmak İngilizce 'familiar' olarak geçer. 'Familiar', Latince 'family' yani 'familya' yani 'aile' kelimesinden gelir. Aile klostrofobisi altında bastırılan ve toplum içinde su yüzüne çıkamayan ama hep orada olduğunu bildiğimiz ve yüzleştığımız zaman bizi korkutan bir unsurdur (Fantastik Sinemada Psikoanalitik Kavramlar 2009).

Unheimlich kelimesi etimolojik açıdan incelendiğinde ise, kavramın mimarlık üzerindeki bu temel anlamı ortaya çıkmaktadır. Orta yüksek Almanca'da *heimlich* sözcüğü *eve/yuvaya ait olan* anlamını taşımaktadır. Bununla bağlantılı olarak *einheimlich* sözcüğü *ein* ön eki aldığı zaman *eve kapanan/çekilen*, kendini başkalarından ve yabancılardan gizlediği anlamını taşımaktadır. Günümüzde, yuvayla olan bağlantı artık hissedilmemektedir, yoktur, kullanılmaz (Kluge 1989). Fakat kelimenin kökeni, günümüzde kullanılan anlamı ile yadsınamayacak bir bağlantı ile bağlıdır.

Tekinsizlik kavramı, Freud'un 1919 tarihli bir bildirisinde korkunun kaynağı olarak gösterildiğinden bu yana, eleştirel kültürün temel kavramlarından biri haline gelmiştir. "Tekinsiz" psikanaliz için kaygının kaynağıdır. Diğer bir deyişle bastırılanın geri dönüşüdür. Bu noktada tanıdık ve tekin olanın yatıştırıcılığından, tekinsiz olanın kaygı

vericiliğine doğru bir süreklilik olduğu söylenebilir. Freud'un düş yorumlarında beden ve ev tasarımları arasında benzerlik kurduğu bilinmektedir. The Shining, Freud'un unheimlich kavramının beden ve mekan olarak birebir örtüştüğü filmidir. Tekinsizlik hissini yaratmak için karakter ve mekan paralel olarak aynı olguları işler. Bu unheimlich kavramının açılımındaki öğeler simetri, ikizlik, tekrar, boşluk gibi kavramlardır.

Freud'un 'unheimlich' (tekinsiz) kavramı korku filmlerindeki kanlı, vahşetin ön planda olduğu sahneler için kullanılamayacak bir gerilim unsurudur. Bir şeyden dolayı endişelenilir fakat ne olduğu açıkça tarif edilemez. Her şey tanıdık, bildik gibidir ama yine de dile gelmez. Huzursuzluk vardır ama dibe vurmşluk yoktur. Korku değildir hissedilen, korku bir nesneye yöneliktir, akli ve fiziki denge yitirilir. Tekinsizlikte ise denge ve mantık yerinde durur fakat korkuya dönüşmeyen bir tarifsizliktir söz konusu olan. İçinde kaygı barındıran bir olgudur.

The Shining'in mekanları için yapılacak betimlemelerde sıkça kullanılacak olan tekinsizlik kavramının Overlook Oteli üzerinden okumaları Freud'un çalışmalarındaki gibi beden – mekan bağlamında ele alınmıştır. Mekan bağlamında incelendiğinde filmin bir otelde geçmesi kavramın özünde yer alan 'ev' ile birebir örtüşür. Mekan tanıdıktır, o kadar ki kendi evimiz kadar tanıdıktır. Otel, insanoğlunun ilk gereksinimlerinden biri olan barınma için inşa edilen yapılardan biri, filmde insan için en tekinsiz mekan olarak kullanır. Bu, aynı şekilde gerilim filmlerinde sık kullanılan 'ev' için de geçerlidir. Çünkü insan için en tekinsiz olan, en tanıdık olandır. Mekan bağlamında bakılacak olursa da bu 'ev'dir. Filmdeki gibi otelde sadece üç kişi oldukları bilinen fakat her koridor dönüşünde tedirginlik ve gerilim yaratan işte bu 'tekinsizlik' olgusudur.

Tekinsizliği meydana getiren başlıca metaforlar ikizlik, tekrar ve simetridir. Aynı zamanda The Shining, bu üç metaforun filme dönüşmüş halidir denebilir. Tekinsizliğin temel taşı olan ve Freud'un da eserinde bahsettiği 'ikizlik' Kubrick'in filmdeki anlatım dilinin özünü oluşturur. The Shining etkili bir gerilim imgesi olan 'ikizlik' ile dolup taşan bir filmidir. Bu kavramın biçimsel olarak ele alındığı ikiz kız kardeşler sahnesi akla gelen ilk örnek olmasına rağmen filmin özüne inildiğinde birçok ikizlik karşımıza

çıkarak. Otelin dışında yer alan dev labirent ve lobideki makedi, güvenilir baba Jack ve cinnet geçiren canavara dönüşen kötücül ikiz Jack, Redrum ve Murder, Danny ve aynada kendi ile konuştuğu Tony, Jack ve 1920lerde otelde yaşamış olan Jack, ikizliğin öne çıkan örnekleridir. Aynı şekilde simetrik olan bütün mekanlar, ikiz mekanlardır.

Simetri gibi tekinsizliği oluşturan metaforlardan bir diğeri de 'tekrar'dır. Kubrick filmde tekrar eden öğeleri gerilimi yaratma amacıyla oldukça sık kullanmıştır. Bu öğeler bazen görsel olarak bazen sadece sesler ile bazen de bir cümle ile sağlanmıştır. Danny'nin tekrar tekrar ikiz kız kardeşleri görmesi, kurgudan bağımsız tekrarlanan asansör sahnesi, Jack' in daktiloda sürekli aynı cümleyi tekrarlaması, Danny'nin koridorlarda bisiklet sürerken bir halı bir parke üzerinde çıkardığı sesin tekrarı şeklinde örneklendirilebilir.

Tekinsizlik, Kubrick'in tüm sahneleri abartılı bir simetri ile çekişi ile en üst noktaya taşınmıştır. Çünkü simetri, her alanda insanın en güvenebileceği ve aşına olduğu bir kavramdır. Sanatta, mimarlıkta, günlük yaşamda, eğitimde, simetri hata götürmeyen, bozulduğunda hemen fark edilebilen, güvenilir bir kavramdır. Bu güvenilir ve tanıdık kavram, sahnelerin çekiminde kullanıldığında ise 'tekinsiz' etkiyi yaratmada çok büyük bir önem taşır.

Tekinsizlik kavramı filmde mekanla olduğu kadar Jack karakteri ile de öne çıkmaktadır. Aynı mekanda bahsedildiği gibi en tanıdık, en bildik ve güvendidik mekan olan barınılan mekan tekinsizken, insan bağlamında incelendiğinde Jack karakteri, baba olması ile en tanıdık ve en güvenilen karakter olarak tekinsiz'i simgeliyor. Toplumunu oluşturan aile kavramı içerisinde çocukların ve eşin sorgusuz güvendiği insan baba iken, filmde bu güven, tekinsiz insanı oluşturmak için en iyi temeli oluşturuyor. Her hareketi sorumluluk sahibi, tanıdık ve güvenilen olan baba, yaşadığı psikolojik durumla beraber önce yavaşça yabancılaşmaya, garip denilebilecek davranışlarda bulunmaya, tekinsizleşmeye ve nihayet cinnete kadar gidiyor. Bir baba ve yuva, yabancılaşıldığında en çok korkutacak iki unsur olarak kullanılıyor. Bu bağlamda filmde de çoğu kez vurgulanan Jack - Overlook Hotel ikilisi artık iki farklı olgu değil, birbirine dönüşen iki olgu olarak kullanılıyor. Filmde Danny'nin babasına söylediği bir cümle ise bunu özetler nitelikte: *'You're it, not my daddy, you're the hotel.'*

4.5 "THE SHINING" FİLMİNİN MEKANLARI VE DUYUMSATTIKLARI

Bu bölümde, The Shining filminin ana mekanları belirlenmiş ve bu bölümde bu mekanların sinema ve diğer görsel sanatlarla desteklenerek mimari bağlamda okuması yapılmıştır. Filmin ana mekanları belirlenirken yöntem olarak önce filmin yönetmen tarafından oluşturulan, senaryo ve kurgu bağlamında sıralı olan sahnelerin geçtiği mekanlar tespit edilmiştir. Bu yöntem ile mekanlar belirlendikten sonra, hem genel anlamda Overlook Hotel'in (Şekil 4.6) mimarisinin hem de özelleşmiş olarak otelin mekanlarının filmdeki sinemasal sunumu üzerinde durulmuştur.

Şekil 4.6: Overlook Hotel



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

The Shining filminde Kubrick, koskoca bir mekanda üzerinde hissetiği sorumluluklarla küçülen bir adamın yaşadığı psikolojik durumu ve cinnetini anlatıyor. Burada mekan, adamı delirten, içinde bulunduğu durumu, koridorları, devasa boyutu, labirenti, steril ve simetrik hacimleri ile çok daha belirgin hale getiren bir olgu. Filmdeki insan - mekan ölçeği göz önüne alınacak olunursa, film, çok daha dengeli ve makul oranlarda bir mekanda işlenseydi, Jack'in içinde bulunduğu gerilimli ve tekinsiz durum izleyiciye yansıtmak o denli etkisiz olurdu. Fakat Overlook Otel, insanı küçülten yüksek ve köşeyi her döndüğünde karşısına set çeken duvarları, dışındaki labirenti ile psikolojik gerilim için yadsınamaz bir etkisi ile filmde varoluyor.

Jameson, The Shining hakkında yazdığı yazının bir bölümünde Overlook Hotel'in Jack karakteri üzerinde ne denli etkili olduğunu ve cinnete giden sıkıntılı yoldaki konumunu belirtmiştir (Jameson 1980):

Overlook'un mekanları Jack'in yenilgisini ve başarısızlığını yansıtmaktadır. Otelin büyük steril mekanları, hızla çoğalan ve gerçek bir devamlılıkla birbirine bağlanan, serbest bırakılmaktan çok çevreleyen ve sarıp kapatan, özgür kılmaktan çok önüne set çeken ve mani olan mekanları -- bunların hepsi Jack'in akli ve ruhsal sıkıntı ve anlamsızlığını büyütür hale getiriyor.

4.5.1 Lobi-Sıkışmışlık

Lobi, The Shining'de insan-mekan ölçeğinin en iyi okunabildiği hacimdir. Kubrick, lobide geçen sahnelerde mekanın devasa boyutu ve insanın bu hacim içinde kendini ne denli yalnız ve sıkışmış hissettiğinin anlatımını yapmıştır. Kubrick'in filmdeki lobi kullanımının sağlıklı bir analizi için öncelikle 'lobi'nin mimarideki yeri ve mekan-insan etkileşimi bağlamında lobi üzerine bir araştırma yapılması gereklidir. Lobi mekanının işlevi ve algısı tanımda belirtilmiştir:

Lobi mekanı, farklı kültürlerden insanların (turistlerin) sosyal etkileşim için bulunduğu önemli turizm mekanlarından biridir. Bir otele girildiğinde giriş holünden hemen sonra, gerek işlevsel gerekse konumsal olarak kullanıcının ilk ulaştığı mekan, lobi mekanıdır. Kullanıcı, dinlenmek için oturma gruplarını kullanır, bu sırada bir şeyler içebilir, gazetesini okuyabilir, daha sonra odasına çıkmak için asansör ya da merdivenleri kullanır. Dolayısıyla, çoğu zaman giriş holüyle girişik oluşmuş olan lobi mekanında yoğun bir eylemler serisi ve işleyiş gerçekleşir. (Köseoğlu 2004, s. 114)

Görüldüğü üzere lobi bir ortak kullanım alanıdır. The Shining'deki gibi tek bir insanın kullanımını lobi için normal bir durum değildir. Dolayısıyla Jack' in içinde bulunduğu gergin durum da büyük ölçüde lobinin kullanımıyla izleyiciye yansıtılır. Jack filmde çoğunlukla yalnız olduğu sahnelerde lobide görülür, bu yalnızlık onun düşünmesinde, çoğu zaman da cinnete bir adım daha yaklaşmasında etkili olur (Şekil 4.7). Mekanın bu psikolojik çöküş evresinin anlatımındaki etkisi yadsınamayacak kadar fazladır. Jack, içerisinde kaybolmuşluk hissine kapıldığı, normal kullanımında insan yoğunluğunun fazla olduğu ama anlatının geçtiği zaman zarfı içerisinde Jack'ten başka kimsenin olmadığı bir otelin lobisinde iken yalnızlığının vurgusu ancak mekan ile bu kadar etkili anlatılabilir. İnsanların yalnızlık, kaybolmuşluk ve sıkışmışlık hislerinin mekan

üzerinden bir okuması Žižek tarafından yapılmıştır ve eserinde bu mekan-insan ilişkisini The Shining üzerinden anlatmıştır (Žižek 2011, ss.40):

Hepimizin bildiği üzere (Stephen King'in romanından uyarlanan) film, kışın kapalı olan geniş modern bir dağ otelinde geçer, otelde oranın bakımıyla ilgilenen bir aile yaşamaktadır. Bu basit durum olsa olsa zengin çağrışımları akla getirir: Japonya'da metro kalabalığında ezilip hala kendini başkalarından uzakta hissedebiliyorken, The Shining'de terk edilmiş geniş bir ev dahi bireyleri kendilerini sıkışmış hisseden ve agresiflik içinde köpüren tek bir aile için yeterince geniş değildir. Büyük otel açıkçası geçmişin ruhlarının uğrak yeri haline geldiği lanetli bir binadır.

The Shining'in mimari arka planı bu nedenle önemlidir. Patlak veren delilik filmde tek kalmış aile ile oturdukları dev boyutlu boş bina arasındaki gerilimle ve zıtlıkla açıklanmıştır.

Şekil 4.7: Overlook Hotel lobisi



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

Lobi mekanları üzerine yapılan akademik çalışmalarda, lobilerin tavan yüksekliklerinin kullanıcılar üzerinde yarattığı etki incelenmiş ve yüksekliklerinin fazla olduğu otellerde kişinin, başını yukarı kaldırmazsa tavanı göremediği ve bu durumun sınırlanmışlık hissini azalttığı belirtilmiştir. Lobilerdeki bu tavan yüksekliğinin ferah bir ortam oluşturmaya katkıda bulunduğu söylenmektedir. Aynı zamanda, çok alçak tavanlı mekanların, kullanıcıya sıkıntı verdiği ve basık bir mekanda bulunmanın olumsuz etki yarattığı belirtilmektedir. Çok yüksek tavanlı mekanların ferahlık hissi yarattığı ve sınırlanmışlık hissini azalttığı gözlemlenmiş olsa da, tavan yüksekliğinin aşırı olduğu

lobilerde hacmin “boşluk” hissi oluşturduğu ve en, boy ve yüksekliğin kullanıcı sayısı ile doğru orantılı olması gerektiği bilgisi edinilmektedir (Köseoğlu, 2004). Bahsedilen bu ‘boşluk’ hissi ve bu hissin oluşturduğu psikolojik gerilimler filmde en etkili şekilde seyirciye lobi mekanlarında yansıtılmıştır.

Jack’in cinnete adım adım yaklaşması filmde mekan olarak otelin en büyük hacmi olan lobinin seçilmesi ile anlatılmasının yanında Jack’in replikleri ile de desteklenmiştir ve mekanın karakter üzerinde kurduğu baskı açıkça dile getirilmiştir: Jack Wendy’ye bağıırarak şu sözleri sarfeder (The Shining filminden replik):

“Benim sorumluluklarımı bir an olsun düşündün mü? Sadece tek bir an olsun bile düşündün mü? İşverenlerime karşı benim sorumluluklarımı? Benim 1 Mayıs’a kadar tüm Overlook Otel’den sorumlu olduğum hiç aklına geldi mi? Yönetimin bana güven duymuş olması ve onlarla bir antlaşma imzalamış olmam ve bu sorumluluğu üstlenmem sana bir şey ifade ediyor mu? Bir ahlaki prensip nedir hiçbir fikrin var mı? Var mı? Eğer sorumluluğumu yerine getirmezsem geleceğim ne olur hiç düşündün mü? Hiç düşündün mü? Düşündün mü?”

Tekinsizlik olgusunun temel taşlarından ‘simetri’nin kullanımı lobinin mekan olarak seçildiği sahnelerde de kolaylıkla okunmaktadır. Jack’in dev lobinin tam ortasında yer alan uzun masasının yine tam ortasına yerleştirdiği daktilosu ile romanını yazmaya çalıştığı sahne filmde mekanın simetrik kullanımına en iyi örneklerden biridir. Burada konsantre olmaya çalışan Jack, simetrinin Wendy’nin lobiye girmesi ile bozulmasının ardından birden hiddetlenmiş ve Wendy’i azarlayarak ileride cinnete varacak olan psikolojik şiddetinin ilk belirtilerini burada göstermiştir (Şekil 4.8).

Şekil 4.8: Wendy'nin lobiye girmesi



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

Otel lobilerinin ruhsal nitelikleri hakkında çalışmaları olan Siegfried Kracauer'in otel sakinlerinin doğalarında varolan yabancılaşma ile ilgili olan analizi, *The Shining*'in psikolojik etkilerine ışık tutmaktadır:

Geriye kalan insanlar rahatlama nirvanasına kapılır, yüzler gazetelerin arkasında kaybolur ve kesintisiz yapay ışık hiç birşeyi değil ama vitrin mankenlerini aydınlatır. Gidip gelen tanıdık olmayan insanlardır şifrelerini kaybettikleri için boş forma dönüşen ve artık anlaşılmasız ruhlar gibi yaşayanlar. İçerisinde yaşayacakları bir yere sahip olsalardı, hiç penceresi olmazdı ve topluluğun yaptığı gibi anavatanlarının bilgisi yerine sonsuz terk edişlerinin bilincini yok ederlerdi. Fakat saf dış dünyalarında, kendilerinden kaçıyorlar ve hiçliklerini aralarına yerleştirilen yabancılaşmayı sahte estetik bir şekilde olumlaştırarak ifade ediyorlar. (Pallasmaa 2007, s. 96)

Overlook Hotel'in lobisi incelendiğinde mekandaki malzeme kullanımı ve dekoratif elemanların ortak dili göze çarpar. Mekanda sıcak malzemelerin kullanımı yoğundur. Yer kaplaması ahşaptır ve yer yer yerel motiflerden oluşan kilimler görülmektedir. Bu kilimler aynı zamanda duvarlarda da süsleme amaçlı kullanılmıştır. Otelin depo ve mutfaklarındaki soğukluk, lobinin işlevinin insanları rahat ettirme ve dinlendirme olduğundan burada görülmemektedir. Bu lobi için geleneksel çizgiler kullanılarak tasarlanmıştır denebilir. Geleneksel çizgilerin kullanılan bir lobi mekanı, o bölgenin kültürel değerleri ve öğelerini yansıtacak ya da çağrıştıracak şekilde oluşturulmuştur. Bu durum, bu mekanı, kavramsal ve anlamsal olarak bulunduğu bölgeye ait kılar (Köseoğlu, 2004). Lobide ağırlıklı olarak görülen bu geleneksel ve yerel dekoratif elemanlar filmin ilk sahnelerinde geçen bir konuşmaya da gönderme yapmaktadır. Overlook'un inşa edildiği alan tarihte yerlilerin katledildiği mezarlığın üzeridir. Filmin alt metninde hep bu katliamın doğurduğu vahşet okunmaktadır.

4.5.2 Koridorlar-Tedirginlik

Koridorlar, yapılarda ana mekanlar arası bağlantıyı sağlayan, insan hareketine rehberlik yapan uzun ve dar geçitlerdir. Fakat koridorlar her zaman mekanla açık bir ilişki oluşturmaz, bu nedenle kontrol altına alınamayan biçimlerde, yönelim bozukluğu yaratabilecek aldatici hacimler, yani labirentler yaratabilir. Kubrick'in filmdeki koridor kullanımı da sadece mimari anlamda mekanları birbirine bağlama işlevinden çok sembolik ve psikolojik bir anlam taşımaktadır. Filmde koridor, otelin mimari gereksinimleri için bir ara mekan olmaktan çıkmış, otelin dev bir labirente dönüşmesi

için kullanılmıştır. Filmde koridorlar açık ve net bir biçimde bir mekanı diğerine bağlamaz; tam tersi içinden çıkılmaz, köşe dönüldüğünde insanın karşısına ne çıkacağı bilinmeyen, tedirginlik ve kaybolmuşluk hissinin verildiği ve filmin çoğu karakteristik sahnesine anlam yükleyen ana mekanlarındandır.

Koridor, aynı zamanda Kubrick için perspektif algısının en etkili verilebileceği mekanlardır. Overlook'un ne denli büyük olduğu, geniş açılarla yapılan ve genel mekanların çekimleri ile koridorların bir ucundan diğer ucuna perspektifin etkin bir biçimde algılanabileceği çekimlerle izleyiciye yansıtılmıştır. Danny'nin bisikleti ile otelin koridorlarında yaptığı ve filmin en karakteristik çekimlerine sahne olan gezisi, aynı zamanda seyircinin de aynı göz hizasında otelde yaptığı bir gezintidir (Şekil 4.9).

Şekil 4.9: Danny'nin koridor gezintisi



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

Filmin en karakteristik sahnelerinden biri olan ve tekinsizlik kavramının en önemli unsurlarından biri olan temelde tarihte çok eski sembolik anlamlara dayanan 'ikizlik' olgusunun sahnelendiği 'ikiz kız kardeşler' sahnesine mekan olan da otelin odalara açılan bir koridorudur.

Danny (ve izleyici) otelin odalara açılan koridorlarında gezerken, ev duygusunu pekiştirecek sıcak, çiçek desenli duvar kağıtları ve halı kullanılan mekanda nihayet

koridorun son bulmasıyla güvenilirlik duygusu oluşacakken birden koridorun ortasında ikiz kız kardeşlerin ortaya çıkmasıyla tekinsizlik duygusunun zirvesi olan gerilim doruğa ulaşır (Şekil 4.10).

Şekil 4.10: Danny'nin koridorda ikiz kız kardeşlerle karşılaşması

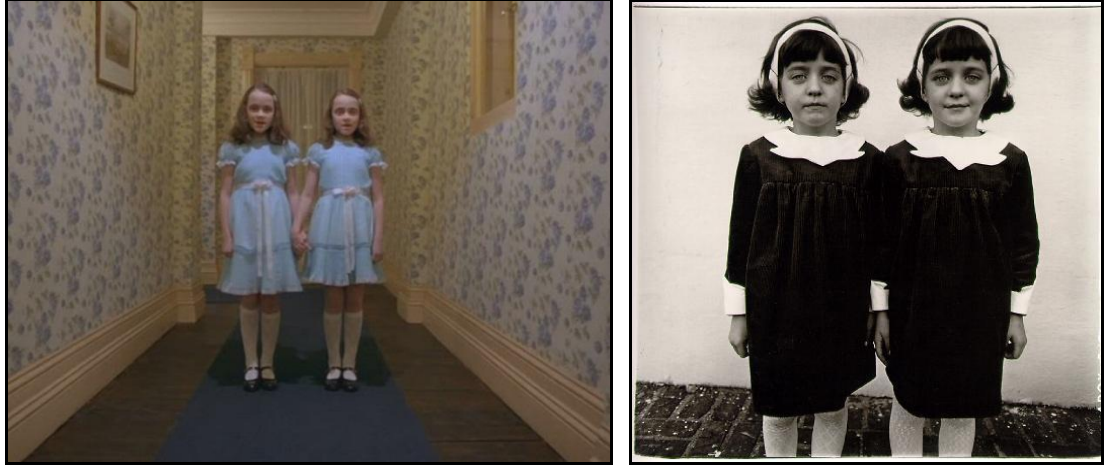


Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

Burada ikiz kız kardeşler sadece Danny'nin değil, aynı zamanda seyircinin karşısına birden çıkmaktadır. Mekanda gezinti ile başlayan bu sahne, tekinsizlik olgusunun temel oluşturucularından biri olan 'ikizlik' olgusunun seyirci tarafından simetrik mekanda algılanması ile devam eder. Artık koridorlar kimse için güvenilir değildir. Koridorlar her an ikiz kız kardeşlerle karşılaşılabilir tekinsiz mekanlardır.

Kubrick'in gerilimi artırmak ve tekinsizliğe vurgu yapmak için kullandığı bu anlatım, ikizlik olgusunun özünde var olan anlatım gücü nedeniyle birçok sanatçı tarafından kullanılmıştır. The Shining'de karşımıza çıkan ikiz kız kardeşler daha önce Diane Arbus tarafından çekilen bir fotoğraf ile paralel okunabilir. Arbus, çektiği fotoğrafların ortak bir dili olması ile öne çıkmıştır. Görüntülediği insanların her zaman insanı tedirgin edici bir özellikleri vardır. Kubrick'in ikiz kız kardeşleri, Arbus'un ikiz kız kardeşleri ile aynı görsel anlatım dilinde buluşurlar. İkisinin de temel amacı tekinsiz bir durum yaratmaktır (Şekil 4.11).

Şekil 4.11: Solda filmdeki ikiz kız kardeşler, sağda Arbus'un çektiği fotoğraf



Kaynak: Sol, The Shining filminden alınmıştır. Sağ,
http://braehoward.covblogs.com/archives/2006_12.html

‘İkizlik’ (double), Freud'un tekinsiz kavramını açıkladığı eserinde, tekinsizlik olgusunu oluşturan tanıdıklık, düzen, tekrar gibi temel unsurlardan biridir. ‘İkizlik’ en net biçimde bu koridor sahnesinde seyirciye yansıtılmıştır fakat Kubrick bu olguyu biçimsel olarak ele aldığı bu sahne dışında filmde bir çok defa metaforik olarak da kullanmıştır. Otelin dışında yer alan dev labirent ve lobideki makedi, güvenilir baba Jack ve cinnet geçiren canavara dönüşen baba Jack, Redrum ve Murder kelimeleri bu kullanımların öne çıkan örnekleridir. İkiz olma durumu mekan üzerinden okunduğu zaman ‘simetri’ye ulaşılmış olur. Filmde bu durum, karakterler üzerinden anlatıldığı gibi, mekan üzerinden yoğun bir vurgu ile sağlanmıştır. Bu, sahnelerin merkez çizgisi ele alındığında ikiz mekanlar oluşturması ile sağlanmıştır. İkizlik olgusunun mekandaki yansımasının ‘simetri’ ile sağlandığı görüldüğü için ‘simetri’nin kökeninin ardından, mimarideki ve tasarımdaki yerinin incelenmesi gerekmektedir.

Simetri kavramı hayatın her alanında karşılaşılan bir kavramdır. Simetriye tasarım ve insan vücudunun oranları üzerinden ilk değinenlerden biri Vitruvius’tur. Simetrinin doğa ve mimari yapılar üzerinde göz ardı edilemeyecek bir hakimiyeti olduğunu şu şekilde belirtmiştir:

Dini yapıların vazgeçilmez düzeni ‘simetri’ temelinde kurulmuştur; mimarlar bu kurala titiz bir dikkatle uymak zorundadır. Bu kural, ‘oran’ prensibine dayanır. ‘Oran’ bir yapının bütün bölümlerinde, birleşenlerin aynı ölçüyle ölçülebilmesine bağlıdır ve yapının bütününde, modüller arasındaki uyumu sağlayan belli bir birim kullanılarak elde edilir. Bir mabet, tıpkı insan organları gibi, ‘simetrisiz’ ve

'oransız' yani bileşenleri arasında gerekli ilişkinin kurulamadığı bir düzenle ayakta kalmaz. (Eco 2006, s. 75)

Filmde simetri ikiz mekanlar yaratılarak kullanılmıştır. Tasarımda ve matematikte birden çok çeşidinin bulunduğu simetri filmde 'yansıma simetrisi' olarak izleyicinin karşısına çıkar. Simetrinin en etkili olduğu sahneler olan koridor sahneleri yansıma eksenine Danny yerleştirilmiş ve elde edilen ikiz mekanlar simetrinin kusursuz bir işlenmesi olarak değerlendirilebilir. Simetrinin koridorlardaki hacimsel ve mimari anlatımının yanında otelin (özellikle koridorlardaki) halılarının paternlerindeki kullanımı filmin önemli karelerinin oluşumunda büyük rol oynar. Danny'nin otelin odalarına açılan halı üzerinde oyuncakları ile oynadığı sahne (Şekil 4.12), simetrinin rahatsız edici derecede kullanımına en iyi örneklerdendir. Burada halının paterninin mükemmel derecede simetrik olması ve Danny'nin bu paternin merkez noktasında yer alması, hatta dahası bir topun hayali bir el tarafından paternin merkez ekseninden Danny'e doğru yavaşça atılması gerilim ve tekinsizlik olgusunun simetri ile anlatıldığı en önemli sahneyi oluşturur.

Şekil 4.12: Danny halıda oynar



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

'İkizlik' dolayısıyla 'simetri', mimarının oluşturduğu görüntüler dışında mekanın içinde ayna kullanımı ile karakterlerin aynı mekanda hem sanal hem de asal görüntüsü ile sağlanmıştır. Bu yüzden filmde mekan derinliği, ikizlik olgusunun oluşumu ve tekinsizliğin vurgusu olarak ayna kullanımı da çok önem kazanmıştır. Bahsedilen

mekanlardaki ayna kullanımını bir sonraki bölüm olan ‘Torrence Ailesi’nin Odası’ bölümünde daha detaylı incelenecektir.

4.5.3 Torrence Ailesi’nin Odası-Güvensizlik

Otel odaları, insanların otelin genel mekanlarındaki sosyal ortamdan uzaklaşıp kendi dünyalarına çekildikleri, mahremiyetlerinin sembolü olan, otelde konaklayacakları süre boyunca onların ‘ev’ i görevini üstlenecek olan mekanlardır. The Shining’de Torrence Ailesinin odası konakladıkları, sadece uyumak için kullandıkları bir mekandır. Çünkü filmde ailenin tüm evi otelin tamamıdır. Zaten filmde işlenen psikolojik gerilimin ve insan-mekan ölçeğinin zıtlaşmasının nedeni de bir aile için fazla büyük ve boş olan otelden kaynaklanmaktadır. Oda filmde sembolik bir anlam taşımaktadır.

Oda tekinsizlik olgusunun özü olan ‘ev’ kavramının işlendiği mekandır. Odanın, Torrence ailesi için ‘ev’i sembolize ettiği için otelde en güvenilir mekan olması beklenir. Fakat Kubrick mekana eklediği tek bir olgu ile tüm odayı -evi- tekinsiz hale getirmeyi başarmıştır. Mekanda kullanılan bu öge ‘ayna’dır. Aynanın hem mekan derinliği açısından sahip olduğu potansiyel hem de metaforik kullanımı bu odayı güvenli bir sığınaktan, içinde canavar kötücül ikizlerin dolaştığı tekinsiz bir mekan haline getirmektedir.

Ayna, hem araya mesafe koyan hem de somutlaştıran, aynı zamanda hoş olmayan bir gerçeği ortaya çıkartan, birçok sanat alanında kullanılan bir motiftir. Ayna, Alman ekspresyonist sineması ve Hollywood korku fimlerine ilham kaynağı olan E. T. A. Hoffmann, E. A. Poe, Robert Louis Stevenson ve Oscar Wilde’ın romanlarındaki gibi çifte anlamı ve bölünmüş kişilik kavramlarını içinde barındırır. Aynanın bu iç ve dış okumaları kültürel – tarihsel açıdan önemlidir; klasik ve romantik estetik ayrımının temelini oluştururlar (Elsaesser, Hagener 2009).

Bir Fransız düşünürü olan Maurice Merleau-Ponty aynayı ‘şeyleri görüntülere, görüntüleri şeylere, beni başkasına, başkasını bana dönüştüren evrensel sihrin enstrümanı’ olarak tanımlamıştır (Merleau Ponty 2006). Merleau-Ponty’nin tanımı

aynanın yansıtması, derinlik yaratması, ikiz oluşturmaları gibi özellikleri sanattaki kullanımının neden bu denli geniş olduğunu açıklar niteliktedir.

Sinemada aynanın The Shining'deki kullanımına paralel olarak olumsuz anlamlar yüklenerek kullanımı çoğunluktadır. Ayna, yansıttığı karedeki öğelerin bilinmeyen bir tarafı olduğunun yani 'öteki'nin belirtilerini taşır. The Shining'de ayna 'delilik' merkezli bir cinayetin habercisidir.

Danny'nin Jack'ten beklediği güvenin arayışlarının konu alındığı sahne Torrence Ailesi'nin oteldeki mahrem mekanı olan odalarında seyirciye sunulmuştur (Şekil 4.13). Jack' in her sözü güven telkin etmektedir fakat odaya hakim olan soğukluk, Jack'in bakışları, Jack ve aynadaki canavar ikizi bu güvende tekinsiz bazı izler olduğunu seyirciye yansıtır.

Şekil 4.13: Torrence Ailesi'nin odası



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

Jack'in odadaki ayna yansıması, Jack'in filmdeki canavar ikizine gönderme yapar. Filmdeki ayna kullanımının en yoğun olduğu mekan ailenin odasıdır. Aynanın filmdeki kullanımları mekansal derinliğin yaratılması açısından önemli olduğu kadar tekinsizliğin temel unsurlarından biri olan ikizliğe metaforik anlamda bir gönderme yaptığı için de önemlidir. Ailenin odasında Jack'in canavar olan diğer yüzü hep aynalar

ile seyirciye verilmiştir. Filme hakim olan tekinsizlik olgusunun temel taşlarından biri olan 'ikizlik'in ayna ile seyirciye aktarıldığı sahneler odada geçmektedir. Buna verilebilecek en belirgin örnek ise Kubrick' in ailenin otele henüz yerleşmişken sabah kalktıklarında Wendy'nin Jack'e getirdiği kahvaltının asal görüntüsü yerine ayna görüntüsünü tercih etmesidir (Şekil 4.14).

Şekil 4.14: Odada ayna kullanımı



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

Kubrick aynayı bu şekilde kullanarak hem seyircinin mekan algısı ile bir oyun oynar hem de mekanı hangi açıdan çekerse çeksin ifade edemeyeceği bir perspektif yakalar. Sahnede hem Wendy'nin ifadeleri hem de ona cevap veren Jack'in yüzü aynı anda seyirciye sunulmaktadır. Karakterler ile sağlanan bu anlatım mekan için de geçerlidir. Hem odanın girişi, hem de aynı mekanın seyircinin arkasında kalan kısmı aynı karede görülmektedir. Aynı zamanda ayna, yönetmenin çerçevelediği mekan içinde bir çerçeve daha yaratarak asal mekan içerisinde bir de sanal mekan oluşturur. Bu kullanım ile aynanın özünde var olan asalının ikizini yaratma The Shining'de görsel anlatımı oldukça zenginleştirmiştir.

Kubrick'in filmde aynayı kullandığı ve ailenin odasında geçen sahnelerden biri de Danny'nin odadaki ayna aracılığı ile Wendy'e yolunda gitmeyen bir şeyler olduğunu

anlatmaya çalışmasıdır (Şekil 4.15). Danny kapıya bir yazı yazar: REDRUM! Wendy'nin bu yazıyı okuyabilmesi için yazının aynaya yansımaları gerekir. Aynaya yansıyan bu yazının 'cinayet' anlamındaki MURDER olduğu görülür. Kubrick, filmde ikizliği çoğunlukla görsel anlatı ile izleyiciye yansıtırsa da, bu örnekte olduğu gibi harflerden oluşan sembolik anlatımlarla da desteklemiştir (Nelson 2000). Danny, babasının uzun süre önce fark ettiği tekinsiz halini yine bu tekinsizliğin filmdeki en büyük anlatıcısı olan ayna aracılığı ile iletir.

Şekil 4.15: Redrum



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

Aynanın filmde ilk görüldüğü kare ailenin otele gelmeden önce kendi evlerinde geçen sahnelerinden birinde yer almaktadır. Danny, babasının otelde işe alındığını öğrendikten sonra 'arkadaşı' olarak tanımladığı fakat aslında psişik güçlerinin bir dışı vurumu olan Tony ile ayna karşısında konuşur (Şekil 4.16). Burada Tony de Danny'dir aslında. Ayna filmde diğer örneklerdeki gibi görünür olmayı yansıtır. Tony görünür değildir, fakat vardır. Bu sahne aynanın gerçeğe karşılık hayali yansıttığı örneklerden biridir. Danny'nin ayna karşısında konuştuğu bu sahne, filmin gerilim içerdiğinin ipucunu verdiği ilk sahnedir. Aynı zamanda seyirciye filmin geri kalanındaki en önemli gerilim imgelerinden biri olarak sıkça ve etkili bir biçimde kullanılan aynanın iyi bir tanıtımıdır.

Şekil 4.16: Danny Tony ile konuşurken



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

Odanın içerisinde yer alan banyo ise filmin afişi için seçilen karenin görüntülediği mekan olmuştur. Filmin başında her şeyin dingin ve güvenilir olduğu odada Jack, cinnetinin son noktasına ulaşır ve Danny ile Wendy’i elindeki balta ile öldürmek için o ‘ev’i sembolize eden tekensiz odada anne ve oğlu banyoya sıkıştırır ve kapıyı balta ile parçalayarak içeri girmeye çalışır (Şekil 4.17).

Şekil 4.17: 'Here's Johnny!'



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

Kubrick'in, sinema tarihinde tartışmasız önemli bir yeri olan bu sahnedeki başarısını, oyunculuk ve mekanının dramatik aksiyona olan büyük etkisine bağlamak mümkündür. Dev otelde cinnet geçiren baba, eşi ve oğlunu otelin en güvenilir olması beklenen, oteldeki 'ev'leri yani odalarında sıkıştırmış, küçücük bir mekana hapsetmiş ve tek çıkış olarak düşündüğü kapıya da elinde baltası ile dayanmıştır. Bu sahne, filmin genelindeki gerilimin nihayet yerini korkuya bıraktığı sahnedir. Kubrick' in daha önce yaptığı gibi seyirciyi filmdeki karakter ile birlikte mekanda var etmesi bu sahnede de açıkça görülmektedir. Wendy ile birlikte seyirci de bu küçük mekana sıkışmıştır. Danny banyonun küçük penceresinden çıkıp kaçmış fakat seyirci ve Wendy banyoda köşeye kısıtılmıştır.

4.5.4 Asansör-Bilinmezliğin Korkusu

Filmin ilk sahnelerinden birinde Overlook Oteli' nin müdürünün Torrence Ailesini otelin dış mekanında gezdirirken otelin eski bir Kızılderili mezarlığının üzerine inşa edildiğinden bahseder. Burada Amerika'nın, Kızılderililer'in katliamından sonra kanlı temeller üzerine inşa edilmiş olması şeklinde bir okuma yapılabilir. Lobideki yerli motifleri ile süslenmiş kilimler ve lobinin otelin diğer mekanlarına kıyasla baskın bir şekilde bölgenin katliamdan önceki toplumunun simgelerini taşıyan unsurlar göze çarpar. Otelin eski bir mezarlık üzerine inşa edilmesine yapılan bu gönderme, filmin yine ilk sahnelerinden biri olan ve ilerleyen dakikalarda kurgudan bağımsız şekilde tekrar eden asansör sahnesi ile devam eder. Asansörün kapıları kapalıyken, içinden boşalan kan şelalesi, gözardı (*overlook*) edilmiş bir tarihe göndermedir. 'Kan'ın kapalı kapılar ardından yavaşça ve şiirsel bir şekilde boşalması başlı başına seyircide gerilim yaratır. Asansör sahnesinin filmdeki ilk gösterimi henüz gerilim unsurlarının aleni bir biçimde seyirciye verilmediği sahnelerdir. Bu yüzden seyirci birden karşısına çıkan bu kan seline bir anlam veremez. Anlam veremediği gibi rahatsızlık duyar çünkü kan başlı başına tedirgin eden bir unsurdur. Bu gerilim sahnenin film içinde tekrarlanması ile tekinsizliği zirveye taşır. Tekinsizlik kavramın özünde de var olan 'tekrar' mimaride ve sahnelerin görsel imajlarında sıkça kullanılmıştır. Tekrar kavramı pekiştirici rol oynar. Filmde tekrarlanan asansörden boşalan kan sahnesi (Şekil 4.18), kurgudan bağımsız

kullanılması ile metaforik anlamların düşünülmesine ve yolunda gitmeyen bir şeyler olduğuna, dolayısıyla seyircinin tekinsiz bir durumu sezmesine yol açar.

Şekil 4.18: Asansörden boşalan kan



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

Tekinsizliğin metaforlarından biri olan ‘tekrar’ın Stanley Kubrick’in filmlerinde beraber çalıştığı bir set tasarımcısı olan Ken Adams’ın yönetmen hakkında yaptığı bir röportajda yönetmenin çalışma şekline ve filmlerindeki yansımalarına ilişkin görüşleri ile ne kadar önemli olduğu açıkça görülebilir: "Kesinlikle mükemmeliyetçi, görüşlerini ve aklına geleni size aktarabilmek için defalarca tekrar etmekten kaçınmaz. Burada 'siz' sözcüğü oyuncuları, çekim ekibini, set işçilerini ve elbette seyirciyi kapsıyor." (Howard 2010, s.35).

Asansör sahnesinin gerilim yaratmadaki etkisi başlı başına sadece bir kan seli olmasına bağlamak yanlış olur. Sahneyi etkileyen ‘tekrar’ gibi önemli unsurların yanında kanın herhangi bir yerden değil de bir asansör kapısından boşalması yaratılan gerilimin temel belirleyicisidir. Asansörün çağdaş mimarideki önemi yadsınamaz işlevi ve insanların alt

bilinçlerindeki yeri incelendiğinde yapılardaki dikey sirkülasyonu sağlayan salt işlevsel bir öge olarak kalmadığı görülmektedir.

Kentsel boyutta baktığımızda, eğer asansörler, yani insanlara yardımcı olmak için yaratılmış bu oda-robotlar olmasaydı, onca gökleri delen bina boşuna yapılmış olacaktı. Bu anlamda yapılı çevreyi dikeyde insan ölçeğine indirgeyen en önemli buluşlardan biri diyebiliriz asansör için. Şeyleri insanın ulaşabileceği kadar yakına getiren ve bunu zamanla yarıştıran en önemli yapı buluşlarından biri... İnsanca özelliklerden biri de, tekniktir. İnsan, içgüdülerinin eksikliğini nasıl zekasıyla gideriyorsa, organlarının eksikliğini de teknikle giderir. Ayrıca insan, birçok organlarının görevlerini de tekniğe yükler. Araba yapıp ayaklarıyla yürümekten kurtulur, asansör yapıp merdivenleri tırmanmaktan kurtulur. (Hançerlioğlu 1995, s. 18)

Asansör, “elektrikle işleyen, çelik halatla çekilen ve genellikle dik raylar arasında hareket eden, yapılarda insanları, yukarıya çıkarmada, aşağıya indirmede kullanılan araç” diye tarif edilmektedir. Fakat insan beyninde yarattığı imgelem bu teknik tanımın ötesinde varolur. İnsanın zekası ile yarattığı her şey, teknik ile giderdiği her zorluk sonucunda her zaman güvenilir sonuçlar doğurmaz. Sinemada özellikle yine Kubrick’in işlediği teknik olanın tekinsizliğinin ilk örnekleri belki de asansör ile insan hayatına girmiştir. Günümüz teknolojisi ile birçok elektronik alet gündelik hayata girmiş ve sinemacılar bu aletlerin ilk izlenimleri olan hayatı kolaylaştırma gibi işlevlerinin yanında insan kontrolünden çıkma gibi olguları filmlerinde çokça konu edinmişlerdir. The Shining’deki asansör sahnesi işte tam da bu bahsedilen insan kontrolünden çıkmış işlevsel yapı elemanının filmin başlıca karakteristik sahnelerinden birini oluşturmuştur. Asansör beklenirken içinden kimin ya da neyin çıkacağı bilinemez, bilinmediği gibi az sonra içine girilip onun kontroülünde insan bedeni çoğu zaman olduğunun aksine ve gerginlik yaratan hatta bazen kimisi için korkutucu bir biçimde dikey harekete geçer. Klostrofobinin en sevdiği mekanlardan biri asansördür. Hızla ve kuvvetle düşme korkusunun en gizlice ve derinden hissedildiği en küçük iç hacimdir. İçinde yapılan yolculuk eğer güvenli bir şekilde sonuçlanırsa istenilen mekana ulaşılacak, fakat tekniğin o gerilim içeren hissi gerçek olursa içinde hapis kalınacak, belki birden düşecek belki de bir daha içinden çıkılamayacaktır. İnsanların birçoğunun asansör korkusunun olmasının asansörün bu bağlamda incelenmesi ile şaşılabacak bir durum olmadığı görülmektedir.

The Shining’de asansörü bekleyen izleyicidir, Kubrick filmdeki hiçbir karakteri bu sahnede kullanmaz, çoğu kez de yaptığı gibi seyirciyi özne yerine koyar. Asansörün kapısı yavaşça aralandığında ise beklenen asansörden çıkan (boşalan) bir oda dolusu kan selidir. Bahsedildiği üzere bu denli gerilim içeren mimari bir öğenin Kubrick tarafından yerli katliamına yaptığı gönderme ile bağdaştırarak kullanılması kan ve tekrar gibi diğer gerilim imgeleri ile desteklendiğinde sahnenin tekinsiz vurgusunun nedenini açıklar.

4.5.5 Labirent-Kaybolmuşluk

Kubrick’in filmdeki labirent kullanımının sağlıklı bir analizinin yapılması için öncelikle tasarımda, sanat eserlerinde ve günümüzde birçok alanda karşılaşılan labirentin tasarım tarihine ve hangi alanlarda öne çıktığına bakılması gerekir. Labirentin filmdeki kilit mekanlardan biri olmasının ve neden bu denli etkileyici bir mekan olduğunun araştırması yapıldığında labirent’in tarihinde eski bir yeri olduğu görülmektedir.

MÖ. 400’lerde Girit sikkelerinin üzerinde görülen labirent formu (Şekil 4.19) resimden müziğe, mimariden edebiyata sayısız çeşitlerle günümüzde de hala etkisini sürdürmektedir. Bu form karşımıza ilk olarak Yunan mitolojisinde çıkmaktadır. Kral Minos’un emrinde çalışan mimar Daedalus, labirentin yaratıcısı ve labirenti mitolojiye sokan kişi olarak bilinir. Mimar, yarı-boğa yarı-insan bir canavar olan, kötülüğün ve vahşetin sembolü Minotaurus’un hapsedildiği bir labirent tasarlamıştır.

Şekil 4.19: Labirent desenli Girit sikkeleri



Kaynak: <http://mmmgroup2.altervista.org/e-labiri.html>

Bu mit ve labirent formu zaman içerisinde birçok sanat eserinin içeriğini oluşturmuştur. Bu eserler, Paris’te bulunan Cabinet des Médailles’deki *Pasiphaë and the Minotaur Kadehi* (Antik Yunanda kullanılan bir tür kadeh), Paris’te bulunan Tuileries

Gardens'daki Jean-Etienne Ramey'in eseri olan *Theseus fighting the Minotaur* mermer heykel Floransa'da bulunan Palazzo Strozzi'deki *Minatour Labirente* gravürü ve Barselona'da bulunan Museo Picasso'daki Pablo Picasso'ya ait olan *Minotauromachia* gravürü şeklinde örneklendirilebilir.

Labirent formunun mekandaki yansımalarına ise Orta çağda inşa edilen bir çok kilisenin girişindeki zemin kaplamasında rastlanılmaktadır. Ayrıca Avrupa'da çoğu büyük şatonun bahçesinde de çalılardan ve süs bitkilerinden yapılan labirentler bulunmaktadır.

Labirent formu zaman içerisinde sanatçıların eserlerine konu olurken Labirent formu mimari mekamlarda hem şekilsel, hem de mecazi açıdan kullanılabilir. Fiziksel mekamlarda kullanıldığında, içerisinde ilerleyeni doğru yol konusunda yanıltır, yollunu kaybettirir ve amaç noktasına ulaşmasını geciktirir. Mecazi olarak labirentten esinlenen tasarımcılar ise hem bu fiziksel yanılmadan yararlanır, hem de içindeyken labirentin tümünü tasvir etmenin imkansızlığına vurgu yaparlar. (Pekol, 2010)

Mitolojik anlamı ve tarif edilmeyi imkansız kılan, sürekli kararsızlık ve rahatsızlık yaratan yanı ile labirent, Kubrick'in filmde tüm bu anlam derinlikleri ile kullandığı bir mekandır. Labirentin filmde ilk olarak görüldüğü kısım, anne ve Danny'nin hava almak ve oteli tanımak amaçlı gezisinin olduğu kısımdır (Şekil 4.20). Burada aksiyon açısından durağan bir durum söz konusudur, fakat filmin özü olan tekinsizlik labirentin de doğasında var olduğu için, filmin ileriki sahnelerinde gerilim ve şiddetin doruk noktaya ulaşacağı mekan haline geleceği seyirci tarafından hissedilir. Çünkü belirtildiği gibi labirent tekinsizliğin, sıkışmışlığın, çaresizliğin sembolüdür aynı zamanda. Filmde labirentin tanıtıldığı sahne anne ve Danny'nin gezintiye çıktıkları 'normal' bir gündür. Fakat bu 'normal' durumu mekanın kendisi, sadece formu sayesinde 'normal olmayan' tuhaf bir gün haline, tuhaf bir gezintiye dönüştürmektedir. Çünkü labirentte, hiçbir yönlendirmenin olmadığı bu ortamda biçimler erimekte, ölçek yok olmakta, derinlik ve yüzeyler yanılmaktadır. Anne ve oğulun mekanı keşfetmesini engelleyen bir durum bulunmamasına karşılık, serbestçe gezinmeye çekinmektedirler.

Şekil 4.20: Danny ve Wendy'nin labirent gezintisi



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

Anne ve Danny'nin gezintiye çıktıkları sahnede, labirent içinde gezinen anne ve oğul ölçeğinden, labirent maketine odaklanmış dikkatlice inceleyen baba ölçeğine geçiş (Şekil 4.21), birbirine bağlı ve zekice bir illüzyon ile seyirciye aktarılmıştır. Burada dış mekandaki labirentin ikizi, birebir aynısı olan otelin lobisindeki makedidir. Sahne güneşli normal bir günde, normal bir gezintiye konu olsa da, mekanın yani labirentin bu normalliği en yüksek derecede tekinsiz ve gergin bir sahne haline getirdiği görülür. Bu sahnede labirent izleyiciye bir anlamda tanıtılır. Bu 'normal' günde zararsız görünen labirent aslında özünde pek de zararsız bir mekan değildir. Labirent, içine hapseden bir mekandır.

Şekil 4.21: Jack'in labirent makedini incelemesi



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

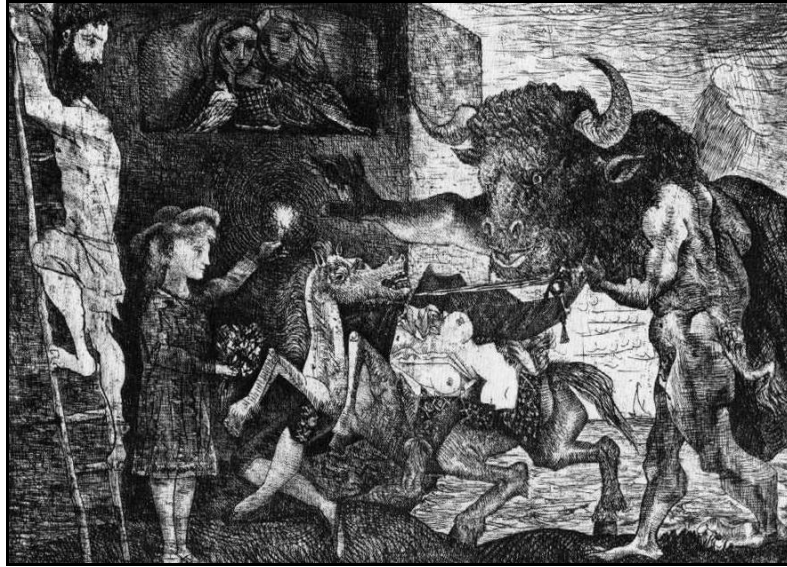
Labirent mimari anlamda, insanların iki farklı ölçekte düşünebileceği bir mekandır. Bu iki farklı ölçek mekanın algısı açısından hayati önem taşır. Biri içinde bulunulduğunda duvarları yüksek, koridorları sağa sola keskin biçimde kıvrılan, içinden çıkılamaması için tasarlanmış, gerilimin, paniğin, sıkıntının adeta mekanlaştırılmış halidir. Diğeri tüm labirente hakim olacak ölçekte olduğunda karmaşık, çözümlenemeyen bir algı yaratır. Bu iki farklı ölçek de filmde işlenmiştir. Bu iki ölçek aynı zamanda tekinsizlik olgusunun en temel esaslarından biri olan ikizlik olgusu ile labirentte kullanıldığı görülmektedir.

Labirentlerin başkahramanları bir devirden veya kültürden diğerine farklılık gösterse de, sembol daim kalıyor. Labirentlerin en çekici özellikleri onların yalnızca bir formdan ibaret olmamaları: içlerindeki yolda hep biri var. Bir mitolojiden yola çıkarak, zaman ve coğrafyayı aşan bir amaç ve merakla labirentin içinde herkes birer kahraman olarak bu zamansız sembolü keşfedebiliyor. (Pekol, 2010)

The Shining filminde labirent, gerilimin doruk noktasına ulaştığı, cinnetin bir cinayet ile sonuçlanmasının beklendiği son sahnede yer almaktadır. Filmin geriliminin doruk noktasına ulaştığı bu son sahne de bu önceden izleyiciye tanıtılan labirentte geçmektedir. Filmin bu son sahnesinde cinnet geçirmekte olan baba Jack' in elinde bir balta ile canavara dönüşmüş halinin oğlu Danny'i öldürmek için takip ettiği sahnedir.

Burada Danny labirentin içinde kaçmakta, Jack ise kovalamaktadır. Sahnede mekan olarak labirentin seçilmesinin önemi açıkça görülmektedir. Bu sahnenin açık, dolambaçsız, duvarları olmayan ya da çözümlenmesi kolay, temel bir plandan oluşan bir mekanda çekildiği düşünülecek olursa, gerilimin neredeyse sıfıra ineceği yadsınamaz. Labirent yani mekan burada aksiyonun temel belirleyicisi haline gelmiştir. Kubrick'in filmde labirent kullanımı, yaratıcılığının kısırlığı, doyumsuzluğu, kopukluk hissi ve mekanın psikolojik baskıları ile cinnete sürüklenen bir baba olan Jack'i, efsanevi ve sonsuz bir figür olan Minotaur'a dönüştürmesine ve filme efsanevi bir derinlik ve anlam vermesine olanak sağlar. Baba figürü labirentteki Minotaur'a dönüşümü aracılığı ile vahşi bir eş ve oğul katiline dönüşmektedir. Bu, tanıdık olanın öteki, normal olanın tuhaf ve yabancıya psikolojik bir dönüşümüdür. Filmdeki ilk küçük kırgınlık ve hırs belirtisinden itibaren, Jack' in yüz ifadesi ve kambur duruşu da giderek canavarlaşan bir özellik taşımaktadır. Final sahnesinde ise artık Jack açıkça labirentteki öfkeli bir boğa-adama dönüşmüştür. Bu boğa-adam Picasso'nun Minotauromachia adlı gravüründeki Minotaur tasviri ile birebir örtüşmektedir (Şekil 4.22).

Şekil 4.22: Pablo Picasso, Minotauromachia (1935)



Kaynak: http://www.gallerytop.co.uk/ETCHING_000.htm

4.5.6 Merdiven-Tırmanan Korku ve Panik

Mimari yapılarda dikey sirkülasyonun sağlandığı birimlerden biri olan merdiven, filmlerde olayları barındıran ve doruk anların yaşandığı mekanlar olarak yer alır. Doğasında var olan dikey formu, tırmanma, yükselme, artma gibi olguları içinde barındırmasına olanak sağlar. Bu özelliği, filmlerde dramatik aksiyonu desteklemek ve güçlendirmek amaçlı kullanılmasının başlıca nedenidir.

Merdivenin filmlerdeki kullanımı, yapısındaki grafik özelliğine bağlı olarak kare içinde görsel zemin sağlar. Bu, aksiyonun durağan ve sahnenin sabit kamera ile çekimi için söz konusu olan kullanımı için geçerlidir. Fakat aksiyon, giderek artan bir gerilim, heyecan, duygu yoğunluğu temeline oturuyorsa, kamera karakterleri takip ederek mekan içinde hareket eder ve mekandaki genel kullanım olan yatay hareket dışında dikey harekete de geçer. Bu ise seyircinin mekanı tam anlamıyla hacimsel olarak algılamasına ve içerisinde dolaşmasına olanak sağlar.

Kubrick, filmde mekanı aksiyonun belirleyici temel unsuru olarak kullanmasının yanı sıra, sahnenin aksiyonunu, atmosferini ve vermek istediği duyguyu desteklemek amaçlı da kullanmaktadır. Kubrick, bir yapının hacimsel gelişiminin vazgeçilmez unsuru ve aynı zamanda iç mimarinin temel parçası olan merdivene sadece mimari bir anlam yüklemeyi, aynı zamanda mecaz ve öyküsel anlatı açısından önemli bir rol yükler (Usai 1998). Bunun en etkili örneği Jack'in psikolojik gerilimini ilk defa dışarı yansıttığı sahne olan merdivende geçen sahnedir. Burada anne Jack'in psikolojisinde yolunda gitmeyen durumlar olduğunu fark eder ve elindeki beysbol sopası ile kendini korurken bir yandan da Jack'den uzaklaşmaya, kaçmaya başlar (Şekil 4.23). Bu sahnenin geçtiği mekana bakılacak olunursa, mekan, yavaşça ve artan bir ivme ile tırmanan gerilimi destekleyici biçimiyle, sıfır kotundan basamaklar çıkıldıkça yavaşça yükselen, otelin lobisinden odalarına çıkan ana merdivendir.

Şekil 4.23: Wendy ve Jack'in basamaklarda tartışması



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

Sahnenin mekan seçiminin ne denli önemli olduğunun fark edilmesi için aynı sahnenin belirtilen bu özelliklere sahip olmayan, yani bir merdivende geçmeyen halinin düşünülmesi yeterlidir. Kubrick'in kullandığı bu mekan dışında hiçbir mekan sahnedeki gerilimin seyirciye yansıtılması için yeterli olmayacaktır. Merdivenin bu sahnede kullanımını yanı sıra yönetmenin yarattığı bir başka farklılık ise alışlagelmiş kovalamaca sahnelerinin aksine kaçan karakterin arka arka basamaklardan yukarı çıkması ve kovalayan karakterin yüzünün dönük ve yavaşça basamaklardan çıkmasıdır (Şekil 4.24). Bu karede kameradan daha alt kotta yer alan Jack'in karedeki konumu arkasında bulunan büyük lobi hacminin görüntülenmesine de olanak sağlar. Burada gerilim bir anda ortaya çıkarılmamış, bilinçli ve filmin özünde var olan tekinsizliği destekleyen bir şekilde yavaşça ve artan bir huzursuzlukla seyirciye yansıtılmıştır.

Şekil 4.24: Jack'in basamakları çıkışı



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

Jack'in tırmanan gerilim ile birlikte basamakları yavaşça ve teker teker çıkmasının ardından, fiziksel olarak merdivenlerin en üst basamağına gelip, bir anda aşağı yuvarlanması da anlatımın mimari bir unsurla desteklenmesinin en net örneklerindedir (Şekil 4.25). Kubrick, dramatik aksiyonun tırmandığı bu sahnede, Jack ve Wendy arasındaki güç değişimini, Jack'in kontrolden çıkmasının sonucunda Wendy'nin gücü ele geçirmesini, merdiveni etkin biçimde kullanarak izleyiciye aktarmıştır (Walker 1999).

Şekil 4.25: Jack'in merdivenlerden düşüşü



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

Filmde merdivenin kullanıldığı diğer bir sahne ise Wendy'nin oğlu Danny'i Jack'ten korumak amaçlı otelin içinde telaşlı bir şekilde aradığı sahnedir (Şekil 4.26).

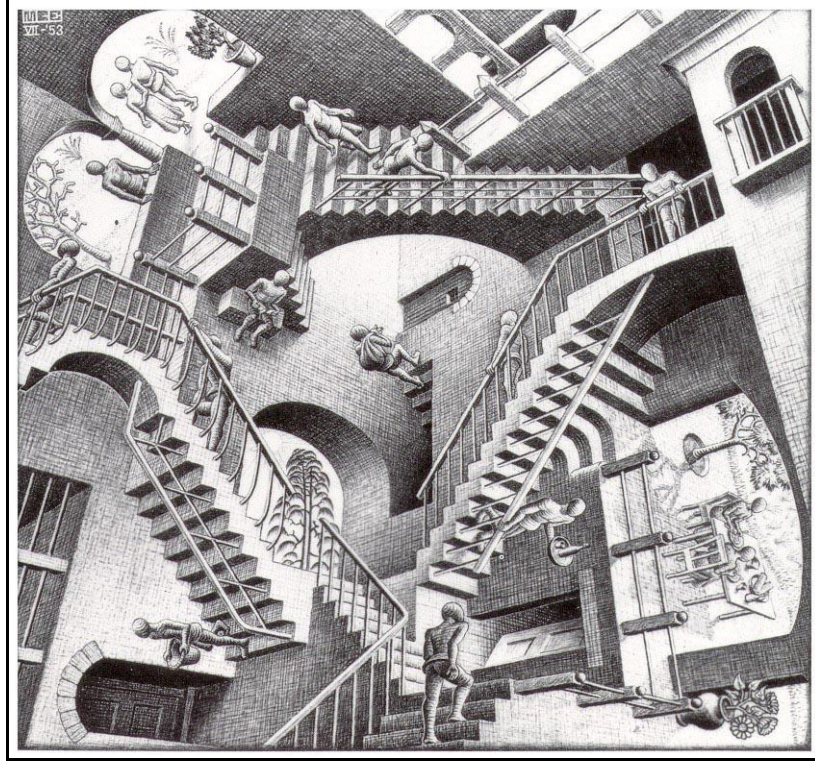
Şekil 4.26: Wendy'nin paniği



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

Kubrick'in Overlook Hotel'i artık kendi mimari strüktürü içinde açık değildir. Görsel imaj rahatsız edici düzeyde kesin ve açıktır ama ahenkli bir mimari uyum sağlayamamaktadır. Bu, şizofrenik bir algıdır. Çoğu mekanın konumu açıkça algılanamamaktadır. Koridorlar ve merdivenler, M. C. Escher'in uzaysal ve paradoksal çizimlerinin ruhsal etkileri gibi bir yönelim bozukluğu ve baş dönmesi ile karmaşık ve sonsuz bir labirent yaratırlar (Şekil 4.27). Wendy'nin panik halindeki oğlunu arayışında, merdivenleri acele ile çıkışı, Borges ve Escher'in çizimlerindeki baş dönmesini yaratır. (Pallasmaa 2007, ss.106)

Şekil 4.27: M. C. Escher, Relativity (1953)



Kaynak: <http://www.meridian.net.au/Art/Artists/MCEscher/Gallery/>

4.5.7 Balo Salonu-Yanılsama

Sinemada kullanılan otel genel mekanlarının özellikle balo salonları ve lobilerin sahip olduğu gerilim potansiyeli bir çok yönetmen tarafından filmlerde sıkça kullanılmıştır. Bu mekanlarda insanlar topluluk içinde yer edinebilmek için maskelerini takar ve tekinsiz bir kibarlıkla sohbet edip sosyal statülerini olabildikçe dışa vurmaya uğraşırlar. Bu tedirginlik ve gerilim içinde cinayetler işlenir, içkilere zehir konur, katiller pusuya yatar etrafi gözlemler ve kalabalığın içinde gizlenirler. The Shining'de balo salonunda geçen sahneler 1920lerde düzenlenen bir baloya aittir. Goldroom, öncelikle yine (her mekan için geçerli olan seyirciye tanıtma) seyirciye tanıtılır; Torrence Ailesi otele

yerleşmeden önce Goldroom da diğer mekanlar gibi gezdirilir. Bu gezinti hem aile hem de seyirci için tanıtıcı bir nitelik taşır.

“Goldroom” The Shining için kendini filmin geçtiği diğer tüm mekanlardan ve otelden izole etmiş bir balo salonudur. Jack ve seyirci Goldroom’a girdiklerinde adeta artık Overlook’ta değil, tamamen farklı bir şehirde farklı bir zaman ve otelde varolurlar. Goldroom film için farklı bir dünya ve zaman dilimini simgeler.

Bu mekanda geçen sahneler Jack’in hayal dünyasının dışı vurulduğu sahnelerdir. Seyirci de Jack ile birlikte boş otelden çıkar ve insanlarla dolu, içkilerin yudumlandığı ve müzik eşliğinde sohbet edilen bir balo salonuna girer. Goldroom’a ulaşmak için geçilen koridor balo salonu ve burada geçecek olaylar hakkında seyirciye bilgi verir. Oteldeki hiçbir mekan Goldroom’a ulaşan koridor kadar parlıtlı ve varlık göstergesi renklerle tasarlanmamıştır (Şekil 4.28). Duvarlardan aydınlatma elemanlarına kadar ‘lüks’ seyircinin gözüne çarpar. Bu koridor oteldeki en prestijli mekana giden koridor olmakla birlikte, otelde konaklayan insanların da kendi odalarından (mahremlerinden) çıkıp, en güzel giysilerini giyip, süslenip sosyalleşmek amacıyla toplandıkları mekandır.

Şekil 4.28: Jack Goldroom'a gider



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

Goldroom öncelikle Jack'in tek başına salonu ziyareti ile seyirciye dönüş yapar. Jack'in cinnetini besleyen dev mekanlardan biri olan Goldroom'a gidişi otelden ve ailesinden biraz kopup eski alışkanlığı olan alkole tekrar kendisini bırakması ile başlar. Jack'in salona gidip barda oturduğu sahne görsel açıdan koridorlarda etkileyici biçimde seyirciye verilen perspektifin tekrar karşılaştığı sahnedir (Şekil 4.29).

Şekil 4.29: Jack Goldroom'da



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

Barın üzerinde ve tavanda devam eden çizgileri meydana getiren aydınlatma ve ışıltılı renkler mekanın tavan yüksekliğinin ve hacminin ne denli büyük olduğunu algılanmasındaki en önemli unsurlardır. Jack'in daha önce lobide görülen insan – mekan ölçeğinin büyük farkı Goldroom'da da hissedilir. Çünkü bu mekanların normal kullanımında insan sayısının fazla olması gerekirken Jack bu sahnelerde tek başına var olur. Bu dev mekanların yarattığı boşluk ise Jack' i yutar niteliktedir.

Jack üzerinde hissettiği psikolojik baskının bir sonraki evresinde, cinnete biraz daha yaklaştığında Goldroom'u artık büyük ve boş bir mekan olarak değil, içinde insanların dolu olduğu, kıyafet ve müzikten anlaşılacağı üzere 1920' lerde geçen bir baloda bulur (Şekil 4.30).

Şekil 4.30: Balo



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

Mekan, seyircide Jack'in salona tek başına geldiği sahnedeki gibi bir etki yaratmaz çünkü içi olması gereken insan sayısı ile doludur. Jack burada yalnız değil bir topluluk içinde var olmuştur. Ailenin otelde yalnız oldukları bilindiğinden bahsedilen hayal dünyasının devreye girdiği anlaşılır. Goldroom artık sadece otelin herhangi bir mekanı değil, Jack'in cinnetinin ve hissettiği psikolojik baskının bir ürünü olan hayal dünyasıdır.

Filmin son sahnesi yine Kubrick'in vazgeçemediği tekinsizlik metaforu olan simetri ile Goldroom'da son bulur. Sahne bu kez Goldroom'un içinden girişinin görüleceği açıdan çekilmiştir, görüntü tamamen simetriktir ve kameranın yavaşça yaklaştığı obje mekanın merkezinde yer alan fotoğraflardan oluşan panodur (Şekil 4.31). Simetriyi vurgulayan en önemli mekansal unsurlar görüntünün çerçevelediği karede iki yanda yer alan kırmızı kolonlardır. Kırmızının filmdeki kullanımının bir örneği de yine bu kolonlardır.

Şekil 4.31: Fotoğraflar



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

Simetri Kubrick'in öylesine etkili ve sık biçimde kullandığı bir unsurdur ki, filmin son sahnesi olan bu sahnede kameranın yavaşça yaklaştığı fotoğraf bile diğer fotoğrafların ortasına konumlandırılmış olan fotoğraftır. Hatta fotoğrafta yer alan 1920' lerdeki Jack de insanların tam ortasında yer alır (Şekil 4.32). Filmin genel anlatımına hakim olan simetri, filmin en sonuna kadar kararlı bir biçimde var olmuştur. Bu son kare ile film seyircinin düş gücüne açık bırakılarak son bulur.

Şekil 4.32: Jack 1921'deki baloda



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

4.5.8 Banyo-Saldırganlık

Kubrick' in *The Shining*'de gerilim ve vahşetin anlatımını en çok desteklediği unsur renktir. Bu renk tüm filmde sahnelerde kilit noktalarda kullandığı 'kırmızı'dır. Bu kullanım, filmin ilk yarısında mekan dışında filme yayılmış detaylarda gizlidir. Bu detaylar incelendiğinde Wendy'nin kırmızı botları, Danny'nin kırmızı kazağı, Wendy'nin kırmızı yağmurluğu ve oda 237'nin kırmızı anahtarlığı örneklerden bazıları olarak gösterilebilir (Şekil 4.33).

Şekil 4.33: *The Shining*'de kırmızı rengin kullanımı



Kaynak: *The Shining* filminden alınmıştır.

Kırmızının bu kullanımlarının hiçbiri tesadüfi değildir, yönetmen bunlar ile seyirciyi bir vahşete hazırlamaktadır. Nihayet filmin kilit sahnelerinden birinde, Jack ve Grady'nin aile katliamını konuştuğu sahnede, mekana yansımış ve kırmızı kullanımı zirveye çıkararak gerilim ve vahşet doruk noktasına ulaşmıştır. Bu bölümde vahşetin aleni olarak ilk defa dile getirildiği Goldroom'un tuvaletinde Jack ve Grady arasında geçen diyalogun geçtiği kırmızının baskın olduğu mekan üzerinden okunacaktır (Şekil 4.34).

Şekil 4.34: Jack ve Grady Goldroom'un tuvaletinde



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

Kubrick'in filmde kırmızı kullanımı incelenmeden önce sinemada rengin kullanımının yeri ve ardından 'kırmızı' nın anlamları üzerine bir araştırma yapılması gerekmektedir.

Renk, çevremizdeki varlıkları ve olayları anlamakta ve anlamlandırmakta kullandığımız önemli bir görsel iletişim aracıdır. Varlıklara anlamını veren bir değerdir. Sembolik ve psikolojik anlamlar üretebilme özelliğinden dolayı renk olgusu, sinemasal anlatıma önemli katkılar getirebilecek bir unsur olarak karşımıza çıkar. Bir başka deyişle sinemada renk kullanımına, sadece görüntü estetiğine getirdikleri ile değil aynı anda sinemasal anlatıma kattığı zenginlikler adına başvurulur. (Sözen 2003, s. V)

Rengin sinemada kullanım yerinin ne denli önemli olduğunun vurgulandığı bu anlatımdan sonra The Shining'de en öne çıkan renk olan kırmızının tarihteki sembolik anlamı araştırılmış ve diğer renklerin sembolik anlamlarının her topluma göre gösterdiği çeşitliliğe karşın kırmızının her toplumda ilk sembolik anlamının 'kan' olduğu bilgisi elde edilmiştir. Kırmızının toplum, kültür gözetmeksizin dünyadaki ilk sembolik anlamının kan olması, kanın tüm insanlar için ortak olan hayati bir parçası olduğu göz önüne alınacak olunursa pek de şaşılacak bir sonuç olmadığı açıktır.

Kırmızının bu sembolik anlamı yanında filmdeki kullanımının nedenleri ve sonuçlarının analiz edilmesi için kırmızının insanlar üzerindeki fizyo-psikolojik etkileri üzerinde

durulması gerekmektedir. Öyle ki seçilen renkler o kişinin iç dünyası hakkında yani onun düşünme, duygulanma ve davranış biçimlerinin anlamlandırmada önemli ipuçları vermekte; düşünceleri, duyguları ve eylemleri öğrenmenin bir yolu olarak kabul edilmektedir (Sözen 2003). Jack'in ailesini katletmesi gerektiği öğretildiği sahne de kırmızının baskın olarak kullanıldığı söz konusu mekanda geçmektedir.

Sıcak renklerin anası olan kırmızı, renklerin en zengini olarak da kabul edilir. İnsanları çabuk heyecanlandırmakta ve onlarda içgüdüsel itilimler ve sinirli davranışlar yaratarak, irade hakimiyetini kaybettirmektedir. Yani çarpıcı ve tahrik edici bir renk olma özelliği taşımaktadır. Kırmızı renk tansiyonu yükseltmekte kan akışını hızlandırmakta ve insanların beyin üstü zarını etkileyerek adrenalin salgılanmasına yol açmaktadır. Örneğin kırmızı bir odada bulunan birisi kısa süre sonra rahatsız bir ruh durumu içine girmektedir. Bunun nedeni bu rengin duyu organlarını fazlasıyla uyarak rahatsız etmesidir. Bu renk, duygusal yönden daha çok ekstrem insanlara uyar. Bu tip insanlar kurallar içinde yaşamaya uyumlu olmayıp, kazanmanın kurallarını kendileri koymak isteyenlerdir. Sahip oldukları bu anlayışa karşı çıktığında ise tepkileri çok büyük olmakta, hatta bunu cinayete kadar götürebilmektedirler.

Filmde yer alan diğer bir banyo sahnesi ise yine Jack' in hayal dünyasında yarattığı sahnelerden biridir. Girilmesi yasak olan oda 237' ye giren Jack, odanın banyosunda bir kadın ile karşılaşır. Bu kadın Jack' in hoşuna gidebilecek güzelliğe sahip olan küvette yatan bir kadındır. Banyoya hakim olan yeşil renk, yine rengin baskın olarak kullanıldığı diğer bir banyodur (Şekil 4.35). Filmde bu banyoların ortak yanı ikisinin de bir renk ile algıda yer almasıdır. Diğer mekanlar seyircide ölçek, aydınlatma gibi diğer unsurlar ile bilinçte yer edinirken bu iki banyo sahnesi rengin baskınlığı ile var olurlar. Banyo yine tüm filme hakim olan simetri ile görüntüde yerini alır. Daha önce bahsedilen ayna kullanımı ise yine burada tekrarlanmış ve gerçeği gösteren öge olarak kullanılmıştır. Kadına sarılan Jack, aynadaki yansımalarına bakarak kadının aslında hayalindeki gibi güzel olmadığı aksine çürümüş, şişmiş ve morarmış yaşlı bir kadın bedeni olduğunu görür. Şüphesiz bu sahne filmin en rahatsız edici ürküten sahnelerinden biridir.

Şekil 4.35: Yeşil banyo



Kaynak: The Shining filminden alınmıştır.

Torrence Ailesinin odası bölümünde incelenmiş olan odanın banyosu ile birlikte bu iki banyo incelendiğinde Kubrick'in filmde banyo kullanımına verdiği önem ve mekanın dramatik aksiyon için ne denli etken bir rol oynadığı açıkça görülmektedir. Artık mekan, film için sadece pasif bir dekor değil, baş rol oyuncularından biri haline gelmiştir.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışmada yapılan incelemeler sonucunda postendüstriyel dönemle birlikte tartışılmaya başlanan ve günümüz bilimsel çalışmalarında sıklıkla başvurulan disiplinlerarası yaklaşımın, disiplinleri kesin sınırlarla birbirinden uzaklaştırmak yerine kesişim alanlarıyla yakınlaştırdığı, dolayısıyla araştırmacılar için yeni çalışma alanlarının ortaya çıktığı görülmüştür. Disiplinlerin neredeyse melez bir hal aldığı bu yaklaşımın, mimarlıkta da benimsenmesi alanın gelişimine kuşkusuz önemli katkı sağlayacaktır. Nitekim kendi bilgi alanı hibrit bir yapılanma içinde olan mimarlığın öteki disiplinlerle kurduğu ilişki kendini anlamak ve kendi kuramını üretmek üzere başka disiplinlerin bilgilerine, dışarıdan bir bilgiye ihtiyaç duymasıyla oluşmaktadır. Mimarlığın öznesinin insan olması nedeniyle etkileşim içinde olduğu disiplinler insanı özne olarak alan disiplinlerdir. Bu disiplinler arasında psikoloji, sosyoloji, politika, coğrafya, şehir planlama, felsefe, arkeoloji, resim, heykel, fotoğraf gibi disiplinler yer alır. Modern dünyanın yeni sanatı olarak beliren sinema mimarlığın etkileşim içinde olduğu disiplinler arasında önemli bir yere sahiptir. Her ikisinin de doğaları gereği görsel iletişim odaklı çalışmaları kesişim alanlarını açıkça ortaya koymaktadır.

Bu çalışmada ele alınan sinema mimarlık ilişkisi, mekan olgusu ve mekan duyumsamaları açısından incelenmiştir. İncelemede, yüzyıllar boyu fiziksel mekan üzerine kurgulanmış ve modernitenin başlıca kaynağı olan kartezten temelli yaklaşımın sosyal olguların açıklanması ve mimarlığın kuramsal boyutunun geliştirilmesi konusunda çözüm önerileri getirilmesinde yetersiz kaldığı görülmüş ve mekansal duyumsamalar fenomenolojik yaklaşımla ele alınmıştır. Fenomenolojik yaklaşıma göre mekan kavramı, içinde barındırdığı şeyleri bir araya getirerek öznenin karşısında, ondan bağımsız, içi boş ve donuk olmaktan çok, içinde ve etrafında bulunanlarla varolan ve insanla daima ilişkili bir 'şey'dir. Fenomenolojik yaklaşımın savunucularından Heidegger düşüncesinde mekan, salt töz olarak değil anlam taşıyan ve anlamlandırılan bir varlık olarak kabul edilmiş, kendi başına varolan, insandan bağımsız, salt bir geometrik yayılım ve mutlak bir olgu değil, bir etkileşim ve deneyim yeri olarak görülmüştür.

Bu görüşler ışığında sinemada ve mimarlıkta görsel anlatının temelini oluşturan mekan ve mekanın duyumsamaları türlerinin çarpıcı örnekleri ve farklı mekan seçimleri ile öne çıkan Mon Oncle, Psycho, Dogville ve Wall-E filmlerinde incelenmiş ve aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

Jacques Tati tarafından yönetilen 1958 yapımı Mon Oncle, modern tasarım anlayışının yaşamı ne denli etkilediğini, zorlaştırdığını, makineleştirdiğini ve ruhsuzlaştığını vurgulayan, mimarlık üzerinden sert bir modernizm eleştirisidir. Seyirciye, mimarlıkta salt teknolojik, işlevsel yöntemler benimsenirse sonucun tekdüzelik olacağı, mimarlıkta anlatımın kaybolacağı ve işlevleri farklı olmasına rağmen birbirlerine benzeyen mekanların ortaya çıkacağı düşüncesi iletilmiştir. Bu filmin mekansal bağlamda incelenmesi sonucu, ruhsuz ve insandan bağımsız düşünülen ve yaşama geçirilen mimarlığın doğurduğu sıkıntılar ve yetersiz oluşunun nedeni olan kartezyen temelli mimarlık anlayışına paralellik gösterdiği saptanmıştır.

Alfred Hitchcock tarafından yönetilen ve korku sinemasının en çarpıcı örneklerinden biri olan Psycho'nun incelenen filmler arasında yer almasının en büyük nedeni mimarinin, Hitchcock'un filmlerinde tarafsız ve etkisiz bir eleman olarak kullanılmasının çok ötesinde, önemli roller verdiği bir unsur olmasıdır. Bu filmde mekan, hikayeyi şiddetlendirici, harekete geçirici bir eleman olarak kullanılmıştır. Filmin ana karakteri Norman Bates'in işlediği cinayetlerde motel ve Norman'ın evi arasındaki koşturmacanın yarattığı katlanılmaz gerilimin ve Norman'ın kişiliğinde ikilem yaratan bu mekansal farklılaşmanın önemli bir rol oynadığı saptanmıştır.

Lars von Trier'in yönetmenliğini yaptığı Dogville filmi yönetmenin mekanı yok saydığı (yok ettiği) türünün tek örneği olan filmidir. Mekan fiziksel olarak varolmasa da insanın olduğu her yerde bir mimari hacim algısının oluştuğu ve insanın yeryüzünde mekandan ayrı, tek başına düşünülmemeyeceği bu filmde açıkça görülebilmektedir. Bu filmde mekanın varoluşu kadar yok oluşunun da sinemasal anlatı için önemli bir etken olduğunu saptanmıştır.

Wall-E, yönetmenliğini Eggleston'un yaptığı bir animasyon filmidir. Mekan tasarımına en çok ihtiyaç duyan ve mimarinin olanaklarını en çok kullanan tür olan animasyon filmler arasında Wall-E'nin seçilme nedeni, filmin hikayesi gereği mimari boyutunun yeryüzü sınırlarını aşması ve distopik bir yeni dünya yaratmış olmasıdır. Bu filmde yaratılan distopik yeni dünyanın mekanlarının, gelecekteki mekanlarla ilgili seyirci algısını şekillendirilmesi bakımından önemli görülmüştür.

Bu çalışmada ayrıntılı olarak mekansal duyumsama bağlamında incelenen film Stanley Kubrick sinemasından 'The Shining' filmidir. The Shining, Colorado dağlarındaki Overlook Hotel'de kış bakıcısı olarak çalışacak olan Jack ve ailesinin yaşadıklarını konu almaktadır. Otel kışın kapalı olduğundan Jack ve ailesi uzun bir süre boyunca mekanda yalnız kalacaklardır. Film bu kış mevsimi süresince Jack'in psikolojik çöküşü ve cinnete sürüklenişini anlatmaktadır.

The Shining filminin mekanı olan Overlook Hotel'in karakterler ve izleyicide yarattığı temel duyumsama 'tekinsizlik'dir. Tekinsizlik, Sigmund Freud tarafından tanımlanmış ve temelinde 'aşına olunan bir şeyin içinde yatan rahatsız edicilik' anlamının yattığı bir kavramdır. Bu noktada tanıdık ve tekin olan mekanların yatıştırıcılığının, tekinsiz olanın kaygı vericiliğine dönüştüğü saptanmıştır. Filmde, otelde sadece üç kişi oldukları bilinen fakat her koridor dönüşünde tedirginlik ve gerilim yaratan işte bu 'tekinsizlik' olgusudur. Overlook Hotel'e ve filme hakim olan duyumsama, psikanalizde kaygının kaynağı olarak bilinen 'tekinsizlik'tir ve bu duyumsama otelin mekanları üzerinden seyirciye aktarılmıştır.

Filmin ana mekanları olarak belirlenen lobi, koridor, ailenin odası, asansör, labirent, merdiven, balo salonu, banyo ve bu mekanların yansıttıkları duyumsamalar eşleştirilerek değerlendirilmiş ve aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

Filmdeki lobi mekanı *sıkışmışlık* duygusunu yansıtmaktadır. Otellerin hacim olarak en büyük bölümlerinden biri ortak kullanım alanı olan lobinin filmde insan-mekan ölçeğinin en iyi okunabildiği hacim olduğu, bu ölçek farkının insanın bu hacim içinde kendini ne denli yalnız ve sıkışmış hissettiği belirlenmiştir. Bu yalnızlık ve sıkışmışlık

Jack'in düşünmesi ve cinnete adım adım yaklaşmasında etkili olduğu Žižek tarafından da belirtilmiştir (2011). Lobinin yarattığı duyumsamanın bu psikolojik çöküş evresinin anlatımındaki etkisi açıkça görülmektedir.

Otelin koridorları *tedirginlik* duygusunun öne çıktığı hacimler olarak belirlenmiştir. Yapılarda ana mekanlar arası bağlantıyı sağlayan, insan hareketlerine rehberlik yapan uzun ve dar geçitler olan koridorlar her zaman mekanla açık bir ilişki oluşturmazlar, bu nedenle kontrol altına alınamayan biçimlerde, yönelim bozukluğu yaratabilen aldatıcı hacimler yani labirentler yaratabilir. Filmde koridorun, otelin mimari gereksinimleri için bir ara mekan olmaktan çıkmış, belirtilen bu özellikleri ile otelin dev bir labirente dönüşmesi için kullanılmış ve bu labirent içinde gezen izleyicinin köşe dönüşleri ile tedirginleşmesi sağlanmıştır.

Torrence Ailesi'nin Odası filmde tekinsizliği en çok yansıtan mekanlardan biridir; bu tekinsiz olma durumu mekana hakim olan *güvensizlik* duygusu ile seyirciye aktarılmıştır. Ailenin kendi dünyalarına çekildikleri, mahremiyetlerinin sembolü olan, otelde konaklayacakları süre boyunca onların 'ev' i görevini üstlenecek olan mekan, otel odası tekinsizlik olgusunun özü olan 'ev' kavramının işlendiği mekandır. Bu mekanda kullanılan aynanın hem karakter hem de mekan bağlamında kötücül ikiz oluşturduğu, bu ikizlik olgusunun ise tekinsizliği destekleyen en büyük unsur olduğu saptanmıştır. Kötücül ikiz izleyicide güvensizlik duygusu yaratmış, bu güvensizlik ise tekinsizliği ve gerilimi besleyen unsurlar olarak kullanılmıştır.

Otelin asansörü Kubrick'in metaforik anlamlar yüklediği hacim olarak kullanılmıştır. Asansör, tekrar edilen bu sahnelerle seyircide *bilinmezliğin korkusu* duygusunu uyandırmaktadır. Asansörün çağdaş mimarideki önemi, yadsınamaz işlevi ve insanların alt bilinçlerindeki yeri incelendiğinde yapılardaki dikey sirkülasyonu sağlayan salt işlevsel bir öge olarak kalmadığı görülmüştür. İnsan beyninde yarattığı imgelem bu teknik tanımın ötesinde varolur. Asansör beklenirken içinden kimin ya da neyin çıkacağı bilinemez, bilinmediği gibi az sonra içine girilip onun kontrolünde insan bedeni çoğu zaman olduğunun aksine ve gerginlik yaratan hatta bazen kimisi için korkutucu bir biçimde dikey harekete geçer. Bu bilinmezlik ve korkunun filmde

kurgudan bağımsız olarak tekrarlanan asansörden kan boşlama sahnesi ile seyirciye yansıtılması, gerilimi tırmandıran bir diğer olgu olarak belirlenmiştir.

Labirent filmde *kaybolmuşluk* hissinin seyirciye aktarıldığı mekan olmuştur. Mitolojik anlamı ve tarif edilmeyi imkansız kılan, sürekli kararsızlık ve rahatsızlık yaratan yanı ile labirent, Kubrick'in filmde tüm bu anlam derinlikleri ile kullandığı bir mekandır. Çünkü labirent tekinsizliğin, sıkışmışlığın, çaresizliğin ve kaybolmuşluğun sembolüdür. Labirentte geçen sahnelerde, hiçbir mekansal yönlendirme olmadığından biçimler erimekte, ölçek yok olmakta, derinlik ve yüzeyler yanılmaktadır. İçinde bulunduğu duvarları yüksek, koridorları sağa sola keskin biçimde kıvrılan, içinden çıkılamaması için tasarlanmış, gerilimin, paniğin, sıkıntının ve kaybolmuşluğun adeta mekanlaştırılmış halidir. Tüm bu bilgiler ışığında labirentin film için hem fiziksel hem de metaforik açıdan büyük önem taşıdığı saptanmıştır.

Otelin merdivenleri hem fiziksel yapısı ile hem de dramatik aksiyonu güçlendirici özelliği ile *tırmanan korku ve panik* duygusunun seyirciye aktarıldığı hacimlerdir. Mimari yapılarda dikey sirkülasyonun sağlandığı birimlerden biri olan merdiven, doğasında var olan dikey formu, tırmanma, yükselme, artma gibi olguları içinde barındırmasından dolayı filmde doruk anların yaşandığı mekanlar olarak kullanılmıştır. Merdivenin filmde dramatik aksiyonu desteklemek ve güçlendirmek amaçlı kullanıldığı, yaratmak istediği duyumsama olan korku ve paniğin öyküsel anlatı ile de desteklenerek izleyiciye yansıtıldığı görülmüştür.

Otelin Goldroom isimli balo salonunda geçmiş senelere ait sahnelerle Jack ve seyirci için bir *yanılsama* duygusu yaratılmıştır. Filmde Jack'in gördüğü sanrıların anlatıldığı mekan olan balo salonu, otelin en büyük genel mekanlarından biridir. Jack'in hayal dünyasının dışı vurulduğu sahnelerin mekanı olan balo salonu, müzik eşliğinde sohbet eden birçok insanın sosyal statü gösterişi ile çevrelerini yanılttıkları ve adete görünmez maskelerle buldukları bir mekandır. Jack'in yanılsamalarının bu mekanda izleyiciye aktarılmasının nedeninin bu anlamda metaforik bir gönderme ile yapıldığı düşünülmektedir.

Otelin oda banyoları ve genel mekan tuvaletleri vahşetin zirve noktaları olan sahneler için kullanılan mekanlar olmuştur; *saldırganlık* bu mekanlar ile eşleşen duyumsamadır. Filmde renk unsurunun en etkin biçimde kullanıldığı banyolar, kırmızı ve yeşil rengin mekansal anlatımla izleyicide farklı duyumsamalar yaratması amacıyla kullanılmıştır. Kırmızının izleyiciyi vahşete hazırladığı ve bu rengin itkisel gücü ve sembolik anlamları ile alt bilinçte gerilim yarattığı gözlemlenmiştir. Yeşil rengin baskın olduğu diğer banyoda ise çürümüş bir kadın bedeni ile karşılaşılması, rengin etkin olarak kullanıldığı sahnelere bir örnek oluşturmuştur. Bu bağlamda anlatının renk ile güçlendirildiği sahnelerde rengin mekan üzerinden verilmesi, mekanın bu anlatı için birincil etken olduğunu göstermektedir.

Bu çalışmada, mekansal duyumsamanın mimarlıkta hem kuram hem de uygulama için önemli bir unsur olduğu, mekanın ve mimarlığın insandan bağımsız düşünülmemeyeceği, zaman ve mekan kavramları ile varolan sinema aracılığıyla vurgulanabileceği, mimarlığın mekansal duyumsama bağlamında kendine sinema aracılığıyla çıkarımlar yapabileceği ve bu çıkarımlar içinde disiplinlerarası yaklaşımla sinema ve mimarlık ilişkisinin üzerinde durulması gerektiği sonucuna varılmıştır. Pallasmaa'nın (2007) sinema ve mimarlık etkileşimi ve son yıllarda bu konuda yapılan çalışmalar ile ilgili verdiği örnekler bu etkileşimin yadsınamaz ölçüde önemli olduğunu kanıtlar niteliktedir.

Dünyadaki mimarlık okullarının yeni eğilimleri araştırıldığında nitelikli ve uyumlu mimarlığın keşfi amacıyla sinema üzerine çalışmaların giderek yaygınlaştığı ve mimarlık için sinemanın öneminin kabul edildiği görülmektedir. Türkiye'deki mimarlık okullarında da bu yönde çalışmaların yapılması ve desteklenmesi yenilikçi tasarımlar için öncü bir yaklaşım oluşturacağı, mimarlık kuramının geliştirilmesine katkı sağlayacağı ve bu alanda yapılacak bilimsel çalışmaların alana yeni bakış açıları getireceği düşünülmektedir.

Sinema-mimarlık ilişkisi ele alınarak oluşturulabilecek dersler yoluyla öğrencilerin bakış açılarının genişletilmesi, görsel algılarının duyarlılaştırılması, mimarlık ve mekanın kuramsal açıdan ele alındığı derslerin disiplinlerarası yaklaşımla

geliştirilmesinin sağlanabileceği düşünülmektedir. Mimarlık kuramının öğrenciye tekdüze ve sadece yazılı metinler üzerinden aktarılmasının değil, farklı disiplinler üzerinden mekan okumaları yapılarak mimarlığa yeni bakış açıları getirilmesinin mimarlık eğitime katkı sağlayacaktır. Mimarlık eğitimi alan öğrencilere mekanı kuramsal bağlamda ele almaları ve üzerine düşünmeleri için gerekli zemin oluşturulmalıdır. Kuramsal bilginin öğrencilere aktarılacağı bu dersler teorik anlatımla yüklü ve öğrencinin sadece pasif bir şekilde dinleyerek geçirdiği dersler olmamalı, aksine öğrencinin de içinde yer aldığı, zaman zaman çeşitli uygulamalarla hareket kazanan dersler haline getirilmelidir. Farklı disiplinler temel alınarak oluşturulabilecek bu dersler için sinemanın potansiyeli oldukça fazladır. Bu türde bir ders kapsamında öğrencilerden çeşitli filmler üzerinden mekan okuma çalışmaları istenebileceği gibi mekanı temel olarak ele alan filmler çekmeleri, sinemanın atası olan fotoğraf ile farklı anlatımlar oluşturmaları, film setleri ile ilgili çalışmalar yapmaları, hikayeler yazıp bu hikayeler için mekan tasarımları gibi çeşitli çalışmalar yaptırılabilir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- Adilođlu F., 2005. *Sinemada mimari açılımlar: Halit Refiđ filmleri*, İstanbul: Es Yayınları.
- Akbal Süalp, Z. T., 2004. *ZamanMekan. Kuram ve sinema*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Aydınlı S., 2002. *Epistemolojik açıdan mekan yorumu, Mimarlık ve felsefe*. İstanbul: Yem Yayınları.
- Bachelard, G., 1996. *Mekanın poetikası*. Aykut Derman (Çev.), İstanbul: Kesit Yayıncılık.
- Bazin, A., 1966. *Çağdaş sinemanın sorunları*, Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Bellour, R., 2001. *The analysis of film*. Bloomington: Indiana University Press.
- Benjamin, W., 1995. *Tekniğin olanaklarıyla yeniden üretilebildiđi çağda sanat yapıtı, Pasajlar*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bilgin, N., 2003. *Sosyal psikoloji sözlüğü, Kavramlar, Yaklaşımlar*. İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Büker, S., 2010. *Sinemada anlam yaratma*. İstanbul: Hayalbaz Kitap.
- Castle, A. (Eds.), 2008. *The Stanley Kubrick archives*. Köln: Taschen GmbH.
- Condon, P.; Sangster, J., 1999. *The complete Hitchcock*. London: Virgin Publishing Ltd.
- Eco, U. (ed.), 2006. *Güzelliđin tarihi*. İstanbul: Dođan Kitapçılık.
- Elsaesser, T., Hagener, M., 2009. *Film theory: an introduction through the senses*. New York: Routledge.
- Escher, M.C., 2008. *The graphic work*. Köln: Taschen GmbH.
- Freud, S., 2003. *The uncanny*. David McLintock (Çev.), London: Penguin Books.

- Grigor, M., 1993. Space in Time: Filming Architecture. *Architecture on screen*. The Program for Art on Film (ed.) New York, 27-31.
- Gulbenkian Komisyonu, 1996. *Sosyal bilimleri açın. Sosyal bilimlerin yeniden yapılanması üzerine rapor*. Şirin Tekeli (Çev.), İstanbul: Metis Yayınları.
- Gülenç, G., 2010. Bir çağdaş tasarım parodisi: Dayım. *Sinemekan*, (ss. 13-27), Açalıya Allmer (der.), İstanbul: Varlık Yayınları.
- Hançerlioğlu, O., 1995. *Düşünce tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Heidegger, M., 2006. *Varlık ve zaman*. Kaan H. Ökten (Çev.), İstanbul: Agora Kitaplığı (orijinal basım tarihi 1927).
- Howard, J., 2010. *Bir Stanley Kubrick kitabı*. Özge Kayakutlu, Pelin Atayman Erçelik, Oğuz Yarlıtaş (Çev.), İstanbul: Es Yayınları.
- Jacobs, S., 2007. *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*. Rotterdam: 010 Publishers.
- Kagan, N., 2000. *The cinema of Stanley Kubrick*. New York: The Continuum Publishing Company.
- King, Stephen., 1977. *The Shining*. New York: Doubleday.
- Kluge, F., (1989). *Etymologisches wörterbuch der deutschen sprache*. Unter Mitarb. Von Max Bürgisser u. Bernd Gregor, völlig neu bearbeitet von Elmar Seebold. 22. Auflage. Berlin, New York: de Gruyter (s. 301).
- Kolker, R., 2000. *A cinema of loneliness*. New York: Oxford University Press.
- Le Corbusier, 2012. *Yeni bir mimarlığa doğru*, Serpil Merzi (Çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Merleau-Ponty, M., 2006. *Göz ve tin*. Ahmet Soysal (Çev.), 3. Basım. İstanbul: Metis Yayınları.
- Moles, A., 1993. *Belirsiz bilimleri. İnsan bilimleri için yeni bir epistemoloji*. Nuri Bilgin (Çev.), İstanbul: YKY Yayınları.
- Nelson, T. A., 2000. *Kubrick. Inside a film artist's maze*. Bloomington: Indiana University Press.

- Öztürk, M., 2007. *Sine-masal kentler. Modernitenin iki "kahraman"ı kent ve sinema üzerine bir inceleme.* İstanbul: Donkişot Güncel Yayınlar.
- Pallasmaa, J., 2007. *The architecture of image. existential space in cinema.* Helsinki: Rakennustieto Publishing.
- Rapf, M., 2009. 2001: Özel efektler olmasaydı, fotoğraf karelerinden ibaret kalırdı. *Stanley Kubrick.*, Gene D. Phillips (ed.), Neşfa Dereli (Çev.) İstanbul: Agora Kitaplığı, sf. 87-93.
- Schechter, H.; Everitt, D., 2000. *For reel.* New York: Berkley Boulevard Books. (fotokopi 2)
- Smith, S., 2000. *Hitchcock: Suspense, humour and tone.* London: British Film Institute.
- Sözen, M., 2003. *Sinemada renk. Sembolik anlamlar.* Ankara: Detay Yayıncılık.
- Spoto, D., 1979. *The art of Alfred Hitchcock. Fifty years of his motion pictures.* New York: Dolphin Books.
- Sterritt, D., 1993. *The films of Alfred Hitchcock.* New York: Cambridge University Press.
- Truffaut, F., 1987. *Hitchcock.* İlyas Hızlı (Çev.), İstanbul: Afa Yayınları.
- Walker, A., 1999. *Stanley Kubrick, director.* New York: W. W. Norton & Company.
- Wood, R., 2004. *Hitchcock sineması.* Ertan Yılmaz (Çev.), İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Wright, F. L., 2002. İlk akşam. *Modern mimarlığın öncüleri: Frank Lloyd Wright ve ev.* Dizi No: 5. İstanbul: Boyut Yayıncılık. pp. 9-16.
- Žižek, S., 2009. *Hitchcock. Ya da bir filmi yeniden çekmenin özel bir yolu var mı?* Sabri Gürses (Çev.), İstanbul: Encore Yayınları.
- Žižek, S., 2011. *Mimari paralaks. Sınıf savaşının spandrelleri ve diğer fenomenleri.* Bahadır Turan (Çev.), İstanbul: Encore Yayınları.

Sürekli Yayınlar

- Arslan Avar, A., 2009. Lefebvre'in Üçlü-Algılanan, Tasarlanan, Yaşanan Mekan-Diyalektiği. *Dosya*, **17**, ss.7-16.
- Balamir, A. ve Erkal, N., 1999. Mimarlık Bilgisine İçerden ve Dışardan Bakışlar, *Mimarlık*, 289, ss. 5-6.
- Bolak Hisarlıgil, B., 2008. Martin Heidegger'de "Mekan" Düşüncesi: Hermeneutik-Fenomenolojik Bir Yaklaşım. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* **25** (2), ss. 23-34.
- Dear, M., 1994. Between Architecture and Film. *Architectural Design* (112), pp. 9-15.
- Kale, G., 2004. Antonioni'den Godard'a Filmlerdeki Mekan İmgelerinin Duyumsattıkları. *Arredamento Mimarlık* (5), s. 102.
- Penz, F., 1994. Cinema and Architecture. Overlaps and Counterpoints: Studio-Made in the Film Industry and Studio-Based Experiments in Architectural Education. *Architectural Design* (112), pp. 38-41.
- Rattenbury, K., 1994. Echo and Narcissus. *Architectural Design* (112), pp. 35-37.
- Toy, M., 1994. Editorial. *Architectural Design* (112), p. 7.
- Usai, P. C., 1998. Kubrick as Architect. *Cinemas: Journal of Film Studies* **9** (1), pp 117-136.

Diğer Yayınlar

- Aras, S., (2010). *Mimarlık-Felsefe İlişkisi: Martin Heidegger Düşüncesinde Mekan*. Yüksek Lisans Tezi. Kayseri: Erciyes Üniversitesi. FBE.
- Barbagallo, R., 2009. Design With A Purpose. An Interview With Ralph Eggleston. *Animation Art Conversation* [online] 2009, http://www.animationartconservation.com/?c=art&p=wall_e_design_with_a_purpose [erişim tarihi 20 Mart 2011].
- Desowitz, B., 2008. Stanton Powers Up Wall-E. *Animation World Network*. [online], <http://www.awn.com/articles/stanton-powers-iwall-ei> [erişim tarihi 20 Eylül 2011].
- Dinçer, D. *Mimar Tati*. Mekanar Mekan Araştırmaları [online], <http://www.mekanar.com/tr/yazi-ar%C5%9Fiv-2009/makale/mimar-tati-demet-din%C3%A7er.html> [erişim tarihi 25 Kasım 2011].
- Disney Pixar, 2008. *Wall E Production Notes*. Emeryville, CA: Pixar Animation Studios. <http://www.wdsfilmpr.com>.
- Ergin, S., (2007). Mimarlık ve Sinema Etkileşiminin Sinemasal Mekana Etkileri ve Nuri Bilge Ceylan Sinemasından Bir Örnek: "Uzak". Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi. FBE.
- Fantastik Sinemada Psikoanalitik Kavramlar*, 2009. <http://www.otekisinema.com/fantastik-sinemada-psikoanalitik-kavramlar/> [erişim tarihi 20 Şubat 2012].
- Güngör, Z., (2008). *How Do Objects Communicate: Set Design Analysis of Stanley Kubrick's "A Clockwork Orange"*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi: FBE.
- Hitchcock, A. (Producer), 1960. Alfred Hitchcock (Director). *Psycho* [Motion Picture]. USA: Shamley Productions.
- Jameson, Richard T., 1980. Kubrick' Shining. *Film Comment*. [online], <http://parallax-view.org/2009/10/28/kubricks-shining/> [erişim tarihi 15 Ocak 2012].

- Koçyiğit, R. G., (2007). *Mimarlıkta Yersizleşme ve Yerin -Yeniden- Üretimi*. Doktora Tezi. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi. FBE.
- Köseoğlu, E., (2004). *Tasarım Girdisi Olarak Algılama: Lobi Mekanının Algılanmasında Kullanıcı Kültürünün Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi. FBE.
- Lefas, P., 2009. Ev Makinesi. Ekin Balabanlılar (Çev.), Mekan Araştırmaları [online], <http://www.mekantar.com/tr/yazi-ar%C5%9Fiv-2010/makale/ev-makinesi-pavlos-lefas.html> [erişim tarihi 20 Ocak 2012].
- Nalbantoğlu, H.Ü., 2006. Nedir Mekan Dedikleri? *III. Disiplinlerarası Mimarlık - Felsefe Toplantısı* 18-19 Kasım 2005, Bildiri Metni, İstanbul. [online] www.metu.edu.tr/~hun/articles/Turk/NedirMekan.doc [ziyaret tarihi 10.12.2011].
- Özer, Y., (2006). *Sinemada Korku ve Gerilim Türleri: Alfred Hitchcock Sinemasında Gerilim Oluşturulması*. Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi. SBE.
- Pallasmaa, J., 2008. Korku Sahneleri, Alfred Hitchcock ve Tarkovsky. İlgin Külekçi (çev.) *Arkitera*, [online] Eylül 2008, <http://v3.arkitera.com/g143-sinema-ve-mimarlik.html?year=&aID=2626> [erişim tarihi 12 Ocak 2012].
- Pekol, B., 2010. Tasarımda Labirentler. *Radikal Gazetesi Tasarım Eki*, Ağustos 2010.
- Specta Films, Gray-Film, Alter Films (Producers), 1958. Jacques Tati (Director). *Mon Oncle* [Motion Picture]. France: Specta Films, Gray-Film, Alter Films.
- The Kubrick Legacy. 2006. *University of the Arts London Magazine*. Spring/Summer 2006, pp. 8-17 http://www.arts.ac.uk/media/oldreddotassets/docs/mag_issue5.pdf [erişim tarihi 20 Şubat 2012].
- Tomorrowland. *Disneyland* [online], <http://disneyland.disney.go.com/disneyland/tomorrowland/> [erişim tarihi 17 Ekim 2011].
- Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios (Producer), 2008. Andrew Stanton (Director). *Wall-E* [Motion Picture]. USA: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios.

Warner Brothers & Kubrick, S. (Producers), 1980. Stanley Kubrick (Director). *The Shining* [Motion Picture]. USA: Warner Bros.

Zentropa Entertainments (Producer), 2003. Lars Von Trier (Director). *Dogville* [Motion Picture]. Sweden: Zentropa Entertainments.