

1. GİRİŞ

Tarih boyunca farklı sanat dallarının birbirleriyle etkileşimlerini izlemek, zaman zaman farklı sanat dalları arasındaki ilişkinin artıp azalmasından ya da çeşitli şekillere dönüşümünden söz etmek mümkündür. Özellikle 19. yüzyılın sonunda Endüstri Devrimi ile birlikte, farklı uzmanlaşma alanları birbirlerinden kesin çizgilerle ayrılmamış, aksine aralarında yeni ilişkiler doğmaya başlamıştır. Farklı alanlar arasındaki bu etkileşim hem pratik hem de teorik olarak düşünüldüğünde önemlidir. Kesişimlerin karmaşık sisteminde, sanat dalları melez bir hal almaya başlamış ve kendi alanlarına ait çözümleri aynı zamanda diğer alanlarda da aramaya başlamışlardır. Bu bağlamda, bir alana ait olan içerik zamanla bir başka alanın içeriğine de dönüşmüştür. Bu karşılıklı etkileşimin en iyi örneklerinden biri mimarlık ve sinema arasındaki ilişkidir.

Yaşamın doğrudan içinde var olan mimarlık sanatı, tarihsel süreçte şehir planlama, felsefe, arkeoloji, bilim, teknoloji, politika ve hukuk gibi pek çok alanla etkileşim halinde olmuştur. Doğasında var olan sunum gereği görsel iletişim biçimleriyle ilişkisi kaçınılmazdır. Diğer disiplinlerle iş birliği sürecinde; özellikle görselliği içeren disiplinlerle etkileşim içinde biçimlenmiştir. Modern dünyanın yeni sanatı olarak beliren ve hızla gelişen fotoğraf ve buna bağlı olarak sinema sanatı da mimarlığın etkileşim halinde olduğu sanat dallarından biridir.

Benzer şekilde sinema sanatı da gelişim sürecinde mimarlıktan ve diğer sanatlardan etkilenmiştir. Fotoğraf ve sinema sanatı, kendi içinde imkanlarını ve anlatım tekniklerini iki ayrı yönde geliştirmiştir. Birincisi görüntü sanatının teknolojik gelişimi, ikincisi diğer sanatlarla, özellikle mimarlık ve müzikle olan ilişkisinin gelişmesidir. Walter Benjamin sinemayı şöyle tanımlar: “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...”^[1] Benjamin’in sözünü ettiği yeni dünyanın elbette kendine özgü bir mimarlığı da vardır. Mimarlık ile sinema arasındaki ilişki konuyla ilgilenenlere göre değişik biçimlerde sınıflandırılabilir.⁽¹⁾ Bu çalışmanın ele alışıyla, ilişki sinema açısından iki ana kategoride toplanabilir. Bunlar mimari gerçekliği yorumlayan filmler ile kısmen veya tamamen mevcut olmayan yepyeni mimariler yaratan filmlerdir. Bu çalışmada, mimari gerçekliği doğrudan kullanan bir örnek incelenecektir.

Film görüntüsü her türlü gerçeğin yeniden üretilmesidir. “Yeni Dalga’nın babası” Andre Bazin’in dediği gibi: “Her şeyden önce sinema, gerçeği olduğu gibi yeniden üretme yeteneğine sahiptir.”^[2] Gerçeğin birebir kopyası bile gerçeğin kendisi değildir. Bu yüzden her film kendi mekanlarını yeniden üretir, imajlar yaratarak mimarlık ile ilişkiye girer. Sinema mesajını verirken mekandan ve onu yaratan mimariden yararlanır, onu bozar, yorumlar veya yepyeni anlamlar yükler. Kurulan ilişki bazı filmler için dikkate değer olmasa da, her film için söylenebilecek bir şeyler bulunabilir.

Sinema kendi teknik gelişimi ile mekanı sınırlayan bütün elemanları ve mekan içindeki objeleri yarattığı çerçeveler içinde sergilemekle, mekan yaratma işinde önemli bir rol oynamaktadır. Mimarlığın temelinde mekan kavramının yatıyor oluşu onu, sinemayı da ilgilendirir hale getirmektedir. Mimarlık ile görüntü sanatı arasındaki ilişki geliştikçe de yeni mekan anlayışları doğmaktadır. “Film izlerken seyirci, gördüğü olayların ve mekanların içinde bedeniyle yer almasa da, sinemasal mekan içindeki deneyim sürecinde tüm duyularını kullanır. Bir film izlenirken sadece gözlerle değil, tüm diğer duyu organlarıyla birlikte sinemasal mekanda geçen olayın içine girilir. Film

(1) Örneğin, Neumann’ a^[3] göre, mimari ile filmlerin üç ana bağlantısı vardır. Bunlar çağdaş mimarinin filmlere yansımaları, mimari tasarımların filmler ile test edilmesi ve mimariye filmler yolu ile yeni bakış açıları getirilmesidir. Tanyeli’ ye^[4] göre ise sinema ve mimarlık ilişkisi üç yönde şekillenmiştir. Birinci yön, sinemanın inşa edilmemiş ve gerçeklik düzleminde kullanılmayan bir sanal mimarlık tanımlaması biçiminde, ikincisi, sinemanın “gerçek” mimari mekanları kendi sanal evreninde yeniden üretmesi ile somutlaşmıştır. Üçüncüsünde ise, sinema kendi olay kurgusu içinde bir mimari ve/veya mimarlık etkinliğini ele almıştır.

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.”^[5] Böylelikle filmlerde kullanılan mimari imgeler mekana dair ayrıntıları görünür kılarken, yaşamın dışarıda bulunan yönlerini açığa çıkarmış olur. Film imgeleri bu yönleriyle aslında bizim dünya ile kurduğumuz ilişkinin sınırlarını genişletme gücüne sahiptir. Bellekteki imgeler yeni imgelerle birlikte bir kurgu oluştururken, zihinlerimizde farklı görüntüler ortaya çıkarır.

Mimarlık ve sinema belki de tüm sanat dalları içinde mekan ve zaman duygusunu oluşturma koşullarına en çok sahip olanlardır. Bunlardan ilki bunu gerçek parametrelerle yaparken (strüktür, hacim, yüzey...); ikincisi öyleymiş gibi duygusunu yaratır ve bu duyguyu sinemasal araçlarla ne kadar güçlü yaratabilirse o kadar başarılıdır. Bu özellik yani hem mimari hem de sinemasal koşullarla yaratılabilen mekan ve zaman ortamı insanın çağdaş kültürel ortamındaki en önemli imge kaynakları arasında yer alır.

Filmlerde ya da mimari çevrelerde mekanın bizi sardığını hissettiğimiz her an, belleğimizde uyanan imgeler aracılığıyla geçmiş, gelecek ya da şimdiki zamanla kurduğumuz her yaşamsal ilişki durumu, mimarlık ve sinemanın insana ve insanın dünyayla kurduğu ilişkiye yaklaşımlarındaki ortaklığın göstergesidir. Bu çalışma işte bu ortaklığı, Türk sinemasındaki özgün bir örneğin üzerinden inceleyecektir. Böylece çağdaş kültürel ortamın en önemli iki kaynağı olan mimarlık ve sinemanın çağdaş mekan ve zaman algısı, bilgisi ve imgesini oluşturma sürecinde birbirlerini etkilediklerini ileri süren bu çalışma, Türk sinemasının bu konuda seçilmiş bir örneğine günümüz üzerinden odaklanacaktır.

1.1 Amaç

Bu çalışmanın amacı iki ayrı sanat dalı olan mimarlık ve sinema arasındaki ilişkiyi ‘mekan’ kavramı üzerinden incelemek, aralarındaki benzer ve ayrı noktaları görmek, mimarlığın sinemaya olan etkilerini bir örnek üzerinden incelemek ve yorumlamaktır. Sinemada mekan kavramının, özellikle de gerçek mimari mekan kavramının etkileri ve bu kullanımın filmin ana fikrini destekleyen unsurların en önemlisi haline gelişi, öykünün ayrılmaz parçası oluşu irdelenmiştir. Her iki alanda da mekanın kurucu öğelerinin ortaklığı (Zaman, hareket, ışık, renk, gölge...), sinemanın kendi içinde bir mimari kurguyu barındırıp barındırmadığı, filmin gerçeği yansıtma biçimi ve oranı incelenmiştir. Çünkü kurgusal mekanda ‘tasarım’ esas iken gerçek mekanda ‘anlama’ ve ‘yorum’ esastır.

Sinemada mekan oluşturma olanaklarının çeşitliliği bilinmektedir. Bazen gerçek mimari-kentsel fiziksel ortamlar kullanılırken, bazen gerçek mekanlara benzeyen “canlandırmalar” yapılmaktadır. Ancak neredeyse her durumda “zaman” ile ilgili duyumsamanın mimari, kültürel ve kentsel görüntüler ile sağlanabildiği gözlenmektedir. Bu da yine mimariyi sinemanın anlatım dilini zenginleştiren öğelerden biri haline getirmektedir. Dolayısıyla bu çalışmada, her iki disiplin arasındaki bu ortaklığın gelişim süreci, referans noktaları ve özellikle sinemada gerçek mimari mekan kullanımının sinemasal anlatım içindeki önemi ve katkısı, mekana dayalı bakış açısı ve yöntemi, filmde mekansal ilişkilerin hangi bağlamda ve nasıl kullanıldığının irdelenmesi, mekan kullanım biçimlerinin ve mekanın biçimlendirici rolünün vurgulanması, mimari göstergebilimsel yaklaşımla filmsel yapı çözümlemesi yapılması amaçlanmaktadır. Nuri Bilge Ceylan sineması ve *Uzak* filmi çerçevesinde filme özgü mekan ve mekanın anlatıcı rolü ele alınacaktır. Bu filmin seçilme sebebi çalışmanın nasıl bir ekseninde geliştirildiğini anlatmaktadır. Bu film;

- Bir sinema filmindeki mekansal yoğunluğun tanıklığını yapabilecek düzeyde olduğu düşünüldüğü ve konusunun ekseninde yer alan karakterler arası

“uzak” olma olgusunu mekansal kullanım farklılıkları üzerinden anlattığı için,

- Kent mekanlarını kullanarak kasabalı-kentli ayrımını incelediği için,
- Filme mimari açıdan yaklaşıldığında, mimari mekansal analize olanak verecek oluşuma sahip olduğu düşünüldüğü için, seçilmiştir.

Sinemadaki mekan yaratımı, öyküye uygun olarak tasarlanıp inşa edilebiliyor iken, Nuri Bilge Ceylan, ‘gerçek’ mekanı öyküsünün önemli parçası haline getirmektedir. Fiziksel mekan aracılığı ile görüntü dil ve anlatım unsuru olmaktadır. Böylece gerçek, yani mimari mekanın bir sinema anlatımının en güçlü öğelerinden biri olduğu görülmektedir.

1.2 Kapsam

Sinema mekanı ve zamanı anlık ve kurgusal iken; mimarlıkta mekan ve zaman tarihsel, anonim ve kültürel niteliktedir. Bu çalışmada film için özel olarak kurgulanmış, tasarlanmış mekanlar değil; doğrudan tasarımın ürünü olan gerçek yaşam mekanlarının kullanıldığı sinemasal anlatımlar irdelenecektir. Mekan(lar) ve kişi(ler) ilişkileriyle öykünün ‘anlatı izlencesi’ incelenecektir. Tezin birinci bölümünde, mimarlık ve sinemanın tarihsel gelişimleri ve bu süreçte birbirleriyle olan etkileşimleri incelenmiş, ikinci bölümünde mimarlıkta mekan kavramı ve oluşumuna etki eden öğeler; üçüncü bölümünde sinemada mekan kavramının kurucu öğeleri ve bileşenleri sorgulanmış, dördüncü ve son bölümünde ise Türk sinemasında mekan algısı konusu irdelenmiş ve alanının son dönemlerdeki başarılı isimlerinden olan Nuri Bilge Ceylan sineması *Uzak* filminin mekansal analiziyle incelenmiştir. Sinemada mekan olgusu çerçevesinde Nuri Bilge Ceylan’ın sinemaya yaklaşımını konu alan çalışma, mimari öğelerle sinematografik anlatım üzerinde yoğunlaşmıştır. Çalışmanın içeriği, mekansal ilişkilerin biçimlendirici niteliğini ortaya çıkarmak ve vurgulamak amacıyla oluşturulmuştur. Bu bağlamda, Türk sinemasının ‘gerçek’ yerlerde çekilerek izleyiciye sunulan film yapısı içinde Nuri Bilge Ceylan sinemasının görselleştirme olgusu irdelenmiştir. Mekan

kavramı, tasarım elemanlarının kurgusu üzerinden ilerlemiş ve film analiz edilirken de, anlamı biçimlendiren filme özgü (filmsel) mekan bütünlüğü ele alınmıştır.

1.3 Yöntem

Mimarlık ve sinema etkileşiminin sinemasal mekana olan etkileri üzerine temellenen bu çalışma esas olarak her iki alanda da ‘mekanı’ irdeleyen metinler ve ürünler (film, mimari yapı vs.) üzerinden gerçekleştirilmiştir. Mimarlıkta ve sinemada mekan olgusunu genel olarak incelemenin dışında, bu olguyu özgün sinema anlayışının bir temsilcisi olarak tanımlanabilecek yönetmen Nuri Bilge Ceylan’ın *Uzak* filmi tartışmayı bir örnekte yoğunlaştırmak için seçilmiştir.

Örnek film insanların duygularına, düşüncelerine ve çevreleri ile kurdukları ilişkilere aracı olan veya bunu engelleyen mekanları yansıtan sahneleri ile ele alınmıştır. Bu çalışma literatür araştırması ve örnek olarak seçilen çalışmanın mekansal analizi üzerinden elde edilen veriler ışığında gerçekleştirilmiştir. Örnek film üzerinde karelerin dondurulması yöntemiyle elde edilen görüntüler, iç ve dış mekanlardaki mimari öğeler üzerinden mekansal analiz açılımına yön verebileceği düşünülerek seçilmiştir. Sinemada mekan kavramına/mekansal tasarım ilişkisine mimarlık kuramı etkinliğinde ve görsel kompozisyon dengeleri çerçevesinde bakılmış; Nuri Bilge Ceylan’ın sinemaya yaklaşımı doğrultusunda içeriksel açıdan gruplandırılan film çözümlenmeleri mekansal etkinlikleri üzerinden incelenmiş ve ağırlıklı yapısal etkinlikleri doğrultusunda içerik-mekan ilişkileriyle değerlendirilmiştir. Görsel iletişim etkileşimi ve çerçeve içi anlatım yolu doğrultusunda incelenen mekan kullanım biçimleri ortaya çıkartılarak yansıtılmaya çalışılmıştır. Mekansal ilişkiler bağlamında yapılan filmsel mekanın mimari analizi, somut mimari öğeler ve anlamı pekiştiren kentsel mekan kullanımları ve kavramları üzerinden incelenmiş, mimarlık ve sinema etkileşimine dikkat çekilerek film içindeki mimari ilişkilere işaret edilmiştir.

2. MİMARLIK VE SİNEMA ETKİLEŞİMİ

Mimarlık ve sinema ilişkisi özellikle son on yılda, hem mimarlık hem de sinema çevrelerinde sık sık incelenen bir konudur. Birden fazla alt başlıkta önemli olan bu iki disiplin arası etkileşime dair yapılmış olan araştırmalar, çoğunlukla iki yönlü açılım sunar. Bu etkileşimin ilk yönü, filmlerde mimarlığın ve mimari çevrenin ele alınış şekli; ikinci yönü ise mimarlığa sinema üzerinden bakarak, mimarlığın ve inşa edilmiş çevrenin gelişiminde filmlerin olabilecek rollerine dair kavrayıştır.

Sinema filmlerinin kalabalık seyirci topluluklarının önünde gösterilmeye başlandığı 19. yüzyılın sonundan bu yana sinema, mimarlığın iç ve dış mekanlarıyla kullanıldığı, tekrar tekrar yorumlanarak sunulduğu bir sanat dalı olmuştur. Mimari mekanlar ilk filmlerdeki kent görüntülerinden itibaren, gerçek veya setlerde inşa edilmiş olarak kullanılmışlardır. Film anlatılarındaki olayların geçtiği mekanlar, kimi zaman olaylarla etkileşim içinde anlatının bir bileşenine dönüşerek filmlerde yeniden üretilen yerler olmuşlardır.

Mimarlık yönünden bakıldığında etkileşim, sinemanın yeni bir teknoloji olarak kullandığı kamera ile tasarımcının ve mimarlık kullanıcısının algısını ve dolayısıyla mekana, kente dair beklentilerini değiştirmesi ve sinema dilini oluşturmakta kullanılan birçok kavramın ve yöntemin mimari tasarımın oluşmasında ve sunumunda veri olarak kullanılmasıdır. Mimarlık, toplumun sosyal yapısına, ekonomik ve teknolojik olanaklarına ve değer yargılarına doğrudan bağlı bir disiplindir. Çünkü, mimarlık sadece bir mekan üretme biçimi değil aynı zamanda birey ve toplum üzerine bir düşünce üretme biçimidir. Ürettiği yapıyla çevre ile birey ve toplum arasındaki ilişkileri düzenleyen; toplumsal gelişmelerin sahnesi kenti biçimlendiren ve bu şekilde toplumun yaşam tarzı, algılama biçimi ve devinim koşullarını da bir ölçüde belirleyen mimarlık, insanı anlamak için sinemayı bir veri olarak bu doğal ilişkiler çerçevesinde kullanır. Sınırları çok belli olmayan bu ilişkilendirmeler Endüstri Devrimi'nden bu yana makinenin ve teknolojinin yaşamın en derin noktalarına yayılmasıyla meşruluk kazanmıştır.

“Özünde tanım olarak “şimdinin toplumu”na karşılık gelen “modern” kelimesi, dünya tarihi içinde modernleşme olarak bir politikaya ulaştırılmıştır. Bu tanımlama çerçevesinde baktığımızda modernleşme toplumlara bir yaşam önerisinde bulunmaktadır. Toplumu oluşturan en alt birim olan birey, modernleşmenin sunduğu yeni hayat önerisi içinde “şimdinin insanı” sıfatını alır. .” [6] Dolayısıyla modernleşme, şimdinin bireyi ve toplumu olmaya dönük olarak tüm gelişmeleri kapsar. “Modernleşmeye paralel olarak ortaya çıkan sosyal ve kültürel değişimler, kültürel yapılanmalardaki dönüşümlerin yanında, toplumsal belleğin anımsanan imgelerinde de köklü değişiklikler yapmıştır. Modern yaşamın kentlere getirdiği dinamik yapı, geçici karşılaşmalar, yeni bakış açıları ve bu duruma adapte olmaya çalışırken insanların algılamaya çalıştığı hızla akıp giden modern kent imgeleri, içinde bulunduğu çağın özelliklerini tam olarak kavrayamayan fakat onun içinde devinen insanın, çevresinde olup bitenlere anlam verebilmesi için süregelen temsil araçlarından farklı bir ifade biçimine gereksinim duyduğunu ortaya koymuştur.” [7] Mimarlık alanında modern dünyaya ait yeni mekanlar tasarlamaya yönelik arayışlar arttıkça, sinema mekanlarının yaşama dair durumları gösterme potansiyeli daha çok fark edilmiştir. Yaşam deneyimlerinin geçtiği ortamları yaratma arayışının mimarlık ve sinemanın kesiştiği nokta olması, bu iki sanat dalını birbirine daha da yakınlaştırmıştır.

“Popüler kültür, 19. yy.la birlikte sanayileşmiş toplumlarda üretim koşullarının gelişmesiyle birlikte ortaya çıkan kitle toplumuna ait kültür olarak kabul edilir. Üretimin merkezi haline gelmeye başlayan kentler taşra yerleşimlerinden göç almaya başlayınca, kent soyluların kültürü ile taşralıların beraberlerinde getirdikleri kültür karşılıklı olarak değişime uğramış ve bu etkileşimden yeni bir kültür ortaya çıkmıştır. Sosyolojide ‘kültürleşme’ olarak adlandırılan bu süreç sonucunda ‘popüler kültür’ ve ‘kitle kültürü’ kavramları gelişmeye başlar. Popüler kültürün sanayileşme ile birlikte, modern kitle toplumlarındaki özellikle kitle iletişim araçlarıncı yaygınlaştırılan biçimi ‘kitle kültürü’ halini alır.” [8] Yoğun bir şekilde görsel uyarılarla çevrelenmiş olduğumuz bu çağda da, bu görsel etki dolayısıyla bize ulaşan imgeler, hayata bakışımızı, olayları algılayışımızı ve var olma biçimimizi dönüştürerek, bizi yaşadığımız çevreyle süregelenmiş olandan farklı bir ilişkiye sokmaktadır. Her türlü

görsel imge (belgeseller, filmler, sergiler...) bunun bir parçası olarak popüler kültürün önemli araçları haline gelmiştir. Televizyon ve bilgisayar gibi teknolojik araçların ortaya çıkması, görsel kültür ürünlerinin dünya üzerindeki dolaşımını hızlandırmış ve arttırmış, bir kitle iletişim aracı olan sinema ile birlikte bu görsel kültür kaynakları insanların yaşam biçimlerini ve dünyayı algılamalarını etkilemiştir.

Tüm bu tanımlamalar bir arada değerlendirildiğinde sinemanın öncelikle, kullandığı araçlarla kavrama biçimimizi değiştirdiği; geliştirdiği dil ile edebiyata, resme, fotoğrafa, heykele olduğu gibi mimarlığa da yeni bakış açıları ve sunum teknikleri kazandırdığı söylenebilir. Fotoğraf ve film, gündelik olayları en ince ayrıntısına kadar gösterebilme ve kaydetme özellikleri ile yeniçağın, her türlü imgeyi taşımakta ve insanlara iletmekteki yeni araçları olmuştur. Sinemanın hareketli görüntüyü getirmesi, insanların modern dünya ile farklı bir iletişim kurmasına yol açmıştır. Bir modern sanat biçimi olan sinema, ilk çekilen filmlerden başlayarak kent hayatının imgelerini gözler önüne sermiştir. Sinemanın hareketi kaydeden bir araç olarak kullanımı çizilen görüntünün hareketli halde sunulmasıyla, yani canlandırma filmleriyle başlamış; filmlerin, 20. yüzyılda insanın yaşadığı dünyayı algılama biçimini büyük ölçüde değiştirmesi ile bir sanat biçimini almıştır.

Sinemanın belleğimize sağladığı imgeler, mimari mekanlarla sınırlı değildir. Herhangi bir yapının olmadığı bir sahne bile, film çerçevesinin tanımladığı mekan içinde yaşam durumlarını gösterirken, anlamını seyircinin duyumsadıklarında bulur. Gerçek yaşam içinde bir yapının anlamının kendi bağlamı içinde onu deneyimleyenlerde açığa çıkması gibi, film mekanları da olaylara ve kişilere bağlı olarak anlam kazanırlar. Açığa çıkan görüntüler bu yaşam deneyimlerinin imgeleridir. İnsanlar üzerinde bıraktıkları izlenim, film süresince algılananlarla sınırlı kalmaz. Kişinin kendi yaşamında algıladıkları ile etkileşim içinde yaşamaya devam edebilir. Filmlerin, mimari ortamları, çevreleriyle, içinde yaşayanlarla, buldukları zamanla ve olaylarla bir bütün olarak gösterebilme gücü, filmlerdeki mimari çevreler konusunda sınırsız bir araştırma alanı yaratır. Sinemaya bu açıdan bakıldığında mimarlık ile kurduğu/kurabileceği ilişki daha anlaşılır hale gelmektedir.

2.1 Sinemanın Tarihsel Gelişimi

“Sinema, daha doğrusu “sinematograf”, Louis ve Auguste Lumiere kardeşlerin ve onlardan önce hareketsiz görüntülere hareket kazandırmak için uğraşan sayısız heveslinin ve bilim adamının çabaları sayesinde resmi olarak 28 Aralık 1895 günü Paris, Capucines Bulvarı’ndaki Grand Cafe’de düzenledikleri gösterimle doğmuştur. ”^[9] “Arkalarından Georges Melies 1897 yılında ilk film stüdyosunu kurarak sinemanın başlangıcına katkıda bulunmuştur. Dünya sinema tarihi ilki sinematografiyi bulan, diğeri fantezi filmler çeken denemeler çağındaki bu iki büyüğünün katkılarıyla gerçek ve hayal gücünden oluşan iki ayrı kutup çevresinde gelişmiştir. Sinemanın geniş yığınlara ulaştırılmasını sağlayan ise Charles Pathe olmuş, ardından bir başka usta David Wark Griffith sinemacılığa sanat niteliğini kazandırmıştır. Montaj ve çekimlere getirdiği teknik ve estetik yeniliklerle yedinci sanata damgasını vurmuştur.”^[10]

Louis ve Auguste Lumiere kardeşlerin 1895’te seyircinin üzerine sürdükleri buharlı lokomotif, bugün saatte yüz seksen mil hızla giden bir metroya dönüşmüş durumdadır. Lumiere kardeşler Paris’teki bir kafenin bodrum katında bir grup ‘biletli’ izleyiciye gösterim düzenlediklerinde, hareketli görüntüyü insanlara ulaştırarak ne kadar önemli bir kitle iletişim aracı yarattıklarının muhtemelen farkında değildiler. Bu araç kültürün yeniden oluşum sürecinde çok önemli bir rol oynamış ve ileriki yıllarda sanatların yedincisi olarak anılarak, birçok disiplini yapısında barındırmıştır.

Fransa’da oluşan bu ilk taşların üzerinden bir yüzyıl geçerken beraberinde onlarca toplumsal sistem gelişmiş ve dönüşmüştür. Sanayi toplumuna geçişle birlikte kültür endüstrisi de giderek gelişmiş ve oluşan kitle iletişim araçları dallanıp budaklanmıştır. Sinema da diğer kitle iletişim araçları gibi sektörleşmiş ve diğer yandan bir sanat disiplini olarak da gelişimini sürdürmüştür. “Sinema ‘Kültür Endüstrisi ve Sinema Sektörü’ ile ‘Sinema Sanatı’ olarak iki ana kısma ayrılır. Bu anlamda sektör, film şirketlerinin ürettiği ve dağıtımçı firmaların kitlelere ulaştırdığı yapım ve satış sürecidir. Sinema sanatı ise, sanat tarihi boyunca gelişen akımlardan, yaklaşımlardan beslenerek kendi içinde farklı dilleri ve türleri oluşturan bir sanat dalıdır.”^[11]

“ Tarihsel süreçte sinema sanatının biçimlenişi yedi ayrı dönemde değerlendirilir:

- 1896-1912: Sinemanın ekonomik bir sanat olma yönünde evrim geçirdiği bu dönemin sonunda uzun metrajlı film ortaya çıkmıştır.
- 1913-1927: Sessiz sinema dönemini içerir.
- 1928-1932: Özellikle ekonomik ve teknolojik açıdan önem taşıyan dünya sinemasının geçiş dönemidir.
- 1932-1946: Çok büyük ekonomik başarılar elde eden filmlerin çekildiği dönem Hollywood’un “Altın Çağ”ı olarak bilinir.
- 1947-1959: Hollywood’un estetik hakimiyetinin giderek düştüğü bu dönemde sinema, televizyonun meydan okumasıyla karşı karşıya kalmıştır.
- 1960-1980: Teknolojik yenilikler, yeni ekonomik ve politik yaklaşımlar sonucu Fransa’da ortaya çıkan “Yeni Dalga” akımının damgasını vurduğu dönemdir.
- 1980 Sonrası: Hala içinde bulunulan dönem, dünya sinema tarihinde “Yeni dalga” döneminin sonu ve postmodern sinema döneminin başlangıcı olarak görülür.”^[12]

Sinema tarihinin, farklı sinemasal üslupların hakim olduğu yukarıda görülen dönemlere ayrılmasında toplumsal, politik, ekonomik, kültürel, psikolojik ve estetik faktörlerin birbirleriyle olan ilişkilerindeki hareketliliğin payı büyüktür. Popüler doğası nedeniyle sinema, toplumsal yapıdaki değişimleri diğer sanatlardan daha fazla yansıtır. Sinemanın duyulabilen, görüntülenebilen, kayıt edilebilen bir sanat biçimi oluşu kendisinden daha eski sanatlar arasında köprü kurmasına olanak vermiştir. James Monaco bu durumu şöyle tanımlar: “Kayıt sanatları öncellerinden özgürce yararlandığı için resim, müzik, roman, sahne draması ve hatta mimari yeni sanatsal dile dayanarak kendilerini yeniden tanımlamak zorunda kalmıştır.”^[13] Diğer sanat dallarına ait öğelerin filmsel durum içinde işlenebilmeleri, sinemanın bu sanatların belirli öğeleri hakkında yeni doğruları açıklığa kavuşturmak için kullanılabilmesine olanak vermiştir.

Filmlerin de içinde bulunduğu teknolojik iletişim araçlarının dünyanın görüntülerini doğrudan kaydedebilmeleri, resme ve çizime üstün olarak algılanabilmeleri, sinemanın resim sanatıyla etkileşimine yol açmıştır. Kuşkusuz kameranın var olması ve fotoğrafın estetik etkisi ressamların ilgisini çekmiş; bu dönemde resim sanatının yeni ifade şekillerine ait bir takım yeni arayışlar doğmuştur. Sinema resimsel sanatların canlı, görsel kapasitesine sahip olduğu gibi büyük bir anlatı potansiyeline de sahiptir. Sinemanın anlatı potansiyelinin gücü, ayrıntılı uzun öykü anlatma ortaklığı, görsel anlatım ve dilsel anlatım arasındaki farklar sinema ve roman arasındaki etkileşime sebep olmuştur. ^[14] Romandaki malzemeler bir film olarak yeniden işlenebilmişlerdir. Yapısal benzerlikleri nedeniyle kuşkusuz sinemanın en fazla etkileşim içinde olduğu sanat da tiyatrodur. Sahne dramasıyla filme alınan drama arasındaki benzerlikler ve ayrımlar da sinema ve tiyatro arasındaki etkileşimle sonuçlanmıştır. Sinemanın sahne gerçekliğinin tiyatroyla kıyaslanması zaman içinde iki sanat dalının temsilcileri içinde bir meydan okumaya yol açmıştır. ^[15] Sinema sanatının, sanatların en soyutu olarak tanımlanabilecek müzikle ise ilişkisi daha farklıdır. Filmin mekanik doğasının zaman kavramının kontrolüne olanak sağlaması ve müziğe ait terimlerin ve öğelerin aynı olanaklarını sunabilmesi ile müzik sinemanın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. ^[16] Sessiz filmlerin canlı müzik eşliğinde gösterilmeleri, sessiz sinema döneminin yönetmenlerinin görüntünün müzikal potansiyelini keşfetmişlerinin bir göstergesidir.

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."

^[17] Mimarlık ve sinemanın mekan duygusunu oluşturma olanaklarına sahip oluşu, mimarlığın en temel kavramı olan mekanın sinemada gerçeğe yakın biçimde temsil edilebilmesi sonucu her iki sanat dalı tarihsel süreçte birbirlerinden beslenmişlerdir.

2.2 Mimarlığın Tarihsel Gelişimi

“Mimarlığın en basit tanımı yapı yapma sanat ve bilimidir.”^[18] Tarih boyunca birçok mimar ve teorisyen tarafından yapılmış olan mimarlık tanımları incelendiğinde mimarlığın farklı disiplinleri içeren, birçok değişken ve bileşeni içinde barındıran dinamik bir özellik taşıdığı görülmektedir. Mimarlığın varlığı insan ve onun gereksinimleriyle bağlantılıdır. İnşa edilmiş çevrenin her ögesi, bir mimari ürün olduğu kadar, bir sürecin de yansımasıdır. Yeryüzünde doğal çevre içinde oluşmuş olan ortamın, insan yaşantısını sürdürebilmeye yeterli olmadığı durumlarda ortaya çıkan yapılar, mimarlığın temel taşları olarak nitelendirilebilir. İnsanın temel gereksinimi olan barınakların çok eski çağlarda ve farklı coğrafyalarda ortaya çıktığı bilinmektedir. İlk konut örnekleri olan bu yapılar, insanın barınma gereksinimine cevap veren ve kullanıcıları tarafından yapılmış olması muhtemel örneklerdir. Günümüzde ise mimarlık, uzmanlaşmanın da gerekli olduğu, teknoloji ve malzeme olanaklarının sürekli bir değişime sahip olmasıyla kendini yenileyebilen, mühendislik gibi diğer disiplinlerin de katkılarıyla var olan, mimarlar tarafından gerçekleştirilen bir disiplin niteliği kazanmıştır.

Mimarlık tarihinin genel kavranışı esas olarak mimarlığın ortaya koyduğu ürünlerin etrafında kurulmuştur. Mimarlık tarihine, bu ürünlerin niteliklerinin değişimi üzerinden bakıldığında, mekan kavramının “Mimarlığın baş aktörü”^[19] olarak lanse edilmesiyle, bir dönüm noktası yaşandığı görülmektedir. “Giedion, Schulz, Zevi gibi tarihçiler, mimarlığın cepheler, süslemeler ve uyumlu oranlar olarak kavranmasından, onun üç boyutluluğu-mekansal niteliği ile kavranmasına doğru bir geçişi ifade ederler. Böylece mimarlık tarihi de bir mekan kavramları silsilesine dönüşür.”^[20] Mimari yapı oluşturma sürecinde, tanımlamalar, arayışlar ve yöntemler zaman içinde değişse bile kilit kavram olan mekana verilen önemin değişmediği görülmektedir. “Sanat ya da mimarlık tarihi genellikle Eski Yunan’dan, bazı hallerde de Eski Mısır ya da Mezopotamya uygarlıklarından başlatılıp, Batı uygarlığının çeşitli dönemlerinden geçirilerek günümüze kadar gelen bir disiplindir. Bu süreç insanlığın evriminin üç temel aşamasını meydana getiren dönemlere göre konumlandırılabilir: ”^[21]

1. Göçebe Uygarlık Dönemi (M.Ö. 10.000-7.000): İlkel haliyle mimarinin Eski Taş Devri, yani Paleolitik' in son yarım milyon yılını kaplayan bu dönemde ortaya çıkmış olması gerektiği ileri sürülmektedir. Bu dönemde göçebe kültürü dolayısıyla çadır ve kulübe gibi kendiliğinden oluşmuş, temelsiz mimari tür örneklerine rastlanır. (Şekil 2.2.1)



Şekil 2.2.1 (URL-1)

Ünlü arkeolog Jeremy Harte tarafından M.Ö. 35.000-8000 yılları arası göçebe-avcı uygarlık kavimleri için verilen barınak tiplerinden biridir.

2. Tarımsal Uygarlık Dönemi (M.Ö. 7.yüzyıl-M.S. 18.yüzyıl): Bu dönemde, tarımsal düzenin insanoğluna belirli bir yere yerleşebilme olanağı tanınması sonucu zemine sürekli olmak üzere kurulan bir mimari tür geliştirilmiştir. Bu dönemin mimarisini belirleyen genel çizgiler kerpiç, kil, kalkertaşı, kumtaşı, mermer, granit ve ahşap malzeme türleri, Roma'da geliştirilen beton ve bunun sonucunda oluşan kemer, tonoz ve kubbe içeren yapı örnekleridir. (Şekil 2.2.3, Şekil 2.2.4)



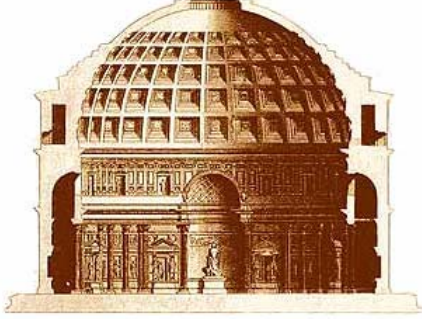
Şekil 2.2.2 (URL-2)

Akropol, Bergama, M.Ö. 282-13
Arkeoloji çalışmaları sonucu ortaya çıkarılan kalıntılar eski uygarlıkları günümüze taşımaktadır.



Şekil 2.2.3 (URL-3)

Parthenon, Atina, Yunanistan, M.Ö. 447-32
Kemerli, tonozlu, kubbeli sistemlerden önceki aşamada Yunan mimarisinin en tanınmış örneğidir.



Şekil 2.2.4 (URL-4)

Panteon Tapınağı, Roma, İtalya, M.S. 120-124
Dairesel bir planı örten 43,5 metre açıklıklı kubbesiyle, strüktürel ve konstrüktif açıdan mimarlık tarihinin önemli atılımlarından biridir.



Şekil 2.2.5 (URL-5)

Colosseum, Roma, İtalya, M.S. 70-82
Esirlerin vahşi hayvanlara parçalatıldığı seyir alanı olarak kullanılan yapı, Roma döneminin sosyal ve mimari kültürünü yansıtmaktadır.

“Aynı uygarlık döneminde strüktürel açıdan öne çıkan bir diğer mimari gelişme, M.S. 12. yüzyılın sonlarında Fransa’da başlayıp hızla diğer ülkelere yayılan ve sonradan Gotik Üslup adı altında mimarlık tarihine geçen bir inşa etme tarzıdır. Günümüz mimarisinde demir, çelik, alüminyum ya da betonarme sayesinde yeniden geçerli hale gelen karkas veya iskelet yapı anlayışının tarihteki en ilginç örnekleri Gotik diye tanımlanan dönemin yapıları, özellikle de kiliseleridir.”^[22] (Şekil 2.2.7) Avrupa’nın ticaret ve keşiflerle yükselişinin öncüsü olarak M.S. 15. yüzyılda İtalya’da ortaya çıkan “Yeniden doğuş” anlamına gelen Rönesans ise, mimaride gotik üslubun terk edilip Barok ve rokoko üslubunun geliştirildiği dönemdir.^[23] Rönesans mimarlığının başlıca özellikleri ölçü, sadelik ve tabiiyettir. Rönesans mimarlığı, klasik öğeleri yoğun biçimde kullanır. (Şekil 2.2.6) M.S. 17. yüzyılın ortalarında İtalya’da beliren Barok akımı ise plastik, hacimsel değerleri ve yeni tecrübeler getirdiği iç mekan düzen çözümlenmeleriyle öne çıkar. (Şekil 2.2.8) “Tarımsal düzenin Amerika ve Asya’daki diğer büyük uygarlıklarının mimarilerinde strüktürel açıdan öne çıkan icat ve gelişmeler mevcut olmasa da; bu dönemi izleyen Endüstri Çağı’nda tarımsal düzenin strüktürel becerilerinden çok konuya yaklaşım tarzı, fonksiyonel ve estetik hususların işleniş yapıda insani değerlere öncelik verilmesi gibi ağır basan faktörler dolayısıyla, Batı ve Ortadoğu uygarlıklarının dışındaki uygarlıkların mimarileri de günümüzde üzerinde artan bir ilgi ile durulan yapısal özelliklere sahiptir.”^[24]

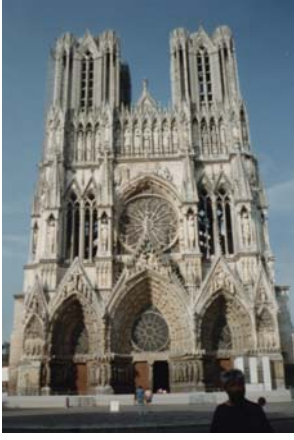


Şekil 2.2.6 (URL-6)

Santa Maria Della Grazie Kilisesi, Milano, İtalya, 1465-90

Donato Bramante

Kubbe örtüyü taşıyan zarif sütunlar, dış yüzeyleri çevreleyen yuvarlak pencereler, üçgen alınlıklar ve iç yüzey süslemeleri Rönesans mimarisine ait klasik öğelerdir.



Şekil 2.2.7 (URL-7)

Notre-Dame Katedrali, Paris, Fransa, M.S. 1163
Dışarıdan uçan payandaların, içeriden çapraz tonozların kullanımına dayanan Gotik mimarinin en tanınmış örneklerinden biridir.



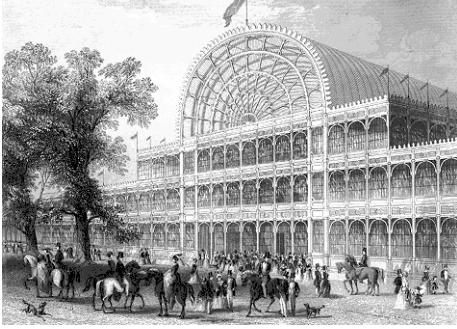
Şekil 2.2.8 (URL-8)

San Carlo Alle Quattro Fontane Kilisesi
Roma, İtalya, M.S. 1634
Barok üslubunun en önemli yaratıcılarından Barromi'nin eseridir.

18.yüzyılın ikinci yarısına kadar mimarlığın evriminin birleştirici bir çerçeve içinde kaldığı gözlemlenmektedir. Kuşkusuz bu süreçte, mimarların karşılaştıkları sorular ve onlara verilen cevaplar değişmektedir; ama bu değişim mimarlıkla toplum arasında sürekli fark edilen bir ilişki çerçevesinde gerçekleşen bir değişimdir. Endüstri Devrimi'nden sonra teknik, sosyal ve ekonomik olgularla birlikte, mimarlık ile toplum arasındaki ilişkiler kökten değişime uğramıştır. ^[25]

3. Endüstriyel Dönem: Endüstri Çağı Mimarisi Modern Mimari olarak da adlandırılmaktadır. “Endüstri Devrimi'nden, yani 1760'lardan itibaren Modern Mimari'nin gelişimine bakıldığında, belirli bir insani faaliyeti barındırmak üzere planlanan ya da inşa edilen mimari yapının, doğrudan doğruya o faaliyeti belirleyen ana verilerden hareket ederek yapılmış olduğu görülür. 18.yüzyıl'ın sonunda ortaya çıkmaya başlayan demir köprüler, modern mimarinin ilk otantik örnekleri olarak kabul edilirken bina olarak ilk prototip *Crystal Palas'tır.*” ^[26] (Şekil 2.2.9) Endüstri Çağı mimarisinin strüktürel yönden en önemli tarafı, teknolojik gelişmelerin sağladığı yetkinlik olmuştur. Betonarmenin, çeliğin, alüminyumun, plastik maddelerin kılıktan kılığa sokulup taşıyıcı

ve örtücü fonksiyonlara kavuşturulduğu modern strüktür anlayışı çerçevesinde, mimarlık yeni bir içerik ve boyuta ulaşmıştır. (Şekil 2.2.10)



Şekil 2.2.9 (URL-9)

Crystal Palas, Londra, İngiltere, 1850-51
Sir Joseph Paxton
70.000 m²'lik alanı kaplayan galeri,
demirle camın kaynaştırıldığı ilk önemli
prefabrikasyon örneğidir.



Şekil 2.2.10 (URL-10)

Robie Evi, Chicago, ABD, 1909
Frank Lloyd Wright
Kütle ve cephenin ele alınışı ile yapı,
katılığı ve sıradanlığı reddedilen
rasyonalizmin belirgin örneklerindendir

Modern mimarlıkta bu strüktürel başarılarla paralel olarak çeşitli mimari konuların ele alınışında modern bakış açıları etkisini göstermeye başlamıştır. “Adolf Loos, Le Corbusier, Mies Van der Rohe gibi ünlü mimarların önerip uyguladıkları Rasyonel Fonksiyonculuk 1950’lerde tümel mekan mimarisini doğurmuştur. Rasyonalizm, mimari konuların basit, asal geometrik formlara sığdırılmasını öngörür. ”^[27] (Şekil 2.2.11) Bunun dışında Brütalizm adı altında 1950’lerin ortalarında meydana gelen bir diğer akım, geometriye bağlı kalmakla birlikte, herhangi bir binada, o binayı oluşturan çeşitli işlevlerin kendilerini dışarıya vurma zorunluluklarını şart koşmuştur. (Şekil 2.2.12)



Şekil 2.2.11 (URL-11)

Alman Pavyonu, Barselona Sergisi, İspanya, 1929

Ludwing Mies Van Der Rohe

Kütlesel düzenlemede olduğu kadar mekansal geçişlerde de titizlikle izlenen hiyerarşik düzenin önemli örneklerindedir.



Şekil 2.2.12 (URL-12)

Pennsylvania Üniversitesi, Richards Araştırma Merkezi Laboratuvarları Binası, Philadelphia, ABD, 1957

Louis Kahn

Birimlerin işlevlerine göre yapısal olarak öne çıkarıldığı yapı brütalizmin örneklerinden biridir.

“Açısal bir düzeni vazgeçilmez koşul olarak kabul etmeyen iki önemli eğilimden biri ekspresyonizm, diğeri de organik mimaridir. Fonksiyonu somut bir biçime kavuşturmada mimara kişisel özgürlük tanıyan ekspresyonist davranış biçimi, modern mimarinin rotasını değiştiren ilk önemli atılımdır.” [28] Alman mimar Erich Mendelshon’un 1915-19 yılları arasında geliştirdiği projelerle Potsdam’da inşa ettiği *Einstein Kulesi* ve Le Corbusier’e ait olan *Ronchamp Şapeli* bu tutuma ait belirgin örneklerdendir. (Şekil 2.2.13, Şekil 2.2.14)



Şekil 2.2.13 (URL-13)

Einstein Kulesi, Potsdam, Almanya, 1915-19
Erich Mendelshon
Yapı, açısız geometriyi reddedişle öne çıkar.



Şekil 2.2.14 (URL-14)

Ronchamp Şapeli, Fransa, 1950-53
Le Corbusier
Yapı, eğrisellikle kendini dışa vurur.

Alman mimarlar Haering ile Scharoun'un geliştirmiş oldukları organik mimari akımı temel ilkesi bakımından Brütalizm'le bir paralellik kurabilir. Burada da binanın içindeki eyleme cevap veren bir biçim yaratmak söz konusudur. Ancak, organik mimaride serbest davranabilme imkanı vardır. Serbest kırık, serbest eğrisel veya dik açısız her türlü çizgisel yaklaşıma rastlanabilir. Bu yaklaşımların ve yeni arayışların devamında, modern mimarlığın karşısında gelişen ve ondan farklı olan davranışların tümü Post-Modern Mimarlık olarak tanımlanmıştır. ^[29] "Mimarlıkta Post-Modernizm 1960'larda başlayan, 70 ve '80'lerde yaygınlaşıp günümüze kadar etkisini sürdüren bir akımı temsil eder. Daha çok modern mimarlığın katı biçimciliğine, çelişkisizliğine, fonksiyonelliğine bir tepki olarak ortaya çıkan, mimarlığa süslemeyi geri getiren bir stildir. " ^[30] Alışılmışın dışında malzeme kullanımlarıyla yüzey, doku ve hacme verilen önem ortaya çıkar. (Şekil 2.2.15, Şekil 2.2.16, Şekil 2.2.17, Şekil 2.2.18)



Şekil 2.2.15 (URL-15)

The Vanna Venturi Evi

Philadelphia, ABD, 1961-64

Robert Venturi

Yapı modern ve klasik öğeleri bir arada barındırmasıyla dikkat çeker.



Şekil 2.2.16 (URL-16)

Portland Binası

Portland, Oregon, ABD, 1982

Michael Graves

Yapı, farklı açılar, renklerin ve malzemelerin kullanımıyla post-modern mimarinin önemli örneklerindedir.



Şekil 2.2.17 (URL-17)

Zenith Konser Salonu

Rouen, Fransa, 1998-2001

Bernard Tschumi

Yapı iç mekandaki strüktürü ve malzeme kullanımıyla öne çıkar.



Şekil 2.2.18 (URL-18)

Phaeno Bilim Merkezi

Wolfsburg, Almanya, 2005

Zaha Hadid

Farklılaşan cephe tasarımı uygulama örneklerinden biridir.

Yukarıda bahsedilen süreç, mimarlığın çok geniş bir yelpaze içinde algılanabileceğini ve onun düşünsel boyutunu ortaya koymaktadır. Mimarlık yaşayan bir organizma gibi gelişen, durağanlaşan, ömrünü tamamlayan veya yenilenen bir özellik taşımaktadır. Mimarlıkla ilgili her mimarın kendi deneyimleri doğrultusunda zamanla edinilebileceği değişken tanımlar olabilmektedir. Tarihsel süreç içerisinde, farklı anlayışlar ve ele alışlarla devamlılığını sürdürmekte olan mimarlığın insanın dünyayla kurduğu ilişkiye olan etkisi ve değişen dünya içerisinde yeni yaşam mekanları oluşturma sürecinde aynı olanağa sahip olan sinemayla etkileşimi kaçınılmazdır. Mimarlık, sinemanın görsel gücünden ve gerçeğe yakın mekan duygusu verebilme potansiyelinden zaman zaman yararlanmışır.

2.3 Mimarlık ve Sinemanın Etkileşimi

İnsanoğlunun, içinde yaşadığı mekanlara benzer yapay ya da sanal mekanlar yaratma tutkusunu, giderek mekan olgusunu bir anlatım ve dışavurum aracı olarak kullanması çok eskilere dayanmaktadır. İkel insanın büyü törenlerinden tiyatroya, kaya üstü resimlerden çağdaş resme ve grafiğe, menhirlerden, dolmenlerden günümüzün mimarlık yapıtlarına dek çok şeyin değişmemiş olduğu gözlemlenmektedir.^[31] Fakat sinemanın bulunuşuna kadar da hiçbir yaratı biçimi bu denli inandırıcı ve etkileyici bir sanal mekan duygusuna ulaşamamıştır. Çünkü sinemanın yarattığı mekan duygusu gerçeğe büyük ölçüde çakışan bir duygudur. İnsan gerçek bir mekana girermişcesine, bu mekanın özellikleri duyumsamaları etkiler.

Sinema günümüzde modern dünyanın kültürel biçimini temsil eden en önemli faaliyet alanlarında biridir. Sinema, modern dünyanın hızla iç içe geçen görsel ve işitsel imgelerden oluşan yapısı ve bu yaşamın kentlere getirdiği dinamizm içinde, modern dünyanın insanlarına yeni bakış açıları ve görünmeyeni gösterebilme gücü sunar.^[32] Filmdeki görüntü her zaman öngörülemezliği de içerir. Film sadece bir temsil malzemesi değildir. Yaşama kültürümüzü, dönüştüren ve biçimleyen bir şeydir.

1960' lardan itibaren sinema geçmiş ve güncel olan üzerine söylem üretebilecek bir sanat dalı olarak meşrulaşmıştır. Film içeriği, biçimi ve gösterdiklerinin diğer disiplinlerle kurduğu ilişki ciddi bir araştırma alanı yaratmış; yönetmen hem yazan, çağını sorgulayan hem de yöneten düşünür kişiliğiyle kabul edilmiştir. ^[33] Film söylemleri tarih, sosyoloji gibi alanlarda meşrutiyet kazandıkça filmlerin modernin yanında tarihi çevreyi de farklı bakış açısıyla gösterme gücü mimarlık ile sinema ilişkisini estetik yaklaşımların ötesine taşımıştır. Yeni teknolojik araçlar ortaya çıktıkça da (televizyon, bilgisayar vs.) bir kitle iletişim aracı olarak sinema ile birlikte bu görsel kültür kaynakları insanların yaşam biçimlerini ve algılarını değiştirmeye başlamıştır.

Farklı zamanlarda karşımıza çıkan farklı yüzleriyle, farklı mekanlarda büründükleri çağrışımlarıyla mimarlık ve sinemanın ortak paydaları hep öne çıkar. “Mimarlık ve sinema mekanı dolduran iki sanattır. İkisi de bizi mekanların arasında tutabildikleri sürece başarılı sayılırlar. Mimari ve kentsel çevre, filmin mizacını ve pozisyonunu ortaya koyar.” ^[34] Mimari tasarım sırasında belirli bir senaryo çıkış noktası olsa da, ortaya çıkan mekanlarda nasıl yaşanacağı kontrol edilemeyecek bir şeydir. Her mekanın belirlenmiş bir işlevi ve belirli bir rotada kişiyi mekan içinde dolaştıran sirkülasyon alanları olsa da, bunlar her zaman değişik görüşlere, farklı hareketlere açık yerlerdir. Her bireyin hissettikleri, mekanla kurduğu ilişki, orada olma nedeni farklıdır.

“Mimarlık ile sinemanın en önemli ortak noktaları bir fikri yoktan var etmeleri ve her açıdan kurgulayarak pek çok parametreyi düşünerek yaratmalarıdır. Mimari mekanlar ve kentler de hayatın içinde aktığı sahne diyebiliriz. Aslında zaten iç içeler, ikisini birbirinden ayırmak mümkün değil.” ^[35] Mimarlık, yapıları, kentsel alanları ve peyzajları içeren insan yapımı çevrenin tümüdür. İnsanlar, bir gereksinimi karşılamak için yapı yaparlar, ama bunu yaparken bile değerlere ve duygulara anlatım kazandırır. Yaşamsal ve önemli olduklarına inandıkları şeyi anlatırlar. Bir yapıya ait deneyim belli bir merkeze sabitlenemeyecek bir deneyimdir. Yapının içinde, dışında, çevresinde hareket ettiğimiz sürece keşfettiğimiz ayrıntılarla ve değişen ölçeklerle mekanın derinliği hissedilir. Sinemasal duyumsama da mimari yapıda olduğu gibi dilin ötesinde

bir ifadenin ürünüdür; hareket, zaman, ritim, ışık, gölge, doku, renk ve ses aracılığıyla kurulur. [36] Sinemasal olayın sunumu tümüyle mekanın, yerin ve zamanın mimarisinden ayrılmaz durumdadır. Bir filmde, hikayenin geçtiği mekanlar, kent parçaları, yönetmenin o hikaye içerisinde hikayesini nasıl şekillendirdiği, açıları nasıl kullandığı, mekanın nasıl bir anlatım dili haline geldiği, ne gibi duygular, olgular ya da formlarla ifade edilmeye çalışıldığı önemlidir. Çünkü mekan, anlatının aktarımında önemli bir araca dönüşerek, filmin yapısını etkileyen unsurlardan biri haline gelir.

2.3.1 Mimarlık ve Sinemanın Etkileşiminin Tarihteki Yansımaları

Mimarlık ve sinemanın etkileşiminin izlerini, mimarlık ve sinema tarihi içinde araştırmak, bugün mimarlık ve sinema arasında kurulan yakın ilişkinin temellerini ortaya çıkarmak açısından gereklidir. 19.yüzyıl sonlarında, bir modern sanat biçimi olarak ortaya çıkan sinema, mimarlık, resim, müzik gibi sanatlarla ortaya çıkan akımlara paralel bir gelişme göstermiştir. Mimarlık ve sinema ilişkisinin izleri her iki sanatın da en radikal örneklerini verdiği 20. yüzyılın ilk çeyreğine kadar uzanır. “20. yüzyılın başından beri modern mimarların yeni çağın modern algılama ve yaşam biçimine göre tasarlanmış mekanlar yaratmaktaki girişimleri, ışığın kullanılmasındaki yaratıcı fikirleri ve hareketin getireceği farklı boyutların mekanın deneyimlenmesinde insanlara sunacağı olanakların farkında olmaları bu ilişkiyi güçlendirmiştir. Benzer amaçlar doğrultusunda mimarlar ve yönetmenler bir araya gelmişlerdir.” [37] Bu dönemde gelişen film endüstrisi ile birlikte açılan sinema salonlarının tasarımı ve filmler için yaptıkları set tasarımlarıyla birçok mimar sinemayla yakından ilgilenmiştir. Çünkü sinema teknik ve estetik denemeler ve deneyimler için elverişli bir sanat biçimi olmuştur. Filmlerin ışık, hareket ve gölgeyi kullanarak kendine özgü bir mekan yaratmaktaki gücü fark edildikçe, film mimarlığı mimarlar için bir deney alanı olarak önem kazanmıştır.

Mimarlık ve sinema ilişkisinin tarihteki yansımalarına bakıldığında, genel olarak dört ayrı başlıkta incelendiği görülmektedir:

1. Gerçek mimari mekanların, sinemanın olay kurgusu içinde gösterilmesiyle veya kendi sanal dünyası içinde yeniden oluşturulmasıyla insanların içinde buldukları dünyaya ait algıları gelişmiştir. “1929 tarihli *Chelovek s Kino-apparatom* (Man with the Movie Camera) filminde Dziga Vertov, kamerasıyla sokaklarda dolaşırken devrimin ideallerine uygun bir gerçeklik yaratmayı amaçlamıştır. Gün doğumundan gün batımına bir Sovyet kentinin portresinin anlatıldığı film, gerçeklik ve tarihin ilişkisini yorumlar.”^[38] (Şekil 2.3.1.1, Şekil 2.3.1.2) Yeni toplumun ideal biçimi olan insan ve teknoloji birlikteliğini açığa çıkarmak için, endüstrileşmenin ve makineleşmenin kentlere getirdiği dinamik yapının kamerayla kaydedilmesi ve montaj tekniği kullanılarak kurgulanabilmesi iyi bir olanaktır. İnsanların gerçek hayatta farkına varmadıkları görüntüleri kamera üzerinden görmeleri, yeni dünyayı algılamalarına yardımcı olmuştur.



Şekil 2.3.1.1 (URL-19)

Chelovek s Kino-apparatom, 1929

Dziga Vertov

Sovyet kentine ait “gerçek” mekan kullanımı.



Şekil 2.3.1.2 (URL-20)

Chelovek s Kino-apparatom, 1929

Dziga Vertov

20. yüzyılın modern kent örneği.

Mimarlık dışı açık bir sistem olarak, değer yaratabilmek için birçok disiplinle işbirliği yapmaktadır. Özellikle, sinemanın görsel gücünü oluşturan diline ait öğelerin tasarımın araçları ve hedefleri arasına sızması aslında mimarlığın; her zaman, ait olduğu

çağdaki teknolojik ve sanatsal ortamlarla ilişkili olması bağlamında yadırganmamalıdır. Fellini'nin *Dolce Vita* filmindeki Roma, neredeyse filmin oyuncularından biri haline gelmiştir. (Şekil 2.3.1.3, Şekil 2.3.1.4) Film, Roma şehir yaşantısının modern yozlaşmasını ve ahlak çöküntüsünü yüksek sosyetenin peşinde koşan bir gazetecinin gözünden anlatır.



Şekil 2.3.1.3 (URL-21)

Dolce Vita, 1960

Federico Fellini

Roma'nın simgelerinden biri "Trevi çeşmesi".



Şekil 2.3.1.4 (URL-22)

Dolce Vita, 1960

Federico Fellini

Filmde kullanılan Roma'nın en şık caddesi "Via Veneto".

2. Sinemanın inşa edilmeyen sanal bir mimarlık ortamı tanımlaması sonucu mimari ütopya sinemayla birlikte çeşitlenerek anlatımlarını güçlendirmişlerdir. Daha çok bilim-kurgu filmlerinde görülen, bilgisayar ortamında veya set tasarımı yoluyla hazırlanmış filmler örnek verilebilir. Örneğin *Metropolis*'teki (Fritz Lang, 1929) geleceğin kenti tamamen set tasarımıyken, *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) filmi set tasarımı ve bilgisayar teknolojisinin olanaklarıyla hazırlanmıştır. (Şekil 2.3.1.5, Şekil 2.3.1.6) Bu sürecin son örneği ise, gelişen teknoloji ile hazırlanmış animasyon filmi olan *Final Fantasy* 'dir. (Advent Children, 2005) (Şekil 2.3.1.7)



Şekil 2.3.1.5 (URL-23)

Metropolis, 1929

Fritz Lang

Set tasarımı ile “geleceğin kenti”.



Şekil 2.3.1.6 (URL-24)

Blade Runner, 1982

Ridley Scott

Bilgisayar teknolojisi ile gelişen
“kent” imajı.



Şekil 2.3.1.7 (URL-25)

Final Fantasy, 2005

Advent Children

Bir animasyon örneği ve “kent”.



Şekil 2.3.1.8 (URL-26)

Fountainhead, 1949

King Vidor

Modern dünyayı konu alan filmde
baş karakter bir mimardır.

3. Mimarlık ve sinema etkileşiminin bir diğer yaklaşımında; sinema kendi olay kurgusu içinde mimarı veya mimarlık disiplini konu almıştır. *Fountainhead* (King Vidor, 1949) filminde mimar Howard Roark, modernizmin savaşını vermektedir. (Şekil 2.3.1.8)

4. Mimarlar kendi alanlarında tasarım ilkesi ve ele alış biçimi olarak sinematografiden yararlanmışlardır. Örneğin; modern bakışın, hareket sayesinde serbest kılındığını ve mekanı dünyayı görmek için bir makineye dönüştürdüğünü düşünen Le Corbusier için sinema, modern mimarlıkta olduğu gibi, bakış açısını bir noktaya bağlı kalmaktan kurtararak, ona hareket kazandırır. “Corbusier’e göre ev, dış dünyanın tehlikelerine karşı bir barınaktır, dış dünyaya belli bir mesafeden bakan kişi, geniş pencerelerin ardındaki dünyaya onu istediği bakış açısıyla kontrol altına alarak katılabilir.”^[39] (Şekil 2.3.1.9, Şekil 2.3.1.10)



Şekil 2.3.1.9 (URL-27)

Villa Savoye, Poissy, Fransa, 1929

Le Corbusier

Dış mekan görünüşü.



Şekil 2.3.1.10 (URL-28)

Villa Savoye, Poissy, Fransa, 1929

Le Corbusier

İç mekan görünüşü.

“Einstein sinemadaki montajın ve mimari tasarımın, bir ritim yaratmak üzere hacimlerin armonik bir yapı oluşturarak bir araya gelmesi bakımından, benzer özelliklere sahip olduklarını düşünüyordu.”^[40] Film izlerken hareket etmeyen seyircinin önünden geçen görüntüler, onun çevresinde olup bitenleri daha iyi anlayabilmesi için bir araca dönüşüyordu. Modern mimarlığın görme biçimlerini açığa çıkarmaya yönelik tavrının, mekanda insanın hareketi üzerinden oluşması da; zamanla film ile mimarlığı ortak bir paydada buluşturmaya başlamıştır. Yeni bir mimarlık peşindeki mimarlar,

filmin modern bakışı geliştirmekteki gücünü gözardı edemezlerdi. “Le Corbusier’in 1928 yılında Moskova’ya yaptığı gezi sırasında, Burov’un set tasarımı için yaptığı endüstriyel çiftlik evini, Stuttgart’ta bir sene önce inşa edilen evlerine benzetmesi, her iki disiplin arasında oluşan göndermelerin ilk örneklerinden biridir.”^[41] (Şekil 2.3.1.11)



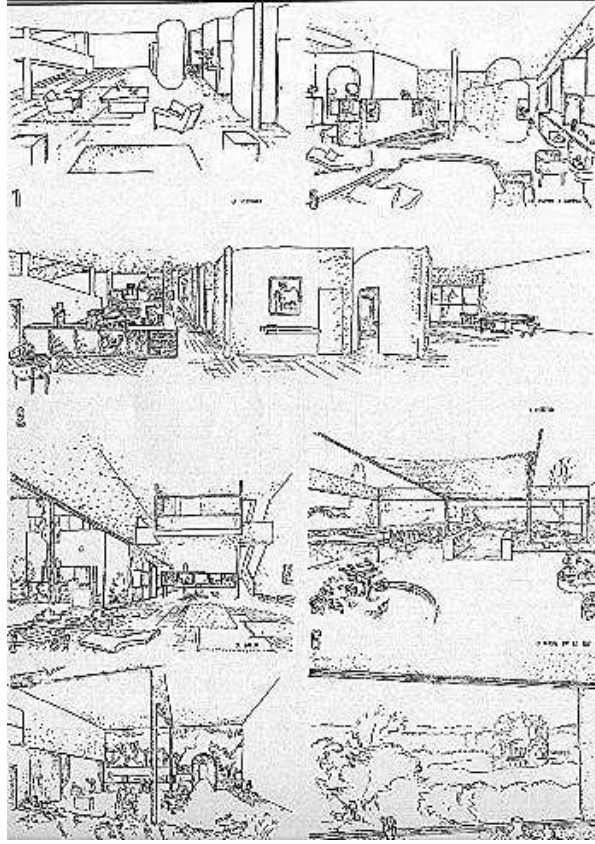
Şekil 2.3.1.11 (URL-29)

Konut, Weißenhof, Stuttgart, Almanya, 1927

Le Corbusier

Taşıyıcı strüktür.

“Le Corbusier’in gerçekleştirilmemiş bir tasarımı olan *Villa Meyer* projesinin eskizlerinde serbest mekan içinde dolaşan gözün yakaladığı imgeler gösterilirken, hareket eden beden her adımda mekanı hangi açılardan kavrayabileceği ifade edilmeye çalışılmıştır.”^[42] (Şekil 2.3.1.12) “Bu eskizler, Eisenstein’in birbiri ardına montajlanacak her sahneyi önceden eskizleriyle görsel olarak canlandırmasına benzer bir yaklaşımın sonucu olarak düşünülebilir.”^[43] Bu dönemde, mimari tasarımlardaki yeni imgelerin görsel olarak taşıdıkları gösteriş ve insanların zihninde uyandırdığı etki, insanlar tarafından kolayca benimseniyor olmaları, popüler film yapımcılarının da dikkatini çekmiştir. Yeni üsluplar filmlerde kullanılmaya başlanmıştır. Modern mimarlığın insanlara ulaşılması gereken yeni bir elit standart gibi sunulması, sinemadaki karşılığını işçi evleri yerine lüks villalarda, fabrikalar yerine gösterişli ofislerde çekilen filmlerle bulmuştur.



Şekil 2.3.1.12 (URL-30)

Villa Meyer için eskizler, Paris, Fransa, 1925

Le Corbusier

Mimarlık ve sinema arasındaki etkileşimi doğuran ve her iki dalın temsilcilerini ortak paydada buluşturan durumlardan biri de öykünün gerekliliğidir. İnsanların birbirleriyle ve mekanla olan ilişkilerini kavrayabilmek için öykü, yalnızca sinema için değil mimarlık için de gereklidir; çünkü öykü gerçekle kurduğumuz bağı oluşturur. Tasarımın gerçekleşebilmesi için gerekli olan düşünce öykünün varlığından doğar. Mimari tasarımın oluşturulması gerektiğini düşünen Rem Koolhaas, *Karlsruhe ZKM Sanat ve Medya Teknolojisi Merkezi* projesinde yapının dış kabuğunu iç mekanlara referans verecek şekilde tasarlamıştır. (Şekil 2.3.1.13) Yani içeride yaşananlar, binanın dış yüzeyinin bir ekran haline gelmesiyle izlenebilmektedir. “Koolhaas’a göre, medyanın form ve içeriğin devamlı değişmesi; gerçek mekanlarla geçici, yıkıcı, sanal mekanların

birbirine bağlanması sorunu medya için bir müze yapmayı zorlaştırır.”^[44] Müze yapısının karakterinin, sanki bir sinema perdesiymişcesine bina kabuğunda, iç mekanın projeksiyonu olarak gösterilmesi aslında içerideki geçicilik durumunu yansıtmaktadır.



Şekil 2.3.1.13 (URL-31)

ZKM Sanat ve Medya Teknolojisi Merkezi
Karlsruhe, Almanya, 1989
Rem Koolhaas

Sinemadaki montaj mantığı bazı mimarlarca kullanılmış ve projelerinin neredeyse temelini oluşturan düşünce haline gelmiştir. Bu durumun önemli örneklerinden biri, Bernard Tschumi'dir. Montaj, mimarlıktaki zaman ve mekan okumalarını çok etkilemiştir. Farklı çerçevelerin bir araya gelişleri montaj olarak tanımlanabilir. Böylece farklı zamanlarda farklı mekansallıklar elde edilir. “Çerçevelerin üst üste binmeleri, çarpışmaları gibi sinematografik kullanımlar, Tschumi'nin *Parc De La Villette*'inde noktalar, çizgiler ve yüzeyler olarak görülmektedir. Bunların bir araya gelişleri her seferinde farklı mekanlar üretir ve her şey olduğu gibi görülmemektedir.”^[45] (Şekil 2.3.1.14, Şekil 2.3.1.15)



Şekil 2.3.1.14 (URL-32)

Parc De La Villette, Paris, Fransa, 1992

Bernard Tschumi

Üst üste binmeler ve bir araya gelişler ile
her seferinde yeniden üretilen mekanlar.



Şekil 2.3.1.15 (URL-33)

Parc De La Villette, Paris, Fransa, 1992

Bernard Tschumi

Yapı dış görünüş.

Örneklerden de anlaşılacağı gibi; mimarlık ve sinema disiplinleri tarihsel süreç içerisinde farklı dönemlerde, bakış açılarına ve yöntemlere dayalı olarak farklı paydalarda bir araya gelerek birbirlerinden beslenmişlerdir. Kimi zaman filmlerde kullanılan gerçek ya da sanal mekanlar filmin bir parçası olurken; kimi zaman da mimarlık disiplini kendi pratiğinde sinemasal olgulardan etkilenmiştir. Tüm bu bir araya gelişlerde, etkileşimin en büyük kesişimi “mekan” kavramı üzerinden gerçekleşir. Her iki disiplin de kendilerine ait mekan algısını oluştururken, bir diğ erinin mekan oluşturma potansiyelini göz ardı edemez.

3. MİMARLIKTA MEKAN

Yaşamımızın her anında, yapıların içinde, yapıların çevresinde, yapılarla tanımlı mekanlarda ya da insan becerisinin şekillendirdiği peyzajların içinde bulunuyoruz. Resim, heykel, çizim ya da diğer görsel sanatlardan istersek kaçınabiliriz ama mimarlık, bizi sürekli olarak etkiler, davranışlarımızı şekillendirir, ruhsal durumumuzu belirler. İnsanlar bir mekanda doğarlar ve yaşantıları boyunca çeşitli mekanlarda yaşarlar. Mimarlık, her bireyle etkileşim içindedir. Yaşadıkları mekanlar, insanların yaşamlarını kolaylaştıracağı gibi çeşitli kısıtlamalar da getirebilir. Yaşam biçimlerindeki değişim, mekanların da değişimini gerekli kılabilir. Bu nedenle, yapay çevreyi anlayabilmek, insanı mimarlığı anlamaya, algılamaya ve onun hakkında bilinçli olmaya yönelmektedir. Bu nedenle mimarlık, toplum içindeki her bireyin anlaması gereken bir disiplindir.

İnsan yaşamının önemli bir kısmı, sınırları tanımlanmış kapalı, açık veya yarı açık mekanlarda geçmektedir. Mekan kavramı, içinde belirli bir aktivitenin gerçekleşmesi için, çeşitli sınırlar yardımıyla tanımlanmış ve uygun koşullar içerecek şekilde düzenlenmiş bir hacimdir. Bu bağlamda mekan, öncelikle içerdiği aktiviteler temelinde ele alınması gereken bir kavram olmaktadır. Bir mekan, onu kullanan kişilerin sayısı, eylemleri, kültürel yapısı, sosyal ilişkileri, ekonomik durumu, fiziksel ve ruhsal özellikleri gibi, her bireyin sahip olduğu ölçütlerin etkisinde meydana getirilmelidir. Somut anlamda mimarlıkta mekan işlevsel, çevresel ve estetik etmenler çerçevesinde biçimlenir. Utarit İzgi'nin açıkladığı gibi: “Mimarlıkta mekanın biçimlenmesi işlevselliğe bağlı verilerin yönlendirileceğine dayanmakla birlikte, mekanı sınırlayan yüzeylerin düzenlenmesinde, mekanın tümel açıdan kurgulanmasında estetik düzeye ulaşma, heykelsi ve sanatsal bir çevre yaratma olayın özünü oluşturur.” [46]

“Fenomenolojik bakış açısından, bireyin çevresi, onun davranışlarının içinde geçtiği zaman ve mekan boyutlu bir çerçeve olarak düşünülmektedir. Bu anlamda, bireyin günlük hayatı içinde yaptığı işler ve hareketler, zaman ve mekanda bir yer değiştirme olarak ifade edilebilir. Her davranış, bir zaman ve mekan parçasının

kullanılmasını gerektirmektedir. Hareket etmek, davranışta bulunmak veya iş yapmak, zaman ve mekan tüketmek demektir. Davranışlar, gerektirdikleri zaman ve mekan miktarına göre farklılaşmaktadır.”^[47] Burada yer alan “zaman ve mekan kullanmak ya da tüketmek” ten amaç, zamanı ve mekanı kullanarak değerlendirmek, bir üst boyuta çıkartmak anlamını taşıyabilir. Çünkü, mekanı tüketmek derken onu yok etmek değil, ancak ondan yararlanmak söz konusu olabilir.

Aynı konuda, Bruno Zevi düşünce ve görüşlerini şöyle belirtmiştir: “İnsan bina içinde hareket ederken, onu art arda başka bakış noktalarından izlerken, diyebiliriz ki kendisi için dördüncü boyutu yaratır ve mekana tüm gerçekliğini verir. Çünkü, yaşam hem zaman hem de mekan içinde geçer. Daha açıkça ifade etmek için dördüncü boyut, mimari hacmi, mekanı içeren duvarlardan oluşmuş kabuğu tanımlamaya yeterlidir diyelim; fakat mekanın kendisi dördüncü boyutun sınırlarını aşar. Mekan, insanın her durumda içinde yaşadığı üç boyutuyla, zaman ve hareketi de içine katarak; nesne-insan ilişkisi, nesne-nesne ilişkisi, ölçüsel, sayısal, anlık ve yörüngesel ilişkilerle birlikte var olan ya da algılanandır.”^[48] O halde; mekanı etkileyen etmenlerin sınırlarını tartışmak, mekanı algılama ile ilgili bilinen etmenleri tanımlamaya çalışmak, insan davranışı ile ilgili mekansal sorunların anlaşılmasını sağlamak, mekanı kavramak için başlangıç gerekliliğidir denilebilir. Sonuç olarak mekan, içinde geçen yaşantı, olaylar, barındırdığı formlar ve mekana etki eden diğer unsurlarla bir bütün olarak algılandığından tüm içeriği ile birlikte değerlendirilmelidir.

Mimarlık mekan tasarlama işidir. İnsan barınmak, yaşamak ve doğa şartlarından korunmak için bir mekan ihtiyacı duyar ve bu mekanı kendine özgü farklı kültürel, fonksiyonel, teknik şekillerde yaratır. Dini yapıların tanrıya ulaşma arzusundan, iktidarı simgeleyen saraylara ya da bir kentin dokusunu oluşturan basit konut tiplerine kadar her türlü açık ve kapalı mekanı tasarlar. Mekanın oluşabilmesi ve üretilebilmesi için yapılara, yaşamın her gün artan çeşitliliği göz önüne alınırsa, oldukça karmaşık ilişkiler düzeni içinde yapılaşmış fiziksel çevreye gereksinme vardır. Mimari tasarımın öznesi olan yaşam, coğrafi, iklimsel ve kültürel farklılıklar içerir.

Mimarlık ve sinemaya ortak paydaları olan mekan kavramı üzerinden bakıldığında, her ikisinin de mekan içerisinde var olan beden ve onun sürdürdüğü hareket eylemi üzerinden şekillendikleri görülür. “Mimarlık ve sinema, beden-mekan ve hareketin eylemsel bütünleşmesiyle varlık gösterir.”^[49] Hem filmlerin hem de yapıların, kentlerin kendilerine ait bir senaryoya sahip olmaları da bir diğer ortaklıktır.^[50] Senaryoda yer alan anlamların çeşitli simgeler ile mekana yansması gerekir. Mimarlık, simgeler ve geometri yolu gibi kullandığı yöntemlerle kendi fikrini kullanıcıya yansıtmaya çalışır. Mekan aslında bir anlatım dilidir. Başarılı bir projede o mekanın içinde geçmesi ön görülen yaşamsal senaryo ile fiziksel mekan bir bütün oluşturmak durumundadır.

“Mekan ve mimarlığın temel hedefi olan yer tasarımı, fiziksel boyutun ötesinde duyular, deneyimler ve kişisel bağlamlar doğrultusunda ele alınmalıdır. Buna bağlı olarak coğrafi ve sosyo-kültürel bağlam da göz ardı edilmemelidir. Mimarlığın temel hedeflerinden olan tanımlanmış mekan (yer) yaratma, sinemanın da sunduğu bir olgudur. Bu anlamda sinemanın mekanı farklı biçimlerde “yer” e (tanımlanmış mekan) dönüştürme özelliği mimarların ilgisini çekmektedir. Tanımlanmış mekan (yer) sunumu, sinema ve mimarlığın mekan üzerinden kurduğu ortak değerlerdir.”^[51] Mimarlar için film; mekan ve zaman boyutuyla mimariyi vurgularken, görüntü aktarımıyla uğraşan sinemacılar için ise görsel çevre dinamikleri ve özellikle mimari önemlidir. Mekan-zaman kurgusu ve etkileşimi mimarlık ve sinema disiplinlerini eklemlen yapı taşları olarak her iki disiplinin birbirine olan ilgisinin belirgin özelliğini oluşturmaktadır.

3.1 Mimari Mekanda Tasarım

“Mimari mekan, uzay mekanı içinde yer alan sınırları belirli şekillerde tanımlanan, içinde çeşitli eylemlerin geçtiği bir sınırlamadır, bir boşluktur.”^[52] Burada görsel olarak sınırlamadan söz edilebilir. Mekan olabildiğince belirlenmeye başladıkça, kütle ve mekanı belirleyen elemanlar ortaya çıkar ve mimari mekan da daha belirgin olarak somutlaşmaya, oluşmaya başlar.

Herhangi bir mimari mekan somut olarak incelendiğinde, mekanın çeşitli özellikleri dile getirilebilir. Örneğin mekanın belli bir biçimi vardır. Bazen geometrik olarak çok kolay tanımlanabilen bu biçim bazen daha zor algılanır ve tanımlanabilir. Biçimle bağlantılı olarak mekanın sınırlarını oluşturan elemanlar, mekanın hangi ölçüde tanımlandığını ifade ederler. Mekanın belirliliği veya tanımı olarak ifade edilebilen bu kavram kapalılık, açıklık, doluluk, boşluk kavramları ile birlikte düşünülebilir. Mekanı tanımlarken, mekanı oluşturan elemanların boyutları, malzemesi, malzemenin dokusu, rengi, mekanı oluşturan elemanların birbirlerine oranları, mekanın ölçeği, mekan düzenlemesinde belli bir örüntünün var olup olmadığı, mekanın boşlukları, mekanın içinden algılanabilen manzara, mekanın ışığı gibi kavramlardan bahsedilebilir.^[53] Bu çalışmada mimarlıkta mekan kavramını oluşturan öğeler, tezin son bölümünde yer alan *Uzak* filminin mekansal analizinde de kullanılacak olan tanımlamalarla sınırlı tutulacaktır. İncelemelerde kullanılan şekiller, mekanın oluşturucu öğelerinin önemli temsilleri arasından farklı tarihsel süreçlere bağlı olarak seçilmiştir.

3.1.1 Mekan ve Biçim İlişkisi

Malzeme, strüktür, kütle, oran, stil gibi mimari tasarıma ait soyut ve somut tüm bileşenlerin bağımsız kimlikleri, yapıtın gerçekleşmesi aşamasında dönüşüm geçirir. Bileşenler, yeni ve tek bir kimliğe sahip olan yapıtı oluşturmak üzere birleşirler. Bu bir araya geliş ilişkisi mekanda biçim kavramını doğurur.

“Bir mimari kompozisyondaki biçim, düzen, hiyerarşi, simetri ve ritim gibi kavramlarla açıklanabilir. Hiyerarşi bir mimari kompozisyondaki biçimler arası farklılığı ortaya koyar.”^[54] Mekansal veya biçimsel olarak görsel vurgu, farklı boyut ile, özgün bir biçim ile veya kompozisyon içinde farklı bir konumda olma ile sağlanabilir. Bir mekan kompozisyonunda kütlelerin veya mekanların birbirleriyle olan kütleli ilişkileri irdelenir ve bu ilişkiler sebebiyle hiyerarşiden bahsedilebilir. (Şekil 3.1.1.1)



Şekil 3.1.1.1 (URL-34)

Atatürk Kitaplığı, İstanbul, 1973

Sedad Hakkı Eldem

Orta mekanın merkeziliği ve boyuta bağlı belirginliğiyle oluşan hiyerarşi örneği.



Şekil 3.1.1.2 (URL-35)

Beyazıt Medresesi, İstanbul, 1481-1512

Sultan II. Beyazıt

Aynı yapı elemanlarının tekrarıyla oluşturulan düzen.

Bir mimari yapıda düzen, her parçanın bütün ile uygun bir ilişki ve uyum içindeki düzenlenmesi şeklinde tanımlanabilir. Fiziksel çevrenin incelenmesi sonucunda bazı yapılarda düzen ilkeleri çok açık olarak algılanmakta, bazı durumlarda ise düzeni hissetmek zor olmaktadır. Gerek kütle boyutunda gerekse eleman boyutunda kullanılan ritim veya tekrar, bir elemanın veya eleman grubunun devamlı veya belli bir düzen içinde tekrarı olarak tanımlanabilir. Bu elemanların yakınlığı, uzaklığı, tekrar sayısı farklı etkiler yaratır. Kolon elemanının tekrarı veya cephelerde pencere elemanının tekrarı, mimaride sık kullanılan ritim örnekleridir. (Şekil 3.1.1.2, Şekil 3.1.1.3, Şekil 3.1.1.4)



Şekil 3.1.1.3 (URL-36)

Beth Jacob Sinagogu, Baltimore, ABD, 1964

The Whiting Turner

Tonoz örtülü elemanlarla oluşturulmuş tekrar. düzeni örneği.



Şekil 3.1.1.4 (URL-37)

Gottardo Bank, İsviçre, 1982-88

Maria Botta

Yapıda tekrar düzeni pencere ve kolonlarla oluşturulmuştur.

Tarihsel süreçte de günümüzde de yoğun olarak görülen bir diğer biçim ilkesi simetridir. Bir yapı sistemi içinde oluşturulan simetri eksenini, mekanın içinde çizgisel-doğrusal bir etki yarattığı gibi aynı zamanda devamlılık ve anıtsallığın da göstergesi olabilir. (Şekil 3.1.1.5, Şekil 3.1.1.6)



Şekil 3.1.1.5 (URL-38)
San Juan Capistrano Kitaplığı
Kaliforniya, ABD, 1981-83
Michael Graves
Peyzaj elemanlarının simetriye katkısı.



Şekil 3.1.1.6 (URL-39)
Uffizi Galerisi
Floransa, İtalya, 1560-80
Giorgio Vasari
Simetri ve tekrarın algılandığı dış mekân.

3.1.2 Mekan ve Strüktür İlişkisi

Mekan denildiği zaman, doğal olarak var olan, sınırları doğal elemanlarla çizilmiş doğal mekân anlaşılabilir gibi, sınırları yapay elemanlarla çizilmiş, insan tarafından tasarlanmış insan yapımı mekân da anlaşılabilir. Bazen bu iki durumun birlikteliğinden de oluşabilen mekânı iç veya dış mekân olarak da inceleyebiliriz. İnsanlar yaşamlarını sürdürürken yaptıkları çeşitli eylemler için farklı mekânlara gereksinim duyarlar. Bazı durumlarda ise bir mekân içinde farklı eylemleri gerçekleştirebilirler, bu tip mekânlar çok işlevli mekânlardır. Mekân, içinde çeşitli eylemlerin yer aldığı ve bu eylemlerin gerekliliklerine göre tasarlanmış tanımlı bir boşluktur. Mimar, mekânın dıştan ve içten algılanışını bir bütün olarak ele alır. Yapının dışarıdan algılanışı tanımlı bir biçim ve asma taşıyıcı sistemdir. (Şekil 3.1.2.1, Şekil 3.1.2.2, Şekil 3.1.2.3, Şekil 3.1.2.4)



Şekil 3.1.2.1 (URL-40)

London Eye, Londra, İngiltere, 1999

David Marks

Elipsoid biçime sahip çelik yapı örneği.

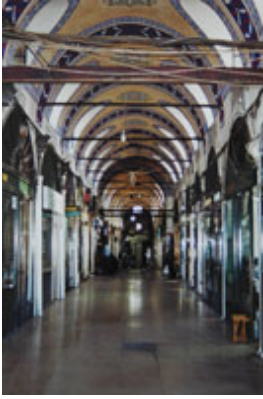


Şekil 3.1.2.2 (URL-41)

Millennium Dome, Londra, İngiltere, 1999

Lord Rogers

Çelik yapının oluşturduğu kullanım alanları.



Şekil 3.1.2.3 (URL-42)

Rüstem Paşa Medresesi, Edirne, 1550

Mimar Sinan

Düsey sınırlayıcı elemanların dokusu,
renği mekan algısında farklı etkiler yaratır.



Şekil 3.1.2.4 (URL-43)

Franklin Court, Philadelphia, ABD, 1985

Benjamin Franklin

Evin konturlarını belirleyen çelik yapı,
boşluk içinde mekan tanımlamaktadır.

Mekanı, onu sınırlayan elemanlarına ayırarak incelemek, bu üç boyutlu kavramı, doluluk ve boşluk ilişkisini, mekanın kurgusunu anlamakta kolaylık sağlar. Özellikle 20. yüzyılın ilk yarısında gerçekleştirilmiş, mimarlık tarihi içinde önemli yer tutan bazı yapılarda mekan kurgusunun mekanı belirleyen elemanlarla vurgulandığı örneklere rastlamak mümkündür. (Şekil 3.1.2.5, Şekil 3.1.2.6)



Şekil 3.1.2.5 (URL-44)

Şelale Evi, Pennsylvania, ABD, 1936

Frank Lloyd Wright

Yapının yatay elemanları vurgulanmıştır .



Şekil 3.1.2.6 (URL-45)

Barselona Pavyonu, Almanya, 1929

Mies Van Der Rohe

Yapı, yatay ve düşey elemanlardan oluşan kurgusuyla dikkat çeker.

“Mimari mekanı tanımlayan, belirleyen elemanlar yatay ve düşey elemanlar olarak iki başlık altında incelenebilir. Yatay elemanlar, yer döşeme elemanı, tavan döşeme elemanı, giriş; düşey elemanlar da, duvarlar ve kolonlar olarak sınıflandırılabilir. Mekanı tanımlayan elemanlar olan duvarlar, döşemeler, kolonlar, girişler aynı zamanda yapının strüktürel elemanlarıdır.”^[55] Her durumda mekan belli ölçülerde algılanır ve tanımlanır. Örneğin bir mekan içinde yer düzlemi üzerinde yer alan halı sınırları katı bir şekilde belirlenmemiş olsa bile bir mekan belirler. Bu mekanın belirlenmesi, tanımlanması çukurlaştırılmış veya yükseltilmiş düzlemlerle artar. Benzer şekilde bir kare yüzeyin dört kenarında yer alan kolonlar bir mekanı tanımlar, kolonlar yan yana geldikçe duvar haline gelir ve mekan belirgin olarak tanımlanır, fiziksel olarak iç ve dış kavramı oluşur. Mekanı çevreleyen elemanların boşluk oranı azaldıkça mekanın tanımı güçlenir. (Şekil 3.1.2.7, Şekil 3.1.2.8)



Şekil 3.1.2.7 (URL-46)

Büro Binası, Youngstown, ABD, 1998

James Ingo

Dış mekan ile giriş mekanı arasında
bir ara mekan yaratılmıştır.



Şekil 3.1.2.8 (URL-47)

Western Plaza, Washington, ABD, 1994

William Thornton

Yükseltilmiş zemin, mekan ayrımı
sağlamaktadır.

Yatay ve düşey elemanların, çeşitli şekillerde bir araya gelmeleri sonucu çeşitli mimari mekanlar yaratılabilir. Mimari mekanın oluşumunda, yatay ve düşey elemanların oluşumunda, yatay ve düşey elemanların dolu veya boşluk ilişki ve oranı da mekanın tanımlanmasında farklılıklar yaratır. Mekanı belirleyen elemanların biçimlerine ilişkin özellikler, bu elemanların malzemeleri, dokusu mekanın belirlenmesinde ve algılanmasında etkili olmaktadır. (Şekil 3.1.2.9, Şekil 3.1.2.10)



Şekil 3.1.2.9 (URL-48)

Parthenon, Atina, Yunanistan, M.Ö. 447-32

Yapının yükseltilmiş düzlem üzerinde
yer alması anıtsal etkisini güçlendirmektedir.



Şekil 3.1.2.10 (URL-49)

Rose Center, New York, ABD, 2000

Polshek Partnership

Mekan içinde mekan oluşumu örneği.

Çeşitli işlevli yapılar, mekan bazında incelendiğinde, mekanların birbirleri ile çeşitli ilişkiler içinde bir araya geldikleri görülür. Bu ilişkiler işlevsel nedenlerin yanı sıra mimarın mekan içinde yaratmak istediği etki, derinlik, kademelenme ve benzeri nedenlere bağlı olarak farklılık gösterir. Bitişik mekanlar, iki mekanın birbirinin yanında yer aldığı durum, iç içe geçmiş mekanlar, belli bir biçimdeki mekanın diğer bir mekanla örtüştüğü durum, mekan içinde mekan, ana mekan içinde yer alan bir başka mekanın varlığı durumu ve iki farklı mekanın ortak bir mekanla bağlandığı sınıf olarak sınıflanabilir. (Şekil 3.1.2.11, Şekil 3.1.2.12)



Şekil 3.1.2.11 (URL-50)

Tate's Clore Gallery, Londra, İngiltere, 1992

James Stirling

Müze işlevi birbirine bitişik mekanlar, sergi holleri, düzeninin uygulanabileceği mekan ilişkilerini gerektirebilmektedir.



Şekil 3.1.2.12 (URL-51)

Habitat, Montreal, Fransa, 1967

Moshe Safdie

Habitat'ın konut kütleleri ve dolaşım koridorları mekan ile birbirine bağlanmış mekanlar oluşturmaktadır.

“Mekanın ilişkilendirilmesinin yanı sıra mekanların belli bir kompozisyon ile düzenlenmesi sonucu çeşitli mekan organizasyon tiplerinden bahsedilebilir. Merkezi, çizgisel, ışınsal, kümesel ve gridal organizasyon başlıkları altında yapılabilecek sınıflamalarda çeşitli yapı örneklerine rastlamak mümkündür. Mekan organizasyonları, işlev, bağlam, iklim, manzara ve benzeri kriterlere bağlı olarak oluşabilir.”^[56] (Şekil 3.1.2.13)



Şekil 3.1.2.13 (URL-52)

Baker House, Boston, ABD, 1947

Alvar Aalto

Yapı, eğrisel çizgilerle oluşmuş doğrusal organizasyon içeren bir mekan kurgusuna sahiptir.



Şekil 3.1.2.14 (URL-53)

Kütüphane, Baltimore, ABD, 1967

Mies van der Rohe

Gridal yapılaşma cepheye de yansımaktadır.

3.2 Mimari Mekanda Algı

Mimari mekan, içinde çeşitli eylemlerin geçtiği, tanımlanabilen bir biçimi, dokusu, rengi olan fiziksel bir alandır. Fiziksel mekanların türü ve özellikleri ne olursa olsun, bu mekanlar insanlar tarafından kullanılacaktır. Bu açıdan bakınca, mekan düzenlemelerinde en önemli etken fiziksel ve algısal boyutlarıyla insandır. Mekan ve mekanı oluşturan öğelerin algılanabilmesi fiziksel, psikolojik, fizyolojik koşullara bağlı olduğu kadar bireyin o zamana kadar elde ettiği bilgi birikimiyle de yakından ilgilidir.

Mekanın fiziksel özellikleri somut olarak ifade edilebilir. Örneğin mekan geometrik incelendiğinde, onu oluşturan elemanlarına, düzlemlerine ayrıştırılabilir; mekanı oluşturan geometrik form veya formlar somut olarak incelenebilir. Mekanın formu, mekanın ışıkla ve kullanıcı hareketleri ile bağlantılı olarak biçimlenişi tespit edilebilir. “Bir mekanın fiziksel olarak ifade edilmesinin dışında insan ile mekan arasında oluşan ilişkiden de söz edilebilir.”^[57] İnsan yaşamı içinde bazı mekanlar, diğerlerine oranla daha fazla yer eder ve anlamlı hale gelirler. Mekanın insan üzerinde yapacağı etki, mekan içinde hissettikleri, bir mekanın yaşaması açısından önem taşımaktadır.

3.2.1 Mekan ve Işık İlişkisi

Üç boyutlu bir biçimin içi mekan mıdır sorusuna cevap verebilmek için gerekli, belki de en önemli şey ışıktır. Mekanın var olup olmadığı, özellikleri ışığın varlığıyla algılanabilir. “Yaşanılan mekanlar, doluluk ve boşluklardan oluşan düzlem parçalarından oluşmuş hacimler olarak incelendiğinde, boşluklar, bir başka deyişle, pencereler mekanın içine, doğal ışığın girmesine olanak tanıyan yüzeyler olarak ele alınabilir.” [58]

Mekanın boşlukları olan pencerelerin çeşitli işlevleri vardır. “Pencere, gün ışığının, mekanın içine girmesine olanak tanıyan bir elemandır. İnsanlar, yaşadıkları mekanlarda çeşitli eylemler gerçekleştirdikleri için, bu eylemlerin gerektirdiği aydınlık seviyesine bağlı olarak, mekana belli ölçülerde gün ışığı almayı amaçlarlar. Boşluğun boyutu ve mekana alınan ışığın miktarı yapılan eylemle bağlantılı olduğu kadar, mekanın baktığı yöne, yeryüzünde bulunduğu konuma bağlı farklılık gösterir.” [59] Pencereler aynı zamanda iç mekanların dış mekanlarla bağlantı noktalarını oluşturur, böylece insanlar mekanın dışındaki eylemleri, zamanı ve doğayı hissedebilirler.

(Şekil 3.2.1.1, Şekil 3.2.1.2)



Şekil 3.2.1.1 (URL-54)

Sarıca Kilisesi

Kapadokya

Mekana kontrollü olarak ışığın alınması birçok dini yapıda rastlanan bir özelliktir.



Şekil 3.2.1.2 (URL-55)

Selimiye Camii, Edirne, 1574-75

Mimar Sinan

Strüktürel gereklilikler içinde tekrar eden elemanlarla ışık bir ritm yaratmaktadır.

Işığın mimari mekan içinde kullanımı sadece işlevsel nedenleri içermez. Işık, kullanımına bağlı olarak mekana canlılık ve hareket kazandırabilir. Işık etkileri ile mekanda verilmek istenen atmosfer değişebilir, mekanda yaratılmak istenen etkiler ışığın yardımıyla güçlendirilebilir. (Şekil 3.2.1.3, Şekil 3.2.1.4)



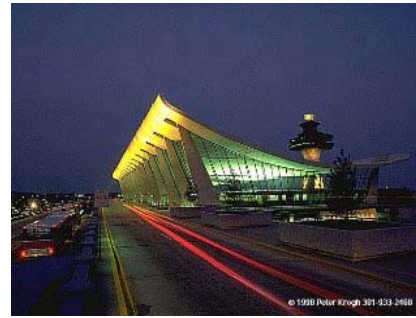
Şekil 3.2.1.3 (URL-56)
Glass Museum, Corning, İngiltere, 1995
Design Antenna
Cam cephe uygulamasının
iç mekandaki ışık etkisi.



Şekil 3.2.1.4 (URL-57)
Glass Museum, Corning, İngiltere, 1995
Design Antenna
Aynı yapının gece görüntüsü.



Şekil 3.2.1.5 (URL-58)
Whitney Müzesi, New York, ABD, 1966
Marcel Breuer
Doğal ışığın cephesel etkileri.



Şekil 3.2.1.6 (URL-59)
Dulles Havaalanı, Virginia, ABD, 1963
Eero Saarinen
Gece ışık mekanına dönüşmüş olan yapı.

Doğal ışığın yapılaşma veya başka nedenlerle yeterli olmadığı durumlarda veya işlevsel nedenlerle ışık gereksiniminin fazla olduğu durumlarda, yapıda yer alan eylemlerin devamı için yapay aydınlatma gerekli olmaktadır. Aydınlatma ile mekan içinde mekan etkisi yaratılabilir. Mekanda yaratılan farklı ışık yoğunlukları, mekan içinde alt mekanları belirleyebileceği için mekan içinde farklı mekanlar olarak algılanabilir, mekanlar arası hareketi güçlendirebilir. (Şekil 3.2.1.7, Şekil 3.2.1.8)



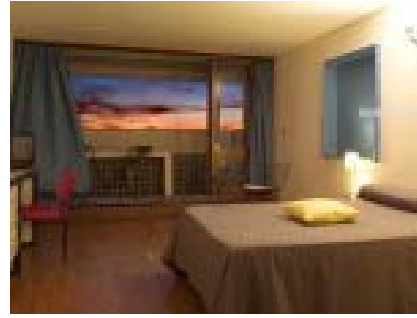
Şekil 3.2.1.7 (URL-60)

Marsilya Konutları

Berlin, Westend, Almanya, 1959

Le Corbusier

Koridordan görünüş.



Şekil 3.2.1.8 (URL-61)

Marsilya Konutları

Berlin, Westend, Almanya, 1959

Le Corbusier

İç mekanda yapay aydınlatma.

3.2.2 Mekan ve Hareket İlişkisi

İnsanın toplumsal hayata geçişi ile farklı işlevleri olan yapılar ortaya çıkmıştır. Bu yapılar içinde çeşitli eylemlere olanak tanıyan farklı işlevde mekanlara gereksinim duyulur. Farklı mekanlar arası ilişki, insanların yapı içinde sağlıklı ve güvenli bir şekilde hareketi ile mümkün olur. Harekete kent ölçeğinden bakıldığında, kentlerde yolların, hareketin gerçekleştiği mekanlar, meydanların ise toplanma alanları olarak işlevlendirildiği görülmektedir. (Şekil 3.2.2.1, Şekil 3.2.2.2)



Şekil 3.2.2.1 (URL-62)

Sokak, Ayvalık

Kent ölçeğinde hareket sokaklarla gerçekleşir.



Şekil 3.2.2.2 (URL-63)

Brüksel Şehir Meydanı, Belçika

Kentlerin toplanma merkezleri ve iletişim noktaları olan meydanlar.



Şekil 3.2.2.3 (URL-64)

Akashi Kaikyo Köprüsü, Japonya

Taşıt hareketine olanak veren mekanlardan biri, köprüler.



Şekil 3.2.2.4 (URL-65)

Merdiven, Otari Pazarlama

Düşey ulaşım elemanı.

Kent içindeki ulaşım, yollar, köprüler vb. ile gerçekleştirilirken, aynı şekilde yapı içinde hareket, dolaşım elemanları ile gerçekleşir. Merdiven, rampa, yürüyen merdiven, asansör gibi elemanlar düşey, koridorlar ise yatay dolaşım elemanlarıdır. (Şekil 3.2.2.3, Şekil 3.2.2.4)

4. SİNEMADA MEKAN

Sinema, gündelik hayatta her gün bir yenisi üretilen, bazen hayran kalınan bazen de anlaşılmayan bir sanat dalıdır. Temelinde fotoğraf yatar ve gelişerek bizim deneyimleyemediğimiz mekanlara kadar gelir. Bu gelişim sürecinde hep insanoğlunun algısı gözetilmiştir. Kendi dünyamız içinde her şey birbiriyle bağlantılıdır. Perdede ise bize sunulan insanlarıyla, olaylarıyla tanıdığımız, bildiğimiz bir dünyadır.

Öykü kendini anlatacak bir mekana ihtiyaç duyar. Mekan algısı da zamanı gerektirir. Dolayısıyla sinemada, mekan ve zaman kavramlarının varlığı ve önemi kaçınılmaz hale gelir. Sinemada mekan olgusu, mekan algısını, zamanı ve hareketi içerir. Film anlatılarındaki olayların geçtiği ortamlar kimi zaman olaylarla etkileşim içinde anlatının bir bileşenine dönüşmüş ve filmlerde yeniden üretilen yerler olmuşlardır. Teknoloji ilerledikçe de bu ilişkiye; bilgisayarda tasarlanmış sanal mekanların kullanımı eklenmiştir. Sinemanın insan ilişkilerini ve topluma dair ayrıntıları açığa çıkarma mizansenini, filmlerin imgelemi besleyen bir deneyim alanı olarak görülmesinde önemli bir etkendir.

Bir hikaye belli bir zaman içinde ve belli mekanlarda geçer. Mekanın seçiminden kullanımına ve daha da önemlisi o mekan duygusunu seyircide uyandırmaya kadar sinemada mekan kavramı çok önemlidir. Bu durumda mekanla sürekli uğraşan bir disiplin olarak; mimarlığın sinemaya yakınlığı şaşırtıcı değildir. Mimarlığın özünde de mekan kullanma olgusu yatar. Mimarlıkta ve sinemada mekan beden ve hareketle eklemlenir. Böylelikle mekan deneyimi gerçekleşir. Mekan deneyimi kişinin mekan hareket üzerinden algılama, tanıma ve adlandırmaya çalışmasıdır. Sinemanın hareket eden resimler bütünü olarak tanımlanması da zaten sinemanın temelde doğası gereği hareketle ne kadar bütünleştiğini göstermektedir.

“Filmsel mekan teknik anlamda çekim, kurgu ve ses alanlarında hareketi içeren ve barındıran bir bütündür. Burada söz konusu hareket, karakterlerin kameranın hareketlerini ve bir çekimden diğerine geçişi içeren birkaç düzlemde işlev gören bir

hareketliliktedir. Sinema perdesi üzerine yansıyan bu etkinlik, karakterlerin, kameranın ve izleyicinin bakışlarıyla birlikte bakış açıları çerçevesinde birleşerek anlamlı bir bütün oluşturur.”^[60] Diğer yandan mimarlıkta hareket, beden-mekan ilişkisini gerektirmektedir. İnsan sonsuz hareket olasılıklarıyla fiziksel çevrede varlığını sürdürür ve yapılandırılan mekanlarda bulunur. Yapı, hareketi barındıran ve başlatan bir karşılaşma zemini yaratır. Böylelikle beden-mekan iletişimi gerçekleşir ve mekan deneyimlenir. Beden ve hareketle eklemlenen mekan; mimarlık ve sinema alanlarına boyut ve tanım kazandırır. Film de mimari proje gibi kurgulanmış ve tasarlanmış bir üründür. Bilimkurgu filmlerinde sanal mimarlığı yakalarken; gerçeğin sahnelendiği filmlerde gerçek mekanlar bizim gerçekte algılayabildiğimizden ötesinde karşımıza çıkarlar. Bunu sağlayan araç kameradır.

Hareketle bütünleşen ve bütünleştiği derecede olgunlaşan mekan ve beden ilişkisi mimarlık ve sinemayı bir araya getiren en temel ilişkidir. Sinemada mekan kullanımı, özel olduğu kadar bir filmi diğerinden farklı kılan ayırıcı nitelikte de olabilmektedir. Sinemada mekan kullanımı, yönetmene göre farklılık göstermekle birlikte film türüne göre de değişir. “Hareket olgusu film ve mekanı yapılandırırken, sinemada farklı ölçeklerde farklı mekansal yolculuklar tanımlanmakta ve izleyici bir mekandan ötekisine taşımaktadır. Hatta film, izleyiciyi tanımlanmış mekanlara; başka bir deyişle de “yer”lere götürmektedir. “Mekan (space)” ve “Yer (place-tanımlanmış mekan)” betimlenmek için birbirlerine gereksinim duyarlar.”^[61]

Mimarlık da sinema da görsel değerleri barındıran sanatlardır. İnsana ve insanın dünya ile kurduğu ilişkilere olan yaklaşımlarında görsel bir ortaklık mevcuttur. Unutulmuş anılara ve duygulara dokundukları, belleği çağrışımlarla canlandırdıkları ölçüde bizim var oluşumuzu desteklerler. Dünyadaki yerini bulma arayışında bireyin var olacağı mekanlar onun kendini oluşturma sürecinde barınağıdır. O kendini geliştirdikçe bulunduğu mekanlar ona deneyim alanı açarlar. Yapı, anlamını mekanı deneyimleyen kişide uyandırdığı duygu ve düşüncelerde bulur. Mekan, hem aracı hem tanık hem de çıkış noktasıdır. Mekana dair ayrıntılar, yaşamın dışarıda bırakılan yönleri, kişisel deneyim alanları, toplumsal kurallar ve hızlı tüketime bağlı olarak bireyin dünya

ile kurduđu ilişkilerin sınırlarını genişletebilme gücü, var oluşumuzu bir anlamda güçlendiren öğelerdir.

Sinemada, seyircinin bedeniyle olmasa bile görsel ve işitsel duyularıyla sinemasal mekan içinde yer alabilmesi, sinemasal mekan içinde serbestliğiyle yoruma açık deneyim alanları oluşturabilmesi, görüntüler üzerinden duyumsananların yansımaları sonucunda zihinlerde yeni mekan imgeleri yaratmaktadır. İlk günlerden başlayarak sinema dünyasında, ekran boyutları, ses, renk ve üçüncü boyut duygusuna yönelik çok fazla teknik araştırma sürdürülmüştür. İlk başta olumsuz karşılanmış olsalar da, sesli ve renkli sinemanın ortaya çıkışıyla; mekan duygusu açısından sinema dili giderek güçlenmiştir. Chaplin'den Eisenstein'a, Welles'den Godard'a, Fellini'ye, Tarkovski'ye, sinema dünyasının tüm önemli isimleri, insanın duygusal ve düşünsel yapısının tanıtımında mekan öğesinin ve mekansal imgelerin önemini kavramış, mekan sorunu üstünde derinlemesine düşünmüş ve kendi özgün sinema mekanlarını yaratmışlardır. ^[62] Benzer türde ürün veren yönetmenlerde bile mekanı ele alış biçimleri, mekanı fotoğraflama yöntemleri, mekan duygusunu oluşturan perspektif, renk, ses biçimleri, çoğunlukla birbirinden farklıdır. Kişisel ele alışlar anlatılan öyküler kadar seçilen mekanlarda ve yaratılan mekan duygusunda da belirgin biçimde kendini gösterir.

Filmlerin mimari mekanları başarıyla gösterebilmesi, mimarlığın farklı bakışlara, deneyimlere açık olması ile bağlantılıdır. Mimari çevre karakterle birlikte filmin bir bileşenine dönüşür. Çoğu zaman mimari eleştirilerde dışarıda bırakılan yaşam durumları, filmlerdeki mekanların anlamının/anlamsızlığının kaynağı olmaktadır. İzleyici kendi duygularını ve belleğindeki imgeleri filmde gördüğü bir yapıya yerleştirebildikçe fiziksel olarak var olan mekanlar karakterlerin iç mekanlarına dönüşebilmektedir.

4.1 Filmde Mekan Karamı

“Sanat doğaya öykünür ve ona ayna tutar.
Sanatçılar görmeyi en iyi bilenlerdir.”^[63]

Taş devrinde ilkel insanların yaptığı duvar resimlerinden Rönesans’ın ilk yıllarına, sonrasında 19.yüzyılın sonlarına kadar; başta resim olmak üzere birçok sanat dalında dış dünyanın yansıtılması durumu giderek güçlenmiştir. Bilinmeyen dünya yerine insanlar dünyasının resmedilmesi; şeklin, hareketin, perspektifin, ışığın, ışık oyunlarının araştırılması, maddesel dünyanın gerçeklerini bulup ortaya çıkarma arayışının bir göstergesidir. Benzer şekilde birçok yazar romanlarındaki betimlemelerinde gerçeği yakalamaya çalışmıştır. Ama fotoğraf sanatının ortaya çıkışı bu noktada tüm başarıların önüne geçmiştir. Özellikle kamera için doğayı betimleme yeteneği, gerçeğin illüzyonu eşsizdir.

“Filmin ilk yıllarında gerçeklik bir tiyatro sahnesindeki kadar net iken; sonrasında çağdaş sanat içinde tartışılan formun düzenlenmesi, eşzamanlılık gibi sorunlar filme yansımıştır. Anlatım formları değişmiştir. (Nesneyi parçalara ayırma ve yeniden yapılandırma işlemi, iki boyutluluğun yerini zamanla üç boyutun alması ve perspektif algısı gibi). Sahnelerde eş zamanlılık, nesnelerin ya da kişilerin değişik açılardan görüntülenmesi gibi durumlar filmin parçalarının değişik yöntemlerle birleştirildiğinde değişik anlamlar yaratılabilmesi gibi sonuçlar doğurmuştur. Film içindeki olayların çekimlere bölünerek çözümlenmesi tek bir geniş açılı görüntüden daha etkilidir. Bu noktada gerçekle oynanarak seyircinin algısı arttırılır, ona yeni bir gerçeklik sunulur. Filmsel zaman ve filmsel mekan anlatımı doğrudan etkiler; çünkü zamanın ve mekanın filme ait yeni biçimleri vardır.”^[64] Film sanatını özel kılan mekanın geçmişteki statik, değişmez niteliğini kaybederek günümüzde zamanda var olan hareketi kazanmış olmasıdır. Sinemada mekan, zaman destekli bir dinamikliğe sahiptir.

“Filmin zamanlara bölünebilmesiyle; mekanın parçaları da zamansal bir sıra içinde düzenlenerek zamansal yapının parçası olurlar. Böylelikle zaman da bu yapı içerisinde mekansallaşır.”^[65] Bu noktada filmin içerisindeki öğelerde ve film-seyirci arasında gerçek ve yapay mekansal ilişkiler oluşmaktadır. İzleyici kendini sahne-kamera ilişkisi içinde direkt hissedebilmektedir. Filmde mekana ait nesne ve kişiler gibi mekanın kendisi de hareketlidir ve izleyici de bu oranda hareketlidir. İzleyici mekana karakterin gözünden bakabilir ve onun hareket ve bakış yönü değiştikçe mekan üçüncü boyut kazanır. “Kameranın hareketine ve odaklanışına göre çekim kurgusu değiştikçe mekan parçalanır, çözümlenir, içinde ileri gidişler-geri dönüşler oluşur. Bu yönden filmin olanakları boldur. Hızlandırılmış-yavaşlatılmış çekimler, geçişler, hareket...”^[66]

Filmin yarattığı dünyada mekan ve zamanın sınırları akıcı bir hal alır, formlar kaynaşabilir. Sinema perdesi aslında dünyaya ait bir penceredir Kamera hareketinin sahip olduğu özgürlüğe bir de bu pencerenin sonsuz-süreklilik hissi veren hareketi eklenir. Mekanın akıcılığı işte böyle oluşur. “Kısa-uzun süreli çekimler, yakın çekim, zamanın kesintili işlenebilmesi gibi durumlar etkiyi artırır. Kronolojik bağ olmaksızın zamanla oynanabilir. Zaman süresizdir. Eş zamanlı olarak farklı ve mekansal olarak ayrı konular işlenerek seyircinin zaman ve mekan içindeki hareketi sağlanır. Aynı konular eşzamanlı anlatılana dek de gerçek bir mekansallaştırma yapılamaz.”^[67]

Film aslında bir öyküdür. Filmin yapısı ve kendine özgü nitelikleri onu resim, heykel, roman ve tiyatro oyunu gibi diğer sanat formlarından ayırmasına karşın, bir öykü anlatma aracı olma niteliği onun kısa öykü, roman ve tiyatro oyunu ile pek çok ortak öğeyi paylaşmasına neden olmaktadır. Roman, kısa öykü okunmak için yazılır. Hatta tiyatro oyunu bile öyküsünü sahneleyerek anlatmasına karşın, söze dayanma özelliği nedeniyle çok az bir yaratıcı katkıyla okunabilir. Oysa film, öyküsünü görüntülerle anlatmaya çalışmaktadır. Kimi zaman gerçeğin temsili, kimi zaman da gerçek olmayanın üretildiği sanal bir ortamdır. Gerçek olabilecek mekanları kendine ait dünyasında yeniden yorumlayarak, üreterek oluşturur. Gerçek yaşam içinde fiziksel mekan somuttur ve kolay denetlenemez. Ani bir kesinti de olmaz, içindeki durumlar kesintisiz bir mekansal sıra izler. Gerçek mekansal boyutlar ne olursa olsun bir yerden

bir yere ulaşmadaki güzergahta tüm ara mekanlar sabittir. Mekanın fiziksel sürekliliği kesilemez, küçültülemez, genişletilemez, bölünemez ya da değiştirilemez. Filmde ise mekan çok boyutluluğunu kaybeder. Düz bir düzlem üzerinde gerçek mekanın iki boyutlu bir yansımasıdır görülen. “Fiziksel mekan görsel bölümlere ayrılarak yönetmenin-yapımcının isteğine göre sınırlandırılır. Böylece konuya ait mekan filme ait perdenin sınırlarınca kuşatılır.”^[68] Mekan istenen etkiye bağlı olarak görsel bir öge olmaya başlar.

4.2 Filmsel Mekanın Yaratılmasında Filmsel Araçların Rollerini

4.2.1 Filmde Işık ve Mekan

Gördüğümüz her şey ışığın bir kısmını tutar geri kalanını da yansıtır. Bir fotoğraf ya da film çekimi yapıldığında yansıyan ışık kaydedilir. Yani mekan içinde, mekanı oluşturan nesnelere değişime uğratılmış ışık filme kaydedilir. Mekan içindeki nesnelere tarafından değişime uğratılan ve yansıtılan ışık, mekanı değiştiren bir özelliğe de sahiptir. Mekan içindeki nesnelere tanımlanır. Mekan, uzaklık ve üçüncü boyut, mekan içine yayılmış nesnelere yardımıyla anlaşılır. Mekana derinliğini ve yoğunluğunu verebilecek olan da bu noktada ışıktır. Işık yardımıyla içinde kişilerin ya da nesnelere hareket edebileceği aydınlık ve karanlık düzlemlere sahip mekanlar yaratılabilir. Nesnelere aydınlık ve karanlık ortamlar içinden geçerek hareket etmeleri, mekanın boyutları konusunda yeterince fikir verebilir.

4.3 Filmde Çerçeve İçi ve Çerçeve Dışı Mekanın Kullanımı

Gerçek yaşamda insan kendisini çevreleyen dünya içinden herhangi bir nesneyi ya da kişiyi soyutlayarak ayrıntılı olarak inceleyebilir. Zaman ve mekan bir sürekliliğe sahiptir. Her şey bir bütün içindedir Ancak gerçek yaşam filme aktarıldığında bu bütüncül ilişki kaybolur. Buradan görülenler yaşamın parçalarıdır ancak tek başlarına bütün ile ilişkileri yok olmuştur.

Yönetmenin bu noktadaki yardımcıları; sesin görüntü çağrıştırma özelliği, yön duygusu ile ilgili merkezleri yaratma düşüncesi, oyuncuların çerçeve içine giriş çıkış hareketleridir. “Ses seyircinin düş gücünde, perdedeki görüntüleri güçlendirmek, güçlü duygular ve tepkiler uyandırmak için her türlü zihinsel uyarıyı yapar. Seyircinin belleğinde oluşan bilgiler çevreden gelen seslerle desteklendiğinde; seyirci hem ne olduğunu anlayabilir, hem de görülmeyen öykü mekanına dair bir fikir edinebilir. ” [69] Mekan içindeki kişileri, hareketlerini zihninde görselleştirerek mekanı bütünleştirebilir.

Oyuncu giriş ve çıkışları, kameranın ve dekorun arkasında uzanan mekanların duyumsanmasında da etkin rol oynar. “Çerçeve dışı mekanda ne oluyor düşüncesi, bu mekanı nasıl ilgi merkezi durumuna getiriyorsa, arkada boş bir mekan bırakacak şekilde çerçeve dışına yapılacak çıkışlar çerçeve mekanının vurgulanmasını sağlar. Sahne boş bir mekanla da başlayabilir. Çekim böyle başladığında, oyuncunun çerçeve mekanına nereden gireceği tam olarak kestirilemez. Aksiyonun herhangi bir anında oyuncunun çerçeve mekanı içine girişi, girdiği tarafta bir mekan parçasının varlığını seyirciye hissettirir. Görüntü çerçevesinin sınırları dışındaki mekanın böylesine gizil bir güce erişebilmesi, yönetmenin gerçekle oynamasının bir sonucudur.” [70] Kişiler çerçeve içine girer çıkar, bir sonraki çerçeveye bir gün sonra, yıllar sonra ya da zamanda yapılan bir geri dönüşle, daha önce girer. Seyirci, onları kimi zaman çerçeve içinde görerek, kimi zaman da sadece seslerini duyarak öykü mekanı içindeki varlıklarından haberdar olabilir.

5. TÜRK SİNEMASINDA MEKAN ve NURİ BİLGE CEYLAN SİNEMASI

5.1 Türk Sinemasının Tarihsel Gelişimi

Sinemanın Türkiye'ye girişi, Lumiere kardeşlerin ilk film gösterilerinden kısa bir süre sonra rastlar. "Lumiere kardeşlerin, film çekmek üzere dünyanın dört bir yanına yayılan ekiplerinden biri 1896'da İstanbul'da da çekim yapar. İlk gösterim ise aynı yılın sonlarına doğru ya da 1897 başlarında Dolmabahçe Sarayı'nda gerçekleştirilmiştir. 1908'de açılan Pathe Sineması ile de Türkiye'nin ilk sürekli sinema salonu kurulur."^[71]

"Film yapım çalışmalarına, propagandaya önem veren İttihat ve Terakki hükümetlerinin girişimiyle devlet eliyle geçilmiştir. 1914 yılında Fuat Uzkınay'ın çektiği "Ayastefonos'taki Rus Abidesinin Yıkılışı" adlı belgesel film, ilk Türk filmi olarak kabul edilir."^[72] Ayrıca 1914'te çekimine başlanıp 1919 yılında bitirilen "Himmat Ağa'nın İzdivacı" da ilk filmlerdendir. Bu dönemde Birinci Dünya Savaşı ile ilgili haber filmlerinin yanı sıra konulu filmler de çevrilmiştir. Ancak bu filmlerden hiçbiri tiyatro filmi olmaktan öteye gidememiştir. 1922 yılında ilk özel film şirketinin kurulmasıyla yönetmenliğe başlayan tiyatro sanatçısı Muhsin Ertuğrul, 1950'lere değin Türk sinemasına damgasını vurmuştur. Kurtuluş Savaşı'nı konu alan ve ilk Türk kadın oyuncularının oynadığı "Ateşten Gömlek" (1923), ilk sesli Türk filmi olan "İstanbul Sokakları" (1931) ve "Bir Millet Uyanıyor" (1932) filmleri, sanat yaşamı boyunca 30'u aşkın film yöneten Muhsin Ertuğrul'un önemli filmlerinden bazılarıdır.

"Türkiye'de tiyatrunun etkisinden sıyrılarak sinema dili ile gerçekleştirilmiş film çalışmaları, 1950'ye doğru bir yandan Fransız sinemasındaki "Şiirsel Gerçekçilik"ten bir yandan da Amerikan "Kara Filmleri"nden etkilenen ve bunu Türkiye'nin öz kaynaklarına yönelten Lütfü Akad ile başlamıştır."^[73] 1960 yılına kadar uzanan bu dönemde yıllık film yapım ortalaması 60'a yükselmiştir. 1961 Anayasası'nın yürürlüğe girmesinden sonra başlayan dönemde ise Türk sinemasında yeni bir canlanma olmuştur. Metin Erksan, Halit Refiğ, Ertem Göreç, Duygu Sağıroğlu, Nevzat Pesen ve Memduh

Ön gibi yönetmenler yaptıkları filmlerle toplumsal içeriği irdelemişler; ele aldığı konular, tipler ve anlatım biçimleri yönünden oldukça değişik ve başarılı filmler çevirmişlerdir. Nitekim bunlar arasında Metin Erksan'ın köy gerçeklerini anlatan "Susuz Yaz" (1964) adlı filmi, Berlin Film Festivali'nde kazandığı ödülle Türk sinemasına uluslararası platformda başarı kazandıran ilk Türk filmi olmuştur. 1960'ların ikinci yarısından itibaren başlayan politikleşme, toplumsal ve gerçekçi bir çizgide gelişmekte olan yeni Türk sinemasını olumsuz yönde etkilemiştir. Bu dönemde yıllık film yapımı ortalaması 150 hatta 200'e ulaşmıştır. Fakat filmler nitelik yönünden aynı başarıyı gösterememiş ve sonuçta bir film enflasyonu meydana gelmiştir. Bu enflasyon 1968 yılı sonunda başlayan televizyon yayınlarıyla da büyük bir bunalım olarak kendisini göstermiştir. Bu dönemde sinema, sorunları değil güzellikleri ortaya sermiş ve salon tipi filmlerle genelde halkı eğlendirmeye çalışmıştır. Film sayısındaki artış sinema salonlarının da artmasına, özellikle yazlık sinemaların çoğalmasına sebep olmuştur.

“Fakat 1970’li yıllardaki toplumsal devinimler ve televizyonun da yaygınlaşmasıyla birlikte sektöre olan ilgi azalmıştır. 1980’lerde videonun da etkisiyle geleneksel sinema izleyicisi evlerine çekilmiş, birçok salon kapanmış ve Türk sineması ciddi bir finansman sorunu ile karşı karşıya kalmıştır. Bu dönemde seyirci Avrupa’nın diğer ülkelerinde olduğu gibi Hollywood filmlerine yönelmiştir. Bu etkinin günümüzde de yoğun bir şekilde sürmesine rağmen, 1980’den sonra ortaya çıkan daha çok psiko-sosyal, psiko-kültürel filmler ve dönemin sonlarına doğru ağırlığını koyan sosyo-kültürel filmler geniş halk kitlelerine ulaşmayı başarmış, özellikle genç kuşak üniversite öğrencilerini çevresinde toplamıştır. Günümüzde devlet tarafından yapılan yardımlar, Eurimages’in desteği ve Türk-yabancı ortak yapımların çoğalmasıyla birlikte, Türk filmleri büyük sinemalarda gösterilmeye başlanmış, seyirci sayısında da gözle görülür bir artış meydana gelmiştir.”^[74] 1960’lardan itibaren sinema geçmiş ve güncel olan üzerine söylem üretebilecek bir sanat dalı olarak meşrulaşmıştır. Film içeriği, biçimi ve gösterdiklerinin diğer disiplinlerle kurduğu ilişki ciddi bir araştırma alanı yaratmış; yönetmen hem yazan, çağını sorgulayan hem de yöneten düşünür kişiliğiyle kabul edilmiştir. Yaşadıkları günlerin akışı üzerine düşünüp bu deneyimi görüntülerle nasıl yakalayabileceklerine kafa yormaya başlamışlardır.

1970'lerden sonra Lütfü Akad'ın ciddi sinemasından etkilenen, ekonomik ve toplumsal yapıyı yansıtmaya çalışan Yılmaz Güney, Süreyya Duru, Zeki Ökten, Şerif Gören, Fevzi Tuna, Ömer Kavur ve Ali Özgentürk gibi yeni yönetmenler yetişmiştir. [75] Dönemin siyasal, sosyal ve kültürel yapısını yansıtmaya çalışan bu yönetmenler, gerek yurt içinde gerekse yurt dışında beğeniyle izlenen filmler üretmeye başlamışlardır. 1980'den sonra ise sinema endüstrisi ile devlet arasındaki ilişkiler gelişmiş ve Türk sineması uluslararası alanda adından söz ettirmeye başlamıştır. [76] Bu dönemde psikolojik, toplumsal ve kadın haklarını içeren filmler ön plana çıkmıştır.

Türkiye'de sinema, 1985'ten sonra özellikle gençler tarafından etkin bir sanat dalı olarak değerlendirilmeye başlanmıştır. Kültür Bakanlığı'nın teşvik konusundaki katkıları ve açmış olduğu senaryo yarışmaları ile üniversitelerde özellikle kısa film konusunda yapılan etkin çalışmalar, Türkiye'de entellektüel bir genç kuşak sinemasını ortaya çıkarmıştır. [77] Ömer Kavur'un "Gizli Yüz"ü, Tunç Başaran'ın "Piyano Piyano Bacaksız"ı, Nesli Çölgeçen'in "İmdat ile Zarife"si, Kutlu Ataman'ın "Karanlık Sular"ı, Reis Çelik'in "Hoşçakal Yarın"ı, Ferzan Özpetek'in "Hamam"ı, Mustafa Altıoklar'ın "İstanbul Kanatlarımın Altında" ve "Ağır Roman"ı, Yavuz Turgul'un "Eşkिया"sı, Zeki Demirkubuz'un "Masumiyet"i, Derviş Zaim'in "Tabutta Rövaşata"sı yerli ve yabancı birçok ödül alarak, günümüz Türk sinemasına ağırlığını koymuştur. [78] Uluslararası alanda kendini kabul ettiren genç Türk sineması, temel olarak psiko-sosyal, kültürel ve tarihsel malzemeleri kullanarak, dünü ve bugünü sorgulayan bir çizgide emin adımlarla ilerlemektedir.

1990'lı yıllar Türk sinemasının nitelik yönünden en başarılı dönemidir. Bu dönemde üniversitelerde sinema eğitimi verilmeye başlanması, bilinçli bir yönetmen ve oyuncu kadrosunun ortaya çıkışı, sinema sanatını desteklemek için devlet tarafından alınan kararlar ve yapılan yardımlar, sinema-TV rekabetinin hızlanması ve uluslararası alanda kazanılan başarılar, Türk sinemasını her geçen gün daha iyiye götüren başlıca etmenler olmuşlardır.

1995'te aralarında Ömer Lütfi Akad, Atıf Yılmaz, Memduh Ün, Zeki Ökten, Ömer Kavur, Ali Özgentürk, Yusuf Kurçenli, Orhan Oğuz, İrfan Tözüm ile Barış Pirhasan'ın bulunduğu 10 kişilik yönetmenler topluluğunun ortak iki film çalışması, Türk sinemasının eski günlere dönüş ve yeniden canlandırılışı yolunda 1980'den sonra atılan ilk ciddi adımdır.^[79]

1995'ten sonra sırayla Yavuz Turgul'un "Eşkîya", Derviş Zaim'in "Tabutta Rövaşata", Ferzan Özpetek'in "Hamam", Zeki Demirkubuz'un "Masumiyet" ile "3.Sayfa" filmleri ve Nuri Bilge Ceylan'ın "Mayıs Sıkıntısı" çevrildikleri sezonun en çok ilgi gören filmleri olmuşlardır.^[80] Özellikle son dönem yeni kuşak sinemacılar arasında görülen, bir bölümü yazarlıktan, bir bölümü de kısa filmler ya da sinema-televizyon okullarından gelme sanatçılar, eskiye oranla can çekişiyormuş gibi görünen, oysa bir potansiyele sahip olan Türk sinemasına yeni bir soluk getirmişlerdir. Tarihsel gelişim sürecinde Türk sinemasının dünya sinemasındaki hareketlilikten nasibini alışı, dünya sinemasını etkileyen çeşitli sanat akımlarının sinemamızda da etkilerini göstermiş olması; özellikle 1990 sonrası dönemde oluşan "yeni kuşak" sinemacıların filmlerinde göze çarpmaktadır.

Gösterime girdiğinde gişe başarısı elde edemeyen, ama 2003 Cannes Film Festivali'nde ikincilik ödülü olan Büyük Ödül'e (Grand Prix) layık görülen Nuri Bilge Ceylan'ın *Uzak* (2002) adlı filminin umulmadık başarısı, Türkiye'de gerçekten başarılı yapımlar üretildiğini ve Türk sinemasının uluslar arası düzeyde yaratıcılara sahip olabileceğinin bir kanıtı olmuştur. Sanat akımları arasından minimalizmin etkilerini sinemasında yoğun oranda gördüğümüz Nuri Bilge Ceylan, özellikle *Uzak* filmiyle gerçek mekanların doğrudan film mekanı ve filmsel anlatımın aracı oluşunun en iyi örneklerinden biriyle sinema sanatı içinde uluslar arası düzeyde kendini tanıtmıştır.

5.1.1 Türk Sinemasında Mekan

1960-75' li yılların Türk melodram sinemasında yansıyan mekanların en başında kent gerçeğiyle, yaşama alanı olan konutlarıyla İstanbul gelir. Konut ve konutla ilişkili hacimler görüntü aktarımındaki egemen mekanlardır. Başta gelen konut çeşitleri birkaç katlı müstakil ev, cumbalı kenar mahalle evi, köşk, yalı, konak ve apartman dairesidir. Geleneksel eski ahşap Türk evleri erdemli yoksulluğun yuvalarını oluştururken; orta sınıf seyircinin zenginlik ve mutluluk hayallerini süsleyen bahçe içinde beton köşk, konak ve denizle bütünleşen yalılar ise zenginlere ve olaylara ev sahipliği yapan görüntülerde yer almışlardır. “Filmlerde görüntüye yansıyan eğlence mekanları (gazino, bar, pavyon, meyhanesi, saz, kulüp) ve çalışma mekanları (büro, fabrika, şirket, gazino, pavyon) daha çok yaşam düzeyi ile ilgili mekanlar olarak aktarılır. Kapalı kamusal mekanlar (hastane, hapisane, klinik, karakol, mahkeme salonu) öykünün ivme kazandığı yerlerdir. Açık kamusal alanlar (doğa, boğaz, kıyı şeridi, Beyoğlu, Sultan Ahmet, Taksim meydanı, Galata Köprüsü, çay bahçesi, meydan, park, mezarlık, sokak, cadde, çarşı) görsel hazla birleştirilen gezilen ya da ziyaret edilen yerlerdir. Haydarpaşa Tren İstasyonu ile Yeşilköy Hava Limanı ise kent içi ve kent dışı yapılan yolculukların başlangıç ve bitiş noktalarıdır.”^[81]

1970'li yıllardaki toplumsal devinimler ve televizyonun da yaygınlaşmasıyla birlikte sektöre olan ilginin azalması ve 1980'lerde videonun da etkisiyle, Türk sineması ciddi bir finansman sorunuyla karşı karşıya kalmıştır. Bu dönemde daha çok erotik ve arabesk film örnekleriyle karşılaşılır. 1990'lı yıllarda başarılı niteliğini geri kazanan sektör, özellikle 1995 yılından sonra ses getiren filmlerin yönetmenleriyle yeniden canlanmaya başlamıştır. Bu dönemde yapılan filmlerdeki mekan kavramının ele alınışına bakıldığında, yaşanan gerçek mekanın doğrudan kullanım örneklerine sık rastlanır. Nuri Bilge Ceylan filmleri, minimalist yapısından dolayı bu bağlamda benzerlerine göre dikkat çekicidir.

5.2 Nuri Bilge Ceylan Sineması

Koza'dan *Uzak*'a olan yolculuğunda Ceylan filmlerine bakıldığında, birbirine eklemlenmiş olan bir öykü ve küçük değişikliklerle varlıklarını sürdüren karakterlerin anlatıldığı görülmektedir. Onun filmografisinde dikkati çeken şey, bu filmlerin tek bir filmmiş gibi devamlılık göstermesi, birbirine eklemlenmesi ve filmlerinin konularını yaşamdan almasıdır. Kasabanın durağan, sıkıcı yaşamından kaçıp, büyük kentlerde yaşamak isteyen bir kasabalı, idealleri uğruna yaşamayı seçen bir baba, film yapmak isteyen bir yönetmen ve kendine kurduğu tek kişilik yaşamıyla çevresinde kimseyi istemeyen yalnız bir fotoğrafçı onun temel karakterleridir. “Ev”, “çocukluk” ve “kasaba-kent” meseleleri Ceylan’ın filmlerindeki en temel meseleler olarak göze çarpmaktadır. “Ceylan’ın filmlerinde bir izleksel ortaklık bulunur; kasaba ve kasabalılık. Kasaba ve kent, Ceylan için evin, dolayısıyla aidiyetin temel bir kavram olduğuna işaret eder. Ev ve aidiyet kasaba ve kent üzerinden anlatılır.”^[82]

Ceylan’ın ilk filmi olan *Koza*, kısa metrajlı, siyah-beyaz ve diyalogsuz bir filmidir, ama sessiz değildir. “Gerçekte film, Ceylan’ın fotoğraf estetiğinin, sinemadaki izdüşümü olarak da görülebilir. Zaten onun yapmak istediği de bir bakıma sinema pratiğini fotoğrafa benzetmeye çalışmaktır.”^[83] *Koza*, Ceylan’ın daha sonraki filmlerinde belirginleşen sinema anlayışını, görüntü ve sesin (ya da sessizliğin) anlam yaratmadaki belirleyiciliğini haber verir. Doğaya ait görüntülerle birlikte, doğaya ait sesler de dikkati çeker. (Şekil 5.2.1, Şekil 5.2.2) Kuş sesleri, akan suyun sesi, gök gürültüsü, rüzgarın uğultusu ve rüzgarda salınan ağaçların hışırtısı, filmde doğaya ait başlıca sesler olarak işitilmektedir. Ceylan, sonraki filmlerinde de anlatıyı sesler aracılığıyla betimleme özelliğini sıkça kullanacaktır.



Şekil 5.2.1 (URL-66)

Koza, 1995

Dış mekânın en doğal haliyle kullanımı.



Şekil 5.2.2 (URL-67)

Koza, 1995

Diyalogsuz film, öyküyü görüntü ve seslerle örmektedir.

“Ceylan’ın ilk uzun metrajlı filmi adını bugün artık kaybolmakta olduğu söylenen yer/topluluk ölçeğinden alır: *Kasaba*.”^[84] Kasaba- kent ayrımının arasında duran film, “kasaba”yı durağanlığın simgesi olarak göstermektedir. Film, bir ailenin üç farklı kuşağına mensup bireyler üzerinden kasabada gündelik hayatın küçük ayrıntılarına odaklanmaktadır. Ailenin hayatını çocukların gözlerinden anlatır. Doğrudan bir taşra kasabasında zamanın kendiliğinden akışını ve farklı yaşlarda ve yaşamlardaki aile bireylerinin bu zaman ve mekân kavramları içindeki duruşunu gösterir.

Film sabahın erken saatlerinde okula gitmekte olan çocukların karda oynama görüntüleriyle başlar. Ardından okulda geçen, öğretmen ve öğrencilerin sınıf içindeki ilişkilerini betimleyen sahne gelir. (Şekil 5.2.3) Ailenin 11 yaşındaki kızı Asiye çevresindeki hayatın bir takım sosyolojik özellikleriyle tanışmakta ve toplumsallaşmaya ait sıkıntılara tanıklık etmektedir. (Şekil 5.2.4) Bu bölüm boyunca zaman zaman araya kasabanın çeşitli yüzlerini gösteren, doğa enstanteneleri ve durağan imgeler girer. (Şekil 5.2.5, Şekil 5.2.6)



Şekil 5.2.3 (URL-68)

Kasaba, 1997

Kasabalı çocukların sınıf içinde birbirleriyle ve öğretmenleriyle olan ilişkileri.



Şekil 5.2.4 (URL-69)

Kasaba, 1997

Çevresindeki hayatı algılamaya çalışan Asiye.



Şekil 5.2.5 (URL-70)

Kasaba, 1997

Kasabanın “deli”si.



Şekil 5.2.6 (URL-71)

Kasaba, 1997

Kasabada geçen durağan yaşam.

Bu görüntülerin içinde işsiz güçsüz bir genç olan Saffet bazen dalgın pencereden dışarı bakarken, bazen sokakta yürürken, bazen toprağa uzanmış gökyüzünü seyrederken görülür. (Şekil 5.2.7, Şekil 5.2.8) Okul sahnesinin ardından gelen uzunca bölümde, sınıfta öğrencilerden biri olarak gördüğümüz Asiye ve kardeşi Ali öğlen ve ikinci saatleri arasına yayılan bir zamanda eve dönmektedir. Geçtikleri yerlerde rastladıkları hayvanlarla oyuna dalıp yol boyunca oyalanırlar. Bu uzun bölüm boyunca da araya zaman zaman kasaba görüntüleri girer. (Şekil 5.2.9)



Şekil 5.2.7 (URL-72)

Kasaba, 1997

Saffet'in kasabada geçmekte olan günü.



Şekil 5.2.8 (URL-73)

Kasaba, 1997

Saffet, kasabadaki yaşamını sorgular biçimindedir.

“Bundan sonra tüm ailenin geceyi bir arada, tarlada ağaçların altında sohbet ederek geçirdikleri bölüm gelir. Sohbetin genel konusu bir yere ait olma meselesidir. O ana kadar birbirleriyle, doğanın ve hayvanlar aleminin gizemleriyle karşılaşan iki kardeş; büyükler dünyasının karanlığına ve karmaşasına tanık olmak zorundadırlar. İlerleyen gece içerisinde çocuklar uyku ile uyanıklık arası bir bakışla ateşin etrafına oturmuş ve her biri başka bir şeyi temsil eden büyüklerin çatışan, çelişen, zaman zaman sertleşen, bazen şefkate dönüşen ve yumuşayan gizemli dünyasına tanıklık ederler. Sabahın ilk saatlerine kadar süren konuşmaların ardından, anlatı bir sonraki geceye atlar. Film, Asiye'nin uykuyla uyanıklık arasında gördüğü bir rüya sahnesiyle sona erer.” [85]



Şekil 5.2.9 (URL-74)

Kasaba, 1998

Saffet.



Şekil 5.2.10 (URL-75)

Kasaba, 1998

Ailenin evinden bir sahne.

“Adını doğrudan “sıkıntı” durumunun kendisinden alan Ceylan’ın ikinci uzun metrajlı filmi *Mayıs Sıkıntısı*, *Kasaba*’nın bıraktığı yerden başlar gibidir: Gitmek isteyip de gidememe, çakılıp kalma duygusunu işler. *Kasaba*’dan tanıdığımız Saffet bu filmde de karşımıza çıkar. (Şekil 5.2.11) Filmin ilk görüntüsü Saffet’i kasabadaki kiraathanenin camından kaygılı gözlerle caddeye bakarken gösterir. Sonraki çekimde, Saffet üniversite sınav sonuç belgesini getirecek olan postacıyı beklemektedir. Zarfı aldıktan sonra, kiraathaneye dönüp bir çay söyler ve belgeyi açar. Kafasını kaldırıp sıkıntılı bir ifadeyle uzaklara bakar. Görüntünün gerisinde havadan sudan konuşmakta olan kadın sesleri ve bir sonraki sahnede kadınların kendileri vardır. Caddeden arabalar, mobiletler gelip geçer. Ceylan, kasabada hayatın darlığı, kapalılığı ve kendi içindeki sıradanlığını anlatırken yine anlatıyı seslerle güçlendirir. Saffet, bu tekdüze döngüyü kırmanın en iyi yolu olan üniversite eğitimi fırsatını bir kez daha kaçırmış, kurtulmak istediği kasabada çakılı kalmıştır.”^[86] (Şekil 5.2.12)



Şekil 5.2.11 (URL-76)

Mayıs Sıkıntısı, 1999

Kasabadan uzaklara gitmek isteyen Saffet.



Şekil 5.2.12 (URL-77)

Mayıs Sıkıntısı, 1999

Saffet ve hayal kırıklığı.

Bu açılış bölümünün ardından, *Kasaba*’dan tanıdığımız yaşlı karı koca filmin ana karakteri olan Muzaffer’in anne babası olarak karşımıza çıkar. (Şekil 5.2.13, Şekil 5.3.14) Muzaffer, çekmeyi planladığı film için araştırma yapmak üzere çocukluğunu geçirdiği kasabaya gelmiştir. (Şekil 5.2.15) Muzaffer’in filmi için video kamerayla deneme çekimleri yaptığı, mekanları tespit ettiği, amatör oyuncularını belirlediği sahnelerden, çekilecek filmin *Kasaba* ile benzerliği göze çarpar.



Şekil 5.2.13 (URL-78)

Mayıs Sıkıntısı, 1999

Ceylan, filmlerinde anne karakterini kendi annesi oynar.



Şekil 5.2.14 (URL-79)

Mayıs Sıkıntısı, 1999

Ceylan, filmlerinde baba karakterini kendi babası oynar.

Bu dönemde babası Emin'nin, kasabaya 5 km uzaklıktaki tarlasının yanındaki meşe ağaçlarıyla kaplı ormanlık bölgeyi tarlasının sınırları içine katma mücadelesi, yeğeni Ali'nin kasaba çocukları arasında furya haline gelen 'müzikli saat' sevdası (Şekil 5.2.16), kuzeni Saffet'in üniversite sınavını kazanamadığı için kasabaya sıkışıp kalmasından kurtarıcı olarak kendisini görmesi gibi durumlar Muzaffer'e filmini çekmeye çalışırken eşlik edecektir.



Şekil 5.2.15 (URL-80)

Mayıs Sıkıntısı, 1999

Muzaffer, tarlada deneme çekimleri yapar.



Şekil 5.2.16 (URL-81)

Mayıs Sıkıntısı, 1999

Muzaffer'in küçük yeğeni Ali.

Ceylan'ın üçüncü uzun metrajlı filmi *Uzak* ise *Kasaba* ve *Mayıs Sıkıntısı*'ndan tanıdığımız Saffet'in kasabadan kurtulma hayallerinin gerçekleşmesi durumunda ne olacağı sorusunun yanıtı gibidir. Bu filmle Ceylan ilk kez büyük kente yönelir. *Uzak*'ta *Mayıs Sıkıntısı*'ndakine çok benzer rollerde ve yine aynı oyuncuların canlandığı iki karakter bu kez farklı isimlerle karşımıza çıkar, Yusuf ve Mahmut olarak.

Kasabasından kalkıp yurt dışına yük taşıyan gemilerde çalışmak ve dünyayı görmek amacıyla büyük kente gelen genç Yusuf, daha önceden kente yerleşmiş olan akrabası Mahmut'un evine gelir. Konaklama başta bir hafta sürecek gibi görünmesine rağmen iş bulması geciktikçe Mahmut yalnızlık alışkanlığını ve kendi düzenini baltalayan bu konuktan rahatsızlık duymaya başlar. Yusuf kasabalı olmanın tüm naifliklerini bünyesinde barındırmaktadır. (Şekil 5.2.17) Mahmut ise artık sanatsal çekimlere ilgisini kaybetmiş ve reklam fotoğrafçılığı ile geçimini sağlayan bir fotoğraf sanatçısıdır. (Şekil 5.2.18) Her ne kadar özünde kasabalılık olsa da; büyük kentin koşulları ve çarkları onun insani ve estetik yanlarını öğütmüştür.



Şekil 5.2.17 (URL-82)

Uzak, 2002

Yusuf.



Şekil 5.2.18 (URL-83)

Uzak, 2002

Mahmut.

Ceylan'ın sözleriyle, “alıştığı ve ritüelleştirdiği düzeni bozulan, bir kale gibi kendisini dış dünyadan koruyan evi içeriden fethedilen Mahmut, vicdanı ile evindeki konuğun/yabancınnın neden olduğu rahatsızlık arasında kalır.”^[87] Önceleri küçük düzenlemelerle Yusuf'un varlığının yarattığı istenmeyen fazlalığı denetim altında tutmaya çalışır: Yusuf'un ana banyoyu değil, küçük tuvaleti kullanmasını ister, girişte bıraktığı ayakkabılarına koku giderici sprey sıkıp kaldırır, balkonun dışında herhangi bir yerde sigara içmesine izin vermez. Zaman ilerledikçe, Mahmut'un hissettiği sıkıntıyı gizleyememesi ve Yusuf'un kasabalılığını, cehaletini yüzüne vurmaya başlaması gibi sebeplerle Yusuf için de uzayan konukluk yavaş yavaş bir hayal kırıklığına dönüşmeye başlar. Yusuf gitgide gemilerde iş bulamayacağını anlasa da, büyük kente tutunma arzusu nedeniyle Mahmut'u oyalamaya çalıştıkça Mahmut ona karşı tahammülsüzleşir.

Zamanla Yusuf istenmeyen konuk olduğunu algılar ve kentte yer bulamamış halde kenti dolaşmaya başlar. (Şekil 5.2.19) Mahmut eski eşini havaalanında gizlice izlediği ve kendini göstermeye cesaret bulamadığı gün evine döndüğünde Yusuf'un evden ayrıldığını görür. Yusuf'un unuttuğu sigarayı alır ve deniz kenarında bir bankta uzak kaldığı her şey için sigarayı tütürür. (Şekil 5.2.20)



Şekil 5.2.19 (URL-84)

Uzak, 2002

Yusuf, kente tutunma arzusuyla kenti sürekli dolaşır.



Şekil 5.2.20 (URL-85)

Uzak, 2002

Film boyunca çoğunlukla iç mekanlarda görüntülenen Mahmut, filmin son sahnesinde.

Uzak, öncelikle kalabalıklar içindeki Mahmut'un yalnızlığını; kentsel ilişkilerin karakterlere ve yaşamlara olan etkisini görünür kılar. İstanbul, görüntülerden önce seslerle tanımlanır. Kentlinin rahatının, özgürlüğünün zaman içinde nasıl da kurallara bağlandığı ve bir alışkanlığa dönüşüp, dışa kapalılığa sebep olduğu gözler önüne serilir. Ceylan'ın, gündelik yaşamın ayrıntılarına dayanarak ördüğü filmlerinin anlatısal yapısı, mekan kavramını öne çıkararak özgün biçiminden ayrı düşünülemez.

Aslında birbiri ardına gelen bu üç film bir üçleme gibidir. *Kasaba* filmindeki küçük kasabaya sıkışmış genç adam, *Mayıs Sıkıntısı*'ndaki kente yerleştikten sonra kasabasına film çekmeye dönen biraz agresif, biraz dışarıya kapalı ve duyarlı yönetmen, *Uzak*'taki reklam fotoğrafçılığı ile geçinen kentli olduktan sonra yabancılaşan ve içindeki kasabalı naif gencin arayışına düşen fotoğrafçı, hepsi birbirinden izler taşımaktadır.

Ceylan'ın dördüncü uzun metrajlı filmi *İklimler* ise, önceki filmlerinde oluşturduğu kendine has çizginin devamı gibi gözüke de, prodüksiyon ve sinema dili açısından bir takım farklılıklara sahiptir. Dikkati çeken ilk farklılık, *İklimler*'de yönetmenin başrollerden birini kendisinin üstlenmesidir. *İklimler*, akademisyen İsa (Nuri Bilge Ceylan) ve televizyon dizilerinde çalışan Bahar (Ebru Ceylan) arasındaki ilişki üzerine kurulu olan, sadakat ve dürüstlük gibi konuları tartışan bir filmidir. (Şekil 5.2.21, Şekil 5.2.22) Filmde bu iki insan arasındaki ilişki anlatılırken, sözlerle anlatılması zor olan duyguların, mimik ve imalarla aktarılmaya çalışılması dikkati çeker. İsa ve Bahar, sanki ruhlarının değişen iklimlerinde mutluluğu yakalamaya çalışmaktadırlar.



Şekil 5.2.21 (URL-86)

İklimler, 2006

Karakterler arası yabancılaşma, filme hakimdir.



Şekil 5.2.22 (URL-87)

İklimler, 2006

Film sadakat ve dürüstlük kavramlarını işler.

Ceylan, “yalın bir sahneleme tarzı olduğunu, karmaşık kamera hareketlerini sevmediğini, daima gerçek mekanlarda gerçekleştirdiği çekimlerde, doğal ışığın durumuna göre en fazla bir iki ilave ışık kullandığını söylemektedir.”^[88] Gerçekten de Ceylan'ın filmlerinde, genellikle uzun çekimlerden oluşan sahnelerde, kamera çoğunlukla sabittir. Hareketsiz kamera kullanımı, durağan mizansen, sessizlik ve uzun çekimler, sinemaya fotoğrafçılıktan gelen Ceylan'ın filmlerine, fotoğrafımsı bir boyut kazandırmaktadır. “Nuri Bilge Ceylan, amatör oyuncu kullanımıyla, doğal dekor anlayışıyla, durağan planlarıyla filmlerinde minimalist bir çizgi yakalar. Filmlerinde, kamera hareketlerinin mümkün olduğunca az olmasına çalışır. Ses kullanımında da doğallıktan yanadır. Gerçek dışılıktan uzaktır.”^[89]

5.3 ‘Uzak’: Anlatı ve Mekan İlişkisi

Uzak, yaşamakta olduğu hayatla idealleri arasındaki uçurumun gittikçe büyüdüğünü gören ve uzaklara gitmek isteyen bir adamla, hayallerini gerçekleştirmek için İstanbul’a gelen bir gencin hikayesini anlatmaktadır.

Önceki filmlerinde kasabadan kente geçiş sürecini yansıtan Ceylan üçüncü uzun metrajlı filmi olan *Uzak*’ta, kasabadan gelip kentli olmuş insanların üzerinden kasabaya bakar. Büyük kentin yaşam koşulları içinde sürüklenen insanın yalın ve doğal biçimde tasvirini yaparak kentte yaşayan insanın sıkışmışlığını sorgulamaktadır. Anlatımındaki duruluk, karakterlerinin gerçekçiliği, minimal üslubu ve doğrudan yaşamın içinden çıkmış hissi veren görüntüleri ile film, izleyenleri kendi yaşamlarıyla yüzleştirir. Önceki filmlerinde kırsal alandaki sıkışmışlığı doğal, gerçekçi bir dille işleyen Ceylan aynı şeyi bu kez kent yaşamı için yapar. Filmin merkezinde yer alan iki karakter Mahmut (Muzaffer Özdemir) ve Yusuf (Mehmet Emin Toprak) doğallıklarıyla bu sıkışmışlığı elle tutulur hale getirmektedirler.

Karakterlerden biri Ceylan’ın *Kasaba ve Mayıs Sıkıntısı* filmlerinde de oynayan Mehmet Emin Toprak, bu kez şansını kentte denemek ve gemilerde çalışarak uzak diyarlara açılmak için İstanbul’da bir akrabasının yanına gelmiş olan Yusuf’tur. Uzun yıllar önce kente yerleşmiş olan fotoğrafçı akrabası Mahmut, eşinden boşanmış, arkadaşlarından uzaklaşmış içe kapanık bir yaşam sürmektedir. Neredeyse gerçekten temas ettiği, duygularını paylaştığı hiç kimse kalmamıştır. Ailesi (annesi, kardeşi, yeğeni), arkadaşları, iş için temas ettiği kişiler, hatta birlikte olduğu kadınlarla bile zorunluluk nedeniyle ilişki kurmakta, bu ilişkileri birer yük gibi sürdürmektedir. (Şekil 5.3.1, Şekil 5.3.2) Kendince şehir yaşamının hissedilen steril kuralları vardır. İnsan ilişkilerini bu ölçülerle tanımlar. Yaşamda daha önce inandığı değerlere, insanlara olan güvenini kaybetmiştir. Herhangi birinin yaşamına girmesine, kendisine, ruhuna gerçekten dokunmasına izin vermez. Okumuş, bilgi sahibi olmak (yarı aydın) kendi etrafına ördüğü sınırları ve kuralları yaratmanın birer aracı haline gelmiştir.



Şekil 5.3.1(URL-88)

Uzak, 2002

Kent yaşamının getirilerinden uzaklaşan Mahmut, genel bir isteksizlik hissine sahiptir.



Şekil 5.3.2 (URL-89)

Uzak, 2002

Tüm diyalogları, duyumsamaları geçiciliği barındırır.

İlişkinin diğer tarafında Yusuf ise, Mahmut'a geldiği yeri hatırlatan, geleceğini uzaklarda aramaya karar vermiş, bulunduğu kalıbı kırmak isteyen, bir kasabalı, hatta köylü olmanın tüm özelliklerini barındıran, yaşama karşı büyük bir açlık hisseden, bir kentlinin taşıdığı ev içi hassasiyetleri pek anlamayan, insancıl, taşıdığı toplumsal kimlikten dolayı ufku sığ, gerçekçilikten uzak genç bir adamdır. (Şekil 5.3.3, Şekil 5.3.4)



Şekil 5.3.3 (URL-90)

Uzak, 2002

Kasabalı Yusuf'un kentleşme çabası.



Şekil 5.3.4 (URL-91)

Uzak, 2002

Yusuf, kenti gezerek yaşamaya çalışır.

Kasabadan gelmiş olan Yusuf, kadınlara dokunmak için neredeyse vahşi bir açlık duyar, bunun için çaba harcar, ancak tek yapabildiği metroda yanına oturan genç kızın bacaklarına sürtünmektir. (Şekil 5.3.5) Kentli Mahmut ise, kadınlara ulaşır, onlarla birlikte olur ama ne ruhuna dokunmalarına izin verir, ne de kendisi ruhlarına dokunur. Sanki tüm hisleri geride birer hatıra olarak kalmıştır. Belki de bu yüzden sadece eski

karısıyla -gösteremese de- duygusal bir ilişki kurar. (Şekil 5.3.6) Çalıştığı kişilerle sadece iş amaçlı temas kurar, kimseye yardımcı olmaz, kimseden yardım istemez. Fotoğrafi bile sadece iş amaçlı çekmektedir. Kasabalı Yusuf ise hesaplayamadığı, sonucunu kestiremediği bir iş arayışı ve uzak diyarlara açılma çabası içindedir. Aynı vurdumduymazlıkla misafirliğini sürdürebilmekte, aynı pervasızlıkla yardım isteyebilmektedir. Ama aslında bu bile insani bir ilişki kurma biçimi, temas etme cesaretidir. Bu yönüyle filmin hiçbir karakteri masum değildir: Mahmut'un Tarkovski filmleri arası porno film izlemesi ile Yusuf'un metroda bir kadına bacağına değdirmesi arasında, en fazla kentli-kasabalı ayırımından doğan bir yöntem farkı vardır. Tam da bu yüzden *Uzak*'ta karşımıza çıkan, iki olguya da eşit uzaklıkta yaklaşan, olaylardan ziyade durumlara dayanan bir anlatım biçimidir.



Şekil 5.3.5
Uzak, 2002
Yusuf ve metro.



Şekil 5.3.6 (URL-92)
Uzak, 2002
Mahmut ve eski karısı.

Kasaba ve Mayıs Sıkıntısı'ni Çanakkale'nin Yenice kasabasında çeken Ceylan, bu kez mekan olarak karlar altındaki İstanbul'u kullanır. (Şekil 5.3.7) Diğer filmlerinde olduğu gibi, minimalist bir anlatım ve durağanlık, donukluk mevcuttur. Karaya oturmuş gemi ve karlar altındaki İstanbul görüntüleri gibi yoğun görsel ağırlık filmin geneline hakimdir. (Şekil 5.3.8)



Şekil 5.3.7

Uzak, 2002

Karlar altındaki İstanbul.



Şekil 5.3.8

Uzak, 2002

Tersanedeki yan yatmış gemi.

Ceylan'ın filmlerinde zamansal boşluklar, durağan imgeler, ses ve görüntü ayrılığı gibi biçimsel özellikler, izleyiciyi hem zamana, hem de yaşama dair düşünmeye itmektedir. Onun durağan görüntüleri, insan kalabalıklarından uzak uzamları, sanki hızlı ve karmaşık modern kent yaşamının altında, durgun ve değişmez bir zaman olduğunu anlatmaktadır. *Uzak*'ta fotoğrafçı Mahmut'un evi, tam da böylesi bir uzamsallaşma mantığını ele verir: Ev, Mahmut'un yapması gereken işlere göre bölünmüştür. (Şekil 5.3.9, Şekil 5.3.10)



Şekil 5.3.9

Uzak, 2002

Mahmut'un çalışma odası.



Şekil 5.3.10

Uzak, 2002

Mahmut'un zamanının büyük kısmını geçirdiği mekan: Salon

“Ceylan’ın biçimini sezgisel kılan önemli araçlardan biri, mekan düzenlemesidir. Nuri Bilge Ceylan mekan parçalarının önceden belirlenmiş düzenlemesini yapan bir yönetmendir. Öyle ki bu düzenleme, sabit bir kamera ile görüntülenen karakterler arasındaki gerilimi, mekana yansıtan bir nitelik taşır. Başka bir deyişle mekanın düzenlenişi, karakterler arasındaki gerilimi anlatır.”^[90] Ceylan, çerçeveleri biçimlendirmede mimariyi de kullanmaktadır. *Kasaba* ve *Uzak*’ta bu biçimlendirme daha belirgindir. Yusuf ve Mahmut, kapı ve pencere aralıklarında çerçevelenir. (Şekil 5.3.11, Şekil 5.3.12) Bu tür bir görsel düzenleme karakterler için bir eşik yaratır. Bu yolla ön plandan fiziksel bir uzaklığın oluşturulması, izleyiciye karakterler arası gerilimi daha çok hissettirmektedir.



Şekil 5.3.11

Uzak, 2002

Yusuf ve Mahmut’un gerilim içeren konuşmaları eşiklerde çerçevelenir.



Şekil 5.3.12

Uzak, 2002

Mahmut, istenmeyen konuğu Yusuf’un telefon konuşmasını dinlerken.

Ceylan’ın filmde mekan olarak kendi evini kullanması da, kendi mekanındaki nesnelere ilişkisine dayanarak, bir bakıma karakterler arası ilişkiyi kolaylaştırmaktadır. Filmde iç mekanla dış mekan arasındaki farklılığın altı, mekanlar karakterlerle özdeşleştirilerek belirgin biçimde çizilmektedir. Belirli bir noktaya kadar Mahmut karakteri kenti kullanmayan, adeta sadece kapalı mekanlarda yaşayan bir karakter olarak görülür. (Şekil 5.3.13) Yusuf ise arayış içinde olmanın da etkisiyle hep dışarıda, hep bir şeylerin peşindedir, evde olduğunda bile tercih ettiği mekan balkondur. (Şekil 5.3.14) Mahmut’un yalnızlığı, küçük eviyle, iki kişilik arabasıyla, karla kaplı boş sokaklarla, iki karakteri, kapı ve pencere gibi çerçeveler içine yerleştirerek mekanı daraltan çekimlerle anlatılır.



Şekil 5.3.13

Uzak, 2002

Mahmut salonda.



Şekil 5.3.14

Uzak, 2002

Yusuf balkonda.

Mahmut'un hayatının tipik olayları gösterilirken, çektiği fotoğrafları şirkete götürmeden önce Fındıklı'da bir çay içtiği görülür. (Şekil 5.3.15) Çünkü bütün hayatını İstanbul'da oluşturmuş bir insandır, artık sadece belli mekanlara uğramakta, onun haricinde pek dışarıya çıkmamaktadır. Ceylan'ın deyişiyle "bir şeylerin farkında olup da, eyleme geçememenin melankolisi vardır Mahmut'ta; bu nedenle sürekli bir suçluluk, kendinden hoşnutsuzluk duygusuyla yaşamaktadır." [91] Yusuf için ise böyle bir şey olmasına gerek yoktur, o zaten merak ederek gelmiştir kente, o her tarafı dolaşacak, araştırarak olan taraftır. (Şekil 5.3.16) Mahmut'un kısıtlı, sınırlı mekanlar içinde gösterilmesi bu açıdan doğrudur. Fındıklı ile bir ilişkisi vardır ve kendi kendine kalma ritüelini de doğal olarak orada yaşamaktadır.



Şekil 5.3.15

Uzak, 2002

Mahmut Fındıklı'da.



Şekil 5.3.16

Uzak, 2002

Yusuf Beyoğlu'nda.

5.4. “Uzak”: Filmsel Mekanın Mimari Analizi

Mekanla sürekli uğraşan mimarlık; mekan ve beden ilişkisini düzenlerken tasarım öğelerini ve ilkelerini kullanır. Mimari yapı, beden ve mekanın karşılıklı etkileşimini içeren tasarımla belirginleşir. Mimarlıkta belirlediği gibi sinema da beden ve mekanı çerçevelemektedir. “Zaman ve mekanın düzenlenmesini içeren sinema, birimlerin toplamından çok birimlerin etkileşiminin yapılandığı anlam bütünüyle etkilidir. Bu bağlamda çekim mekanı (shot space) farklı okumalara ve anlamlandırmalara yönelik birimleri ve öğeleri içeren bir bütün oluşturur.”^[92] Mekansal ilişkiler filme özgü mekanın algılanmasında güçlü bir rol üstlenir ve anlatıyı biçimlendirir. Nokta, çizgi, şekil, renk, doku, ışık gibi tasarım öğeleri farklı yön ve yoğunluklarıyla görüntüye uyum, bütünlük ve devamlılık sağlarlar. Çizgiler, kullanım konumlarına bağlı olarak çeşitli görsel iletişim etkileri oluştururlar. Örneğin; çerçeve içinde farklı açılardaki çizgiler perspektif etkinliğiyle derinlik, çizgi etkisiyle bölünme ya da eşik yaratabilirler.

“Teknik olarak sinemanın bölünmez en küçük birimi çerçevedir. Sinema perdesine aktarılan görüntüye, çerçeveleme biçimleriyle anlam yüklenir. Sinemada; “çerçeveleme” çerçevenin belirlenmesi ve planı, sinemaya özgü temel etkinlik olarak kabul edilmektedir.”^[93] Sinemada çerçeve, içindeki görüntünün kompozisyonu ve mekan-beden ilişkisini içeren bir bütündür. Kompozisyon, tasarım öğelerinin etkili bir biçimde bir araya gelmesinden oluşan bir düzendir. Sinemada durağan ya da hareket halinde olan görüntü düzleminde kompozisyon, tasarım öğeleri etkinliğinde anlam pekiştiren niteliğiyle belirir. Filme özgü mekanda yer alan karakter, nesnelere, peyzaj ve mimari yapılar aynı zamanda film mekânını oluşturan şekil/biçimlerdir. Bu anlamda mimari yapılar ve özellikle mimari öğeler nitelikli örnekler sunar. *Uzak* filminde yoğun görsel doku, kent dokusu ve mimari yapılaşma olayları ve karakterleri çerçevelemektedir. İç mekanda oda, kapı, eşik, pencere, koridor, balkon gibi mimari öğeler; dış mekanda ise kente ait olan sokak, yeşil alan, kent mobilyası, kamusal mekan gibi mimari öğeler karakterlerin kullanımları üzerinden, anlatıyı biçimlendirmekte önemli bir role sahiptir.

5.4.1 Mekan ve Algı

5.4.1.1 Perspektif

Çizgisel etkiler çerçevesinde ve perspektif etkinliğinde karelerde görülen mekanlar, filme ait olgular olan kentin ölçeğini, yoğunluğunu ve bunun içinde bireyin yalnızlığını vurgulamaktadır. (Şekil 5.4.1.1.1, Şekil 5.4.1.1.2) Görsel olarak kent dokusu, sokakları ve bina cepheleriyle öne çıkarılmaktadır. Karakterlerin görüntüleri ön planda olsa da olmasa da; derinlik hissiyle hem iç hem dış mekanlarda anlatım güç kazanır. (Şekil 5.4.1.1.3) Böylelikle gerçek mekanlar ifade edilirken; yabancılaşma, arayış, iletişimsizlik, yalnızlık olgularının aktarımı öne çıkmaktadır. Kimi zaman mekandaki bir öğeye ait olan noktasal ışıkla mekan içinde kontrastlık oluşturulmuştur. (Şekil 5.4.1.1.3, Şekil 5.4.1.1.4)



Şekil 5.4.1.1.1

Uzak, 2002

Yusuf'un kenti keşfetme sürecinin ilk adımı "sokak".



Şekil 5.4.1.1.2

Uzak, 2002

Kentli Mahmut'un rutine dönmüş yaşamı içindeki yalnızlığı.



Şekil 5.4.1.1.3

Uzak, 2002

Perspektifle oluşturulan derinlik hissi ve noktasal ışık kullanımı.

Yan yana dizilmiş olan binaların karşılıklı konumları arasında oluşan bir olgu olan "sokak" kavramı, bitişik nizamdaki binaların, önlerinde sıralanmış olan arabaların, devam edip giden sokağın ve hayatın içinde bulunan bireyin kente bakışını, yaşayışını, kentteki misafir kasabalının sokağı ve yeni geldiği bu yeri keşfetme çabasının algısını arttırmaktadır. (Şekil 5.4.1.1.1) Sokağın görsel ağırlığı, çerçevede perspektifle aktarılmakta, anlatım görsel olarak da pekiştirilmektedir.



Şekil 5.4.1.1.4

Uzak, 2002

Perspektifle oluşturulan derinlik hissi ve noktasal ışık kullanımı.



Şekil 5.4.1.1.5

Uzak, 2002

Mahmut ve annesi hastane koridorunda.



Şekil 5.4.1.1.6

Uzak, 2002

Mahmut'un evi ve tek kişilik yaşam düzeni.

İç mekânlarda da; Mahmut'un sık görüşmediği annesiyle hastane koridorundaki mecburi birlikteliği ve hasta annesiyle yaptığı yürüyüş (Şekil 5.4.1.1.5), Mahmut'un dışı kapalı yaşamı içinde en fazla zaman geçirdiği yer olan evi ve oradaki tek kişilik yaşam düzeninin algısı geniş perspektif görüntüleri içinde vurgulanmaktadır. (Şekil 5.4.1.1.6)

5.4.1.2 Bölünme

Karelerde görülen iç mekânlarda kolonlar, dış mekânda ise duvarın iç ve dış mekân arasındaki çizgisel görüntüsü; mekânlarda bir görsel ayırım oluştururken, karakterler arası uzaklık ve yabancılaşma hissinin de güçlendirmektedir. (Şekil 5.4.1.2.1, Şekil 5.4.1.2.2) Bu görsel ayırım çizgisel etkiyle kompozisyonda bölünme yaratır. Karakterlerin mekânla ilişki kurma biçimleri farklıdır. Mahmut'un evinde en fazla zaman geçirdiği mekân olan salon, geride gösterilen perspektif içinde devam eden koridor ve salonun ortasındaki kolon ile vurgulanır. Ev sanki iki mekânsal bölüme ayrılmıştır: Salon ve diğer alanlar. (Şekil 5.4.1.2.3) Yusuf iç mekânda bile dışarıyı izlemeyi seçerken, Mahmut kendince kurduğu düzene müdahale ettiğini hissettiği bu istenmeyen konuğuna karşı öfkeli. Sürdürmekte olduğu hayatı içinde en önemli mekânı evidir ve Yusuf'un kapı önünde bıraktığı ayakkabılarına ya da koridorda ilerlerken arkasından attığı bakışlar bile kolonların keskin hatları içinde ifadelenir. (Şekil 5.4.1.2.4, Şekil 5.4.1.2.5)



Şekil 5.4.1.2.1

Uzak, 2002

Yusuf'un kahveye girişi kolonun çizgisel ve keskin hatları arkasından görüntülenir.



Şekil 5.4.1.2.2

Uzak, 2002

Kompozisyonda yaratılan bölünme ile vurgu kazanan Mahmut-Yusuf anlaşmazlığı.



Şekil 5.4.1.2.3

Uzak, 2002

Kolonun oluşturduğu mekansal bölünme ile daha çok öne çıkan salon.

Mahmut, sığınağı olarak gördüğü evin Yusuf için kullanım alanlarını belirlemiş olsa da (sigarayı yalnızca mutfakta içmesi ya da banyo yerine diğer tuvaleti kullanması gerektiği gibi); Yusuf'un kokan ayakkabısı sınırları ve kuralları ihlal eder. Koku, ne ayakkabıların içine sıkılan spreyle geçer, ne de onların dolaba kaldırılmasıyla. Mahmut için bu kendi düzenine müdahale eden tehlikeli bir mesaj gibidir. Mahmut'un bu duruma tepkisi kolonların çizgisel ve keskin sınırları arasında görsel bir etki yaratılarak ifade edilir. Bu görsel bölünme aynı zamanda, sanki seyircinin dışarıdan üçüncü bir göz olarak hikayeyi seyretme durumuna da gönderme yapmaktadır. Seyirci görüntünün gerisinde, görüntü içerisindeki hikaye ve karakterler ise diğer taraftadır. (Şekil 5.4.1.2.5)



Şekil 5.4.1.2.4

Uzak, 2002

Mahmut'un evin kendine ait en önemli bölümü olan salonundan Yusuf'u seyrediş.



Şekil 5.4.1.2.5

Uzak, 2002

Keskin kolon çizgileri arasında, Mahmut'un Yusuf'a tepkisi.

5.4.1.3 İç-Dış

Filmde karakterlere ait en önemli fark bu noktadadır. Birbirlerine uzaklıkları, anlayamama halleri ve giderek artan tahammülsüzlükleri içinde, birbirlerinin mekanlarla kurdukları ilişkileri seyrederek. Her iki karakter arası farklılık, iç mekanı kullanım biçimleriyle de göze çarpmaktadır. Yusuf'un ev içerisinde bile en çok zaman geçirdiği mekan balkon iken (Şekil 5.4.1.3.1); Mahmut dışarıyla seyir halindeki ilişkisini yine Yusuf'un etkisiyle kurar. (Şekil 5.4.1.3.2) Mahmut, odasında çalışırken Yusuf, sigara içmek için balkona çıktığında sahne içinde çalan müzik kesilir ve balkondaki rüzgar çanının sesi duyulur. (Şekil 5.4.1.3.3) Bu sırada Mahmut, pencereden dışarı karla kaplı İstanbul'a bakar. Pencerenin ve balkon kapısının çerçeveleri, Mahmut ve Yusuf'u ayırır; ayrı çerçeveler içinde gösterir. Bir süre sonra Mahmut, balkon kapısını kapattığında Yusuf, tümüyle 'dışarıda' kalır. (Şekil 5.4.1.3.4)



Şekil 5.4.1.3.1

Uzak, 2002

Evde bile "dışarı"nın arayışındaki Yusuf.



Şekil 5.4.1.3.2

Uzak, 2002

İç-dış algısı içinde Mahmut ve Yusuf.



Şekil 5.4.1.3.3

Uzak, 2002

Görsel vurguyu ve anlatımı güçlendiren çerçevenleme.

Mahmut ev dışı mekanları da evi gibi kullanmak ister; aynı kafeye gider ve hep aynı masaya oturur. (Şekil 5.4.1.3.5) Onun mekanla kurduğu ilişki, bir tür 'dışarıyı içerileştirme' olarak görülebilir. Yusuf'un mekanla ilişkisi ise, tam tersidir; 'içeriye dışarılaştırmak'; o 'içeride de dışarıda' kalır, hep 'dışarıda'dır. İki karakterin farklı mekanları tüketmesi, *Uzak*'ta kentsel alanların tüketimindeki ayrışmanın, sınıf temelli ayrışmadan doğduğuna göndermedir. Kentsel ilişkileri düzenleyen ideolojik ekonomik yapılar, Yusuf'u 'dışarıda bırakılan' olarak konumlandırmıştır. O 'içeriye' giremediği için 'dışarıda' kalmıştır.



Şekil 5.4.1.3.4

Uzak, 2002

Balkondaki rüzgar çanı.



Şekil 5.4.1.3.5

Uzak, 2002

Mahmut sık gitmese de, hep aynı cafeye gider.

5.4.2 Kompozisyon

Filme ait anlatı mekana dayalı görsellik üzerinden yapılandırılırken, en önemli etkenlerden biri kompozisyon öğeleri ve ilkeleridir. Kentli Mahmut'un eviyle kurduğu ilişki "kentli iç mekan"ı (Şekil 5.4.2.1) ve İstanbul silüeti karşısındaki yalnızlığı ve uzaklığı seçiş durumunun vurgusunu anlatır. Mahmut'un yalnızlığı içinde gerçek düşüncelerini arayışı ve kentle kurduğu mekansal ilişki yalın kompozisyonlar içinde ifade edilmiştir. Örneğin Fındıklı ile bir ilişkisi vardır ve düşünme ya da kendi kendine kalma ritüeli de doğal olarak orada gerçekleşir. Denizin kapladığı alan, uzakta bulanık İstanbul silüeti, sahil şeridinin beton görüntüsünün perspektif etkisi, uçsuz bucaksız deniz görüntüsü içinde yere basan ayaklarının keskin dikey çizgiselliği ile iskele ve kompozisyonun sağ alt köşesinde yer alan Mahmut'un denize bakışıyla hiyerarşi ve grafiksel yön etkisi eşliğinde görsel ağırlıklar anlam kazanmaktadır. (Şekil 5.4.2.2)



Şekil 5.4.2.1

Uzak, 2002

Kentli "iç mekan"ı.



Şekil 5.4.2.2

Uzak, 2002

Mahmut ve Fındıklı parkı.



Şekil 5.4.2.3

Uzak, 2002

Kente yabancılaşan Mahmut.

Uzak'ta İstanbul, karakterlerin öznel bakış açılarıyla perdeye yansır. Yusuf'un bakış açısından İstanbul'un gözle görülebilir genişliği, büyüklüğü, kalabalıklığı, renkli hayatı, onun İstanbul'da daha görülecek, gezilecek çok şey olduğunu düşündüğünü gösterir. Yusuf kenti gezerken, onu çerçeveleyen kareler de kente ait simgeleri göz önüne çıkarmaktadır. Kente tutunmaya çalışan Yusuf, kente ait ulaşım araçlarından otobüsün önünde ve arkada görülen caminin minareleri arasında resmedilir. (Şekil 5.4.2.4) Minarelerin ışıkları, kentin gece görüntüsüne ait önemli simgelerdendir.



Şekil 5.4.2.4

Uzak, 2002

Kent simgeleri içinde betimlenen Yusuf.



Şekil 5.4.2.5

Uzak, 2002

Kendi iç mekanında, Mahmut.

Yusuf'un tersine Mahmut'un bakış açısından İstanbul ise, az sayıda dış, çok sayıda iç mekan çekimleriyle kurulur: Öncelikle bir sığınak olan ev ve ara sıra gittiği kafe, içerisi; biraz oturup çay içtiği Fındıklı parkı ve İstanbul'un küçük bir alanı ise, dış mekanlardır. (Şekil 5.4.2.3) Onun için İstanbul, 'bu kadar'dır. Ev, *Uzak*'ta oldukça önemli bir mekandır. Gaston Bachelard, mekana ilişkin incelemesinde "evin yalnızca fiziksel bir nesne olarak görülmemesi gerektiğini; içinde doğulan evler gibi mekanların, sadece verili olmayıp, aynı zamanda anı izleriyle dolu" olduklarını belirtir. ^[94] Mahmut'un mekanla kurduğu ilişki, izleyiciye onda iz bırakan şeylere dair bir şeyler söyler. Çalışma masasının olduğu yönden bakılan ve sağda evin diğer tarafıyla ayırım oluşturan kolonla sınırlanan karede; salonda bulunan yatak, televizyon ve karşısındaki koltuk, duvarlardaki film afişleri ve fotoğraflar, sadece havalandırma amacıyla açılmış hissi veren aralanmış balkon kapısı Mahmut'un yaşamsal durumunu ifade eden öğelerdir. (Şekil 5.4.2.5)

5.4.3. Şekil/Biçim

Yakın çekimlerde çerçeve içi görüntüsü, uzak çekimlerde geride görülen koridor üzerindeki çerçeve algısı grafiksel bir vurguyu barındırmaktadır. Simetrik görüntünün ağırlığı filme hareket katar. Grafiksel anlamda anlatım güçlenir. Koridorun çizgileri geriye gittikçe daralmaktadır. (Şekil 5.4.3.1) Geri planda gelişen derinlik ve perspektif etkisiyle giriş kapısının eşik çizgileri karakteri çerçeveler. (Şekil 5.4.3.2) Grafik düzende boyut farklılığının yapılandırdığı derinlik böylelikle, bakışı karaktere yönlendirmektedir.



Şekil 5.4.3.1

Uzak, 2002

Koridordaki çerçeve algısıyla artan derinlik hissi.



Şekil 5.4.3.2

Uzak, 2002

Kapı eşikinde görüntüleme, dikkati karaktere yönlendirir.



Şekil 5.4.3.3

Uzak, 2002

Kapı aralığının çerçeveleri içinde ayrılan karakterler.

Hareketsiz kamera, mutfak kapısının aralığının çerçeveleri içinde çerçeveleyerek, karakterleri birbirinden ayırır. Çerçeveleme onların farklı dünyalardan olduğunu anlatır. Mahmut'un yüzü Yusuf'a baktığı için görülmez, Yusuf'un yüzü ise net biçimde görülür. Bu tür bir konumlandırma, Yusuf'un açıklığına, Mahmut'un kapalılığına da işaret etmektedir. (Şekil 5.4.3.3)

5.4.4. Mimari Doku

Ortak bir dile sahip olmayan kent içi ya da dışı mimari doku görüntüleri; Yusuf kasabasından ayrılırken, kent içinde dolaşırken, kenti içerde ya da dışarıda izlerken hep karşımıza çıkmaktadır. (Şekil 5.4.4.1, Şekil 5.4.4.2, Şekil 5.4.4.3, Şekil 5.4.4.4, Şekil 5.4.4.8, Şekil 5.4.4.9) Yusuf ve kent, ön plan-arka plan ilişkisi oluşturmaktadır. Kasabalının hayallerini gerçekleştireceği kent olgusu İstanbul'un görsel ve yaşamsal zenginliği ile ifade bulur. Yusuf'un kentle ilişkisi, kente uzak "bakış"ıyla çerçevelenir. Yusuf, tutunmak istediği kenti uzaktan seyretmektedir. Yapılaşmanın yanında İstanbul'u temsil eden cami görüntüsü de silüet içerisinde yer alır. (Şekil 5.4.4.5) Mimari yapılardan oluşan kent dokusu ve beden ilişkisi, İstanbul'un farklı cepheleri ve görüntüleri içinde seyirciye aktarılır.



Şekil 5.4.4.1
Uzak, 2002
Yusuf'un karla kaplı kasabadan ayrılışı.



Şekil 5.4.4.2
Uzak, 2002
Omzunda çantasıyla Yusuf, ardında bıraktığı kasabaya bakar.



Şekil 5.4.4.3
Uzak, 2002
Yusuf, kenti sürekli dolaşır.



Şekil 5.4.4.4
Uzak, 2002
Yusuf'un evdeyken bile, kenti seyrettiği sahnelerden biri.



Şekil 5.4.4.5
Uzak, 2002
Yusuf'un kente "uzak"tan bakışı.



Şekil 5.4.4.6
Uzak, 2002
Çıktıkları gezide gözlenen Anadolu kenti imgesi.

Mahmut'un yaşamın, doğanın güzelliklerine, tatlarına kapalı olduğu, Yusuf'la çıktıkları Anadolu'daki fotoğraf gezisinde daha da belirginlik kazanır. Mahmut o bölgede işi dolayısıyla fotoğraf çekecek, Yusuf da ona yardım edecektir. Karakterlerin mecburi birlikteliğiyle süren bu bölümde, farklı bir mimari doku karşımıza çıkmaktadır. (Şekil 5.4.4.6) Yolculuk sırasında Yusuf, yol kenarındaki çeşmede elini yüzünü yıkayıp su içerken; Mahmut otomobilinden bile inmez. O, yalnızca insanlara değil, yaşamın diğer tatlarına da uzaktır. (Şekil 5.4.4.7)



Şekil 5.4.4.7

Uzak, 2002

Anadolu kentinin farklı mimari dili ve barındırdığı yalnlık.



Şekil 5.4.4.8

Uzak, 2002

Yusuf'un balkondan kenti seyredişi.



Şekil 5.4.4.9

Uzak, 2002

Yusuf, kentin gidebildiği her noktasını dolaşır.

5.4.5. Mimari Öğeler: Dış Mekan

5.4.5.1 Kent

Uzak' ta İstanbul, karlı ve soğuk bir şehirdir. Karakterler sürekli ne kadar çok kar yağdığını dile getirirler. Karın filme iki açıdan anlam kattığı düşünülebilir. Öncelikle soğuk olması nedeniyle kar, Mahmut'un hem Yusuf ile hem de diğer insanlarla ve yaşamla olan soğukluğuyla, mesafeli tavrıyla ilişkilendirilebilir. Yine başka bir açıdan karın sürekli yağması, Mahmut'un içinde biriktirdiği şeyleri, o dile getirmese de usul usul döktüğü biçiminde yorumlanabilir. Yani kar, Mahmut ve Yusuf arasındaki gerilimi inşa eden sessiz sürecin bir parçası olur. Karla kaplı kent, filmi anlamlandırmada önemli bir öge olarak anlam kazanır.

Yusuf, karla kaplı İstanbul'da ikinci gününde, gemilerde çalışmak için iş arar. Kar, sanki İstanbul'u hareketsiz bırakmıştır. Etrafta birkaç kez çalan vapur düdüğü, kuş cıvıltıları, köpek havlamaları, Yusuf'un karda yürürken çıkardığı sesler, parkta kartopu oynayan sevgililerin çağrışmaları, çan sesleri, yakından geçen bir trenin sesi duyulur. Özellikle kartopu oynayan sevgililerin gülüşmeleri, Yusuf'un bu tür şeylere uzak olduğunu düşündürür. Kent, onun tatmadığı 'yeni hazları' barındırdığı için, arzu duyabileceği kadar uzaktır. Ceylan, mekanı ses aracılığıyla tanımlarken İstanbul'u vapur sesleri ve görüntüleri ile özdeşleştirir. (Şekil 5.4.5.1.1, Şekil 5.4.5.1.2)



Şekil 5.4.5.1.1

Uzak, 2002

Yusuf kente ait öğeler olan vapurları seyrediyor.



Şekil 5.4.5.1.2

Uzak, 2002

Yusuf kenti dolaşırken görüntüleri ve sesler aracılığıyla etrafını algılamaya çalışıyor.



Şekil 5.4.5.1.3

Uzak, 2002

Yan yatmış bir gemi imgesi, Yusuf'un önüne seriliyor.

Kareler yoğun oranda hikayenin İstanbul'da geçtiğini ifade eder biçimdedir. Özellikle deniz kenarı seçilmesi, imgeler, semboller, kent silüeti görülmektedir. Herhangi bir kent değil de İstanbul'un seçilmiş olması, Türkiye için "kent model"i simgesi olması özelliğinden yararlanıldığını göstermektedir. Ayrıntılarla gözü yormak, algıyı bulanıklaştırmak yerine yoğun oranda mekanın biçimselliğine vurgu yapılır. Karlara bata çıka yürüyen Yusuf, denize doğru ilerlediğinde, tersanede yan yatmış bir gemi görülür. (Şekil 5.4.5.1.3) Bu görüntü, sanki Yusuf'un gemi işinin de baştan yatık olduğunu anlatan bir erken anlatım gibidir.

Fiziksel olarak uzaklara gitmek isteyen kasabalı ile modern/kentli insanın yabancılaşması, ilişkilerindeki farklılık göze çarpmaktadır. Karla kaplı kent görüntüsü, yani ayrıntıların üzerinin örtülmüş olması biçimsel bir kompozisyon şeması verir. (Şekil 5.4.5.1.4) Karaya vurmuş gemi bile, bir nevi kentin kasabaya uyarısı simgesi taşır niteliktedir. “Liman” ise uzaklara gitme isteğinin en iyi temsil edildiği mekanlardan biridir. (Şekil 5.4.5.1.5)



Şekil 5.4.5.1.4

Uzak, 2002

Karla kaplı kent ve ona erişmeye çalışan Yusuf.



Şekil 5.4.5.1.5

Uzak, 2002

Gemilerde iş bulup uzaklara gitmek isteyen Yusuf limanda.



Şekil 5.4.5.1.6

Uzak, 2002

Kent içinde hep “dışarı”yı yaşayan Yusuf.



Şekil 5.4.5.1.7

Uzak, 2002

Mahmut’un kent içindeki yalnızlığı.



Şekil 5.4.5.1.8

Uzak, 2002

Gemilerde çalışmak isteyen Yusuf, hep denizi seyreder.



Şekil 5.4.5.1.9

Uzak, 2002

Kentin en önemli simgelerinden biri: Cami

Uzaklara gitme isteği içindeki kasabalı Yusuf arayış içinde olmanın etkisiyle hep dışarıda, hep bir şeylerin peşindedir. (Şekil 5.4.5.1.6) Çünkü hayallerini gerçekleştirmek için İstanbul’dadır. Mahmut ise bir kent insanı olarak yalnızlığı ve onun ıstırabını yaşar. (Şekil 5.4.5.1.7) Dışarıda olduğunda bile kentin belli yerlerini kullanır ve orada kendini

dinler. Film boyunca İstanbul silüeti ve kente ait birtakım simgelerin görüntüleri anlatının biçimlenişine yardımcı roldedir. Yusuf, gemilerde iş bulup uzaklara gitmek istediği için sıklıkla denizi seyrederek. (Şekil 5.4.5.1.8) Yusuf'un kenti dolaştığı gündüz ve gece zaman dilimleri boyunca kente ait simgelerin değişen görüntüleri, gezilerinde ona eşlik eder. (Şekil 5.4.5.1.9)

5.4.5.2 Kent Dışı Mekanlar

Filmde görülen kent dışı mekanlar, Yusuf kasabasından ayrılırken ve Mahmut ile Yusuf'un iş amaçlı çıktıkları Anadolu gezisi süreçlerine aittir. (Şekil 5.4.5.2.1, Şekil 5.4.5.2.2, Şekil 5.4.5.2.3) Kentsel olan ile kırsal olanın kesin olarak ayrımının ortaya konduğu sahnelerdir. Karakterlerin film içerisindeki yolculuğu aslında en iyi biçimde onların farklılıklarına da göndermedir.



Şekil 5.4.5.2.1

Uzak, 2002

Yusuf'un kasabadan ayrılışı.



Şekil 5.4.5.2.2

Uzak, 2002

Kentten farklı olarak, keskin hatların olmadığı doğal mekanlar.



Şekil 5.4.5.2.3

Uzak, 2002

Kentteki sıkışmışlığın aksine sadeliğin mevcut olduğu kırsal alan.

Kent dışı mekanlar, kentteki sıkışmışlığın ve yoğun yapılaşmanın aksine keskin çizgileri olmayan, birbirinden kopuk ve az orandaki yapılaşmayla birlikte çoğunlukla doğal ve yalın mekanlar olarak gözlemlenmektedir. Bu alanlara ait olan öğeler bile daha organik bir görüntü sunar. Hiçbir şey geometrik çizgilere sahip değildir. (Şekil 5.4.5.2.2, Şekil 5.4.5.2.3) Hava bile bu farklılaşmaya eşlik eder niteliktedir. Karla kaplı olsa da Anadolu, İstanbul gibi 'soğuk' değildir. İstanbul'un tersine hava açık ve güneşlidir.

Güneşli hava sanki karakterlerin ilişkilerinin iyileşmesi arzusundadır. (Şekil 5.4.5.2.5, Şekil 5.4.5.2.6) Kentteki uzaklıklarının ve iletişimsizliklerin aksine, ikisinin de özünde yatan kasaba olgusunu karakterlere hatırlatan bu yolculuk onlara farklı bir iletişim olanağı sunar.



Şekil 5.4.5.2.4

Uzak, 2002

Yolculuk esnasında Mahmut ve Yusuf.



Şekil 5.4.5.2.5

Uzak, 2002

Alışılan kent görüntülerinden farklı yapısallaşma.



Şekil 5.4.5.2.6

Uzak, 2002

Karla kaplı olsa da güneşli havanın getirdiği kırsala sunduğu sıcaklık.

5.4.5.3 Sokak İlişkileri

Sokaklar, kamusal alanlar, yeşil alanlar ve kent mobilyaları kentsel mekanın ayrılmaz bileşenleri aracılığı ile kentin nasıl bir şey olduğuna dair belgelerdir. Filmin başlangıcındaki sahne Yusuf'un kişilik özelliklerine dair bilgi vermektedir. Omzunda 'taşra' dan geldiğini gösteren taklit spor marka çantasıyla elleri cebinde Yusuf, evlerin ve otomobillerin sıra sıra dizildiği sokak boyunca yürür ve apartman numaralarına bakar. (Şekil 5.4.5.3.1) Sokakta insan olmaması sanki kentin de yalnız olduğunu söyler. Dışarıda Mahmut'u beklemeye koyulan Yusuf, boş sokak ortasında gördüğü kıza 'asılr'; siyah güneş gözlüklerini takar ve sokaktaki otomobillerden birine yaslanarak 'uzak'tan kıza bakar. (Şekil 5.4.5.3.2) Onun eksikliğini duyduğu şey yalnızca bir iş değil; aynı zamanda bir ilişki olduğu bu görüntüde vurgulanmaktadır. Yine gece Mahmut'un evinden çıkıp sokağın derinliğinde ve karanlığında kaybolan kadın, Mahmut'un iletişim ve his içermeyen ilişkileri içindeki yalnızlığının ifadesini güçlendirmektedir. (Şekil 5.4.5.3.3)



Şekil 5.4.5.3.1

Uzak, 2002

Yusuf'un kentteki varlığı sokakla başlar.



Şekil 5.4.5.3.2

Uzak, 2002

Sokağın derinliğinde bekleyen ve etrafını izleyen Yusuf.



Şekil 5.4.5.3.3

Uzak, 2002

Mahmut'un yalnızlığını paylaşamayan kadının varlığı, sokakta karanlığa karışır.

5.4.5.4 Kamusal Alanlar: Dış Mekan

Ceylan, filmde dış mekanı işlerken, kente ait öğeler olan kent mobilyalarını ve yeşil alanların dokusunu geniş açılarla gösterir. Parktaki buluşma sahnesinde ağaçlar, aydınlatma elemanları, çöp kutuları gibi mekana ait öğeler kare içindedir. Çünkü park, kentin yoğunluğu içinde duraklama alanı oluşturan dinlenme, gezinme, buluşma gibi eylemleri barındıran bir mekandır. Bu şekilde çerçevelenmesi algıyı güçlendirmektedir.

(Şekil 5.4.5.4.1, Şekil 5.4.5.4.2) Yine filmin son sahnesinde, Mahmut'un denize bakarak içtiği sigara ve Yusuf'un ardından kendini dinleme ritüeli oturduğu bankta gerçekleşir.

(Şekil 5.4.5.4.3)



Şekil 5.4.5.4.1

Uzak, 2002

Yeşil alana ait öğeler çerçevelenmede öne çıkar.



Şekil 5.4.5.4.2

Uzak, 2002

Buluşma noktası olan park.



Şekil 5.4.5.4.3

Uzak, 2002

Mahmut oturduğu banktan denizi seyreder.

5.4.5.5 Kamusal Alanlar: İç Mekan

Kamusal alanlar kasabalı Yusuf'un kent mekanları ile karşılaşma alanlarıdır. Mahmut'un kullanımı ise çok daha sınırlıdır. Yusuf'un ilk kez kentte daha rahat, samimi, daha 'kendi gibi' görüldüğü an, Karaköy limanında iş için girdiği bir gemici kahvesidir. Kahvehane kültürü ve sigara dumanlı ortam, çalınan müzik vs. oradaki insan ilişkisinin kentsel ilişkilere göre daha tanıdık olmasına yol açmıştır. Yusuf, önce tek başına otururken, kısa bir süre sona tanımadığı bir adamla sohbet etmeye başlar. (Şekil 5.4.5.5.1)

İstanbul'da olmak demek, Yusuf için 'hayatını yaşamak' tır ve bu hayatın içinde kadınlar da vardır. Yusuf'un Beyoğlu'ndaki görüntülerinde kent kalabalığının sesleri, futbol taraftarlarının tezahüratları, birbirine karışan klasik, pop, arabesk müziklerine eklenir. Ceylan, kalabalıkların ve kentin sesleriyle bir İstanbul senfonisi yapar. Yusuf, kent kalabalıklarından biri olmanın verdiği cesaretle, İstiklal Caddesi boyunca bir kadını izler; onun peşi sıra Beyoğlu sinemasına kadar gider. İzlenildiğini fark eden kadın sinemaya girdiğinde Yusuf 'dışarıda' kalır. (Şekil 5.4.5.5.2, Şekil 5.4.5.5.3, Şekil 5.4.5.5.4)



Şekil 5.4.5.5.1

Uzak, 2002

Yusuf'a daha tanıdık bir mekan: Kahvehane



Şekil 5.4.5.5.2

Uzak, 2002

Yusuf ve Beyoğlu.



Şekil 5.4.5.5.3

Uzak, 2002

Beyoğlu'nda Yusuf kendini "kentli" gibi hisseder.



Şekil 5.4.5.5.4

Uzak, 2002

Kentleşmeye çalışan

Yusuf'un Beyoğlu'ndaki takibi.



Şekil 5.4.5.5.5

Uzak, 2002

Yusuf'un kullandığı kamusal

mekan: Kahvehane



Şekil 5.4.5.5.6

Uzak, 2002

Mahmut'un kullandığı

kamusal mekan: Kafe

Müzik aracılığıyla bağlanan sonraki sahnede Mahmut'un gittiği caz müziğin çalındığı kafe, Yusuf'la aralarındaki farka işaret eder. Yusuf, sigara dumanlı, arabeski, 'muhabbetli' yerlerin adamıdır; Mahmut ise loş ışıklı caz kafelerin ve yalnızlığın. (Şekil 5.4.5.5.5, Şekil 5.5.5.5.6)

5.4.5.6 Objeler

"Obje" hem mimarlık hem de mimarlık-sinema ilişkisi açısından önemlidir. Filme ait görüntülerin fotoğrafa benzer nitelikleri de göz önüne alındığında Ceylan'ın kare içerisinde anlatılmak istenen, vurguyu obje üzerine çekerek kolaylaştırdığı görülmektedir.

Mahmut'un gördüğü sahnede, düşü sırasında gördüğü; elinde tuttuğu bardak, karşısında uyuya kalınan televizyon ve odadaki lambadır. Mahmut'un düşü onun kendisini iç mekanlara ve televizyona hapsetmiş 'izleyicilik' durumunun altını çizer. İnsanlardan, yaşamdan uzaklığının farkında olduğunu ve bu durumdan rahatsız olduğunu gösterir. Yani düş aslında gerçeğe bağlanır. Düşen lamba, belki de Yusuf'u sürekli olarak aşağılayan tavrını, acımasız tutumunu fark ettiğinden vicdani rahatsızlığını simgelemektedir. (Şekil 5.4.5.6.1, Şekil 5.4.5.6.2)



Şekil 5.4.5.6.1

Uzak, 2002

Mahmut'un düşü sırasında ön planda olan televizyon.



Şekil 5.4.5.6.2

Uzak, 2002

Düş esnasında düşen lamba.



Şekil 5.4.5.6.3

Uzak, 2002

Doğaya ait öğelerin kent içinde objeleşmesi.



Şekil 5.4.5.6.4

Uzak, 2002

Geminin vinci üzerinden görüntülenen karede Yusuf.



Şekil 5.4.5.6.5

Uzak, 2002

Yusuf'la özdeşleşen balkondaki rüzgar çanı.



Şekil 5.4.5.6.6

Uzak, 2002

Yusuf'un çantası ve evde konumlanamayan varlığı.

Karlar içinde objeleşen görüntüler 'doğa'nın kent koşullarındaki durumunun birer temsilidir. Bu anlamda kentsel algıya olan katkısı önemlidir. (Şekil 5.4.5.6.3) Kenti dolaşan Yusuf'un duraklarından biri olan tersanenin, gemi vinci merkeziliğinde görüntülenmesi bir bakıma Yusuf'un yaşamının merkezinde de bu olgunun yattığının ifadesi gibidir. (Şekil 5.4.5.6.4) Film süresince Mahmut'a ait evde misafir olan Yusuf, kendini hiç eve yerleşmiş hissedemez. Yusuf'un çantası bile kendi konumlanamayan varlığını desteklercesine bir kenarda beklemektedir. (Şekil 5.4.5.6.6)

Ceylan, Yusuf ile Mahmut ayrı mekanlarda olduğunda bile, onların yaptıkları arasında paralellikler kurar. Mahmut, o evde değilken Yusuf'un evi dağıtmış olduğunu eve döndüğünde gördüğünde arkasından söylenirken, balkondaki rüzgar çanının sesi işitilir. Rüzgar çanı, sanki Yusuf'u savunur. (Şekil 5.4.5.6.5)

5.4.6. Mimari Öğeler: İç Mekan

Sinemada üçüncü boyut izleyicideki gerçeklik duygusunu oluşturan en temel etmendir. Oluşturulan mekan deneyimi kimi zaman mekansal öğeler aracılığıyla kurulur. Nuri Bilge Ceylan bu noktada özellikle kapı, pencere ve eşiklerden yararlanmaktadır. Pencerelemlerle özellikle iç-dış ilişkisi vurgulanırken, kapı ve eşikler karakterler arası diyalogların yoğun olarak geçtiği yerler olarak iç mekanlarda hacimlerin birbiriyle ilişkisini anlatır.

5.4.6.1 Oda

Mahmut kendi yalnızlığı içinde sıkışmıştır ve Ceylan'ın kamerası, onun bu sıkışmışlığını, Mahmut odasında tek başınayken bile noktasal görüntü etkileriyle ve çerçeve içinde çerçeveleyerek verir. (Şekil 5.4.6.1.1) Yaşama sevincini yitirmiş olan Mahmut, fotoğraf sanatı konusunda eski idealizmini de kaybetmiştir. Kitaplarla dolu çalışma odası, hem Mahmut'un entelektüel sessizliğinin bir göstergesi gibi durur, hem de onun Yusuf'la aralarındaki farka işaret eder. Mahmut, pek çok şeyin kitabı bilgisine sahiptir ama bir kütüphane gibi sessizdir. (Şekil 5.4.6.1.2)



Şekil 5.4.6.1.1

Uzak, 2002

Yaşamın merkezi televizyon.



Şekil 5.4.6.1.2

Uzak, 2002

Mahmut ve çalışma odası.



Şekil 5.4.6.1.3

Uzak, 2002

İş araçlarının bulunduğu oda.



Şekil 5.4.6.1.4

Uzak, 2002

Televizyonun mekansal düzenlemedeki önemi.



Şekil 5.4.6.1.5

Uzak, 2002

Yusuf'un "misafir" olarak kaldığı oda.



Şekil 5.4.6.1.6

Uzak, 2002

Aynı oda içerisinde yan yana ama "uzak"lar.

Mahmut'un evinde eşyalarla ilişkisi, neredeyse yazılı olmayan kurallarla belirlenmiştir. Salonda oturduğu yer, tam televizyonun karşısındaki koltuktur. Gerek koltuğun televizyonun karşısında konumlanması, gerekse televizyonun karşısında başka oturulacak bir yer olmaması televizyonun mekansal düzenlemedeki merkeziliğine işaret eder, Mahmut'un tek kişilik yaşamının ve yalnızlığının altını çizer. Dışarıya kapalı yaşamında, dünyayla kurduğu en önemli iletişim yolu televizyonudur. (Şekil 5.4.6.1.1, Şekil 5.4.6.1.2) Birlikte televizyon izledikleri zamanlarda, salon içindeki konumlanmaları da, hikayeye paralellik sürdürmektedir. Mahmut televizyonun karşısındaki kendi koltuğunda; Yusuf ise, koltuğun yanına ilştirilmiş sandalyede oturur. Sandalyenin ve Yusuf'un konumunun eğreti olduğu çok açıktır. Birlikte film izleme faslı bittikten sonra sandalye eski yerine taşınır, ne de olsa evin bir düzeni vardır ve bu düzen içinde Yusuf "geçici" olandır. (Şekil 5.4.6.1.4) Bu geçicilik Yusuf'un kaldığı odada da mevcuttur. Yusuf evin en arka ve kullanılmayan odasında, yer yatağında, uyku tulumunda uyur. Yusuf'un Mahmut'un evine ait eşyalarla ilişkisi hep "misafir" kimliğiyle olur. (Şekil 5.4.6.1.5)

Birlikte çıktıkları yolculuk esnasında kaldıkları mekanda aynı odayı paylaşan karakterler, yan yana ama birbirlerine uzaktır. Odayı kullanma biçimleri bile, aralarındaki farka işaret eder. Mahmut kitap okumayı seçerken, Yusuf sessizce arkasını dönüp uyur. (Şekil 5.4.6.1.6)

5.4.6.2 Kapı

Kapı, iç-dış ilişkisini kuran en önemli mimari öğedir. Genelde mekanlara giriş-çıkışlarda yoğun olarak kullanılan kapılar, görüntülerde farklı boyut ve bölümleriyle yansıyarak mekan içerisinde hareketliliği sağlamaktadır. Mekanın gerçekliğine ve mekanın tanımlanmasına araç olurlar. Ayrıca kapının derinlik etkisi oluşturan açıklığından da yararlanıldığı görülmektedir. Filmde karakterler arası gerilim, sanki iç mekanlara sinmiştir. Bir iç mekan olarak Mahmut'un evinin darlığı, karakterlerin kapı ya da pencerede aralıklarında ayrı ayrı çerçevelenmesi bu duyguyu güçlendirir. (Şekil 5.4.6.2.2, Şekil 5.4.6.2.3, Şekil 5.4.6.2.4) Yusuf ve Mahmut, kapı ve pencere aralıklarında çerçevelenir. Bu tür bir görsel düzenleme, karakterler için bir eşik yaratmaktadır. (Şekil 5.4.6.2.1, Şekil 5.4.6.2.5)



Şekil 5.4.6.2.1

Uzak, 2002

Yusuf kahvehaneye girerken kapı önünde çerçevelenme.



Şekil 5.4.6.2.2

Uzak, 2002

Mahmut'un evi, koridordan fotoğraf odasına bakış.



Şekil 5.4.6.2.3

Uzak, 2002

Dar ve karanlık koridordan kapı önünde çerçevelenme.



Şekil 5.4.6.2.4

Uzak, 2002

Dar koridorlar ve kapıların görsel çerçeve etkileri.



Şekil 5.4.6.2.5

Uzak, 2002

Mahmut ve Yusuf, kapı önü eşik etkisi.

5.4.6.3 Eşik

Mahmut'un evdeki düzenini bozması dolayısıyla sabrının taşıdığı noktalarda azarladığı Yusuf'un bu sahnelerde kapı boşluğu içinde çerçevesi, onun 'aralıkta' olduğunu imgelemekte ve mekanda, İstanbul'da geçici konukluğunun sonuna geldiğini anlatmaktadır. (Şekil 5.4.6.3.2, Şekil 5.4.6.3.4, Şekil 5.4.6.3.6) Devamında Mahmut'un kural koyucu olarak öne çıkması, bundan sonra evin içinde değil sadece balkonda sigara içilebileceğini söylemesi, bir bakıma mekan üzerindeki egemenliğini vurgular. O kendi evinin sahibidir, Yusuf ise misafir. (Şekil 5.4.6.3.3)



Şekil 5.4.6.3.1

Uzak, 2002

Mahmut Yusuf'u azarlarken kapıya rahatça dayanarak evdeki egemenliğini vurgular.



Şekil 5.4.6.3.2

Uzak, 2002

Yusuf, Mahmut onu azarlarken kapı eşiğinde sessiz ve sıkıntılı biçimde dinler.



Şekil 5.4.6.3.3

Uzak, 2002

Mutfaktaki fareyi arayan Mahmut, kapanın koyulduğu kapı eşiğinden görüntülenir.



Şekil 5.4.6.3.4

Uzak, 2002

Yusuf ve "aralık" imgesi.



Şekil 5.4.6.3.5

Uzak, 2002

Misafirliğinin son günü, balkon kapısı önünde çerçevesi Yusuf.



Şekil 5.4.6.3.6

Uzak, 2002

Kentte yer bulamamış Yusuf'un Mahmut'a öfkesi de eşikte betimlenir.

Kameranın olayları, eşiklerin kurguladığı çerçeveler üzerinden aktarımı iç mekandaki hacimlere de hareket katarak, karakter ve mekan ilişkisini, özellikle kurulan diyaloglardaki samimiyetsizliği ve içten içe artan öfkeyi vurgulamaktadır. Sanki Yusuf'un dışarıda bırakılmışlığı evin içinde de devam etmektedir. (Şekil 5.4.6.3.6)

5.4.6.4 Pencere

Pencereler dışarıdan içeriye, içeriden dışarıya görüntü veren açıklıklardır. Yakın çevreyle ilişkiyi anlatırken, mekanın konumunu vurgularlar. Filmde geçmişin sorgusu, bugünün boşluğu ya da geleceğin hayalleri, umutları hep pencerelerden izlenen silüetlerle kurgulanmaktadır. Mahmut'un düşünme, yaşamını sorgulama anları arkada pencerenin keskin çizgisel hatları arasında betimlenir. (Şekil 5.4.6.4.1) Karın yoğun yağdığı sabah, dışarıyı izlerken pencere çerçevelerinin baskın çizgiselliği arkasından kente bakar. Sanki kentle arasında oluşan uzaklığı ve yabancılaşmayı seyrederek gibidir. (Şekil 5.4.6.4.2) Yusuf ise yaşamı uzaktan izlediği gibi, pencereden hep dışarıyı izler. Dışarıyla görsel teması bile onun için önemlidir. Sokağı seyrederken, arkada görülen apartmanlar "kentli evi"nin ifadesini güçlendirir. (Şekil 5.4.6.4.3) Daha büyük ölçekte ise, kentsel yapılaşma dokusu gözler önüne serilir. (Şekil 5.4.6.4.4)



Şekil 5.4.6.4.1

Uzak, 2002

Mahmut'un sıkıntılı ruh hali pencere önünde ifadenir.



Şekil 5.4.6.4.2

Uzak, 2002

Mahmut evinden dışarıyı seyrederek. Pencereler, iç-dış arası ayrımı güçlendirir.



Şekil 5.4.6.4.3

Uzak, 2002

Pencereden görülen kente ait yapılaşma simgesi: Apartmanlar



Şekil 5.4.6.4.4

Uzak, 2002

Kent dokusu, kentte görülen düzensiz yapılaşma.

5.4.6.5 Balkon

Balkon, iç ile dış arasında bir ara mekan ögesidir. Kapı ve pencere gibi açıklıkların işlevlerine ek olarak, balkon seyretme durumunu yeni bir mekan aralığında tanımlar. Bulunulan mekan, tam olarak ne iç ne de dıştır. Filmde, bu ara mekan özellikle Yusuf tarafından sıkça kullanılır. Yusuf ait olamadığı iki mekan olan evin içiyle, dışarıdaki kent arasında ait olamama hissini balkonda geçirdiği zamanlarla ifade eder. Kente ait değildir, ama ev de ona kucak açmaz. (Şekil 5.4.6.5.1) Mahmut ise, dışarıyla iletişim kurmadığı için genelde hep iç mekanlarda görüntülenir. Ama kız kardeşini mecburen ziyarete gittiği gün, onun evinde balkona çıkar ve belki de her gün gördüğünden başka bir manzara olduğu için dışarıyı kısa bir süre izler. (Şekil 5.4.6.5.2)



Şekil 5.4.6.5.1

Uzak, 2002

İç ile dış arasında sıkışan, ait olamayan Yusuf.



Şekil 5.4.6.5.2

Uzak, 2002

Mahmut'un artık yabancı hissettiği kente bakışı.

5.4.6.6 Merdiven

Merdivenler pencere ve eşik gibi iç-dış ilişkisini tanımlayan öğelerdir. Konuta giriş merdiveni mekan algısını güçlendirirken, aynı zamanda mimariyi de tanımlamaktadır. Yapısındaki grafik özelliğine bağlı olarak da aynı zamanda, kare içinde görsel zemin de sağlar. (Şekil 5.4.6.6.1)

Merdivenler aynı zamanda olayları barındıran ve doruk anların yaşandığı yerler olarak filmlerde yer alır. Yusuf'un İstanbul'a geldiği gün apartmanın önünde gördüğü kızla bina içindeki karşılaşması merdivende olur. (Şekil 5.4.6.6.2) Onunla konuşmak için fırsat kolladığı an, bina içini aydınlatan otomat ışığın sönmesiyle bekleyiş giderek gerginleşir. Ceylan sessizlik (ses) ve karanlık (görüntü) aracılığıyla bekleyişin yarattığı ölü boşluklarla dramatik bir etki yaratır. (Şekil 5.4.6.6.3)



Şekil 5.4.6.6.1

Uzak, 2002

Yapıya görsel giriş zemini hazırlayan merdiven.



Şekil 5.4.6.6.2

Uzak, 2002

Yapı içi karşılaşma anları ifadeleyen merdiven.



Şekil 5.4.6.6.3

Uzak, 2002

Hareketi temsil eden merdiven önü hareketsizlik, bekleyiş.



Şekil 5.4.6.6.4

Uzak, 2002

Kamusal alana ait merdiven.



Şekil 5.4.6.6.5

Uzak, 2002

Merdivenin grafiksel algısı.



Şekil 5.4.6.6.6

Uzak, 2002

Merdiven önü konumlanma.

Benzer şekilde, Yusuf'un kent mekanlarını dolaşması esnasında kamusal mekanlara ait merdivenler mekanın işlevsel anlatımını güçlendirirken, Beyoğlu'nda girdiği sinema ve takip ettiği kadın ile olan karelerinde de seyir durumunun merdiven önü konumlanmalarla ifade edildiği görülür. Böylelikle merdivenin yapısındaki grafiksel özellik görsel olarak da görüntüyü betimlemektedir.

5.4.6.7 Koridor

Bir geçiş mekanı olan koridorlar, filmde ışık ile birlikte perspektif görüntüleri içinde algıları vurgulanarak kullanılmıştır. Uzun ve dar hastane koridorunda Mahmut ve annesi sırtları kameraya dönük biçimde yürürlerken; anne hasta haliyle Mahmut'a hayatıyla ilgili uyarılarda bulunur. Uzun dar koridor, hasta annenin sesine sinmiş ağırlık ve aynı anda duyulan gök gürlemesi içinde kareye bitmek bilmez bir zaman ve mekan hissi verilir. (Şekil 5.4.6.7.1)

Ev içindeki sahnelerde de, filmde işlenen karakterler arası uzaklık olgusu koridorların derin perspektifleriyle sağlanmıştır. Karakterler, odalar arası geçiş süreçlerinde bile aynı mekanları aynı zamanlarda kullanmazlar. Birbirlerinin varlıklarını bilerek ama iletişimsizlik içinde evin çeşitli yerlerinde dolaşırlar. Koridorlar, bu anlamda anlatımı ifadelemede önemlidir. (Şekil 5.4.6.7.2, Şekil 5.4.6.7.3)



Şekil 5.4.6.7.1

Uzak, 2002

Hastane koridorunda Mahmut ve annesi.



Şekil 5.4.6.7.2

Uzak, 2002

Koridorun karanlığı içinde tek ışık Yusuf'un odasında.



Şekil 5.4.6.7.3

Uzak, 2002

Işıklı güçlendirilen perspektifte iç mekan.

5.4.6.8 Işıık

Uzak'ta Ceylan'ın genelde iç mekan ağırlıklı çekimler yaptığı ve az ışıklandırma kullandığı dikkati çekmektedir. Birçok sahnede aydınlatma, mekana giren film karakterleri tarafından yapılır. Dairesine giren Mahmut, lambayı açtığında, odanın arka tarafı aydınlanır, ön tarafı karanlıkta kalır. (Şekil 5.4.6.8.1) Yusuf aydınlık, Mahmut karanlık taraftadır. Bu tür bir aydınlatma içinde karakterlerin çerçevesi, Yusuf'un daha 'açık', bilinebilir, Mahmut'un ise bilinemez olduğunu düşündürmesi nedeniyle oldukça anlamlıdır. (Şekil 5.4.6.8.2)



Şekil 5.4.6.8.1

Uzak, 2002

Mahmut dairesine girdiğinde mekan aydınlanır.



Şekil 5.4.6.8.2

Uzak, 2002

Işııkla betimlenen, evin iki ayrı bölümü.



Şekil 5.4.6.8.3

Uzak, 2002

Daha belirgin kullanılan ışığın anlamsal ifadesi.

Filmin sonlarına doğru, karakterler arası gerilim arttığı ve bastırılan duygular sert biçimde açığa çıktığında ışığın daha keskin kullanılması ise, artık bastırılan bir şey kalmamış olma durumunu ifade eder gibidir. Film boyunca süren az ışıklandırma, söylenemeyenleri gizlerken sanki artık buna gerek yoktur. (Şekil 5.4.6.8.3)

5.4.6.9 Fotoğraflar

Mahmut'un reklam fotoğrafçısı oluşu; her ne kadar sanatsal çekimlere ilgisini kaybetmiş halde düzenini sürdürüyor olsa da; sirkülasyonun ve diyalogların yoğun olarak geçtiği koridor sahnelerinde özellikle göze çarpmaktadır. Duvarlardaki fotoğrafların çerçeve algısı ve ışığın kullanımına göre oluşan yansımalar, karanlık koridorlardaki perspektif ve derinlik ilişkisini arttırır. (Şekil 5.4.6.9.1, Şekil 5.4.6.9.2) Mahmut, tek kişilik yaşamını düzenlemek yerine, yalnızca izler, kaydeder, fotoğraf çeker. Üstelik bir reklam fotoğrafçısı olarak görüntüye giren öğeleri kendisinin düzenlemesi, onun yalnızlığına ve bakıştaki ayrıcalığına gönderme yapar. Her ne kadar Anadolu'daki gerçek mekanlarda çekim yapsa da, onun fotoğrafları, yaşamdan kopuktur. (Şekil 5.4.6.9.3, Şekil 5.4.6.9.4)



Şekil 5.4.6.9.1

Uzak, 2002

Mahmut'un evinde sıkça görülen fotoğraflar, kendine ait mekanda kendi mesleğinin izleridir.



Şekil 5.4.6.9.2

Uzak, 2002

Diyalogların geçtiği koridor sahnelerinde çerçeve etkisi.



Şekil 5.4.6.9.3

Uzak, 2002

Karanlık bile olsa, kimliksel bir iz.



Şekil 5.4.6.9.4

Uzak, 2002

Çerçeve içi yansıma.

Örneklerde de görüldüğü gibi; *Uzak* filminde gerek iç gerek dış mekanlarda mekana ait algıyı ve dolayısıyla hikayenin anlatısını güçlendiren perspektif, bölünme, iç-dış, kompozisyon, şekil/biçim ve mimari doku gibi kavramların yanısıra; kent içi ve kent dışı mekanlar, sokak ilişkileri, kamusal alanlar, objeler ile oda, kapı, eşik, pencere, balkon, merdiven, koridor, ışık ve fotoğraf gibi iç mekana ait mimari öğeler karakterlerin kullanımları üzerinden anlatıyı biçimlendirmekte önemli bir role sahiptir. Filmin minimal yapısı, gerçek mimari mekan kullanımının oluşturduğu yalın görüntülerle güçlenmektedir. İç ve dış mekan kavramı görsel olarak vurgulanırken, mekanlar da ön plana çıkmaktadır. İç ve dış mekanların kavramsal olarak karakter çözümlemelerinde de kullanılması üzerinden, kasabalı ve kentli olarak ayrılan iki karakterin ilişkileri bağlamında mimari öğeler, anlatı örgüsü içinde araç haline gelmektedir. Kasabadan kente yerleşmiş olan Mahmut ile kent içinde kendine bir yer edinmeye çalışan Yusuf'un ilişkileri; her ikisinin kullandığı ortak ve ayrı mekanlardaki kullanım farklılıkları üzerinden aktarılırken, göze çarpan farklılıklar ve aralarındaki çatışmanın sahnelenme biçimi mimari mekana ait öğeler ve algıyı güçlendiren kavramlar aracılığıyla ifadenmektedir.

6. SONUÇ

Mimarlık ve sinema etkileşiminin sinemasal mekana etkileri bağlamında ele alındığı bu çalışma, bugün her iki disiplinde mimarlık ve sinema konulu araştırmaların ilgilerini yönelttikleri alanın biraz dışında konumlanarak, farklı bir bakış açısı ortaya koymaya çalışmıştır. Bu çalışmada, mimarlık ve sinema arasında kurulan ilişkinin zemini “mekan” kavramı üzerinden incelenmiştir. Her iki disiplinin de sahip oldukları görsel güç ve bireyin toplum ile ilişkisine olan sosyo-kültürel katkıları dolayısıyla; tarihsel süreçte mimarlık ve sinema birbirleriyle etkileşim içinde olmuşlardır. Mimarlık, yaşam biçimlerine göre insanların beklentileri ve ihtiyaçları doğrultusunda mekanlar oluşturmayı amaçlar. Sinema filmlerinin görsel gücü ise, kullanılan mimari imgelerin ve öğelerin mekana dair ayrıntıları görünür kılabilmeleri açısından önemlidir.

Mimarlık ve sinema ilişkisini, sinema filmlerinin kitle iletişim aracı olmaya başladığı 19. yüzyıl sonlarından itibaren incelemek bu noktada önem kazanmaktadır. Tarihsel süreç içinde farklı dönemlere ait filmlere bakıldığında, sinemanın toplum ile olan etkileşimi gözlemlenebilir. Modern kentin gelişmesiyle paralel bir gelişim gösteren sinema, ilk film çalışmalarıyla birlikte mimarlık ile etkileşim halinde olmuştur; çünkü mimarlık için olduğu gibi sinemanın da uğraş alanı insan ve çevresidir. Sinemanın kullandığı/yarattığı gerçek ya da sanal mekanların bireyle ve toplumla ilişkisi düşünüldüğünde bireylerin ihtiyaçları doğrultusunda mekan tasarlama disiplini olan mimarlığın, sinema ile olan etkileşimi kaçınılmaz hale gelir. Mimarlık ve sinema arasındaki ilişkiyi kuran bireylerin kullandığı mekanlardır. Sinemanın mekansal yorumu, mekan tasarımıyla uğraşan mimarlığı etkileyebilmektedir. Sinemada anlatı kurgulama yoluyla biçimlenir. Filmlerde, yaşanan gerçek mekanların kullanıldığı durumlarda bile, kurgulamayla, aynı mekana farklı yorumlamalar getirilebilmektedir. Böylelikle, mekana ait algı sürekli olarak değişebilir.

Bu çalışma mimarlık ve sinema arasındaki bu etkileşimi mekan kavramı üzerinden irdeleyerek, tanınan yönetmenlerden Nuri Bilge Ceylan sineması ve örneklemeyi bir film üzerinde odaklamak amacıyla *Uzak* filmi incelemektedir. Yalın ve gerçek mimari mekan kullanımını içeren bir dile sahip olan Ceylan sinemasının dördüncü durağı olan *Uzak* filminde mekansal ilişkilerin, filmin anlatısını besleyecek biçimde karakterler üzerinden kullanıldığı tespit edilmiştir. *Uzak'ta* bireyin kullandığı iç ve dış mekanların karşılığı olan ev ve kent, birey-ev-kent ve sosyo-kültürel yapılaşmanın getirileri sonucunda kentli ve kasabalı olarak ayrılan karakterlere ait birey ruhu, mekansal ilişkilerle vurgulanarak aktarılmaktadır. Olay örgüsünün içerik olarak “uzaklaşma” kavramını içermesinin yanı sıra, iç ve dış mekanlar kavramsal olarak karakter çözümlerinde de kullanılır. İç mekanda Mahmut’un evi, dış mekanda ise İstanbul, filmin yapısını oluşturur. Bu bağlamda, iç ve dış mekanı yapılandıran mimari öğeler de filmin malzemeleridir. İç ve dış mekan kavramı, görsel olarak vurgulanırken, mekanlar da ön plana çıkmaktadır. Mekansal ilişkiler bağlamında da mimari öğeler araç haline gelmektedir.

Sinemada fiziksel mekan; çerçevesi olduğu biçimlerde ve kurgu etkinliğinde değerlendirilmektedir. Mimari elemanların çerçeve etkisi mekanların algılarını arttırmakta ve böylelikle mekansal ilişkiler daha çok vurgulanmaktadır. *Uzak* filminde gerek ev içinde koridor, kapı ve eşikler; gerek konutun kente bağlanmasını sağlayan pencere ve balkonlar, mekanları birbirine bağlayan mimari öğeler olarak belirlemektedir. Kullanılan mekanlar aynı zamanda bedenle ve ruhla eklemlenmektedir. *Uzak* filminde beden ve ruh ilişkisi sosyo-kültürel kimliği vurgulamak yönünde kullanılmaktadır: Kasabadan gelen Yusuf’un kente duyduğu açlık her mekanda öne çıkarken, özünde kasabalılık yatan ama uzun zamandır kentte yaşayan Mahmut, artık kendini kente de ait hissetmemektedir. Kavramsal ve görsel olarak Mahmut’un hayatının merkezi evidir. Mahmut hep evinde, Yusuf ise hep kent içinde dolaşırken görüntülenerek, mekan ve yer ayrımına işaret edilmektedir. Ceylan, sinemasında mimari yapılaşma hem içeriksel hem de biçimsel etkidedir. Karakterlere ait sosyo-kültürel ayırım üzerinden, kamera ve beden hareketiyle iç-dış ilişkisi aktarılmaktadır. *Uzak* filminde mekansal kullanım yönetmenin gerçeklik etkisi niyetiyle birleşmektedir. Bu anlamda iç mekanda bile, ağırlıklı olarak

ara geiř mekanları, merdiven, pencere, kapı, eřik gibi mimari ğelerin zelliklerinden yararlanılmaktadır. İstanbul'u kalabalık ve durağan bir ok farklı yeriyle aktaran yönetmen, görsel tasarım ğelerini anlatısal kompozisyon içinde bütünleyici ilkelerle kullanmaktadır.

Uzak filminde, İstanbul etkin bir rol üstlenmiştir. Filmde mimarının ve mimari elemanların görsel olarak anlatıyı pekiştirecek yönde kullanımı göz ardı edilemez bir gerçeklik olarak karşımıza çıkar. Eřiklerde ve merdivenlerde gelişen filmin dramatik sahneleri, özellikle pencereler aracılığıyla aktarılan iç mekan ve dış mekan ilişkisi göz ardı edilemeyecek görsel aktörlerdir. İstanbul'a ait yapılaşmanın ve kente ait simgesel ğelerin yer aldığı sahnelerde, mekanın belleksel deneyimleniři hatırlatılmaktadır. Kent yaşamına ait bitişik nizamdaki apartmanların arasında oluşan ara mekanlar olan sokaklar filmde sıklıkla yer alır. Karakterler arası ayrımı, iç-dış ilişkisiyle mekansal çerçeveye pekiştiren *Uzak'* ta Ceylan'ın ağırlıklı olarak yer verdiği mimari ğelerle birlikte objeleri de kullandığı görülür. Kent dokusu görsel duyunun zeminini oluşturur. Karakter ve konuya göre ayırt edici özelliğiyle aktarılan mekan, anlatıyı güçlendiren yönüyle ortaya çıkar.

KAYNAKLAR

- [1] Benjamin, W., *Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı, Pasajlar*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1995.
- [2] Bazin, A., *Çağdaş Sinemanın Sorunları*, Bilgi Yayınevi, Ankara, 1966.
- [3] Neumann, D., *Acknowledgments, in Film Architecture: Set Designs From Metropolis to Blade Runner*, Ed. Neumann, D., Prestel, Münih, 1996.
- [4] Tanyeli, U., "Temsiliyet Nesnenin Temsili Sanalın Sanallıkla İfadesi", *Arredamento Mimarlık*, **11**, 2001
- [5] Kale G., "Antonioni'den Godard'a Filmlerdeki Mekan İmgelerinin Duyumsattıkları", *Arredamento Mimarlık*, **2004/5**, 2004.
- [6] Açıık, B., *Türkiye'de yaşanan göçün yarattığı toplumsal değişme ve Türk sineması*, Y.L. Tezi, Osmangazi Üniversitesi , Fen Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir, 2005.
- [7] Kale G., "Antonioni'den Godard'a Filmlerdeki Mekan İmgelerinin Duyumsattıkları", *Arredamento Mimarlık*, **2004/5**, 2004.
- [8] Özdoğru P., *Popülist sinema ve sanat sineması ayrımında minimalist yaklaşım ve Nuri Bilge Ceylan sinemasında yansımaları*, Y.L Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 2003.
- [9] Scognamillo G., *Dünya Sinema Tarihi*, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 2003.
- [10] Uysal, T., *Sinemanın anlamı üzerine*, 2005.
<http://www.kameraarkasi.org/sinema/makaleler/sinemanin anlamiuzerine.html>
- [11] Sinema Makaleleri, *Sinema Tarihi*, 2004.
<http://www.kameraarkasi.org/sinema/makaleler/sinematarihi.html>
- [12] Monaco, J., *Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı*, Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık, İstanbul, 2001.

- [13] Monaco, J., *Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı*, Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık, İstanbul, 2001.
- [14] Monaco, J., *Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı*, Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık, İstanbul, 2001.
- [15] Monaco, J., *Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı*, Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık, İstanbul, 2001.
- [16] Monaco, J., *Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı*, Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık, İstanbul, 2001.
- [17] Monaco, J., *Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı*, Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık, İstanbul, 2001.
- [18] Soygeniş S., *Mimarlık Düşünmek Düşlemek*, Yem Yayınları, İstanbul, 2006.
- [19] Zevi, B., Barry, J.A., Gendel M., *Architecture as Space: How to Look At Architecture*, Horizon Press, New York, 1957.
- [20] Dostoğlu, S., “Tarih, Mimarlık Tarihi ve Bazı Kavramlar”, *Mimarlık*, **81/3**, 1981.
- [21] Özer, B., “Kültür Sanat Mimarlık”, *Başlangıçtan Günümüze Mimarinin Gelişimine Genel Bir Bakış*, Yem Yayınları, 12, İstanbul, 189-241, 2004.
- [22] Özer, B., “Kültür Sanat Mimarlık”, *Başlangıçtan Günümüze Mimarinin Gelişimine Genel Bir Bakış*, Yem Yayınları, 12, İstanbul, 189-241, 2004.
- [23] Roth, L.M., *Mimarlığın Öyküsü*, Kabalıcı Yayınevi, İstanbul, 2000.
- [24] Özer, B., “Kültür Sanat Mimarlık”, *Başlangıçtan Günümüze Mimarinin Gelişimine Genel Bir Bakış*, Yem Yayınları, 12, İstanbul, 189-241, 2004.
- [25] Benevolo, L., *Modern Mimarlığın Tarihi Birinci Cilt: Sanayi Devrimi*, Çevre Yayınları, İstanbul, 1981.

- [26] Özer, B., “Kültür Sanat Mimarlık”, *Başlangıçtan Günümüze Mimarinin Gelişimine Genel Bir Bakış*, Yem Yayınları, 12, İstanbul, 189-241, 2004.
- [27] Roth, L.M., *Mimarlığın Öyküsü*, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 2000.
- [28] Benevolo, L., *Modern Mimarlığın Tarihi Birinci Cilt: Sanayi Devrimi*, Çevre Yayınları, İstanbul, 1981.
- [29] Özer, B., “Kültür Sanat Mimarlık”, *Başlangıçtan Günümüze Mimarinin Gelişimine Genel Bir Bakış*, Yem Yayınları, 12, İstanbul, 189-241, 2004.
- [30] Roth, L.M., *Mimarlığın Öyküsü*, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 2000.
- [31] Aksoy, İ., *Başlangıcından 2.Dünya Savaşı'na sinema ve mimarlık ilişkisi*, Y.L.Tezi İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, 2003.
- [32] Kale, G., *Sinemada görsel deneyim ve mimarlık*, Y.L Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2004.
- [33] Eroğlu, A., *Mimarlık, kent ve sinema ilişkisi*, Y.L.Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, 2003.
- [34] Yavuz B., *Sinema ve mimarlık söyleşileri I*, 2006.
http://www.yapi.com.tr/turkce/Haber_Detay.asp?NewsID=49477
- [35] Aksel B., *Sinema ve mimarlık söyleşileri II*, 2006.
http://www.yapi.com.tr/turkce/Haberler_HaberDosyalari_Detay2.asp?NewsID=49477&Priority=28
- [36] Kale, G., *Sinemada görsel deneyim ve mimarlık*, Y.L Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2004.
- [37] Kale, G., *Sinemada görsel deneyim ve mimarlık*, Y.L Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2004.
- [38] Petric, V., Dziga Vertov, *Sinemada Konstrüktivizm*, Öteki Yayınevi, Ankara, 2000.

- [39] Colomina, B., *Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media*, The MIT Press, Massachusetts, 1996.
- [40] Vidler, A., *Warped Space: Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture*, The MIT Press, Massachusetts, 2000.
- [41] Albrecht, D., *Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies*, Hennessey & Ingalls, Santa Monica, 2000.
- [42] Colomina, B., *Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media*, The MIT Press, Massachusetts, 1996.
- [43] Tzonis, A., *Le Corbusier, The Poetics of Machine and Metaphor*, Universe Publishing, New York, 2001.
- [44] Koolhaas, R., *Conversations With Students Ed. Sanford Kwinter, Princeton Architectural Press*, New York, 1996.
- [45] Ekincioglu M., *Bernard Tschumi*, Boyut Yayın Grubu, İstanbul, 2002.
- [46] Utarit İ., *Mimarlıkta Süreç, :Kavramlar-İlişkiler*, Yem Yayınları, 1999.
- [47] Bilgin, N., *Fiziksel Mekandan İnsani ya da İnsanlı Mekana*, İstanbul, 1991.
- [48] Zevi, B., *Mimariyi Görmeyi Öğrenmek*, Birsen Yayınevi, İstanbul, 1990.
- [49] O'herlihy, L., "Architecture and film", *Architectural Design*, November-December, vol.64, 11/12, 2000.
- [50] Eroğlu, A., *Mimarlık, kent ve sinema ilişkisi*, Y.L.Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, 2003.
- [51] Adiloğlu, F., *Sinemada Mimari Açılımlar: Halit Refiğ Filmleri*, Es yayınları, Ağustos 2005.
- [52] Soygeniş, S., *Mimarlık Düşünmek Düşlemek*, Yem Yayınları, İstanbul, 2006.

- [53] Soygeniř, S., *Mimarlık Düşünmek Düşlemek*, Yem Yayınları, İstanbul, 2006.
- [54] Vidler, A., “Mekanın Tektoniđi”, *Mimarlık*, **289**, 1999.
- [55] Gür, Ö., Ş., *Mekan Örgütlenmesi*, Gür Yayıncılık, Trabzon, 1996.
- [56] Soygeniř, S., *Mimarlık Düşünmek Düşlemek*, Yem Yayınları, İstanbul, 2006.
- [57] Aksoy, Y., Kentsel Mekan Tasarımında Bitkisel Elemanların Kullanılması, “Mekanın Algılanması”, *Yapı*, **269**, 2004.
- [58] Rasmussen E.S., *Yaşanan Mimari*, Remzi Kitabevi, 1994.
- [59] Soygeniř, S., *Mimarlık Düşünmek Düşlemek*, Yem Yayınları, İstanbul, 2006.
- [60] Adilođlu, F., *Sinemada Mimari Açılımlar: Halit Refiř Filmleri*, Es yayınları, Ağustos 2005.
- [61] Adilođlu, F., *Sinemada Mimari Açılımlar: Halit Refiř Filmleri*, Es yayınları, Ağustos 2005.
- [62] Scognamillo G., *Dünya Sinema Tarihi*, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 2003.
- [63] Demir Y., *Filmde Zaman ve Mekan Üzerine*, Turkuaz Yayınları, Eskişehir, 1994.
- [64] Monaco, J., *Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı*, Ođlak Yayıncılık ve Reklamcılık, İstanbul, 2001.
- [65] Demir Y., *Filmde Zaman ve Mekan Üzerine*, Turkuaz Yayınları, Eskişehir, 1994.
- [66] Adilođlu, F., *Sinemada Mimari Açılımlar: Halit Refiř Filmleri*, Es yayınları, Ağustos 2005.
- [67] Demir Y., *Filmde Zaman ve Mekan Üzerine*, Turkuaz Yayınları, Eskişehir, 1994.
- [68] Adilođlu, F., *Sinemada Mimari Açılımlar: Halit Refiř Filmleri*, Es yayınları, Ağustos 2005.

- [69] Demir Y., *Filmde Zaman ve Mekan Üzerine*, Turkuaz Yayınları, Eskişehir, 1994.
- [70] Demir Y., *Filmde Zaman ve Mekan Üzerine*, Turkuaz Yayınları, Eskişehir, 1994.
- [71] Adalı, B., *Belgesel Sinema*, Hil Yayın, İstanbul, 1986
- [72] Abisel N., *Türk Sineması Üzerine Yazılar*, Phoenix Yayınları, Ankara, 2005.
- [73] Adalı, B., *Belgesel Sinema*, Hil Yayın, İstanbul, 1986.
- [74] Abisel N., *Türk Sineması Üzerine Yazılar*, Phoenix Yayınları, Ankara, 2005.
- [75] Scognamillo G., *Türk Sinema Tarihi*, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 2005.
- [76] Özön N., *Sinema Sanatı*, Gerçek Yayınevi, İstanbul, 1984.
- [77] Abisel N., *Türk Sineması Üzerine Yazılar*, Phoenix Yayınları, Ankara, 2005.
- [78] Scognamillo G., *Türk Sinema Tarihi*, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 2005.
- [79] Abisel N., *Türk Sineması Üzerine Yazılar*, Phoenix Yayınları, Ankara, 2005.
- [80] Scognamillo G., *Türk Sinema Tarihi*, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 2005.
- [81] Adiloğlu F., *Sinemada Mimari Açılımlar: Halit Refiğ Filmleri*, Es yayınları, Ağustos, 2005.
- [82] Suner A., *Hayalet Ev, Yeni Türk Sinemasında Aidiyet, Kimlik ve Bellek*, Metis Yayınları, İstanbul, 2005.
- [83] Köstepen E. ve Okur Y., “Vizyon Söyleşi: Nuri Bilge Ceylan”, *Altyazı*, **15**, 2003.
- [84] Suner A., *Hayalet Ev, Yeni Türk Sinemasında Aidiyet, Kimlik ve Bellek*, Metis Yayınları, İstanbul, 2005.
- [85] Suner A., *Hayalet Ev, Yeni Türk Sinemasında Aidiyet, Kimlik ve Bellek*, Metis Yayınları, İstanbul, 2005.

- [86] Suner A., *Hayalet Ev, Yeni Türk Sinemasında Aidiyet, Kimlik ve Bellek*, Metis Yayınları, İstanbul, 2005.
- [87] Ceylan, N.B., *Uzak*, Norgunk Yayıncılık, İstanbul, 2004.
- [88] Ceylan, N.B., *Mayıs Sıkıntısı*, Norgunk Yayıncılık, İstanbul, 2003.
- [89] Özdoğru P., *Sinemada Akımlar:1, Minimalizm ve Sinema*, Es Yayınları, İstanbul, 2000.
- [90] Bordwell, D., “Modernizm, Minimalizm, Melankoli: Theo Angelopoulos ve Görsel Biçim,” *Yeni İnsan Yeni Sinema*, 7, 1998.
- [91] Ceylan, N.B., *Uzak*, Norgunk Yayıncılık, İstanbul, 2004.
- [92] Adiloğlu F., *Sinemada Mimari Açılımlar: Halit Refiğ Filmleri*, Es yayınları, Ağustos, 2005.
- [93] Özon N., *Sinema Sanatı*, Gerçek Yayınevi, İstanbul, 1984.
- [94] Bachelard, G., *Mekanın Poetikası*, Kesit Yayıncılık, İstanbul, 1996.