



**T.C.**

**ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

**PEYZAJ MİMARLIĞI ANABİLİM DALI**

**GELECEĞİN DİSTOPIK KENTSEL MEKÂNLARININ  
SİNEMATOGRAFİK ARAÇLAR İLE OKUNMASI**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**TUĞÇE ÖZDEMİR**

**Tez Danışmanı**

**DR. ÖĞR. ÜYESİ ELİF SAĞLIK**

**ÇANAKKALE – 2022**





T.C.

ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

PEYZAJ MİMARLIĞI ANABİLİM DALI

**GELECEĞİN DİSTOPİK  
KENTSEL MEKÂNLARININ  
SİNEMATOGRAFİK ARAÇLAR İLE OKUNMASI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TUĞÇE ÖZDEMİR

Tez Danışmanı  
DR. ÖĞR. ÜYESİ ELİF SAĞLIK

ÇANAKKALE – 2022



T.C.  
ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



Tuğçe Özdemir tarafından Dr. Öğr. Üyesi Elif SAĞLIK yönetiminde hazırlanan ve 06/06/2022 tarihinde aşağıdaki jüri karşısında sunulan “Geleceğin Distopik Kentsel Mekânlarının Sinematografik Araçlar ile Okunması” başlıklı çalışma, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü **Peyzaj Mimarlığı Anabilim**’nda **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak oy birliği ile kabul edilmiştir.

**Jüri Üyeleri**

**İmza**

Dr. Öğr. Üyesi Elif SAĞLIK  
(Danışman)

Prof. Dr. Abdullah KELKİT

Dr. Öğr. Üyesi Çiğdem BOGENÇ

.....

.....

.....

Tez No : .....

Tez Savunma Tarihi : 06/06/2022

.....

İSİM SOYİSMİ

Enstitü Müdürü

.././20..

## ETİK BEYAN

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tez Yazım Kuralları'na uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi taahhüt ve beyan ederim.

Tuğçe ÖZDEMİR

06/06/2022

## TEŞEKKÜR

“Geleceğin Distopik Kentsel Mekânlarının Sinematografik Araçlar ile Okunması” adlı tez çalışmamda beni özgürce çalışmam konusunda yüreklendiren, bu süreçte desteklerini bir an olsun benden esirgemeyen, her konuda bilgisine ve sabrına güvendiğim çok sevgili danışman hocam Dr.Öğr.Üyesi Elif Sağlık’a teşekkürlerimi ve saygılarımı sunarım.

Hayatım boyunca beni seven, yolumda ilerlemem konusunda bana destek olan, birey olarak var olmamda yorulmadan emek veren ve kararım ne olursa olsun arkamda desteklerini hissettiğim canım babam Ş.Yiğit Yiğittürk’e, canım annem Jale Yiğittürk’e, canım kardeşim Batuhan Yiğittürk’e ve tüm aileme teşekkür ederim.

Bu yola çıkımda beni yüreklendiren, her konuda bilgisine ve sabrına gıpta ettiğim, bu süreçte sevgisiyle ve şefkatiyle yoluma ışık tutan canım eşim Doruk Özdemir’e çok teşekkür ederim.

Akademik çalışma sürecimde, göstermiş oldukları anlayış ve sabırla desteklerini eksik etmeyen idari amirlerim, Sayın Z. Özleyiş Çetin’e, Sayın Meral Harput’a ve sevgili tüm çalışma arkadaşlarıma tüm içtenliğimle teşekkür ederim.

Beni hep daha aydınlık ve daha ileride görmek isteyen canım halam Leyla Yiğittürk’e ithafen hazırladığım bu çalışmanın, gelecek mekânlarının distopya, sinema ve mimarlık kavramları çerçevesinde araştırma yapanlara yararlı olması ümidiyle...

Tuğçe ÖZDEMİR  
Çanakkale, Haziran 2022

## ÖZET

### GELECEĞİN DİSTOPİK KENTSEL MEKÂNLARININ SİNEMATOĞRAFİK ARAÇLAR İLE OKUNMASI

Tuğçe ÖZDEMİR

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Elif SAĞLIK

06/06/2022, 97

Sinema ve mimarlık sanatlarının varoluşlarına ilişkin temelden bağlı oldukları ortak unsur “mekân” kavramıdır. Distopik gelecek mekânlarını konu olan bu çalışmada; distopya kavramının yaratmış olduğu karanlık geleceğin aslında bir sistem eleştirisi olması, çalışma için değerli bulunmuştur. Bu bağlamda öncelikli olarak mekân kavramı ve mekân kavramı çerçevesinde sinema ve mimarlık ilişkileri değerlendirilmiştir. Daha sonra distopya kavramının detaylarına inilerek, mekânsal düzleme aktarılışı ve sinema sanatıyla olan ilişkisi irdelenmiştir. Günümüzde tüm sanat disiplinlerinin karşılıklı etkileşim halinde oldukları düşünüldüğünde, sinema ve mimarlığında bu bağlamda birbirlerinden etkilenmemeleri imkânsızdır. Bu noktada, sinematografik tasarım araçları ve tekniklerinin, mimarlığın mekânsal üretiminde kullandığı araçlarla benzer oldukları görülmektedir. Böylelikle çalışma da, sinematografik tasarım araçları incelenmiş olup mekânsal boyutta kurulan ilişkileri değerlendirilmiştir. Bu ilişkinin desteklenmesi için; sinematografik tasarım araçlarının güçlü bir şekilde kullanıldığı ve döneminin öne çıkan distopik kurgudaki filmleri olan Metropolis, Blade Runner ve Wall.E filmleri mekânsal boyutta analiz edilmiştir. Daha sonra tüm çalışma tersten okunarak sinematografik tasarım araçları ile çalışmanın bir diğer materyali olan; “Çanakkale Kordon kıyı hattı” üzerinden mekânsal okumalar yapılmıştır. Çalışmanın sonucunda seçilen çalışma hattı üzerinde distopik mekânlarının varlığına rastlanılmış ve kent distopyası açısından bir değerlendirme yapılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Sinema, Sinematografi, Mekân, Gelecek Mekânları, Distopya, Mimarlık.

## ABSTRACT

### READING DYSTOPIC URBAN SPACES OF THE FUTURE WITH CINEMATOGRAPHIC TOOLS

Tugce OZDEMIR

Çanakkale Onsekiz Mart University

School of Graduate Studies

Department of Landscape Architecture Master's Thesis

Advisor: Assist. Prof. Dr. Elif SAĞLIK

06/06/2022, 97

The common element on which the arts of cinema and architecture are essentially dependent on their existence is the concept of "space". In this study, which is the subject of dystopian future spaces; The fact that the dark future created by the concept of dystopia is actually a system criticism, was regarded valuable for the study. In this context, primarily the concept of space and the relationship between cinema and architecture were evaluated within the framework of the concept of space. Then, the details of the concept of dystopia were examined, its transfer to the spatial plane and its relationship with the art of cinema. Nowadays considering that all art disciplines are in interaction with each other, it is impossible for cinema and architecture not to be influenced by each other in this context. At this point, it is seen that cinematographic design tools and techniques are similar to the tools used by architecture in spatial production. Thus, in the study, cinematographic design tools were examined and their spatial relations were evaluated. To support this relationship; Metropolis, Blade Runner and Wall.E films, which are the prominent dystopian fiction films of their period, in which cinematographic design tools are used strongly, are analyzed in the spatial dimension. Then, the whole work is read backwards and another material of working with cinematographic design tools; Spatial readings were made on the "Promenade of Çanakkale coastline". As a result of the study, the existence of dystopian spaces was found on the selected working line and an evaluation was made in terms of urban dystopia.

**Keywords:** Cinema, Cinematography, Space, Future Spaces, Dystopia, Architecture.



# İÇİNDEKİLER

## Sayfa No

JÜRİ ONAY SAYFASI.....	i
ETİK BEYAN.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
ŞEKİLLER DİZİN.....	x

## BİRİNCİ BÖLÜM

### GİRİŞ

1

1.1. Mekân Kavramı Üzerine .....	3
1.2. Mekân Kavramı Çerçevesinde Sinema ve Mimarlık .....	5
1.3. Gelecek Mekânlarının Dönüşümü .....	9
1.4. Distopik Kentsel Mekân Kavramı Üzerine .....	10
1.4.1. Distopya Kavramı .....	10
1.4.2. Distopik Düşünceler ile Mekâna Geçiş .....	13
1.4.3. Distopik Düşüncüler ile Sinemaya Geçiş .....	16
1.5. Sinemanın Doğuşu ve Sinematografik Tasarım Araçları .....	21
1.5.1. Işık-Gölge .....	25
1.5.2. Renk .....	28
1.5.3. Ölçek .....	30
1.5.4. Alan Derinliği .....	32

## İKİNCİ BÖLÜM

### ÖNCEKİ ÇALIŞMALAR

35

2.1. Sinema ve Mimarlık Bağlamında Mekân Kavramına Yönelik Çalışmalar .....	35
2.2. Sinema ve Mimarlık Bağlamında Distopya Kavramına Yönelik Çalışmalar .....	37
2.3. Sinematografik Tasarım Araçlarına Yönelik Çalışmalar .....	38

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	39
MATERYAL YÖNTEM	
3.1. Materyal .....	39
3.1.1. Distopik Kurgudaki Filmler .....	39
3.1.2. Çanakkale Kent Merkezi Kordon Kıyı Hattı .....	41
3.2. Yöntem .....	43
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	47
ARAŞTIRMA BULGULARI	
4.1. Distopik Filmler Üzerinden Kentsel Mekân Analizi .....	47
4.1.1. Metropolis Filmi .....	47
Kurgusal Analiz .....	48
Mekânsal Analiz .....	48
4.1.2. Blade Runner Filmi .....	57
Kurgusal Analiz .....	57
Mekânsal Analiz .....	58
4.1.3. Wall.E Filmi .....	63
Kurgusal Analiz .....	63
Mekânsal Analiz .....	64
4.2. Sinematografik Araçlar ile Distopik Kentsel Mekân Analizi .....	72
4.2.1. Işık-Gölge .....	74
4.2.2. Renk .....	77
4.2.3. Ölçek .....	80
4.2.4. Alan Derinliği .....	82
BEŞİNCİ BÖLÜM	85
SONUÇ ve ÖNERİLER	
KAYNAKÇA .....	89
ÖZGEÇMİŞ .....	I

## ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil No	Şekil Adı	Sayfa No
Şekil 1	Tez çalışmasının nedensellik diyagramı .....	2
Şekil 2	Mekânsal bağlamda sinema ve mimarlık ilişkisi .....	5
Şekil 3	Cennet tasviri .....	6
Şekil 4	Duvarsız yaşam alanı .....	7
Şekil 5	Libria'da Yatay Ve Düşey Yapı Cepheleri.....	8
Şekil 6	Ütopya ve distopya kavramları .....	11
Şekil 7	Tüketim kültürünün insan üzerine etkisi .....	12
Şekil 8	Distopik kent mekânları .....	15
Şekil 9	Koşan at.....	16
Şekil 10	Bir trenin La Ciotat garına varışı, 1895 .....	17
Şekil 11	Metropolis film afişi .....	18
Şekil 12	19. ve 21. Yüzyıllar arasında öne çıkan distopik filmler .....	20
Şekil 13	Auguste ve Louis Lumiere kardeşler .....	21
Şekil 14	Lumiere kardeşlerin ilk gösterimde kullandıkları cinematographe .....	22
Şekil 15	Melies, Aya Seyahat Film Afişi .....	23
Şekil 16	Işığın mekâna yansıması.....	26
Şekil 17	Işığın mekâna etkisi.....	27
Şekil 18	High Loop Yaya Köprüsü .....	29
Şekil 19	Pompidou Kültür Merkezi, Paris .....	30
Şekil 20	Mısır piramitleri, uzak ölçek ilişkisi .....	32
Şekil 21	Unite d'Habitation Apartmanı, yakın ölçek ilişkisi .....	32
Şekil 22	Citizen Kane (Yurttaş Kane), Orson Welles .....	33
Şekil 23	La Défense (Tarihsel Eksen)'den bir görüntü .....	34

<b>Şekil 24</b>	Metropolis filmi künyesi .....	39
<b>Şekil 25</b>	Blade Runner filmi künyesi .....	40
<b>Şekil 26</b>	Wall.E filmi künyesi .....	40
<b>Şekil 27</b>	Çalışma alanı .....	41
<b>Şekil 28</b>	Çalışma alanının sınırları .....	42
<b>Şekil 29</b>	Çalışmanın akış diyagramı .....	44
<b>Şekil 30</b>	Kuramsal Strüktür .....	45
<b>Şekil 31</b>	Metropolis kenti dikey bölünme .....	49
<b>Şekil 32</b>	Metropolis kenti ulaşım .....	49
<b>Şekil 33</b>	Metropolis kenti .....	50
<b>Şekil 34</b>	Metropolis kenti stadyum .....	50
<b>Şekil 35</b>	Metropolis kenti cennet bahçesi .....	51
<b>Şekil 36</b>	Metropolis kenti yeşil alan .....	51
<b>Şekil 37</b>	Metropolis kenti Babil Kulesi .....	52
<b>Şekil 38</b>	Metropolis kenti Freder'in Ofisi .....	52
<b>Şekil 39</b>	Metropolis kenti Rotwang'ın evi iç mekân .....	53
<b>Şekil 40</b>	Metropolis kenti Rotwang'ın evi dış görünüş .....	53
<b>Şekil 41</b>	Metropolis kenti işçiler sınıfı .....	54
<b>Şekil 42</b>	Metropolis kenti ana makine .....	54
<b>Şekil 43</b>	Metropolis kenti işçilerin çalışması yakın çekim .....	55
<b>Şekil 44</b>	Metropolis kenti asansör .....	56
<b>Şekil 45</b>	Blade Runner'da kentten bir görünüm .....	58
<b>Şekil 46</b>	Blade Runner kentinde bina cephelerinde reklam panoları .....	59
<b>Şekil 47</b>	Blade Runner'da kent içinden görüntü .....	60
<b>Şekil 48</b>	Blade Runner Tyrell Binası .....	60
<b>Şekil 49</b>	Blade Runner Tyrell Binası iç mekân .....	61

<b>Şekil 50</b>	Ennis Brown evi .....	61
<b>Şekil 51</b>	Deckard'ın evi iç mekân .....	62
<b>Şekil 52</b>	Blade Runner polis merkezi .....	62
<b>Şekil 53</b>	Wall.E terkedilmiş dünya .....	64
<b>Şekil 54</b>	Wall.E endüstri yapıları .....	64
<b>Şekil 55</b>	Wall.E robotu ve puslu kent silüeti ölçek kurgusu .....	65
<b>Şekil 56</b>	Wall.E robotu tasarım çalışmaları .....	66
<b>Şekil 57</b>	Wall.E robotu tasarım çalışmaları .....	67
<b>Şekil 58</b>	Wall.E robotunun evi .....	67
<b>Şekil 59</b>	Wall.E ve Eve terkedilmiş dünyadan bir görüntü .....	68
<b>Şekil 60</b>	Wall.E filmi mekanlar arası renk geçişlerinin kurgusu .....	69
<b>Şekil 61</b>	Wall.E filmi Axiom uzay gemisi .....	69
<b>Şekil 62</b>	Wall.E filmi arka kısım .....	70
<b>Şekil 63</b>	Wall.E filmi arka kısım mekan tasarımı .....	70
<b>Şekil 64</b>	Wall.E filmi ekonomi sınıfı .....	71
<b>Şekil 65</b>	Wall.E filmi seçkinler sınıfı .....	71
<b>Şekil 66</b>	Wall.E filmi kaptan köşkü .....	72
<b>Şekil 67</b>	Kordon kıyı hattı yetersiz ışık kullanımı .....	75
<b>Şekil 68</b>	Kordon kıyı hattı gölge alanı eksikliği .....	75
<b>Şekil 69</b>	Kordon kıyı hattı dijital tabelalar .....	76
<b>Şekil 70</b>	Kordon kıyı hattı reklam panosu .....	76
<b>Şekil 71</b>	Kordon kıyı hattı yapılı çevre renk farklılıkları .....	78
<b>Şekil 72</b>	Kordon kıyı hattı tabelalardaki renk ve kot farklılıkları .....	78
<b>Şekil 73</b>	Kordon kıyı hattı tabelalardaki renk ve kot farklılıkları .....	79
<b>Şekil 74</b>	Kordon kıyı hattı ölçeğin değişmesi .....	80
<b>Şekil 75</b>	Kordon kıyı hattı ölçeğin değişmesi .....	81

<b>Şekil 76</b>	Kordon kıyı hattı odak noktaları .....	82
<b>Şekil 77</b>	Kordon kıyı hattı tarihi yapının (Saat Kulesi) arada sıkışmışlığı	83
<b>Şekil 78</b>	Kordon kıyı hattı Cumhuriyet Meydanı algısal olarak kayboluş .	83
<b>Şekil 79</b>	Kordon kıyı hattı Çimenlik Kalesi algısal olarak kayboluş .....	84



## BİRİNCİ BÖLÜM

### GİRİŞ

İlk çağlardan bu zamana kadar insanoğlu, yaşadığı çevreyi anlamaya ve anlamlandırmaya çalışmış, algılayamadığı güçler durumunda ise alternatif kurgular oluşturma çabasına girmiştir. Zaman içerisinde insan, fiziksel çevresiyle kurduğu bağlamsal ilişkinin kendi yaşantısıyla sınırlı olmadığını, aksine çok daha büyük bir oluşumun bağımlı parçası olduğunu öğrenmiştir (Kuban, 2018). İnsan, fiziksel çevresiyle ilişki kurarken sınırlar ve somut ilişkiler bağlamında bir uzanım belirlerken çevre; insan olmadan varlığını sürdürebilen bir kavramdır. Mekân kavramı ise; insanı belirli bir ölçüde çevresinden ayırabilen ve içerisinde eylemlerini gerçekleştirebilmesini sağlayabilen varoluşsal ve deneyimsel bir algı, boşluktur (Hasol, 2020). İnsanın dünya ile ilk teması olan ana rahmi bile bir çeperle sınırlandırılmış mekânı tanımlamaktadır. Varoluşsal deneyimle başlayan bu süreç ile bilinç, kendini mekân kavramı olmadan tanımlayamaz. Merleau-Ponty'nin söylemi gibi “varoluş mekânsaldır” (Merleau-Ponty, 1962). Mekânı sadece fiziksel olarak tanımlamak mümkün olmamakla birlikte iletişim teknolojileri ve bilimin gelişmesiyle birlikte mekân kavramının fiziksel ve algısal tanımı da değişime uğramaya başlamıştır. İçerisinde bulunduğumuz dönemi; mekânın sanal ortamda tanımlanmaya başladığı, teknoloji ve bilim hüküm sürdüğü dijital çağ olarak adlandırabiliriz. Fiziksel karşılığını yitiren mekân kavramının, sınırları belirsizleşmekte ve gerçeklikten kopmaktadır.

Endüstri Devrimiyle başlayan dönemde kapitalist sürecin bir sonucu olarak, tüketim davranışı artan bir eğilim tutumu göstermiş ve bu tutum, kent dokusunun da zarar görmesine neden olmuştur. Artan nüfus, ekonomik ve kültürel değişiklikler, göç, vb. faktörler kent mekânlarının ve kentsel belleğin anlamını yitirmesine neden olurken, insanın kent-yapı ve mekânla kurduğu ilişkiyi de zayıflatmaktadır. Bu noktada çalışmada; kentsel mekânlarda yaşanan bu değişikliği ortaya çıkarmak için çok güçlü bir eleştiri dili geliştiren distopya kavramı bir araç olarak seçilmiştir. Distopyalar bir gelecek öngörüsü gibi gözükse de aslında yaptıkları o dönemin güçlü bir sistem eleştirisidir. Dönemin getirmiş olduğu sorunlara bir yaklaşım geliştirilmediği sürece olası kötümserlikte bir gelecek inşa etmektedirler. Sistem bozuklukları, makineleşme ve kentsel belleğin kaybolması gibi sorunları, tasarlanan gelecek mekân tasvirleriyle eleştiren distopyalar bunu geçmiş ile gelecek arasında kurduğu bağlamsal düzlemde gerçekleştirir. Distopik mekân tasviri, günün sorunlarının mekâna

aktarımıdır. Bu çalışmanın ana odağı olarak distopya kavramının seçilmesinde; distopyanın, gelecek öngörülerinin yanı sıra çok güçlü bir güncel sistem eleştirisi gerçekleştirilmesidir. Bu günün sorunlarının deşifresi mekân kavramı üzerinden gerçekleştirilmektedir. Tüketim kültürünün bir parçası olan sinema, hikâye kurgusunu izleyicisine aktarabilmek için mekâna ihtiyaç duyar. Şüphesiz ki bu noktada, mekân yaratma sanatı olan mimarlık disiplini ile sinema, çok güçlü olan bu kavram paydasında buluşmuştur. Sinemada kullanılan mekânlar ister gerçek ister hayali (kurgu) ürünü olsun aslında hepsi mimarlığa yön vermektedir. Özellikle ütopya ve distopya gibi geleceği konu alan filmlerde bilinçli ya da bilinçsiz olarak gelecek mekân tasarımına varsayımlar üretilir. Bu yeni gelecek mekân tasvirinin mimarlığa ve insanların düşünüş biçimine doğrudan yön vermektedir. Gelecek mekânlarının tasarımında, sinemanın kullandığı teknikler ve yöntemler mimarlık sanatıyla benzer olup mimarlığın gelişmesine de katkı sağlamaktadır (Şekil 1).



Şekil 1. Tez çalışmasının nedensellik diyagramı

(Orijinal, 2022)

Sinemanın kullandığı tasarım teknikleri ve araçları, mimarlığın kullandığı tasarım teknikleri ile benzerlik göstermektedir. Bu bağlamda sinemanın, mimarlık temsilinde güçlü bir şekilde kullandığı; ışık-gölge, renk, ölçek ve alan derinliği kavramları çalışmada detaylı bir şekilde incelenmiş ve kentsel mekân yaratma disiplini değerlendirilmiştir. Çalışma



materyali olarak seçilen; yaratıldığı zamanın öne çıkan ve sinematografik araçlar ile yaratılan distopik filmleri üzerinden geleceğin kentsel mekânlarının, nasıl temsil edildiğinin analizi yapılmıştır.

Çalışmanın sonunda, yapılan tüm analizler tersten okunarak, çalışmanın ikinci materyali olan; Çanakkale kentinde belirlenmiş kordon kıyı hattı üzerinde sinematografik araçlar ile distopik bir kentsel mekân okuması ve analizi yapılmıştır. Böylelikle çalışmanın sonunda distopyanın yaptığı gibi eleştirel bir tutumla çalışma alanında var olan sorunlar sinemanın film yapmada kullandığı yöntem ve tekniklerle irdelenecektir.

### **1.1. Mekân Kavramı Üzerine**

Mekân kavramı birçok kişinin üzerinde konuştuğu, düşündüğü, farklı disiplinlere konu olan, ortak olarak uzlaşılan, tartışılan ya da toplanılan bazen de beden bağlamsal kopuşuyla mekânsal düzleme gerçeklik katılan, temsili bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Aristoteles'e göre; mekânı sınırlar ayırmaz, aksine birleştirir. Bu bakımdan mekân, tıpkı zaman gibi sabit değil devingendir. Geçmiş, gelecek ve şimdi gibi genel hatlarıyla üç boyuta sahip olan zaman nasıl bir bütünselliğe sahipse, mekânda süreklidir (Aristoteles, 2019). Bu noktada kentsel olguları ve toplumu algılayabilmek adına David Harvey'in mekânın mutlak bir kavram olmadığına ilişkin ifadesi önemlidir (Harvey, 2016). O halde mekânın ontolojik olmaktan ziyade sosyolojik bir olgu olduğu söylenebilir (Beritan, vd. 2021). Mills, sosyolojik tahayyülü, bireylerin sahip oldukları tarihsel ve deneyimler ile içsel sınırlarını aşır, toplumsal olanı algılayabilmesi olarak tanımlamaktadır (Mills, 2016). Boudon, mimarlığı; mekâna ilişkin belirli bir düşünce olarak tanımlayıp somut ve soyut mekân olarak iki ayrı başlık altında incelemiştir (Boudon, 2018).

Mekân en genel tanımıyla; içerisinde bulunan çevre, yer, boşluk olarak tanımlanmaktadır (Köseoğlu ve Çağlar, 2022). Mekân varlığı sarıp sarmalayan bir boşluktur. Bu boşluk doğası itibariyle tanımsız ve sınırsızdır. Onun sınırları, boyutları, rengi ve biçimi tamamen çevresindeki dış faktörlere bağlıdır. Dolayısıyla mekân fiziksel olarak kavrandıkça ve tasarımsal bir kalıba sokuldukça mimarlık bir varlık kazanmaktadır (Ching, 2002). Lefebvre'ye göre mekân tarihsel bir olgudur. Fiziksel ve düşsel olarak tasarlanan bir

soyutlamadır. Mekânı düşleyen zihin yine bir mekânın içerisinde (Lefebvre, 2014). Mekân bu sınırlar içerisinde tanımlanarak bireyin zihninde somut bir yer edinmektedir.

Mekân; bireyi çevresinden belirli bir oranda ayırabilen ve tanımlı alanında eylemlerini gerçekleştirmesine izin veren boşluk olarak tanımlanabilir (Hasol, 2002). İnsanoğlu ilk çağlardan beri kendilerini ait hissettikleri özel alanları tanımlamak üzere sınırlar tanımlamış ve mekânlar oluşturma ihtiyaçları duymuşlardır (İzgi, 1999). Mekân kavramı sadece kapalı bir alanı tanımlamaz. Bir yapının içerisindeki bir oda olabileceği gibi yapının dışındaki bir boşluk da olabilir. Yollar, parklar, sokaklar, meydanlar gibi kamusal boşluklarda birer mekânı tanımlar. Böylelikle salt mimariden soyutlanan, heykeller, anıtlar, köprüler, ağaçlar, bitkilerde sanatsal niteliklerine bakılmaksızın kentsel mekânlarını oluşturan sahnenin içerisinde bulunmaktadırlar (Zevi, 1990).

İnsanoğlunun mekânla olan uğraşısı, yani mekân- insan ilişkisi insanlığın ana rahmine düştüğü (var olduğu) andan itibaren ortaya çıkmıştır. Kültürler, inanışlar, coğrafi özellikler, davranışlar toplumun fiziksel ve kültürel yapısındaki bu heterojenlik durumu mekânsal tasarımı farklı açılardan etkilese de insanoğlu mutlak olanı anlamak ve ifade etmek için mekânlara ihtiyaç duymuşlardır (Kuban, 2018).

Mekân, sonsuz çevre içerisinde kuşatılma ve çerçeve içine alınma ile tanımlanabilen algısal bir boşluktur. Bu çerçeveleme ya da başka bir söylemle sınırlandırma her zaman somut bir çeperle olmak zorunda değildir. Mekân, çevresiyle, duyular yoluyla da algılanabilir. Öyle ki mekânın; ışık, ses, renk vb. unsurla algılanan ve dolayısıyla çevresinden ayrışılabilen özellikleri de barındırmaktadır (Kahvecioğlu, 1998). İnsanın çevresiyle olan ilişkisinin temelini oluşturan mekân algısında ilk aşama; duyusaldır. Kişinin mekân algısını oluşmasında, o alana ait fiziksel özelliklerin, belleğinde oluşan zihinsel kodlamasıyla ilişkisi bulunmaktadır ( Köseoğlu ve Çağlar, 2022). Bu açıdan bakıldığı zaman, mekânsal algının deneyimle birlikte değişen ve geçmişten izler barındıran bir kavram olduğu söylenebilir (Hall, 1966). İnsan hayatı boyunca farkında olarak ya da olmayarak bir mekân içerisinde bulunur ve mekânla olan etkileşimi kişinin yaşamı üzerinde de etki bırakmaktadır. Karşılıklı olan bu etkileşim hali hem mekâna bir kimlik atarken hem de insan yaşamını yönlendirmektedir.

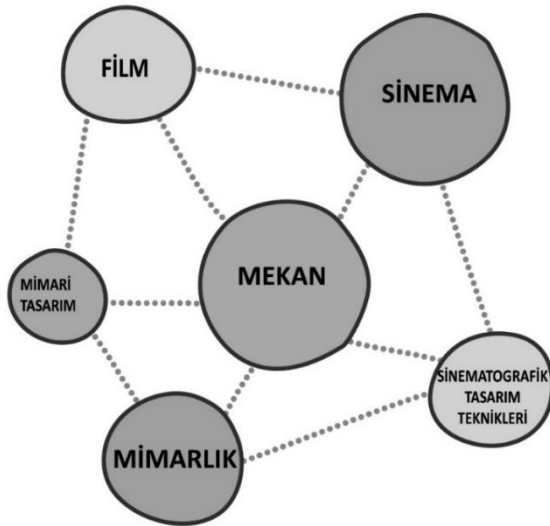
Tarih boyunca insanlar, yaşamın mekânsallaştırılması için ekonomik ve teknolojik ilkelerin gelişmesiyle birlikte yaşam alanları oluşturmak adına yoğun yerleşim alanları inşa

etmişlerdir. En yalın haliyle mekân, bu yaşama alanlarının hepsine karşılık gelen fiziksel boşluk ve insanın algısal bağlamının somut karşılığıdır (Güçlü, 2016).

Birden fazla disiplinin konusu olan mekân kavramıyla ilgili açıklamaların, tanımların arttırılması olasıdır. Yapılan araştırmalar gösteriyor ki mekân kavramını genel hatlarıyla bir boşluk olarak tanımlamak kuramcılar tarafından kabul görmüştür. Dolayısıyla mekânın somut olarak algılanması için üç boyuta taşınması gerekmektedir. Bu üç boyut farklı düzlemler olabildiği gibi algısal tanımlarda olabilmektedir.

## 1.2. Mekân Kavramı Çerçevesinde Sinema ve Mimarlık

Sinema ve mimarlık disiplinlerinin her ikisinin de üzerinde tartıştığı ve düşündüğü mekân kavramı etrafında kurulan çok yönlü etkileşim, özellikle 20. Yüzyıldan sonra daha çok konu edinilmiştir. Teknolojinin gelişmesiyle paralel olarak gelişen sinema disiplininde görsel iletişim gücü de kentsel mekân tasarımına pek çok açıdan fayda sağlamıştır. Mimarlık ve sinema arasında birbirini besleyen dengeli ve sürekli bir etkileşim bulunmaktadır (Şekil 2). Öyle ki Neumann, iletişim aracı olan sinemanın teknolojiyle birlikte sağlamış olduğu kurgu ve çoklu mekânların, mimarlığın yeniden varoluşu olacak şekilde ifade etmiştir (Neumann, 1999).



Şekil 2. Mekânsal bağlamda sinema ve mimarlık ilişkisi

(Orijinal, 2022)

Sinema, hikâyesini anlatabilmek için mekâna ihtiyaç duyar. Bu, günümüz reel mekânları olabileceği gibi temsil mekânları da olabilmektedir. Bu mekân, filmde başrol oyuncusu olabileceği gibi, sadece arka planda kullanılabilir. Ancak ister arka planda olsun ister de odak noktası olsun, mekân her zaman filmin sürekliliğinde izleyicisini, filmin akışında tutmayı sağlar (Doğan, 2019).

İnsan hayatının her türlü boyutuyla ele alındığı sinema kavramı; dünün, bugünün ya da yarının tanımladığı kurgusal ve görsel bir anlatım dilidir. Sinema disiplinin insanoğlunun yaşantısının da zaman kavramını da kullanarak kesitler sunması onu mekân kavramına zorunlu bırakmaktadır (Şahin, 2010).

Sinemada etkili bir şekilde kullanılan mekân kavramı mimarlığı da bilinçli ya da bilinçsiz olarak yön verir. Sinemada kurgusunda düşler ile gerçeklerin yansıtılması, Aşkın Gücü (What Dreams May Come, 1998) adlı filmde cennet ve cehennem temsilleriyle güçlü bir mekânsal kurguyla ifade edilmiştir. Filmde ana karakterin ölümü ve sonrasında yaratmış olduğu cennet tasviri renkli boyalar kullanılarak oluşturulmuştur(Şekil 3).



Şekil 3. Cennet tasviri

(Film içerisinden ekran görüntüsü- Aşkın Gücü, 1998)

Mekân kavramı, sadece fiziksel dünyanın bir ürünü değil aynı zamanda zihnin, düşünde bir parçasıdır. Dolayısıyla mekânı, çevremizdeki somut verilerle sınırlandırmak doğru olmayacaktır. Gerçeğin çok daha ötesinde, yaşanmışlıkların zihindeki izinde ya da bilinçaltının derinliklerinde mutlak mutasyona sahip bir düşünsel mekanizmanın ürünüdür. Bu sebeple mekân, tasarlandığı andan itibaren şekilden şekle bürünür ve sürekli değişim halindedir. Mekân aynı zamanda karakteri ve sahip olduğu fiziksel özelliklerle duygulara da şekil verir.

Sinemada mekânın sahip olduğu bu tılsımı etkili bir şekilde sonuna kadar kullanır. Çünkü sinema izleyicisinin algılarına ve düşüncelerine dokunur. Sinema disiplini, mekânların özgürce işlendiği ve tasarlandığı bir üretim merkezi gibidir. Düşsel bir gerçeklik yaratan yönetmen, bu noktada mimardan ya da diğer tasarımcılardan daha özgür bir tavır sergileyebilir. Görsel iletişim sanatı olan sinemanın tüm ürünlerinde bir mekân anlayışı mevcuttur (Aslan, 2010).

Filmde vurgulanmak istenen anlatı, toplum ya da kentle ilgili verileri, tarihi, kültürel, sosyal ve fiziksel yapılarla herhangi bir metne ihtiyaç duyulmadan doğrudan mekân kavramıyla sunulur. Özellikle bilim kurgu filmlerinde karşımıza çıkan gelecek tasvirlerinde sunulan mekânsal izlekler, izleyicinin algısına bambaşka imajlar sunar. Bu noktada zihinlerde kalıplaşmış mekân tasvirini yıkan Dogville, 2003 yapımı filmi, iyi bir örnek olacaktır. Film; kendi içine dönük Dogville adlı kasabaya, Grace Margaret Mulligan'ın katılmasıyla başlayan toplumsal ahlakı ve dışlanmışlığı konu almaktadır. Kasabada duvarların ve kapıların olmayışı; kasabaya sonradan dâhil olan bu karakterin yaşadığı zulümleri doğrudan izleyiciye aktarmaktadır (Şekil 4). Böylelikle duvar ve kapıların sahneden çıkarılmasıyla mekân farklı bir işlev kazanır.



Şekil 4. Duvarsız yaşam alanı

*(Film içerisinden ekran görüntüsü- Dogville, 2003)*

Sinema disiplininde film hakkında izleyiciye hissettirmek istenen duygu ya da filmin geçtiği zaman dilimi, vermek istediği mesaj; mekânlardaki ışık-gölge, renk, ölçek ve alan derinliği temalarıyla güçlü bir şekilde hissettirilir. Özellikle olmayan bir dünya yaratılan gelecek tasvirlerinde, distopik senaryolardaki mekânlar; renklerin donuklaşması, yapıların ezici ve mekanik görüntüsü ve doğadan kopuş ile tasvir edilir. Buna örnek olarak İsyân (Equilibrium, 2002) filmi verilebilir. Film gelecekte yerini bilmediğimiz Libria şehrinde geçer. 3. Dünya savaşından sonra insan ırkı yok olmuş, dünya ise bir harabeye dönmüştür. Kalan insanları, kendi içinde örgütlenerek duygulardan uzaklaşmış ve makineleşmiş bir durumda izleyicisine sunan filmde; Libria şehrindeki binalar yatay ve düşey düzlemde sonsuza uzanan algısıyla tasvir edilmiştir (Şekil 5). İnsani oranları aşan bu yapı yüzeylerinin eziciliği ve donukluğu bu kentin yönetim şekli ve toplumsal düzenle ilgili fikri vermektedir.



Şekil 5. Libria'da Yatay Ve Düşey Yapı Cepheleri

*(Film içerisinden ekran görüntüsü- Equilibrium, 2002)*

Sinemanın, zihnimize oluşturduğu imgeler, mimari mekânlarla sınırlandırılmaz. Film, içerisinde herhangi bir yapı barındırmasa bile çevresindeki herhangi bir tasvirle izleyenin belleğinde algısal bir mekân tanımlamaktadır. Bu gerçek dünyada gerçek bir mekânın deneyimciler tarafından içselleştirilmesi ve farklı anlamlar yüklenmesi gibi filmlerde kurgulanan mekânlarda izleyicisine göre farklı anlam ve boyutlar elde edebilmektedir (Kale, 2003).

Sanatın gelişmesinde, bugünün teknolojik ve ideolojik fikirlerini uygulayacak tasarımların olması oldukça etkilidir. Mimarlarda, bugünün dünyasından üretilmesi mümkün olmayan tasarımlarını sinema disiplini sayesinde gerçekleştirme imkânı bulur (Tong, 2005). Özellikle gelecek senaryoları, bugünün korkuları, endişeleri ya da umutlarını filmde; mekânsal karaktere yansıtılarak izleyicinin algısına sunulur.

### 1.3. Gelecek Mekânlarının Dönüşümü

*“Geçmiş silindi, silinme unutuldu, yalan, gerçeğin ta kendisi oldu.”*

George Orwell, 1984

Bilim ve teknoloji çağı olarak adlandırabileceğimiz bu dönem şüphesiz mimarlığı da daha karmaşık bir boyuta getirmiştir. Bu çağ, fiziksel mekânın sanal düzleme taşındığı dönem olarak da tanımlanabilir. Mekân kavramı sanal ortamda fiziksel karşılığını kaybetmekte ve gerçeklik olgusunda da uzaklaşmaktadır. Bu durum gerçek olan ve onun yanılsamaları olmak üzere büyük bir kaosa sebep olmaktadır. Fiziksel ortamda karşılığını bulamayan mekân gerçekliğini yitirerek dekora dönüşür (Günel, 2015). Teknoloji çağının getirmiş olduğu imkânlar ve tüketim sorunsalı ile ortaya çıkan aşırı imaj üretimi mekânın önüne geçmektedir. Teknolojik gelişmeler günümüzde birçok açıdan kolaylık sağlasa da birçok problemi de beraberinde getirmiştir. Kapitalist sistemin en önemli aracı olan tüketimle birlikte ivmelenen aşırı imaj üretimi kolektif belleğe zarar vermektedir. Söz konusu bu durumu, kent ve toplumsal düzenden okumak oldukça kolaydır. Kentlerde de kendini gösteren aşırı imaj üretimi insanın kentsel mekândan ve çevresinden kopmasına sebep olmaktadır. Kentle kurulan bağın zayıflaması kentin kamusal yapılarına zarar vermekle birlikte insanoğlunun sosyal ilişkilerini de zedelemektedir. Kentler, tüketim imajlarının sergilendiği dekorla dönüşürken sahip oldukları kolektif kimliklerini de kaybetmektedirler. Küresel dünyanın sorunlarından olan doğadan ve kentten kopuş, insanoğlunu, gelecek konusunda kaygılandırmaya başlamıştır (Sedefoğlu, 2018). Geleceğin nasıl olacağı sorusu özellikle endüstri devrimi sonrasında akıllarda yer etmeye başlayan bir durumdur. Tam bu noktada sinema sanatının önemi, şimdi gerçekleştirilmesi mümkün

olmayan gelecek mekânlarını; varsayımsal olarak ortaya koyma potansiyelidir (Beşışık, 2013).

Sinema yalnızca deneyimlenmemiş gelecek mekânları sunmaz aynı zamanda çarpıcı görsel imgelerle insan algısının ufuklarını da açar. Sinemanın, zaman ve mekân kavramlarını çarpıcı şekilde kullanarak oluşturduğu gelecek tasvirleri, mimarlık içinde öğrenme sahası olmuştur. Dolayısıyla film mimarlığının, yapılı çevrenin ve mimarlığın deneysel bir laboratuvarı olduğu söylenebilir (Vidler, 1999).

20.yy ile birlikte gelecek mekân öngörülleri ideal mekân arayışları kapsamına ütopya kavramı ile gelişmektedir. Daha sonra teknoloji ve bilimin hüküm sürdüğü günümüz çağında bu ideal gelecek tasarımı kaygılarla korkunç bir gelecek tasvirine dönüştüren distopyalara evrilmiştir.

#### **1.4. Distopik Kentsel Mekân Kavramı Üzerine**

##### **1.4.1 Distopya Kavramı**

İlk defa John Stuart Mill tarafından 1868 tarihinde, “gerçekleşmesi için fazla iyi olan” ütopyanın aksine gerçekleşmesi için fazla kötü olan anti ütopya olarak kullanılan distopya kavramı için ütopyanın anti tezi olduğunu söylemek mümkündür (Ülger, 2018). Distopya kavramı etimolojik olarak incelendiğinde anlamıyla ilgili ipuçları verdiği anlaşılacaktır. Yunanca kelimelerden oluşan ütopya kelimesindeki “topos” (yer) ve yine Yunancadaki kötü, olumsuz anlamına gelen “dys” (kötü) ön ekini alarak kötü yer anlamına gelmektedir (Günel, 2015).

Ütopya ideal ve kusursuz toplumun peşindeyken distopyalarda bu kusurlar açığa çıkarılır. Darko Suvin distopyayı genelde gelecekte geçen, toplumsal düzende özgürlüğün tamamen reddedildiği, baskıcı ve kâbusu andıran toplumun edebiyatta kurgulanıp anlatılması olarak tanımlamaktadır (Suvin, 1998). Krishan Kumar ise distopyayı, 20.yy dünyasından varolan savařlardan sonra yaşanan; sosyo-külürel, siyasi ve ekonomik sıkıntılarla ortaya çıkan kitlesel işsizlik, eziyet, kent çöküşü ve toplumsal düzenin bozulmasıyla ilişkilendirmektedir (Kumar, 2006).

Ütopyalarda, sorunlar tamamıyla görmezden gelinirken; distopyalarda hayal kurmaya ve umutlanmaya imkân verilmemektedir (Günel, 2015). Distopyada ele alınan sorunlar ne geçmiş ne de gelecektedir sorunlar bugüne aittir (Şekil 6). Şimdiki zamanda



sorunların ne olduğu ve bu sorunların devam etmesi sonucunda ne olacağıyla ilgili korkunç verileri tüm açıklığıyla karşısındakine verir. Distopyalarda, şimdiki zamanda yaşanan toplumsal sorunlar, doğadan kopuş, makineleşme, insanların baskı altında hissizleşmesi distopyanın ana malzemelerini oluşturmaktadır.



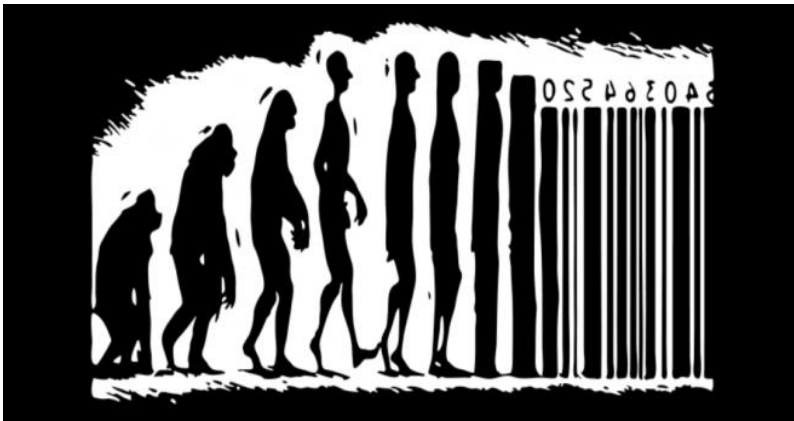
Şekil 6. Ütopya ve distopya kavramları

(Kaynak: URL 1)

20. Yüzyılın başlarında mükemmel toplumsal düzenin varlığına olan ütöpik inanç etkisini sürdürse de, bu yüzyılda yaşanan Endüstri Devrimi ve 1.Dünya Savaşı toplumun mevcut sorunlarının çözümüne olan inancını zayıflatmıştır (Yalım, 2002). Bu dönemde, sosyal bilimciler, sanatçılar ve toplum bilimciler tarafından yapılan araştırmalarda toplumsal sorunlarının çözülemeyeceği ve gerçekler ile idealler arasındaki tutarsızlık anlaşılmış olup; umut yerini karanlığa bırakmıştır. Teknoloji ve bilim çağının ilerlemesinde kazanılan ivme, gelecekle ilgili hiçbir bilinmezliğin kalmadığı cennet alternatifi, ütöpik mekan algısını desteklemiştir. Ancak teknolojinin insan hayatının içerisine enjekte ettiği, hız ve tüketim kavramları, kentlerde çok ciddi hasarlara neden olurken; insan, doğadan ve tüm insani sosyallik özelliklerinden kopmaya başlamıştır. Dolayısıyla kolektif bilinçaltı birikimiyle distopya kavramı ütopyayı tahtından etmiştir. Teknolojinin ve bilimin hükmettiği süper

makine bazlı yaşam ve mimari kurgunun aslında bir felakete dönüştüğünü gözler önüne sunan distopya kavramı insanları robotlaştırarak belirli kalıplar içine sokacağını öngörmektedir. Distopya kavramı, ütopyaların barındırdığı daimi refah ve huzur seviyesinde olan topluma dair herhangi bir umut barındırmaz. Bu senaryo, toplumun sürekli düzen ve huzur içerisinde yaşam süreçleri bir dünyanın sadece hayal olduğu sonucuna varmaktadır (Uyanusta, 2015). Olumsuz bir platformda oluşan bu fikirler günümüz dünyasında da etkilerini hissettirmektedir. Teknolojinin hızla gelişimine, ne insanoğlu ne de kentler hazırlıklı yakalanamamıştır. Gerçek mekânda ya da gerçek dünyada yaşanan hayat, sanal hayata doğru radikal bir şekilde kaymaktadır. Bu hazırlıksız yakalanılan sanal dünya, insanları yalnızlaştırmakta ve kent hayatının sosyal ilişkilerini de koparmaktadır. Bu durum gelecek hakkında tehlike sinyallerini çalmakta ve artık insanlar gelecekleri konusunda kaygı ve endişe duymaktadırlar.

Teknoloji ve bilim sayesinde kolaylaşan hayat aslında, gerçekte kapitalist sistemin bir ürünü olan tüketim sorununu da beraberinde getirmiştir (Şekil 7). Artık tüm dünyada toplumun odak noktasını tüketim kavramı oluşturmaktadır. İnsanoğlunun yaşamını ele geçiren tüketim, kentlerdeki imaja da ciddi hasarlar vermektedir. Önceleri meydan, park, açık alanlar gibi kamusal alanlar; insanların buluşma ve toplanma mekânları iken; günümüzde alışveriş merkezleri gibi aşırı renkli ve cezbedici ara yüzeylere sahip tüketim mekânları odak noktaları haline gelmiştir.



Şekil 7. Tüketim kültürünün insan üzerine etkisi

(Kaynak: URL 2)

Kent merkezlerinde bulunan ticaret merkezleri, bu kapitalist düzenin altında ezilmemek için daha renkli, parlak reklam tabloları ya da afişleriyle kent dokusuna hasar vermekte ve odağı tüketime çekmektedirler. Kapitalist düzenin ürünü olan satın alma dürtüsü, insanı tüketim baskısı altında, gördüğü her şeyi arzularak sürekli tüketmeye hatta manevi değerlerini bile tüketecek kadar bencil ve yalnız bir nesneye dönüştürmektedir (Bauman, 2010). Bu sistem, kültürü ve kültürel değerleri de endüstri şekline sokmuştur. Öyle ki tüketime yönlendirmek için kurgulanmış afişler, reklamlar kültür endüstrisini içine alarak bir zafer elde etmiş ve insanoğlunun söz konusu ürün ya da hizmetleri satın almaya zorlamıştır (Torlak, 2000).

Distopya kavramı, Endüstri Devrimiyle başlayan bu sürece ve yaşanan değişikliklere müdahale edilmezse gelecekte bizi ne gibi sorunların beklediğine dair sorulara tüm netliğiyle keskin bir şekilde cevap vermektedir. Aslında tam bu nokta da, ütopya kavramıyla birbirinden ayrılır. Ütopyalar, amacı ne olursa olsun sosyo-politik sorunlara ve eksiklere bir çözüm önererek hayali bir yer tasarlamaktadır. Distopya ise bu sorunların görmezden gelinmesi durumunda oluşabilecek felaket senaryo anlatısını yapar (Al-Masani, 2017). Başka bir deyişle distopyalar, toplumsal eksikleri, hataları ve bunların görmezden gelmenin olası sonuçlarını tasvir etmektedir. Ütopya eksik olan her şeyi dikkate alırken, distopya kaçırılan her şeyi düşünür ve konu edinir (Levitas, 2000).

Özellikle 19. Yüzyılla birlikte günün sorunları ve buna bağlı olarak başlayan gelecek merakıyla ortaya çıkan ütopya ve distopya kavramları; edebiyat, sinema, sanat ve mimarlık gibi pek çok disipline konu olmuşlardır. İlk başlarda bu sorunlara çözüm, ütopya kavramıyla etkisini sürdürse de distopyanın güncel sorunlara geliştirdiği sivri dilli eleştirisel tutumu sinemanın görsel ve mekânsal gücüyle birleştiğinde çok etkili olmaya başlamıştır. Dolayısıyla distopya kavramı günün eleştirisi ve toplumsal sorunları gün yüzüne çıkarmak için daha çok tercih edilmeye başlanmıştır. Felaket senaryosu ile yaratılan geleceğin dünyasının tasviri ancak mekânla güçlü bir şekilde kurgulanabilmektedir.

#### **1.4.2 Distopik Düşünceler ile Mekâna Geçiş**

*“Başka gezegenlerde de hayat var mı diye merak ederiz, sanki bu gezegende yaşamayı becerebilmişiz gibi.”*

Aldous Huxley

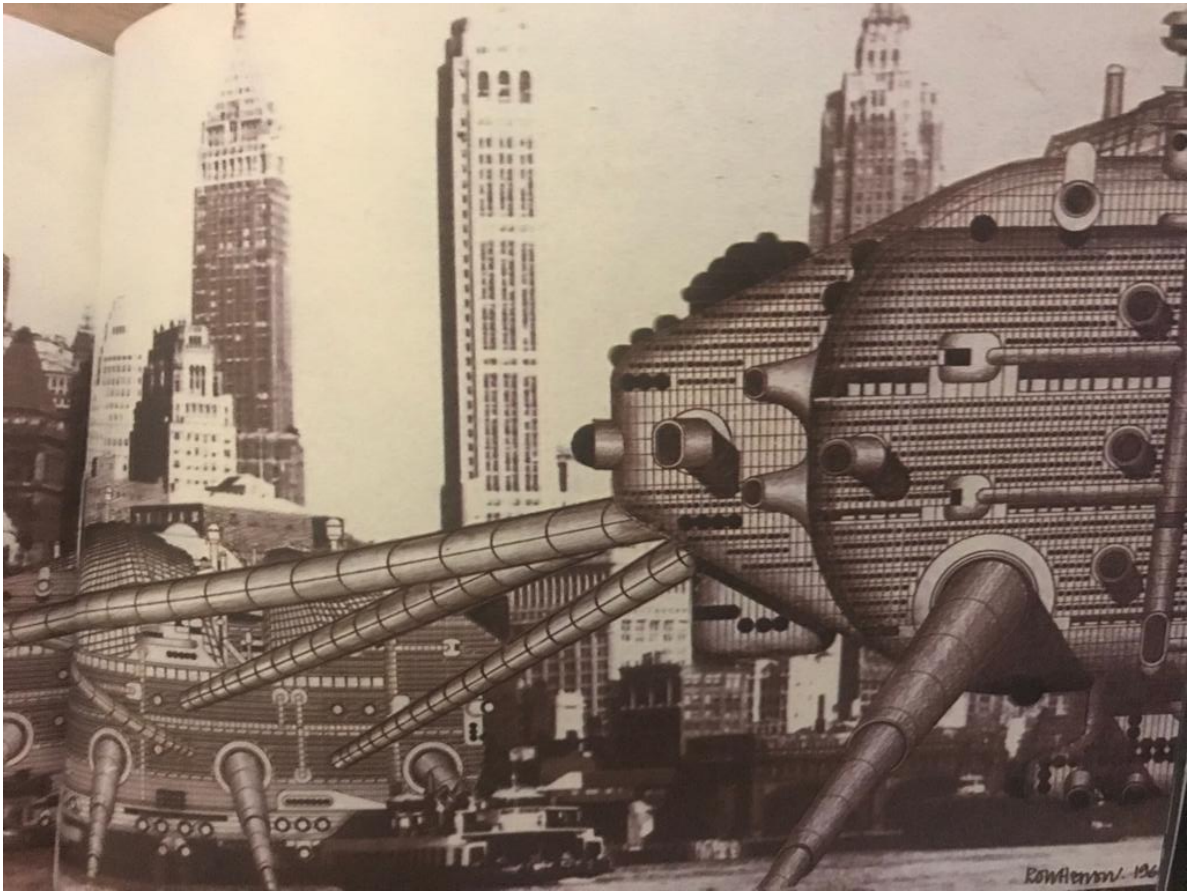
Umut kavramı, her daim distopyanın ana bağlamsal unsuru olmuştur (Farca ve Ladaveze, 2016). Distopya kavramının, teknolojik gelişmeler ile sanal ortamda tasarlanması ve gerçekliği tüm açıklığı ile korkusuzca sunuşu ona güçlü bir çekicilik katmaktadır. Distopyalar gelecekte olması muhtemel sorunlara ışık tutarak, gittikçe kötüleşen bir toplum kurgusu tasarlar. Distopya kavramı, söz konusu gelecek ile ilgili öngörülerini sunmak için de mimarlığın ana odağı olan mekân kavramına ihtiyaç duyarlar. Distopik düşünceler, bugünün dünyasındaki sorunların, gelecekte devamı söz konusu olduğunda ortaya çıkacak olan sosyal hastalıkların, toplumsal düzenin gidişatını tahmin etmeye ve felaket senaryosunun olası çıkarımlarına odaklanmaktadır. Bu sebeple distopik kurgularda geçmiş, bugün ve gelecek zamanları arasında sıkı bir ilişki bulunmaktadır. Distopik mekân kurgusunun ana materyali; bugün ve gelecek arasındaki ilişkide saklıdır. (Fentin, 2012).

Mimari ütopya ve distopyalar birden fazla teknik ve yöntemle üretilmektedir. İlk başlarda bu kavramlar edebiyatta yerini alırken daha sonra teknolojinin gelişmesi ve grafik-iletişim sanatlarının gelişmesiyle sinema disiplininde kendini göstermişlerdir (Altınbulak, 2020). Dijital ortamda üç boyutlu grafiklerin, montaj, ölçeklendirme, kolaj, renk, ışık gibi tekniklerin gelişmesiyle birlikte mimari mekânların dijital ortamda kullanılması da günümüzde yaygınlaşmıştır (Remizova ve Rusiev, 2016). Mimarlık, kullanıcısının ihtiyaç ve konforuna yönelik işlevsel mekânlar yaratmak ister. Önceleri işlevsel tasarımlar deneme yanılma yoluyla yapıldığı için sonuçlarını öngörmek olası değildi. Ancak teknolojik gelişmeler sayesinde kullanımı artan üç boyutlu modellemeler ile artık yapılan tasarımın birebir boyutlarını ve reel kent görüntüleriyle birlikte kullanıcıya sunmak mümkün hale gelmiştir. Bu noktada kullanıcı yaratılan mekânı, algısal olarak daha iyi anlamakta ve mekânla ilgili izlenimlerini söyleyerek mekânsal tasarımın gelişmesine de katkı sağlamaktadır. Kullanıcı katılımının ve katkısının önemli rol üstlendiği sinema disiplini de bu noktada kritik bir konumda bulunmaktadır.

Sinemalar ilk çıktıkları günden bu yana ütopyik ve distopik kurgular ile mekânsal üretim gerçekleştirmektedirler. İzleyiciyle buluşturulan bu mekânsal hacim, izleyicinin algısını doğrudan etkileyerek bu kurgusal hacmi deneyimleye fırsatı yaratmıştır. Sinema, sahne kurgusuyla, insanın mekânsal boyutta hareketlerini izleyerek algısal farkındalığı sanal düzlemde keşfetme şansı bulmuştur (Remizova ve Rusiev, 2016). Sinema disiplini, geleceğin dünyasını merak etmiş ütopyik ve distopik kurguları ile de gelecekle ilgili düşünceleri sanal ortamda izleyicisine sunmuştur. Bu gelecek tasvirleri zaman zaman;

karanlık ve terkedilmiş şehirler, baskı rejimleri ile ortaya çıkan otoriter problemler, doğanın yok oluşu, dünya kaynaklarının tükenmesi, gezegende hayat kalmaması gibi karanlık gelecek olabileceği gibi; kusursuz ve mükemmel mekânlarda sorunsuz ve mutlu gelecek mekânları olabilmektedir.

Endüstri devrimiyle birlikte başlayan makine çağı, sinema ve mimarlık bazında mekân tasarımını kökten değişikliğe uğratmıştır. Bu dönem teknolojileri, kentlerin tüm çeperine yayılmış, yayılırken de kenti; doğadan ve kamusal alanlardan kopartarak yerini, mekanik korkutucu bir mimariye bırakmıştır (Şekil 8).



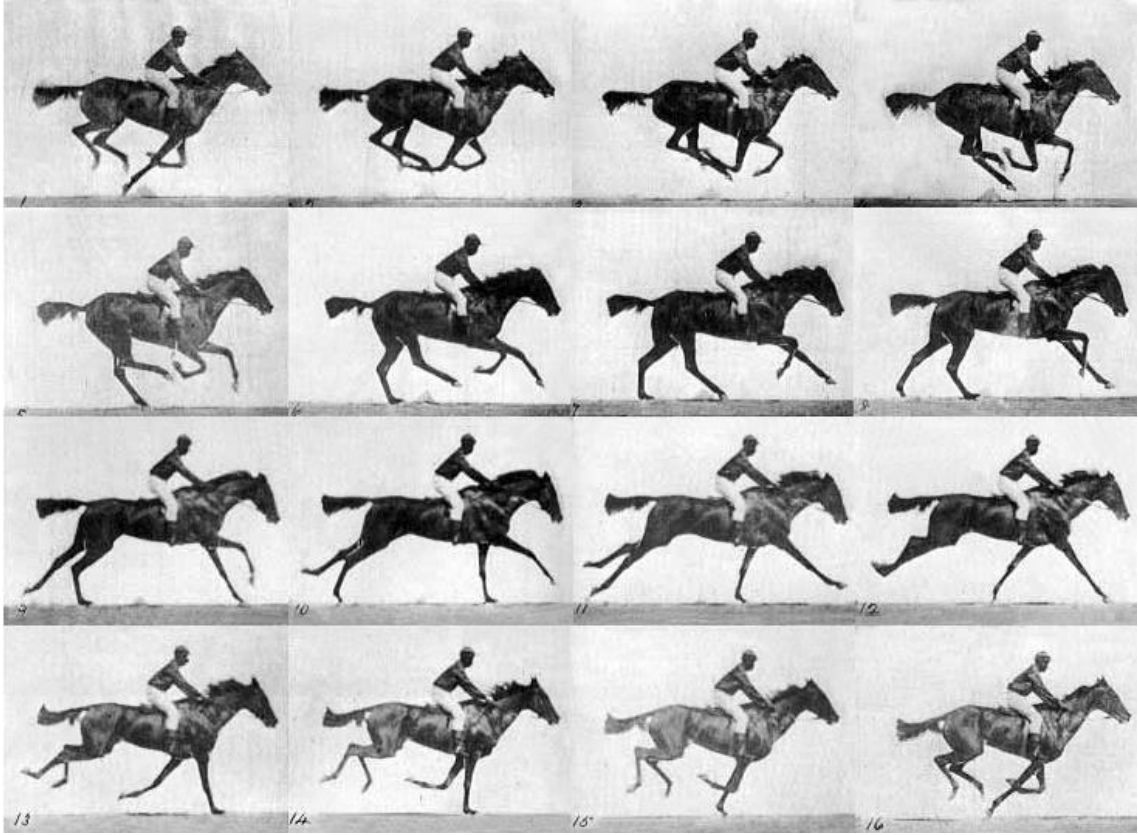
Şekil 8. Distopik kent mekânları

*(Ron Herron, 1964)*

Gelecek öngörülere bu doğrultuda sinema disiplini mekânsal olarak kendini var etmiş ve izleyicisine sunulmuştur. Sinema disiplini; dijital ortamda etkili bir şekilde sunulan bu gelecek senaryoları, kişilerin mekânsal algısını etkilemek ve yönlendirmek kapsamında büyük bir etkiye sahiptir.

### 1.4.3 Distopik Düşünceler ile Sinemaya Geçiş

Sinemanın keşfedilmesiyle, sanat olarak kabul görmesi arasında uzun bir mesafe bulunmaktadır. Birden fazla kamera kullanarak hareket incelemeleriyle tanınan Edward Muybridge'in 1878 yılında koşan bir atın görüntülerinin fotoğraf makinesi yardımıyla belirli boşluklar ile yan yana dizilmesiyle ilk hareketli görüntü elde edilmiştir (Şekil 9).



Şekil 9. Koşan at

(Edward Muybridge, 1878, URL 3)

Sinema sanatı 1800 yıllarda Paris'te ortaya çıkmıştır. Auguste ve Lumiere kardeşlerin bulmuş olduğu elle çalıştırılan ve yaklaşık 10 kg ağırlığında olan taşınabilir makinesi cinematograph adını kinetographtan almıştır (Şenyapılı, 2003). Cinematograph, şimdi kullandığımız gibi sinematograf; bir bileşik sözcüktür. Çizmek anlamına gelen “praph” sözcüğünden türemiştir. Sinema ise bu çizilerin devinimli olduğunu anlatmaktadır. Sinema devinim hareketine dayalıdır. Peş peşe ve belirli sekanslarla ilerleyen görüntüler, durağan

olan film şeridine hareket devinimi kazandırır. Auguste ve Lumiere kardeşlerin “Bir Trenin La Ciotat Garına Varışı” (Şekil 10) 1895 yılında çekilmiş belgesel film, sinemanın ilk ürünü olarak kabul edilmektedir (Mennel, 2019).

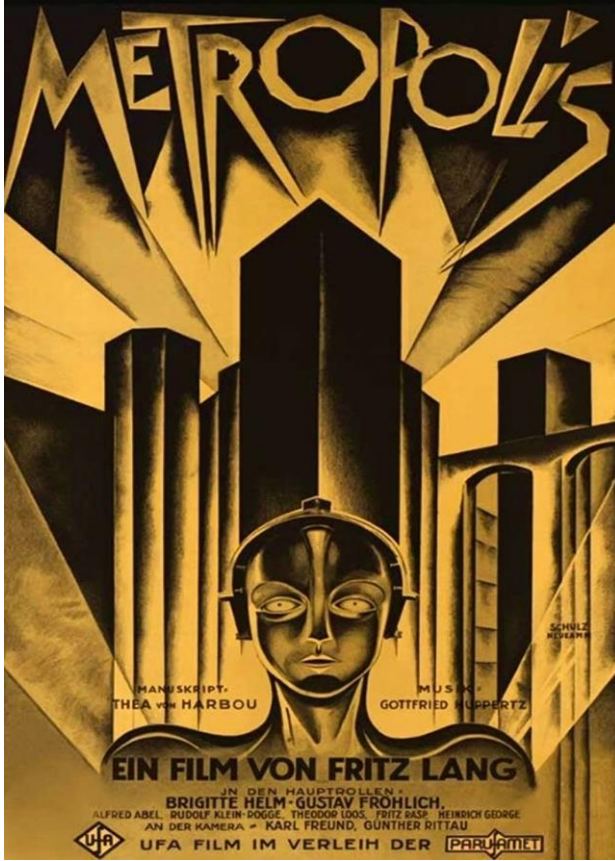


Şekil 10. Bir trenin La Ciotat Garına varışı, 1895

(Kaynak: URL 4)

Distopik tarzdaki filmler, sinema sanatının belirli süreçlerinde sivrilerek kendilerini göstermişlerdir. Sanayi devrimiyle birlikte başlayan teknolojik ve bilimsel gelişmeler, kırsal yaşamın kente akmasına neden olmuştur. Böylelikle 19.yy’da kentlerde inanılmaz derecede bir göç dalgası başlamış ve kentler bu duruma hazırlıksız yakalanmıştır. Yaşanan göç sonucunda artış gösteren kent nüfusu kontrolsüz büyüyen kentlerin habercisi olup bu da kentlerdeki kozmopolit özelliği arttırır niteliktedir (Tanilli, 2004). Kentlere artan bu rağbet sonucunda araziler ve kent merkezleri değer kazanmış ve kentler yatay düzlem yerine dikeyde büyümeye başlamıştır. Teknolojik gelişmelerle birlikte hayatımıza giren hız kavramı ile kentler mekanik bir biçimde yükselmeye başlamışlardır. Bunun sonucunda, kolektif geçmiş ve geleneksel izler dikkate alınmadan insanı doğal yaşamdan koparan bir anlayışla üretilen kentler; dev bir makinayı andırmaya başlamışlardır. Beton yığını ve kentsel boşlukların azalması insanların, gelecek konusunda ciddi endişelere kapılmasına yol açmış ve böylelikle kötü gelecek senaryoları olan ve günün eleştirisini gözler önüne seren

distopyalar kitlesel bir iletişim aracı olan sinema sanatında kendini göstermeye başlamıştır. Bu açıdan “Metropolis” filmi (Şekil 11) distopik düşüncelerle üretilmiş ilk sinema ürünüdür ( Lang, 1927).



Şekil 11. Metropolis film afişi, 1927

(Kaynak: URL 5)

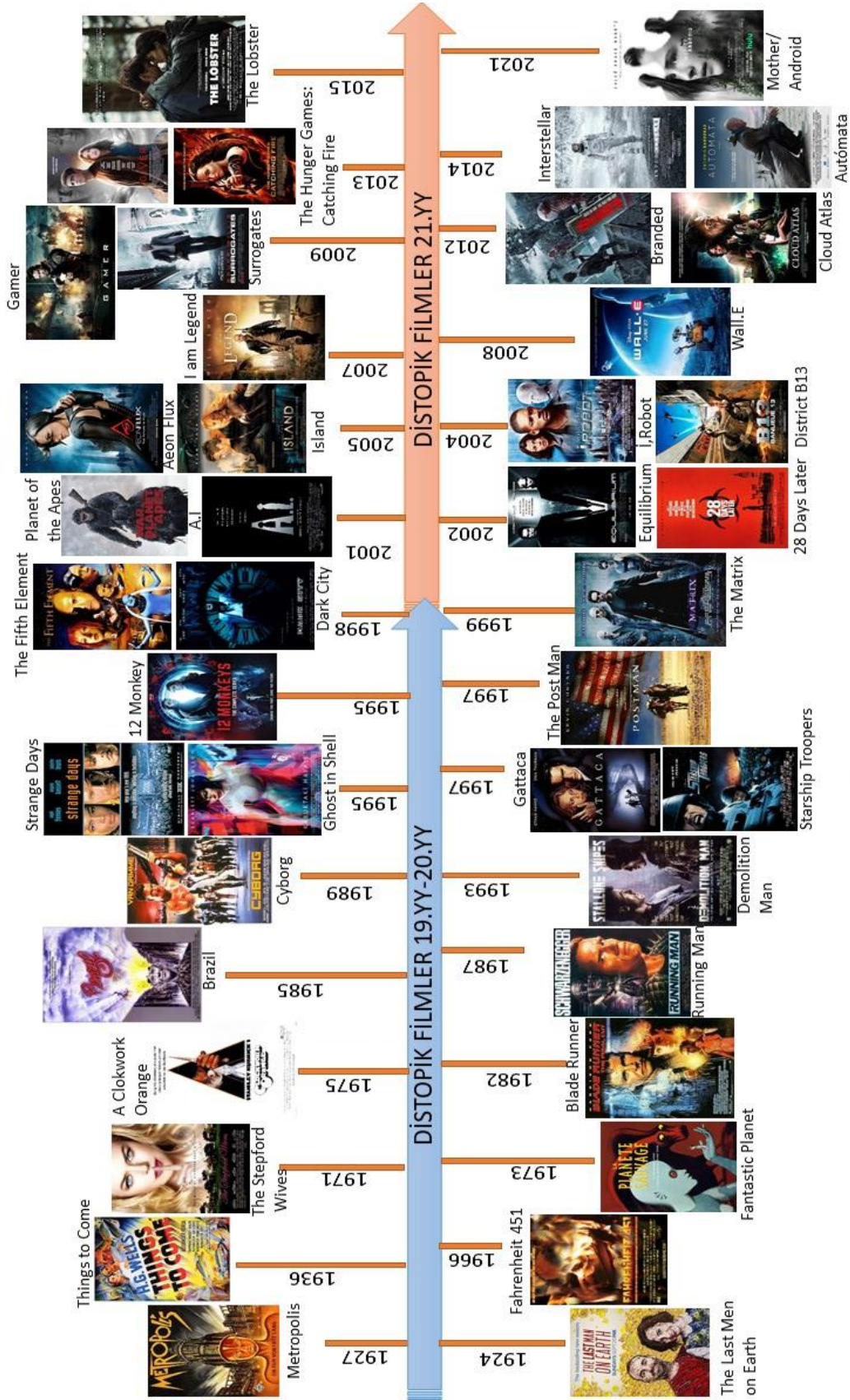
Sinemalarda distopya, 1. Dünya savaşından sonra modernizmin çöküşünü ve bu durumun kentlere yansımaları, temsiller aracılığıyla kurgulamaktadır (Doğan, 2019). Görsel iletişimi çok güçlü olan ve kitlesel olarak çok fazla kişiye ulaşan sinema disiplini, kentlerdeki bu sorunlara bir çözüm bulunmaması muhtemel korkunç geleceğin bir tablosunu sunması açısından önemli bir konudur. Bu bağlamda ilk tasarlanan sessiz, siyah-beyaz filmler sadece toplumsal ve gelecek distoyasını değil kentleri de resmediyordu. 1920’lerde Alman dışavurumcu hareketi ile politikacılar, filozoflar ve aktivistler sosyal, politik ve toplumsal sorunlara işaret etmekteydi.



Bu dönemlerde teknolojik gelişmelerle büyüyen sinema sanatıyla birlikte bu sorunların tek bir araçla iletme fırsatı gelmiştir. Böylelikle sinema sanatı bir eğlence mekanizması olmaktan çıkıp geleceği öngören ve gerekli uyarılarda bulunan bir kitlesel iletişim aracı haline bürünmüştür.

Sinemada, 19. Yüzyıldan günümüze kadar üretilen birçok distopik film sinema sanatında, kırılmalara ve ilerlemelere sebep olmuştur (Şekil 12). Bu çalışma kapsamında, özellikle üretildiği dönemde öne çıkan; Metropolis (1927), Blade Runner (1982), Brazil (1985) ve Wall.E (2008) distopik kurgudaki filmleri çalışmada detaylı olarak irdelenmiştir.





Şekil 12. 19. ve 20. Yüzyıllar arasında öne çıkan distopik filmler

(Orijinal, 2022)

### 1.5. Sinemanın Doğuşu ve Sinematografik Tasarım Araçları

*“Sinematografik araçların ya da buluşların tümünü, görünmeyeni görünür kılan, belirsizi aşikâr eden, gizli olanı gün yüzüne çıkarmaya hizmet eden teknikler olarak değerlendirebiliriz.”*

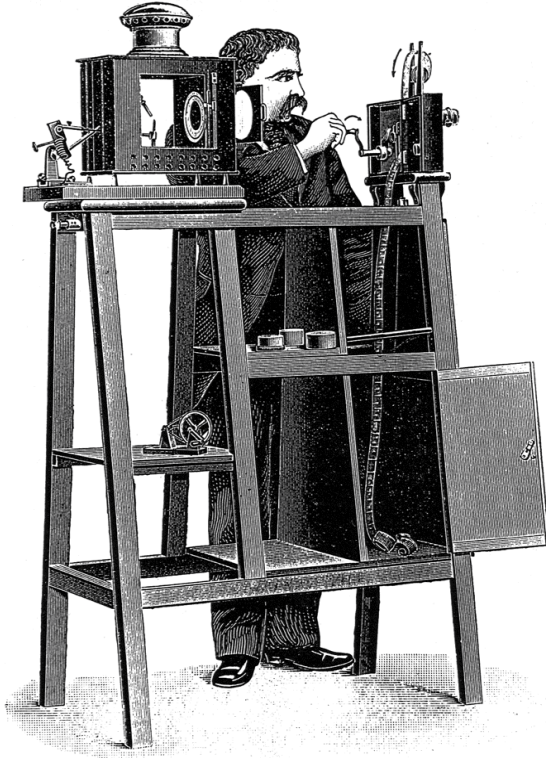
Dziga Vertov

Sinema kavramı etimolojik olarak; Yunanca “kinema” anlam olarak devinim anlamına gelen, Fransızca “cinema” kelimesinden gelmektedir. Daha önce birçok bilim insanının öncesinde yapmış olduğu çalışmalar sonrasında, Auguste ve Louis Lumiere kardeşlerin (Şekil 13) buldukları ve ismine cinematograph/ sinematograf (Şekil 14) dedikleri makinayla ve ilk gösterim 28 Aralık 1895’de Paris’in Capucine Bulvarı 14 numara üzerindeki Grand Cafe Salon Inien’de resmen gerçekleştirilmiştir (Şenyapılı, 2003). Pek çok kaynakta bu tarih sinemanın doğuşu olarak benimsenmektedir.



Şekil 13. Auguste ve Louis Lumiere kardeşler

(Kaynak: URL 6)



*Le cinématographe Lumière: projection.*

Şekil 14. Lumiere kardeşlerin ilk gösterimde kullandıkları cinematographe

(Kaynak: URL 7)

Lumiere kardeşler, durağan görüntüleri birleştirerek devinimli hale getirmesi ve bu hareketli görüntünün topluma ulaştırılmasında ne denli bir iletişim aracı tasarladıklarını farkında değillerdi. Öyle ki gözbağcılık yapan George Melies, kendi hazırladığı tiyatro gösterilerinde cinematographe makinasını almak istediğinde, Auguste ve Louis Lumiere kardeşler O'na; "Sinemanın tecimsel bir geleceği yoktur" demişlerdir (Şenyapılı, 2003).

Cinematographe aygıtına sahip olma isteği Lumiere kardeşler tarafından geri çevrilen Goerge Melies'in ilk amacı sahip olduğu Robert Houdin tiyatrosunu rakiplerine karşı güçlendirmektir. Bir illüzyonist olan Melies gösterilerinde her ne kadar geleneksel büyü yöntemleri ve çağdaş bilimi kullansa da bu rakipleri karşısında yeterli gelmiyordu. Dolayısıyla Melies, Lumiere kardeşlerin aygıtını satın alarak film çekimine yöneldi ve 1897 yılında ilk film stüdyosunu kurarak, sinemanın, hem geniş kitlelere ulaşmasını sağlamış hem de bu sanatın gelişmesine çok büyük katkı sağlamıştır. İlk başlangıçta filmlerin süresi hep kısaydı. Lumiere kardeşlerin ilk gösterimlerinde olduğu gibi film sahnelerinde sadece gerçek yaşamdan kısa görüntüler, çeşitli mekânlarda izlettiriliyordu. Melies, bu anlamda bu kısa

filmlerin sürelerini uzatmış olup dönemin en uzun metrajlı filmini çekerek sinema tarihinin ilk büyük yönetmeni olarak anımsanmıştır (Aydın, 2004). Melies, 1905 yılında, 30 dakikalık “Aya Seyahat” (Şekil 15) adlı Jules Verne’nin aynı isimli romanından esinlenerek ilk bilim kurgu filmini çekmiştir (Akyıldız, 2012).



Şekil 15. Melies, Aya Seyahat Film Afişi

(Kaynak: URL 8)

Sinema sanatı üretildiği ilk zamanlarda, sadece gerçek mekândan kesitler sunuyordu. Ancak, 1905 yılıyla birlikte Melies’in ilk bilim kurgu türündeki filminde gerçek mekân dışında mekân tanımı; sinema tarihine sızmıştır. Bu bağlamda mimarlık sanatından sonra sinema sanatında da mekân kavramı üzerinden tartışılan bir konu platformu olmuştur.

Sinema sanatı yedinci sanat olarak adlandırılırken, sinemanın kökeninde hareket halindeki görüntülerin “teknol” olarak adlandırılan bir makine tarafından perdeye yansıtılması yatmaktadır. Biçim psikolojisinin kurucusu olan Max Werthemir, 1912 yılında yayımladığı bir yazısında, sabit nesnelerin birbirleri ardından peşi sıra ve belirli bir hızla gösterilmesi durumunda göz tarafından tek olarak algılanamadıklarını ve bunun bir yanılsama olduğunu, yapmış oldukları deneyle saptadıklarını açıklamıştır (Berk ve Özkul, 2014). Bu görünür devinim yanılsaması, Yunan alfabesindeki fi (phi) harfiyle adlandırılmıştır.

Sinema sanatındaki yanılsama temelde; insanın, yansıtılan görüntünün gözün arka ağ tabakasına düşüşünden ve kayboluşundan az bir süre sonra da algılamayı sürdürmesi ve böylelikle belirli sekans aralıklarıyla düzenlenen ardışık görüntüleri hareket halinde görmesi olgusuna dayalıdır (Aksoy, 2003). Özellikle 20. Yüzyılda insanların yaşamından kesitler sunan ve yaşantısını ekranlara taşıyan sinema sanatı bu döneme damgasını vurmuştur. Sinemayla birlikte tüm dünya algılanabilir, deneyimlenebilir olmuştur. Filmlerde kullanılan mekân temsilleri ile hayalin ötesinde olan uzaklar yakın olmuştur. İnsan zihninde oluşan hayaller, sinema sanatıyla somutlaşmış ve diğer insanların algısal dünyasına sunulmuştur. Böylelikle 20. Yüzyılda sinema sanatı, ürettiği filmler ve filmlerdeki mekân temsilleriyle, izleyicisinin zihnine sızmayı başarmış olup bilinçli ya da bilinçsiz kodladığı veriler ile bir toplumun şeklini belirleyip, yeni kültür ve imajların temellerini atmıştır (Hobsbawn, 2020).

Sinemanın bir diğer önemli özelliği ise; hem anlatım ve tasarım araçlarının hem de dilinin evrensel oluşudur. Sinema, kullandığı teknikler ve teknoloji sayesinde çok geniş olanaklara sahiptir. Bu sebeple de sinema, ulaştığı kesimler ve kapsamı açısından diğer sanat dallarından farklılaşarak, sanatında sanatı haline gelmiştir (Mükerrem, 2012). Özellikle 1920’li yıllarda zamansal ve mekânsal olarak modern sanat ve düşünceler ile kentsel filmler arasında çok güçlü bir etkileşim bulunmaktaydı. Kentsel ve fiziksel konuların sinematografik sunuşunun en etkili ve ilginç örnekleri de 1920’li yıllarda gerçekleşmiştir.

Sanayi Devrimi sonrası yaşanan; kırsaldan kente geçiş kenti, yeni bir yaşam tarzına kavuşturmuştur. Sinema sanatının da kentsel yaşama dâhil olmasıyla birlikte kentsel yaşam temsilleri kökten değişmiş ve yeni bir anlayışa sahip olmuştur. Sinema sanatı, toplumların kentsel hayata ivmeli geçiş evrelerine uyan sosyal ve kültürel bir araç olduğu gibi, gündelik kentsel yaşamda da ihtiyaç duyulan estetik bir araçtır. Sinema, toplumların kültürel yaşayış biçimlerine ve kente ait algısal gerçekliği sunan, gündelik yaşama ait bir deneyim sergilemektedir. Walter Benjamin sinemayı, “ bize daha önce hiç düşünülmemiş, dev bir devinim alanı sağlar” şeklinde tanımlamıştır (Benjamin, 2015).

Sinema sanatı sadece salonlarla sınırlı olmayıp, belki bir evin odasına, dar bir sokağa ya da geniş meydanlara taşan, kamusal-özel mekânlara sızan bir olgudur. 20. Yüzyılın önemli sanat biçimi ve akımı olan sinema, modern toplumun kültürel bir aktörü konuma ulaşmıştır (Öztürk, 2014). Robins’e göre sinema sadece kentsel yaşam deneyimleri ve görünümleri sunmakla kalmaz, aynı zamanda kentin düşsel ve görsel deneyimlerinde biçimlendirir (Robins, 1999).

Bir görsel sanat dalı ve iletişim şekli olan sinemada, zihinde ilk pırıltılarını veren düşünce, somut bir düzleme dökülmesi; kompozisyonların belirlenmesi, kamera konumu ve hareketlerinin tasarımı, çerçeve düzleminin oluşturulması, ışık ve gölge ayarlarının yapılması, renk seçimine karar verilmesi ile başlar. İşin geri kalan, senaryo, oyuncular, yönetmen, kurgu, ana düşünce, vb. kısımları sürecin devamında eşzamanlı olarak gelişir. Lucien Goldman' a göre sinema sanatı, tüm sanatlarda olduğu gibi ,”renkler, sesler, sözcükler ve somut karakterler evrenidir” (Marcuse, 2008). Buradan yola çıkarak düşüncelerin genişlemiş ve somut hallerini sunan sinema sanatının estetiğinin, görüntü düzenlenmesinden başladığını söylemek yanlış olmayacaktır.

### **1.5.1. Işık-Gölge**

Sinema sanatında ışığın temel amacı, yüksek kalite ve çözünürlükte görüntü elde etmeyi sağlamaktır. Çalışma sırasında kameraların yükseklik ve konumlarına göre ayarlanan ışık, istenilen kurguda sahne çıkması açısından önem taşımaktadır. Yeterli oranda uygulanmayan ya da gereğinden fazla uygulanan ışık istenilmeyen görüntülere neden olmaktadır (Vardar, 2006).

Işığın kullanılması, sadece çerçeve içerisindeki fiziksel mekânın görünür kılınması değil; aynı zamanda filmsel anlatının izleyici üzerindeki algısal etkisinin kurulmasını sağlayan önemli sinematografik bir tasarım ürünüdür. Teknik olarak birden fazla ışık donanımları ve ekipmanları bulunmaktadır. Işığın, hangi açıyla nasıl kullanıldığı film karesinde verilmek istenen duygunun, diyalog olmadan bile ortaya çıkarılmasında fayda sağlamaktadır. Bu açıdan ışık kullanımı, film karesinde neyin gösterilip neyin gösterilmeyeceğini, neyin önemli neyin önemsiz olduğunu ayrıca, nesnelere odaklanma, duygusal etkinin güçlendirilmesi ve görüntü estetiğinin sağlanması gibi etkileri bulunmaktadır.

Işık, her an değişerek biçimlere ve nesnelere yeni yorumlar ve anlamlar katar. Nijat Özün, ışığın etkilemesini iki ayrı şekilde açıklamıştır. Bunlardan ilki, ışığın bir eşyanın üzerinde yarattığı nesnel etkilemedir. İkinci ise, ışığın durumuna göre yarattığı ruhsal etkiye olan öznel etkilemedir (Özün, 1956). Işığın, ruhsal ve duygusal etkilerine; aydınlık bir ortamda dikkatimizi çekmeyen bir öğenin karanlıktaki belirsizlikte korku hissiyatına sebep olmasını ya da güneşli, yoğun ışıklı bir günün enerji verirken; puslu bir havanın karamsarlık

hissettirmesi gibi örnekler verilebilir. Film sektöründe, özellikle korku filmlerinde, ışığın az miktarda kullanılması ve algısal olarak sınırlı bir alanı izleyicisini odaklamak için kullanılan gaz lambası ya da mum gibi unsurların tercih edilmesi, hissiyat olarak verilmek istenen duyguyu güçlendirmektedir.

Görme biçimimizi oluşturmada en önemli unsurlardan biri olan ışık, sinema sanatında çok farklı yöntem ve tekniklere kullanılmaktadır. Işık kavramı sinemada, hem nesnel bir anlatı hem de dramatik öznel katabilecek bir unsurdur. Görüntü düzenlemenin temeli olan ışık ve gölge kavramlarının; duygulara yön verme kabiliyeti ve fiziksel mekânda; görsel seçenekler tasarlamak, aydınlatmak, belirginleştirmek, odaklamak, silikleştirmek, önemsizleştirmek, saklamak gibi etkilerle adeta senaryonun imgelemine güçlendirdiği pek çok yönü bulunmaktadır. Bu yönüyle de sadece sinema sanatında değil pek çok sanat dallarının da etkili bir şekilde kullanılmaktadır.

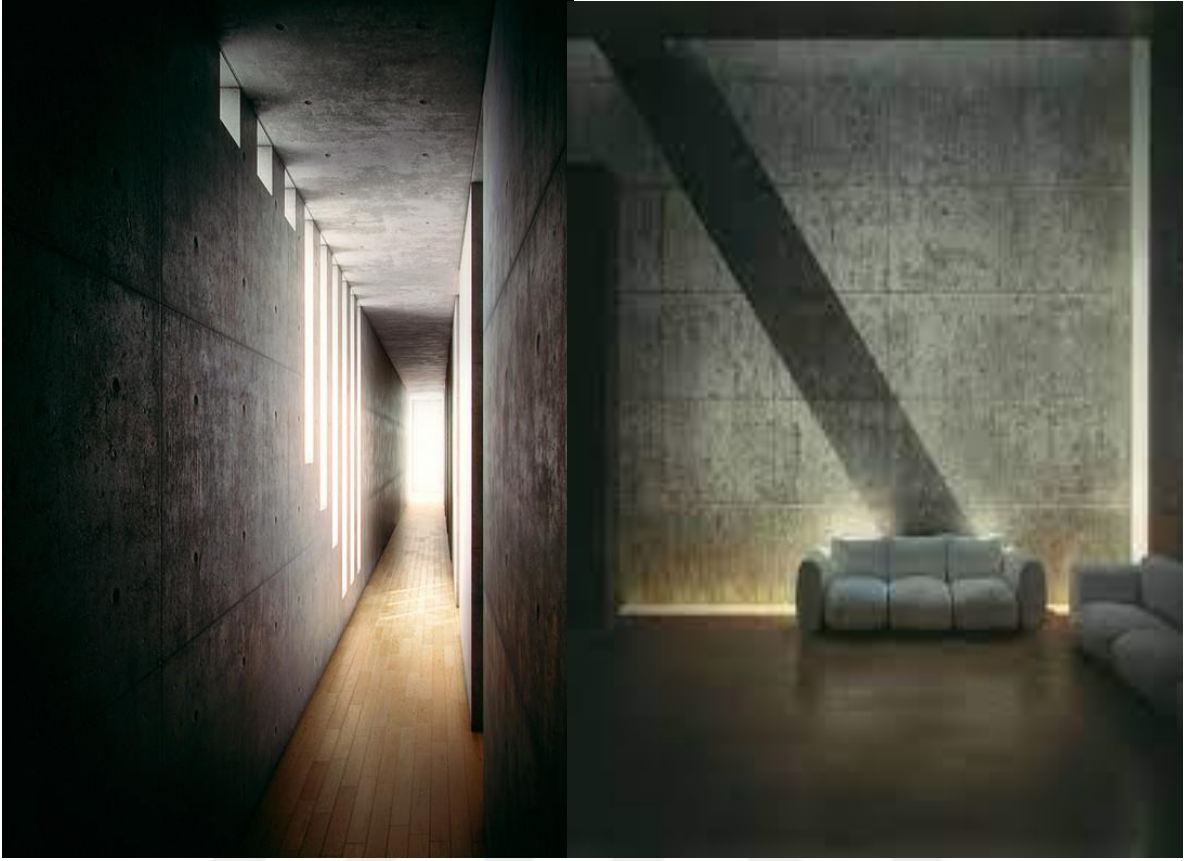
Işık ve gölge kavramları doğrudan algılara hitap ettikleri için mimarlık sanatının da başlıca öğelerindendir. Işık ve gölge kavramları; sadece fiziksel bir unsur değil aynı zamanda duysal ve algısal anlamda mimarlığa yansıtma konusunda Tadao Ando'nun tasarımları önemlidir. Bu bağlamda Tadao Ando'nun "The Church of the Light" (Şekil 16) ve "Koshino House" (Şekil 17) yapıları, sinematografik tasarım aracı olan ışık ve gölge unsurlarının mimariye nasıl yansıdıklarına örnek teşkil etmektedir.



Şekil 16. Işığın mekâna yansımaları

*(The Church of the Light, Tadao Ando, URL 9)*





Şekil 17. Işığın mekâna etkisi

(*Koshino House, Tadao Ando, URL 10*)

Tadao Ando ‘nun The Church of Light projesi, ışığın ve gölgenin mimaride kullanılmasıyla elde edilen dramatik hissiyatın en iyi örneklerindedir. Yapıda haç şeklinde açılan yarıktan sızan gün ışığı dramatik bir şekilde mekâna dolar. Mümkün olduğunca yalın ve sade bir dili olan yapıda, ışık ve gölge oyunları vurgulanmak istemiştir. Bu karanlık içerisindeki aydınlık durumunun mekânda verdiği his oldukça şiirseldir. Bu kilise yapısı varoluşsal olarak, dolu-boş, karanlık-aydınlık zıtlıklarına sahip olup, kendi içerisinde bir hikâye barındırmaktadır.

Tadao Ando’nun Koshino House yapısında da yine gün ışığından maksimum derecede faydalanılmıştır. Eğimli bir arazi üzerine, arazideki ağaç yerleşimleri dikkate alınarak konumlandırılan iki ayrı betonarme bloklarından oluşan projede; bu iki ayrı kutu birbirine bir alt koridorla bağlanmıştır. Brüt beton yüzeylerinin hâkim olduğu projede yine malzemeler tüm yalınlığıyla seçilirken ışık ve gölge bu sakinliği dinamik bir hale getirmektedir.

### 1.5.2. Renk

Renk en basit tanımıyla, objelerden yansiyarak gelen görünür ışınların görsel algıda yarattığı bir olgudur. Renk kavramı aslında ışığın bir uzanımıdır. Işığın olmadığı bir ortamda renklerin algılanmaması nesnenin sadece biçiminin algılanabilmesi de bundan kaynaklanmaktadır (Sözen, 2003). Renk sadece fiziksel bir tanım değildir. Aynı zamanda, duylara de hitap eden bir dramatikliğe sahiptir. İnsanlar üzerinde farklı etkileri olan renk kavramı; kişinin psikolojik, kültürel ve sosyal durumuna göre değişkenlik göstermektedir (Altınçekiç, 2000).

Fiziksel bir ortamda nesnelerin üzerindeki yansımalarla oluşan renk algısını, beyinde sonlanan bir süreç izlemektedir. Beynin de, renkleri farklı algılamaya yol açtığını söylemek yanlış olmayacaktır. Renk beyne ulaştığında, zihni devreye sokar, kişisel birikimler ve hayal gücüyle birlikte etkilediği duyların reaksiyona geçmesini sağlamaktadır (Rimington, 1912). Dolayısıyla renk algısı, her ne kadar nesnel gibi gözükse de algısal olarak kişiden kişiye değişmektedir. Renk algısının zihinde oluşturduğu etki ve duylara hitap etmesi sinema sanatında, anlatım gücünü desteklemek ve duylara yön vermek açısından etkili bir şekilde kullanılan sinematografik bir tasarım aracıdır.

Sinema tarihi incelendiğinde; renk kavramının bu sanat dalında kullanılmaya başlanmasının, 20. Yüzyılın ilk zamanlarında olduğu görülmektedir. Sinemanın renk öncesi döneminde siyah-beyaz olarak kullanılan sahnelerde, renk tonlaması yapılmıştır. Rengin sinema dünyasına girişinin erken dönemlerinde, film karelerinin her biri ayrı ayrı boyanarak renklendiriliyordu. Daha sonra, belirli sahneler belirli renklerin atandığı bir döneme geçiş yapılmıştır. Örnek vermek gerekirse, gün doğumunda çekilen sahneler pembe, akşam karanlığında çekilen sahneler ise mavi olarak renklendiriliyordu. Yani sinemada rengin kullanılması ilk zamanlar daha çok tematik ve öz nitelikseli. Daha sonra iki renk ve üç renk tekniklerinin gelişmesiyle renk, bir anlatım ve gösterge aracı olarak kullanılmaya başlanmış olup sanatsal bir ifade şekline bürünmüştür.

İnsan, etrafındaki yapıları çevreyi duyları vasıtasıyla tanımlayabilmektedir. Mekânsal uyarım; unsurların, mimari bütünselliği oluşturması açısından önemlidir. Bu unsurların nitelikleri, görsel kalitenin oluşturulması ve algısal etkinin arttırmasıyla doğrudan ilişkilidir. Bu sebeple renk kavramı mimarlık açısından da önemli bir deneyimsel unsurdur.

Tasarımlarda renk seçimine karar vermek işlevsel bir tasarımın olmazsa olmazıdır. Renk seçiminde, yapay ve doğal ışığın yön ve açısı, kültürel-sosyal yapı, iklim, jeoloji ve materyaller gibi unsurlara dikkat edilmesi gereklidir. Kentsel ve peyzaj tasarımlarında renk kullanımları ile mekânları, işlevsel olarak birbirinden ayırmak ve bir kimlik yüklemek mümkündür. Aynı zamanda bu, görsel algının kuvvetlenmesini ve mekânla kurulan ilişkinin güçlenmesini sağlamaktadır. Mekânsal örgütlenmeye örnek olarak 2009 yılında 100 Architects tarafından tekrar işlevlendirilen “High Loop Yaya Köprüsü” verilmiştir (Şekil 18).



Şekil 18. High Loop Yaya Köprüsü

( 100 Architects, URL 11)

High Loop Köprüsünde, farklı sirkülasyon biçimleri farklı renklerde kodlanarak mekan, algısal olarak işlevlerine ayrılmış olup, köprü kullanımı farklı dinamiklere ve ritimlere kavuşturulmuştur. Algısal olan dikkat çeken sarı renk; bisiklet ve motosiklet alanını tanımlarken, pembe renk yaya yollarını tanımlamaktadır. Yaya yollarının kıvrımlı olarak tasarlanması yayaların kentin panoramik görüntüsüne hâkim olmasını sağlarken yaya akış hızını azaltmaktadır. Yaya yolları ve bisiklet yollarının kesişim noktalarına, peyzaj öğeleri konularak yeşil dokuyla bir sınır getirilmiştir. Ana renk olan ve algısal olarak rahatlık hissi veren mavi renk dokusu ise insanların sosyalleşme alanı olarak tanımlanmıştır.

Renk, bütünsel bir tasarımın ayrı ayrı parçalarının görünür olmasını da sağlamaktadır. Aynı zamanda parçalı bir tasarımında birbiriyle uyumlu bir kompozisyona sahip olmasını da katkı vermektedir. Bütüncül bir tasarımda, dikkat çekilmek istenen noktanın ya da bölgenin görsel algısının güçlendirilmesi ve tasarım dilinin geliştirmesinde renk seçimi önemlidir (Şekil 19).



Şekil 19. Pompidou Kültür Merkezi, Paris

(Kaynak: URL 12)

### 1.5.3. Ölçek

Sinemada film yapma sürecinde, tüm öykü ve görseller belirli bir tasarım sürecinden geçtikten sonra bir araya getirilip, seçilen mekân kurgusuyla birlikte görselleştirilir. Mekân, öykünün gerçek bir şekilde izleyiciye aktarılabilmesi için önemli bir unsurdur. Bu noktada sinemada, mekân ve karakterlerin perdeye aktarılmasında kamera açısı, çerçeve ve ölçek kavramlarının tasarımı sinematografik anlatım tekniğinin ayrılmaz bir sürecidir. Film yapım sürecinde yönetmen, anlatmak istediği öyküyü, mekânı, zamanı ve yaratmak istediği etkiyi tasarlayarak belirli çerçeve içerisinde kompozisyon oluşturur (Kambur, 2022). Bütün sinematografik araçların birlikte tasarlanmasıyla birlikte çerçeve içerisindeki kompozisyon ile sinematografik anlatım oluşturulmuş olur.

Çerçeveleme ve ölçeklendirme, filmde anlatılmak istenen kurgunun görsel sınırlarını oluşturan bir görüntüyü tanımlamaktadır. Çerçeve, filmde aktarılmak istenen algıya ve

gösterilmek istenen mekâna bağlı olarak uzak ya da yakın olabileceği gibi ferah ya da sıkışık da olabilir (Ryan ve Lenos, 2014). Çekim ölçekleri, filmin hikâyesine, kurgusuna, üslubuna ve anlatısına bağlı olarak farklı anlamlar taşıyabilmektedir. Filmlerde çeşitli ölçeklerin kullanılması, çerçeve içerisine alınan görsel kompozisyonda görüntülenen mekânların yoğunluğuna ya da karakterlerin mekânda nasıl kurgulandıklarına bağlı olarak farklı sinematografik anlam içerebilmektedir.

Sinema sanatında genel olarak yakın plan, orta plan, geniş plan ve genel plan olmak üzere dört temel çekim ölçeği bulunmaktadır. Kameranın objektife yakın olarak konumlandırıldığı yakın plan; daha çok filmde karakterlerin ya da sadece fiziksel mekânın algısal olarak endişe, korku, mutluluk gibi duygularının izleyiciye aktarılmasıdır. Orta plan, mekânı ve karakterin bedenini çekim ölçeği dışında bırakan yakın plana kıyasla karakterin ve mekânın kısmen görüntüye alındığı bir çekim ölçeğidir. Bu yöntemde de odak noktası ve anlatılmak istenen mekândan ziyade karakterler arasındaki ilişkidir. Mekân ve karakter arasındaki ölçek farkı fazla olan geniş plan da kamera uzak bir noktaya konumlandırılarak mekân ve diğer unsurların görüntüye dâhil edilir. Genel planda, mekânın içerisindeki tüm toplumsal ve fiziksel çevre, görselleştirmeye dâhil edilir. Dolayısıyla geniş ve genel planda mekân, çerçeve içerisine dâhil edildiği için diğer çekim yöntemlerine kıyasla sinematografik anlatımın daha güçlü olduğu söylenebilir (Kambur, 2022).

Fiziksel mekânın boyutlarının anlamlandırılmasını sağlayan ölçek kavramı, mekânın anlamsal ve duygusal niteliğinin de sembolik olarak algılanmasında da belirleyici bir etkidir. Mekânın tasarımcısı olan ölçek, iletilmek istenen bir mesaj ya da düşüncenin aktarılmasında önemli bir rol üstlenmektedir (Turgay, 2017). Mimarlık ve kentsel tasarım, tarih boyunca toplumsal değerler, kültür ve inançları özünde barındırılan tasarımlarla ile topluma bir mesaj verme endişesi taşımışlardır.

Ölçek kavramının kullanımını bu açıdan iki farklı şekilde değerlendirmek mümkündür. Toplumda bir güç göstergesi, otorite, ulaşılmaz ve karşısında ezilme hissiyatını yaratan insan ölçeğinden çok daha büyük ölçekte planlanan tasarımlar bunlardan ilkidir (Şekil 20). Yapılı çevre ve insan etkileşimi çerçevesinde ilişkilendirildiğinde, bu yapıları tek parça halde algılanamaz ancak parça parça şekilde gözlemlenebilir.



Şekil 20. Mısır piramitleri uzak ölçek ilişkisi

(Kaynak: URL 13)

Bir diğeri ise insan ölçeğine yakın olarak planlanan tasarımlardır. Bu yakın ölçek kentle insanın iletişimi kuvvetlendirirken, anlamsal olarak daha ulaşılabilir, anlamlandırabilir bir etki bırakmaktadır (Şekil 21). İnsan, mekân içerisinde karşılaştığı her unsuru kendi ölçeğiyle ilişkilendirerek bir kompozisyon kurabilmektedir.



Şekil 21. Unite d'Habitation Apartmanı yakın ölçek ilişkisi

(Kaynak: URL 14)

#### 1.5.4. Alan Derinliği

Kameraya eklenen filtre ve ışık ayarlamalarıyla alan derinliği elde edilmektedir. Verilmek istenen mesaj ya da duygunun ne olduğuna bağlı olarak alan derinliğinin odak noktası da değişmektedir. Perdeye yansıya görüntünün içerisine tüm unsurların dâhil olması

alan derinliğinin fazla olduğunu gösterir niteliktedir. Tam aksine görüntü içerisinde az sayıda unsurun bulunmasıyla birlikte mekân içerisindeki diğer objelerin önde veya arkada olma durumlarına göre bulanık olarak gösterilmesi dar bir alan derinliği olduğunun göstergesidir.

Sinema sanatının kullandığı lens ve diyafram ayarlamalarıyla alan derinliği yaratılmaktadır. Küçük bir diyafram açıklığı ile uzakta bulunan unsurlara odaklanılarak geniş bir alan derinliği yaratılırken; büyük bir diyafram açıklığı ile yakın bir objeye odaklanılarak az bir alan derinliği elde edilir. Orson Welles, sinemada alan derinliği kullanımını geliştirmiştir. Alan derinliği ile filmin bütününe konu olan tüm aktörler ve mekânsal unsurlar görüntüye dâhil edilir ve bu sürece hâkim olma şansı tanımaktadır. Alan derinliği ile oluşturulan sahne, bir kurgu içerisine daha sonra ise kadraj içerisine yerleştirilir; sonrasında ses ve müzik efektleriyle birlikte prova edilmektedir (Ebrahimian, 2004).

Büyük olan alan derinliği ile sahnede bulunan daha çok şeyin görünmesini sağlamaktadır (Brown, 2002/2008). Orson Welles' in yöntemi; montaj ile bölünen parçaları zaman ve mekân çerçevesinde birleştirip, alana derinliği ile bütünsel bir anlatıma kavuşturmasıdır. Buna örnek; Orson Welles'in yönetmen koltuğunda oturduğu ve 1941 yılında çekilen Citizen Kane (Yurttaş Kane) filminden bir sahnedir (Şekil 22).



Şekil 22. Citizen Kane (Yurttaş Kane), Orson Welles

(Kaynak: URL 15)

Alan derinliđiyle, sinematografik bir araç olan montaj tekniđinden kurtulan Welles, Yurttaş Kane filmindeki Suzan'ın intihar sahnesinde, kamerayı odanın uzak köşesine yerleřtirmiřtir. Görüntüde; masanın üzerinde duran ilaçları, Suzan'ın yatmış olduđu yatađı, karşı odadaki kapıyı ve içeri kořan iki kiřinin görüntüsü tek sahnede ses, ışık ve alan derinliđiyle anlatılmaktadır.

Mimarlık sanatında alan derinliđi, kent tasarımlarında ve yapı tasarımlarında kullanılmaktadır. Özellikle farklı malzemelerin farklı kotlarda ve derinliklerde katmanlařtırılarak bir araya getirilmesiyle birlikte, malzemelerin birbirleri üzerindeki yansımaları ve ışık oyunları ile farklı algısal deneyimler elde edilmektedir. Yansımalar, gölge ve ışık oyunları ile birlikte elde edilen alan derinliđi sayesinde mekân kesintiye uğramadan akışkan bir şekilde kullanıcılar tarafından deneyimlenebilmektedir (Bozdoğan, 2008). Alan derinliđi sayesinde oluşan mekânsal deneyim herkes tarafından farklı olarak deneyimlenebilen bir süreçtir. Dolayısıyla sabit olan bir yapının, bu şekilde bir alan derinliđine sahip olması aslında her seferinde farklı anlamlar kazanmasını ve devinimli bir algıya ulařmasını sağlamaktadır.

Mimarlıkta, özellikle kentsel mekânlarda, kent içerisine tasarlanan bir obje ya da bir unsurla da alan derinliđi yaratmak mümkündür. Kente, dar bir alanda geniş açıyla bakmayı, sinema sanatında alan derinliđine ulařmada kullanılan küçük diyafram açıklıđına benzetmek mümkündür. Küçük bir açıyla sınırlandırılmış bir kent unsurundan, uzakta ki mekâna geniş bir açıyla bakmak ve kente dâhil tüm elementlerin net bir şekilde görülebilmesine olanak tanımak geniş bir alan derinliđi sağlanmaktadır. Bu algısal deneyime örnek olarak, Paris'te kentin merkezinden batısına uzanan, La Défense (Tarihsel Eksen'i) verilmiřtir (Şekil 23).



Şekil 23. La Défense (Tarihsel Eksen)'den bir görüntü

(Kaynak: URL 16)



## İKİNCİ BÖLÜM

### ÖNCEKİ ÇALIŞMALAR

#### 2.1. Sinema ve Mimarlık Bağlamında Mekân Kavramına Yönelik Çalışmalar

Kaçmaz (1996), “Architecture and Cinema: A Relation of Representation Based on Space” başlıklı çalışmasında; sinema ve mimarlık bağlamında mekân temsiliyeti üzerine eleştirel bir bakış açısı geliştirmiştir. Çalışma kapsamında seçilen iki film üzerinden sinemada kullanılan mimari mekân ve mekân temsiliyeti kullanımına yönelik yapılan analizler mimari sembolizme dayandırılmıştır.

Akyıldız (2012), “Mimari Mekânların Sinemanın Kurgusal Mekânları Üzerine Etkileri” başlıklı çalışmasında; sinema disiplinin, tarihsel süreçte edindiği yenilikler ve gelişmeler kapsamına değinerek, mimarlığın bu süreçteki yerini mekân kavramı çerçevesinde incelemiştir. Sinema ve mimarlık disiplinlerindeki mekân algısı çalışmada seçilen filmler üzerinden analiz edilmiştir.

Öztürk (2012), “Sinemada Mekân Tasarımının İncelenmesi: Bilim Kurgu Sineması Örneği” başlıklı çalışmasında; sinema ve mimarlık kavramları arasında etkileşimi sağlayan faktörler detaylı bir şekilde irdelenmiştir. Mimarlığın bu etkileşimden ne oranda ve ne şekilde fayda sağladığı seçilen filmler ve sine-mekân kavramı üzerinden yapılan analizlerle desteklenmiştir.

Beşışık (2013), “Sinema ve Mimarlıkta Mekân Kurgusu ve Kavrayışı” adlı çalışmasında; mekânsal öğelerin kullanışı ve kavranış potansiyelleri bağlamında sinema ve mimarlığın tasarım yöntemlerinin benzerliğini irdelenmiştir. Yapılış tarihleri ve süreçleri birbirine yakın olan bir mimari eserle, bir film çalışma materyali olarak seçilmiş ve bunlar üzerinden sinemanın ve mimarlığın karşılıklı birbirlerine sağladıkları gelişim potansiyelleri sorgulanmıştır.

Beşgen ve Köseoğlu (2019), “Sinema-Mimarlık Arakesitinde Bir Mekâna Dokunmak: Sine-Tasarım Atölyesi” adlı çalışmalarında, sinemanın icadıyla birlikte başlayan sinema ve mimarlık disiplinleri arasındaki ilişkinin özellikle mimarlığa olan katkıları üzerine tartışma platformu oluşturulmuştur. Sinemada kullanılan mekân temsiline gelecekte mimarlık üretim potansiyellerini nasıl geliştirdiğiyle ilgili derinlemesine bir araştırma yapılmıştır.

Kalkan (2019), “Bilim Kurgu Sinemasının Kavramları Üzerinden Mekânsal Örneklemler” adlı çalışmasında; bilim kurgu filmlerinde öngörülen gelecek senaryolarının sadece birer kurgu değil günümüzdeki sorunlara da atıf yaptığı tasvirler olduğunu tartışmıştır. Bu bağlamda çalışma materyali olarak seçilen bilim kurgu filmleri üzerinden yapılan geleceğin kentlerinde mekânsal okumalar yapılarak, sinema ve mimarlık disiplinlerinin karşılıklı etkileşimleri fiziksel ve mekânsal olarak değerlendirilmiştir.

Kanbur (2019), “Mimarlık Ve Sinema Etkileşimi Bağlamında Ölçek Kavramının “The Bfg” Filminin Mekân Kurgusu Üzerinden İncelenmesi” adlı çalışmasında; mimarlık ve sinema disiplinlerinin karşılıklı etkileşimleri, ölçek kavramı çerçevesinde irdelenmiştir. İnsan ölçeğinin ve mekândaki değişimlerin mekân algısına olan etkilerini tartışmak amacıyla çalışma materyali olarak seçilen film üzerinden çekim ölçeğinin mekâna kattığı anlam dikkate alınarak çözümlenmeler yapılmıştır. Çalışmanın sonucunda ölçek kavramının mekâna sadece fiziksel bir algı katmanın yanı sıra hem sinematografik hem de mimari anlamı oluşturan ve hatta dönüştüren bir unsur olduğu ortaya çıkarılmıştır.

Yücel ve Ökem (2020), “Mekânın Sinematografik Temsili Bağlamında Beden-Mekân İlişkisi” adlı çalışmalarında; sinema disiplini üzerinden, izleyicinin, filmde aktarılan mekânla kurduğu etkileşimi tartışılmıştır. Son zamanlarda sinemalarda mekânların kurgu olmasının ve gerçek mekân algısını kırmasının, izleyicinin katılımının sınırlandırdığı çalışma materyali olarak seçilen film üzerinden irdelenmiştir.

Ünver (2021), “Sinemasal Anlatıda Mekân: Kubrick Filmlerinde Tuvalet Ve Banyolar” adlı çalışmasında; mimarlık ve sinema disiplinlerinin mekânsal ve zamansal bağlamda etkileşimlerinin incelenmesi kapsamında tek bir yönetmenin birden çok filmde kullanılan tuvalet ve banyo mekânları mekânsal düzlemde irdelenmiştir. Çalışma kapsamında bu mekanların sinema perspektifinde en çok ilişkilendirilen kavramların kir ve hijyen olduğu ve filmde karakter ve olay çözümlenmelerinde bu mekanların sıklıkla kullanıldığı sonucuna varılmıştır.

## 2.2. Sinema ve Mimarlık Bağlamında Distopya Kavramına Yönelik Çalışmalar

Günel (2015), “Distopik Filmler Üzerinden Mekânsal Okumalar” adlı çalışmasında; distopya kavramının derin bir araştırmasının yapılabilmesi için distopyanın faydalandığı alıntılar incelenmiş olup mimarlık, edebiyat ve sinema disiplinlerinde distopyanın varlığı sorgulanmıştır. Çalışmada, distopyanın mekân kavramına olan etkisinin incelenmesi için çalışma materyali olarak seçilen distopik kurgudaki filmlerde mekân analizi yapılmıştır.

Favaro (2017), “Distopik Filmlerde Teknolojik Evrenler” adlı çalışmasında; günümüzde oluşturulan distopik bilim kurgu filmlerin, günün toplumsal sorunlarına ve iktidarın teknolojiyi biçimlendirerek kullanmasının mekâna etkilerini irdelemiştir.

Doğan (2019), “Distopya Filmleri Örneğinde Mimari Mekânların Sinematik Dönüşümü” adlı çalışmasında; distopya kavramının varoluşunu ütopya kavramı beslediği için ütopya ve distopya kavramları mimarlık ve sinema disiplinleri kapsamında detaylı olarak irdelenmiştir. Çalışmada kullanılan film analizi ve mimari analizler ile sinemada mekânın yeniden tasarlanırken uğradığı değişim ve mimari mekânında gelecek dönemde bundan nasıl etkilendiği yapılan analizler ile ortaya konmuştur

Ünver (2020), “Distopik Bilim Kurgu Sinemasında Gelecek Mekânları ve Mimari Öngörüler” adlı çalışmasında; bilim kurgu sinemaları aracılığıyla mimari kurguların ve öngörülerini araştırılması ve teknolojik etkilerin, mimari mekân algısını nasıl etkilediği sorusuna cevap aranması amacıyla çalışma materyali olarak seçilen distopik kurgudaki filmler analiz edilmiştir. Çalışmanın sonucunda, anlamını yitiren fiziksel mekânlar karşın sanal ve teknolojik mekânlarının giderek önem kazanacağı öngörüsüne varılmıştır.

Özden (2020), “Uncanny And Retrofuturistic Space In Dystopian Sci-F1 Cinema” adlı çalışmasında; ütopya ve distopya kavramları incelenerek, modernize eleştirisi, tekinsizlik ve yabancılaşma kavramları irdelenmiştir. Bu kavramlar çerçevesinde filmlerde mekân okuması yapılarak filmsel ve mimar mekânların anlatımları gösterge bilimsel analizler ile karşılaştırılmıştır.

### 2.3. Sinematografik Tasarım Araçlarına Yönelik Çalışmalar

Bozdoğan (2008), “Sinema Kavram ve Tekniklerinin Mimari Tasarıma Etkileri” adlı çalışmasında; sinema ve mimarlık disiplinlerinin birbirlerine olan etkilerini zaman, hareket, imge ve algı kavramları bağlamında irdelemiş olup sinemanın kullandığı tasarım yöntem ve tekniklerinin mimarlıkta pek çok projeye ilham kaynağı olduğu tespit edilmiştir. Çalışma kapsamında bu ilişki seçilen birçok mimari eserle analiz edilmiştir.

Öztürk (2014), “Mekân-Zaman Kavramının Sinematografiye Bağlı Değişkenler Doğrultusunda Mekânın Üretilmesindeki Rolü” adlı çalışmasında; modern sonrası dönemde mekân ve zaman kavramlarının karışıklıklarını, sinematografik üretim ve mimari mekân üretimi ilişkilerinde bulmayı amaçlamıştır.

Üstün (2015), “Sinematografik Üretim: Mekân Ve Zaman Deneyiminin Bedenleşmesi” adlı çalışmasında; bir anlatım tekniği olan sinematografiyi, yeni bir mekân üretimi sunması ve izleyiciyle bedensel olarak buluşturması bağlamında irdelemiştir. Mekân, beden ve zaman kavramları çalışma materyali olarak seçilen filmler ile analiz edilmiş olup filmin izleyicisinde bedenselleşmesi tartışılmıştır.

Canbolat ve Öner (2019), “Renk-Mekân-Anlatım İlişkisinin Sinemekânlarda İncelenmesi: Wes Anderson Filmleri” adlı çalışmalarında; renk algısı, renk dili ve renk kavramlarını kuramsal olarak detaylı bir şekilde irdelemiş olup bu kavramların mekân ve sine-mekân özelinde incelemiştir. Sine-Mekân düzleminde renk kavramı, çalışma materyali olarak seçilen film üzerinden analiz edilmiştir.

Girgin (2019), “Cinematographic Narrative In Interior Design Pedagogies” adlı çalışmasında; tasarım pedagojileri ve sinematografi arasında ilişkileri ve bağlantıları kurarak bu iki disiplini benzer açılardan incelemiştir.

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

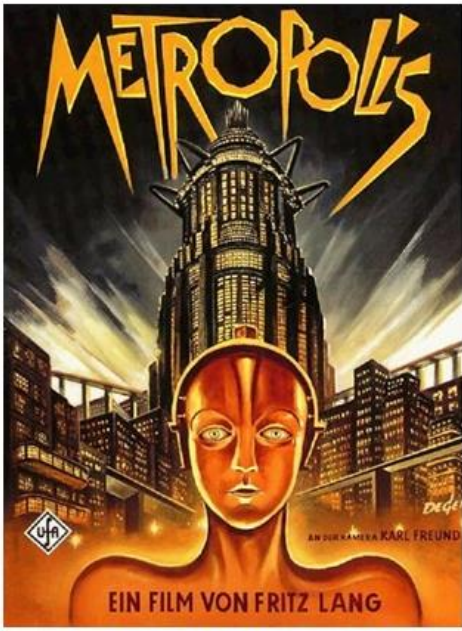
### MATERYAL VE YÖNTEM

#### 3.1 . Materyal

Bu çalışmada sinema ve kentsel mekân kavramlarının ara kesit farkındalığı bu iki bileşen ve alt başlıklarının kolektif bilinçdışının varlığı kapsamında incelenmiştir. Bu kapsamda çalışmanın materyalini; distopik kurgudaki filmler ve Çanakkale Kent Merkezinde bulunan kordon kıyı hattı oluşturmaktadır.

##### 3.1.1. Distopik Kurgudaki Filmler


Döneminin önemli distopik kurgudaki filmleri, özelliklere 19. Yüzyıl ve 21.yy arasındaki zaman sürecinden seçilerek çalışma materyalleri oluşturulmuştur. Bu kapsamda ilk film; 1927 yılında Avusturyalı-Alman yönetmen Fritz Lang tarafından çekilen sessiz bilimkurgu türünde olan “Metropolis” dir (Şekil 24).

	<b>METROPOLIS</b>
	Yönetmen: Fritz Lang
	Yapım Yılı: 1927
	Yapımcı: Eric Pommer
	Senarist: Fritz Lang (Thea von Harbou romanından uyarlama)
	Kurgu: Fritz Lang
	Oyuncular: Alfred Abel, Brigitte Helm, Gustav Fröhlich, Rudolf Klein-Rogge
	Ülke: Almanya
	Süre: 210 Dakika
	Türü: Bilimkurgu, Dram, Gerilim

Şekil 24. Metropolis filmi künyesi

(Orijinal, 2022)


İkinci film; 1982 yılında İngiliz yönetmen Ridley Scott tarafından çekilen, bilimkurgu türündeki Blade Runner (Bıçak Sırtı) filmidir (Şekil 25).

	<b>BLADE RUNNER</b>
	Yönetmen: Ridley Scott
	Yapım Yılı: 1982
	Yapımcı: Michael Deeley
	Senarist: Hampton Fancher, David Peoples (Philip K. Dick'in romanından uyarlama)
	Kurgu: Terry Rawlings
	Oyuncular: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Edward James Olmos, Daryl Hannah
	Ülke: ABD
	Süre: 117 Dakika
	Türü: Bilimkurgu, Dram, Gerilim

Şekil 25. Blade Runner filmi künyesi

(Orijinal, 2022)

Üçüncü film; 2008 yılında Amerikan yönetmen Andrew Stanton tarafından çekilen, 3D animasyon türündeki Wall.E filmidir (Şekil 26).

	<b>WALL·E</b>
	Yönetmen: Andrew Stanton
	Yapım Yılı: 2008
	Yapımcı: Jim Morris, John Lasseter
	Senarist: Andrew Stanton, Jim Reardon
	Kurgu: Stephen Schaffer
	Oyuncular: Ben Burtt, Elissa Knight, Sigourney Weaver, Jeff Garlin, Fred Willard, John Ratzenberger, Kathy Najimy
	Ülke: ABD
	Süre: 98 Dakika
	Türü: 3D, Animasyon Bilimkurgu, Komedi, Macera

Şekil 26. Wall. E filmi künyesi

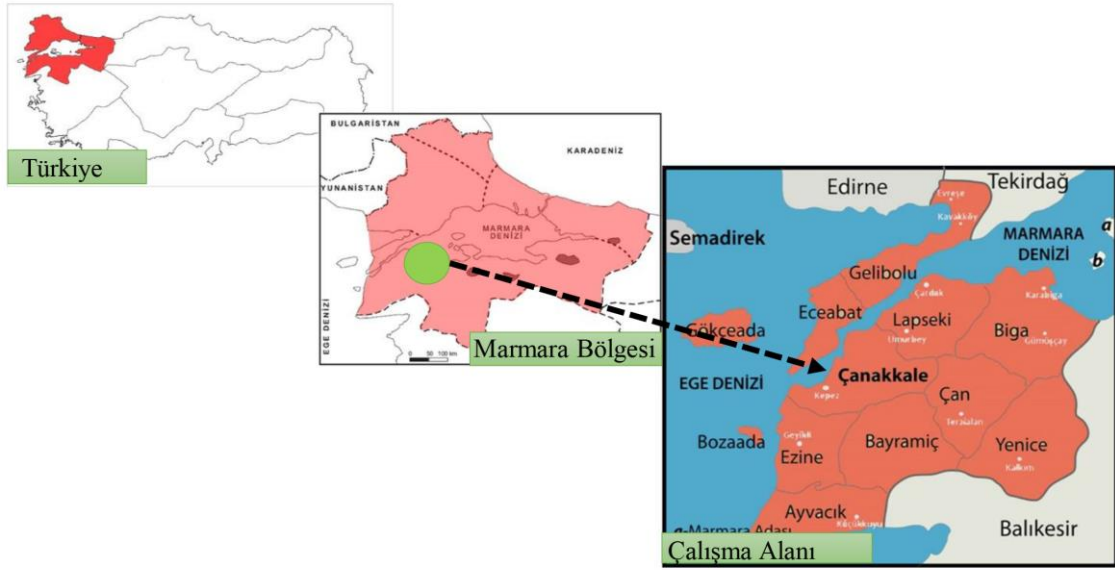
(Orijinal, 2022)

Filmlerin çalışma materyali olarak seçilmesinde;

- Distopik kurguya sahip olmaları,
- Distopik gelecek mekân öngörülerinde bulunmaları,
- Günün sistem eleştirisini mekân kavramı çerçevesinde güçlü bir bağlamda gerçekleştirmeleri,
- Sinematografik tasarım araçlarını etkili bir şekilde kullanmaları,
- Mekânsal görselliğin kurguyla birlikte etkili bir şekilde aktarılması,
- Döneminin öne çıkan filmlerinden olmaları etkili olmuştur.

### 3.1.2. Çanakkale Kent Merkezi Kordon Kıyı Hattı

Çalışma alanı olarak seçilen Çanakkale kent merkezi, Ege Denizi ile Marmara Denizini birleştiren boğazda, hem Avrupa hem de Asya Yakasında topraklara sahip olup, Marmara bölgesinde bulunmaktadır. Konum olarak; batıda Ege Denizi, Güneydoğuda Balıkesir, Kuzeybatıda Edirne İli, kuzeyde Marmara Denizi ile çevrelenmiş stratejik bir konuma sahiptir (Şekil 27).



Şekil 27. Çalışma alanı

(Google Earth'ten değiştirilerek, 2022)

Eski dönemlerde Dardanel ve Hellespontos olarak anılan Çanakkale kenti, M.Ö 3000 yılından beri yerleşim yeri olarak sürekliliğini korumaktadır. Çok köklü bir geçmişe sahip olan kent; kültür ve tarih değerleri açısından oldukça zengindir. Kent merkezinde seçilen çalışma alanı, kentin tarihi ve kültürel değerlere sahip olduğu kordon kıyı hattı ve yakın çevresi olarak sınırlandırılmıştır (Şekil 28).



Şekil 28. Çalışma alanının sınırları

(Çanakkale Belediyesi kent haritasından değiştirilerek, 2022)

Çalışmada ek olarak;

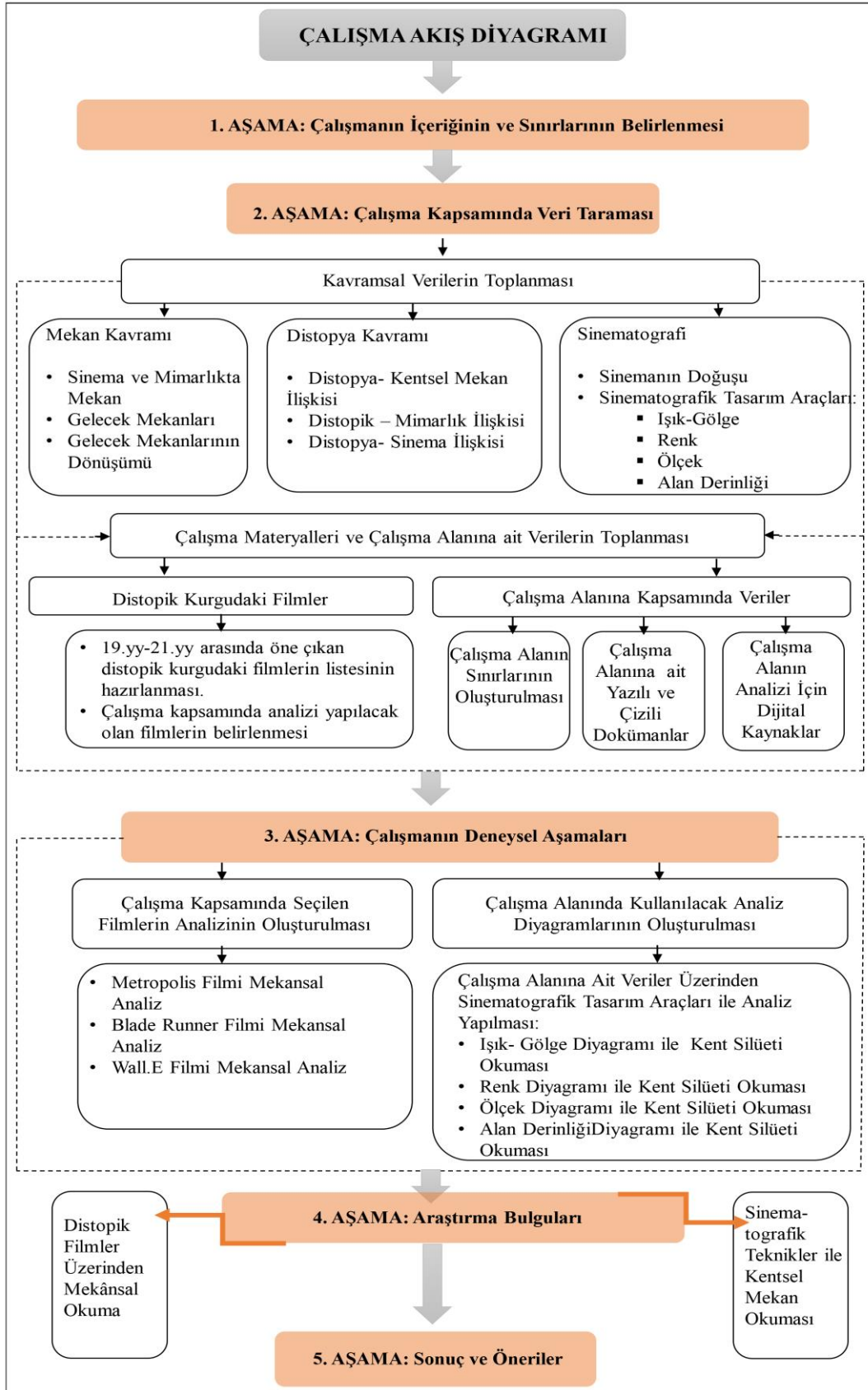
- Çalışma konusu, çalışma alanı ve seçilen filmlere ilişkin, yerli yabancı yazılı dokümanlar,
- Çanakkale İl Kültür ve Turizm Bakanlığı'na ait çalışma alanına yönelik, tarihi ve kültürel bilgiler ve kent fotoğrafları,
- Çanakkale Belediyesi'ne ait çalışma alanına yönelik kent rehberi ve çeşitli ölçekte kent haritaları,
- Sinematografik araçlar ile analiz yapmak üzere çalışma alanı kapsamı dâhilinde özgün olarak çekilmiş fotoğraflar,



- Çalışma kapsamında mekânsal analiz için kullanılacak filmler hakkında; yerli, yabancı dokümanlar ve özgün olarak hazırlanmış ekran görüntüleri,
- Çalışmalarının sayısal ortama aktarılması ve sorgulanacak olan kavramsal tekniklerinin grafiksel olarak hazırlanması için; Autocad, Powerpoint ve Adobe Photoshop programları materyal olarak kullanılmıştır.

### 3.2. Yöntem

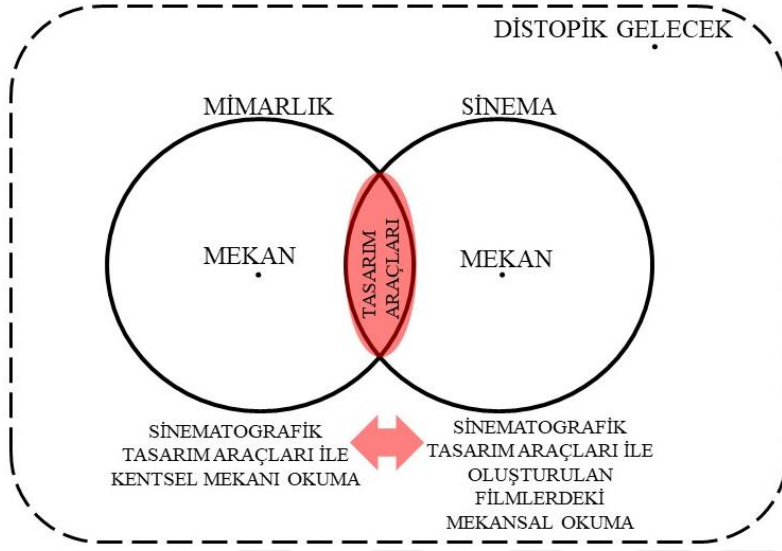
Bu çalışmada, sinema ve mimarlık disiplinleri arasındaki temel nokta olan; mekân kavramı ve sinematografik tasarım araçları kapsamında, kavramsal boyutta derinlemesine bir araştırma yapılmıştır. Çalışmanın ana odağı; Sinemanın ürettiği distopik gelecek temalı filmlerinin mekânsal olarak analizini yapmak daha sonra çalışmayı tam tersine çevirip sinematografik tasarım araçlarıyla da bir kent okuması yapmaktadır. Böylelikle bu iki sanat dalının arasındaki ilişkide; özellikle gelecek öngörülerini günün eleştirisini yaparak kurgulayan distopya kavramı ve distopik filmler ile insanların mekân algılayışına olan etkileri üzerine nasıl bir etkisinin olduğunun izleri aranmıştır. Sinematografik araçlar ile yapılan kent okumasında da mevcut kentin güncel sorunlarına bir eleştirili dili geliştirmeye ve aynı distopyanın yaptığı gibi bu sorunları sinema sanatının kullandığı araçlarla gün yüzüne çıkmasını sağlama hedeflenmiştir. Bu kapsamda çalışma yönteminin akış diyagramı hazırlanmıştır (Şekil 29).



Şekil 29. Çalışmanın akış diyagramı

(Orijinal, 2022)

Birinci bölümde; çalışmanın konusuna ve içeriğine yönelik olarak önceki çalışmalar detaylı bir şekilde incelenmiş olup konunun kapsam ve sınırları belirlenmiştir. Bu aşamada çalışmada uygulanacak olan yöntem ve genel çalışma kurgusu belirlenmiştir (Şekil 30).



Şekil 30. Kuramsal strüktür

(Orijinal, 2022)

İkinci bölümünde; çalışma kapsamında kavramsal kuramlar, analiz yapılan filmler ve çalışma alanı olarak seçilen alana ilişkin her türlü yazılı ve dijital; kitap, dergi, deneme, yüksek lisans tezi, doktora tezi, makale, bildiri, vb. kaynaklar ulusal ve uluslararası literatürde derinlemesine veri toplanmıştır. Çalışmada mekân, distopya ve sinematografi kavramları başlıca kaynaklardan incelenmiş ve sinema ve sinemanın tarihi kapsamında distopik kurguda ki filmlerin sinema sanatındaki gelişimi kronolojik olarak detaylandırılmıştır. Bu kronolojik araştırma sonucunda, tez kapsamındaki mekânsal okuma temellerini oluşturan kavramları içeren filmler seçilmiştir. Tez kapsamına dâhil edilen filmler özellikle, üretimin günlük hayata dâhil edildiği ve modernizmin temellerinin atıldığı 1970'li yıllardan itibaren seçilmiştir. Filmlerin seçiminde rol oynayan ana etmenler; yaratıldığı dönemine ait, toplumsal ve kente dâhil sorunlar, teknolojik gelişmeler ve siyasi ve sosyal ideolojilere karşı yöneltilen eleştirilerin, kurguladıkları kentsel mekânda nitelikli tasvirlerle yer vermelidir. Aynı zamanda seçilen filmler, döneminin teknolojik yapısına göre sinematografik tasarım araçlarına ve setlerine sahiptirler. Bu aşamaya kadar tez çalışması

tersten okunarak, güçlü sinematografik araçlar ile yapılan mekânsal okuma bu kez çalışma alanı olarak seçilen Çanakkale kent merkezi kordon kıyı hattında mekânların sinematografik araçlar ile okunmasıyla devam etmiştir. Mekânsal düzlemde çalışma alanının seçilmesinde Çanakkale kent merkezinin; kent kimliği açısından önemli olmasının, kentin tarihi ve kültürel dokularını barındırmasının, kıyı hattıyla bütünleşen bir karaktere sahip olmasının, kentli tarafından yoğun bir şekilde kullanılmasının, sanat ve spor ve sosyal etkinlikleri bünyesinde barındırmasının, eski-yeni yapı çatışmasına sahip bölgelerin olmasının etkileri bulunmaktadır. Bu kapsamda çalışma alanına yönelik her türlü yazı ve çizili dokümanlar toplanmıştır.

Üçüncü ve dördüncü bölümü; deneysel uygulamalarının gerçekleştirildiği aşamadır. Bu bölümde öncelikli olarak seçilen distopik kurgudaki filmler izlenmiş ve gerekli yerlerde durdurularak ekran görüntüleri alınmıştır. Çalışmayla ilgili bu ekran görüntüleri dijital ortamda işlenerek mekânsal analizleri gerçekleştirilmiştir. Daha sonra çalışma alanı olarak seçilen bölgede yapılan gözlem, fotoğraf, vb. yöntemle elde edilen veriler dijital ortamda işlenerek çalışma içeriğinde sınırları belirlenen sinematografik tasarım araçları ile mekânsal okumalar, eleştiriler gerçekleştirilmiştir. Bu aşamanın sonunda sinematografik teknikler ile okunan kent distopyası grafiksel bir liste haline getirilmiştir.

Beşinci bölümünde; yapılan kavramsal araştırmalar ve analizler sonucunda elde edilen veriler tartışılmıştır. Distopik kurgudaki filmlerde yapılan analizler ile sinema sanatıyla aktarılan; döneme yönelik kaygılar ve endişelerin dile getirilmesi mekânsal analizler ile gerçekleştirilmiştir. Sinematografik araçlar ile yapılan bir distopik kent okumasıyla da, kente ait sorunlar bu araçlar ile ortaya çıkarılarak günümüz mekânlarının nasıl etkilendiği ve gelecek düşüncelerini nasıl etkilediği tartışılmıştır.

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### ARAŞTIRMA BULGULARI

#### 4.1. Distopik Filmler Üzerinden Kentsel Mekân Analizi

Distopik kurgudaki filmler, mevcut sistemin hasarlı noktalarının tamir edilmediği durumda, insanlığın geleceği son noktaya ilgili uyarıları şimdiki zamanın ötesindeki dünyayı konu alarak yapmaktadırlar. Gelecek kurgusunu taşıyan distopyaların izleyenle bağını koparmaması için mekân kavramının filmlerde ne şekilde kullanılması gerektiği önemli bir detaydır. Yaratılan bu gelecek mekânlarının, izleyicisine yabancılık hissettirmeyecek kadar gerçekçi bir o kadar da şaşırtıcı olması gerekmektedir. Bu nedenle distopik kurgudaki filmlerin tasarımının, kentsel mekânların en üst ölçekten en küçük ölçekte ki detaylara kadar titizlikle hazırlanmalı ve belirli bir bağlamsal hikâye kurgusuyla bütünleştirilmelidir. Öyle ki, distopik kurgudaki filmlerin ilk sahnelerinde, yaratılan gelecek dünyasının üst ölçekte bir kent silueti olarak gösterilmesi daha sonra detaylara inilmesi rastlantısal değildir. Filmlerin konusuna ve anlatı amacına göre bu mekânsal detaylandırma farklı şekillerde izleyiciye sunulmaktadır.

Çalışmanın bu bölümünde, sinematografik araçlarının güçlü bir şekilde kullanıldığı distopik kurgudaki Metropolis (Flitz Lang 1927), Blade Runner (Ridlet Scott, 1982) ve Wall.E (Andrew Stanton 2008) filmleri; hikâye kurgusu ve geleceğin kentsel mekânlarının detaylı analizi ve çözümlenmeleri yapılmıştır.

##### 4.1.1. Metropolis Filmi

20.yüzyılın başlarında kentlerdeki sanayi çelişkilerini nasıl ki Berlin'den daha fazla yansıtan bir şehir bulamazsak, sinema disiplininde de Flitz Lang'in yönetmeliğindeki Metropolis filmi bu bağlamda da en iyi örneği oluşturacaktır. Sinema sanatı tarihinde, distopya ve ütopya kavramlarının ilk kez kullanıldığı, kentlerin adeta bir makine dönüştüğü ve sınıfsal ayrılıkların en çok hissedildiği Metropolis filmi, kendinden sonra gelen aynı tarzdaki filmlere pek çok noktada öncülük etmektedir. 1927 yılında çekilmiş bu film, Alman ekspresyonizminin izlerini taşıyan en pahalı sessiz film özelliğini taşımakla birlikte Weimer dönemin de en tartışmalı filmi olmasıyla ünlüdür.

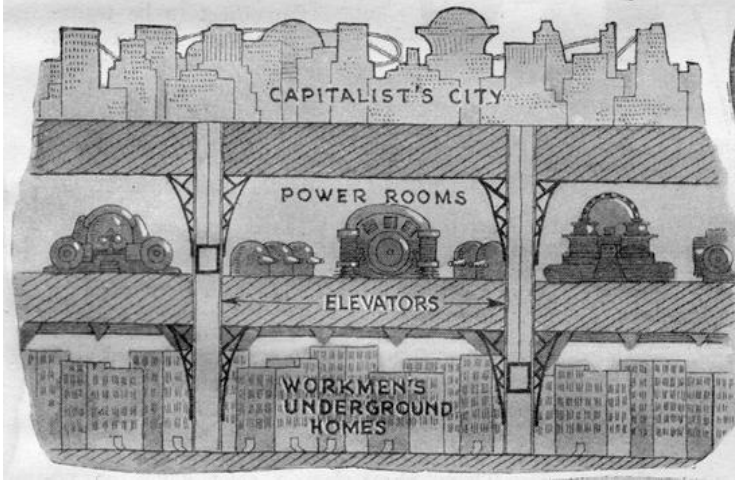
## **Kurgusal Analiz**

Metropolis'te, totaliter bir rejimin hüküm sürdüğü, zengin kesim ile fakir kesimin sosyal ve sınıfsal olarak birbirinden ayrıldığı mekanik bir düzen bulunmaktadır. Zenginler, kentin üst kesimindeki gökdelenlerde güven, huzur ve eğlence içinde yaşarken; fakirler, kentin alt tabakasından tüm sosyallikleri elinden alınmış şekilde adeta bir robot gibi yaşamaktadırlar. Kentin en büyük işvereni Joh Fredersen'in oğlu Freder, cennet bahçelerinde eğlenirken, kentin alt tabakasında yaşayan Maria'nın çocuklarıyla birlikte cennet bahçesine gelmesiyle her şey değişmeye başlar. Maria'ya büyük bir aşk duyan Freder, onun peşinden kentin alt tabakasına giderek belki de hiç haberi olmadığı işçilerin çalışma şartlarına ve makine dairesinde çıkan patlamaya şahit olur. Böylelikle kentin bu tabakasındaki yönetim sisteminin faşizan bir tutumda olduğunu fark eder. Joh Fredersen'in, mucit Rotwang'ın yaratmış olduğu robot deneylerini fark etmesiyle birlikte Maria'nın yüzünün robora verilmesini emreder. İşçilerin, başarılı bir şekilde üretilen Maria'nın robot olduğunu fark etmeleriyle birlikte kalp makinesini yok ederler ve işçilerin bulunduğu kentin alt tabakası sular altında kalır. Yaşanan bu felaket kaos, Freder'in kentin alt tabakası ve üst tabakası arasında ara buluculuk yapmasıyla sona erer.

## **Mekânsal Analiz**

Metropolis, film ilk sahnesinden son ana kadar izleyicisini büyüleyen kompozisyonu ile bir mimarlık şaheseridir. Fritz Lang'ın Newyork ziyaretinde kent silüetinin üzerinde yarattığı kapsamlı etki ile Metropolis'i kurguladığı bilinmektedir. Teknik olarak ışık ve aydınlık, ölçek ve büyüklük Metropolis kentinde kullanılan devasa yapıların bütünleşik etkisi sinematografik araçlar kullanılarak daha çarpıcı hale getirilmiştir. Filmde, 1920'li yıllardaki insanlar arasındaki sınıf çelişkisi ve toplumsal düzen, mekânsal anlatı olarak kendini bulmaktadır.

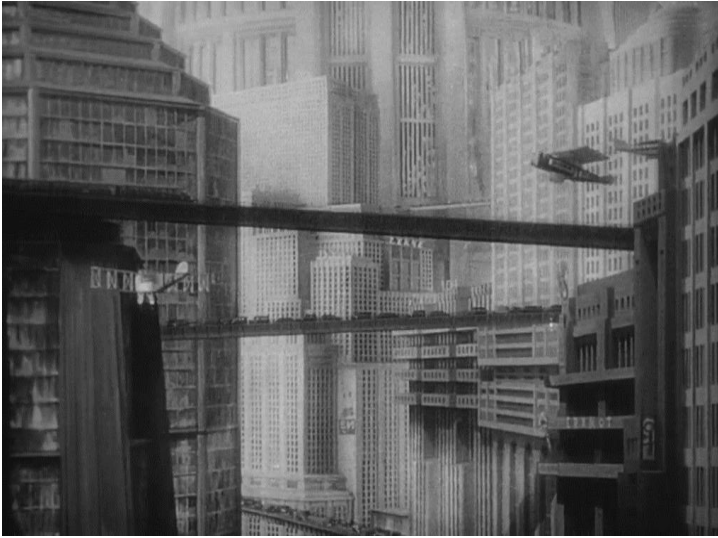
Metropolis'te zenginler (işverenler) ve fakirler (işçiler) net bir şekilde kentte dikey yönde katmanlaşarak ikiye ayrılmıştır. Fütüristtik dikey kent, fabrika sahibinin yukarıdaki sosyallik ve eğlence dolu dünyası ve aşağıda varlığın tüm sosyalliğinden uzak makinenin bir uzanımı gibi yaşayan insanların dünyası olmak üzere bölünmüşlüğü ve modernliğin kentsel distopyası olarak karşımıza çıkmaktadır (Şekil 31).



Şekil 31. Metropolis kenti dikey bölünme

(Kaynak: URL 17)

Metropolis' te yatay ve düşey düzlemde devasa bir kent imajı çizilmektedir. Kent içerisinde uçaklar bile gökdelenlerin arasındaki boşluklardan uçmaktadır (Şekil 32). Ulaşım ağı da kendi içinde katmanlara ayrılmıştır. Genel planla gösterilen kentte, hava ve köprülerle çeşitlilik yaratılan ulaşım ağındaki hız ile kente dinamik bir görüntü verilmiştir. Aynı zamanda bu hareket ve hız, fabrikaların çalışma sahnelerinde de etkili bir şekilde okunmaktadır.



Şekil 32. Metropolis kenti ulaşım

(Film içerisinden ekran görüntüsü- Metropolis, 1927)

Kentin üst tabakasında çok katmanlı yapılar ve gökdelenler bulunmaktadır. Yöneticilerin ve işverenlerin yaşadığı bu katmanda yapılar; beton, cam ve çelikten oluşan dev bir tablo görüntüsünü hissettirmektedir. Filmde, üst katmanda kullanılan bu kent tasviri, New York'un 1920'li yıllardaki ışıklı, devasa yapıların abartılı distopik bir yorumudur. Kentteki yapılar tarihinden ve kültüründen arınmış, tek düze ve standart makineleşmiş olarak kent silüetini oluşturmaktadır (Şekil 33).



Şekil 33. Metropolis kenti

*(Film içerisinden ekran görüntüsü- Metropolis, 1927)*

Metropolis kentinin güneş alan, ferah ve açık alanlara sahip kısmında yaşayan zenginlerin, stadyum ve sonsuzluk bahçesi gibi sosyal aktivite alanları da bulunmaktadır. (Şekil 34 ve Şekil 35).



Şekil 34. Metropolis kenti, stadyum

*(Film içerisinden ekran görüntüsü- Metropolis, 1927)*





Şekil 35. Metropolis kenti cennet bahçesi

*(Film içerisinde ekran görüntüsü- Metropolis, 1927)*

Filmde, yönetici ve egemen kısım sistemin devamlılığını ve sürdürülebilirliğin sağlamak adına teknolojiyi kendi lehine kullandıkları ve “oğulların bahçesi” isimli Babil’in bahçelerine gönderme yapan yeryüzü cenneti; yine kentin alt tabakasında güneş görmeyen, devasa mekanik bir mekânsal düzlemde yaşayan işçiler tarafından yapılmıştır. İşçi sınıfının üst tarafa çıkması kesinlikle yasak iken zenginler geniş camlar ve devasa yükseklikteki yapılarından kente hâkimdirler. Teknolojinin egemen olduğu bu kentte doğaya sadece bu cennet bahçelerinde rastlanılmaktadır (Şekil 36). Kentin ve insanların teknolojik gelişmelerle doğadan kopuşu modern yaşamın bir Distopyası olarak filmde okunmaktadır.



Şekil 36. Metropolis kenti yeşil alan

*(Film içerisinde ekran görüntüsü- Metropolis, 1927)*

Filmde Joh Fredersen, kentin tek sahibi olarak Metropolis'in en yüksek yapısı olan Babil kulesindeki ofisinden Metropolis'i izlemektedir (Şekil 37). Otorite ve baskıcı rejim, kentte yapıların bu devasa görüntüsü ve ezici etkisiyle mekânsal olarak resmedilmiştir. Fredersen'in ofisindeki mekanik tüm kontrol cihazları ve kendisini kapsayan oval formdaki masasının tam karşısında bulunan devasa cam ile her şeye hâkim olduğu algısı mekânsal olarak hissettirilmektedir (Şekil 38).



Şekil 37. Metropolis kenti Babil Kulesi

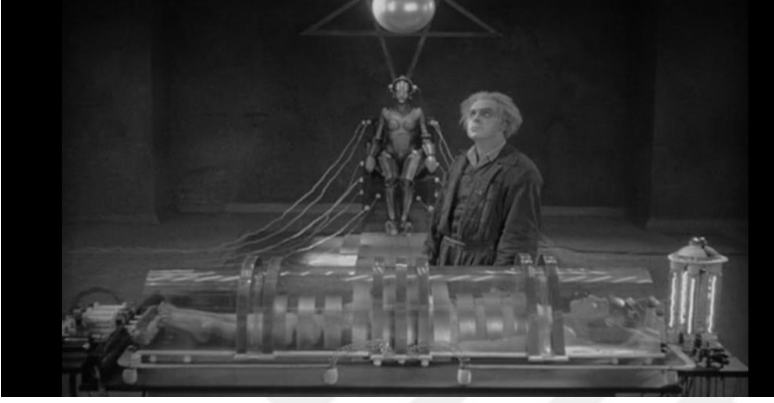
*(Film içerisinde ekran görüntüsü- Metropolis, 1927)*



Şekil 38. Metropolis kenti Freder'in Ofisi

*(Film içerisinde ekran görüntüsü- Metropolis, 1927)*

Özellikle bilim kurgu filmlerinde çokça rastlanılan bilim adamı rolünde karşımıza Metropolis'te; Rotwang çıkmaktadır. Fütüristik döneme gönderme yapılan ve robot üretilme merkezi olarak içerisinde neon ışıklarla aydınlık bir laboratuvara dönüşen evin dış mekânı içinin tam aksine orta çağdan kalma bir dış görünüşe sahiptir (Şekil 39 ve Şekil 40). Aynı zamanda Rotwang'ın evi Metropolis kentinin ezici yüksekliğinin ve sıkışıklığının arasında kalmış tek küçük ev olarak ironisini korumaktadır.



Şekil 39. Metropolis kenti Rotwang'ın evi iç mekân

*(Film içerisinden ekran görüntüsü- Metropolis, 1927)*



Şekil 40. Metropolis kenti Rotwang'ın evi dış görünüş

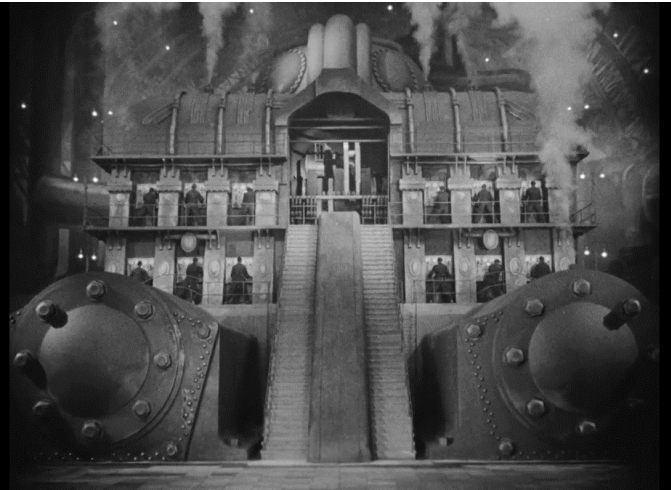
*(Film içerisinden ekran görüntüsü- Metropolis, 1927)*

Metropolis kentinde, zenginlerin zirvedeki aydınlık dünyasından, işçilerin dünyasına inildiğinde kent mekânsal tasvirleri, zıtlıklar ile doludur. Bu tabakada gün ışığından mahrum tek düze, son derece mekanik mekânsal deneyimler mevcuttur (Şekil 41). Öyle ki bu sıradanlık sadece mekânda değil aynı zamanda işçilerin tek tip kıyafetlerinden ve üzerlerindeki numaralandırmadan okunmaktadır. Kazan dairesini anımsatan alt tabakada, makinaların insan ölçeğinden çok daha büyük olması buradaki hâkim hegemonyanın makinelerde olduğunu gösterir niteliktedir (Şekil 42).



Şekil 41. Metropolis kenti işçiler sınıfı

*(Film içerisinden ekran görüntüsü- Metropolis, 1927)*



Şekil 42. Metropolis kenti ana makine

*(Film içerisinden ekran görüntüsü- Metropolis, 1927)*

Freder, Maria'yı ararken kentin alt tabakasıyla ilk kez karşılaştığı ve patlamaya şahit olduğu devasa ana makinenin olduğu mekân da kamera, işçilerin çalışmasına yakın plan çekimi yapmaktadır (Şekil 43). Burada makinenin kasnakları ve kolları arasında gidip gelen işçilerin bitap bedeni, makinenin hızına ayak uyduramaz ve büyük bir patlama yaşanır. Ana makineden çıkan dumanlar ile bir canavarı andıran görüntüsü adeta bir böcek gibi görünen işçileri yutmaktadır. Bu sahne, sanayi devriminde işçilerin kendilerini feda edercesine çalışmalarının ironik bir temsilini oluşturmaktadır.



Şekil 43. Metropolis kenti işçilerin çalışması yakın çekim

*(Film içerisinden ekran görüntüsü- Metropolis, 1927)*

Dikey şehirlerin beraberinde getirdiği asansörler, Metropolis kenti için önemli bir ulaşım ağını oluşturmaktadır. Asansör imgelemi, modern makine çağının insanoğlu üzerinde kurduğu etkinin bir alegorisidir. Filmin asansörlü tüm sahnelerinde, insanların sadece iniş ve binış anları kamera açısında gözükmeğdir (Şekil 44). Şehirdeki katmanlaşmayı ve sınıf ayrımını vurgulamak amacıyla asansörler şehrin alt ve üst tabakasına ulaşacak şekilde zıt yönlerde çalışmaktadır. İşçilerin yaşadığı alt tabakada ulaşım sadece merdivenlerle sağlanırken asansörü sadece çalışma alanları olan mekanik derinliklere götürmek için kullanmaktadırlar. Burada asansör işçilerin aslında kendilerine hizmet ettiği değil ezdiği bir konumda yer almaktadır.



Şekil 44. Metropolis kenti asansör

*(Film içerisinde ekran görüntüsü- Metropolis, 1927)*

Sinematografik araçlar ile etkili bir şekilde çekilen Metropolis filmi, erken 20. Yüzyılın toplumsal yapısının ve Endüstri Devrimi ile insan hayatına giren makinelerin toplum ve kent hayatına olan etkilerinin distopik gelecek mekânlarında etkili bir şekilde okunması açısından oldukça değerli bir yapıttır.

#### 4.1.2. Blade Runner Filmi

1982 yılında çekilen ve yönetmenliğini Ridley Scott'ın yaptığı Blade Runner filmi, Philip K. Dick'in "Do Androids Dream of Electric Sheep" isimli romanından uyarlanmıştır. Blade Runner filmin tamamlanmış halini göremeyen Philip K. Dick, filmin özet gösteriminin sadece yirmi dakikasını izleyebilmiş ve filmin hayallerindeki dünyanın bire bir yaratıldığını söylemiştir (Er Pasin, 2020). Los Angeles'ta 2019 yılında geçen film daha çok Hong Kong ve New York kentlerini anımsatmaktadır. Gelecek öngörüsünü günün mekân temsilleriyle kurgulayan film, distopik mekân kurgusu ve gelecek mekân tasavvurlarıyla bir kült haline gelmiştir. Distopik tarzda mekân kurgusunun tüm özelliklerini barındıran filmde, toplumsal yapı ve sistem eleştirisini sinematografik araçların nitelikli bir şekilde vurgulanmaktadır.

#### Kurgusal Analiz

Blade Runner evreni, 2019 yılında Los Angeles kentinin karanlık bir döneminde geçmektedir. Uluslar üstü baskınlık ve polis merkez, gücüne sahip Tyrell Şirketi erk sahibi olan bir kuruluştur. Çok uluslu, çok dilli, kozmopolit olan kentte daha çok Uzakdoğu, Asya baskın kültür olup ayrıcalıklı olarak Çin'in etkisinin baskınlığı göze çarpmaktadır. Üçüncü dünya savaşının ardından yaşanan nükleer serpinti taşıyan yağmur aralıklı olarak yağmakta, dünya yaşanabilir bir yer olmaktan çıkmaktadır. İnsanlar, sonsuz algılı kent içerisinde karmaşık bir halde yaşamaktadır. Tyrell Şirketi, 21. Yüzyılın başlarında genetik mühendisleri tarafından yaratılan ve yaratılanlardan daha üstün zekâya ve beceriye sahip olan insan kopyaları, replikantlar (androidler) üretmiştir. Dünyanın dışında üretilen bu replikantların altı tanesi dünyadaki insanların arasına karışmıştır. Yaşama ömürleri kısa olan replikantlardan Roy karakteri, bir kopya olmasına rağmen var olmak ve yaşamını uzatmak için yaratıcısını bulmaya çalışır. Bu sırada eski replikant avcısı olan Deckard, dünyaya inen bu replikantları yakalamak için görevlendirilir. Bu yakalama süreci boyunca Deckard, Rachael adında bir replikanta âşık olur ve Roy karakteri Deckard'ın hayatını kurtarır. Filmin sonunda Deckard karakterinde bir replikant olup olmadığı ikilemi izleyicinin yorumuna bırakılmıştır.

## Mekânsal Analiz

Blade Runner dünyasında Los Angeles kenti, oldukça karanlık, kasvetli bir kent imgesi olarak sunulmaktadır. Filmin ilk açılış sahnesinde geniş bir alan derinliğine sahip sahnede; kentin, karanlık ve sisteki uçsuz bucaksız görüntüsüyle karşılaşılmaktadır. Öyle ki kentte yaratılan bu çerçevesiz görüntü ve sonsuzluk algısı karanlık ve puslu çekimlerle desteklenmiştir. Bu karanlık kentin açılış sekansında; yüksek sanayi kulelerinden aralıklı olarak şiddetli patlamalar gözükmemektedir (Şekil 45). Kent öylesine karanlıktır ki bu patlamalar bile kentte bir nebze olsun aydınlık yaratmamaktadır.



Şekil 45. Blade Runner’da kentten bir görünüm

*(Film içerisinde ekran görüntüsü- Blade Runner, 1982)*

Filmde öngörülen gelecek senaryosundaki sanal dünyada, gerçek ile kurgu arasındaki ilişki; insanların bire bir kopyası olan replikantlar üzerinden tasarlanmıştır. Distopik gelecek olan dünyada; sınırların ve algının yok oluşu filmde, hem kurgusal hem de mekânsal düzlemde anlatılmıştır. Filmde kent algısının karanlık ve düzensiz bir şekilde vurgulanması aynı zamanda mevcut kent öğelerinin yenisine eklemlenerek kurgulanması filmdeki gerçeklik algısını ve geçmiş ile gelecek arasındaki ilişkinin kurulmasını desteklemektedir.

Endüstri Devrimi sonrası geç kapitalizmin ardından yaşanabilmesi muhtemel bir olasılık olarak sunulan viran haldeki bu kent, alt sınıf insanların yaşadığı kaotik bir alandır. Kentte yaşanan nüfus artışının getirmiş olduğu kalabalık kentin kontrolsüz bir şekilde dikey



yönde büyümesine neden olmuştur. Kentte, karanlık, düzensiz ve kirli sokaklar güvensizlik algısını yaratırken mekânları da belirsizleştirmektedir. Kentin karanlık atmosferi ve hava kirliliği dünyada yaşamın bitmek üzere olduğunu işaret etmektedir. Kent içerisinde doğaya ait hiçbir yaşam belirtisi bulunmamaktadır. Kent yeşil açık alanlarını kaybetmiş olup, insanlar tüm sosyal özelliklerini yitirmişlerdir. Kent içeriğinde derin bir ölçek farkı yaratan yüksek binaların cepheleri, sadece neon ışıklı reklam panolarına dönüşmüştür (Şekil 46). Filmin son sahnesinde Deckard ve Rachael 'in tam olarak bilinmeyen bir yeşil alan doğru kaçıışı aslında doğanın gücünün insanları bu durumdan kurtaracak tek güç olduğunu ve özgürlüklerine kavuşturacak tek etmen olduğunu simgelemektedir. Kent, tüm tarihi ve kültürel özelliklerini yitişmiş adeta bir sahne dekoruna dönüşmüştür. Karanlık kentte ışık saçan reklam panolarındaki görüntülerin ve reklamların sürekli olarak değişmesi kentte, mekân algısını kırmaktadır.



Şekil 46. Blade Runner kentinde bina cephelerinde reklam panoları

*(Film içerisinden ekran görüntüsü- Blade Runner, 1982)*

Blade Runner kentinde distopik algı yaratan bir diğer unsurda; eski ile yenin mekânsal çatışmasıdır. Mekân içerisinde eski yapıların, yeni teknolojinin baskınlığı karşısında ezildiği, yeni yapıların taşıyıcısı konumun da kullandıkları görülmektedir. Topluma hurda yığını olarak sunulan bu durum, eski ile yeni çatışmasının yarattığı kaotik etkiyi izleyicisine hissettirmektedir. Film, bir gelecek senaryosu gibi gözükse de aslında eskiye olan takıntılı bir durumda söz konusudur. Bu durum; yaratılan dünyada kullanılan Roma kolonları, taş süslemeleri ve mısır piramidini andıran devasa yapılardan okunabilmektedir. Gelecek

teknolojinin ideal kent anlayışını yansıtmayan Blade Runner, modern değil postmodern bir gelecek öngörmektedir. Blade Runner’da yaratılan kent her şeyiyle steril, teknolojik bir algı tanımlamaz. Aksine geç kapitalizmin sosyal ve toplumsal düzeninden bahseder. Teknolojinin getirmiş olduğu olanaklar ile düzenlenmiş planlı bir kent imajı yerine teknolojinin karanlık yüzünü, sınıfsal ayrılığı adeta bir kentin çürüme sürecini mekânsal olarak algılatmaktadır (Şekil 47).



Şekil 47. Blade Runner’da kent içinden görüntü

*(Film içerisinden ekran görüntüsü- Blade Runner, 1982)*

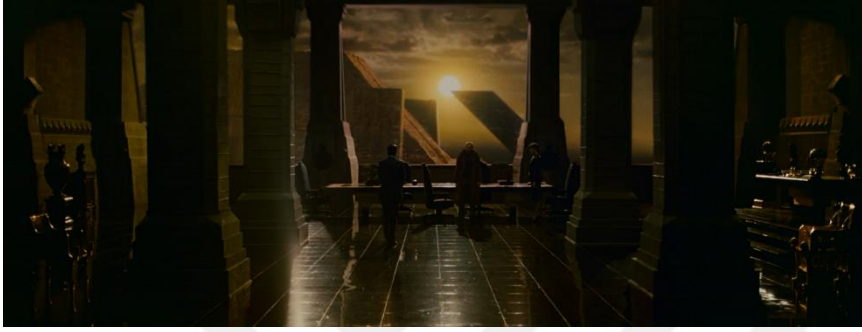
Replikant yaratıcı olan Tyrell’in yaşadığı bina, piramidal yapısı ve prizmatik dış cephesiyle dikkat çeken bir yapıdır (Şekil 48). Yapının yukarıya doğru yükselen ve sivri bir biçime sahip olması baskıcı ve ezici bir yönetim gücü olduğunu mekânsal olarak algılatmaktadır. Yapının teknolojik cephesinde, dikey yönde hareket eden asansörler, fütüristik bir algılayışı teknolojiyle birlikte sentezlemektedir. Tyrell Binasının tasarımındaki; hem geçmişle olan kurulan takıntılı bağı hem de geleceğin baskıcı gücünü fütüristik mimari üslupla iktidarın yönetim biçimini algılamak mümkündür.



Şekil 48. Blade Runner Tyrell Binası

*(Film içerisinden ekran görüntüsü- Blade Runner, 1982)*

Yapının iç mekânından da; iktidarın kent üzerinde kurduğu baskıcı yönetim şekli geniş mekânlar ve yüksek sütunlar arasından, kente yüksek bir kottan izlenebileceği algısal olarak okunabilmektedir. Yapının en üst kısmında sorgunun yapıldığı oda da Roma kolonlarını andıran taşıyıcı sistemi ile karşısındaki teknolojinin hüküm sürdüğü çürüyen kentin aynı çerçeveden okunması filmdeki eski ve yeni kavramlarındaki zıtlığı ile desteklemektedir (Şekil 49).



Şekil 49. Blade Runner Tyrell Binası iç mekân

*(Film içerisinden ekran görüntüsü- Blade Runner, 1982)*

Filmin başrol oyuncusu olan Deckard'ın evinin kurgulanmasında Frank Lloyd Wright'ın tasarlamış olduğu "Ennis Brown House" temel alınmıştır (Şekil 50). Filmde eski ve yeninin eklettik kurgusu Deckard'ın evinde de sürdürülmüştür. Beton bloklardan oluşan yapı ve asansör ile filmdeki genel yükseklik kurgusu desteklenmiştir. Evin iç mekân tasarımında geleneksel mimariyle birlikte teknolojik hâkimiyet mekânsal olarak temsil edilmiştir (Şekil 51).



Şekil 50. Ennis Brown evi

*(Kaynak: URL 18)*



Şekil 51. Deckard'ın evi iç mekân

(Kaynak: URL 18)

Los Angeles'ın simgesel yapılarından olan; Westin Bonaventure Hotel yapısı, model olarak filmde Polis merkezi temsilinde kullanılmıştır (Şekil 52). Yapısının çatısına iniş ve kalkış yapan hava araçlarıyla yer yer filmin akışında sunulan bu yapı silindirik formu ve yüksekliği ile genel olarak kent yapısına uygun bir akıştaadır. Cephelerde ki açıklıklar yok denecek kadar azdır ve karanlık kaplama hissiyatı bu yapıda da mevcuttur.



Şekil 52. Blade Runner polis merkezi

(Film içerisinde ekran görüntüsü- Blade Runner, 1982)

Blader Runner kentinde, üretim tamamen durmuştur. Sadece tüketen toplum kentin atık ve çöplüğe dönen alanlarında tabakalar halinde yaşamaktadır. Bu sınıfsal tabakalaşma hem kameranın kullanımıyla hem de mekânsal düzenlemelerle somutlaştırılmıştır. Tüketimin yarattığı hız ve çürümeyi kentin hemen her mekânında, eski-yeni çatışmasıyla hissettirilmektedir. Kentsel dokunun çürümesi ve katmanlaşmış yapısı sadece mekânsal düzenlemelerle değil, kentte yaşayanların kıyafetleri ve toplumsal karmaşadan da okunmaktadır. Blade Runner da yaratılan bu postmodern dünya ve distopik gelecek kurgusu, şu dönemdeki toplumsal alışkanlıklara bakıldığında oldukça tanıdık görünmektedir. Blade Runner bu yönüyle, zaman ve mekân akışında postmodern temaların sinematografinin araçları ve tüm olanaklarıyla kurgulanmış çok güçlü uyarı ve dönem eleştirilerini barındıran bilim kurgu türündeki distopik film olması açısından önemini korumaktadır.

#### **4.1.4. Wall.E Filmi**

Bilim, sanat ve iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte sinema sanatında yer bulan animasyon türü, kurgu mekânları ile gerçek dünya arasında iletişim kurması açısından mekân temsiline en iyi kullandığı film türleri arasındadır. Animasyon tarzı filmlerde mekân; bir boşluktur ve tasarımcılar, modelleme teknolojileri ile bu boşlukta yeni bir mekân tanımlarlar. Animasyon filmleri arasında hem kurgusal olarak hem de mekânsal tasvir olarak çok başarılı bir örnek olan distopik kurgudaki Wall.E filmi 2008 yılında Pixar Stüdyolarında, Andrew Stanton tarafından çekilmiştir.

#### **Kurgusal Analiz**

Wall.E filmi, insanların tüketim çılgınlığı ile dünyadaki tüm kaynakları tüketip daha sonra dünyayı terk edişlerine dair sert bir eleştiri dili geliştirmiştir. Film, günümüzden yaklaşık yedi yüz yıl sonrasını konu almaktadır. İnsanlar, çevresini bir çöplük yığına çevirerek dünyayı yaşanmaz bir hale getirdikten sonra, BNL adlı bir uzay gemisiyle dünyayı terk etmek zorunda kalmışlardır. Bu terk edişten sonra Wall.e isimli robot, insanların çöplük yığını olarak bıraktığı dünyadaki çöpleri küp haline getirip istiflemek üzerine programlanmıştır. Robot her gün düzenli olarak çöpleri düzenleyip üst üste koyarak çöp gökdelenleri yaratmaktadır. Bir gün Wall.e'nin, çöpleri preslemeye giderken bir ayakkabının

içerisinde bulduğu bitkiyi barındığı evine götürmesiyle her şey değişmeye başlar. Bu sırada Axiom isimli uzay gemisinde dünyada bulunan çiçeğe dair bilgi gitmesi üzerine gemi, Eve adında bir keşif robotunu dünyaya gönderir. Sadece arkadaşı bir çekirge olan yalnız robot Eve adlı robotu görünce bu robota duygusal olarak bağlanır. Wall.E İlk başta Eve'in ilgisini çekmek için çok çabalasa da sonunda arkadaş olmayı başarmışlardır. Wall.e' nin bu modern robota çöplüklerin arasında bulduğu bitkiyi hediye etmesiyle birlikte Eve adlı robot uzay gemisine geri döner. Wall.e bu robotun peşinden giderek kendini insanların yeni dünyası olan Axiom uzay gemisinde bulur. Burada, insanlar dünyayı yok eden davranışlarına aynı şekilde devam etmektedirler. Gezen koltukların üzerlerinde sadece önlerindeki tablet ve bilgisayarlara bakarak yaşamakta ve insani tüm sosyalliklerini kaybetmiş durumdadırlar. Bu gemi içerisinde yaşanan maceralar sonucundan Wall.e, Eve ve geminin kaptanının yoğun çabaları sayesinde Axiom uzay gemisi ve insanlar dünyaya geri dönüş yaparlar.

### **Mekânsal Analiz**

Filmin başladığı ilk sahneden final sahnesinde kadar mekânsal kurgu ve fiziksel mekân her açıdan zıtlıklar ile doludur. Filmi kurgusal olarak ikiye bölmek anlatımı kolaylaştırmak adına yanlış olmayacaktır. Filmin ilk bölümü, terkedilmiş dünyanın distopik mekânsal temsili olarak puslu ve kirli bir atmosferle karşımıza çıkmaktadır. İnsanların terk ettiği dünya gökdelenlere benzer devasa çöp yığınlarından oluşmaktadır. Yaşam belirtisinin kalmadığı dünya, sisli ve sıcak renk tonlarıyla bir kent silüeti olarak sunulmaktadır (Şekil 53).



Şekil 53. Wall.E terkedilmiş dünya,

*(Film içerisinden ekran görüntüsü- Wall.E, 2008)*

Terkedilmiş dünyada; endüstri yapılarının, fabrikaların ve kamusal tüm alanların bu harap olmuş halini görmek dünyanın yaşanılmaz bir çöp yığına dönüştüğünü desteklemektedir (Şekil 54).



Şekil 54. Wall.E endüstri yapıları

*(Film içerisinde ekran görüntüsü- Wall.E, 2008)*

Sinematografik araçlardan olan renk ve ışık kavramlarının bu dünyayı mekânsal olarak yaratırken etkili bir şekilde kullanıldığı görülmektedir. Filmin tasarımcıları, harap olmuş ve terk edilmiş dünyayı tasarlarken; Sofya ve Çernobil kentleri üzerinde dikkatli gözlemler ve çalışmalar gerçekleştirmişlerdir. Filmde, Sofya'nın çöp istifleme problemlerine de eleştirel bir tutum sergilenmiştir.

Yaratılan dünyanın düzensizliği içerisinde çöp istifleme şekli son derece düzenlidir. Çöpler, Wall.E tarafından sıkıştırılarak küpler haline getirilmekte ve üst üste istiflenerek ölü bir kent silüeti yaratılmaktadır. Çöp yığınlarından oluşan gökdelen benzeri yapılaşmalar hem gelecek modern kentlerine bir atıfta bulunurken hem de filmdeki gerçek mekân algısını da güçlendirmektedir.

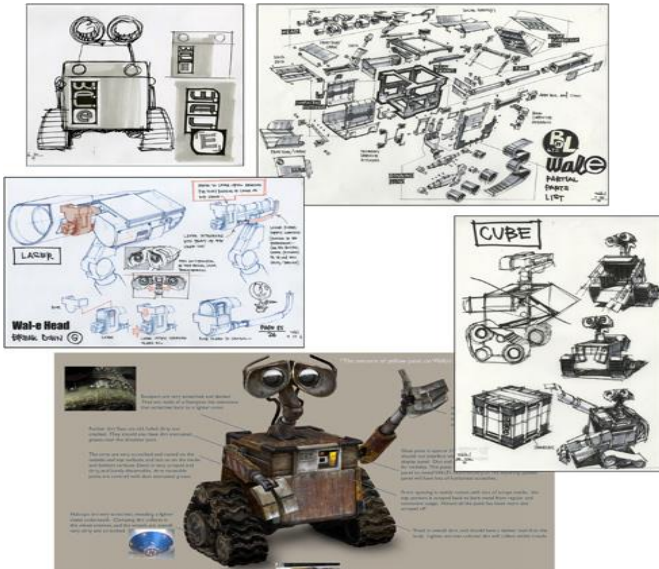
Çöp yığına dönen dünyada kentsel üretim merkezlerinin yok oluşu üretim ve tüketim kavramlarının zıtlıklarını sorgulatırken aşırı pozlama ile sunulan terk edilmiş dünya sonsuz büyüklükte mekân algısını desteklemektedir. Wall.E adlı robotun ve kent silüetinin geni aç ve alan derinliğiyle çekilmiş olan sahnesinde, harap olan dünyanın ölçeğinin büyüklüğünü algılanması mekânsal olarak sağlanmaktadır (Şekil 55)



Şekil 55. Wall.E robotu ve puslu kent silüeti ölçek kurgusu

(Film içerisinden ekran görüntüsü- Wall.E, 2008)

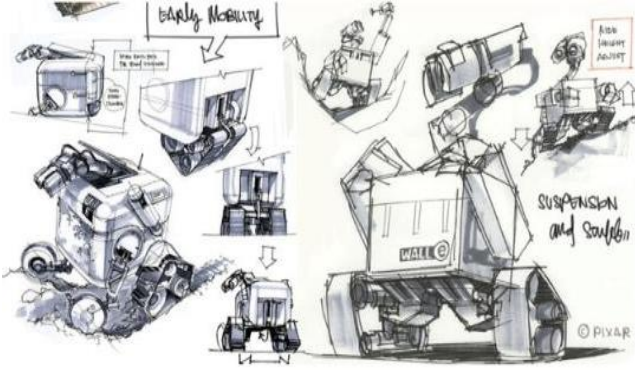
Filmin tasarımcıları terk edilmiş dünya ve modern Axiom gemisini tasarlamadan önce ilk olarak Wall.e adlı robotun tasarımına yönelmişler, el ve dijital ortamda ciddi bir çalışma sergilemişlerdir (Şekil 56 ve Şekil 57). Robotun hurda ve pis görüntüsü bulunduğu ortamın mekânsal özelliklerini yansıtırken; bir makine olmasına rağmen duygularının olması yine filmdeki zıtlık kompozisyonu desteklemektedir



Şekil 56. Wall.E robotu tasarım çalışmaları

(Kaynak: URL 19)





Şekil 57. Wall.E robotu tasarım çalışmaları

(Kaynak: URL 19)

Filmin ilk bölümü olan terkedilmiş dünyadaki mekanlardan bir diğeri, Wall.E adlı robotun evidir (Şekil 58). Ev kavramı insanların barınmalarını sağladıkları, kent içerisindeki yaşamlarındaki en özel mekânlardır. Film ilk sahnesinden Wall.E' nin evine kadar geçen zamanda mekanik ve kirli bir dünya izleyiciye yansıtılmıştır.



Şekil 58. Wall.E robotunun evi

(Film içerisinden ekran görüntüsü- Wall.E, 2008)

Robotun evi ise tüm kirli ve puslu dünyanın aksine son derece sıcak ve düzenli bir alana sahiptir. Evin içerisinde mekanik raflar, Wall.E'nin çöp yığnında bulunduğu ve ilgisini çeken eşyalar ile doldurulmuştur. Her ne kadar malzeme olarak mekanik bir görüntü olsa evin gösterildiği andan itibaren ev sıcaklığı ve özel mekân temsiliyeti izleyici geçmektedir. Dışardaki donuk ve renksiz dünyanın aksine burası renklerin çeşitli şekilde kullanıldığı, aydınlık bir mekândır. Dolayısıyla dış dünyanın aksine bu mekân son derece canlı ve yaşayan bir mekândır. Evin içerisinde, kendi yaşantımızdan tanıdık olduğumuz bir dinleme koltuğu ve televizyon bulunması da mekândaki gerçeklik olgusunu destekler niteliktedir.

Eve adlı robotun terkedilmiş dünyaya gelmesiyle başlayan Wall.E ve Eve arkadaşlığının, bu dünyada birlikte geçirdikleri süreçte, mekanların dönüşümü izleyiciye sunulmaktadır. Filmin bir sahnesinde gün batımı gibi görsel kalitenin yüksek olduğu bir zaman diliminde Wall.e ve Eve bir bank üzerinde oturmaktadır (Şekil 59). Bu sahnede, bankın hemen yanında bir aydınlatma direğinin olması gerçek mekân algısını yaratırken yine çerçeve içerisinde bulunan çöp kutusunun içinin boş olup etrafının çöp yığını ile dolu olması filmdeki zıtlık kurgusunu beslemektedir.



Şekil 59. Wall.E ve Eve terkedilmiş dünyadan bir görüntü

*(Film içerisinde ekran görüntüsü- Wall.E, 2008)*

Eve adlı robotun, Wall.E'nin kendisine vermiş olduğu bitkiyi aldıktan sonra Axiom uzay gemisine dönüşüyle birlikte filmin ikinci kısmı başlamaktadır. Hikâye kurgusu ve mekân temsilleri, filmin ikinci kısmında tamamen değişmektedir. Terkedilmiş dünyanın

puslu ve sıcak renk tonlamasıyla oluşturulan mekânsal kurgusu; Axiom uzay gemisinde steril ve soğuk renk tonlamalarına geçmektedir. Filmin her iki bölümünde kullanılan renk kontrastının geçişleri kurgu ve mekân tasarımıyla desteklenerek aktarılmaktadır (Şekil 60).



Şekil 60. Wall.E filmi mekanlar arası renk geçişlerinin kurgusu

*(Film içerisinden ekran görüntüsü- Wall.E, 2008)*

Filmin birinci bölümünde izleyiciye sunulan kirlili, puslu, paslı ve sisli terkedilmiş dünya; filmin ikinci bölümünde mekanik, alışkan, steril, soğuk renk kontrastlı modern dünyaya evrilir (Şekil 61). Mekânlar arası bu geçiş izleyicisinin algısından keskin bir dönemeç oluşturmaktadır. Teknolojinin aşırı derecede kullanımı yeni mekân imajlarını oluşturmaktadır. İzleyiciler çöp yığınlarından bir anda teknolojinin hüküm sürdüğü steril bir mekana sahip ütopyik bir dünyaya geçiş yaparlar. Ancak çok geçmeden bu ütopyik mekânın distopyaya dönüştüğü fark edilmektedir.



Şekil 61. Wall.E filmi Axiom uzay gemisi

*(Film içerisinden ekran görüntüsü- Wall.E, 2008)*

Axiom uzay gemisi mekânsal ve kurgusal olarak; arka kısım, ekonomi sınıfı ve seçkin bölüm olmak üzere üç ana kısımdan oluşmaktadır. Bu kurgusal gemi bölümlerinin, kullanılan ışık, renk, ölçek ve organizasyon öğeleriyle mekân kimliklerinin ve temsillerinin izleyici tarafından doğrudan algılanması sağlanmıştır.

Axiom gemisinin arka kısmı olarak bölünen alanı geminin en arka tarafında bulunmaktadır (Şekil 62 ve Şekil 63). Bu bölümde diğer bölümlere kıyasla daha keskin köşelere ve daha gri ve betonun hâkim olduğu daha yalın bir alt forma sahiptir. Bu bölümde kullanılan renkler genelde kırmızı, beyaz ve mavi olarak tercih edilmiş olup her katta alışveriş mekânlarını kapsayan apartman daireleri bulunmaktadır. Geminin bu bölümü mekânsal olarak diğer mekânlardan daha temel ve basit ve ulaşılabilir olduğu algısını yaratmaktadır.



Şekil 62. Wall.E filmi arka kısım

*(Film içerisinden ekran görüntüsü- Wall.E, 2008)*



Şekil 63. Wall.E filmi arka kısım mekan tasarımı

*(Film içerisinden ekran görüntüsü- Wall.E, 2008)*

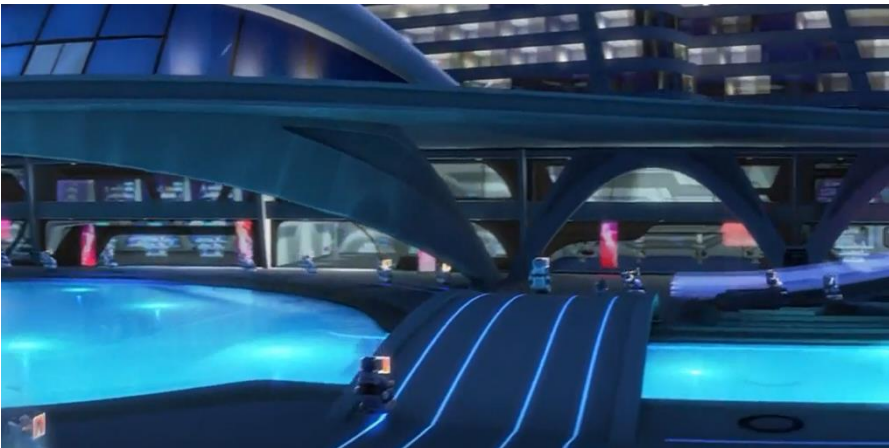
Axiom gemisinin ikinci bölümü ekonomi sınıfıdır. Bu bölümde büyük alışveriş merkezleri ve eğlence alanlarının bulunduğu mekân organik formda akışkan bir şekilde tasarlanmıştır. Tüketimin başlıca cezbedici unsuru olan renkli ve canlı renk dokusunu mekâna hâkimdir (Şekil 64).



Şekil 64. Wall.E filmi ekonomi sınıfı

*(Film içerisinden ekran görüntüsü- Wall.E, 2008)*

Uzay gemisinin üçüncü bölümü ise seçkinlerin olduğu bölümdür. Bu kısımda daha çok dairesel formlar ve açık renk tonlamaları bulunmaktadır (Şekil 65). Doğaya ait su ögesine sadece bu bölümde rastlanılmakta olup dünyaya dönme umudu yaratan bir bitkiye rağmen hiçbir yeşil alanın gemide olmaması ayrı bir ikilimdir.



Şekil 65. Wall.E filmi seçkinler sınıfı

*(Film içerisinden ekran görüntüsü- Wall.E, 2008)*

Gemideki bir başka mekân da kaptan köşküdür. Burada gemi kaptanının kaldığı oda ve geminin kontrol merkezi bulunmaktadır (Şekil 66). Zeminde bulunan ışıklı hat sirkülasyon alanını tanımlarken, mekanın oval şeklinde formu ve yüksek kotta bulunması gemiye olan hakimiyet algısını mekânsal olarak tanımlamaktadır.



Şekil 66. Wall.E filmi kaptan köşkü

*(Film içerisinden ekran görüntüsü- Wall.E, 2008)*

Filmde, insanların tüketim alışkanlıklarından kaynaklanan tüketim sorunsalı sonucunda dünyanın bir çöplüğe dönüşmesi sonucunda dünyayı terk edişleri ve bir uzay gemisinde yaşamaları sinematografinin araçları ile mekânsal olarak güçlü bir şekilde anlatılmıştır. İnsanların bu gemide yaşamlarına aynı şekilde hatta daha kötü olarak devam etmesi, insani tüm özelliklerini kaybedip adeta bir robot gibi gezer sandalyeler üzerinde yaşaması geleceğin kötü bir habercisi olan distopya kavramıyla tasarlanmıştır. Filmde kurgusal olarak tasarlanan zıtlıklar mekânla birlikte görsel bir şova çevrilirken, algısal olarak çok güçlü bir sistem eleştirisi ve distopik gelecek tasarısı olmuştur. Filmde teknolojinin baskın geldiği dünyada değişen mekân imajları da güçlü bir şekilde algılatılmaktadır.

#### **4.2. Sinematografik Araçlar ile Distopik Kentsel Mekân Analizi**

Distopya kavramı, çalışmanın giriş bölümünde detaylı bir şekilde analiz edildiği gibi; bir gelecek öngörüsü ya da tahmini olmaktan ziyade günün eleştirisini yapmaktadır.

Sinemanın görsel gücü ve teknolojinin imkânları ile bugünün toplumsal ve kentsel hayata dair sorunları, mekân kavramı çerçevesinde etkili bir şekilde büyük bir izleyici kitlesine ulaştırılmaktadır. Sinemanın bu imkânlarıyla vücut bulan distopya ile mevcut sorunların önlemleri alınmazsa gelecekte olabilecek kötü senaryolar konusunda uyarılarda bulunmaktadır. Bunu gelecek öngörüsü; yani olmayan bir dünya yaratma, tüm mimari disiplinlerinin de ortak konusu olan mekân üzerinden gerçekleştirilmektedir. Bu nedenle çalışmada ilk olarak distopik kurguya sahip filmler üzerinden mekânsal analizler yapılmıştır. Bu bölümde amaçlanan; çalışmanın bu aşamasına kadar olan tüm sürecin tersten okunması ile sinematografik araçları kullanarak Çanakkale kentinin önemli odak noktası olan kordon kıyı hattı üzerinden bir mekânsal okuma yapılmasıdır.

Bir caddede ya da sokakta yürürken izleyici, kendisini çevreleyen yapıyı çevreyi deneyimler ve sinematografik bir görüntüyle yüzleşir. Tıpkı sinematografik bir araç olan kamera gibi hareket halindeyken, durağan görüntülerin dinamik imajlarını zihninde görselleştirir. Kent içerisindeki yapıların cephe kaplamalarında yansımalar, yapıların dolu-boş kitlesel görüntüsü, yapı içerisindeki yapay ve doğal ışığın etkileri gibi güçlü bir optik etkinin içerisine girmektedir. Yapı, içerisindeki yapay ışıkların cepheye yansısıyla, görünürlük ortaya çıkar ve izleyici bu yaşam akışı ile ilgili bilgi sahibi olur ve görsel akışla mekânsal deneyimi artar. Kent içerisinde hareket halindeyken oluşan parçalı görüntü, zihinde birleştirilerek yeni bir mekân algısı yaratılır. Buradan yola çıkarak her bireyin kent içerisinde algısal haritalamasının farklı olduğunu söylemek mümkündür. Sinemanın görsellerinin üst üste getirerek montajlaması gibi kent içerisinde hareket halindeki gözlemcinin, kenti mekânsal olarak analiz edip zihninde birleştirmesi benzerlik göstermektedir. Böylelikle, kent kullanıcısı olarak yönetmen koltuğuna oturduğunda kentin sinematografik araçlarla mekânsal olarak deneyimi yine sinemanın kullandığı tasarım bileşenleri ile sorgulanmış olmaktadır.

Distopyanın karanlık ve umutsuz gelecek tasarımı, günün güncel sorunlarını temel almaktadır. Bu açıdan incelendiğinde, kent üzerinden sinemanın kullandığı araçlarla distopik bir okuma yapmak aslında kentin sorunlarını eleştirel bir tutumla ortaya çıkarmaya fayda sağlayacaktır. Distopik kurguda, çalışma kapsamında incelenen filmlerdeki kurgusal düzeni oluşturan mekânsal unsurlar, kent platformunda aranmıştır. Distopik filmlerde kurgusal olarak hikâye bir süreklilikle izleyicinin zihnine kodlanır. Ancak bu süreklilik filmler de yaratılan mekânsal algılarla sürekli bozuntuya uğratılmaktadır. Böylelikle bu çalışma,

kordon kıyı hattında yapılan mekânsal analizle, kent kullanıcılarının sıklıkla kullandığı sirkülasyon izi dikkate alınarak tek bir doğrultuda gerçekleştirilmiştir.

Çalışmanın bu kısmında ulaşılmak istenen; distopyanın yaptığı gibi bugün üzerinden bir mekânsal okuma gerçekleştirmektir. Dolayısıyla kentin mekânsal okuması güncel zaman üzerinden ve günün kentsel dinamikleri çerçevesinde sorgulanmıştır. İncelenen distopik filmlerde mekânı oluşturan etmenler ile kente dair sorunlara eleştiri dili geliştirilerek mekânsal bir farkındalık yaratılmak istenmektedir.

Çanakkale kentinin, hem yerli hem de yabancı turist açısından yoğun bir kullanımı olan, kentsel açık alanlara, tarihi ve kültürel değerler ile modern zamanın yapılarını barındıran kordon kıyı hattının, sinemanın kullandığı teknik ve yöntemler ile güncel sorunları deşifre edilmiştir. Distopyanın umutsuz ve karamsar gelecek kaygısının temeli olan bugünün sorunlarına; Çanakkale kentinin kordon kıyı hattı üzerinden yapılmış olan mekânsal yaklaşımla ortaya çıkarılması hedeflenmiştir. Böylelikle belirli bir sayıyla sınırlandırılan sinematografik tasarım araçları “Işık-gölge, renk, ölçek ve alan derinliği” ile kentin mekânsal analizi ve deneyimi gerçekleştirilmiştir.

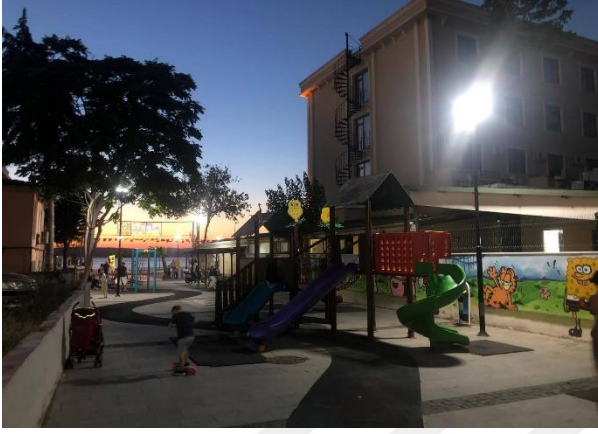
#### **4.2.1. Işık-Gölge**

İnsanların kentle kurduğu ilişkide çevre kavramının fiziki özelliklerinin, önemli bir etkisi bulunmaktadır. Çevrenin sahip olduğu fiziksel özellikler, insanın kentle olan ilişkisini belirsizleştirebilir ya da bütünleştirebilir. Öyle ki bu durum insanların hem psikolojik hem de davranış biçimleri üzerinde doğrudan etkilidir (Christoffersen, 2011). İnsanlar, kent içerisinde kendileri için kentle uyumlu olan mekânları ve psikolojik olarak kendilerine iyi gelen mekânları tercih ederler. Bu nedenle kentlerde kullanılan ışık ve ışığın yansıması olan gölge elemanlarının kent içerisindeki tasarımı büyük önem taşımaktadır. Mekânın algılanışı, ışık kavramının mekânla bütünleşmesiyle ilişkilidir. Kent kullanıcılarının mekân içerisindeki algılarının yönlendirilmesi ve davranışlarının şekillendirilmesi gibi etkileri bulunmaktadır.

Çalışma alanı kapsamında kordon kıyı hattında ışığın ve gölgenin distopik etkisi üç şekilde ortaya çıkmaktadır. Birincisi; gece kullanımında ışığın yetersiz kaldığı bölgeler, güvensizlik algısı yaratırken insanların, kentin bu mekânlarını kullanımına engel teşkil etmektedir (Şekil 67). İkinci durum; güneş ışınlarının aktif olarak geldiği havalarda gölge elemanlarının yeterli şekilde kullanılmamasıdır (Şekil 68). Bu sebeple özellikle yaz



aylarında gölgenin yetersiz olması kordon kıyı hattının gündüz kullanımına engel olmaktadır. Son olarak; kordon kıyı hattı boyunca yapı cephelerinde, farklı kotlarda ışıklı reklam panoları ya da tabelalarının bulunması yapıların mekânsal olarak algılarını kırmaktadır (Şekil 69 ve Şekil 70). Bu durumlar kentlinin kentle kurduğu mekânsal ilişkiyi zayıflatmakta ve mekân algısını belirsizleştirmektedir.



Şekil 67. Kordon kıyı hattı yetersiz ışık kullanımı  
(Orijinal, 2022)



Şekil 68. Kordon kıyı hattı gölge alanı eksikliği  
(Orijinal, 2022)



Şekil 69. Kordon kıyı hattı reklam panosu

(Orijinal, 2022)



Şekil 70. Kordon kıyı hattı dijital tabelalar

(Orijinal, 2022)

Işık kullanımının mekânsal algıdaki yarattığı etkiye; çalışmada incelenen distopik kurgudaki filmlerden Blade Runner ve Wall.E filmlerinde karşılaşılmaktadır. Blade Runner filminde yaratılan karanlık atmosfer kentin tekinsiz ve güvensiz bir yer olduğu algısını güçlendirdiği gibi yüksek ölçekte yapıların üzerinde bulunan ve cepheyi kaplayan neon ışıklı reklam panoları, kent kimliğini yok etmektedir. Işığın filmdeki mekânlarda bu şekilde kullanımı kentin insanlarla olan tüm iletişiminin belirsizleştirip, mekânsal algının kırılmalarına yol açtığını göstermektedir. Wall.E filminin ikinci kısmı olan Axiom uzay gemisinde yaratılan süper mekanik mekanda yine neon ışıklı reklam panolarıyla mekânsal algıyı yok etmektedir.

Tüketim kültürünün ve kapitalizmin ürünü olan ve insanların daha çok tüketim davranışı tetikleyen bu neon ışıklara sahip reklam panolarının kullanımı, kentin kimliğini kaybetmesine yol açmaktadır. Yapıların dijital düzeneklere olan hazırlıksız birlikteliği, yapının sahip olduğu kültürel ve tarihi özelliklerinin önüne geçmektedir. Yapının kendi içerisinde bütün bir şekilde okunmasını engelleyerek mekân algısını parçalamaktadır. Aynı zamanda yapının çevresiyle kurduğu ilişkiyi kopartarak ötekileştirmektedir. Bu durumda kentli, algısal olarak çevresini parçalı bir şekilde fark etmeye başlamaktadır. Yapıların cephesinde bulunan; reklam panoları ve farklı renklere sahip tabelalar, kentin mekânsal algısını kırarak yapıları zemin kotundan koparmaktadır. Bu kopuş, insanların kentle ilişkisini zayıflatmakta ve tüketim kültürü, mekân algısının önüne geçmektedir. Özellikle zemin kotuna yakın olarak konumlandırılan ve tüketim algısını dayatan bu düzlem, kentin gündelik düzeninde ki akışını bozmaktadır. Işığın kent içerisindeki bu şekilde kullanımı kent algısını belirsizleştirmesine yol açmakla birlikte, kentlerde distopik mekân algısını yaratan önemli bir unsur olarak ortaya çıkmaktadır.

#### **4.2.2. Renk**

Işık kavramı gibi renk kavramı da, sadece doğal çevrenin değil; insanın kurmuş olduğu yapılı çevrenin vazgeçilmez bir mekânsal unsurudur (Radwan, 2015). İnsanı hem psikolojik hem de davranış biçimini etkileyen renk kullanımı, aynı zamanda insan bedeninin, hızlanma ve yavaşlama gibi yönelim tepkilerini de etkiler. Renk, mekânsal algıyı güçlendirmektedir. Mekânın insan zihninde tanımlanması, renk ve ışık kavramlarının tasarıma dâhil edilmesiyle kolaylaşmaktadır.

Çalışma kapsamında kordon kıyı hattında renk kavramının distopik etkisi iki şekilde ortaya çıkmaktadır. Birincisi; kıyı hattını çevreleyen yapılı çevrenin cephelerinin farklı renk paletlerine sahip olmasıdır. Kordon kıyı hattı, sirkülasyon kullanımı olarak denize paralel doğrusal bir hatta sahiptir. Bu nedenle kent kullanıcısı, bu doğrusal hatta çevresini gözlemlerken yapılı çevredeki bu farklı renk tonlamaları, mekânsal algının ve kent bütünlüğünün kırılmasına sebep olmaktadır (Şekil 71). Çalışma alanı, görsel ve çekim gücü çok yüksek olan su kütlesiyle doğrudan ilişkidir. Buna rağmen doğanın ve doğanın renklerinin mekânsal düzlemde sürekliliğin olmayışı, doğa ve yapılı çevre arasında bir kopuşa sebep olmaktadır. Peyzaj öğelerinin yeterli oranda ve belirli bir renk skalasında

kurgulanmayışı kentte yabancılaşmaya sebep olan distopik bir ögedir. Bir diğeri ise kentin özellikle zemin kotunda bulunan sosyal tesis ve kamusal alanların reklam ve tanıtım panolarındaki renk farklılıklarıdır (Şekil 72 ve Şekil 73). Tabelalardaki bu renk farklılıkları, hem yapının kendi içindeki bütünlüğünü, hem de kentin bütünlüğünü zedelemektedir. Kentin algılanışını sürekli olarak sekteye uğratan renk farklılıkları, kentin insan zihninde parçalı bir şekilde algılanmasına sebep olmaktadır.



Şekil 71. Kordon kıyı hattı yapılı çevre renk farklılıkları

(Orijinal, 2022)



Şekil 72. Kordon kıyı hattı tabelalardaki renk ve kot farklılıkları

(Orijinal, 2022)



Şekil 73. Kordon kıyısı tabelalardaki renk ve kot farklılıkları

(Orijinal, 2022)

Kentsel hayattın doğrusal akışında; tüketim kültürünün getirmiş olduğu hız kavramıyla bozulmalar gerçekleşmektedir. Kentte mekânlarla kurulan ilişki, zemin kotundan kopmaya başlar ve yapılar tüm tarihi ve kültürel geçmişini hızlı bir şekilde kaybetmeye başlamaktadır. Böylelikle kent, mekânsal anlatıdan sıyrılarak bir sahne dekoruna ya da bir imaja dönüşmektedir.

Renk kavramının mekânsal algıda yarattığı etki, çalışma kapsamında incelenen Wall.E filmde karşımıza çıkmaktadır. Filmde kurgulanan terkedilmiş dünyadaki sıcak ve puslu renk tonlamaları, tüketim kültürünün etkili olduğu Axiom uzay gemisinde kendini, soğuk ve canlı renklere bırakmaktadır. Uzay gemisinde, çok farklı renklerin ve ışıklarla bütünleştirilerek kurgulanması mekânın algısını kırmaktadır. Yapıların işlevsellikleri ve kimlikleri tamamen tüketimi ön plana çıkarmış olup mekânın önüne geçmektedir. Renklerle kurgulanan bu mekânlarda, özel hiçbir alan bulunmamakla birlikte mekân bir imaja dönüşmüştür. Aynı zamanda filmde tüm insanların tek renkte bir kıyafet giyişi ve tek renkte koltuklara sahip oluşu bu özel mekânın yok oluşunu simgelemektedir. Uzay gemisinde doğaya ait hiçbir ize rastlanmadığı, film mekânlarında seçilen dikkati arttıran canlı renklerden anlaşılmaktadır.

#### 4.2.2. Ölçek

İnsan ölçeği, yaşanan çevreyi tanımlayabilmek ve algılayabilmek için kullanılan evrensel bir ölçüdür. Tarihsel süreç içinde yapılan tasarımlarda, iktidar ve otorite baskısı sonucunda, ölçek kavramının insan ölçeğinden çıktığı ve algısal bir baskı yaratacak şekilde daha büyük ölçeklerin hâkim olduğu söylenebilir (Moughtin, 1992). Ölçek kavramı da ışık ve renk gibi mekânın tanımlanmasında önemli bir bileşendir.

Çalışma kapsamında, kordon kıyı hattında ölçek kavramının distopik etkisi kentte belirli bir aksta yaşanan ölçek karmaşası şeklinde ortaya çıkmaktadır. Kentin, tarihi, kültürel dokusunun ve çekim noktalarının olduğu çalışma bölgesinde çoğunlukla konut ve ticaret karma kullanımı bulunmaktadır. Buna ek olarak tarihi ve kültürel değerlere sahip yapılar da korunmaktadır. Kordon kıyı hattında tarihi yapılar ile modern zamanda inşa edilen yapıların arasındaki ölçek farkının gözlemlendiği örnekler bulunmaktadır (Şekil 74 ve Şekil 75). Modern zaman ile eskinin çatışması şeklinde ki bu fark; mekân algısını sürekliliğini kırmaktadır. Aynı zamanda kentin, tarihi ve kültürel değerlerinin etkisini yok eden distopik bir öğedir. İnsanların, kentin tarihi dokusuyla kurduğu ilişki sekteye uğramaktadır. Kentlinin sürekli olarak maruz kaldığı bu çelişki zamanla kentsel kimliğin kaybolmasına ve algının kaybolmasına sebep olmaktadır.



Şekil 74. Kordon kıyı hattı ölçeğinin değişmesi

(Orijinal, 2022)



Şekil 75. Kordon kıyı hattı ölçeğın deęiřmesi

(*Orijinal, 2022*)

Ölçek kavramının mekânsal algıda yarattığı etki, çalışma kapsamında incelenen Blade Runner ve Metropolis filminde açıkça görülmektedir. Blade Runner filminde modern kentin, eski yapılar üzerine olan inşası ve eski yapıları birer taşıyıcı gibi kullanması yeni dönemin iktidar gücü hakkında bilgi vermektedir. Aynı zamanda insan ölçeğinden çok daha büyük olan yapılar, kentte kurulan baskıyı hissettirmekle birlikte kentin insanla olan bağının yok oluşunu mekânsal olarak algılatmaktadır. Benzer bir algı Metropolis filminde bulunmaktadır. İşçilerin yaşadığı katmanın kentin alt kısmında, yöneticilerinde kentin çok daha yüksek yapılara sahip üst kısmında yaşaması; kentte ki sınıf ayrımını, ölçek kavramı bağlamında mekânsal olarak kurgulamaktadır. İşçilerin hayatlarına çalışarak devam ettiği alt tabakada bulunan makinaların her bir parçasının insan ölçeğinden büyük oluşu yine bu döneme, makine çağının hâkim olduğunun göstergesidir.

Blade Runner ve Wall.E filminde kapitalizmin ürünü olan tüketim kültürünün etkilerini ölçek olarak insandan büyük devasa yapıların cephelerinin, reklam panosuna dönüşüyle fark edilmektedir. Bu baskıcı tutum, kentlerde imaj dayatmasına sebep olmaktadır. Tüketim kültürünün, yapıların cephelerini ele geçirmesi, yapının mekânsal anlamını kaybetmesine ve sadece bir düzleme dönüşmesine sebep olmaktadır. Blade Runner filminde olduğu gibi geçmişlerini kaybetmiş bireylere dönüşen distopik toplumsal hayat kesiti, yönetimin baskıcı etkisi ve bunun mekâna yansması kapsamında ölçek kavramının etkili olduğu görülmektedir.

#### 4.2.2. Alan Derinliđi

Sinematografinin etkili bir şekilde kullandığı alan derinliđi kavramı, filmlerde bir mekânın etkili bir şekilde okunması ve mekânsal algının güçlendirilmesi açısından önem taşımaktadır. Aynı sinema sanatında olduđu gibi mimarlıkta da bir kentin belirli noktalardan etkili bir biçimde okunması, zihinde kentsel haritanın oluşturulabilmesi açısından önemlidir.

Bir kentin doğrusal olarak algılanması ve zihinde bir kent imajının oluşabilmesi için kentin çekim noktalarını bu görüntünün içerisine girmesi etkili bir araçtır. Kentin odak noktaları, soyut düzlemde algısal olarak bir kod oluşturan kentsel mekân dinamiklerindedir. Başka bir söylemle, kentlinin günlük kullanım olarak yoğun vakit geçirmeyi tercih ettikleri mekânlardır (Lynch 2015). Alan derinliđi çerçevesinde kentin odak noktalarının görünür ve algılanabilir olması, zihinsel haritanın çıkarılmasında ve mekânların fark edilmesinde önem teşkil etmektedir. Bu bağlamda çalışma alanı kapsamında Çanakkale kordon kıyı hattı etrafındaki odak noktalarını incelenmiştir (Şekil 76).

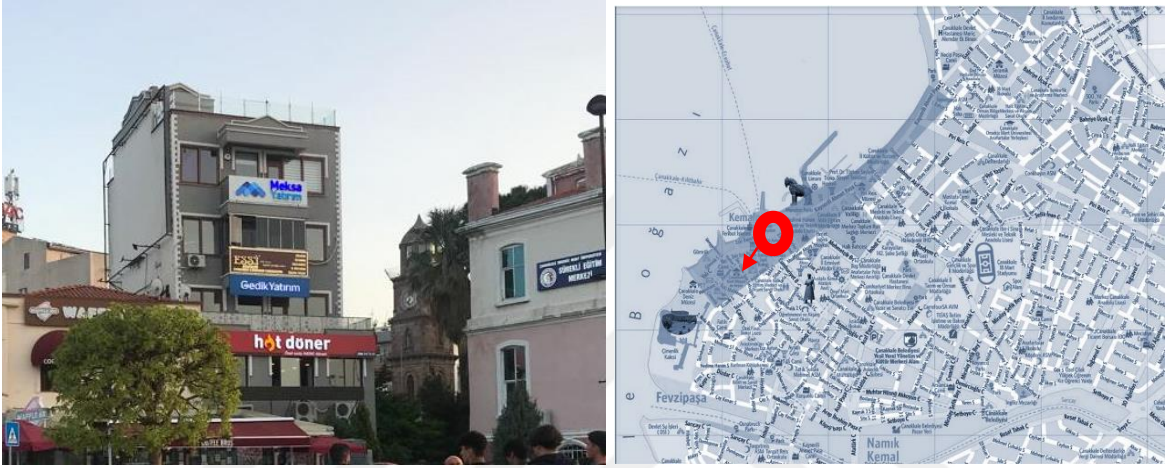


Şekil 76. Kordon kıyı hattı odak noktaları

(Orijinal, 2022)



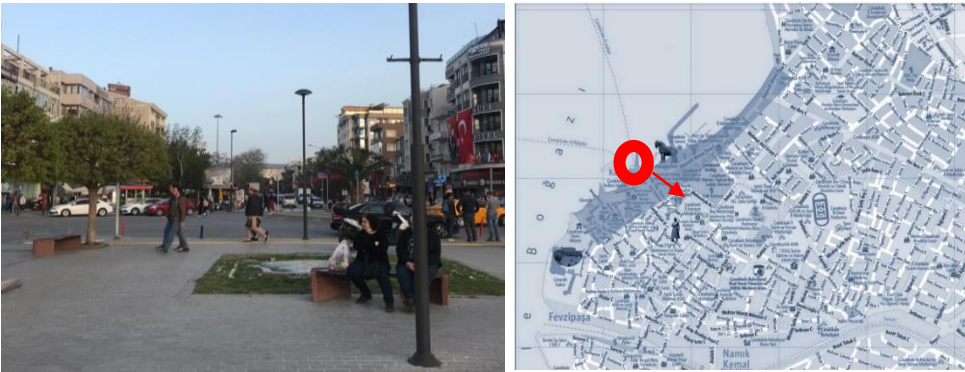
Kordon kıyı hattında kentin karşılama noktası olan İskele Meydan'ından yürüyüş sirkülasyon hattı ve görüş açısı içerisinde olan Cumhuriyet Meydanı, Çimenlik Kalesi ve Saat Kulesi kentteki yapılaşma nedeniyle algılanamamaktadır. Özellikle Saat Kulesi'nin, yapı ve ticaret merkezi fonksiyonlara sahip yapıların arasından kısmen görünmesi kentin tarihi ve kültürel özelliklerinin algılanmasına engel teşkil eden distopik bir öge olarak görülmektedir (Şekil 77).



Şekil 77. Kordon kıyı hattı tarihi yapının (Saat Kulesi) arada sıkışmışlığı

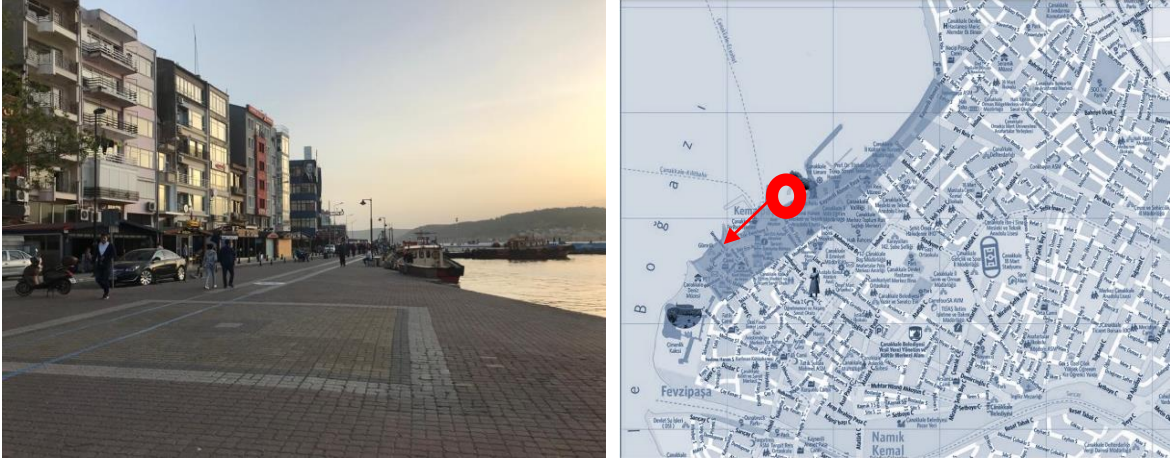
(Orijinal, 2022)

İskele meydanından insan ölçeğinde bakıldığında, yine kentin tarihi ve kültürel imajının görülmesini engelleyen yüksek yapılaşma Cumhuriyet Meydan'ın (Şekil 78) ve Çimenlik Kalesi'nin (Şekil 79) algılanmasını engelleyerek kentsel imajı zedelemektedir.



Şekil 78. Kordon kıyı hattı Cumhuriyet Meydanı algısal olarak kayboluş

(Orijinal, 2022)



Şekil 79. Kordon kıyı hattı Çimenlik Kalesi algısal olarak kayboluş

(Orijinal, 2022)

Alan derinliği kavramının mekânsal algıda yarattığı etki, çalışma kapsamında incelenen Blade Runner, Metropolis ve Wall. E filmlerinde görülmektedir. Blade Runner filminde, geniş ölçekte sağlanan alan derinliği ilk bakışta kent ile ilgili bilgi sahibi olunur. Kentin karanlık ve puslu görüntüsüne, yüksek katlı modern ve eski yapıların karışımına ve endüstri yapılarındaki patlamalara şahit olduğumuz kent silueti, dünyanın distopik gerçeği ile ilgili zihinsel kodlar oluşturmaktadır. Metropolis filminde, kentin alt ve üst tabakasının kentsel doku olarak zıtlığı yine alan derinliği ile elde edilen; kent silueti olarak etkili bir şekilde izleyiciye aktarılmaktadır. Kentin üst tabakasındaki yüksek yapıların arasından akan hava trafiği ile tüketimin ana odağı olan hız kavramının vurgusu cam cephelere sahip yüksek yapıların sağladığı alan derinliği ile etkili bir şekilde gösterilmektedir. Wall. E filminde, terk edilmiş dünyanın görüntüsü sıcak ve puslu tonlamalarla ve geniş çekim ve alan derinliği aracıyla çöp yığınlarından oluşan ve gökdelene andıran görseller ile sonsuz bir algı yaratılmıştır. Dünyanın, kapitalizmin ve bilinçsiz tüketimin etkisiyle yok oluşunun izleyiciye aktarıldığı bu geniş açılı görüntüsü filmin hem mekânsal hem de kurgusal olarak zihinde bir harita çıkarılmasına destek olmaktadır.

İnsanlar kent içerisindeki bir yapıyı ya da bir unsuru sekanslar olarak algılar. Farklı düzlemlerin zorunlu kesişim noktalarındaki geçiş alanlarının okunaklı olması, kentin sahip olduğu tarihi, kültürel değerlerinin sürekliliğin sağlanmasında ve kentin kimliğini kaybetmemesi konusunda önem teşkil etmektedir.

## BEŞİNCİ BÖLÜM

### SONUÇ VE ÖNERİLER

Orta Çağ'ın sona ermesiyle başlayan süreçte, insanoğlu derinden bağlı olduğu manevi ve fiziksel evrenle olan bütünlük ilişkilerinden ve kökten bağlı olduğu doğüstü sığınaklarından sürgün edilmiştir (Pappenheim, 2002). İnsanoğlu böylesi bir farkındalık ile kendisine, dünya içerisinde güvenilir yeni barınma mekânları bulmayı görev edinmiştir. İnsanın, çevresine karşı kurduğu bu değiştirme ve geliştirme arzusuyla başlayan süreçte; insanoğlu, teknolojiyle birlikte hayata dâhil olan makinenin sistemli ve dinamik yapısının çekiciliğine kendilerini kaptırmıştır. Teknolojinin, insan hayatına ve kentsel mekânlara yeni dinamikler getirmesiyle birlikte; makineleşme de insanlara özgürlük de vaat etmiştir. İnsanoğlu, özgürlüklerini ve pek çok faydayı sağlaması umuduyla, makineleri hayatlarına dâhil etmiş ama makinelere bağımlı kalacaklarını göz ardı etmişlerdir. İnsanların, çağlar boyunca ideal olanı arama ve çevresine adapte etme süreci ile başlayan ütopya, pek çok sanata ilham olmuştur. Ancak endüstri devrimi ile birlikte başlayan teknolojik ve bilimsel gelişmeler, kontrolsüz bir gelişmeye ve büyümeye sebep olmuştur. Bu kontrolsüzlük, gelecekle ilgili kaygılı bir bakış açısı geliştiren ve ideal olanın kime göre ideal olduğuyula ilgili bilinmezlik yaratan distopya kavramını ortaya çıkarmıştır. Sanayi devriminin ardından sanatların birbiriyle olan iletişim güçlerinin artmasıyla birlikte, sinema sanatının içerisinde yer alan distopya kavramı kendine yeni bir tür edinmiştir. Geleceğin nasıl olacağıyla ilgili duyulan merak ve kaygıdan beslenen distopya kavramı; kentlerin ve toplumsal yaşamın olası kötü senaryolarını, sinemanın güçlü kitlesel erişimi ile insanların algılarına ve tasarımcıların fikirlerine yön vermeye başlamıştır. Sinemanın, olmayan gelecek dünyasını yaratması için mekân kavramına ihtiyacı bulunmaktadır. Bu nokta da sinema ve mimarlık kavramları çok güçlü bir kavram paydasında buluşmuşlardır.

Sinema, sadece bir gelecek mekân algısı yaratmakla kalmaz; aynı zaman da insanın alıştığı mekân algısının sınırlarını aşan ve algılarını çarpıtan mekânsal imgelerle, mekân temsilini de değiştirmektedir. Kent içerisindeki bir bireyin normalde dikkatini çekmeyen mekânlar, sinematografinin kullanmış olduğu; ışık-gölge, renk, ölçek, alan derinliği, vb. araçlarla fark edilir hale getirilip, mekânsal farkındalık yaratılmaktadır. Böylelikle sinema sanatında yaratılan olmayan dünya ya da başka bir deyişle; gelecek mekânları, insanların daha önce hiç deneyimlemediği bu mekânlara karşı zihninde bir yer edinir ve belleğinde kalıcı bir anıya dönüşmektedir. Sinema sanatı, mekânsal imgeleri ve mimarlığı kullanarak

etkili bir şekilde insanların zihinlerine sızmaktadır. Sinema, mekânlara anlamlar yükleyerek algının kolaylaşmasını sağlamaktadır. Sinema da mekânlar, sadece gelecek öngörülerini de bulunan kurgusal mekânlar değildir. Yönetmenler, filmlerde gerçek mekânları sinematografik araçlar ve yöntemler ile algılatmak istedikleri şekilde değiştirerek izleyiciye sunmaktadırlar. Hayali mekânların, sinema sanatında bu şekilde kullanımı gerçek mimari mekânlara atıfta bulunmaktadır. Bu nedenle tez çalışmasında mekân kavramı, sinema ve mimarlık disiplinlerinde ayrı ayrı değerlendirilmiş olup geleceğin mekân kurguları distopya ve sinema ile kavramlarıyla birlikte irdelenmiştir.

Günümüzde en önemli kitle iletişim araçlarından olan sinema, ortak mekân imgesini insanların zihninde buluşturmaktadır. Sinema tarihteki önemli olayları, sosyal ve kültürel değişiklikleri ve gelişmeleri günlük hayattan aldığı imgelerle perdeye aktarmakta ve dünyadaki pek çok farklı coğrafya ve kültürdeki insanlara ulaştırmaktadır. İnsanların daha önce hiç bulunmadıkları bu mekânlar ve olaylar zinciriyle sinema sayesinde karşılaşması, insanların mekân algılayışlarında mutlak bir etki bırakmaktadır. Sinemanın insanların üzerinde bıraktığı bu etkinin sürekliliğin sağlanması ve geliştirilmesi sinema sanatının mekân yaratmada kullandığı tasarım araçlarıyla sağlanmaktadır. Sinema ve mimarlığın üretim sürecinde kullandığı kavramlar ve teknikler benzerlik göstermektedir. Bu nedenle çalışmada sinematografinin etkili bir şekilde kullandığı araçlardan bir kısmı olan ışık-gölge, renk, ölçek ve alan derinliği kavramları detaylı bir şekilde irdelenmiştir.

Sinema sanatı, günün teknolojisini kullanarak geleceğin mekânlarını ideolojik olarak kurgulayan filmler üretmektedir. Sinemada tasarlanan bu gelecek kurgusu, mimarlık sanatında da bir altlık olarak kullanılmaktadır. Ayrıca gelecek mekânlarının oluşturulduğu filmler mimarlığa yeni bakış açısı kazandırmaktadır. Sinema, iletişim gücü olarak yüksek kitlelere ulaşması nedeniyle insanların mekânsal algılarını da yön vermektedir. Filmler, gelecek hakkında günün sorunları ışığında oluşturduğu yeni mekân tanımlarıyla, gelecek hakkında ipuçları barındırmaktadır. Böylelikle gelecekle ilgili güçlü bir uyarı içermektedirler. Sinema ve mimari tasarım süreçlerinin ilişkisi; sinematografik tasarım araçları kullanılarak üretilen geleceğin mekânların kapsamında distopik kurgudaki filmler ile çalışma kapsamında ele alınmıştır. Günün sorunlarına eleştiri, geleceğe ise uyarı içeren distopik filmlerde yaratılan dünya ve mekânsal imaj, sinematografik tasarım araçları ile yaratılan mekânsal algı kapsamında irdelenmiştir. Distopik kurguya sahip filmlerde akış doğrusal olarak ilerlerken, zaman kavramı mekânla kırılmalara uğramaktadır. Bu nedenle

çalışma belirli bir akışta ve doğrusal olarak yapılmıştır. Dönemlerine göre öne çıkan distopik kurgudaki filmler tarih akışına göre irdelenmiştir. Filmlerdeki gelecek mekânlarının, sinemanın teknikleriyle nasıl bir sinematografik dönüşüme uğradığı ve bu mekânlar yaratılırken mimari tasarım tekniklerinden nasıl faydalandığı ortaya konmuştur. Süreç olarak, distopik kurgudaki filmlerin gelecek öngörülerinde ve olmayan bir dünya tasarımında, günün sorunlarını yine günün mekânlarından yola çıkarak kurguladığı gözlemlenmiştir. Buna ek olarak yaratılan gelecekle ilgili fikirler ve ilham verme durumu yine mekânın tasarımı ve sinematografinin kullandığı araçlarla desteklendiği ortaya çıkarılmıştır.

Distopya kavramı tanımı itibariyle; umutların tükendiği kötü ve karamsar bir gelecek senaryosudur. Ancak bu çalışmada odaklanılan distopyanın kötü geleceğe sebep olan günün sorunlarına geliştirdiği eleştirel dildir. Filmlerde bu eleştiri mekân kavramı çerçevesinde oluşturulmaktadır. Bu nüans çalışma için çok değerli bulunmuştur. Sinemanın filmlerde kurguladığı gelecek senaryoları mimari izlekte incelenmiş ve mekânların analizi yapılmıştır. Bu aşamada da yapılan çalışmalar tersten okunarak belirlenen çalışma aksında sinematografik tasarım araçları ile güncel kentin sorunları, aynı distopyanın yaptığı gibi eleştirel bir platforma dönüştürülmüştür. Çalışma kapsamında; Çanakkale kentinin yoğun olarak kullanılan ve kentin birden fazla çekim/odak noktasına sahip kentsel unsurların olduğu kordon kıyı hattı çalışma materyali olarak seçilmiştir. Sinematografik tasarım araçları ile sürdürülen çalışmada, distopik mekânların izlerine rastlanılmıştır. Ulaşılan bu izler mekânsal olarak ortaya konulmuş olup, gündelik yaşam dinamiklerinde ve kentin mevcut dokusunda, distopik bir kentsel mekân okuması yapılmıştır. Bunun sonucunda çalışma kapsamında belirlenen aksta kentin dokusunda ve yaşantısında distopik mekânların varlığı ortaya çıkarılmış ve sahip olduğu sorunlar vurgulanmıştır.

Çanakkale kent merkezi kordon kıyı hattında sinematografik tasarım araçları ile gerçekleştirilmiş olan mekânsal okumada deşifre edilen distopik unsurlara, aşağıda maddeler halinde sıralanmış öneriler ile önlem alınabilir.

o Tarihi ve kültürel yapıların yakın çevresindeki yapılaşmalarda oluşan ölçek farklarının ve cephelerde bulunan neon ışıklı tabelalarının giderilmesiyle, kentin tarihsel ve kültürel dokusunun kaybedilmesi engellenebilir.

○ Kordon kıyı hattını çevreleyen yapıların cephelerindeki renk farklılıklarına müdahale edilerek tek tip ya da uyumlu renklerin birlikteliği ile kentin bütün bir şekilde algılanması sağlanabilir.

○ Doğrusal bir aksa sahip kordon kıyı hattında ticaret alanlarına ait tüketim kültürünü dayatan neon ışıklı tabelalarla ilgili olarak; bu tabelaların tek bir kotta ve renkte, yapının ve kent dokusunun önüne geçmeyecek şekilde planlaması, özellikle zemin kotunda kentle olan ilişkinin kopmasına ve mekânsal algının kırılmasına engel olabilir.

○ Yaya sirkülasyonunun başlangıç ve buluşma noktası olarak; İskele Meydanı bölgesinden göz hizasında olan, ancak kentsel yapılaşma ve diğer kent unsurları sebebiyle algılanamayan kentin odak noktalarının görünür hale getirilmesi kent kimliğinin sürdürülebilir olmasını ve kentin daha okunaklı olmasını sağlayabilir.

○ Kordon kıyı hattı içerisinde yetersiz aydınlatma ile gece kullanımına engel teşkil eden bölgelerin yeterli oranda aydınlatılması buna ek olarak gölge alanlarının artırılması, kent içerisinde mekânsal akışın sürekliliğinin devam ettirilmesini sağlayabilir.

Yapılan çalışmada sinema ve mimarlık mekânsal düzlemde detaylı bir şekilde irdelenmiş olup, distopik kurgudaki filmlerde mekânsal okumalar yapılmıştır. Kentin belirli ve küçük bir ölçekteki çalışmasında sinemanın kullandığı araçlar ile mekân analizleri gerçekleştirilmiş ve distopik mekânların varlıkları ortaya çıkarılmıştır. Bu çalışma aksı kentin başka noktalarında bölgesel ya da sürekli olarak genişletilip mekânsal farkındalık sürdürülebilir. Çalışma, sinemanın kullandığı tasarım teknikleriyle oluşturulan distopik mekânsal okumalarının, kentin güncel sorunlarına önlem alınması bakımından değerli olduğunu ve yeni bir yöntem yaklaşımı olabileceğini savunmaktadır.

## KAYNAKÇA

- Aksoy, İ. (2013). Başlangıcından 2. Dünya Savaşına Sinema ve Mimarlık İlişkisi. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı Bina Bilgisi Programı, İstanbul.
- Akyıldız, Ö. (2012). Mimari Mekânların Sinemanın Kurgusal Mekânları Üzerine Etkileri. Yüksek Lisans Tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı Mimarlık Tasarım Programı, İstanbul.
- Al-Masani, S. (2017). Architectural Depictions Of Utopia And Dystopia In Cinema: Gattaca, The Fifth Element, And Equilibrium. Master's Thesis. The Graduate School Of Naturak and Applied Sciences, Bahcesehir University, Istanbul.
- Altınbulak, M. (2020). Distopik Müzik Videolarda Mimari Mekân Çözümlemesi: Beaux-Arts Tasarım İlkeleri Örneği. Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir Teknik Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Eskişehir.
- Altınçekiç, H. (2000). "Peyzaj Mimarlığında Renk ve Önemi". Orman Fakültesi Dergisi, 50(2), 80.
- Aristoteles (2019). *Katogeriler*. Y.Gurur Sev (çev.). Pinhan Yayıncılık: İstanbul.
- Aslan, E. (2010). "Sınırların Olmadığı Sınırlı Bir Kasaba: Dogville". A. Almmmer (ed.). içinde *Sinemekan Sinemada Mimarlık*. (s.59-62). Varlık Yayınları: İstanbul.
- Aydın, E.D., (2004). Bilimkurgu Sineması Yapım Tasarımı Sürecinde Bilgisayar Teknolojilerinin Kullanımı, Yüksek Lisans Tezi. İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Bauman, Z. (2010). *Etiğin Tüketiciler Dünyasında Bir Şansı Var mı?*. Funda Çoban-İnci Katırcı (çev.). (s.53-54). De Ki Yayınları: Ankara.
- Benjamin, W. (2015). *Teknik Olarak Yeniden - Üretilbilirlik Çağında Sanat Yapıtı*. Gökhan Sarı (çev.). (s.46). Zeplin Kitap: İstanbul.
- Beritan S., C., Haspolat E., Sağlam H. ve Yıldırım D. (2021). *Mekânı Düşlemek*. (s.11) Nika Yayınevi: Ankara.

- Beşgen, A., Köseoğlu, Ş. (2019). “Sinema-Mimarlık Arakesitinde Bir Mekâna Dokunmak: Sine-tasarım atölyesi”. SineFilozofi, 26-52.
- Beşışık, G. (2013). Sinema ve Mimarlıkta Mekân Kurgusu ve Kavrayışı. Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Bölümü, Bina Bilgisi Anabilim Dalı, İzmir.
- Boudon, P. (2018). *Mimari Mekân Üzerine Mimarlık Epistemolojisi Üzerine Deneme*. Alp Tümertekin (çev.). (s. 95-100). Janus Yayıncılık: İstanbul.
- Bozdoğan, M. (2008). Sinema Kavram ve Tekniklerinin Mimari Tasarıma Etkileri. Yüksek Lisans Tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı Mimari Tasarım Programı, İstanbul.
- Brown B. (2008). *Sinematografi: Kuram ve Uygulama*. (2. Baskı). Selçuk Taylaner (çev). İstanbul: Hil. (Orijinal çalışma basım tarihi 2002).
- Canbolat, T. ve Umut, Ö. (2019). “Renk-Mekân-Anlatım İlişkisinin Sinemekânlarda İncelenmesi: Wes Anderson Filmleri”. Mimarlık ve Yaşam Dergisi, 4(2), 337-348.
- Ching, F.D.K. (2002). *Mimarlık, Biçim, Mekân ve Düzen*. Yapı Endüstri Merkez Yayınları: İstanbul.
- Christoffersen, J. (2011). “The Importance of Light to Health and Well-being: 4th VELUX Daylight Symposium “Daylight in a Human Perspective”, At Rolex Learning Center École Polytechnique Fédérale de Lausanne (EPFL), Lausanne, Switzerland.
- Doğan, M. (2019). Distopya Filmleri Örneğinde Mimari Mekânların Sinematik Dönüşümü. Yüksek Lisans Tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Ana Bilim Dalı Mimari Tasarım Programı, İstanbul.
- Dziga Vertov (1896-1954), *David Abelevich Kaufma*. Sovyet Film Yönetmeni
- Ebrahimian, B. (2004), *The Cinematic Theater*. Scarecrow Press, Lanham.
- Er Pasin, E.G.(2020). “Blade Runner’da Dikey Yapılanma vs Yeraltının İkamesi Olarak Sokak Bıçak Sırtı (Blade Runner)”. H. Temel Akarsu, N. Erdoğan, T.Özbursalı (ed.). içinde *Sinemada Mimarlık*. (s.186). Yem Yayınevi: İstanbul.



- Favaro, A. (2017). “Distopik Filmlerde Teknolojik Evrenler”. Doğu Batı Dergisi, 20(2), 199-221.
- Farca, G., and Ladevèze, C. (2016). *The Journey to Nature: The Last of Us as Critical Dystopia*. DiGRA/FDG '16 - Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG, Dundee, Scotland, Aug. 02, 2016, DiGRA/FDG. pp. 1-16. ISBN / ISSN: ISSN 2342-966
- Fentin, R. (2012). *Disobedient Youth: Political Involvement and Genre Resistance in Contemporary Young Adult Dystopian Fiction*. Bachelor Thesis. Michigan: University of Michigan, Arts in Women’s Studies.
- Girgin, F.E. (2019). *Cinematographic Narrative In Interior Design Pedagogies*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Güçlü, S.(2012). “Mekân Sosyolojisi ve Kentsel Mekân”. N. Sam, R. Sam (ed.). içinde *Sosyo-Kültürel Farklılık ve Alaşım Mekânları: Kent ve Kentler*. (s.261-289). Ezgi Kitabevi: İstanbul.
- Günel, H. (2015). *Distopik filmler üzerinden mekânsal okumalar*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Hall, E.T. (1966). *The Hidden Dimension*. Doubleday ve Company, Inc., Newyork.
- Harvey D. (2019). *Sosyal Adalet ve Şehir*. Mehmet Moralı (çev.). (s.18). Metis Yayınları: İstanbul.
- Hasol, D. (2002). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*. Yapı Endüstri Merkez Yayınları: İstanbul.
- Hasol, D. (2020). *Mimarlık Denince*. (s.12-13). Yapı Endüstri Merkezi Yayınları: İstanbul.
- Hobsbawn, E., J. (2020). *Kısa 20.Yüzyıl 1914-1991 Aşırılıklar Çağı*. Yavuz Alogan (çev). (s.928-300). Everest Yayınları: İstanbul.
- İzgi, U. (1999). *Mimarlıkta Süreç: Kavramlar- İlişkiler*. Yem Yayınları: İstanbul.

- Kaçmaz, G. (1996). Architecture and Cinema: A Relation of Representation Based on Space. Yüksek Lisan Tezi. Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Ankara.
- Kahvecioğlu, H., (1998). Mimarlıkta İmaj: Mekânsal İmajın Oluşumu ve Yapısı Üzerine Bir Model. İ.T.Ü. Yüksek Lisans Tezi. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul
- Kale, G. (2003). Sinemada Görsel Deneyim ve Mimarlık. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kalkan, M. (2019). Bilim Kurgu Sinemasının Kavramları Üzerinden Mekânsal Örneklemeler. Yüksek Lisans Tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı Bina Araştırma ve Planlama Programı, İstanbul.
- Kanbur, E. Ö. (2022). “Mimarlık Ve Sinema Etkileşimi Bağlamında Ölçek Kavramının “The Bfg” Filminin Mekân Kurgusu Üzerinden İncelenmesi”. Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 12(1), 49-70.
- Köseoğlu, E., Çağlar, H. (2022). “Honore De Balzac’ın Vadideki Zambak Romanında Algısal Mekânı Fiziksel ve Düşsel Mekân İmgeleri ile Okumak”. Yapı Dergisi, 473, 38-39.
- Köseoğlu, E., Çağlar, H. (2022). “İki Şehrin Hikâyesi Romanında Algısal Mekân Kendileme ve Kişiselleştirme Kavramıyla Okuma”. Yapı Dergisi, 473, 41
- Kuban, D. (2018). Mimarlık Kavramları - Tarihsel Perspektif İçinde Mimarlığın Kuramsal Sözlüğüne Giriş. Yem Yayınları: İstanbul.
- Kumar, K. (2006). Modern Zamanlarda Ütopya ve Karşı Ütopya. Kalkedon Yayıncılık: İstanbul.
- Lang, F. (1927). Metropolis
- Lefebvre, H.(2019). Mekânın Üretimi. Işık Ergüden (çev.). (s.15). Sel Yayıncılık: İstanbul.
- Levitas, R. (2000). “Community, utopia and new labour”. Local Economy, 15(3), 188-197.
- Lynch K. 2015. The Image of The City. (7. Baskı). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları: İstanbul.
- Marcuse, H. (2008). Estetik Boyut. Aziz Yardımlı (çev.). (s.20). İdea Yayınevi: İstanbul.

- Mennel, B. (2019). *Cities and cinema*: Routledge.
- Merleau-Ponty, M. (1962). *The Phenomenology of Perception*. London: Routledge ve Kegan Paul Ltd.
- Mills, C. Wright (2016). *Sosyolojik Tahayyül*. Ömer Küçük (çev.). (s. 18-20). Hil Yayınları: İstanbul.
- Moughtin, C. (1992). *Urban Design: Street and Square*. Oxford: Architectural Pess.
- Mükerrem, Z. (2012). *Sinematografi Üzerine Düşünceler Kuram ve Uygulamalar*. (s.12). Ayrıntı Yayınları: İstanbul.
- Neumann, D. (1999). *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*. New York: Prestel-Munich.
- Özden, V. (2020). *Uncanny And Retrofuturistic Space In Dystopian Sci-Fi Cinema*. Yüksek Lisans Tezi. Abdullah Gül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Özön, N. (1956). *Sinema Sanatı*. Ankara: Sinema Dergisi Yayınları.
- Öztürk, B. ( 2012). *Sinemada Mekân Tasarımının İncelenmesi: Bilim Kurgu Sineması Örneği*. Yüksek Lisans Tezi. Maltepe Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Öztürk, M. (2014). *Sine-Masal Kentler*. (s.12). Doğu Kitabevi: İstanbul.
- Öztürk, S. S. (2014). *Mekân-Zaman Kavramının Sinematografiye Bağlı Değişkenler Doğrultusunda Mekânın Üretilmesindeki Rolü*. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı, Ankara.
- Pappenheim, F. (2002). *Modern İnsanın Yabancılaşması: Marx'a ve Tönnies'ye Dayalı Bir Yorum*. (1.Baskı). Salih Ak (çev.). (s. 27). Phoenix Yayıncılık: Ankara.
- Radwan, A. (2015). "Color in architecture is it just an aesthetic value or a true human need". *International Journal of Engineering Research ve Technology*, 4(12), 523-533.

- Remizova, O., and Rusiev, K. (2016). "Architectural Utopia Through the Prism of Cinematographic Architectural Images of the XX-XXI Centuries". *Architectural Studies*, 2(1), 57-64.
- Rimington, Alexander Wallace. *Color-Music*. e-book, 1912, (s.16).
- Robins, K. (1999). *İmaj, Görmenin Kültür ve Politikası*. Nurçay Türkoğlu (çev). (s.211). Ayrıntı Yayınları: İstanbul.
- Ron Herron 1964. *Mekanik Kent Mekânları*. Archigram-Program 1961-74.
- Ryan, M. ve Lenos M. (2014). *Film Çözümlemesine Giriş: Anlatı Sinemasında Teknik ve Anlam*. Emrah Suat Onat (çev.). De Ki Yayınları: Ankara.
- Sedefoğlu, M. (2018). "Kapitalizmin Dost(!) Eli Tüketim". G. Ülger (ed.). içinde *Distopya Hayal İle Gerçek Arasında*. (s.88-89). Aya Yayınevi: İstanbul.
- Sertel Berk, Ö. ve Özkul, H. (2014). *Duyum ve algı psikolojisi*. (s.125). İstanbul: Nobel Yayınları.
- Sözen, M. 2003, *Sinemada Renk Sembolik Anlamlar*. (s.18-19). Detay Yayıncılık: Ankara.
- Suvin, D. (1998). "Utopianism From Orientation To Agency: What Are We Intellectuals Under Post-Fordism To Do". *Utopian Studies*, 9(2), 16.
- Şahin, Z. (2010). "Sonsuzluğun Düş Mekânları ve Bir Evren Mimarisi: Aşkın Gücü". A. Almmmer (ed.). içinde *Sinemekan Sinemada Mimarlık*. (s.31-32). Varlık Yayınları: İstanbul.
- Şenyapılı, Ö. (2003). *Sinema ve Tasarım. Boyut Kitapları*. (2. Basım). (s.26-27). Boyut Kitapları: İstanbul.
- Tanilli, S. (2004). *Yüzyılın Gerçeği ve Mirası-19.yy: İlerlemenin Çelişmeleri*. 5(2). İstanbul: Adam Yayınları.
- Tong, B. (2005). *Distopik Bilim-Kurgu Filmlerine Mekân Çözümlemeleri*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Toorn, Von R., 2000. *Radical Criticism Within Supermodernity*. Architecture Against Architecture, Erişim: 19.02.2022  
<https://www.roemervantoorn.nl/architectureagai.html>.

- Torlak, Ö. (2000). Tüketim. (s. 150-155). İnkılap Yayınları: Ankara.
- Turgay, O. (2017). “Ölçek Kavramının Tasarım Eylemindeki Çok Boyutluluğunun Algısal Olarak İrdelenmesi”. A. R. Karabetça, S. Sav, E. G. Demir (ed.). içinde *İç mimarlık eğitimi*. 4. ulusal kongresi bildiri kitabı (s. 15-27). İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi.
- Uyanusta, M. (2016). Distopik Filmlerde Zaman Ve Mekânın Yeniden Yaratımı. Yüksek lisans tezi. Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- URL 1. (Erişim tarihi: 01.07.2021), <https://kulturatlasi.wordpress.com/2017/08/23/utopya-ve-distopya/>
- URL 2. (Erişim tarihi: 01.07.2021), <https://sophosakademi.org/tuketim-kulturunde-hizla-tuketilen-iliskiler/>.
- URL 3. (Erişim tarihi: 12.08.2021), <https://salutatorium.com/2018/04/29/eadweard-muybridge-ve-dort-nala-kosan-at/>.
- URL 4. (Erişim tarihi: 05.01.2022), <https://listelist.com/bir-trenin-la-ciotat-garina-varisi/>.
- URL 5. (Erişim tarihi: 06.01.2022), <https://www.imdb.com/title/tt0017136/>.
- URL 6. (Erişim tarihi: 07.02.2022), <https://www.otekisinema.com/lumiere-kardesler/>.
- URL 7. ( Erişim tarihi: 01.03.2022), <https://tr.wikipedia.org/wiki/Sinematograf>.
- URL 8. (Erişim tarihi: 02.03.2022), [https://tr.wikipedia.org/wiki/Ay%27a\\_Seyahat\\_\(film,\\_1902\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Ay%27a_Seyahat_(film,_1902)).
- URL 9. (Erişim tarihi: 10.03.2022), <https://www.archdaily.com/101260/ad-classics-church-of-the-light-tadao-ando>.
- URL 10. (Erişim tarihi: 10.03.2022), <https://www.archdaily.com/161522/ad-classics-koshino-house-tadao-ando>.
- URL 11. (Erişim tarihi: 10.03.2022), <https://www.gzt.com/arkitekt/sangayin-renkli-tasarimi-high-loop-yaya-koprusu-3580873>.
- URL 12. (Erişim tarihi: 11.03.2022), <https://www.arkitera.com/haber/pompidou>.

- URL 13. (Erişim tarihi: 11.03.2022), <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-46107685>.
- URL 14. ( Erişim tarihi: 18.03.2022), <https://www.arkitektuel.com/unite-dhabitation/>.
- URL 15. ( Erişim tarihi: 20.03.2022), <https://sanatlog.com/etiket/citizen-kane/>.
- URL 16. ( Erişim tarihi: 20.03.2022), [https://www.ntv.com.tr/galeri/yasam/gecmis-ve-bugun-ayni-karede-bulustu.TlbfIrUg\\_ESpeFAqrLCWN](https://www.ntv.com.tr/galeri/yasam/gecmis-ve-bugun-ayni-karede-bulustu.TlbfIrUg_ESpeFAqrLCWN).
- URL 17. ( Erişim tarihi: 05.04.2022). <https://www.smithsonianmag.com/history/1927-magazine-looks-at-metropolis-a-movie-based-on-science-4328353/>
- URL 18. (Erişim tarihi: 10.05.2022). <https://www.wmf.org/project/ennis-brown-house>.
- URL 19. (Erişim tarihi: 11.02.2022). <http://www.animationartconservation.com/art> ve p=wall\_e\_design\_with\_a\_purpose.
- Ülger, G. (2018). *Distopya Hayal ile Gerçek Arasında*. (s.7). Aya Kitap: İstanbul.
- Ünver, B. (2021). “*Sinemasal Anlatıda Mekân: Kubrick Filmlerinde Tuvalet Ve Banyolar*”. METU Journal of the Faculty of Architecture, 38(1), 50.
- Ünver, B. (2020). “*Distopik Bilim Kurgu Sinemasında Gelecek Mekânları ve Mimari Öngörüler*”. Yedi, (24), 95-111.
- Üstün, E. (2015). *Sinematografik Üretim: Mekân Ve Zaman Deneyiminin Bedenleşmesi*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı Mimari Tasarım Programı, İstanbul.
- Vardar, B. (2006). *Sinema ve Televizyon Görüntüsünün Temel Öğeleri*. (s.30-31). Beta Basım: İstanbul.
- Vidler, A. (1999). “*The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary*”. In D. Neumann, (Ed.). in: *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (s.22-25). New York: Prestel-Munich.
- Yalım, E. (2002). *Bilim-Kurgu Edebiyatında Ütopya Mimarlık İlişkisi*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yücel, A., ve Selim, Ö. (2020). “*Mekânın Sinematografik Temsili Bağlamında Beden-Mekân İlişkisi*”. Kent Akademisi, 13(4), 688-700.

Zevi, B. (1990). "*Mimariyi Grmeyi ğrenmek*" . H. Demir Divanlıđlu (ev.). (s.45)  
Birsen Yayınevi: İstanbul.



