

KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MİMARLIK ANABİLİM DALI

ÖZ VE BİÇİM DİYALEKTİĞİ BAĞLAMINDA
SİNEMADA SOYUT MEKÂN ÜRETİMLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mimar Berna AKPINAR

MART 2023
TRABZON



**KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

MİMARLIK ANABİLİM DALI

**ÖZ VE BİÇİM DİYALEKTİĞİ BAĞLAMINDA
SİNEMADA SOYUT MEKÂN ÜRETİMLERİ**

Mimar Berna AKPINAR

**Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsünde
“YÜKSEK MİMAR”
Unvanı Verilmesi İçin Kabul Edilen Tezdir.**

**Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 09.02.2023
Tezin Savunma Tarihi : 24.03.2023**

Tez Danışmanı : Prof. Dr. Asu BEŞGEN

Trabzon 2023

ÖNSÖZ

“Öz ve Biçim Diyalektiği Bağlamında Sinemada Soyut Mekân Üretimleri” isimli bu çalışma, KTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalında Yüksek Lisans Tezi olarak hazırlanmıştır.

Bu süreçte sonsuz ilgi, sevgi ve desteğiyle yanımda olan, tanıdığım günden itibaren ışığıyla yolumu aydınlatan çok değerli danışman hocam Prof. Dr. Asu BEŞGEN’e; lisans ve yüksek lisans boyunca bana emeği geçen değerli hocalarıma ve tüm değerli arkadaşlarıma sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Son olarak sabrı, sevgisi ve gücü ile bana cesaret veren, hayatımın her anında varlığını hissettiğim annem Seyhan AKPINAR’a ve babam Teoman AKPINAR’a teşekkür ederim.

Bu çalışmayı yanımda olmamasına rağmen varlığını her daim gönlümde taşıdığım dedem Sadık AKPINAR’a ve elini hiç bırakmadığı küçük kız çocuğuna ithaf ediyorum.

Berna AKPINAR
Trabzon, 2023

TEZ ETİK BEYANNAMESİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Öz ve Biçim Diyalektiği Bağlamında Sinemada Soyut Mekân Üretimleri” başlıklı bu çalışmayı baştan sona kadar danışmanım Prof. Dr. Asu BEŞGEN’in sorumluluğunda tamamladığımı, verileri kendim topladığımı, analizleri ilgili laboratuvarlarda yaptığımı, başka kaynaklardan aldığım bilgileri metinde ve kaynakçada eksiksiz olarak gösterdiğimi, çalışma sürecinde bilimsel araştırma ve etik kurallara uygun olarak davrandığımı ve aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul ettiğimi beyan ederim. 24/03/2023

Berna AKPINAR

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa No</u>
ÖNSÖZ.....	III
TEZ ETİK BEYANNAMESİ.....	IV
İÇİNDEKİLER.....	V
ÖZET	VIII
SUMMARY	IX
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	XI
TABLolar DİZİNİ.....	XVI
1. GENEL BİLGİLER.....	1
1.1. Giriş	1
1.2. Problemin Belirlenmesi ve Çalışmanın Amacı	3
1.3. Araştırma Soruları ve Varsayımlar.....	13
1.4. Çalışma Kapsamı ve Sınırları	15
1.5. Çalışma Kurgusu ve Yöntemi	17
2. YAPILAN ÇALIŞMALAR: KURAMSAL TEMEL İNŞASI.....	21
2.1. Öz	21
2.1.1. Felsefede Öz	23
2.1.2. Sanatta Öz.....	24
2.1.3. Mimarlıkta Öz	26
2.2. Biçim	28
2.2.1. Felsefede Biçim	34
2.2.2. Sanatta Biçim.....	38
2.2.3. Mimarlıkta Biçim	42
2.3. Soyutlama	48
2.3.1. Felsefede Soyutlama.....	54
2.3.2. Sanatta Soyutlama	58
2.3.3. Mimarlıkta Soyutlama	65
2.4. Öz-Biçim ve Soyutlama İlişkisi.....	72
2.4.1. Felsefede Öz-Biçim ve Soyutlama İlişkisi	74
2.4.2. Sanatta Öz-Biçim ve Soyutlama İlişkisi.....	79
2.4.3. Mimarlıkta Öz-Biçim ve Soyutlama İlişkisi.....	98
2.5. Mekân	107

2.5.1.	Felsefede Mekân.....	109
2.5.2.	Sanatta Mekân	113
2.6.	Mimarlıkta Mekân	119
2.7.	Soyut Mekân.....	124
2.8.	Soyut Mekân Türleri.....	126
2.8.3.	Düşsel/Düşünsel Mekânlar	128
2.8.4.	Kartezyen Mekânlar	128
2.8.5.	Yalın Mekânlar	130
2.8.6.	Virtüel Mekânlar.....	131
2.8.6.1.	Fiziki Virtüel Mekânlar	131
2.8.6.2.	Sanal Virtüel Mekânlar.....	132
2.8.6.3.	Hibrit/Melez Virtüel Mekânlar	134
2.8.7.	Soyut Mekân Özellikleri.....	136
2.9.	Sinema	139
2.10.	Sinemada Mekân	141
2.11.	Sinemada Mekân Üretimleri.....	143
3.	BULGULAR: KURAMSAL TEMEL ÖRNEKLEMİ.....	145
3.1.	Sinemada Öz-Biçim ve Soyutlama İlişkisi.....	145
3.2.	Sinemada Soyutlama	148
3.2.1.	Sinemada Soyutlama Yöntemleri	160
3.3.	Sinemada Soyut Mekân Üretimleri	172
3.4.	Örneklemin Belirlenmesi ve Yöntemle İlişkisi	179
3.5.	Örneklemin Tanıtımı ve Kronolojik Dizilimi.....	181
3.5.1.	Üç Renk: Mavi	183
3.5.1.1.	“Mavi” Filmi Anlatı Hatları	183
3.5.1.2.	“Mavi” Filmi Stil Hatları	184
3.5.1.2.1.	Mizansen.....	184
3.5.1.2.2.	Sinematografi	187
3.5.1.2.3.	Kurgu	194
3.5.1.2.4.	Ses.....	195
3.5.2.	Üç Renk: Beyaz	196
3.5.2.1.	“Beyaz” Filmi Anlatı Hatları.....	196
3.5.2.2.	“Beyaz” Filmi Stil Hatları	197
3.5.2.2.1.	Mizansen.....	197

3.5.2.2.2. Sinematografi	201
3.5.2.2.3. Kurgu	209
3.5.2.2.4. Ses.....	210
3.5.3. Üç Renk: Kırmızı	212
3.5.3.1. “Kırmızı” Filmi Anlatı Hatları	212
3.5.3.2. “Kırmızı” Filmi Stil Hatları:.....	213
3.5.3.2.1. Mizansen.....	213
3.5.3.2.2. Sinematografi	218
3.5.3.2.3. Kurgu	227
3.5.3.2.4. Ses.....	228
4. İRDELEME	231
5. SONUÇLAR.....	253
6. ÖNERİLER	259
7. KAYNAKLAR.....	261
ÖZGEÇMİŞ	

Yüksek Lisans Tezi

ÖZET

ÖZ VE BİÇİM DİYALEKTİĞİ BAĞLAMINDA SİNEMADA SOYUT MEKÂN ÜRETİMLERİ

Berna AKPINAR

Karadeniz Teknik Üniversitesi
Fen Bilimleri Enstitüsü
Mimarlık Anabilim Dalı
Danışman: Prof. Dr. Asu BEŞGEN
2023, 288 Sayfa

Tarih boyu insanların varoluşlarını ve çevrelerini anlamlandırma çabaları, varlığın neliği ve nasıllığı arasında kurulan ilişkiye yani öz ve biçim ilişkisine temellenmiştir. Bu nedenle her varlık, her sanat yapıtı, her mimari eser ve her film öz ve biçim arasındaki bu birlikte belirginleşir. Soyutlama; öz ile biçim, soyut ile somut arasındaki bağı kuran diyalektik bir süreç, bilişsel bir eylem ve aradaki ilişkinin deşifresidir. Bu nedenle anlamlandırma sürecinin de ayrılmaz bir parçasıdır.

Soyutlama mimarlıkta ve birçok sanatsal disiplinde, öze ulaşma ve özü yansıtmaya amacıyla kimi zaman içgüdüsel kimi zaman da bilinçli olarak sıklıkla kullanılan bir yöntemdir. Bu yöntemin kullanılması, nesneye birbirinden farklı anlamsal ve biçimsel nitelikler yüklemektedir. Sinemada da soyutlama, tıpkı mimarlıkta olduğu gibi, sanat eserinin anlam biçim bağını kuran önemli unsurlardan biridir. Bu bağlamda sinemada mekânın üretimi de pek çok aşamada soyutluk barındıran süreçlerden oluşmaktadır. Sinema ve mimarlığın ortak noktaları ve gittikçe artan etkileşimleri göz önüne alındığında soyut sinematik mekânın, mekânın anlam ve biçimsel ilintilerinin keşfinde geniş bir deneyim alanı haline geldiği görülmektedir. Bu nedenle çalışma öz ve biçim diyalektiği bağlamında sinemada soyut mekân üretimlerine odaklanmaktadır.

Krzysztof Kieślowski, kullandığı birbirinden farklı ve zengin soyutlama teknikleri ile kendine özgü şiirsel üslubunu oluşturmuş bir yönetmendir. Bu bağlamda yönetmenin “Üç Renk: Mavi (1993)”, “Üç Renk: Beyaz (1994)” ve “Üç Renk: Kırmızı (1994)” filmleri; öz ve biçimsel unsurlarının karşılaştırılması bağlamındaki elverişlilikleri nedeniyle örneklem olarak seçilmiştir. Bu çerçevede “Üç Renk” serisi filmlerinin, çalışma özelinde oluşturulan film öz-biçim-soyutlama yöntemi çerçevesinde; görsel ve işitsel içerik analiz teknikleri ile analiz edilerek karşılaştırılmaları ve böylelikle ortaya çıkan soyut mekânların öz ve biçimsel ilintilerinin irdelenmesi hedeflenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Soyutlama, Soyut Mekân, Öz-Biçim, Mimarlık, Sinema, Kieślowski

Master Thesis

SUMMARY

ABSTRACT SPACE PRODUCTIONS IN CINEMA WITHIN THE CONTEXT OF THE DIALECTIC OF ESSENCE AND FORM

Berna AKPINAR

Karadeniz Technical University
The Graduate School of Natural and Applied Sciences
Architecture Graduate Program
Supervisor: Prof. Dr. Asu BEŞGEN
2023, 288 Pages

Throughout history, people's efforts to decipher their existence and their environment have been based on the relationship established between what and how of the existence, that is, the relationship of essence and form. For this reason, every being, every work of art, every architectural work and every film become evident in this union of essence and form. Abstraction is a dialectical process that establishes the connection between essence and form, between abstract and concrete; it is the deciphering of the relationship as a cognitive action. Therefore, it is an integral part of the interpretation process.

Abstraction is also a method that is often used in architecture and in many artistic disciplines, in order to reach the essence and reflection of the essence. The use of this method imposes different semantic and formal qualities on the object. Abstraction in cinema, just like in architecture, is one of the important methods that establishes the connection between the meaning and form of an art work. In this context, the production of space in cinema also consists of some processes that contain abstraction at many stages. Considering the common points and increasing interactions of cinema and architecture, it seems that abstract cinematic space has become a wide field of experience in the exploration of the meaning and formal relationships of space. For this reason, the study focuses on abstract space productions in cinema in the context of the dialectic of essence and form.

Krzysztof Kieślowski is a director who has created his own unique poetic style with the different and rich abstraction techniques he uses. In this context, the director's films "Three Colors: Blue (1993)", "Three Colors: White (1994)" and "Three Colors: Red (1994)" were selected as examples due to their appropriateness in the context of comparing their essence and formal elements. Within this framework, it is aimed that the films of the "Three Colors" series will be analyzed and compared with the visual and auditory content analysis techniques within the framework of the film essence-form-abstraction method created

specifically for the study, and thus to examine the essence and formal relationships of the resulting abstract spaces.

Key Words: Abstraction, Abstract Space, Essence-Form, Architecture, Cinema, Kieślowski



ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa No

Şekil 1.	20. yüzyıl sinema ve mimarlık akımları kronolojisi	16
Şekil 2.	Klasikleşmiş semboller	32
Şekil 3.	Platonik polihedronlar (çokyüzlüler)	35
Şekil 4.	Antik Mısır duvar resmi, British Müzesi, Londra	40
Şekil 5.	Francisco de Goya'nın eserlerinde biçimsel dalgalanmalar	41
Şekil 6.	Biçimin algılanmasını sağlayan görsel özellikler	44
Şekil 7.	Çince'de "Ren" karakterinin antik piktogram ile benzerliğini gösteren bir görsel	52
Şekil 8.	Soyutlama kelimesi için eş anlamlı ve yakın anlamlı kelimeler	53
Şekil 9.	Antik Çağ'da natüralizmin mimariye yansımaları	59
Şekil 10.	Sırasıyla Altamira Mağarası ve Pablo Picasso'nun boğa soyutlamaları	59
Şekil 11.	Soyutlama ve özdeşleşim bağlamında sanatsal yönelimler	60
Şekil 12.	Soyut fotoğraf çalışmaları	62
Şekil 13.	Sahne mekânsal soyutlama ve dans analog soyutlama örneği	63
Şekil 14.	Dansta dijital soyut eğilimler	64
Şekil 15.	Mimarlıkta biçimsel soyutlama örnekleri: Konut	68
Şekil 16.	Mimarlıkta işlevsel soyutlama örnekleri: Konut	69
Şekil 17.	Mimarlıkta anlamsal soyutlama örnekleri: Konut	70
Şekil 18.	Öz-biçim ve soyutlama ilişkisi	73
Şekil 19.	Lascaux Mağarası	80
Şekil 20.	Resimde tempera tekniği örnekleri	81
Şekil 21.	Rönesans Sanatı (Son Akşam Yemeği, Leonardo da Vinci, 1495-1498 ve Atina Okulu, Raffaello, 1509-1510)	82
Şekil 22.	Modern Döneme Geçiş Eserleri (Kar Fırtınası, Bir Limanın Ağzında Buharlı Tekne, J.M. William Turner, 1842 ve İzlenim, Gündoğumu, Cladue Monet, 1872)	84
Şekil 23.	Resimde Öz Devrimi (Kırda Öğle Yemeği, Edouard Manet, 1862-63 ve Paris'in Yargısı, Marcantonio Raimondi, 1510-20)	85
Şekil 24.	Kübizmin Yansımaları (Balıkçı Tekneleri, Georges Braque, 1908-09 ve Merdivenden İnen Çıplak No.2, Marcel Duchamp, 1937)	86
Şekil 25.	Avignonlu Kadınlar (Les Demoiselles d'Avignon), Pablo Picasso, 1907 ve Ağlayan Kadın (Weeping Woman), Pablo Picasso, 1937	87
Şekil 26.	Soyut Resim Örnekleri	88

Şekil 27.	Adem'in Yaradılışı, Michelangelo, 1511-12, Sistina Şapeli, Vatikan Müzeleri	89
Şekil 28.	Piet Mondrian'da Soyutlamanın Gelişimi.....	90
Şekil 29.	Soyut Dışavurumculuk Akımı.....	92
Şekil 30.	Kavramsal Sanat Akımı örnekleri	93
Şekil 31.	Sanatta Minimalist Yaklaşımlar	93
Şekil 32.	Dijital Sanat Çalışmaları	96
Şekil 33.	Dijital İmgenin Bozulması	96
Şekil 34.	İlkel Kulübeler.....	100
Şekil 35.	Antik Mimari, Parthenon Tapınağı, Yunanistan	101
Şekil 36.	Salisbury Katedrali, 1220-1258, İngiltere	102
Şekil 37.	Rönesans Mimarisi.....	102
Şekil 38.	Modern Dönem Mimari Yapılar	103
Şekil 39.	Postmodern Dönem Mimari Yapılar	104
Şekil 40.	Postmodern Sonrası Mimari Yapılar.....	104
Şekil 41.	Rönesans Sanatında Eser-Mekân İlişkisi	115
Şekil 42.	Barok ve Neoklasik Dönemde Eser-Mekân İlişkisi	116
Şekil 43.	Çağdaş Sanatta Eser-Mekân İlişkisi	118
Şekil 44.	Naoshima Çağdaş Sanatlar Müzesi, Tadao Ando, 1995	129
Şekil 45.	Modernizm ve Minimalizm Akımlarında Soyut Mekân Anlayışları	130
Şekil 46.	Fiziki Soyutluk İçeren Mekân Örnekleri.....	132
Şekil 47.	Osmose, Char Davies, Sanal Gerçeklik Çalışması.....	133
Şekil 48.	Fiziksel Mekân ve Dijital Mekânın İç İç Geçerek Oluşturduğu Hibrit/Melez Mekânlar	135
Şekil 49.	Mekânın Fizikselliği ve Dijitalliğinin İç İç Geçerek Oluşturduğu Hibrit/Melez Mekânlar	135
Şekil 50.	Ön ve Erken Sinema Buluşları: Sırasıyla Praksinoskop, Zoetrop.....	140
Şekil 51.	İlk Dönem Filmleri	140
Şekil 52.	Modern Zamanlar (Modern Times), Charles Chaplin, 1936.....	150
Şekil 53.	Potemkin Zırhlısı (Battleship Potemkin), Odessa Merdivenleri, Sergei Eisenstein, 1925	151
Şekil 54.	Deneysel Film Örnekleri	152
Şekil 55.	Soyut Film Örnekleri.....	153
Şekil 56.	Bir Endülüs Köpeği, Luis Buñuel, 1929	154
Şekil 57.	Dr. Caligari'nin Muayenehanesi, Robert Wiene, 1919-20.....	155
Şekil 58.	Serüven (L'avventura), Michalengelo Antonioni, 1960	157

Şekil 59.	Andrei Tarkovsky'nin Filmlerinden Sahneler-I.....	158
Şekil 60.	Andrei Tarkovsky'nin Filmlerinden Sahneler-II.....	158
Şekil 61.	Koyaanisqatsi, Godfrey Reggio, 1982	159
Şekil 62.	Naqoyqatsi, Godfrey Reggio, 1988.....	160
Şekil 63.	Kameranın konuya yaklaşım açısı.....	167
Şekil 64.	Set Tasarımı ile Üretilen Fiziksel Soyut Mekânlar	175
Şekil 65.	Soyut Mekân Üretiminde Bilgisayar Kullanımı.....	175
Şekil 66.	Geçen Yıl Marienbad'da, Alain Resnais, 1961.....	177
Şekil 67.	Dogville, Lars von Trier, 2003.....	177
Şekil 68.	“Mavi” filminden ışık-gölge aydınlatması örnekleri-I.....	184
Şekil 69.	“Mavi” filminden ışık-gölge aydınlatması örnekleri-II	185
Şekil 70.	“Mavi” filminde doğal unsurların kullanımı	185
Şekil 71.	“Mavi” filminde yapay unsurların kullanımı-I.....	185
Şekil 72.	“Mavi” filminde yapay unsurların kullanımı-II	186
Şekil 73.	“Mavi” filminde yapay unsurların kullanımı-III.....	186
Şekil 74.	“Mavi” filminde renk kullanımı	187
Şekil 75.	“Mavi” filminde yakın plan kullanımı	188
Şekil 76.	“Mavi” filminde kamera hareketi.....	189
Şekil 77.	“Mavi” filminde kamera hareketi.....	189
Şekil 78.	“Mavi” filminde alt açılı çekim.....	190
Şekil 79.	“Mavi” filminde üst açılı çekim	190
Şekil 80.	“Mavi” filminde öznel kamera konumu ve açısı.....	191
Şekil 81.	“Mavi” filminde sığ/yüzeysel odak kullanımı	191
Şekil 82.	“Mavi” filminde yumuşak odak kullanımı.....	191
Şekil 83.	“Mavi” filminde rack odaklama	192
Şekil 84.	“Mavi” filminde alan derinliğinden yumuşak odağa geçiş	192
Şekil 85.	“Mavi” filminde çerçeveleme	193
Şekil 86.	“Mavi” filminde işitsel soyutlama.....	196
Şekil 87.	“Beyaz” filminde ışık-gölge aydınlatması kullanımı-I	198
Şekil 88.	“Beyaz” filminde ışık-gölge aydınlatması kullanımı-II	198
Şekil 89.	“Beyaz” filminde ışık-gölge aydınlatması kullanımı-III.....	198
Şekil 90.	“Beyaz” filminde doğal unsurların kullanımı	199
Şekil 91.	“Beyaz” filminde yapay unsurların kullanımı-I.....	199
Şekil 92.	“Beyaz” filminde yapay unsurların kullanımı-II.....	200

Şekil 93.	“Beyaz” filminde renk kullanımı	200
Şekil 94.	“Beyaz” filminde kontrast renk kullanımı	201
Şekil 95.	“Beyaz” filminde alt ve üst açılı çekimler-I.....	201
Şekil 96.	“Beyaz” filminde alt ve üst açılı çekimler-II	202
Şekil 97.	“Beyaz” filminde öznel kamera konumu ve açısı	203
Şekil 98.	“Beyaz” filminde kameranın konuya yaklaşımı.....	203
Şekil 99.	“Beyaz” filminde kamera hareketi	204
Şekil 100.	“Beyaz” filminde yakın plan kullanımı-I.....	204
Şekil 101.	“Beyaz” filminde yakın plan kullanımı-II.....	204
Şekil 102.	“Beyaz” filminde sığ/yüzeysel odak kullanımı	205
Şekil 103.	“Beyaz” filminde rack odaklama-I.....	205
Şekil 104.	“Beyaz” filminde rack odaklama-II	206
Şekil 105.	“Beyaz” filminde rack odaklama-III	206
Şekil 106.	“Beyaz” filminde rack odaklama-IV	207
Şekil 107.	“Beyaz” filminde yumuşak odak kullanımı	207
Şekil 108.	“Beyaz” filminde çerçeveleme-I	208
Şekil 109.	“Beyaz” filminde çerçeveleme-II.....	208
Şekil 110.	“Beyaz” filminde kurguda ileri ve geri gidiş sahneleri	209
Şekil 111.	“Beyaz” filminde “kararma-açılma” ile görüntü geçişleri	210
Şekil 112.	“Beyaz” filminde sesin diegetik-nondiegetik sınırlarının bulanıklaştırılması	210
Şekil 113.	“Beyaz” filminde sesin diegetik-nondiegetik sınırlarının bulanıklaştırılması	211
Şekil 114.	“Beyaz” filminde işitsel unsurun görsel unsura indirgenmesi	211
Şekil 115.	“Kırmızı” filminde ışık-gölge aydınlatması kullanımı.....	213
Şekil 116.	“Kırmızı” filminde ışık-gölge aydınlatması kullanımı.....	214
Şekil 117.	“Kırmızı” filminde ışık-gölge aydınlatması kullanımı-I.....	214
Şekil 118.	“Kırmızı” filminde ışık-gölge aydınlatması kullanımı-II.....	215
Şekil 119.	“Kırmızı” filminde doğal unsurların kullanımı-I	215
Şekil 120.	“Kırmızı” filminde yapay unsurların kullanımı-I.....	216
Şekil 121.	“Kırmızı” filminde yapay unsurların kullanımı-II	216
Şekil 122.	“Kırmızı” filminde yapay unsurların kullanımı-III.....	216
Şekil 123.	“Kırmızı” filminde simgesel nesne kullanımı	217
Şekil 124.	“Kırmızı” filminde renk kullanımı-I	217
Şekil 125.	“Kırmızı” filminde renk kullanımı-II.....	218

Şekil 126.	“Kırmızı” filminde kamera konumu	218
Şekil 127.	“Kırmızı” filminde öznel kamera kullanımı.....	219
Şekil 128.	“Kırmızı” filminde yakın plan kullanımı	219
Şekil 129.	“Kırmızı” filminde alan derinliği kullanımı	219
Şekil 130.	“Kırmızı” filminde sığ/yüzeysel odak kullanımı	220
Şekil 131.	“Kırmızı” filminde rack odaklama-I	220
Şekil 132.	“Kırmızı” filminde rack odaklama-II.....	221
Şekil 133.	“Kırmızı” filminde rack odaklama-III.....	221
Şekil 134.	“Kırmızı” filminde rack odaklama-IV	222
Şekil 135.	“Kırmızı” filminde kamera hareketi-I	222
Şekil 136.	“Kırmızı” filminde kamera hareketi-II.....	222
Şekil 137.	“Kırmızı” filminde kamera hareketi-III	223
Şekil 138.	“Kırmızı” filminde kamera hareketi-IV	223
Şekil 139.	“Kırmızı” filminde kamera hareketi-V	223
Şekil 140.	“Kırmızı” filminde hızlı kamera hareketi-I.....	224
Şekil 141.	“Kırmızı” filminde kamera hareketi-VI	224
Şekil 142.	“Kırmızı” filminde hızlı kamera hareketi-II.....	225
Şekil 143.	“Kırmızı” filminde çerçeveleme-I.....	226
Şekil 144.	“Kırmızı” filminde çerçeveleme-II	226
Şekil 145.	“Kırmızı” filminde çerçeveleme-III	226
Şekil 146.	“Kırmızı” filminin açılış sekansı.....	227
Şekil 147.	“Kırmızı” filminde sesin diegetik hale getirilmesi.....	229
Şekil 148.	“Kırmızı” filminde sesin diegetik-nondiegetik sınırının bulanıklaştırılması-I	229
Şekil 149.	“Kırmızı” filminde sesin diegetik-nondiegetik sınırının bulanıklaştırılması-II	230
Şekil 150.	“Kırmızı” filminde sesin diegetik hale getirilmesi.....	230

TABLÖLAR DİZİNİ

Sayfa No

Tablo 1.	Yaygın Literatür Taraması: 1992-2019 Tarihleri Arasında Sinema ve Mimarlık Alanında Yapılmış, Ulaşılan Çalışmalar.....	3
Tablo 2.	Problemin belirlenmesi aşamasında izlenen adımlar	12
Tablo 3.	Araştırma soruları ve varsayımları	13
Tablo 4.	Çalışmanın genel kurgusu	18
Tablo 5.	Çalışmanın Kuramsal Temel Örneklemeine ilişkin BULGULAR, İRDELEME ve SONUÇLAR bölümleri kurgusu.....	19
Tablo 6.	Asal geometrik formlar	45
Tablo 7.	Soyut Mekân Türleri	127
Tablo 8.	Sinemada Mekân Üretimleri	144
Tablo 9.	Film Biçiminin Esas Unsurları.....	163
Tablo 10.	Ses-Uzam İlişkisinin Genel Görünümü.....	171
Tablo 11.	Sinemada Soyut Mekân Üretimleri	178
Tablo 12.	Sinemada Öz-Biçim-Soyutlama İlişkisi	180
Tablo 13.	“Mavi” Filminin Künyesi.....	181
Tablo 14.	“Beyaz” Filminin Künyesi	182
Tablo 15.	“Kırmızı” Filminin Künyesi.....	182
Tablo 16.	“Mavi” Filminde Mizansende Soyutlama Teknikleri	239
Tablo 17.	“Mavi” Filminde Sinematografik Soyutlama Teknikleri	240
Tablo 18.	“Mavi” Filminde Kurgusal Soyutlama Teknikleri	241
Tablo 19.	“Mavi” Filminde Sessel Soyutlama Teknikleri.....	242
Tablo 20.	“Beyaz” Filminde Mizansende Soyutlama Teknikleri.....	243
Tablo 21.	“Beyaz” Filminde Sinematografik Soyutlama Teknikleri	244
Tablo 22.	“Beyaz” Filminde Kurgusal Soyutlama Teknikleri	246
Tablo 23.	“Beyaz” Filminde Sessel Soyutlama Teknikleri	246
Tablo 24.	“Kırmızı” Filminde Mizansende Soyutlama Teknikleri	247
Tablo 25.	“Kırmızı” Filminde Sinematografik Soyutlama Teknikleri	248
Tablo 26.	“Kırmızı” Filminde Kurgusal Soyutlama Teknikleri	251
Tablo 27.	“Kırmızı” Filminde Sessel Soyutlama Teknikleri.....	251

1. GENEL BİLGİLER

1.1. Giriş

İnsanlar var oldukları andan itibaren varoluşlarını anlamlandırma çabası içinde olmuşlardır. Öyle ki antikçağdan itibaren bireyin “varlık” sorunsalına temellenen düşünsel faaliyetleri, varlığın neliğini; “öz” ve nasıllığını; “biçim” kavramları ekseninde gerçeklikle ilişkilendiregelmiştir. Gerçekliğin ise zaman ve mekândan bağımsız düşünilemeyen doğası ise varoluşu bu parametreler olmaksızın da anlamlandırılmayan bir yolculuğa dönüştürür. Evrendeki tüm canlı ve cansız varlıklar bir öz ve biçime sahiptir ve “var olmak” bir zaman ve mekânda var olmaktır. Öze ulaşma ve özü yansıtma amacı taşıyan tüm sanat dalları da bu bakımdan, gerçekliğin yeniden yaratılmasıdır. Rollo May ‘yaratıcılık var olmanın kaçınılmaz neticesidir’ der (May, 1987). Bu bağlamda yaratım edimine temellenen - mimarlık gibi- her sanatsal disiplin insanın kendi varlığını anlamlandırma çabasının bir yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. Bireyin bir tezahürü olarak sanatsal ürün bu nedenledir ki sanatçısına dair izler taşımaktadır. Sanatçı, yaratım eylemi üzerinden eser vasıtasıyla kendini keşfetmekte ve gerçekleştirmektedir.

Sanatçı ürettiği eser ile aslında kendi varoluş gerçekliğini yani söylemini üretir. Eser ile iletişime geçer. Sanat eseri bu bağlamda sanatçının ürünü olsa dahi bir bakıma da onu yaratandan bağımsız kendi özgün gerçekliğine sahiptir. Sanatçı kendi varoluş gizini bu yaratım özelinde sanat eserinde arar. Sanatçının ifadesi ile biçimlenen eser onun kimliğinin bir parçası, söyleminin bir ifadesi olarak karşımıza çıkar. Sanatçının toplumun bir parçası olması, sanatı toplumun da bir ifadesi haline getirir. Bu bağlamda sanat eseri hem bireysel hem de toplumsal olarak şekillenen, birbirine indirgenemeyen iki temel unsura, öz ve biçime sahiptir.

Tüm sanatsal disiplinler gibi mekân yaratma sanatı olarak mimarlıkta bu bakımdan, neyin nasıl yansıtıldığı üzerinden bir anlam ve ifade, gerçeklik ve temsil sorunu olarak öz ve biçim ilişkisine dayanmaktadır. Bu bağlamda sanatçı ve sanat eseri arasındaki ilişki gibi mimar ve mekân arasında da birbirine sıkı sıkıya bağlı bir özne-nesne ilişkisi vardır.

Mekânın taşıdığı anlam varoluşsallığının gizini içerir. Gerek sanat eserinde gerekse mekânda bu örtük özün, anlamın açığa çıkarılması; biçimle kurduğu ilişkinin kavranmasından geçmektedir. Bu ilişkinin kavranmasında “soyutlama”, öze ulaşma veya

biçimi anlamlandırma aşamalarında, öz ve biçim arasında köprü görevi gören bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. Soyutlama edimi, kendini bireyin algılama, düşünme ve tasarlama faaliyetlerine temellemesi (Nezor, 2011) bakımından sanat var oldukça devam edecek bir eğilimdir. Bu bağlamda varoluş tezahürü olarak gerek sanatsal gerekse mimari üretim soyutlamadan bağımsız düşünülemez.

20. yüzyılda yaşanan pek çok toplumsal, bilimsel, felsefi ve teknik gelişme diğer disiplinlerde olduğu gibi sanat ve mimarlık alanında da birçok yeniliğin yaşanmasına neden olmuştur. Maddenin gerçekliğinin sorgulanmaya başlaması ile ortaya çıkan belirsizlik atmosferi, Kübizm ve sonrası Modern dönemde Soyut Sanat akımlarını ortaya çıkarmış ve bu yeni gerçeklik tezahürü; soyutlama eylemini sanatın merkezine yerleştirmiştir. Sanatın kendi varlığına odaklanması (Çolak, 2016) ve neliğinin sorgulanması ile sanatta öz ve biçimsel bir devrim yaşanmıştır. Bu devrimde başat rol oynayan soyutlama, kendini ilkel toplumlara dayandırmasına rağmen 20. yüzyılda soyut sanat akımları ile zirve yapmıştır. Soyut sanat akımına bağlı bazı sanatçılar kendi soyutlama biçimlerini geliştirmişlerdir.

Bu dönemde resim, mimarlık, heykel gibi sanatsal disiplinlerde yaşanan kırılmaların yanında video, sinema gibi yeni sanat formları da ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda diğer sanat dallarına göre oldukça kısa bir geçmişe sahip olan sinema, “zaman ve hareket” parametrelerini yansıtmaları ve mimarlık, resim, müzik gibi diğer sanat dallarını içermesi bakımından, tıpkı mimarlık gibi, gerçeklikle daha sıkı bir ilişki içerisinde. Sinema ve mimarlık, gerçekliği zaman ve hareket parametreleri çerçevesinde yeniden var ederken birbirleri ile birçok yönden etkileşim halindedirler. 20. yüzyılda gerek sinema gerekse mimarlık bu doğrultuda soyut sanat akımlarına bağlı olarak gelişim göstermiş, soyutlama kavramı birçok sanatsal disiplinde olduğu gibi bu disiplinlerin merkezine yerleşmiştir.

Soyutlamadan bağımsız düşünülemeyen tüm sanatsal disiplinler gibi sinema ve mimarlıkta da soyutlama, bu disiplinlerdeki ilerlemeye bağlı olarak değişim ve dönüşüme uğramıştır. Bu disiplinlerde soyutlama ile ilgili ayrı ayrı çalışmalar yapılmış olsa da sinema ve mimarlık ara kesitinde soyutlama özelinde bir çalışmaya rastlanamamıştır. Bu bağlamda sinema ve mimarlık etkileşimlerinin mekânsal boyutu olan sinematik mekân kavramının soyutlama çerçevesinde irdelenmesi oldukça önem arz etmektedir. Bu nedenle çalışma sinema ve mimarlığın ortak paydası olan “sinemada mekân” unsurunu soyutlama temelinde ele almakta, “sinemada soyut mekân üretimleri”ni konu edinmektedir.

1.2. Problemin Belirlenmesi ve Çalışmanın Amacı

Sinema ve mimarlık disiplinlerinin birbirini besleyen etkileşimleri ve temas yüzeylerini giderek arttırmaları, disiplinlerin ara kesitinde birçok çalışma yapılmasına olanak tanımıştır. Yapılan literatür taraması, bu alanda çalışmaların ülkemizde 1990'lı yıllardan sonra ivme kazandığını ortaya koymaktadır. Ulaşılan kaynaklar ülkemizde 2019'a kadar "sinema ve mimarlık" disiplinleri ile doğrudan ilişkili 112 çalışmanın; sinema ve mimarlık ilişkisi bağlamında, "mekân ve kent mekânı", "kurgu", "zamansallık ve gelecek mekânları", "disiplinlerarasılık", "estetik ve sanat", "kimlik" gibi kavramlar üzerinde yoğunlaştığı görülmektedir.

Tablo 1. Yaygın Literatür Taraması: 1992-2019 Tarihleri Arasında Sinema ve Mimarlık Alanında Yapılmış, Ulaşılan Çalışmalar

İLGİ ALANI/KONU: SİNEMA ve MİMARLIK				
ANAHTAR KAVRAMLAR				
Mekân - Kent Mekânı Kurgu Sinemada Mekân Estetiği Gelecek - Gelecek Mekânları - Zamansallık				
ANAHTAR KAVRAM		KAYNAK ADI	TARİHİ TÜRÜ	BİLGİLERİ
MEKÂN VE KURGU	1	Cinema and Architecture: Towards Understanding the Cinematic Sense of Place and its Relationship to the Built Environment (Sinematik Mekân Anlayışı ve Yapılı Çevre ile İlişkisini Anlamaya Doğru)	1992, Master Tezi	Dercle, Julie Drapkin. University of California At Berkeley, 451 s.
	2	Architecture and Cinema: a relations of representation based on space (Sinema ve Mimarlık: Mekâna Dayalı Temsil İlişkileri)	1996, Master Tezi	Kaçmaz, Gül, Danışman: Prof. Dr. Abdi Güzer, ODTÜ, Mimarlık ABD, 139 s.
	3	Cinema & architecture: Méliès, Mallet-Stevens (Sinema ve Mimarlık: Melies, Mallet-Stevens), (1995'de Cambridge Üniversitesi'nde düzenlenen Sempozyumdan Bildiriler)	1997, Bildiri Kitabı	Penz, François. Thomas, Maureen, 212 s.
	4	Başlangıcından 2. Dünya Savaşı'na Sinema ve Mimarlık İlişkisi /The relation between achitecture and film from the origin cinema up to the Second World War	2003, Master Tezi	Aksoy, İlker, Danışman: Prof. Dr. Ferhat Yürekli İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 114 s.
	5	Sinemada Görsel Deneyim ve Mimarlık	2004, Master Tezi	Kale, Gül, Danışman: Prof. Dr. Günkut Akın, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 82 s.

Tablo 1'in devamı

	6	Sinemada Mimari Açılımlar: Halit Refiğ Filmleri	2005, Kitap	Adiloğlu, Fatoş, İstanbul, Es Yayınları, 225 s.
MEKÂN VE KURGU	7	Sinema Dili ve Mimari Mekân /Cinema Language and Architectural Space	2005, Master Tezi	Atalar, Erkut, Danışman: Doç. Dr., Nur Çağlar, Gazi Üniversitesi, FBE, Mimarlık ABD, 164 s.
	8	Sinema ve Mimarlık Etkileşiminde Sinemadaki Kamera Hareketleri	2006, Master Tezi	Us, Fatih, Danışman: Murat Soygeniş, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 124 s.
	9	Süha Arın Belgesellerinde İnsan-Mekân İlişkisi	2007, Master Tezi	Çakıcı, Gülçin, Danışman: Doç. Dr. Şahin Karasar, Maltepe Üniversitesi, SBE, 97 s.
	10	Mimarlık Sinema İlişkisinin Sokak Mekânı Üzerinden İncelemesi	2007, Master Tezi	İnce, Tahsin Erbil, Danışman: Öğr. Gör. Dr. Adnan AKSU, Gazi Üniversitesi, FBE, Mimarlık ABD, 145 s.
	11	Mimarlık ve Sinema Etkileşiminin Sinemasal Mekâna Etkileri ve Nuri Bilge Ceylan Sinemasından Bir Örnek: 'Uzak'	2007, Master Tezi	Ergin Sibel, Anadolu Üniversitesi, FBE, Mimarlık ABD, 113s.
	12	Sinema Aracılığı ile Mimarlığın Sunumu: Wall Street – Borsa (1987) Filminin İncelenmesi	2007, Master Tezi	Sayar Güntan, Danışman: Seda, Prof. Dr. Filiz Özer, İTÜ, FBE, Mimarlık Tarihi Anabilim Dalı, 176 s.
	13	Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film (Duygu Atlası: Sanatta, Mimaride ve Filmde Yolculuklar)	2007, Kitap	Bruno, Guiliana, Verso, (İlk yayınlanma Tarihi: 2002), 484 s.
	14	Depth Perception: Architecture and the Cinematic (Derinlik Algısı: Mimari ve Sinematik)	2007, Master Tezi	W. Yee, Angela, Danışman: Andrew King, Christian Bok, EVDS Mimarlık, The University of Calgary, Faculty of Environmental Design, 125 s.
	15	Film Architecture and The Transnational Imagination: Set Design in 1930s European Cinema	2007, Kitap	Bergfelder, Tim, Harris, Sue, Street, Sarah, Amsterdam University Press, 320 s.
	16	The Architecture of Image: Existential a Space in Cinema	2007, Kitap	Pallasma, Juhani, Helsinki, Rakennustieto, 183 s.
	17	How Do Objects Communicate: Set Design Analysis Of Stanley Kubrick's "A Clockwork Orange" (Objelerin İletişim Kurma Yolları: Stanley Kubrick'in "Otomatik Portakal" Filminin Set Analizi)	2008, Master Tezi	Güngör, Zeynep, Danışman: Prof. Dr. Nigan Bayazıt, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 101 s.
	18	Sinema Kavram ve Tekniklerinin Mimari Tasarıma Etkileri	2008, Master Tezi	Bozdoğan, Murat, Danışman: Prof. Işık Aydemir, YTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 80 s.
	19	Architecture in Cinema: A Relation of Representation Based on Space (Sinemada Mimarlık: Mekân Üzerine Bir Temsil İlişkisi)	2008, Kitap	Kaçmaz Erk, Gül, Saarbrücken, Lambert Academic Publishing, 123 s.
	20	Skyscraper Cinema: Architecture and Gender in American Film (Gökdelen Sineması: Amerikan Filmlerinde Mimarlık ve Cinsiyet)	2009, Kitap	Schleier, Merrill, Minneapolis: University of Minnesota Press, California, 392 s.

Tablo1'in devamı

MEKÂN VE KURGU	21	Edebi Eserlerde Betimlenmiş Mimari Mekânların Sinemada Temsili	2010, Master Tezi	Tükel, Gamze, Danışman: Prof. Dr. Orhan Hacıhasanoğlu, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 111 s.
	22	Kişisel Mekânın Mimari Temsillerinin 1990 Sonrası Yeni Türk Sinemasında Seçilmiş Filmler Üzerinden Çözümlemesi	2010, Master Tezi	Tonçuk, Mine, Danışman: Yrd. Doç. Dr. Hülya Arı, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 113 s.
	23	Mimarlık ve Sinema Etkileşimi Bağlamında Mekânsal İmge Kullanımıyla Durağan Mekânın Dinamik Mekâna Dönüşümü	2010, Master Tezi	Ersay, Esra, Danışman: Yrd. Doç. Dr. Hülya Arı, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 75 s.
	24	Ridley Scott Sinematografisinde Mekân Kullanımı	2010, Master Tezi	Meterelliyoğlu, Mehmet Ümit, Danışman: Prof. Dr. Arzu Erdem, İTÜ, FBE, Bilişim ABD, 85 s.
	25	Sinema ve Mimarlık Etkileşiminin Örnek Kara Filmler Üzerinden İncelenmesi	2010, Master Tezi	Ertem, Ümit, Danışman: Prof. Dr. Yurdanur D. Yüksel, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 96 s.
	26	Sinematografik Zaman ve Mekânın Oluşumunda Felsefî Arka Plan	2010, Doktora Tezi	Özçınar, Meral, Danışman: Prof. Dr., Oğuz Adanır, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, 266s.
	27	Toplumsal Etkileşim Mekânı Olarak Sinemalar	2010, Master Tezi	Çelen, Pınar, Danışman: Öğr. Gör. Dr. Abdullah Erençin, İTÜ, SBE, İç Mimari Tasarım ABD, 110 s.
	28	Türk Sinemasında Sosyal Yaşam Kurgusunun Mekân Kullanımına Yansıması	2010, Master Tezi	Sarı, Tüba, Danışman: Prof. Dr. Işıl Hacıhasanoğlu, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 167 s.
	29	Agencies of the Frame Tectonic Strategies in Cinema and Architecture (Çerçevenin Araçları: Sinema ve Mimaride Tektonik Stratejiler)	2010, Kitap	Tawa, Michael, Cambridge Scholar Publishing, Newcastle, 358 s.
	30	Türk Sinemasında İç Mekân Tasarımında İç Mimarın Rolü	2011, Master Tezi	Tosun, Merve, Danışman: Prof. Dr. Hasan Şener, İTÜ, SBE, İç Mimari Tasarım ABD, 193s.
	31	To Find Is To Choose, To Choose Is To Create: Culture(s) in Cinematic and Architectural Space(s) (1992) (Bulmak Seçmek, Seçmek Yaratmaktır)	2012, Makale	Beşgen, Asu, Cinej Cinema Journal Dergisi, Volume:1.2, 4-28.
	32	Sinemada Mekânsal Duyumsama: The Shining Filmi Örneği	2012, Master Tezi	Ünver, Büşra, Danışman: Yrd. Doç. Dr. E. Ümrân Topçu, Bahçeşehir Üniversitesi, FBE, İç Mekân Tasarımı ABD, 120 s.
	33	Sinemekân	2013, Kitap	Allmer, Açıly, Varlık Yayınları, İstanbul, 143s.
	34	Kültür, Mekân ve Sinema: Yeşim Ustaoglu Filmleri	2013, Master Tezi	Köseoglu, Şölen, Danışman: Doç. Dr. Asu Beşgen, KTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 172 s.

Tablo 1'in devamı

MEKÂN VE KURGU	21	Sinema ve Mimarlıkta Mekân Kurgusu ve Kavrayışı	2013, Master Tezi	Beşışık, Gökçe, Danışman: Yrd. Doç. Dr. Zehra Ersoy, Dokuz Eylül Üniversitesi, FBE, Mimarlık ABD, İzmir, 126 s.
	36	Sinemasal Anlamın Oluşumunda Mekânın Etkisi ve 2000 Sonrası Türk Sinemasında Mekân Kullanımı	2013, Doktora Tezi	Özer, Yavuz, Danışman: Prof. Dr. Konca Yumlu, Ege Üniversitesi, SBE, Radyo, Televizyon ve Sinema ABD, 340 s.
	37	Metropolis Filmi: Aydınlanmanın Diyalektiği, Modernite, Mit ve Modern Mimari	2013, Makale	Akgün Yüksekli, Berrin, Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, Sayı:10, 59-70.
	38	Mekân-Zaman Kavramının Sinematografiye Bağlı Değişkenler Doğrultusunda Mekânın Üretilmesindeki Rolü	2014, Master Tezi	Öztürk, Selim Sertel, Danışman: Yrd. Doç. Mesut Çelik, Hacettepe Üniversitesi, GSE, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı, 127 s.
	39	Mekân Tasarlama, Temsil, Deneyimleme Yöntemi Olarak Sinematografik Kavramlar	2014, Master Tezi	Kuzubaşioğlu, Müge, Danışman: İnceoğlu, Ahmet Arda, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 99 s.
	40	1950'den Günümüze Popüler Kültür Mekânları: James Bond Filmleri	2014, Doktora Tezi	Özemer, Mustafa Saltuk, Danışman: Özer, Filiz, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 773 s.
	41	Mimari Temsilde Hareket İmgesi: Gündelik Hayat ve Sinematografi Üzerinden Bir Okuma	2014, Master Tezi	Şenel, Sıdıka Aslıhan, Danışman: Gedik, Huriye Merve, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 133 s.
	42	The Social Architecture of French Cinema 1929-1939	2014, Kitap	Flinn, C, Margaret, Liverpool University Press, 254 s.
	43	Sinema ve Mimarlık Etkileşimi: Tim Burton Filmlerinde Modernizm Eleştirileri	2014, Makale	Güleç, Gülşah, Çağlar, Nur, Mimarlık Dergisi, Sayı:375, 45-49.
	44	James Bond Filmlerinde Kimlik Temsilleri Açısından Mekân Örgütlenmesi: M'nin Mekânı	2014, Makale	Özdemir, Saltuk, Özer Filiz, Niğde Üniversitesi Mühendislik Bilimleri Dergisi, Cilt 3, Sayı 2, 52-68.
	45	Mimarlık ve Sinema İttifakının Soykütüğü Üzerine	2014, Makale	Baysan Serim, Işıl, Betonart: Beton, Mimarlık ve Tasarım Dergisi, Sayı:41, 44-67.
	46	A Critical Review of Literature on Space and Cinema (Mekân ve Sinema Üzerine Literatürün Eleştirel Analizi)	2015, Master Tezi	Sever, Müge, Danışman: Prof. Dr. Ela Çil, İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü, FBE, Mimarlık ABD, 228s
	47	Sinematografik Üretim: Mekân ve Zaman Deneyiminin Bedenselleşmesi	2015, Master Tezi	Üstün, Ece, Danışman: Yrd. Doç. Dr. Aslıhan Şenel, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 113 s.

Tablo 1'in devamı

MEKÂN VE KURGU	48	Ferzan Özpetek Filmlerinde Bir Anlatı Mekânı: Mutfak	2015, Master Tezi	Bulanık, Sevil, Danışman: Prof. Dr. Simten Gündeş, Maltepe Üniversitesi, SBE, Güzel Sanatlar Anasanat Dalı, 147 s.
	49	Zeki Demirkubuz Sinemasında Mekân Kullanımı	2015, Master Tezi	Uzunali, Görkem, Danışman: Yrd. Doç. Dr. Gülsüm Depeli, Hacettepe Üniversitesi SBE, İletişim Bilimleri Anabilim Dalı, 146 s.
	50	'Play Time' Filmi ve Modern Mimarlık Kuramlarına İlişkin Eleştirel Bir Deneme	2015, Makale	Şener, Mehmet, Şenyurt, Oya, İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, Sayı:41, 207-228.
	51	Gerilim Sinemasının Bir Alt Türü Olarak “Ev İstilas”	2016, Makale	Oğuzhan, Özlem, Sinecine Dergisi, 7(2) Güz Sayısı, 199-217.
	52	Hafıza Mekânın Ölü Zaman Sızıntısı: Mustang	2016, Makale	Birincioğlu, Yıldız Derya, Sinecine Dergisi, 7(2), 95- 122.
	53	Modernizm Eleştirilerinin "Yok-Yer" Bağlamında Sinema Mekânı Kurgusunda Analizi	2016, Makale	Kanlı, İ. Bakır, Bilgiç, Melis, İGÜSBİD, İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt:3, Sayı:1, Nisan, 117-149.
	54	Sinema-Mimarlık Arakesitinde Cyberpunk (Siberpunk) ve ‘Ada’ Filmi Üzerinden Eleştirel Bir Yaklaşım	2016, Makale	Ayyıldız, Sonay, Müştak, Senem, Mimarlık ve Yaşam Dergisi, 1(1), 127-142.
	55	Sinemasal Mekânlar ve Sinemasal Mekânların Çözümlemesi	2016, Makale	Çam, Aydın, Sinecine Dergisi, 7(2), 7-37.
	56	The Uncanny Homes Of Fatih Akın’s Head- On (Fatih Akın’ın Duvara Karşı Filminin Tekinsiz Evleri)	2016, Makale	Aytemiz, Pelin, Sinecine Dergisi, 7(1), 45-61.
	57	Bond Kadınlarının Uzantı, Uzun ve Mekânları (Bond Women’s Extensions, Spaces and Places)	2016, Makale	Özemer, Saltuk, A+Arch Design International Journal of Architecture and Design Dergisi, Cilt 2 Sayı 3, 22 s.
	58	Mimarlık ve Sinema İlişkisi İçerisinde Sürrealist Mekân Yaratma Konusunda Sinematografik Yaklaşımlar	2017, Master Tezi	Ural, Ayşe Gülçin, Danışman: Yrd. Doç. Ferda Yüksel, MSGSÜ, FBE, İç Mimarlık ABD, 166 s.
	59	Consilient Discrepancy: Porosity and Atmosphere in Cinema and Architecture (Tutarlı Tutarlılık: Sinema ve Mimaride Gözeneklilik ve Atmosfer)	2017, Makale	Tawa, Michael, Architecture Media Politics Society Dergisi, Vol:11, No:3, Mart, 1-17.
	60	Önemli Bir Mimarlık Belgeleme Aracı Olarak Sinema Filmleri: Sivri Akıllılar Filmi ve Nebioğlu Tatil Köyü	2017, Makale	Şumnu, Doç. Dr. Umut, Sanat Yazıları, Sayı:37, 349- 360.
	61	Sinemada Mobilya Kullanımı: Tek Mekânda Geçen Filmler	2017, Makale	Erbay, Muteber, Konakoğlu, Zeynep Nilsun, Şahiner Tufan, Ayşe, Journal of Advanced Technology Sciences, Cilt:6, Sayı:3, 481- 493.

Tablo 1'in devamı

MEKÂN VE KURGU	62	Sovyetler Devrimi'nin Ardından: (1917 Devrimi'nin İki Dispositifi Mimarlık ve Sinema- Ekim Devriminin Tımsal Patikaları, Sovyet Müziği)	2017, Makale	Serim, Işıl Baysan, Tüzün, Tolga, Arradamento Mimarlık Dergisi, Sayı 314, Kasım, 50-64.
	63	Woody Allen Sinemasında Bir İletişim Mekânı Olarak Banklar	2017, Makale	Öztürk, Serdar, Özbülük Kılıç, Işkın, Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, Sayı:27, 182-200.
	64	Geçmişten Günümüze Animasyon Filmlerinde Mekân Kullanım Analizi	2018, Master Tezi	Ürtekin, Özge, Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Serpil Özker, Işık Üniversitesi, SBE, İç Mimarlık ABD, 111 s.
	65	Edebiyat, Sinema, Mekân Arasındaki Geçişgenlik Üzerine Bir Araştırma: Steampunk ve Siberpunk'ın Farklı Tasarım Sahalarındaki İzdüşümleri	2018, Master Tezi	Sevin, Başar, Danışman: Doç. Özkal Barış Öztürk, MSGSÜ, FBE, İç Mimarlık ABD, 132 s.
	66	Otherworldly Thresholds İn Architecture And Cinema (Based On A Study Of Shinto Shrines) - Mimarlık ve Sinemada Dünyadaki Diğer Eşikler (Şinto mabetlerinin bir çalışmasına dayanarak)	2018, Master Tezi	Ha Namhieu Phan, Matthew, State University of New York, Department of Architecture, Department of Media Study, Buffalo, 75 s.
	67	A Critical Study On Tokyo: Relations Between Cinema, Architecture, and Memory: A Cinematic Cartography (Tokyo Üzerine Eleştirel Bir Çalışma: Sinema, Mimarlık ve Bellek İlişkisi Sinematik Kartografya)	2018, Makale	Liotta, Salvatore-John A., Journal of Asian Architecture and Building Engineering, 6:2, 205-212.
	68	Zaman ve Mekân Kavramları Arasındaki Paradoksal İlişkinin "Bulut Atlası" Filmi Üzerinden Okunması	2018, Makale	Erdoğan, Ebru, Yıldız, Zeynep, METU JFA, 35:1, 1-25.
	69	Tekerlekli Sandalyenin Sinemasal Rolü: Koolhaas'ın İzinden Bir Ev Yaşamı	2018, Makale	Seçal Sarıgül, Seçil, Prof. Dr. Açalya Allmer, STD, Aralık, 227-253.
	70	2000 Sonrası Türk Sinemasında Mekân Kullanımı	2019, Master Tezi	Kiliç, Maşallah, Danışman: Prof. Dr. Selma Köksal, Batman Üniversitesi, SBE, Sinema ve Televizyon, Batman, 125 s.
	71	"Schindler'in Listesi" Soykırım Öyküsünden Sinema-Mimarlık Arakesitinde "Berlin Yahudi Müzesi" Mekânsal Çözümlemeleri	2019, Makale	Alkan Bala, Havva, SineFilozofi Dergisi, Özel Sayı, 53-74.
	72	Narratives Of A Lost Space: A Semiotic Analysis Of Central Courtyards İn Iranian Cinema (Kayıp Mekânın Anlatıları: İran Sinemasında Merkezi Avluların Göstergebilimsel Bir Analizi)	2019, Makale	Goharipour, Hamed, Frontiers of Architectural Research, 8, 164-174.
	73	Realist Rus Edebiyatı'ndan Erken Dönem Sovyet Sinemasına Gerçekçi Mekân Kullanımı	2019, Makale	Akdağ, Menderes, MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi, 8(3): 2852-2874.
	74	Sinema-Mimarlık Arakesitinde Bir Mekâna Dokunmak: Sine-Tasarım Atölyesi	2019, Makale	Beşgen, Asu, Köseoğlu, Şölen, SineFilozofi Dergisi, Özel Sayı, 26-52.

Tablo 1'in devamı

KENT MEKÂNI	75	Mimarlık, Kent ve Sinema İlişkisi	2003, Master Tezi	Eroğlu, Aslıhan, Danışman: Prof. Dr. Hülya Yürekli, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 62 s.
	76	İstanbul'un 1950-1990 Dönemindeki Kentsel Gelişiminin Türk Sinemasındaki Temsili	2006, Master Tezi	Özdamar Zeynep, Danışman: Prof. Dr. Mehmet Ocakçı, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 87 s.
	77	İstanbul'un 1950 Sonrası Göç ile Değişen Kent ve Mimari Dokusunun Sinemadaki Temsili	2010, Master Tezi	Epli İşler, Necmiye, Danışman: Prof. Dr. Orhan Hacıhasanoğlu, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 159 s.
	78	Bir Mitin İki Ucu: Kent ve Sinema	2011, Master Tezi	Konca, Gamze, Danışman: Yrd. Doç. Dr. A. Senem Deviren, İTÜ, FBE, Kentsel Tasarım ABD, 109 s.
	79	Cinema, Collage And City: Re-Animating The Street	2011, Master Tezi	Chouinard, Alexander, Carleton University, Ottawa, Ontario, 88 s.
	80	Japon Bilim Kurgu Animelerinde Kent ve Mimarlık: Ghost In The Shell I&II ve Metropolis Animeleri Üzerinden Bir İnceleme	2012, Master Tezi	Öz, Melodi İpek, Danışman: Yrd. Doç. Dr. Ozan Önder Özener, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 117 s.
	81	1960-2010 Yılları Arasında İstanbul Kentli Konut İç Mekân Düzenlemelerini Türk Sineması Üzerinden Okumak	2014, Doktora Tezi	Dinçay, Demet Arslan, Danışman: Prof. Dr. Filiz Özer, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 206 s.
	82	Uluslararası Göçün Kent Üzerindeki Etkilerinin Sinemada Temsili: Türkiye-Almanya Örneği	2014, Master Tezi	Çoban, Çiğdem, Danışman: Prof. Dr. Işıl Hacıhasanoğlu, İTÜ, FBE, Kentsel Tasarım ABD, 131 s.
	83	Tarihi Sinema Salonlarının Dönüşümü: Roma-İstanbul Karşılaştırması	2016, Master Tezi	Tan, Elif, Danışman: Doç. Dr. Hüseyin Kahvecioğlu, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 85 s.
	84	Screening The Urban: An Analysis of the Urban Life and Subjectivities in the Assamese Films of Bhabendra Nath Saikia and Jahnu Barua (Kentin Taranması Bhabendra Nath Saikia ve Jahnu Barua'nın Assam Filmlerinde Kentsel Yaşam ve Öznelliklerin Analizi)	2016, Makale	Dutta, Minakshi, CINEJ Cinema Journal, Cilt 5, Sayı 2, 131-146.
	85	Fatih Akin`S Cinema And Cityscape: A Comparison Between Hamburg And Istanbul Through His Films (Fatih Akin Sineması ve Kent-Mekânı: Akın'ın Filmleri Üzerinden Hamburg ve İstanbul Karşılaştırması)	2016, Makale	Demir, Sertaç Timur, The Journal of International Scientific Researches, 1(3), 1-6.
	86	Sinema-Kent İlişkisinde İstanbul: İlk Yıllarından Bugüne Türk Sineması'nda İstanbul'un Görünümü	2017, Makale	Torun, Ayla, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 2017/I 147-166.
	87	Sinemada Ankara Kentinin İzdüşümü: Bir Kenti Sinema Üzerinden Okuma Deneyimi	2018, Makale	Satur, Gökür, Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, ANARSAN Sempozyumu Özel Sayısı, Ekim, Cilt 11, Sayı 2, 1607-1630.

Tablo 1'in devamı

SİNEMADA GELECEK MEKÂN LARI VE ZAMANSALLIK	88	Bilimkurgu Sineması'nın Mimari Ütopya Kavramı Bağlamında Bir Temsiliyet Aracı Olarak Kullanılması	2004, Master Tezi	Babaoğlu, Fatih, Danışman: Doç. Dr., Neziha Ayıran, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 96 s.
	89	Distopik Bilim-Kurgu Filmlerindeki Mekân Çözümlemeleri (1980-2000)	2005, Master Tezi	Tong, Burçin, Danışman: Prof.Dr. Hülya Yürekli, Doç.Dr. Arzu Erdem, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 79 s.
	90	Mimarlık, Bilgisayar ve Sinema: Thomas'nın Sanal Evi	2005, Makale	Kaçmaz, Gül, Uluoğlu, Belkıs, İTÜ Dergisi/A, Cilt:4, Sayı:2, 88-96 Eylül.
	91	Bilim Kurgu ve Etki Alanı Üzerinden Geleceğin Yapay Çevrelerinin Değerlendirilmesi	2006, Master Tezi	Özen, Gökberg, Danışman: Doç.Dr. Arda İnceoğlu, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 95 s.
	92	Mimarlık ve Bilimkurgu Edebiyatında Mekân Okumaları	2006, Master Tezi	Somer, Pelin Melisa, Danışman: Doç.Dr. Arzu Erdem, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 148 s.
	93	Elektronikleşen Çevrede Mimarlık	2008, Doktora Tezi	Biro, Ali Gökhan, Danışman: Prof.Dr. Ferhan Yürekli, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 90 s.
	94	Gelişen Teknolojilerin Dijital Sanat Alanında Oluşturduğu Yeni Temalar ve Mimarlığa Katkıları	2008, Master Tezi	E. Akten, Zeynep, Danışman: Doç.Dr. Sinan Mert Şener, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 103 s.
	95	Mimarlık ve Sinema Ortak Alanında Zamansallık ve Gelecek Mekânları	2011, Master Tezi	Ülker, Şafak Şilan, Danışman: Yrd. Doç. Dr. F. Emel Ardaman, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 97 s.
	96	Agonografi: Video Oyunları ve Mimarlık	2011, Master Tezi	Tanyeli, Memduh Can, Danışman: Prof. Dr. Arzu Erdem, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 125s.
	97	Bilgisayar Destekli Bilimkurgu Sinemasında Kent Mekânı: Gotham City Örneği	2012, Master Tezi	Topçu, Cem, Danışman: Öğr. Gör. Dr. Hakan Tong, İTÜ, FBE, Bilişim ABD, 111 s.
	98	Bilimkurgu Filmlerinin Mimari Açısından Gelecekle İlgili Fikirlerin Oluşmasına Katkısı	2013, Master Tezi	Topuz, Özlem, Danışman: Prof. Dr. Arda İnceoğlu, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 137 s.
	99	Bilim Kurgu Sineması; Gelecek ve Mobilya	2014, Master Tezi	Gerçek, Merve, Danışman: Yrd. Doç. Dr. Filiz Tavşan, KTÜ, FBE, İç Mimarlık ABD, Trabzon, 149 s.
	100	Distopik Filmler Üzerinden Mekânsal Okumalar	2015, Master Tezi	Günel, Hazal, Danışman: Doç. Dr. Pelin Dursun Çebi, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 95 s.
	101	Concrete Futures: Science Fiction Cinema and Modernist Architecture at the Dawn of Postmodernity (Somut Gelecekler: Postmodernite Şafağında Bilim Kurgu Sineması ve Modernist Mimari)	2016, Doktora Tezi	Babish, Stephen, Northwestern University, Evanston, Illinois, 279 s.

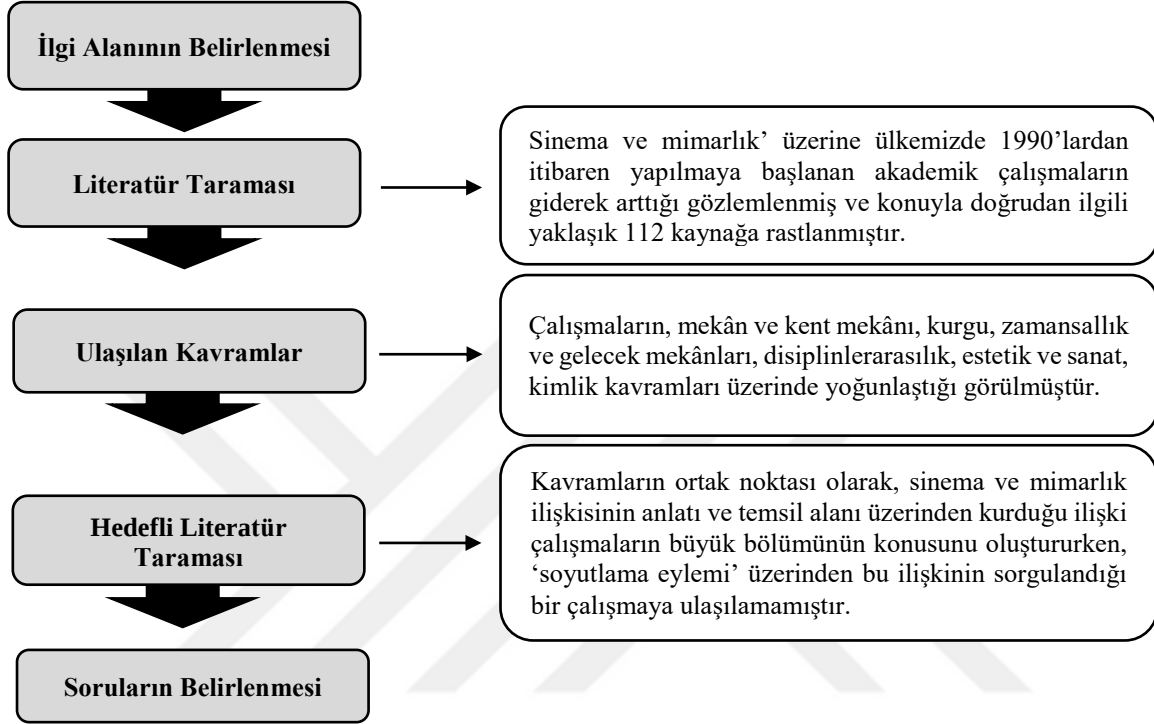
Tablo 1'in devamı

	102	Mekânsal Dönüşümlerin Distopik Bilimkurgu Sineması Aracılığıyla İncelenmesi ve Mimari Öngörüler	2016, Doktora Tezi	Ünver, Büşra, Danışman: Yrd., Doç, Emre Kavut, MSGSÜ, FBE, İç Mimarlık ABD, 122 s.
	103	Sinema Mekân İlişkisi Açısından Bilimkurgu Filmlerine Bir Bakış	2017, Makale	Ek Bektaş, Elif Hicret, Journal of Architectural and Life, 2(2), 201-218.
	104	Sinemada Geleceğin Mekânları: Uzay Temalı Filmler	2017, Makale	Erbay, Muteber, Şahiner Tufan, Ayşe, Konakoğlu, Zeynep Nilsun, Journal of Advanced Technology Science, 471-480.
	105	360 Derece Sanal Gerçeklik Uygulamalarını Sinema Kuramı Üzerinden Okumak Mümkün Mü?	2019, Makale	Dönmez, Servet Can, Erkalıç, Hakan, Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü e-dergi, Cilt 2, Sayı 1, Aralık, 40-56.
	106	Sinemada Distopya ve “Şarküteri” Filminin Distopya Kavramı Çerçevesinde İncelenmesi	2019, Makale	Set, Fatih, Lekesiz, Fazilet, Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, Mart, 9(1), 117-125.
DİĞER	107	Siborg Mimarlık	2010, Master Tezi	Kıdık, Ayşegül, Danışman: Öğr. Gör. Dr. Hakan Tong, İTÜ, FBE, Bilişim ABD, 85 s.
	108	Modern Mimarlıkta Yabancılaşma Sorunu; Jacques Tati Filmleri	2012, Master Tezi	Atacan, Aylin, Danışman: Doç. Dr. Esin Boyacıoğlu, Gazi Üniversitesi, FBE, Mimarlık ABD, 90 s.
	109	Hareketli Görüntülerle Mimarlığı Düşünmek ve Bir Deneme	2014, Master Tezi	Şensu, Ayşe Nil, Danışman: Prof. Dr. Semra Aydın, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 59 s.
	110	Mimari Temsil Yaklaşımı Olarak Deneyimsel Montaj	2015, Master Tezi	Doğru, Refiye Funda, Danışman: Prof. Dr. Ayşe Şentürer, İTÜ, FBE, Mimarlık ABD, 71 s.
	111	Sarmaşık Film ve Sinematik Mekân Kullanımı üzerine Bir İnceleme: İktidarın Evreleri ve (Erk)eklik - İktidar İlişkisi	2016, Makale	Şener, Mehmet, Mimarlık ve Yaşam Dergisi, 1(1), 143-161.
	112	Şimdiki Zaman: Kadın Karakterlerin Film Mekânlarındaki Temsilinin Feminist Film Eleştirisi Çerçevesinde İncelenmesi	2018, Makale	Özdemir, Berceste Gülçin, Sinecine Dergisi, 9(2), 131-164.

1992-2019 tarihleri arasında, sinema ve mimarlık alanında yapılan ve çalışma kapsamında ulaşılabilen yayınlarda, sinema ve mimarlık ilişkisinin; “mekân ve kent mekânı”, “kurgu”, “zamansallık ve gelecek mekânları”, “disiplinlerarasılık”, “estetik ve sanat”, “kimlik” gibi kavramlar üzerinden ağırlıklı olarak “anlatı ve temsil” alanı üzerine inşa edildiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu bağlamda, yaygın literatür taramasında, “soyutlama eylemi” üzerinden sinema ve mimarlık ilişkisinin sorgulandığı bir çalışmaya

ulaşılamamıştır. Bu bağlamda çalışma problemini; “sinemada soyutlama olgusu” üzerinden kurgulamaktadır (Tablo 2.).

Tablo 2. Problemin belirlenmesi aşamasında izlenen adımlar



Öz ve biçimin, anlatı ve temsilin, içerik ve ifadenin tam ortasına konumlanan bu eylemin iki disiplin için de oldukça önemli bir yerinin olduğu açıktır. Dolayısıyla çalışma; sinema ve mimarlık ilişkisinin, öz ve biçim diyalektiği bağlamında “soyutlama eylemi” üzerinden ne şekilde okunabileceğinin yanıtlarının, sinemada soyut mekân üretimleri kapsamında ele almayı amaçlamaktadır. Bu nedenle sinema ve mimarlık ara kesitinde, soyutlama eyleminin ve mekânın buna bağlı geçirdiği dönüşümlerin öz ve biçim ilişkisi bağlamında değerlendirilmesinin literatüre olumlu katkı sağlayacağına inanılmaktadır.

Temelde soyutlamaya odaklanan bu çalışma; sinema ve mimarlık disiplinlerinde soyutlamayı, öz ve biçim ilişkisi çerçevesinde değerlendirmeyi amaçlayan kuramsal bir araştırma niteliği taşımaktadır. Böylelikle belirlenen filmlerde kullanılan soyutlama yöntemlerinin mekâna yansımaları ve etkilerinin ortaya konulması hedeflenmektedir. Bu amaca ulaşmak için çalışma kapsamında seçili filmlerde kullanılan soyutlama türü ve yönteminin mekânsal açıdan irdelenmesi gerçekleştirilmiştir.

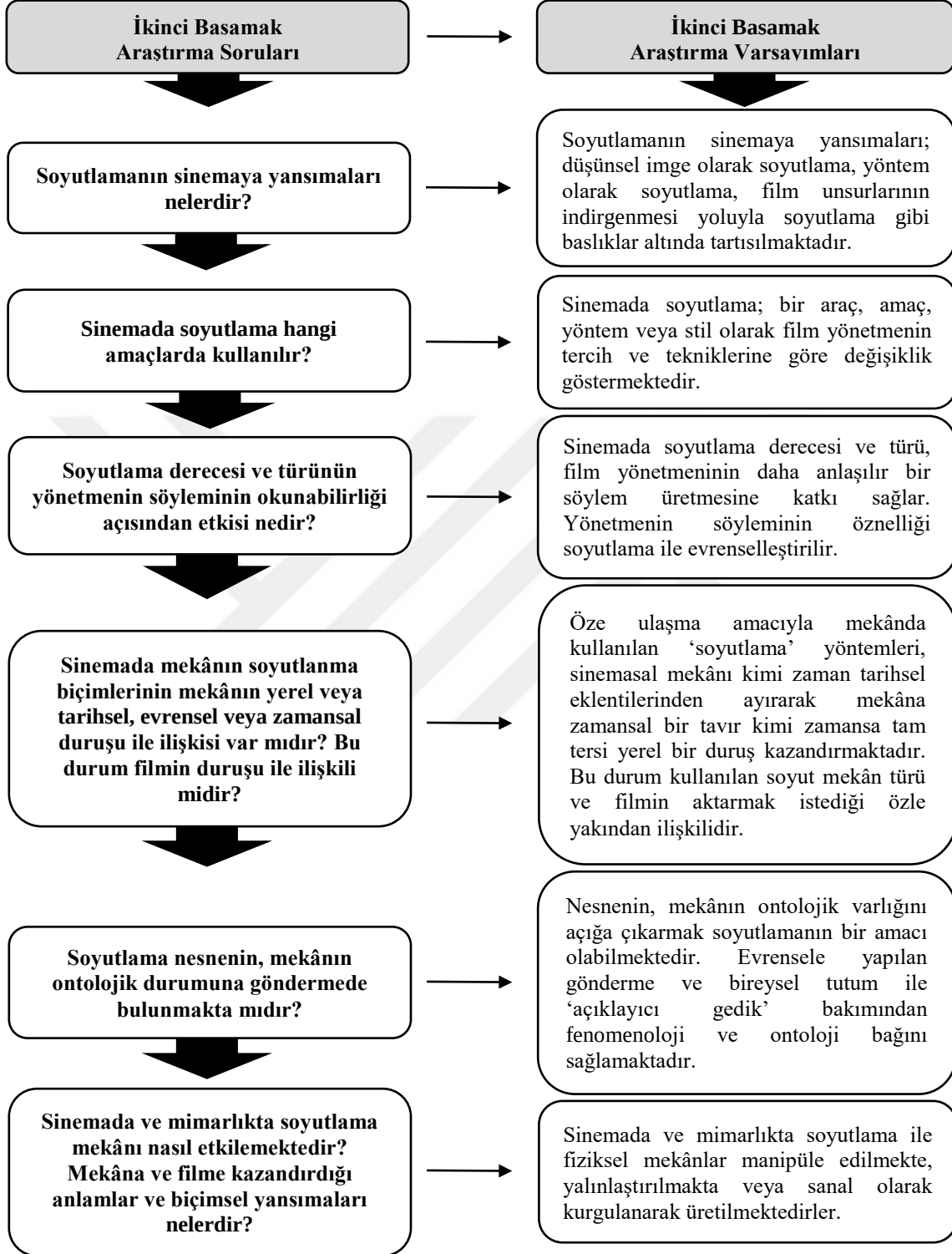
1.3. Araştırma Soruları ve Varsayımlar

Çalışmanın hedefleri doğrultusunda araştırma soruları ve bu sorularla ilişkili olarak araştırma varsayımları oluşturulmuştur. Ortaya konan sorular ve varsayımlar çalışmaya dair içeriğin ve çalışma kurgusunun oluşturulmasında önemli bir etkiye sahiptir. Araştırmada ulaşılmak istenen sorular ve varsayımlar birbiri ile ilişkili olarak Tablo 3.'de gösterilmektedir.

Tablo 3. Araştırma soruları ve varsayımları

ARAŞTIRMA SORULARI	ARAŞTIRMA VARSAYIMLARI
Birinci Basamak Araştırma Soruları	Birinci Basamak Araştırma Varsayımları
Soyutlama nedir?	Soyutlama; somut ve soyut arasında bir köprüdür.
Soyut sanal mıdır?	Sanallık büyük oranda soyutluktur fakat her soyutluk sanallık olmayabilir. Soyutlanmış olan sahte olan değildir. Soyut gerçek ve hakiki olana içkindir.
Soyutlamanın öz ve biçim ile ilişkisi nedir?	Soyutlama; öz ve biçim arasında bir köprüdür.
Soyutlamanın öz ve biçim arasındaki konumu; soyutlama derecesi ile ilişkili midir?	Soyutlama derecesi; soyutlamanın araç veya amaç olmasına, nesnel veya öznel olmasına göre değişen, soyutlamanın öz ve biçim arasındaki konumunu etkileyen önemli bir faktördür.
Mimarlıkta soyutlama ve türleri nelerdir?	Mimarlıkta soyutlama ve türleri; mimarlıkta düşünce biçimi olarak soyutlama; mimari tasarımda 'işlevsel-biçimsel-anlamsal soyutlama'; temsilde iki boyutlu, üç boyutlu veya hareketli soyutlama, manuel, analog veya dijital soyutlama gibi birçok kategoriye ayrılabilir.
Soyut mekân türleri nelerdir?	Soyut mekân türleri; düşsel ve düşünsel mekânlar, kartezyen mekânlar, yalın mekânlar ve virtüel mekânlar gibi başlıklar altında tartışılabilir.

Tablo 3'ün devamı

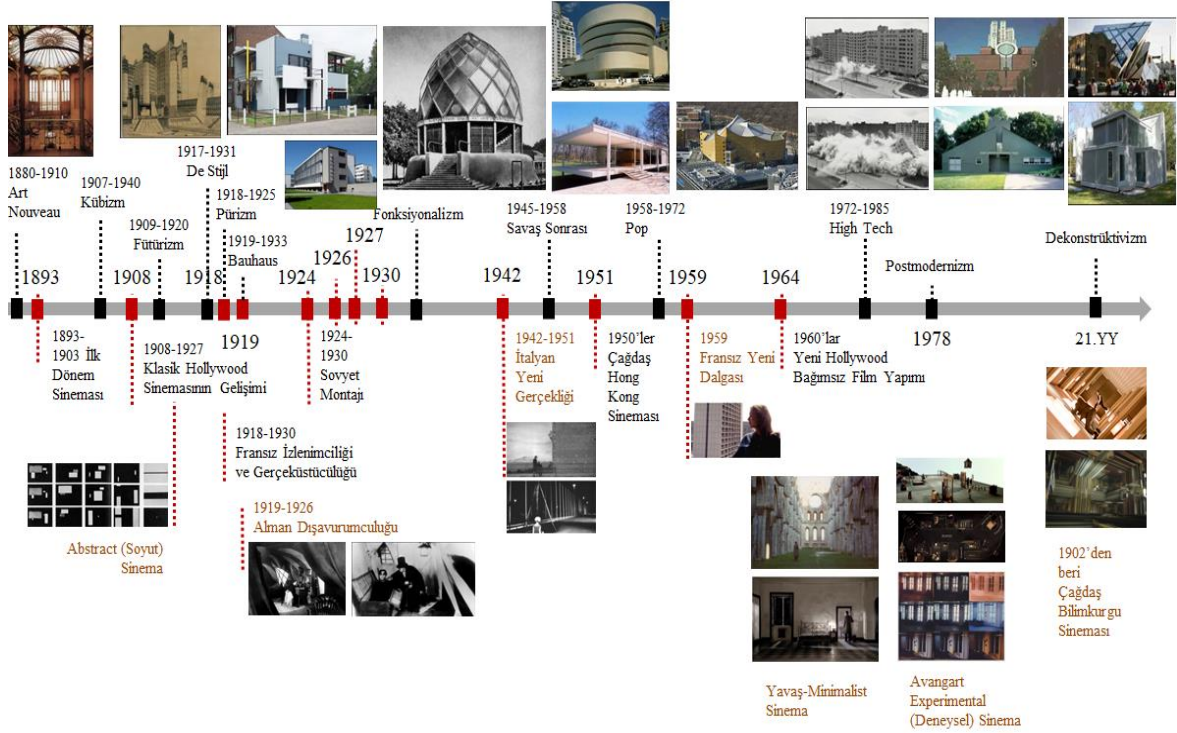


Birinci basamaktaki sorular; kuramsal açıdan öz-biçim ve soyutlama kavramlarına ve bu kavramların mimarlık ve mekân ile ilişkilerinin anlaşılmasına yönelik hedefleri barındırmaktadır. İkinci basamakta ise sinema disiplinde soyutlamaya odaklanılmış, bu

doğrultuda sinemada soyutlama biçimleri ve soyut mekân tanımlarının ortaya konulması amaçlanmıştır. Sinema ve mimarlıkta mekân özelinde soyutlama bağına açığa çıkarmak hedeflenmiştir. Film biçimi ve soyutlama biçimi arasındaki ilişkinin kavranması ve bu ilişkinin mekâna yansımalarının ortaya çıkarılması bu bölümde yer alan soruların temelini oluşturmaktadır.

1.4. Çalışma Kapsamı ve Sınırları

Çalışma; ilk adımda öz, biçim ve soyutlama kavramlarının sinema ve mimarlık disiplinleri ile ilgili olarak tanım ve ilişkilerini, ikinci adımda ise 20. yüzyıl ve sonrası sinema ve mimarlık ara kesitinde soyutlamanın yerinin irdelenmesini kapsamaktadır. Bu bağlamda sinema ve mimarlıkta soyutlama kavramının araştırılmasını ve ilgili filmler üzerinden soyutlama yönteminin mekâna etkilerinin incelenmesi hedeflemektedir. Literatür taraması ve genel okumalar, soyutlamanın 20. yüzyıl ve sonrasında çeşitli akımlar ile zirve yaptığını bu nedenle de sinema ve mimarlıktaki en belirgin örneklerinin yine bu akımlara paralel olarak bu dönemde ortaya çıktığını göstermektedir. Gerek sinemasal gerekse mimari hareketler, çeşitli sanatsal akımlar ile ilişkili, birbirine paralel olarak gelişim göstermektedir. 20. yüzyıldan günümüze değin belirli sinemasal akımlarda soyutlamanın yoğun olarak kullanımına rastlanmakta ve öne çıkan örneklerde değişen soyutlama biçimlerinin farklı mekânsal anlayışlara sebebiyet verdiği gözlemlenmektedir.



Şekil 1. 20. yüzyıl sinema ve mimarlık akımları kronolojisi

Bu aşamada 20. yüzyıl ve sonrasında soyutlamanın etkisi ile değişen mekânsal anlam ve biçimlenmenin tespit edilebilmesi için, soyutlamanın yoğun olarak kullanıldığı, belirli akım ve dönemlere mensup filmler belirlenip irdelenmiş ve bu irdeleme sonrası elde edilen sonuçlar karşılaştırılmıştır. Sinemada bu dönem, biçimci bağlamda; avangart, deneysel, soyut, dışavurumcu, izlenimci ve gerçeküstücü akımların ve gerçekçi bağlamda; Yeni Gerçekçilik, Yeni Dalga gibi modernist akımların “soyutlama” yöntemini yoğun olarak kullandıkları gözlemlenmiştir. Sinemanın akımların etkisi altında kabul edildiği, Postmodernizme kadar olan bu dönemde, sinemada soyutlamanın stilistik örneklerinin ortaya konulduğu tespit edilmiştir. Bu bağlamda çalışmanın örneklem evreni; gerçekçi ya da biçimci kategoriye girebilecek dönem filmlerinden ziyade hem gerçekçi hem de biçimci sinemasal tekniklerin başarılı biçimde kullanıldığı, “postmodern dönem sonrası auteur yönetmenlerin soyutlama yönteminin kullanıldığı filmleri” olarak sınırlandırılmıştır.

Filmlerin belirlenmesi aşamasında;

- İlk adımda IMDb (İnternet Movie Database) veri tabanı, en geniş yönetmen ve film ağına sahip olması bakımından seçilmiş ve taranmıştır.
- IMDb ve çeşitli akademik kaynaklara göre Auteur kabul edilen yaklaşık 80 yönetmen belirlenip kronolojik olarak sıralanmıştır.

- Yapılan hedefli literatür taraması ve genel okumalar ile sıralanan yönetmenlerin ilişkili oldukları akım ve dönemler listelenmiş, bu listede soyutlama yöntemini kullanan yönetmenler ayrıca tespit edilmiştir.
- Son aşama ise yönetmenlerin dâhil oldukları akıma ve dönemlerine göre kronolojik olarak sıralanması ve ilgili filmlerin seçilmesini içermektedir.

Çalışma bu bağlamda, postmodern dönem sonrası soyutlama yöntemini belirgin biçimde kullanan auteur yönetmenlerden Krzysztof Kieślowski'nin tanınmış özler ve anlamsal iletiler içeren “Üç Renk” (Özgün Adı: Trois Couleurs) serisini yani “Üç Renk: Mavi (1993)”, “Üç Renk: Beyaz (1994) ve “Üç Renk: Kırmızı (1994)” filmlerinin analizini içermektedir.

1.5. Çalışma Kurgusu ve Yöntemi

Çalışma; Genel Bilgiler, Yapılan Çalışmalar, Bulgular, İrdeleme ve Sonuçlar olmak üzere beş aşamadan oluşmaktadır.

Birinci aşamada; giriş, problemin belirlenmesi ve çalışmanın amacı, araştırma soruları ve varsayımları, çalışma kapsamı, sınırlılıkları ve kurgusu hakkındaki verilere Genel Bilgiler bölümünde yer verilmiştir.

Çalışmanın ikinci aşamasında, Yapılan Çalışmalar bölümü; ele alınan kavramlara ve bu kavramlar arası ilişkiye dair kuramsal veriler; felsefe, sanat ve mimarlık alanlarında öz, biçim, soyutlama kavramlarına dair veriler; mimarlık, mekân ve soyut mekân tanımlarına dair veriler; sinema, sinemada mekân ve mekân üretimine dair verileri içermektedir.

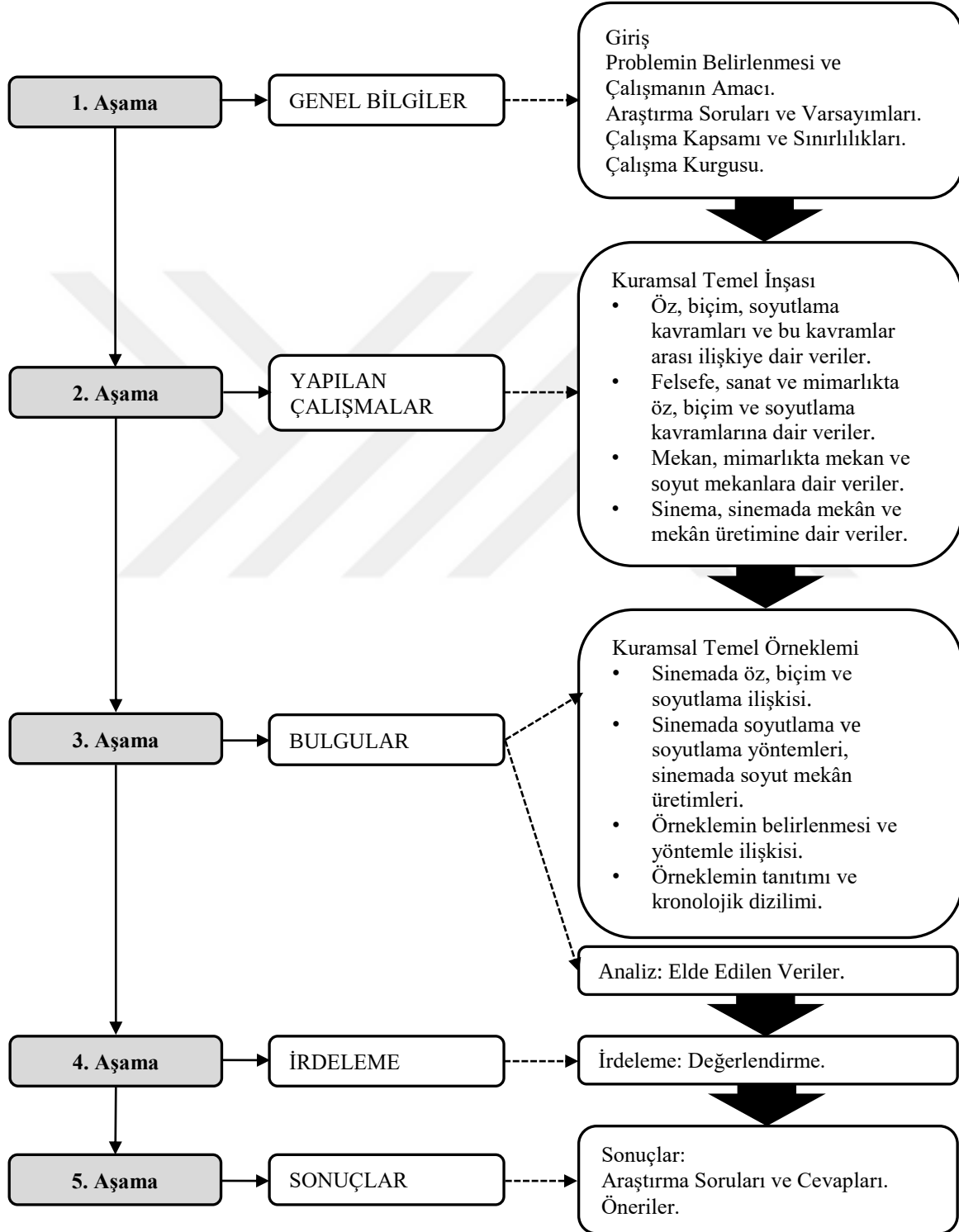
Üçüncü aşamada Bulgular bölümü; sinemada öz, biçim ve soyutlama ilişkisi, sinemada soyutlama ve soyutlama yöntemleri, sinemada soyut mekân üretimleri, örneklemin belirlenmesi ve yöntemle ilişkisi, örneklemin tanıtılması ve kronolojik dizilimi ile analiz gibi kuramsal temel örnekleme dair verileri içeren başlıklarından oluşur.

Dördüncü aşama ise analiz aşamasında elde edilen verilerin değerlendirilmesini içeren İrdeleme bölümüdür.

Beşinci aşamada Sonuç bölümünde; çalışma bağlamında yapılan araştırmalar ve analizler birbirleri ile ilişkilendirilerek değerlendirilmekte ve sonuçlara ulaşılmaktadır. Elde edilen sonuçlar, araştırma soruları ve varsayımları çerçevesinde; öz-biçim ve soyutlama ilişkisi, mimarlıkta soyutlama, sinemada soyutlama, sinema ve mimarlıkta soyutlama gibi

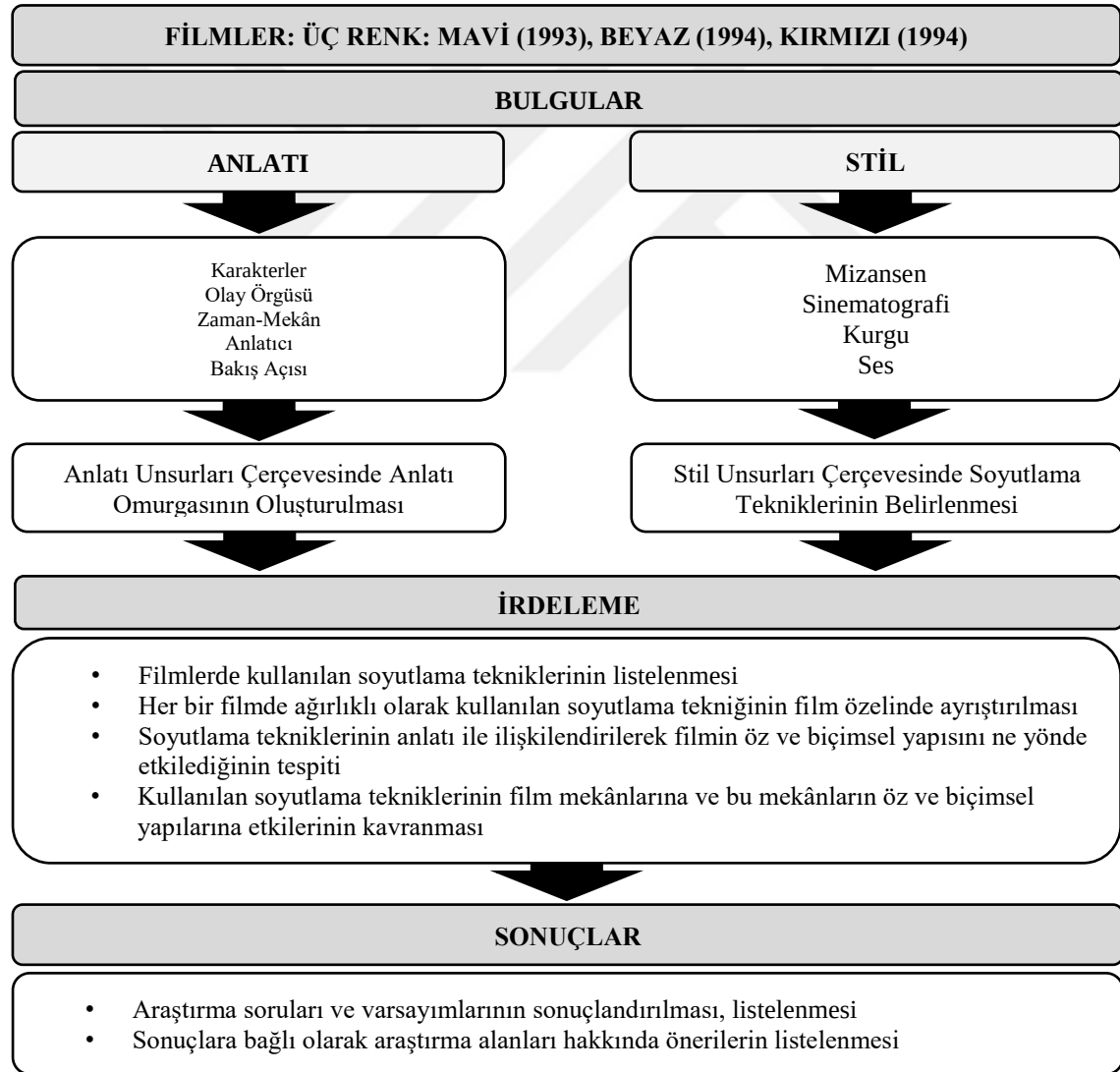
çeşitli açılardan ele alınmakta ve bu bağlamda olası araştırma alanları hakkında öneriler listelenmektedir (Tablo 4).

Tablo 4. Çalışmanın genel kurgusu



Çalışmanın yöntemi; görsel ve işitsel içerik analizi olarak belirlenmiştir. Seçili filmlerin analizi, “anlatı” ve “stil” özelinde yapılacaktır. İlk adımda “karakterler, olay örgüsü, zaman ve mekân, anlatıcı ve bakış açısı” gibi unsurlardan oluşan anlatı hatları, olay örgüsü özelinde oluşturulacak, daha sonra yönetmenin stilini oluşturan soyutlama teknikleri “mizansen, sinematografi, kurgu ve ses” başlıkları altında tespit edilecektir (Tablo 5). (Bununla ilgili tüm detaylı açıklamalara; çalışmanın BULGULAR bölümünde yer verilmiştir).

Tablo 5. Çalışmanın Kuramsal Temel Örneğine ilişkin BULGULAR, İRDELEME ve SONUÇLAR bölümleri kurgusu



Sonraki aşama olan İRDELEME bölümünde; ilk olarak teknikler genel olarak ve film özelinde listelenecek, daha sonra anlatı ile ilişkilendirilerek öz ve biçim ilişkisini ne yönde etkilediği ortaya konulacaktır. Son adımda ise çalışmanın genel sonuçları ve film analizleri ile ortaya konulan sonuçlara değinilerek araştırma sorularının bu sonuçlar ışığında cevaplandırılması hedeflenmiştir.



2. YAPILAN ÇALIŞMALAR: KURAMSAL TEMEL İNŞASI

2.1. Öz

*“Özü soran soru her seferinde, özü sorulan şeyin kendisi karardığında ve karmaşıklığında, aynı zamanda insanın sorulan şeye ilişkisi yalpalanmaya başladığında ya da tamamen sarsıldığında uyanır”,
(Heidegger, 1955: Arabacıoğlu, 2005).*

Türk Dil Kurumu’na göre öz; bir şeyin temel ögesi, künh, zübde; içine, arılığını, saflığını bozacak hiçbir şey karışmamış olan, saf, arı; bir kimsenin benliği, kendi manevi varlığı gibi anlamlara sahiptir (URL-1, 2022).

Öz etimolojik olarak “iç anlamı” dile getiren eski bir Türkçe sözcüktür. Antikçağ felsefesinde Platon Aristoteles’in öğretilerinde, çoğu zaman Yunanca *ousia* deymi ile dile getirilen Öz terimi, *varolmak* anlamına gelen *es* kökünden türetilen *essentia* sözcüğüyle Latinceye çevrilmiştir. Herhangi bir nesneyi *vareden* gereçlerin tümünü, bir şeyi neyse odur yapanı dile getirir (Hançerlioğlu, 1993; Cordan, 2002).

Öz tarihsel süreçte pek çok farklı anlama gelecek biçimde kullanılmıştır. Çeşitli disiplinlerde, kimi zaman “özdek, töz (*ousia*), arkhe, doğa, ruh, erek(neden), tin, anlam, benlik, bilinç, içerik, ne’lik, ide, fikir...” gibi kavramların yerine kullanılırken kimi zamanda kendisi bu kavramlarla tanımlanagelmıştır.

Başlangıçta çoğu zaman özdek, arkhe ve töz (*ousia*) kavramları yerine kullanılan özün karşılığı varlık felsefesinde aranmıştır. Özdek olarak öz; “evrenin temel yapı gereci, bir şeyi kapsayan, meydana getiren öge”, metafizikte ise “durgun, değişmez uzay ve zamanda aynı kalan töz” olarak karşımıza çıkmaktadır (Özderin, 2008). Töz olarak öz; kendinde olan ve kendisiyle kavranandır, kavramı başka bir şeyin kavramından oluşturulması gerekmeyendir. Yani varlığın aslını kuran esastır (Özkan, 2017). Töz, bireysel somut varlık iken öz bu varlığın mahiyetidir. Bu bağlamda öz ile töz iç içedir. Arkhe olarak öz; temel ilke, ilk neden, ana madde, köken, başlangıç anlamlarında kullanılmıştır (Aydoğdu, 2020). Görüldüğü üzere bu kavramlar çerçevesinde benzer çağrışımlar ile karşılığını bulan öz kavramı esasında “var olan nedir?” sorusuna karşılık aranan “bir şeyi o şey yapan” (*to ti en einai*) şeydir. Aristoteles’e göre; “Olan her şey, bir şey vasıtasıyla, bir şeyden hareketle bir şey olur” (Aristoteles, 1996). Öz işte o içsel vasıta olarak varlığın varlığa gelme sebebidir.

Erek olarak öz; neden, tanım, ilk hareket ettirici, “kendisinden ötürü maddenin belli bir şey olduğu”, “varlıkların niçin’i olan biçim” ve “nesne aynı töz olarak kaldıkça değişmeyen yönü” gibi anlamlarda kullanılmıştır (Saldıray, 2011). Bu bağlamda varlığın amacı, ereksel nedeni, cevheri, manevi yönü olarak ruh, varlığın özüdür. Ersal’a göre, ruh canlının harekete geçirici, biçimsel ve ereksel nedenidir. Ruh bedenden ayrı bulunmadığına göre biçimlenme ve biçim değiştirme türleri canlının bütününe içkin kapasitelerdir (Ersal, 2013). Bu nedenle varlığın; ruhu, tinsel, manevi yönü, doğası, anlam dünyası, düşünsel yanı “özü” oluştururken bedeni, maddi varlığı, fiziksel, algılanabilir yanı ise “biçimini” oluşturmaktadır. Biçimin özü içerdiği, özün de biçimi gerektirdiği bir ilişki içinde varlığın bütünlüğü sağlanmaktadır.

Metafizikteki tanımı ile öz; “Değişen biçim ve görünüş karşısı olarak değişmeyen gerçek” anlamı taşımaktadır (Hançerlioğlu, 1993). Kimi zaman şeylerin ayırt edici niteliği olarak tikel varlıklarda aranmış, kimi zamansa şeylerde ortak olarak bulunan nitelik olarak tümellerle ilişkilendirilmiştir. Değişen biçimlerin nedeni olarak öz de toplumsal gerçeklikler, sosyo-kültürel ortam, bilimsel gelişmeler gibi pek çok faktörün etkisi altındadır ve bu faktörlere bağlı olarak sürekli değişim geçirmektedir. Biçimsel değişimlerin nedeni özsel dönüşümlerdir. Toplumsal değişim ve gelişmelere paralel olarak yeni özler doğar ve özler kendini ifade eden yeni biçimlere dönüşür. Öz bir tekillikten ziyade, bir objenin onun kökenini, karakterini ve gelişimindeki eğilimleri belirleyen en derin ve en istikrarlı özellik ve ilişkilerin toplamıdır (Ergüven, 1995). Bu nedenle öz kavramı çeşitli disiplinlerde tarihsel süreçte farklı anlamlar kazanarak evrilmiştir.

Tarih boyu gerçeklik ve varlık ile ilişkilendirilen öz, çeşitli yaklaşımlar ile ele alınır. Özü; nesne ağırlıklı ve özne ağırlıklı ele alan yaklaşımlar ile özne ve nesnenin karşılıklı ilişkisinde açıklamaya çalışan yaklaşımlar bulunmaktadır. Nesne ağırlıklı yaklaşımlar, özün değişmezliğinin savunulduğu yaklaşımlardır. Gerçeklik öznenin her türlü deneyiminden ve bilgisinden bağımsız olarak vardır. O, ontolojik temel yasalara ve yapılara veya temel ilkelere (arkhe), kendinde içkin olarak sahiptir. Bu yaklaşım, özneyi dışarıda bırakarak özü, salt nesneye ilişkin değişmez bir nitelik olarak ele alır (Arabacıoğlu, 2005). Özne ağırlıklı yaklaşımlar özneyi ve onun deneyiminden gelen gerçekliği ön plana almıştır. Bu yaklaşım da ilineklere, değişebilen, değiştirilebilen özellikler toplamına ağırlık veren yaklaşımdır (Çotuksöken, 2004; Arabacıoğlu, 2005). Özü, özne ve nesne ilişkisi içinde ele alan ontolojik yaklaşımlarda ise değişmez öz ve biçimden ziyade öz ve biçimin bütünlüklü diyalektik ilişkisinin süreç kavramı ile ele alınması söz konusudur.

2.1.1. Felsefede Öz

Felsefede öz sorunsalının, varlığın neliği üzerinden tanımlana gelmesi ontoloji dâhil pek çok disiplinin sorularını bu kavram üzerine temellemesine neden olmuştur. Bugün sorduğumuz soruların pek çoğunun altında örtük olarak yer alan öz kavramı, tanım, aidiyet ve kimlik belirleyici bir kavram niteliğindedir. Bu nedenledir ki düşünüş, kendiliğin farkındalığı olarak bilinç ve haliyle felsefe, öz kavramı ile başlar.

Antikçağda doğa filozofları özü; ilk maddenin ne olduğundan yola çıkarak evrene ve varlıklara ait tümel bilgi olarak kabul etmiş, çokluğun nedeni olarak biçimleri, birliğin nedeni olarak maddeyi görmüşlerdir (Cevizci, 2001; Bravo, 2005). Bu bağlamda özü, kurucu esas öge olarak -hava, su, ateş ve toprak gibi- somut özdek bir maddede aramışlardır. Platon'un idea, biçim olarak ele aldığı özler ise duysal dünyanın varlık sebebi, asıl gerçekliği anlamında kullanılmıştır (Coşkun, 2013). Aristoteles ise özü; bir şeyin tözünü oluşturan esas şey, dayanak olarak ele almıştır. Skolastikçiler'e ve Descartes'e göre öz, algılayanın ya da düşüncenin nesnesinin doğasına ilişkin olandır (Ergüven, 1995). Spinoza'ya göre ise, bir şeyin kendisi, doğası olarak kabul edilmiştir (Özkan, 2017). Özetle öz; varlığı o varlık yapan içsel fonksiyonlar; varlığın yapısını kuran şey ya da şeylerin temel özellikleri; değişime neden olan ama kendisi değişmeyen, kalıcı olan; şeylerin kendine özgü belirtisi ya da ayırt edici niteliği olarak değerlendirilmiştir (Aydoğdu, 2020). Nesne merkezli bu anlayışlar, özü nesnenin kendisinde içkin halde arayarak değişmez bir nitelik olarak kabul etmişlerdir.

Hegel'e göre öz; varlık ile kavram arasında yer alan şeydir. Hegel diyalektiğine göre öz, karşıtlıklardan doğmakta ve karşıtlar ile birlikte var olmaktadır. Husserl'e göre, bir nesnenin kendisi ne ise o yapan bu nesnenin herhangi bir özelliğinden önce bu özelliği olanaklı ve anlaşılır kılan zorunlu yapısı olarak ortaya çıkmıştır. Özü, varoluş kavramı ile elen alan Sartre'a göre, varoluştan ayrı tutulmaması gereken ve burada varlıktan ayırt edilemez olan kavramdır. Croce'ye göre ise öz; ifade eylemi için zorunlu bir çıkış noktası, biçim alabilir olan fakat biçim almadığı sürece belirlenebilir niteliğe sahip olmayan şey olarak ele alınmıştır (Ergüven, 1995). Bu anlayışlar ise nesnenin gerçekliğinin özneye, algılayana göre değişebilir yapısına bağlı olduğunu savunarak özün, salt nesnede değil nesneyi algılayan özne ile ilişkisinde, değişip dönüşebilen nitelikler toplamı olarak ele almışlardır.

Antikçağda öz; olanaklılık olarak kabul edilen tanımla birinci töz, doğa iken, Ortaçağ felsefesi özü, varoluş kavramı ile anlamlandırmıştır. Tanrı tarafından belirlendiğine inanılan özler; ilahi olan varoluşta işleyen yazgısallık olarak ele alınmışlardır. Aydınlanma sonrası ve Modern Çağ'da ise öz, doğa olarak yorumlanmıştır (Coşkun, 2013).

İdealizm ve Materyalizm ayrımında da felsefede öze yönelik farklı yaklaşımlar mevcuttur. İdealist felsefeye göre insanın özü; tin, varoluş, bilinç ile ilişkilendirilerek maddeyi öncelerken, materyalist felsefede öz madde temelinde ele alınmıştır. Bu anlayışa göre, zihnin maddi olanın bir yansıması ve ürünü olarak değerlendirilir. Materyalist felsefe insanın özünü; içinde bulunduğu; üretim biçimi ve ilişkilerine göre biçimlenmiş toplumsal ve siyasi koşullar içinde aramıştır (Coşkun, 2013). Engels'e göre (1992), "madde tinin bir ürünü değildir, ama tinin kendisi maddenin en üstün ürününden başka bir şey değildir" (Engels, 1992; Coşkun, 2013). Bu nedendir ki Endüstriyel Devrim, maddenin üretim biçimini değiştirerek onu mekanikleştirmiş, seri üretim ile otantikliğini (özgünlüğünü) ortadan kaldırmıştır. Böylece 20. yüzyıl sonrası yaşanan krizler ve köklü değişimler bir paradigma değişimine neden olurken özü oluşturan geleneksel anlamın yitimi gerçekleşmiştir.

Günümüzde ise Kartezyen felsefenin madde-tin, akıl-beden, özne-nesne gibi ayırıcı ikilikleri giderek yıkılmakta, Yeni Materyalizm, Eyleyici Gerçeklik veya Yeni Ontolojik felsefi düşünce akımlarına göre, insan merkezi konumundan inerek nesne ile eşit konumda yer almaktadır. Özne ve nesnenin birbirine üstün gelmediği bu posthümanist felsefi anlayış, özü tüm maddelerin eyleycilik kapasiteleri ile biçimlenen, sürekli olarak oluş ve değişim halinde bir diyalektik süreçte tanımlar.

2.1.2. Sanatta Öz

Sanatın varoluşsal amacı, ortaya çıktığı andan itibaren öze yönelir. Sanatta öz; bir şeye bir varlığa özgü temel nitelik, onu oluşturan düşünce anlamında kullanılmaktadır. Öz belirleyici, biçim belirlenen unsurdur. Öz kavramının yapısı açıldığında, "tema, konu, anlam, içerik, estetik fikir..." gibi kavramlar ile karşılaşılır (Ergüven, 1995). İçerik olarak öz; "biçimin nedeni olan gerçekliğe ilişkin her şey, biçimin şöyle ya da böyle olmasını etkileyen bir etken olarak tanımlamaktadır" (Aksoy, 1987). İçerik, sanatçının alıcılara iletmek istediği ileti, mesajdır. Tema olarak öz; "yapıtın arkasındaki siyasal, dinsel, felsefi, estetik düşüncedir". Bunların bütünü oluşturan öz ise; "bir sanat yapıtındaki ideadır".

Sanatçının iç ve dış dünyası ile yaptığı hesaplaşmanın, düşüncenin, anlamın sanat eserinde somutlaşmasıdır (Savaş, 2019). Biçim yapının dış gerçekliğine referans verirken, içerik biçimin görünür kılmaya çalıştığı özü, mesajı, anlamı ifade etmektedir.

Sanat yapıtı, insan tarafından biçimlendirilen ve doğal olarak var olmayan bir kültür nesnesidir. Bu nedenle eserin biçimini belirleyen gerçekliği yani özü, sanatçının bireysel ve toplumsal bir özne olarak konumlandığı ortam ile yani zaman ve mekânsal pek çok faktörün etkisi ile belirlenmektedir. Bir sanat içeriğinde birden fazla içerik ve gerçeklik ilintisi vardır (Pire, 2018). Eserin özü bu nedenle çok katmanlı ve çok anlamlı bir yapı sergiler. Yani sanat yapıtı öz değil özleri içermektedir.

Çeşitli sanat kuramları, sanatın özünü yani sanatı sanat yapan nitelikleri; sanatçı, eser, alımlayıcı ve bunların tümünün içinde bulunduğu çevre (doğa, toplum) unsurlarının ilişkileri çerçevesinde ele almaktadırlar (Fırıncı, 2005). Bu unsurlardan herhangi birine verilen öncelik ile sanatta öz; yansıtmacı kuram, anlatımcı kuram, duygusal etki kuramı ve biçimci sanat kuramı olmak üzere dört ana sanat anlayışını ortaya çıkarmaktadır. Yansıtmacı kuram, toplumu merkeze alarak sanat eserinin; insanı, hayatı, toplumsal gerçekliği yansıtan bir ayna olduğu görüşünü savunur. Doğanın taklidinden ziyade doğanın özü ele alınarak yorumlanmalı ve gerçekliğin özüne ulaşılmalıdır. Anlatımcı kuram ise sanatçıyı merkeze alarak sanat eserini; sanatçının duygularını, iç yaşantısını ortaya koyan bir ifade aracı olarak ele alır. Duygusal etki kuramına da, sanatın özünü, alımlayıcıda uyanan estetik beğeni ve coşkuda aramaktadır. Biçimci sanat kuramına göre ise esas olan yapıttır ve sanatın özünü doğrudan doğruya sanat ürünün kendisinde aranmalıdır (Düz, 2017).

Sanat eseri, sanatçının varoluşsal imgelemi doğrultusunda biçimlendirilerek, sanatçıya, biçimlendirme sürecine, dönemine, malzemesine, yapım sistemine vb. birçok unsura dair veri barındıran bir bilgi nesnesine dönüşmektedir. Bu faktörlerin altında, sanat yapıtında öz yani anlam, çoğu zaman örtüktür ve alımlayıcısını bekler (Parsa, 2016). Özün örtüsü ise biçimdir. Özne, yapıt ile karşılaşmasında ilk olarak özün örtüsünü yani biçimi algılar. Daha sonra anlamı kavrar. Yani eserin ortaya çıkması, sanatçı, sanat eseri, alımlayıcı ve ortam unsurlarının her birinin aktif katılımı ve süreci yönlendirmesi ile mümkündür. Anlam olarak öz, sanatçının yaratım sürecinden, alımlayıcı ile eserin karşılaşmasına, anlamlandırılmasına ve hatta eserin mevcudiyetinin son bulmasına veya biçim değiştirerek başkalaşmasına kadar her anında yeniden üretilerek varlığını sürdüren bir ekrandır. Dolayısıyla öz; sanatçı, eser, alımlayıcı, toplum gibi tüm unsurların ve hatta mikro ve makro

düzeyde eylecilik kapasitesine sahip tüm ögelerin ve atomların rezonansı ve ilişkisi dâhilinde ortaya çıkmaktadır.

Sanatsal eylem yüzyıllardır özü yansıtmaya ve öze ulaşma gibi amaçlar ile gerçekleştirilmektedir. Tarih öncesi çağlardan günümüze pek çok sanatsal akım ve hareket içerisinde sanatçı, eserini özsel amaçlar doğrultusunda ortaya koymaktadır. Öze ulaşma etkinliğinin, sanat kuramları içinde “saltık olanı” ele geçirme ve yansıtmaya, görüneni değil düşünüleni aktarma, görünenin “bağlamını değiştirerek özsel biçimlerle aktarma” anlamları ile var olduğuna rastlanmaktadır (Beşgen, 2001). Sanatçı var olan gerçekliği kimi zaman yorumlayarak, parçalayarak, bozarak, çarpıtarak, yalıtıp, indirgeyerek, manipüle ederek veya soyutlayarak, çeşitli yaklaşım ve teknikler doğrultusunda, gerçekliği yeniden var etmektedir. Sanat eserini var eden sanatçının tutumu, yöntemi, yapım tekniği gibi unsurlar değişse özün sanat eserini kurucu yapısı aynı kalmaktadır. Çağlar boyu sanatta öz kimi zaman biçime uygunluğu, karşıtlığı, kimi zamansa kopukluğu bağlamında ama mutlaka biçimle ilintili olarak varlığını sürdürmektedir, çünkü sanatın kendine özgünlüğünü sağlayan doğası, onun varoluş nedenidir. Bu varoluşsal amaç, özün somutlanmasıdır.

2.1.3. Mimarlıkta Öz

“Bir yapıtın içeriği, kendi biçiminin anlamıdır, onu oluşturan işaret sisteminin anlam yüküdür, yapıtın tüm görüntüsel dokusu içinde barınan ve oradan çıkan manevi bildirimdir” (Kagan; Şamlıoğlu, 2010). Her mimari yapıt fiziksel, işlevsel ve estetik gerekçelerinin yanı sıra bir mesaj, ileti ve anlam taşıyıcısıdır. Yapıtın özü; düşünsel, kurgusal boyutu, temelinde yatan ideası, niyetidir (Mertol, 2019). Mimarlıkta öz Gür’e göre; mimari nesnenin siyasi ve dini dizgelerle kurulan ilişki düzeni ve binanın okur için anlamıdır. Bu nedenle kavram; mimarinin daha çok siyasi, dini ve sosyo-kültürel söylemlerinin bir teması olarak ve bir binanın “yüce amacı: işlev ve anlamı” şeklinde kullanılmaktadır (Gür, 1998; Beşgen, 2001).

İşlev olarak öz; “mimarlığı diğer sanatlardan ayıran özelliği, fiziksel ve ruhsal ihtiyaçlara cevap vermesi gerekliliğidir”. Mimarlığın varoluşsal amacı bu ruhsal gereksinimleri de karşılayarak aidiyetin gerçekleştirilmesidir (Arabacıoğlu, 2005). Modern mimarlıkta “biçim işlevi takip eder” (Sullivan, 1896; Çil ve Güner, 2011) söylemi de bu bakımdan mimarlığın özünü işlevde arayan bir bakış açısını yansıtmaktadır. Ancak öz kavramı bir takım gereklilikler ile biçimlense de işlev, özü belirleyen tek faktör değildir. Bir

sanat yapıtı olarak mimari ürünün karşılaması gereken anlamlar, iletmesi gereken mesajlar ve estetik ideler onun özüne dair bir takım belirlemeleri oluşturmaktadır.

Mimari yapıtı sanat ürünü olarak konumlandıran bir diğer faktör ise yapıtın estetik yönüdür. Estetik kriterler salt biçimle ilişkili değil anlama da yöneliktir. Tomonobu; “Güzellik biçimde değil biçimin altında yatandadır. Biçim sadece görünür olmayan, hissedilen ve esinlenilen imgenin sembolüdür” der (Tomonobu, 1968; Süleymanova, 2021). Bu bağlamda fiziksel, ruhsal ve estetik gereklilikleri karşılaması gereken formun anlamı; toplumsal, kültürel ve tarihle ilişkili olarak onun semantik düzeyine ilişkindir. Mimarlıkta anlam; hatırlatıcı (bellekssel), iletişimsel, duygusal niteliklere sahiptir (Cordan, 2002). En nihayetinde yapıda anlamsal gereklilikler de yapının temelinde yer almaktadır. Biçimlendirme eylemi bu anlamsal gereklilikleri karşılayan özü açığa çıkarmayı hedefler. Harries’e (1997) göre; “Bir mimari yapıt, kendisini kendi özünde daha görünür hale getirecek şekilde temsil eden bir yapıdır” (Arabacıoğlu, 2005).

Alexander’a göre ise formu oluşturan bütün nedenler ve gereklerin tümüne öz ya da kapsam denir (Alexander, 1964; Yakan, 1999). Yapının temsil etme, işaret etme, imleme ve anlamlar oluşturma gibi işlevleri (Meral,2016), onun özüne ait sembolik, ikonik, simgesel anlamlarına ilişkindir. Bu bağlamda anlam olaylarının meydana gelmesinde süre faktörü ve çevresel faktörler etkilidir. Colquhoun da mimarlıkta kan bağı benzetmesini yaparak sosyal hayatın diğer alanlarında olduğu gibi, mimarlıkta da anlamsal süreklilikten kaçılmayacağını savunmuştur. Bu noktada Colquhoun ‘ikonik’ iletişim değerindeki, ürünler ile modern mimarlık ürünleri arasında kan bağı metaforu çerçevesinde bir süreklilik ilişkisi içinde olduğundan bahseder (Mertol, 2019). Bu anlayışa göre öz tarihsel süreklilik içinde biçim ile özdeşleştirilerek kollektif bellek aracılığı ile aktarılır. Özün, anlamın kodlanması olarak mimari yapıtın sembol, simge veya ikon olma özelliği, öz ve kollektif bellek ilişkisinin yansımasıdır. Bu çerçevede mimarlık nesnesinin bir iletişim aracı olarak anlam taşıyıcılığını vurgulansa da bazı anlayışlar da mimari yapıtın kendine referanslı yapıda olduğunu ve formun sadece kendi kendini temsil ettiğini savunurlar (Mertol, 2019).

Sanatsal kuramlara yansıdığı biçimiyle mimarlıkta öz; nesne, özne veya özne ve nesnenin ilişkisi merkezinde; yapısalcı, fenomenolojik ve ontolojik yaklaşımlar çerçevesinde ele alınmıştır. Dilbilim, göstergebilim gibi yapısalcı yaklaşımlar özü; mimari nesneye içkin değişmez bir nitelik olarak kabul edip çözümlemeye çalışmaktadırlar. Fenomenolojik yaklaşımlar özü; mimari yapıtı algılayan öznede arayarak yapıtın öznenen özneye değişen algısal niteliklerine dikkat çekmektedirler. Mimari yapıtın süre ile ilişkili

olarak hareket temelinde algılanması, nesneyi meydana gelişindeki her türlü fenomenolojik algının toplamı olarak ele almayı sağlar (Mertol, 2019). Ontolojik yaklaşımlarda ise mimari öz; mimari yapıt ile öznenin ilişkisinde açığa çıkmaktadır. Mimari yapıt özne ile eşdeğer bir varlık olarak ele alınmakta, anlam tarafların bütünlüklü ilişkisinde aranmaktadır (Ersal, 2013).

Birçok farklı yaklaşım ile tarihsel süreçte farklı anlamlar kazanan ve farklı yansılar bulunan öz kavramı sürekli bir dönüşüm içerisinde. Bu bağlamda mimarlığın esas edimi olan biçimlendirme de öz ve biçim ilişkisi bağlamında özsel dönüşümlere bağlı olarak evrilmektedir. En nihayetinde mimari yapıtta öz, birçok farklı değişken ile belirlenen ve sürekli değişerek biçimi de değiştiren bir nitelikte, yapının “ruhu, benliği, anlamı ve aurası” gibi anlamlarda kullanılmaktadır.

Özün çeşitli disiplinlerde çeşitli dönemlerde, geçmişten günümüze evrim geçirerek pek çok farklı anlam ve kavram ile ifade edilmesi, tek ve kesin bir tanımının yapılmasının güçlüğüne göstermektedir. Özün antikiteden günümüze birlikten çokluğa, değişmezden değişene doğru geçirdiği dönüşüm, mimarlık dâhil bütün disiplinlerin gerçeklik ile ilişkisinin bir yansımasıdır. Özün gerçekleşmesi biçim almasına bağlı olduğundan ve öze ilişkin tanımlar biçimi içermek zorunda olduğundan denilebilir ki özün esas unsuru biçim, biçimin esas unsuru da özdür. Öz ve biçim varlığın birbirine indirgenemeyen ve birbirinden bağımsız düşünülemeyen, temel gereçleridir.

2.2. Biçim

*“Gerçek olan, biçimin sürekli değişimidir: Form, bir geçişin yalnızca anlık bir görüntüsüdür”,
Henri Bergson (2018, Uluengin, Tüm Ötekilerin Kenti).*

Antikçağ’da Aristoteles tarafından “morphē” ve “eidos” deyimleri ile karşılık bulmuş olan “biçim” teriminin, Batı dillerindeki ortak karşılığı olan “form”, etimolojik olarak Yunanca “morphē” sözcüğünün sessiz harflerinin yer değiştirmesi yoluyla Latince’ye aktarılan “forma” sözcüğünden gelmektedir (Hançerlioğlu, 1993). Türkçe’de “biçmek” kökünden türetilmiş olup, herhangi bir varlığı sınırından biçim (biçmek) ve kesim (kesmek) yoluyla çevresinden ve başkaca her şeyden ayırarak belirtmedir (Meral, 2016). Biçimin, Arapça’da “şkl (شكل)” kökünden gelen “şekil” ile eşanlamlı olarak “tamamlama, son şeklini verme” anlamı da bulunmaktadır (URL-2, 2022). “Biçmek” ve “şekil vermek” fiillerini

temel almaları aslında onun bir işlemin sonucunda ortaya çıktığının (Gönül, 2014) ve bir sürecin ürünü olduğunun göstergesidir. Türk Dil Kurumu'na göre ise biçim, “bir nesnenin dış çizgileri bakımından niteliği, dıştan görünüşü, şekil, eşkâl” ve “sanat ve edebiyat eserlerinde dış görünüş, form” (Akalın, I. ve Halık, 2011) olarak tanımlanmaktadır.

Ching'e göre biçim birkaç anlama sahip muğlak bir terimdir. Biçim; nesnesin dış görünümüyle, herhangi bir şeyin eyleme geçtiği, kendini görünür kıldığı kısmi bir koşulla veya herhangi bir eserin düzenleniş tarzıyla ilgili olabilir. Bu bağlamda biçim, hem içyapıya, hem dış yapıya, hem de elimizdeki bütüne birlik hissi veren ilkeye gönderme yapmaktadır (Ching, 2002).

Biçim, antropolojik bakış açısıyla bütünün ve/veya bütünü oluşturan elemanların insan fizyolojisi, postürü, vücut oranları gibi etmenlerle oluşturulması şeklinde yorumlanmaktadır (Turan, 2011). Toplumbilimleri sözlüğüne göre ise biçim, “toplumsal olguların kurucu öğeleri arasındaki iç bağlantı, örgütleniş yöntemi ve etkileşme düzeni” (Ozankaya, 1975) olarak tanımlanmıştır.

Matematikçi Monge'a göre, “biçim bir cismin dış sınırlarıdır” (Yakan, 1999). Biçimi “kuvvetler diyagramı” olarak tanımlayan D'Arcy Thompson'a göre de değişen oranlara sahip birçok kuvvet tarafından biçimlendirilen, zamanın bir kesitindeki durumdur (Thompson, 1992; Türkoğlu Sülü, 2018). Eczacıbaşı'na göre “Biçim; genel anlamıyla, bir nesnenin algılanan tüm maddi öğelerinin kendine özgü bir düzen oluşturan bütünüdür” (Eczacıbaşı, 1997; Kaba, 2020). Fischer ise biçimi şöyle tanımlamaktadır; ‘Maddenin belirli bir kümelenişi, belirli bir düzenlenişi, belirli bir dengeye oturtuluşudur. Biçim temel tutucu yönsemeyi, maddenin bir süre içinde dural bir duruma geçmesini açıklayan bir sözdür’ (Aksoy, 1981; Çilingir Özdemir, 2010). Biçim betimlenen canlı veya cansız nesneyi belirleyendir. Her nesnenin temsili varlığı biçime muhtaçtır. Biçim nesneyi belirleyerek nesneye bir nevi kimlik kazandırır (Oral, 2019).

Aksoy'a göre “tüm biçimler çevrelerine ve içeriklerine bağlı olarak değişirler ve ancak iç ve dış çelişkileri uyarınca yetkinleşirler”. Her biçimin (formun) bir görünen biçimi bir de görünüşünü düzenleyen örgütlenme (organizasyon) yapısı olduğunu belirtmektedir. (Cordan, 2002). Söz gelimi bir müzik eserinin, işitsel yapısı onu diğer varlıklara algılanabilir kılan görünür yapısını oluştururken, eserin düzen, ölçü, oran gibi ilkelerle organize edilmesi, biçimi düzenleyen organizasyonel yapıyı oluşturmaktadır. Özün gerçekleşmesi ve belirlenebilir hale gelmesi bakımından biçim, görünüşün ve görünüşü belirleyen ilkelerin tümüne referans vererek somut ve soyut çift yönlü bir oluşumu birleştirir. Bu birleştirme,

temelde tinsel, özsel, idesel soyut yapının maddede görünür hale gelmesi, somutlanması anlamına gelen biçimlendirme sürecini oluşturur. Çevremizdeki her şey; doğal, doğal olmayan veya rastlantısal olsun her halükarda bir oluş süreci ile varlık kazanır.

Olan her şey bir biçimlenmenin sonucudur. Doğada sayısız değişkenlik ve çeşitlilikte biçim bulunmaktadır. Var olmak (öz olarak, biçim olarak, öz ve biçim olarak) değilse de varlık olarak gerçekleşmek biçime sahip olmayı gerektirmektedir. Biçimlenme, varoluşun zaman ve mekânsal gerçeklik kazanmasıdır. Özün görünüşü olarak biçim bir süreç olarak sonlanmayan biçimlenmeye işaret etmektedir. Biçimlenme, biçim verme, biçim bulma, biçimlendirme gibi süreç belirten kavramlar, edimi yaratım olan tüm disiplinlerin merkezindedir. Felsefede düşünce biçimlendirilirken, sanatta eserin, mimarlıkta yapının biçimlendirilmesi gerekir. İnsanın kendisi dahi bir varlık biçimi olarak, çevresinde yer alan diğer bütün biçimler ile ilişkili ve etkileşimli bir biçimlenme sürecinin içerisinde, her an biçim almaktadır.

Biçimlenmeyi etkileyen; iklim, teknik ve teknoloji, inanç, politika, ekonomi, sosyo-kültürel yapı, işlev, coğrafya, jeoloji, topoğrafya, ideoloji gibi birçok değişken faktör bulunmaktadır. Bugün bu faktörleri “ortam” kavramı zemininde birleştirebiliyor oluşumuz, ortamın biçimlenişi etkileyen faktör olarak öznenin önünde konumlanmasına neden olmaktadır. Ortam zaman ve mekânsal koşulları taşıdığı kadar öznenin de içine konumlandığı bir unsur olarak, öznenin evreni algılamasını, bakış açısını ve düşünüş biçimini etkilemektedir. Söz gelimi çok farklı dönemler ve ortamlar boyunca bir el aleti olarak bıçağın biçim alması; kesme işlevi, el anatomisi, kesilecek nesneye dair stabil parametreler, malzemeye dair değişkenler vs. arasında kurulan ilişkilere bağlıdır. Farklı kültür ve zamanlara ait bıçak, balta türlerinin benzer ilişkiler üzerinden benzer biçimler alma eğilimi göstermesi, sistem-sistem etkileşimlerinin olası biçimlendirici gücünün bir göstergesidir (Sönmez ve Balcı, 2020). Günümüzde özne-nesne ayrımının bulanıklaşmaya başlaması ile bir nesnenin de en az özne kadar eyleyicilik kapasitesinin bulunduğu biçimlenme süreci, özneyi biçimi belirleyen merkezi unsur konumundan uzaklaştırmış, ortamın gerisine itmiştir. Ortam artık biçimlenmede insandan daha etkin bir etkidir.

Her biçim bir bildiridir (Göler, 2009). Doğal ve yapay olsun her nesne, eşya veya varlık biçimi; dönemine, oluşum sürecine, yaratıcısına ve dahi pek çok etkene dair bir anlatı sunma kapasitesine sahiptir. Örneğin bir taş, varlık bulunduğu coğrafyaya, topografyaya, iklimsel koşullara, kendi yaşına, malzemesine, oluşum sürecine ve kendisine etkileyen

kuvvetler gibi pek çok faktöre dair bir takım bilgileri barındırmaktadır. Yani her biçimin bir anlatısı vardır. Bu anlatı, biçim var olduğu müddetçe değişip dönüşerek yenilenmektedir.

Biçimin kendisi ve anlatısı; biçimlendirme, biçimlenme ve biçim haline gelme süreçlerini içerdiklerinden nihai bir sonlanma, bitme ve tükenme edimlerini içermezler. Antikiteden Heraklileitos'tan beri vurgulana gelen maddenin doğasına, özüne içkin değişim ve dönüşüm, biçimi devingen bir oluş tarzı olarak ele almayı zorunlu kılar. Biçim artık kendi oluşum döngüsü içindeki, herhangi bir noktanın dondurulması veya "emergent" yani belirlenen ilişkilere bağlı olarak ortaya çıkan şekilde tanımlanabilmektedir (Turan, 2011). Herhangi bir biçim içinde bulundurduğu olasılıkların yalnızca birini gösterebilir. Biçimin içinde hala başka biçime dönüşebilme olasılığı vardır. Biçim olasılıklar alanını kapsayan üst düzey bir bilgidir (Uzun, 2014). Potansiyelin edimleşmesi olarak oluş ve biçim yine içinde bir takım potansiyeller barındırmaktadır. Dolayısıyla her şey çevresindeki biçimler ve biçimlenme süreçleri ile etkileşim halinde sürekli olarak biçim değiştirmekte ve evrilmektedir.

"Her maddi bütünün eylemi biçimdir. Biçim eylem ilkesidir. Her eylem biçim yoluyla gerçekleşir" (Fischer, 1995). Eylemek biçimlendirmektir. Biçimlendirmek te en nihayetinde kendi varoluşumuza yönelen, en başta kendi özümüze ilişkin bir eylemdir. Yaratım süreci kendine dönüşlü, çift yönlü bir süreçtir. Yani biçimlenmek için biçimlendirmek gerekir. Biçimlendirmek ise özsel bir içtepi ve dürtü ile harekete geçmektedir. Biçim belli bir zamanda sağlanan dengenin ortaya çıkışıdır.

Ernst Fischer'e göre; "Biçimle öz arasındaki diyalektik ilişki kristallerde, yani katı, düzenli cisimlerin yapısında kesinlikle gözlenebilir. Biçim denilen şey sadece maddenin belirli bir kümelenişi, belirli bir düzenlenişi ve belirli bir dengeye oturuşudur; biçim, maddenin bir süre için durağan bir duruma geçmesini açıklayan bir sözdür. Oysa öz, kimi zaman belli belirsiz, kimi zaman büyük bir devinim içinde durmadan değişir; biçimle çatışır, biçimin sınırlarını yıkar, yarattığı yeni biçimler içinde gelişmiş bir öz olarak, bir süre için, yeniden dengeyi sağlamış olur" (Fischer, 1995; Göler, 2009).

Biçimin belli bir durağanlık, özün devinim ile açıklanması değişen özün değişen biçime sebebiyet vermesi anlamında okunabilir. Farklı kültürlerle ve dönemlere göre özün ve öze bağlı biçimsel anlayışın değişmesi, birçok disiplinde birbirinden farklı biçimlendirme stilleri, akım ve hareketlere sebebiyet vermiştir.

May psikolojiye göre, biçimin insanlarla birlikte var olduğu ve bir anlam ifade ettiğini ileri sürmektedir (May, 1987; Yakan, 1999). Biçimin salt insanlara ve insan algısına özgü

olmadığı bilinse de varlık olarak insanla kesişimi onun insanın anlam dünyasında birincil öge olarak konumlanmasına neden olur. Bilinçli bir insan etkinliği olan anlamlandırma faaliyeti, biçimler üzerinden biçimler vasıtasıyla gerçekleştirilir.

Biçimin; oluşu, dönüşümü, maddenin doğasını, varlığın özünü görünür kılan varlık boyutu, onun hakikatin taşıyıcısı olarak tariflenmesini olanaklı kılar. Hakikat taşıyıcı olması kabulü çerçevesinde; ifadesel bir güç olarak da görülebilecek olan form, çevremizi anlamlandırmak, onunla ilişki kurabilmek ve onun üzerinden kurulmuş anlamlar aracılığıyla diğer insanlarla iletişime geçebilmek adına önem arz etmektedir (Mertol, 2019). Biçim, insanların duygu, düşünce ve eğilimlerinin iletilmesi, toplumun yaşam deneyimlerinin kuşaktan kuşağa aktarılmasını sağlayan bir anlatım ve iletim aracı olarak dil işlevi görmektedir (Ergünay Kurtçu, 1999). Temel işlevi içeriği ifade etmek ve etkilemek olan biçimin (Oral, 2019) ilkçağdan itibaren iletişimin en güçlü aracı olarak kullanıldığı hatta yazının dahi doğanın belli görünümünün soyutlanması, biçimlenmesi sonucu ortaya çıktığı bilinmektedir. Yazı, sözlerin soyut şekillerde görünür kılınması ve elle tutulur olarak somutlaştırılmasıdır. Mısır'da Hieroglifler, Mezopotamya ve Anadolu'da çivi yazısı, soyut çizgilerin ilk kez bir anlatım sistematiğine sahip biçimle buluşmasıdır. Bu bağlamda yazı, başlangıcını özündeki biçimden almıştır (Oral, 2019). Biçimin taşıdığı ileti ve ardındaki anlamın ortaya çıkması ise, tıpkı biçimlendirmede olduğu gibi, yine belli bilişsel süreçlerin sonucudur.

	Resim	Hieroglif	Çivi yazısı	Çince	Chinese
güneş	sun				
dağ	mountain				
ağız	mouth				

d symbols.

Şekil 2. Klasikleşmiş semboller (Hughes, 2005)

Biçimin soyut-anlamsal yönünü anlayabilmek için onun dizimsel özelliklerini bilmek bir başka deyişle, biçimin görünür somut nitelikleri üzerinde durmak gerekir. Biçimin görünür yönünü oluşturan görsel özellikleri, genellikle onun geometrik yapısı ile özdeş

tutulmaktadır (Ataç, 2006). Yani biçimin algısal özellikleri içinde deneyimlenip kavranması, onun soyut idesine, özüne ulaşılmasının önkoşuludur.

Ching’e göre biçimin sahip olduğu görsel özellikler; şekil, ebat, renk, doku gibi nitelikler iken elemanların kompozisyonu ve genel örüntüyü yönlendiren çevresel özellikleri; konum, yönelim ve görsel süredurumdur (Ching, 2002). Biçimin niteliklerinin kavranması algıya bağlıdır. Çevremizi biçimler üzerinden algılarız ve gözle görülmeyen özelliklerinin yani anlamının bilincine daha sonra varırız (Mertol, 2019). Dışardan gelen uyarıcı etkiye sahip verilerin, uygun rezonansta duyu organlarında sinirsel değişimler meydana getirilerek beyne iletilmesi duyumdur. Beyindeki duyumların bilgiye dönüşerek eski imge, duyum ve deneyimler doğrultusunda kavranıp ve anlamlandırılması ise algılamaktır (Ergüven, 1995). Görüldüğü gibi algılamak, bireysel, kültürel, toplumsal pek çok parametreden etkilenen öznel bir süreçtir. Yani biçimlerin algılanması kişiden kişiye göre, toplumdan topluma, çağdan çağa göre değişmektedir.

Soyut anlamın maddi taşıyıcısı ve dayanağı olan her biçimin, kendi özgün gerçekliğinin ve özünde yansıyan gerçekliğinin bir sonucu olduğu aşikârdır. Batırbaygil; “Biçim benim beynimdeki öznedir ve benim dışımda olarak gördüğüm nesne arasındaki diyalektik (eytişim) ilişkiden doğup, gelmiştir” demektedir (Batırbaygil, 1988). Buradan biçimin sözcüklere yüklediğimiz gerçek anlamlar gibi bireyin o biçime yüklemiş olduğu anlamlar ile zihinde canlanan gerçeğin bir yansıması olduğu yargısına ulaşabiliriz (Ataç, 2006).

Algısal süreci açıklamaya çeşitli algı kuramları mevcuttur. Bu kuramlardan oldukça bilinen Gestalt (Biçim) Kuramı, biçimi kendini oluşturan öğelerin örgütsel ve yapısal ilişkileri bağlamında değerlendirmektedir. Max Wertheimer, Wolfgang Köhler, Kurt Koffka tarafında ortaya konulan ve Almanca “şekil, düzen, biçim” anlamına gelen Gestalt, algısal ve bilişsel süreçlerin bileşenlerine indirgenerek değil, bir bütün oluşturarak anlaşılabilirliğini savunur. Gestalt psikolojisi, algı ve algısal örgütlenmeyi bir takım algı yasaları (şekil-zemin, yakınlık, benzerlik, tamamlama, süreklilik, basitlik) ve algı kuralları (algıda değişmezlik, algıda seçicilik, derinlik, algı yanılsaması) çerçevesinde açıklamaya çalışır (Kaba, 2020).

Biçim tarih boyu kendisine yüklenen anlamlar ile algılanıp değerlendirilmiştir. Özsel anlam biçimin ayrılmaz ögesidir. İnsanların iletişim kurmak için geliştirdikleri yazı, gösterge, sembol, simge, ikon gibi yapılar soyut bir anlamı somutlaştıran biçimlerdir (Güner, 2010). Biçimler tarihten edinilen anlamdan koparılamaz (Özyalvaç, 2013). Biçime zaman

içinde yüklenen anlamlar, biçimin çağrışımlar yaratarak simgeleşmesini sağlar. Bu simgeler toplumların kültürlerine yerleşir ve tarihsel süreklilik içinde biçimlerden biçime (stil, üslup) geçişler yaşanır (Cordan, 2002). Yani anlamın aktarılması biçimler vasıtası ile toplumsal bellek ve tarihsel süreklilik sonucu gerçekleşir. Ancak bu süreklilik dönem dönem kırılmalar geçirmiş, sembollerin içleri boşaltılmış, biçim-öz ilişkisinde kopukluklar görülmüştür. En nihayetinde 1924 yılında yayınlanan Süprematist Manifesto’da Malevich’in belirttiği gibi; “Her yeni düşünce ona uygun yeni bir biçim ister” (Nezor, 2011). Koparılan, kırılan öz ve biçim ilişkisi yeniden kurulmak ister. Çünkü her varlık kendini bu ilişki üzerinden tanımlamaktadır. Var olmak, öz ve biçime sahip olmaktır.

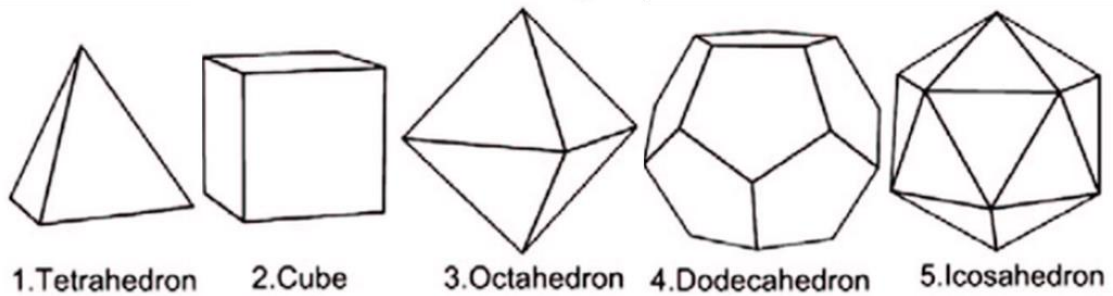
2.2.1. Felsefede Biçim

Biçimin felsefi dayanakları antikçağda ortaya çıksa da biçim üzerine düşünüş, varlığın farkındalığı ile aynı yaşıttır. Var olmak biçime sahip olmaktır. Biçim, uzay ve zamanda yer kaplayan varlığımıza verdiği referans ile varlık felsefesinin temelini öz ile ilişkisi çerçevesinde inşa eden bir kavramdır. Biçim, varlığın “nasıllığı” olarak, farklılığın ayrışmanın temelidir.

Antikçağ’da İyonyalı doğa filozofları biçim üzerinde kesin bir yargıda bulunmamış, varlığın ne’liğinin sorgulamalarını öz kavramı üzerinden gerçekleştirip özü, somut maddelerde yani doğada aramışlardır. Varlığın, kendinden oluştuğu, olmazsa olunmayacak şey olarak öz; su, hava, ateş veya toprak olarak ele alınmıştır. Varlığın değişmez niteliği olarak öze yönelmişler, değişimi nasıl açıklayacakları konusunda farklı görüşlerde bulunmuşlardır. Kimi zaman çokluğun nedenini ve niteliksel değişimi niceliksel değişim üzerinden açıklamaya çalışmışlar, somut maddelerin yoğunlaşıp sıkışması ile veya seyrekleşip ayrılmaları ile görünüşteki farklılıkların meydana geldiğini iddia etmişlerdir. Kimi zamanda “logos”, “nous” veya “sevgi-nefret” gibi düzenleyici güç ve ilkelerin farklılığı meydana getirdiğini öne sürmüşlerdir. Logos; “evrenin temelindeki ussallık” olarak Herakleitos tarafından; nous ise; “evrene ilk hareketi veren güç” olarak Anaxagoras tarafından ortaya atılmıştır. Empedokles ise sevgi ve nefret kavramlarını, “maddelerin (hava, su, ateş ve toprak olarak dört temel maddenin) birleşme ve ayrışma nedeni” olarak ele almıştır. Çeşitli ilkeler ile varlıkların nasıllığı ifade edilmeye çalışılmasına rağmen biçim kavramının doğrudan ele alınmadığı ve bir ayrıma gidilmediği gözlemlenmektedir (Saldıray, 2011).

Pythagorasçılar “biçim” kavramını, ilk defa sezen kişiler olarak kabul edilebilir. Onların varlık sorgulaması biçime öncelik vererek, biçimi “sayılar” ile ilişkilendirmelerinde temellenir. Sayı; özdeği, değişimleri durumları meydana getiren ilke olarak ele almış, ayrışmanın, niteliksel farklılıkların, “düzen, ölçü, oran” gibi niceliksel farklılıklar ile ortaya çıktığına inanmışlardır (Saldıray, 2011). İlk varlık olarak noktayı kabul eden Pythagoras’ın bakış açısıyla, noktanın devinimi ile çizginin, çizginin devinimi ile yüzeyin, yüzeyin devinimi ile hacmin yani cismin oluştuğu bir evren anlayışı söz konusudur (Hançerlioğlu, 2010).

Platon tarafından Mağara Alegorisinde ortaya atılan “idealar” yani “Biçimler Kuramı”, Pythagorasçıların etkilerini taşır. Platon evreni; “İdealar Dünyası” ve “Görüngüler (Duyular) Dünyası” olarak ikiye ayırır. Ona göre idealar yani biçimler asıl gerçekliktir ve sayılardan oluşurlar. Görüngüler yani yansımalar dünyası ise ideaların kopyalarını, taklitlerini barındırır. Asıl olan idealar, görünüşler idealarından pay aldığı müddetçe gerçekliği yansıtabilir. Platon’un “idea” ve “eidos” kavramları; “şekil, biçim, doğa ve öz” gibi anlamlara gelir. Yani öz ve biçimde bir ayrılığa gidilmemiştir. Platon’un “mutlak gerçek” olarak kabul ettiği biçim, zihinsel olarak kavranabilir, iyi ve güzelin ilkesidir. Platon’un sıkça eleştirilme nedeni ideaları yani biçimleri, şeylerden ayrı, nesnenin dışında konumlandırmasından kaynaklanır. Platon içinde yaşadığımız evrenin dört temel elementten yani hareketsizlik açısından toprağı simgeleyen küp, suyu simgeleyen ikosahedron, ateşi simgeleyen tetrahedron ve en hareketli yapıda olan havayı simgeleyen oktahedron gibi geometrik elemanlardan meydana geldiğini öne sürer. Görünüşteki ayrımın maddenin; katı, sıvı, gaz ve plazma hallerine karşılık geldiğini savunur (Akgül ve Begeç, 2020).



Şekil 3. Platonik polihedronlar (çokyüzlüler) (URL-3, 2022)

Aristoteles biçimi, statik ve dinamik zeminde iki açıdan ele almıştır. Varlığın değişmezliği bağlamında biçimi, eidos kavramıyla yani öz ile aynı anlamda kullanan Aristoteles, farklılıklar bağlamında varlığa yaklaştığında, öz ve biçim kavramlarını ayırır. Ona göre biçim; hem değişmeyen öz hem de değişen tikel ve ilineklerin taşıyıcısıdır (Saldıray, 2011). Biçimi; “bir şeyin duyularla algılanan dış görünüşü, akılla kavranabilir yapısı” olarak ele alır (Öztürk, 2011; Gürses vd., 2019). Biçim; potansiyel olan özün gerçekleşmesi, aktüelleşmesi, etken hale geçmesidir. Bu bağlamda biçim, düzenleyici ve yetkinleştirici niteliklerle ele alınır. Aristoteles, öz ve biçim ayrılığına dikkat çeken ilk filozof olsa da ona göre öz olmadan biçim, biçim olmadan da öz olamaz. Öz ve biçim varlığın birbirini gerektiren iki temel unsurudur.

Ortaçağ felsefesinde biçim, Aristotelesçi geleneğin sürdürülmesi bağlamında Hristiyan Skolastik düşünce geleneği çerçevesinde ele alınmıştır.

Yeniçağ felsefesinde de biçim; “düzene girmiş olan, düzene sokan” anlamlarında kullanılmıştır. Descartes’in temellerini attığı Kartezyen düalistik felsefe, ruh ve benden ikiliği bağlamında, öz ve biçimi ayırır. Ruh-beden, akıl-duyu, özne-nesne gibi kavramları karşıt biçimde ele alarak birbirinden ayıran Descartes için madde-zihin ayrımı, ruh-beden Dolayısıyla öz ve biçim ayrımıdır. Öz ve biçim birbiri ile aynı anda var olan birbirinden farklı iki tözdür. Biçimi bedenle ilişkilendiren bu anlayışa göre, biçim; uzayda yer kaplayan ve maddesel olandır fakat bedenle duyularımız aracılığı ile algılandığından güvenilir bilginin kaynağı olarak kabul edilmez (Sarıtış, 2022). Descartes’in Modern felsefenin kurucularından sayılmasına neden olan felsefesinin bu düalistik karşıtlığa temellenmesi, ilerleyen zamanlarda pek çok ayrımı ve birbirini dışlayan kategoriye ortaya çıkarmıştır.

Kant’a göre biçim; “zihnin bir fenomende önsel olarak kavradığı şey” (Öztürk, 2011) ve “zihnin bir özelliği olarak birey tarafından maddi nesneye yüklenen nitelik” olarak tanımlanmıştır (Meral, 2016). Kant biçimi bu bağlamda, bireyin algıları ile geçerlilik kazanan ve algılayan öznenin bakış açısına göre yorumlanan bir unsur olarak ele almaktadır.

Hegel’in diyalektik felsefesi için biçim; bir şeyin derin içeriğinin ona zorunlu olarak kazandırdığı somut, yani dış görünüştür (Öztürk, 2011). Biçim için “İdea, kendinde ve kendisi için hakikattir, kavramın ve nesnelliğin mutlak birliğidir” (Doğan, 2001; Peldek, 2020) diyen Hegel, öz ve biçimi ayrılmaz bir bütünlük içinde ele alır. Yani 20. yüzyıl diyalektik felsefesi için biçim, “içeriğin, özün yapısı” olarak tanımlanmıştır. Bu anlayışa göre biçim özün karşıtı değil sıkıca bağımlısıdır (Cordan, 2002). Biçim öze karşıt olmaktan ziyade öz sayesinde var olan bir unsur haline gelir. Hegel diyalektiği, öz ve biçime birbirini

tamamlayan gerekçeler olarak yaklaşır. Biçim, düzenleyici niteliğe sahip bir gerçekleşmedir (Ekler,2001).

Husserl'in fenomenolojik yaklaşımında ise biçimden ziyade fenomen (görünüş) kavramı kullanılır. Husserl'de fenomen, hem görünüşe hem de görünüşe gelenin kendisi olmak bakımından ikili bir yana sahiptir. Görünüş duyularla algılanan tekil yaşantılar iken görünüşe gelenin kendisi ise yaşantıları anlamlı kılan fenomenal özü belirtir (Çolak, 2016). Yani biçim, görünüş olarak ele alınabilir ve yapıcı kendisi dışında öze işaret eder. Biçim öze ulaşmanın yoludur.

Modern Ontoloji ise varlığı ontolojik bir bütünlük içerisinde kabul etmektedir. Nicolai Hartmann'ın (1882-1950), katmanlar teorisine ontolojik bütünlük içerisindeki varlıklar, nesneler ve evren ireal ve real heterojen bir katmanlaşma içerisinde. Biçim, duyulur irreal katmanın meydana getirdiği ve görünür olduğu, varlığın ön yapısını yani real katmanı oluşturur. Yani biçim kendinden önceki katmanların varlığına muhtaçtır (Ersal, 2013).

Postmodern dönemin ünlü düşünürlerinde Deleuze'ün kavramlar felsefesi ise biçimi; "edimsel" kavramı ile ele alır. Aristoteles'in kuvve-fiil, potansiyel-aktüel kavramlarına karşılık Deleuzyen felsefe, virtüel ve edimsel kavramları üzerine temellenir. Deleuze'ün edimsel kavramı, Aristoteles'in aktüel kavramının tersine sonlanmış bir sürecin ürünü değildir. Virtüelin edimselleşmesi, yani soyut varlığın somut hale geçmesi bir oluş ve bitmeyen süreç belirtir. Bu bakıma Deleuze'e göre biçim yani edimsel, bir süreç içerisinde, virtüel ile karşılaştırıldığında görece somutluk derecesine sahip bir oluştur (Deleuze, 2016).

Biçim üzerine antikçağ felsefesinden günümüze farklı tanımlamalar yapılmıştır. Biçim; somut özdek, öz, idea, taşıyıcı bileşik yapı, maddesel, gerçeklik karşıtı görünüş, bireyin algıları ile şekillenen bir değişken, özün yapıcı gerekçesi, özü belirten bir görünüş veya görece somut bir gerçeklik olarak ele alınmıştır. Dönemin düşünüş tarzı, toplumsal faktörler ve bilimsel gelişmeler gibi pek çok etken ile sürekli olarak değişen felsefi düşünsel yapı, biçimin aldatıcı görünüşten gerçekliğe, salt nesnesel nitelikten özne-nesne ilişkisinde anlam kazanmasına, somutluktan görece somutluğa olan yolculuğunun göstergesidir. Çağlar boyu pek çok alanda yaşanan biçimsel devrim, tıpkı özde olduğu gibi, biçime içkin niteliğin değişim ve dönüşüm olduğunu gözler önüne serer. Tarih boyu biçim, öze ve özsel yaklaşımlara bağlı olarak değişim göstermektedir.

2.2.2. Sanatta Biçim

Biçim, var olanın varlık bulduğu bileşendir. Sanatta biçim, sanat yapıtının içsel tınısını taşıyan ve onun algılanır, duyulur olmasını sağlayan ayırt edici niteliğidir. Yani biçim içsel içeriğin dışavurumu, maddileşmesidir (İnan, 1995). Hasol tarafından “somut sanatlarda belli bir temanın grafik veya plastik açıdan ifade edilişi” olarak tanımlanmıştır (Hasol, 2002; Telyakar, 2018). Read için ise; “bir sanat yapıtındaki elemanlardan anlaşılması en güç olanı, metafizik meseleleri içine alan şey biçimdir” (Öztürk, 2011; Gürses vd., 2019). Yani biçim hem tinsel olanın taşıyıcısı hem de gerçekleştirilmesi olarak ele alınmıştır. Sanat Kavramları ve Terimleri Sözlüğünde bir hacmin strüktürünü ve dış hatlarını betimlemekte kullanılan form terimi de biçimi işaret eder şekilde; “Bir nesnenin görme ya da dokunma duyu organıyla algılanabilmesini sağlayan kendine özgü gerçekliliğidir” şeklinde ele alınmıştır. Bir terim olarak sanat ve tasarım alanında, sıklıkla bir eserin fiziki görünümünü ve görsel niteliklerini tarif etmek için kullanılmaktadır (Telyakar, 2018). Ancak sanatsal yaratımın çeşitliliği biçime salt görünüm ile sınırlanamayacak bir nitelik atfeder.

Biçim, resimde görülür nitelikler; sinemada görülür ve işitilir nitelikler; mimarlıkta deneyimlenir niteliklerle; müzikte ise salt duyulur niteliklerle oluşturulur. Farklı sanatsal yaratımların farklı somutluk derecesine sahip biçimleri bulunmaktadır. Langer de (1953) görsel yaratıcılığın resim, heykel ve mimarlıkta üç farklı biçim anlayışından bahseder. Langer’e göre; resim iki boyutlu görsel düzlemler, heykel ise üç boyutlu kinetik bir hacim yaratır. Mimarlık ise, fiziki mekâna müdahale ederek, kendisinin “etnik alan” ya da “izafi mekân” olarak adlandırdığı alanı düzene koyar (Langer, 1953; Mertol, 2019). Yani sanatsal biçim; görünür algısal nitelikler ve bu nitelikleri düzenleyen kural ve ilkelerden oluşan organizasyonel bir yapıya sahiptir. Biçim soyut ve somut anlamlara gelecek şekilde kullanılmıştır. Sanatsal disiplinlerde tutarlı bir imge üretmek amacıyla bir kompozisyonun elemanlarını veya parçalarını, koordine etme, kurgulama tarzı ise eserin biçimsel yapısıdır (Güner, 2010).

Sanatta biçim, en geniş anlamıyla; bir şeyin, algılanan bütün karakteristiklerinin toplamına işaret eder. Biçim, belirli bir tasarım içinde bir arada işleyen görsel tüm elemanların bütüncül strüktürüdür. İçerik, algılanan bu biçimin, nedeni, anlamı ve barındırdığı yaşamdır. İçerik biçimi belirler ve biçim tarafından görünür kılınır. Bu anlamda ikisi birbirinde ayrılmaz durumdadır (Preble & Preble, 1985; Mertol, 2019). Yani sanat yapıtının ikili bir doğası vardır. Real ve irreal, ön ve arka, soyut ve somut, gösteren ve

gösterilen gibi bu ikili doğasında temellenen kavramlar, öz ve biçimine yönelen tanımlamalardır. Sanat yapıtı duyuşal ve düşünölür estetik bir nesnedir. Görölür, işitilir ya da duyuşal biçimiyle deneyimlenir, zihinde canlandırılır ve bu duyuşal özellikleri ile haz verir. Aynı zamanda düşünölün, seyrine dalınan bir nesnedir, yalnızca duylara hoş geldiğı için değil bir anlam içerdiği bir değır taşıdığı için de insanı ilgilendirir (Ata, 2006). Bu bağlamda yapıtın öz ve biçimi arasında bağı kurmayı yarayan süreç, hem duyuşal hem de zihinsel bir algılama süreci olarak karřımıza çıkmaktadır. Tasarımcının ilk aşamada biçimlendirme sürecinde zihninde var ettiğı biçim, alımlayıcının zihnine bu algı ve deneyim süreci ile geçer. Bu nedenle biçimi somutlamak aslında zihinden zihine soyut bir köprü inşa etmektir. Ve ancak bu köprü sayesinde öze ulaşmak mümkündür. Özün örtüklüğü, onu algılama sürecinin de derinine konumlandırır. Algılama aşamasında sanatsal nesne, önce biçimi aracılığı ile kavranır ve deneyimlenir, daha sonra anlamlandırılır.

Bu nedenledir ki sanatsal biçim, birbirinden farklı ama diyalektik olarak birbiriyle bağıntılı iki işi görmek zorundadır: Birincisi, sanatsal bir içeriğe cisim verme, ikincisi, başlı başına bu içeriğı iletme (Kagan, 1993; Ata, 2006). Yapıtın bu iletışimsel işlevi aynı zamanda biçimin bir gösterge, temsil veya bildiri olarak nitelenebilmesi sağlar. Biim tarih boyu kendisine yüklenen anlamlardan bağımsız olarak değırlendirilemez. Gösterge, ikon veya simge haline gelen biçim kendisine yüklenen anlam ile tarihsel süreklilik içinde aktarılır. Schulz (1965), onun aynı zamanda insan yaşamı ile iç içe geçmiş ritüel ve mitlerin bir taşıyıcısı da olduğundan bahsetmiştir (Schulz, 1965; Mertol, 2019). Bu nedenle biçimlendirme eylemi salt sanatın değil yaşamın kendisinin de önkoşuludur. Dış dünyadan alınan ve duylarla hissedilen her şeyi görsel veriler halinde biriktirmek nasıl ki imgelemi oluşturuyorsa, bunları kullanarak ortaya çıkarmak ise; biçimi oluşturmaktadır. (Kaba, 2020). Yani en nihayetinde biçim sezgiye dayanır ve biçimlendirme salt akıl yoluyla meydana gelmeyen, içgüdülere bağı bir çalışmadır (Read, 1974; Kaba, 2020). İçeriğe sadece işaret ederek göndermede bulunmadığı aynı zamanda onun ikamet yeri olduğu içindir ki sanatın kendisi gibi ikili bir doğaya sahiptir.

Tarihsel süreçte sanatta biçim yaratma kimi zaman öze ulaşma ve özü yansıtmaya kimi zaman da saltık olanı ele geçirme amacıyla gerçekleştirilmiştir (Beşgen, 1996). Antikçağ'da Platon ve çeşitli düşünölürlerce "ideal, güzel, iyi ve doğru" gibi kavramlarla ilişkilendirilen öz zamanla biçimin, güzellikten estetiğe çeşitli kriterlerle yüklenmesini gerekli kılmıştır. Yapıtı sanatsal değırini veren estetik ilkeler biçimde temellenirler ve öz ile etkinlik kazanırlar. Dönemin estetik değırlendirme ölçütleri, ideal biçim anlayışı, toplumsal, sosyo-

kültürel yapısı ve dini inanışlar gibi pek çok özsel belirlenim ile zaman zaman belli biçim anlayışları oluşmuştur. Bu anlayışlar biçimin ve biçimlendirmenin belli kurallar çerçevesinde gerçekleştirilme koşulunu meydana getiren üslup ve akımların doğmasına yol açmıştır. Örneğin; Mısır duvar resimlerinde, figürlerin vücutları düz, kafa yan bir biçimde, göz ise karşıdan baktığımız gibi görünmektedir. Geleneksel bir kural halini alan bu niteliklerin tüm resimlerde ortak olması, biçimin belli kurallara göre oluşturulduğu ve tamamıyla özgür bir biçimlendirme sürecinin olmadığı göstergesidir (Kaba, 2020).



Şekil 4. Antik Mısır duvar resmi, British Müzesi, Londra (URL-4, 2022)

Antikçağ'da sanatın bir mimesis (taklit) olduğu düşüncesi, doğada var olan biçimlerin doğrudan sanat yapıtında yer almasına neden olmuştur. Sanatsal biçimin ayna görevi görerek duysal somut gerçekliği yansıtmayı gerektigine inanılmış, biçimlenme sanatta ve mimarlıkta doğa ile ilişkili olarak gerçekleştirilmiştir. Ortaçağ sanatının özü ilahi olanda görmesi ile biçimlendirme dini simge, sembol ve ikonlar barındıran figüratif bir eylem haline gelmiştir. Rönesans ve Klasik sanat anlayışında ideal biçim arayışları ise antikçağda yer alan temel biçimleri yeniden yorumlaması çerçevesinde gerçekleştirilmiştir. İdeal biçimin, ölçü, oran, orantı gibi geometrik ilkeler ve geliştirilen perspektif sistemleri ile kusursuz güzellik anlayışı çerçevesinde oluşturulması, estetik kriterlerin matematiksel bir sisteme oturtulmasına neden olmuştur. Biçimsel anlamda sanat yapıtında gerçeklik ve natüralizm anlayışının sürdürüldüğü gözlemlenmektedir (Savaş, 2019).

Sanatta ilk biçimsel dalgalanmalar ise yine Klasik dönemde göze çarpmaktadır. Maniyerizm ve Romantizm gibi akımlarda, figürlerde biçimsel bozma, uzuvların gerçekçi olmayan uzama ve kısaltmalar ile deformasyonu biçimsel kırılmanın ilk belirtileri olarak

okunabilir. Bu dönem Francisco de Goya'nın eserleri bu dalgalanmaların iyi bir örneği niteliğindedir (Peldek, 2020).



Şekil 5. Francisco de Goya'nın eserlerinde biçimsel dalgalanmalar [“Satürn Oğlunu Yerken”, Prado Müzesi, Madrid (URL-5, 2022), “Tio Paquete”, Thyssen-Barnemisza Müzesi, Madrid (URL-6, 2022)].

Empresyonizm ve Ekspresyonizm akımları çerçevesinde biçimsel anlayışta, biçimsel erimler ve yer yer renk unsurunun biçimin önüne geçmesi söz konusudur. Sanatın bir dışavurum olduğu düşüncesi ile öznenin bakış açısına veya iç dünyasına yönelen biçim anlatım aracı olarak ele alınmıştır. Sanatta asıl biçimsel kırılma ise Modern dönemin başlangıcı sayılabilecek Kübizm akımı ile yaşanmıştır.

20. yüzyılda toplumsal değişimler ile üslup birliğinin ortadan kalkması, bireysel stil ve akımların doğmasına neden olmuş, aynı dönemde birden fazla sanatsal anlayış, biçimsel farklılıklara neden olmuştur. Yaşanan gelişmeler ile toplumsal ve sanatsal anlayışların sarsıldığı öz ve biçimsel devrimlerin sanatsal biçim üzerinden okunması olanaklı hale gelmiştir.

Einstein'ın Görelilik Kuramı, Kuantum fiziği gibi bilimsel gelişmeler, X-Ray ışınları ve fotoğraf makinesinin icadı, Endüstri devrimi, seri üretime geçiş gibi pek çok değişim birçok alanda olduğu gibi sanat alanında da bir anlam krizine yol açmıştır. Bu kriz sonrası yeni gerçeklik anlayışı ve öz değişimleri biçimsel bir devrimi de beraberinde getirmiştir. Kübizm akımı dönemin gelişmeleri doğrultusunda maddesel gerçekliğin sorgulandığı bir sanat anlayışı geliştirmiştir. Sanata eklenen dördüncü boyut, eş zamanlılık kavramları ile yüzeyde parçalama ve deformasyonlar yaratma sanatta soyutlama ediminin merkeze yerleştirilmesine neden olmuştur. Çoklu bakış açıları ile geleneksel perspektif anlayışının

yıkılması, biçimsel gerçeklik anlayışını tahrip etmiştir. Kübizm biçimsel soyutlama anlayışı ile sanatın tanımı ve özünü kendinde arayan biçimci soyut sanat akımlarının temeli niteliğindedir.

Kübizm sonrası, De Stijl, Fütürizm, Sürrealizm, Soyut Dışavurumculuk gibi Modern sanat akımları öze ulaşma hedefi ile soyut biçimlere yönelmiş, temel renk ve biçimler yalın, basit, saf bir anlayışta ele alınmıştır. Minimalist sanat anlayışında malzeme, renk, çizgi, doku ve biçim gibi öğeler, en aza indirgenerek yalınlaştırılmış, sade karmaşıklıktan uzak bir biçimsel anlayış tercih edilmiştir (Güner, 2010).

1960'lar sonrası ortaya çıkan Kavramsal Sanat yeni bir öz ve biçimsel devrim niteliğindedir. Bu sanatsal akım sanatta biçimselliğin yerini düşünselliğin aldığı, biçimin bertaraf edildiği bir yok biçim anlayışının göstergesidir (Güner, 2010).

Sanatta biçim, özsel koşulların eyleyciliği ile şekillenen bir biçimlendirme sürecinin ürünü olduğu için, koşullara ve sürece bağlı olarak sürekli bir devinim ve dönüşüm halindedir. Değişen biçim değişen özün sonucudur. Biçim bulmak özünde varlık bulmaktır.

2.2.3. Mimarlıkta Biçim

“Tasarımın nihai amacı formdur”, (Alexander, 1971). Bacon’a göre; “Mimari biçim (form), mekân ve kütle arasındaki temas noktasıdır” (Ching, 2002). Mimarlık nesnesinin görünür, algılanır, deneyimlenir ana unsuru biçimdir. Mimari tasarımın amacı, mekânı biçimlendirmek, fiziksel ve varoluşsal ihtiyaçları karşılayacak, anlamlı boşunlar inşa etmektir. Tarih boyu mimarlıkta biçim, toplumsal, sosyo-kültürel, coğrafi-iklimsel, teknik-teknolojik, ideolojik, politik, bireysel birçok faktöre bağlı olarak oluşturulmuş ve sosyolojik, psikolojik, sanatsal, felsefi birçok etken ve dönemin düşünce tarzı çerçevesinde yorumlanmıştır. Bu nedenle mimarlıkta biçim kavramı birbirinden farklı tanımlara sahip muğlak bir kavramdır.

Ching biçimi, “bir hacmin başlıca tanımlayıcı karakteristiği” olarak tanımlar. Biçim, hacmin sınırlarını tanımlayan düzlemlerin karşılıklı ilişkileri ve şekilleri tarafından belirlenir (Ching, 2002). Güngör’e göre biçim; “tasar haline geçerken, yani maddeleşirken her tasarımın belirli çevre çizgileriyle bir kalıba bürünmesidir” (Güngör, 1972). Hasol ise biçimi; “kullanım için gerekli koşullarla birlikte toplumsal ve fiziksel çevreye, yaşamın fiziksel, tinsel ve simgesel yönlerine ilişkin düşüncelerin nesnelleşmiş birer modeli” (Hasol, 2002) olarak tanımlamaktadır. Gürel’e göre; “bir binanın biçimi, o binanın iç ve dışının

bütün stillerden bağımsız olarak aldığı somut görünümü yani binanın plastiğidir” (Gürel, 1968; Yakan, 1999). Crisman (2007) biçimi; “nesnelerin silüetini yapılandıran etken” olarak ele alırken Shahn (1957) ise; “tasarım nesnesinin taşıdığı içeriğin görünen yüzü” şeklinde açıklar ve biçim ile içerik arasında ayrılmaz ilişkiye dikkat çeker (Yıldız ve Dağgülü, 2021).

Mimarlıkta biçim; kısaca insan etkinliklerinin ve olaylarının gerçekleştiği mimari mekânı yapılandıran bir taslak olarak tanımlanabilir. Ayrıca biçim içeriği ve dışarıyı birbirine bağladığı için mimari bağlam üzerinde büyük bir etkiye sahiptir (Hadia, 2007). Biçim birkaç açıdan;

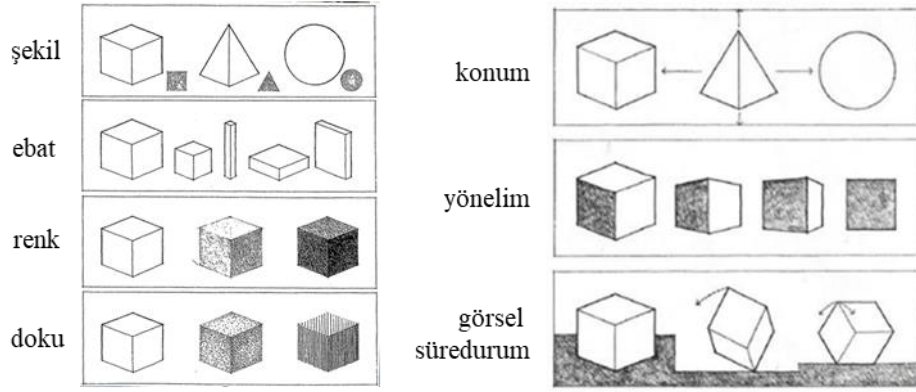
- Görülen ve algılanan ilk fiziksel unsur,
- Faaliyetlerin gerçekleştiği alan ve bağlam,
- Mimaride iç ve dış yapıyı bağlayan tek unsur,
- Boyut, ölçek, ışık kalitesi, malzeme niteliği ve özü gibi tüm bu algısal ögeler ve diğer mekânsal sınırlar biçim öğeleriyle tanımlanır (Ching, 1996; Hadia, 2007).

Ayrıca biçimin;

- Özün, idenin, tinsel anlamın taşıyıcısı,
- Güzelliğin kendinden yükseldiği şey (Eisenman, 2006; Mertol, 2019),
- Toplumsal ve kültürel iletişim aracı gibi tanımları da bulunmaktadır.

Biçimin temel belirleyicileri; nokta, çizgi, düzlem ve hacimdir. Nokta mekânda konum belirtmektedir. Noktanın kaydırılması ile çizgi, çizginin eğrisel ya da doğrusal olmayarak kaydırılması ile düzlem elde edilir. Düzlemlerin birlikteliği ise hacimleri oluşturur. Bir düzlem veya hacim olarak algılanan mimari biçim, geometrik özellikleri ile tanımlanabilmeli ve görsel özelliklere sahip olmalıdır (Ching, 2002). Bu özellikler, üç boyutlu mekânda veya kâğıdın üzerinde görünür kılındığında bir madde biçim haline gelir.

Ching, mimari biçimin algılanmasını sağlayan görsel özelliklerin de; şekil, ebat, renk, doku, konum, yönelim, görsel sürdürüm (atalet) olduğunu belirtmektedir (Ching, 2002).

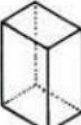


Şekil 6. Biçimin algılanmasını sağlayan görsel özellikler (Ching, 2002)

Noberg-Schulz ise geometrik açıdan biçimi oluşturan elamanları; kütle (mass-element), mekân (space-element) ve yüzey (surface-element) olarak belirtmektedir (1968). Mimari olarak ‘kütle’ kartezyen koordinat sisteminde tanımlanabilen ve çevresinden ayrıışan cisim olarak adlandırılmaktadır. ‘Mekân’ boşluklar şekil kazandığı zaman ortaya çıkarken ‘Yüzey’ ise kitle ve mekânı belirleyen bir alt elemandır ancak tek başına biçimsel düzenlemede belirleyici rol oynamaktadır (Norberg-Schulz, 1968; Meral, 2016). Yüzeyler hacmi sınırlar, hacimler ise mekânı oluşturur. Form ve formun özellikleri, duysal algıların yani somut olmayan soyut fakat gözlemlenebilen aynı zamanda bir deneyim yaratan bu tür öğeleri bir tür fonksiyon olarak belirler ve bunlar mimarinin bir tür fenomenolojik karşılığıdır (Schulz, 1971; Şamlıoğlu, 2019). Biçimin fiziksel özellikleri ve düzeni algılayıcı tarafından yorumlanmaktadır.

Mimarlıkta sayısız çeşitlilikte biçim ve biçimleniş bulunmaktadır. Platon’a göre; kare, daire, üçgen gibi biçimler kolay tanımlanabilir temel geometrik biçimlerdir. Bu biçimlerden türetilen üç boyutlu asal geometrik formlar; küp, prizma, piramit, silindir, koni ve küredir. Bütün yapıların kare, üçgen ve daireden oluşan temel geometrik biçimlerden türetildiği kabul edilir (Çilingir Özdemir, 2010). Antikçağ ve Modern Çağ’da mimarlık anlayışı temel geometrik formlar üzerine temellenen estetik kriterler üzerine kuruludur.

Tablo 6. Asal geometrik formlar (Onat, 1995)

		Küp	Prizma	Piramit	Silindir	Koni	Küre
PLAN FORMU	Üçgen						
	Kare						
	Dikdörtgen						
	Çokgen-Daire						

Onat'ın değerlendirmesine göre; asal formlar olan; kare, üçgen ve çokgen gibi geometrik yüzeylerin birbirlerini bütünleyerek kapanacak biçimde bir araya getirilmesiyle oluşan, çok yüzlü cisimlerdir. Bu biçimler, küp, prizmalar, piramitler, silindir, koni ve kürelerdir (Onat, 1995; Şamlıoğlu, 2010). Onat, geometrik asal formların işlenerek mimari formu oluşturduğunu eklemeler, boşaltmalar ve parçalanmalar yoluyla mimarın bir heykeltraş gibi ona biçim kazandırdığını söyler (Onat, 1995; Şamlıoğlu, 2019).

Biçim anlaşılması ve çözümlenmesine yönelik pek çok çalışma biçimin farklı açılardan ele alınmasına ve sınıflandırılmasına neden olmuştur. Ching mimari biçimi, düzgün geometrik biçimler ve onların düzensiz kullanımlarına referans verecek şekilde, “düzenli ve düzensiz biçimler” olarak sınıflandırmıştır (Ching, 2002). Özer’e göre mimari biçim, bir sisteme bağlı olması veya serbestçe geliştirilmesi bakımından, “rasyonel” ve “irrasyonel biçimler” olarak ayrılmaktadır (Özer, 1993; Cordan, 2002). Antoniades (1992) ise mimari açıdan geometrik biçimleri, varoluşsal açıdan; “tanrısal”, “özgür” ve “kombinasyonel biçimler” olmak üzere ele almaktadır (Cordan, 2002). Ayrıca biçim; “kurallı/kuralsız”, “organik/inorganik”, “soyut/somut”, “akışkan/katı” gibi pek çok kategoride sınıflandırılabilir.

Çeşitli dönemlerde çeşitli kuramcılar tarafından biçimlere yönelik geliştirilen teoriler, biçimsel oluşumu ve biçimleri açıklamaya çalışmaktadır. Kimi kuramcılar ortaya çıkan biçimlerin toplumlar üzerinde egemen politikanın bir uzantısı olarak görmektedirler. Örneğin kare demokrasiyi temsil ederken, piramit oligarşiyi ya da merkezi plan merkezi idareyi simgelemektedir. Materyalist bir bakış açısıyla tümel biçimi belirleyen çevre koşulları, iklim, coğrafi ve jeolojik özelliklerdir. Örneğin; ısı kaybını minimuma indirmek için soğuk iklimlerde kare, ısı kazancını azaltmak için sıcak ve nemli iklimler de dikdörtgen kullanılırken, iç avlulu planlar ise ısı kaybını sağlamak için sıcak ve kuru iklimlerde kullanılmaktadır (Turan, 2011).

Biçimlerin algı ekseninde yorumlanmasına bağlı çalışmalar ise farklı biçimlerin psikolojik olarak farklı duyumları ortaya çıkardığını göstermektedir. Düz hatların rijitlik, kuvvet; eğri hatların esneklik, yumuşaklık; yatay çizginin devamlılık, rasyonellik, durağanlık; düşey çizginin sonsuzluk; spiralin dünyadan kopma ve yükselme; daire merkezilik; küpün bütünlük, eşitlik; elips hareket algısı gibi duyumlar uyandırmaktadır (Ünügür,1989; Telyakar, 2018).

Mimarlıkta biçimlendirme sürecinde tasarımcının doğaya yaklaşımının da oldukça önemli bir etken olduğu bilinmektedir. Bu bağlamda üç tür yaklaşımdan söz edilebilir; tasarımcılar kimi zaman doğayı olduğu gibi yansıtmaya çalışarak taklit etmiş (mimesis), kimi zaman da doğayı yeniden yorumlayarak tasarıma dâhil etmeye çalışmışlardır. Doğanın insanın düşündüğü gibi ele alındığı Barok dönemi ve Art Nouveau akımı bu yorumlayıcı yaklaşıma örnek olarak verilebilir. Kimi zamansa doğaya egemen olma anlayışı ile soyut bir tasarım anlayışı tercih edilmiştir (Ergünay Kurtçu, 1999). Modern mimari ise bu karşı duruşu örnekler niteliktedir.

Biçimi etkileyen bir diğer unsursa temsil ve temsil biçimlerindeki değişiklikler, teknik ve teknolojik ilerlemelerdir. Mekânsal anlayış ve mekân tasarımı bu değişimler nedeniyle biçimsel dönüşümler geçirmiştir. Çoğu mimarlık tarihçisi taş kesimi için geliştirilen stereometri tekniğini, 15. yüzyılda Rönesans ile birlikte perspektifi, 18. yüzyılda tasarı geometriyi ve 20. yüzyıl başlarında aksonometriyi temsilde ve tasarım geliştirmede eşik dönemler olarak tarif etmektedir. Günümüzde bu faktörlere eklenen bir diğer eşik ise 1970'lerde tasarımda sayısal araçların kullanımı, 1980'lerde kişisel bilgisayarların ortaya çıkması ve yaygınlaşmasının ardından, çizim programlarının gelişmesiyle mimarlık ortamına girmesidir (Turan, 2011).

Bu eşikle beraber, biçimi etkileyen önemli bir faktör olan tasarım yaklaşımları, sayısal ve üretken şekillendirme yaklaşımlarına evrilmeye başlamıştır. Broadbent (1973) tarafından tanımlanan geleneksel; analogik, ikonik, kanonik ve organik tasarım yöntemleri yerini biçim grameri yöntemi, fraktal tasarım yöntemi, Voronoi-Delaunay üçgenleme yöntemi, genetik algoritma yöntemi, biyomimetrik yöntem gibi sayısal araçlarla şekillendirilen yaklaşımlara bırakmıştır (Canbeyli ve Özen Yavuz, 2018). Biçimlendirme yaklaşımları ile biçimsel anlayış da büyük bir değişim göstermiş, bilgisayar adeta tasarım sürecinde tasarımcıyı yerinden edebilecek bir ortağa dönüşmüştür.

Bunun gibi biçimi ve biçimlenişi etkileyen çeşitli faktörler bulunsa da biçimin meydana gelişi tek bir faktör veya etken ile açıklanamaz. Mimari biçimi oluşturan etmenler; sosyal, yasal, teknolojik, işlevsel, ekolojik, biçimsel ve bireysel etmenler olarak ele alınabilir (Cordan, 2002) ya da farklı bir bakış açısı ile; fiziksel ve sosyo-kültürel faktörler, toplumsal ve bireysel beklentiler, tasarım yaklaşımları gibi sınıflandırmalar yapmak da mümkündür. Fiziksel etmenler; iklim, topografya, jeoloji, coğrafya ve yapım gereçleri gibi unsurlar iken, sosyo-kültürel etmenler; kültür, din, ekonomi, ideoloji-politika, işlev gibi etmenlerdir (Ataç, 2006). Bunun yanında felsefe, töre, bilim, psikoloji, sanat gibi disiplinlerle şekillenen toplumsal beklentiler ve gelenekler; gelişen ve değişen çeşitli tasarım yaklaşımları, kullanıcı ve tasarımcı faktörleri ve bireysel tercihleri gibi pek çok sınırlandırılmayan faktör bulunmaktadır. Bu nedenle mimari biçimin bu faktörlerden herhangi birine indirgenerek açıklanamayacak ve sınıflandırılmayacak kadar kompleks bir yapıda olduğu açıktır.

Biçimlendirme aşamasına etkiyerek biçimi doğrudan şekillendiren faktörlerin tamamı özsel belirlenimleri ifade etmektedir. Mimari biçim özsel etkenlerin toplamı olarak öz değil “özler” barındırmaktadır. Sosyolojik, ideolojik, işlevsel, estetik, toplumsal, dini, kültürel birçok özsel kriterin biçimde uzlaştırılması ile esas öz kurucu öge niteliğine erişir. Alexander’ın da belirttiği gibi “Biçimi oluşturan bütün nedenler ve gereklerin tümüne öz ya da kapsam denir” (Alexander, 1964; Yakan, 1999).

Mekânın temellendiği inşa ve biçimlendirme eylemi, özsel belirlemelerin mekânın biçimsel varlığını görünür kılmasıdır. “Oysa biçim zihinde var olur, dolayısıyla şeyleri elle tutulur hale getirmek için tasarlarız” (Köseoğlu, 2017). Mimari tasarımda biçim, özsel yönü ile ilk olarak zihinsel bir varlıktır. Bu zihinsel varlığın somutlanması mimari nesnenin varlık kazanmasıdır. Bu bağlamda biçim, biçimlenme sürecinin ürünü olarak süreci doğrudan yansıtmaktadır.

Thompson’a göre biçim, çevre değişkenlerini kaydeder (Thompson, 1992). Bu anlayış uzantısında ‘biçim süreçlerin sonucudur’ denilebilir ve böylelikle sürece bağlı biçim, deformasyona yol açan negatif etkilerde dâhil olmak üzere tüm süreçleri kapsamak durumundadır. Söz gelimi bir bitkinin büyümesi, gelişmesi ve bitki olma süreçleri, genetiği kadar çevreden kaynaklanan etkileri de taşır (Öztürk, 2013). Bitkinin biçimi gibi mimarlıkta da biçim, çeşitli etkenler ile şekillenen zihinsel varlığı kadar biçimlenmeye ve biçimlendirme süreçlerine referans vermektedir. Yani süreç ve etkenleri, biçimsel varlığın bir diğer belirlenimleri olarak özsel yapıya eklemlenirler. Biçim nasıl nihai bir sonlanış değilse biçimlenme de bitmiş bir süreç değildir. Biçim, varlık kazanması ile sonlanmayan, varlığını devam ettirdikçe de değişkenlerin etkileri ile yeniden biçimlenen bir oluşturmaktır. Şimdi kavramı sadece anlık bir belirteçten ziyade geçmiş ve bellek vasıtasıyla içeren ve gelecekte içerilen zamansal bir ifadedir. Dolayısıyla mimari biçim, biçimlenme süreci kadar tarihsel süreçte kendisine atfedilen anlamları ve değerleri de bünyesinde taşıyan özsel ve biçimsel değişimlere açık bir yapıdır. Bu nedenle mimarlıkta biçim ve anlamı var olduğu müddetçe değişip dönüşecek biyolojik bir varlık gibi evrilecektir.

2.3. Soyutlama

*“Düşünmek soyutlamak demektir,
düşünebilmek soyutla somut arasında köprüler kurabilmek demektir”,
(Timurçin, 2000).*

Etimolojik olarak soyutlama kavramı, ilk olarak Aristoteles’in metinlerinde “almak, çıkarmak (İng. taking away)” anlamına gelen “aphairesis” kelimesi ile ortaya çıkmıştır (van Oers, 2001). Latince’ye ise “uzaklaştırmak, ayırmak, çıkarmak” anlamlarına gelen “abstrahere” olarak geçmiş, Batı dillerindeki karşılığını Latince kökeninden almıştır (Heath, 2013). İngilizce’de “abstraction” kelimesi 1387’den bu yana kullanılmakta olup, “bir şeyi bir başka şeyden ayırma” ya da edilgin olarak kendi iradesi dışında “bir şeyden ayrılma” anlamlarına gelmektedir (Kayserili ve Satır, 2013).

Türk Dil Kurumu ise soyutlamayı, “bir nesnenin özelliklerinden veya özellikleri arasındaki ilişkilerden herhangi birini tek başına ele alan zihinsel işlem, gerçeklikte ayrılmaz olanı düşüncede ayırma, tecrit, abstraksiyon” olarak ele alır (Zümrüt, 2018). Hançerlioğlu’na göre de “Bir nesnenin herhangi bir yanını öbürlerinden ayırarak tek başına ele alan ansal işlem” olarak karşımıza çıkar (Hançerlioğlu, 2002; Özbaş, 2017).

Psikoloji alanında, duyuşal verilere dayanan ama bu duyuşal verileri geride bırakıp tümüyle terk eden bir sürece gönderme yapar (Özderin, 2009). Baudrilard ise bu edimi “temsilin yapı bozumu, nesnenin parçalanması” olarak ele alır (Baudrilard, 2010; Sağlam, 2020).

Soyutlama;

- Abstraksiyon, soyuta ulaşma edimi (Zümrüt, 2018),
- Somut olanın ötesine geçen ve ondan kurtaran zihinsel bir örgütlenme,
- Nesnel gerçekliğin aşılmasıyla elde edilen biçimsel zihinsellik (Özderin, 2009),
- Gerçekte ayrılmaz olanı düşüncede ayırma işlemi (Uzun, 2020),
- Soyutlaştırma, biçim bozma; ele alınan konunun biçimsel olarak gerçekliğinden uzaklaştırılması,
- Deneyimin içeriğindeki bir öğeyi, yapısal ve fonksiyonel ilişkilerinden yalıtarak tek başına düşünme eylemi (Özbaş, 2017),
- Bir şeyin değişmez özelliklerini belirleme süreci (Burgoon vd., 2013; Bolognesi vd. 2020),
- Altta yatan yapıyı, örüntüyü, düzeni veya hemen belli olmayan örtük nitelikleri ortaya çıkarmak için karmaşık bir algısal alandan ayrıntıların çıkarıldığı süreç (Root-Bernstein, 1991),
- Paranteze alarak yalıtma, izole etme eylemi gibi tanımlarla ele alınmaktadır.

Soyutlama, somut üzerinden gerçekleştirildiği ve soyutu hedeflediği içindir ki soyut ve somut bağıını kuran diyalektik bir süreç olarak ele alınabilir. Dolayısıyla soyutlama eylemini anlamak soyut ve somut kavramlarına yakından bakmaktan geçmektedir.

Somut kavramı Türkçe’de; “varlığı duyuşlarla algılanabilen, müşahhas” olanı kastetmektedir. Ahmet Cevizci de Felsefe Sözlüğü’nde somutu, “dolaylı bir tarzda bilinen, varoluşu çıkarsanana karşıt olarak, doğrudan ve aracısız bir biçimde algılanan, deneyim yoluyla bilinen, aktüel varoluşun ayrılmaz bir parçası olan şey” olarak tanımlar (Cevizci, 2005; Gören, 2011). Kelime Türkçede “soymak” eyleminin kökünden türetilmiş olup nesnelerin, duyuşlarla algılanabilir özelliklerinden sıyrılmış olanı ifade eder (Sarğın Güzel, 2019). Varlığı duyuşlarla algılanamayan, nesnede gerçekleşen, anlaşılması ve kavranması daha zor olana, soyutlama yolu ile elde edilene göndermede bulunur (Uzun, 2019).

Soyut ve somut karşıt anlamlı sözcükler gibi görünseler de birbirini dışlamazlar. Aynı gerçekliğin nitelikleri olarak iç içe geçmiş bir birliktelik halindedirler. Özün biçimde ikamet ettiği gibi soyut somutta var olur. Soyutlama; somutta ve somut biçimde yer alan bu soyut

varlığa ulaşma, özü görünür kılma eylemidir. Günümüzde dünyaya ait tasarımlarımızda doğru-yanlış, gerçek-sanal, doğal-yapay gibi ayrımlar yerine soyut-somut skalasına başvurmamız gerekir (Flusser, 2011; Kara, 2019).

Gerçekliğin temel ayrımı öz ve biçim, iç ve dış ayrımı esasen soyut ve somut kavramlarına temellenir. Öyle ki soyut ve somutun zaman içinde değişip birbirine dönüşen, gerçekliğin derece niteliği olarak bir ve aynı şey olduğu, bu soyutlama eyleminde görünür hale gelmektedir. Soyutlama soyutu hedefler görünmesine rağmen somutu da içeren bir sürece işaret ederek aradaki bağı kurmaktadır. Soyut ve somutu bu bağlamda doğrudan içerisinde barındıran bu temel edim, birden fazla eylemi yüklenerek komplike bir yapı sergilemektedir. Soyutlama; algılanabilen duyuşsal, somut biçim üzerinden değişebilir, esas olmayan ayrıntıların, niteliklerin “çıkarılması, indirgenmesi, atılması, soyulması” vb. yöntemler ile elde edilen “arındırılmış, yalın, değişmez, izole, çıkarsanmış, evrensel, değişmez” soyut öze ulaşma sürecidir. Bu bağlamda somut biçime; çıkarma, indirgeme, atma, çekme, soyma, sadeleştirme, detaylardan arındırma gibi eylemler ve soyut öze; basitlik, yalınlık, temellik, değişmezlik, evrensellik gibi nitelikler yüklemektedir.

Soyutlama; algılama ve bilmenin temeli olan bilişsel bir eylem olduğu için kişinin kendilik ve dış dünya algısını şekillendirmektedir. Dil, düşünce ve algımızı şekillendiren soyutlama ve soyut düşünme, insan zihninin bir eylemi ve bireysel ve toplumsal ilerlemenin itici gücüdür. Bu nedenle bilişsel süreçler, yazı sistemleri ve tüm kültürel yaratım soyutlama ile ilerler. Soyutlama bir nesnenin görüntüsünün, onun temel özelliklerinden birkaçına indirgendiği süreçtir (Terrado, 2016). Bunun için dış dünyadan gelen verilerin algılama sonucunda soyutlanması ile elde edilen imgeler, görsel algı başta olmak üzere diğer algılar ile yakından ilişkilidir. Algılanma sürecinin algılayanın kültürel ve kişisel filtrelerine bağlı olarak gerçekleştirilmesi, hem imgelerin hem de soyutlama sürecinin her birey için özgün olmasına neden olur. Zihinde algılama işlemi sonrasında beliren görüntü (Özrili, 2021) algı aşamasında modifiye edilerek anlamlandırıldığı için imgelem hem öznel hem de nesnel yapıdadır. Bu öznel ve nesnel yapıdaki imgelerin birikip haritalanarak benliği oluşturduğu bilindiğine göre Damasio’nun da dediği gibi “bireysel benlik, biriken anlatıdan başka bir şey değildir” (Damasio, 2000; Asma, 2013). Dil, düşünce ve eylemlerimiz ile şekillenen dünya ile ilişkilerimize bir alt yapı görevi gören soyutlama, bu birikimden sorumlu ana eylemlerdendir. Bu nedenle bir soyutlama ve kurgu olarak anılabilir benlik, her düşünsel eylemde kendine yer bulur (Asma, 2013). Böylelikle, soyut ve somut kavramları

bağlamında, algılanabilen ve düşünülebilen, ruh ve beden, özne ve nesne, birey ve toplum, iç ve dış, öz ve biçim bağı da soyutlama üzerinden kurulmuş olur.

Düşünmek temelde soyutlamaktır. Dolayısıyla ilk insandan itibaren, çevresini algılayıp anlamlandıran, aletler geliştirip mekânlar inşa ederek çevresini dönüştüren, eyleyerek kendini ve dünyayı yeniden kuran tüm insanlar, varoluşları vasıtasıyla soyutlama yapmaktadırlar. Bu da soyutlama edimini, insanın düşünme ve eyleme yetisinin de gerisine, varoluşuna temeller. Soyutlama, maddi görünmezlikten (biliş, niyetler, duygular gibi) görünür maddi olmayana (dijital, sanal, AR teknolojileri gibi) çok geniş alanlar ile ilişkilidir. Günümüzde sanattan felsefeye, haritacılıktan astronomiye, tıptan kimyaya, sosyal bilimlerden dilbilime birçok disiplinde kullanılmaktadır. Soyutlama; soyut sanat görünümleri, karmaşık teknik diyagramlar, hava tahmin grafikleri, katografik görüntüler, tıbbi muayene görüntüleri, bilgisayar ile oluşturulmuş çizim ve görseller, internet tabanlı dijital gereçler gibi birçok çağdaş soyutlama biçimi ile etrafımızı kuşatmış durumdadır (Purgar, 2020). Modernizm ve sonrasında giderek yükselişe geçen bu kavram, çağımızı ve geleceğimizi şekillendiriyor gibi görünse de temellerini oldukça arkaik bir kökenden inşa ettiği açıktır.

Tarihsel süreçte soyutlama; mağara duvarı resimlerinden alet geliştirmeye (kesici, delici vs.), yazının icadından simge ve sembolleştirmeye, her türlü sanatsal eylemden teknik ilerlemeye birçok alanda etkindir. Örnek vermek gerekirse Çince’de taşta oyulmuş 人 ‘rén’ karakteri “insan/insanlar” anlamına gelmektedir. Antik piktogram ve Çince karakter arasındaki benzerliğe bakıldığında bu karakterin (dikey konum ve kısa örtük hareketi ile - canlılık göstergesi- yürüme eyleminde) bir insanın indirgenmesi, sadeleştirilmesi olduğu gözlenebilir. Bunun gibi tüm semiyotik, göstergesel işaretler, semboller, şemalar, diyagramlar ve benzerleri esasında soyutlama üzerine kuruludur. Sümerlerin Çivi yazısı ve Mısır Hieroglifleri gibi çeşitli alfabelerde yazı ve dilin oluşumunun semiyotik temelde soyutlamaya dayandığı açıktır (Terrado, 2016).



Şekil 7. Çince’de “Ren” karakterinin antik piktogram ile benzerliğini gösteren bir görsel (Terrado, 2016)

Tarih öncesi ilk biçimlendirme işlemi ve ortaya çıkan biçimleri adlandırma, etiketleme süreçleri dahi soyutlamanın varlığının göstergesidir. Örneğin eski çağlarda kesme işlevine uygun biçimler arayarak baltalar geliştiren insanlar daha sonra tek tek ayrı ayrı baltalardan hepsinin ortak niteliği -balta olma niteliğini- soyutlamış ve “balta” kavramını bulmuştur. Bir şeye “ad vermek” insanlığın yapmış olduğu ilk soyutlamalardandır (Tülek Ülter, 2010). Etiketleme, tanımlama ve adlandırma, nesnenin değişmez özsel niteliği üzerinden yapıldığı için ve bu niteliği içerdiği için bir merkez görevi görür. Diğer niteliklerin etrafında birleşebileceği bir merkez veya demirleme noktası olarak “ad, kavram”, özsel olanı işaret eden bir soyutlama sonucunda elde edilmektedir (Yee, 2019). Öyle ki soyutlamanın yapısını tanımlamayı ve süreci açıklamayı hedefleyen çalışmanın bu bölümü de soyutlamaya yönelik tanımlamalar ile aslında sürecin özünü ortaya koymayı hedeflemektedir. Aşağıdaki tablo soyutlamanın İngilizce’de eş anlamlı veya yakın anlamlı hangi kelimeler ile tanımlandığını ve “abstraction” kelimesine demirlenen niteliklerin neler olduğunu anlamada yardımcı olabilecek niteliktedir.

abstract (v)

Synonyms and near synonyms (www.thesaurus.com)

abbreviate	compress	detach	digest	disengage	distract	isolate	synthesize
compress	compact	disconnect	classify	cut loose	confuse	set apart	review
condense	abridge	cut off	codify	disentangle	agitate	detach	assess
contract	crowd	divide	decrease	ease	bewilder	island	discuss
reduce	crush	divorce	epitomize	liberate	disturb	seclude	evaluate
summarize	dehydrate	free	typify	release	lead astray	segregate	examine
trim	density	isolate	methodize	set tree	lead away		go over
	narrow	loosen	survey	undo	mislead		inspect
	pack	part	systematize	untie	mix up		study
	press	separate	tabulate		accupy		trash
	le escape	unfix			puzzle		weigh
					sidetrack		

Şekil 8. Soyutlama kelimesi için eşanlamlı ve yakın anlamlı kelimeler (Heurling, 2019)

Görüldüğü gibi soyutlama; kısaltma, sıkıştırma, ayırma, sindirme, çözme, salıverme, özetleme, izole etme, dağıtma, bozma, yoğunlaştırma, sınıflandırma, daraltma, indirme, kodlama, arındırma, sistemleştirme, özgürleştirme gibi pek çok yüklem ile birlikte düşünülmektedir. Dolayısıyla bu haliyle biçimden yola çıkıp özsel olana yönelen soyutlama, birçok disiplin için etkili bir yöntem, düşünsel bir araç ve temel bir eylemdir. Örneğin; Fukuyama tarih disiplinini, “önemli olanları önemsiz olanlardan ayırdığımız kasıtlı bir soyutlama girişimi” olarak ele alır. (Fukuyama, 2006; Gittens, 2020). Yani soyutlama sosyal bilimlerde çeşitli disiplinlerde temel bir metodolojik araç olarak karşımıza çıkar. Matematikte kavram ve nesne elde etme süreci, dilbilimciler tarafından kullanılan bir analiz çeşidi (Gittens, 2020), mimari tasarım ve sunumda kullanılan yöntemler, yazılımda kodsall bir indirgeme süreçleri gibi çeşitli disiplinlerde çeşitli anlamlara gelmektedir. Tarihsel süreç içerisinde soyutlamanın kullanım biçimleri ve yöntemlerinin değişmesi, soyutlayan öznenin benliğinin sürece etkin olarak katılması, çağın değişen gerçeklik anlayışı ve koşulları gibi etkenler ile birlikte gelişmiştir. Ayrıca aynı bütünden farklı soyutlamaların gerçekliğin farklı yönlerini yakaladıkları (Levins, 2006) düşünüldüğünde soyutlamanın bir seçim meselesi olduğu açıktır. Bu nedenle çalışma; 20. yüzyıl ve sonrası giderek artan soyutlama eğilimine sinema ve mekânsal bir perspektiften bakarak, filmlerde yönetmenlerin değişen soyut yaklaşımlarının özsel nedenlerinin biçimlere yansımaları ve bunun mekânı ne yönde etkilediğinin bir soruşturması niteliğindedir.

2.3.1. Felsefede Soyutlama

Rudolf Arnheim gibi pek çok filozof, düşünmenin soyutlamak olduğu konusunda hemfikirdir (Arnheim, 2007; Tülek Ülter, 2010). Bu nedenle düşünsel bir disiplin olan felsefenin başlı başına bir soyutlama olması, tarihsel süreçte kimi düşünürlerin soyutlama ve soyut varlıklarla ilgilenmesine neden olurken kiminin ise doğrudan soyut bir felsefi anlayış geliştirmelerine sebebiyet vermiştir.

Antikçağ'da Platon'un İdealar Kuramı, görüngüler dünyasına aşkın olarak tanımlanan ideaları/formları soyut varlıklar olarak ele alır. Soyut varlıklar olarak idealar duyusal âlemden bağımsız ancak duyusal âlemin kaynağı oldukları için, soyut ve verili bağı ontolojik tek yönlü bir bağımlılık prensibini işaret eder. İçinde yaşanılan dünya, ideaların yansımaları olmalarına rağmen idealar duyusal olandan ayrı ve ona aşkındır. Bu nedenle soyut varlıklar duyusal deneyimden uzak, algılanamayan, ussal olarak kavranabilen niteliktedir (Horsten ve Leitgeb 2013).

Pythagorasçılar ve Platon görüngülerin kaynağı olarak düşündükleri formlara sayısal bir nitelik atfederler. Onlara göre evrenin temeli sayılardan oluşur. Bu bağlamda sayısallığın soyutlama ile ilişkilendirilmesinin temellerinin antikitede atıldığı söylenebilir. Temeli madde değil de nicelik olan matematik biliminin, nesneleri zihinsel ve soyuttur, ussal soyutlamalar ile elde edilir. Bu nedenle sayılar değişen biçimlerin sebebi olan ilkeler olarak görüldüğü için matematik soyut bir bilim olarak kabul edilir. Günümüzde yapılan bilişsel araştırmalar, bebeklerin herhangi bir dilsel yeteneğe sahip olmadan önce kümelerin göreceli boyutunu değerlendirip yargılayabildiklerini göstermektedir. Yani “sayısallık” dilsel ve sembolik olandan önce gelen doğuştan, genetik, temsili yapıya temel ve diğer türlerle paylaşılan bir niteliktir (Carey, 2009; Coolidge ve Overmann, 2012). Bu durumda modern düşüncenin ve soyutlamanın temeli olarak kabul edilebilecek sayısallık (Coolidge ve Overmann, 2012), günümüzü ve geleceği şekillendiren teknolojiyle de doğrudan ilişkilidir. Çağımızda sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve dijitalizasyon gibi 0 ve 1'in kombinasyonlarına indirgenen gerçeklik anlayışı giderek sayısallaşmakta ve soyutlaşmaktadır.

Aristoteles'te ise Platon'un tersine, soyut ve somut, form ve madde birbirine içkin ve birbirine bağlı olarak ele alınmıştır. Varlığa dair değişen unsurlar, nesneye dair niteliklerde bir öncelik-sonralık ilişkisi ile belirlenirler. Soyutlama bu ontolojik veya mantıksal olan önceliği hedefleyen bir süreçtir. Aristoteles her şeyden önce gelen potansiyel olarak öz,

niteliklerin taşıyıcısı tözden elde eder. Zihin ussal bir sezgi ve tümevarım ile tikellerden tümel nitelikleri soyutlamaktadır. Soyutlanan özün soyutlamanın nesnesi olan maddeden elde edildiği bu süreçte, tümevarım yöntemi soyutlamaya eşdeğer ele alınmıştır (Manafov ve Oruk, 2020).

Ortaçağ felsefesinde soyut ve somut düalistik ayrımı giderek güçlenmiş, ruh-beden, maddi-manevi, ilahi ve dünyevi birçok ayrıma temel olmuştur. Skolastik düşünür Thomas Aquinas (1225-1274) iki tür soyutlama üzerinde durarak soyutlamayı, evrenselin tikelden soyutlanması ve formun maddeden soyutlanması bağlamında bireyleşme ilkesi olarak ele alır (Gordon, 2018). Soyutlama insanı diğer canlılardan ayıran zihinsel bir yeti olarak görülerek soyut kavramı, Bacon tarafından akla uygun olduğu varsayılan ama metafizik bir yanılsama olan nesneler dünyasına geri çekilme olarak olumsuz bir anlam kazanır (Heath, 2013). John Locke’ da soyutlamayı, “bir dizi tikel arasında yaygın olarak paylaşılan özellikler dışında tüm özelliklerin dışarıda bırakıldığı olumsuz bir eleme süreci” olarak ele alır (Hoel, 2012).

Oxford Sözlüğü’ne göre 17. yüzyılda soyutlama sözcüğünün kullanımı; “Bedenden ne kadar uzaklaşırsak yani soyutlaşırsak ilah ışığı görmeye o denli uygun hale geliriz” şeklindedir (Özderin, 2009). Dolayısıyla klasik felsefi anlayışa göre soyutlaşmak, maddi olandan uzaklaşmak, sıyrılmak ve ilahi olana yaklaşmayla ilişkili kabul edilmiş. Soyutluk aşkın bir nitelik olarak kavranmıştır. Ayrıca aşkınlığın “duyusal olanın üstüne ulaşan, deneyim sınırlarının ötesine geçen” olarak tanımlanması (Gouws and Odendaal, 2009; Gericke, 2019) tarihsel süreçte soyutluk ile ilişkilendirilmesine neden olmuştur. Soyutlamanın ortaçağ sonrası felsefesinde zamanla dini perspektiften bireysel ve bilimsel perspektife doğru kaydığı gözlemlenebilir (Heath, 2013). Özellikle 20. yüzyıl sonrası düşünce akımları bilimden etkilenecek dünyada olanı Kuantum Teorisi temelinde ele almaya başlarlar. Dolayısıyla maddede soyut ve somut gibi kesin ve birbirine zıt iki varoluş kipinden ziyade maddede birbirine dönüşen ve değişen bir enerji haline gelirler.

Hegelci felsefeye de bu anlayışa göre hakikati bütünsel olarak ele alır. Böylelikle sadece nitelik ve kavramlar değil bireysel nesneler de ait oldukları bütünden yalıtıldıklarında soyut nitelik kazanmaktadırlar (Özbaş, 2017). Bu bütünsel gerçeklik anlayışında her bir fenomenin göreceli bir özerkliği ve kendi dinamikleri olduğuna inanılarak soyut-somit, ruh-beden, fizyolojik-psikolojik, genetik-çevresel gibi ikili ayrılıkların yanıltıcı olduğu üzerinde durulur (Levins, 2006). Hegel’e göre soyut ve somut, ayrı ve birbirine karşıt şeyler değildir. Aksine bütünün parçaları olarak birbirleri sayesinde vardır. Birbirlerine dönüşerek

soyutun somut, somutun da soyut olabileceği dinamik bir ilişki içindedirler. Hegel soyutluk ve somutluğun gerçekliğin göreceli niteliği olduğu diyalektik bir felsefe anlayışı geliştirir.

Stumpf (1848-1936) soyutu; somuttaki parçalara içkin bir unsur olarak ele alırken, soyutlamayı; içeriğin yani parçanın farkına varma isteği ile ilişkilendirir. Ona göre soyutlama; bütünün parçaları ve parçalar arası ilişkilerin farkına varmak için izole olarak verilmeyen parçaların ayrılması ile gerçekleştirilir (Fréchette, 2015).

Husserl (1859-1938) Fenomenoloji Kuramı'nda, fenomen yani görüngüyü hem görünüş hem de fenomenal özü taşıyan bir yapıda ele alır. Duyularla algılanan görünüşün ardında öze ulaşma amacıyla kullanılan yöntemler, paranteze alma (epokhe) ve indirgeme (reduktion) yöntemleridir. Bu yöntemlerde bilince sunulan görünümlere dair algımız ile elde ettiğimiz bilginin paranteze alınarak indirgenmesi gerekir (Çolak, 2016). Bu paranteze alarak indirgeme işlemi dünyanın ve öznenin yargılarının da indirgenmesini gerektiren bir soyutlama süreci olarak okunabilir. Fenomenoloji, öze ulaşma yolunda esas olmayan nitelikleri paranteze alıp görmezden gelerek nesnenin esas, kalıcı niteliklerini hedeflemesi bakımından doğrudan soyutlama ile ilişkilidir.

Hartmann (1882-1950) ontolojik yaklaşımı ise evrenin farklı katmanlardan oluştuğunu varsayar. Real'den irreal katmanlara doğru somuttan soyuta, dıştan içe, dereceli bir geçişin olduğu açıktır. Real katmanlardan aşağıya doğru katmanlar daha tinsel olana yaklaşır. Bu teori evreni tabakalı ve parça-bütün ilişkisinde bir düşünüş olarak bizatihi bir soyutlama durumundadır. Ayrıca katmanlar arası geçişler veya real katmandan irreal katmana indirgemeler, varlığa dair esas niteliklerin kavranmasında bir soyutlama görevi görürler.

Postmodern düşünürlerden Deleuze'e (1925-1995) göre felsefe; "kavramlar yaratmaktır", yani soyutlamaktır. Kendinden önceki düşünürlere göre soyut bir felsefi anlayış geliştiren Deleuze'ün virtüel ve edimsel ayrımı soyut-somut ayrımını işaret ediyor görünmektedir. Aristoteles'in potansiyel ve aktüel kavramları vasıtasıyla geliştirilen edimsel-virtüel kavramları Aristoteles'ten farklı bir açıdan ele alınmıştır. Deleuze'ün bir olanaklılıklar alanı olarak tanımladığı virtüel ve bu virtüelin gerçekleşmesi ile ortaya çıkan edimsel, bir içkinlik düzleminde ve sürekli bir oluş halinde ele alınırlar. Edimselleşme, aktüelleşme gibi bir tamamlanma olmaktan ziyade olanaklı olanın olanaklarında bir eksilme anlamına gelir. Dolayısıyla Deleuze için ayrıcalıklı olan somut edimsel değil, soyut virtüeldir. Sürekli olarak edimselin virtüel, virtüelin de edimsel hale geldiği bu içkinlik düzlemin "oluş" soyutlama ve somutlamayı içeren çift yönlü bir eylemdir. Bu bakımdan Deleuze diğer düşünürler gibi somutu soyutun karşıtı olarak değil, ayırığın karşıtı olarak

düşünür. Her şey somut ve ayırık olanın bir oranıdır. Bu bağlamda Deleuze, yaşamın özünde soyut olduğunu ve soyutlamanın kapsamlı olmaktan ziyade yoğun olarak düşünülmesi gerektiğini belirtir (Adkins, 2016).

Soyutlama Derrida'nın yapıbozum felsefesi ile de doğrudan ilişkilidir. Nesneleri parçalara ayırma, ayrıştırma, çözümlemesini yapma yapıbozuma uğratmaktır. Yapıbozuma uğratılan nesnenin metni ve anlamı arasında bir çözümleme yapılır. Bu çözümleme; nesne ya da metnin daha açık ve anlaşılır olması, çözümleme aşamasında görünür hale gelen çelişkilerin, yan anlamların, çıkmazların, karşıt ve uyumlu ilişkilerin incelenmesi gibi amaçlara sahiptir. Soyutlanan nesneler gerçek formlarının tamamen dışına çıkmaz; sadeleşerek yeni anlamlar ve kavramsal içerik kazanır (Özeskici, 2019).

Lewis'in *On the Plurality of Worlds* (1986) eserinde ele alınan ve büyük oranda Jonathan Lowe'un fikirleri ile örtüşen soyutluk kriterleri; örnekleme, birleştirme, olumsuzlama ve soyutlanmış olma olarak karşımıza çıkar: *örnekleme*, bir ölçütten çok sayılar, önermeler ve evrenseller gibi soyut nesnelerin bir sınıflandırmasını içerir; *birleştirme*, soyut-somut ayrımını metafizik bir ayrıma (evrensel-tikel) indirgemektedir. Soyutluk; evrensellik ve tümellikle ilişkilendirilmiştir; *olumsuzlama*, somut varlıkların bazı niteliklerini reddederek soyut varlıklara ulaşma anlamındadır; *soyutlanmış olma* ise soyutun bir soyutlama sürecinin sonucunda elde edilmesini kasteder. Bu kriterler soyut varlığa dair; *algılanamama* (belli türde nedensel ilişkilere sahip olmama); *değişmezlik* (fiziksel nedenselliklerden yoksun olup, zihinsel nedenselliklere sahip olma sonucu); *uzam ya da zamansal konumdan yoksun olma* (çeşitli parçacıklar gibi uzamsal konumdan yoksun/ zihinsel durumlar gibi zamansal belirsiz konum/ uzam ve zamansal eş dizim eksikliği) gibi soyutluk ilkelerinin ortaya çıkmasına neden olur. Bu anlayışa göre soyut varlıklar; algılanamayan, uzam ve zamansal konumdan, sebep sonuç ilişkisi gibi nedensel güçlerden yoksun olarak ele alınırlar (De Florio, 2018).

Yakın zamanda yapılan bir çalışmada Reed (2016) anlamları çerçevesinde bir soyutlama sınıflandırması önermiştir: Soyutu, somutun karşıtı olarak (maddi referansı olmayan); eşdeğerin tersi olarak (çok bileşenli uyaranların yalnız bazı özelliklerini içeren); ve özelin zıttı olarak (bir kategorinin birçok özel örneğine uygulanan) üç temelde ele alır. Kategoriler arası ayrıntı derecelerine atıfta bulunur (Reed, 2016; Bolognesi vd., 2020). Tarih boyu soyut-somut ve soyutlama ilişkisi birçok değişimler geçirerek günümüze gelmiştir. Bilimsel gelişmeler ve teknolojik yenilikler bağlamında günümüzde gerçekliğin temel kavramları olmaya gittikçe yaklaşan soyut ve somut kavramlarını aynı anda içeren

soyutlama edimi, sadece felsefede değil sanat, mimarlık ve sinema gibi pek çok disiplin için ortak bir araç haline gelmiştir.

2.3.2. Sanatta Soyutlama

“Sanat bir soyutlamadır” (Gauguin; Morgan, 1992). Oluşun karşı konulamaz bir neticesi ve zorunlu devamı olarak görülen yaratıcılık (May, 1990), esasen içgüdüsel bir tasarlama eylemine dayanmaktadır. Bu tasarım veya tasarlama eyleminin zihinde ilk kıvılcımlanmaya başladığı andan son bulduğu aşamaya kadar bir soyutlama edimi olduğu açıktır. Yani var olduğumuz için yaratırız ve yarattığımız için de soyutlarız. Bu nedenle sanat tarihinin arkasındaki güdü, taklit etme güdüsü değil, insan düşüncesinin ifadesi olarak biçim yaratma ve şekillendirme içgüdüdür (Morgan, 1992).

Soyutlama, düşünsel bir eylem olarak insanın; varoluşunun, yaşam biçiminin ve sanatının temelini oluşturur. O nedenle bilme ve algılama sürecinde zorunlu bir yöntem olan soyutlama, sanatın her aşamasında etkin rol oynamaktadır. Aristoteles’e göre birinin bir şeye güzel demesi için o şeyin ne olduğunu bilmesi gerekir yani güzelliğin önce bilgiye daha sonra görüntü, işlev gibi niteliklere dayandığını iddia eder (Barret, 2017; Zümrüt, 2018). Bu bağlamda salt sanatsal yaratım aşamasında ve sanat nesnesinde değil, estetik beğeni, haz ve yargı gibi özne ve nesnenin, alımlayıcı ve eserin karşılaşması ile başlayan değerlendirme süreci için de soyutlama bir zorunluluk haline gelir. Temelde sanatın bir soyutlama olduğu gerçeği pek çok düşünür ve sanatçı tarafından bilmesine rağmen sanatsal akımların sınıflandırılması sürecinde bazı akımlar soyutlamaya karşıt düşünülmüştür.

Worringer, 1959 tarihinde yayınlanan *Soyutlama ve Özdeşleyim (Abstraction and Einfühlung)* isimli doktora tezinde sanatta farklı stilleri, psikolojik olarak insanın iki temel eğilimi kabul ettiği, soyutlama ve özdeşleyim kavramlarına dayandırır. Tüm sanat tarihini bu iki estetik ilke arasında değişen bir etkinlik olarak kabul eden Worringer (Betz-Bornstein, 2007), soyutlama ve özdeşleyim edimlerini birbirine karşıt kavramlar olarak algılamıştır (Gray, 2008). İlkel topluluklarda ve uygar toplumlardaki sanatsal yönelimi soyutlama içtepisine dayandırırken, Antikçağ ve sonrası Batı medeniyetlerinde gözlemlenen natüralist sanat eğilimlerini özdeşleyim içtepisi ile ilişkilendirir.



Şekil 9. Antik Çağ'da natüralizmin mimariye yansımaları [M.Ö. 4. ve 3. yy'da Korint sütun başlığı (URL-7, 2022)/ Bergama Sunağı, Athena Dev Alcyoneus'a Karşı (URL-8, 2022)]

Natüralist sanat anlayışları doğayla uyumlu bir ilişki içinde olan insanın yöneliği özdeşleşim eyleminin bir sonucu olarak görülür. “Einfühlung (feeling)” terimi, İngilizceye “empathy (empati)” olarak geçer ve “kişinin kendi duygularını bir nesneye aktarmasına” atıfta bulunur (Gray, 2008). Türkçe'ye ise “özdeşleşim” olarak çevrilmiş olan eylem, “karşıdaki ile özdeşleşme, yerine koyma, kendini ötekinin iç dünyasına yerleştirme” anlamına gelir. Lipps'e göre, karşıdaki ile kurulan duyumdışlık ve duygudaşlık durumudur (Sağlam, 2020). Antikçağ ve Klasik dönem sanatında örnekleri görülen özdeşleşim eğilimi, doğaya duyulan hayranlık ve doğayla iç içe geçme, özdeşleşme arzusu neticesinde doğayı yansıtma ve taklit etme (mimesis) dürtüsü ile şekillenir.

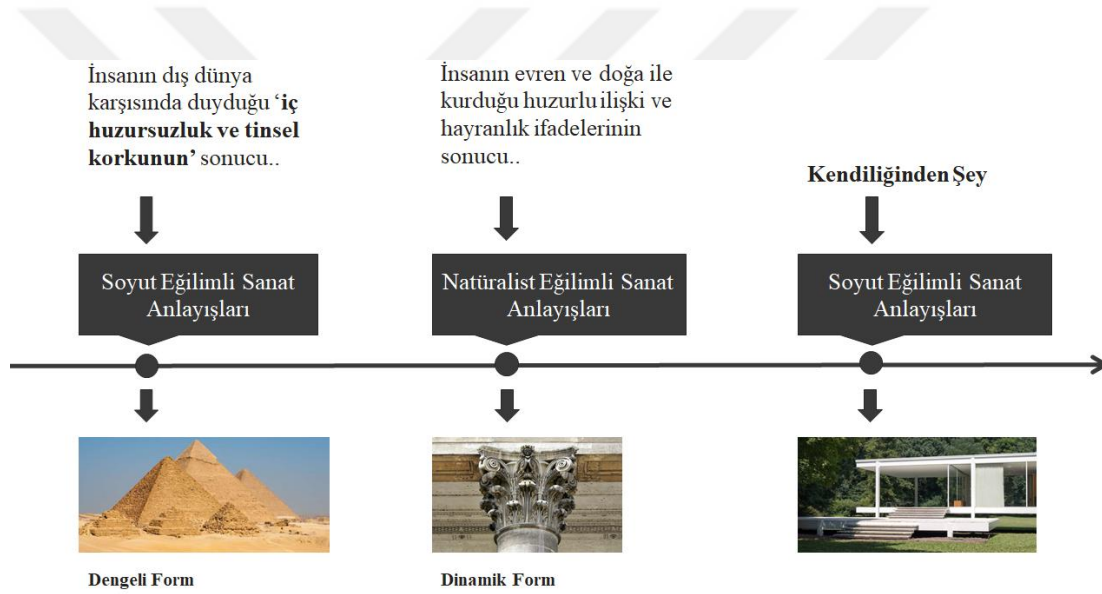


Şekil 10. Sırasıyla Altamira Mağarası ve Pablo Picasso'nun boğa soyutlamaları (URL-9, 2022; URL-10, 2022)

İlkel topluluklarda ortaya konulan ilk sanatı ise soyut sanat olarak tanımlayan Worringer'e göre, ilkel insan sürekli değişim ve dönüşüm halinde olan doğanın

bilinmezliğine ve belirsizliğine karşı duyduğu korku ve huzursuzluk nedeniyle soyutlama eylemine yönelmiştir (Sağlam, 2020). Bu nedenle doğanın sürekli değişen organik, düzensiz biçimlerini bir düzene sokma, yalınlaştırma ve keyfilikten kurtararak kendini güvende hissetmek amacıyla soyut biçimlere sığınır. Worringer uygar toplumlardaki soyutlama eğilimini ise ilkel toplumlardan farklı olarak “kendiliğinden şey” olarak açıklar. Burada bilinmezlik ve belirsizlik yerine bilmenin en son alın yazısı olarak “soyutlama”, yitlilik ve çaresizlikten kurtulma yoludur (Sağlam, 2020).

“Empati dürtüsünün ön koşulu, insan ve dış dünya arasındaki mutlu, panteist bir güven ilişkisi iken, soyutlama dürtüsü, dış dünyanın fenomenlerinden ilham alan insandaki büyük huzursuzluğun sonucudur” (Worringer, 1997).



Şekil 11. Soyutlama ve özdeşleyim bağlamında sanatsal yönelimler

Soyutlama ve özdeşleyim kavramları bu bağlamda Worringer ve birçok teorisyen tarafından her ne kadar birbirini dışlar bir tutumda ele alınsa da sanatsal yaratımda bu eylemler birbiri ile iç içedir. Soyutlama doğadan geri çekilme yerine doğanın özüne ulaşma ve doğaya nüfuz etme çabasıdır. Özdeşleyim ise doğa ve kendilik ilişkisinde doğanın iç ve için doğaya yansıtılması eyleminde karşılıklı bir kendilik filtresini, algıyı ve yorumu gerekli kılar. Bu bağlamda bir bakıma özdeşleşme eylemi soyutlamayı, soyutlama eylemi de özdeşleşmeyi içerir. Birbirinden farklı stilleri açıklamak için kullanılan bu tür sınıflandırmaların paradoksal yönü ise en gerçekçi sanat eserlerinin dahi soyutlama olmadan inşa edilemeyecek oluşudur. Her sanat eseri kendi gerçekliğini yarattığı içindir ki gerçek

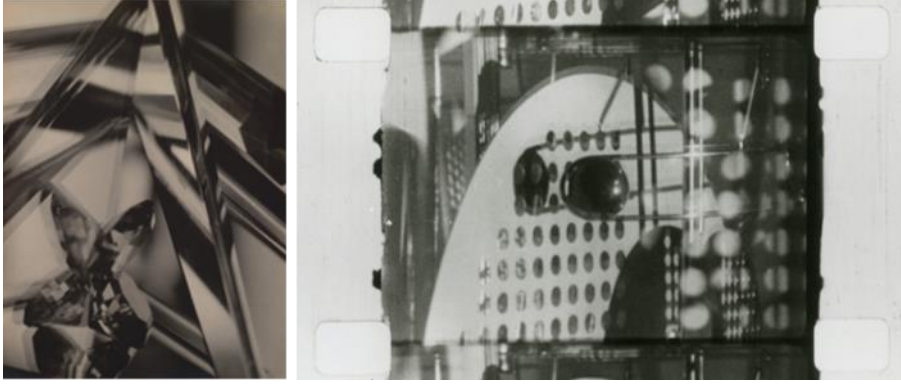
sanat eserinde birebir taklit mümkün değildir. Bu bağlamda ister temsili, figüratif veya sembolik ister non-figüratif tüm sanatlar özünde soyuttur.

Deleuze ve Guattari'nin desteklediği Leroi-Gourhan'ın görüşüne göre de, “Sanat başlangıçtan itibaren soyuttur ve kökeninde başka türlü olamazdı” (Gourhan, 1965; Deleuze ve Guattari, 1987; Munton, 2006). Yani binlerce yıl önce ortaya çıkan Lascaux ve Altamira Mağaraları duvar resimlerinden modern soyutlamalara, ilkel kulübeden Dekonstrüktivist mimari eserlere, çağdaş sinematik imgelerden dijital enstalasyonlara kadar değişen biçimsel anlayış ve soyutlama yöntemleriyle ortaya konan sanat eserlerinin ortak noktası; yaratma güdüsüne temellenen soyutlama eylemine dayanmalarıdır.

Sanat eserinin kurucu unsuru olarak soyutlama, her zaman gerçekliğe ve gerçekliğin özüne ulaşmanın yöntemsel aracı olsa da 20. yüzyıl ve sonrasında soyutlamanın zirve yaptığı ve kullanımının gittikçe artarak birçok disiplinin odağı haline geldiği ortadadır. Çağın getirileri ve özsel dönüşümleriyle düşünüldüğünde, soyutlamanın öz ve biçimsel bir devrimin kaçınılmaz sonucu olduğu ve bu devrimi hazırlayan etkenler ile birebir ilişkili olduğu sonucuna ulaşılabilir.

Her sanatsal disiplinin kendine özgü soyutlama yöntemleri olmakla birlikte disiplinler farklı alanlardan bu yöntemleri alıp kullanabilir ve geliştirip içselleştirebilirler. 20. yüzyıl disiplinler arasındaki sınırların iyice eridiği ve sanat dallarının birbirleriyle etkileşime girerek ortak çalışmalarda bulundukları bir dönemin başlangıcı olmuştur. Soyut sanat akımı ile gittikçe artan soyutlama eğilimi tüm sanat dallarını hızlı bir şekilde etkisi altına almış, soyutlama edebiyattan müziğe, resimden sinemaya, tiyatrodan mimarlığa tüm sanat dallarında özgün eserler ortaya çıkmasını sağlamıştır.

Müzik işitsel doğası nedeniyle soyutlama düzeyi en yüksek sanatlardandır. Disiplinde soyutlama kimi zaman her disiplinde olduğu gibi sadeleştirme, yalınlaştırma gibi yaklaşımlar ile sağlanırken kimi zaman da ses ve sesin kaynağı arasındaki bağı koparmaya yönelik yaklaşımlar ile ele alınır. Bağın koparıldığı örneklerde bağlamsal soyutlama ile sesin tanınmaz hale gelmesi söz konusudur. Günümüzde bu bağlamda dijital olarak uygulamalar ile veya laboratuvar ortamında çeşitli yaklaşımlar ile soyut ses üretimi yapılabilmektedir.



Şekil 12. Soyut fotoğraf çalışmaları [“Vortograph”, Alvin Langdon Coburn, 1916-17/ “Lichtspiel: schwarz, weiss, grau”, Laszlo Moholy-Naghy, 1930 (URL-11, 2022; URL-12, 2022)]

Resimde soyutlama; geleneksel perspektif kurallarının yıkılması, biçimlerin asal geometrik formlara indirgenmesi, parçalama, yalınlaştırma, indirgeme, ana renk ve çizgilerin kullanımı, figürsüzlük, nesnesizlik gibi yaklaşımlarla gerçekleştirilmiştir. 20. yüzyıl ve sonrası görsel soyut imgenin evrimleşmesinin yansımalarını, fotoğraf, heykel mimarlık, sinema gibi görsel sanat dallarında doğrudan görmek mümkündür. Fotoğraf ve sinema görsel anlamda resme benzer eğilim gösterse de temsilde yaşanan teknolojik gelişme, bu disiplinlere farklı özgürlükler getirmiştir. İlk soyut fotoğraf örnekleri; Alvin Langdon Coburn, Francis Brugueiere, František Drtikol, Paul Strand, Laszlo Moholy-Naghy ve Jaroslav Rössler gibi fotoğrafçılar tarafından; optik bozulma, üst üste pozlama, photopurism, ayna ve prizmalardan yararlanma, bilinçli hatalı objektif, belirsizleştirme, monokrom hale getirme, solarizasyon, fotogram gibi yöntemlerle ortaya çıkarılmıştır (Özbaş, 2017). İlerleyen zamanlarda ise fotoğrafta soyutlama fotoğrafçının yaklaşımı ile makinenin nitelikleri çerçevesinde, aşırı uzak-yakın çekimler, yansıtıcı, çarpıtıcı yüzeylerin kullanılması, ışık-gölge oyunları, kontrastlık, doyumluk değeri ile oynama, çerçeveleme, gibi yöntemlerle manuel olarak gerçekleştirilmektedir. Dijital olarak ise yazılım ve görüntü işleme programları ile montaj, kesme, ekleme, biçme gibi görüntünün sadeleştirilip, manipüle edildiği veya bilerek bozulduğu soyutlama yaklaşımları da mevcuttur (Uzun, 2020).

Soyutlama sözel, jestsel, işitsel, görsel, hacimsel ve hatta davranışsal olarak pek çok biçimde işler. Bu nedenle günümüzde soyutlama anlatı üzerine kurulan; edebiyat, dans, tiyatro, sinema gibi sanatların da konusudur. Bu sanat dallarında figürsüzlükten veya temsil karışıklığından ziyade gerçekliğin sınırları ile oynanması yoluyla gerçekleştirilir. Edebiyatta;

metinde anlatısal gerçekliği sağlayan zaman, mekân, karakterler, olay örgüsü gibi unsurların parçalanması, yerlerinin değiştirilmesi veya belirsizleştirilmesi gibi yöntemlerle gerçekleştirilebilir. Bu bağlamda örnek olarak ele alınabilecek olan, Woolf'un *Deniz Feneri* (*To The Lighthouse*-1927) adlı edebi eserinde anlatısal soyutlama yaklaşımını görmek mümkündür. Anlatı ve metin sanatı olarak görülebilecek edebiyat disiplini içinde Woolf, anlatının; zaman, mekân ve kurgu gibi unsurlarını parçalayarak yerlerini değiştirir, böylelikle gerçeklikten bu yolla kurtularak soyut bir eser ortaya koyar (Heath, 2013). Çoğunlukla anlatısal ve performatik sanatlarda soyutlama anlatı-dışılık olarak ele alınsa da soyutlamanın sanatsal disiplinin her ögesine ayrı ayrı nüfuz eden bir yapısı olduğu da açıktır.



Şekil 13. Sahnede mekânsal soyutlama ve dansa analog soyutlama örneği, (American Bale Tiyatrosu ve “Agon”, George Balanchine Balesi (URL-13, 2022; URL-14, 2022)

Tiyatroda; tüm ayrıntıların sunulmaması, makyaj, dekor, kostüm gibi elemanların sadeleştirilmesi veya ortadan kaldırılması gibi soyutlama yaklaşımları sonucu seyirci ile dolaysız bir ilişki hedeflenir. Zaman zamanda dekor, ışık düzeni veya oyun biçimi gibi unsurların değişikliğe uğratılması ile de gerçekleştirilebilir (Yavuz, 2007). Teknolojinin gelişmesi ile projektör, bilgisayar, ses sistemi, artırılmış/sanal gerçeklik gibi teknolojiler sahneye girer. Dijitalliğin tiyatrodaki kullanılmaya başlanması ile tiyatronun “sahne dışılık” kazandığı, bedensizleşmeye kadar varan deneysel soyutlama örnekleri ortaya çıkmaktadır (Torpey, 2009). Ancak bunların yanında soyutlama performans sanatlarında mimesisin sorgulanması, anlatı yapılarını parçalayarak temsil koşullarının değiştirilmesi (Dickerman ve Franko, 2013; Tomić-Vajagić, 2020) anlamındadır.



Şekil 14. Dansta dijital soyut eğilimler [“Bilgisayar Dansı M3x3 (Computer Dance “M3x3”)", Analivia Cordeiro, 1973. (URL-15, 2022)]

Dans alanında İlk örneklerini 1920’li yıllarda Saf Dans akımı ile gördüğümüz soyutlama; uzun yıllar dansta; çizimsizlik, kodlanmış jestlerin basitleştirilmesi, stilize hâketler, standardizasyon, tekrar ve kişiselleştirme gibi yollarla düşünülmüştür. George Balanchine, Alex Romero, Analivia Cordeiro, Trisha Brown gibi koreograflar, birbirinden farklı soyut eğilimler sergileyen dans çalışmaları yapmışlardır (Archias ve Bellow, 2020). Ünlü koreograf George Balanchine, bu yöntemlerin yanında düzenlediği bale gösterilerinde çeşitli soyutlama yöntemlerine başvurmuş, kendi ifadesi ile anlatı-dışı değil ama “hikayesizlik” (storylessness) odağında çalışmalar gerçekleştirmiştir. Bale tekniğinde soyutlama; sadece beden hareketlerinin stilizasyonuna yönelik biçimsel eğilimi ile değil aynı zamanda mekânsal düzenlemeler ile de sağlanmıştır. Sanatçının “Apollon musagète (1927)” isimli bale gösterisi, diğer versiyonlarına göre balenin bir dizi revizyon ile indirgendiği bir sürece işaret eder. Bu eserinde Balanchine anlatı ve dekoratif unsurlardan arındırılan sahne ve siyah-beyaz minimal kostümler ile izleyiciye anlamsal soyutlamanın görsel bir estetiğini sunar (Tomić-Vajagić, 2020). Analivia Cordeiro’nun 1973 yılında televizyonda gösterilmek için bilgisayar ile üretilen *M3x3* adlı dans gösterisi de bu alandan dijital bir soyutlama örneği olarak görülebilir (Archias ve Bellow, 2020).

19. yüzyıl, tüm dünyada köklü değişimlerin yaşandığı; bilimsel, felsefi ve sanatsal birçok disiplinin kökünden kırılmalar yaşadığı bir dönem olarak 20. yüzyılı yani sanatta soyut bir devrimi ortaya çıkarmıştır. Bu yüzyıldan sonra sanatta üslup birliği bozularak yerini bireysel stillere bırakmasına rağmen sanatta bu döneme kadar yaşanan; resim, müzik, mimarlık, sinema gibi sanatsal disiplinler arasındaki paralellik ve ortaklık, daha da kuvvetlenmiştir. Görülmektedir ki farklı disiplinlerde farklı isimlerle anılan hareketler ortak bir soyut sanat anlayışı benimsemiş, disiplinlere özgü soyutlama yöntemleri ortaya çıkmıştır.

Soyutlamanın 20. yüzyıl ve sonrası sanatın her alanında, kendi karakteristik dil ve biçimini meydana getirdiği açıktır.

2.3.3. Mimarlıkta Soyutlama

Sanatın ve mimarlığın temelini oluşturan yaratım, birey ile toplum, kültür ile doğa, özne ile nesne birlikteliğini mümkün kılan esas edimdir. Tunalı (2002)' da bu çerçevede yaratmayı; insanın hazır olarak bulduğu doğa varlığına, kendi-tinsel varlığını katması olarak tanımlamıştır (Tunalı, 2002; Bilir, 2013). Dolayısıyla her mekânsal yaratı, salt işlevsel gereksinimleri değil pek çok unsurla beraber yaratıcısının soyut varoluş idesini de kendi somutluğunda taşıyan biçim bulma sürecinin ürünüdür. Bu süreç ise gerek tasarım gerekse uygulama aşamalarında soyut ve somut arasında süregelen karşılıklı döngülerle ilerler. Mimarlıkta yapıt, başlangıcından sonuç ürüne ve hatta kullanım ömrünün dolmasına kadar bütünlüklü bir sürecin ürünü olsa da varlığını, tasarımcının zihnindeki ilk kıvılcıma borçludur. Hacıömeroğlu'da mimarlığın inşa ile değil, tasarım ile dolayısıyla yapının çeşitli temsilleriyle başladığını belirtir (Hacıömeroğlu, 2007; Düzgün Bekdaş ve Yıldız, 2018). Yani yaratma tasarlama ile tasarım ise problemin çözümüne ilişkin zihinde oluşan ilk düşünceyle başlamaktadır (Kaya ve Aytis, 2019). En nihayetinde mekânın özsel kökeni; soyut bir ide, idenin kökeni ise soyutlama süreci olduğundan mimarlıkta soyutlama içgüdüsel bir zorunluluk haline gelir.

Mimari tasarımı başlatan ve ilerleten bu soyut ide, somut ürünün de varlığının nedeni olduğundan mimarlık tüm süreçte imgelerle üreten bir pratik olarak karşımıza çıkar. Tasarımda bilgi edinme ve düşünce geliştirme süreçleri bu imgeler üzerinde temellenir. Soyutlama; düşünme, algılama ve tasarlama eylemlerinin temelini oluşturduğundan (Nezor, 2011) mimari tasarımı kıvılcımlandıran imge de tasarımın bilgi edinme ve düşünce geliştirme süreçleri de soyutlama edimine dayanır.

Bütün düşünme biçimleri gibi imgeler de deneyimlerin ortak alan soyutlamalarıdır (Morgan, 1984; Bilir, 2013). Dünyayı algılama, anlamlandırma, deneyimleme ve değerlendirme süreçlerinden bağımsız düşünülemediği için de zihinsel imgelem bir soyutlama ürünü olarak karşımıza çıkar. İnsanlar algıladıklarını soyutlar ve soyutladıklarını algılar (Beşgen ve Nezor, 2010). Soyutlama ile bireye gelen ve imgelere dönüşen veriler, bireyin kimliğinin, dünyayı bakış açısının ve yaratılarının kökenini oluşturur. Ortaya çıkan mekân böylece öznenin zaman ve mekânsal gerçekliğinin, söyleminin, tasarım sürecinin ve

daha pek çok unsurun hem yaratısı hem yaratıcısıdır. Mekân hem varlığımızla soyutladığımız hem de varlığıyla soyutlandığımız bir unsurdur.

Soyutlama mimarlıkta da tarihte soyut-somut kavramları ile bağlantılı olarak bir karşıtlık ilişkisi temelinde ele alınagelmıştır. Aristoteles'ten itibaren bir gerçeklik somut bir aktüellik olarak algılanmış ve karşıtı soyut varlık ise gerçekleşmemiş bir olasılık olarak değerlendirilmiştir. Hegel ile ortadan kalkan bu soyut-somut karşıtlığı yerini parça-bütün ilişkisine bırakır. Hakikati bütünsel olarak gören Hegel, var olan bütün dışında tek tek nesneleri bir dereceye kadar soyut kabul eder. Yani soyutlama kimileri tarafından çarpıtma ve yanlışlama olarak olumsuz anlamlarda kullanılsa da somut bütünün parçası olarak onunla aynı kimliğe sahiptir. Ayrıca somut olgu ve olaylar bize biçimsel dış gerçeği verebilir. Özsel bilgiyi veren soyutlamadır (Nezor, 2011). Bu bağlamda mimarlıkta da soyutlama esas gerçekliğe, hakikate giden yolu aralayan bir araçtır. Soyut ve somut, iç ve dış, öz ve biçim, görünen ve görünmeyen bağı kurar. Soyutçuluk ise soyutlamayı amaç haline getirerek bir araç olduğunu unutan ve soyut kavram ve düşünceleri nesnel gerçeklik yerine koyan İdealist bir yaklaşımdır. Soyutlama her ne kadar somut biçim üzerinden soyut özü hedefler görünse de soyutta kalmayı amaçlamaz. Soyutlama, gerçekte, yeniden somuta varmak ve somut bütünü parçalarında da birbirleriyle olan ilişkileri içinde tümüyle kavramak için kullanılan bir yöntem, bir araçtır. Soyutçuluk, bu aracı amaçlaştırır ve somuta varmak amacını unutarak soyutta kalır. Hâlbuki soyut kavram ve düşüncelerin kaynağı somut nesnel gerçekliktir. Kavramlar, soyutlamalarla elde edilirler. Ama nesnel gerçeklerle denenir ve doğrulanırlar (Hançerlioğlu, 2002; Ünal Topdemir, 2014).

Mimarlık somut ürünü amaçlayan soyut bir gerçekleşme süreci izler. Doğanın biçimlerinin belli sistemler ile basite indirgenmesi, düzenlenmesi ve ölçü, oran-orantı, simetri gibi soyut ilkeleri temel alması bakımından doğanın taklidine değil doğanın yasalarına dayanan mimarlık, matematik ve müzik gibi soyut bir disiplin olarak karşımıza çıkar (Levine, 1986). Mimari ürün de bu matematiksel ilke ve yasalara tabi somut bir üründür. Mimarlık doğaya soyut yasalar ile düzen verme, onu karmaşıklıktan arındırma, basitleştirme gibi amaçlarla hareket etmesi diğer sanatsal disiplinler gibi öze ulaşma amacının sonucudur. Yani mimarlıkta da soyutlama edimi doğrudan öz arayışı ile şekillenir. Bu bağlamda örtük olarak mimari edimin ve yapının temelinde bulunması bir yana, bilinçli olarak da tasarımcının bir seçimi haline gelmektedir.

Tasarımcının soyutlama yaklaşımları Uraz tarafından, “ayrıntılardan arındırmak, azaltmak/indirmek, ayırmak/vurgulamak, karşılaştırma yapmak” olarak sınıflandırılmıştır

(Uraz, 1993). Ayrıca soyutlamanın mimari sonuç ürününe kazandırdığı anlamları Beşgen (1996), “ayırma, yalıtma, bağlantılılık, genellik, yalınlık, geometrizeasyon ve öze ulaşma” olarak belirlemiştir (Beşgen, 1996; Nezor, 2011).

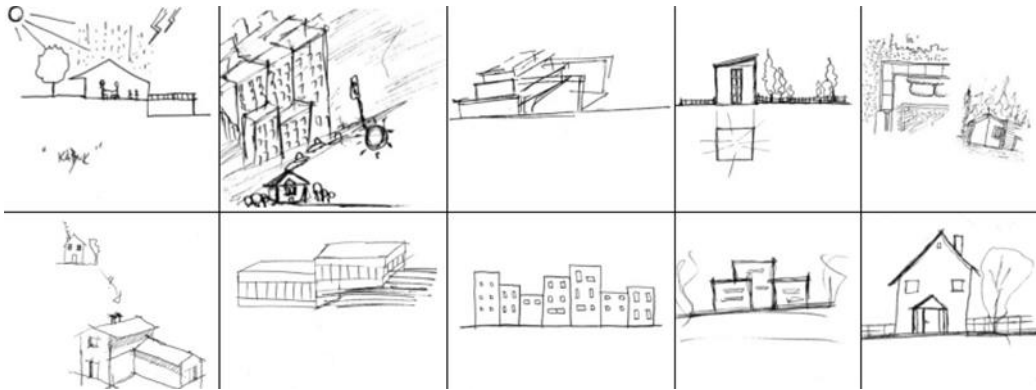
Mimarlıkta soyutlama kimi zaman araç kimi zamansa amaç olarak kullanılmakta, disiplin bu işlemi zaten bünyesinde örtük olarak her daim barındırmaktadır. Bunun yanında 20. yüzyıl ve sonrasında diğer sanat dallarında olduğu gibi mimarlıkta da soyutlama, bilinçli bir işlem olarak gittikçe ön plana çıkarılmış, Modern mimarlığın ifade dili olarak anılagelmıştır. Modernist mekânsal tasarım; yapıyı rastlantısal özelliklerden ve gereksiz detaylardan arındıran, işlevsel, yalın ve evrensel bir biçimlendirme anlayışına dayanmıştır (Kaya ve Aytıs, 2019). Mimarlıkta bu biçimlenme, özsel bir devrimin sonucu olarak soyutlama işlemi temelinde gerçekleşmiştir. Modern mimarlığa soyutlama, gerçek bir biçimsel ilke ve modernitenin görsel niteliği olarak yansımıştır (Llorente Zurdo ve Miguel Sánchez, 2015). Ancak mimarlıkta Modernizm ile beraber son bulmamış peşinden gelen çeşitli hareketlerde de varlığını farklı biçimlerde sürdürmüştür. Yani soyutlama, mimarlıkta; kimi zaman disiplinin bir niteliğini, kimi zaman yöntem, araç veya amaç kimi zamansa ürünün doğrudan biçim dili veya ifade stilini işaret ederek oldukça geniş anlam yelpazesinde ele alınabilir. Mimarlıkta da yadsınamaz bir yeri ve önemi olduğu açık olan bu işlemin tasarım aşamasında bilinçli olarak kullanılması ile birbirinden farklı soyutlama türleri, dereceleri ve yöntemlerinden bahsetmek mümkün hale gelmektedir.

Tasarım sadece fiziksel değil aynı zamanda mental dünyanın da yeniden yorumlanma ve soyutlanma sürecidir (Xu, 1999). Tasarımda bilgi edinme ve fikir geliştirme süreçleri boyunca tasarımcı soyut olan ilk fikirden somut sonuç ürüne kadar sürekli düşünür ve eskiz, model, maket gibi temsil araçları ile arayışa devam eder (Koçkan, 2012; Kaya, 2016). Bu süreçte soyutlama, tasarımı engelleyen herhangi bir fazla bilginin gizlendiği ya da ortadan kaldırıldığı bir süreç olarak karşımıza çıkar. Tasarımda mimari biçim belirlenip yerleşik biçime dönüşene kadar aşamalı bir çözülme gerçekleşir. Süreç boyu gerçekleştirilen her ilerleme biçimsel kesinlik ve spesifikliğe neden olduğundan tasarlanan yapı giderek somut bir nitelik kazanır (Kızılcın, 2015). Mimari tasarımda soyut kavram veya düşünceden somut biçime giden bu süreç, çeşitli anlatım araçları, tasarımcının soyutlama ve soyut düşünme becerilerine bağlı olarak ilerler.

Soyut düşünme yetisi, tek tek nesneleri değil, nesnelerin ilişkisinden ortaya çıkan, genel niteliği ele almaya yarar (Ünal Topdemir, 2014). Soyutlama ve soyut düşünme, sonradan öğrenilip geliştirilebilirken mimarlık eğitiminde oldukça önemli yeri olduğu açıktır

(Nezor, 2011). “Mimarlar (ve tasarımcılar) problemleri basitleştirmeli, temel unsurlara indirgemelidir. Bu, tüm sistemin altında yatan yapının veya örüntünün teşhiri, bir soyutlama sürecidir” (Laseau, 2001; Verghese, 2007). Gestalt psikolojisi de bu soyutlama sürecini algının vazgeçilmez bir niteliği olarak kavrar. Kurama göre algısal örgütlenme yasalarından basitlik yasası, insanın; basit, organize edilmiş, düzenli figürleri daha kolay algılayma eğiliminde olduğu için çevresindeki nesneleri anlayabilmek adına en basit biçime indirgeme eğilimini ortaya çıkarır (Nezor, 2011).

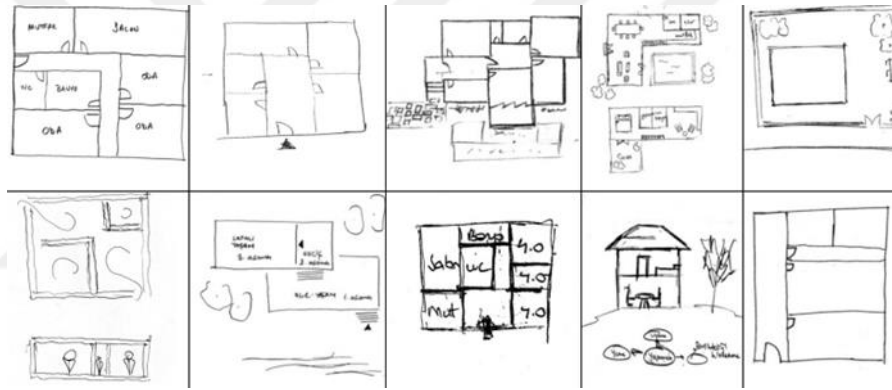
Mimari açıdan soyutlama, tasarlanacak şeyin en küçük anlamlı parçaya kadar indirgenerek okunabilirliğini arttırmaktır. Soyutlama sürecinin bütünü oluşturan en küçük yapı taşlarını bulma, sadeleştirme, ayırma, ortaya çıkarma, özetleme, sınıflandırma, vurgulama gibi aşamalardan oluştuğu (Düzgün Bekdaş ve Yıldız, 2018) göz önüne alındığında da algı ile doğrudan ilişkisi gözler önüne serilir. Çevreyi algılayma, deneyimleme, kavrama, düşünme ve değerlendirme süreçleri ise oldukça öznel süreçlerdir. Algının bireyin yaşamışlıkları, yaşı, cinsiyeti, eğitimi, kültür düzeyi ve ilgi alanları gibi bireysel parametrelere bağlı olarak değişim göstermesi, soyutlama sürecinin de bireysel ve özgün bir nitelik taşımasına neden olur. Nezor (2011), algısal kuramlar ve algılayma süreçleri bağlamında; biçimsel, işlevsel ve anlamsal olmak üzere tasarımcının soyutlama yaklaşımlarını üç temel kategoride ele almaktadır.



Şekil 15. Mimarlıkta biçimsel soyutlama örnekleri: Konut (Nezor, 2011)

Biçimsel soyutlama; somut biçimlerin basitleştirici, sadeleştirici bir yöntem ile ifade edilmesiyle ortaya çıkan soyutlama türüdür (Nezor, 2011). Eldeki herhangi bir biçimin detaylarından arındırılarak daha basit olarak ortaya konulması anlamına gelmektedir (Bilir, 2013). Biçimsel soyutlamalar, biçimin; birinci aşamada “aktarmalar” yaparak ortaya

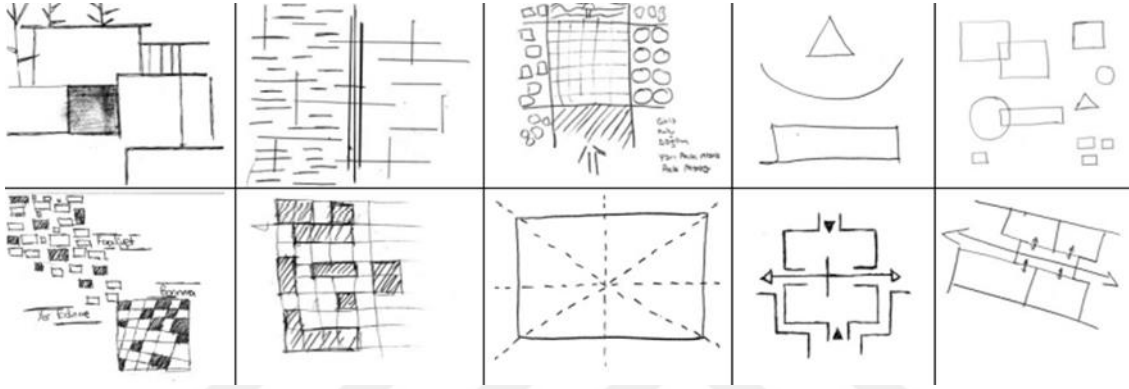
konulması; katma, ayırıp atma, birleştirme, büyütme, küçültme, benzetme, nitelik değiştirme ve tersini düşünme gibi işlemler ile “sıralamalar” ve “dönüştürmeler” yaparak bozulması ve yabancılaştırılması; detaylardan arındırılarak sadeleştirilmesi ile yeni soyut biçime ulaşılması süreçlerinden oluşurlar. Soyutlama sonucundaki biçim, ilk biçimle ilgisiz, onun adım adım bozulmuş, değişmiş, çarpıtılmış ve sonuçta bazen ona benzeyen bazen de hiç benzemeyen bir türevi olmaktadır (Turuthan, 1987; Bilir, 2013). Tarih öncesi mağara duvarı resimleri, dilin gelişimini sağlayan ilk alfabeler, Modern mimari eserlerin asal geometrik biçimlenmesi, sembol/simgeleştirme gibi pek çok alanda örneklerini görmek mümkündür. Biçimsel soyutlama, görünen biçime bağlı olarak gerçekleştirilmesi nedeniyle nesnenin biçimsel özelliğini taşır. Figüratif olmasına rağmen doğrudan bir anlatım değildir. Nesnenin algılanan niteliğini ortaya çıkarmayı hedefleyen seçici bir eylemdir (Nezor,2011).



Şekil 16. Mimarlıkta işlevsel soyutlama örnekleri: Konut (Nezor, 2011)

İşlevsel soyutlama; mekân ve kullanıcı arakesitinde insan-eylem-mekân ilişkilerini anlatan ifadelerdir. Yarar öncelikli, kişisel faaliyetleri, kullanım ve insan davranışlarını, mekânsal ve çevresel faktörler ile ilişkileri ifade eden anlatımlar olarak nitelendirilebilir (Nezor, 2011). Tarihte ilk mekânsal biçimlenmelerin işlevsel bir gereksinmeden ortaya çıktığı göz önüne alındığında işlevsel soyutlamalar, en eski mimari soyutlamalar olarak ele alınabilir. Neandertallerin mağarayı, biçimlendirme ve işlevlendirme yaklaşımları dikkate alınırsa mekânsal anlamda ilk yapısal elemanların doğanın bir soyutlaması olduğu açıktır. Belki yağmurda ağaçların altında ıslanmadığını belki de etraftaki hayvanların yuvalar yaparak kendilerini koruduklarını keşfeden ilkel insan, etrafı gözlemlediğinde sığınma, barınma ihtiyacı ile mağaraya yönelmiştir. Ağaçlar ve yaprakları mağara tavanına, mağara tavanı ise zamanla çatıya soyutlanmıştır. Mağaranın dönüşüm süreci ile mimarlık ediminin

başlangıcını tetikleyen, bu ilkel barınma ihtiyacıdır. Bu bağlamda mimarlık doğal ihtiyaçların soyutlanması ile kendiliğinden ortaya çıkan stratejik bir kararlar bütünü olarak ele alınabilir (Bilir, 2013). Çevresel faktör, dolaşım alanı ve mekânsal kurgu analizleri, sirkülasyon şemaları ve işlev şemaları, işlevsel soyutlamalara örnektir. İşlevsel soyutlamaların daha şematik bir anlatıma sahip olmalarından dolayı ortak bir dile sahip oldukları ve diğer soyutlama türlerine göre daha çok teknik bilgi içerdikleri söylenebilir (Nezor, 2011).



Şekil 17. Mimarlıkta anlamsal soyutlama örnekleri: Konut (Nezor, 2011)

Anlamsal soyutlama; bireyin geçmişten gelen birikimleri ile nesneleri niteleyen dolaylı anlatımlarıdır. İnsanlar dünyayı salt işlevsel veya biçimsel olarak değil anlamları ile de algırlar. Yani anlam biçimden ve işlevden soyutlanabilmekte nesneden özneye öznenen de nesneye geçebilmektedir. Bu soyutlamalar, özneye ve nesneye dair anlamı aynı anda taşıdıklarından özne ve nesne, birey ve mekân arasındaki bağı sağlayan bir köprü görevi görürler. Algılayanın duyumsal ve bilişsel tepkileriyle ilişkili, öznel, değişken, nesneyi mecaz, simge kullanımları gibi ifadelerle dolaylı niteleyen, kültürel anlamı barındıran, çağrışım yoluyla meydana gelen anlatımlar olarak özetlenebilirler (Nezor, 2011). Tasarımda mekân oluşumu, biçimsel ve işlevsel anlamda somutlandırmalar ile ilerlese de bu somutlandırma yaklaşımları hep anlam oluşturacak biçimde sürdürülmelidir. Tasarım süresi boyunca yapılan her hamlenin zihinde bir anlam oluşturması iletişimi sağlayan esas unsurdur (Bilir, 2013).

Tasarım sürecinde biçimsel, işlevsel ve anlamsal soyutlamaların sürekli olarak birbirleri etkileşimli olarak geliştirilmeleri gerekir. Bu soyutlama türleri arasında bilgi alışverişi, sürecin bütünsel ve verimli bir dönüşüm ile tasarım ürününü ortaya çıkarmasına

katkı sağlar. Bu yaklaşımların yanında mimarlıkta yine biçimsel, işlevsel ve anlamsal soyutlama kategorilerine temellenen farklı sınıflandırmalar da yapmak mümkündür. Tasarımda teknik ve teknolojik gelişmelere bağlı değişen soyutlama yöntemleri yeni soyutlama sınıflandırmalarını gerekli kılmaktadır.

Mimari temsil, soyutlama ile mümkündür. Tasarım sürecinde ortaya çıkan temsil araçları, süreci belgeleyerek sadece kavramsal ve fiziksel gelişmeyi gerçekleştirmekle kalmaz aynı zamanda mimari ürünün anlatsal, ifadesel, söylemsel kodlarını da barındırır. Mimarlıkta yapı ister inşa edilmiş ister inşa edilmemiş olsun temsile muhtaçtır. Yani zaten kültürel ve zihinsel bir temsil olan mimarlık kendini gerçekleştirmek için fiziksel temsillere ihtiyaç duyar (Gürer, 1995). Temelde fiziksel temsil ya da anlatım araçlarının, “manuel, analog veya dijital soyutlamalar”, “iki boyutlu, üç boyutlu veya hareketli soyutlamalar” gibi başlıklar ile ele alınması mümkündür. Soyutlama daha özeldir ise; eskizler, kavramsal grafikler, ortografik çizimler (plan, kesit, görünüş vb.), dinamik grafikler, perspektif ve üç boyutlu çizimler, bilgisayar ortamında üretilen modeller (sayısal modeller), fiziksel modeller (maketler), animasyonlar gibi mimari temsil araçları ile üretilmelerine bağlı olarak çeşitlenir (Us, 2015). Bu temsil biçimleri soyut nitelik sergilediklerinden “soyut mekân” başlığı altında ele alınacaktır.

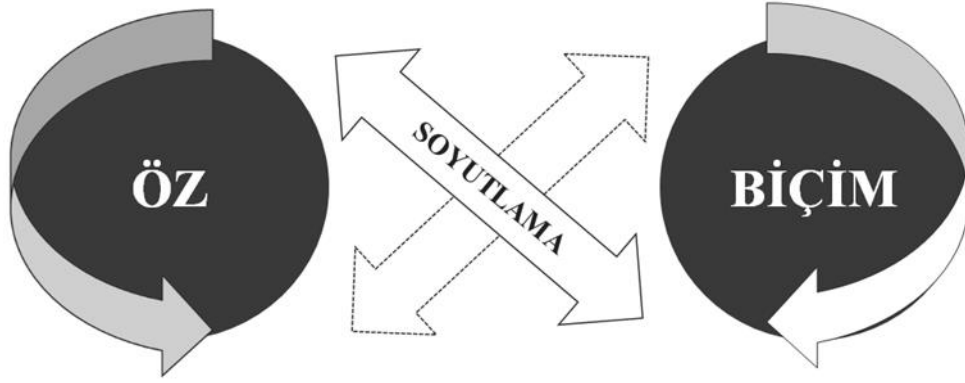
Mimarlıkta temsil araçları, gereksiz bilgileri sıyrarak karmaşıklığı basitleştirirler. Sunulmak istenen temel ve esas bilgileri aktardıklarından bir tür soyutlama biçimidirler (Dogan ve Nersessian, 2010). Zaman-mekânsal fiziksel gerçekliğin görsel veya görsel-işitsel bir indirgemesidirler. Mimari nesnenin görüntüsü, bilgi alışveriş sürecinin ve düşünce biçiminin somutlaşmasıdır. Mimarlıkta fikir çizimde, çizim ise binada temsil edilir. Mimarlık eyleminin ve sürecinin kaydedilmesi, belge niteliği taşıyan bu temsil araçları ile mümkündür. İlk fikre göre somut olan temsiller maddi biçime sahip fiziksel mekâna göre soyutlurlar (Tierney, 2007). Görüldüğü gibi dönem dönem değişen ve giderek çeşitlenmeye devam eden bu mimari temsil yöntemleri mimarlıkta soyut bir mekânsal karakter sergiler. Yani mimarlık, tüm yaratım sürecinde, derece farkı ile soyut mekânlar arasında, soyutlamalar ve somutlamalar ile gerçeklik kazanır. Bu soyutlama ve somutlamalar; özsel ve biçimsel diyalektik bir ilişkinin yani disiplinin anlatsal kodlarının deşifresidir.

2.4. Öz-Biçim ve Soyutlama İlişkisi

Şeylerin özlerinin kaynağı “düşünce”, varoluşlarının kaynağı da “uzam” sıfatıdır (Özkan, 2017). Özün; içe, derine, elle tutulamayan ve algılanamayan, düşünce ile kavranabilir soyut varlığa referansı, biçimin de; dışa, yüzeye, algılanabilir olan somut varlık ile ilişkilendirilmesine neden olmaktadır. Öz ve biçim ayrımı bu bağlamda kendini görünüş ve gerçeklik ayrımı üzerinden var etmektedir. Tarihsel bağlamda öz; değişmez, hakiki gerçek olan birlik ile ilişkilendirilirken biçim; sürekli hareket halinde değişen çokluk ile ilişkilendirilmiştir. Bu bağlamda geleneksel felsefe anlayışında öz ve biçim; görünüş ve gerçeklik, hakiki ve yanılsama, akıl ve beden, düşünülen ve deneyimlenen, özne ve nesne, soyut ve somut gibi ayrımlar üzerinden kendini var ederek evrilmiştir.

Günümüzde ise varlık, “ne” olduğu “öz”, “nasıl” olduğu “biçim” kavramı ile anlam bulan dinamik bir “oluş süreci” olarak kavranmaktadır. Bu bağlamda varlığın gerçekliğine, onun özü ile biçimi arasında kurulan sağlam kavrayış ile ulaşılabilir. Öyle ki nesnelerin kendilerinde sahip oldukları nitelikler öz ve gerçeklik kavramına, bizim onlara algılarımız nedeniyle atfettiğimiz nitelikler ise biçim ve görünüş kavramına atıfta bulunmaktadır. Öz biçimi, biçim ise özü belirleyerek birbirini gerektirmektedir. Bu bağlamda birbirine zıt iki karşıt kutuptan ziyade öz ve biçim, soyut ve somut birbirine indirgenemeyen bir bütüne referans vermektedir (Saldıray, 2011). Nitekim uzun yıllar bu karşıtlık temelinde diyalektik ilişkileri görmezden gelinerek ele alınmış bu kavramların tanımlarında dahi birbirlerini içermeleri, birbirlerini var eden gerçekliğin diğer yüzleri olarak birbirlerine dönüşebildiklerini ve de en nihayetinde bir ve aynı şey olduklarını ifade etmektedir. Öz ve biçim, birbirinin derece soyut ve somut niteliğidir.

Biçimden dolayı olanaklılığını gerçekleştirme fırsatı bulan öz, insan ve toplum değiştiği için sürekli bir değişkenlik ve dinamizm gösterir. Böylece yeni biçimler yeni özlere ihtiyaç duyar. Bu bağlamda öz ve biçim arasındaki ilişki sürekli olarak birbirine dönüşen ve birbirini dönüştüren diyalektik bir ilişkidir (Öztütüncü ve Özkartal, 2015).



Şekil 18. Öz-biçim ve soyutlama ilişkisi

Öz; biçimin içeriğe dönüşmesinden, biçimse; içeriğin biçime dönüşmesinden ibarettir (Ersoy, 1995; Öztütüncü ve Özkartal, 2015). Dolayısıyla özün biçime, biçiminde öze dönüşümü; birbirine göre derece soyutluk ve somutluk niteliğine temellenen iki kutbu diyalektik bir soyutlama edimi ile bağlar. Öz ve biçim arasındaki ilişkiyi, zaman-mekânsal unsurlar, neden-sonuç ilişkisi ile ele almaya yarayan süreç diyalektik bir bütünlük süreci olarak soyutlamaya dayanır. Soyutlama, öz ve biçimin birbirinden ayrı, tikel varlıklar olarak değil de bütünsel bir anlatı halinde ele alınmasını sağlar. Var olmak, “anlatı”ya sahip olmaktır. O nedenle taşın dahi bir söyleminin olduğu açıktır. Taş; kimliğine, coğrafyasına, bulunduğu iklime, yaşına, geçmişe vb. unsurlara dair kodları bünyesinde taşır. Yani salt donmuş bir zamanda anlık görüntüsüne indirgenemeyecek kadar öz ve biçimsel dönüşümlere sahiptir. Dolayısıyla sanat eseri ya da mimari eser de sadece biçimi yoluyla analiz edilip değerlendirilemez. Öz ve biçim bağınyı kuran soyutlama sürecinden de ayrı kavranamaz.

Soyutlama, öz ve biçim arasındaki diyalektik dönüşüm sürecini ifade eden bilişsel bir eylemdir. Biçim, özün gerçekleşmesi bağlamında ele alındığında ise öze ulaşmak, biçim üzerinden soyutlamalar ile mümkündür. Tunalı’ya göre “İnsan, duyu gerçekliğini, duyularda bize verilen görüşleri paranteze alarak, duyusal görüşleri ortadan kaldırarak özlere ulaşabilir” (Tunalı, 1981; Kalfa, 2019). Bu anlamda paranteze alma eylemi olan soyutlama öze ulaşmada temel eylem olarak karşımıza çıkar. Soyutlanan varlık eksiklikten ziyade kazandığı kavramsal, özsel içerik ile daha fazla bilgi taşımaya başlamasının yanında biçimi de işaret ederek belirtir. Bu nedenle anlamın hem ayrı hem de bir olan çift taraflı varoluşu, bu sürecin kendisinde aşikâr hale gelir.

Her düşünsel ideal, her sanat yapıtı, her mimari eser, her film ve hatta her varlık en nihayetinde öz ve biçim arasındaki birlikte belirginleşir. Bu birlikte biçimi oluşturan öğeler, özsel belirlenimlerden oluşur. Soyutluk; bir metot bir yöntem olmanın yanında, mutlağı, temel varlığı, derinliği; soyut düşünme ve soyut biçimlendirmedir (Öztütüncü ve Özkartal, 2015). O nedenle eserin soyutluk derecesi de derinliği ile ilişkilidir. Soyutlanan biçimin; yalınlık, basitlik, geometriklik gibi niteliklerin yanında bellekle de daha sıkı bir ilişki içinde olduğu düşünülmektedir. Soyutlama ile biçimin taşımaya başladığı basitlik, tekrar gibi kimi özellikler görsel algıyla ve görsel bellekle ilişkili ilkelerdir (Gericke, 2019). Bu bağlamda yalınlaştırılmış soyut biçimin daha kolay hatırlandığı ve bozulmuş soyut biçimin ise daha zor hatırlandığı böylelikle öznde daha kalıcı bir etkisinin olduğu sonucuna varılabilir.

Sanatta, felsefede, mimarlıkta ve daha birçok alanda, işitsel, görsel, düşünsel, biçimsel, işlevsel, prosedürel vb. çok sayıda soyutlama yöntemi ve çeşidi vardır. Aynı bütünden yapılan farklı soyutlamaların bile farklı anlamlara ve soyutlara işaret ettiği göz önüne alındığında bu kadar geniş bir alana yayılan soyutlama çeşitliliğinin sanata ve mekâna getiri ve götürüleri merak konusudur. O nedenle çalışmanın bu bölümü; öz-biçim ve soyutlamanın bütünsel diyalektik ilişkisini felsefe, sanat ve mimarlık alanlarında irdelemek ve bu alanlara yansımalarını tespit etmek amacı taşımaktadır.

2.4.1. Felsefede Öz-Biçim ve Soyutlama İlişkisi

Felsefede varlığın, gerçekliğin, özne ve nesnenin, evrenin, olgu ve olayların ve dahi tümel olarak canlı-cansız her şeyin üzerine oturduğu “öz ve biçim” kavramları, tarih boyu birbirleri ile ilişkili kabul edilmişlerdir. Öz ve biçim ilişkisi İyonyalı doğa filozofları ile başlayıp, Platon ve Aristoteles ile biçimlenmiş, Hegel ile doruk noktasına ulaşmıştır (Arabacıoğlu, 2005).

İyonyalı doğa filozofları tarafından kesin bir şekilde ayrılmayan öz ve biçim kavramları, varlığın “neliği” ve “nasıllığı” olarak, görünürdeki çoklukları ve bu çoklukların altında değişmeden kalan birliği referans vermektedir. Öz; somut bir maddede aranmış, biçim ise bu maddelerin her canlıda nasıl farklılığı meydana getirdiğini açıklamak için ortaya atılan ilkelerle ima edilmiştir.

Platon İdealar Kuramı’nda, gerçeklik ve yanılsamalar dünyası olarak ayırdığı evren somut görünüşün temelini soyut, kavramsal gerçeklikte arayan bir anlayışın göstergesidir. Platon’un kuramı çerçevesinde öz biçimle özdeş tutulmuş, görünenin arkasındaki gerçeklik

olarak öz ve biçime soyut bir nitelik yüklenmiştir. Somut, algılanabilir içinde yaşadığımız duyular evreni, gerçekliğin bir yanılsamasıdır. Gerçekliğe akılla, zihinsel kavrayış ve soyutlama ile ulaşılabilir. Soyut sanatın düşünsel temeli Platon'un kuramında yer alan içinde yaşadığımız dünyanın bir yanılsama olduğu fikrine dayalıdır. Pythagorasçılar ve Platon ilerleyen zamanlarda evrenin özünün, temelinin ve görünüşün kaynağının sayılar olduğunu belirtmişlerdir. Bu bağlamda sayıları, altta yatan içsel ilke ve açığa çıkarılması gereken soyut varlıklar olarak ele almışlardır.

Aristoteles ise öz ve biçim ilişkisini, değişim kavramı üzerinden açıklar. Ona göre bir “kuvve, güç, potansiyel” olarak kabul edilen özün gerçekleşmesi aktüeli yani biçimi meydana getirir. Her oluş, bir kuvveden fiile geçiştir (Aydoğdu, 2020). Söz gelimi bir tohumun bitki olma gücü vardır. Onun bitki haline gelmesi ise aktüelleşmesi yani bu gücün ortaya çıkması görünür olmasıdır. Bu açıdan potansiyel ve aktüel olarak öz ve biçim arasında görece soyutluk derecesi ve gerçekleşme ayrımı bulunur. Öz ve biçim birbirini gerektiren bütünlüklü bir yapı içerisinde değişim halindedirler. Dolayısıyla hiçbir şey tam manası ile yok olmaz veya hiçlikten gelmez. Var olanın onu önceleyen potansiyeli haline geçmektedirler. Öz değişimin nedeni olarak nesnede örtük olarak önceden mevcuttur. Oluş bir soyutlaşma veya somutlaşma sürecidir. Aristoteles için soyut olanın amacı somutlaşmaktır. Aktüel tam, yeterli ve düzenli olarak amacını tamamlamış olarak nitelenir. Ancak bünyesinde soyut özler barındırır. Aristoteles'e göre soyut ve somut iç içe bir süreçte öz ve biçim ile ilişkili olarak tanımlanmıştır. Yetkinlik kazanmak somutlaşmak, aktüelleşmek biçim haline gelmektir.

Ortaçağ ve sonrası düşünsel faaliyetler ve felsefi görüşler antikçağ felsefesi üzerine temellenmiş, birçok düşünürün öz ve biçim kavramlarına yaklaşımları Platon ve Aristoteles'in görüşleri ışığında ortaya çıkmıştır.

Descartes'in din merkezli Ortaçağ felsefi düşüncesine tepki olarak madde ve zihin ayrımı üzerinden ele aldığı, ruh ve beden kavramları (Altınörs, 2020) Kartezyen düalizminin temellerini oluşturmaktadır. Descartes'te beden ile deneyimlenen, algısal, maddesel, yanıltıcı dış görünüş, somut gerçekliğe yani biçime referans verirken ondan ayrı insan düşüncesine temellenen öz, akılla kavranabilen, zihinsel gerçekliğe işaret eder. Descartes, görmeyi diğer duyulardan ayırarak akıl ve düşünce ile ilişkilendirmiş, ona soyut özü kavramada öncelik atfetmiştir. Descartes'in yaklaşımına göre öz ve biçim kavramları birbirinden kökten ayrı, karşıt iki kutupta soyut ve somut ilişkiler üzerinden kendini var eder.

Günümüzde Nörofelsefe alanında yapılan çalışmalar böyle kesin bir ayrımın mümkün olmadığını göstermektedir. Zihinsel kavrayış ve sezgi, algılama ve deneyimden bağımsız olarak düşünülemez. Algılama ile iç ortam ve iç organdan gelen sinyallerin beyin sapından kortekse iletilmesi, beyin tarafından belli bir kodlama sisteminin gerçekleştirilmesine neden olur. Bu kodlama sürecinin ürünü olan beyinde oluşan haritaların üst üste yığılarak katmanlı bir yapı sergilemesi ile düşünme ve duygular oluşmaktadır. Basit imgelerin bir araya toplanması çekirdek yapıyı yani benliği (ilk self) oluştururken daha kompleks aşamalarda otobiyografik self ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda benlik ve bilinç, insanın bedeniyle algıladığı duysal ve aklıyla kavradığı düşünsel sürecin bir bütün olarak işlemesi sonucu beyinde yığılan imgelerin bir sonucudur. Damasio'ya göre, insanın özü son derece gerçek bir zihinsel yapıdır ve ana vücut ve beyindeki etkilere dayanmaktadırlar. Öz sürekli yeniden inşa edilen biyolojik bir haldir (Damasio, 2006; Tan, 2021).

İnsan ruhu denilen yapı hisler temelinde oluşur. Hisler ise zannedildiğinin aksine soyut yapıda değildirler. Zihinde belirlenip saptanabilirler. Zira bir davranışı seçme ve eyleme geçme, duygusal tepki ile zihinsel bir tavır sonucudur. Zihin beynin olduğu kadar (tam anlamıyla) vücudun da birer parçasıdır (Damasio, 2006). Düşünmek algılamanın, algılama ise düşünmenin birer uzantısı olarak işlev görmektedir. Dolayısıyla insan beyni ve vücudun diğer bölümleri birbirinden ayrılmaz bir organizma oluşturur. Akıl ve duyu, ruh ile beden, düşünme ve hissetme, öz ve biçim birbiri içine geçen, birbirinden ayrılamayan bütünlüklü bir yapıdadırlar. Sürekli olarak birbirini etkilemekte, değişip dönüşerek başkalaşmaktadırlar (Tan, 2021).

Jameson'a göre, ikili karşıtlığa dayalı değerlendirme, zihin tarafından olumlu ya da olumsuz, iyi ya da kötü arasında ayrım olarak yorumlanır. İkili karşıtlıkları biçimlendiren ideoloji ya da metafizik değil etikdir. Bu bağlamda kutuplara atfedilen etik yargılar, ben ve öteki kategorilerini meydana getirir. Kutuplardan olumlu atıflarda bulunan tarafın ben ile olumsuz atıflarda bulunan tarafın ise öteki, bizim dışımızda olan ile ilişkilendirilmesi söz konusudur. Jameson'a göre, iki özdeş ama antagonistik özellik aynı anda düşünülmelidir (Jameson, 2008; Çil ve Güner, 2011). Gerçekte değil sadece düşüncede ayrılabilen öz ve biçim kavramlarının birbirine karşıt iki kutupta değerlendirilmesi, ruh ve beden, akıl ve duyu, görünüş ve gerçeklik, soyut ve somut, insan ve hayvan, kadın ve erkek, doğulu ve batılı gibi birbirini dışlayan birçok insan merkezli ayrımı beraberinde getirmektedir. Bu ayrımın aşılması diyalektik felsefe temelinde öz ve biçim ilişkisinin yeniden inşası ile mümkündür (Çil ve Güner, 2011).

Diyalektiğin temellerinin Antikçağ'da Herakleitos'un değişim kavramı ile atıldığı iddia edilse bile Diyalektik Kuram, Hegel (1770-1831) ile özdeşleştirilerek sistemleştirilmiştir. Diyalektik, canlı ve cansız tabiattaki, toplumdaki, insandaki yani her türlü nesnedeki, değişmeyi veren, hatta bu değişim üzerine kurulduğu kabul edilen bir yöntem olarak kabul edilebilir (Ural, 2013). Hegel diyalektiği ise evrendeki bu değişmeyi; tez, antitez ve sentez kavramları ile açıklamaya çalışmaktadır. Hegel'e göre her türlü nesneni özünde bir çelişki ve çatışma vardır. Gelişim ve değişim bu çelişki sayesinde ortaya çıkmaktadır. Birbiriyle çelişen ve çatışan tez ve antitez zamanla birleşerek sentezi ortaya çıkarır. Sentez ise zamanla yeniden kendi antitezi ile karşılaşarak tez halini alacak ve yeni bir değişim sürecinin içine girecektir. Evrendeki her türlü varlıkta, nesnede ve doğada bu değişimin hiç durmadığı ve bir akış halinde süreçlerin birbirini takip ettiği bu diyalektik süreç oluşur. Olan her canlı, karşıtı, çelişigi, antitezi sayesinde var olur. Söz gelimi siyah olmadan beyaz, kötü olmadan iyi, karanlık olmadan aydınlık, somut olmadan soyut, biçim olmadan öz, öz olmadan da biçim var olamaz. Zaten salt somut, salt soyut veya salt siyahtan söz edilemez. Nasıl ki karanlık, ışığın yokluğu, soğukluk sıcaklığın eksikliği ise soyutluk da somutun görece azalmasıdır. Bu bağlamda öz ve biçim arasında bir yöntem olarak soyutlama ise biçimin indirgenerek, somutluk derecesinin azaltılması olarak okunabilir. Tersine ele alındığında biçim ise öze göre derece somut bir niteliktir. Yani diyalektik düşünceye göre, öz ve biçim, her türlü nesnede, birbirini var eden, birbirini dönüştüren ve birbiri sayesinde değişerek süreci yani oluşu meydana getiren, varlığın yapı taşlarıdır. Birbirleri ile ilişkili olmaktan ziyade birbirini var eden bütünlüklü yapıdadırlar. Bu bağlamda öz ve biçimin, soyut ve somutun ayrılması mümkün değildir. Hegel Diyalektiği bu bağlamda önceki dönemlerde öz, biçim ve soyutlama kavramlarını değişim halindeki bir süreç ile ilişkilendirerek birbirine bağlayan bütünlüklü bir anlayış geliştirir.

Husserl (1859-1938)'in Fenomenoloji Kuramı'nda ise öz ve biçim ilişkisinin özne ve nesne ilişkisi üzerinden ele alınması söz konusudur. İdeal özler, görünüşler ile bağıntısında anlaşılabilir; görünüşler (fenomenler) ile birlikte yaşantılara [erlebnis] verilir (Çolak, 2016). Görünüşler yani biçimler yaşantı içinde öznenin bilince sunulmuş durumdadır. Dolayısıyla nesneye dair bilgi öznenin algısı ile elde edilen öznel bilgidir. Öze ulaşmak bilince sunulan görünüşlere dair algılarımız ile ulaşılan verilerin paranteze alınıp indirgenmesi ile mümkündür. Her türlü aşkınlık paranteze alınıp [Epokhe], bilince indirgenildiğinde [Reduktion] zorunlu, saf olan öz ortaya çıkar. Bu indirgemedede dünya ile birlikte öznenin de indirgenmesi gerekir (Çolak, 2016). Bilince sunulan biçimlere ait verilerin paranteze alınıp

indirgenmesi, soyutlama yöntemi ile oldukça benzerdir. Yalıtarak, indirgeme ve değişkenlerin askıya alınarak özsel, saf olana ulaşma, biçimin soyutlanmasıdır. Dolayısıyla soyutlama hem öz ve biçim arasında bir köprü hem de insan bilincine dair bir yöntem olarak öz ve biçim kadar özne ve nesne bağına da kurar.

Modern Ontolojinin savunucularından Nicolai Hartmann (1882-1950), evrenin farklı katmanlar ve bu katmanların bir aradalığından oluştuğunu vurgulamıştır. Duyulur real varlıklara biçim kazandıran irreal bir varlık katmanı vardır. Varlık yani var olmak, real ve irreal olan ontik bütünlüğünü ifade eder. Real ve irreal katmanın da kendi içinde tabakalara ayrıldığı bu sistemde, real katmanın biçimi, irreal katmanın ise özü işaret ettiği heterojen bir yapı söz konusudur. İrreal olan arka yapı, fiziksel olan ön yapıda görünür hale gelmektedir ve nesnenin biçimi oluşmaktadır (Ersal, 2013). Çeşitli tabakalar arası geçiş soyutlama ve somutlamalar ile mümkün olmaktadır. Soyutlama bu bağlamda real katmanlardan irreal katmana veya katmanlar arasında indirgelemeler ile varoluşsal öze ulaşmanın yolu olarak görülebilir.

Postmodern dönemin bilinen düşünürlerinden Deleuze (1925-1995) da kendi Kavramlar Felsefesi'ni öz ve biçime bakış açısı üzerinden kurar. Kendinden önceki düşünürlerle dair derin okumalar yaparak kendi kavramlarını meydana getiren Deleuze'un edimsel ve virtüel kavramları, Aristoteles'in aktüel ve potansiyel (fiil ve kuvve) kavramlarına benzerlik taşımaktadır. Varlığı Aristoteles'ten farklı olarak “durgun bir olan”dan ziyade sürekli “akış halinde bir oluş” olarak tanımlayan Deleuze, öz ve biçimi derece soyut ve somutluk farkı ile ayırır. Onun düşüncesine göre “öz” yani “virtüel” sürekli “biçim” yani “edimsel” ile bir arada gerçekleşmektedir. Bir şey olabilme olanaklılığı olarak virtüel, kendini gerçekleştirerek önceki durumuna göre derece somutlaşarak edimselleşmektedir, ama Aristoteles'in aksine amaç edimselleşmek değildir. Söz gelimi bitki olma potansiyelini taşıyan tohum, başka birçok potansiyeli virtüel halde taşımaktadır. Önemli olan onun bitki olma potansiyelinden sapabilme ve fark yaratma ihtimalidir. Tohumun bitkiye doğru akışı onun bu potansiyellerden vazgeçerek bir potansiyeli seçmesi anlamına gelir. Yani oluş virtüelin edimselleşmesi, soyutun somutlaşması, özün biçimlenmesi, ihtimalin azalması anlamına gelir. Edimselin virtüelleşmesi ise belirli, kesin olandan çıkarak organsız bir hale gelmenin, öze ulaşmanın ve hatta öteki ile özdeşleşmenin yolu, somutun soyutlaşmasıdır. Bu soyutlaşma edimselde barınan virtüelin keşfine olanak tanır. Bu bağlamda Bergson'un süre kavramı, Aristoteles'in aktüel ve potansiyel kavramları, fenomenolojik bakış açısından izler taşıyan Deleuze felsefesi de öz ve biçim ilişkisini

zorunlu bir diyalektik temelde ele alır. Ancak diğer görüşlerin aksine öz birlik değil çokluktur. Biçim ise görece somutluktur. Oluş; öz ve biçim arasında hiç durmadan akan bir süreçte, soyutlaşma ve somutlaşmalar ile mümkündür (Deleuze, 2016).

20. yüzyıl ve sonrası yaşanan görelilik kuramı ve kuantum fiziği gibi bilimsel gelişmeler, maddenin ve çağın gerçekliğinin sorgulanmasına yol açmıştır. Bugün hala araştırılmaya devam eden madde; atom altı parçacıkların etkileşimi ile oluşmakta ve bu etkileşimleri barındırmaktadır. Evreni, hayvanları, bitkileri, insanları ve nesneleri oluşturan atom altı parçacıkların mikro düzeyde aynı olması, Descartes ve Modern felsefenin ayıran ve hâkimiyeti altına alan kategorilerin sorgulanmasına, özne ile nesnenin aynı zeminde konumlanmasına neden olmaktadır. Günümüz felsefi anlayışlarından olan Posthümanizm, Yeni Materyalizm, Yeni Ontoloji gibi düşünsel akımlarca öz değişmez, kalıcı, birlik değil de mikro düzeyde atom altı parçacıkların etkileşimiyle ve diğer canlılar, olaylar ve koşulların eyleyicilik kapasiteleri ile sürekli olarak devinim halinde, değişip dönüşen bir *çokluk* olarak ele alınmaktadır. Biçim bu öze bağlı bir yapıda onunla devinmektedir. Yani günümüz felsefi anlayışları, öz ve biçimi yeni bir diyalektik zeminde birbirine sıkı sıkıya bağlı, birbirini var eden koşullar olarak ele almaktadır (Ağın, 2021).

2.4.2. Sanatta Öz-Biçim ve Soyutlama İlişkisi

Sanat, insanlığın varoluşundan beri, öze yönelik bir biçimlendirme eylemi olarak kendini göstermiştir. Bu nedenle her sanatsal disiplinin temel edimi, öz ve biçim ilişkisini kurmak üzerine temellenir. Biçim bir içeriği taşıdığı sürece anlamlıdır. Yani biçimle içerik bir madalyonun iki yüzü olduğu için biri olmadan diğerinin varlığından söz edilemez.

Sanat eserine giren her öge, insanlar, kumaşlar, tekneler, doğa, çizgi, biçim vs. gerçekliğin bir yorumu ve soyutlanmasıdır. Yani sanatta soyutlama, yaratıcı biçimlendirmenin kendisidir. Sanat tarihi gözden geçirilirse sanatın soyutlamayla başlayıp, her daim soyutlamalar içerdiği ve giderek daha soyut bir varlık kazandığı görülecektir. Soyutlama sanatın temel edimi olduğu için sanat eserine, öz ve biçim unsurları gibi içkindir. Bu nedenle öz ve biçim ilişkisinin kavranmasında ve kurulmasında başat bir eylem ve çift taraflı bir sağlama olarak görev görür.

Her dönem öz ve biçimsel dönüşümler ile değişmekte ve farklı kılıklara bürünen öz-biçim ve soyutlama ilişkisi, güçlü bir diyalektik birlik ilişkidir. Bu birlik ilkçağlardan günümüze değin ortaya konan her sanat eseri ve sanat türünün gereği ve ereği olduğu için

sanatta öz-biçim ve soyutlama ilişkisini herhangi bir sanatsal disiplin ve sanat eseri üzerinden ele almak mümkündür.

Çalışmanın konusu bağlamında, görsellik ve görsel duyumun sinema ve mimarlık arakesitinde yer alması, ilkçağlardan günümüze değin görsel dönüşümlerinin diğer disiplinleri tetiklemesi ve çağımızda evrenin giderek görsel ve işitsel bir gerçekliğe doğru evrilmesi gibi nedenlerle bu kısımda ele alınacak örneklerin görsel yapıda olmalarının çalışmanın yöntemine katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu nedenle ilkçağdan günümüze değin görsel eserin dönüşümü resim sanatı bağlamında ele alınarak çeşitli dönemlerde öz-biçim ve soyutlama ilişkisi kavranmaya çalışılacaktır. Böylelikle ilerleyen bölümlerde ise görsel alanda yaşanan bu kırılmaların sinema ve mimarlığı ne yönde etkilediği analiz edilebilir.



Şekil 19. Lascaux Mağarası (URL-16, 2022)

İlkel toplumlarda mağara duvarlarına yapılan çizimler ile ilk örneklerini gördüğümüz sanat eserleri, çevresini anlamlandırmaya çalışan bireyin yorumu olarak saf bir soyutlama örneğidir. Bugün dahi sebepleri ve hangi amaçla yapıldığı tam bir muamma olan ilk çağ sanatının, tam olarak “gerekliliklerin” ve “işlevin sanatı” olduğu açıktır. Sanatın konusu; dönemin yaşam biçimini yansıtan avlanma sahneleri, vahşi yaşam, doğa olayları ve mistik inançlar gibi insanlara o dönem gizemli, tehlikeli ya da büyüleyici gelen çeşitli olaylardan oluşur. İlkel insanın kendi yaşam biçimine (göçebe, yerleşik vb.), inanışına, ritüel ve mitlere; coğrafya, iklim, topografya gibi fiziksel etkenlere, kolay ulaşabilen yerel malzemeye ve geliştirdiği tekniğe göre biçimlendirdiği primitif sanatsal eserler, çeşitli alanlarda yaratımın kökensel temellerini oluşturur. Her şey gerekli olduğu kadar kullanılır. Arkaik eserler oldukça minimaldir (Öztürk, 2013).

Antikçağ'da ise Platon, Pythagoras gibi filozofların teorilerinden etkilenerek matematik ve geometri ile ilişkili oran-orantı, ölçü, uyum, simetri gibi ilkeler doğrultusunda oluşturulan estetik ilkeler sanata yön verir. Platon'un sanatı bir "*mimesis*" yani doğanın bir yansıması ve taklidi olarak görmesi dönemin sanat anlayışının düşünsel ifadesi niteliğindedir. Görsel sanat dallarında, bitkisel motifler gibi doğanın organik biçimleri sıklıkla kullanılmıştır. Asal formların sembolik, estetik ve işlevsel gerekçeler ile donatıldığı yalın bir sanatsal anlayış hâkimdir.



Şekil 20. Resimde tempera tekniği örnekleri [“Tahta Çıkmış Meryem Ana ve Çocuğu (Ognissanti Madonna)”, Giotto di Bondone, 1310, ahşap üzerine tempera, 325x204cm, Uffizi Galerisi, Floransa/ “Venüs’ün Doğuşu”, Sandro Botticelli, 1485, tuval üzerine tempera, 172.5 x 278.5 cm, Uffizi Galerisi, Floransa (Ersoy, 2019)]

Ortaçağ'da dinin etkisi altına giren sanatta gözlemlenen birçok değişimden biri de sanatta dini içerikli temaların yaygınlaşmasıdır. Dönemin sanat eserlerinde gözlemlenebileceği gibi, insan ölçeğinden uzak heybetli biçimler, karanlık atmosfer, yüce ve ilahi gibi kavramlar etrafında şekillenen sanat anlayışı hâkimdir. Ortaçağın sonlarına kadar resim sanatında “tempera tekniği” yaygın olarak kullanılır. Bu teknikte tutkalı su, boya ve yumurtanın karıştırılması ile elde edilen boya, ahşap paneller ve duvarlar üzerine uygulanır. İnce tabakalar halinde sürülen mat bitişe sahip boya, su bazlı olduğundan oldukça hızlı kurumaktadır. Bu nitelik temperayı, geçişleri ve düzeltmeleri güçleştiren zor bir teknik haline getirir. Ortaçağda bu teknikle yapılan yapıyla bütünleşmiş duvar resimleri, ikonik olarak dikkat çekicidir. Bu dönem resim, heykel gibi sanat eserlerin mekânın bir parçası olarak inşa edilmelerinin yanında sanat eserindeki mekânsal anlayışın ideal ve sonsuz uzam arayışı ile soyutlaşması da söz konusudur (Karaalioğlu, 2021).



Şekil 21. Rönesans Sanatı [“Son Akşam Yemeği”, Leonardo da Vinci, 1495-1498, Santa Maria delle Grazie Manastırı (URL-17, 2022)/ “Atina Okulu”, Raffaello, 1509-1510, Vatikan Müzeleri (URL-18, 2022)]

Aydınlanma ve bilimsel ilerlemeler ile dinin etkisinin sanatta yerini bireyselliğe bırakması sonucu, Rönesans dönemi sanatı Antik sanatın yeniden keşfedildiği; resim, müzik, mimarlık gibi sanat dallarında ölçü ve oran sistemlerinin (Fibonacci serisi, Altın Oran, Vitruvius adamı gibi) geliştirildiği bir dönemsel anlayış sergiler. Rönesans’ta bu bağlamda asal ve durgun, idealize edilmiş kusursuz biçim anlayışı, doğrusal perspektifin keşfi ve sanatta optik bakış açısının benimsenmesi ile sanatsal gerçekliğin dış gerçekliğin uzantısı olarak işlev görmesine neden olur. Yani sanatsal mekân ve dış mekân arasında oluşturulmaya çalışılan süreklilik, mekânın mimaride olduğu gibi sanat eserlerinde de gerçekçi bir tarzda ve konunun önemli bir bütünleyicisi olarak detaylandırılmasına neden olmuştur. Böylelikle Ortaçağ sanatında gözlemlenen soyut mekânın yerini gerçekçi somut mekân anlayışı almıştır (Karaalioğlu, 2021). Klasik sanat konu bağlamında İncil’den dini tasvirler veya antik mitsel öyküleri ele alınabilirken kimi zamanda bu temalar birbiri içinde sentezlenir. 16. yüzyılda bağlayıcı madde olarak boyaya bitkisel yağ katılmasıyla oluşturulan yağlı boyanın icadı ise resmi duvardan tuvale taşır. Taşınabilen, hafif tuval, ressamı olduğu kadar sanatını da özgürleştirip resim yapma eylemi bir mekâna bağlı olmaktan kurtarır. Ayrıca yavaş kuruyan boya biçimsel değişim ve geçişleri kolaylaştırır. Bu tekniğin bir diğer özelliği ise ilk aşamada oldukça koyu tonlara boyanan tuval üzerine resim yapıldığı için genelde koyu ve keskin tonlu renklerin gerçekçiliği arttırmasıdır. Leonardo da Vinci, Jan van Eyck, Rembrandt gibi dönemin ressamı bu tekniği ustaca kullanırlar.

Soyutlamanın kökensel olarak çeşitli dönemlerde farklı biçimlerde sanatta kendine yer edindiği görülmüş olduğundan bu dürtünün 20. yüzyılda patlamasından önce temsil

dürtüsünün yanında, arkasında veya ötesinde her zaman var olduğu açıktır (Baldacci vd., 2018). Sanatta soyutlama, sanatçının dünyayı kendi içinde maddi ve manevi kaygı süzgecinden geçirerek yeniden yaratma hareketidir (Karaseyfioglu Paçalı, 2018). Yani öznenin varlığından söz etmek algısal olarak soyutlamanın da varlığından söz etmektir. Bu bağlamda Modern dönem öncesi yapıtlarda da yaratıcı etkinliğin kaçınılmaz bir sonucu olan soyutlama eğiliminin varlığı görmezden gelinemez (Tülek Ülter, 2010). Ancak sanat doğasında soyut olsa da soyutlamanın öz ve biçimsel bir devrimin sonucu olarak yükselişe geçmesi, 20. yüzyıl ve sonrası olmuştur.

19. yüzyılda Klasik sanatta Romantizm ve Maniyerizm Akımları ile ortaya çıkmaya başlayan biçimsel deformasyonlar, giderek bireyselleşen ve soyutlamanın temsilin önüne geçtiği bir sanat anlayışının göstergesidir. Yaşanan bilimsel gelişmeler, Sanayi ve Endüstri Devrimi'nin getirdiği yenilikler ile yeni malzeme ve tekniklerin, yeni bir yaşam biçimi ve yeni bir gerçeklik anlayışını ortaya çıkarması, sanata da doğrudan yansımıştır. Sanat zamanla nesneden özneye yönelen bir bakışla ele alınmaya başlamıştır. Romantizm ile birlikte nesnel gerçeklikten ziyade sanatçının duygu durumuna göre içsel durumunun ortaya çıkardığı gerçeklik ön plana çıkmış, bu da sanatın değişiminin ilk adımlarını oluşturmuştur. Resim görsel bir sanat dalı olarak bu dönem başta sinema ve mimarlık olmak üzere diğer sanatsal disiplinlere öncü olarak kabul edilmiştir. Modern sanatın resimsel yansımaları, dönemin değişim ve dönüşümlerinin diğer sanat disiplinlerini ne yönde etkilediğinin başarılı bir örneği olagelmıştır. Bu bağlamda görsel anlamda gerek sinema gerekse Modern mimarlığın temellerini oluşturan bu akımlara resim bağlamında kısaca bakmak yerinde olacaktır.

19. yüzyıl sonlarına doğru sanatta görsel anlamda ardı ardına yaşanan kırılmalar ister işitsel, dokunsal, ister deneyimsel olsun somuttan soyuta tüm sanatsal disiplinleri hızla ele geçirmiştir. Fotoğraf makinesinin icadı ile ortaya çıkan fotoğraf sanatı, resimden daha gerçekçi bir sanat olarak anı yakalamış, bu da Empresyonizm akımında ressamı nesneler üzerine düşen anlık ışık-gölge oyunlarını incelemeye ve kendi izlenimlerini yansıtmaya itmiştir. Aynı zamanda boyanın seri üretim ile fabrikasyon ürünü haline gelmesi ve hafif, taşınabilir ve hızlı kuruyan *tüp boyanın icadı* ile *açık hava ressamlığı* döneme hâkim olmuştur. Ressamlar daha gündelik olayları ve algıya göre değişen doğa görünümelerini resmetmeyi seçmiş, resimlerini doğrudan doğada, sokakta veya meydanlarda yapmaya başlamışlardır. Böylece nesnelere düşen ışık ve gölgelerin nesneleri nasıl değiştirdiği daha iyi gözlemlenirken, zamanı yakalamaya çalışan sanatçı hız kavramının merkez olduğu yeni dinamik bir döneme girmiştir. Bu dönem ilk Empresyonist (İzlenimci) eser olarak bilinen

Cladue Monet “Güneşin Doğumu (1872)” ve Romantik bir eser olarak William Turner’ın “Kar Fırtınası (1842)” eseri dönemin ve biçimsel anlayışının oldukça başarılı örnekleridir. Turner’ın resminin duygu ve coşkunun bir soyutlaması, Monet’in resminin de salt bir gerçeklikten ziyade sanatçının algısının ve bakışının bir soyutlaması olduğu açıktır. Rengin biçimin önüne geçmesi, belirsiz biçimler ve uçacak kadar hafif renkler, sürekli değişime uğrayan ışık-gölge etkileri ile resim; duyumlar ve izlenimler kompleksi haline gelir (Kayserili ve Satır, 2013). Öznellikten ziyade duyusalığa ve duyum ile değişen ana odaklanan Empresyonizm, aslında dönemin gerçekçi sanat anlayışlarından sayılsa da biçimden kopuşun ilk adımıdır (Kayserili ve Satır, 2013).



Şekil 22. Modern Döneme Geçiş Eserleri [“Kar Fırtınası, Bir Limanın Ağzında Buharlı Tekne”, J.M. William Turner, 1842, Young Müzesi, Kaliforniya/ “İzlenim, Gündoğumu (İmpression, Sunire)”, Cladue Monet, 1872, Marmottan Monet Müzesi, Paris. (URL-19, 2022; URL-20, 2022)]

Bu dönem Eduard Manet’in “Kırda Öğle Yemeği (1863)” isimli resmi, Empresyonizm ile özsel bir devrin sonuna gelindiğinin bir göstergesidir. Eser kendinden önceki Raimondi’nin “Paris’in Yargılanması” gibi bazı eserler ile biçimsel ve kompozisyonel benzerlikler taşımasına rağmen klasik olmayan bir temayı ele alır. Klasik sanatın konu edindiği mitsel ve dini konuların aksine doğanın anlık izleniminin tasviri niteliğinde bu resimde Manet, modern giysiler içinde iki adam ve çıplak bir kadını kompozisyonun odağı haline getirmiş, klasik biçimi Modern bir öz ile ele almıştır. O zamana kadar sanatta kabul gören resim anlayışını ve temayı alt üst edip içererek eleştiren bu eser görsel sanatta bir öz devrimi olarak okunabilir (Haşlakoğlu, 2020).



Şekil 23. Resimde Öz Devrimi [Kırda Öğle Yemeği (The Luncheon on the Grass), Edouard Manet, 1862-63 ve Paris'in Yargısı (The Judgment of Paris), Marcantonio Raimondi, 1510-20. (URL-21, 2022; URL-22, 2022)]

Fovizm ile doğa unsurlarının renk ve çizgiden oluşan motiflere indirgenmesi (Kula ve Özderin, 2006) ve Ekspresyonizm (Dışavurumculuk) akımının takip eden süreçte ortaya çıkmasıyla sanat artık doğrudan sanatçının iç dünyasının bir dışavurumu olarak görülmeye başlanmıştır. Sanatın dıştan içe yöneldiği, nesneden özneye yöneldiği bu sanat akımı Vincent van Gogh, Edward Munch gibi sanatçıları etkisi altına almış çok etkili eserler ortaya konulmuştur. Artık sanatın nesnesi de sanatçının soyut iç dünyası olduğu için sanatsal biçim gerçek dünyanın biçimlerinden uzak, deforme edilmiş, eğilip bükülmüş, manipüle edilmiş, öznel algının filtresinden geçmiş bir biçim olarak karşımıza çıkar. Öz işte bu biçimsel yapının nasıl ortaya konduğu ile ilişkilidir. Bu bağlamda Ekspresyonist sanatçıların tabloları esasen tamamen kendi içsel dünyalarının, psikolojilerinin, dünyayı algılama biçimlerinin bir örneği haline gelirler. Dışavurum aslında sanatın temel eylemlerindendir. O nedenle onu ne klasik sanattan ne de soyut sanattan ayırmak mümkün değildir.

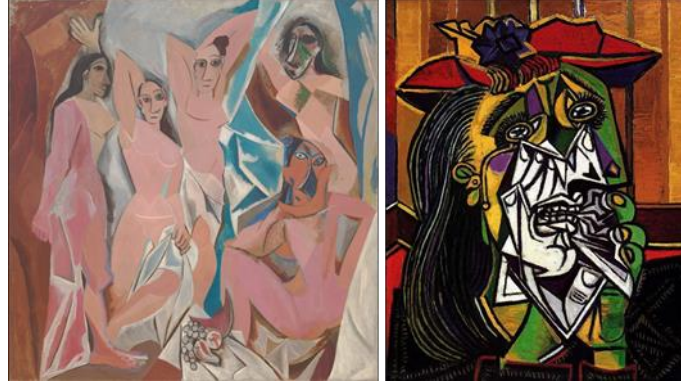
Bilimde Kuantum Teorisi, atomun parçalanması, X-Ray cihazlarının icadı, fotoğraf makinesinin icadı gibi birçok gelişmenin ardı ardına yaşanması ile maddesel gerçekliğin kökten sorgulanmaya başlandığı bir döneme girilmiştir. İnsanlar artık maddenin temelde enerji ve enerjideki titreşimlerden oluştuğu düşüncesi ile karşı karşıya kalmışlar; nesnenin ses, renk, biçim, doku, gibi algısal boyutunu oluşturan niteliklerin aslında birbirinden ayrı olmadığını, birbirini dönüştürüp birbirine dönüşebildiğinin farkına varmışlardır. Dolayısıyla bilinen zaman-mekânsal gerçeklik anlayışının yapı-bozuma uğraması, biçimsel bir dönüşümü öncelemiştir.

Cezanne'nin eserlerinde deforme edilen perspektif anlayışı, mekânsal gerçekliğin kırılımını ve Kübizm akımını hazırlayarak kendinden sonraki sanatçılara örnek olmuştur. Kübizmin öncüsü olarak görülen Cezanne, doğadan yola çıkar ve doğanın biçimlerini; küp, silindir, koni gibi yalın geometrik biçimlere indirger. Dolaysız ve süssüz anlatımı (Kayserili ve Satır, 2013) ile soyutlamanın temelini atmıştır. Cezanne'nin açtığı yoldan Kübizm akımında Picasso ve Braque gibi sanatçılar çok kaçırlı perspektif tekniğini geliştirerek iki boyutlu düzlem üzerinde cisimleri tüm yönleri ile ifade etmeye çalışırlar. Biçimlere; indirgeme, yalınlaştırma, parçalama, çarpıtma, deforme etme, birleştirme gibi işlemler uygulayarak biçimi birden fazla yönden görmeyi hedefleyen eş zamanlılık kavramını resme sokarlar. Kübistler doğadaki biçimlerden yararlanarak onları sadeleştirir, parçalara ayırır, deforme eder, çarpıtır. Doğanın zaman ve mekânsal optik gerçekliğinden koparak yeni bir görme biçimi icat ederler. Dolayısıyla Kübist resmin öze ulaşma ve özü yansıtma amacı, doğrudan biçimsel bir soyutlamadan geçer. Bu bağlamda Kübizm soyut bir sanat olmak yerine ana eylemi “soyutlama” olan bir sanattır.



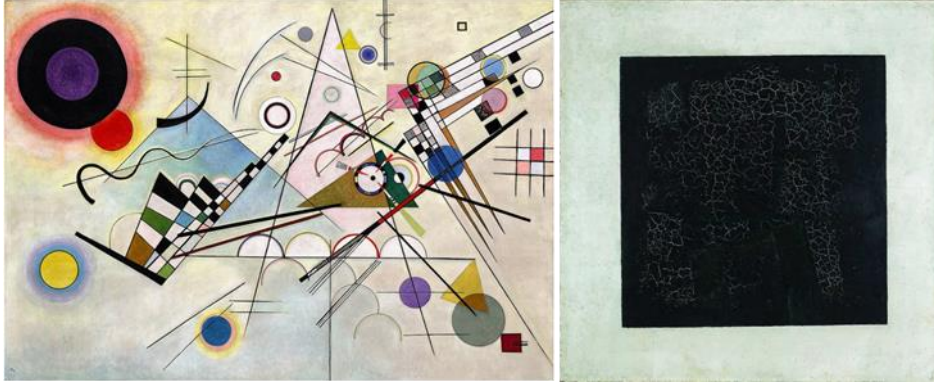
Şekil 24. Kübizmin Yansımaları [Balıkçı Tekneleri (Barques de Pêche), Georges Braque, 1908-09 ve Merdivenden İnen Çıplak No.2, (Nude Descending a Staircase, No. 2), Marcel Duchamp, 1937 (URL-23, 2022; URL-24, 2022)]

Pablo Picasso'nun “Avingnonlu Kızlar (1907)” isimli bilindik eseri, Manet'in eserinde Empresyonizm'in ortaya çıkardığı özsel devrimin biçimsel devamı olarak okunabilir. Figürlerin iki boyutlu yüzey üzerinde çeşitli açılardan, çarpıtılarak ve deforme edilerek resmedilmesi ile klasik doğrusal perspektifin sonucu olarak okunabilecek zaman-mekânsal tutarlık tahrip edilmiştir. Sanatta özsel dönüşüm biçimsel dönüşümü öncelemiş ve Kübizmin getirdiği bu biçimsel yenilik ile de sanat kökten bir devrim geçirmiştir.



Şekil 25. Avignonlu Kadınlar (Les Demoiselles d'Avignon), Pablo Picasso, 1907 ve Ağlayan Kadın (Weeping Woman), Pablo Picasso, 1937 (URL-25, 2022; URL-26, 2022)

Bir sonraki adım olarak Soyut Sanat, sanatsal varoluşun tepetaklak edildiği, Modernist dönemin zirvesi olarak kabul edilebilecek çeşitli hareketleri barındıran bir akım olarak karşımıza çıkar. Sanatın amacının bir şeyi temsil etmek olmadığına inanan sanatçılar, sanatı doğrudan kendisinin bir temsili ve kendine göndermeli bir yaratım olarak ele alırlar. Kimi Mondrian gibi doğal bir biçimden yola çıkarak deneysel bir soyutlama yöntemi ile zaman içinde soyut biçime ulaşırken kimi de Malevich gibi kavramsal bir soyutlama ile doğrudan soyut biçimle resme başlar (Galenson, 2006). Akım, mimesis'in karşısında yer alması bakımından Platon'a karşıt görünse de düşünsel temelini Platon'un İdealar Kuramı'nda bulur (Baldacci vd., 2018). Görünen gerçekliğin ötesine ulaşmaya çalışan sanatçılar sanatı asal renk ve biçimlere indirgeyerek, doğrudan biçimsel yapıdan kaynaklanan içsel duyuma, tinsel yapıya odaklanırlar. Bu bakımdan soyut sanat, mistik ve aşkın bir tarafa da sahiptir. Yani bu akımla sanatın "ne olduğu?" da "nasıl olduğu?" da kökten değişerek soyut bir sanatsal anlayışa yol açmıştır.

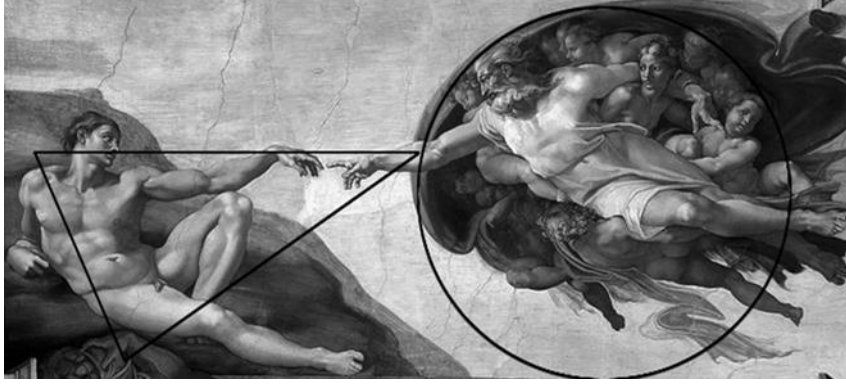


Şekil 26. Soyut Resim Örnekleri [Kompozisyon 8 (Composition 8), Vasily Kandinsky, 1923, Solomon R. Guggenheim Müzesi, New York ve Siyah Kare (Black Square), Kazimir Malevich, 1913, State Tretyakov Galerisi, Moscow (URL-27, 2022; URL-28, 2022)]

“Unutmayın ki bir resim -bir savaş atı, çıplak bir kadın ya da herhangi bir öykü olmaktan önce- üstü renklerle belli bir düzene göre boyanmış düz bir yüzeydir” (Maurice Denis, 1890; Lynton, 1982; Maltaş, 2020).

Soyut sanatçılar tıpkı figüratif sanatlardaki gibi resmin; çizgi, renk, biçim gibi temel unsurlar ile konu ve anlatı olmadan da duygulara hitap edebileceğini belirtirler. Resmin konudan, öyküden arındırılarak, saflaştırılarak özgürleştirilebileceğine ve esas, özsel anlamını kendi varoluşunda bulacağına inanırlar.

“Bugün bir resimdeki bir nokta, bir insan yüzünden daha fazlasını söyleyebilir. [...] Bir üçgenin dar açısının bir daire ile teması, gerçekte, Michelangelo’da Tanrı’nın parmağının Adem’in parmağıyla temasından daha az etkiye neden olmaz” (Kandinsky, 1931; Rosal, 2016) diyen Kandinsky’ye göre, sanatta biçimsel yapı duygunun kaynağıdır. Soyut sanatta biçim ve biçimler arası ilişkilerden oluşan kompozisyon kurgusunun belli duyum ve duygular üretir. Yani bir kare sakinleştirebilir, montaj acıtabilir, çerçeveleme tekniği ise sevindirebilir (del Rosal, 2016). Duygunun kaynağı doğrudan biçimde ve biçimi algılama sürecinde aranmalıdır.



Şekil 27. Adem'in Yaradılışı, Michelangelo, 1511-12, Sistina Şapeli, Vatikan Müzeleri (del Rosal, 2016)

Tartışmalar olmakla birlikte akımda ilk soyut resmin 1910 yılında Kandinsky tarafından yapıldığı kabul edilmektedir (Bulduklu ve Bulduklu, 2020). Kandinsky'nin Empresyonist bir sergide gördüğü Monet'in "Saman Yığını" tablosundan aldığı ilham ile nesnesiz sanat fikrine yönelmesi, atomun parçalara ayrılması ile maddenin enerji olarak keşfi ve resmi müziğe yaklaştırma çabalarının bir sonucu olarak okunabilecek bu soyut resim, hiçbir nesnenin temsili değildir. Biçimi, kendi içsel tınısını taşıyan zihinsel bir varlık olarak gören Kandinsky (Sezer, 2020) resmin ruhsal, içsel anlatımı ile ilgilenir.

Piet Mondrian da bu akımda, zamanla yatay ve dikey çizgilere ve ana renklere indirgediği biçimsel yaklaşımı ile soyut bir resimsel ifade yakalar. "Fakat ben, şeylerin temeline ulaşınca dek her şeyi soyutlamak istiyorum" diyen Mondrian doğayı ve değişimleri gözlemleyerek, evrenin dişi-erkek, durağan-devinimli, tin-madde gibi karşıtlıklardan oluştuğu sonucuna varır. Resmi de bu öz arayışının sonucu olarak, resimsel öğelerin yalın çizgi ve renk karşıtlığına indirgendiği soyut bir ifade halini alır (Altunöz, 2007). Böylelikle Theo van Doesburg gibi sanatçıların da dâhil olduğu De Stijl akımı ortaya çıkmıştır.



Şekil 28. Piet Mondrian’da Soyutlamanın Gelişimi (URL-29, 2022)

Malevich ile adından söz ettiren Süprematizm ise “saf resim sanatı” olarak görülmüş, konu ve nesneler bırakılarak renk, resmin varlığında en önemli unsur haline gelmiştir (Maltaş, 2020). Malevich’in 1915 yılında resmettiği “Beyaz Üzerine Siyah Kare” de bu bağlamda tek bir geometrik biçime indirgeme eylemi olan “resmin sıfır derecesi” olarak bilinir (Kaba, 2020). Konstrüktivizm de sanatın yaşamın gerçek yasaları (fizik yasaları) üzerine yani uzay ve zamansal formlar üzerine inşa edilmesi gerektiği görüşü ile Soyut Sanat’a yerleşmiştir. Fütürizm akımı yine bu dönem ortaya çıkan hız, hareket, dinamizm gibi kavramlar çerçevesinde bir mekanik estetik anlayışı geliştiren bir akımdır (Kaba, 2020). Sürrealizm akımında ise Giorgio de Chirico, Salvador Dali, Max Ernst gibi sanatçıların Sigmund Freud gibi psikologların bilinçaltı teorilerinden etkilenerek düşsel ve bilişsel soyut imgeleri sanata taşımaları söz konusudur (Gögebakan ve Kılınç, 2020). Biçimin uzam-zamansal deformasyonu ile gerçeklikten bilinçli olarak kaçan bu çalışmalar soyutlamanın başarılı örneklerindendir.

Resimde; De Stijl, Süprematizm, Konstrüktivizm, Fütürizm, Sürrealizm gibi ortaya çıkan pek çok akım bu dönem Modern Sanat adı altında toplanarak, fotoğraf, müzik, mimari, sinema, heykel, video gibi pek çok akımı doğrudan etkilemiştir. Bu bağlamda Modernizm, öz ve biçimsel kırılmanın ortaya çıkardığı ana edimi “soyutlama” olan bir devrim olarak görülebilir. Ancak bu devrime altyapı hazırlayan Manet, Cezanne, Picasso gibi öncü sanatçılar olmadan ele alınması mümkün olmayan Modern Sanat, tek bir neden veya etkiye bağlı olarak da anlaşılamayacak kadar komplike bir sürecin ürünüdür. Endüstri Devrimi, Kuantum Teorisi, fotoğraf makinesinin icadı, X-Ray ışınlarının keşfi, motorlu araçların gelişimi gibi birçok bilimsel, teknik ve toplumsal gelişmenin ve değişimin sonucu olarak gerçeklik değişmiş, Marshall Berman’ın ifadesiyle katı olan her şey buharlaşmıştır (Berman,

1994). Buna bağılı olarak da algılama biçimi, görme biçimi, eyleme biçimi gibi temel sanatsal unsurlar kökten dönüşüme uğramıştır. Yani tam da Fernand Leger'in ifadesiyle resimsel, görsel ve sanatsal ifadenin değişimini "modern hayat" zorunlu kılmıştır (Kula Özerden ve Özer, 2006). Modern sanat; katı zaman-mekânsal bağlarını kopararak, geride bırakarak soyutluk kazanmıştır.

Soyutlamanın sanatta Modern dönemde zirve yapmasının bir sonucu olarak Soyut Sanat ve Modern Sanat pek çok kişi tarafından birbirine eşdeğer görülmüştür. Ancak Soyut Sanat ve Modernizm birbirini ima etseler de aynı anlama gelmezler (Roque, 2010). Modernizm soyutlama içeren sanatsal hareketleri ve Soyut Sanatı kapsarken, sanatın yaratıcı edimi olarak soyutlama, Modern dönem ile son bulmaz. Postmodernizm, Dijitalizm, Post-dijitalizm gibi akımlar bünyesinde günümüze kadar varlığını sürdürmesi gelecekte de sanatın belirleyicilerinden olacağının göstergesidir. Bu bağlamda bu edimin geçmişin, günümüzün ve geleceğin başat şekillendiricisi olarak sanatta varlık gösterdiği açıktır.

Sanat tarihçilerinin soyutlamanın altın çağları olarak kabul ettikleri 1910 ve 1960'lı yıllar (Karmel, 2013), birbirinden farklı sanatsal hareketlerin aynı zaman diliminde ortaya çıktığı ve birbirinden farklı devrimlere yol açtığı dönemler olarak görülmektedir. Yani sanatsal devrimin gerçekleştiği bir diğer zaman dilimi ise İkinci Dünya Savaşı sonrası 1960'lı yılları kapsayan Postmodern dönemdir. Bu dönem ortaya çıkan; Soyut Dışavurumculuk, Kavramsal Sanat, Minimalizm gibi akımlar sanatta birbirlerinden farklı kapıları aralamışlardır.

İkinci Dünya Savaşı sonrasında New York'ta ortaya çıkmasıyla Soyut Sanatın devamı olarak görülen Soyut Dışavurumculuk, resim sanatının eylem ve sürece indirgendiği bir soyut sanat akımıdır. Mark Rothko, Jackson Pollock, Franz Kline gibi sanatçıların ve Clement Greenberg, Harold Rosenberg gibi kuramcılarının katkısıyla gelişim göstermiştir. Akımın önemli sanatçısı Jackson Pollock, eserlerini damlatma tekniği ile zemine yerleştirilmiş bir tuval üzerine yapmaktadır. Böylelikle resmi kendi oluşum sürecinin ve sanatçının tuval yüzeyindeki hareketlerinin kaydını tutan bir belgesi haline getirmiştir (Kaba, 2020). Yani sanat, ortaya çıkan üründen ziyade sanatçının onu ortaya çıkariş sürecine ve bilincine indirgenmiştir.



Şekil 29. Soyut Dışavurumculuk Akımı [Jackson Pollock resim yaparken ve Mavi Kutuplar (Blue Poles), Jackson Pollock, 1952 (URL-30, 2022)]

1960'ların bir başka akımı olan Kavramsal Sanat ise sanatta bir başka dönüşümü tetikleyerek “saflığın saflığı” olarak nitelendirilebilecek yeni bir sanatsal devrime neden olur (Purgar, 2016). Kavramsal sanat, sanatın görsel niteliğinin dilsel ve düşünsel olana indirgenmesi yani kurucu unsurunun kökten değişmesidir. Sanat artık elle tutulur ve gözle görülür, algılanabilir formundan, dış gerçekliğinden tamamen soyutlanarak düşünsel, imgesel soyut bir biçim kazanmıştır. Sanat eserine hazır nesneler girmiş, sanatçının biçim verme eylemi de yerini “seçme, yeniden adlandırma, konumlandırma” gibi eylemlere bırakmıştır (Maltaş, 2020). Dolayısıyla sanatı sanat yapan niteliğin yanında sanatçıyı da sanatçı yapan niteliklerde doğrudan soyutlama görülür. Sanatta düşünce ve dil ilişkisini öne çıkaran sanat anlayışında teknolojinin gelişmesiyle, fotomontaj, kolaj gibi soyutlama yöntemleri de kullanılmaya başlanmıştır (Kaba, 2020). Akımın en bilinen örnekleri arasında Joseph Kosuth'un “Bir ve Üç Sandalye (1965)” çalışması ve Marcel Duchamp'ın hazır nesneleri (ready-mades) sayılabilir. Sanatta biçimsizliğe, yok-biçime yönelen bu anlayış, doğrudan sanatın varoluşunu soyutlama girişimi olarak Modern Sanata karşı onu da içeren bir devrim niteliğindedir.



Şekil 30. Kavramsal Sanat Akımı örnekleri [İmgelerin İhaneti, Bu Bir Pipo Değildir (The Treachery of Images (This is Not a Pipe)), René Magritte, 1929, Broad Contemporary Art Museum ve Bir ve Üç Sandalye (One and Three Chairs), Joseph Kosuth, 1965 (URL-31, 2022; URL-32, 2022)]

1960'lı yıllarda ortaya çıkan bir diğer akım olan Minimalizm de “soyutlama” içermektedir. Sanatta az ve öz somut gerçekliği hedefleyen Minimalizm için sanat bir indirgeme ve fazlalıkları ortadan kaldırmadır. Nesneyi ve nesnel olanı önemseyerek soyut sanatın tinsel tavrından ayrılan sanat anlayışı, “indirgeme” olarak somut bir soyutlama içerir. Resimde, heykel, mimari, sinema gibi pek çok alana yayılan sanat akımı zamanla bir düşünsel dayanakları ile bir yaşam biçimi halini almıştır. Sanatçılar; öznel olanın dışlayan tavırları ile kendi bireysel izlerini eserden kaldıran, evrenseli hedefleyen, endüstriyel ve seri üretim malzemeleri, öz yapılarını koruyarak en yalın halleriyle kullanan toplumsal bir sanat anlayışı benimserler (Karaca, 2021).



Şekil 31. Sanatta Minimalist Yaklaşımlar [İsimsiz (Untitled), Ad Reinhardt, 1966 ve İsimsiz (100 Untitled Works In Mill Aluminum), Donald Judd, 1982-1986 (URL-33, 2022; URL-34, 2022)]

Postmodern Dönem, Minimalist Sanat, Yavaş Sanat, Performans Sanatı, Enstalasyon, Arazi Sanatı, Süreç Sanatı gibi daha pek çok yeni sanat türü ve sanatsal akımın ortaya çıktığı bir dönemdir. Modernizm ile güçlenen disiplinler arası bağ, ortaya çıkan eserleri bir akımda sınıflandırmayı güçleştirmiştir. Ancak resim, heykel, video, film veya mimari yapıt gibi sanatsal alanda yaşanan her yeniliğin soyutlama eylemini gerektirdiği açıktır. Bu eylem her dönem farklı teknikler ile gerçekleştirilerek öz ve biçimsel bir dönüşümün kaynağı olagelmıştır. Bu nedenle sanat var olmaya devam ettikçe soyutlama, soyutlama var olmaya devam ettikçe de sanatta ilerleme ve dönüşüm var olagelecektir.

Sanatta bir diğer köklü değişim de günümüzde teknoloji ile yaşanmaktadır. Bu dönem fotoğraf makinesi, sinematograf, kamera, bilgisayar gibi mekanik ve teknolojik aletlerin icadı, hem yeni sanat dallarının doğmasına hem de yeni soyutlama biçim ve tekniklerinin gelişmesine neden olur. Görsel ve işitsel olanın bu tür teknolojik aletler vasıtasıyla üretilip, depolanması, algoritmalarda kodlanabilerek matematiksel işlemeye açılması, matematiksel ifadeye indirgenmesi anlamında (Manovich, 2007) sanatta dijitalleşme, sayısal bir devrim olarak ele alınabilir. Sayısallığın giderek artması, sanatı tüm duysal niteliklerinden sıyrarak, sayısal kodlara indirgemiş, görsel ve işitsel sanal imgeler haline getirmiştir. Dijital sanat kodlara indirgenen verilerin sanal bir varoluş elde ettiği, fiziki mekâna eklenilen melez bir sanattır. Dijitalizasyonun ortaya çıkardığı, akışkan, dinamik, birbiri içine geçen, manipüle edilmiş, deformasyona uğramış, eğilip bükülmüş biçimler, gerçeklikten uzak ve sanallığı bağlamında soyuttur.

Bu bağlamda günümüzde mimarlık, enstalasyon, video, sinema gibi pek çok alanda kullanılan dijital görsel ve işitsel imaj, temeli kodlamaya dayanan bir indirgeme sürecinin ürünüdür. Görüntü ve ses, sayısal kodlara soyutlanmış ve sanallaşmıştır. Dokunulamayan, koklanılamayan, görsel ve işitsel imge gerçek dünyanın bir parçası haline gelmiştir. Dijitalliğin sanata girmesi ve sanat eserinin sanallığı ile fiziksel gerçekliğin karışımı sentez, hibrit bir sanat anlayışından söz etmek mümkündür.

Görselin mekanikleşmesi bağlamında; ele alınabilecek bir disiplin olarak fotoğraf sanatı, aslında zaten görsel deneyimi kare bir kesite indirgemek açısından doğrudan bir soyutlamadır. Bu açıdan fotoğrafta tıpkı çizimde olduğu gibi üç boyutlu gerçekliğin iki boyutlu bir düzleme indirgenmesi söz konusudur (Heurling, 2019). Bunun yanında fotoğrafik eylemi soyutlamaya dönüştüren çeşitli yaklaşımlar da ortaya çıkışından günümüze kadar fotoğrafın sanatsal yönüne yapılan vurgu niteliğindedirler. Fotoğrafta Alvin Langdon Coburn, Christian Schad, Man Ray ve Moholy-Nagy gibi öncü sanatçılar soyut

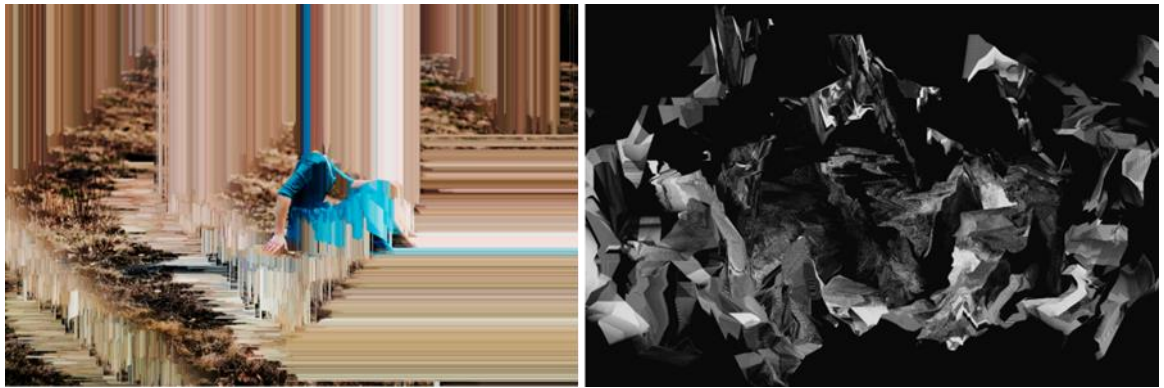
Avangard eserleri ile fotoğrafta soyutlamanın ilk örneklerini vermişlerdir. Fotoğraf sanatında, gerçekliğin algıyı değiştirecek nitelikte uzaklaştırılıp yakınlaştırılması (zoomlanması), monokromatik renk indirgemesi, nesnenin zaman ve mekânsal konumundan ayrılması, grafikleştirme, kolajlama gibi görsel soyutlama biçimleri mevcuttur (Uzun, 2020). Bu teknikler ile nesneye dair niteliklerde farkındalığın artması, gerçekliğin sorgulanması veya kavranması amaçlanabilir. Dijital olarak ise çeşitli yazılımlar ile görselin; kesme-biçme, ekleme, montaj, çarpıtma, değiştirme gibi dijital müdahale biçimleri, görsel manipülasyona neden olan teknolojik soyutlama biçimleridir (Uzun, 2020). Tarihte erken dönemlerde deneysel fotoğrafçılar, kimi zaman fotoğrafa resim gibi davranarak boyama gibi yollarla fotoğrafı soyutlasa da kimi zamanda fotoğraf makinesinin; odak uzaklığı, lens çeşitliliği gibi özellikleri çerçevesinde siyah-beyaz ton skalası, kontrastlık, negatif karşılığı gibi yollarla soyutlamalara başvurmuşlardır (Zümrüt, 2018).

Görsel ve işitselin dijitalleşmesi bağlamında; sinema, video, enstalasyon, animasyon, dijital sergi gibi sanatsal alanlarda ise analog teknik ve soyutlama yöntemlerine ek olarak görsel ve işitsel imgenin; kamera, projektör gibi aletlerin sınırlarının el verdiği ölçüde dijital soyutlamalar ile elde edildiği durumlar, gittikçe görünürlük kazanmaktadır. Dijital devrime kadar soyutlamanın biçimsel ve algısal; belirsizlik, deformasyon, indirgeme, yalınlaştırma, çarpıtma, dönüştürme gibi yöntemlerle yani “gerçekliğin salt gösterenleri üzerinden” gerçekleştirildiği görülse de bu devrim, bilgisayar ile “gerçekliğin salt olmayan gösterenlerini yaratma ve kullanma işi” olarak gerçekliğin manipülatif sanal biçimini de inşa eder (Uzun, 2019). Dijital sanat; yeni medya araçları ile zaman ve mekânsal gerçekliği dijital kodlara indirgeyerek sanal bir mecraaya taşır. Dijitallik sanatta; performans, enstalasyon, heykel, video, animasyon gibi alanlara yayıldığı gibi robotik sanat, algoritmik sanat, yazılım sanatı gibi yeni alanlar da ortaya çıkarır. Günümüzde ise sanatta dijitalliğin sanal soyutluğunun, post-dijital çalışmalar ile daha da güçlendirilmesi söz konusudur. Bu bağlamda dijital sonrası görüntü ve ses, temsilin sıfır derecesi olarak adlandırılabilen bir durumun örneği haline gelir (Purgar, 2016).



Şekil 32. Dijital Sanat Çalışmaları [Hava (Air), Summit One Vanderbilt'te Kalıcı Sanat Enstalasyonu, Kenzo Dijital, New York ve Hakanai, Dijital Dans Performansı, Adrien M. & Clarie B., 2013 (URL-35, 2022; URL-36, 2022)].

Teknolojik sanatta insana özgüllüğü arttırmak için algoritma ve kodlamalara yapılan bilinçli müdahale ve manipülasyonlar ile kusurlu çalışmalar ortaya çıkarma amacı taşıyan (Güney, 2020) bu yeni dijital sonrası sanat biçimi, eserlerin soyutluk derecesini daha da arttırmaktadır. Post-dijital sanat; makine estetiği, dijital yükselme, silme, tekrarlama, tesadüf ve şans, hata estetiği, aksaklıklar estetiği gibi teknik kavramlar çerçevesinde açıklanabilen (Simbelis, 2018; Güney, 2020) sanatta dijital bir soyutlama biçimidir. Sabato Visconti ve Anna Zhilyaeva gibi sanatçıların görüntüleri, dijital verileri bozarak ortaya çıkardığı çalışmalar (Güney, 2020) sanatta bu tarz bir soyutlama biçimine örnek olarak gösterilebilir. Sabata Visconti'nin aksaklıklar sanatı olarak adlandırılabilir bu çalışmalarında, görüntü dosyalarının piksel sıralama algoritmalarında değişiklikler yaparak, görüntülere sesmiş gibi davranarak beklenmedik soyut imgelere nasıl ulaştığı görülebilir (Güney, 2020).



Şekil 33. Dijital İmgenin Bozulması (URL-37, 2022)

Günümüzde sanatta dijital olarak kaydedilmiş görsel ve işitsel müdahale edilerek soyut çalışmalar oluşturulabildiği gibi, gerçekte var olmayan görüntü ve sesler de soyut olarak üretilip sentezlenebilmektedir. Tıpkı görüntü gibi elektronik müzik ve sonrası hızla dijitalleşen ses sanatının, “ses tasarımı” gibi yeni alanları ortaya çıkarmasına bağlı olarak “konuşma sesleri, çevresel sesler, müzik, sentezlenmiş sesler...” gibi seslerin kategorilere ayrılması alanında da önemli çalışmalar yapılmaya başlanmıştır. Soyut sesler de bu kategorilerden biri olarak sanatta sıklıkla kendine yer edinir. Soyut sesin veya sesin soyutlanmasının mantığı görsel ile aynı bağlamda çalışması dikkat çekicidir. Soyut sesler;

- Tanınabilir bir kaynakla ilişkilendirilmeyen,
- Dinleyiciler tarafından kolayca tanımlanamayan (algılanamazlık),
- Farklı bağlamlar ve dinleyicilere bağlı olarak farklı yorumlara yol açan,
- Laboratuvar ortamında ya da sentezlenerek üretilen (herhangi bir kaynakla ilişkilendirilemeyen) gibi özelliklere sahip olarak tanımlanabilirler (Merer vd., 2011).

Yani sesler algılanma, tanınma kriterleri ve “kaynak bağı” çerçevesinde soyut veya somut olarak sınıflandırılabilirler. Dijital olarak doğal bir kaynaktan elde edilen ancak görsel imge ile bağının bilinçli koparıldığı sesler, bağlamından (zaman-mekansal konumundan) koparılmış görsel gibi soyut nitelik kazanır veya ses bilinçli olarak yanlış bağlamlaştırılır. Sinemada sıklıkla gözlemlenen bu durum işitsel imgenin uyumsuz görsel ile sunulması anlamına gelir. Sentezlenmiş sesler ise gerçekte var olmayan veya var olduğumuz frekansta algılanamayacak kadar düşük veya yüksek frekanslı sesleri temsil etmek için sesin yapay yolla üretilmesi anlamına gelir. Uzayın hareketinin, zihinsel işlemlerin, filmlerde gerçeküstü imgelerin ve hatta koronavirüsün müziğe dönüştürülmesi (URL-38, 2022), işitsel hale getirilmesinde kullanılabilen bu sentezleme işlemi, günümüzde granüler sentez, sonifikasyon gibi yeni yöntemler ile geliştirilmeye devam etmektedir (Merer vd., 2011).

Dijital çağda soyut ses, soyut görüntüye benzer biçimde dijital aygıtlar ve yazılımlara bağlı olarak; montaj, kolaj gibi yöntemler ile ele alınıp, bağlamından koparılabilir, yanlış bağlamlandırılabilir, tanınırlığı azaltılabilir veya yapay yollarla üretilebilir. Ayrıca seste tıpkı görüntü gibi bilinçli olarak tahrip edilip bozulabilir. Tüm bu sınıflandırmalar eserin soyutluk derecesini belirlemekte önemli hale gelmektedir. Bu bağlamda günümüzde sanalda tahrip edilerek tanınmaz hale getirildiği sanal ötesi bir soyut sanat anlayışı, kendini gerçekleştiriyor görünmektedir.

Sanatın bu denli kızılı kabuk deęiřtirmesinin soyutlamanın bir sonucu olduęu dūřınılduęında, gōrölür ki; 20. yūzyıl ve sonrası soyutlama eylemi, sanatsal devrimin esas edimidir. Gerek bu devirler gerekse gūnümüz dūřınılduęında yaratımın yenilik temelinde soyutlama olmadan dūřınılemedięi açıktır. Yani sanatta özgülüęün soyutlama ile doğrudan baęı olabilir. 20. yūzyıl sanatı baęlamında Modernist dönem ile sanatta gōrsel-biçimsel bir devrim, Postmodern dönem baęlamında ise dilsel, kavramsal bir devrim olarak gözlemlenirken dijital bir çağ olarak adlandırılan 21. yūzyıl ise çok duyulu gerçeklięi sayısal bir soyutlama ile gōrsel ve işitsel bir sanallıęa indirgemişti. Dolayısıyla gōrsel, dilsel ve sayısal soyutlama biçimleri farklı alanlara farklı soyutlama tekniklerine yol açmıştır. Bu teknik ve yenilikler gerek sinema gerekse mimarlık disiplininde köklü deęişikliklerin habercisidir. O nedenle iki disiplinin kesişiminde soyutlamanın mekâna etkilerinin incelenmesi hem ayrı ayrı alanları hem de disiplinler arası katkıları nedeniyle oldukça önemli bir araştırma konusudur.

2.4.3. Mimarlıkta Öz-Biçim ve Soyutlama İliřkisi

Mimari biçim, anlamsal bir nesnedir. Biçimi anlamından koparmak, özünden soyutlamak onu asla tamamlanamayacak varoluşsal bir eksiklikte var etmeye çalışmaktır. Tarih boyu biçimlendirme yaklaşımları özü biçimin belirleyici, tamamlayıcısı ve kimlięinin parçası olarak ele almış ve biçim öze uygunluęu çerçevesinde deęerlendirilmiştir. Alexander’a göre de tasarım problemleri, öz ve biçim arasında uygunluk arama çabasıyla başlar (Alexander, 1964; Yakan, 1999).

Mimarlık yapıtında öz ve biçim, birbirini belirten, tamamlayan, gerektiren ve birbirinden ayıramayan aynı zamanda da birbirine indirgenemeyen iki temel unsurdur. Özün varlıęı biçimin, biçimin varlıęı da özün bir ön varsayımıdır. Mimari tasarımda da bu iki temel öęenin mimari yapıtta dengelenmesi ve birbiri ile uyumlu bir ilişkide olması hedeflense de, tarihsel süreçte unsurlardan birini ön plana çıkaran yaklaşımlar da mevcuttur.

Biçim kendisini belirleyen çeşitli faktörlerin önüne alınarak, tasarımda bir amaç olarak ele alındıęında mimarlıkta biçimcilik (stilizasyon) veya formalizm adı verilen yaklaşım ortaya çıkmaktadır (Yakan, 1999). Conrads’a göre, “bir amaç olarak biçim her zaman biçimcilikle sonuçlanır. Çünkü bu çaba bir içe deęil, bir dışa yöneliktir” (Conrads, 1991; Yakan, 1999). Mimaride antikçağdan gūnümüze kadar bezeme, süsüleme veya baskın biçimler vasıtasıyla varlıęını sürdürmüş olan biçimci yaklaşımlar, biçimlerin anlam taşıyıcı

özelliklerinden ziyade, nesnelerin algılanabilen özellikleri, hatları, yüzeyleri, düzlemleri ve bunların birbirleriyle ilişkilerinin kişide yarattığı etkiler ile ilgilenir (Mertol, 2019). Biçimci yaklaşımlara dair Rohe'nin "Biçimlenmemiş olan, fazla biçimlenmiş olandan kötü değildir" söylemi dikkat çekicidir (Yakan, 1999). Biçimcilik her ne kadar diğer faktörlerin hesaba katılmaması anlamına gelmese de, bu yaklaşımda salt biçime verilen önem çeşitli açılardan biçimin anlamını gerekli biçimde taşıyamamasına ve amacını gerçekleştirememesine neden olur. Diğer bir yöntem ise mimari biçimlenişte özcü yaklaşımlar ile biçimin geri plana itilmesi şeklindedir.

"İçeriğin biçime üstünlüğü mimarının plastik özelliğini kaybetmesine, görünüşe aşırı önem verilmesi ise, geçici akımları yansıtan biçimciliğin ortaya çıkmasına neden olur" (Yakan, 1999). Tasarımdan beklenen öz ve biçimin buluşmasını sağlamaktır. Öz; biçimi belirleyen tüm faktörlerin toplamı anlamında, biçimde uzlaştırılması gereken eyleyciliktir. Biçimle sonuçlanan özsel devinimin kaynağı, özde barınan karşıtlar ve bu karşıtlıklar ilişkisidir. İkameti öz olan karşıtlıkların biçimde dengelenmesi, görünür kılınması gerekir. Çünkü varoluşumuz gibi mimari biçim de gerilimler barındırır ve bu gerilimlere rağmen kendini gerçekleştirmek ister. Biçimin özsel fısıltısının tasarımcı tarafında işitilmesi ve karşılığını bulması gerekir. Öz ve biçim diyalektiği, bu uzlaşımsal karşılığı hedefler.

Biçim bir içeriği taşıdığı sürece anlamlıdır. Biçimle içerik madalyonun iki yüzü gibidir. Biri olmadan diğerinden söz edilemez (Savaş, 2019). Mimarlık nesnesinin biçimlendirilmesi, insanın varlığının dünyadaki varoluşunun somutlanmasıdır (Ersal, 2013). Bu bağlamda biçim vermek, varoluşsal anlamda biçim almak ile eşdeğerdir.

Biçim-anlam ilişkisinin bu koparılamaz bağı, öze ilişkin sorgulamaların biçim ve biçimsel yapı üzerinden gerçekleştirilmesine neden olmuştur. Öz ve biçimi ayıran; özne-nesne, görünüş-gerçeklik, ruh-beden, akıl-duyum gibi tüm düalistik karşıtlıklar temelde soyut-somut ayrımında varlık kazanır. Salt soyut veya salt somut mümkün olmadığı için de tüm bu belirlenimlerin aslında karşıtlıktan ziyade birbirini var eden bir birlikteliğin yansımaları olduğu açıktır. Varlık ve nihayetinde mimari yapıt aslında soyutluk ve somutluk derecelerine sahiptir. Bu nedenle soyutluk derecesine sahip öze yönelik soruşturmalar belli bir somutluk düzeyine sahip biçimden üzerinden gerçekleştirilir. Bu soruşturmalar; indirgeme, yalınlaştırma, bozma, parçalama, çarpıtma vs. gibi edimleri içeren soyutlamalardır.

Mimarlığın anlam nesnesi olarak, ikonik, sembolik ve simgesel değerleri ile tarih boyu evrilmesi, çeşitli biçimsel anlayışlar ile sürekli olarak kabuk değiştirmesine ve kendini

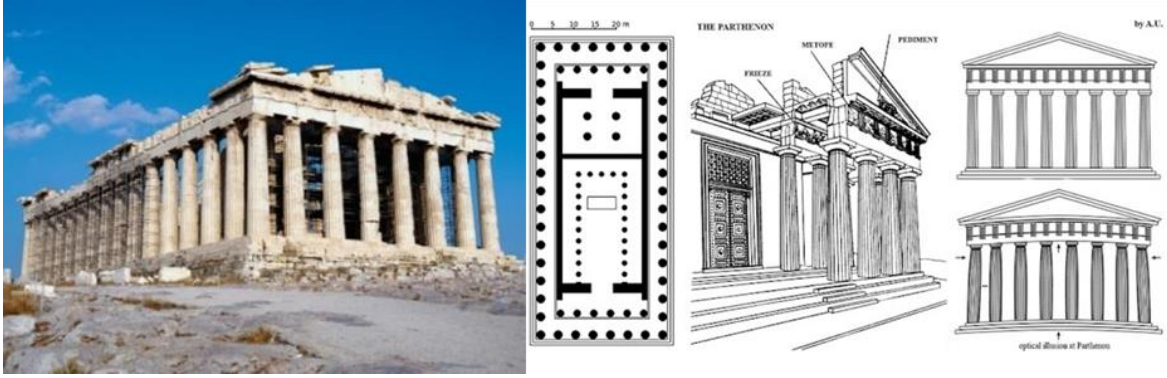
yenilemesine neden olmuştur. Mimari biçim, var olduğu sürece dönüşen varoluşsal bir eylemin yansımasıdır. Bu eylemin kaynağının ise soyutlama dürtüsü olduğu açıktır. Böylece temelde günümüzde ne kadar biçim varsa o kadar biçimlendirme ve soyutlama yaklaşımından söz etmek mümkündür.

İlk mimari biçimler temel ihtiyaç ve gereksinimlerin ortaya çıkardığı formlardır (Yakan, 1999). Mimarlıkta bu bakımdan en eski sanatsal yaratımlardandır. İlk insanın var olduğu andan itibaren kendini güvende hissetmek için çevrelediği doğa parçası, işlevsel yönü nedeniyle diğer tüm sanatları önceler. Mimaride mağara gibi doğanın sunduğu doğal mekânsal biçimler kullanıldığı gibi, yerleşik hayata geçen toplumlarda ise minimum yerel malzeme ve coğrafyanın el verdiği tekniklerle inşa edilen çeşitli mekânsal yapılanmalar dikkat çekicidir. “Arkaik mimari gerekliliklerin mimarisidir. Onda taş, kil, sazlık, odun, hayvan derileri veya kil her ne malzeme olursa olsun aşırı kullanılmaz. O minimaldir” (Otto, 2001; Öztürk, 2013). Böylelikle bu dönem mimari sanatın doğanın basitleştirme, yalınlaştırma, indirgemesi gibi eylemleri içeren bir soyutlama yaklaşımına dayandığı gözlemlenebilir.



Şekil 34. İlkel Kulübeler [Kaynak; Notre Dame Üniversitesi (URL-39, 2022) ve İlkel Kulübe: Plan ve Kesit (Primitive Hut: Plan and Elevation), William Wright, 1767 (URL-40, 2022)]

Mimarlıkta Antikçağdan Modern mimarlığa uzanan natüralist sanat anlayışı, sembolik bir soyutlama eylemini temel alır. Anderson’a göre sembolik soyutlama, natüralizmin öncüsü olarak görülebilir (Anderson, 2010). Bu bağlamda antik çağda; dikdörtgen plan üzerine inşa edilen asal formların ölçü ve oran sistemleri gözetilerek oluşturulmuş, simetrik, uyumlu ve dengeli kompozisyonu niteliğinde olan tapınak mimarisi dönemin en iyi sanatsal örneklerdendir.



Şekil 35. Antik Mimari, Parthenon Tapınağı, Yunanistan (URL-41, 2022; URL-42, 2022)

İleri dönemlerde ise inanç gibi dini gereksinmeler ile anıtsallık arayışında biçimlenen dini yapılar ön plana çıkar (Yakan, 1999). Ortaçağ'da Gotik kiliselerin ışığın iç mekâna girmesini zorlaştıran kalın devasa duvarları ve gül pencere motifi, uçan payandalar, sivri uçlu kemerler ve çan kuleleri ile yükselmeyi hedefleyen yapı ve yoğun kütsel kompozisyon, özsel olarak ilahi olanı işaret eden biçimsel detaylar olarak karşımıza çıkar. Mekânda yer alan heykellerde bile dikeysellik göze çarpar. Din kaynaklı düşünceler yapıda simgelenerek somutlanmaktadır (Ergünay Kurtçu, 1999). Rönesans ise dinden ziyade akla dayanan daha matematiksel ve bilimsel bir mimari anlayışa sahiptir (Uslu, 2016). Bu dönem Aydınlanma ile gelişen hümanist düşüncenin insanı merkez alan mekânsal bir biçimlenmeye yol açtığı söylenebilir. Böylece Klasik mimaride, net rasyonel biçimlerin simetrik ve dengeli geometrik düzenine rastlanmak mümkün hale gelir (Ergünay Kurtçu, 1999). Bu dönem geleneksel olarak mimarlıkta, küp, dikdörtgenler prizması gibi rasyonel ve asal geometrik biçimler tercih edilmesinin yanında heybetli hacimler ve geniş açıklıklar dikkat çeker. Mimarlıkta ilk biçimsel kırılmalara ise Barok döneminde yüzeysel içbükey ve dışbükey dalgalanmalar örnek verilebilir (Şamlıoğlu, 2019).



Şekil 36. Salisbury Katedrali, 1220-1258, İngiltere (URL-43, 2022)



Şekil 37. Rönesans Mimarisi [Palladiana Bazilikası, Andrea Palladio, 1549, İtalya ve Floransa Katedrali, Filippo Brunelleschi, 1296, İtalya (URL-44, 2022)]

19. yüzyıl sonlarına doğru üslup birliğinin ortadan kalması ile bireysel tarz ve stillere geçiş yaşanır. Endüstri Devrimi ve seri üretimin bir sonucu olarak toplumcu, bilimsel ve rasyonel bir mimari anlayış ortaya çıkar. Biçim, işlevin bir sonucu ve doğrudan yansıması olarak ele alınıp arındırılır. Bu dönem yalın ve sade asal geometrik formlar ve işlevsel biçimleniş, evrensel bir mimari dil arayışının sonucudur (Özsırkıntı Kasap, 2009). Modernizm, mimarlıkta; Fütürizm, Neoplastisizm (De Stijl), Pürizm, Ekspresyonizm, Konstrüktivizm gibi farklı akımlar ile kendini gösterse de ortak ilkelere sahip ürünler ortaya konulması hepsini “Modern Mimarlık” çatısı altında toplamıştır (Yakan, 1999). 1920’lerde Almanya’da Gropius öncülüğünde ortaya çıkan Bauhaus hareketi ile modern stilin tüm disiplinlere uygulanması amaçlanmış, endüstriyel seri üretim ve cam, çelik, beton gibi yeni malzemeler mimari biçimi şekillendirmiştir (Kaymaz, 2017). Fazlalıktan uzak, yalın, sade ve basit, birincil geometrik formların kullanıldığı, süsün reddedildiği, mekânsal ve işlevsel gerekliliklerin ön planda tutulduğu biçimlendirme yaklaşımı göze çarpmıştır (Ergünay

Kurtçu, 1999). Modern mimarlığın öze ulaşma amacının; “işlev gereği, soyut ve birincil geometrik” biçimler üzerinden, “akılcılık, standardizasyon ve kalıcılık” gibi ilkeler, “elit ve halkçı” bir tavır ve “doğa, makine ve teknolojinin” bir sentezi olarak yapılara yansıdığı gözlemlenmiştir (Beşgen, 2001). Bu nitelikleri göz önüne alındığında Modern mimarlık; soyut formların işlevsel ve rasyonel kullanımlarının ön plana çıktığı, renk, malzeme, şekil gibi niteliklerde soyutlamaların yer aldığı, soyut bir dile sahiptir (Beşgen, 2001). 20. yüzyılda tasarım hem mimari biçim hem de anlam gibi fenomenolojik nitelikler açısından basitlik ve sadeleştirme ile ilgilenmiş, soyutlama yoluyla karmaşıklığın ortadan kaldırılmasına dayanan paradigma benimsenmiştir. Böylece hem biçim hem de organizasyonda geri dönüşü olmayan bir indirgeme ve sadeleştirme göze çarpar (Kızılcan, 2015).



Şekil 38. Modern Dönem Mimari Yapılar [Farnsworth Evi, Mies van der Rohe, 1950, Illinois, (URL-45, 2022) ve Villa Savoye, Le Corbusier, Fransa, 1929-1931 (URL-46, 2022)]

20. yüzyılın ikinci yarısında mimarlıkta Postmodernizm akımı yükselişe geçer. Geleneksel ve tarihi üslupların taklit edildiği, çelişik ve karmaşık formların eklektik bir atmosfer ile oluşturulduğu Postmodernist mimari yapılar, biçim ve öz arasında dolaylı ve keyfi bir bağlantı öngörür. Bu dönem mimarlıkta biçim; süslü, seçmeci, her türden ve birebir taklit edilen bir anlayışla ele alınırken, öze ulaşma amacı; tasarımcının “insancıl, popülist-halkçı” tavrı üzerinden, öznel bir yaklaşım ile “değişkenlik, geçicilik, duygusallık” gibi ilkeler ile yapıya yansır (Beşgen, 2001). Postmodern dönem; öz ve biçim arasındaki ilişkinin zaman zaman açığa çıkarılmasına zaman zaman ortadan kaldırılmasına yarayan bir sadeleştirme ya da yorumlama metodu olarak soyutlamayı kullanır (Cordan, 2002).



Şekil 39. Postmodern Dönem Mimari Yapılar [Vanna Venturi Evi, Robert Venturi, 1964, Philadelphia ve Ulusal İmmünoloji Enstitüsü, Raj Rewal, 1983-2000, Yeni Delhi (URL-47, 2022; URL-48, 2022)]

Postmodernizm sonrası Dekonstrüktivizm akımı ise asal geometrik formların yapı söküme uğratılarak parçaların yeniden ele alındığı, birleştirildiği, özü biçimin içini açıp yararlanarak tüm yönleriyle kavrayarak elde etmeyi amaçlayan bir anlayış ile karşımıza çıkar. Mimarlıkta biçimsel olarak devingen, güçlü, olağandışı, statik kütleli yapılar ve canlı renkler göze çarpar (İnan, 1995). Gelişen teknoloji, strüktür ve yeni malzeme olanakları ile biçimin gittikçe özgürleştiği, “parçalı, belirsiz ve tanımsız” bir kimlik sergilediği (Beşgen, 2001) görülmektedir. Dekonstrüktivist mimarlar; elit bir yaklaşım ile “çılgınlık, değişkenlik, geçicilik” ilkeleri doğrultusunda “saptırma, uydurma ve deforme etme” gibi soyutlama yaklaşımları ile öze ulaşmayı amaçlar (Beşgen, 2001).



Şekil 40. Postmodern Sonrası Mimari Yapılar [18.36.54, Daniel Libeskind, 2010, Connecticut, ABD (URL-49, 2022) ve Changsha Meixihu Uluslararası Kültür ve Sanat Merkezi”, Zaha Hadid, 2019, Çin (URL-50, 2022)]

Günümüzde ise dijitalliğin mimarlığa girmesi ile gerek tasarım gerekse uygulama olanakları gittikçe artmış, mimari biçim “hareketlilik, değişkenlik, dinamiklik, akıllılık, akışkanlık...” gibi pek çok nitelik ile ele alınmaya başlanmıştır. Dekonstrüktivist, parametrik gibi hangi isimle anılırsa anılsın günümüzde mimarlıkta, dönemin gerektirdiği özsel anlayış çerçevesinde soyutlama kullanımının gittikçe arttığı ve mimarlığın soyut karakterinin her geçen gün daha da belirginleştiği gözlemlenmektedir.

Peki ama kendine özgü ilkeleri olan bu disiplinde bu derece farklı biçimlendirme yaklaşımlarının kaynağı nedir? Mimarlığın varlık sorunsalı olarak mimarlığın “neliğinin” karşılığını özünde araması kaçınılmazdır. Bu bağlamda, tarih boyu mimarlığın özüne ulaşmanın yolu, biçimler üzerinden yapılan soyutlamalar, indirgemeler ile ulaşılan bilgilerde görülmüştür. Mimari özü; biçimin sahip olduğu zaman ve mekânsal eklentilerden ve fazlalıklarından arındırarak elde edebileceğini düşünen ve bu özü; biçimler üzerinden, değişmez niteliklerinde, temelde, arkaik biçimlerde, kökensel ilkelerde arayan çeşitli anlayışlar bulunmaktadır.

Biçimsel benzerliklerin saptanması ve ortak özellikleri olan elemanların sınıflandırılması ile ilgilenen morfoloji yani biçimbilim, mimarlıkta tipolojik yaklaşımları da etkileyen bir disiplindir. Mimarlıkta morfolojik yaklaşımlar binaların; plan geometrileri, kütle biçimlenişleri ve cephe düzenleri bağlamında benzerlikleri açısından gruplanması ile ilgilenir. Mimarlıkta tipoloji kavramı da benzer şekilde eş biçimli oluşumlarda “mimari tip” ve tiplerin sınıflanması konusunda çalışmalara referans vermektedir (Açıkgöz, 2015). Bu bağlamda tipolojiyi, mimarlıkta öze erişmek amacıyla ortaya çıkarılan bir yaklaşım olarak ele almak mümkündür.

Tarihsel süreçte mimarlıkta öz arayışı; kimi zaman “inşa (biçimlendirme) eyleminde”, kimi zaman doğadan ilk kopuşta (arkaik kulübede), kimi zamanda çeşitli tipolojik veya morfolojik yaklaşımlarda aranır. İlk olarak “ateş” ve ateşin etrafında “toplanma” dürtüsü ile insanların çokluğa, topluluğa geçiş yaptıkları ve doğa parçasını çevreleme ihtiyacı duydukları düşünülmektedir. İlerleyen zamanlarda ise Vitruvius’un “ilkel kulübe”si mimarlığın gelişimindeki ilk aşama olarak görülmüştür. Dört köşesinde dikmelerden oluşan kare plan üzerine, girişler gibi yatay yerleştirilmiş dört dal ve üçgen çatı oluşturmak için açılı yerleştirilen küçük dallardan oluşan “ilkel kulübe” (Levine, 1986), tüm mimari biçimlerin kökeni, ölçüsü kabul edilmiştir (Güney, 2007). 1753 yılında Marc-Antoine Laugier “*An Essay on Architecture*” isimli eserinde ilkel kulübeyi yalnızca aborjin tapınağı olmaktan çok Yunan tapınağının doğal bir modeli, kaynağı olarak görmüştür. Yunanlılar tarafından

direklerin sütunlara, yatay kirişlerin saçaklığa, açılı kirişlerin ise alınlığa dönüştürülerek kulübenin kalıcı taş ve mermerlerle yeniden inşa edildiğini öne sürmüştür (Levine, 1986). Böylece 18. yüzyılda birinci tip teorisi geliştirilmiş olur. Modern mimarlıkta bu arketipsel temsil teorisinden etkilenecek ikinci tip teorisini ortaya çıkarır. Modernizm ile temel biçimler indirgenerek kullanılmaya başlanır (Levine, 1986). Değişen toplum yapısı ve seri üretimin bir sonucu olarak evrensel biçim arayışlarının tipi standartlaştığı, mekanik ve seri üretilen prototip/stereotipleri ortaya çıkardığı gözlenir. 1960'ların sonlarında Modern Mimarlığın çöküşü ile yeni tip anlayışı Neo-Rasyonalist bir perspektiften yansır. Formun tarihi süreklilik içinde Aldo Rossi gibi kuramcılar tarafından “benzerliklere, evrensel ve kalıcı olana odaklanmayı” öneren tipolojik yaklaşımı, bir şehrin veya mimarının daha fazla indirgenemeyecek unsurlarının kentsel bağlamda analizi olarak ele alınır (Güney, 2007).

Tüm bu tipolojik yaklaşımlar, mimarlığın “insana ait bir edim” olarak tanımlanmasını sağlar. Mimarlığın daha geniş ontolojik bir perspektiften “inşa edimi” ne temellendirilmesi ise onun evrenin kendi kuvvelerine içkin kozmik bir aktivite olarak ele alınması anlamındadır. İlk inşâi ve mekân biçimlendirici aktivite “evrenin kendi kendini inşa etmesi” olduğuna göre mimarlığın başlangıcı ile evrenin doğuşu, bir ve aynı kökenden gelir. Dolayısıyla kozmosun, dünyanın inşası, hayvanların, Neandertallerin mekânsal biçimlendirmelerini mimarlık ediminin ilk örnekleri olarak görmek mümkündür. Böylece mimarlık ve inşa edimi, tüm varlık ve varoluşlarla ittifak içinde, kozmik ve varoluşsal bir edim olarak diğer tüm disiplinler ve canlılarla ortak bir zeminde ele alınabilir (Kodalak, 2021).

Görüldüğü gibi bugün dahi cevaplanmaya çalışılan “mimarlığın özü, temeli nedir?” sorusu, hayati konumunu korumakta ve üzerine teoriler geliştirilmeye devam edilmektedir. Bu teoriler; biçimsel, işlevsel, anlamsal, analog veya dijital, iki boyutlu veya üç boyutlu gibi pek çok sınıflandırmanın yapılabileceği soyutlama eylemi üzerinden gerçekleştirilir. Yani diğer sanat dallarında olduğu gibi mimarlıkta da mimari biçimin özüne ulaşmanın yolu soyutlamadan geçmektedir.

2.5. Mekân

*“Mekân, beden için rahimdir”,
Merleau-Ponty.*

Mekân kelimesinin etimolojik olarak Arapça; “olmak, oluşmak, var olmak, ortaya çıkmak, varlık, vücut” anlamlarına sahip “kane” fiili ve “kevn” mastarından geldiği, “kâinat ve imkân” kelimeleri ile aynı kökten türetildiği bilinmektedir (Bilgili, 2021).

İngilizce “space”, Fransızca “l’espace”, İtalyanca “spazio” olarak bilinen mekân kavramı da etimolojik olarak Latince “spatium” ve Yunanca “stadion” kelimelerine dayanmaktadır. Stadion; bir uzunluk standardı tanımlarken, spatium; fiziksel veya zamansal uzunluklar için kullanılmaktadır. Bu bakımdan Malpas’a göre mekân; fiziksel olsun ya da olmasın bir “uzanım” olarak karşımıza çıkar (Malpas, 2004; Üngür, 2011).

Kelimenin etimolojik olmayan kavramsal kökenleri ise Antik Yunan Felsefesindeki “khaos, khora ve topos” kavramlarına temellendirilmektedir (Demirci, 2019). Topos kavramı; nesnel bir konum ya da yer ile ilişkilendirilirken, khora; yerler hakkındaki duygusal ifadelerle daha öznel bir terim olarak karşımıza çıkar (Üngür, 2011).

Türk Dil Kurumu’na göre “yer, bulunulan yer”, “ev, yurt” ve “uzay” olarak tanımlanan mekân (URL-62, 2022), Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğünde “insanı çevreden belli ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluk, boşun” olarak tanımlanmaktadır (Hasol, 2002). Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi ise mekânı, “en yalın biçimiyle, uzayın insan eliyle sınırlanmış parçası” olarak ele almaktadır (Eczacıbaşı, 1997; Üngür, 2011).

Çubuk (1982) mekânı; “çevrenin insan ve toplum kültürü tarafından algılanan, yaşama dönüştürülen görünümü” olarak tanımlar (Çubuk, 1982; Gürpınar, 2000). Ching (2002)’e göre; içinde nesnelerin yer alıp olayların cereyan ettiği ve bunların görelî konuma ve doğrultuya sahip olduğu üç boyutlu alandır (Ching, 2002). Nalbantoğlu (2008) ise mekânı; “modern zamanlara özgü içi boş bir kavramsal kalıp, soyut bir kategori ya da kavram” olarak değerlendirir (Nalbantoğlu, 2008; Üngür, 2011). Gür’e göre mekân; en basit tanımıyla bir kişi veya grubun yeri olan, bir mağara gibi, bir anne gibi güvence altına alan, sıcak ve koruyucu bir boşundur (Gür, 1996).

Mekân fenomenolojiye göre; varlığın içine atıldığı, içinde anlam kazandığı bir unsur ve yaşamın hammaddesi iken Marksizme göre; toplumsal bir ürün, sosyo-psikoloji ve

davranış bilimleri açısından da; davranışlarımıza, kimliğimize etki eden ve onlardan etkilenen bir unsur olarak karşımıza çıkar (Güleç Solak, 2017).

Mekân görüldüğü üzere kimi zaman boşluk, kap, sınır gibi kavramlarla tanımlanırken çoğu zaman da “uzam, uzay ve yer” kavramları ile ilişkili olarak ele alınmıştır. Uzam olarak mekân; “algılanan nesnelerin temel niteliği, bir nesnenin uzayda kapladığı yer, vüsat”, “nesnelerin yer üstündeki yayılmalarını belirten ölçülebilen uzay” anlamlarına sahiptir. Uzay olarak mekân; “maddenin genel varlık biçimi” (Hançerlioğlu, 2002) ve “aynı zamanda birkaç şeyin varlığını görüp bunların birbirlerine göre olan durumlarından sezinerek zihninizde yarattığımız soyut kavram”(gürpınar, 2002) anlamına gelir. Yer olarak mekân ise; “bir şeyin, bir kimsenin kapladığı veya kaplayabileceği boşluk, mahal” olarak karşımıza çıkar (Üngür, 2011).

Mekân sadece insanlar için değil, diğer tüm canlı ve cansız varlıklar için ontolojik bir gereklilik ve ortaklık biçimi olarak tanımlanabilir. Biçim bulma ya da bir bedene sahip olma, en nihayetinde var olma, bir zamanda ve mekânda var olmadır. Var olan her canlı varlığını bir mekân içinde, mekân aracılığı, mekân ile birlikte gerçekleştirir. Bu nedenle varoluş mekânsaldır. Yine de mekân her varlığı ayrı ayrı veya birlikte taşıyan cansız bir kap olmaktan ziyade, bu varlıkları, varlıklar arası ilişkileri, duygulanımları, onların eylemlerini ve eyleycilik kapasitelerini, türlü yaşam olanaklarını barındıran ve aynı zamanda bunları etkileyen ve bunlardan etkilenen, sürekli değişim halinde, canlı bir var oluşturmaktadır. Bu nedenle de diğer tüm varlıklar gibi birbirine indirgenemeyen iki temel unsura, soyut ve somut varlığa yani öz ve biçime sahiptir. Böylece mekân; fiziksel, algısal ve kavramsal boyuta sahip komplike bir kavram olarak karşımıza çıkar. Bu bakımdan Bozdayı’nın mekânın iki kavramsal boyutundan bahsettiği, ölçülebilir, somut verilerin oluşturduğu “fiziksel hali” ile duyulur ve öznel veriler gibi sübjektif süreçler sonucu yorumlanarak kavranan “algısal hali”ne (Bozdayı, 2004, Güzelkahraman, 2019), düşünsel, özsel, ruhsal ve anlamsal belirlenimlerden oluşan “kavramsal hali”nin de eklenmesi yerinde olacaktır.

Mekânın çok katmanlı gerçekliği, aynı zamanda onun düşünsel ve maddesel, zamansal ve bedensel diyalektik yapısının da göstergesidir. Zaman ve mekân birlikteliğinde özün biçim bulduğu, gerçekleştiği, varlık kazandığı göz önüne alındığında, mekânın; ne zamandan ne bedenden ne de bedeninin eylemlerinden bağımsız olarak ele alınamayacağı açıktır.

Mekân ayrıca ontik bir zorunluluk olmasından dolayı, bilimsel, sanatsal veya teknik tüm disiplinlerin ortak noktasıdır. Ancak her disiplin mekânı kendi amacına yönelik olarak

ele alır ve tanımlar. Mekânın doğasına özgü çeşitlilik ve karmaşıklık da göz önüne alındığında tek ve sabit bir mekân tanımının yapılamayacağı açıktır. Mekânın tanımı kişiden kişiye göre değişebildiği gibi, mekânın çeşitli disiplinlerde tarih boyu farklı anlamlara gelecek biçimde kullanıldığı da görülebilir. O nedenle farklı disiplinler için mekânın tarihsel süreçte kazandığı anlamlara ayrı ayrı bakılması gerekmektedir.

2.5.1. Felsefede Mekân

Gerçekliğin zaman ve mekândan bağımsız tanımlanamayan doğası, varoluşu bu parametreler olmaksızın anlamlandırılmayan bir yolculuğa dönüştürür. Bedenli var oluş ilk andan itibaren mekâna içkindir. Hatta varlık bulunan beden, doğrudan bir mekândır. Daha anne karnında mekân ile tanışan bireyin dünyaya gelişi ve bedenli varlığının yok oluşu arasında geçen hayatı, mekânlar arası bir yer değiştirmeler dizisidir. Ne varlığın kendisi ne de duygusal, düşünsel ve eylemsel faaliyetleri mekândan koparılamaz. O nedenledir ki mekân, varlığa ilişkiliği bağlamında tarih boyu felsefenin de ana sorunlarından biri olagelmıştır.

Mekân, Antik Yunan Felsefesinde ilk olarak Heredotos tarafından yazıya geçirilmiş (Güzelkahraman, 2019) ve bu dönem çeşitli düşünürlerce “khaos, khora ve topos” gibi kavramlar ile ima edilmiştir. M.Ö. 7. yüzyılda yaşayan Hesiodos mekânı, her şeyin başlangıcı olan “khaos” olarak tanımlar. Platon ise “khora” ile içindeki nesnelerden bağımsız, kendi başına var olan (absolut) bir mekân tanımını yapar (Sevinç, 2013). Platon’a göre mekân; “içinde nesnelerin oluştuğu şey” ve her şeyi bir kap gibi içine alan, besleyici bir unsur olarak tanımlanır. Mekân maddeye eşdeğer kabul edildiğinden evren, boşluk bulunmayan bir doluluktur (Kahveci, 2017). Aristoteles ise Platon’un bu görüşüne karşı çıkar. Ona göre mekân, kapsayıcılık niteliği barındırır da kuşattığı varlıklardan bağımsızdır. Bu bağlamda Aristoteles mekânı; “topos” kavramı ile bir cismin bir yerde bulunuşu ile ele alır (Güzelkahraman, 2019). Mekân, kuşatan cisimle kuşatılan cismin sınırıdır (Kahveci, 2017). Dolayısıyla Aristoteles, Platon’un sonsuz ve mutlak mekân anlayışının aksine sınırlı ve sonlu bir mekân anlayışı öne sürmüştür.

İslam filozoflarından el-Kindi (801-873) mekânı; kuşatanla ve kuşatılanın ufki olarak birleştikleri yüzey yani cismin sonu olarak ele alır. Gazali (1058-1111)’ye göre ise mekân; kapsayan cismin iç yüzeyinin, içteki cisme temas etmesinden ibarettir (Kahveci, 2017).

Ortaçağ'da mekân kavrayışı Platon ve Aristoteles'in görüşlerinin devamı niteliğindedir. Mekân, sınırlı bir hacim olarak dini bağlamda ele alınır. Bu dönem anlayışına göre mekânın dışında bir yaratıcı ve gözlemci olarak Tanrı, mekânda "yerleştirme" gücüne sahiptir (Güzelkahraman, 2019). Bu nedenle Faucault ortaçağ mekânını "yerleştirme mekânı" olarak adlandırır (Burgin, 1996; Üngür, 2011).

Aydınlanma Dönemi'nde Kopernik ve Galileo ile sınırlı ve yerleşik yerlerden oluşan mekân düşüncesi çözülmeye başlar. Bu dönem merkezi dünya olmayan, sınırsız evren modeline geçiş yaşanır. Kartezyen mekân anlayışını ortaya atan düşünür ise René Descartes'tir. Descartes'e göre ruh ve beden, özne ve nesne gibi bilinç/ruh dünyası ile beden/nesne dünyası birbirinden ayrıdır. Mekân, maddeselliği ölçütünde, üç boyutlu (yükseklik, genişlik ve derinliğe sahip) ve koordinat sisteminde tanımlı, ölçülebilen, bölünebilen, biçimlendirilen fiziksel bir gerçeklik olarak öznenin bağımsız ele alınır. Descartes'e göre mekân; belirleyici özelliği uzamda gözükmek olan nesnelerin arasındaki şeydir (Üngür, 2011). Newton ise Descartes'in mutlak mekân anlayışını devam ettirmekle birlikte mekânı; mutlak ve göreci olarak ayırır. Mutlak mekân; kendine veya herhangi bir dış şeye göre değişmeyen, her zaman aynı kalan, hareket etmeyen, sabit bir mekân olarak tanımlanırken göreci mekân; mekânın duyularla tanımlanabilen niteliklerine göndermede bulunur (Kahveci,2017).

Çağdaşlarına bilinen ilk eleştiri Leibniz tarafından yapılır. Dönemin mutlak, değişmez mekân anlayışını reddeden Leibniz'e göre mekân ilişkiseldir. İçerdikleri arasındaki ilişkilerden bağımsız bir mekân tanımı yapılamaz. Leibniz tarafından mekân bir varlık değil ilintiler bütünü olarak ele alınır. Mekân, içindeki cisimlerin ilintilerinden oluşan bir düzendir (Usta, 2020).

Kant ise mekânı, zihnin bir niteliği olarak kavrar. Ona göre mekân; kendi içindeki, dışındaki, sınırlarındaki oluşumların dışında bir varoluş şartı, bilincin temelinde yatan a priori (önsel) bir niteliktir (Güzelkahraman, 2019). Algı, duyum ve sezginin gerçekleşmesi için bir önkoşul olarak mekân, saf sezgiyle kavranabilir. Mekân, zaman gibi, duyu organlarıyla kavranamayan aşkın ve transandantal bir gerçeklik olarak ele alınır.

Mekân, Descartes ve Newton gibi düşünürlerce mutlak, değişmez bir yapıda ele alınırken, Leibniz tarafından ilişkiyel olarak yorumlanmıştır. Kant ise mekânı, öznel bir unsur, önsel bir koşul olarak ele almıştır. 20. yüzyıla kadar mekânın zaman kavramından yoksun olarak ele alınması, onun durağan, sabit, değişmeyen bir unsur olarak tanımlanmasına neden olmuştur. 20. yüzyılda Einstein'ın Kuantum Teorisi ile maddenin

dördüncü boyutu, zaman kavramı, pek çok disiplinin merkezine yerleşerek geleneksel kabullerin kökten değişmesine neden olmuştur. Teoriye göre uzay ve zaman bilindiğinin aksine birbirinden ayrı şeyler değildir. Yani “zaman-mekân ayrımı yoktur; mekân-zaman uzayı, tek bir zamanmekân sürekliliği vardır” (Minowski; Güvenç, 2008; Sevinç, 2013). Zaman, maddeye ve maddenin yer ve şekil değiştirmesine bağlıdır (Sevinç, 2013). Onun içindir ki mekândaki değişim dönüşümler vasıtasıyla algılanır. Bu nedenle 20. yüzyıl ve sonrası mekân, zaman kavramı ilişkiliğinde “varoluş, deneyim, yer ve hafıza...” gibi kavramlar çerçevesinde tanımlanagelmiştir.

Bergson’a göre bütün gerçekliğin özü süre yani zamandır. Zamanın büzüşüp kısalması ile uzay, uzayın genişmesi ve büyümesi ile zaman meydana gelir. Zaman ve mekân özünde aynı şey olarak ele alınır. Bu bağlamda Bergson, mekânın zamanın somutlaşması ile oluştuğunu öne sürer (Aras, 2010). Zaman ve mekân birlikteliği; hareketi, olayı doğurur. Yine de zaman sadece mekânda gerçekleşen olayların ardışıklığı ile ele alınamaz. Geçmiş, gelecek ve şimdi mekânda aynı anda bulunurlar. Bellek, geçmişi şimdinin algısı ile yaşamaya olanak tanırken şimdi ise örtük olarak geleceğin potansiyellerini içerisinde taşır. Dolayısıyla mekân ya da şeyler, zaman içerisinde var olmazlar. Varlıkları ile kendi geçmişlerini ve geleceklerini ima ederler yani zamanı cisimleştirirler (Aras, 2010). Bu anlayışa göre zaman ve mekân, gerçekliğin soyut ve somut görünüşleri, öz ve biçimleri olarak diyalektik bir ilişki içerisinde dirler. Sürekli bir değişim ve dönüşüm halinde bir “oluş” tanımlarlar. Ölüm mutlak bir durağanlık hali olduğuna göre, hareket halinde olmak da canlılığın önkoşuludur (Sevinç, 2013). Dolayısıyla mekânın zaman ile bütünlüklü kavranması onu canlı bir varoluş haline getirir.

Husserl’in kurucusu olduğu Fenomenolojik Kuram ise Kartezyen felsefenin özne ve nesneyi ayıran, birbirinden farklı unsurlar olarak ele alan mutlak mekân anlayışına karşı çıkar. Fenomenolojiye göre öznenin bağımsız bir mekân tasavvuru yapılamaz. Öz veya anlam, ne salt öznede ne de salt nesnededir. Özne ve nesnenin birlikteliğinde, deneyim vasıtasıyla açığa çıkarılır. Bu bağlamda kuramdan etkilenen Heidegger, Merleau-Ponty ve Pallasma gibi düşünürler kendi mekân teorilerini geliştirmişlerdir.

Heidegger, yer odaklı mekân görüşünün savunucularındandır. Ona göre mekân zamanla modern zamanlara özgü içi boşaltılmış, kavramsal bir kalıp haline gelmiştir. Ancak mekân içi boş bir kap ya da bir kalıp olmaktan öte, insanın içinde yer aldığı ve kendi varoluşunu gerçekleştirdiği bir unsur, kendi anlamını kurmasında bir önkoşuldur (Aras, 2010). Mekânlar, insan deneyimi yoluyla kavranan “yer” ile varlık bulur (Kaya, 2014). Yer

kavramı ise Heidegger için “dasein” ve “dwelling” kavramları ile ilişkisi çerçevesinde anlam kazanır. Dasein, kendi zamansallığı ve mekânsallığının farkında olarak varoluş anlamını arayan insandır. Mekâna anlam veren daseinin dünya içindeliğidir. Daseinsiz bir mekândan, mekânsız bir daseinden söz edilemez. İnsan, deneyimleri ile mekânın bir parçası olarak ele alınır (Ulubay ve Önal, 2020). İnsanın varoluşunu gerçekleştirmesi, kendini var edebilmesi ise ancak inşa ve iskân etmesi (dwelling) ile yani mekâna “yerleşmesi” ile onu kendisi için “yerleştirmesi” ile mümkündür. Bu bağlamda inşa ve iskân, insanın yeryüzündeki varoluşunu temellendirmektir (Usta, 2020).

Merleau-Ponty mekânı, bedenın bir uzantısı ve deneyimlerin aracı olarak ele alır. “Bedenimiz etin aleti kavraması gibi, mekânı kavrar, mekânda barınır ve mekâna dadanır” (Merleau-Ponty, 2017; Ulubay ve Önal, 2020). Ona göre beden ve mekân birbirinden ayrılmaz bir bütünlüğe sahiptir. Mekânın bedenden ayrı bir varoluşu, anlamı ya da özü yoktur. Beden, hem ben’in mekânıdır hem de ben’in mekânda olmasının aracısıdır. Beden ve mekânın etkileşiminin sonucu olan deneyim ise, insanın kendine, şeylere, diğer varlıklara ve dünyaya dair yargılarının, eylemlerinin temelidir (Gümüştas, 2015). Bu nedenle hem varoluşumuzun hem de mekânın özü/anlamı, önceden belirli bulunmayı bekleyen sabit bir anlam değil, deneyimlerimiz vasıtasıyla bizim tarafımızdan kurulan, değişen ve dönüşen bireysel anlamlardır. Mekân; bedenın her tekil deneyiminde yeniden üretilir. Bu bağlamda Pallasmaa’ya göre de mekân; deneyimler ile açıklanan, akışkan, değişken ve anlara bağlıdır. Bu nedenle salt retinal (gözmerkezci) bir resim olarak deneyimlenemez, tastamam kaynaşmış maddesel, cisimsel ve tinsel özüyle deneyimlenir (Pallasmaa, 2011; Gümüştas, 2015).

Norberg-Schultz ise mekânı; “yer” odağında ele alarak “genius loci” kavramı ile ona bir ruh atfeder. Ona göre mekân sadece fiziksel bir kavrayışla ele alınamaz. Her varlığın bir özü olduğu gibi mekânın da ona karakterini veren bir özü vardır. Bu öz, “mekânın yere dönüşmesini” tetikleyen içeriği barındırmaktadır (Ulubay ve Önal, 2020).

Michel De Certeau ise yere karşı mekânı savunur. Ona göre yer, nesnelerin birbirlerine göre konumlanması iken mekân bunların deneyimidir (Kaya, 2014). De Certeau mekânı, davranışlarımızı şekillendiren tüm edimlerin pratik edildiği yer olarak tanımlar. Sokak ancak üstünde yürüyenlerle mekânsallığa bürünebilir (De Certeau, 2009; Ulubay ve Önal, 2020).

Lefebvre, Harvey, Castells, Soja gibi düşünürler ise mekâna sosyal ve toplumsal açıdan yaklaşırlar. Lefebvre’ye göre mekân; toplumsal olarak üretilen bir üründür. Bu bağlamda stratejik ve siyasal anlamlarla yüklü olduğundan toplumsal olarak tarafsızlığından

söz edilemez. Kapitalizm ile sermaye, mekânı yönlendirmeye başlamış ve metalaştırmıştır (Güleç Solak, 2017). Harvey’e göre mekân, özellikle kapitalist işleyiş içinde bizzat etken ve aktif bileşenlerden biri olarak ele alınır (Bilgili, 2021). Mekân, Soja’ya göre ise, toplumun kendisi, sosyal bir realitedir. Sosyal yaşamın hem aracı hem de sonucudur (Güleç Solak, 2017).

Massey’e göre mekân; sürekli yenilenen bir “olma” hali, sürekli bir oluş durumudur. Bu nedenle mekânın sabit, stabil, kesin anlamları yoktur (Massey, 2005; Bilgili, 2016). Zamanla mekânın zaman kavramı ile ele alınmasıyla mekânsal tanımlamaların “olma” durumundan “oluş” durumuna, “var olan” durumundan “varoluş” durumuna, “cansız bir nesne” durumundan “hareketli yaşayan” durumuna doğru kaydığı gözlemlenebilir. Mekânın antikçağdan günümüze kadar birçok farklı açıdan yapılan tanımlamaları, onun maddi, somut yönlerinin merkeze alınmasından; soyut, zamansal yönlerinin merkeze alınmasına doğru bir değişim ve dönüşüm göstermektedir. Her ne kadar mekân soyut ve somutu, öz ve biçimi aynı anda barındırma mecburiyetinde olsa de günümüzde yaşanan teknolojik gelişmeler ve kırılmalar, soyutluk ve somutluk derecelerinin değişmesine, mekânın ve mekânsal tanımlamaların gittikçe soyutlaşmasına neden olmuştur.

Mekânın toplumsallığı, zamansallığı ve canlılığı, onun varlıkların, olayların, şeylerin yaşantısının, akıp gitmiş zamanın, tarihin ve kültürün izlerini taşıyan, saklayan, cisimleştiren ve hala yaşatan bir bedene ve belleğe sahip olduğunu göstermektedir. Mekânsal beden ve bellek-tıpkı insanda olduğu gibi- geçmiş ile şimdi, soyut ile somut, zihin ile vücut bağının ve sahip olduğu tüm biçim ve anlamların taşıyıcısıdır. Görüldüğü gibi mekânın tek bir tanım, açıklama veya kavram ile ele alınması oldukça güçtür. Her dönem, her varlık, her yaşantı kendi mekân tanımını üretir.

2.5.2. Sanatta Mekân

“Peki, ben neyin nesidir? Haklı veya haksız, buna bağlanıp bitmiş bulunan bedenden her yana taşara ve zamanda olduğu kadar mekânda da onu aşara benzeyen herhangi bir şeydir”; Bergson (1998)’un deyişiyle sanat; insanın “ben”i gerçekleştirme, var etme şeklidir. İnsanlar yüzyıllar boyu sanat ile varoluşlarının, benliklerinin; bedenden taşması, zaman ve mekânı aşması için uğraşmışlardır. Yani sanatın temellendiği yaratma edimi, hem eseri hem de sanatçıyı aynı anda var eden kendine dönüşlü bir edimdir. Sanatçının eseri biçimlendirme süreci, kendi kimliğinin, varlığının da bu eylemle yeniden biçimlenme

sürecidir. Bu nedenle sanatçı ve sanat eseri arasındaki bağ, ontolojik, varoluşsal bir bağdır. Valery de sanatçının yapıtına vücudunu kattığını söyleyerek bu bağa dikkat çekmektedir (Merleau-Ponty, 2003; Mert, 2007).

Öyle ki sanat eseri, sadece sanatçının karakteri, düşünceleri ve zihinsel tasarımının bir ürünü olmanın dışında yapıldığı zaman ve mekânı yani dönemin gerçekliğini de geleceğe taşıyan bir köprü görevi görür. Sanatçı yapıtı, mekân içinde, mekân vasıtasıyla, bir mekân kurgulayarak var eder. Mekân; sanatçıyı, eseri, nesneyi yani her türlü varlığı içine alan, saran, kucaklayan bir unsurdur. Bu bağlamda yapıt, kendi öyküsünü, geçmişini, içinde var veya yok olduğu çevreyi de beraberinde taşımaktadır (Beykal, 2004; Morkoç, 2013). Sanatçının mekânı, eserde kurgulanan mekânı etkileyerek biçimlendirir. Sanat eseri de bu yeni kurgulanan mekânsal gerçeklik ile yine bir mekân içinde var olur ve alımlayıcısı ile buluşur. Yapıt mekân ile yeni bir bağ kurarken mekân yapıta, yapıt da mekâna bir anlam yüklemektedir (Bulduk, 2007; Morkoç, 2013). Yapıt ve mekân arasındaki bu anlamsal (özel) ve biçimsel karşılıklı etkileşim; sanat yapıtı ve mekân ilişkisini, hem doğrudan hem de dolaylı, birbirine dolanık bir ilişki haline getirir. Mekân ve yapıtın varlığı birbiri içine geçip, birbirini içererek ve yansıtarak, birbiri ile bütünlenir, tümlenir.

Her sanat eseri, katmanlı bir mekânsal gerçekliğe sahiptir. Geleneksel olarak sanatta mekânı; eserde kurgulanan mekân ve eserin sergilendiği mekân olarak ayırmak mümkündür. Çağdaş sanatta zamanla eserin sergilendiği mekân, eserin bir parçası veya kendisi haline gelerek bu sınırın erimesine neden olmuştur (Girgin, 2014). Eserde kurgulanan mekân ise fiziki gerçekliği olan gerçek bir mekân veya fiziki gerçekliği olmayan soyut bir mekân olabilir (Gürbüz ve Sarcan, 2021). Ancak ister doğrudan doğadan var olan bir gerçeklikten yola çıkılarak maddesel olarak oluşturulsun ister tamamen hayal ürünü sanal bir kurgu olsun sanatsal mekânın kendine özgü bir gerçekliği olduğu açıktır. Langer da yaşanan mekânı sanatsal mekândan ayırır. Ona göre fiziksel varlığımızın içinde bulunduğu mekân bir ilişkiler düzenidir, hâlbuki sanatın mekânı biçimler, renkler ve benzerleriyle inşa edilmiş, yaratılmış bir mekândır. Bu yüzden temelde bir yanılsamadır (Langer; Harvey, 2003; Mert, 2007).

Her sanatsal disiplinin mekâna yaklaşımı ve onu ele alış biçimi birbirinden farklıdır. Edebiyatta sözcükler, noktalama işaretleri ve yazım kuralları gibi dilin olanakları ile oluşturulmuş algısal bir mekân söz konusudur. Müzikte notalar ve düzeninden oluşan, belirli enstrümanlar aracılığı ile varlık bulan işitsel soyut bir mekândan söz edilebilir. Resimde mekân iki boyutlu görsel düzlemler ile heykelde üç boyutlu kinetik hacim ile oluşturulur (Langer, 1953; Mertol, 2019). Mimarlık ise fiziki alana müdahale ederek, onu düzene

koyarak, tüm duyu organları ile deneyimlenebilen, içinde yaşantılar barındıran, işlevsel mekânlar oluşturur. Dans mekânı; içinde bedenli varlıkların ardıl hareketlerinin gerçekleştiği fiziki veya sanal bir mekân, tiyatro ve sinema gibi anlatısal sanat dallarının mekânları ise kurgunun gereksinimlerine göre tasarlanan çeşitli olayları barındıran dinamik mekânlardır. Yani sanatta; iki boyutlu, üç boyutlu veya dinamik, soyut veya somut birbirinden farklı niteliklere sahip çeşitli mekân türleri mevcuttur. Ayrıca zamanla mevcut sanat dallarının birbirleri ile etkileşimlerini arttırmaları ve yeni sanatsal disiplinlerin ortaya çıkması ile sanatta da yeni mekân türleri ve tanımlarından söz etmek olanaklı hale gelir.

Her dönemin kendine özgü bir mekân ve sanat anlayışı olduğu gibi sanatsal mekân her sanat türünde veya her eserinde farklı şekilde, sanatçının özgün biçimlendirme anlayışı ile oluşturulabilir. Dönemin sanat anlayışı, teknik olanakları ve estetik kriterleri gibi pek çok faktörle biçimlenen sanatsal mekân anlayışı, tarih boyu değişen ve dönüşen sanat ve mekân ilişkisinin bir sonucudur.

Tarih öncesi dönemde ilk örneklerini mağara duvarı resimleri ile görmeye başladığımız görsel sanat örnekleri uzamın bir parçası olarak mekân ile ilişki kurar. Doğrudan duvar üzerine yapılan eser ve mekânın birincil ilişkisi, yapının taşınabilirliğine kadar devam eder. Rönesans döneminde perspektif tekniğinin keşfi ile sanatta derinlikli bir mekân algısı ortaya çıkar. Bu dönem sanat eserinde mekân -derinlik, eş birimlik ve orantısal süreklilik gibi nitelikleri ile- içinde bulunduğu reel mekânın bir parçasıymış gibi biçimsel bir süreklilik sergiler. Mekân ve eserin mekânı arasındaki bu kesintisizlik, algılayıcıyı merkeze alan bir sonsuzluk ve sınırsızlık hissiyatına yol açar. Rönesans sanatında mekân genelde, bu nedenle içinde bulunduğu, gerçek mekânın bir “yanılsaması” niteliğindedir. Sanatsal mekân, gerçek mekânın devamı, tümleyen, bütünleyenidir (Mert, 2007). Yatay ve dikey çizgisel hareketlerle oluşturulmuş, idealize edilmiş, anıtsal ve durağan bir mekândır.



Şekil 41. Rönesans Sanatında Eser-Mekân İlişkisi (URL-51, 2022; URL-52, 2022)

Barok sanatında mekân, daha çok ışık ve gölge oyunları ile oluşturulan imgesel bir gerçekliğe sahiptir. Dönemin eserlerinde; figürler, nesneler ve hareketlerinin ölçeklendirilip sıralanması ile ortaya çıkan katmanlı mekânsal derinlik, gerçekçiliği arttırmaktadır. Rönesans'a göre daha olay ve hareket odaklı bir sanat olan Barok sanatında, mekânın dinamik ve hareketli olduğu, olaylarla biçimlendiği söylenebilir (Mert,2007). Neoklasik dönemde, Hümanizm ve Aydınlanma gibi düşünsel hareketlerin etkisiyle yaşanan toplumsal olaylar ve sınıfsal hareketler, sanatta idealize edilerek ele alınır. Bu nedenle sanatsal mekânın yalınlaştırılmış, ayrıntılardan arındırılmış, son derece sade bir biçimde, konuyu ön plana çıkaran bir idealizasyon aracı olarak biçimlendirildiği görülmektedir. Neoklasizm'de mekân, içinde işlediği toplumsal yaşamın nötr alanları olarak sanata yansır. Romantizm mekânı ise duyguları iletme amacıyla, içe-bakışla biçimlenen öznel mekânlardır. Eserlerin biçimlendirme anlayışında daha çok doğa baskın unsur olarak ön plana çıkmaktadır (Mert, 2007).



Şekil 42. Barok ve Neoklasik Dönemde Eser-Mekân İlişkisi (Mert, 2007)

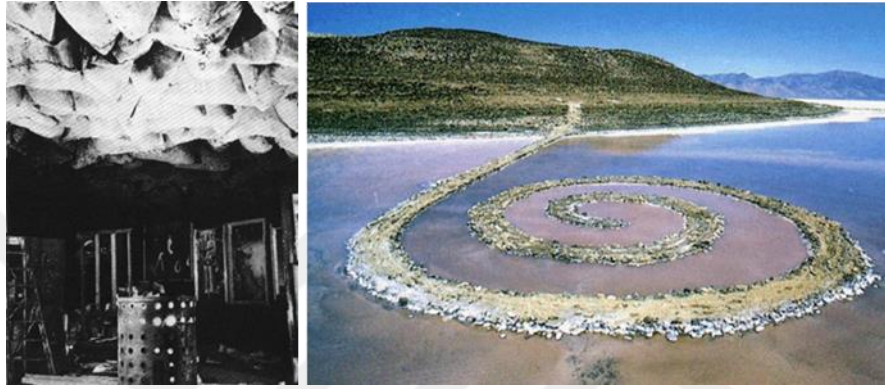
Empresyonizm, Kübizm, De Stijl, Sürrealizm, Fütürizm, Konstrüktivizm gibi akımlar Modernizm akımı kapsamında değerlendirilmektedir. Bu dönem üslup birliğinin bozulması ile ortaya çıkan birçok bireysel sanat hareketi, her sanatçının kendi özgün mekânsal anlayışını geliştirmesine neden olmuştur. Bu hareketlerin ortak noktası Modern dönem ile artık mekânın zamandan ayrı, durağan bir unsur olarak ele alınmamasıdır. 20. Yüzyıl'da Kuantum Teorisi ile zamanın mekânın dördüncü boyutu yani ayrılmaz bir parçası olarak yeniden keşfi, Modern düşüncenin zaman ve mekân birlikteliği üzerine kurulmasına neden olur (Gürbüz ve Sarcan, 2021).

Fotoğraf makinesinin icadından önemli ölçüde etkilenen Empresyonizm sanatı, ışık ve renk unsurları ile oluşturulmuş, anlık izlenimleri yansıtmayı amaçlar. Bu bağlamda Empresyonist mekân, ışığın meydana getirdiği renklerle dolu bir uzam olarak karşımıza çıkar (Mert, 2007). Kübizm sanatında ise mekân, fiziksel gerçeklik yerine zihinsel gerçeklik üzerine kuruludur. Mekân içindeki nesneler birçok açıdan aynı anda ele alınarak çoklu bir mekânsallık gösterirler. Bu bağlamda Kübizm’de mekân; parçalı ve eşzamanlı yapısı ile kendini, salt bir zaman karşılığı olarak var eder. Sürrealizm akımı ise gerçekle düş arasında, zihinsel ve bilinçaltı edimlerle oluşan ve imgede somutlanan bir mekân anlayışı üzerine kuruludur (Mert, 2007). Kostrüktivizm akımı ile heykel ve mekân sınırının iç içe geçtiği, üç boyutlu kütsel hacimler ile oluşturulan bir sanatsal mekânsallıktan söz edilebilir. Soyut Sanat ve Soyut Ekspresyonizm gibi akımlar ise açıkça hissedilen, elle tutulur bir mekân algısından ziyade, soyut biçimler yoluyla sezdirilen mekânsal anlayış sergiler (Morkoç, 2013). Bu açıdan birçok sanatsal hareket kapsamında, Modernizm ile sanatta mekânın, zamansal bir unsur olarak gittikçe soyutlaştığı görülmektedir.

Postmodern dönemde ortaya çıkan Kavramsal Sanat; yapıtın fiziksel varlığının yerini, düşünsel varlığının aldığı, sanat nesnesi ve mekânının ortadan kaldırıldığı bir sanat türüdür. 1960’lar ve sonrası dönemde ortaya çıkan enstalasyon, performans sanatı, happening gösterisi, arazi ve çevre sanatı gibi yeni sanat türleri, daha çok zihinsel bir algılama sürecine çağırdıkları için, Kavramsal sanat akımı kapsamında değerlendirilmektedirler (Morkoç, 2013). Bu dönem ortaya çıkan çağdaş sanat akımları ile sanatsal disiplinler sınırlarının iç içe geçmiş, sanatta kurgulanan ve sergilenen mekân sınıflandırmasının yeniden ele alınmasını gerekmiştir. Kimi zaman eserin sergilendiği mekân eserin önemli bir tamamlayıcısı haline gelirken kimi zaman da galeri mekânı veya bir doğa parçası düzenlenerek doğrudan sergilenen bir esere dönüştürülmüştür (Girgin, 2014).

Postmodern dönem, sanatın öz ve biçim sorgulamaları bağlamında; sanat eseri ve mekân ilişkisinin, sanatçı ve izleyici edimlerinin sorgulandığı ve yeniden ele alındığı bir dönem olarak karşımıza çıkar. Sanatsal değişim ve dönüşümler geleneksel izleyiciyi, eserin parçası olan, deneyimleyen alımlayıcı haline getirirken, sanatçının görevinin de eseri yaratma, yapma eyleminin seçme, konumlandırma eylemlerine dönüşmesine neden olmuştur. Sanat yapıtı zamanla yapana bağlı olma niteliğinden sıyrılarak sanat nesnesi haline almıştır (Morkoç, 2013). Sanatın tüm dinamiklerinin yerinden edildiği, bu devrim niteliğindeki hareketler ile kaçınılmaz olarak sanat ve mekân ilişkisi de değişime uğramıştır. Kimi zaman eserin sergilenmesinde mekânın ön plana çıkması kimi zaman da mekânın

doğrudan sanat eserine dönüşmesi gibi durumlar, sanatın mekânsallaşmaya başlamasının sinyalleridir. Bu çerçevede O'Doherty de, “Modernizm eskidikçe, bağlam içerik halini almaya başlar” (O'Doherty, 2010; Girgin, 2014) diyerek günümüzde mekân ve eser sınırlarının adeta birbiri içerisinde eridiğine dikkat çeker. Artık sanatın mekâna özgü, mekâna göre, mekân ile, mekânın kendisi olacak biçimde gerçekleştirildiği bir üretim söz konusudur (Özsavaş Uluçay, 2017).



Şekil 43. Çağdaş Sanatta Eser-Mekân İlişkisi [“1200 Kömür Çuvalı”, Marcel Duchamp, 1938, Uluslararası Sürrealizm Sergisi, New York/ “Sarmal Dalgakıran”, Robert Smithson, 1970, Büyük Tuz Gölü, Utah, Amerika.] (Girgin, 2014)

Sanatta teknik ve teknolojik ilerlemelere bağlı olarak ortaya çıkan bir diğer devrim ise dijital devrimdir. Sanatta kamera, bilgisayar gibi dijital teknolojilerin kullanılmaya başlaması ile sanatsal mekânın, görsel ve işitsel kodlara indirgenerek sanallaştığı görülmüştür. Video sanatında mekân; sayısal noktacıklardan meydana gelirken sinemada; planlar skalasının katmanlaşmış bir derinliği, yanılsama gerçekliği olarak karşımıza çıkar (Mert, 2007). Günümüzde video, sinema, mimarlık, resim, dans, tiyatro, enstalasyon gibi sanatın tüm alanlarının içinde kendine yer bulan dijital teknoloji, sanatta da hibrit veya sanal mekân tanımlarını ortaya çıkarmıştır. Dijital sanatın mekânı kurgulanan, sanal bir soyutluk mekânıdır. Sanatta mekânın giderek soyutlaşan doğası sanatsal soyutlama biçim ve tekniklerinin bir sonucudur. Günümüzde bu tekniklerin zamanla gündelik yaşamımızı ele geçirmesi sonucu, yaşamın kendisi gibi sanat ve mekânda da soyutluk derecesinin gittikçe arttığı ve olası bir sıfır noktasına doğru yol alındığı görülmektedir.

2.6. Mimarlıkta Mekân

Mekân, mimarlığın hem önkoşulu hem de ereğidir. Mimarlığı mekân yaratma sanatı olarak tanımlayan Bruno Zevi, “mekân, mimarlığın başrol oyuncusu” der (Zevi, 1948; Vidler, 1999). Tanyeli’ye göre ise mekân; mimarlık ürününün vazgeçilmez özüdür. (Eczacıbaşı, 1997; Üngür, 2011). Her canlı varlık, varlığını sürdüreceği ve kendini güvende hissedeceği, korunaklı bir mekân yaratma istencine sahiptir. Bu nedenle her ne kadar “inşa”, salt insana özgü ve insani bir edim olmasa da “mimarlık”, insanlar için, insanların yaşayabileceği mekânlar inşa etmeyi amaçlayan bir disiplindir. Yani mekânın olmasa da mimari mekânın merkezinde, insan ve insan yaşantısının olduğunu söylemek mümkündür. “Mekân tasarlamak, farkında olalım ya da olmayalım, temelinde bir insan, o insanın yaşayacağı bir dünya tasarlamaktır” (İnam, 1992). Öyle ki bu tasarım ve nihayetinde mimarlık; yine mekân içinde ve mekândan hareketle gerçekleştirilen düşünsel ve fiziksel bir etkinlik olarak karşımıza çıkar (Aras, 2010).

Scott, *The Architecture of Humanism* adlı eserinde; “Mimari yalnızca seyretmekle yetindiğimiz yüzeylerin dışında, bizleri doğrudan doğruya kapsayan üç boyutlu mekânlara yer verir... Bütün sanatların içinde, yalnız mimarının mekâna gerçek değerini sağladığı söylenebilir... Resim mekânı resmedebilir. Şiir, ...mekânı gözlerimizin önünde canlandırabilir. Müziğe gelince, o da benzer bir duygu uyandırabilir. Mimari ise mekânla bizzat uğraşır” der (Scott, 1999; Altan, 1993). Mekân; mimari edimin başlangıcından son bulduğu ana kadar, tüm varlığına ve varoluşuna içkin bir kavram, en nihayetinde de mimarlığın anlamıdır. Bu sebeple Lefebvre’ye göre de mimarlığın herhangi bir tanımı, öncelikle mekân kavramının analizini ve izahını gerektirmektedir (Lefebvre, 1991; Morkoç, 2013).

Hasol (1999) mekânı; “insanı çevreden belli ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluk” olarak tanımlar (Hasol, 1999; Kuloğlu, 2013). Gür’e göre; “insanın insanla, insanın nesneyle ve nesnenin nesneyle olan aralıklarının, uzaklıklarının ve ilişkilerinin, kısacası, bizi saran boşunun üç boyutlu bir anlatımıdır” (Gür, 1996). Norberg-Schultz mekânı; “bir yer oluşturan elemanların üç boyutlu organizasyonu” olarak ele alırken (Norberg-Schultz, 1980; Morkoç, 2013), Wright ise “belli bir eylem, belli bir fonksiyon için hazırlanmış ve örtülmüş bir uzay parçası” olarak tanımlar (Bozkurt, 1962; Gürpınar, 2000). Mekân esasen, varlığımızla kurduğumuz ve varlığıyla kurulduğumuz dünyanın yapı taşıdır. Yani mekân tek bir açıdan tanımlanamayacak kadar anlam

zenginliğine sahip komplike bir kavramdır. Mekânın yaşantı ve yaşanmışlıklar üzerine kurulu doğası, içinde barındırdıkları ile tümlenen, varolan ve sürekli olarak değişen ve dönüşen etkileşimli yapısı, mekânı olduğu kadar mekân tanımlamalarını da çeşitlendiren bir unsurdur. Mimarlıkta mekân her dönem ve kültüre, her toplum ve bireye, hatta her yaşantı biçimi ve olanaklarına göre değişmekte ve birbirinden oldukça farklı bir biçimde ele alınmaktadır. Günümüzün mimari mekânsal anlayışı, insanın var olduğu günden bu yana ortaya konulan her türlü mekânsal inşa aktivitesinin üzerine kuruludur. Schmarsow da mimarlık tarihini, “mekânın değişen kavramlarının tarihi” olarak görmektedir (Altan, 1993). Bu bağlamda mimarlık disiplini üretimlerini ve söylemlerini yüzyıllardır “mekân” kavramı üzerinden sürdürdüğü görülmektedir (Sevinç, 2013).

Her yapı temelde iç ve dış olmak üzere iki mekânı ortaya çıkarır. İç mekân/lar, yapının kendi tarafından sınırlanan mekânlarken dış mekân/lar ise yapının dış yüzeylerinin etrafındaki başka yapılarla oluşturdukları mekânlardır (Altan, 1993). Giedon bu açıdan mimarinin gelişimini iç ve dış mekân karşılığı temelinde üç aşamada ele almaktadır. İlk aşama; Antik Yunan, Mısır ve Sümer’de görülen iç mekândan ziyade dış mekânın yani hacimler arası etkileşimle yaratılan mekânın önemsendiği, yapının anıtsal niteliklerinin ön plana çıkarıldığı dönemdir. İkinci aşama; Roma döneminin ortalarında başlayan ve Klasik döneme hâkim olan, iç mekân yaratma kaygısıyla ortaya çıkarılan yapıları kapsayan dönemdir. Üçüncü aşama ise; mekâna eklenen zaman kavramının ortaya çıkardığı, iç ve dış mekân bütünlüğünü, sürekliliğini esas alan, tümel mekân anlayışının hâkim olduğu Modern dönem ve sonrasını kapsamaktadır (Madanipour, 1996; Üngür, 2011). Bu sınıflandırma ne kadar mimarlık tarihinin mekânsal anlayış çerçevesinde ele alınmasının başarılı bir örneği olsa da iç ve dış mekânın birbirinden ayrı bir varoluşu olduğunu söylemek imkânsızdır. Colomna bu konuda; “Dış’ın önceden var olan bir iç’i örten bir maskeden ibaret olduğu yanıltıcıdır, çünkü iç ile dış eş zamanlı olarak inşa edilir” der (Colomna, 2001; Kuloğlu, 2013). İç ve dış mekân, aynı anda birbirleri nedeniyle ve birbirleriyle varlık kazanmaktadır. İç mekân ve dış mekânın bu eş zamanlı varoluşu, mekânın bütüncül karakterini inşa eder. Bu bağlamda da mekânsal anlayışın tarih boyu her dönem değiştiği görülmektedir.

İlkçağlarda mağara ve ağaç kovuğu gibi doğal mekânlarda yaşayan, onları dönüştüren insanlar, zamanla geliştirdikleri araç ve teknikler ile ilk yerleşim yerlerini yani ilkel mimari mekânları ortaya koymuşlardır (Gürpınar, 2000). Bu dönem doğal biçimlenişin bir sonucu olan bu arkaik mekânlar, doğanın bütünlüğünü yansıtmışlardır (Aras, 2010). Antikçağ’da ise mekânsal anlayış, dönemin güzellik anlayışı çerçevesinde, oran-orantı, ölçü, simetri gibi

ilkeler üzerine kurulmuştur. Ortaçağ'da ise mekâna atfedilen kutsal ve ilahi nitelikler sonucunda mekânlar, belli figürler, sembol ve simgeler ile oluşturulmuşlardır (Aras, 2010). Rönesans döneminde mekân; Tanrısal'dan bireysele, kutsaldan güzele evrilen bir anlayışla ele alınmıştır. Dönemin mekânsal anlayışı, insanı merkeze alan ve durağan bir etkiyi hedefleyen bir dizi estetik ilke ile biçimlenmiştir. Klasik dönem sonrası, Fransız İhtilali ve Sanayi Devrimi gibi toplumsal olaylar ve teknolojik gelişmeler ile mekânsal anlayış giderek bireyselleşmiştir. Mekânın mimari bir düşünce olarak ilk kez ortaya çıkışı ise 1890'lı yıllarda, Modernizm ile gerçekleşmiştir. Bu nedenle “mekân” kavramı Modern mimarlığın odağına yerleşmiş ve Modernizm ile özdeşleştirilmiştir.

Modernizmin mekânsal anlayışı, zaman kavramı üzerinden inşa edilmiştir. Zaman, mekânın ayrılmaz bir parçası olarak ele alınmış, mekân; eylemle, hareketle, süreyle kısacası özneye anlam bulan bir “oluş” olarak tanımlanmıştır. Bu dönem toplumun ihtiyaçları çerçevesinde, işlevselliğin ön plana çıktığı mekânsal bir anlayış hâkimdir. Modern düşünce içinde mekân; sınırlama, süreklilik veya vücudun bir uzanımı olarak görülmüş, mekânın ölçülebilir, üç boyutlu nitelikleri ön plana çıkartılmıştır. Modernizm'in rasyonel ve geometrik bu mekân anlayışı, Postmodernistler tarafından ağır bir biçimde eleştirilir. Bu dönem, standardizasyon, seri üretim, soyutlama gibi ilkelerle evrensele ulaşma amacı taşıyan modern mekânın, bağlamdan koparan, aynılaştıran ve kimliksizleştiren etkilerine dikkat çekilir. Postmodern dönemde mekân, mimarlığın en zorba tarafı olarak tanımlanmış, mekâna karşı “yer” teorileri geliştirilmiştir (Üngür, 2011). Bu teoriler mekânı; yer, hafıza, beden ve kimlik gibi kavramlar çerçevesinde ele alır.

Fenomenoloji'den etkilenerek yer odaklı mekân görüşünün savunucularından olan Heidegger'e göre Modernizm ile mekân kavramının içi boşaltılmış ve nesneleştirilmiştir (Aras, 2010). Heidegger, insanın varoluşunun dünyadan koparılamayacağını ve “yerleşme” ile anlam bulacağını iddia eder. Bu bağlamda Yi Fu Tuan'ın topophilia (yer sevgisi) kavramı, Norberg-Schultz'un Genius Loci (Yerin Ruhü), Auge'nin Non-place (Yer Olmayan), Koolhaas'ın Junkspace (Atık Yer) gibi teorileri mekânı yer kavramı ilişkisinde ele alırken, Merleau-Ponty, Pallasma gibi düşünürler mekâna, beden ve deneyim kavramları ile yaklaşırlar. Castells'in Akışlar Mekânı (Space of Flows), Lefebvre'nin Yaşanan Mekânı, Soja'nın Üçüncü Mekânı (Thirdspace) gibi teoriler ise mekânı, toplumsal bir açıdan, bellek ile ilişkisi çerçevesinde anlamlandırmaktadır (Üngür, 2011; Adıgüzel Özbek, 2016).

Mimarlıkta mekân, bütün bu tanımlama çabaları ve teorilere rağmen hala belirsizliğini koruyan bir kavramdır. Tarih boyu sadece dönemden döneme değil, aynı dönem içinde

kültürden kültüre de farklı biçimlerde ele alınıp tanımlanmıştır. Mekân nihayetinde zamana, kültüre, topluma, bireye göre değişen, yaşantı ile biçimlenen bir kavramdır. O nedenle mimarlıkta mekâna dair yaptığımız her tanımlama, tanımlayan bireyin kendi mekânsal deneyimlerinin, yaşantısının, kültür ve tecrübelerinin, kişiliğinin bir yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. Mekân tanımlamaları anlamlandırılmasına, anlamlandırılması ise algılanmasına bağlıdır.

Varlığın mekânla kurduğu; zihinsel, duygusal ve eylemsel her türlü ilişkinin ilk aşaması algılama ile sağlanır. Mekân varlığa ilk aşamada algısal olarak dokunur. Algılama, duyu organları aracılığı ile duyumsanan verilerin beyne iletilme ve yorumlanma sürecidir. Dünyadaki her türlü nesneye, olaya, mekâna ve kendimize dair bilgilerimizin temeli bu algılama süreci üzerine kurulur. Yapılan araştırmalarda çevresel ve mekânsal bilgi toplama, algılama sürecinde % 70 görme, % 25 dokunma ve % 5 işitme, koku alma duyusunun ağırlığı bulunmuştur (Altan, 1993). Yani mekâna dair bilgilerimizin çoğunluğunu görme eylemi ile ediniriz.

Max Wertheimer, Wolfgang Köhler ve Kurt Koffka tarafından ortaya konulan ve zamanla geliştirilen Gestalt Kuramı, görsel algılama üzerine bazı kurallar ortaya koymuştur. Görme üzerine yapılan ampirik deneylere dayanan bu kurallara göre, göz; görsel alanda birbirine benzer elemanları “bütün” ya da “benzer” olarak gruplandırma eğilimine sahiptir (Altan, 1993). Bu gruplandırma eğilimi ise bireyin öncesinde kazandığı deneyimlere bağlı olarak sahip olduğu “görsel bellek” ile doğrudan ilişkilidir. Yani görme eylemi tıpkı algılama gibi aslında nötr olmayan öznel bir süreçtir. Ayrıca gözün yanılsama veya zihnin yorumlama eylemleri ile görsel bilgi manipüle edilerek değiştirilebilmektedir. Kaldı ki mekân algısı da salt görsel bir algı değildir. Duyularımız hiçbir zaman tek başlarına hareket etmezler. Duyu organlarımızın birbirleriyle karşılıklı eş zamanlı çalışması, zaman zaman birbirlerini tamamlamalarına, zaman zaman da birbirine ters düşmelerine sebep olur.

Mimari mekân salt görme ya da klasik beş duyu yerine, birbirleriyle etkileşen ve kaynaşan birçok duysal deneyim alanı içerir (Jay, 1994; Kaya, 2014). S. Hesselgren bir mekânın algılanmasını, görsel, haptik ve dokunsal, işitsel ve kinestetik duyulanma ve algılamalar ile algılama olmayan zihinsel bütünlüklerin karmaşık bir kombinasyonu olan bir deneyim olarak kabul etmektedir (Hesselgren, 1972; Altan, 1993). Pallasmaa’ya göre ise mekânsal deneyimin gerçekliği, hakikiliği çok duyulu olması ile ilişkilidir (Pallasmaa, 2011; Kaya, 2014). Mekân algılanıyor ya da duyumsanıyorsa yani varlığımızla anlam bulur. Bu nedenle ne öznen ne de algılama sürecinden koparılamayan mekân, zaman, hareket,

psikolojik durum, beğeni ve zevkler, deneyim ve tecrübeler gibi oldukça öznel parametrelerle biçimlenmektedir. Yani mekânın biçimi ve anlamını, öznenen bağımsız düşünmek olanaklı değildir. Bu bağlamda mekânsal anlam, sabit, değişmeyen ve bir yerde bulunmayı bekleyen bir unsur değil, özne tarafından “kurulan” bir değişkendir. Yani mekânın öz ve biçiminden bahsetmek, onu tanımlamak, en nihayetinde onun bize göre anlamından bahsetmektir. Bu da mekâna dair ortaya atılan tanım ve teorilerin kimi zaman birbirini destekleyen kimi zamansa birbirine zıt düşen bir çeşitliliğe sahip olmasını açıklamaktadır. Mekânın zengin ve çeşitli içeriği nedeniyle tek bir açıdan sınıflandırılması olanaksızdır.

Mekân temelde doğal, mimari ve karma olarak sınıflandırılmaktadır. Davranışsal açıdan; durağan, yarı-durağan ve devingen olarak ele alınmaktadır (Hall, 1966; Gürpınar, 2000). Bunların yanında açık, yarı açık veya kapalı mekân, kamusal/özel mekân, iç/dış mekân, kırsal/kentsel mekân gibi pek çok mekân sınıflandırması yapmak da mümkündür. Mekânın; form, işlev, anlam, malzeme, yapım sistemi, stil ve organizasyonu gibi sınırsız değişken ile sınıflandırılması ve değerlendirilmesi mümkündür. Ayrıca mekân kendi bütünselliği açısından da pek çok kişi tarafından kategorilere ayrılmıştır.

Lefebvre mekânı; algılanan, tasarlanan ve yaşanan mekân olarak sınıflandırır. Ona göre (gündelik yaşamın sosyal ilişkileri ile) algılanan mekân, (düşünceyle) tasarlanan mekân ve (bedensel deneyim ile) yaşanan mekân gerçekte birbirinden ayrılmayan triyalektik bir bağa sahiptir (Üngür, 2011). Mekân, bu üçlü yapının bütünlüğünde meydana gelir (Arslan Avar, 2009).

Norberg-Schultz; pragmatik, algısal, varoluşsal, bilişsel ve mantıksal olmak üzere beş farklı mekândan bahseder. Pragmatik mekân; fiziksel eylem mekânı, algısal mekân; anlık yönelimin mekânıdır. Varoluş mekânı; insanın çevresine dair sabit imgesini biçimlerken bilişsel mekân; fiziksel dünyanın mekânıdır. Mantıksal mekân ise; saf mantıksal ilişkilerin soyut mekânıdır (Norberg-Schultz, 1971; Demirbaş, 2000).

Tümer ise mekânı; nesnel fiziksel mekân, öznel duyum mekânı ve mantıksal kavram mekânı olarak ayırır. Nesnel fiziksel mekân; algılayanın bilincinden bağımsız, mutlak olarak var olan, salt, değişmez, gerçek mekândır. Öznel duyum mekânı; duyuları aracılığı ile dış dünyayı algılayan canlı varlığın, öznenin, öznel mekânıdır. Mantıksal kavram mekânı ise soyut geometrik-matematiksel mekândır. Tümer’e göre mimari mekân, nesnel fiziksel mekânın öznel duyum mekânıyla mantıksal mekân şemaları aracılığıyla birleştirilmesi ile ortaya çıkar (Demirbaş, 2000). Ele alınan ve alınmayan teoriler göstermektedir ki mekâna

dair yapılan sınıflandırmalar aslında birbirini ima eden kategorilerden oluşmaktadır. Mekânı ele alan tüm sınıflandırmalar ve tanımlamalar, mekânın iki temel yönüne, somut ve soyut varlığına yani öz ve biçimine yönelmektedir. Mekânın fiziksel, zihinsel, algısal ve zamansal gibi tüm yönlerinin temeli, onun somut ve görece soyut niteliklerini teşkil eder.

Mekân ne salt geometrik ölçü ve biçim ne de sosyal yapı ve yaşamın fiziksel pratiğinden soyutlanmış yerdur (Adıgüzel Özbek, 2016). Ne salt soyut ne de salt somuttur. Bu nedenle mekân ancak soyut ve somut bütünlüğünde kavranabilir. “Mekân, üç boyutlu ölçülebilir objektif bir gerçeklik olarak vardır. Aynı anda ölçülemeyen boyutları ile varsayılabilir; duyularla kavranabilir ve subjektif olarak gerçekte var veya yoktur” (Gür, 1996; Morkoç, 2013). Yani mekân en temelde soyut ve somut olarak sınıflandırılabilen ve ancak yine soyut ve somut birlikteliğinde anlamlandırılabilen bir unsurdur.

Mimari mekânın; geometrik ölçüleri, biçimi, malzemeleri, taşıyıcı sistemi, sesi, ışığı, rengi, dokusu, bileşenleri ve öğeleri yani ölçülebilir, tespit edilebilir nitelikleri, onun somut varlığını oluşturur (Adıgüzel Özbek, 2016). Somut mekân tüm duyularımız ile algılayabildiğimiz, fiziksel gerçekliği olan, maddi mekândır. Soyut mekân ise bundan çok daha geniş bir tanımlama ve sınıflandırmaya gerek duymaktadır.

2.7. Soyut Mekân

Mekân yaratma sanatı olan mimarlığın ilksel edimi soyutlamadır. Her türlü gerçekleştirilmesinden önce tasarımcının, eyleyicinin zihninde beliren mekân idesi, düşsel ve düşünsel, soyut bir varlığa sahiptir. Yani mekân, somut varlığından önce tasarımcının zihninde soyut olarak belirir. Bu nedenle özünde tüm mekânlar soyuttur. Mekânın somut gerçekliği soyut varlığının üzerine inşa edilmektedir. Führ’e göre de; “Mimaride bir nesne vardır, yapı. O, bir mimar tarafından tasarlandığında sanal varoluşa kavuşur. İnşa edilince maddi varoluşa kavuşur” ve özne tarafından duyumsanıp deneyimlendiğinde yapı statüsüne kavuşur (Führ, 2008; Usta, 2020). Bu nedenle mimarlıkta tasarım; soyuttan somuta doğru, soyutlamalar ve somutlamalar ile devam eden, bir özü biçimlendirme uğraşı olarak karşımıza çıkar. Öyle ki mekânsal inşa da bu bağlamda zihinde başlamasına rağmen, dünyada son bulmayan, mekânın varlığına içkin süregelen, varlığını devam ettiren bir eylemdir. Mekân gerçekleştirildikten sonra da, içindekilerle inşa edilmeye, kurulmaya, biçimlendirilmeye devam eder. Yani mekânın somutluğu, algısal ve deneyimsel yönü ile

içerdiği yaşantı ile ölçülür. Mekânın soyutluğu ise onun somut varlığına içkin, onda barınan ve onu önceleyen bir nitelik olarak karşımıza çıkar.

Soyutluk ve somutluk; varlığın en temel, en esas ayırımına, varlık ve yokluğuna dair niteliklerdir. O nedenle somutluk, varlığın zaman ve mekânsal yani bedensel maddi gerçekliğini ima eder. Soyut ve somut derecelendirmesinde esas aldığımız; kendi gerçekliğimiz, bedenimiz, algımız, varoluşumuzdur. Evrende, zaman ve mekân dâhil, tüm unsurların bu açıdan soyutluk ve somutluğu, insana göre belirlenen, birbirine göre derece farklılığına sahip niteliklerdir. Bu bağlamda soyut ve somut ayrımı, hem evrenin hem varlığın hem de mekânın temel ayrımıdır. Mekânı; soyut ve somut olarak ayırmak, onun özsel ve biçimsel yapısına, varoluşuna dair anlamlandırmaların birinci basamağını oluşturmaktadır. Ancak özünde varlık ve yokluğun, öz ve biçimin, soyut ve somutun bir ve aynı şey olduğu, zamanla birbirine dönüşerek birbirini var eden diyalektik bir ilişki içinde oldukları gerçeği, soyut ve somut mekânın birbirinden ayrı ele almayı olanaksızlaştırır. Yani soyut mekânı tanımlamanın yolu somut mekânı kavramaktan geçmektedir.

Somit kavramı, varlığın aktüel gerçekliğini, zaman ve mekânsal, bedensel ve maddesel gerçekliğini ifade etmektedir. Bu nedenle Türkçe’de; “varlığı duyularla algılanabilen”, Felsefe Sözlüğünde ise; “...doğrudan ve aracısız bir biçimde algılanan, deneyim yoluyla bilinen, aktüel varoluşun ayrılmaz bir parçası olan şey” olarak tanımlanır (Cevizci, 2005; Gören, 2011). Yani somutluk, algılama ve deneyimin olanaklılığı ile ölçülebilirken soyutluk varlığı duyularla algılanamayan, nesnede gerçekleşen anlaşılması ve kavranması daha zor olana, varlığın virtüel gerçekliğine, soyuta ya da soyutlama yolu ile elde edilene göndermede bulunur (Uzun, 2019). Bu bağlamda somut mekân; kendi zaman ve mekânsallığında, tüm duyu organları ile algılanabilen, çeşitli boyutlara sahip, içinde varlıklara ve onların yaşantı, yaşanmışlık ve yaşam olanaklarına dair türlü somutluk ve soyutlukları, öz ve biçimsel nitelikleri barındıran çok katmanlı bir eylem mekânı olarak tanımlanabilir.

Bloch da; “Gerçek olan varlığında daha da olmayanı, ütopyaımsı bir varlığın olanağını taşır” (Bloch, 1995; Öz, 2007) diyerek bu soyut ve somut içiçeliğine dikkat çeker. Somut mekândaki bu olanak; olası, virtüel, özsel ve sanal soyutluklardır. Dolayısıyla soyutluk, somutluğun bir zıttı veya karşıtı değil bir katmanı olarak karşımıza çıkar (Öz, 2007). Bu bağlamda mekânın soyutluğu; somutluğunun içinden çıkarılmış, soyutlama yolu ile elde edilmiş (soyutlanmış) veya henüz somuta varmamış, doğrudan soyut olarak kavranmış bir

nitelikte olabilir. Hatta yer yer bu sınırlar iç içe geçebilir. Bu nedenle soyut mekân, somuta göre daha çeşitli ve karmaşık yapıda birçok tanıma sahiptir.

2.8. Soyut Mekân Türleri

Soyut mekânı, temelde somut ile ilişkisi çerçevesinde; soyutlanmış mekân ve somuta varmamış mekân olarak iki düzlemde ele almak mümkündür. Somuta varmamış soyut mekân; somutluk kazanmamış, mekânın ilksel soyut varlığına gönderme yaparken soyutlanmış mekân; mekânın somut biçimsel varlığı üzerinde “indirgeme, yalıtma, sadeleştirme, parçalama, bozma, manipüle etme, çarpıtma, kamufle etme...” gibi işlemlerle öz ve biçimsel, bütünsel gerçekliğinin değişime uğratıldığı, soyutlandığı mekânlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak mekânın, özne ve yaşıntısı ile somutlanan göreceli doğası, mekânın soyutluğunun özne ve mekân ilişkisine bağlı olarak değişmesine de neden olmaktadır. Bu değişim soyut mekânın; özne, nesne ve algı (özne-nesne birlikteliği) çerçevesinde yeniden sınıflandırılmasını gerekli kılar. Bu bağlamda soyut mekân, özne ve nesne ilişkisi bütünselliğinde; “düşsel/düşünsel mekânlar”, “kartezyen mekânlar”, “yalın mekânlar” ve “virtüel mekânlar” olarak sınıflandırılabilir (Tablo 7).

Düşsel/düşünsel mekânlar; mekânın zihinselliğe indirgendiği, maddi varlığından soyutlandığı, özneye ve belleğine temellenen mekânlardır. Bu kategoride mekânın nesnel varlığından soyutlanarak öznellediği görülmektedir.

Kartezyen mekânlar; tam tersi biçimde, mekânın maddeselliğe indirgenmesi ile ortaya çıkar. Duyusal ve deneyimsel, özneye bağlı unsurların mekândan çıkarılması ile mekân öznenin soyutlanmakta, nesneleşmektedir.

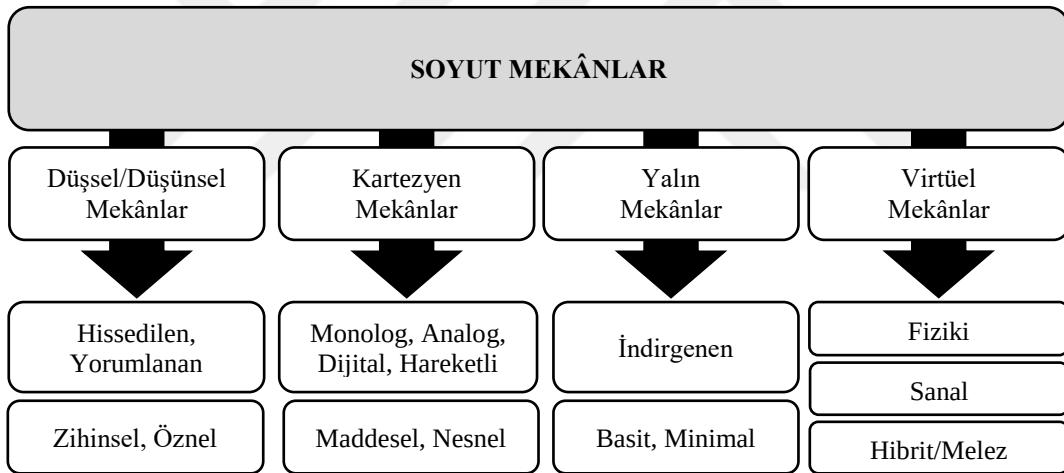
Yalın mekânlar ise; özne ve nesne ilişkisinin yani algı ve deneyimin doğrudanlığını hedefleyen, nesnenin biçimsel niteliklerinde “indirgeme, yalınlaştırma, sadeleştirme...” gibi işlemlerle öznenin algısına özün dolaysız olarak erişimini hedefleyen mekânlardır. Modernizm ve Minimalizm gibi akımların mimari örnekleri bu mekânlara örnek olarak gösterilebilir.

Virtüel mekânlar, bir diğer kategoridir. Virtüel kavramı, çalışma kapsamında Deleuze’ün edimsel-virtüel karşıtlığında ele aldığı biçimiyle “oluş halinde, olanaklılık, potansiyel...” gibi anlamlarıyla ele alınmaktadır. Bu nedenle doğrudan “sanal” kavramının karşılığı olarak kullanılmamıştır. Virtüel mekânlar; hem özne hem de nesne ile ilişkili yani algısal ve deneyimsel bir soyutluk niteliğine sahiptirler. Virtüel mekânları bu bağlamda;

“fiziki virtüel mekânlar”, “sanal virtüel mekânlar” ve “hibrit/melez virtüel mekânlar” olarak sınıflandırmak mümkündür.

“Fiziki virtüel” mekânlar; mekânın öz ve biçimsel, esas fiziksel unsurları üzerinde “parçalama, çarpıtma, üst üste bindirme, deforme etme, gizleme...” gibi soyutlama biçimleri ile yapılan müdahaleleri kapsamaktadır. Mekânın somut biçimsel varlığının soyut nitelik kazandığı bu tür mekânlar, biçim üzerinden özü görünür kılmayı hedeflemektedirler. “Sanal virtüel mekânlar”; mekânın sıfır ve bir sayılarının kodlarına indirgendiği, sayısallaştığı mekânlardır. Bu kategoride mekânın tüm duyu organları ile kavranan varlığı, görsel ve işitsel bir veriye indirgenmektedir. “Hibrit/melez mekânlar” da ise, kimi zaman mekânın esas unsurlarına eklenen dijitallik ile mekânsal karakter sanallaşmakta kimi zamansa sanal mekân ve fiziksel mekân iç içe geçerek hibrit bir soyut gerçeklik ortaya çıkarmaktadır.

Tablo 7. Soyut Mekân Türleri



Soyut mekân birçok farklı açıdan sınıflandırılabilir. Buna rağmen kategoriler arasında kesin ayrımlar yapmak ve kategorileri, birbirinden tamamen ayrı mekân tanımları olarak düşünmek hatalı bir yaklaşımdır. Kimi zaman yeni soyutlama biçimleri keşfedilmesi ile yeni tanımlar yapmak olanaklı hale gelebilirken kimi zamansa bu mekânlar birbiri içine geçerek farklı tanımlarını ortaya çıkarabilir. Birbirinden farklı bu soyut mekân tanımlarının ortak noktası, kimi zaman özne, kimi zaman nesne kimi zamansa özne ve nesne ilişkisi üzerinden, mekânsal özle olan bağlantıyı hedeflemeleridir.

Bu adımda, soyut mekân türlerinin ve özelliklerinin detaylandırılmasında yarar görülmektedir.

2.8.3. Düşsel/Düşünsel Mekânlar

Düşsel ya da düşünsel mekânlar, algısal mekânın bir uzantısı niteliğindedir. Fiziksel mekânın algılanması ve çeşitli çağrışımlar ile bellekte yeniden yorumlanması yoluyla oluşturulurlar (Demirbaş, 2000). Bu bağlamda meskeni zihin ya da bellek olan bu tür mekânların, somut gerçeklik üzerine inşa edilse dahi özneleşerek soyut nitelik kazandığı görülmektedir.

Bireyin kendiliğinden elde ettiği bilgileri psikolojik ve zihinsel dönüşümler sonucunda kavramsallaştırılmasıyla, kodlamalar, depolamalar, anımsamalar ve çözümlemelerle oluşturulan algılama süreci (Özen, 2006; Güleç Solak, 2017) mekânın sınırlarının bilişsel olarak hafızada tanımlanmasına yol açarak onu zihinselleştirir. Yani algılama sonucunda mekân, varlığın hafızasında soyut bir varlık kazanmaktadır. Mekânın düşünselliği, bu nedenle soyut bir tanıma sahiptir.

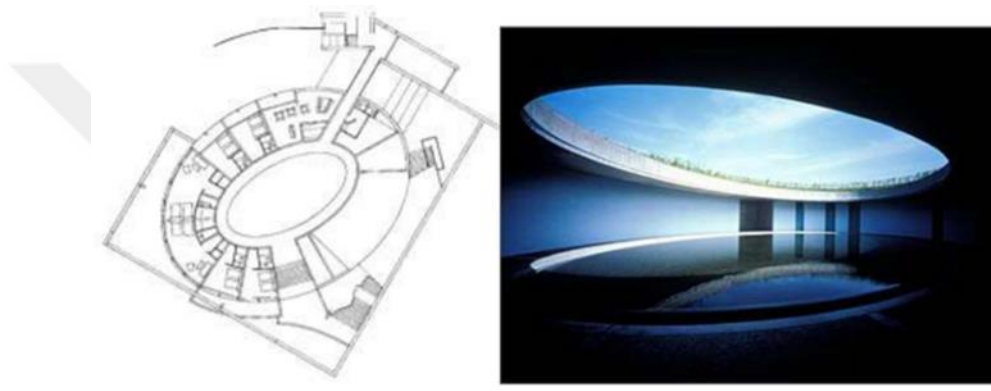
Mekânın somut gerçekliğinden yola çıkarak oluşturulan düşünsel mekânlar mevcut mekânların somutluğu üzerine inşa edilir. Düşsel mekânlar ise içinde bulunduğumuz mekânlardan farklı, bireyin hayal gücü ve yaratıcılığının ürünü olan doğrudan soyut mekânlar da olabilir. Buna rağmen düşsel ve düşünsel mekânları birbirinden ayırmak olanaklı değildir. Düşsel mekânın oluşturulmasında öznenin hayal gücü ve yaratıcılığı, deneyim ve tecrübeleri, bir biçimde somut gerçeklikle, önceki deneyimleri ile ilişkili olabildiği gibi düşünsel mekân da düşten beslenebilir. Mekânın birbirinden ayrılamayan düş ve düşünsel sınırları, bir zihinsellik ve uzaklık belirten ortak bir soyutluğa temellenmektedir.

Bachelard'a göre de "Düş kurma hep aynı biçimde başlar. Yakındaki nesneden kaçır, kaçtığı anda da artık uzaktadır, ötededir, bir öte mekândır" (Bachelard, 1996; Demirbaş, 2000). Düşsel ve düşünsel mekânların bu öteligi, fiziksel olandan aşkın niteliği, onu soyutlaştırır. Bu bağlamda düş(ün)sel mekân; an içindeki bedensel, zaman ve mekânsal gerçekliğimizin maddeselliğinden sıyrılmış, ondan uzakta, zihinsel soyut bir mekândır.

2.8.4. Kartezyen Mekânlar

Descartes tarafından temelleri atılan Kartezyen anlayış, mekânı; koordinat düzleminde tanımlı, yükseklik, derinlik ve genişliğe sahip üç boyutlu, matematiksel olarak ölçülebilen, öznenin bağımsız bir hacim olarak kavrar. Fiziksel özellikleri duyuşsal özelliklerinin önünde

konumlandırılan mekân, Öklid geometrisine dayalı biçimde ele alınmaktadır (Ulubay ve Önal, 2020). Bu anlayışta özne ile nesne, ruh ile beden birbirinden ayrı gerçeklikler olarak ele alınması, mekânın salt nesnel varlığına indirgenmesine neden olur. Bu bağlamda Kartezyen mekânlar; mekânın maddeselliğine indirgendiği, üç boyutlu özellikleri dışındaki niteliklerinden soyutlandığı mekânlardır. Mekân, maddenin fiziksel koordinat, hacim ve parçalarının toplamı olarak kalmaktadır (Casey, 1997; Adıgüzel Özbek, 2016). Ancak mekânın maddeselliğine temellenen Kartezyen mekânın soyutluk esası, bedenden ve öznenen yalıtılmış olmasından kaynaklanmaktadır.



Şekil 44. Naoshima Çağdaş Sanatlar Müzesi, Tadao Ando, 1995 (URL-53, 2022; URL-54, 2022; Beşışık, 2013)

Mekânın somutluğunu kavrama biçimimiz, öznel, bedensel ve en nihayetinde algısalıdır. Söz gelimi “üç boyutluluk”, mekânın değişmez, özsel bir niteliği değildir. Üç boyutluluk varlığımızın dünyada bulunma biçimine göre, insan zihninin iç özelliğini olarak mekâna atfettiğimiz bir niteliktir. Bizden farklı biçimde yaratılmış çeşitli varlıklar, mekânı üç boyuttan çok veya eksik nitelikte tanımlayabilir. Yani mekânın boyutları dahi izafidir (Poincare, 1986; Kahveci, 2017). Üç boyutlu mekân dört boyutluya göre, iki boyutlu mekân ise üç boyutluya göre daha soyuttur. Yani mekânın Kartezyen anlayış ile soyutlanması boyutsal, ölçülere dayalı bir soyutlama olmak yerine özne ve nesne ayrılığına temellenen bir soyutlamadır.

Mekân özünde değişir ve değişmez, maddi ve manevi, soyut ve somut, düşünsel ve biçimsel tüm değerleri kapsayarak içindekiler ve çevresindekilerle tüm ilişkileri ile anlam kazanmaktadır. Bu bağlamda onu algılayan ve deneyimleyen özne ile yani bu öznenin varlığı, bedeni ile anlam bulur. Beden mekânda bir nesne değil, deneyimleri ile mekânın bir

parçasıdır. “Bedenimiz elin aleti kavraması gibi mekânı kavrar, mekânda barınır, mekâna dadanır” (Merleau-Ponty, 2017; Ulubay ve Önal, 2020). Dolayısıyla deneyimlerin çıkarıldığı, öznenen ayrı, bedenden kopmuş mekân, tüm ilişkilerden yalıtılmış bir hacim olarak maddeleşmekte, soyutlaşmaktadır (Kaya, 2014).

Lefebvre’nin mekân sınıflandırmasında tasarlanan mekân ile ilişkilendirilen “mekân temsilleri” de bu çerçevede, bir “soyut mekân” tanımlamasıdır. Lefebvre’ye göre toplumsal, somut mekânın indirgenmesi ile yaşantı, deneyim ve farklılıklardan soyutlanmış, sayısallaştırılmış bu mekânlar zamanla birer meta haline gelmektedirler. Sermayenin mekânı olarak mekân temsilleri (ya da gösterimleri), mekân üretiminde esas rolü üstlenen kartezyen mekânlardır (Arslan Avar, 2009). Mimari tasarımda karşımıza çıkan; eskizler, plan, kesit, görünüş gibi iki boyutlu çizimler ve üç boyutlu modeller, gerçek mekânların soyut ifade/temsili biçimleri olduklarından bu mekânlara örnek olarak gösterilebilirler.

2.8.5. Yalın Mekânlar

20. yüzyıl, düşünsel olarak mekânın nesnel yapısına öznenin Dolayısıyla de hareket ve zaman kavramlarının eklendiği bir dönemdir. Bu nedenle bu dönem sonrasında mekân anlayışının giderek zamansallaştığı ve soyutlaştığı görülmektedir. Modernizm ile mekânsal öze ulaşmanın yolu biçimsel soyutlukta görülmeye başlanmış, mekânlar; asal geometrik formlarda, her türlü fazlalıktan, süsten ve gereksiz detaydan arındırılarak, dönemin teknik ve teknolojik olanakları, endüstriyel malzemeleri ile tasarlanmıştır.



Şekil 45. Modernizm ve Minimalizm Akımlarında Soyut Mekân Anlayışları [“Farnsworth House”, Ludwig Mies van der Rohe, 1945-1951, ABD/ “Benesse House”, Tadao Ando, 1988-1992, Naoshima Kasabası, Kagawa Eyaleti.] (URL-55, 2022; URL-56, 2022)

Mekânın soyutluğunun; yalınlaştırma, indirgeme, sadeleştirme, çıkarma gibi işlemlere dayanan “soyutlama” eylemi temelinde işlevsel olarak biçimlendirildiği gözlemlenmektedir. Modernizm ve Minimalizm gibi akımların bu bağlamda biçimsel yalınlık, saflık üzerine kurulu bir soyut mekân anlayışına sahip olduğu söylenebilir (Ünal Topdemir, 2014).

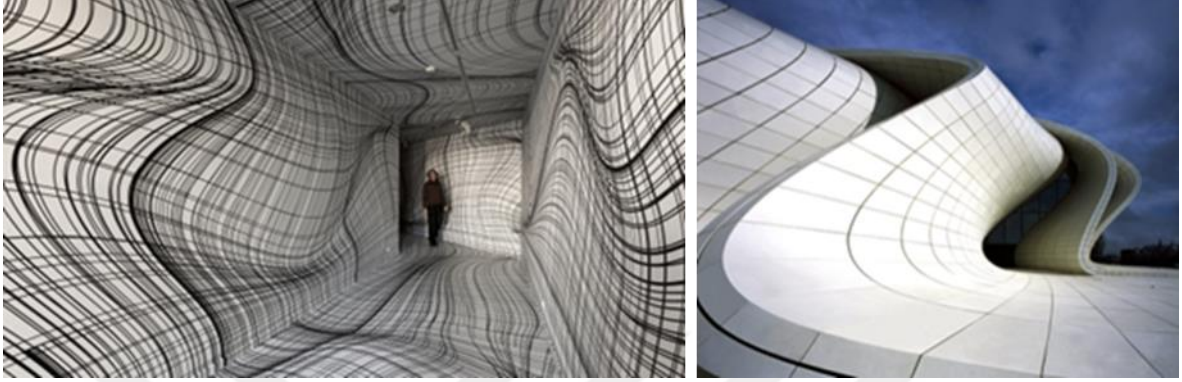
2.8.6. Virtüel Mekânlar

Zaman kavramı, mekânı “olmuş” bir şey halinden “olmakta olan” bir şey haline getirir. Yani mekâna öznenin, hareketinin ve nihayetinde zamanın eklenmesi, mekânın; sürekli bir değişim ve dönüşüm halinde, akıp duran, “oluş” halinde canlı bir varlık olarak tanımlanmasını gerektirir. Gilles Deleuze’ün “edimsel ve virtüel” kavramları, tam olarak bu “olmuş ve oluş” halindeki varlık durumlarına göndermede bulunur. Deleuze’e göre edimsel; virtüelin yani olanaklılığa sahip potansiyel varoluşun, somut varlığa kavuşması, gerçekleşmesidir. Virtüel ise değişim ve dönüşüm halinde, hareketli, zamansal bir olanaklılığı, gücülü, soyut bir oluş potansiyelini tanımlamaktadır. O nedenle virtüel ve edimsel, soyut ve somut, öz ve biçim ilişkisi birbirine bağımlı diyalektik bir ilişkidir. Virtüel edimselde, soyut somutta, öz biçimde barınmaktadır. Bu nedenle edimsel, somut, maddi biçim üzerinden çeşitli soyutlama biçimleri ile virtüel, soyut öze ulaşılabilir. Virtüel mekân ise bu bağlamda, biçimsel değişim ve dönüşümler ile algısal manipülasyonlar ve yanılsamalar temelinde öze ulaşmayı hedeflemektedir. Virtüel mekânın yol açtığı bu algısal yanılsama; fiziki, sanal ya da hem fiziki hem de sanal biçimde gerçekleştirilebilmektedir. Günümüzde soyutluk, dijital devrim ile zirve yapması nedeniyle, büyük oranda sanallık ile ilişkilendirilmesine rağmen, tarih boyu fiziki ortamda da kurgulandığı görülmektedir (Göktepe, 2013). O nedenle her sanal olan soyut olmasına rağmen her soyut olan sanal olmayabilir. Soyutluğun sınırları sanallığın sınırlarını aşmaktadır. Bu çerçevede virtüel mekânı; fiziki, sanal veya hibrit (melez) olarak sınıflandırmak mümkündür.

2.8.6.1. Fiziki Virtüel Mekânlar

Mekânın zamanın bütünleyeni olması, zamansallığı onu sürekli değişim ve dönüşüm halinde, hareketli bir “oluş” haline getirir. Zamansallaşan mekân; hareket kazanır, belirsizleşir, bulanık ve muğlak anlamlara sahip olarak, soyutlaşır. Mekânın

zamansallaşması, oluş haline gelmesi, geçmesi gitmesi, akması ile yani virtüelleşmesi ile ilişkilidir. Mekânın fiziksel virtüelliği ise maddi biçimi üzerinde virtüel bir alan yaratılması ile mümkün hale gelmektedir.



Şekil 46. Fiziki Soyutluk İçeren Mekân Örnekleri [“ING Sanat Merkezi”, Peter Kogler, 2016, Brüksel, Belçika ve “Hayder Aliyev Kültür Merkezi”, Zaha Hadid Architects, 2007-2012, Bakü, Azerbeycan (URL-57, 2022; URL-58, 2022)].

Fiziki virtüel mekânlar; “parçalama, deforme etme, çarpıtma, eklenme, çıkarma, üst üste bindirme, bozma...” gibi işlemler ile mekânın maddi biçiminin değişim ve dönüşüme uğratıldığı veya o şekilde algılatıldığı mekânlardır. Bu tür mekânlar algısal olarak belirsiz, muğlak, kavranamayan ve biçimsel olarak kolay biçimde tanımlanamayan mekânlardır. Mekânın esas unsurlarının, döşeme, duvar, tavan gibi öğelerin dahi sınırlarının bulanıklaşması, belirsizleşmesi, nerede başlayıp nerede bittiğinin seçilememesi gibi nedenlerle bu tür mekânlar “ayırt edilemez, bitmemiş, hareketli, dinamik...” gibi virtüel nitelikler ile tanımlanmaktadır. Fiziki virtüel mekânlar ve yalın mekânların her ikisi de algısal değişimi biçimsel soyutlama üzerinden hedeflemektedirler. İkisi arasındaki fark; yalınlığın indirgeme ile biçimsel sınırları koruyup belirginleştirmesinde, virtüelliğin ise değişim ile biçimsel sınırları parçalayıp, biçimin altındakini görünür kılmayı hedeflemesindedir.

2.8.6.2. Sanal Virtüel Mekânlar

“Sanal” kelimesi, Türk Dil Kurumu’na göre “sanmak” fiilinden türetilmiş olup, “gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan, mevhum, farazi, tahmini” olarak

(Öz, 2007). Sanal virtüellik mekânları bu bağlamda varlığımızı da sanallaştıran, fiziksel gerçekliğinden soyutlayan mekânlardır. Bu mekânlar, her ne kadar fiziki bir mekân içinde yer alsalar dahi, fiziksel gerçekliğe, ondan ayrı, bağımsız bir alternatif sunmaktadırlar. Bilgisayar desteği ile oluşturulan bu tür mekânlar, somut olmamasına rağmen dijital arayüz vasıtası ile kullanıcıların iletişime ve etkileşime girebildiği ortamlardan oluşmaktadırlar (Göktepe, 2013). Bu nedenle mekânın maddeselliğinden soyutlanmış, ancak algısalılığı ve zihinselliği üzerinden deneyimlenebilen yapıları; yanılsama, yansıma ve manipülasyon gibi soyutlama teknikleri üzerine kurulu bir gerçeklik ürettikleri, soyut bir mekânsal karaktere sahip olduklarının göstergesidir.

2.8.6.3. Hibrit/Melez Virtüel Mekânlar

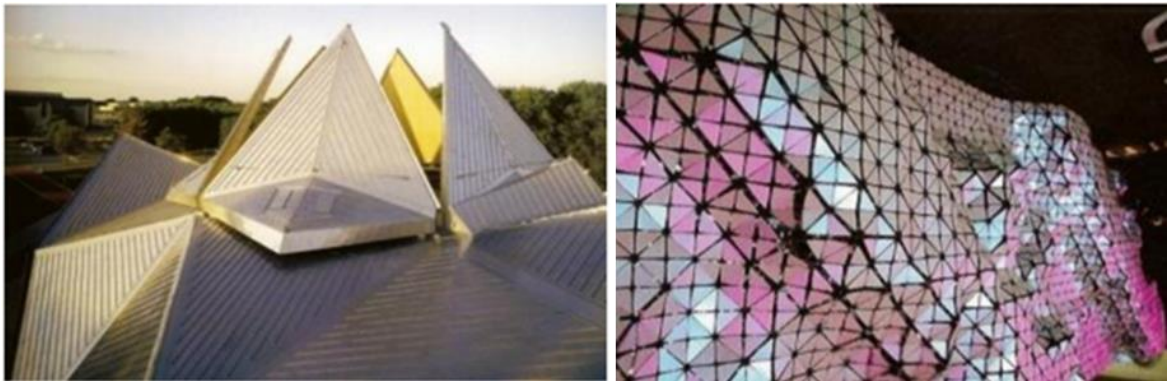
Hibritlik ya da melezlik, farklı uçlar arasında bir ara durum, aralık ve de birliktelik belirtmektedir. Sanal ve hakiki olanın, soyut ve somut olanın, analog ve dijital olanın yan yana birbiriyle uyum içinde hareket etmesi ile oluşmaktadır (Öz, 2007). Bu bağlamda hibrit/melez mekânlar da mekânın maddeselliğine sanallık, dijitallik eklenmiş mekânlardır. Günümüzde iki şekilde ya fiziksel mekân ile dijital mekân iç içe geçerek ya da mekânın fizikselliği ile dijitalliği iç içe geçerek yeni bir gerçeklik oluşturmaktadırlar.

Fiziksel mekân ve dijital mekânın iç içe geçerek oluşturduğu hibrit/melez mekânlar; mekânın fiziki yapısı üzerinde yanılsama ve manipülasyonlar, biçimsel deformasyon, çarpıtma ve bozulmalar gibi soyutlamalar ile mevcut mekânın algısını değiştirmeye yönelik bir ara gerçeklik üretiminde bulunurlar. Projektör, aydınlatma elemanları, dijital ekranlar, aynalar gibi çeşitli malzemelerin kullanımıyla, mevcut mekân kimi zaman baskılanarak kimi zaman ön plana çıkarılarak kimi zamansa dijital mekân ile eşit bir oranda, algısal olarak değiştirilmektedir. Sunulan görsel, işitsel unsurların çeşitli diğer duyuları da uyardığı görülse bile, bu tür mekânlar tüm duyu organları ile algılanabilen sabit bir mekan olmaktan ziyade dinamik bir süreç barındıran algısal yanılsamalara neden olan soyut bir nitelik kazanmaktadırlar. Dijital mekânın bilgisi bir diskte depolanabilmekte, sıkıştırılabilmekte, başka bir zamanda ve yerde yeniden açığa çıkarılabilmektedir (Sutton, 2017).



Şekil 48. Fiziksel Mekân ve Dijital Mekânın İç İçe Geçerek Oluşturduğu Hibrit/Melez Mekânlar [“Gerçeklik Projektörü (Reality Projecto)”, Olafur Eliasson, 2018, Marciano Art Foundation, Los Angeles/ “Makine Halüsilasyonları”, Refik Anadol Stüdyo, 2019-2020, Artechouse NYC, New York, ABD (URL-60, 2022; URL-61, 2022)]

Mekânın fizikselliği ve dijitalliğinin iç içe geçerek oluşturduğu hibrit/melez mekânlar ise; mekânın malzeme gibi maddesel gerçekliğine teknoloji, akıl ve sanallık eklenmesi ile mekânın, hareketli, canlı ve dinamik bir yapıya dönüştüğü mekânlardır. Fiziksel ve sanal olanın birlikteliği üzerine kurulu bu yeni mimarlık, Schmitt tarafından “bitler ve tuğlalar mimarlığı” olarak tanımlanmaktadır (Schmitt, 2001; Öz, 2007). Kendi kendini yenileyebilen, güneş, rüzgâr, nem gibi çevresel parametrelere bağlı olarak yön, şekil, renk değiştirebilen akıllı malzemelerin geliştirilmeye devam etmesi, mekânsal gerçekliğin sabit, değişmez, algılanabilir doğasının dinamik, kolaylıkla algılanamayan, ayırt edilemez formlara doğru evrimini, mekânda giderek soyut bir eğilimi öngörmektedir (Gezer, 2012).



Şekil 49. Mekânın Fizikselliği ve Dijitalliğinin İç İçe Geçerek Oluşturduğu Hibrit/Melez Mekânlar [“Starlight Tiyatrosu”, Stüdyo Gang, 2003, ABD ve Aegis Hyposurface (2001), dECOi Architects (Gezer, 2012)]

Hibrit/melez mekânlarda, beden ve mekân bireysel özlerini ve biçimlerini terk ederek, yeni bir bütünsellik anlayışında birleşmektedirler. Özne ve nesnenin, beden ve mekânın birbirini algılayıp, birbiri ile etkileşime girebildiği ve birbirini değiştirip dönüştürebildiği bu yeni ilişkisellik, yeni mekânsal varoluş durumu tanımlamaktadır (Öz, 2007).

2.8.7. Soyut Mekân Özellikleri

Mekânların soyutluk ve somutluk derecelerinin, birçok etki ve ereği olduğu düşünülmektedir. İncelenen mekânlar ve sınıflandırmalar temelinde, soyut mekânın “yalınlık, sadelik, basitlik, ayırt edilemezlik, muğlaklık, dinamiklik...” gibi niteliklerinin birbirinden farklı ve somuta göre “çok duyululuk, yaratıcılık, yenilik ve kalıcılık, özsellik...” gibi niteliklere derece fazla sahip olduğu tahmin edilmektedir.

Mekânın diğer varlıklar gibi canlı bir organizma olarak ele almak, onu; “varlık” ve “oluş” bütünlüğünde varoluşa sahip dinamik bir süreç üzerine temellemektir. Yani mekân; kendi zamansallığına sahip, her an değişip dönüşen bir “bedene, kabuğa, maddeye” ve “belleğe, zihne” sahiptir. İnsanlar var oldukları andan itibaren, yaşamlarını sürdürme, var olma, kalıcı olma içgüdüleri ile hareket etmektedirler. İnsanın yapıp ettiklerinin, yaşantısının bir ürünü olan mekân da onun bu kalıcı olma, yerleşme istenci ile biçimlenmektedir. Yani ister insan isterse mekân olmak, “var olmak” ve “yok olmak” genelinde, en nihayetinde kalıcılık ve geçicilik, öz ve biçim, zihin ve beden sorunsalıdır. Her insan gibi her mekân da kalıcı olmak ister. Ancak beden sürekli olarak değişip dönüşen, tek bir an bile aynı kalamayan, biçimsel bir öğedir. Zihin ise bu biçimselliğin ve ilişkiselliğin durduğu, kaldığı bir durak, kayıt altına alındığı bir depolama yeridir. Mekânsal anlam, bu duraklarda, bırakılan izlerdedir. Bu nedenle kalıcı olmanın şartı, bedensel varlığından sıyrılarak zihinselleşmek, zaman ve mekân ötesi hale gelmek, soyutlaşmaktır. Auroba’nın da dediği gibi “kalabildiğimiz tek yer ötekilerin bellekleridir” (Auroba, 1994). Bu nedenle varlığımız mekânın belleğinde, mekânın varlığı ise bizim belleğimizde kalıcılık kazanır.

Özne ve nesnenin kalıcılığı birbirine bağlıdır. Anlam da özne ile nesne arasındaki bu ilişkide doğar. Dolayısıyla bulunan bir şey değil, kurulan bir şeydir. Mekân da ancak kendisine yönelen bilinçle yani kurulmakla var olur. “Anlam kazanmak”, anı haline gelmek, an’a geri dönme, sozsuzlaşma, bengileşme yani “kalıcılık kazanma” anlamına gelmektedir (Auroba, 2018).

Mekân; tasarımcının zihninde belirlediği, tasarlandığı, inşa edildiği, yaşamlar içerdği ve ortadan kaldırıldığı tüm süreçlerde akış halindedir. Onun kalıcılığı zihinde bıraktığı izlerden oluşan belleksek soyut varlığındadır. Mekânlar yıkılsa ve varlığı ortadan kalksa dahi, belleğimizde yer etmeye devam ederler. İnsan da tıpkı mekân gibi varoluşu boyunca, doğumundan ölümüne değin mekânlar içinde var olur. Bu nedenle bedensel varlığı ortadan kalksa dahi kendisi ve yaşantısı, mekânın belleğinde yaşamaya devam eder. Mekânlar varlığımızı, varlığımız da mekânların varlığını devam ettiren belleğe sahiptir. Bu nedenle kalma ve anlam bulma, varoluşun mekânsallığında ve en nihayetinde zamansallığında yani geçiciliğinde, zaman ve mekân diyalektiğindedir. Mekânın kalıcılığı ya da soyutluğu ise çok duyulu bir deneyim ve karmaşık bir zihinsel sürecin ürünüdür.

Mekânın somutluğu, sınırları ve sınırlılıkları belli alışılmış mekânsal kurgular ortaya çıkarmaktadır. Bu tür mekânlarda beden her şeyin nerede ve nasıl olacağını bildiğinden, zihin bir zorlamaya maruz kalmaz ve düşünmeye teşebbüs etmez. Yani somut mekânlarda, deneyimlerimiz kesinlik, belirlilik ve somutluk içinde aynlaşıp sıradanlaşarak uyarıcı olma niteliklerini kaybetmektedirler (Kaya, 2014). Soyut mekânlar ise, bilinci uyanık hale getirerek zihni düşünmeye teşvik ederler. Bu nedenle bu mekânların anlamlandırılması, somut mekânlara göre daha komplike düşünsel bir sürecin ürünüdür.

Dış çevreyle ilgili ilk izlenimlerin %80'i görsel duyumdan gelen verilerle yani herhangi olay veya nesnenin zihinsel imgesinin elde edilmesi ile gerçekleşmektedir (Berger, 1989; Güleç Solak, 2017). Yani görme; algılama, yorumlama ve tanımlama ile ilişkisi çerçevesinde, şeyleri, nesneleri ve mekânları bilme, anlamlandırma edimimizi büyük oranda biçimlendirmektedir. Görsel izlenimin ilk aşaması soyutluğun ya berraklık ya da bulanıklık üzerinden algılandığını göstermektedir. Algının görme ile ilişkisi ve görsel belleğin ise “yalınlık, tekrar...” gibi ilkeleri göz önüne alındığında “yalınlaştırma, sadeleştirme, indirgeme...” gibi işlemlerle sağlanan soyutluğun, daha kolay algılandığı ve algısal doğrudanlık, berraklık temelinde özsel niteliklerinin daha kavranabilir olduğu varsayılmaktadır. “Bozma, deforme etme, çarpıtma, sanallaştırma...” gibi işlemlerle sağlanan soyutluğun ise biçimsel tanımlanma güçlüğü ile zihni aktive ettiği ve düşünmeye sevk ettiği, böylelikle algısal bulanıklığa neden olduğu söylenebilir. Böylelikle muğlak, ayırt edilemez soyut mekânlar, salt görsellikten ziyade çok duyulu bir deneyime çağırır. Görsel duyumdan gelen verilerden emin olamayan birey, mekânı anlamlandırmak için diğer duyularına yönelmekte ve mekân ile temasını arttırmaktadır. Böylelikle mekâna duygusal olarak daha çok bağlanmakta ve onu daha çok hatırlamaktadır. Soyut mekânın bireyi

çağırdığı bu yoğun duyumsal, duygusal ve düşünsel süreçler zihni uyarak yaratıma itmektedirler (Kaya, 2014). Bu nedenle soyut mekânlar bireyin yaratıcılığını tetikleyerek, yenilik içeren üretimlere neden olmaktadır.

Bu çalışmada en nihayetinde soyut biçimli mekânların somut mekânlara göre “çok duyulu deneyime öncelik veren, özne ile bağ kuran, hatırlanabilir, yaratıcılığı tetikleyen, kalıcı...” vb. niteliklere sahip olduğu ve mekânın özsel yapısına yöneldiği varsayılmaktadır. Buna rağmen her soyut mekân türünün üretilme biçimine ve soyutlama tekniğine göre değişen, birbirinden farklı özellikleri de olduğu açıktır.

Mekânın öz ve biçimsel yapısı, kalıcılık ve geçiciliği, uzamsal ve zamansallığı bağlamında tüm duyuların karşılıklı etkileşimini, çok duyulu bir deneyimi gerekli kılarsa da bu duyuları ve soyutluk algısını önceleyen ilksel duyumun “görme” olduğu açıktır. Görmenin diğer duyulara göre bilgi toplamada öncelikli rolü göz önüne alındığında görsel belleğin, tüm bellek üzerine etki eden baskılayıcı bir unsur olarak karşımıza çıktığı ve diğer duyumları etkilediği görülmektedir.

Sinema ve mimarlık görsel kültürün göstergeleridir. Bu bakımdan, her iki alanda da ortak ve önemli bir unsur olarak karşımıza çıkan “mekân” olgusu, görsel kültürün aynası olmaktadır (Beşgen, 2012). Sinemanın görsel ve işitsel bir sanat dalı olmasının yanında, tıpkı mimarlık gibi, zaman, mekân ve hareket parametreleri çerçevesinde gerçekliği yeniden inşa etmesi de, bu iki sanatsal disiplini birbirleriyle yakından ilişkili hale getirir. Gerek sinema gerekse mimarlık, sahip oldukları teknik ve teknolojik olanaklar sayesinde, diğer sanatlara kıyasla daha zengin ve birbirinden farklı çeşitlerde soyutlama yöntemleri içermektedirler. Sinemanın bu birbirinden farklı teknik ve teknolojik olanakları zengin soyut mekân üretimine olanak tanımaktadır. Ayrıca sinema, mimarlıkla benzer bir gerçeklik üzerine temellendiği için diğer sanat dallarına göre daha sınanabilir sonuçlar ortaya koymaktadır. Bu nedenle çalışmanın sinema özelinde sürdürülmesi kararlaştırılmıştır. Böylelikle çalışmanın varsayımları olarak soyut mekânların niteliklerinin “sinemada soyut mekânlar” üzerinden sınanması hedeflenmektedir.

2.9. Sinema

*“Fotoğraf gerçektir ve sinema saniyede 24 kere gerçektir”,
Jean-Luc Godard.*

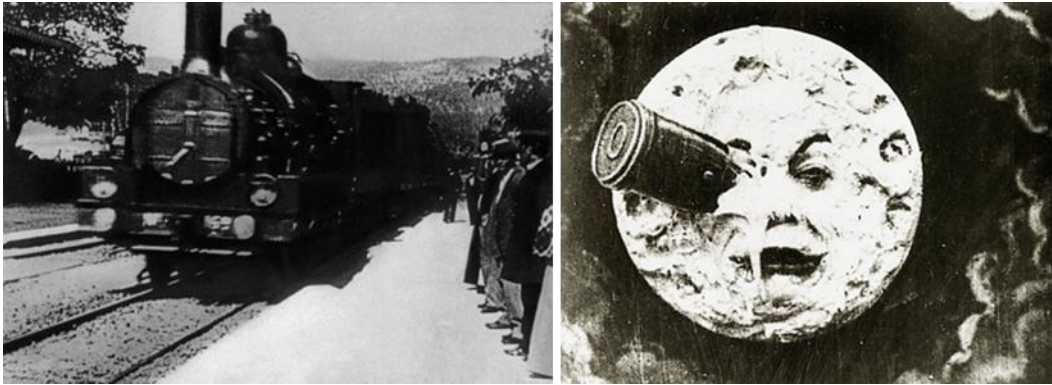
Sinema (cinéma), Fransızca “sinematografi (cinématographie)” sözcüğünden kısaltılmıştır. Sinematografi ise Eski Yunanca, kίnema(t) κίνεμα “hareket” ve grapheús γραφεύς “yazar, yazan” sözcüklerinin bileşiminden oluşmakta “devinimi (hareketi) yazma/saptama” anlamına gelmektedir (Bektaş, 2017). O nedenle sinema, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Madde 5’e göre “tespit edildiği materyale bakılmaksızın, elektronik veya mekanik veya benzeri araçlarla gösterilebilen, sesli veya sessiz, birbiriyle ilişkili hareketli görüntüler dizisi” olarak tanımlanır (Köseoğlu, 2013). Yani sinemayı diğer sanat dallarından ayıran niteliği, “özü”; onun sanatsal yaratisını, gerçekliği yeniden üretimini, “zaman” ve zamanın uzamsal görünümü niteliğindeki “hareket” temelinde gerçekleştirmesinde yatmaktadır. Bu bağlamda sinemanın köklerinin bir nesnenin farklı görünümünün üst üste çakıştırılarak hareket imgesinin elde edilmeye çalışıldığı, ilk çağ mağara duvarı resimlerine kadar uzandığı söylenebilir (Baysan Serim, 2014). Ancak sinemanın üzerine temellendiği hareket ve nihayetinde zaman kavramı, modern döneme özgü kavramlardır. Modernizm ile ortaya çıkan “eşzamanlılık” fikri sinemanın esasını oluşturduğundan sinema, modern bir sanat olarak kabul edilir.

Yedinci sanat dalı olarak kabul edilen sinemanın ortaya çıkmasında, fotoğraf makinesinin icadı ve hareketli film makinelerinin kullanımı etkili olmuştur (Tansug, 1991; Özen, 2014). Sinema, 1895 yılında sinematografi icat ederek ilk filmi gösterime sokan Lumiere Kardeşler ile doğar (Savaş, 2019). Dolayısıyla sinemanın sunduğu gerçeklik, bir aygıtın gözünden yeni bir görme biçiminin icat edilmesine yol açar. Bu bağlamda makineye ve aygıtı sıkı sıkıya bağlı mekanik bir sanat olan sinemanın, çağın teknik ve teknolojik gelişmelerinden etkilenmemesi olanaksızdır. Sinemanın icat edildiği günden bu yana çeşitli gelişmeler ve teknolojik ilerlemeler ile yapısı, öz ve biçimsel nitelikleri sürekli olarak yenilenmektedir.



Şekil 50. Ön ve Erken Sinema Buluşları: Sırasıyla Praksinoskop, Zoetrop (URL-63, 2022)

1895 yılında ilk film gösteriminin ardından, 1897 yılında George Méliès, ilk film stüdyosunu kurmuş ve illüzyonist eserler vererek sinemanın gelişimine katkıda bulunmuştur. Méliès'in ardından Amerika'da David Wark Griffith ve Sovyetler Birliği'nde ise Sergei Eisenstein gibi Rus Biçimcilerin kurgu ve çekim alanında yaptığı denemeler ve getirdiği teknik ve estetik yenilikler, sinemanın sanat olarak tanımlanmaya başlamasına öncülük etmiştir (Beşgen ve Köseoğlu, 2019).



Şekil 51. İlk Dönem Filmleri [“La Ciotat’a Bir Trenin Gelişi (Arrivée d’un train (à la Ciotat))”, Louis Lumière, 1895/ “Ay’a Seyahat (Le Voyage dans la lune)”, Georges Melies, 1902.] (URL-64, 2022; URL-65, 2022)

Sessiz ve siyah-beyaz film döneminin ardından 1930’lu yıllarda sinemaya renk ve ses unsurları girmiştir. 1970’li yıllardan sonra ise bilgisayarın kullanılmaya başlanması ile sinemada yerini alan efektler, sinemanın karakterini yeniden dönüşüme uğramıştır. (Köseoğlu, 2013). Günümüzde ise akıllı teknolojilerin ve bilgisayarın etkisi ile sinema

gittikçe sanallaşmakta, biçim değiştirmektedir. Sinemanın evrimi, dilin, sözdiziminin, kodların, dilyetisinin ve kuramının evriminden çok tekniğin evrimidir (Denizel, 2014). Böylelikle her teknik ve teknolojik gelişme ile birbirinden farklı sinema tanımları olanaklı hale gelmektedir. Sinemaya dair tanımlamaların üzerine kurulduğu sorunsal ise her zaman, sinemanın; özü yani “ne olduğu” ile biçimi yani “nasıl olduğu” kavramlarına temellenmektedir.

Deleuze’e göre sinemanın özü, hareketli oluşudur. Deleuze bu çerçevede “imge üretimi” olarak ele aldığı sinemanın evrimini, “hareket-imge” ve “zaman-imge” olmak üzere iki dönemde ele almaktadır. Ona göre İkinci Dünya Savaşı sonrasında yaşanan krizler ve teknik gelişmeler ile hareket-imge döneminden zaman-imge dönemine geçiş yaşanır. Hareket-imgeye dayalı klasik anlatı sinemasında; hissedilmeyen kamera tutumu, doğal şekilde yapılanmış öyküler ve gerçekçi zaman imajına dayalı kurgu değişiklikleri hâkimdir. Bir amaç doğrultusunda arka arkaya sıralanan imgelerin montajı ile zaman imgesi elde edilmektedir (Frampton, 2013; Ulutürk Özdemir, 2019). İkinci Dünya Savaşı sonrası modern sinemada ise, kronolojik olmayan, dolaysız bir zaman imajı söz konusudur. Zaman-imgeye dayalı filmlerde arka arkaya gelen imgelerin birbirleriyle kurduğu ilişki yerine imgenin hiçbir ilişki kurmadan yarattığı anlam söz konusudur (Ulutürk Özdemir, 2019). Böylelikle kopuk kopuk, birbirinden bağımsız, başlangıcı ve sonu belli olmayan, akışkan bir uzam-zamansal gerçeklik perdeye yansır. Bu evrim teknik dönüşümün bir sonucu olarak karşımıza çıkar. Deleuze’e göre “Sinemanın evrimi, kendi özünün veya yeniliğinin fethi, montaj, hareketli kamera ve projeksiyondan ayrılan bakış açısının özgürleşmesiyle gerçekleşecektir. Çekim o zaman uzamsal bir kategori olmaktan çıkıp zamansal bir kategori haline gelecek ve kesit artık hareketsiz değil, hareketli olacaktır” (Deleuze, 2009; Viegas, 2016).

2.10. Sinemada Mekân

Mekân, mimarlığın anlamı ve özü, sinemanın ise en önemli anlam ve anlatım aracıdır. Gerek sinema gerekse mimarlığın, her sanat dalı gibi kendine özgü zaman ve mekân parametreleri vardır (Şeyben, 2009). Ancak sinema ve mimarlık, diğer durağan sanat dallarına göre gerçeklikle daha sıkı bir bağ içerisinde. Çünkü sadece zaman ve mekâna değil bu iki unsurun birbiri içine geçen akışkanlığına temellenmektedirler. Mekânın

zamansallığı ve zamanın mekânsallığı “hareket” temelinde kavranabilir. Hareket; zamanın mekânsal görünümü ve mekânın zamansal özü niteliğindedir.

Andjelkovic (2017)’e göre sinemasal ortamın esasını; mekân, zaman, anlatı ve hareket unsurları oluşturmaktadır (Andjelkovic, 2017). Her hikâye belli bir zaman ve mekânda geçer (Ergin, 2007). Her canlı ve cansız varlık belli bir zaman ve mekânda var olur. Bu nedenle sinema anlatıdan veya hikâyeden soyutlansa bile mekândan ve zamandan soyutlanamaz. Zaman ve mekânı soyutlayarak kendi varlığını inşa eder. Yani sinemasal gerçeklik, zaman-mekânsal hareketli bir gerçekliktir.

Özçınar (2010) sinemada zamanın kurgu ile mekânın ise mizansen ile düzenlendiğini belirtir (Ulutürk Özdemir, 2019). Mekân mizansene; dekor, set ve sinemasal çevre olarak yansır. Bu unsurlar ise kamera açısı ile belirlenmektedir. Kadrajın baktığı açı “dekor”, kadrajın görebildiği limitler ya da sınırlar “set”, tüm bunları kapsayan alan ise “çevre” adını alır (Köseoğlu, 2013). Yine de sinemada mekânı, oyuncular için oluşturulmuş bir dekor veya pasif bir çerçeve olarak görmemek gerekir (Atalar, 2005; Köseoğlu, 2013). Mekân her ne kadar senaryo, müzik, ışık ve aktörler gibi bir eleman olsa da onlardan daha önsel ve ilksel zorunlu bir elemandır (Beşgen ve Köseoğlu, 2019). Sadece set, dekor veya çevre ile ilişkili değil film üretiminin her aşamasında aktif bir etkidir.

“Filmsel mekân teknik anlamda, çekim, kurgu ve ses alanlarında da hareketi içeren ve barındıran bir bütündür. Burada söz konusu hareket; karakterlerin ve kameranın hareketlerinin ve bir çekimden diğerine geçiş gibi kurgusal unsurları içeren birkaç düzlemde işlev gören bir hareketlilik” (Adiloğlu, 2005; Ergin, 2007).

Sinematik mekân, üç boyutlu mimari mekânın sinemasal ifade araçları kullanılarak sinema diliyle yeniden düzenlenerek iki boyut üzerinde ifade edilmesidir. Sinema ve mimarinin ortak paydası mekân, sinemasal mekâna dönüşürken beraberinde birtakım değişimler getirmekte; gerektirmektedir (Köseoğlu, 2013).

İlk filminden günümüze tüm sinema filmleri, mekânın zorunlu varlığı ile kuşatılmıştır. Her filmin kendine özgü bir mekân anlayışı mevcuttur. Sessiz veya sesli, siyah-beyaz veya renkli, analog veya dijital, birbirinden farklı dönemlerde, farklı akımların etkisinde, birbirinden farklı filmler farklı mekânsal anlam ve biçimlere sahiptirler.

Sinemasal mekân, bir temsil alanı olarak sanatçının yansıttığı gerçekliği kendi içinde yeniden var eder. Sinema mesajını verirken mekândan ve onu yaratan mimariden yararlanır, onu bozar, yorumlar veya yepyeni anlamlar yükler (Ergin, 2007). Sinema mimari mekândan mekânı, karakterleri, zamanı, kültürü ve yaşam biçimi gibi unsurları soyutlar. Sinemasal

mekânlar bu unsurların filmde anlatıya ve kurguya göre yeniden somutlanması ile oluşturulur. Sinema ve sinemacı, aynı mimar gibi, mekânı eleştirir, düşletir, temsil eder, kullanır, denetler, dönüştürür (Allmer, 2010).

Mekân sinemada; fon olarak, tamamlayıcı eleman olarak veya filmin asıl elemanı, başrol oyuncusu olarak kullanılmaktadır (İnce; 2007). Filmlerde mekânın kullanımı, dünya sinemasına yön vermiş akımlar ile birlikte çeşitli evreler geçirerek zamanla önem kazanmış, mekân başkahramanlardan birisi olma konumuna ulaşmıştır (Atalar, 2005; Köseoğlu, 2013).

2.11. Sinemada Mekân Üretimleri

Sinemada mekân üretimi üç aşamada ele alınabilir. Birinci aşama; mekânın fiziksel veya sanal olarak tasarlandığı, kurgulandığı, düzenlendiği veya keşfedildiği aşamadır. İkinci aşama; mekânın sinematografik teknikler ile tekrar üretildiği aşamadır. Son aşama ise film tamamlandıktan sonra izleyici ile buluşarak bireylerin zihninde yeniden inşa edildiği süreci kapsar.

Birinci aşamada mekân; mimari olarak üretilir. Mevcut bir mekân kullanılabilir, mevcut mekân düzenlenerek ya da yeniden kurgulanarak kullanılabilir. Bir diğer açıdan kurgusal olarak üretilebilir. Fiziksel olarak (set veya maket tasarımları gibi) yeni baştan yönetmen ve mimarlarca senaryoya göre tasarlanarak üretilebilir ya da bilgisayar ortamı gibi dijital bir ortamda sanal olarak üretilebilir. Günümüzde sinemasında fiziksel mekân ve sanal mekânın bir arada kullanımına da sıklıkla rastlanmaktadır.

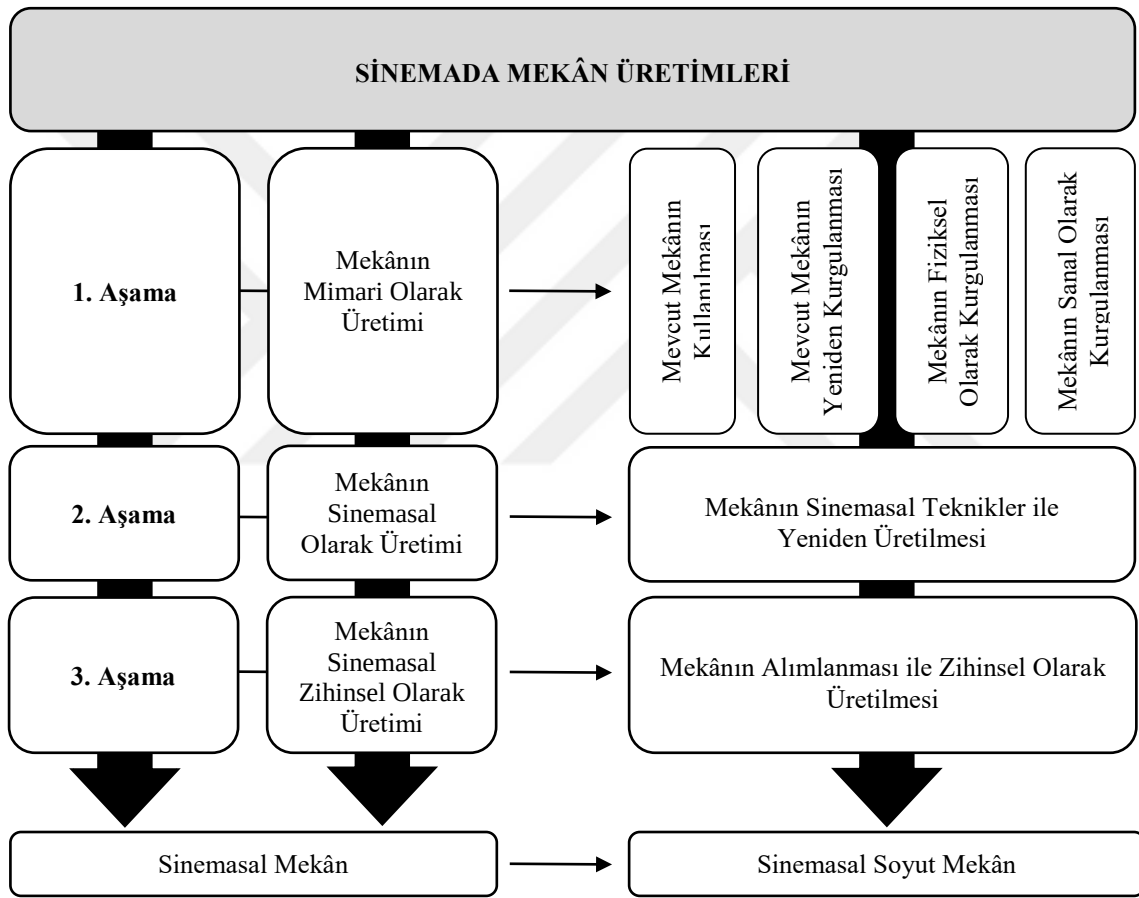
İkinci aşamada mekân; sinemasal olarak üretilir. Çünkü hâlihazırda bir görüntünün çerçevelenmesi, ölçek veya aydınlatmanın tanımı gibi sinematografik unsurlar ayrı bir yerin kurulmasını ifade eder (Sıddıqı, 2021). Mekân; çekim, çerçeveleme, kurgu, ses ve düzenleme gibi her aşamada sinemasal teknikler ile filme dâhil edilir, sinemasallaşır yani yeniden inşa edilir. Bu aşama ilk aşamaya göre daha soyut bir üretim biçimidir.

Üçüncü aşamada ise mekân; duyumsal, deneyimsel ve düşünsel olarak inşa edilir. Film kadrajı ile seyirciye aktarılan soyut ve gözlemlenemeyen; yalnızca hissedilen mekân, karşılığını seyircinin zihninde oluşan imgelerde bulur (Beşışık, 2013). Bu aşamadan sonra filmsel mekân, zihinsel hale gelerek kalıcılık kazanır. Pallasmaa (2007), mekânı zihinde inşa eden, zihin-mekânlar yaratan, böylece insan zihninin, düşüncesinin ve duygularının süreksiz mimarisinin özünü yansıtan sinema yöntemleriyle ilgilenir (Beşışık, 2013). Bu yöntemlerin sonucunda inşa edilsin veya edilmesin, sinemasal mekânın film gösteriminin ardından da

zihinsel olarak sürekli devam eden bir üretim süreci ile soyut varlığını sürdürdüğü söylenebilir.

Sonuç olarak sinemada mekân üretimini; mekânın mimari olarak üretimi (mevcut mekânın kullanılması, mevcut mekânın yeniden kurgulanması, mekânın fiziksel olarak kurgulanması, mekânın sanal olarak kurgulanması), mekânın sinemasal olarak üretimi ve mekânın alımlanarak üretimi olarak sınıflandırabilmek mümkündür (Tablo 8).

Tablo 8. Sinemada Mekân Üretimleri



Tüm bu Kuramsal Temelden sonra çalışma; “Sinemada Öz-Biçim ve Soyutlama İlişkisi”ne odaklanan Kuramsal Temel Örneklemi bölümü ile devam etmektedir.

3. BULGULAR: KURAMSAL TEMEL ÖRNEKLEMİ

3.1. Sinemada Öz-Biçim ve Soyutlama İlişkisi

Film, her zaman izleyiciden bağımsız olarak kendi kendine hareket eden görüntülerden oluşur (Viegas, 2016). “Hareketli/zamansal görüntü” sinemanın düşünsel özünün belirlenimi olsa da sanat olarak sinemanın bu özü “ne şekilde” ve “nasıl ortaya konması gerektiği” çerçevesinde de birbirinden farklı yaklaşımlar mevcuttur. Tarihte çeşitli düşünürler, sinemayı sanat yapan niteliğin ne olduğu ya da neyin nasıl anlatılması gerektiği soruları ile ilgilenmişler ve birbirinden farklı görüşler üzerinden kendi sinema yaklaşımlarını ortaya koymuşlardır. Bu yaklaşımlar ise Biçimci ve Gerçekçi sinema kuramlarını ortaya çıkarmıştır.

Eisenstein, Arnheim, Münsterberg, Pudovkin, Kuleshov, Vertov gibi biçimci kuramcılara göre sinema, diğer sanatlar gibi gerçekliğin yeniden üretimidir. Dolayısıyla gerçekliği olduğu gibi aktaramaz ve aktarma amacı da gütmeyiz. Biçimci kuram, gerçek ile gerçeğin perdedeki temsili arasında bir fark olduğunu, sinemayı sanat yapanın da bu fark olduğunu savunur (Savaş, 2019). Biçimci sinemanın öncülerinden kabul edilen Eisenstein, sinemanın özünün montaj olduğunu söyler. Anlam tekil görüntülerden ziyade bu görüntülerin ardı ardına eklenmesiyle ortaya çıkan bütünde aranmalıdır (Demir, 2020). Bu nedenle anlamı açığa çıkaran, sinemanın temel öğeleri, kurgu ve montajdır. Bunun yanında Biçimci kuramda, biçime vurgu yapan her şey (çekim ölçekleri, kamera açıları, renk, çekim uzunluğu, ritim vs.) ayrıca önemlidir (Savaş, 2019). Filmde söz konusu unsurlar ile gerçekliğin değiştirilmesi ve manipüle edilmesi sayesinde estetik değer yaratıldığı görüşündedirler.

Kracauer ve Bazin gibi kuramcılar ise Gerçekçi sinemanın savunucularındandır. Bu anlayışa göre sinemayı sanat yapan, gerçeğe olabildiğince sadık kalmasıdır (Savaş, 2019). Bu nedenle Bazin, gerçekçi eğilimin içinde büyük bir estetik değer taşıdığını savunur (akt. Coşkun, 2011; Demir, 2020). Sinemanın gerçekliği yansıtmaya potansiyelinin olduğuna inanan kuramcılar, olayların otomatik, mekanik bir biçimde kaydedilmesi ile filmin gerçekliğin görsel deneyimini kusursuz biçimde taklit edeceğine inanırlar (Buckland, 2018; Demir, 2020).

Sinema tarihinde biçimsel ve gerçekçi örneklerin ise, tıpkı hareket-imge ve zaman-imde olduğu gibi, peşi sıra ortaya çıktığını söylemek mümkündür. Bu bağlamda İkinci Dünya Savaşı öncesi; Hollywood Sineması, soyut, saf ve deneysel film örneklerini kapsayan Avangart Sinema, Biçimci Rus Sineması ve Dışavurumcu Alman Sineması biçimsel vizyonu ile ön plana çıkmaktadır. İkinci Dünya Savaşı sonrası ortaya çıkan, İtalyan Yeni Gerçeklik ve Fransız Yeni Dalga gibi akımlar ise daha gerçekçi bir anlayış ortaya koyarlar. Devamında Postmodern dönemin Çağdaş Sinema filmlerini, biçimci ve gerçekçi olarak ayırmak oldukça güçtür (Demir, 2020). Bağımsız Sinema, gerek biçimsel gerekse gerçekçi tekniklerin iç içe kullanıldığı melez bir üslup ortaya çıkarmıştır.

Sinemada hareketli görüntünün oluşturulmasında; kurgu, montaj ve kameranın kaydettiği görüntü asli önem taşımaktadır. Biçimciler kurgu ve montajı temel öge olarak kabul ederken Gerçekçiler, görüntünün gerçekliği ifade etmeye yeterli olduğunu savunurlar (Demir, 2020). Ancak bu unsurları net sınırlarla birbirinden ayırmak mümkün değildir. Sinemanın sanat olarak ortaya çıkışı kurgu ile gerçekleşmiştir. Dolayısıyla sinema sanatı çeşitli sahneler çekildiğinde değil, film parçaları birleştirildiğinde doğar. Yani montajın etkisi ne biçimci kuramda ne de gerçekçi kuramda yok sayılamaz, ancak azaltılabilir (Özen, 2014). Ayrıca tüm sanat dalları gibi, Biçimci ve Gerçekçi kuramların her ikisi de gerçeklikten yola çıkar. Biçimci kuram, filmin gerçeklikle bağını koparıp montajla gerçeği yeniden düzenlerken Gerçekçi kuram gerçeğin ötesine geçmez, montajın önemini azaltır (Savaş, 2019). En nihayetinde her ne kadar Biçimcilik ve Gerçekçilik birbirini dışlayan, karşıt akımlar gibi görünseler de aslında birbirine bütünüyle bağımlı, birbirinden koparılamayacak anlayışlardır (Denizel, 2014). Tıpkı öz ve biçim, soyut ve somut gibi biçimci ve gerçekçi anlayışlar da diyalektik bir ilişki içerisinde birbirini var ederek evrilir. Böylece günümüzde bir karşıtlıktan ziyade biraradalıktan söz etmek olanaklı hale gelir. Bugün süregelen tartışmalar göstermektedir ki öz ve biçimin, içerik ve temsilin ayrılmaz, birbiri içine geçen bir doğası vardır.

Sinema, diğer tüm sanatlar gibi, gerçek dünyanın parçalara ayrılması, bu parçaların düzenlenip yorumlanması ve tekrar bir araya getirilerek yeni gerçekliğin inşa edilmesi süreçlerini içermektedir. Yani sinemanın, soyutlama ile elde edilen özlerin biçimlendirildiği yaratım süreci, sinemasal yapıtı/filmi ortaya çıkarır.

Sinemada öz; filmin ‘ideası’, ‘anlamı’, hakikati, gerçekliği ve ‘ne’ anlatıldığıdır. ‘Nasıl’ anlatıldığı ise biçimi ifade etmektedir. Öz, sanatçının iç ve dış dünyası ile yaptığı hesaplaşmanın, sorgulamanın, düşüncenin, anlamın eserde somutlaşmasıdır (Savaş, 2019).

Biçim ise öze karşı bir kavram olarak düşünülmesinin aksine, en geniş anlamda bütün filmde öğeler arasında algıladığımız ve model haline getirilmiş ilişkilerin özgül sistemidir (Bordwell ve Thompson, 2008). Biçim olmadan yapıtın sanat niteliğini ele almak, değerlendirmek de olanaklı değildir. Film, içerdiği unsurlara bağlı olarak birden fazla öze sahip, çok katmanlı bir gerçekliğe sahiptir. Film yönetmeninin birbirinden farklı bu özleri biçimde bir araya getirmesi filmin karakterini ortaya koyar. Asıl zorlukta burada öz ve biçim ilişkisine göre filmde yer alan her bir unsurun kompoze edilmesinde yatmaktadır. Başarılı filmlerin/başyapıtların çok iyi biçimlendirilmiş güçlü özleri vardır.

Kurosawa'ya göre sinema; sesin, rengin, ışığın, hikâyenin, senaryonun, kameranın, açılardan pek çok öğenin bir araya geldiği ve bunların bir sanat eseri içerisinde işlendiği bir kompozisyonudur. Alain Badiou'ya göre ise impure yani “saf olmayan” bir sanat olan sinema; pek çok elemanın, ham elemanın, ham malzemenin bir araya getirilip, onların saflaştırılmasıyla üretilen bir sanattır (Öztürk, 2017).

Sinema resim, edebiyat, müzik, mimarlık, fotoğraf gibi pek çok sanatı içermekte ve biçimlendirmekte, kompozit bir gerçeklik ortaya koymaktadır. Bu unsurların bütünlüklü organizasyonu ile elde edildiği için de herhangi bir öğeye indirgenemeyecek komplike bir yapı sergiler. Edebiyat sanatçısı sözcüklerle, ressam renklerle, müzisyen notalarla hareket eder. Sinema yapıtı ise sözcükler, notalar, renkler, sesler, uzam ve zaman gibi pek çok unsurla ortaya çıkar (Savaş, 2019). Filmin karakterinin kavranmasında, bu unsurların her birinin özsel idesinin, film biçimi ile ilişkisinin tespiti oldukça meşakkatli ve uzun bir süreç işaret etmektedir. Ayrıca unsurların biraradalıklarında değil de bağlamdan ayrı değerlendirilmeleri yetersiz sonuçlara neden olabilmektedir. Bu bağlamda en doğru sonuç, kurulan ilişkinin, sinemanın kendi olanakları üzerinden, filmin “teknik” odağında analizi ile elde edilebilir.

Sinema kendine ait teknikler ile kendi tarzında ve estetik anlayışında özleri (anlam, düşünce ve ideleri) üretir ve açığa çıkarır. Bu bağlamda sinema ve sinema yapıtında öz ve biçimin, soyut ve somutun, yanılsama ve gerçeğin nasıl bir ilişki içerisinde oldukları, yöntem/teknikğin sağladığı görünürlük ile anlaşılır hale gelebilir.

Sinemada tekniğin, çalışma özelinde ise aslında “soyutlama” tekniğinin, öz ve biçime dair taşıdığı olanaklar ile bu diyalektik ilişkiyi deşifre etmekte, en az bu iki unsur kadar asli önem taşıdığı açıktır. Sinemada soyutlama, kompozisyonun biçiminde gizlenen özü doğrudan hedefleyen bir yöntem ve edimdir.

3.2. Sinemada Soyutlama

Sinema, soyutlar ve somutlar bütünüdür. Tüm sanatlar gibi, düşünle gerçek arasında, özle biçim arasında bir köprü yaratma çabası ile ortaya çıkmıştır. Bu nedenle kesitler halinde “hareket-zaman” bloklarından oluşan sinema ontolojisi, bu köprü ile gerçek ve düşün ayrımının sınırlarını aşındırır (Çakır, 2018). Filmde görüntü her zaman öngörülemez, ses ise her zaman işitilemez içerir (Ergin, 2007). Soyutlama bu görünürdeki görülmeyeni, duyulurdaki işitilmeyeni açığa çıkarma amacı güder (Savaş, 2019). Görünen ve görünmeyen arasında, işitilen ve işitilemeyen arasında, öz ve biçim arasında, onların bir parçası ve düğümüdür. En nihayetinde her film bu nedenle bilerek veya bilmeyerek soyutlamalar üzerine kurulur. Sinema, temsil ile biçim bozunumu, öz ile biçim, soyutlama ile somutlama arasındaki sürekli gerilimin bir ürünü olarak ortaya çıktığı (Özdemir, 2009) için de her film soyutlama barındırır.

Soyutlama, “film üretiminin merkezinde, optik ve mekanik enstrümanlardan oluşan bir düzenek olan” kameranın (Turim, 1985) esas edimi olması, dolayısıyla da her filmin temelinde yer almaktadır. Biçimciler algı alanında yaptıkları çalışmalar ile bu aygıtı, insan zihni analogileri ile ele almışlardır. Münsterberg’e göre, zihin yalnızca hareketli bir dünyada yaşamamaktadır. Dikkat özelliği nedeniyle dünyayı organize etmekte, düzenlemekte, ayırtırmakta ve şekillendirmektedir (Özdemir, 2009). İnsan zihni nasıl seçerek, düzenleyerek ve yorumlayarak gerçekliğin bir soyutlamasını üretiyorsa kamera da aynı şekilde gösterdiği alanın dışında kalan tüm alanları dışlayarak, çerçevelediği alanı diğer alanlardan soyutlar. (Denizel, 2014). Yani insan zihni ve algısı gibi sinema da zaten özsel olarak soyutlamalar üzerine kurulur. Bu nedenle soyutlama, sanata yansıdığı biçimiyle, klasikten bir kopuş olarak, genelde avangart ve biçimci kuramların teknikleri ile ilişkilendirilmiş olmasına rağmen klasik anlatı sinemasından günümüz bağımsız yapımlarına kadar, sinemanın her alanına nüfus etmiş bir eylemdir.

Soyutlama, sinemanın icat edildiği 20. yüzyıl sanatının “düğüm noktası ve bel kemiği” olarak karşımıza çıkmaktadır (Turquety, 2011). Bu nedenle 20. yüzyıl sinemasında soyutlamanın geçirdiği değişimler üzerinden, sinemanın, çok hızlı bir biçimde evrilen, öz ve biçimsel yapısının kavranması olanaklı hale gelmektedir. Sinema tarihinde teknik, teknolojik yenilikler ve dönemin sanatsal anlayışı gibi parametrelere bağlı olarak her dönem birbirinden farklı soyutlama teknikleri ön plana çıkmıştır.

1910-1960 yılları arasında sinema; Empresyonizm, Kübizm, Soyut Sanat, Ekspresyonizm ve Sürrealizm gibi çeşitli sanat akımlarından etkilenerek kendi sanatsal yörüngesini çizer. İlk adımda resim alanında ortaya çıkarak fotoğrafçılık, edebiyat, mimarlık gibi birçok sanatı etkisi altına alan bu akımlar, sinemada klasik dönemi takiben avangart, dışavurumcu, modern ve çağdaş yönelimli sinema akımlarını ortaya çıkarmıştır (Sucu, 2012).

- “Klasik Sinema”: Sinemanın icadı ile çekilen ilk dönem filmlerinin ardından, 1915-1948 tarihleri arasında, sinemaya sanatsal niteliğini veren kurgu ve montaj tekniklerinin icat edilmesi ile klasik anlatı sinemasının temelleri atılmıştır. Klasik sinemanın; fabrika usulü montajlama, öykü bağlamında zaman ve mekânda açıklık, neden-sonuç ilişkilerinde bütünlük, filmin sonlanan öykü ile bitmesi ve kilitlenmiş karakter yapısı gibi özellikleri vardır (Teksoy, 2005; Sucu, 2012). Klasik filmde anlatı biçimi, mantıksal bir düzen içerisinde tutarlılık sergilemektedir (Turim, 1985). Neden-sonuç ilişkisi içinde birleştirilen çekimler; başlangıcı, ortası ve sonu belli olan olaylar dizisini meydana getirmektedir. Örneğin süreklilik kurgusunda, açı-karşı açı ya da çekim-karşı çekim (shot-reverse shot) tekniği, bakış uyumu (eye-line match), 180 derece kuralı, 30 derece kuralı, eşleşen eylemler, giriş çekimi ve kesmesiz kurgu gibi tekniklerle çekimler arasında devamlılık sağlanmaya çalışılmaktadır (URL-82, 2022). Böylece geleneksel süreklilik kurgusunda, zaman ve mekânsal devamlılık ile filmsel bütünlüğün hedeflendiği görülmektedir.

Charles Chaplin’in sessiz ve siyah-beyaz filmleri, Klasik Dönem Sineması’nda soyutlama kullanımının en başarılı örneklerindendir. Chaplin’in karakterleri; biyografik bilgilerden, etnik bağlardan, ulusallıktan ve sosyal konumdan arındırılmış evrensel karakterler olarak karşımıza çıkmaktadır. Kısmi karakterizasyon ve evrensel jest ve mimikler, duygu ve eylemler (kahkaha gibi..) ile oluşturulan ‘görsel dil (görsel esperando)’, sembol kullanımı görsele indirgenen soyut bir anlatı inşa eder. Seyircinin özdeşleyim yetisinin kamera (aygıt) ve karakter vasıtasıyla sağlanması gibi özellikler ise Chaplin filmlerinin evrensel bir nitelik taşımasını sağlamıştır (Levin, 2018).



Şekil 52. Modern Zamanlar (Modern Times), Charles Chaplin, 1936 (URL-66, 2022)

Amerikan sinemasında David W. Griffith'in kurgu alanında ortaya çıkardığı yenilikler ve Sovyet sinemasında Eisenstein gibi Biçimcilerin montaj denemeleri sayesinde, bu dönem geleneksel anlatı kodlarının inşasına soyutlama yöntemleri de eklenir (Sucu, 2012).

Biçimci kurgunun öncüsü Griffith'in kullandığı birden fazla öykü izleğinin bağlanması anlamına gelen “koşut kurgu (parallel editing)” tekniği (Demir, 2020), kurgusal bir yeniliği, bir soyutlama biçimini ortaya çıkarır. Bu teknikle farklı mekânların birleştirildiği, uzamsal kalıplarının yıkıldığı görülmektedir (Sucu, 2012). Böylelikle farklı mekân veya zamanlardaki olaylar kurgu ile birbirleriyle ilişkili hale getirilirler. Tek bir mekân ve zamanda meydana gelen olaysal gerçeklik, kamera ile akışkan ve soyut hale gelmektedir. Griffith'in ardından Sergei Eisenstein, Dziga Vertov, Vsevolod Pudovkin gibi Sovyet Devrim Sineması'nın temsilcileri Rus Biçimcilerin montaj alanında yaptığı denemeler ise, klasik dönem soyutlamalarının başka bir biçimini ortaya koyar. Bu yönetmenler montajı, öykü anlatmak için değil de duygu ya da etki yaratmak için bir araç olarak görmekte, anlamın montajla aktarıldığına iddia etmektedirler. Eisenstein'ın “Potemkin Zırhlısı” filminde Odessa merdivenlerinde çekilen sahnede bir olayın farklı farklı açılardan çekilip birleştirilmesi ile zamanın uzatılıp genişletilerek olayın etkisinin artırıldığı gözlemlenebilir. Ayrıca montaj, Eisenstein için resimle gösterilen iki öğeyi birleştirerek resimle gösterilmeyen “soyut” kavramları zihinde görüntülere yansıtma aracıdır (Sucu, 2012). Yani montaj doğrudan, biçimsel olarak var olmayan özü, başka biçimler ile zihne görünür kılan etkili bir soyutlama aracı olarak karşımıza çıkmaktadır.



Şekil 53. Potemkin Zırhlısı (Battleship Potemkin), Odessa Merdivenleri, Sergei Eisenstein, 1925 (URL-67, 2022)

• “Avangart Sinema”: 1910’ların başında Empresyonizm, Kübizm, Dadaizm, Soyut Sanat ve Fütürizm gibi görsel sanat akımlarının etkisinde ortaya çıkarak biçimci ve soyut bir anlayış geliştirmiştir. Bu dönem çekilen filmler, sinemanın özüne ve sınırlarına yönelik sorgulamalar içermektedir. Rus Devrim Sineması, Fransız Empresyonizmi (İzlenimciliği), Soyut/Saf/Mutlak (Abstract/Pure/Absolute), Deneysel (Experimental), Fütürist ve Sürrealist sinema akımları, deneysel ve yenilikçi tutumu ile öne çıkan Avangart sinema çatısı altında toplanabilir. Avangart akımlarda, klasik sinemanın aksine anlatı, gelişimsel mantığı ve tamlığından arındırılarak dışlanmaktadır (Turim, 1985). Filmler, anlatım aracı olarak hikâyeden, olay örgüsünden ve senaryodan uzaklaşmaktadır (Villaplana Ruiz ve Ortuño Mengual, 2018).

• “Experimental (Deneysel) Sinema”: Anlatıdan kaçan deneysel görüntüler ve sesler üzerine inşa edilen akımın filmleri, sinemanın teknik olanaklarının soruşturulduğu birçok yeniliğin öncüsü olarak karşımıza çıkar. Esasında İzlenimcilik, Saf Sinema veya Sürrealizm gibi akımlar, sinemanın deneyselliğinin bir yansıması olarak görülebilir. Çünkü Avangart sinemanın en belirgin özelliği bu deneysellik ve yenilikler üzerine kurulu soyut doğasından kaynaklanmaktadır. Deneysel sinema, avant-garde sinema, underground, yeraltı sineması, öncü veya bağımsız sinema gibi terimler bu bağlamda çoğu zaman birbirini ima eder biçimde kullanılırlar. Buna rağmen deneysellik, avangart tutum ile ele alında dahi, akımların ayırt edici niteliklerine göre sınıflandırılması, her birinin kendine özgün soyutlama biçimlerinin kavranması açısından elzem olarak görülmektedir.

Deneysel filmler bazı istisnalar mevcut olsa da görsel ve işitsel unsurların anlatıdan ve yer yer de birbirlerinden koptuğu, temsil karşıtı, soyutlamanın yoğun olarak kullanıldığı,

zamansal ve mekânsal manipölasyonlar içeren filmlerdir. Ticari amaç gütmekten çekilen deneysel filmler, sinemanın teknik sınırlarının zorladıkları için sıra dışı biçimsel vizyonları ile öne çıkarlar. Filmler çoğu zaman sessiz çekilir ya da kaynağı belli olmayan, deneysel, soyut sesler kullanılır. Barry Gerson, Stan Brakhage, Andy Warhol, Ernie Gehr, Michael Snow gibi birçok sanatçının avangart deneysel filmleri bulunmaktadır.

Michael Snow'un "Wavelength (1967)" filmi, sabit kamera ile bir odanın duvarına yapılan 45 dakikalık bir yakınlaştırma (zoom) hareketi ile çekilmiştir. Filmde bu ileri doğru hareket ile anlatı giderek çerçevenin dışına taşar. Kitaplığın hareket ettirilmesi, iki kadının radyo dinlemesi, telefon konuşması gibi emin olunamayan olaylar dizisinden zamanla bir kopuş yaşanır. Kameranin yakınlaştırma hareketi filmi; anlatıdan, olaylardan, karakterlerden ve en nihayetinde mekândan soyutlar. Odaanın uzamsal gerçekliğinden resmin uzamsal gerçekliğine geçiş yaşanır (Colley, 1998). Ernie Gehr'in "Serene Velocity (1970)" filmi ise yine sabit bir noktadan yakınlaştırma (zoom) lensli bir kamera ile çekilir. Filmin tamamı Gehr'in o sırada ders verdiği SUNY Binghamton Üniversitesi'nde sıradan bir çağdaş mimari mekân olan "koridor"da, hareketsiz olarak kaydedilir. Kamera aparatlarının manipölasyonu ve merceğin değişen odak uzunluğu ile kameranin sabit konumuna rağmen algısal olarak hareket yanılsaması elde edilir. Işık, hareket ve çerçeveleme gibi filmin temel öğeleri, Serene Velocity'nin özünü oluşturur. Böylelikle, temsil ve soyutlama, öz ve biçim arasındaki gerilimi maksimize eden film (URL-68, 2022), hareket, mesafe ve uzamsal ilişkileri sorgulayan soyutlama tekniğini biçimleştirir.

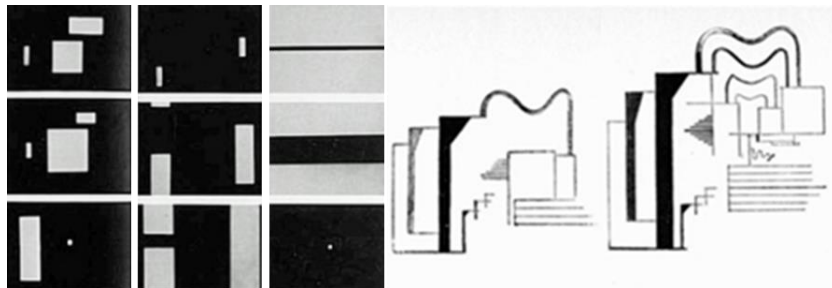


Şekil 54. Deneysel Film Örnekleri ["Dalgaboyu (Wavelength)", Michael Snow, 1966-67, 16 mm, renkli, ses, 45 dk./"Serene Velocity", Ernie Gehr, 1970, 16 mm, renkli, sessiz, 20 dk. (URL-69, 2022; 2022; URL-70, 2022)]

Empresyonist (İzlenimci) Sinema’da sanatçının bakış açısı ve yorumu, filmin merkezine yerleştirilmektedir. Louis Delluc, Germain Dullac, Jean Epstein, Marcel L’Herbier gibi yönetmenler tarafından çekilen filmler; görsel hileler, ışık ve gölge oyunları, hızlandırılmış ve yavaşlatılmış hareketler, optik etkileri öne çıkaran teknikler ve öznel kamera kullanımı gibi nitelikleri ile soyut bir ifade dili yakalar (Sucu, 2012).

• “Soyut Sinema”: Soyut, saf veya mutlak gibi isimlerle anılan bu sinema türünde çekilen filmler, soyut sanat akımının bir yansıması olarak sinemanın “sıfır noktası”na ulaşmayı hedeflemektedirler. Bu akım ile sinemanın doğrudan özüne yönelik sorgulamalara girişen sanatçılar sinemanın sınırlarının yeniden çizilmesine neden olur ve yeni bir sinema tanımına sebebiyet verirler. Ekran yüzeyini tuval olarak ele alarak bu yüzeyde; değişen, çözülen, birbiri içinde yer değiştiren geometrik figürlere yer verirler (Turim, 1985; Sucu, 2012). Filmler; anlatının, oyuncuların, belli bir zaman ve mekânsal referansın, olay örgüsünün yer almadığı, birbiri ardına hareket eden biçimler üzerine kuruludur. Soyutlama; görüntü ve sesin, belirleyici kaynak olan “anlatı”dan kopuşu ile gerçekleştirilir. Bu nedenle soyut sinema; temsili, zaman ve mekânı, neden sonuç ilişkilerini bozarak soyut bir gerçeklik ortaya çıkarır (Turim, 1985).

Sanatçılar bu soyut biçimsel yapı ile zihinde psikolojik tepkileri ve saf biçimin evrensel dilini yakalamayı hedeflemektedirler (Sucu, 2012). İlk dönemlerde kimi zaman yönetmenler, dönemin ressamı ve mimarları gibi çeşitli sanatçılar ile çalışarak bu filmleri ortaya çıkarmış, kimi zamanda doğrudan ressamlar film çekmişlerdir. Bilinen ilk soyut filmler arasında Hans Richter’in “Rhythmus 21”, Viking Eggeling “Symphonie Diagonale” ve Walter Ruttmann-’Opus I-IV” gibi eserleri sayılabilir. Ayrıca Man Ray, Picabia, Leger ve Duchamp gibi sayısız ismin çektiği önemli soyut filmler de bulunmaktadır.

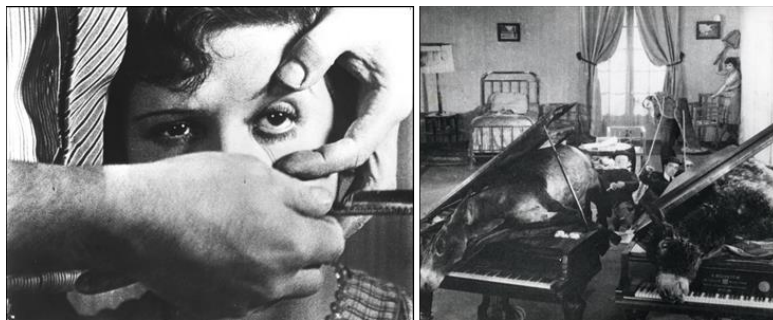


Şekil 55. Soyut Film Örnekleri [“Rhythmus 21”, Hans Richter, 1921, 3 dk./”Symphonie Diagonale”, Viking Eggeling, 1924, 16mm, sessiz, 6’40” (URL-71, 2022; URL-72, 2022)]

Soyut sinema 1920’lerde ortaya çıkıp sonlanmış bir akım değildir. Kısa süre sonra etkisini yitirmiş gibi görünse de bireysel üsluplar dâhilinde zaman zaman yeniden ortaya çıkarak günümüze kadar varlığını sürdürmüştür. Bu akım ile renkli veya renksiz, sesli veya sessiz birçok film çekilmiş, manuel veya mekanik, analog veya dijital, sinemada görsel ve işitsel birçok soyutlama yöntemi icat edilmiştir. Kimi zaman aynı soyutlama yöntemi birbirinden farklı sonuçlara yol açsa da kimi zamanda değişen teknik olanaklara rağmen, benzer soyut imgeler elde edilmiştir. Örneğin; 1950’li yıllarda Mary Ellen Bute’un tek kare elle çizilmiş soyut filmleri ile 1960-70’li yılları arasında Whitneys’in bilgisayarla üretilen, katot ışın tüpü yansıtılmış soyutlamaları benzerlik göstermektedir (Turim, 1985).

- “Fütürist (Gelecekçi) Sinema”: 1919-1925 yılları arasında Alman Avangart Sineması, bu akımın etkili örneklerini barındırmaktadır. Hareket, değişim, dinamizm üzerine temellenen eserlerde, oyuncular tüm devinim olanakları seferber edilerek atlet, akrobat veya canlı bir makine olarak kullanılmıştır. Görüntülerin çeşitli yöntemlerle bozularak soyutlandığı filmlerde hızlı kurgu ritmi hâkimdir (Sucu, 2012).

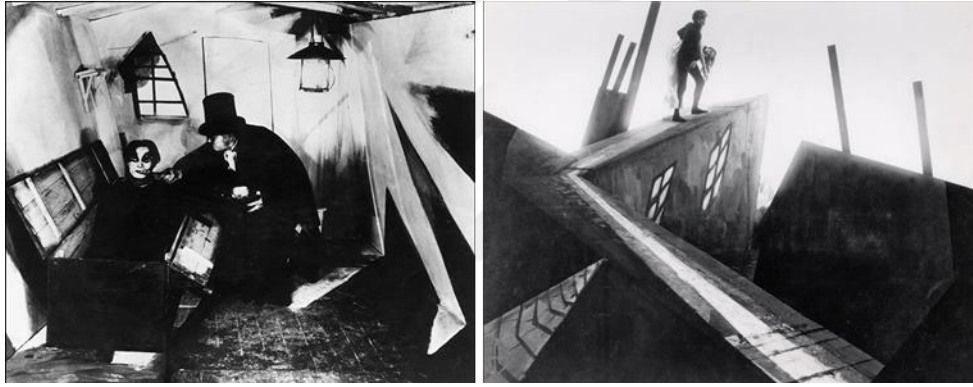
- “Sürrealist (Gerçeküstü) Sinema”: Bu akımda Freud’un Psikanalitik Teorisi’nden etkilenen sürrealist sanatçılar, filmleri bilinçaltı gerçeklikleri üzerine inşa ederler. Rüya ya da düş gibi çağrışım yöntemlerini kullanmaları ile neden-sonuç ilişkilerinin, zaman ve mekânsal tutarlılığın yıkıldığı, birbirleriyle ilişkisi olmayan unsurların bir arada kullanıldığı, gerçeküstü filmler çekilmiştir. Salvador Dali ve Louis Bunuel’in düşlerinden yola çıkarak 1929 yılında çekilen “Un Chien Andalou (Bir Endülüs Köpeği)” filmi, sürrealist bir eserdir. Film; gerçeküstü görüntülerin ardı ardına sıralanması ile mantıksız, anlamsız ve ironik unsurların bir araya getirildiği montajlama tekniği ve kronolojik görüntünün ardı ardına bozulduğu, nesnel gerçekliğin yıkıldığı, yoğun soyutlamalar içermektedir (Sucu, 2012).



Şekil 56. Bir Endülüs Köpeği (Un Chien Andalou), Luis Buñuel, 1929, 16 dk. (URL-73, 2022)

Avangart sinema akımlarını, içerdikleri yoğun soyutlama teknikleri, biçimsel vizyonları ve öznel yaklaşımları ile klasik sinemanın kurallarının, anlatının ve temsilin bozumu ile karakterize etmek mümkündür.

• “Alman Ekspresyonizm (Dışavurumculuk) Akımı”: 1920’lerde Alman Sineması’nda dışsal görünüşler yerine içsel duygulanımı, nesnel biçim yerine biçimin ötesini ön plana çıkarmayı amaçlayan akım olarak karşımıza çıkar. Bu nedenle sanatçılar, ruhsal iç çöküntüleri daha iyi ortaya koyabilmek için “biçim bozma” yöntemini kullanırlar (Turani, 1998, Sucu, 2012). Robert Weine’in “Das Cabinett des Doctor Caligari (Dr. Caligari’nin Muayenehanesi, 1919)”, Fritz Lang’ın “Der Müde Tod (Üç Işık, 1921)”, Paul Wegener’in “Der Golem (Golem,?)” ve Murnau’nun “Der Letzle Mann (The Last, 1924) gibi filmleri akımın etkili örneklerini arasında kabul edilmektedir.



Şekil 57. Dr. Caligari’nin Muayenehanesi (Das Cabinet des Dr. Caligari), Robert Wiene, 1919-20 (URL-74, 2022)

Sinemada natüralizmin tamamen terk edildiği bu sinema hareketi “gölgeli ışıklandırma, gerçeküstü dekor, yapay rol yapma ve gerçek olmayan bir dünyada gezinen kameranın (aşırı) üslubuyla karakterize olur” (Biryıldız, 2002; Özdemir, 2009). Gerçekdışı film biçimlerine rağmen zorunlu kalmadıkça sanatsal kurguya başvurmaz, gerçekçi bir kurgu stili benimserler (Sucu, 2012). Filmlerde karakterlerin duygu durumuna göre değişen, çarpıtılmış, deforme edilmiş, gerçeküstü mekân tasarımları öne çıkmaktadır. Örneğin Dr. Caligari’nin Muayenehanesi’nde ana karakter güvende olduğunda set tasarımı nazik ve kıvrımlı, tehlikede olduğunda ise keskin ve açılı formlarla oluşturulur. Görsel tasarım öğeleri, estetik bir bütünlük oluşturacak şekilde stilize edilir (Taberham, 2018). Bu

nedenlerle üslubun etkilerini taşıyan filmlerin biçimci vizyonları ile öne çıkarak soyutlamayı yoğun olarak kullandıkları görülmektedir.

Biçimcilik; Soyutçuluk, Kübizm, Sürrealizm, Dadaizm gibi akımları sarmalamıştır (Denizel, 2014). Bu bağlamda resim sanatında; Kübizm, Sürrealizm, Dadaizm, Ekspresyonizm ve Soyut Sanat gibi akımların odağına yerleşen soyutlama edimi sinemada kendini ağırlıklı olarak “biçimci” yaklaşımlarda gösterir. Sinemada biçimsel vizyonun “sanat, sanat içindir” mantığına dayalı geliştirdiği tekniklerin öznel doğası, soyutlamanın sıklıkla kullanılmasına yol açmaktadır. Bu nedenle sinemada soyutlama deyince ilk akla gelen Biçimci Kurama dayalı -dışavurumcu veya avangart- akımlar olsa da soyutlama gerçekçi sinemada da sıklıkla kullanılan bir yöntemdir. Bu hareketlerin devamında İkinci Dünya Savaşı’nın etkisiyle ortaya çıkan “Yeni Dalga” ve “Yeni Gerçekçilik” gibi modern sinema akımları bu bağlamda kendinden önceki biçimci kuramlardan farklı soyutlama teknikleri geliştirmiştir.

- “Modern Sinema Akımları”: Modern sinema, avangart sinema kadar olmasa da, klasik film kodlarının kısmen bozumu ve çarpıtılması ile ortaya çıkmıştır. İkinci Dünya Savaşı sonrasında savaşın getirdiği yıkım ve vahşet nedeniyle sanatçılar, gerçekçi bir üslup ile toplumsal olaylara yönelmişlerdir. 1929’da ses unsurunun eklenmesi gibi bu dönem birçok teknik gelişme sonucunda kurgu, anlatım ve içerik olarak farklılaşan sinemada, Yeni Gerçekçilik ve Yeni Dalga gibi akımlar ortaya çıkmıştır (Sucu, 2012).

- “Yeni Gerçekçilik Akımı”: 1945 sonrasında İtalya’da ortaya çıkan akımın önde gelen yönetmenleri Roberto Rosellini, Vittorio De Sica ve Luchino Visconti gibi sanatçılardır. Akımda büyük bir “yalınlık” anlayışı ile gerçekçi üsluba sahip filmler çekilir. Kameranın stüdyodan sokağa taşınması ile gerçek mekânlarda, insan yaşamını konu alan filmler çekilmeye başlanmıştır. Böylelikle yapay ışıklandırmanın yerini doğal ışık kullanımı alır ve serbest çekim teknikleri gelişir. Sıradan veya yarı profesyonel oyuncular tercih edilerek doğal rol yapma ve doğaçlama oyunculuk ön plana çıkarılır. Sessiz çekilen filmlere diyalog, müzik ve sesler sonradan eklenir. Montajın etkisinin azaltılması çabası ile özel efektlerin kullanılmadığı, basit ve yalın bir kurgu anlayışı hâkimdir (Sucu, 2012).

- “Fransız Yeni Dalga Akımı”: Yeni Gerçekçilik Akımı’ndan etkilenecek benzer biçimsel bir üslup geliştiren Yeni Dalga Akımı, klasik öykü anlatımından kopan yenilikçi teknikleri ile ön plana çıkar. Bu hareket ile Klasik sinemanın neden-sonuç ilişkisine bağlı kronolojik, zaman ve mekân sürekliliği üzerine kurulu öykü yapısı parçalanır. Rastlantısal uzamlar ve imajlar, kopuk yolculukların ele alındığı filmler çekilir (Ulutürk Özdemir, 2019).

Alain Resnais'nin “Geçen Yıl Marienbad'da (L'Année dernière à Marienbad), 1961”, François Truffaut'nun “400 darbe, (Les Quatre Cent Coups), 1959) ve Jean-Luc Godard'ın “Serseri Âşıklar (1960)” ve “Haftasonu (1967)” gibi filmleri akımın başarılı örneklerindendir. Taşınabilir çekim araçları, toplumsal mekânlar ve caddelerde çekim yapmaya olanak tanırken, doğal ışık kullanımı sürdürülür. Belli bir sonu olmayan açık uçlu filmlerde, kurgusal sıçramalar ve çarpıcı geçişler ile kronolojik zaman ve mekânsal sürekliliğin sık sık kırıldığı görülür.

Gerçekçi “soyut” sinemanın en bilinen örnekleri arasında Resnais'nin “Geçen Yıl Marienbad'da” filmi ve Michelangelo Antonioni'nin filmi ele alınabilir. Antonioni'nin “İletişimsizlik Üçlemesi” olarak bilinen filmleri soyut dilinin en belirgin görüldüğü eserlerindendir. Örneğin “Serüven” filminde Antonioni “eli, kadın bedeninden ayrılır bir biçimde” sunması, nesnenin bağlamından koparılması gibi, fotoğrafik teknikler ile elin soyut niteliklerini vurgulamaktadır. Film birçok sahnesi, birbirinden soyutlanan mekân ve aktör unsurlarının âdete birbirlerine karşı sergiledikleri karşıt duruşun kontrastlığı, soyut kompozisyon dilinin bir parçası olarak karşımıza çıkmaktadır (Kickasola, 2000).



Şekil 58. Serüven (L'avventura), Michalengelo Antonioni, 1960 (URL-75, 2022)

Bu akımlar biçimci kuramların aksine “biçim bozma” olarak değil de “biçimsel yalınlık” çerçevesinde soyutlamaya yönelmişlerdir. Plan-sekans, alan derinliği, doğal kompozisyon ve tarafsız açılı çekimler gibi nesnel ve gerçekçi tekniklerin kullanımı, soyutlamanın gerek anlatı gerekse biçimsel yapıda “basitleştirme, yalınlaştırma, indirgeme...” gibi yaklaşımlarla kullanılmasına neden olmuştur. Bela Balasz da bu bağlamda; “İyi filmlerden çoğunun basit temelleri ve hiç de çapraşık olmayan olgusuyla göze çarptığına” dikkat çeker (Onaran, 2012; Demir, 2020). Bu hareketlerin dışında

sinemanın icadından günümüze, hafızalara kazınmış birçok başarılı filmin temeli yönetmenlerin soyutlama teknikleri ile atılmıştır.



Şekil 59. Andrei Tarkovsky'nin Filmlerinden Sahneler-I (URL-76, 2022)

Neredeyse her filmi birer başyapıt niteliğinde, auteur bir yönetmen olan Andrei Tarkovsky için soyutlama; nihai gerçekliğin ifadesi için kullanılan biçimsel bir tarz olarak karşımıza çıkmaktadır. Tarkovsky'nin soyutlama kullanımı; anlatıda semboller, dini simgeler, ikonlar gibi doğrudan göstergesel unsurlar ile ortaya çıkarken, doğal (su, ateş, hava, toprak) ve yapay (cam, ayna vs.) malzemelerin yansıtma, şeffaflık, manipüle yeteneği (kırılma, bükülme, gerilme vs.) gibi özelliklerinden dolayı, biçimsel soyut imgeler yaratmada oldukça sık kullanıldığı göze çarpmaktadır.



Şekil 60. Andrei Tarkovsky'nin Filmlerinden Sahneler-II (URL-76, 2022)

Tarkovsky'nin kurgu ve çekim tekniklerinde ise; uzak ve yakın çekimler, bloklama ve yan yana sunumlar, kontrastlık ve ağır çekimler ile zaman ve mekânın manipüle edilerek çoğu zaman akışkan soyut bir anlatı formu ortaya çıkardığı görülmektedir (Kickasola, 2000).

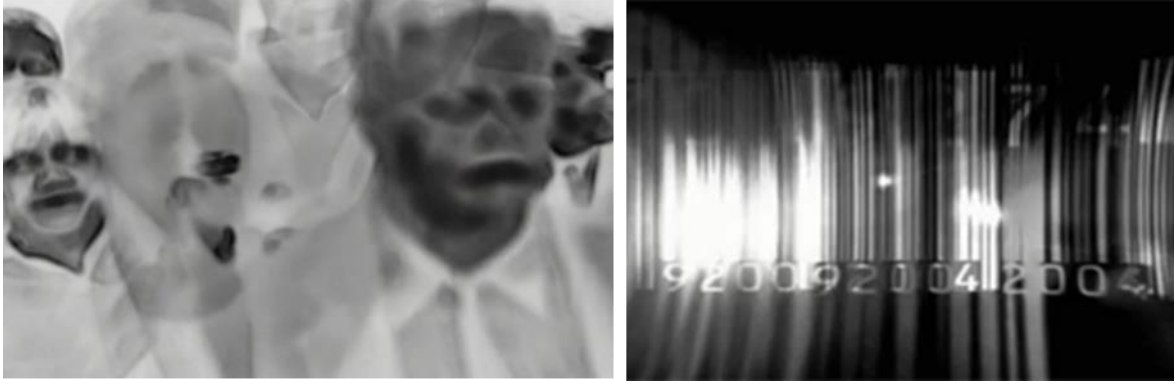
Yakın zamanda ise Godfrey Reggio'nun "Koyaanisqatsi (1982)", "Powaqqatsi (1988)" "Naqoyqatsi (1988)" filmlerinden oluşan üçlemesi, deneysel sinemanın en önemli örneklerinden kabul edilmesinin yanında 'soyut imaj ve soyutlama teknikleri' açısından son derece özgün bir yapı sergilemektedir. Herhangi anlatsal bir unsurun bulunmadığı görüntülere belli bir müziğin eşlik ettiği sözsüz filmler soyut ve somut görüntüler arasında şiirsel bir kurgu barındırmaktadır.



Şekil 61. Koyaanisqatsi, Godfrey Reggio, 1982 (URL-77, 2022)

Reggio'nun filmlerinde soyut desenler oluşturmak için kullandığı bazı teknikler;

- Aşırı yakın çekim ve aşırı uzak/geniş çekimler (mikro ve makro ölçek vs.),
- Hızlandırma, yansıtma,
- Dijital efekt kullanımı,
- Görüntünün ileri/geri sarılması vs. olarak sınıflandırılabilir.



Şekil 62. Naqoyqatsi, Godfrey Reggio, 1988 (URL-77, 2022)

Bunun gibi birçok teknik ile filmlerde “zaman, mekân ve görüntüler manipüle edilmekte ve soyut nitelik kazanmaktadırlar” (Kickasola, 2000).

Postmodern dönem ile sinemada akımların hâkim olduğu dönem sona ererek bireysel stillerde, biçimci ve gerçekçi öğelerin iç içe kullanıldığı sinema filmleri yapılmaya başlanır. Dijitalleşmenin etkisiyle sinemaya giren efektler ve bilgisayarların film yapım sürecine dâhil edilmesi, sinemada soyutlamanın sanal kullanımlarını ön plana çıkarır. Bu dönem kimi filmler çağın teknik olanakları sonuna kadar kullanılarak hayali sinemasal evrenler üzerine inşa edilse de kimi filmler ise minimalist eğilimler ile gerçekçi bir eğilim sergiler. Bu nedenle günümüzde çeşitli dönem, üslup veya kuramlara ait soyutlama biçimleri ve yönetmenlere özgü tekniklerin iç içe geçtiği, birbirinden farklı soyutlama yöntemlerinin aynı anda kullanıldığı filmler ortaya çıkmıştır. En nihayetinde belli bir akıma göre sınıflandırmanın güçleştiği günümüz filmleri, hala çeşitli soyutlama tekniklerini kullanarak biçimleri altındaki özleri görünür kılma çabalarını sürdürmektedirler.

3.2.1. Sinemada Soyutlama Yöntemleri

Sinema; görsel yanı ile resim ve fotoğraf sanatı, işitsel yanı ile müzik, metinsel yanı ile edebiyat sanatı, zaman ve mekânsal yanı ile mimarlık ve diğer sanatlar ile ilişkilidir. Bu nedenle içerdiği sanatların soyutlama yöntemlerini kullanabildiği gibi teknik ve teknolojik olanakları ile kendi soyutlama biçimlerini de icat etmektedir. Birçok teorisyen bu nedenle sinemanın diğer sanat dallarına benzer hatta onları aşan bir doğaya sahip olduğunu belirtir (Demir, 2020). Sinemasal soyutlama yöntemleri, gerçekliği görsel ve işitsel materyale indirgeyerek mekânı ve zamanı değiştirir, soyut bir gerçeklik açığa çıkarır.

Sinemanın görsel ve işitsel doğası, soyutlamanın filmlerde imgesel ve işitsel olarak ortaya konabileceğini göstermektedir. Sinemada soyut imaj yaratma; nesnenin, sesin veya görüntünün, zaman ve mekânsal bağlamından kopararak belirsizleştirilmesi, manipüle edilmesi ve olasılığa, olanağa açık hale getirilmesi süreçlerinden oluşabilir. Anlamlandırma ise bu soyut imajın yeniden bağlamlaştırılması anlamına gelerek somutlamayı gerekli kılmaktadır.

Kickasola'ya göre soyut imgenin sinemada seyirci ile etkileşimi dört adımda gerçekleşmekte ve somut imgeye göre çok daha komplike bir zihinsel süreci gerektirmektedir. Soyut imgenin zihinsel çözülüşü şu aşamaları kapsar:

- Soyut imge ile anlık karşılaşma,
- Durağanlık: Köşeli parantez olarak soyut görüntü,
- Seçme ve Eleme: Olasılık olarak soyut görüntü,
- Anlamlandırma: Açığa çıkma, aşkınlık olarak soyut görüntü (Kickasola, 2000).

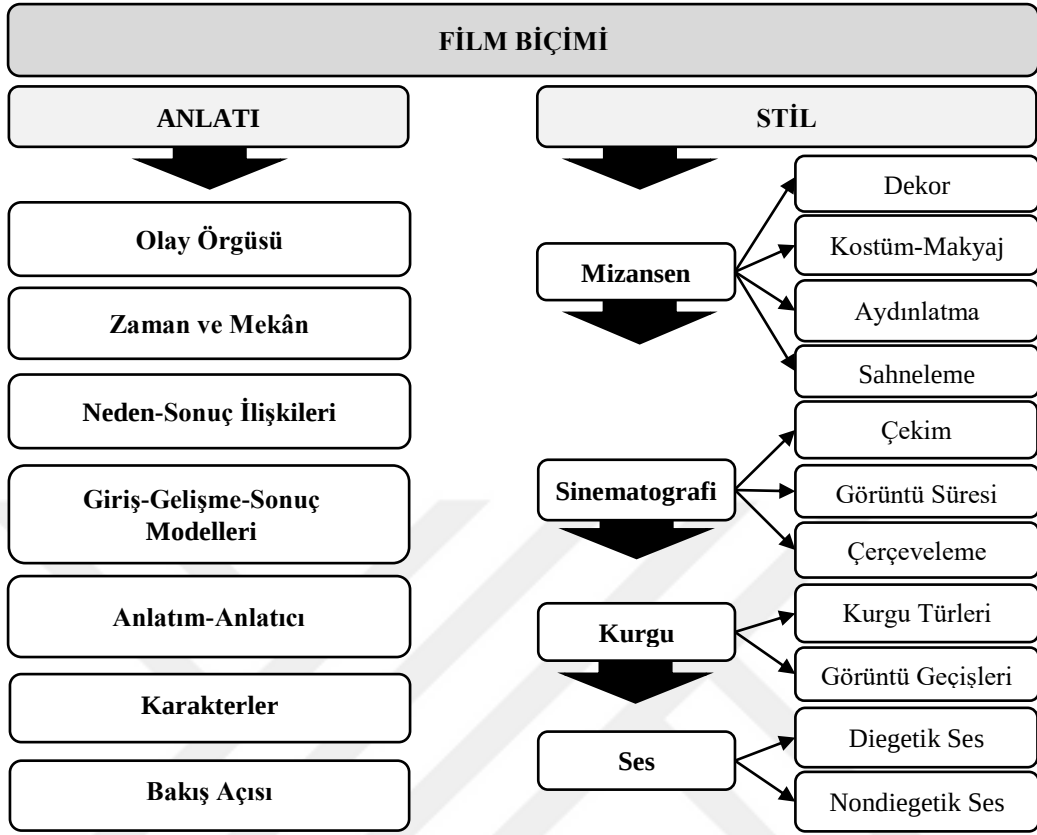
Büyük oranda soyutlama teknikleri ile ilişkili Biçimci Kuram gerçekliği yansıtmayı değil de onu değişik biçimde algılatmayı amaçlar (Moran, 1982). Yani biçimci vizyonun esasını oluşturan biçim bozma ve deforme etme eylemi, biçimin orijinalinin çarpıtılması yani tanınmayan bir biçim ortaya çıkarılması sürecini oluşturur. Böylelikle soyut imge aslına yabancılaştırılmış, özüne yakınlaştırılmış bir imgedir. Jameson'a göre ise Shklovsky'nin nesnelerin tanış olmaktan çıkarılması, yabancılaştırılması ilkesi algının bir yenileşmesidir (Jameson, 2003; Özdemir, 2009). Yani soyutlanmış imge hem Kickasola hem de Shklovsky'nin teorilerine göre algısal olarak sıradanlıktan kaçan, daha uzun düşünsel anlamlandırma sürecinin göstergesidir. Bu bağlamda bu çalışma, soyut imge kullanımının somuta göre daha baskın olduğu filmlerin, zihni daha uzun süre meşgul ederek seyirci ile güçlü bağlar kuran, kalıcı bellekte daha çok yer eden filmler olduğu yönünde bir varsayım geliştirmektedir. Bu nedenle soyutlamanın bilinçli olarak kullanıldığı bu tür filmlerin, sinema tarihinde yenilikleri beraberinde getiren oldukça yaratıcı ve etkileyici teknikleri cisimleştirmeleri tesadüfi olarak görülmemelidir.

“Gerçekliğin alınarak yorumlandığı, parçalara ayrıldığı ve gereksiz parçaların uzaklaştırıldığı ve seçilen parçaların birleştirildiği ‘montaj ve kurgulama süreci’ olarak” soyutlamayı kullanan klasik sinemanın yanında yönetmenin bilinçli olarak kullandığı soyutlama biçimleri de mevcuttur. Sinemada birçok yönetmen biçimlendirme eylemi ile görünsel ve işitsel hale getirdiği düşünseli, zihne görünür kılmak için “soyutlama”yı bilinçli bir yöntem olarak kullanır. Soyutlama kimi zaman filmin dönemi, tekniği, sanatsal anlayışı

ile ilişkiyken kimi zaman da yönetmenin özgün yaklaşımının bir sonucu olarak ele alınır. Farklı kültürler, felsefi gelenekler ile farklı zihinsel inşa süreçlerinden geçen yönetmenler filmlerinde kendi özgün soyutlama biçimlerine yer vermektedirler. Bu bağlamda yönetmenin soyutlamayı kullanım biçimi, onun tutumunun, konuya yaklaşımının en nihayetinde filmin özsel karakterinin açıklanabilir olmasını sağlamaktadır (Özdemir, 2009). Sinemada farklı soyutlama tekniklerinin farklı amaçları vardır. Bu tekniklerin doğasını anlamak, filmin biçiminin ve verdiği mesajın da anlaşılır olmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda sinemada soyutlama tekniklerinin saptanması, sanatsal yaratının dinamiğini kuran öz ve biçimsel diyalektik süreçlerin deşifresi için bir gereklilik olarak karşımıza çıkmaktadır.

Soyut her ne kadar somut bir biçim gerektirmese de soyutlama, biçimsel yapıya uygulanan eylemi belirten bir tekniktir. Bu nedenle sinemada soyutlamanın filmin biçimsel yapısı ile doğrudan ilişkili olduğu açıktır. Bordwell ve Thompson’a göre ise filmin bütünsel biçimi; anlatı ve stil arasındaki ilişkiler üzerine kuruludur. Bir anlatıyı, zaman ve mekân içinde olan neden-sonuç ilişkisi içindeki olaylar zinciri olarak düşünebiliriz. Dolayısıyla anlatı biçimi; olay örgüsü, neden-sonuç, zaman (zamansal düzen, süre ve sıklık), mekân (öykü, olay örgüsü ve ekran mekânı), başlangıç, bitiş ve gelişme modelleri, anlatım ‘öykü enformasyonunun akışı (alan ve derinliği)’ ve anlatıcı ilkelerince belirlenmektedir. Film stilinin biçimi ise; çekimin mizansen ve sinematografik ilkeleri ile kurgu ve görüntülerin sesle ilişkisine dayanan teknik ilkelerce belirlenir (Bordwell ve Thompson, 2008). Aşağıda verilen “film biçiminin esas unsurları” David Bordwell ve Kristin Thompson’un *Film Art: An Introduction (Film Sanatı)* adlı kitabı üzerine temellendirilerek oluşturulmuştur.

Tablo 9. Film Biçiminin Esas Unsurları



Bir filmin biçimi, yukarıda bahsi geçen anlatı biçimi ve stilistik biçim gibi unsurların bütününden oluşan bir sistem belirtmektedir. Bütün unsurların film bağlamına özgü ve birbirleriyle ilişkileri çerçevesinde ele alınması ve öz çerçevesinde değerlendirilmesi filmin analizi ve söylem çözümlemesi için gereklidir. Ancak bu başlıkları ayrı ayrı ele alıp anlamsal ilişkiler ağının ortaya konması yerine, başlıklar özelinde kullanılan soyutlama biçiminin özsel mesajı vereceği de düşünülmektedir. Bu bağlamda filmin somut ve soyut, gerçekçi ve biçimci, nesnel ve öznel, biçimsel ve özsel niteliklerine özgü çekime, kurguya, sese veya anlatıya özgü birbirinden farklı soyutlama teknikleri mevcuttur. Sinemada soyutlama tekniklerini bu nedenle biçimin farklı başlıkları altında ele almak daha doğru bir yaklaşım olacaktır.

Sinemada öne çıkan bazı soyutlama teknikleri şunlardır:

1. Anlatıda Teknikler: Klasik sinemada gerçekçi anlatı biçimi; giriş, gelişme ve sonuç modellerine dayalı, sebep ve sonuç ilişkileri ile ilerleyen, kronolojik zaman ve mekân tutarlılığı üzerine kurulu olaylar dizisinden oluşmaktadır. Bu bağlamda anlatısal soyutlama; olay örgüsü, zaman, mekân, karakterler, neden ve sonuç ilişkileri gibi unsurlardan birinin

veya birkaçının aynı anda eksikliği ya da bu unsurların tutarsızlıkları, öznellikleri veya kronolojik olmayan dizimsellikleri üzerine kurulu, somut gerçekliğinin tahrip edildiği anlatı yapısı ile karakterize edilmektedir. Söz gelimi biçimine indirgenen anlatısızlığı ile anlatıdan arındırılmış “soyut filmler”, öznel anlatımı ve gerçeküstü anlatı yapısı ile “sürrealist ve ekspresyonist filmler”, zaman ve mekânsal tutarsızlıkları, giriş, gelişme ve sonuç modellerine bağlı olmayan açık uçlu sonları ile “modern filmler”, soyut anlatının örneklerini sunmaktadır.

2. Stilde Teknikler: Bordwell ve Thompson’a göre film stili; mizansen, çekimin sinematografik unsurları, kurgu ve görüntünün sesle ilişkisi gibi başlıklar altında ele alınabilmektedir (Bordwell ve Thompson, 2008).

- “Mizansende Teknikler”: Gerçekçi üsluplarda; dekor, kostüm ve makyaj gibi unsurların sade bir tasarım anlayışı ile yalınlaştırılması, doğal rol yapma ve sahneleme, nötr ışık veya doğal ışık kullanımı, doğrudan aydınlatma gibi tercihler, mizansende soyutlamanın “fazlalıklardan ve detaydan arındırma” olarak kullanımının örneklerini oluşturmaktadır.

Biçimci üsluplarda; doğal olmayan veya gerçeküstü dekor, kostüm ve makyaj, yapay oyunculuk, konunun belli bölümlerinin aydınlatıldığı, karanlık ve aydınlığın kontrastlığını vurgulayan ışık ve gölge aydınlatması, renkli ışıkların kullanımı gibi tercihler ise mizansende soyutlamanın “biçim bozma, çarpıtma, manipüle etme...” gibi gerçeklikten uzak bir yaklaşım ile kullanımının örneklerini sunmaktadır.

- “Sinematografide Teknikler”: Kamera hareketleri, açısı, objektif türleri ve odak uzaklığı, çekim ölçeği, mesafesi, süresi ve yöntemleri, çerçeve özellikleri ve çerçeveleme yöntemleri gibi kompozisyonu etkileyen her türlü unsuru kapsamaktadır (URL-78, 2022; Şahin, 2022).

“Çekim”: Kameranın özellikleri ve filmin kayda alınması sürecini kapsayan bu aşama filmin görsel kompozisyonun ortaya çıkarıldığı en önemli aşamadır.

“Çekim Ölçeği ve Mesafesi (Yakın plan ve Aşırı Uzak Çekimler)”: Kameranın mesafesi, sahnenin türü ve yönetmenin tercihi gibi etkenlerle belirlenebilen çekim ölçekleri, görüntünün soyutluk ve somutluk derecesini belirleyen önemli bir unsurdur. Geniş ölçekli, orta ölçekli ve yakın ölçekli çekimler gerçekliğin farklı parçalarını yakalamaktadırlar.

Kurucu çekim, ana çekim, geniş çekim veya tam çekim gibi konunun genelini çerçeveleyen çekimler, genelde sahneyi tanıtmayı veya bilgi vermeyi amaçlayan karakterlerin çevreleriyle beraber ele alındıkları “genel çekimler” olarak bilinirler. Bel plan, göğüs plan, omuz plan ve baş plan gibi orta ölçekli çekimler ise karakterlerin vücut

bütünlüğünün parçalandığı, çevrelerinden ayrı ele alındıkları daha soyut çekimlerdir. Yakın plan, çok yakın plan ve ayrıntı çekimi gibi çekim ölçekleri ise gittikçe daha çok detaya veya daha küçük bir alana odaklanan “yakın çekimler” olarak ele alınırlar (Şahin, 2022). Çekim mesafesinin ve ölçeğinin küçülmesine bağlı olarak görüntünün soyutluk derecesinin arttığı söylenebilir. Gilles Deleuze’ün iddia ettiği gibi “yakın çekim, nesnenin parçası olacağı bir kümeden onu koparmaz, tam tersine onu tüm uzam ve zamansal koordinatlarından soyutlar yani varlık durumuna yükseltir” (Deleuze, 1989; Colley, 1998). Balazs ise bu durumu “yakın plan nesnesini filmin zaman ve mekânından soyutlar” şeklinde ele almaktadır (Balazs, 1970; Colley, 1998). Bunun bir istisnası ise geneli de aşan aşırı uzak çekimlerdir. Çekim mesafesinin oldukça arttığı, görüntünün insan gözünün sınırlarını zorlayacak kadar genişlemesi ile ortaya çıkan “aşırı uzak çekimler” de soyutluk derecesi yüksek çekimlerdir. Yani çekimin somutluk derecesinin insan algısı temel alınarak belirlendiği söylenebilir.

“Kamera Hareketi”: Çekim sırasında kameranın sabit veya hareketli olması, görüntünün kalitesi ve niteliğinin belirlenmesinde önemli bir kriter olarak karşımıza çıkmaktadır. Statik çekim, kameranın hiç hareket etmeksizin yaptığı sabit çekimdir. Hareketli çekimler ise kameranın gövdesiyle, merceğiyle veya yer değiştirerek yaptığı hareketler olarak üçe ayırmak mümkündür. Gelişen teknik ve teknolojik ekipmanlar sayesinde hareket olanağını arttıran kameranın, her hareketinin bir dili ve anlamı bulunmaktadır.

Kameranin gövdesiyle yaptığı hareketler; pan, tilt, itme ve çekme hareketi olarak sınıflandırılabilir. Pan; kameranın sabit bir konumda iken yatay olarak sağdan sola veya soldan sağa döndürülmesiyle oluşan kamera hareketidir. Tilt; kameranın dikey olarak yukarıdan aşağıya veya aşağıdan yukarıya doğru hareket ettirilmesi anlamına gelir. Pan ve tilt hareketleri ile sahnenin hareket, bakış ve uzamsal sürekliliği sağlanarak gerçekçi bir etki elde edilmektedir. Ancak “whip pan/swish pan (kırbaç hareketi)” denilen çekim yöntemi bu döndürme hareketinin oldukça hızlı bir biçimde gerçekleştirilmesi ile görüntüyü bulanıklaştırarak belirsiz bir etki ortaya çıkarır. Böylelikle pan ve tilt hareketlerinin döndürme ya da çevirme hareketinin hızına bağlı olarak soyutlaştığı söylenebilir. İtme (push in), kameranın konuya veya karaktere doğru hareket ettirilmesi, çekme (push out) ise kameranın konu ya da karakterden dışarıya doğru uzaklaştırılma hareketidir. İtme hareketi konuyu, çekme hareketi ise bağlamı ortaya çıkarır.

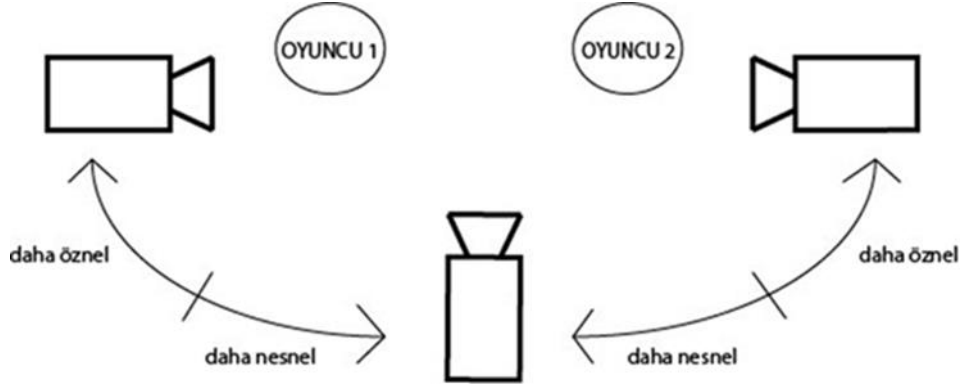
Kameranin merceğiyle yaptığı hareketler ise “zoom” hareketleri başlığı altında ele alınabilir. Kameranin kendisi hiç hareket etmemesine rağmen, merceğin odak uzunluğunun

değiştirilmesi ile yapılan yakınlaştırma (zoom-in) veya uzaklaştırma (zoom-out) hareketleri yakın plandan genel plana veya genel plandan yakın plana geçişler için veya seyircinin dikkatini yönlendirmek için kullanılabilirler. Bu bağlamda görsel kompozisyonun soyutlanması veya somutlanması söz konusu hale gelmektedir. Hızlı yakınlaştırma olarak da bilinen “crash zoom” hareketi ise ani geçişler ile çarpıcı bir etki yarattığından bu hareketlere göre daha soyut bir niteliktedir.

Kameranın hem fiziksel hareketi hem de mercek hareketinin eşzamanlı olarak uygulanması ile elde edilen hareketler ise “dolly zoom” hareketleridir. Kamera fiziksel olarak konuya yaklaşırken merceğin uzaklaştırma hareketi(dolly in-zoom out), ön plan ölçeğini korurken arka planın büyümesine neden olur. Kamera konudan uzaklaşırken merceğin yakınlaştırma hareketi (dolly out-zoom in) ise ön plandaki konunun arka plana baskın hale gelmesine neden olur.

Kameranın yer değiştirerek yaptığı hareketler ise; ileri veya geri kaydırma (tracking/trucking/takip) hareketleri, sağa veya sola kaydırma (dolly) hareketi, dikey ekseninde aşağı veya yukarı kaydırma hareketi (boom shot), merceğin yönü korunurken kameranın uzun eksenini boyunca döndürülmesi (camera roll) hareketi, karakterler sabitken kameranın onların etrafında döndürülmesi (arc/yay) hareketidir. Ayrıca ani gelişen hareketler veya tesadüfi yakınlaştırmalar gibi kameranın kontrolsüz hareketleri ile karakterize olan “rastgele hareket (random movement)”, belgesel görüntüsü veya gerçekçi bir etki için stilistik olarak kullanılmaktadır (URL-78, 2022; Şahin, 2022).

“Kamera Konumu ve Açısı”: Kameranın konumu veya konuya yaklaşım açısı olarak ele alınabilecek iki tür yaklaşım söz konusudur; nesnel kamera açısı ve öznel kamera açısı. Nesnel kamera, kameranın üçüncü şahıs gözüyle tarafsız bir açılardan yaptığı çekimleri tanımlamak için kullanılırken öznel kamera, bir karakterin gözünden veya kişisel bakış açısından yapılan çekimleri tanımlamak için kullanılır. Nesnel çekimlerde doğal oyunculuk ve sahneleme ön plana çıktığından oyuncular kameraya doğrudan bakmazken, öznel çekimlerde oyuncuların kamera ile göz göze gelmesi seyircinin özdeşleşim yapmasını kolaylaştırmaktadır. Öznel açılı kamera, nesnel kameraya göre gerçekliğin çarpıtıldığı veya manipüle edildiği, daha taraflı soyut bir dile sahiptir.



Şekil 63. Kameranın konuya yaklaşım açısı (URL-79, 2022)

Kameranın açısı veya konuya bakış açısı ise; göz seviyesi açısı, alt aç, üst aç ve eğik aç şeklinde sınıflandırılabilir. Göz seviyesi açısı, kameranın izleyicinin göz hizasını esas alan bir yükseklikte yaptığı çekimlerdir. Bu aç ile yapılan çekimler diğer açılara göre daha gerçekçi ve nesnel bir görüntü sunmaktadırlar. Alt aç, üst aç veya eğik aç ile yapılan çekimler ise kişileri veya konuyu olduğundan küçük veya büyük görme, yüceltme veya alçaltma, gerilim, heyecan, yenilgi gibi duyguları aktarmak amacıyla yapılan, görüntünün çarpıtılarak öznel bir tutum ile ortaya çıkarıldığı, taraflı ve soyut bir dili ima ederler (URL-78, 2022; Şahin, 2022).

“Odak türleri”: Kameranın odak uzaklığına bağlı olarak değişen; derin odak (deep focus), yüzeysel/sığ odak (shallow focus), yumuşak odak (soft focus), çekme odak (rack focus), bölünmüş dioptri (split diopter) ve eğim kayması (tilt shift) gibi farklı odak türleri, görüntünün farklı derinliklerini yakalamaktadırlar. Alan derinliği, merceğin odaklandığı nesnenin önündeki ve arkasındaki kabul edilebilir netlik alanıdır. Konunun etrafındaki alanın ne kadar bulanık veya keskin olduğunu ifade eder (URL-80, 2022). Alan derinliği ne kadar fazla ise odakta o kadar fazla unsur, o kadar fazla ayrıntı ve detay yer almaktadır. Yani alan derinliği arttıkça görüntünün gerçekçiliği ve somutluğu artarken derinlik sığlaştıkça görüntünün soyutluğu artmaktadır.

Derin Odak (Deep Focus): Geniş bir alanı yakalayan, birden fazla şeyin aynı anda odakta tutulduğu görüntü türüdür. Ön plan, orta plan ve arka planda birbirinden farklı eylem içeren katmanlı görüntüler oluşturur. Böylelikle ayrıntı ve detay niteliği fazla, gerçekçi görüntüler elde edilebilir.

Sığ Odak (Shallow Focus): Bir konu ya da bir obje gibi daha küçük bir alana odaklanan çerçevenin geri kalan kısmının bulanık bırakıldığı yüzeysel odak türüdür. Odakta tutulan

objeyi çevresinden izole ederek ön plana getirir. Böylelikle derin odağa göre daha yüzeysel ve soyut bir görüntü elde edilir.

Yumuşak Odak (Soft Focus): Çerçevenin hiçbir bölümünün tamamıyla net olmadığı çekimlerde kullanılır. Rüya sekansları, bilimkurgu filmleri gibi gerçeküstü bir görüntü elde edinmeyi amaçlayan soyut bir odak türüdür.

Raf Odak (Rack Focus): Odak düzleminin ön plan ve arka plan arasında değiştirilmesini ifade eden odak türüdür. İzleyicinin dikkatini bir noktadan başka noktaya çekerek yönlendirir.

Bölünmüş Diyoptri (Split Diopter) Odağı: İki farklı odak noktasına bağımsız olarak aynı anda odaklanabilen özel lensler ile gerçekleştirilen odaklama türü, geri kalan alanları odak dışı bırakarak yumuşatır. Böylelikle net olan ve olmayan alanların birbirine geçmesiyle doğal olmayan, soyut bir etki oluşturulur.

Eğim Kaydırma (Tilt Shift) Odağı: Son derece dar bir alana odaklanan çerçevenin geri kalan kısmının bulanık bırakıldığı, özel lensler ile görüntünün çeşitli bozulmalara maruz kaldığı odak türüdür. Bu odak türü de gerçekçi olmayan minyatür benzeri bir etkiye sebep olmaktadır (URL-81, 2022).

“Görüntünün Süresi”: Görüntü süresi, çekim türünü belirleyen önemli bir faktördür. Çekim ve kurgu gibi aşamalar ile belirlenen bu süre uzadıkça sahnenin gerçekçi etkisi artmaktadır.

Plan sekans, yönetmenin bir sekansı sahneler, planlara bölerek anlatacağı yerde tek bir planda anlatmasıdır (Teksoy, 2013;Doğramacı, 2015). Kamera hareketiyle değil çekimin süresi tarafından belirlenmektedir. Sahnenin kesilmeden tek bir planda çekilmesi ile oluşan uzun süreli çekimlerden oluşur (Doğramacı, 2015). Sahnenin uzamsal ve eylemsel sürekliliğini sağlaması nedeniyle bu teknik gerçekçi filmlerde sıklıkla kullanılmaktadır. Montaj sekans ise bu etkinin tam tersini ortaya çıkarır. Montaj sekansta kısa kısa çekimlerin birbiri ardına eklenmesiyle oluşturulan, anlatısal gerçekliğin parçalandığı, zaman ve mekânsal devamsızlık üzerine kurulu sahneler, gerçeküstü bir etki ortaya çıkarırlar. Yani görüntünün süresi uzadıkça sahnenin gerçekliği, kısaldıkça ise sahnenin soyutluğu artmaktadır.

“Çerçeveleme”: Çekimin ilk eylemi çerçevelemedir. Çerçeveleme ile başlayan süreç, çekim, kurgu ve düzenlemeyle filme varır. Bu nedenle sinemada anlamın temel birimi olan çerçeve, filmin dünyaya bakış açısını da belirleyen pencere görevi görmektedir (O’Rawe,

2011). Çerçeve film dilinin, anlam ve biçiminin ayrılmaz bir parçası olduğu için de farklı filmler birbirinden farklı çerçeve stillerine sahiptirler.

O’Rawe’ a göre sinematografik çerçeve tipleri; çerçevesiz çerçeve, figüratif çerçeve, refleksif çerçeve ve tesadüfi çerçeve olarak sınıflandırılabilir. Çerçevesiz/ayırt edilemez olarak ele alınan çerçeve tipi, süreklilik ve anlatı kesintisizliğinin baskın olduğu, seyircinin fark etmemesi için gizlenen çerçeveleme stildir. Çerçevesiz çerçeve aktif bir gösteren yerine pasif bir kapsayıcı olarak işlev görür. Figüratif çerçeveleme, çerçevenin konumunun kasıtlı olarak mecazi etki için görüntüyü merkezleştirmediği, bozduğu veya bağlantısını kopardığı çerçeve tipini ortaya çıkarır. Antonioni’nin karakteristik statik ve olaysız, soyut çerçevesi bu stili örnekleyebilir. Figüratif çerçeve bir tarafsızlıktan ziyade başlı başına anlam üretme aracıdır. Refleksif /düşünsel çerçeve, geleneksel çerçeveleme stillerinin bilinçli olarak tahrip edildiği bir tekniktir. Avangart filmlerde sıklıkla kullanılan soyut bir stildir. Tesadüfi/rastlantısal çerçevelemede ise çerçevenin davranışı şans eseri olarak belirlenir. Doğaçlama ve belirsizlik esasına göre ortaya çıkar (O’Rawe, 2011).

Çerçeve sınırlarına göre ise; “açık çerçeve” veya “çerçeve içi çerçeve” gibi türlere sahiptir. Brown(2008)’a göre “bir açık çerçeve, bir veya birkaç unsurun kenarları ittiği, hatta onların ötesine geçtiği çerçevedir” (Doğramacı, 2015). Açık çerçeve gerçekçi filmlerde kullanılan görüntünün çerçevenin dışına taşıyormuşçasına bir etki yarattığı çerçeveleme stildir. Çerçeve içi çerçeve ise daha kapalı bir etkiye sahiptir. Objektife eklenen çeşitli maske katmanları veya doğrudan filmsel unsurlar ile elde edilebilen çerçeve içi çerçeveler, doğrudan anlama hizmet eden bir unsurlardır. Biçimci veya gerçekçi filmlerde kullanılmakla birlikte soyut veya somut niteliği film bağlamında değerlendirilmelidir.

- “Kurguda Teknikler”: Çekilen görüntülerin senaryo dâhilinde bir araya getirilerek anlamlı bir bütün oluşturulduğu aşamaya kurgu adı verilmektedir (Sarı, 2020). Bu aşamada; düz, hızlı veya yavaş, karşıt/zıt, paralel/çapraz, olağan/atlamalı, bağlantılı kurgu/biçim kurgusu ve yinelemeli gibi birçok kurgu tekniğinden söz etmek mümkündür.

Düz kurgu; birbirini takip eden sahnelerin arka arkaya verilmesi ile elde edilmektedir. Yavaş kurgu uzun çekimler ile hızlı kurgu kısa çekimler ile oluşturulur. Çekimler, kısa olduğunda, zaman ve uzam değişimleri hızlı; çekimler uzun olduğunda ise bu değişimler yavaş olur (Onaran, 2012; Kaya, 2011). Karşıt kurgu birbirine karşıt ya da zıt içerikli olayların çekimlerinin birbiri ardına birleştirilmesi ile oluşturulur. Böylelikle bu olayların birbirleri ile karşılaştırılması amaçlanır. Paralel, çapraz, alması veya koşut gibi farklı adlarla bilinen kurgu türü ise farklı mekânlarda aynı anda gerçekleşen iki ya da daha fazla

olayın birbirleri ile paralel bir akışla kurgulanmasıdır. Olağan/atlamalı kurgu ise bir olaydan diğerine büyük zamansal ve uzamsal atlamalar, sıçramalar yapmak için kullanılır. Bağlantılı/eşlemeli kurgu veya biçim kurgusu ise sanatsal kurguya en yakın kurgu türüdür. Birbirini takip eden sahneler arasında biçimsel açıdan benzerlik bulunan iki nesne arasında yapılan kesme ile oluşturulan kurgu türüdür (Kaya, 2011). Yinelemeli kurgu, bir olayın farklı açılardan çekilmiş görüntülerinin birbiri ardına verilmesi ile olayın gerçekleştiği zamanın genişletilerek olduğundan daha fazla algılanmasına neden olan kurgu türüdür. Bu kurgu türünün neden olduğu zamansal manipülasyon ile olayın etkileyiciliği ve çarpıcılığı arttırılmaktadır.

Kurgunun süreklilik veya süreksizliği, somut veya soyutluğunu belirleyen temel niteliğidir. Klasik ticari Hollywood sineması, görülmeyen, farkına varılmayan süreklilik kurgusu üzerine kuruludur. Süreklilik kurgusu, filmde hem zaman hem de mekân tutarlılığını korumak için kullanılan bir kurgu sistemidir. Net ve yapılandırılmış bir anlatı oluştururken izleyicileri filmin gerçekliğine alıştırmaya yardımcı olur. Süreklilik kurgusu; kesintisizlik, 180° kuralı, 30° kuralı, açı karşı açı, eşleşen eylem, bakış uyumu ve göz çizgisi kuralı gibi ilkeler ile oluşturulur (URL-82, 2022). Tutarlı bir hikâye anlatma amacı olan Klasik Hollywood Sineması, zaman ve uzamsal tutarlılıklar ve neden-sonuç ilişkisi içinde birbirinin devamı niteliğinde olayları bu kurallara bağlı olarak çekip düzenleyerek süreklilik etkisi yaratmaktadır. Böylece çekimler arası devamlılık sağlayan kurgu ile filmin uzam-zamansal yörüngesi çizilmekte, daha gerçekçi bir anlatım ortaya çıkmaktadır. İlerleyen zamanlarda Sovyet Devrim Sineması, Deneysel Avangart Sinema gibi yönelimler ile filmler süreksizlik esasında kurgulanmış, böylelikle soyut bir anlatı yapısı ortaya çıkmıştır. Görüntü kurgusunda kullanılan; kesme, atlamalı kesme, eşlemeli kesme, çapraz kesme, L kesme, J kesme, ani pan, uzun çekim, kısa kesme, kesme geciktirmesi, montaj sekans, geriye dönüş, ileriye sıçrama, ağır çekim, hızlı çekim, geriye oynatım gibi birçok teknik kurgunun sürekliliği ve süreksizliği bağlamında soyut veya somut olarak nitelenebilir.

- “Seste Teknikler”: Sinemada ses hem görüntüdeki anlamları güçlendiren dramatik bir öğe hem de başlı başına bir anlatım aracıdır (Sözen, 2013). Yani anlam üretiminde en az görüntü kadar etkili bir bileşendir.

Tablo 10. Ses-Uzam İlişkisinin Genel Görünümü (Sözen, 2015)



Bordwell ve Thompson film sesini, görüntü ile ilişkisi bağlamında “diegetik” ve “non-diegetik” ses olarak ikiye ayırmaktadır. Ses kaynağının filmde görünmesi veya bilinmesi esasına dayanan diegetik seslere, karakter sesleri ve öyküde yer alan nesnelere ait sesler örnek verilebilir. Non-diegetik sesler ise kaynağı öykü evreninin uzamı içinde yer almayan seslerdir (Bordwell ve Thompson, 2008). Bu bağlamda sinemada işitsel soyutlama şu tekniklerle ilişkilidir;

- Kaynağı ile bağlantısı kesilmiş non-diegetik ses kullanımı,
- Mekânsal olarak bağlantısı kesilmiş, sahne dışı diegetik ses kullanımı,
- Zamansal olarak görüntü ile tutarsızlığı esası üzerine kurulu diegetik asenkron ses kullanımı,
- Sessiz filmler gibi filmin sestten soyutlanması veya minimum diyalog, müzik ve ses gibi işitsel unsurlar içermesi,
- Seslerin elektronik üretimi veya manipülasyonu temelinde oluşturulan elektronik müzik kullanımı,
- Yapay olarak üretilmiş deneysel müzik ya da ses kullanımı,
- Sesin (tıpkı görüntü gibi) anlatıdan özerk ya da bağımsız kullanımı,
- Sonik ikonografiye karşıt ses kullanımı,
- Pragmatik ya da dramatik olmayan müzik yapılarının kullanımı,
- Kelimeler, gürültü ve müzik gibi öğelerin harmanlanması (Turim, 1985).

Balasız “iyi filmlerden çoğunun basit temelleri ve hiç de çapraşık olmayan olgusuyla göze çarptığına dikkat çekerek” (Onaran, 2012; Demir, 2020). Ele alınan tekniklerden; plan

sekans gibi uzun çekimler, derin netlik ve odaklama, gözlemci uzaklığında tarafsız açılı, nesnel çekimler, durağan sabit kamera kullanımı, set ortamı yerine gerçek mekânların kullanıldığı doğal kompozisyonlar, eylemsel, zamansal ve mekânsal devamlılığı vurgulayan kurgu, diegetik senkronize ses kullanımı gibi yaklaşımlar gerçekçi film anlayışının sonucudurlar. Gerçekçi kurama göre özsel anlam, biçimsel değişim veya bozumdan ziyade biçimin kendi gerçekliğinde aranmalıdır. Bu nedenle gerçekçi filmler yukarıdaki teknikler ile biçimi “indirgeme, yalınlaştırma, sadeleştirme...” gibi yöntemler ile soyutlayarak anlama ulaşmayı hedeflemektedirler. Sinemada biçimbozumuna dayanan, biçimci soyutlama teknikleri ise;

- Mizansende ışık-gölge oyunları, abartılı oyunculuk, gerçeküstü set tasarımı/dekor,
- Montaj sekans gibi kısa çekimlerin kurgusu,
- Alt, üst ve eğik gibi öznel kamera açıları,
- Yakın veya aşırı uzak çekim ölçekleri,
- Hareketli kamera kullanımı ve hızlı veya rastgele hareketler ile süreksizliği hedefleyen öznel kamera tutumu,
- Yüzeysel, sık odak gibi alan derinliği düşük görüntü türleri,
- Figüratif, refleksif veya çerçeve içi çerçeve gibi biçimci çerçeveleme metodları,
- Süreksizlik kurgusu veya zaman ve mekânsal manipülasyonlara neden olan kurgu teknikleri,
- Non-diegetik ses kullanımı veya işitsel soyutlama teknikleri gibi yaklaşımlar ile kendini göstermektedir. Biçimci anlayış ise bu teknikler ile biçimi “parçalama, bozma, değiştirme...” gibi yöntemler ile soyutlayarak anlama ulaşmayı amaçlamaktadırlar. Ancak sinemada soyutlama tekniklerinin bu başlıklarda ele alınamayacak geniş ve çeşitli doğası olduğu da açıktır. Sinemada soyutlama; manuel, analog veya dijital olsun, film üretimin her aşamasında kendini gösteren bir teknikler bütünüdür. Bu bağlamda bu teknikler çerçevesinde her filmin kendi özgün biçimsel yapısı çerçevesinde analiz edilmelidir.

3.3. Sinemada Soyut Mekân Üretimleri

Sinema; soyut zaman ve soyut mekân üzerine görsel ve işitsel hikâyeler kurma ve aktarma sanatıdır. Sinemada seyirci bedeniyle olmasa da görsel ve işitsel duyuları ile mekânın içindedir. Film bu deneyimle zihinde yeni mekân imgeleri yaratır (Ergin, 2007).

Pallasmaa (2006)'ya göre de “Sinema bireyin aklında mekânlar inşa eder” (Köseoğlu, 2013). Yani sinemasal mekân, inşa ettiği düşsel ve düşünsel soyut varlığı ile bireyin zihninde, belleğinde anlam kazanır.

Gerçek mekân, fiziksel ve somut bir mekândır. Yaşamın içinde real mekânın kendi fizikselliğini korurken küçültülüp genişletilmesi, parçalanması, değiştirilmesi, eğilip bükülmesi olanaksızdır. Filmde ise mekân, çok boyutluluğunu kaybederek düzlem üzerinde iki boyutlu bir yansıma haline gelir (Ergin, 2007). Çok duyululuğunu kaybederek görsel ve işitsel hale gelir. Fizikselliğini kaybederek duyuşal hale, uzamsallığını kaybederek zamansal hale gelir. “Filmin zamanlara bölünebilmesiyle; mekânın parçaları da zamansal bir sıra içinde düzenlenerek zamansal yapının parçası olurlar. Böylelikle zaman da bu yapı içerisinde mekânsallaşır” (Demir, 1994; Ergin, 2007). Yani film evreni içerisinde zaman ve mekân sınırları birbiri içerisine girerek akışkan bir hale gelir.

Kameranın hareketi ve odaklanışına göre, çekim kurgusu değiştikçe mekân parçalanır, çözümlenir, içinde ileri gidişler ve geri dönüşler ile soyut bir hale gelir (Adiloğlu, 2005; Ergin, 2007). Sinemanın diğer sanat dallarından ödünç aldığı teknikler ile kendi icat ettiği teknikleri harmanladığı çeşitli soyutlama biçimleri zaman ve mekânın farklı görünümelerini açığa çıkarmaktadır. Anlatı, mizansen, çekim, kurgu ve ses alanlarında farklı soyutlama teknikleri mekânı, anlam içermeyen öğelerden soyutlar. Çerçevenin sınırları içindeki mekân, duyuşal bir mekândır. İçinde önemsiz ya da bir şey anlatmayan parçaları yoktur (Meterelliyoz, 2010).

Sanat yönetmeni Stuart Craig bu konuda fikirlerini; “En iyi dekorlar en basit en makul olanlardır; her şey öykünün duygusuna katkıda bulunmalıdır ve bunu yapmayan hiçbir şeye yer yoktur. Gerçeklik genellikle fazlasıyla karmaşıktır. Gerçek mekânlar aşırı olan veya birbirini tutmayan çok fazla şeyi içerirler ve her zaman biraz basitleştirmeyi gerektirirler; bir şeyleri uzaklaştırmak, renkleri uyumlu hale getirmek vb. Gerçek bir mekâna göre inşa edilmiş bir sette basitleştirme yoluyla bu gücü elde etmek çok daha kolaydır” sözleriyle dile getirmektedir (Bordwell ve Thompson, 2008).

Her film mekânı bu nedenlerle özünde soyut olsa da sinemada bu soyutluğun ortaya çıkışı çeşitli aşamalardan meydana gelir. Mekânın soyutluğu üretim aşamasında ortaya çıkmaya başladığından soyut mekânlar, mekân üretiminden bağımsız düşünülemez. Yani sinemada soyut mekân üretimi de “mimari, sinemasal ve sinemasal zihinsel” aşamalar ile inşa edilir:

1. “Mekânın Mimari Olarak Üretimi”: Sinemada mekânın mimari üretimi temelde mevcut mekân veya kurgusal mekân üzerinden gerçekleştirilmektedir. Mevcut mekânlar yeniden düzenlenip kurgulanabilmekte, maket gibi fiziksel gerçekliği olan modeller veya set tasarımları kurgusal olarak üretilebilmekte ya da fiziksel gerçekliği olmayan sanal mekânlar bilgisayar ile dijital olarak üretilmektedir. Akyıldız ise bu aşamada mekânı; mevcut mekânın aynen kullanımı, mevcut mekânın yeniden kurgulanışı, gerçek mekân kurgusu, sanal mekân kurgusu olarak dört biçimde ele aldığından (Akyıldız, 2012; Köseoğlu, 2013) soyut mekân üretimi de bu başlıklarda sınıflandırılabilir;

- Mevcut mekânın kullanılması ile üretilen soyut mekânlar,
- Mevcut mekânın yeniden kurgulanması ile üretilen soyut mekânlar,
- Fiziksel olarak kurgulanarak üretilen soyut mekânlar,
- Sanal olarak kurgulanarak üretilen soyut mekânlar.

Mekânın mimari üretiminde “mevcut mekânın kullanılması” ile üretilen soyut mekânlar; mekânın sinemasal tekniklerle filme dâhil edilmesi yani sinemasallaştırılması ile elde edilen, sinemanın teknik ve teknolojik olanakları ile üretilen soyut mekânlardır. Doğrudan sinemasal soyutlama yöntemlerine dayanırlar.

Mekânın mimari üretiminde “kurgusal mekânın yaratılması” ile üretilen soyut mekânlar ise; mekânın oluşturulması ve filme alınması süreçleri ile inşa edilirler. Bu bağlamda “sinemasal ve mimari” soyutlama tekniklerini içerirler. Mevcut mekânın düzenlenmesi ve kurgulanması, üç boyutlu mekânsal tasarım ve organizasyonu kapsar. Ayrıca mekânın kurgusunun film kurgusuna dâhil edildiği sinematografik, kurgusal ve işitsel birçok soyutlama tekniği ile sinemasal olarak yeniden inşa edilir.

“Fiziksel olarak kurgulanan” soyut mekânlar, maket veya set gibi sıfırdan yeni baştan bir mekânın tasarlanması ve inşa edilmesi süreçlerini içerir. Bir stüdyo ortamında mekânın kurgulanarak tasarlanması, çarpıtılması, manipüle edilmesi bakımından algısal iç dünyayı yansıtan mekânlar sunması açısından Alman Dışavurumcu Sinema oldukça soyut mekân örnekleri sunmaktadır.



Şekil 64. Set Tasarımı ile Üretilen Fiziksel Soyut Mekânlar [“Metropolis”, Fritz Lang, 1929 (URL-83, 2022)/ “Dr. Caligari’nin Muayenehanesi”, Robert Wiene, 1920 (URL-84, 2022)]

“Sanal olarak kurgulanan” soyut mekânlar ise bilgisayar ortamında üretilen, modellenen veya çeşitli programlar ile düzenlenen dijital mekânlardır. Sinemada görüntü bu şekilde kimi zaman da inşa edilemeyen sanal bir mimarlık alanı tanımlar. Örneğin bilim-kurgu filmlerinde set tasarımı veya bilgisayar ile çeşitli müdahaleler sonucunda fiziksel veya sanal soyut mekânlar inşa edilmektedir (Ergin, 2007). Son basamak olan bu mekânsal üretim mekânın mimari olarak soyutluğunun uç noktasıdır. Herhangi bir fiziksel varlığı bulunmayan veya kısmi bir fizikselliğe sahip mekân, sayısallaşıp dijitalleşerek düşünsel sınırların zorlandığı biçimsel olanaklara kavuşmaktadır.



Şekil 65. Soyut Mekân Üretiminde Bilgisayar Kullanımı [“Bıçak Sırtı: 2049 (Blade Runner 2049)”, Denis Villeneuve, 2017 (URL-85, 2022)]

Mekânın kurgulanması; mekânsal tasarım, organizasyon ve düzenleme gibi aşamalar eskiz, maket, modelleme gibi mimari soyutlama biçimlerini içerir. Kurgulanan mekânın veya mevcut mekânın filme dâhil edilmesi ise; tasarım, çekim, kurgu ve ses alanlarında

sinemasal soyutlama biçimlerini içerirler. Bu bağlamda araştırmanın esas konusu “mekânın sinemasal yöntemler ile soyut üretimi” olduğundan çalışmanın bundan sonraki kısmı ikinci aşama olan, mekânın sinemasal soyutlamalar ile üretimine odaklanacaktır.

2.“Mekânın Sinemasal Olarak Üretimi”: Mevcut mekân/kurgusal mekânın “sinemasal teknikler” ile filme dâhil edilmesi ile üretilen soyut mekânları kapsamaktadır.

Doğal, düzenlenmiş veya yeni baştan oluşturulmuş, kurgusal olarak filme dâhil edilen her türlü mekân, kameranın filtresinden geçerek inşa edilmiş yanılsama mekânıdır. Bu nedenle “yalınlaştırma, indirgeme, basitleştirme” ya da “bozma, manipüle etme, çarpıtma...” gibi çeşitli teknikler ile gerçek mekânlardan soyutlanarak elde edilirler. Sinemasal mekânın özle doğrudan ilintili anlamsal yapısı, bu soyutlama biçimlerinden hangisinin tercih edileceğine göre değişir. Sinemasal mekân bu bağlamda iki tür soyutlama yaklaşımı ile üretilmektedir; gerçekçi yaklaşım ve biçimci yaklaşım.

Gerçekçi soyutlama yaklaşımlarından; basitleştirme, sadeleştirme, indirgeme, yalınlaştırma gibi süreçler, biçimsel yapının esasına sadık kalmayı amaçlayan soyutlamanın ilk basamağını oluştururlar. Biçimci soyutlama yaklaşımları ise; parçalama, bozma, çarpıtma gibi süreçler ile biçimsel yapının değiştirilmesi, tanınmasının güçleştirilmesi esasına dayanan ileri soyutlama teknikleridir. Farklı soyutlama teknikleri farklı stillere, farklı filmlere ve en nihayetinde farklı mekânlara neden olur. Bu nedenle yönetmenin soyutlama tutumuna göre filmin mekânsal anlayışının değiştiği söylenebilir.

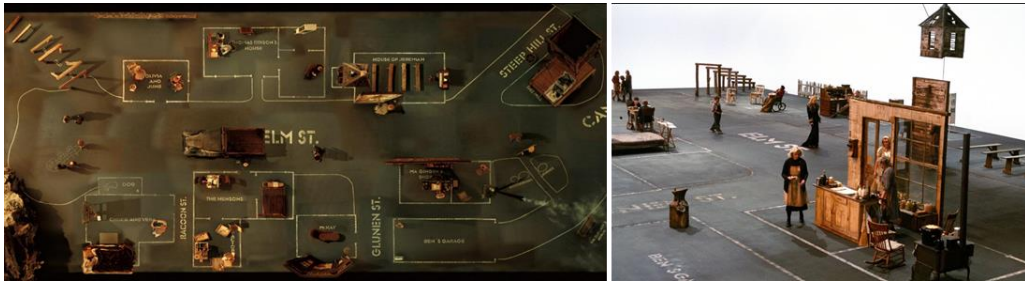
Sinemada gerçekçi tutumla mekânsal soyutlamanın en bilinen örneklerinden biri de “Geçen Yıl Marienbad’da” filmidir. Resnais, Yeni-Roman ve Yeni Dalga’nın önemle üzerinde durduğu refleksivite, soyutlama ve imgelem yaratma düşüncesini görsel kavramlar haline getirir. Onun için sinema, düşlerde ve imgelemde yapılabildiği gibi zamanla oynayabilmektir. Filmde karakterin belleğine temellenen anlatı gerçek ve düş arasında mekânsal temsiller ortaya çıkarır. Örneğin aşağıdaki görsellerde ilk sahnede, açık mekânda karakterlerin gölgelerine yer verilmesine rağmen diğer unsurların (ağaçlar, heykeller gibi) gölgeleri kaldırılır. Böylelikle zaman ve mekânsal gerçekliğin sorgulandığı gerçeküstü sahneler ortaya çıkar.



Şekil 66. Geçen Yıl Marienbad'da (L'Année dernière à Marienbad), Alain Resnais, 1961 (URL-86, 2022)

Filmin diğer sahnesinde ise yönetmen gerçekçi filmin en önemli unsurlarından olan “alan derinliğini” şaşırtıcı biçimde bir soyutlama aracı olarak kullanır. Mekânın bir donatısı niteliğinde olan ayna ile tersine yaratılan derinlik algısı ve sürekliliğe rağmen mekânın ve yansımalarının iç içe geçen belirsizliği soyut bir görsel kompozisyon ortaya çıkarmaktadır. Ayrıca Resnais'in soyut stiline; karakterlerin zihinsel işlem ve süreçleri olarak zaman ve mekânsal soyutlamalar, görsel ve yoğun optik anlayış, zamanın mekânsallaşması ve minimalist tavır gibi birçok unsuru olduğu da söylenebilir (Tunalı, 2010).

Lars von Trier'in “Dogville” filmi ise sinemasal mekânın soyutlanması bağlamında en uç örneklerden birisidir. Anlatı ve deneysellik sınırlarında gezen filmde, koordinat düzlemine indirgenmiş kartezyen mekân anlayışı hâkimdir. Mekân tanımlayan unsurlar iki boyuta indirgenerek biçimsel, işlevsel ve anlamsal olarak soyutlanır. Adeta başkahramanlardan biri haline gelen mekân, bir tür yokluk ve mekânsızlığı ortaya çıkarır (Beşışık, 2013). Filmde açılış jeneriğinin anlatıcı bakış açısı ile sağlanması gibi non-diegetik ses kullanımı, şekil-zemin kontrastlığı, yoğun ışık ve gölgenin kullanımı ve kurgu ile oluşturulmuş zaman ve mekânsal manipülasyonlar gibi birçok soyutlama tekniği kullanılmaktadır.

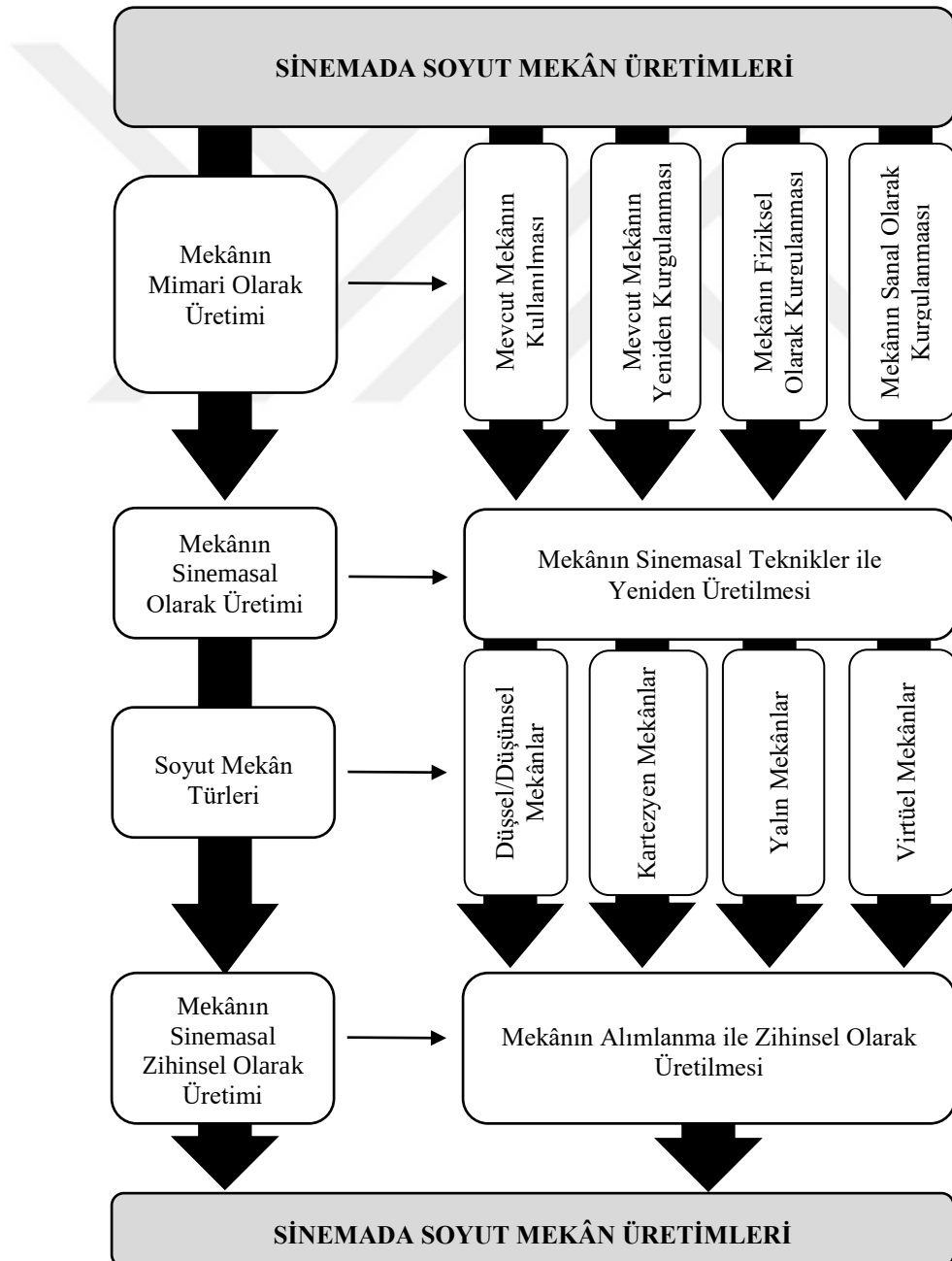


Şekil 67. Dogville, Lars von Trier, 2003 (URL-87, 2022)

3. “Mekânın Sinemasal Zihinsel Olarak Üretimi”: Mekânın sinemasal zihinsel olarak üretimi ile oluşturulan mekânlar, sinemasal mekânın duyumsal, deneyimsel ve zihinsel olarak inşa edildiği algılanma ve anlamlandırılma süreçlerini içeren mekânlardan oluşur. Özünde bu mekânlar; düşünsel soyut mekânlardır. Bu aşama mekânın, mimari ve sinemasal olarak üretilmesiyle kazandığı soyut niteliği de bünyesinde taşımaktadır.

Görüldüğü üzere sinemada film ve film mekânları, tasarlanmasından izleyici ile bulunduğu ana kadar birden fazla soyutluk katmanını içermektedir (Tablo 11).

Tablo 11. Sinemada Soyut Mekân Üretimleri



Mimari ve sinemasal soyutlama biçimlerinin birbirinden ayrı veya birlikte yoğun olarak kullanıldığı sinemasal mekânların soyutluk derecesi değişebildiği gibi farklı soyutlama tekniklerinin farklı mekânsal anlam ve biçimlere neden olduğu da gözlemlenebilir. En nihayetinde inşa edilse de edilmese de film mimarlığı, “ruhsal mekânlar, çevreler, durumlar ve imajlar” üzerine çalışan bir anlam mimarlığı olarak karşımıza çıkmaktadır (Köseoğlu, 2013). Anlam ise kendini, mekânın biçimsel yapısına temeller. Öz ve biçim diyalektiğinin, soyutlama temelinde deşifresi ile sinemasal mekânın anlamı açığa çıkmaktadır. Sanatsal yaratmanın birbirine dönüşen iki kutbu; özün biçimlendirilmesi veya biçimsel özün kavranması soyutlama olmadan anlamlandırılmayan süreçlerdir. Bu nedenle tüm sanat dallarında olduğu gibi sinemada da soyutlamanın türü, biçimi ve nedeninin kavranması, eserin varoluş amacının kavranmasına hizmet eder.

3.4. Örneklemin Belirlenmesi ve Yöntemle İlişkisi

Çalışmanın örneklem alanını; gerçekçi ya da biçimci kategoriye girebilecek dönem filmlerinden ziyade hem gerçekçi hem de biçimci sinemasal tekniklerin birarada kullanıldığı Postmodern dönem sonrası filmleri oluşturmuştur. Yapılan incelemeler ve literatür taraması sonucunda, auteur yönetmenlerden Krzysztof Kieślowski’nin “*Three Colours Trilogy (Üç Renk Üçlemesi (1993-1994))*”: “*Üç Renk: Mavi (1993)*”, “*Üç Renk: Beyaz (1994)*” ve “*Üç Renk: Kırmızı (1994)*” adlı filmleri, içerdiği zengin soyutlama teknikleri ve bu tekniklerin öz ve biçim niteliklerinin karşılaştırılması açısından elverişlilikleri nedenleriyle örneklem olarak seçilmiştir.

Çalışmada; soyutlama tekniklerinin bir filmin özü ve biçimi ile ilişkisini incelemek, bu ilişkinin mekâna etkilerini ve soyut mekân üretimlerini irdelemek amaçlanmaktadır.

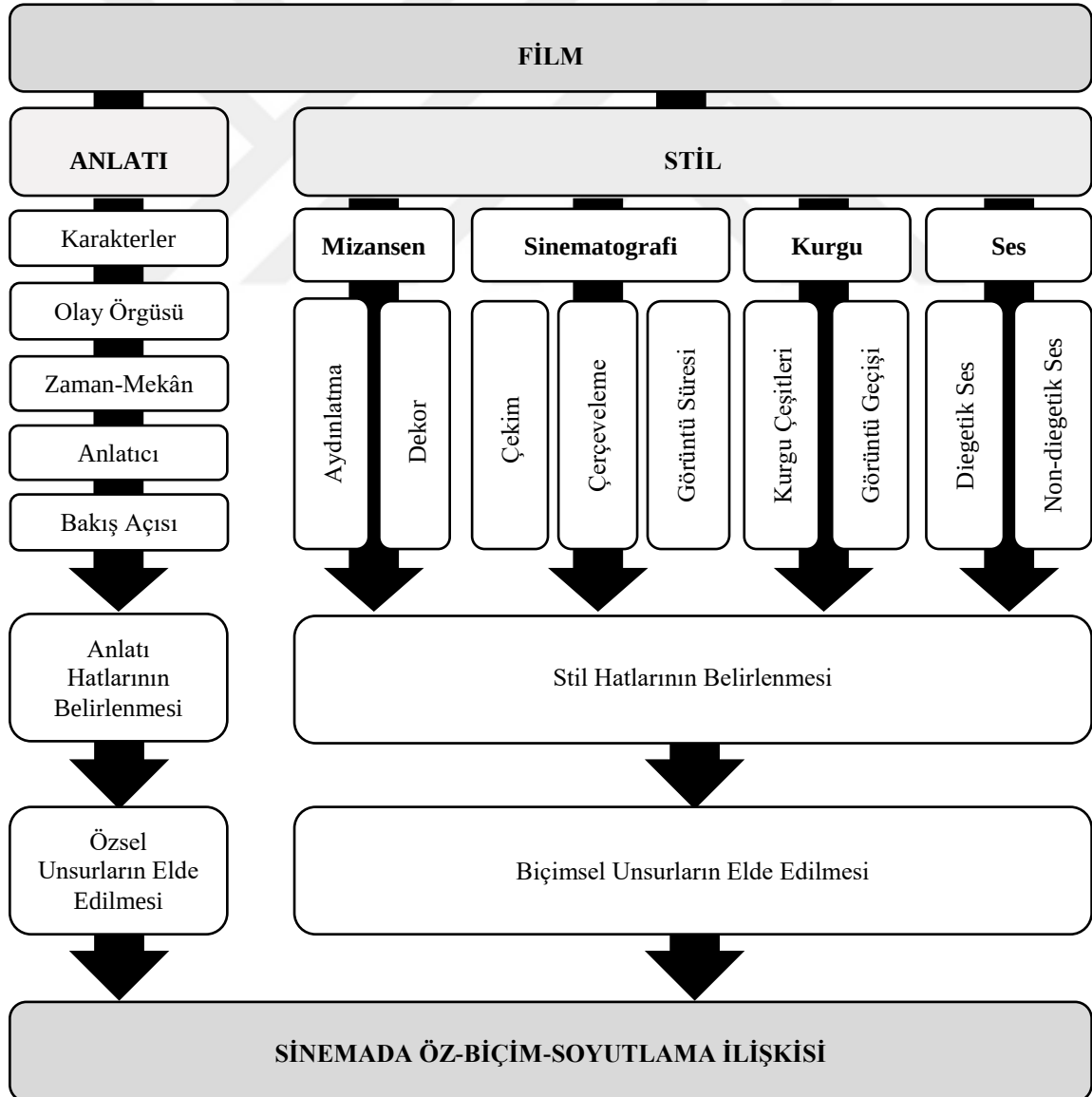
Bu amaç doğrultusunda, çalışmanın ANALİZ ve İRDELEME bölümlerinin gerçekleştirildiği yöntem; David Bordwell ve Kristin Thompson’un “Film Sanatı (2008)” isimli eserinde ortaya koydukları referanslar dikkate alınarak araştırmacı tarafından geliştirilmiştir. Geliştirilen yöntem; “Sinemada Öz-Biçim-Soyutlama İlişkisi” adı altında sunulmaktadır (Tablo 12).

Yöntemde yer alan; “özel ve biçimsel unsurların elde edilmesi” hedefi, araştırmacı tarafından sınıflandırılan “anlatı” ve “stil” alt başlıkları kapsamında gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda çalışma, “öz-biçim-soyutlama ilişkisi” yöntemi ile bir filmde yer alan anlatısal ve

stilsel soyutlama tekniklerinin “görsel-işitsel içerik analizi” ile belirlenmesi üzerinden, bir filmin öz ve biçim ilişkisinin deşifresinin hedeflendiği bir yönetime dayanmaktadır.

Çalışmanın ilerleyen bölümünde; araştırmacı tarafından ortaya konulan yöntem ile örneklem olarak seçilen filmlerin analizi yer almaktadır. Analiz kapsamı; araştırmacı tarafından oluşturulan “Sinemada Öz-Biçim-Soyutlama İlişkisi” aşamaları üzerinden gerçekleştirilmiştir. Analizler, film biçiminin “anlatı” ve “stil” başlıkları altında yapılmıştır. Soyut mekân üretimlerinin deşifresi için filmler ilk adımda; “karakterler, olay örgüsü, zaman ve mekân, anlatıcı ve bakış açısı” unsurlarından oluşan anlatı hatları, ikinci adımda; “mizansen, sinematografi, kurgu ve ses” unsurlarından oluşan stil hatları ile analiz edilmiştir.

Tablo 12. Sinemada Öz-Biçim-Soyutlama İlişkisi



Bu bağlamda çalışmanın ilerleyen bölümü; örneklem olarak seçilen filmler özelinde, yukarıda açıklanan yöntem kapsamında belirlenen analiz başlıkları ile çalışmanın araştırma sorularının yanıtlanması içermektedir.

3.5. Örneklem Tanıtımı ve Kronolojik Dizilimi

Fransız bayrağının renklerini temsil eden ve bu nedenle sırasıyla “Üç Renk: Mavi (1993)”, “Üç Renk: Beyaz (1994)” ve “Üç Renk: Kırmızı (1994)” olarak adlandırılan Kieślowski’nin filmleri, Fransız Devrimi’nin sembolleri “özgürlük, eşitlik ve kardeşlik” temaları üzerine kurulur. Üçlemenin filmleri salt temasal olarak değil, özsel ve biçimsel yönden de birbirleri ile ilişkilidir.

Örneklem olarak seçilen filmlerin künyeleri aşağıda yer aldığı gibidir:

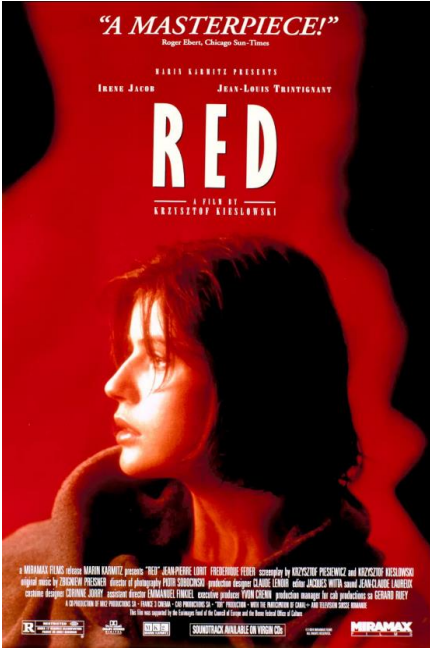
Tablo 13. “Mavi” Filminin Künyesi (URL-88, 2022)

Üç Renk: Mavi	
Orijinal İsmi:	Trois Couleurs: Bleu
Yönetmen:	Krzysztof Kieslowski
Tarih	1993
Süresi:	1 saat 34 dakika
Ülkeler:	Fransa, Polonya, İsviçre
Senaryo:	Krzysztof Kieslowski, Krzysztof Piesiewicz...
Çekim Yerleri:	Paris, Fransa
En-boy Oranı:	1,85:1
Türler:	Dram, Müzik, Gizem
Konusu:	“Mavi”, kocasını ve kızını bir araba kazasında kaybeden Julie’nin tramva sonrası hayatını konu edinmektedir. Geçirdiği kaza ile tüm hayatı değişen Julie, acılarını dindirebilmek için geçmişinden ve anılarından kaçmaya başlar.

Tablo 14. “Beyaz” Filminin Künyesi (URL-89, 2022)

	Üç Renk: Beyaz	
	Orijinal İsmi:	Trois Couleurs: Blanc
	Yönetmen:	Krzysztof Kieslowski
	Tarih	1994
	Süresi:	1 saat 32 dakika
	Ülkeler:	İsviçre, Fransa, Polonya
	Senaryo:	Krzysztof Kieslowski, Krzysztof Piesiewicz...
	Çekim Yerleri:	Fransa, Polonya
	En-boy Oranı:	1,85:1
	Türler:	Komedi, Dram, Romantik
	Konusu:	“Beyaz”, Fransız bir kadın ile evlenip Fransa’ya yerleşen Polonyalı kuaför Karol Karol’un karısından ayrılmasının ardından başına gelenleri konu edinir. Eşinin açtığı boşanma davasında Fransızca bilmediği için mahkeme tarafından dikkate alınmayan ve her şeyini kaybeden Karol, eşi Dominique’den intikam almak için bir plan yapar.

Tablo 15. “Kırmızı” Filminin Künyesi (URL-90, 2022)

	Üç Renk: Kırmızı	
	Orijinal İsmi:	Trois Couleurs: Rouge
	Yönetmen:	Krzysztof Kieslowski
	Tarih	1994
	Süresi:	1 saat 39 dakika
	Ülkeler:	İsviçre, Fransa, Polonya
	Senaryo:	Krzysztof Kieslowski, Krzysztof Piesiewicz...
	Çekim Yerleri:	Cenevre, İsviçre
	En-boy Oranı:	1,85:1
	Türler:	Dram, Gizem, Romantik
	Konusu:	“Kırmızı”, İsviçre’in Cenevre kentinde modellik yaparak geçimini sağlayan üniversite öğrencisi Valentine ve emekli yargıç Joseph’e odaklanır. Genç, güzel ve enerjik bir kadın olan Valentine, bir gün arabasıyla bir köpeğe çarpar. Köpeğin sahibine ulaştığında onun yaşlı ve yalnız bir adam olduğunu görür. Eski bir yargıç olan bu adam, evine kurduğu düzenek ile komşularının telefonlarını dinlemekte onların mahremiyetini ihlal etmektedir.

3.5.1. Üç Renk: Mavi

3.5.1.1. “Mavi” Filmi Anlatı Hatları

Karakterler, Olay Örgüsü, Zaman-Mekân, Anlatıcı, Bakış Açısı

Julie, ünlü bir besteci olan kocası ve kızı Anna’nın hayatını kaybettiği kazadan sağ çıkarak hastaneye kaldırılır. Bu noktadan sonra anlatı zamanı, Julie’nin “kaza/tramva-sonrası” olarak karşımıza çıkar. İçinde bulunduğu durumla ve kayıpla ilk olarak burada yüzleşen kadın, intihar etmeye çalışır fakat beceremez. Julie’nin geçmişini ve anılarını unutmak, ardında bırakmak için verdiği çaba, film anlatının omurgasını oluşturur. Hastaneden çıkan kadın belleğinden kurtulmak için kocası ve kızıyla yaşadığı evi ve eşyaları satar, kocasının yarım kalmış bestesini atar. Kendisine kaza öncesi yaşamını hatırlatacak ne varsa kurtulup bir apartman dairesine taşınır. Yeni alışkanlıklar ve rutinler oluşturmaya, dış dünyadan soyutlanmaya çalışır. Fakat geçmişi ve acıları bir türlü peşini bırakmaz. Tıpkı kızının odasından alarak apartman dairesine astığı mavi boncuklu lamba ve farklı zamanlar ya da mekânlarda aniden duyduğu yarım kalmış beste gibi, yası her yere onunla gelir. Böylelikle Julie’nin her şeyi atarak, kimseyle iletişime geçmeden, kimseyi sevmeden yaratmaya çalıştığı izole özgürlük ideali kırılır. Julie; evine izinsiz giren komşusu, odasının birine yavrulayan fare, sürekli gittiği kafenin karşısındaki müzisyen, yüzme havuzuna atlayan çocuklar ve bir türlü peşini bırakmayan Oliver tarafından hayatın içine çekilir. Tesadüf eseri denk geldiği bir TV programında kocasının gizli ilişkisini öğrenir ve sevgilisi ile yüzleşir. Kocasından kalan evi satmaktan vazgeçerek bu kadına bırakan Julie, acılarına direnmeyi bırakıp kocasının bestesini tamamlamaya çalışır. Julie böylece acılarını ve anılarını kabullendiğinde ve yeniden yaratmaya başladığında iyileşmeye de başlar. Filmin sonunda sürekli reddettiği Oliver’e kendini açan Julie, sevgiye de kendini açar. Ve böylece sürekli tekrarlanan koro ile filmin mesajı tamamlanmış olur:

*“Eğer meleklerin diliyle konuşsam ama sevgim olmasa,
ses çıkaran bir bakırdan farkım olmaz...”*

Eğer dağları oynatacak büyük bir imanım olsa, ama sevgim olmasa bir hiçim”.

Julie böylece bağları ile özgürleşir. İzole olarak değil de onu özgürleştirecek tüm karakterler sayesinde acıları ile özgürleşir. Ağlayabilmesi ile acılarını yaşayabilmesi ile

yeniden kendini yaratmaya açması ile geçmişiyile, hiçbir zaman tamamen unutamayacak olmasıyla birlikte özgürleşir...

3.5.1.2. “Mavi” Filmi Stil Hatları

Mizansen, Sinematografi, Kurgu, Ses

3.5.1.2.1. Mizansen

Kieślowski'nin mizansen unsurlarından aydınlatmada yoğun olarak kullandığı tekniklerden biri “ışık-gölge aydınlatması” olarak karşımıza çıkmaktadır. Belli bölümlerin aydınlatılıp belli bölümlerin karanlıkta bırakıldığı bu aydınlatma stili, dramatik etkiyi güçlendirir. Işık kaynaklarının; rengi, yönü, sayısı, sertlik ve yumuşaklığı gibi faktörlerin değişmesi ile aydınlatmanın işlevi, biçimi ve anlamı değişebilmektedir. Örnek vermek gerekirse, yukarıda yer alan sahnelerde, ışık kimi zaman karakteri vurgularken kimi zaman da iki karakteri birbirinden ayırır. İkinci sahnede, Julie ve Oliver'in asla “bir” olamadıklarını görürüz. Aydınlatma onların farklılıklarına vurgu yapmaktadır. Bir diğer sahnede ise Julie'nin mavi ile iç içe geçen yüzü, karakterin belleğinin ve yasının etkisinde olduğunu vurgulamaktadır.



Şekil 68. “Mavi” filminden ışık-gölge aydınlatması örnekleri-I

Yönetmen filmde bu şekilde karanlık ve aydınlığın kontrastlığı ile kimi zaman ana karakteri kimi zaman da mekânları öne çıkarmaktadır. Mekânların üç boyutluluğunu arttıran bu teknik dikkati istenilen noktaya yönlendirmektedir. Kieślowski filmde sıklıkla, arka plandan gelen ışık ile “silüetleştirme” yoluna başvurur. Işığın arkadan gelmesi silüetler elde etmeye, önden gelmesi ise gölgeleri yok etmeye yarar. Işığın yukarıdan gelmesi ile belli

ayrıntılar ön plana çıkarılırken aşağıdan gelmesi belli biçimsel bozulmalar ya da manipülasyonlara neden olur.



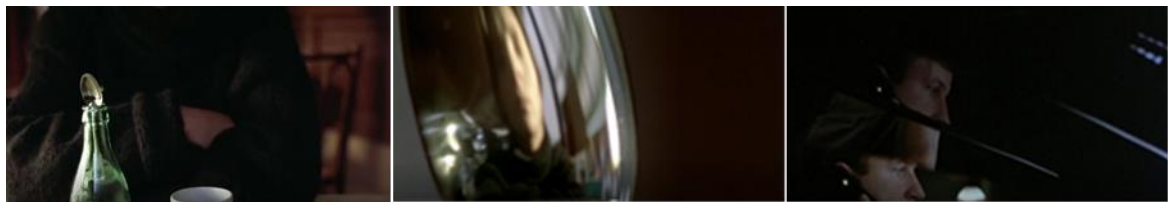
Şekil 69. “Mavi” filminden ışık-gölge aydınlatması örnekleri-II

Filmde mizansen başlığında ele alınabilecek bir diğer teknik ise doğal ve yapay unsurların kullanımı ile sahnenin soyutlanmasıdır. Sis, duman, bulut, rüzgâr, yağmur gibi “doğal unsurların yoğun kullanımı”, imgenin soyutluğunu arttırmaktadır. Mavi filmde de yönetmenin yoğun sis ve su kullanımı ile soyutluğu yakaladığı görülmektedir. Sis imgenin görünürlüğünü azaltıp belirsizleştirirken su, imgeyi yansıtarak biçimsel olarak bozmaktadır.



Şekil 70. “Mavi” filminde doğal unsurların kullanımı

Yönetmen; ayna, cam, pencere, metal gibi yansıtıcı yüzeyleri ve cilalanmış yüzeyleri de sıklıkla kullanmaktadır. Bu da “yapay unsurların kullanımı” ile ortaya konulan bir soyutlama tekniğidir. Kimi zaman kaşığa yapılan yakın çekim ile biçimsel deformasyonlar, kimi zamansa yansıtıcı yüzey ile parçalı imgeler elde etmektedir.



Şekil 71. “Mavi” filminde yapay unsurların kullanımı-I

Karakterler genelde cam bir yüzeyin ardından kameraya alınır. Böylelikle üst üste binen, çok katmanlı görüntü anlamsal ve biçimsel derinliğe yol açar. Julie'nin yüzüne yansıyan mavi ışık onu geçmişin imgesi ile bir araya getirir.



Şekil 72. “Mavi” filminde yapay unsurların kullanımı-II

Film mekânlarında sık sık kullanılan aynalar, derinliğe yol açıp mekânı kendi katmanlı yapısı içinde olduğundan daha geniş gösterirken, ön-arka algısı ile oynayarak gerçekliği manipüle ederler. Piyano yüzeyi gibi cilalanmış yansıtıcı yüzeyler ise yönetmenin kameraya alma stili ile süreklilik etkisini güçlendiren bir illüzyona neden olurlar. Yani en nihayetinde yansıyan görüntü her ne kadar gerçekliğin bir imgesi ise, aynadan yansıyan görüntü de bu imgenin imgesidir. Bu nedenle imgeden daha katmanlı ve daha soyut bir karaktere sahiptir.



Şekil 73. “Mavi” filminde yapay unsurların kullanımı-III

Ağırlıklı olarak mizansen ile ilişkilendirilebilecek bir diğer soyutlama biçimi de “renk kullanımı” aşamasında karşımıza çıkar. Filmde mavi, bir renk olmanın çok ötesinde bir başkarakterdir. Özgürlük, hüznün, depresyon, gökyüzü gibi farklı kültürlerde farklı anlamlara sahip olduğu göz önüne alındığında mavinin tek bir anlamda kullanılmadığı açıktır. Mavi renk ve tonları; nesneler, yüzeyler, ışıklar ve mekânsal elemanlar ile film boyu tekrar eden yer yer monokromatik bir kullanıma sahiptir. Rengin müzikle ilişkilendirilen tekrar sahnelerinin, karakteri şimdiden kopardığı, “an”dan çekip çıkardığı göz önüne alındığında mavinin Julie'nin belleğini, geçmişini geride bırakmaya çalıştığı bağlarını ve yasını temsil ettiği görülmektedir (Kasap, 2020).



Şekil 74. “Mavi” filminde renk kullanımı

Bu unsurların dışında karakterlerin minimum diyalog içeren doğal oyunculukları, abartıdan uzak, süssüz sahneleme teknikleri de mizansende soyutlama ile yakından ilişkilidir.

3.5.1.2.2. Sinematografi

Çekimin en belirgin özelliği neredeyse filmin tamamına hâkim ölçeğin “yakın plan” çekimlerinden oluşmasıdır. Yönetmen filmde kullandığı yakın veya aşırı yakın çekimler ile yoğun bir soyutlamaya başvurur. Tanıtım amaçlı sahnelerde nadiren genel çekimler kullanılmaktadır. Film olayların seyirciye aktarımını, sevdiklerini kaybetmiş bir kadının, Julie’nin bilincinden ya da bilinç sınırından gerçekleştirmeyi amaçlamaktadır. Bu nedenle yakın plan kullanımı, karakterin içinde bulunduğu durumdan/tramvadan dolayı kendini dış dünyadan çekmesi, izole etmesi ile özdeşir.



Şekil 75. “Mavi” filminde yakın plan kullanımı

Yönetmen kimi zaman karakterin mikro ifadelerini yakalayarak duygu durumunu daha iyi aktarabilmek için onun yüzüne veya gözlerine, kimi zaman da onun dış dünyadan dikkatini çektiğini gösterebilmek için çeşitli nesnelere yakın plan çekimi uygular. Karakteri veya nesneyi, bağlamından koparan, dikkati mikro ölçekte ifadelere, ayrıntılara çeken bu çekim türü, karakterin duygu durumunu ön plana çıkarmakta, bütünden ziyade parçayı incelemektedir. Karakterin zamandan ve mekândan kaçan tavrı nedeniyle kullanılan teknik, karakteri mekândan, mekânı ise karakterden soyutlamaktadır.

Çekimin önemli bir unsuru olan “kamera hareketi” de soyut imgeler elde etmekte kullanılır. Krzysztof Kieślowski, filmde kamerayı hem sabit hem de hareketli biçimlerde kullanmaktadır. Kamera sahne içinde sabit konumdan hareketli konuma, hareketli konumdan ise sabit konuma geçebilmektedir. Filmde de bu kamera hareketlerinin anlamsal ilintileri bulunmaktadır.

Filmin en soyut sahnelerinden olan takip çekimleri, özne ile kameranın aynı anda hareket ettiği sahnelerdir. Kameranın sağa ve sola kaydırılarak yaptığı yer değiştirme hareketleri, görüntülerin hız nedeniyle titremesine, bulanıklaşmasına ve soyutlaşmasına neden olurlar. Söz konusu sahnelerde Julie’nin içinde bulunduğu ruh hali nedeniyle çevresini algılamadan hareket ettiğini görülmektedir. Yönetmen bu teknikle hem seyircinin algısını karakterin algısına yaklaştırır hem de mekânsal biçim bozulmalar ile mekânı stilize eder. Anlatı Paris Kenti’nden çıkarak herhangi bir yerde herhangi bir mekânda gerçekleşebilecek evrensel bir seviyeye yükselir. Teknik, mekânın ayrıntıları yerine mekân türü, genel nitelikleri ve gerçekleşmekte olan eylem ilişkisini açığa çıkarır.



Şekil 76. “Mavi” filminde kamera hareketi

Kameranın bir diğer tekniği ise yukarı yönde yaptığı hareketlerdir. Julie’nin yarım kalmış besteyi tamamladığı sahnede, kamera birbirinden ayrı iki dikey çekim gerçekleştirir. İlk adımda notalardan Julie’ya yükselen kamera, yakın çekimlerin ardından Julie’dan mavi lambaya yükselir. Dikey ekseninde mekânsal sürekliliğin sağlandığı sahnede öğeler arasında da anlamsal bağ kurulur. Kamera hareketi ile müziği, Julie’yı ve geçmişin temsili lambanın dikey ekseninde bağlayarak iç içe geçmesi Julie’nin artık geçmişinden kaçmadığının göstergesi olarak kabul edilir.



Şekil 77. “Mavi” filminde kamera hareketi

Çekim aşamasında filmin soyutluk-somutluk niteliğini belirleyen bir diğer faktör ise “kamera konumu ve bakış açısı” olarak karşımıza çıkar. Kamera konuya film boyunca öznel bir açıdan yaklaşmaktadır. Julie’nin bakış açısının ve bilincinin, algısal değişimlerinin hâkim olduğu çekim açıları, gerçekliğin çarpıtıldığı, “öznel bir kamera tutumu”nun göstergesidir.

Kamera yüksekliği ve konuya bakış açısının göz hizasını esas aldığı gerçekçi görüntüler, filmde oldukça seyrekler. Genelde kameranın konuya bakış açısı “alt” veya “üst” açılardan gerçekleşir. Kameranın alt açıdan çektiği görüntülerde, biçimsel bozulmalar karakterler, nesneler veya mekânların olduğundan daha uzun ve güçlü görünmesi sağlayarak

sahnenin dramatik etkisini arttırmaktadır. Bu aynı zamanda karakterin kendisini daha güçsüz ve ezilmiş hissettiğinin de göstergesidir.



Şekil 78. “Mavi” filminde alt açılı çekim

Kameranın konudan daha yükseğe yerleştirildiği üst aç çekimleri ise olduğundan küçük görme/görünme durumlarını ortaya koyar. Film özelinde kameranın yukardan baktığı karakterler, muhtemelen karısını aldatan bir adam veya imza için gelen kadın gibi Julie’nin da yukardan baktığı karakterlerdir. Kaza sonrası inanılmaz bir çöküş yaşayan ana karakterin diğer karakterler ile bir türlü eşitlenememesi, onlarla iletişim kuramaması “açı-ters aç” çekimlerinde bile alt ve üst açların kullanılmasına neden olmaktadır.



Şekil 79. “Mavi” filminde üst açılı çekim

Mekâna yapılan alt ve üst açılı çekimlerde tıpkı karakterlerde olduğu gibi boyutsal çarpıtmalar ile sonuçlanırlar. Üst açılı çekimler mekânı olduğundan küçük göstererek mekânın geneli ve mekânsal öğelerin ilişkisini açığa çıkarır. Alt açılı çekimler ise mekânı daha büyük ve güçlü göstererek vurgular. Yönetmen karakterin yöneldiği kapı eşiğine yaptığı alt açılı çekim tekniği ile eşiğin dramatik etkisini güçlendirerek Julie’nin arada kalmışlığını, bağlarını ve evini terk edememe duygusunu, yani eşikte olma durumunu vurgular.



Şekil 80. “Mavi” filminde öznel kamera konumu ve açısı

Filmin soyut ve somut niteliğini belirleyen bir diğer önemli unsur ise sinematografik unsurlardan “görüntü derinliği ve odak türü”dür. Yönetmen Mavi’de genellikle, çerçevenin bir bölümünün keskin, geri kalanının yumuşak bırakıldığı “sığ/yüzeysel odak (shallow focus)” türünü kullanmaktadır. Bu görüntü türünde odağın dışında kalan alan bulanıklaştırılarak odaktaki karakter veya nesneden ayrılır. Karakterin duygu durumuna, bir nesneye dikkat çekmek için veya vurgulamak için yakın plan ile sıklıkla kullanılır.



Şekil 81. “Mavi” filminde sığ/yüzeysel odak kullanımı

Yönetmenin kullandığı bir diğer odak türü çerçevenin hiçbir bölümünün tamamen keskin olmadığı “yumuşak odak (soft focus)” çekimidir. Çeşitli filtreler ile elde edilen bu görüntü türü gerçeküstü bir etki yaratmak amacıyla kullanılır. Söz konusu sahnelerde kullanılan odak türü ile karakterin mekândan soyutlanarak başka bir mekâna, zihinsel bir zaman-mekânsal gerçekliğe geçtiği ima edilir.



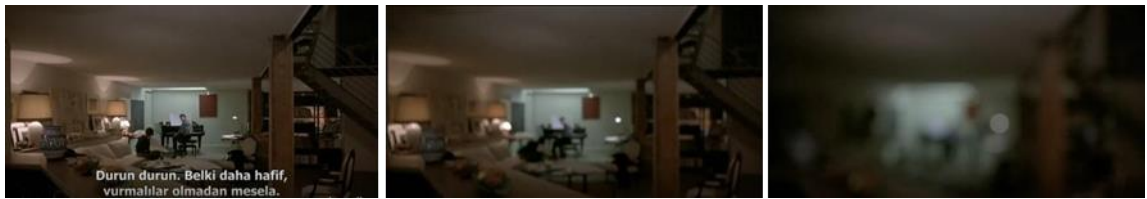
Şekil 82. “Mavi” filminde yumuşak odak kullanımı

“Rack odaklama (rack focus)” ise bir çekimin içerisinde farklı odak noktaları arasında, odağın ve alan derinliğinin yer değiştirdiği odaklama türüdür. Ön ve arka, iki farklı plan düzlemi arasında geçiş sağlayarak obje veya nesnenin mekânsal ilintilerinden soyutlanması veya bu ilintiler dâhilinde yeniden kavranmasına neden olur. Yöntemin kullanıldığı sahnelerde Julie ve havuz mekânı ile Julie ve haç arasında odak değişimi gerçekleştirilir. Bir noktada Julie kadar belirgin hale gelerek esas odak haline gelen havuz mekânı ve haçın Julie ve anlatı için önemi bu yöntem ile kavranabilir. Rack odak; mekânın derinlik ve yüzeysellik, keskinlik ve yumuşaklık gibi kontrast nitelikleri arasındaki ilişkiye ve karakterin mekânla ilişkisine dikkat çeker.



Şekil 83. “Mavi” filminde rack odaklama

Kieślowski’nin odak türü açısından bir diğer önemli sahnesi ise Oliver ve Julie’nin besteyi tamamlamak için çalıştıkları sahnede karşımıza çıkar. Yönetmenin alan derinliği ve diegetik seslerle çekmeye başladığı sahne aşamalı olarak görüntünün tamamının odak dışı kaldığı ve seslerin nondiegetik sınıra çekildiği bir hal alır. Duyulan müziğin ve konuşmaların görüntü ile bağlarının kesilmesinin dışında flüt gibi mekânda olmayan ses kaynaklarının da işitilmesi mekânın giderek zihinselleştiğinin bir göstergesidir. Mekânı tanımlayan görsel ve işitsel imgenin giderek soyut bir hal alması, mekânın da somut fiziksel varlığından sıyrılarak soyutlaşmasına neden olmuştur.



Şekil 84. “Mavi” filminde alan derinliğinden yumuşak odağa geçiş

Filimde yönetmenin yoğun olarak kullandığı çerçeveleme türü, “figüratif çerçeveleme”dir. Ayrıca bu türle bağlı olarak “çerçeve içi çerçeve” kullanımı da göze

çarpmaktadır. Çerçevelerin kullanım biçimi ve amacı; bağlamına, yer aldığı sahnenin anlamına göre değişim gösterir. Filmde kimi zaman ışık gölge oyunları, kimi zaman belli nesneler, çoğu zaman ise mekânsal elemanlar kullanılarak çerçeveleme yapılmaktadır. Bu bağlamda çerçeve; vurgulamak, ayırmak, birleştirmek ve öne çıkarmak gibi birbirinden farklı işlevlere sahip olabilmektedir.



Şekil 85. “Mavi” filminde çerçeveleme

Kameranın bir çekimden diğerine geçiş süresi olarak ele alınabilen “görüntü süresi”, filmde anlam ve biçim bağınyı kuran önemli unsurlardan biridir.

İlk sahne olan bir arabanın tekerlerinin yakın çekimi, yaklaşık 30 saniye sürmektedir. Açılışın sonraki sahneleri de oldukça kısa 20 saniyeyi geçmeyen bir dizi görüntü ile oluşturulmuştur. Filmin geneli ise ana karakterin dış dünyadan kaçan tutumu nedeniyle, görüntünün uzun süre odakta kaldığı sahnelerden oluşmaz. Julie dikkatini uzun bir süre bir yüzeyde tutarak yeniden düşünmeye başlamak istemez. Bu nedenle eylem halindeki karakterin, hayat akışına yönelik uzun sahneleri 20 ile 30 saniye arasındadır. Ancak bu durumun istisnaları mevcuttur. Julie’nin yası ve belleği ile özdeş olan mavi rengin hâkim olduğu, Julie’nin belleğine giderek an’dan çıktığı sahneler, “30 ile 60” saniye arasında değişen görüntülerden oluşmaktadır. Örneğin Julie’nin evinin eşiğinde oturduğu veya yeni evine mavi lambayı astığı sahne, kapıda kaldığında merdivenlere oturduğu veya ağladığı son sahne hep mavi renkle ve Julie’nin yasıyla özdeşleşmiş sahnelerdir. Bu nedenle bu sahnelerde de tıpkı havuz sahnelerinde olduğu gibi görüntü süresinin 30 ile 60 saniye arasında değişmektedir. Bu da Julie’nin ne kadar görmezden gelse de hala geçmişiyile yaşadığının bir göstergesi kabul edilebilir.

Filmin açılış sekansı 30 saniye ve altındaki (0-30 saniye) görüntülerin birleştirilmesi ile kapanış sekansı ise yaklaşık 30 saniye ve üstü (30-60 saniye) görüntülerin birleştirilmesi ile oluşturulmuştur. Böylelikle kapanış sekansının Julie'nin acılarına teslim olduğunun bir işareti olduğu düşünülebilir.

Filmin geneline bakıldığında ise en uzun görüntü süresinin 60 saniye olduğu görülmektedir. Yani film birbirinden kısa görüntülerden oluşmaktadır. Bu da filmin gerçekçi, somut imgeler yerine ana karakterin kırılmış, parçalanmış algısal imgelerini yansıtmayı amaçladığını göstermektedir.

3.5.1.2.3. Kurgu

Filmde genel olarak “düz kurgu” biçimi benimsenmiştir. Julie'nin içinde bulunduğu durum nedeniyle geçmişi reddetmesi, anılarından kaçması filmde herhangi bir geçmiş zaman temsiline yer almamasına neden olmuştur. Bu nedenle filmin zamanı, kaza-sonrası yani şimdiki zamandır. Geçmişe dair sunulan her şey film evreninde durağan, iki boyutlu imge (fotoğraf gibi) olarak var olur (Kasap, 2020). O sebeple genel kurgu, geçmişe dönüşlerin veya ani ileriye sıçramaların olmadığı devamlılık (kesintisizlik/süreklilik) kurgusudur. Bu kurgu türü; içerik, hareket, zaman ve mekânsal sürekliliği de sağlamaktadır.

Yer yer düz kurguya ek olarak “atlamalı kurgu (jump cut)” ve “paralel (çapraz) kurgu” kullanımı da göze çarpar. Örnek vermek gerekirse Julie'nin kaza sonrası hastanede ne kadar kaldığı tam olarak bilinmez. Filmin hafıza açıklarından biri de burada ortaya çıkar (Kasap, 2020). Julie'nin iyileşen fiziksel yaralarından zamanın geçtiğini anlarız ancak ne kadar geçtiğini anlayamayız. Bu da arada kalan zamanın atlamalı kesme ile gösterilmeden geçildiğinin bir göstergesidir. Atlamalı kurgu, zamansal belirsizliğe neden olması nedeniyle anlatıya soyutluk kazandırır.

Paralel kurgu kullanımı ise son sahnede karşımıza çıkar. Yönetmen Julie ve Oliver'in sahnesi ile otostopçu, Julie'nin annesi, komşusu Lucille ve kocasının sevgilisinin başından geçenler ile ardı ardına aynı anda vererek birbiri ile ilişkili hale getirir. Julie'nin özgürleşmesine yardım eden insanların öyküsü Julie'nin öyküsü ile paralel hale getirilir.

Görüntü geçişleri kesme ile yapılır. Bu geçişlerin bir istisnası karakterin aniden çalan müzik ile belleğine gittiği sahnelerde kullanılan “kararma-açılma” geçişleridir. Olağan sahnenin tam ortasına yerleştirilen bu sekanslar ana karakteri şimdiki zamandan kopararak görüntünün tamamen “kararmasına” neden olur. Devamında kararan görüntünün yeniden

“açılması” ile sahne devam eder. Bu karar ve açılma süreçleri yaklaşık 12 saniye sürer. (1:11:13-1:11:25). Bu geçiş türü karakterlerin hikâyesinin ilişkili hale getirildiği son sahnede de kullanılmaktadır (1:26:00- 1:30:00).

3.5.1.2.4. Ses

Mavi’de belirgin soyut işitsel imge kullanımı göze çarpmaktadır. Öncelikle film için hayati önem taşıyan, en az mavi renk kadar önemli film müziği, karakteri geçmişe, kaybettiklerine bağlayan işitsel bir imge konumundadır. Bu nedenle bir anda nereden geldiği belli olmayacak şekilde aniden duyulması, aniden yükselip alçalması ile “nondiegetik ses kullanımı”nın en belirgin örneği haline gelir. Çoğu sahnede renk ile birlikte hareket eden müzik unsuru, karakteri şimdiki andan kopararak zihinsel bir mekân tanımlar.

Yönetmenin kullandığı etkili işitsel soyutlama yöntemlerinden biri de diegetik ve nondiegetik sınırlar ile oynamasıdır. Seyircinin nondiegetik olarak duymaya alıştığı film müziğini özellikle iki sahnede (31:45/49:22) sokak müzisyenlerinin icra etmesi ile diegetik hale getiren yönetmen, daha sonra kamerayı diğer nesnelere yakın plan ile odaklayarak sesi yeniden nondiegetik hale getirir. Böylece teknikle Julie’nin müzikten geri çekmeye çalıştığı dikkati daha görünür hale gelir. Oliver ve Julie’nin besteyi tamamlamaya çalıştıkları sahnede ise görüntü aşamalı odak dışı bırakılır ve seslerin “diegetikten nondiegetiğe doğru geçiş” yapması ve giderek soyut hale gelmesi sağlanır. Film müziğine dair bir diğer vurgu ise sinestetik deneyim vurgusudur. Julie’nin nota kâğıtlarına baktığı anda müziği işitmesi ve sesi duyduğu anda mavi rengi algılaması görme ve işitme duyularının birbirine dönüşen formlar olduğuna, duyuların çoksesliliği ve bellekle ilişkisine göndermede bulunur. Julie tüm film boyunca belleğinden kaçmaya çalışmasına rağmen tek bir ses, tek bir görüntü ile andan çıkmaktadır.

Oldukça minimal diyalogun yer aldığı filmde görüntü ve ses bağının bilinçli bir biçimde koparıldığı pek çok sahne bulunmaktadır. Film, bir arabanın tekerlerinin yolda çıkardığı ses ile açılır. Görüntü sestten sonra gelmektedir. Julie’nin bir eşikte oturduğu sahnede de kapının çalınışını, eve gelen Oliver’in sesini ve yardımcı kadın ile olan konuşmalarını duyarız fakat onları görmeyiz (15:38-16:30). Yine Julie’nin taşındığı evde diğer odadaki farelerin seslerini Julie’nin görüntüsü eşliğinde işitiriz. Karakterlerin birbirleri ile konuşmaları esnasında konuşan karakterin söyledikleri karşısındaki kişinin ifadesi ile

aktarılır. Yer yer soyut hale getirilen “asenكرون” işitsel imgenin köprü görevi görerek sahneleri bağlayıcı olarak kullanıldığı da göze çarpmaktadır.



Şekil 86. “Mavi” filminde işitsel soyutlama

Filmin son sahnesinde söz konusu besteyi tamamlanmış hali ile ilk kez duyarız. Karakterlerin birbiri içine geçen görüntüleri ile orkestra ve koronun eş zamanlı sunumunun verdiği mesaj izole bir özgürlük hayalinin bir idealden öte gidemeyeceği fikridir. Nasıl ki tek bir nota veya tek bir enstrüman ile müzik icra edilemezse, nasıl ki insan sevgisi olmadan bir hiçse, diğerlerinden soyutlanmış, öteki ile bağ kurmamış özgürlüğün de bir anlamı yoktur. Julie özgürleşmesine yardım eden insanlar sayesinde acılarını kabullenir ve onlara teslim olur. Julie’nin özgürleşmesi; asla tam olarak unutamayacak olması ile acılarını kabulü ile olanaklı hale gelir.

3.5.2. Üç Renk: Beyaz

3.5.2.1. “Beyaz” Filmi Anlatı Hatları

Karakterler, Olay Örgüsü, Zaman-Mekân, Anlatıcı, Bakış Açısı

“Beyaz”, Fransız bir kadın ile evlenip Fransa’ya yerleşen Polonyalı kuaför Karol’un karısından ayrılmasının ardından başına gelenleri konu edinir. İktidarsız olması sebebiyle eşinin açtığı boşanma davasında, Fransızca bilmediği için mahkeme tarafından dikkate alınmayan Karol her şeyini kaybeder. Eşi ile ortak olduğu kuaför salonundan atılan, pasaportunu kaybeden ve kartlarına el konulan ana karakter, polisler tarafından da aranmaktadır. Para kazanabilmek için metroda bir tarak ve kâğıt parçasından yaptığı mızıka

ile müzik yapmaya başlar. Müziği tanıyan Mikolaj adında bir Polonyalı ile arkadaş olan Karol, onun yardımı ile illegal yollardan kendi valizi içinde Polonya'ya geri döner. Yaşadıklarını bir türlü geride bırakamayan ve hala karısını seven Karol, eşi Dominique'den intikam almak için bir plan yapar. Dominique ile eşitlenebilmek için çeşitli işlere ve yasa dışı yollara başvuran ana karakter, para ve güç elde eder. Belli bir statüye ulaşınca da vasiyetinde mirasını eski karısına bırakarak ölüm ilanını yayınlatır. Dominique sahte cenaze töreni için Polonya'ya giriş yaptığında ise oynadığı belgelerle Dominique'i kendisini öldürmüş gibi gösterip hapse attırır. Ancak karısını hala seven Karol, Dominique'i bırakıp ülkeyi terk edemez. İki karakterin zıtlıklarını ve Karol'un eşitlenme çabasını ironik bir dille aktaran yönetmen “eşitlik nedir?” ve “eşitlik mümkün müdür?” gibi sorulara Beyaz filmi ile ışık tutmaktadır.

3.5.2.2. “Beyaz” Filmi Stil Hatları

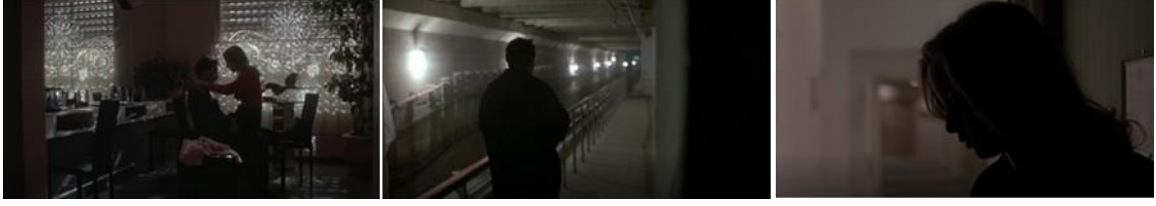
Mizansen, Sinematografi, Kurgu, Ses

3.5.2.2.1. Mizansen

Serinin ikinci filmi olan “Beyaz” filminde de Krzysztof Kieślowski, anlam yoğun sahneler için yine aydınlatmanın soyut bir türü olan “ışık ve gölge aydınlatması”nı kullanmaktadır. Özellikle ışığın arkadan alındığı çekimler, karakterleri silüetleştirirken mekânı ön plana çıkarmaktadır. Böylelikle karakterlerin mekânla kurdukları ilişkisi vurgulanmış olur.

Karol ve Dominique'in kuaförde karşılaştıkları sahnede, gün ışığını filtreleyerek iç mekâna girişini sağlayan panjurlar, ortamın loş ve romantik bir etkisini arttırmaktadırlar. Böylelikle ikilinin arasındaki dengeleri her an değişen, gerilim, eşitsizliğe dayalı sonlanmamış ilişki ortamının atmosferi ile desteklenir.

Karol'un tanımadığı bir adamı öldürmeyi planladığı bir diğer sahnede ışık kaynağının sayısı ve yerleştirilme biçimi, karakteri yönlendirmekle kalmaz aynı zamanda gerçekleşecek olayların gizemli ve korkutucu yanı hakkında seyirciye bilgi verir.



Şekil 87. “Beyaz” filminde ışık-gölge aydınlatması kullanımı-I

Karol’un bir adamın evini değerinden ucuza satın almaya çalıştığı sahnede de ışık gölge aydınlatması kullanılmaktadır. Adamın evinde geçen sahnede mekânın sadece karakterlerle ilişkili olan kısmının aydınlatılması söz konusudur. Işık kaynağının yönü ve şiddeti ile yabancı adamın yüzünün tamamen görüldüğü, Karol’un ise yüzünün belli bölümlerinin aydınlatıldığı sahne, ikilinin arasında geçen diyalogda gerçekleri saklayan tarafın Karol olduğuna dikkatleri çekmektedir.



Şekil 88. “Beyaz” filminde ışık-gölge aydınlatması kullanımı-II

Bir diğer sahne ise karakterin, başına gelenlerin ve eşitsizliğinin simgesi, “2 frank” madeni parandan kurtulmaya çalıştığı sahnedir. Gece bir köprü altında çekilen sahnede Karol ve söz konusu köprünün silüet haline getirilerek vurgulanması ile karakterin yine bir eşikte/geçişte, karar vermeye çalışması ilişkilidir. Zira medeni paradan kurtulamayan Karol bu sahnede intikam almaya karar verir. Işık-gölge aydınlatması ile öne çıkarılan köprü mekânı, anlamsal yönden karakter ile ilişkilendirilerek kullanılır.



Şekil 89. “Beyaz” filminde ışık-gölge aydınlatması kullanımı-III

Filmde sis, kar, bulut gibi “doğal unsurların kullanılması” ile görüntünün belirsiz hale getirilip soyutlandığı birçok sahnede, beyazın çeşitli tonlarını da içermektedir. Doğal unsurlar ile soyut imge oluşturmak, yakın çekimden ziyade “genel ve uzak” çekimlerle mümkündür. Böylelikle bu tür kullanımlar ile bütüncül bir dış mekân veya şehir imgesinin soyutlanması olanaklı hale gelir.



Şekil 90. “Beyaz” filminde doğal unsurların kullanımı

Diğer bir soyutlama yöntemi ise cam, pencere, ayna gibi yansıtıcı yüzeylerin sıklıkla kullanıldığı, “yapay unsurların kullanılması” ile görüntünün yansıtılarak veya üst üste bindirilerek manipüle edilmesidir. Bu tür bir soyutlama ise genellikle yakın çekimlerle kullanılır. Yapay öğeler ile iki boyutlu yüzeye indirgenen mekânsal derinlik, katmanlı bir gerçekliğe yol açar. Örneğin Karol’un Dominique ile konuştuğu sahnede telefon kulübesine yansıyan aydınlatma elemanları mekânın türü ile ilgili birli vermekteler. Filmde camın bir diğer işlevi ise Karol ile diğer karakterler veya nesneler arasında bir ayırıcı olarak kullanılmasıdır.



Şekil 91. “Beyaz” filminde yapay unsurların kullanımı-I

Karol’un Paris’te hayran kaldığı kadın büstü, Dominique’in bir gölgesi, yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. İlk karşılaşmalarında bir cam tarafından korunan büst ile Karol arasındaki mesafe; korunma-korunmama, güvende olma-olmama, ortada kalma-

erişilememe gibi mekânsal durumlarla vurgulanan, bir türlü eşitlenemeyen iki karakterin kontrastlığına göndermede bulunmaktadır.



Şekil 92. “Beyaz” filminde yapay unsurların kullanımı-II

Mizansen ile ilişkilendirilebilecek bir diğer teknik anlamsal “renk kullanımı”dır. Beyaz’da dikkat çeken renk düzeni, monokramatik ve zıt renklerin kullanımı ile elde edilir. Serinin diğer filmleri kadar yoğun olmasa da, belirli sahneler ve objelerle özdeşleştirilen beyaz rengin farklı kullanımları, bu filmde rengin çoklu anlamlarının keşfine olanak tanımaktadır.



Şekil 93. “Beyaz” filminde renk kullanımı

Filmin karakterlerinin uyumlu; sevgi, dostluk, aitik gibi hislerinin yoğun olduğu sahnelerde beyaz renk ve tonları kullanılırken karakterler arası zıtlıkların, gerilimin ve eşitsizliğin vurgulandığı sahnelerde yeşil ve kırmızı gibi kontrast renklerin yoğun olarak kullanıldığı görülmektedir. Sahne içlerinde ne kadar baskın olurlarsa olsunlar bir türlü eşit ton ve yoğunlukta kullanılmayan kırmızı ve yeşil rengin çeşitli tonları eşitliğin de binlerce tonu, dereceleri olduğuna yapılan bir vurgu niteliğindedir. Yönetmen “eşitlik mümkün

müdür?” sorusunu filmdeki pek çok ögeyle olduğu gibi renk kullanımı ile de tekrar etmektedir.



Şekil 94. “Beyaz” filminde kontrast renk kullanımı

3.5.2.2.2. Sinematografi

Filmin ilk saniyelerinden itibaren başta karısı olmak üzere kimse ile eşitlenmeyen Karol karakterinin içinde bulunduğu durum, hissettiği ezilmişlik, güçsüzlük ve korku gibi duygular “kamera konumu ve açıları” ile yansıtılmaktadır. Kamera, Karol’un Dominique, dava yargıcı ve Mikolaj gibi karakterler ile karşı karşıya geldiği birçok sahnede karakterin göz hizasından yükseğe konumlanarak üst aç çekimi gerçekleştirir. Böylelikle Karol’un eşitsizliğin dezavantajlı tarafı olduğu vurgulanır. Tersî şekilde Karol’un karşısındaki karakterin de alt aç ile olduğundan daha büyük ve güçlü yansıtıldığı görülmektedir.



Şekil 95. “Beyaz” filminde alt ve üst açılı çekimler-I

Filmin ilerleyen sekanslarında kameranın tersi yönde tavır takındığı ve açıların değiştiği sahneler de mevcuttur. Karol en iyi bildiği işi, kuaförlüğü yapmaya başladığında ya da zengin olup karşısındakinin patronu konumuna geçtiğinde, kamera onu alt açı ile çeker. Filmin sonunda Dominique ile eşitlendiğini düşündüğü sahnede ise iki karakter aynı konumdadır.



Şekil 96. “Beyaz” filminde alt ve üst açılı çekimler-II

Alt-üst açı çekimlerinin istisnaları mekânın vurgulandığı sahnelerde ortaya çıkmaktadır. Adliye binası gibi bazı mekânlarda heybeti arttırmak, güçlü, kudretli ve korkutucu bir etki vermek için kamera alt açı ile çekim yapmaktadır. Böylece mekânların dikey bağlamda biçimsel etkisi güçlenmektedir. Mekânın üst açıdan çekildiği sahneler ise bilgi verme, tanııtma amaçlı mekânın daha büyük bir kısmına odaklanan ve onu olduğundan daha küçük gösteren çekimleri içerirler. Bu sahnelerde mekâna ve karakterlere yapılan üst çekim, karakterlerin mekân içindeki konumlarının ve duygu durumlarının fark edilmesini kolaylaştırır. Alt ve üst açı çekimleri karakterlerin mekân içindeki iktidar, sahiplik, aitlik ve aidiyetsizlik gibi güç ilişkilerinin yansıtılmasının da yoludur.



Şekil 97. “Beyaz” filminde öznel kamera konumu ve açısı

Kameranın “konuya yaklaşım açısı” ise öznel bir tutum sergilemektedir. Açı-ters açı çekimlerinin neredeyse tamamını karakterlerin hemen arkasından, omuz hizasından gerçekleştiren kameranın konumu, olayları karakterlerin perspektifine yakın bir noktadan seyirciye sunmaktadır. Böylece yönetmen sahnelerde taraflı, öznel bir tavır takınır.



Şekil 98. “Beyaz” filminde kameranın konuya yaklaşımı

Filmde soyutluk faktörü olarak ele alınabilecek çekimin bir diğer unsuru “kamera hareketi”dir. Krzysztof Kieślowski’nin kamera kullanımının en dikkat çeken özelliği, sabit ve hareketli çekim tekniklerini oldukça doğal bir biçimde bir araya getirmesidir. Kamera kimi zaman sabit, kimi zaman hareketli bir hal alabilir. Ya da sabit bir noktadan çekim yaptıktan sonra karakter veya nesne ile hareketlenip yeniden bir noktaya sabitlenebilir. Bu tür çekimlerde kameranın ve öznenin hızına bağlı olarak soyutluk derecesinin arttığı görülmektedir.



Şekil 99. “Beyaz” filminde kamera hareketi

Filmde baskın olarak kullanılan “çekim ölçeği” de görüntüyü soyut hale getiren etkenlerdendir. Yönetmenin diğer filmlerinde de sıklıkla kullandığı “yakın ve aşırı yakın çekimler”, karakteri veya nesneyi bulunduğu bağlamdan çıkarıp vurgulamanın en etkili yollarındandır. Film içerisinde doğrudan anlamsal göndermede bulunulan bir durum veya anlamı doğrudan etkileyen bir nesnenin yakın ya da aşırı yakın çekimlerle sunulduğu görülmektedir.



Şekil 100. “Beyaz” filminde yakın plan kullanımı-I

Yönetmen filmde kimi zaman karakterlerin duygularını ön plana çıkarmak için onların yüzüne, ifadelerine zaman da eylemlerini ve bu eylemlerin ardındaki ifadeyi vurgulamak için vücudunun çeşitli kısımlarına yakın çekimler gerçekleştirmektedir. Karakterin kararsızlığı ve ne yapacağını bilmeyişi, mekân içinde gidip gelen adımlarının yakın çekimi ile intikam planındaki kararlılığı ise ellerinin plan düzleminde yaptığı hareketlerin yakın çekimi ile sunulur. Yani aynı teknikle birbirinden farklı durumlar vurgulanmaktadır.



Şekil 101. “Beyaz” filminde yakın plan kullanımı-II

“Görüntü derinliği ve odak türü”, görüntünün soyut ve somut niteliğini belirleyen bir diğer önemli faktördür. Çerçevenin belli bir bölümü dışında kalan alanın yumuşak

bırakıldığı “sığ/yüzeysel odak (shallow focus)” türü Beyaz filmde de sıkça kullanılmaktadır. Karakteri mekândan bu yumuşaklık oranında soyutlayan odak türünde, karaktere dair daha kişisel, mekâna dair ise daha genel ayrıntıları ön plana çıkarmaktadır.



Şekil 102. “Beyaz” filminde sığ/yüzeysel odak kullanımı

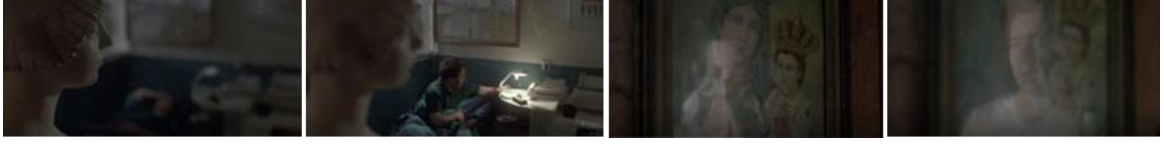
Kieślowski’nin sıklıkla kullandığı bir diğer tür “rack odak (rack focus)” olarak bilinen odak değiştirerek odaklama türüdür. Beyaz filmde Mavi filminden daha yoğun kullanılan bu teknik, eşit derecede önemli birbirinden farklı iki unsurun aynı sahnede vurgulanması amacını taşımaktadır. Tekniğin ilk kullanıldığı sahne, Karol’un mahkeme salonunda “eşitlik nerede?” sorusunu sorduğu anda içeri girmeye çalışan Julie’nin sahnesidir. Yönetmen burada tıpkı eylemleri ve kavramları bağladığı gibi, ana karakterleri de birbirine bağlar. Aslında filmlerin birbirinden ayrı zaman ve mekânlar yerine eş zamanlı olarak aynı mekânlarda kesişen olay örgüleri, hikâyeleri, kavramları ve en nihayetinde duyguları birbiri ile ilişkili hale getirmektedir.



Şekil 103. “Beyaz” filminde rack odaklama-I

Tekniğin kullanımını Karol’un Dominique’i düşündüğü sahnede ve intikam planını gözden geçirdiği sahnelerde de görmek mümkündür. İlk sahnede kamera odağını kadın büstünden ve Karol’a doğru çeker. Sahnenin devamında Dominique’i arayan karakterin aslında eski karısını düşündüğünü ve planından vazgeçmek için bir arayış içinde olduğunu anlarız. Planın gözden geçirildiği bir diğer sahne ise yaşlı adamdan evini satın alan Karol’un o evde uyandığı sahnedir. Kendi yansımasını dini bir resim yüzeyinde fark eden ana karakter

yaptığı şeyin etik olup olmadığını sorgulamakta ancak eşitlenme isteği bu sorgulamaya baskın gelmektedir.



Şekil 104. “Beyaz” filminde rack odaklama-II

Rack odaklama tekniğinin doğrudan mekân özelinde kullanıldığı durumlar, mekânı da bir karakter haline getirir. Örneğin tanımadığı bir adamı öldürmeye karar veren ana karakterin aldığı kararın korkutuculuğu, yabancı bir adamın silüeti ile değilde nerede sonlandığı belli olmayan gizemli bir mekanın ıssızlığı ile yansıtılır. Mekândan Karol’un silüetine çekilen kamera odağı, derinlik-yüzeysellik, ayrıntı-genellik gibi mekânsal kontrastlıkların ortaya çıkarılmasını sağlar.



Şekil 105. “Beyaz” filminde rack odaklama-III

Tekniğin kullanıldığı bir diğer sahne Karol ve Dominique’in eşitlendiğini düşündüğümüz, filmin son sahnesidir. Teknik ile Dominique ve parmaklıklar arasında bir odak değişimi gerçekleştirilir. Böylece Karol’un tamamlanan intikam planı ile kocasına yaşattıklarını yaşayan karakterin tutsaklığı vurgulanır. Filmin bu sahnesi, hiçbir zaman tam olarak eşit olunamayacağının da bir göstergesidir. Yönetmenin de bir röportajında “İnsanların eşit olmak istediklerini düşünmüyorum. Herkes biraz daha iyi olmak ister” der (Kieslowski, 1996). Karakterler sonunda ortak bir dil bulsalar bile tam anlamıyla eşit değildir. Sadece acılardan eşitlenmiş haldedirler (URL-91, 2022). Yani sahne Karol’un eşitlik arzusunun da tıpkı Julie’nin özgürlük isteği gibi bir idea, soyut bir kavram olduğunu vurgulamaktadır.



Şekil 106. “Beyaz” filminde rack odaklama-IV

Beyaz rengin en yoğun kullanıldığı Karol ve Dominiuqe’in nikâh hatırası belki de ikisinin belleğinde en eşit olduklarını düşündükleri an olarak karşımıza çıkar. Bu sahnede kullanılan beyaz ışık filtresi ile görüntünün aşamalı bir şekilde yumuşatıldığı odak türüne geçiş yapılır. Genelde çerçevenin hiçbir kısmının tamamen net bir alan oluşturmadığı, her bir öğenin “eşit” derecede baskın unsur olarak karşımıza çıktığı bu odak türü “soft/yumuşak odak” olarak bilinir. Sinemada rüya, hayal sekansları ya da zamanda geri dönüşlerde kullanılan teknik ile flulaştırılmış, gerçeküstü, soyut bir imge elde edilir. Filmle özdeşleştirilmiş bu sekans da Karol ve Dominique karakterlerinin sahnelerine geçişte, karakterler arası bir köprü/bağlayıcı olarak kullanılır.



Şekil 107. “Beyaz” filminde yumuşak odak kullanımı

Kieslowski’nin Beyaz filminde kullandığı çerçeveleme teknikleri serinin diğer filmleri ile benzerlik göstermektedir. “Figüratif çerçeveleme” tekniği ile yer yer “çerçeve içi çerçeve”leri birlikte kullanan yönetmen için çerçeve de bir anlam ögesidir. Çerçeveleme için doğal, yapay unsurlar veya mekânsal elemanlar kullanılmaktadır. Beyaz filminde çerçevenin; ayırıcı, birleştirici, vurgulayıcı veya yönlendirici birçok işlevi bulunmaktadır.



Şekil 108. “Beyaz” filminde çerçeveleme-I

Örneğin Karol’un düzenlediği sahte cenaze sahnesinde Karol ve cenazenin ağaç dalları ile iç içe çerçeveselenmesi hem karakterlere odaklanmayı hem de zaman ve mekânsal bağ kurarak çekimleri birleştirmeyi sağlar. Böylelikle benzer ya da aynı öğelerle çerçeveselenen farklı sahnelerin, kurguda birbiri ardına sıralanması ile mekânsal birlik hissini güçlendiği ve sahnelerin bütün olarak algılandığı görülmektedir.



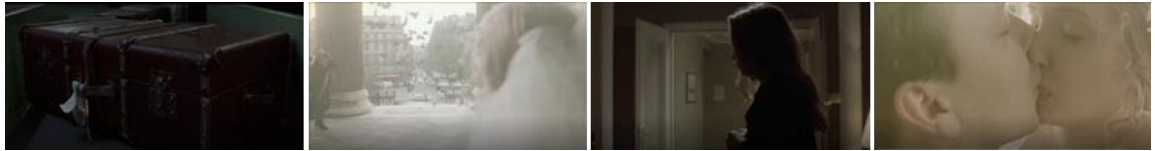
Şekil 109. “Beyaz” filminde çerçeveleme-II

Sinematografide “görüntü süresi” ise filmde anlam ve biçim bağını kurmaya yarayan bir diğer unsur olarak ele alınabilir. Beyaz filmi, 36 saniyelik valiz sahnesi ve 57 saniyelik Karol’un Adliye binasına geliş sahneleri ile açılır. Açılış sekansını takip eden mahkeme salonu sahnesi ve sonraki sahneler 30 saniyeyi geçmeyen kısa görüntülerdir. Görüntünün 30 saniyenin üstüne çıktığı sahneler; Karol’un Dominique ile telefonda konuştuğu, Polonya’ya gittiği, eline silah verildiği, Fransızca çalışırken büstü öptüğü ve Dominique’in kaldığı hapisaneyeye yürüdüğü sahnelerdir. Dominique’in en uzun sahnesi ise yaklaşık 60 saniye süren cenaze töreni sonrası otel odasına girdiği sahnedir. Filmin kapanış sekânsında da 38 saniyelik işaret dili sahnesi yer alır. Yani görüldüğü üzere filmde görüntü süresi değişken olmakla birlikte olayların önemine göre uzayıp kısalabilmektedir. Filmin genelinde ise görüntü süresinin yine bir dakikayı geçmediği görülmektedir.

3.5.2.2.3. Kurgu

Anlatısı doğrusal bir zaman çizgisinde ilerleyen Mavi'nin aksine Beyaz filminin anlatısı zamanda “ileriye gidişler” ve “geri dönüşler” ile oluşturulmuştur. Daha ilk saniyelerden bir bavulun bagaj bandında ilerlemesi ile açılan sahne, Karol'un adliye binasına girmeden yaptığı kararsız adımlar ile montajlanır. İlerleyen sekanslardan anlaşılacağı üzere bavulun ilerleyiş sahnesi anlatı zamanına göre, ileri bir sahnedir. Yönetmen adliye binasında geçen olayların sonucunu önden seyirciye sunarak etkiyi arttırmayı amaçlamıştır.

Mahkeme salonunda ise çiftin nikâh törenlerinin hatırlandığı sahne, karakterleri geçmişe götürür. Birbirinden farklı zaman dilimlerinde gerçekleşen olayların zaman akışını bozarak birbiri ardına seyirciye sunulması, uzamsal birlik ve bütünlüğün de kırılmasına yol açar. Yine de kısa vadede bozulan bu zaman-mekânsal birlik kurgudaki bu soyutlama yöntemi ile uzun vadede daha geniş bir anlamsal bağlamda yeniden sağlanmış olur. Yönetmenin yaptığı kronolojik olmayan bu sıçramalar, kilise, mahkeme salonu, adliye ve havaalanı gibi mekânların kronolojik bir eylemler dizisinin sonucunda birbirinin bir parçası haline getirir. Sadece neden-sonuç ilişkileri tersine çevrilmiştir. Bu hikâye özelinde havaalanında yaşanan olayların nedeni mahkeme salonu, mahkeme salonunda yaşanan olayların nedeni kilisede yaşanan olaylardır. Karol'un evlilik, boşanma ve yurduna dönüş eylemleri de birbiri sıkı sıkıya bağlı olduğundan karakterin belleği ile eylemlerin ve mekânların birbirini içerdiklerini söylemek mümkündür. Adliye'nin Karol'un evlenmesi ile bağlantılı kilise imgeleri ile dolu olması, bavulunda yaptığı dört saatlik yurda dönüş yolculuğunda da bu bavulu, kilise ve mahkeme salonunun imgeleri ile doldurur. Böylelikle sıralı eylemler ile birbirine bağlı mekânların bireylerin zihinleri ile birbirine taşınan imgeleri içerdiği görünür hale gelmektedir.

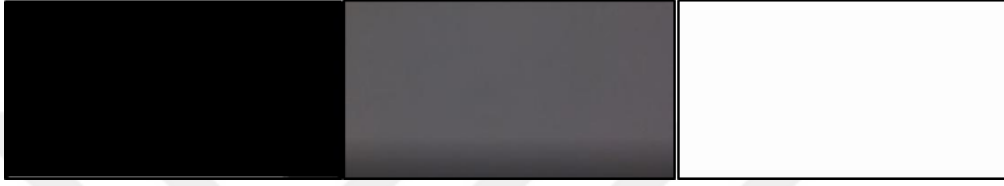


Şekil 110. “Beyaz” filminde kurguda ileri ve geri gidiş sahneleri

Esas gerçekleştiği zaman diliminden önce gösterilen bir diğer sahne ise Dominique'in cenaze töreni sonrasında otel odasına giriş yaptığı sahnedir. Bu sahnede önceden Karol'un

yaptığı planlar ile ilişkilendirilerek zamanda ileri bir gidiş olarak yansıtılmıştır. Dominique’in Polonya’da bir otel odasından içeriye girmesinin nedeni Karol’un intikam planı olarak karşımıza çıkar.

Kurguda görüntüler arası geçişler, kesme ile sağlanmaktadır. Bunun bir istisnası Karol ve Dominique’in otel sahnesinde yer alan “kararma ve açılma” geçiştir. Ancak bu sahnede siyahın beyaza dönmesi doğrudan gerçekleşmek yerine, tıpkı zorlukla sağlanan eşitlik ideası gibi, gri yüzeyler vasıtasıyla mümkün hale gelir.



Şekil 111. “Beyaz” filminde “kararma-açılma” ile görüntü geçişleri

3.5.2.2.4. Ses

Filmin ilk sahnesi, bir bavulun bagaj bandında ilerleyiş sesleri ile açılır. Bavulun seslerinin ardından görüntüsü ortaya çıkar. Yönetmen bu sahnede “görüntüden ayırdığı işitsel unsur” ile soyut bir giriş yapmaktadır. Karakterlerin anılarına geri dönüşler yapıldığı sahnelerde ise zihinsel ve fiziksel mekânda yer alan “seslerin birbirine karıştırılması” ile diegetik ve nondiegetik sınırların bulanıklaştırıldığı görülmektedir (05:17-05:37, 5. dakika).



Şekil 112. “Beyaz” filminde sesin diegetik-nondiegetik sınırlarının bulanıklaştırılması

Filmde ses kaynağının çerçeveden çıkarılmasına rağmen sesinin hala duyulduğu veya sesin kaynağı gösterilmeden önce sunulduğu birçok sahnede de bulunmaktadır (36:30-36:40, 36. dakika). Ayrıca Dominique’i hapse gönderen Karol’un saçlarını taradığı sahnenin devamında, kullanılan nondiegetik müzik ve zihinsel seslerin iç içe geçtiği gibi görüntülerde

sesten sonra gelmektedir (79. dakika). Kurguda kırılmalar ve “açılma-kararma” geçişleri de göz önüne alındığı takdirde sahnelerde soyutluğun birden fazla unsur ile sağlandığı görülmektedir.



Şekil 113. “Beyaz” filminde sesin diegetik-nondiegetik sınırlarının bulanıklaştırılması

Son sahnede ise karakterlerin birbirini anlamalarını güçleştiren ana dillerinden vazgeçtikleri iletişimin işaretlere, sesin ise görüntüye indirgendığı görülmektedir. Yönetmenin nondiegetik müzik kullanımını sürdürdüğü bu sahne, insani duyguların tıpkı işaretler gibi evrensel olduğu mesajı ile güçlenir. Karakterleri birleştiren şeyler de dil, din, ırk, millet, para, güç gibi unsurlar yerine duygulardır. Böylelikle son sahne eşitliğin olanaklılığı “hisler” düzeyine çekilir. Yani film sonunda eğer bir eşitlik mümkünse, Karol ve Dominique ancak/belki duygularından eşitlenebilmişlerdir.



Şekil 114. “Beyaz” filminde işitsel unsurun görsel unsura indirgenmesi

3.5.3. Üç Renk: Kırmızı

3.5.3.1. “Kırmızı” Filmi Anlatı Hatları

Karakterler, Olay Örgüsü, Zaman-Mekân, Anlatıcı, Bakış Açısı

İsviçre’in Cenevre kentinde modellik yaparak geçimini sağlayan üniversite öğrencisi Valentine genç, güzel ve enerjik bir kadındır. Uzak mesafede, sürekli telefonda konuştuğu, aşırı kontrolcü bir sevgilisi ve ailesel sorunları vardır. Bir gün arabasıyla bir köpeğe çarpar ve köpeğin sahibi olan emekli yargıç Joseph ile tanışır. Joseph kendini insanlardan ve dünyadan soyutlamış, yalnız ve yaşlı bir adamdır. Joseph’in kaybolan köpeğini umursamamasına sinirlenen genç kadın, köpeği bir veterinere götürür ve sahiplenir. Anlatının bir diğer aksını ise Valentine’in komşusu hukuk öğrencisi Auguste’un hayatı oluşturur. Auguste da köpeği ile birlikte yaşamakta ve sınavlara hazırlanmaktadır. Kendinden iki yaş büyük bir sevgilisi olan genç adamın yolları Valentine ile sürekli olarak kesişmektedir.

Joseph’in Rita isimli köpeğini sahiplenen Valentine, köpeğin eski sahibine kaçması ile Joseph ile yeniden karşılaşır. Bu karşılaşma sırasında eski yargıcın, komşularının telefon konuşmalarını dinlediğini öğrenen genç kız bu eylemi doğru bulmaz. Joseph ile tartışır, komşuları uyarmayı dener ve başarılı olamayınca Joseph’e acıdığını söyleyerek evini terk eder. Emekli yargıç ise bu durum karşısında kendini ihbar eder. Joseph ve komşularının davasının görüldüğü mahkemede, Auguste’un meteoroloji uzmanı sevgilisi yeni biriyle tanışır ve Auguste’un telefonlarını açmamaya başlar. Çaresiz kalan genç adam sevdiği kadının evine tırmanır ve onu kendisini aldatırken yakalar. Joseph’in davasını gazeteden öğrenen Valentine ise tekrar onu ziyaret eder. İkilinin zamanla paylaştıkları sırları ve duyguları onları birbirine bağlar. İlişkileri samimi bir kardeşlik ilişkisi haline gelir. Valentine bir defilesine davet ettiği Joseph’e hayatı hakkında sorular sorar. Öğreniriz ki Joseph gençken kendinden iki yaş büyük, sarışın bir kadına âşıktır. Sevgilisinin onu aldattığını öğrenir. Bununla başa çıkamaz. Sevgilisini uzun yolculuklar boyu takip etmesine rağmen ayrılırlar. Auguste’un başına gelen her olay zamanında Joseph’in başına gelmiştir. Auguste, Joseph’in bir yansıması gibidir. Joseph ve Auguste’u ayıran, başka kılan nedir? Salt zaman ve mekânsal farklılıklar başkalaştırabilir mi? Yoksa bizi değiştiren o zaman ve mekânın olanaklı kıldığı bağlar, bağlanabilme/sevebilme ihtimali midir? Bu soruların cevaplanmadan

bırakıldığı film, tam olarak o başkalaşım noktasında, Auguste ve Valentine’in tanıştığı gemi kazasında son bulur. Bu kazadan aynı zamanda serinin diğer ana karakterlerinin de sağ kurtulduğu ve üç filmin birbirine bağladığı görülmektedir.

3.5.3.2. “Kırmızı” Filmi Stil Hatları:

Mizansen, Sinematografi, Kurgu, Ses

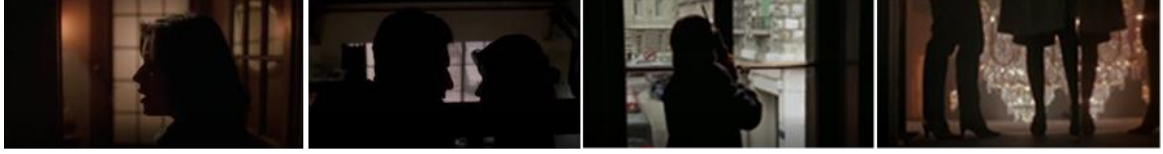
3.5.3.2.1. Mizansen

“Işık ve gölge aydınlatması”, yönetmenin diğer filmlerindeki gibi Kırmızı’da da sıklıkla tercih edilen bir soyutlama tekniğidir. Teknikte karakterin bir ifadesini, mekânla kurduğu bağı veya içinde bulunduğu durumu vurgulamak için konunun belli bölümleri aydınlatılıp geri kalan kısımlar karanlıkta bırakılmaktadır. Işık-gölge aydınlatması, sahnenin tamamının aydınlatıldığı çerçevelerden daha öznel ve dramatik sonuçlar ortaya koyarak imgenin somut gerçekliğini kırmaktadır.



Şekil 115. “Kırmızı” filminde ışık-gölge aydınlatması kullanımı

Kieslowski’nin bu teknik özelinde sıklıkla tercih ettiği kullanım biçimi ise ışık kaynağının arkadan alınarak karakterin, nesnenin veya mekânın silüet haline getirilmesidir. Silüetleştirilen öğenin konturlarına, aydınlık kalan alanın ise detaylarına dikkat çeken bu yöntem ile sahnenin etkisi arttırılmaktadır. Yöntem, kullanım biçimine göre; Valentine’in yargıcın evine ilk kez geldiği sahnede Valentine’in mekândaki yabancılığını vurgularken fotoğraf stüdyosunda, gerçekleştirilen eylemin mahremiyetine dikkat çeker. Kimi zaman dikkati dış mekâna yönlendirirken kimi zamanda iç mekânda yolunda gitmeyen bir eyleme dikkat çeker.



Şekil 116. “Kırmızı” filminde ışık-gölge aydınlatması kullanımı

Aydınlatma türünde ışığın konumu, yönü, rengi, şiddeti gibi birçok unsur sahnenin ve film mekânlarının; işlevini, biçimini ve anlamını değiştirmektedir. Örnek vermek gerekirse Joseph ve Valentine’in sohbet ettikleri sahnede aydınlatma konumu ve şiddeti, dikkati masanın etrafında, ana karakterlerde tutarken bu sohbeti mekânsal ayrıntılardan soyutlamaktadır. Işığın rengi ise dış mekândan gelen doğal ışık ile bir kontrast oluşturup Joseph’in evine daha sıcak, korunaklı ve güvenli bir atmosfer sağlamaktadır. Böylece aydınlatma ile bu sahnede ikili arasında samimi dostluk ilişkisinin kurulmaya başlandığının sinyalleri verilir.

Işık-gölge aydınlatmasının mekân özelinde kullanıldığı sahnelerde mekânın; iç-dış, alt-üst, sıcak-soğuk, doluluk-boşluk oranları veya renk, doku, biçim gibi farklı niteliklerinin vurgulandığı görülmektedir.

Joseph, evinden hayal kırıklığı içinde ayrılan Valentine’i evinin pencerelerinden izler. Bu sahnede Joseph’in evinin aydınlatması, karanlık dış mekân ile aydınlık iç mekânı birbirinden ayırarak Joseph ve Valentine’in kişiliklerindeki ayrılığı da vurgulamaktadır. Auguste’un sevgilisinin evine tırmandığı sahnede ise aydınlatma yöntemi, yapının katları arasındaki farka dikkat çekmektedir. Böylelikle Auguste’un gerçekleştirdiği eylem daha sıra dışı ve illegal bir hal alır.



Şekil 117. “Kırmızı” filminde ışık-gölge aydınlatması kullanımı-I

Karakterlerin birbirine yaklaştığı veya dostluk bağının kurulduğu sahnelerde yoğun gün ışığının kullanıldığı görülmektedir. Aydınlatmanın mekân özelinde kullanıldığı bir diğer sahne ise Auguste’un evinin kapısını, zifiri karanlıkta aydınlatan, belli belirsiz ışıktır.

Yönetmen mekânsal bir elemana yaptığı doğrudan bir aydınlatma ile çıkma ve gitme eyleminin gerçekleştirildiğini vurgulamaktadır. Auguste çıkıp gitmesine rağmen kapı aydınlatılmaya devam edilerek mekânda gerçekleştirilen son eyleme dikkat çekilmektedir.



Şekil 118. “Kırmızı” filminde ışık-gölge aydınlatması kullanımı-II

Auguste’un çıktığı gösterilmesine rağmen, bu tekniğin kullanıldığı, görüntünün hiç sunulmadığı sahneler de mevcuttur. Yönetmen filmde çoğu zaman, olayı veya karakterleri göstermeden, mekânsal bir eleman, bir nesne, ses veya renk gibi çeşitli unsurlarla sezinletmekte, gerçekleştiğini ima etmektedir.

Yönetmen filmde soyutlama yöntemi olarak nadiren sis, yağmur, su gibi “doğal öğeleri” ve sıkça ayna, cam, pencere veya tül gibi yansıtıcı ve geçirgen yüzeyleri, “yapay öğeleri” kullanmaktadır. Kırmızı filminde de dekorda, yönetmenin azımsanamayacak derecede ayna ve cam yüzey kullanımı mevcuttur.



Şekil 119. “Kırmızı” filminde doğal unsurların kullanımı-I

Filmde cam yüzeyler ayırma, birleştirme, vurgulama, çerçeveleme gibi pek çok amaçla kullanılabilir. İmgeyi soyutlaştırmada kimi zaman kamera konuya bir pencere veya camın arkasından yaklaşıp görüntüleri üst üste bindirirken kimi zaman da yüzeyin yansıtıcı özelliği kullanılarak görüntü çoğaltılmaktadır. Filmde camın bir diğer işlevi ise yüzey özelliklerine bağlı olarak görüntünün biçimsel olarak bozulması, manipüle edilmesidir.



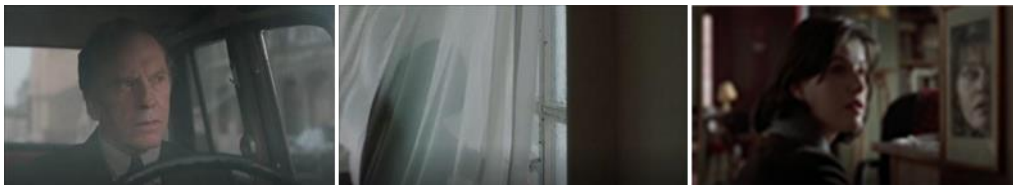
Şekil 120. “Kırmızı” filminde yapay unsurların kullanımı-I

Mekânlar ve imgeleri soyutlaştırmanın bir diğer yolu ise ayna kullanımıdır. Aynalar görüntüyü çoğaltıp yansıtarak imgeyi soyutlaştırır. Mekânın farklı düzlemlerini birleştirme veya farklı kutuplar arasında derinlik yanılsaması elde etme özellikleri de bulunmaktadır. Bu bağlamda yönetmen kimi zaman çerçevede ayna kullanırken kimi zaman da görüntünün kendisi yerine doğrudan aynadaki yansımasını çerçevelemeyi tercih etmektedir.



Şekil 121. “Kırmızı” filminde yapay unsurların kullanımı-II

Sadece cam, ayna gibi yüzeyler değil yansıtma, çoğaltma, değiştirme, filtreleme gibi özellikleri olan her eleman, dekorda soyutlamanın bir aracı haline gelebilir. Kimi zaman bir fotoğraf çerçevesi kimi zaman bir tül parçası ile biçimsel katman anlam katmanı ile ilişkilendirilebilir.



Şekil 122. “Kırmızı” filminde yapay unsurların kullanımı-III

Dekorda “nesne kullanımı”nın en yoğun olduğu, serinin son filmi Kırmızı’da bu nesnelerin yoğun simgesel ve anlamsal ilintileri ile hikâyeyi birbirine bağladıkları görülmektedir. Sıklıkla tekrar eden; telefonlar, arabalar, gazeteler, helikopter sesi, kulaklıklar, kablolar, köpekler, köpek figürleri, pantolon askısı, dolma kalem, kitaplar ve radyolar gibi birçok imge, hem yargıç Joseph ile Auguste’un hikâyesini hem de karakterlerin genel hikâyesini birbirine bağlamaktadır.



Şekil 123. “Kırmızı” filminde simgesel nesne kullanımı

Filmde “renk kullanımı” da yine bir soyutlama biçimi olarak karşımıza çıkar. Özellikle kırmızının birden fazla karakter, nesne veya durum ile ilişkilendirilmesi, rengin sadece kardeşlik ile değil, kardeşliğin de içerdiği sevgi, aşk, tutku, öfke, yalnızlık gibi birçok duygu ile ilişkili anlamsal katmanlarının da keşfine olanak tanır. Bu film ile kırmızı renginin derin, çok katmanlı birçok anlamı, tek bir yüzeyde görünür hale gelir.



Şekil 124. “Kırmızı” filminde renk kullanımı-I

Kırmızı rengin baskın simgesel kullanımının yanında kırmızı ışık veya araba farı gibi elemanlar da filtre görevi görerek imgeyi soyut hale getirmektedirler. Ayrıca bazı sahnelerde, karakterler arası zıtlıkların vurgusu ve dengeleyici unsur niteliğinde kontrast renk kullanımı da mevcuttur. Filmde renk kullanımının bir diğer işlevi ise bağlayıcılıktır. İhanete uğramasının ardından köpeğini terk etmeye çalışan Auguste’un içinde bulunduğu durum, acılarından kurtulabilmek için herkesten uzaklaşmaya çalışan Julie’nin duyguları ile aynıdır. Sahnede de baskın mavi renk kullanımı, Kırmızı filmini Mavi’ye bağlar. Bu durum

ile farklı filmler ve farklı karakterlerin aynı duyguda buluşabileceklerinin de bir mesajı verilmiş olur.



Şekil 125. “Kırmızı” filminde renk kullanımı-II

3.5.3.2.2. Sinematografi

Kırmızı filminde “kamera konumu ve açısı” değişim göstermektedir. Kamera, karakter veya durum odaklı konum alabilmektedir. Sabit kamera tekniğinin kullanıldığı çekimlerde sabit bir konum alırken, hareketli çekimlerde karakterlerin durumuna veya algısına göre konum değiştirebilmektedir. Örneğin yaralı köpeğin yakın plandan alt açı ile çerçevelenmesi onun acısının karşı tarafa geçmesini kolaylaştırır, özdeşleşim yeteneğini güçlendirir ve olayların seyrinde önemli bir rolü olduğunu gösterir. Joseph’in sahnelerinde ise onun konumuna ve bakış açısına yakın konumlanan kamera devreye Valentine girdiğinde yükselip alçalarak yeniden konumlanmaktadır.



Şekil 126. “Kırmızı” filminde kamera konumu

Genelde alt açı çekiminin kullanıldığı mekânların olduğundan büyük gözüktükleri, taban ve tavan düzlemleri arasında sürekliliğin sağlandığı ve içinde yer alan karakterlerin etkisini arttırdıkları görülmektedir.



Şekil 127. “Kırmızı” filminde öznel kamera kullanımı

Bir diğer değişken unsur ise “çekim ölçeği”dir. Filmde genel, orta ve yakın planlar kullanılmaktadır. Ancak yakın plan; karakterlerin duygu durumuna veya simgesel bir nesnenin anlamına dikkat çekmek için bu filmde de sıklıkla kullanılan bir soyutlama tekniği olarak karşımıza çıkar. Yakın plan karaktere, nesneye veya mekânın özel bir parçasına odaklanan, o parçaya dair detay ya da ayrıntı içeren çekim ölçekleridir.



Şekil 128. “Kırmızı” filminde yakın plan kullanımı

Alan derinliğinin nadiren kullanıldığı Kırmızı filminde, görüntü genelde bir karaktere veya dikkat çekilmek istenen bir alana odaklanarak oluşturulmuştur. “Sığ/yüzeysel odak (shallow focus)” olarak adlandırılan bu odak türünde odak bir nesne, karakter veya mekân olabildiği gibi arka, orta veya ön planlardan biri de olabilmektedir.



Şekil 129. “Kırmızı” filminde alan derinliği kullanımı

Bazen bir çerçeveleme yöntemi ile odak etkisi attırılmak istendiğinde çerçeve odak dışı bırakılarak dikkatin nesneye/karaktere verilmesi hedeflenebilmektedir.



Şekil 130. “Kırmızı” filminde sığ/yüzeysel odak kullanımı

Bu odak türlerinin yanında aslında filmde baskın odaklama eylemi “rack odaklama”dır. Bu yöntem aynı karede birbirinden farklı plan düzlemlerinde, farklı konumlarda veya farklı seviyelerde bulunan karakterlerin hikâyelerini birbirine bağlamak veya vurgulamak için filmde sıkça kullanılmaktadır.



Şekil 131. “Kırmızı” filminde rack odaklama-I

Genellikle Valentine ve Joseph’in kesişen ya da Valentine ve Auguste’un birbirine dolanıp duran ama kesişmeyen yolları bu odaklama ile vurgulanır. Aynı karede yer alan ana karakterler arasında odak değişimi yaparak onların bağlar ve bağlantılarının, şans, tesadüf ya da kader ilintilerinin sorgulanmasını sağlar.



Şekil 132. “Kırmızı” filminde rack odaklama-II

Rack odaklamanın mekânsal kullanım örneği ise Kieslowski ile sıra dışı bir hal alır. Hiç odaktan çıkarmadan iki düzlemde de aynı karakteri odaklayan yönetmen, geçişi mekânsal düzlemler arasında gerçekleştirmektedir. Joseph’in Valentine’e armut likörü sunduğu sahnede ilk odak, Joseph’in ayna yansıyan imgesi iken geçilen diğer odak, Joseph’in fiziksel imgesidir. Bu sahnede ayna ile kullanılan odaklama türü, hem karakterin hem de mekânın üç boyutluluğunu düzlem üzerinde arttırarak anlam ve biçimsel derinliğe kapı aralar. Karakterin yansıamalar ile çoğaltıldığı teknik doğrudan anlatı ile ilişkilidir.



Şekil 133. “Kırmızı” filminde rack odaklama-III

Yönetmenin tekniği bir sıra dışı kullanımı da, simgesel nesne ile kullanarak olayı göstermeden ima etmesidir. Valentine’in almak istediği cd’nin biraz önce satıldığı söylendikten sonra, boş cd kabı ile Auguste arasında yapılan odak değişimi, cd’yi kimin aldığının imasında bulunur. Olayı hiç görmememize rağmen öyle olduğunu biliriz. Çünkü Kieslowki, Auguste’un cd’yi satın alma sahnesini, cd kabı ve Auguste arasında yapılan rack odaklama tekniğine indirgemıştır. Göstermeden sezdirme/ima etme olarak ele alınabilecek bu tür geçişleri yönetmen filmde, farklı yöntemler ve soyutlama biçimleri ile sık sık tekrar etmektedir.



Şekil 134. “Kırmızı” filminde rack odaklama-IV

Yönetmenin Kırmızı filmi özelinde en belirginleştirdiği söylemsel unsurlardan biri de “kamera hareketleri”dir. Kameranın serinin diğer filmleri ile ortak tutumunun dışında farklı bir kullanım biçimine sahip olduğu görülmektedir. Film boyunca sabit ve hareketli çekimlerin bir amaç doğrultusunda sıklıkla aynı yörüngeyi izlediği kolayca fark edilmektedir.



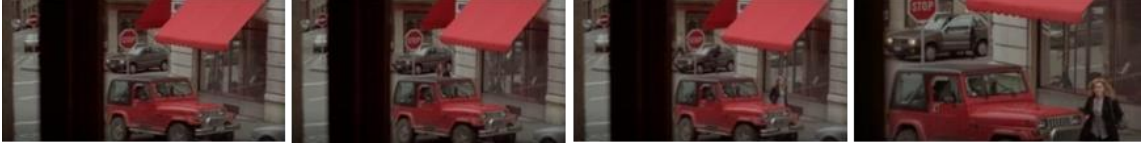
Şekil 135. “Kırmızı” filminde kamera hareketi-I

Kırmızı’da Kieślowski’nin kamerası, tıpkı odak değişiminde yapığı gibi, ana karakterleri birbirine bağlama amacı ile hareket eder. Özellikle Valentine ve Auguste’un birbirine dolanan ama kesişmeyen, kesişen ama birleşmeyen hikâyeleri bu yöntem sayesinde belirgin hale getirilir.



Şekil 136. “Kırmızı” filminde kamera hareketi-II

Kamera aynı sahne içerisinde ana karakterlerden birinin hikâyesinden diğerinin hikâyesine geçiş yapar. Bu geçiş, kimi zaman ana karakterin baktığı ya da geçtiği bir noktada beliren, diğer karakterin sabit kamera ile çekilmesiyle sağlanırken kimi zaman da karakterler arası ilişki hareketli kamera ile kurulur.



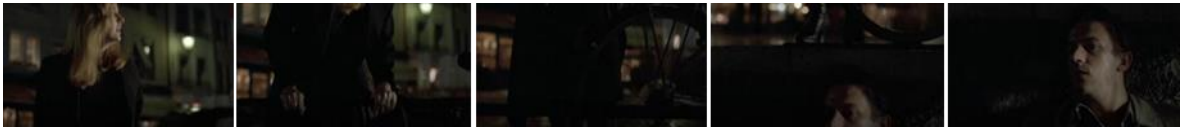
Şekil 137. “Kırmızı” filminde kamera hareketi-III

Bir yön/doğrultuda karakter ile ilerleyen kamera diğer karakterin sahneye girmesi ile yönünü değiştirebilir ya da bir konumda sabitlenebilir. Bu geçiş bağlantısının sağlanması için karakterlerin sahnede görünmesi de şart değildir. Karakteri simgeleyen herhangi bir nesne veya ses (örneğin bir araba veya telefon sesi) de bu geçişi sağlayabilir. Böylelikle kameranın bazen sadece sabit çerçevelemesi ile bazen de sağa-sola, ileri-geri, yukarı-aşağı veya dairesel biçimde yaptığı pek çok hareket ile karakterler bağlanmış olur.



Şekil 138. “Kırmızı” filminde kamera hareketi-IV

Karakter birleştirici kamera hareketinin bir diğer işlevi ise yine sezdirmedir. Yönetmenin “göstermeden sezdirme/ima etme” amacıyla da kullandığı teknikte karakterler veya eylemleri yerine geçiş yapılan unsur, karakterle özdeşleşen bir nesne veya sestir. Örneğin bowling sahnesinde kamera, Valentine’in sabit genel çekiminden bitmiş bir Malboro paketinin yakın çekimine geçer. Daha önce Auguste ile sıklıkla gördüğümüz sigara paketi bize sevgilisi ile onun da aynı zaman diliminde bowling oynamaya geldiğini söylemektedir.



Şekil 139. “Kırmızı” filminde kamera hareketi-V

Hareketli kameranın bakış, hareket ve zaman-mekânsal sürekliliği sağlayarak gerçekçiliği arttırdığı göz önüne alındığında bu yönteminin esasen sahnelere somutluk

niteliği kattığı düşünülebilir. Ancak yöntemi soyut olarak ele alabilmemizi sağlayan unsur yöntemin kullanım biçimi ve tekrarıdır.

Yönetmen bu tekniği o kadar çok kullanır ki neredeyse Valentine ve Auguste'un beraber yer aldığı her sahnede karşımıza çıkar. Bu da filmin başından beri-hatta diğer filmler boyunca- yapılan tesadüf, şans veya kader sorgulamasında yönetmenin kaderden yana takındığı tutumu açığa çıkarır. Kamera hareketinin ısrarlı tekrarı, bu bağlama yöntemini aşkın bir hale getirir. Böylelikle soyutluk ilk önce film bütünselliğinde daha sonra ise sahne özelinde yeniden kurulmuş olur.



Şekil 140. “Kırmızı” filminde hızlı kamera hareketi-I

Kamera kullanımının biçimi ise “farklılıklara ve kontrastlıklara” yaptığı vurgu ile soyut hale gelir. Birleştirilen veya bağlanan sahneler arası yönetsel zıtlıklar bulunur. Kamera; genel plandan yakın plana, alt açıdan üst açığa, dış mekândan iç mekâna, nesnel konumdan öznel konuma veya bunların tam tersi şekilde, çeşitli unsurlar arasında geçişler yapar.



Şekil 141. “Kırmızı” filminde kamera hareketi-VI

Örnek vermek gerekirse Valentine’in arabasından çıkıp evine yöneldiği sahnede, çalan telefon sesi ile kamera yükselerek Auguste’un evine doğru yönelir. Valentine’in dış mekânda, üst açıdan, genel çekimi ile Auguste’un iç mekânda çalan telefonunun yakın plan çekimi birbirine zıttır. Bu durum da kameranın ana karakterlerin zıtlıklarına vurgu yapan ironik tutumunu ortaya çıkarmaktadır. Kameranın farklı noktaları birleştiren bu sıra dışı işlevi ona gerçeküstü bir nitelik kazandırmaktadır.



Şekil 142. “Kırmızı” filminde hızlı kamera hareketi-II

Birbirinden farklı, zıt karakterler arasında da ortaya çıkabilen kardeşlik bağı ile bir ilişkisi olduğu düşünülen kamera hareketleri, Valentine ve Joseph’in sahnelerinde de kullanılmaktadır. Valentine’e elinden düşürdüğü kitabı anlatan eski yargıcın işaret ettiği noktalar arasında hızlı bir hareket gerçekleştiren kameranın ortaya çıkardığı görüntüler, birbirine kontrast nitelikler barındırır. Kitap düşmüştür ve açık kalan sayfadan soru çıkmıştır. Olayın ilginçliği kameranın aşırı alt-üst açıları, uzak-yakın çekimleri bağlayan hızlı hareketi ile abartılır. Sekans, anlamsal ve mekânsal derinliğin ve çok katmanlılığının deneysel sahneleri hale gelir. Böylelikle olayın aşkınsal sunumu, takınılan tavrı yine tesadüften “kadere” doğru çeker.

Serinin diğer filmleri gibi yoğun “çerçeveleme” eyleminin yer aldığı filmde, çerçevenin anlam taşıyan bir unsur olarak “figüratif” kullanımlarının ön plana çıktığı görülmektedir. Çerçeveleme çoğu zaman mekânsal unsurlar ile gerçekleştirilirken çekim ölçeği veya vurgulanan duruma bağlı olarak mekânsal çerçeveler odak içi veya odak dışı kalabilmektedir.



Şekil 143. “Kırmızı” filminde çerçeveleme-I

“Çerçeve içi çerçeveleme” yönteminin de kullanıldığı filmde çerçevenin bağlamına göre değişen; birleştirme, ayırma, vurgulama, odaklama, filtreleme, bozma gibi pek çok anlamı olduğu görülmektedir.



Şekil 144. “Kırmızı” filminde çerçeveleme-II

Çerçeveleme yönteminin ışık-gölge aydınlatması, cam/pencere yüzeylerinin kullanımı, yakın çekim ölçeği gibi pek çok farklı yöntem ile kullanılması imgenin soyutluk derecesinin artmasına neden olmaktadır. Hatta yer yer çerçevenin baskın hale gelerek çerçevesi olan unsurun önüne geçtiği de görülmektedir.



Şekil 145. “Kırmızı” filminde çerçeveleme-III

Kırmızı filminde anlam ve biçimsel bağ kuran bir diğer sinematografik unsur ise “görüntü süresi”nin özelleştirilmesi ile gerçekleştirilen soyutlama tekniğidir. Serinin diğer filmleri göz önüne alındığı takdirde filmde görüntü süresinin; (0-30) saniye, (30-60) saniye

ve (60-120) saniye arasında değişen sınıflandırma ile ele alınması mantıklı görünmektedir. Açılış sekansı, toplamda bir dakika süren birbirinden kısa görüntülerin hızlı bir montajından oluşmaktadır. Buna rağmen filmde serinin diğer filmlerinden farklı bir tutum izlendiği görülmektedir. Filme özgün karakterleri bağlayan takip çekimleri ve Valentine'in telefon konuşmaları bir dakikayı aşmaktadır. Sahnelerin tekrar eden yapısı göz önüne alındığı takdirde görüntü sürelerinin azımsanamayacak bölümünün 30 saniyeyi aştığı görülmektedir. Auguste ve Valentine'i bağlayan ilk takip çekimi 80 saniye sürerken Joseph ve Valentine'in ilk karşılaşma sahnesi yaklaşık 60 saniye kadar sürer. Filmin en uzun görüntüleme süresine sahip sahnesi, Valentine'in sevgilisi Michel ile telefonda konuştuğu, ilişkilerindeki kırılmaları ve kopuşu gösteren sahnedir. Bu sahne yaklaşık 120 saniye sürer. Üç ana karakterin hayatını değiştiren olayların telefon konuşmaları sebebiyle olması, görüntü sürelerinin tesadüf olmadığını göstermektedir.

Filmin geneline bakıldığında en uzun görüntü süresinin yaklaşık iki dakika olduğu, görüntü süresini belirleyen faktörün “özelleştirilmiş kamera hareketleri” ve “telefon konuşmaları” olduğu görülmektedir. Bu iki unsurun da filmin “kader” vurgusunu güçlendiren olaylar olduğu açıktır.

3.5.3.2.3. Kurgu

Filmin açılış sekansı zamanı, bilinmeyen bir dizi soyut görüntünün soyut çekim tekniği ile birleştirilmesiyle oluşturulmuştur. Kim tarafından gerçekleştirildiğini bilmediğimiz bir aramanın yakın planından, belirsiz mekânlara ve zamanlara bizi hızla götüren kamera, başladığı noktaya döndüğünde eylem sonlandırılır.



Şekil 146. “Kırmızı” filminin açılış sekansı

Böylesi soyut bir giriş, zaman ve mekânsal belirsizliklerin ilk halkası olarak seyirciye sunulmaktadır. Yine de film boyunca kurguda herhangi bir ileri ya da geri sıçrama gerçekleşmez. İsviçre'nin Cenevre kentinde belli bir zaman diliminde neden-sonuç ilişkileri, şans ve kader motifleri ile ilerleyen olay örgüsünün bir araya getirilmesi “düz kurgu” ile sağlanır.

Zamansal yanılsamalar anlatı ve stilin diğer unsurları ile desteklenmektedir. Emekli yargıç Joseph Kern ve hukuk öğrencisi Auguste'un birbirine dolanan, zaman ve mekânsal tekrarlardan oluşan yaşam öyküleri bizi geçmiş, gelecek ve şimdinin neliği hakkında düşündürür. Joseph'in geçmişini Auguste'un şimdinden eşzamanlı olarak okuma fırsatı sunan film, zamansal bir yanılsama yaratır. Böylelikle seyirci hiç geçmişe dönülmemesine rağmen geçmiş, ileri gidilmemesine rağmen gelecek hakkında bilgi sahibi olur.

Filmde kullanılan bir diğer kurgu ise “atlamalı” kurgudur. Gerçekleştiğini bildiğimiz çoğu şeyi-Joseph'in mahkeme salonunda yargılanması, Rita'nın yavrulaması, karakterlerin kazadan önceki yolculukları gibi- filmde görmeyiz. Bu da sahnelerin atlanarak zamanın sıkıştırıldığını göstermektedir.

3.5.3.2.4. Ses

Filmde; nondiegetik müzik, soyut ses, ses köprüsü kullanımı ve sesin nondiegetik-diegetik sınırıyla oynanması gibi işitsel soyutlama yöntemleri bulunmaktadır.

Açılış sekansında serinin tüm filmlerinde olduğu gibi ses görüntüden önce gelmektedir. Sahnenin açılışı telefon sesi ile yapılır, görüntü ondan sonra gelir. İlerleyen saniyelerde ise kameranın kabloyu takip edip mikro düzeyde içinde ilerlemesi ile ses üretilmiş, elektronik bir hal alır. Elektronik ses, kameranın dış mekânda ilerlemesi ile çevresel ses ile karışarak daha da soyut bir hal alır.

Yönetmenin yöntemlerinden biri film müzikleri ya da sesleri gibi nondiegetik ses kullanımı iken sıklıkla kullanılan bir diğer yöntem ise diyalogun ya da sesin görüntü ile bağının koparılaraq nondiegetik hale getirildiği soyutlama biçimidir. Film boyu ara ara duyulan helikopter sesi (22:52-53:50 gibi), bale merkezindeki konuşmaların çoğu (05:37) ve film müziği gibi işitsel öğeler kaynağını görmediğimiz nondiegetik seslerdir. Ancak bazı durumlarda yönetmen bu “nondiegetik sesleri bağlaştırmak” ya da “diegetik sesleri görsel kaynağından ayırarak” diegetik-nondiegetik sınırıyla oynar.

Örneğin 7. dakikada karakter arabada iken devreye giren film müziği nondiegetik bir sestir. Ancak film boyu kaynağını görmediğimiz müzik, 8:30 dolaylarında bozulan sesle ilişkilendirilerek arabadaki radyo kaynağı ile bağlamlaştırılır. Ya da diğer sahnelerde sıklıkla telefon sesi duyulduktan sonra kamera telefona yönelerek onu sesle ilişkilendirir. Bu kullanımlar, sesin diegetik hale getirilmesinin örnekleridir.



Şekil 147. “Kırmızı” filminde sesin diegetik hale getirilmesi

Sesin nondiegetik hale getirildiği sahneler de mevcuttur. 3. dakikada telefon ile konuşan Valentine’in görüntüsü kadrardan çıkarılır ve kamera pencereye ve dış mekâna yönelir. Görüntü Auguste’a odaklanmışken Valentine’in sesi hala duyulmaktadır.

Bir diğer örnek ise sesin kurguda bir bağlayıcı olarak, ses köprüsü olarak kullanılmasıdır. Bu yöntemde sonradan gelen sahneye ait sesler önceki sahnenin bitişinde veya önceki sahnenin sesleri sonraki sahnenin başlangıcında “asenkron” olarak yer alır. Örneğin Valentine’in telefonla konuştuğu sahnenin sonunda bir sonraki sahnede yer alan dış mekâna dair sesler, çocuk kahkahaları duyulmaktadır. Bu yöntem de “sesin diegetik-nondiegetik sınırı ile oynayan” bir soyutlama yöntemi olarak ele alınabilir.



Şekil 148. “Kırmızı” filminde sesin diegetik-nondiegetik sınırının bulanıklaştırılması-I

Ana karakterlerin üçünün de aynı anda aynı mekânda yer aldığı tek sahne ise yine “işitsel” unsurlardan yararlanılarak çekilmiştir. Joseph’in yanında Valentine bulunduğu

sırada dinlediği komşularından “Özel Meteoroloji Servisi”, Auguste’un sevgilisidir. Joseph’in sesi açmasıyla Auguste ve sevgilisinin konuşmaları ikili için duyulur hale gelir. Mekânda Joseph ve Valentine’in fiziksel varlıkları Auguste’un ise işitsel varlığı aynı anda bulunmaktadır (34. dakika).



Şekil 149. “Kırmızı” filminde sesin diegetik-nondiegetik sınırının bulanıklaştırılması-II

Kieslowski Kırmızı filminin son sahnesinde görsel ve işitsel anlamda oldukça soyut bir zirveye çıkar. Film boyu çeşitli sahnelerde duyulan ancak hiçbir yerde gösterilmeyen helikopter sesi, filmin sonunda Joseph’in televizyondan izlediği kaza görüntüleri ile bağlamlaştırılır. Böylelikle filmde duyulan tüm helikopter seslerinin, kazada kurtarma çalışmalarında yer alan helikoptere ait olduğu düşüncesi yansıtılır. Joseph’in kırılmış penceresinden yansıyan yüzü ile tekrar nondiegetik hale getirilen helikopter sesi, Joseph ve Valentine’in görsellerini birbirine bağlar.



Şekil 150. “Kırmızı” filminde sesin diegetik hale getirilmesi

Son sahne, Joseph ve Valentine’in birbirinden oldukça farklı karakterler olmalarına rağmen kurdukları, her zaman içimizde bir yerde gün yüzüne çıkmayı bekleyen bağın bir göstergesidir. Birbirleri ile paylaşarak birbirlerinin hayatına dokunarak sevgi ile kurdukları kardeşlik bağının göstergesidir ve bazen de her şeyin bir zaman meselesi olduğunun...

4. İRDELEME

Çalışmanın BULGULAR başlığı altında yapılan analizler sonrasında, “Üç Renk” serisinin üç filminde de ortak olarak kullanılan soyutlama yöntemlerinin ortaya konulmasından önce Krzysztof Kieślowski’nin üçlemesindeki filmlere tek tek değinmekte yarar görülmektedir.

Bu bağlamda, ilerleyen bölümde; öncelikle “Üç Renk: Mavi (1993)”, “Üç Renk: Beyaz (1994)” ve “Üç Renk: Kırmızı (1994)” filmlerinde kullanılan “soyutlama biçimleri” ve sonrasında filmlerde kullanılan “soyut mekân üretimleri ve türleri” irdelenmektedir.

“Üç Renk: Mavi” filminde yoğun olarak kullanılan “soyutlama”; mavi renk ve nondiegetik film müziğinin yoğun kullanımı, yakın-aşırı yakın çekim ölçeği, özelleştirilmiş takip çekimi, yumuşak ve sık odak kullanımı, görüntü süresi ve düz kurgu gibi teknikler ile oluşturulmuştur. Filmde ana karakter Julie’nin geçmiş bağlarından ve acılarından kurtulmakta gördüğü “özgürlük” ideali, ona göre belleğinden kaçması ve çevreden kendini izole etmesi ile mümkün görünmektedir. Yönetmen bu nedenle yakın ve aşırı yakın çekim ölçekleri, taraflı kamera açıları, yüzeysel odak kullanımı, hızlandırılmış kamera hareketi ve kısa görüntü süresi gibi teknikleri kullanarak filmi Julie’nin bilinç veya bilincine yakın bir noktadan çeker. Teknikler karakterin, bulunduğu mekândan soyutlandığı, çevresiyle ilgilenmediği, travma sonrası bozulmuş gerçeklik algısını destekleyerek film mekânlarının da algısını değiştirir. Filmde Julie’nin fiziksel olarak içinde yaşadığı mekânlar ve zihinsel/ruhsal olarak içinde yaşadığı mekânlar bir savaş halindedir. Israrla belleğini ve geçmişini reddeden Julie’nin tutumu ile yönetmenin düz kurgu kullanımında ısrarı da özdeştir. Geçmişe dönüş ve ileriye gidişlerin yer almadığı düz kurgu tekniği ile film de tıpkı Julie gibi “an”a tutunmaya çalışmaktadır.

Filmde mavi renk ve müziğin, Julie’nin belleğini, kocası ve kızı ile olan bağlarını temsil eden unsurlar olduğu görülmektedir. Ana karakter ne kadar kaçmaya çalışsa da belleğinden, anılarından kaçamaz. Bu nedenle sıklıkla görülen mavi ışıklar ve müzik sesinin karakteri zihnine, zihinsel mekânlarına çekerek andan kopardığı tespit edilmiştir. Julie’nin belleği ile özdeşleşen sahnelerin yoğun müzik ve renk içeren, genelde yumuşak odak türünün kullanıldığı, diğerlerinden daha uzun (30 ile 60 saniye aralığında) görüntülerden oluştuğu görülmektedir. Böylelikle bu tekniklerin beraber kullanımı hali hazırda bozulmuş olan gerçeklik algısını iyice kırarak gerçeküstü sahneler ve mekânlar elde edilmesine neden

olmaktadır. Bu sahnelerin görece daha uzun olmalarının sebebi ise Julie'nin geçmişinden kaçmaya çalıştıkça ona doğru çekilmesidir. Bu nedenle “Mavi” filminde film müziği ve mavi rengine indirgenmiş düşsel ve düşünsel soyut mekân anlayışı hâkimdir. Algısal olarak çarpıtılan, kamera ile virtüel hale getirilen mevcut mekânlara karakterin belleği sayesinde eklemlenen düşsel/düşünsel mekânlar sadece Julie'nin içine girebildiği soyut mekânlardır. Julie ancak bu soyut mekândaki varlığını, acılarını kabullenebildiğinde gerçek özgürlük ile tanışır. Hala acı veren özgürlük ile...

“Üç Renk: Mavi” filmi “sinemada soyut mekân üretimleri” bağlamında ele alındığında ise mekânın mimari olarak üretimi aşamasında; “mevcut mekânın kullanıldığı” ve “mevcut mekânın kurgulanarak kullanıldığı” görülmektedir. Bu mekânlar sinemasal olarak kameranın filtresinden geçerek virtüelleşmekte, farklı soyut mekân türlerini ortaya çıkarmaktadırlar. Bu bağlamda filmde ortaya çıkan soyut mekân türleri; düşsel/düşünsel mekânlar, yalın mekânlar ve virtüel mekânlardır.

Mimari olarak mevcut mekânın kullanıldığı veya kurgulandığı sahnelerde yönetmen mekânın somut gerçekliğini kırmak için “yakın planlar, yüzeysel odak türü ve kameranın özneye aynı anda hareket ettirilmesi” gibi sinemasal teknikler ile mekânı çarpıtır, bozar, manipüle eder ve en nihayetinde de “virtüel” hale getirir. Böylelikle mekânın; belirsizleştirilmiş genel niteliklerinin ya da parçalanmış özel niteliklerinin vurgulandığı bir soyutluk içerdiği görülmektedir.

Filmde bir diğer soyut mekân örneği olan “yalın mekân”lar ise; mevcut mekânın kurgulanması aşamasında mekânın biçimsel olarak indirgenmesi ve fazlalıklardan gereksiz detaylardan arındırılması ile ortaya çıkmaktadırlar. Filmde mekânın mimari olarak kurgulanması aşaması, genelde bu yalınlaştırma işlemini içerse de ana karakterin, ailesi ile yaşadığı evi boşaltıp başka bir yere taşındığı sahneler “yalın mekân” kullanımının daha belirgin örneklerini sunmaktadır. Karakterin geçmişine dair her türlü yaşanmışlıktan arındırmaya çalıştığı mekânlar, film kurgusunda özellikle önemli bir yere sahip “lamba, piyano...” gibi güçlü anlamsal bağları olan nesneleri içerirler. Sinemasal aşamada ise kamera odağı, diğer dikkat dağıtıcı unsurlardan bu nesnelere çekilerek soyutlama eylemi desteklenir.

Filmde esas öne çıkan soyut mekân türü ise “düşsel/düşünsel mekân”lardır. Mevcut mekânın kullanılması veya kurgulanması sonrası sinemasal üretim aşamasında; “film müziği, mavi renk ve ışık filtresi” gibi unsurların yoğun olarak kullanılmasıyla ortaya çıkarılan mekânlar düşsel/düşünsel mekânlardır. Bu mekânlar karakteri andan koparan, her

nerede olursa olsun, onu başka bir mekâna, belleğine sürükleyen, sinemasal tekniklerle gerçeküstü bir nitelik kazanmış mekânlardır. Yönetmenin düz kurguda ısrarı ve bu mekânlara bağlı olarak uzayan görüntü süresi, düşsel/düşünsel mekânları filmin diğer mekânlarına baskın hale getirir.

“Üç Renk: Beyaz” filminde “soyutlama”; alt ve üst açılı çekimler, yumuşak odak, kurguda ileri ve geri gidişler, diegetik-nondiegetik sınırının bulanıklaştırılması gibi teknikler ile sağlanmaktadır. Filmde Karol’un para ve güç kazanmakta gördüğü “eşitlik” ideali ve film boyu kimseyle bir türlü eşitlenememesi, alt ve üst açılı çekimlerin sembolik kullanımı ile kendini göstermektedir. Karakterlerin birbirinden farklı açılardan çekildiği sahneler, onların birbirleriyle ve mekânla kurdukları iktidar, güç ilişkilerinin de bir göstergesi haline gelmekte, anlama bağlı biçimsel manipülasyonlara da neden olmaktadır. Karakterin içinde bulunduğu ruh halini yansıtmaya çalışan kamera mekânların fiziksel gerçekliğinden uzaklaşarak onları algısal bağlama çeker ve değiştirir. Bu da filmde yer alan mekânların gerçekçiliğinin ve somutluğunun sorgulanmasına yol açar.

Kurguda ileri-geri gidişler film bütününde neden-sonuç örgüsünün kurulmasına, mekânsal bütünlüğün ise sahne özelinde bozulmasına yol açmaktadır. Kurgusal soyutlamalar ile mekânların zamansal bağlamda kırılıp montajlanmaları, onları anlamsal bağlamda ilişkili hale getirmektedir. Karol eşitliğin olmadığını düşündüğü bir anda mahkeme salonunda, karısı Dominique ile en eşit olduğunu düşündüğü anı, düğünlerini hatırlamaktadır. Nondiegetik ve diegetik sınırının bulanıklaştırıldığı bu sahneler ise mekânı belli olmayan ya da farklı mekânlara ait sesleri birbirine karıştırarak, mekânın işitsel gerçekliğini bozmakta, soyutluğu arttırmaktadır.

Karol’un karısı ile eşit olduğunu düşündüğü düğün anısı sık sık tekrar eden bir geri dönüş sahnesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu sahnede; beyaz ışık filtresinin kullanılması sonucu görüntünün yumuşak ve keskin olmayan yapısı, zihinsel ve fiziksel seslerin iç içe geçirilerek işitsel sınırlarla oynanması bu geri dönüş sahnesine gerçeküstü bir imaj kazandırmaktadır. Tam bu noktada teknikler ile filmde, eşitliğin nasıl ütöpik bir olanaklılığa sahip olduğu vurgusu yapılmaktadır. Karol’un Dominique ile eşit olduğunu düşündüğü tek an, zihinsel bir zaman ve mekân üzerine kurulu geriye dönüş sahnesi, filmin en soyut ve gerçeküstü sahnesidir. Bu sahne ise tıpkı Julie’nin mekânı gibi Karol’un belleğine temellenen fiziksel bir gerçekliği olmayan düşsel/düşünsel soyut bir mekân üzerine kuruludur. Serinin iki filminde de özgürlük ve eşitlik gibi kavramlar düşsel mekânlar/düşsel sahneler üzerine kurulmuş, kavramların ütöpik bir gerçekliğe sahip olduğu ima edilmiştir.

Karol intikamıyla eşitleneceğini düşünse de asla tam olarak Dominique ile eşitlenemez hatta iki karakter konumca daha da eşitlikten uzaklaşır. İki karakteri birbirine ve eşitliğe yakınlaştıran intikam değil duygularıdır. Filmin mesajı eşitliğin olanaklılığını duygular seviyesine, insanların ancak/belki duyguları yönünden eşitlenebileceği fikrine çeker.

“Üç Renk: Beyaz” filmi, “sinemada soyut mekân üretimleri” bağlamında ele alındığında ise mimari mekân üretimi aşamasında; mevcut mekânların kullanıldığını ve mevcut mekânların kurgulanarak kullanıldığını görmekteyiz. Görece somut nitelikleri ile öne çıkan bu mekânlar sinemasal üretim aşamasında çeşitli teknikler ile soyut hale getirilmekte, bu bağlamda filmde; virtüel, kartezyen, ve düşsel/düşünsel mekânlar ortaya çıkmaktadır.

Virtüel mekânlar, “kamera konumu, alt-üst açılarının yoğun kullanımı, yakın plan” ve mekânsal derinliğin çarpıtıldığı “rack odaklama” gibi teknikler ile mekânın biçimsel olarak çarpıtıldığı, manipüle edildiği, böylelikle belli bir duygu veya anlamla yüklendiği mekân türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu teknikler ile mekânlar; güç, iktidar, aidiyet, sahiplik gibi eşitlik ile ilişkili kavramların sorgulanmasının bir aracı haline gelmektedirler.

Filmin çok kısa bir anında görülen soyut mekân türü ise kartezyen mekândır. Karol’un intikam planları yaptığı dönemde zengin olmak için satın aldığı ve almayı düşündüğü ev ve arsalar, plan düzleminde yakın çekim ile seyirciye sunulmaktadır. Böylelikle ana karakterin bakış açısı ile herhangi bir yaşam veya yaşanmışlık barındırmayan, metalaşmış, çizgiselliğine indirgenmiş, kartezyen bir mekân anlayışı “plan” olarak karşımıza çıkmaktadır.

Filmde ortaya çıkarılan bir diğer soyut mekân ise düşsel/düşünsel mekânlardır. Kurguda ileri gidiş ve geri dönüş sahneleri bu mekânların belirgin örneklerini sunmaktadır. İlk örnekte, kurguda “geri dönüş” ile kronolojik dizimselliği parçalanan mekân, “beyaz ışık filtesi ve işitsel soyutlama” teknikleri ile belleksel hale getirilmekte, Karol ve Dominique’in evlendikleri mekâna anısal ve gerçeküstü bir nitelik kazandırmaktadır. Bir diğer örnek ise Dominique’in otel odasına giriş sahnesinde “silüetleştirme ve yakın plan” ile kurguda “ileri gidiş” tekniğinin aynı anda kullanılması, böylelikle anlatının ve mekânın zamansal formunun bozularak aşkın hale getirilmesi ile karşımıza çıkar.

“Üç Renk: Kırmızı” filminde kullanılan “soyutlama”; özelleştirilmiş kamera hareketi, rack odak, yoğun yansıtıcı yüzey kullanımı, yoğun renk ve simgesel nesne kullanımı, diegetik-nondiegetik ayrımı ile oynanması, yöntemlerin ve unsurların tekrarı, özelleştirilmiş görüntü süresi gibi teknikler ile elde edilmiştir.

Filmde birbirinden farklı karakterlere sahip olan Valentine ve Joseph diğer karakterlerin aksine bir arayış içerisinde değillerdir. Ancak filmin duygusu “kardeşlik” iki karakterin kader ile kesişen yollarında ortaya çıkar. Yoğun simgesel nesne ve yansıtıcı yüzey kullanımı ile Auguste ve Joseph arasında vurgulanan birbirinin yansıması olma durumu da bunun bir göstergesidir. Yoğun simgesel nesne kullanımı mekânsal detayları arttıran bir unsurken yoğun yansıtıcı yüzey kullanımı mekânsal derinlik ve yansılama etkisi ortaya çıkarır. Mekânsal soyutluk mizansende ve sinematografide kullanılan unsurlar ile sağlanır.

Filmde karakterleri bağlayan özelleştirilmiş takip çekimleri, rack odaklama, yoğun simgesel nesne kullanımı ve nondiegetik ses kullanımı gibi yöntemler karakterleri birbirine bağlayan ve olayları göstermeden “ima eden/sezdiren” esas unsurlardır. Bu tekniklerin film boyunca tekrar etmesi ve birbirine kontrast sahneler arasında abartılı geçişler içermeleri, filmin “kader” motifini güçlendirmektedir. Görüntü süresinin ise kamera hareketleri ve telefon konuşmaları gibi olayların bir tesadüften fazlası olduğunu ima eden sahnelerde daha uzun olduğu tespit edilmiştir. Yönetmenin kontrast yöntemler kullanması, tarafların zıtlıklarına yapılan bir vurgu niteliği taşımakla birlikte kardeşliğin taraflar arasında bir benzerlik ya da eşitlik ummadan, her an ortaya çıkabilecek bir duygu olduğunu da göstermektedir. Bu yöntemlerin tekrarı ise ana karakterlerin yollarının kesişmesinin ve birbirleriyle bağlarının “kader” ile ilişkili olduğunu vurgulamaktadır. Anlatısal gerçekliği aşkınlılaştıran bu yöntemler mekânsal gerçekliğin de anlatı düzeyinde sorgulanmasına neden olur.

Joseph ve Valentine oldukça farklı karakterler olmalarına rağmen kardeşlik duygusunda birleşirler. Yönetmenin sıklıkla inandığını dile getirdiği “kardeşlik” sağlanması gereken bir şart veya koşul olmak yerine içimizde, her an dışarı çıkmayı bekleyen doğal bir duygudur. Yani film bu nedenle bu tekniklerle kardeşliğin olanaklılığını sorgulamak yerine onun kendiliğindenliğine ışık tutmayı amaçlamıştır.

“Üç Renk: Kırmızı” filmi “sinemada soyut mekân üretimleri” bağlamında ele alındığında ise mekânın mimari üretim aşamasının; mevcut mekânın kullanılması, mevcut mekânın kurgulanması ve mekânın sanal olarak kurgulanması ile gerçekleştirildiği gözlemlenmektedir. Bu üç durumda da mekân sinemasal teknikler ile manipüle edilerek yeniden üretilmekte, soyut hale getirilmektedir. Filmde kullanılan soyut mekân türleri; virtüel ve hibrit/melez virtüel mekânlardır.

Mekânın sanal olarak kurgulandığı filmin açılış sahnesi “yakın plan, hızlı kamera hareketi ve soyut işitsel unsur kullanımı” gibi teknikler ile zamanı belirsiz birbirinden farklı soyut mekânların sıralı bir kolajı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Mevcut mekânın kullanıldığı ve mevcut mekânın kurgulanarak kullanıldığı diğer sahnelerde ise “kameranın özelleştirilmiş hareketleri, rack odaklama, ışık-gölge aydınlatması ve simgesel nesne kullanımı” gibi teknikler ile gerçekleşen olayların çoğunun gösterilmeden “ima” edildiği, olaydan/eylemden soyutlanmış bir mekân anlayışı mevcuttur. Bu teknikler ile şans, tesadüf ve kader gibi kavramların sorgulandığı mekânların gerçeküstü, muğlak bir nitelik kazandığı, virtüelleştiği söylenebilir. Auguste ve Joseph’in oldukça fazla ortak noktası bulunan, birbirinin yansıması niteliğindeki hikayeleri, esasında oldukça somut olan film mekânlarına, aşkınlık niteliği kazandırarak onları “virtüel” hale getirmiştir. Filmde mekânın bir diğer soyutluk niteliği ise işitsel bağlamda seyirciye sunulmaktadır. Joseph’in evi, aslında komşularının işitsele indirgenen mekânsal imgeleri ile doludur. Auguste ve Valentine’in müzik dinlemek için gittikleri mekân da Joseph’in evi gibi birbirinden farklı karakterde insanların ve seslerin eşzamanlı olarak içerildiği soyut bir “virtüel” mekândır. Bu bağlamda filmde mekânlar, mekânın çeşitli dijital unsurları ile fizikselliğinin iç içe geçerek oluşturduğu “hibrit/melez” virtüel mekân örnekleridir.

Filmleri bağlayan sadece ortak sahneler, karakterler veya mekânlar, başlangıç ve bitiş modelleri değildir. Karakterler de birbirleriyle benzerlikler göstermektedirler. Kocasını ve kızını kaybederek geçmişinden kaçmaya çalışan Julie’nin izolasyon arayışı, Joseph’in yalnızlığıyla, Auguste’un köpeğini terk etme çabalarıyla benzerlikler gösterir. Üç filmde de Julie, Karol, Joseph ve Auguste gibi ana karakterler aldatılmalarına rağmen sevmeyi bırakamayan karakterlerdir, uzun zaman kurdukları bağların acısını çekmelerine rağmen sonunda yeniden bağlanır, yeniden severler. Yönetmen özgürlük ve eşitlik gibi kavramların mutlak suretle sağlanabileceğine inanmamaktadır. Toplumdan izole bir özgürlük ideali nasıl mümkün değilse, mutlak bir eşitlik de söz konusu değildir. Oysa kardeşlik hep içimizde bir yerde her an ortaya çıkabilecek bir duygudur.

Filmlerde oldukça bireysel konulardan ve bireyden yola çıkarak genele ulaşmayı amaçlayan Kieslowski duyguların evrenselliği ve birleştirici gücü üzerinde durmaktadır. Bunu da filmin bağlamına ve özlerine uygun olarak kamera ile yeniden biçimlendirdiği mekânlar üzerinden gerçekleştirmektedir. Serinin filmlerinde kullanılan; düşsel/düşünsel ve virtüel mekânlar soyut mekânlar olarak karşımıza çıkar. Kieslowski’nin kamerası mekânların gerçekliğini filmin ve karakterlerin gerçekliği yönünde kırmaktadır.

Görölmektedir ki yönetmen, her filmin birbirinden farklı özleri olsa da onları ortak bir biçim dili içinde birleştirmiş, farklılıklarını kullandığı yöntemlerin yoğunluğu veya kullanım biçimi ile sağlamıştır. Böylelikle farklı mesajları olsa dahi seri bir bütün olarak anlamlandırılmakta ve üçlü bir okuma ile farklı anlam katmanlarına ve özlere kapı aralanmaktadır.

Sonuç olarak yapılan analizler sonrasında serinin üç filminde de ortak olarak kullanılan soyutlama yöntemlerinin Krzysztof Kieślowski'nin kendine has şiirsel üslubunun bir parçası olduğu gözlemlenmiştir. Serinin filmlerinde “ortak olarak kullanılan” söz konusu “soyutlama yöntemleri” şunlardır:

Mizansende;

- Işık-Gölge Aydınlatması, Renkli Işık Kullanımı
- Doğal ve Yapay Unsurların Kullanımı
- Renk Kullanımı
- Yoğun Simgesel Nesne Kullanımı

Sinematografide;

- Yakın ve Aşırı Yakın Plan Ölçeği
- Özne Kamera Tutumu
- Alt veya Üst Açılı, Taraflı Çekim
- Sabit ve Hareketli Kamera Kullanımı, Özelleştirilmiş Takip Çekimleri
- Sığ/Yüzeysel, Yumuşak, Rack Odak Türlerinin Kullanılması
- Figüratif Çerçeveleme, Çerçeve İçi Çerçeve
- Kısa ve Özelleştirilmiş Görüntü Süresi

Kurguda;

- Atlamalı Kurgu
- Paralel Kurgu
- Zamanda İleri Gidiş ve Geri Dönüşler
- Kararma ve Açılma Keskileri ile Görüntü Geçişleri

Seste;

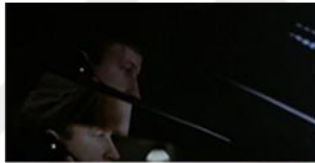
- Nondiegetik Ses Kullanımı (Film Müzikleri vd.)
- İşitselin Diegetik-Nondiegetik Sınırı ile Oynanması
- Ses Köprüsü Kullanma/Asenkron Ses Kullanımı
- Soyut, Üretilmiş Yapay Ses Kullanımı

Yapılan çalışma, sinemada soyutlama yöntemlerinin filmin biçim katmanı özelinde okunması ile anlamsal katmanın görünürlüğünün arttığı, yönetmenin öznel tutumunun ve mesajının daha okunabilir hale geldiğini göstermektedir.

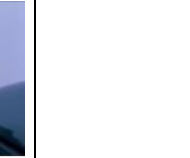
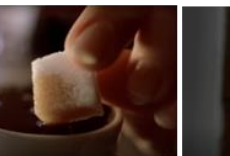
Analiz ile filmlerin içerdiği her soyutlama türünün mekânı farklı yönde etkilediği ve mekâna farklı biçimsel ve anlamsal nitelikler kazandırdığı ortaya çıkmıştır. Kieslowski'nin “Üç Renk” serisinde bir araç olarak kullanılan mekânların, soyutlama yöntemleri ile filmin öz ve biçimsel katmanının doğrudan bir parçası haline getirildiği görülmektedir.

Sonuç olarak soyutlama yöntemleri, belirlenen başlıklar altında, her film için ayrı ayrı listelenmiş ve tablo haline getirilmiştir. Böylelikle söz konusu tablolar ile filmlerde kullanılan yöntemler arası benzerliklerin ve farklılıkların daha kolay ayırt edilmesi ve anlamsal ilintilerin belirginleştirilmesi hedeflenmiştir.

Tablo 16. “Mavi” Filminde Mizansende Soyutlama Teknikleri

“ÜÇ RENK: MAVİ” SOYUTLAMA TEKNİKLERİ				
MİZANSEN	Aydınlatma		Dekor	
	Işık-Gölge Aydınlatması			
	Doğal Unsurlar			
	Yapay Unsurlar			
	Renk Kullanımı			
				
				
				
				
				
				
				
				

Tablo 17. “Mavi” Filminde Sinematografik Soyutlama Teknikleri

“ÜÇ RENK: MAVİ” SOYUTLAMA TEKNİKLERİ										
SİNEMATOGRAFİ	ÇEKİM									
	Görüntü Derinliği ve Odak Türü		Yüzey	Yumuşak	Rack	Özne ve Kamera Hareketi	Kamera Hareketi	Alt ve Üst Açılı Çekimler	Kamera Konumu ve Açısı	Çekim Ölçeği
										

Tablo 17'nin devamı

“ÜÇ RENK: MAVİ” SOYUTLAMA TEKNİKLERİ					
SİNEMATOGRAFİ	ÇERÇEVELEME				
	Çerçeve İçi Çerçeve				
GÖRÜNTÜ SÜRESİ		Kısa Görüntü (0-30) Saniye	• “Açılış” ve “kapanış” sekansı sahneleri • Karakterin yasından kaçtığı sahneler (kafe vb.) • Karakterin diğer karakterler ile temas ettiği sahneler		
		(30-60) Saniye ve Üstü	• Julie’nin yası ve belleği ile özdeş olan mavi rengin hâkim olduğu veya karakterin belleğine giderek an’dan çıktığı sahneler; Kapı eşiği sahnesi, havuz sahneleri gibi • Düşsel/düşünsel yoğunluklu sahneler		

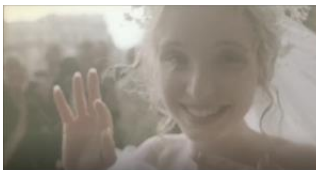
Tablo 18. “Mavi” Filminde Kurgusal Soyutlama Teknikleri

“ÜÇ RENK: MAVİ” KURGUSAL SOYUTLAMA TEKNİKLERİ		
KURGU	Düz Kurgu	Julie'nin geçmişi reddeden tutumu nedeniyle, ileriye doğru akan, geçmişe dönüşlerin olmadığı “devamlılık” kurgusu
	Atlamalı Kurgu	Bir olaydan diğerine zamansal ve uzamsal atlamalar, sıçramalar
	Paralel Kurgu	Farklı mekânlarda aynı anda gerçekleşen iki ya da daha fazla olayın birbirleri ile paralel bir akışla kurgulandığı “kapanış sahnesi”
	Görüntü Geçişleri	Kararma ve açılma geçişleri

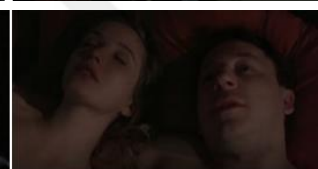
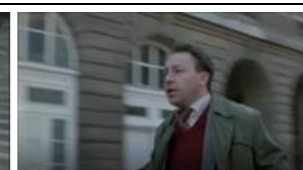
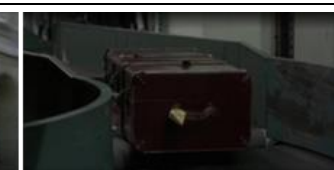
Tablo 19. “Mavi” Filminde Sessel Soyutlama Teknikleri

“ÜÇ RENK: MAVİ” SESSEL SOYUTLAMA TEKNİKLERİ		
SES	• Nondiegetik Film Müziği (örneğin 10:38-11:18 saniyeleri arası) • Görüntü ve Ses Bağının Bilinçli Bir Biçimde Koparılması (15:38-16:30 saniyeleri arası) • Diegetik-nondiegetik sınırlar ile aynı anda oynanması (78:30 ve 79:58 saniyeleri arası) • Nondiegetik Sesin Diegetik Hale Getirilmesi (31:45 ve 49:22 saniyeleri) • Diegetik Sesin Nondiegetik Hale Getirilmesi	     

Tablo 20. “Beyaz” Filminde Mizansende Soyutlama Teknikleri

“ÜÇ RENK: BEYAZ” SOYUTLAMA TEKNİKLERİ				
MİZANSEN	Aydınlatma		Doğal Unsurlar	
	Işık-Gölge Aydınlatması			
	Dekor		Yapay Unsurlar	Renk Kullanımı
		     	  	
		     	     	

Tablo 21. “Beyaz” Filminde Sinematografik Soyutlama Teknikleri

SİNEMATOGRAFİ					“ÜÇ RENK: BEYAZ” SOYUTLAMA TEKNİKLERİ			
Kamera Hareket	ÇEKİM							
	Kamera Konumu ve Açısı							
	Çekim Ölçeği		Alt ve Üst Açların Kullanımı					
	Yakın Çekimler		Mekânda Alt ve Üst Açlar		Öznel Tavr			
	   		  		  			
	   		  		  			
			  		  			
			  		  			

Tablo 21'in devamı

“ÜÇ RENK: BEYAZ” SOYUTLAMA TEKNİKLERİ				
SİNEMATOGRAFİ	ÇEKİM	Görüntü Derinliği ve Odak Türü		
		Yumuşak Odak	Yüzeysel Odak	
		Rack Odaklama		
ÇERÇEVELEME	ÇERÇEVELEME	Figüratif Çerçeveleme	Çerçeve İçi Çerçeve	

Tablo 21'in devamı

“ÜÇ RENK: BEYAZ” SOYUTLAMA TEKNİKLERİ			
SİNEMATOGRAFİ	GÖRÜNTÜ SÜRESİ	(0-30) Saniye	- Açılış sekansı görüntüleri - Kapanış sekansı görüntüleri - Filmin çoğu sahnesinde kullanılan görüntüler (mahkeme sahnesi ve Karol'un diğer yan karakterler ile etkileşimde olduğu sahneler gibi)
		(30-60) Saniye ve Üstü	Ana karakterin diğer sahnelere göre daha önemli olduğu düşünülen sahneleri; - Karol'un adliye binasına giriş sahnesi, - Dominique ile telefonda konuştuğu, - Fransızca çalışırken büstü öptüğü ve - Dominique'in kaldığı hapisaneye yürüdüğü sahneler gibi..

Tablo 22. “Beyaz” Filminde Kurgusal Soyutlama Teknikleri

“ÜÇ RENK: BEYAZ” KURGUSAL SOYUTLAMA TEKNİKLERİ		
KURGU	Geriye Dönüş	Karol ve Dominique'in evlendikleri ana götüren “belleksel” sahneler
	İleri Gidiş	Açılıшта bavul sahnesi ve Dominique'in otel odasına giriş sahnesi
	Görüntü Geçişleri	“Kararma” ve “açılma” geçişleri

Tablo 23. “Beyaz” Filminde Sessel Soyutlama Teknikleri

“ÜÇ RENK: BEYAZ” SESSEL SOYUTLAMA TEKNİKLERİ		
SES	Asenkron Ses Kullanımı (açılış sahnesi vb.)	
	Nondiegetik Film Müziği Kullanımı (29:32-32:50-40:47-50:46-69:30 dakikaları gibi)	
	İşitsel Unsurun Nondiegetik-Diegetik Sınırı ile Oynanması (5:17-36:30 ve 79:05 dakikaları gibi)	
	İşitsel Unsurun Görsel Unsura İndirgenmesi (84. dakika kapanışta işaret dili sahnesi)	
		
		

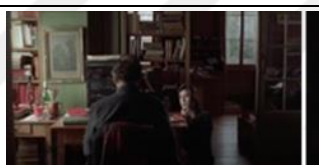
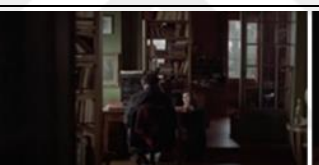
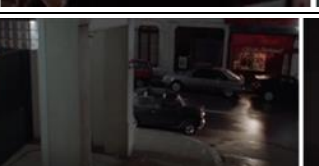
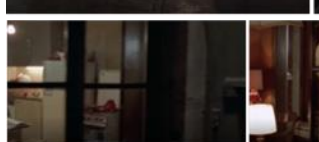
Tablo 24. “Kırmızı” Filminde Mizansende Soyutlama Teknikleri

“ÜÇ RENK: KIRMIZI” SOYUTLAMA TEKNİKLERİ				
MİZANSEN	Aydınlatma	Işık-Gölge Aydınlatması	  	
			  	
	Dekor	Doğal Unsurlar	  	
			   	
			   	
MİZANSEN	Renk Kullanımı	Simgesel Nesne	  	
			  	
MİZANSEN	Simgesel Nesne	Simgesel Nesne	   	

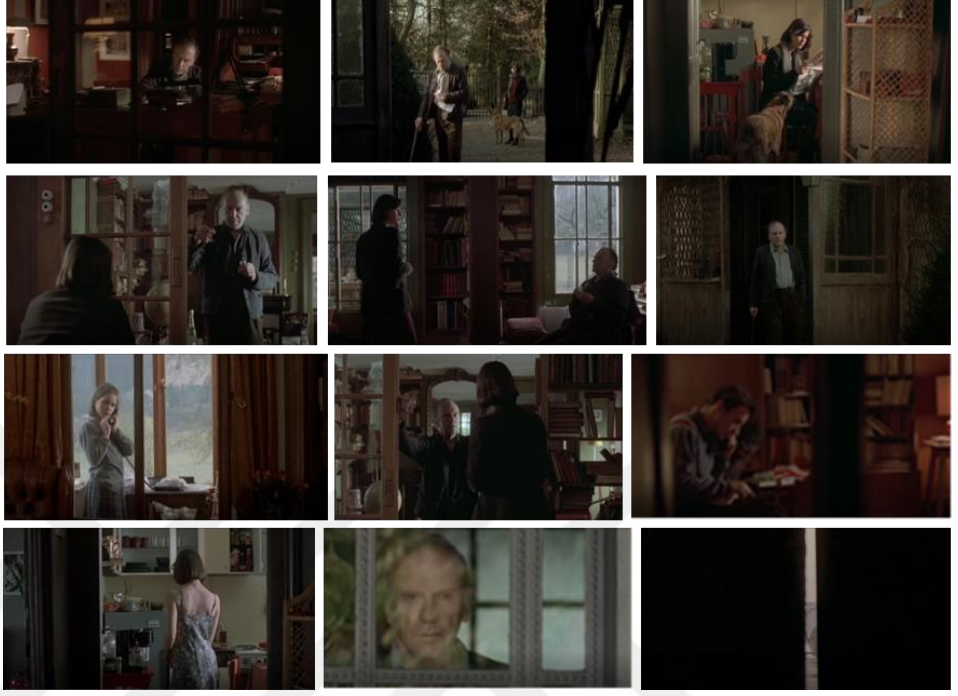
Tablo 25. “Kırmızı” Filminde Sinematografik Soyutlama Teknikleri

“ÜÇ RENK: KIRMIZI” SOYUTLAMA TEKNİKLERİ				
SİNEMATOGRAFİ	ÇEKİM	Çekim Ölçeği	Yakın Çekimler	
		Kamera Konum ve Açısı	Öznel Konum ve Açılı Çekimler	
		Alan Derinliği	Yüzeysel Odak	
		Görüntü Derinliği ve Odak Türü	Rack Odaklama	

Tablo 25'in devamı

SİNEMATOGRAFİ			“ÜÇ RENK: KIRMIZI” SOYUTLAMA TEKNİKLERİ		
ÇEKİM	Kamera Hareketi	     			
		     			
		     			
		     			
		     			

Tablo 25'in devamı

“ÜÇ RENK: KIRMIZI” SOYUTLAMA TEKNİKLERİ		
SİNEMATOGRAFİ	ÇERÇEVELEME	
	Figüratif Çerçeveleme	Çerçeve İçi Çerçeve
GÖRÜNTÜ SÜRESİ		
	(0-30) Saniye	Açılış sekânsı görüntüleri
	(30-60) Saniye ve Üstü	Filmin çoğunluğunda 30 saniye üstü görüntü süresi
(60-120) Saniye ve Üstü	Karakterleri bağlayan özelleştirilmiş kamera hareketleri Telefon konuşmaları Auguste ve Valentine'i bağlayan ilk takip çekimi Joseph ve Valentine'in ilk karşılaşma sahnesi	

Tablo 26. “Kırmızı” Filminde Kurgusal Soyutlama Teknikleri

“ÜÇ RENK: BEYAZ” KURGUSAL SOYUTLAMA TEKNİKLERİ		
KURGU	Düz Kurgu	Geçmişe dönüş ya da ileriye gidişin olmadığı kurguda ısrar
	Atlamalı Kurgu	Seyirciye gösterilmeyen sahneler (duruşma sahnesi gibi)
	Görüntü Geçiş	Kesme

Tablo 27. “Kırmızı” Filminde Sessel Soyutlama Teknikleri

“ÜÇ RENK: BEYAZ” SESSEL SOYUTLAMA TEKNİKLERİ		
SES	- Nondiegetik Ses/Film Müziği Kullanımı (5:36, 40:32, 45:21, 66:20 gibi) - Soyut/Yapay Ses Kullanımı (açılış sahnesi), - Asenkron Ses Kullanımı (açılış sahnesi ve 20:23 gibi) - Nondiegetik Sesin Diegetik Hale Getirilmesi (22:52 ve 53:50 sıralarında helikopter sesi, 7. ve 8. dakikada radyo sesi gibi) - Diegetik Sesin Nondiegetik Hale Getirilmesi (3. dakikada telefon konuşması gibi)	

Serinin filmlerinde “ortak olarak kullanılan” söz konusu “soyut mekân üretimleri ve türleri” ise şunlardır:

“Üç Renk: Mavi” filmi “sinemada soyut mekân üretimleri” bağlamında ele alındığında ise mekânın mimari olarak üretimi aşamasında; “mevcut mekânın kullanıldığı” ve “mevcut mekânın kurgulanarak kullanıldığı” görülmektedir. Bu mekânlar sinemasal olarak kameranın filtresinden geçerek virtüelleşmekte, farklı soyut mekân türlerini ortaya çıkarmaktadırlar. Bu bağlamda filmde ortaya çıkan soyut mekân türleri; düşsel/düşünsel mekânlar, yalın mekânlar ve virtüel mekânlardır.

“Üç Renk: Beyaz” filmi, “sinemada soyut mekân üretimleri” bağlamında ele alındığında ise mimari mekân üretimi aşamasında; mevcut mekânların kullanıldığını ve mevcut mekânların kurgulanarak kullanıldığını görmekteyiz. Görece somut nitelikleri ile öne çıkan bu mekânlar sinemasal üretim aşamasında çeşitli teknikler ile soyut hale getirilmekte, bu bağlamda filmde; virtüel, kartezyen, ve düşsel/düşünsel mekânlar ortaya çıkmaktadır.

“Üç Renk: Kırmızı” filmi sinemada “soyut mekân üretimleri” bağlamında ele alındığında ise mekânın mimari üretim aşamasının; mevcut mekânın kullanılması, mevcut mekânın kurgulanması ve mekânın sanal olarak kurgulanması ile gerçekleştirildiği gözlemlenmektedir. Bu üç durumda da mekân sinemasal teknikler ile manipüle edilerek yeniden üretilmekte, soyut hale getirilmektedir. Filmde kullanılan soyut mekân türleri; virtüel ve hibrit/melez virtüel mekânlardır.

Serinin filmlerinde ortak olarak kullanılan söz konusu soyut mekân türleri;

- Mevcut mekânların kullanılması,
- Mevcut mekânların yeniden kurgulanması ile üretilmesi,
- Düşsel/düşünsel mekânlar,
- Virtüel/sanal mekânlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

5. SONUÇLAR

Tarih boyu insanların varoluşlarını ve çevrelerini anlamlandırma çabaları, varlığın neliği ve nasıllığı arasında kurulan ilişkiye yani öz ve biçim ilişkisine temellenmiştir. Evrendeki tüm canlı ve cansız varlıklar, öz ve biçime sahiptir. Bu nedenle yüzyıllardır tartışılabilen görünüş ve gerçeklik, hakikat ve yanılsama, akıl ve beden, düşünülen ve deneyimlenen, özne ve nesne, soyut ve somut gibi ayrımların temelinde öz ve biçim kavramları yer almaktadır. Ancak sanılanın aksine öz ve biçim kavramları zıt ve birbirinden bağımsız, gerçekliğin farklı kutuplarına referans vermezler.

Öz; şeyi o yapan içsel bir vasıta, varlığın varlığa gelme sebebi iken biçim ise öz veya özlerin zaman ve mekânsal gerçeklik kazanması, algılanabilir olmasıdır. Yani birbirinin derece somut ve soyut niteliğidirler. Öz ve biçim ilişkisi ise bu unsurların sürekli olarak birbirine dönüştüğü ve birbirini dönüştürdüğü diyalektik bir birlik-beraberlik ilişkisidir. Her düşünsel ideal, her sanat yapıtı, mimari eser, film hatta her varlık öz ve biçim arasındaki bu birlikte belirginleşir.

Felsefe, sanat, mimarlık gibi birçok disiplin, ortaya çıktığı günden bu güne kadar bu ilişkinin değişim ve dönüşümü ile evrilmişlerdir. O nedenle günümüzde ne bir sanat eseri ne de bir mekânın bu kavramlar olmadan anlamlandırılması olanaksızdır. Biçim üzerinden öze ulaşma veya özün biçim ile ilişkisinin kavranması noktasında karşımıza çıkan öncelikli eylem ise soyutlamadır.

Soyutlama; öz ile biçim, soyut ile somut arasındaki bağı kuran diyalektik bir süreç, bilişsel bir eylem ve aradaki ilişkinin deşifresidir. Bu nedenle anlamlandırma sürecinin de ayrılmaz bir parçasıdır. Mimarlık ve diğer sanatsal disiplinlerde, öze ulaşma ve özü yansıtmaya gibi amaçlarla yaratım sürecinde kimi zaman içgüdüsel olarak kullanılan bu yöntem, kimi zaman da bilinçli olarak tercih edilerek sanatçının söyleminin bir parçası haline gelmektedir.

Soyutlama mimarlıkta tasarım ve temsil süreçlerinin ayrılmaz bir parçası olsa da mekânın soyutluğu, somutlanması ve salt inşası ile sonlanan bir nitelik değildir. Mekânın somutluk ve soyutluğu birbiri ile iç içedir. Somut mekânda; olası, virtüel, özsel ve sanal soyutluk olanakları bulunmaktadır. Mimarlıkta tasarım aşamasında; biçimsel, işlevsel ve anlamsal soyutlamalar, temsil aşamasında; iki boyutlu, üç boyutlu veya hareketli, manuel, analog veya dijital soyutlama türleri mevcuttur. Bu mimari soyutlama biçimleri ise birbirinden farklı soyut mekân tanımlamalarına yol açmaktadır. Mimarlıkta; fiziksel

varlığından soyutlanmış düşsel ve düşünsel mekânlar, duyum ve deneyimselliğinden soyutlanmış kartezyen mekânlar, gereksiz ayrıntılardan soyutlanmış yalın mekânlar ve algısal belirsizlik/bulanıklılık gibi çeşitli manipülasyonlar ile ortaya çıkan virtüel-olanaklılık mekânları, soyut mekânlar olarak ele alınabilmektedir.

Süreç sonucunda ortaya çıkan ürünün soyut niteliği kullanılan soyutlama yöntemi, öz ve biçimsel ilişkiye bağlı olarak değişmektedir. Aynı bütünden farklı soyutlamaların gerçekliğin farklı yanlarını ortaya çıkardıkları da göz önüne alındığında, nesnenin öz ve biçiminin keşfi, soyutlama yönteminin de keşfinden geçmektedir. Gerçekçi veya biçimci soyutlama yaklaşımları ile “yalınlaştırma, basitleştirme, indirgeme, sadeleştirme...” veya “bozma, parçalama, manipüle etme, değiştirme, belirsizleştirme...” gibi birbirinden farklı eylemler ayrı ayrı veya bir arada kullanılarak, “yalınlık, basitlik, sadelik...” veya “belirsizlik, bulanıklık, olanaklılık, ayırt edilemezlik, virtüellik...” gibi niteliklere sebep olabilmektedirler. Bu nedenle soyut mekânların somuta göre derece fazla, “çok duyululuk, yaratıcılık, yenilik ve kalıcılık, özsellik...” gibi niteliklere sahip olduğu tahmin edilmektedir. Bu mekânlar bireyin zihnini uyarıma iterek düşünmeye teşvik etmekte ve bilinci uyanık hale getirmektedir. Bu da bireyin yaratıcılığını tetikleyen bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır. Soyut mekânların anlamlandırılması, somut mekânlara göre daha komplike düşünsel bir sürecin ürünü olduğundan bu tür mekânlar bellekle de daha sıkı bir ilişki içerisindeyler. Bu da ileride hatırlanabilirlik kapasitelerinin daha fazla olmasına ve bireyler üzerinde daha kalıcı bir etki bırakmalarına neden olmaktadır. Ayrıca “muğlak, ayırt edilemez” soyut mekânlar ise ilk adımda kolayca algılanamayan mekânsal niteliklere sahiptirler. Bu da görsel duyumdan gelen verilerden emin olamayan bireyin, mekânı anlamlandırmak için diğer duyularına yönelmesine ve mekân ile temasını arttırmasına neden olur. Böylelikle yine mekâna duygusal olarak daha çok bağlanmakta ve onu daha çok hatırlamaktadır. Yani mekânın soyutluğu salt görsellikten ziyade çok duyulu bir deneyime de çağırılmaktadır. Bu bağlamda mekânın soyutluğu ve somutluğu çerçevesinde birçok sınıflandırma ve karşılaştırma yapmak mümkünken araştırmanın varsayımları bu niteliklerle sınırlı tutulmuştur.

Her sanat eseri, katmanlı bir mekânsal gerçekliğe sahiptir. Sinema da mimarlık gibi gerçekliği zaman, mekân ve hareket parametreleri çerçevesinde yeniden inşa etmektedir. Bu da iki sanat dalını birbiri ile yakından ilişkili kılmakta, sinematik mekânı, mekânın anlam ve biçimsel ilintilerinin keşfinde geniş bir deneyim alanı haline getirmektedir. Kieslowski’nin “Üç Renk” serisi, yönetmenin kendine has şiirsel üslubunun ve soyut stilinin yansıması

niteliğinde soyut sinematik mekânlar barındırmaktadır. Bu mekânların kullanılan soyutlama yöntemleri ve filmin öz ve biçimsel ilintileri çerçevesinde kavranmasını hedefleyen analizler, yönetmenin mesajının okunabilirliğinin kullandığı soyutlama yöntemleri ile doğrudan ilişkili olduğunu göstermektedir.

Sinemada soyutlama, tıpkı mimarlıkta olduğu gibi, sanat eserinin anlam biçim bağını kuran en önemli unsur, yöntemdir. Bu bağlamda sinemada mekânın üretimi de pek çok aşamada soyutluk barındıran süreçlerden oluşmaktadır. İrdeleme ile çeşitli sinemasal soyutlama yöntemlerinin mekâna birbirinden farklı anlamsal ve biçimsel etkileri olduğu görülmüştür. Mekânların bu yöntemler neticesinde “vurgulama, gizleme/gösterme, detaylardan arındırma, genelleştirme, karakterden soyutlama, parçalama, çarpıtma, değiştirme, derinlik/yanılsama kazandırma, sürekliliğini kırma, stilize etme, odaklama, yumuşatma, belirsizleştirme, zihinselleştirme...” gibi birbirinden farklı pek çok işleve sahip olduğu ve bu işlevlerin film bağlamı, öz ve biçimsel yapısı ile ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Kieslowski’nin “Üç Renk” serisinde bir araç olarak kullanılan mekânlar, soyutlama yöntemleri ile filmin öz ve biçimsel katmanının doğrudan bir parçası haline gelmektedir. Ayrıca söz konusu filmlerde mekânın mimari olarak üretim aşamasında; mevcut mekânın kullanılması, mevcut mekânın kurgulanarak kullanılması veya mekânın kurgulanması gibi görece somut yöntemler tercih edilse de mekân sinemasal teknikler ile soyutlanmış, sinemasal üretim sonrasında; düşsel/düşünsel, yalın, virtüel, hibrit/melez virtüel gibi birbirinden farklı soyut mekân türleri ortaya çıkmıştır.

Soyutlama ile öz ve biçim ilişkisinin aydınlatıldığı filmlerde; kimi zaman ortak bir biçimsel unsur, birbirinden farklı anlamlara yol açmakta, kimi zaman da özsel bir anlam, birden farklı biçimsel unsur ile ilişkilendirilmektedir. Soyutlama yöntemlerinin kullanım biçimi ve işlevlerinin belirli ve kesin nitelikleri olmadığı gibi film bağlamına uygun olarak değişip dönüşebildikleri görülmektedir. Çalışmanın gösterdiği üzere film mekânları, soyutlama ile birbirinden farklı anlam ve biçim katmanları ile yüklenmekte, değişip dönüşebilmekte hatta mevcut sınır ve sınırlılıklarının ötesinde yeniden tanımlanabilmektedirler. Bu nedenle de denilebilir ki mekânın sinemasallaştırılması aynı zamanda soyutlanmasının da bir yöntemidir.

Tüm bu sonuç verilerinin ışığında, çalışma kapsamında belirlenen birincil ve ikincil araştırma soruları ve varsayımları üzerine varılan sonuçlara değinmekte yarar görülmektedir.

- Soyutlama nedir:

Soyutlama; somut ve soyut arasında, öz ve biçim arasında bir köprüdür.

- Soyut sanal mıdır:
Sanallık büyük oranda soyutluktur fakat her soyutluk sanallık olmayabilir. Soyutlanmış olan sahte olan değildir. Soyut gerçek ve hakiki olana içkindir.
- Soyutlamanın öz ve biçim ile ilişkisi nedir:
Soyutlama, öz ve biçim arasındaki diyalektik dönüşüm sürecini ifade eden bilişsel bir eylemdir.
- Soyutlamanın öz ve biçim arasındaki konumu; soyutlama derecesi ile ilişkili midir:
Soyutlama derecesi; soyutlamanın araç veya amaç olmasına, nesnel veya öznel olmasına göre değişen, soyutlamanın öz ve biçim arasındaki konumunu etkileyen önemli bir faktördür. Soyutlama arttıkça nesnenin soyutluk derecesi, özneliği artmaktadır.
- Mimarlıkta soyutlama ve türleri nelerdir:
Mimarlıkta soyutlama ve türleri; mimarlıkta düşünce biçimi olarak soyutlama; mimari tasarımda 'işlevsel-biçimsel-anlamsal soyutlama'; temsilde iki boyutlu, üç boyutlu veya hareketli soyutlama, manuel, analog veya dijital soyutlama gibi birçok kategoriye ayrılabilir.
- Soyut mekân türleri nelerdir:
Soyut mekân türleri; düşsel ve düşünsel mekânlar, kartezyen mekânlar, yalın mekânlar ve virtüel mekânlar gibi başlıklar altında tartışılabilir.
- Soyutlamanın sinemaya yansımaları nelerdir:
Soyutlamanın sinemaya yansımaları; düşünsel imge olarak soyutlama, yöntem veya stil olarak soyutlama, film unsurlarının indirgenmesi yoluyla soyutlama gibi başlıklar altında tartışılmaktadır. Sinemada soyutlama yöntemleri ise; mizansende soyutlama, sinematografide soyutlama, kurgu ve seste soyutlama gibi başlıklarda ele alınmaktadır.
- Sinemada soyutlama hangi amaçlarda kullanılır:
Sinemada soyutlama; bir araç, amaç, yöntem veya stil olarak film yönetmenin tercih ve tekniklerine göre değişiklik göstermektedir. Soyutlama, diğer disiplinlerde ve sanat dallarında olduğu gibi, sinemada da disipline özgü birbirinden farklı teknikler ile kendini göstermekte, filmlerin öz ve biçim ilişkisi bu yöntemlere bağlı olarak şekillenmektedir.

- Soyutlama derecesi ve türünün yönetmenin söyleminin okunabilirliği açısından etkisi nedir:

Sinemada soyutlama, film yönetmeninin daha anlaşılır bir söylem üretmesine katkı sağlar. Yönetmenin söyleminin öznelliği soyutlama ile evrenselleştirilir. Soyutlama derecesinin çok fazla atması veya azalması durumunda söylemin okunabilirliği azalabildiği gibi soyutlama türüne bağlı olarak da anlaşılabilirlik değişebilmektedir.

- Sinemada mekânın soyutlanma biçimlerinin mekânın yerel veya tarihsel, evrensel veya zamansal duruşu ile ilişkisi var mıdır? Bu durum filmin duruşu ile ilişkili midir:

Öze ulaşma amacıyla mekânda kullanılan ‘soyutlama’ yöntemleri, sinemasal mekânı kimi zaman tarihsel eklentilerinden ayırarak mekâna zamansal bir tavır kimi zamansa tam tersi yerel bir duruş kazandırmaktadır. Bu durum kullanılan soyut mekân türü ve filmin aktarmak istediği özle yakından ilişkilidir.

- Soyutlama nesnenin, mekânın ontolojik durumuna göndermede bulunmakta mıdır? Sinemada soyutlamanın mekânın ontolojik durumu ile ilişkisi nedir:

Nesnenin, mekânın ontolojik varlığını açığa çıkarmak soyutlamanın bir amacı olabilmektedir. Evrensele yapılan gönderme ve bireysel tutum ile ‘açıklayıcı gedik’ bakımından fenomenoloji ve ontoloji bağını sağlamaktadır. Sinemada mekânsal soyutlama ise mekânın filmde araç ya da amaç olma durumuna bağlı olarak ontolojik göndermeler oluşturulabilir.

- Sinemada ve mimarlıkta soyutlama mekânı nasıl etkilemektedir? Mekâna ve filme kazandırdığı anlamlar ve biçimsel yansımaları nelerdir:

Sinemada ve mimarlıkta soyutlama ile fiziksel mekânlar manipüle edilmekte, yalınlaştırılmakta veya sanal olarak kurgulanarak üretilmektedirler. Böylelikle mekânların, soyutlama ile araç ya da amaç olma durumuna göre filmin öz ve biçimsel katmanları ile bağ kurması hedeflenmektedir.

Araştırmanın kuramsal kısmı ile oluşturulan yönteme ve seçili örnekleme bağlı olarak gerçekleştirilen film analiz ve irdelemelerinin, birinci basamak araştırma sorularının cevaplanması bağlamında yeterli olduğu gözlemlenirken, ikinci basamak araştırma sorularına kısmi olarak yanıt verdiği gözlemlenmiştir. İkinci basamakta yer alan; “Sinemada mekânın soyutlanma biçimlerinin mekânın yerel veya tarihsel, evrensel veya zamansal duruşu ile ilişkisi var mıdır?” ve “Soyutlama nesnenin, mekânın ontolojik durumuna

göndermede bulunmakta mıdır? Sinemada soyutlamanın mekânın ontolojik durumu ile ilişkisi nedir?” gibi sorular, söz konusu filmler ve analiz yöntemi çerçevesinde cevap bulamamış, tahmini olarak yanıtlanmış sorulardır. Filmde kullanılan mimari mekânlar ve mekânların kullanım amacı gibi etkenlerle bu sorular cevapsız kalsa da analiz yöntemi geliştirilerek ilişkili örneklemelerin tespiti ile farklı filmler üzerinden bu sorulara tekrar yanıt aranabilir. Bu bağlamda yapılan çalışmanın bu ve benzeri sorular çerçevesinde yapılması muhtemel araştırmalara zemin hazırladığı düşünülmektedir.



6. ÖNERİLER

Bu çalışma, özel olarak Krzysztof Kieślowski'nin filmlerinde ve genel olarak sinemada soyutlama tekniklerinin, filmlerin ve film mekânlarının öz ve biçim yapısı ile ilişkisinin kavranması açısından bir yöntem önermektedir. Bu nedenle çalışmanın konusu ve yönteminin ileride yapılacak araştırmalar için bir örnek temsil ettiği düşünülmektedir. Bu çalışmanın örnek olabileceği çalışma alanları, öneriler olarak listelenirse;

- Sinemanın ortaya çıkışından bu yana soyutlama tekniklerinin kullanıldığı konu ile ilgili filmler çalışmanın yöntemi analiz edilebilir; yönetmenin söylemi, kullandığı soyutlama tekniği ışığında incelenebilir.
- Sinemada ilgili filmlerin ve mekânlarının öz ve biçim yapısı, soyut ve somut nitelikleri, çalışmanın yöntemi ile sorgulanabilir.
- Mekânların araç veya amaç olma durumlarına göre soyutlama teknikleri ile ilişkisi, çalışmanın yöntemi çerçevesinde soruşturulabilir.
- Sinemada biçimci ve gerçekçi akımlar listelenerek her bir akımda öne çıkan soyutlama tekniklerinin, mimari akımlar ile ilişkisi ve bu tekniklerin mekânı ne yönde etkilediği incelenebilir.
- Çalışmanın yönteminde ele alınan sinemasal soyutlama tekniklerinin mimarlıkta ve mimari tasarımda ne yönde kullanılabileceği araştırılabilir.
- Çalışmanın yöntemi, farklı sanat dallarında, farklı alanlarda kullanılmak üzere geliştirilebilir.
- Ayrıca bu alanda çalışacak araştırmacılar, teknoloji ile gelişen pek çok yeni soyutlama biçiminin mimarlıkta ve sinemada kullanım olanaklarını araştırabilir.
- Soyutlamanın nesneye yüklediği varsayılan “kalıcılık, hatırlanabilirlik, yaratıcılık...” gibi çeşitli niteliklerin tespit edilmesi ve filmler özelinde sınanması da ayrı bir araştırma konusu olabilir.

Mekânların sinemada araç veya amaç olarak kullanılma durumlarına göre soyutlamanın mekânın ontolojik kökenlerini açığa çıkarıp çıkarmadığı da dikkate değer bir sorunsaldır.

20. yüzyılda Soyut Sanat Akımları ile ilişkilendirilen ve sanatın her alanında zirve yapan soyutlamanın bilinmeyen pek çok türü ve yöntemi, her disipline özgü doğası

mevcuttur. Sinemanın yanında tiyatro, dans, video, enstalasyon gibi mevcutta var olan veya günümüzde ortaya çıkmakta olan sanatların soyutlama yöntemlerinin keşfi ve mimarlıkta kullanım olanaklarının araştırılması, önerilen çalışma konuları arasındadır.



7. KAYNAKLAR

- Açıkgöz, M. T., 2015. Mimari Tasarımda Biçim-Teknoloji İlişkisinin İncelenmesi: Tünel Kalıp ile Mimari Biçim Oluşturma Olanakları, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Ankara.
- Adıgüzel Özbek, D., 2016. Mimari Mekânın Tanımlanması Üzerine Bir Çalışma, Doktora Tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Adiloğlu, F., 2005. Sinemada Mimari Açılımlar: Halit Refiğ Filmleri, Es yayınları, Ağustos, İstanbul.
- Adkins, B., 2016. Who Thinks abstractly? Deleuze on Abstraction. The Journal of Speculative Philosophy, 30, 3, 352-360.
- Ağın, B. ve Dağ, A., 2021. Posthüman Bir Dünyaya Doğru: Kavram-Kuram Bağlamında Posthümanizm, Ankara Düşünce Atölyesi (ADA), 1 Kasım-26 Aralık 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=-g9P-eZn6zk>, 14 Ocak 2023.
- Akalın, I. ve Halık, Ş., 2011. Türkçe Sözlük, On Birinci Baskı, T.C. Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara.
- Akgül, R. ve Begeç, H., 2020. Üç Boyutlu Biçim Algısını Geliştirmede Polihedronların Etkileri, GRİD Mimarlık, Planlama ve Tasarım Dergisi, 3, 1, 97-126.
- Aksoy, E., 1987. Mimarlıkta Tasarım Bilgisi, Hatiboğlu Yayınevi, Ankara.
- Aksoy, Ö., 1981. Biçimlendirme, Karadeniz Gazetecilik Matbaacılık A.Ş, Trabzon.
- Akyıldız, Ö., 2012. Mimari Mekanların, Sinemanın Kurgusal Mekanları Üzerine Etkileri, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Alexander, C., 1964. Notes on The Systesis of Form, Harward University Press, Cambridge.
- Alexander, C., 1971. Synthesis of Form, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts.
- Allmer, A., 2010. Sinemekân, Sinemada Mimarlık, Birinci Baskı, Varlık Yayınları, İstanbul.
- Altan, İ., 1993. Mimarlıkta Mekân Kavramı, Psikoloji Çalışmaları, 19, 75-88.
- Altınörs, S., 2020. Descartes'ın Felsefesinde Zihin ile Beden Arasındaki İrtibat, Felsefe Dünyası, 71, 79-90 .

- Altunöz, G., 2007. Mondrian'ın Yeni Bir Bakış Açısıyla Okunması, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi, 47, 1, 1-19.
- Anderson, P., 2010. Paths to Abstraction, Quadrant, 54, 10, 104-107.
- Andjelkovic, K., 2017. Drawing Architecture with Cinema: Narrative and Temporal Articulations, EGA: Revista De Expresión Gráfica Arquitectónica, 22, 31, 90-101.
- Antoniades, A. C., 1992. Poetics of Architecture: Theory of Design, Van Nostrand Reinhold, New York.
- Arabacıoğlu, O., 2005. Mimarlıkta Anlam Sorununun Ontolojik Açısından İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Üniversitesi, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Aras, S., 2010. Mimarlık-Felsefe İlişkisi: Martin Heidegger Düşüncesinde Mekân, Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.
- Archias, S. E. ve Bellow, J., 2020. Dance and Abstraction: Special Issue Introduction. In Arts, 9, 4, 120. Multidisciplinary Digital Publishing Institute.
- Aristoteles, 1996. Metafizik. Çev. Ahmet Arslan, Sosyal Yayınlar, İstanbul.
- Arnheim, R., 2007. Görsel Düşünme, Çev. Rahmi Ögdül, Metis Yayınları, İstanbul.
- Arslan Avar, A., 2009. Lefebvre'in Üçlü-Algılanan, Tasarlanan, Yaşanan Mekân-Diyalektiği. TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi, Dosya: Mimarlık ve Mekân Algısı, 17, 7-17.
- Aruoba, O., 1994. Yürüme, Metis Yayınları, İkinci Basım, İstanbul.
- Aruoba, O., 2018. Benlik, Metis Yayıncılık, Altıncı Basım, İstanbul.
- Ataç, B., 2006. Mimari Biçimlenişte Yorum, Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Edirne.
- Atalar, E., 2005. Sinema Dili ve Mimari Mekân, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Ankara.
- Atmaca, Y., 2009. Tasarım Sürecinde Sezginin Tanımı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Asma, S. T. You Are An Abstraction: Mistakes of Metaphysical Individualism, <https://3quarksdaily.com/3quarksdaily/2013/06/you-are-an-abstraction-mistakes-of-metaphysical-individualism.html>, 3 Nisan 2022.
- Aydoğdu, H., 2020. Aristoteles Ontolojisinde Töz (Ousia)-Öz (Eidos) İkiliği Problemi, Dört Öge, 18, 33-51.

- Bachelard, G., 1996. Mekânın Poetikası, Kesit Yayıncılık, İstanbul.
- Balazs, B., 1970. Theory of the Film. Trans. Edith Bone, Dover Publications, New York.
- Baldacci, C., Bertolini, M. ve Esengrini, S. (Eds.), 2018. Abstraction Matters: Contemporary Sculptors in Their Own Words, Cambridge Scholars Publishing, England.
- Ballantyne, A., 2014. Mimarlar için Deleuze ve Guattari, Yem Yayın, İstanbul.
- Barrett, T., 2017. Fotoğrafi Eleştirmek, Hayal Perest Y., İstanbul.
- Batırbaygil, H., 1988. Yaratıcılık ve Mimar, Beta Basım, İstanbul.
- Baudrillard, J., 2010. Sanat Komplosu Yeni Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik, çev. Elçin Gen ve Işık Ergüden, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Baysan Serim, I., 2014. Mimarlık ve Sinema İttifakının Soykütüğü Üzerine. Betonart, 41, 44-49.
- Bektaş, E. H. E., 2017. Sinema ve Mekân İlişkisi Açısından Bilim Kurgu Filmlerine Bir Bakış, Mimarlık ve Yaşam, 2, 2, 201-218.
- Bengüler, Y. E., 2000. Bilgisayar Teknolojisi ve İnternet Mimarlığı Nasıl Etkilemektedir?, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Beşgen, A., 1996. Kübizm Sanat Akımının Modern ve Modern Sonrası Mimarlığa Etkisi Üzerine Bir İnceleme, Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Beşgen, A., 2001. Estetik ve Mimarlıkta Kavramsal Analiz Kavramlaştırma/1980 Sonrası Mimarlık Ürünleri Üzerine Örneklemeler, Doktora Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Beşgen, A., 2012. 'To Find Is To Choose, To Choose Is To Create: Culture(s) in Cinematic and Architectural Space(s) Stoker's Dracula (1992)', CİNEJ: Cinema Journal Dergisi, 1, 2, 4-28.
- Beşgen, A. ve Köseoğlu, Ş., 2019. Sinema-Mimarlık Arakesitinde Bir Mekâna Dokunmak: Sine-Tasarım Atölyesi, SineFilozofi, 26-52.
- Beşgen, A. ve Nezor, S., 2010. Criticizing Architectural Education Through Abstraction, Procedia-Social and Behavioral Sciences, 9, 1335-1341.
- Beşışık, G., 2013. Sinema ve Mimarlıkta Mekân Kurgusu ve Kavrayışı, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Bina Bilgisi Anabilim Dalı, İzmir.

- Bergson, H., 1910. *Creative Evolution*, (L'Evolution créatrice 1907), Çev. Arthur Mitchell, Courier Dover Publications, New York.
- Bergson, H., 1998. *Zihin Kudreti*, Çev. M. Katırcıoğlu, MEB Basımevi, İstanbul.
- Berman, M., 1994. *Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor*, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Bermudez, J. ve King K., 1995. *Architecture in Digital Space. Actual & Potential Markets (Short Term)*, ACADIA, 405-423.
- Beykal, C., 2004. Çevre ve Olay Sanatı, Artist Dergisi, 4, 18, s.44-47.
- Bilgili, M., 2016. Coğrafya Öğretiminde Mekân ve Yer Karmaşası Üzerine Bir Araştırma, Coğrafya Eğitimi Dergisi/Turkish Journal of Geography Education, 11-19.
- Bilgili, M., 2021. Coğrafyada Mekân: Soyutlama, Ağlar ve Eleştirel Kozmopolitizm, Coğrafya Eğitimi Derneği geoCED, 10.
- Bilir, S., 2013. *Mekan Tasarımında Kavram Geliştirme Sürecine Analitik Bir Yaklaşım, Yüksek Lisans Tezi*, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İç Mimarlık Sanat Dalı, Ankara.
- Biryıldız, E., 2002. *Sinemada Akımlar*, Beta, İstanbul.
- Bloch, E., 1995. *The Principle of Hope*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London.
- Bolognesi, M., Burgers, C. ve Caselli, T., 2020. On Abstraction: Decoupling Conceptual Concreteness and Categorical Specificity. Cognitive Processing, 21, 3, 365-381.
- Bordwell, D. ve Thompson, K., 2008. *Film Sanatı (Film Art: An Introduction)*, Çev. Ertan Yılmaz ve Emrah Suat Onat, De Ki Basım Yayın, Ankara.
- Botz-Bornstein, T., 2007. Empathy Versus Abstraction in Twentieth-Century German and Russian Aesthetics. CLCWeb: Comparative Literature and Culture, 9, 2, 4.
- Bozdayı, A. M., 2004. *İç Mekân ve İnsan*. Ajansmat, Ankara.
- Bozkurt, O., 1962. *Bir Mekân Anlayışı*, İTÜ Mimarlık Fakültesi, İstanbul.
- Bravo, H., 2005. Antik Yunan Felsefesinde Madde-Biçim ve Görünüş-Gerçeklik İkilikleri, Kaygı Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi, 5, 67-75.
- Broadbent, G., 1973. *Desing in Architecture*, USA: John Wiley and Sons, USA.
- Brown B., 2008. *Sinematografi: Kuram ve Uygulama*, Çev. S. Taylaner, İkinci Basım, Hil, İstanbul.
- Buckland, W., 2018. *Sinemayı Anlamak*, Çev. T. Göbekçin, Hayalperest Yayınevi, İstanbul.

- Bulduk, B., 2007. Minimal Sanatta Form ve Mekan İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anabilim Dalı, İstanbul.
- Bulduklu, E. ve Bulduklu, D., 2020. Eleştirel Bir İletişim Biçimi Olarak Soyut Resim Sanatı ve Mimaride Kullanımı: Wassily Kandinsky Örneği, Kritik İletişim Çalışmaları Dergisi, 2, 2, 34-45.
- Burgin, V., 1996. In/Different Spaces : Place and Memory in Visual Culture, University of California Press, USA.
- Burgoon E, Henderson M. ve Markman A., 2013. There are Many Ways to See the Forest for the Trees: A Tour Guide for Abstraction. Perspect Psychol Sci, 8, 501–520.
- Canbeyli, Y. ve Özen Yavuz, A., 2018. Analysis of Traditional and Generative Shaping Approaches Through Architectural Project Contests, Gazi Üniversty Journal of Science (GU J Sci), Part B, 6, 2, 125-131.
- Carey, S., 2009. The Origin of Concepts, Oxford University Press, Oxford.
- Casey, E., 1997. The Fate of Place: A Philosophical History, University of California Press, Berkeley.
- Cevizci, A., 2001. İlkçağ Felsefesi Tarihi, Asa Kitabevi, Bursa.
- Cevizci, A., 2005. Paradigma Felsefe Sözlüğü, Paradigma Yayınları, İstanbul.
- Ching, F. D. K., 2002. Biçim, Mekân, Düzen, Çev: Sevgi Lökçe, Yem Yayınları, İstanbul.
- Colomna, B., 2001. Mahremiyet ve Kamusalılık, Kitle İletişim Aracı Olarak Modern Mimari, Çev: Aziz Ufuk Kılıç, Metis Yayınları, İstanbul.
- Colley, J. S., 1998. Unearthing the Close-up: Spectatorship, Anxiety, and Abstraction in Early Cinema, Doktora Tezi, State University of New York at Buffalo, ABD.
- Conrads, U., 1991. 20. Yüzyıl Mimarisinde Program ve Manifestolar, Çev: Sevinç Yavuz, Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı, İstanbul.
- Coolidge, F. L. ve Overmann, K. A., 2012. Numerosity, Abstraction, and The Emergence of Symbolic Thinking, Current Anthropology, 53, 2, 204-225.
- Cordan, Ö., 2002. Mimari Formun Kavramsal Analizi, Doktora Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Üniversitesi, Mimarlık Anabilim Dalı, Trabzon.
- Coşkun, E. E., 2011. Dünya Sinemasında Akımlar, Phoenix Yayınevi, Ankara.
- Coşkun, S., 2013. İnsansal Varoluş ve Özün Belirlenimi Olarak Yabancılaşma ve Özgürleşme, Kaygı Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi, 20, 111-126.

- Crisman, P., 2007. Form, Style and Materials Sections of the Whole Building Design Guide, National Institute of Building Sciences, Virginia.
- Çakır, S., 2018. Sinema Felsefesine Giriş: Film-Yapımı Felsefe–Serdar Öztürk–İnceleyen: Süreyya Çakır. SineFilozofi, 3, 5, 183-190.
- Çil, E. ve Güner, D., 2011. Biçim İşlevi İzler Mitosunun İnşası ve Çözülüşü, Der. Hakan Anay ve Ülkü Özten, Biçim ve İşlev: Günümüzde Biçim ve İşlev Tartışmasının Neresindeyiz? (65-93) içinde. No:196, Birinci Baskı, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.
- Çilingir Özdemir, A., 2010. Mimari Tasarım Eğitiminde Biçimin Değişen Anlamları, Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Üniversitesi, Trabzon.
- Çolak, P. D., 2016. Husserl Fenomenolojisi ve Soyut Sanat, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Felsefe Anabilim Dalı, İstanbul.
- Çotuksöken, B., 2004. Öz Yerine Değişim ve İşlev. <http://www.maltepe.edu.tr/basinda/makaleler/eylulbetul.asp> 6 Mart 2005.
- Çubuk, M., 1982. Zaman ve Kentsel Çevre Oluşumu, MSÜ, Mimarlık Fakültesi, ŞAMP. Dizisi-1, İstanbul.
- Damasia, A. R., 2006. Descartes'in Yanılgısı, Çev. B. Atlamaz, Varlık, Üçüncü Basım, İstanbul.
- De Certeau, M., 2009. Gündelik Hayatın Keşfi 1: Eylem, Uygulama, Üretim Sanatları, Çeviren: Arslan Özcan, L., Dost Yayıncılık, İstanbul.
- De Florio, C., 2018. Abstraction and Abstractness, Tambassi, T. (ed.), Studies in the Ontology of E.J. Lowe, Editiones Scholasticae, Heusenstamm, 46- 64.
- Deleuze, G., 1999. Bergsonism, Çev. Hugh Tomlinson & Barbara Habberjam, Zone Books, New York.
- Deleuze, G., 2009. Cinema 1, Çev. Hugh Tomlinson and Barbara Habberjam, Continuum, London.
- Deleuze, G., 2016. Edimsel ve Virtüel, Çev. Hakan Yücefer, Cogito Dergisi; Gilles Deleuze: Ortadan Başlamak, Yapı Kredi Yayınları, 82, 14-19.
- Deleuze, G., 1989. Cinema 1: The Movement-Image, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Deleuze, G. ve Guattari, F., 1987. A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia, Çev. Brian Massumi, University of Minnesota Press, Minneapolis London.

- Denizel, D., 2014. Sinemada Estetik Modeller olarak Biçimcilik ile Duyumculuğun Karşılaştırılması. Kaygı. Bursa Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi, 23, 185-204.
- Demirbaş, Ö., 2000. Düşsel Mekân, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Demirci, A., 2019. Plastik Sanatlarda Mekân Algısı, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı, Ankara.
- Demir, Ö., 2020. Anlatı Sinemasında Gerçekçi ve Biçimci Öğelerin Kullanımı: Alfonso Cuarón ve Roma Filmi, Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, 37, 2, 449-461.
- Demir Y., 1994. Filmde Zaman ve Mekan Üzerine, Turkuaz Yayınları, Eskişehir.
- Dickerman, L. ve Mark F., eds., 2013. Abstraction, 1910–25: Eight Statements, The MIT Press, Cambridge.
- Dogan, F. ve Nersessian, N. J., 2010. Generic Abstraction in Design Creativity: The Case of Staatsgalerie by James Stirling. Design Studies, 31, 3, 207-236.
- Doğan, M. H., 2001. Estetik, Dokuz Eylül Yayınları, İzmir.
- Doğramacı, A. V., 2015. Mekânın Sinematografik Okunması, Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Ana Bilim Dalı, İstanbul.
- Düz, N., 2017. Sanatta Özne-Nesne İlişkisi ve Yaratıcılık, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi (MSKU) Eğitim Fakültesi Dergisi, 4, 2, 28-36.
- Düzgün Bekdaş, H. ve Yıldız, S., 2018. Tasarım ve Sanat Arakesitinde Kavramsal Düşünme: Enformel Eğitim Çalışmaları (2009-2015). Megaron, 13, 2.
- Eczacıbaşı, Ş., 1997. Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, Cilt I, Yem Yayınları, İstanbul.
- Eisenmann, P., 2006. The Formal Basis of Modern Architecture, Lars Müller Publishers, Baden, Switzerland.
- Ekler, T., 2001. Form ve Mekân (İlişkiler, Değişimler), Yüksek Lisans Sanat Yapıtı Bitirme Raporu, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Üniversitesi, İstanbul.
- Engels, F., 1992. Ludwig Feuerbach ve Klasik Alman Felsefesinin Sonu, Çeviren: Sevim Belli, Sol Yayınları, Ankara.
- Ergin, S., 2007. Mimarlık ve Sinema Etkileşiminin Sinemasal Mekâna Etkileri ve Nuri Bilge Ceylan Sinemasından Bir Örnek: Uzak, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Eskişehir.

- Ergünay Kurtçu, G., 1999. Mimari Kütlede Biçimleniş Faktörleri, Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Edirne.
- Ergüven, E., 1995. Nesnel Yapının Biçimsel Açından İrdelenmesi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Üniversitesi, Sanat Tarihi Anabilim Dalı, İstanbul.
- Ersal, L. Ö., 2013. Mimari Mekânın Biçimlendirilmesi ve Anlam Boyutu: Ontolojik Yaklaşım, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Ersoy, A., 1995. Sanat Kavramlarına Giriş, Yorum Sanat Yayınları, İstanbul.
- Ersoy, R., 2019. İlk Çağlardan Günümüze Tempera Resim Tekniği, Uluslararası Sanat Kültür ve İletişim Dergisi, 2, 1, 99-112.
- Fırıncı, T., 2005. Biçim ve İçerik Tartışması Temelinde Sanatın Neliği ya da Sanatsal Anlam, Kaygı Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi, 5, 76-89.
- Fischer, E., 1995. Sanatın Gerekliliği, Payel Yayınları, İstanbul.
- Flusser, V., 2011. Into the Universe of Technical Images, Minneapolis: University of Minnesota Press, London.
- Frampton, D., 2013. Filmozofi Sinemayı Yepyeni Bir Tarzda Anlamak için Manifesto, Çev. C. Soydemir, Metis Yayınları, İstanbul.
- Fréchette, G., 2015. Stumpf on Abstraction, Eds. Fisette D. ve Martinelli R., In Philosophy from an Empirical Standpoint: Essays on Carl Stumpf, 46, (263-292) içinde. <https://doi.org/10.1163/9789004299108> 2 Haziran 2022.
- Fukuyama, F., 2006. The End of History and the Last Man, Simon and Schuster, New York.
- Führ, E., 2008. Mimarlığın Mevcudiyeti (Çev. Orman E.) A. Şentürer, Ş. Ural vd. (Editörler), Zaman- Mekân, (s.40-57) içinde, YEM yayın, İstanbul.
- Galenson, D. W., 2006. Toward Abstraction Ranking European Painters of the Early Twentieth Century. Historical Methods: A Journal of Quantitative and Interdisciplinary History, 39, 3, 99-111.
- Gericke, C., 2019. Transcend with A Potato. The Meaning and Rhetorical Value of the Observability of Abstraction and Transcendence in the Packaging and Logo Designs for The Lay's Brand, University of Pretoria, Faculty of Humanities, Visual Communication 402 Design Studies, Güney Afrika.
- Gezer, H., 2012. Malzemenin Gizil Güçlerinin Mimariye Katkısı, İstanbul Ticaret Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi, 10, 20, 97-118.

- Girgin, F., 2014. Çağdaş Sanatta, Sanatın Malzemesi Olarak Mekân, Akdeniz Sanat, 7, 13, 214-234.
- Gittens, W. A., 2020. Abstraction in Culture, Devgro Media Arts Services Publishing, Barbados.
- Gordon, L. S., 2018. Reconstructing Aquinas's Process of Abstraction, Heythrop Journal, 59, 4, 639-652.
- Gourhan, A. L., 1965. Le Geste et la Parole, Albin Michel, Paris.
- Gouws, R. H. ve Odendaal, F. F. (eds.), 2009. Handwoordeboek van die Afrikaanse taal, Pearson, Cape Town.
- Göğebakan, Y. ve Kılınç, E., 2020. Empresyonizm, Kübizm, Sürrealizm ve Ekspresyonizmde Tarz Olarak Soyutlama. Sanat Dergisi, 35, 19-31.
- Göktepe, I. B., 2013. Gerçek Mekân, Sanal Mekân ve Kurumsal Kimlik İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İç Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Göler, S., 2009. Biçim, Renk, Malzeme, Doku ve Işığın Mekân Algısına Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Gönül, H., 2014. Mimarlıkta Formsuzluk Kavramı Üzerine Bir Araştırma, Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Gören, G., 2011. 20. Yüzyılın İlk Çeyreğinde Modern Sanatta Soyut Somut İlişkiler, Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, SBE, Resim Anasanat Dalı, Erzurum.
- Gray, F., 2008. "The Synthesis of Empathy, Abstraction and Nature in the Work of Kandinsky, Steiner and Mendelsohn", XXVth International Conference of the Society of Architectural Historians (Mimarlık Tarihçileri Derneği'nin XXV. Uluslararası Konferansı), 3-6 Haziran 2008, Geelong, Australia, Bildiriler Kitabı: 1-15.
- Grosz, E., 2001. Architecture From Outside: Essays on Virtual and Real Space, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London.
- Güleç Solak, S. S., 2017. Mekân-Kimlik Etkileşimi: Kavramsal ve Kuramsal Bir Bakış (Space-Identity Interaction: a Conceptual and Theoretical Overview), MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi, 6, 1, 13-37.
- Gümüştaş, S., 2015. Beden Etkileşimli Deneyim Mekânları, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.

- Güner, E., 2010. Avangard Kuramı, Modern Sanat ve Mimarlık İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Ana Bilim Dalı, Trabzon.
- Güneş, S., 2019. Analysing The Ontic Layers Of The Design Products, GU J Sci (Gazi University Journal of Science, Part B: Art, Humanities, Design And Planning, Part B, 7, 4, 505-520.
- Güney, E., 2020. Kültürel Değişimler İlişkisinde Post-Dijital Sanat: Sınır İhlalleri, Journal of Arts, 3, 2, 129-142.
- Güney, Y., 2007. Type and Typology in Architectural Discourse, Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 9, 1, 3-18.
- Güngör, İ. H., 1972. Temel Tasar, Çetül Matbaacılık, İstanbul.
- Gür, Ö. Ş., 1996. Mekân Örgütlenmesi, Gür Yayıncılık, Trabzon.
- Gür, Ö. Ş., 1998. Eleştirel Yorumlarda Mimari Kavramlar-2, Yapı Dergisi, 197, 65-80.
- Gürbüz, A. ve Sarcan, A., 2021. Helen Frankenthaler ve Nicolas De Staël Eserlerindeki Mekân Anlayışına Dair Bir İnceleme, Sanat ve Tasarım Dergisi, 11, 2, 334-349.
- Gürel, S., 1968. Strüktür, Mimarlık Dergisi, Sayı 1.
- Gürer, T. K., 1995. Mimarlıkta Söylemin Temsili Belirlemesi ve İki Yirminci Yüzyıl Örneği: Pürizm ve Neo-Plastisizm, Yüksek Lisans Tezi, İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Gürpınar, Ç., 2000. Mekân Kurgusunun Kullanıcılar Üzerindeki Psikolojik Etkilerinin Örneklerle İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Gürses, B., Atalay, M. C. ve Duran, E. M., 2019. Resim Bölümü Lisans Öğrencilerinin Raslantısal Formlar Üzerinden Biçim ve Espas Yorumları, 1. Uluslararası Sanat Kongresi, Aralık 2019, İstanbul, Bildiriler Kitabı, 1, 805-809.
- Güvenç, B., 2008. Mimarlık: Zaman, Mekân ve Değişim, Zaman-Mekân (Sf. 108- 117). Yem Yayın, İstanbul.
- Güzelkahraman, B. Ö., 2019. Mekân ve İnsan İlişkisinde Yer Duygusunun Sanal Gerçeklikle Deneyimlenmesi Üzerine Bir İnceleme, Yüksek Lisans Tezi, TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, SBE, Tasarım Anabilim Dalı, Ankara.
- Hacıömeroğlu, N. Mimarlığın Edebiyatla İşi, XXI Dergisi, Sayı 156. <https://xxi.com.tr/i/mimarligin-edebiyatla-isi> 21 Aralık 2022.

- Hadia, H. A. A., 2007. Form Production Process in Digital Architecture: Thinking, Modelling And Fabrication, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Kültür University Institute of Sciences & Engineering, İstanbul.
- Hall, E. T., 1966. The Hidden Dimension, Anchor Doubleday Books, New York.
- Hançerlioğlu, O., 1993. Felsefe Ansiklopedisi: Kavramlar ve Akımlar, İkinci Basım, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Hançerlioğlu, O., 2002. Felsefe Sözlüğü. Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Hançerlioğlu, O., 2010. Düşünce Tarihi, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Harries, K., 1997. The Ethical Function of Architecture, The MIT Press, Massachusetts, Cambridge.
- Hartmann, N., 1953. Aesthetic, Berlin (Tunalı, İ., 1979).
- Hartmann, N., 2001. Ontolojide Yeni Yollar, Çev: Lütfi Yarbaş, İlya Yayınevi, İzmir.
- Harvey, D., 2003. Sosyal Adalet ve Şehir, Çev. Mehmet Moralı, Metis Yayınları, İstanbul.
- Hasol, D., 1999. Mimari İzlenimler, Yem Yayınları, İstanbul.
- Hasol, D., 2002. Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü, Yem Yayınları, İstanbul.
- Haşlakoğlu, O., 2020. Sanat Felsefe ve Mimarlık: Çapraz Okumalar, Circle Dijital Semineri, 1-15 Haziran 2020.
- Heath, S., 2013. Keywords: Abstract, Abstraction, Critical Quarterly, 55, 3, 1-10.
- Heidegger, M., 1955. Nedir Bu Felsefe?, Çev: Ali Irgat, Afa Yayıncılık, İstanbul.
- Hesselgren, S., 1972. The Language of Architecture, Applied Science Publishers Ltd., Barking-Essex, England.
- Heurling, J., 2019. Reflections on Repetition, Abstraction and Transformation, Technoetic Arts, 17, 1-2, 49-55.
- Hoel, A. S., 2012. Lines of sight: Peirce on diagrammatic abstraction, F. Engel, M. Queisner ve T. Viola (Editörler), Das bildnerische Denken: Charles S. Peirce 5. Cilt, (253-271) içinde.
- Horsten, L. ve Leitgeb, H., 2013. How Abstraction Works, From Ontos Verlag: Publications of the Austrian Ludwig Wittgenstein Society-New Series Cilt 11.
- Hughes, P. J., 2005. Diller ve Yazı, (Çev. İ. Ulutaş, Y. Özçoban,), Ege Üniversitesi Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi, 2, 340.

- İnam, A., 1992. Yaşanacak Bir Mekân Tasarlamak, Araştırma Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Felsefe Bölümü Dergisi, 14, 177-188.
- İnan, A., 1995. 20. Yüzyıl Resim Sanatında Figür ve Portreye Yaklaşım, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- İnce, E. T., 2007. Mimarlık ve Sinema İlişkisinin Sokak Mekanı Üzerinden İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Jameson, F., 2003. Dil Hapishanesi. Çev., Mehmet H. Doğan, YKY Yayınları, İstanbul.
- Jameson, F., 2008. The Political Unconscious, Ithaka: Cornell University Press, 1981. Alıntıyı çeviren Tuncay Birkan, “Sunuş” içinde Modernizmin İdeolojisi, Edebiyat Yazıları, Metis Y., İstanbul.
- Kaba, G., 2020. Çağımızda Sembol, Biçim ve Algı Ekseninde Modern Sanat Yapıtı, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Muğla.
- Kagan, M., 1982. Estetik ve Sanat, Altın Kitaplar Yayınevi, İstanbul.
- Kagan, M., 1993. Estetik ve Sanat Dersleri, Çeviren: A. Çalışlar, İkinci Basım, İmge Kitabevi, İstanbul.
- Kahveci, K., 2017. Varlık-Yokluk Arasında: Mekân Üzerine Bir Değerlendirme/In Between Existence and Non-Existence: an Assessment on Space, Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, 59, 101-108.
- Kalfa, Z., 2019. Soyut Resim Sanatı: Eğilimler, Öğretiler ve Karşı İddia, Uluslararası Bilimsel Araştırmalar Dergisi (IBAD), 4, 2, 201-221.
- Karaalioglu, O., 2021. Portre Sanatında Temsil ve Dışavurumcu Tavrı Kapsamında Kimliğin Soyutlanması, Medeniyet Sanat Dergisi, 7, 1, 68-87.
- Kara, Ç., 2019. Vilém Flusser’in Soyutlama Modeli ve Sinematografik İmge, SineFilozofi, 4, 221-240.
- Karaca, G., 2021. Soyut Ama Nesnel Sanat: Minimalizm, Sanat ve Tasarım Dergisi, 10, 2, 334-349. DOI: 10.20488/sanattasarim.876762
- Karaseyfioglu Paçalı, S., 2018. Nesnenin Varolma Kaygısının Soyutlama İlişkisiyle Görsel Çözümlmeleri, Sanatta Yeterlilik Tezi, Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Bileşik Sanatlar Anasanat Dalı, Ankara.
- Karmel, P., 2013. The Golden Age of Abstraction: Right Now, ARTnews, 112, 4, 66-73.
- Kasap, C. B., 2020. Metaforik Bir Deneyim Olarak ‘Ölümünden Uyanmak’: Kieślowski’nin ‘Mavi’si, SineFilozofi, 5, 9, 521-539. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sinefilozofi/issue/55709/590984>.

- Kaya, G., 2014. Muğlak Mekân Açılımları Üzerine Bir Okuma, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Kaya, M., 2011. Sinemada Kurgu ve Kurgunun Sinemaya Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Fotoğraf ve Video Programı, İstanbul.
- Kaya, P., 2016. Kavram Geliştirme Sürecinde Yaratıcılık ve Mekân Tasarımı, Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi SBE, İç Mimarlık Anasanat Dalı, Kocaeli.
- Kaya, P. ve Aytıs, S., 2019. Soyutlama Kavramının Mekân Tasarımı Eğitimine Yansıtılmasının Önemi: 20. Yüzyıl Soyut Resim Sanatı ve FL Wright'ın Yapıları Üzerinden Bir İnceleme, Tasarım ve Kuram, 15, 28, 53-64.
- Kayserili, M. E. ve Satır, M., 2013. Gerçeklikten Soyuta Giden Yol, Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, 30, 123-141.
- Kaymaz, M. K., 2017. Analysis of The Architectural Trends in The Frame of Architectural Form: 1900-1950 Period. International Journal of Architecture and Urban Studies, 2, 1, 4-11.
- Kızılcan, E. B., 2015. Complexity Management and Mutability in Architectural Form Conception: Form-Blindness and Softform, Yüksek Lisans Tezi, ODTÜ FBE, Mimarlık Anabilim Dalı, Ankara.
- Kickasola, J. G., 2000. The Resonant Image: Immediacy, Abstraction, and Transcendence in the Cinema, Doktora Tezi, Regent University, College of Communication and the Arts, Philosophy in Communication, ABD.
- Kieslowski K., 1996. Moving Pictures: Krzysztof Kieślowski [Televizyon Programı Bölümü], Schuman H., Sarandon S., BBC2. https://www.youtube.com/watch?v=d57MBA_hIb8 12 Aralık 2022.
- Koçkan, P., 2012. Tasarım Araştırmaları Bağlamında Tasarımcı Düşünme ve Tasarım Süreci. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Kodalak, G., 2021. Kozmodalite: Varoluşun Mimarlığı, Mimarlık ve Düşünce Dizisi Semineri, Binbirgüzergah; Mimarlık-Çağdaş Düşünce Güzergahı, 6 Aralık 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=srAAU6hqKuY> 14 Ocak 2022.
- Kömürcüoğlu Turan, N., 2002. Tasarım Sürecinde Bilişsel Yeti Olarak İmgelem ve Kavram, Doktora Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Köseoğlu, E., 2017. Louis I. Kahn Yapılarının Biçim Dili, Mimarlar Odası Mimarlık Dergisi, 394, 62-66.

- Köseoğlu, Ş., 2013. Kültür, Mekan ve Sinema: Yeşim Ustaoglu Filmleri, Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Trabzon.
- Kula Özerden, L. ve Özer, F., 2006. Soyut Sanatın Habercileri, İTÜDERGİSİ/b, 3, 1, 40-46.
- Kuloğlu, N., 2013. Boşluğun Devinimi: Mimari Mekândan Kentsel Mekâna, International Journal of Architecture and Planning, 1, 2, 201-214.
- Langer, S. K., 1953. Feeling and Form, A Theory of Art, Charles Scribner's Sons, New York.
- Laseau, P., 2001. Graphic Thinking for Architects and Designers, 3. Baskı, John Wiley & Sons Yayıncılık, Brisbane, New York.
- Lefebvre, H., 1991. La Production de L'espace, Editions Anthropos (1974), Paris. İng.çev. Donald Nicholson-Smith, The Production of Space, Blackwell, Cambridge.
- Levin, O., 2018. Abstraction and Mass Culture: Chaplin's Reception and the International Language of Film, Early Popular Visual Culture, 16:1, 24-38.
- Levine, N., 1986. Abstraction and Representation in Modern Architecture: The International Style of Frank Lloyd Wright [Corrected Title: Abstraction And Representation In Modern Architecture: The International Style And Frank Lloyd Wright]. Aa Files, 11, 3-21.
- Levins, R., 2006. Strategies of Abstraction, Biology and Philosophy, 21, 5, 741-755.
- Llorente Zurdo, M. P. ve Miguel Sánchez, M. D., 2015. Abstracción y Estabilidad Formal. Ega, Revista de Expresión Gráfica Arquitectónica, 26, 110-119.
- Madanipour, A., 1996. Design of Urban Space: An Inquiry into a Socio-spatial Process, John Wiley & Sons Ltd., USA.
- Maltaş, M. Ş., 2020. Modern Sanatta Soyut Yaklaşımlar ve Metafizik Yönleri. SANAT: Artuklu Sanat ve Beşeri Bilimler Dergisi, 4, 52-75.
- Malpas, J. E., 2004. Place & Experience: A Philosophical Topography, Cambridge University Press, England.
- Manafov, R. ve Oruk, Z., 2020. Aristoteles'in Epistemolojisinde Tümevarım ve Soyutlama İlkesi, Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 8, 2, 615-624.
- Manovich, L., 2007. Abstraction and Complexity, Oliver Grau (Ed), In Media Art Histories (340–54) içinde, Massachusetts: The MIT Press, Cambridge.
- Massey, D., 2005. For Space, Sage Yayıncılık, Londra.

- May, R., 1987. Yaratma Cesareti, Çeviren: Alper Oysal, Metis Yayınları, İstanbul.
- Meral, M., 2016. Mimarlıkta Biçim ve Strüktür İlişkisinin Tasarıma Yansımaları: Güncel Betonarme Yaklaşımlar Üzerine Bir İnceleme, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Merer, A., Ystad, S., Kronland-Martinet, R. ve Aramaki, M., 2011. Abstract Sounds and Their Applications in Audio and Perception Research, Ystad, S., Aramaki, M., Kronland-Martinet, R. ve Jensen, K. (eds), Exploring Music Contents. CMMR 2010. Lecture Notes in Computer Science, Cilt 6684. Springer, Berlin, Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-23126-1_12.
- Merleau-Ponty M., 2003. Göz ve Tin, Çev. Ahmet Soysal, 2. Basım, Metis Yayınevi, İstanbul.
- Merleau-Ponty, M., 2017. Dünyamız Tamamlanmamış Bir Eser, Çev. Ömer Aygün, Maurice Merleau-Ponty, Sayı: 88 / Sonbahar 2017, s.20-28, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Mert, V., 2007. Rönesans'tan Günümüze, Resim Sanatında Mekân, Mekân Algılayışı ve Bakış, Sanatta Yeterlilik Tezi, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, İstanbul.
- Mertol, M., 2019. Form Kararları Üzerinden Mimarlık Ürününde Anlamın İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Meterelliyoğlu, M. Ü., 2010. Ridley Scott Sinematografisinde Mekan Kullanımı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Moran, B., 1982. Edebiyat Kuramları ve Eleştiri, İstanbul: Cem Yayınları, İstanbul.
- Morgan, D., 1992. Concepts of Abstraction in French Art Theory from the Enlightenment to Modernism, *Journal of the History of Ideas*, 53, 4, 669-685. <https://doi.org/10.2307/2709943>.
- Morgan, D., 1996. The Enchantment of Art: Abstraction and Empathy from German Romanticism to Expressionism, *Journal of the History of Ideas*, 57, 2, 317-341.
- Morgan, T. C., 1980. Psikolojiye Giriş, Hacettepe Üniversitesi Psikoloji Bölümü Yayınları, Ankara.
- Morkoç, M., 2013. Sanat Nesnesi ve Mekân İlişkisi Üzerine Uygulamalar, Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Seramik Anasanat Dalı, Ankara.
- Munton, A., 2006. Abstraction, Archaism and the Future: TE Hulme, Jacob Epstein and Wyndham Lewis. TE Hulme and the Question of Modernism (73-92) içinde.

- Nalbantoğlu, H. Ü., 2008. Nedir Mekân Dedikleri?, Zaman-Mekân, YEM Yayın-138, İstanbul.
- Nezor, S., 2011. Mimarlık Eğitimi ve Soyutlama, Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Norberg-Schulz, C., 1968. Intentions in Architecture, MIT Press, Massachusetts, Cambridge.
- Norberg-Schulz, C., 1971. Existence, Space and Architecture, Praeger, New York.
- Norberg-Schultz, C., 1980. Genius Loci, Towards a Phenomenology on Architecture, Rizzoli International Publications, New York.
- O'doherty, B., 2010. Beyaz Küpün İçinde Galeri Mekanının İdeolojisi, Çev. A. Antmen, Sel Yayıncılık, İstanbul.
- Onaran, A. Ş., 2012. Sinemaya Giriş, Agora Kitaplığı, İstanbul.
- Onat, E., 1995. Mimarlık, Form ve Geometri, YEM Yayın, İstanbul.
- Oral, B., 2019. Sanat Yapıtında Biçim, Yazı ve İçerik İlişkisi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Yazıları, 40, 215-250.
- O'Rawe, D., 2011. Towards a Poetics of the Cinematographic Frame, Journal of Aesthetics & Culture, 3, 1, 53-78.
- Otto, F. ve Rash, B., 2001. Finding Form-On the Way to an Architecture of the Minimal, Deutscher Werkbund Bayern, Germany.
- Öz, N., 2007. Mimarlıkta Hakikinin Sanallaşması ve Sanalın Hakikileşmesi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Özbaş, İ., 2017. Fotoğrafta Geometrik Nesne ve Soyutlama, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Fotoğraf Anasanat Dalı, İstanbul.
- Özçınar, M., 2010. Sinematografik Zaman ve Mekân'ın Oluşumunda Felsefi Arka Plan, Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Özdemir, Ö., 2009. Eisenstein'in Film Kuramı ve Gerçekçilik, İletişim: araştırmaları, 7, 1-2, 79-110.
- Özderin, S., 2008. Sanatsal Yaratıcılıkta Potansiyel Bir Problem: Zihinsel Aşkınlık Boyutuyla Soyut Resimde "İçerik ve Biçim", Akdeniz Sanat, 1, 2, 79-90.

- Özderin, S., 2009. Modern Resim Sürecinde, Soyut ve Soyutlayıcı Yaklaşımlarda Biçimsel-Eleştirel Yapılanma, Akdeniz Sanat, 2, 3.
- Özen, A., 2006. Mimari Sanal Gerçeklik Ortamlarında Algı Psikolojisi, Bilgi Teknolojileri Kongresi IV/Akademik Bilişim Kongresi, Şubat, Denizli. <http://ab.org.tr/ab06/bildiri/81.doc>.
- Özen, M., 2014. Derviş Zaim Sinemasında Öz-Biçim Bağlamında Dil ve Üslup Arayışları, Doktora Tezi, Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Bilimleri Anabilim Dalı, İstanbul.
- Özer, B., 1993. Mimaride Planimetrik Dizaynlamaya Sistematiik Bir Yaklaşım Önerisi, Yorumlar: Kültür, Sanat, Mimarlık, 2. Basım, YEM Yayınevi, İstanbul.
- Özeskici, E., 2019. Sanatta Bir İfade Aracı Olarak Soyutlama, Kayseri Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 1, 1, 43-57.
- Özkan, Y., 2017. Spinoza Felsefesinde Varoluş-Öz Ayrımı, Kaygı Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi, 29, 181-193.
- Özkaya, Ö., 1975. Toplumbilim Terimler Sözlüğü, TDK Yayınları, Ankara.
- Özrili, Y., 2021. İmgesel Tasarım: Geri Dönüşen Sanatın Müzeye Yansımaları, Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi, 6, 10, 96-114.
- Özsavaş Uluçay, N., 2017. Sanatın Mekânı ve Mekânın Sanatı, İdil Sanat ve Dil Dergisi, 6, 36, 2245-2257.
- Özsırkıntı Kasap, H., 2009. 20. Yüzyıl Mimarisinde Form ve Renk Kavramlarının Mekâna Etkisinin Mimari Akımlar Çerçevesinde Analiz, Sanatta Yeterlilik Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Öztürk, N., 2013. Form Bulma Kuramı ve Doğal Üzerinden Yapayın Keşfi Çalıştayı, Sanat ve Tasarım Dergisi, 1, 12, 83-101.
- Öztürk, S., 2011. Resimsel Öge Olarak Parçalılık, Biçim ve Kolaj İlişkisi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Öztürk, S., 2017. Sinema ve Felsefe İlişkisi Üzerine/On The Relationship Between Cinema and Philosophy, SineFilozofi, 2, 3, 177-219.
- Öztütüncü, S. ve Özkartal, M., 2015. Soyut Resimde Yapısal Bütünlük ve Biçim Verme, Akdeniz Sanat, 8, 15, 92-103.
- Özyalvaç, A. N., 2013. Mimarlıkta Modernite Kavramı ve Türkiye, FSM İlmi Araştırmalar ve Toplum Bilimleri Dergisi, 0, 1, 294-306.

- Pallasmaa, J., 2006. The Lived Image, Design and Cinema Form Follows Film, (Ed.) Belkıs Uluoğlu, Ayhan Enşici, Ali Vatansever, Cambridge Scholars Press, USA.
- Pallasmaa, J., 2007. The Architecture of Image: Existential Space in Cinema, Rakennustieto Publishing, Helsinki.
- Pallasmaa, J., 2008. Sinema ve Mimarlık, Çev. Ilgın Külekçi, Derya Karadağ (Ed.). <http://v3.arkitera.com/g143-sinema-ve-mimarlik.html?year=&aID=2621> 21 Aralık 2022.
- Pallasmaa, J., 2011. Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular, Çev. Aziz Ufuk Kılıç, Yapı Endüstri Merkezi Yayıncılık, İstanbul.
- Parsa, A. F., 2016. Fotoğraf ve Görsel Göstergibilim Üzerine, Kontrast Dergisi: Fotoğrafta Anlam, 50, 18-21.
- Peldek, Z., 2020. 19. Yüzyıldan Günümüze, Figürde Biçim Bozma, Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, Erzurum.
- Pire, D., 2018. Görüntü ve Gerçeğin Yeniden Boyutlandırılması, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, Ankara.
- Poincare, H., 1986. Bilim ve Metot, Çev. H. Ragıp Atademir, S. Ölçen, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul.
- Preble, D. ve Preble, S., 1985. Artforms, Harper Row Publishers Inc., New York.
- Purgar, K., 2020. The Iconology of Abstraction. Routledge, England.
- Read, H., 1974. Sanatın Anlamı, Çev. G. İnal ve N. Asgari, İş Bankası Kültür, İstanbul.
- Reed, S. K., 2016. A Taxonomic Analysis of Abstraction. Perspect Psychol Sci, 11, 6, 817–837.
- Ritter A., 2007. Smart Materials in Architecture, Birkhauser, Berlin.
- Rosal, F. I. d., 2016. El Dolor en la Abstracción, Cauce: Revista de Filología, Comunicación y Sus Didácticas, 39, 39, 371-392.
- Root-Bernstein, R. S., 1991. Teaching abstracting in an integrated art and science curriculum. Roeper Review, 13, 2, 85-90.
- Roque, G., 2004. Vibration Theory and Early Abstraction, M. Fehr, S. Wurmfeld (Eds), Seeing Red: On Nonobjective Painting and Color Theory (110-128) içinde. Salon Verlag, Cologne.

- Roque, G., 2010. Abstraction et Modernisme, (Ed.) E. Buch, D. Riout ve P. Roussin, Réévaluer l'art moderne et les avant-gardes (51-70) içinde. l'EHESS Yayıncılık, Paris.
- Sağlam, F., 2020. Soyutlama ve Özdeşleyim Bağlamında Loise Bourgeois'nın Çalışmaları, Sanat Dergisi, 35, 93-101.
- Saldıray, A., 2011. Aristoteles Felsefesinde Öz ve Biçim Kavramları, Yüksek Lisans Tezi, Dicle Üniversitesi, Sosyal Bilimler Üniversitesi, Felsefe Anabilim Dalı, Diyarbakır.
- Sargın Güzel, Z., 2019. Soyut Resim Anlayışını Oluşturan Psikolojik Koşullar, Yüksek Lisans Tezi, Altınbaş Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı, İstanbul.
- Sarı, Ü., 2020. Kurgu Teknikleri, (Ed) Zinderen, İ. E., Dijital Film Teknikleri (73-101) içinde. Akademisyen Kitabevi, Sonçağ Matbaacılık, Ankara.
- Sarıtaş, D., 2022. Spinoza ve Descartes'de Ruh ve Beden [Öz], 12. Uluslararası Sosyal Beşeri ve Eğitim Bilimleri Kongresinde sunulan bildiri, İstanbul, Mart 2022. http://www.sosyalbeseriveegitimbilimlerikonferansi.org/bildiriayrinti/spinoza-ve-descartes-8217de-ruh-ve-beden_206 21 Ocak 2022.
- Savaş, H., 2019. Film Eleştirisinde Biçim-İçerik Sorunu, KTÜ İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, 6, 17, 18-36.
- Schmitt, G., 2001. Introduction, (Ed.) Engeli M., Bits and Spaces in Architecture and Computing for Physical, Virtual, Hybrid Realms; 33 Projects by Architecture and CAAD, ETH Zurich, Birkhäuser Publishers for Architecture, Basel, Boston, Berlin.
- Scott, G., 1999. The Architecture of Humanism: A study in the history of taste. ww norton & Company, New York.
- Seneca, L. A., 1961. Ad Lucilium Epistulae Morales, çev.: Richard M. Gummere, 3 Cilt, Harvard University Press, Cambridge, MA.
- Sevinç, T., 2013. Zaman-Mekân Kavramının Mimarlığa Etkileri, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Sezer, A., 2020. Kandinsky'nin Resimlerindeki Daire Formu Üzerine, Akdeniz Sanat, 14, 26, 183-198.
- Shahn, B., 1957. The Shape of Content, Harvard University Press, Cambridge.

- Sıddıqı, A. M., 2021. Offret (Kurban, Tarkovsky, 1986) Filminde Mimari Mekân ve İşlevinin Analizi, Yüksek Lisans Tezi, Konya Teknik Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Konya.
- Simbelis, V., 2018. Humanizing Technology Through Post-Digital Art, Doktora Tezi, KTH Royal Institute of Technology School of Electrical Engineering and Computer Science Media Technology and Interaction Design, Stockholm, Sweden.
- Sönmez, N. O., Balcı, F., 2020. Mimarlıkta Biçim ve Biçimlenmenin İnsansonrasına Giriş 1-2-3, XXI Mimarlık, Tasarım ve Mekân Dergisi (web edisyonu), 1-30. <https://xxi.com.tr/i/mimarlikta-bicim-ve-bicimlenmenin-insansonrasina-giris-1-3> 21 Aralık 2022.
- Sözen, M., 2013. Estetik Bir Öğe Olarak Sinemada Ses Tasarımı ve Örnek Bir Film Çözümlemesi, Electronic Turkish Studies, 8, 8.
- Sözen, M., 2015. Sinemasal Anlatılarda Sesin Uzamsal ve Zamansal Kurulumu ve Örnek Filmler, Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, 3, 13, 16-39.
- Spinoza, 2016. Ethica, Çev., Çiğdem Dürüşken, Alfa Yayınları, İstanbul.
- Sucu, İ., 2012. Sanat Akımlarının Etkisinde Sinemada Klasik ve Alternatif Eğilimler, Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 17, 111-125.
- Sullivan, L., 1896. The Tall Office Building Artistically Considered, Lippincott's Magazine, 3, 57, 403-409.
- Sutton, G., 2017. From Cinematic Abstraction to Digital Compression: Olafur Eliasson's Reality projector, Marciano Art Foundation Project Series, 2.
- Süleymanova, F., 2021. Feride Binicioğlu'nun Resimlerinde Stilistik ve Estetik Özellikler, Çev. Murat Topçu, Kafkasya Çalışmaları - Sosyal Bilimler Dergisi, 6, 12, 305-314.
- Şahin, M., 2022. Sinematografi, Yayımlanmamış Ders Notu, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun. <https://avys.omu.edu.tr/lessons/1/93/4841-932001/291157-131126> 1 Ekim 2022.
- Şamlıoğlu, T., 2010. Mimari Formda Boşluğun Keşfi, Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Şamlıoğlu, T., 2019. 21. Yüzyılda Mimari Formu Anlamak, Doktora Tezi, Beykent Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Şeyben, B. Y., 2009. Görsel Sanatta Zaman ve Mekân Parametreleri ve Sitüasyonist Estetik, Akdeniz Sanat Dergisi, 2, 4, 99-110.

- Taberham, P., 2018. Lessons in Perception: The Avant-Garde Filmmaker as Practical Psychologist, Berghahn Books, New York.
- Tan, A., 2021. Bir Bilgi Kaynağı Olarak Duygu-Akıl İlişkisi, Atlas Ulusal Sosyal Bilimler Dergisi, 5, 6, 1-32.
- Tansug, S., 1991. Sanatın Görsel Dili, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Tanyeli, U., 1997. Mekân, Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 2 (1193-1195) içinde, YapıEndüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.
- Teksoy, R., 2005. Dünya Sinema Tarihi, Oğlak Bilimsel Yayınlar, İstanbul.
- Teksoy, R., 2013. Ansiklopedik Sinema Terimleri Sözlüğü, Oğlak Yayınları, İstanbul.
- Telyakar, Z., 2018. Mekân ve Form İlişkisinde İkonik Bir Yaklaşım: Starchitecture Tasarım Anlayışı, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Terrado, J., 2016. The role of abstraction in the evolution of semiotic systems, Language and Semiotic Studies, 2, 3, 36-47.
- Thompson, D., 1992. On Growth and Form, Cambridge University Press, Cambridge.
- Tierney, T., 2007. Formulating Abstraction: Conceptual Art and the Architectural Object. Leonardo, 40, 1, 51-57.
- Timurçin, A., 2000. Felsefe Logos Felsefe ve Eğitim/10, Bulut Yayınevi, İstanbul.
- Tomić-Vajagić, T., 2020. The Balanchine Dilemma: So-Called Abstraction and the Rhetoric of Circumvention in Black-and-White Ballets, In Arts 9, 4, 119.
- Tomonobu, I., 1968. Aspects of Beautiful and Art, Tokio.
- Torpey, P. A., 2009. Disembodied Performance: Abstraction of Representation in Live Theater, Doktora Tezi, Massachusetts Institute of Technology, Program in Media Arts and Sciences, USA.
- Tunalı, D., 2010. Yeni Roman-Yeni Dalga Sineması Etkileşimi Bağlamında Bir Sanat Yapıtı Olarak Film (Bir Değerlendirme), Sanat Dergisi, 0, 18, 27-36.
- Tunalı, İ., 1981. Felsefenin Işığında Modern Resim, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Tunalı, İ., 2002. Tasarım Felsefesine Giriş, YEM Yayınları, İstanbul.
- Turan, B. O., 2011. 21. Yüzyıl Tasarım Ortamında Süreç, Biçim ve Temsil İlişkisi, Megaron, 6, 3, 162-170.

- Turani, A., 1998. Çağdaş Sanat Felsefesi, Remzi Kitapevi Yayınları, İstanbul.
- Turim, M. C., 1985. Abstraction in Avant-garde Films (Studies in Cinema: No. 32). UMI Research Press., Michigan.
- Turuthan, U. T., 1987. Tasarlama Faaliyeti ve Tasarımcı Nitelikleri Üzerine Bir İnceleme, Doktora Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. Trabzon.
- Turquety, B., 2011. Cinéma, Couleur, Mouvement. Kinémacolor et Abstraction. EU-Topias, 1, 25-37.
- Tülek Ülter, Y., 2010. Soyut Sanatın Oluşum Sürecinde Algının Rolü, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi SBE, Heykel Anasanat Dalı, İstanbul.
- Türkoğlu Sülü, M., 2018. Hesaplamalı Mimari Tasarımda Biçim Çeşitliliği: Parametrisizm Üzerine Bir Çalışma, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Ulubay, S. ve Önal, F., 2020. Mekân Üzerine Sorunsallar ve Kavrayışlar: Fenomenoloji Kuramının Yirminci Yüzyılın Mekân Anlayışına Etkileri, Megaron, 15, 4, 606-613.
- Ulutürk Özdemir, D., 2019. Filmler Üzerine Felsefi Bir Söylem Analizi. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı, Ankara.
- Ural, Ş., 2013. Diyalektik Düşünce ve Mantık, Felsefe Arkivi, 0, 28, 1-26.
- Uraz, T. U., 1993. Tasarlama Düşünme ve Biçimlendirme, İ. T. Ü. Mimarlık Fakültesi BaskıAtölyesi, İstanbul.
- URL-1, <https://sozluk.gov.tr/> 20 Ocak 2022.
- URL-2, <http://www.nisanyansozluk.com/?k=%C5%9Fekil> 22 Ocak 2022.
- URL-3, https://www.researchgate.net/figure/Platonic-and-Archimedean-Polyhedra_fig16_271123125 18 Mayıs 2022.
- URL-4, <https://www.britishmuseum.org/collection/galleries/egyptian-life-and-death> 18 Mayıs 2022.
- URL-5, <https://joyofmuseums.com/museums/europe/spain-museums/madrid-museums/prado-museum-museo-del-prado/masterpieces-of-the-prado-museum/saturn-devouring-his-son-by-francisco-goya/> 18 Mayıs 2022.
- URL-6, <https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/goya-francisco/tio-paquete> 18 Mayıs 2022.

- URL-7, <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/256243> 10 Mayıs 2022.
- URL-8, <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2014/aug/14/top-10-ancient-greek-artworks-jonathan-jones> 10 Mayıs 2022.
- URL-9, <https://www.sanatkarnavali.com/tarih-oncesi-caglarda-sanat/> 10 Mayıs 2022.
- URL-10, <https://www.moma.org/search/?query=picasso+bull> 10 Mayıs 2022.
- URL-11, <https://www.moma.org/collection/works/83725> 10 Mayıs 2022.
- URL-12, <https://www.moma.org/collection/works/300671> 10 Mayıs 2022.
- URL-13, <https://dancetabs.com/2019/10/american-ballet-theatre-balanchine-bennett-the-beach-boys-bill-new-york/> 10 Mayıs 2022.
- URL-14, <https://balletcenter.nyu.edu/events/seeing-agon-heather-watts/> 10 Mayıs 2022.
- URL-15, <https://www.analivia.com.br/computer-dance-3/> 4 Mayıs 2022.
- URL-16, <https://nevzatayan.blogspot.com/2008/06/?view=classic> 18 Mayıs 2022.
- URL-17, <https://www.sanatabasla.com/2012/05/son-aksam-yemegi-the-last-supper-leonardo-da-vinci/> 10 Mayıs 2022.
- URL-18, <https://www.sanatabasla.com/2012/06/atina-okulu-the-school-of-athens-raffaello/> 10 Mayıs 2022.
- URL-19, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-jmw-turner-britains-great-painter-tempestuous-seas> 11 Mayıs 2022.
- URL-20, <https://www.sanatabasla.com/2017/06/izlenim-gundogumu-impression-sunrise-monet/> 11 Mayıs 2022.
- URL-21, <https://www.wikiart.org/en/edouard-manet/the-luncheon-on-the-grass-1863> 11 Mayıs 2022.
- URL-22, <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/337058> 11 Mayıs 2022.
- URL-23, <https://theartwolf.com/es/exposiciones/braque-houston-2014-es/> 11 Mayıs 2022.
- URL-24, <https://www.archeus.com/artists/art-for-sale/duchamp-nude-descending-a-staircase-no-2-nu-descendant-un-escalier-n-2> 11 Mayıs 2022.
- URL-25, <https://www.moma.org/collection/works/79766> 18 Mayıs 2022.
- URL-26, https://arthive.com/pablopicasso/works/196424~Crying_woman 11 Mayıs 2022.

- URL-27, <https://www.guggenheim.org/artwork/1924> 12 Mayıs 2022.
- URL-28, <https://www.tate.org.uk/art/artists/kazimir-malevich-1561/five-ways-look-malevichs-black-square> 11 Mayıs 2022.
- URL-29, <http://www.ruthiev.com/piet-modrian/> 21 Mayıs 2022.
- URL-30, <https://www.oggusto.com/sanat/sanatci/jackson-pollock-hayati-eserleri-ve-bilinmeyenleri> 12 Mayıs 2022.
- URL-31, <https://collections.lacma.org/node/239578> 13 Mayıs 2022.
- URL-32, <https://www.moma.org/collection/works/81435> 13 Mayıs 2022.
- URL-33, <https://www.moma.org/artists/4856> 14 Mayıs 2022.
- URL-34, <https://juddfoundation.org/art/untitled-35/> 14 Mayıs 2022.
- URL-35, <https://kenzodigital.com/project/air> 14 Mayıs 2022.
- URL-36, <https://www.am-cb.net/projets/hakanai> 14 Mayıs 2022.
- URL-37, <https://www.sabatobox.com/glitch-photography> 18 Mayıs 2022.
- URL-38, <https://www.atlasdergisi.com/kesfet/bilim-haberleri/bilim-insanlari-koronavirusu-muzige-donusturdu.html> 13 Nisan 2022.
- URL-39, <https://www.roth.com.au/blog/the-history-of-architecture-origin/> 14 Mayıs 2022.
- URL-40, https://www.ribapix.com/Primitive-hut-plan-and-elevation_RIBA95455# 15 Mayıs 2022.
- URL-41, <https://www.britannica.com/topic/Parthenon/The-sculptures> 15 Mayıs 2022.
- URL-42, <https://worldarkeoloji.blogspot.com/2016/03/parthenon-tapnag.html> 15 Mayıs 2022.
- URL-43, <https://www.khanacademy.org/humanities/medieval-world/gothic-art/gothic-art-england/a/salisbury-cathedral> 15 Mayıs 2022.
- URL-44, <https://architectureofcities.com/renaissance-architecture> 15 Mayıs 2022.
- URL-45, <https://edithfarnsworthhouse.org/about/> 15 Mayıs 2022.
- URL-46, <https://www.arkitektuel.com/villa-savoye-2/> 15 Mayıs 2022.

- URL-47, <https://www.dezeen.com/2015/08/12/postmodernism-architecture-vanna-venturi-house-philadelphia-robert-venturi-denise-scott-brown/> 15 Mayıs 2022.
- URL-48, <https://rajrewal.in/wp/portfolio/national-institute-of-immunology-phase-2-new-delhi-1990/> 15 Mayıs 2022.
- URL-49, <https://libeskind.com/work/18-36-54/> 15 Mayıs 2022.
- URL-50, <https://www.zaha-hadid.com/architecture/changsha-meixihu-international-culture-art-centre/> 15 Mayıs 2022.
- URL-51, <https://m.museivaticani.va/content/museivaticani-mobile/en/collezioni/musei/stanze-di-raffaello/stanza-della-segnatura/stanza-della-segnatura.html> 11 Temmuz 2022.
- URL-52, <https://news.artnet.com/art-world/true-hidden-message-da-vinci-last-supper-581756> 11 Temmuz 2022.
- URL-53, http://www.architectureweek.com/2002/0130/news_2-1.html 3 Ağustos 2022.
- URL-54, http://www.architectureweek.com/2001/0328/design_3-2.html 3 Ağustos 2022.
- URL-55, <https://decombo.com/modern-architecture-history-buildings/> 1 Ağustos 2022.
- URL-56, <http://www.tadao-ando.com/projects/> 1 Ağustos 2022.
- URL-57, <https://www.kogler.net/wordpress/photos/ing-art-center-brussels-2016/> 1 Ağustos 2022.
- URL-58, <https://www.zaha-hadid.com/architecture/heydar-aliyev-centre/> 1 Ağustos 2022.
- URL-59, <http://www.immersence.com/osmose/> 1 Ağustos 2022.
- URL-60, <https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK110742/reality-projector> 1 Ağustos 2022.
- URL-61, <https://refikanadol.com/works/machine-hallucination/> 1 Ağustos 2022.
- URL-62, <https://sozluk.gov.tr/> 28 Ağustos 2022.
- URL-63, https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/film/advent-of-cinema/# 28 Ağustos 2022.
- URL-64, https://www.moma.org/learn/moma_learning/louis-lumiere-arriee-dun-train-a-la-ciotat-arrival-of-a-train-at-la-ciotat-1895/ 28 Ağustos 2022.
- URL-65, <https://www.moma.org/collection/works/302639> 28 Ağustos 2022.

- URL-66, https://www.imdb.com/title/tt0027977/?ref_=ttmi_tt 12 Eylül 2022.
- URL-67, https://www.imdb.com/title/tt0015648/mediaindex/?ref_=tt_mi_sm 12 Eylül 2022.
- URL-68, <https://www.kw-berlin.de/en/serene-velocity/> 12 Eylül 2022.
- URL-69, <https://www.aci-iac.ca/art-books/michael-snow/key-works/wavelength/> 12 Eylül 2022.
- URL-70, <https://www.moma.org/collection/works/301875> 12 Eylül 2022.
- URL-71, <https://www.youtube.com/watch?v=239pHUy0FGc> 1 Ekim 2022.
- URL-72, <https://www.youtube.com/watch?v=-XivcjKFl2s> 1 Ekim 2022.
- URL-73, https://www.imdb.com/title/tt0020530/?ref_=ttmi_tt 12 Eylül 2022.
- URL-74, https://www.imdb.com/title/tt0010323/?ref_=ttmi_tt 13 Eylül 2022.
- URL-75, https://www.imdb.com/title/tt0053619/?ref_=nm_flmg_wr_18 13 Eylül 2022.
- URL-76, <https://www.peramuseum.org/film-program/andrei-tarkovsky-sculpting-in-time/178> 1 Ekim 2022.
- URL-77, <https://www.peramuzesi.org.tr/film/koyaanisqatsi/1536/262> 1 Ekim 2022.
- URL-78, https://www.youtube.com/playlist?list=PLEzQZpmbzckV0_a2QCO2qF9Yfe-LKSDha 1 Ekim 2022.
- URL-79, <https://filmokulum.wordpress.com/sayfa2/sinemada-planlar/> 21 Eylül 2022.
- URL-80, <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-depth-of-field-definition/> 1 Ekim 2022.
- URL-81, <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-focus-in-film/> 22 Eylül 2022.
- URL-82, <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-continuity-editing-in-film/> 29 Eylül 2022.
- URL-83, https://www.imdb.com/title/tt0017136/mediaindex/?ref_=tt_mi_sm 29 Eylül 2022.
- URL-84, https://www.imdb.com/title/tt0010323/?ref_=ttmi_tt 29 Eylül 2022.
- URL-85, https://www.imdb.com/title/tt1856101/mediaindex?page=6&ref_=ttmi_mi_sm 29 Eylül 2022.

- URL-86, https://www.imdb.com/title/tt0054632/?ref_=ttmi_tt 29 Eylül 2022.
- URL-87, https://www.imdb.com/title/tt0276919/?ref_=ttmi_tt 13 Ocak 2022.
- URL-88, https://www.imdb.com/title/tt0108394/?ref_=tt_sims_tt_i_2 12 Aralık 2022.
- URL-89, https://www.imdb.com/title/tt0111507/?ref_=tt_sims_tt_i_1 12 Aralık 2022.
- URL-90, https://www.imdb.com/title/tt0111495/?ref_=tt_mv_close 12 Aralık 2022.
- URL-91, <https://mozartcultures.com/krzysztof-kieslowskinin-uc-renk-uclemesi-beyaz/> 12 Aralık 2022.
- Us, F., 2015. Dijital Hareketli Sunum Tekniklerinin Mimari Animasyonda Sunum ve Anlatım Amaçlı Kullanımı: “Mimari Proje Yarışmaları” Üzerinden Bir Alan Çalışması, Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Uslu, A., 2016. Biçim Bağlamında Moda ve Mimarlığın Karşılaştırılmalı Olarak Değerlendirilmesi, Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi FBE, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Usta, G., 2020. Mekân ve Yer Kavramlarının Anlamsal Açısından İrdelenmesi. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, 10, 1, 25-30.
- Uzun, C., 2014. Bir Olasılıklar Alanı Olarak Form Bilgisi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Uzun, İ., 2019. Fotoğraf Sanatında Soyutlamalar, Sanatta Yeterlilik Eser Metni, Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anabilim Dalı, Erzurum.
- Uzun, İ., 2020. Fotoğraf Sanatında Soyutlamalar: Kavramsal Tavır Perspektifinde Soyut Anlamanın Göstergebilimi, Sanat Dergisi, 35, 109-122.
- Ünal Topdemir, N., 2014. Spontanite ve Soyut, Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışması Raporu, Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Plastik Sanatlar Yüksek Lisans Programı, İstanbul.
- Üngür, E., 2011. Mekân Kavramının Disiplinler Arası Tarihsel Değişimi Üzerinden Mimarlık & Mekân İlişkileri, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Ünügür, S. M., 1989. Bina Tasarımının Temel İlkeleri, İTÜ Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi, İstanbul.
- Van Oers, B., 2001. Contextualisation for Abstraction, Cognitive Science Quarterly, Hermes Science Publications, 279-305.

- Vergheese, G. H., 2007. Sensual Spaces Through Material Abstraction, (Ed) A. Milligan, E. Hollis, J. Gigli vd., Thinking inside the Box: a Reader in Interior Design for the 21st Century (Kutunun İçinde Düşünmek Konferansı), Mart 2007, Scotland.
- Vidler., A., 1999. The Tectonics of Space (Mekânın Tektoniği), Çev: İdil Üçer, Mimarlık Dergisi, 289, 5, 14-16.
- Viegas, S., 2016. Gilles Deleuze and early Cinema: The Modernity of the Emancipated Time, Early Popular Visual Culture, 14, 3, 234-250.
- Villaplana Ruiz, V. ve Ortuño Mengual, P., 2018. Film Poetry. Rethinking the Avant-Garde Cinema: Art in Motion And Visual Poetics”, Revista de Comunicación de la SEECI, 22, 47, 01–15.
- Worringer, W., 1997. Abstraction and Empathy: A Contribution to the Psychology of Style, Çev. Michael Bullock, Elephant Paperbacks Ivan R. Dee, Publisher, Chicago.
- Xu, F., 1999. Abstraction and Reinterpretation in Architecture. Rice University.
- Yakan, Ş., 1999. Mimari Form Oluşumuna Etki Eden Girdiler ve Tarihsel Süreç İçinde Form Olgusunun İrdelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Üniversitesi, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Yavuz, E., 2007. Yirminci Yüzyılda Sanatta ve Mimarlıkta Soyutlama İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Üniversitesi, Mimarlık Anabilim Dalı, Ankara.
- Yee, E., 2019. Abstraction and Concepts: When, How, Where, What And Why?. Language, Cognition and Neuroscience, 34, 10, 1257-1265.
- Yıldız, E. ve Dağgülü, M., 2021. Biçim Oluşma Etkenleri Bakımından Amsterdam Stedelijk Müzesi, Inonu University Journal of Art and Design, 11, 23, 1-17.
- Zevi, B., 1974. Saper Vedere L’architettura: Saggi Sull’interpretaz. İone Spaiale Dell’architettura. Einaudi, Turin 1948; İngilizce Çevirisi, Architecture as Space: How to look at Architecture, Horizon Press, New York.
- Zümrüt, Ş., 2018. Somuttan Soyuta, Journal of Awareness (JoA), 3, Special, 181-198.

ÖZGEÇMİŞ

İlk ve orta öğrenimini 75. Yıl Yeşilpınar İlkokulu'nda 2008 yılında tamamladı. Lise öğrenimini ise İstanbul'da Kardelen Lisesi'nde 2012 yılında tamamladı. Aynı yıl kazandığı Karadeniz Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü'nden 2017 yılında mezun oldu. 2019 yılında Karadeniz Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü'nde yüksek lisans eğitimine başladı.

Yayınları;

- Akpınar B., Şen S. ve Beşgen, A., 2021. Mekânın Duyusal Paradoksları: Blindness (Körlük) Filmi Üzerinden Bir Pandemi Okuması, YDÜ Mimarlık Fakültesi Dergisi, 3, 2, 92-114.
- Akpınar B. ve Beşgen, A., 2021. Dialectics of Other within Human-Action-Space Transformation", LivenArch-VII: Other Architect/ure(s), 7. International Congress, 28-30 September 2021, Trabzon, Bildiriler Kitabı, 3, 1177-1192.