

## ZAMAN VE MEKÂN KAVRAMLARI ARASINDAKİ PARADOKSAL İLİŞKİNİN “BULUT ATLASI” FİLMİ ÜZERİNDEN OKUNMASI

Ebru ERDOĞAN\*, Zeynep YILDIZ\*\*

**Alındı:** 16.12.2015; **Son Metin:** 22.06.2017

**Anahtar Sözcükler:** Sinema; mimarlık;  
zaman; mekân; yer

### GİRİŞ

“Zaman, ne olduğu sorulmadığı sürece hepimizin üzerinde uzlaştığı ve sorunsuzca kullandığı bir kavramdır” (St. Augustune, Ural’dan (2005) alınmıştır). Mimarlık ve sinema, insanın dünyayla kurduğu ilişkilere yaklaşım biçimleri benzer olan iki ayrı disiplindir. İnsanı ve insan yaşamını merkeze alan bu iki sanat dalı; görsel, sezgisel ve duyumsal imge ortaklıklarına sahiptir. Fotoğraf sanatının etkisiyle gelişen sinema, fotoğraf sanatından daha güçlü bir biçimde insan yaşamının ve yaşam sahnesi olan kentin algılanmasını sağlamıştır (Benjamin, 1936). Algı biçimini şekillendiren sinema ve mimarlık aynı zamanda zihinde geçenleri somutlaştırarak hayal gücünün ürünlerini gerçekliğe ve erişilebilirliğe kavuşturur. Mimarlık ve sinema somutlaştırdığı ürünler sayesinde insan zihniyle görsel yollardan iletişim kurar. Böylece mimarlığın ortaya koyduğu yeni görme biçimlerinden beslenen sinema, yeni mekân biçimleri kazandırır (Allmer, 2010). Yaygın bir mesaj verme aracı olan sinema ve mimarlığın görsel boyutu, mesajı açıktan verebildiği gibi insan zihninde birtakım izler bırakarak da bunu yapabilir. Yani insan algılarını şekillendirme, algıda oynamalar yapabilme yetisine ve esnekliğine sahiptir.

Mimarlık ve sinema, tarihsel süreç içerisindeki kültürel değişim üzerinden de ortaklık kurabilir. Her iki disiplinin de ortaya koyduğu yapıt ve ilkelerle, çağın toplumuna ve kültürüne görsel yollarla anıtsal nitelik kazandırdığı gözlemlenir. Mimarlığın sinema ile kurduğu en güçlü ortaklık ise mekân üzerinedir. Sinema ve mimarlık, mekânı birbirleriyle ilintili olarak kullanır ve geliştirir. Sinema, mimarlığın mekânlarını farklı biçimlerde kullanır ve yeniden yorumlayarak ele alır. Sinemayı mekânsal bağlamda besleyen mimarlık ise geri dönüşler olarak, sinemanın yorumlarıyla mimari mekânı etkileşime sokar. Tanyeli (2001) de sinema ve mimarlığın yakından ilişkisini üç farklı biçimde sınıflandırır. Birincisinde, sinema gerçekte olmayan mekânları tasarlayarak sanal mimarlığı tanımlar. İkincisinde, ilişki biçiminde sinema gerçek mekânları yeniden yorumlar ve

\* Department of Interior Architecture and Environmental Design, Faculty of Fine Arts, Selçuk University, Konya, TURKEY.

\*\* Department of Architecture, Faculty of Architecture, Selçuk University, Konya, TURKEY.

mekânı somutlaştırır. Üçüncüsünde ise sinema kendi olay kurgusu içinde mimarlık etkinliğini ve mekânı doğrudan ele alır.

Mekânın algı biçimini şekillendiren zaman, aynı zamanda sinemanın mekânını ve kurgusunu da şekillendirerek, mekânla beraber insan zihninde izler bırakır. Sinema ve mimarlığın bileşenlerinden olan zaman ve mekân çok az tartışılan, genellikle olduğu gibi kabul edilen ve farkında olmadan kullanılan kavramlardır. Geçmişte zaman ve mekân iki ayrı olgu gibi ele alınırken, modern çağda zaman ve mekân iç içe geçmiş, aynı katmanda paralel ilerleyen, görecelilik ve algılama biçimlerine göre birbirine oldukça benzer iki kavram olarak ele alınır. Farklı olgular olarak ele alınması, her insanın farklı şekilde algılaması, dış dünyayla farklı düşünce ilişkileri kurması, zihinde farklı yansımalar elde etmesinden kaynaklanır (Kahvecioğlu, 2005). Mekânın algılama biçimi kişiye göre değiştiği gibi, zamana göre de zihinde farklılıklar oluşturabilir.

Fiziki zamanın varlığının farkında olunarak zaman, salt günler, aylar, yıllar olarak kullanılır. Benzer şekilde mekân da üç boyutlu bir kütle düzeni olarak fiziki mekân düzeyinde algılanır ve kullanılır. Zaman ve mekânın ara yüzlerini okumayan insan, her iki kavramı da nesnel birer olgu olarak ele alır. Hâlbuki zaman ve mekân kavramları görüldüğünden daha karmaşık, içsel ve paradoksal ilişki içerisindedir. Yaşanan tarihsel süreç içerisinde, fiziksel ve somut birer olgu gibi algılanan zaman ve mekân kavramları arasında yeni ilişkiler ortaya konulmuştur. Özellikle 20. Yüzyıl başlarında kübizm etkisiyle değişen perspektif anlayışı ile mekânın fiziksel olan üç boyutuna zaman kavramı da yeni bir boyut olarak eklenmiştir. Bu söylemi ilk ortaya atan matematikçi H. Minkowski, 1980'lerde "mekân ve zaman ayrı ayrı ele alındıklarında gölgeler gibi yok olmaya mahkûmdurlar" diyerek, zaman ve mekân ilişkisinin ne kadar güçlü olduğunu ortaya koymuştur (Ragon, 1972). Bu söylem üzerine şekillenen Giedion'un görüşü de zamanın ve mekânın ayrı kavramlar olarak ele alınamayacağını, zamanın mekânın dördüncü boyutu olduğunu savunur. Yine Giedion'a göre, bu iki kavram arasındaki ilişkiye her ikisinin de akışkan olma hali üzerinden yaklaşılması gerekir. Zamanın hızı, dinamizmi ve geçiciliği, akışkan olma halinin kolaylıkla algılanmasını sağlar. Durağan ve sabit görünen mekân da aslında akışkandır. Ancak bu akışkanlık, zaman boyutunun mekâna eklenmesi ile algılanabilir. Burada mekânın akışkanlığı için kastedilen şey mekânın fiziksel olarak bir yerden başka bir yere hareketi değil, mekânsal sınırların ötesine geçilmesi halidir. Deleuze'a göre hareket-imge sinemasında, zaman imgesi doğrudan verilmez, dolaylı yoldan aktarılır. Zamanı meydana getiren şey, hareketin bir imgeden diğerine geçmesidir (Sütçü, 2005; Deleuze, 1986; Özçınar, 2010). Bireyin mekân içerisindeki bedensel deneyimi ve gözlemleri ile mekânsal sınırlar açıklık kazanır ve akışkan bir hale gelir. Farklı zamanlarda, farklı deneyimlerle mekânı algılayan birey, tıpkı kübistlerin bir objeyi resmederken farklı zamanlardaki görüntüsünü üst üste resmetmesi gibi mekânı zihninde resmeder. Böylece mekân, zamanın etkisiyle hareketli, dinamik ve akışkan bir resme dönüşür. Böylelikle sinemada üretilen zaman imgesi, izleyiciye varoluşu sorgulatar ve filmin anlam sürecine ortak olur.

Yazında; mimarlık ve sinema ilişkisi ve etkileşimine (Allmer, 2010; Dear, 1994; Atalar, 2005; Pallasmaa, 2001; Kaçmaz, 2001; Alkan Bala, 2014), zaman ve mekânın kavramsal boyutuna (Kahvecioğlu, 2005; Giedion, 1967; Urry, 1995; Schulz, 1971; Auge, 1997; Giddens, 1995; Çalgıcı, 2013), zaman ve mekân kavramlarının sinema ve mimarlık bağlamında ele alınışa (Tanyeli, 2001; Erk, 2009; Yılmaz, 2011), sinemada oluşturulan

geleceğin kentindeki mekânsal öngörülere (Milner, 2009; Alsayyad, 2006; Sobchack, 1997) dair çalışmalar yapılmıştır. Yapılan çalışmalarda zaman ve mekânın sinema ve mimarlık bağlamında yeterince tanımlanmadığı; yapılan tanımlamaların ise günümüz sinema örneklerine erişemediği gözlemlenmiştir. Bu çalışmada ise sinemada zamana ve mekâna dair yazın araştırması yapılmış, özellikle bilim-kurgu türünün tarihi ve örnekleri üzerine odaklanılmıştır. Bunun nedeni, bilim-kurgu sinemasının, gelişen teknoloji ve değişen toplumsal yapı ile iç içe olmasıdır. Bu da kavramların süreç içerisinde değişimini daha rahat algılayabilmemizi sağlar. Bunun yanı sıra, bilim-kurgu filmleri mimarlığın mitlerini çözümleyebilir ve geleneksel algılarımızı değiştirecek yeni perspektifler kazandırabilir (Özakın, 2001). Böylelikle zamanın çizgiselliğini bozan ve mekânlara farklı bakış açıları kazandıran bilim-kurgu türü, mimarlığa yeni bir çalışma alanı sunar. Sunulan bu alan, teknoloji imkânları ile mimarlara gerçek hayatta erişemeyeceklerine kavuşturarak deneysel bir çalışma ortamı sağlar.

2012 yapımı olan Bulut Atlası filmi, gerek izleyiciye gerçek hayatta deneyimlemeyeceği zaman ve mekân algılarını yaşattığı, kullandığı teknikler ile deneysel bir ortam sunduğu için ve gerekse bağımsız 6 farklı kurgusu olması itibarıyla çok yönlü perspektifler kazandırdığı için bu çalışma kapsamında seçilmiştir. Filmin lineer zaman çizgisini kırarak oluşturduğu zaman kurgusu ve mekân tasarımları, izleyicinin bilindik zaman algısı ve mekân tanımlarını altüst eder. Bunun yanı sıra film, iktidar-birey ilişkisini ve totaliter toplum düzenini, zaman ve mekân üzerinden yine 6 farklı toplumsal kaygı (kölelik, eşcinsellik, biyolojik savaş, toplumsal baskı, tüketim toplumu, inanç ve bilgi sorunsalı) üzerinden aktarır. Bulut Atlası filmi, zaman ve mekâna dair okumaları yapabilmek için birçok farklı materyallere sahiptir. Bilim-kurgu türünün örneği olan film, yapım tarihinin yakınlığı ile günümüz zaman ve mekân algısını yansıtır ve geçmiş bilim-kurgu filmleri ile arasındaki ilişkileri görmemizi sağlar. Yapım tarihinin yakın olmasının diğer bir avantajı ise, içinde yaşadığımız çağa hâkim olan postmodern anlayışın izlerinin özellikle mekânlar üzerinden okunabilmesidir. Bulut Atlası filmi, zaman kurgusu, mekân tasarımları, postmodern kimliği, bilim-kurgu türünün imkân ve izlerini barındırması gibi değerleri ile zaman ve mekân okumalarının rahatlıkla yapılabileceği çok yönlü bir film olması sebebiyle önem arz eder.

### ZAMAN ve MEKÂN KAVRAMLARI ARASINDAKİ PARADOKSAL İLİŞKİ

Mekân sadece belirli sınırları olan, içinde kullanıcı eylemlerine olanak sağlayacak şekilde farklı öğelerle desteklenmiş ve tasarlanmış boşluk değil, bunun yanında görsel ve sembolik boyutları da olan üç boyutlu bir oluşumdur (Yücel, 1981). İşitsel olarak algılanan dokunma duyusuna seslenirken, kokusu mekânın bellekte bir deneyim olarak kaydedilmesini sağlar. Mekân, yaşanan ve deneyimlenen bir olgudur (Pallasmaa, 2001). Mekân sınıflandırmalarına dair farklı yaklaşımlar bulunmaktadır. Örneğin L. M. Roth (2000) mekânı üç farklı şekilde açıklar. İlki sınırları olan hacimler olarak fiziksel mekânlardır. Buradaki sınırlar görsel araçlarla ortaya konur. Diğeri ise görsel sınırları olmayan, gözün gördüğü en uç noktalara kadar uzanarak şeffaflaşmış olan algısal mekânlardır. Son olarak da, algısal mekânla ilişkili olarak bellekte depolanan, zihinsel haritaya dönüşen kavramsal mekânlardır (Roth, 2000). H. Poincare mekânı farklı bir yaklaşımla iki ayrı grupta sınıflandırırken (Hoogstad, 1990), Schulz (1971) da mekânı daha ayrıntılı bir şekilde, pragmatik, algısal, kavramsal, soyut

1. An; yaşanan, hissedilen, bilinçli biçimde algılanabilen birimin adıdır. Fiziksel zaman an kavramını içermez. Psikolojik zamanda ise an kavramı vardır.

2. Özgün tablo yazarlar (Erdoğan ve Yıldız) tarafından kurgulanmıştır

ve varoluşsal mekân olarak, beş farklı sınıfta tanımlar. Bu sınıflandırma temel olarak algı psikolojisine dayanır. Diğer mekân sınıflandırmalarıyla yakınlık gösteren pragmatik mekân en temel haliyle sınırlı, fiziksel mekân olarak tanımlanır. Diğer mekân tanımları ise özünde mekânın fiziksel olma özelliğinin üzerine çıkan, hareket, deneyim, algı, mekân ile kurulan zihinsel ilişkiler sonucu tanımlanan mekân sınıflarıdır. Bu tanım benzerliklerinden yola çıkarak, mekânı sınıflandırmada en önemli aracın zaman kavramı olduğu görülür. Fiziksel olarak görülen mekânın deneyimsel ya da varoluşsal mekâna dönüşmesini sağlayan tüm şartlar zaman bağlamında gerçekleşir. Mekânın fiziksel sınırlarını yitirip, kimlik kazanması ve zihinde bir imaja dönüşmesi o mekânda zaman geçirmekle, farklı zamanlarda o mekânda deneyimler elde etmekle ilişkilidir. Bu nedenle mekânı tanımlayabilmek ve anlayabilmek için zaman kavramını okuyabilmek gerekir.

Zaman bilinen temel felsefi akımlar dışında en basit haliyle, bir eylemin geçtiği veya geçeceği süredir. Zaman belirli değerler dizisiyle ölçülebilen, formüle edilebilen nesnel bir olgu gibi görünse de, içerisinde birçok öznel değeri barındıran soyut bir kavramdır. Ölçme birimleri nesnel değerler olmasına karşın, her insan bu nesnel değerlerden anladığı değerleri bilişsel olarak öznelleştirerek farklılaştırır. Bu yönüyle zaman hem nesnel, hem de öznel bir kavramdır. Zaman kavramının öznel ya da nesnel değerlerinin ağırlıkta olması algılanan zaman türüne göre değişir. Zaman türleri fiziksel, biyolojik ve psikolojik zaman olarak ayrılır. Burada nesnel olma yönüyle öne çıkan fiziksel zaman, belirli ölçme birimleriyle ölçülebilen ve saat, yıl olarak ifade edilebilen maddeci zaman türüdür. Biyolojik zaman ise ritme odaklıdır. Buna göre insanın kalp atışları, aynı vakitlerde acıkması ve uyuması gibi rutinler, insan biyoloji ritmine bağlı olarak gelişen biyolojik zaman ürünleridir. Psikolojik zaman ise insanın algılama biçiminden kaynaklanan zaman türüdür. Einstein'ın İzafiyet teoreminin de içinde bulunduğu psikolojik zamana göre, güzel vakitlerin hızlı, kötü vakitlerin yavaş geçiyor gibi algılanması, sürenin duygu ve sezgilere göre değişmesi psikolojik zaman algısından kaynaklanır. Fiziksel zaman ile psikolojik zaman arasında ise an (1) olarak tanımlanan noktasal bir fark vardır (Ural, 2005). Modern öncesi toplumlarda gündelik işler ve alışkanlıkların oluşturduğu biyolojik zaman öne çıkarken, modern toplumlarda saatin düzenlediği fiziksel zaman öne çıkar (Urry, 1995). Toplumsal gelişmeyle değişen zaman algısına bakıldığında, postmodern toplumlarda ise psikolojik zamanın ön plana çıktığı görülür (Tablo 1).

Zamanın başka bir özelliği ise, lineer bir doğru üzerinde belirli hız ve yönde ilerleyen bir sistem olmasıdır. Bu da zamanın kronolojik olmasından kaynaklanır. Kronoloji olarak adlandırılan zamanın akış yönünde zaman noktasalları vardır. Bu noktasal zaman dilimleri arasında ardı ardına, süreklilik ilişkisi vardır. Bu ilişki ile zamanın doğrusal akışı sağlanır. Geçmiş, şimdi ve gelecekte oluşan zaman noktasallarında üç ana parçanın başlangıç ve son sınırları vardır. Mead'in zaman kavramına bakışı şimdi'nin felsefesinin temelini oluşturur. Mead'e göre gerçek olan



Tablo 1. Toplumlarda zaman türlerinin kavramsal değişimi (2).

şimdi'dir. Geçmişte olan her şey şimdi içinde yeniden kurulur ve geleceği şekillendirir (Adam, 1990). Buna göre üç farklı zaman düzlemi zihinde bilişsel olarak farklı biçimde bir araya gelir. Geçmiş ve gelecek şimdi'de yer alırlar, varlıklarını şimdi'nin zamanında ortaya koyarlar. Kahvecioğlu (2005) da benzer şekilde şimdi'nin geçmiş ile geleceğin birleşimi olduğunu ve bunun da bellek sayesinde gerçekleştiğini ifade eder. Geçmiş, şimdi ve gelecek olarak ayrılan üç farklı zaman diliminin ortak özellikleri, zihinde yaşantı düzleminde bilinçli bir tasavvurla birlikte bulunabilmeleri, aynı katmana getirilebilmeleri ve şimdileştirilebilmeleridir (Ural, 2005). Yani bu üç farklı zaman sistemi zihin düzleminde kronolojinin doğrusal sisteminden arındırılıp aynı düzleme getirilebilirler. Geçmişteki bir an zihinde canlandırılarak veya gelecek bir an hayal edilerek şimdiye getirilebilir, zihinde tasarlanabilir ve şimdi'nin gerçekliğine kavuşabilir. Deleuze de zamanın kronolojik sıralama sayesinde kurduğu doğrusallığı reddeder. Ona göre zaman hareket kavramı ile ilişkili, doğrusal ve türdeş olmayan bir kavramdır. Burada bahsedilen hareket kavramı mekân içinde gerçekleşen fiziksel bir hareket yerine, zihinde geçen hareket yani anımsamadır. Şimdi'nin anı sürekli bir hal içinde geçmişe dönüşür. Bu sürekli dönüşme hali zamanı kronolojik ya da doğrusal bir akış olarak ele almayı olanaksız kılar (Rodowick, 1997). Deleuze bu dönüşme sayesinde zamanı çift katmanlı bir yapı olarak ele alır. Geçmiş şimdi ile birlikte an olma varlığına kavuşur, kronolojik olmayan bir zaman yığına dönüşür. Şimdi'nin eylemi olan algı ile geçmişe yönelik eylem olan anımsama birleşerek zamanı oluşturur (Tanju, 2005).

Zaman ve mekân arasındaki etkileşime bakıldığında tüm yaklaşımların temelinde iki varsayım esas alınır. Birinci varsayım, zaman ve mekânın ayrı ayrı ele alınabilen soyut kavramlar olmadıklarını savunur. Saf biçimde tekil olarak ele alınamayarak bileşik olarak bir arada varlık gösterirler. İkinci varsayıma göre, tekil olarak ele alınsalar dahi bileşik halde iki farklı karakter gösterirler. Mekân niceliksel, zaman ise niteliksel eğilim gösterir (Deleuze, 1988). Mekân, içerisinde birçok tarihi işaretleri barındıran, zamanın deneyimlerini yansıtan mimari bir düzen sanattır. Zaman ve mekân ilişkisine bakıldığında, ilk etkileşimin fiziksel mekânın zaman ile kimlik kazanmasıyla başladığı görülür. Bir mekânda edinilen ilk deneyimde insan zihninde görsel ve fiziki verilerin ağırlıklı olduğu 'ilk imaj' oluşur. Aynı mekânda deneyimler arttıkça bellekte edinilen koşut zamanlı imajlar bir araya gelerek ilk imaj 'kalıcı imaj' a dönüşür (Baskaya vd., 2006). Yani ilk kez bulunulan bir mekânın insan zihninde oluşturduğu algı verileri ancak fiziki bir mekân oluşturmaya yeterken, zaman boyutu da mekâna dâhil edildiğinde, mekân çok yönlü, birden çok katmanlı olan, deneyimlenen bir mekâna dönüşür. Deneyimlerin içerdiği sezgi ve duygular, psikolojik zamanı biçimlendirir. Mekân algısı, zaman-mekân bütünlüğünde bir bağlam oluşturur. Benzer şekilde Schulz'un (1971) tanımladığı varoluşsal mekân, zaman kavramıyla iç içe geçmektedir. Üzgün iken bir mekânda zamanın yavaş geçiyor gibi algılanması, psikolojik zamanla ilgilidir. O mekânda insanı üzen kavramların zihinde deneyimleri canlandırması, o mekânı fiziksel (pragmatik) bir mekân olarak algılamının ötesinde varoluşsal bir mekâna dönüştürür. Daha önce o mekânda kötü şeyler yaşayan insan, mekânı varoluşsal mekân algısıyla belleğe atmıştır ve tekrar o mekâna geldiğinde, zihinde daha önceki yaşanmış zamanı yeniden yapılandırır. Böylelikle mekân, geçmiş zaman deneyimiyle varlık kazanır, zihinde bir takım izler bırakır. H. Lefebvre de mekânda yaşanan deneyimlerin önemine değinir ve mekânı dolduran beden hareketinin mekânı yazı haline getirdiğini söyler (Mutman, 1994).

3. Buradaki zamansızlık sonsuzluk değil, hangi zamana ait olduğunu bilememe halidir. Mekânsızlık ise mekânsal aynılığın getirdiği yer'e ait değerlerin yitirilmesi halidir.

Zaman-mekân algısının değişimi modern öncesi ve sonrası olarak ele alınabilir. Sanayi Devrimi ile insanların zaman ve mekân algısı kendi ekseninde oluşmuştur. Bu da zaman ve mekân dinamiklerinin yer ile tüm bağlarını zamanla koparmaya başlamıştır. Her dönemde değişiklik gösteren zaman-mekân algısı, modernizm ile başka bir boyut kazanmış, dinamiklerini oluşturduğu yer'in mekân tipolojisini değiştirerek, yeni bir mekân (yok-yer) tipolojisi ortaya koymuştur (Auge,1997). Postmodern çağda, yer ile bağları kopan mekânlar, zamansız-mekânsız (3) alanlara dönüşmüştür. Harvey'e göre, postmodern çağda mekân, görünen zaman ve mekân değerlerinden öte, uzaktaki ilişkilerin biçimlendirdiği bir şeydir. Hız artmış, sınırlar ortadan kalkmış, uzak ilişkiler yakına gelerek mekânı şekillendirmiştir. Böylece farklı kültür değerleri aynı mekân içinde yan yana gelerek mekân sınırlarını yok etmiş ve mekân, zaman içinde değerini yitirmiştir (Aslanoğlu, 2000).

Sanayi Devrimi ile ortaya çıkan ve postmodern çağda varlığını ortaya koyan zamansızlık ve mekânsızlık olguları, Auge'nin tanımladığı yok-yer mekânının temelini oluşturur. Auge (1997) yok-yer mekânı, yer'in kimlikleyici, ilişkisel ve tarihsel uzamlarından yoksun olma hali olarak tanımlar. Yer olmayan mekânların zamanla kurduğu ilişkilerden biri de, zamanın mekâna kattığı tarihi değer biçimidir. Yok-yer mekânları tarihselleşemez ancak zamanla eskiyebilir (Tanyeli, 1996). Çünkü yok-yer mekânlarda zaman şu anlık tır. An kavramı mekânla zaman ilişkisi kurmaz ve mekâna tarihi değer katmaz. Yok-yer mekânlara, geçicilik, ayrılık, aidiyetsizlik gibi ortak özellikleri olan yapıları (süpermarket, havaalanı gibi) örnek olarak vermek mümkündür. Zaman ve mekân bağlamını koparan bu yapılar, postmodern çağın yersiz mekânlarını oluştururlar. Bu yersiz mekânlarda zamansal döngü, postmodern öncesi zaman algısına göre farklıdır. Yer'le bağını koparan, dış dünyadan ve dış dünyanın yer'e özgü değerlerinden izole edilen mekân, kendi zaman döngüsünü oluşturur. Yok-yer mekânlarda zaman hep aynıdır, aynılığın getirdiği belirsizlik zamansızlığa sebep olur.

### BİLİM-KURGU SİNEMASINDA ZAMAN VE MEKÂN KAVRAMI

Sinema, zaman ve mekân sanatı ise, sinemanın oluşturduğu mekân da, mimari mekânın görsel ve işitsel açıdan temsilidir (Erk, 2009). Sinema, bir kurgu içinde kendi zaman ve mekânını tasarlar. Deleuze, sinemanın zamanı algılamak için bir araç olduğunu söyler. Ona göre zamanın hareketine bağlı olarak oluşan anların arka arkaya gelmesi savına paralel olarak, geçmiş, şimdi ve gelecek zamanların eşzamanlı yaşantısı, sinema aracılığıyla aktarılır (Kahvecioğlu, 2005). Sinema içerisinde gerçek zaman, filmsel zaman ve filmin süresine ilişkin zaman türlerini barındırır. Gerçek zaman (fiziki zaman), göreceli olmayan, nesnel ve ölçülebilen zaman türüdür. Filmsel zaman ise filmin içinde anlatılan filmin kendi oluşturduğu zaman türü iken, filmin süresi denilen zaman filmin fiziki olarak uzunluğunu ifade eder (Yılmaz, 2011).

Dünyanın seyrini değiştiren Endüstri Devrimi sonrasında, tüm sanat dallarında olduğu gibi, sinema sanatı da postmodern akımın etkisi altına girmiştir. Fakat bu kavram, sinemada seksenli yıllarda anılmaya başlar. Çünkü sinema henüz yüz yaşını yeni dolduran bir sanat olarak, modernizmi de diğer sanat dallarına göre daha sonra sorgular (Uğurlu, 2005). Postmodern dönemin felsefi gerekçelerini ilk olarak ortaya koyan J. Boudrillard ve J.F. Lyotard görüşlerini desteklemek için örnek olarak gösterdikleri metinlerin başında Jorge Lois Borges'in öyküleri gelir

4. Sanal; gerçeğin katmanlarından biridir, gerçeğin zıttı değil, sadece farklı bir boyutudur. Gerçek olanı fakat somut olmayı tanımlar (Frank, 2000).

(Zekâ, 1994). Dönemin sinemadaki yansımalarını, nostalji, geçmiş ve şimdi arasındaki sınırların kalkması ile oluşan birleşme, gerçek ve onun yeniden sunumlarıyla ilgilenme, pornografi, cinselliğin metalaşması, tüketim kültürü, yabancılaşmış yaşantılar olarak özetlemek mümkündür (Büyükdüvenci ve Öztürk, 1997). Yaşanan postmodern dönemin etkilerinin, çağımızın zaman ve mekânı algılama biçimlerinin en açık şekilde bilim-kurgu sinemasında ele alındığı görülür. Çekildiği dönemin etkilerinden bağımsız olarak, her dönemde görülen bilinmeyen bir zamanı ve mekânı yaratma arzusu, değişmeyen bir olgu olmuştur. Bunun için bilim-kurgu, Fear'a (2000) göre, geleceği kontrollü bir biçimde görme ve tasavvur etme metodu olarak tanımlanırken, Heinlein'a (1949) göre, gerçek dünyanın bilgisine dayalı, gelecekte olması muhtemel dünyanın öngörüsünü yapan gerçekçi kurgular olarak tanımlanmıştır. İlk bilim-kurgu film örneği sayılan *Le Voyage dans La Lune*, George Melies tarafından 1902 yılında çekilmiştir. 1900'leri izleyen yıllarda çekilen *Frankenstein* (1910) ve *Genuine* (1929) filmleriyle gelişen bilim-kurgu sineması *Metropolis* (1926) ve *Things To Come* (1936) filmleriyle varlık bulur ve bilim-kurgu türünün prensiplerini ortaya koyar (Atayman, 1995). Postmodernizm ile gelişen sanallık kavramı sanal (4) mekânlar olarak sinema da ele alınmış, Wachowski Kardeşlerin yönettiği *Matrix* (1999) filmi ile yeni bir dönemin sinyali verilmiştir (Babaoğlu, 2004). Bilim-kurgu türü, ürettiği gerçeküstü mekânlar ve gelecek öngörülerini ile alışılmış zaman ve mekân tanımlarını alt üst eder. Bunu yaparken de yaşanan dünyanın gerçekliğini taklit eder, somut kurmaca mekânlar ile dijital teknolojiyle oluşan soyut mekânları bir araya getirerek sanal mekânları oluşturur. Yani Deleuze'ün bahsettiği, gerçek ile düşsel, anımsanan ile hayal edilen, zaman ve mekân imgesinde birleşir (Tong, 2004). Genel olarak sinemada zaman, mekânı kısıtlayan ve tanımlayan bir kavram olmasına rağmen, bilim-kurgu türünde zaman, tam aksine mekân tasarımının sınırlarını genişleten, gerçekte var olmayan unsurların kullanılmasını sağlayan, sanal olanın insan zihninde gerçekliğe yakınlaşmasını sağlayan özgürlükçü bir rol üstlenir. Gerçeküstü mekânların ya da üretilen ütopyaların kabul edilmesini sağlayan, inandırıcılığını arttıran zaman, diğer sinema türlerine göre, mekân ile daha iç içe ve destekleyicidir. Bu yönüyle zaman ve mekân kavramları, sinemada bilim-kurgu türünün özelinde daha çok argümana sahiptir.

Sinemada mimarlığa öykünen bir biçimde zaman ve mekân tasarlanır. Sinema, mekân tasarlama sanatıyla ilgili olduğu kadar zaman tasarımıyla da ilgilidir. Mekân değişimleri zamanı, zamandaki değişim ise mekânı tanımlar (Bordwell ve Thompson, 1986). Mekânların farklı kullanıcılar ve farklı işlevlerle yeniden ele alınması yönü bilim-kurgu türünü mekânsal zenginliğiyle öne çıkarır. Bilim-kurgu filmlerinin mekân yanında zaman kavramını da sıkça ele alması, onu mimarlığın zaman ve mekân sorunsalına yakınlaştırır. Mimarlık ve sinema ortaklığının da ötesinde bilim-kurgu türünün dünya yaratma süreciyle mimari tasarım arasında büyük benzerlikler vardır. İkisi de tanrısal bir işe soyunarak yeni evren yaratırlar (Özakın, 2001). Bilim kurgu filmleri, mimarlık ve sinema ortaklığında, zamanı ve mekânı yaratırken mevcut mimarlıktan ilham alarak, hayal ile gerçeği bütünleştirerek geleceğin teknolojisi ve mimarlığı ile ilgili öngörüler sunar. Bu filmler mimari mekânlara farklı bakış açılarıyla bakarlar ve insanların da mimarlığa yeni bir bakış açılarıyla bakmalarını sağlarlar. Bu bağlamda bu tür filmler yoluyla oluşturulan gerçeküstü mekânlar, izleyiciye de deneysel ve yenilikçi bir ortam sunarak, gelecek mimarlık tasarımı arayışları için bir test alanı oluştururlar.

### 'BULUT ATLASI' FİLMİ ÜZERİNDEN ZAMAN VE MEKÂN KAVRAMLARI

Günümüz sinema örneklerinden olan, Wachowski Kardeşler ve Tom Tykwer'in birlikte yönettiği, 2012 tarihli bir bilim-kurgu filmi olan Bulut Atlası, yazar David Mitchell'in aynı adlı romanından beyazperdeye aktarılmıştır. Romanda birbirinden farklı zamanlarda geçen altı hikâye, altı farklı bölüm içinde anlatılır. Her hikâye bir sonraki hikâye ile farklı biçimlerde bağlar kurarak genişler. Kitap içinde belirli bir zaman kurgusuna sahip olan hikâyeler, filmde farklı tekniklerle birleştirilir. Bilim-kurgu sinema tarihinde önemli bir dönüm noktası olan Matrix serisinin yönetmenleri Wachowski Kardeşler'in ve yine farklı zaman ve mekân kurgusuyla sinema yazınında kült filmler arasında yerini alan *Koş Lola Koş* filminin yönetmeni Tom Tykwer'in izleri film üzerinde hissedilir. Filmin üç yönetmeni bu altı hikâyeyi bölmek ve sıralı vermek yerine, zamanları hikâye geçişleriyle iç içe geçirerek bir bütünlük içinde izleyiciye aktarırlar. Kitabın sinemaya aktarımında uygulanan teknikler, yönetmenlerin sinemada zaman ve mekân konusunu ele alış tarzlarını da yansıtır.

Sinemasal mekânlar bazen mevcut mekânları kullanarak, bazen de gerçekte var olmayan hayali mekânları tasarlayarak oluşturulur. Mevcut mekânlar kullanıldığında, sinemaya özgü mekân aracılığıyla mevcut mimarinin sunduğu yaşam biçimleri film içinde sorgulanır. Böylece korkular, endişeler, idealler, fiziksel mekânın sinemanın kendi içinde yeniden kurgulanmasıyla izleyiciye aktarılır. Hayali mekânlar sayesinde ise, mevcut mimarlığın sunduğu toplum yaşamının nerelere gidebileceği hakkında ütöpik veya distöpik tasarımlar üzerinden düşünme ortamı yaratılır. Yani, sinemadaki senaryo aktarımında mekânlar da karakterler gibi oyunculuk görevi üstlenirler (Çalğıcı, 2013). Bulut Atlası filminde ise yönetmenler ilk dört hikâyede mevcut mekânlar kullanarak, toplum yaşamını sorgularlarken, son iki hikâyede hayali mekânlar tasarlayarak kullanmışlardır. Bu hayali mekânlar gelecek zamanlara ait olmakla beraber, mevcut toplumun yaşam şeklini de incelemekte ve değişim ivmesinin nereye varabileceği konusunda öngörüler sunmaktadırlar. Değişimi izleyen yönetmenler, burada bir mimar gibi mevcut mekânları analiz ederek geleceğin mekânlarını tasarlamakta, izleyiciyi tasarladıkları yeni mekânların kullanıcıları olarak tanımlamaktadırlar. Böylece üç yönetmen yeni bir mimarlık deneyimi sunarak, geleceğin mekânlarını izleyiciye yaşatabilmektedirler. Filmin zaman ve mekânları; 1840'lı yıllarda Pasifik Okyanusu'nda bir gemi, 1937'de İngiltere ve İskoçya; 1970'lerde San Francisco, günümüzde İngiltere, günümüzden 150 yıl sonra Seul, belirsiz bir zaman diliminde büyük yıkımdan 150 yıl sonrasındır. Bu farklı altı zaman ve mekân kesme paralel kurgu yöntemiyle bir araya getirilmektedir. Bu sayede farklı zaman ve mekânlar birleştirilmekte, zaman ve mekâna göre değil, öyküye göre çapraz kesmeler yapılmaktadır. Filmde 1850'lerden başlayarak 24. yy'a uzanan zaman çizgisinde zamanlar arası geçişler ve bağlantılar kurulmaktadır. Öykünün sonunda sorulan bir soru, yeni bir öykünün başlangıcı olabilmekte, bir öyküdeki karakter birkaç zaman dilimi sonrasındaki karakterle bağlantı kurabilmektedir. Böylece zaman ve mekân çizgisinde koparılan izleyici, zamansızlık ve mekânsızlık kavramlarını deneyimleyebilmektedir. Bu bağlamda zaman ve mekân kavramlarını yoğun bir biçimde bünyesinde barındırması ve izleyiciye farklı deneyimleri koşut zamanlı olarak yaşatması, özellikle bu filmin seçilmesinde önemli etkenler olmuştur.



Altı farklı hikâyeden birincisinde zaman 1840'lı yıllar, mekân ise Pasifik'te yolculuk yapmakta olan bir gemidir. Hikâyede bu gemide yolculuk yapan Adam Ewing adlı avukatın köleliğe karşı başlattığı mücadele anlatılmaktadır. İkinci hikâye 1937'li yıllarda İngiltere ve İskoçya'da geçmektedir. Bu zaman diliminde ise müzisyen Robert Fisher'in sevgilisi Rufus Sixsmith ile mektuplaşmaları konu alınır. Üçüncü hikâyenin zaman ve mekânı, 1970'li yılların San Francisco'sudur. Bu hikâyede gazeteci Luise Rey'in yapılması planlanan nükleer santral ile ilgili gerçekleri araştırması anlatılmaktadır. Dördüncü hikâye günümüz İngiltere'sinde geçmektedir. Hikâyede yayinevi sahibi Timothy Cavendish' in kardeşi tarafından bakımevine hapsedilmesi ve buradan çıkma mücadelesi anlatılmaktadır. Beşinci hikâye bir distopya örneği olarak izleyicinin karşısına çıkar. Zaman 22.yy, mekân ise Seul' ün gelecekteki hali olarak tasarlanmış Neo-Seul'dür. Filmin bu bölümü, günümüz zaman ve mekânından uzak bir anlayışla tasarlanmış, geleceğin zaman ve mekânına göndermeler yapılmıştır. Bu hikâyede insanlık tarafından üretilen özel bir ırkın üyesi olan Sonmi-451'in rejime karşı başlattığı direniş anlatılmaktadır. Altıncı ve son hikâyede ise benzer şekilde belirsiz bir gelecekte geçmektedir. Bu bölümde insanlık için büyük bir yıkım gerçekleşmekte, yıkımdan sonra yaşamayı başarmış insanlar, ilk çağlardaki yaşam biçimine benzer şekilde bir yaşam biçimi benimsemektedirler. Hikâyede yaşlı ve bilge Zachary'nin ve teknolojik olarak daha ileride olan bir topluluğun üyesi olan Meronym'in insanlığı kurtarma mücadelesi anlatılmaktadır.

Her hikâye farklı bir toplumsal sorunu konu edinir. İlk hikâyede kölelik ve ırkçılık, ikinci hikâyede eşcinsellik, üçüncü hikâyede biyolojik savaş ve çevrecilik, dördüncü hikâyede toplumun değişen yapısı ve istismar kavramı, beşinci hikâyede makineleşme ve tüketim toplumu, son hikâyede ise medeniyet ve insanlığın çöküşü sorunları ele alınır. Film genel olarak her dönemin öne çıkan problemlerini ele almakla beraber, beşinci ve altıncı hikâyede öngördüğü distopya ile toplumunda yaşanacak birçok sorunu bir arada konu edinir. Beşinci ve altıncı hikâyede kaotik bir gelecek kaygısı öne çıkar. Toplumların ikiye ayrıldığı ve üstün insan sınıfının ortaya çıktığı, makinelerin ve bilgisayarların insan yaşamını ele geçirdiği, otoriter toplum yapısının yaygınlaştığı ve tüm bunların artması ile medeniyetin çöktüğü, insanlığın ve bilginin geriye gittiği bir gelecek hayal edilir. Tüm bu kaygılar gelecek öngörüsünde bulunan bilim-kurgu sinemasında kendini gösterebilmiştir. Benzer ortak endişeler, makinelerin, canavarların, böceklerin, kirlenme ve virüslerin, saldırganlığın ve istilaların artması olarak tanımlanan yedi temel kaygı, 60-70'li yılların bilim-kurgu sinemalarının distopolarında da sıkça görülmüştür (Rolloff ve Seesslen, 1980).

Filmde geleneksel anlatım tekniğinden arındırılmış bir sunum tekniği kullanılmaktadır. Geçmiş, gelecek ve şimdi iç içe geçmektedir. İç içe geçen zamanların kronolojik olmayan sıralamalarla anlatılması ile izleyicinin zihninde birbirinden ayrıştırılamayan zamanlar, lineerlikten kurtulup, aynı zihin düzlemine getirilebilmektedir. Bu zaman dilimleri, dönemin yapısına uygun mekân tasarımları ile desteklenmektedir. Kullanılan mekân unsurları, izleyiciye filmsel zamanın yapısına dair ipuçları vermektedir (**Resim 1**). Filmde mekânlar zamanı tanımlayan en etkin araçlar olmakla birlikte, zamanlar ve mekânlar arasında bağlantılar farklı yöntemlerle kurulmaktadır.

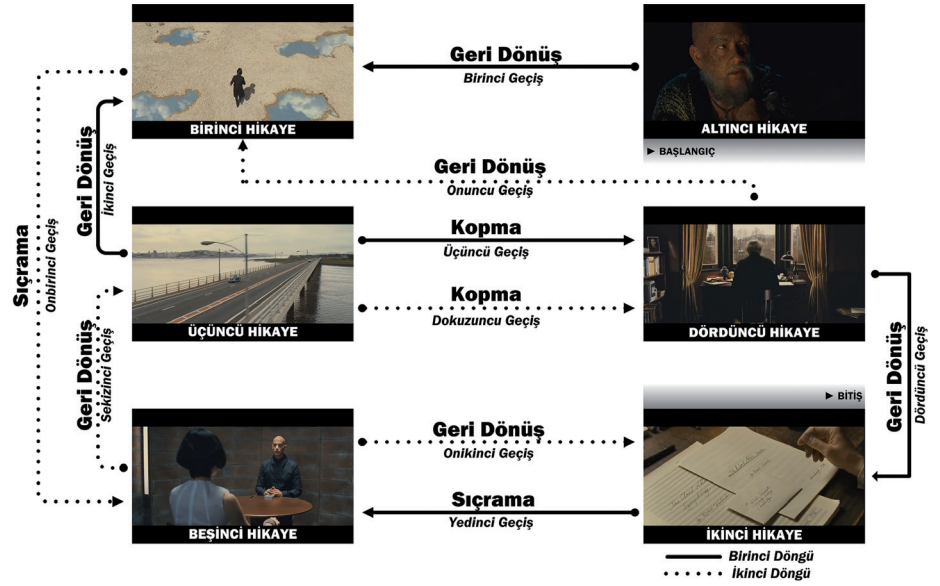
İlk hikâye ile ikinci hikâye arasındaki bağlantı, Ewing'in yazdığı kitabı besteci Frobisher'in okumasıyla kurulur. İkinci hikâye ile üçüncü hikâye



**Resim 1.** Mekân tasarımlarıyla desteklenen farklı zamanlar (Wachowski ve Tykwer, 2012).

arasında bağlantı ise karakter devamlılığı ile sağlanır. İkinci ve üçüncü hikâyede geçen Sixsmith aynı kişidir. Karakterin yaşının ilerlemesi, iki hikâye arasındaki zamansal farka dair ipucu verir. Günümüzde geçen hikâyedeki bağlantı, karakterin bir önceki hikâyede yer alan gazetecinin yazdığı kitaptan bahsetmesiyle kurulur. Neo-Seul'de geçen hikâyedeki bağlantı, Sonmi-451'in izlediği filmde bakımevinden kaçmaya çalışan Timothy'in mücadelesinin anlatılmasıyla sağlanmaktadır. Son hikâyede ise bağlantı, Meronym'in Sonmi-451'e ait konuşma kayıtlarını izlemesiyle kurulmaktadır. Yani zamanlar arası bağlantı nesnelere (kitaplar, mektuplar, videolar) ya da karakter devamlılığı ile sağlanmaktadır. Ancak bu bağlantıların sağlanması için hikâyenin zamanının tamamlanmasını beklemek yerine, altı hikâye koşut zamanlı olarak aktarılmaktadır.

Filmde her hikâyenin kendi içinde zaman ve mekân kurgusu ayrı ayrı ele alınarak tasarlanmış, her farklı zaman diliminin noktasal bir başlangıç ve bitiş zamanı belirlenmiştir. Belirlenen bu noktalar arasında gelişim ve zamanın akışı, diğer beş hikâye ile iç içe geçerken aynı zamanda da paralellik göstermiştir. Altı hikâyenin filmsel zamanında başlangıç ve bitiş noktaları aynılık gösterirken, yapılan zaman geçişleri ile bu aynılık algısı ortadan kaldırılmıştır. Filmin başlangıcında bilindik zaman algılarının değişmesi için iki farklı yöntem başvurulmuştur. İlk yöntem olarak her hikâye kendi iç zaman döngüsünün sonundan ya da hikâyenin çözümlenme anından başlar. Bu da her hikâyenin öncelikle kendi zamanı içinde geriye dönüşler yapmasını sağlamaktadır. Her hikâyenin kendi içinde uyguladığı bu yöntemin yanı sıra ikinci yöntem olarak, hikâyelerin birbiriyle ilişkisinde de farklı anlatı teknikleriyle zaman kavramı ele alınmıştır. Burada hikâyeler arasında zamanın aynılık algısını ortadan kaldırmak için yapılan kopmalar, sıçramalar, geri dönüşler sayesinde de, mozaik bir zaman kurgusu içerisinde zamansızlık algısı oluşturulmuştur. Oluşturulan bu zamansızlık algı yöntemleri filmin başlangıcında da yoğun bir şekilde hissedilmektedir. Son hikâyeden başlayan film, ilk hikâyeye geçmekte, sonrasında lineer olmayan birtakım zaman çizgisini izleyerek hikâyeler arası geçişler yapmaktadır. Burada kimi zaman kendinden sonraki hikâye geçmek için kopmalar, kimi zaman öncesindeki hikâyelere geri dönüşler, kimi zaman ise kendinden birkaç hikâye sonrasına sıçramalar yaparak film kendine ait bir zaman haritası oluşturmaktadır (**Tablo 2**). Filmin başlangıcında filmsel zaman kısa tutularak yoğun bir şekilde uygulanan bu teknikler, filmin genel anlatısı boyunca hâkimdir. Filmin başlangıcında (ilk beş dakikasındaki kareler) bu iki farklı tekniğin yoğun bir şekilde uygulanması ile fiziksel zaman ve mekândan

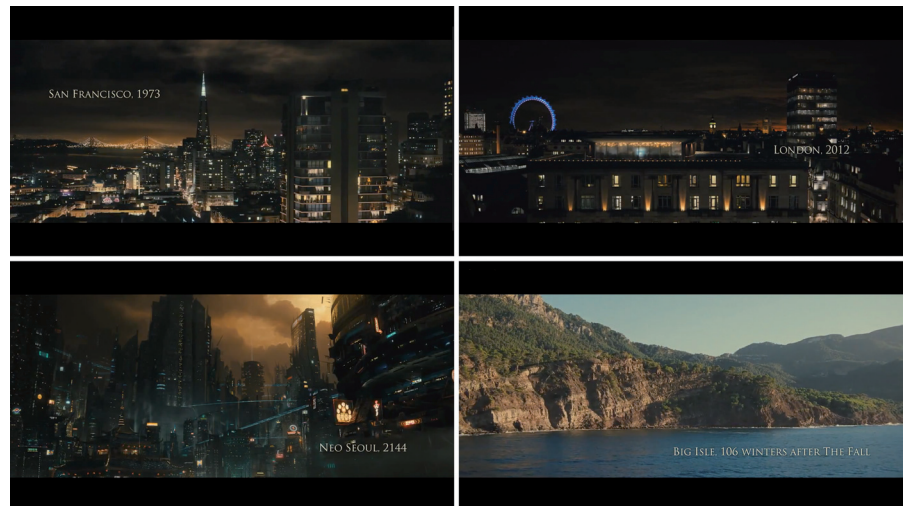


Tablo 2. Filmin başladığı andan beşinci dakikasına kadar oluşturulan kurgu haritası değişimi (5).

5. Özgün haritalama yazarlar (Erdoğan ve Yıldız) tarafından kurgulanmıştır.

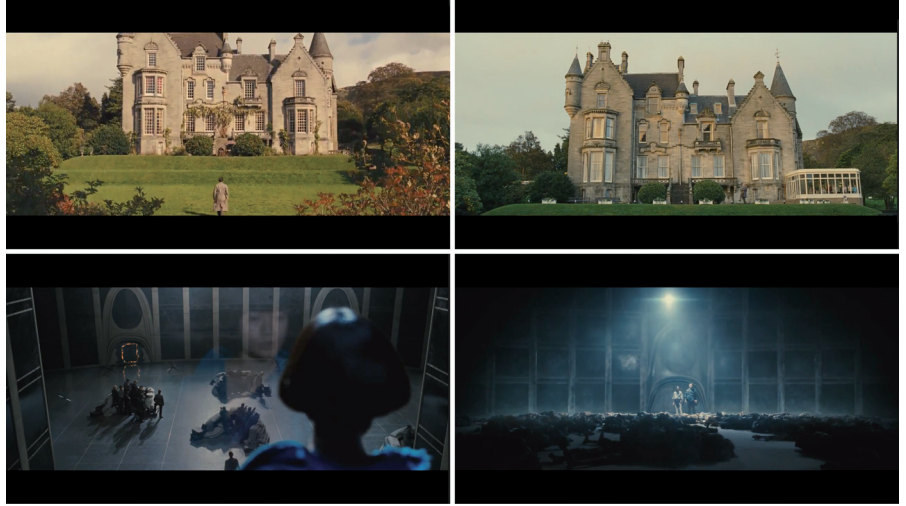
koparılmaya çalışılan izleyici, zaman ve mekân değişimi içerisine sürüklenmekte ve film boyunca bu etki altında bırakılmaktadır.

Filmin bu karmaşık zaman anlatısını ifade eden en önemli unsur mekânlardır. Mekânlar hikâyelerin zamanlarına uygun olarak tasarlanmış ve ön planda izleyiciye sunulmuştur. Özellikle kent mekânları ve kent silüetleri zamanın değişen izlerinin net bir biçimde okunmasını sağlar. İlk dört hikâyede izleyiciye sunulan mekânlar gerçek mekânların sinemasal olarak yeniden yorumlanmış halidir. Geçmiş zamanlara ait bu hikâyelerde gerçek mekânlar yeniden canlandırılır. Birinci hikâyeye köleliğin olduğu Güney Afrika'da ve ağırlıklı olarak bir ticaret gemisinde; ikinci hikâyeye İskoçya'da bir malikânedede; üçüncü ve dördüncü hikâyeye San Francisco ve İngiltere'deki farklı mekânlarda geçer. Bu iki hikâyenin başlangıcında izleyiciye dönemin kent mekânlarının imajları sunulularak zaman algıları mekân ile desteklenmiştir. Özellikle yüksek katlı yapıların görüldüğü, köprü ve kule gibi ileri teknoloji yapıların bulunduğu kent mekânları ile izleyicinin hikâyenin geçtiği dönemi daha iyi kavrayabilmesi sağlanmıştır. Beşinci hikâyede benzer bir teknikle başlar (Resim 2). Burada sunulan kent



Resim 2. Hikâyelerin zaman ve mekânına ait izler taşıyan kent mekânı imajları (Wachowski ve Tykwer, 2012).

(Sol üstte 3. hikâyeye- 1973 San Francisco; sağ üstte 4. hikâyeye- 2012 Londra; sol altta 5. hikâyeye- 2144 Neo Seul; sağ altta 6. hikâyeye- çöküş sonrası Büyük Ada).



**Resim 3.** Farklı zamanda geçen hikâyelerde kullanılan ortak mekânlar (Wachowski ve Tykwer, 2012).

(Sol üstte, ikinci hikâyede müzisyenin evi; sağ üstte, dördüncü hikâyede huzurevi; sol altta, beşinci hikâyede çatışma mekânı; sağ altta, altıncı hikâyede kurtuluş/çözümleme mekânı).

imajlarındaki birtakım izler ile izleyicinin zihninde, daha önce görmüş olduğu bilim-kurgu filmlerindeki gelecek zaman ve mekân algısı ön plana çıkarılır. İleri teknoloji, uçan arabalar, mekanik bir yaşam şekli gibi aşına olduğu gelecek tasviri ile dönemin zaman ve mekânına dair tahminler yapılabilir.

Altıncı yani son hikâyenin mekânı farklı bir mekân öngörüsünün sinemaya yansımadır. Kıyamet sonrasını çağrıştırır nitelikteki mekânlar, ilköğretim mekânlarının izlerini taşır. Kullanılan mekânlar ile geriye dönüş, medeniyetin ve insanlığın çöküşü, bilgi ve teknolojinin yitirildiği bir yaşam şekli tanımlanır. Bu altı farklı hikâye böylece altı farklı mekân tanımı ile daha rahat okunabilmekte, zaman geçişleri mekânlar ile anlaşılabilir. Filmin başlangıcında tarihleri verilerek tanımlanan mekânlar, aynı izleri hikâye boyunca taşımakta, izleyici bir karakterle ilk kez karşılaştığında hangi hikâyenin zamanına ait olduğuna, mekân bilgisi ile ulaşabilmektedir. Kimi mekânlar bir hikâyeye özgü kalmamakta, birden fazla hikâyede ortak mekân olarak izleyicinin karşısına çıkmaktadır. Örneğin ikinci hikâyede müzisyenin evi olarak gösterilen malikâne, dördüncü hikâyede huzurevi olarak izleyicinin karşısına çıkar. Benzer şekilde beşinci hikâyede çatışmanın yaşandığı mekân, altıncı hikâyede geçmiş ile bağlantı kurulan bir mekân olarak sunulur. Mekânlar aynı olsa da, yaşanan değişimler ile zamanın etkisi okunabilmektedir. Böylece mekân iki farklı zaman noktası arasında varlığını koruyan ve iki hikâye arasında ortaklığı sağlayan bir öge olarak varlığını sürdürür (**Resim 3**).

Film mekânları farklı zamanlara ait hikâyeler arasında ortaklık kurarken, aynı hikâyenin geçmişi ve geleceği arasında da birleştirici bir etkiye sahiptir. Örneğin, dördüncü hikâyedeki karakter trende yolculuk yapar ve tren garına ulaşır. Trenin camından tren garına bakarak "Burada bulunmuştum" der ve mekân sayesinde zihni geçmişini şimdiye getirir. Geçmişte orada yaşadığı anılar gözünde canlanır ve izleyiciye de karakterin zihni film sahnesinde resmedilir (**Resim 4**). N.Schulz'un (1971) tanımladığı varoluşsal mekân, burada örneklenmiştir. Karakterin de vurgulayarak söylediği aynı mekânda bulunma hali, o mekânı deneyim ile zenginleştirmiştir. Burada deneyim mekâna zaman boyutunu eklemekte ve karakterin deneyimleri ile sahiplendiği varoluşsal mekân aracılığıyla ile izleyici zaman içinde zamanı yaşayabilmektedir. Karakter daha önce deneyimlediği mekânda tekrar bulunduğunda geçmişi şimdiye taşır,



**Resim 4.** Anımsama ile geçmiş şimdiye getirme hali- varoluşsal mekân örneği (Wachowski ve Tykwer, 2012).

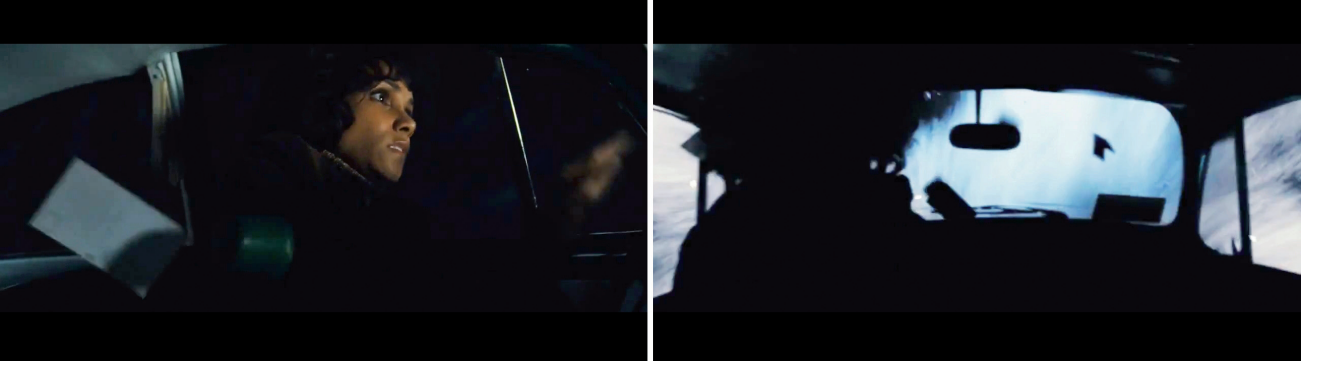


**Resim 5.** Geçmiş ve gelecek iki olayın tek mekân sayesinde bir araya gelmesi (Wachowski ve Tykwer, 2012).

şimdinin gerçekliğine kavuşturur. Mead'in tanımladığı zaman kavramını burada algılayabilmek mümkündür.

Film mekânlarının zamanlar arası geçişte tanımlayıcı bir unsur olarak kullanılmalarının yanı sıra mekâna yer yer zamanları birleştirici bir işlev de yüklemektedirler. Bunun en rahat okunabildiği yer, ikinci ve üçüncü hikâyenin aynı mekânda verildiği sahnedir. İkinci hikâyenin karakteri olan müzisyen, arkadaşına yazdığı mektubu okumaktadır. Bu an ile üçüncü hikâyenin karakterinin aynı mektubu okuduğu şimdi ile birleşmekte, birbirinin geçmişi ve geleceği olan iki an, film sahnesinde aynı mekân üzerinde verilmektedir. İzleyicinin buradaki zamanlar arası fark algısı, tek mekân aracılığıyla ortadan kaldırılmıştır. Geçmiş ve gelecek tek mekân içerisinde şimdide birleştirilmiş, farklı zaman ve mekânlar tek bir noktada kesiştirilmiştir (**Resim 5**). Kendi anları içindeki herhangi bir an veya ayrıcalıklı anlar arasındaki hareketi, zamanın, mekânın, sürenin değişimi, Bergson ve Deleuze'ün hareket imgesi-hareket imaj ve zaman-imaj mantığıyla uyuşmaktadır (Deleuze, 1988, 1989).

Filmde an kavramına farklı açılardan yaklaşılmaktadır. Ural'ın (2005) tanımına göre an, psikolojik zamanı fiziksel olandan ayırır. Çünkü an, yaşanan ve hissedilen bir zaman biçimi olarak insan psikolojisiyle yakından ilgilidir. Üçüncü hikâyede, gazetecinin aracında suikasta

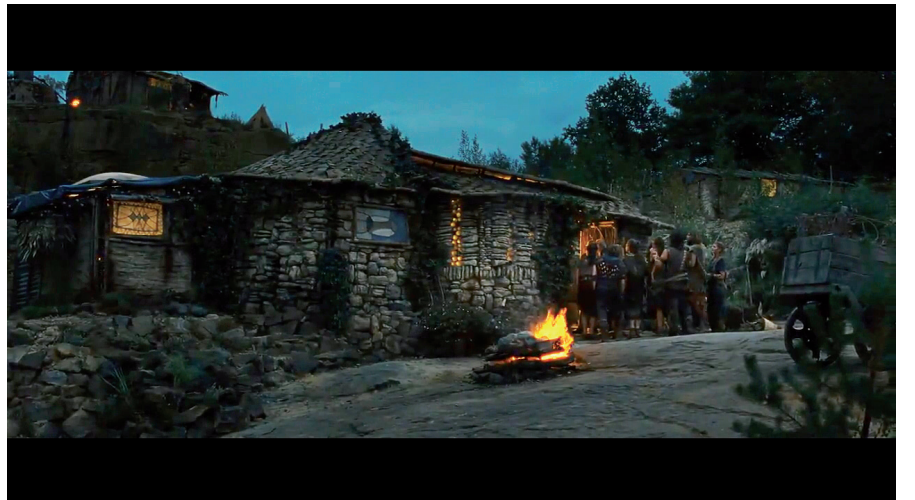


**Resim 6.** Gazetecinin köprüden düşme anı (Wachowski ve Tykwer, 2012).

uğrayarak köprüden aşağıya düşürüldüğü sahnede zaman, fiziksel olana göre çok daha yavaş ilerlemektedir. Burada aracın takla atması, karakterin savrulması, aracın içindeki nesnelerin hareketleri detaylıca ele alınmaktadır (**Resim 6**). Eylem anı gerçek zamanıyla birkaç saniye sürerken, filmde zaman mikro parçalara bölünmüş, karakterin birkaç saniye içerisinde yaşadıkları, hissettikleri ve algıladıkları izleyiciye anbean aktarılmıştır. Böylece zaman kavramı, an üzerinden psikolojik olarak ele alınmıştır.

Filmde mekân seçimleri yalnızca zaman kavramı ile ilişkili olarak yapılmamıştır. Olay kurgusu da mekân seçimlerinde önemli bir etkindir. Örneğin, birinci hikâyede avukatın mahsur kaldığı yer olarak denizin ortasında bir ticaret gemisi seçilmiştir. Böylece mahsur kalma ve çaresizlik hali mekân ile perçinlenmiştir. Benzer şekilde altınca hikâyede insanlığın kurtuluşu için seçilen mekân, yüksek ve engebeli bir dağın tepesidir. Yükseklik, zirveye ulaşım, yücelik kavramları içeren bu mekân, kurtuluş ve çözümlenin gerçekleşmesi fikrini desteklemiştir.

Bilim-kurgu filmlerindeki geleceği tasvir eden senaryolarda, genel olarak radikal, mecazi ve kıyamet yaklaşımları öngörülür. Bu yaklaşımlar ise farklı gelecek tahminleri ile sinemadaki mekânları tanımlar (Babaoğlu, 2004). Bu mekânlar, Tanyeli'nin (2001) üç farklı grupta ele aldığı sinemasal mekânlardan "gerçekte var olmayan sanal mekânlar" sınıfına girer. Beşinci hikâyeyi, mecazi öngörülere sahip bir gelecek tasviri olarak sınıflandırmak mümkündür. Mevcut sistemi ve postmodern kent yaşamını eleştiren bu öngörüde, geleceğin mekânı iki farklı sınıf ekseninde tasarlanır. Altıncı



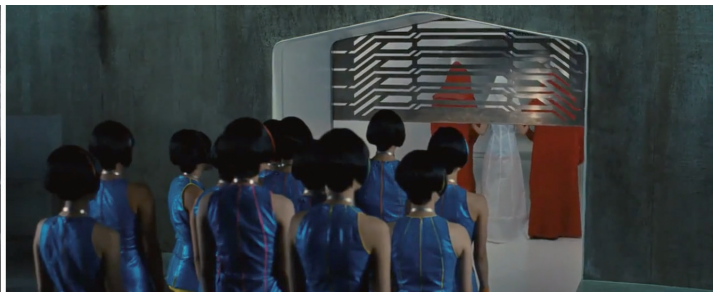
**Resim 7.** Altıncı hikâyedeki yaşam mekânlarındaki geçmiş zamana ait somut izler (Wachowski ve Tykwer, 2012).

hikâye ise kıyamet öngörüsü ile karşımıza çıkar. Kıyamet sonrası insanlığın çöküşü, medeniyetin yitirilişi, bilgi ve teknolojinin kaybı gibi karamsar gelecek senaryoları üzerinde tasarlanan mekânlar görülür. Bu mekânlarda gerçekte var olan, insan zihninde somutlaşmış imgeler, yeniden ele alınarak soyutlaşır ve sanal mekânlar olarak karşımıza çıkar. Örneğin, ilkel kabile yaşamını ve göçebe çadır yaşamını anımsatan imgeler, aslında gerçeği birebir yansıtmaz, ileride olabilecek gerçeküstü yeni bir mekân anlayışına atıf yapar (**Resim 7**). Böylece Deleuze (1988,1989) 'un belirttiği gerçek ve düşün, anı ve hayalin birleşerek oluşturduğu “sanal mekânlar”ın, mimarlığın farklı beklentilerini sinema yoluyla (bilim-kurgu filmlerinde) resmettiği görülür. Beşinci ve altıncı hikâyeler, kent mekânına bilinmeyen geleceğe dair iki farklı öngörü ile yaklaşımları bakımından ayrıca kayda değerdir.

Sinemada ortaya konan geleceğin kent mekânı öngörülere, modern çağın insanına geleceğin kenti ve kendisini bekleyen yaşam biçimine dair temsiller sunmaktadır. Geleceğin tarihine dair *yer* tanımlamaları yapan ütopya ve distopyalar bilim-kurgu türünün en önemli mekân tasarlama ilkelerini oluştururlar (Milner, 2009). Türelî'ye (2001) göre distopya olarak kentler; fabrika gibi işleyen kent, bürokrasi ağında işleyen kent, yabancılaşmış kent ve fütüristik distopya olarak kent olmak üzere dörde ayrılır. Bilim-kurgu türündeki filmlerin sunduğu kent temsilleri ile insanlığa sunulan ve gelecekte sunulabilecek yaşam biçimleri kent üzerinden sorgulanır (Sobchack,1997). Bu bağlamda sinema ve mimarlığın etkileşimini, bilim-kurgu filmlerindeki kentler ve sanal mekânlar üzerinden okuyabilmek rahatlıkla mümkündür. Geleceğin kentlerini distopya olarak hayal eden bilim-kurgu filmlerindeki kentler, genellikle gerçek kentlerin eleştirisinin ve kaotik bir gelecek beklentisinin dışavurumudur (Alsayyad, 2006).

Filmin beşinci hikâyesinde Neo-Seul isimli distopya tasarlanmıştır. Beşinci hikâyede tasarlanan Neo-Seul kentine bakıldığında, günümüz zaman ve mekân sorunsalının geleceğine dair önemli çıkarımlarda bulunduğu görülür. Neo-Seul kenti ve sosyal yaşam biçimi, günümüzde alışveriş merkezi, metro gibi “yok-yer” mekânlarda zaman ve mekân algısını yitiren, kent kullanıcısının gelecek kentine öngöründe bulunan bir tasarım olarak izleyicinin karşısına çıkar. Film distopyasında iki sınıfsal toplum vardır ve bunlar düşeyde ayrımı vurgulanarak iki mekâna ayrılır. Mekânsal olarak da yukarıda bulunan üst sınıf, sosyolojik olarak da üstündür. Alt sınıf ise mekânsal olarak yerin altında ve üst sınıfın iktidarı altındadır. Tüketim burada en önemli ayrım olgusudur. Üst sınıf tüketici, alt sınıf ise hizmetçi grubudur. Tüketim kavramının hız ve dinamizmi distopyanın zaman döngüsünü destekler. Üst sınıf tüketim ağında zamanı da tüketirken, alt sınıf tüketim hızına hizmet eder. Neo-Seul kentinin alt sınıfında yer alan, insanlık tarafından saf ırk olarak üretilen çekik gözlü

**Resim 8.** Bulut Atlası ve Metropolis filmlerinde benzer çalışma alanları, fabrika ve restoran örneği (Wachowski ve Tykwer, 2012; Lang, 1927).



**Resim 9.** Neo-Seul'de giysiler ve renklerle tek tipleştirilen sınıflar (Wachowski ve Tykwer, 2012).



kızlar (hizmetçiler) tüm günlerini bir restoranda üst sınıf olan tüketicilere hizmet etmekle geçirmekte, kapalı kutularda uyumakta, restoranın zaman döngüsü içinde yaşamaktadırlar. Her günün aynı şekilde tekdüze geçtiği restoran mekânında, zaman kavramı yitirilmiştir (**Resim 8**). Bu tüketim ve dinamizm içinde zaman tüketilen, anlaşılamayan ve anıya dönüşemeyen, sadece alt sınıfa düzenleyici bir mekanizma olarak izleyicinin karşısına çıkar. Bulut Atlası'nda sorguya çekilen bir hizmetçiye anıları sorulduğunda anısı olmadığını söylemesi ve anısı olmamasının sebebinin "Papa-Song'un yerinde 24 saatlik bir döngünün diğerleriyle aynı" olduğunu belirtmesi, zamanın aynılığının anı olgusunun oluşmasına engel olduğunun ve zamansızlık sorunsalının ortaya çıktığının filme bir başka şekilde yansımadır.

Filmin bu bölümünde anı oluşumunu engelleyen, tarihi olma ya da eskime hallerini ortadan kaldırarak zamansızlığa vurgu yapan bir diğer unsur ise mekânda kullanılan maddelerin niteliğidir. Maddenin zaman kavramı ile ilişkisi ele alınacak olursa, maddenin varlığını zamanın sürekliliği ve akışkanlığı içinde kazandığı görülür. Aşınma ve yaşlanma izleri geçmiş zamana işaret etmektedir. Ancak günümüzün makineyle üretilen plastik ve metal malzemelerin sert yüzeyleri, zamanın özünü ve yaşını gizlemektedir (Pallasmaa, 2005). Filmde kullanılan madde ve materyaller, zaman algısını zayıflatacak nitelikteki (cam paneller, renkli plastikler, emaye metaller gibi) yapay malzemelerdir. Zamanın tüm eskitme ve aşındırma özelliğinden uzak, her daim yeni ve parlaktırlar. Böylece her zaman yeni ve sıhhi duran yapı malzemeleri mekânın geçmişini gizler, onu zamana dair bir nitelikten yoksun bırakır. Bunun yanı sıra gün ışığını içeriye almayan mekânlar her daim yapay aydınlatmalarla canlı tutulur, dışarının gerçek zamanı ile ilişkisi kesilir. Gerçek zamandan ve mekândan izole edilen bu mekânlar sentetik malzemeler ve aydınlatmalarla kendi içinde yeni bir yaşam biçimini tanımlar. Bu yeni yaşam biçiminin tanımladığı giyim şekli de mekânlarla ortak nitelikler taşır. Tüketim sınıfı aşırı renkli ve çeşitli giyerken, hizmetli sınıfı çalışma saati döngüsü içinde mavi ve parlak giysiler, uyku saati döngüsü içinde beyaz ve sade giysiler giymektedir. Hizmetçileri kontrol eden muhafızlar da yine aynı şekilde tek tip giyinmekte, kırmızı renkli üniformaları ile ara sınıfı oluşturmaktadırlar (**Resim 9**).

Filmin bu bölümündeki tek tipleştirme sadece giysilerde ve renklerde yapılmamıştır. Tüketimin belirlediği hizmetli sınıfı birbirine oldukça benzeyen kopya insanlardan oluşmuştur. Zaman ve mekânın aynılığı ve tekdüzeliği içinde tektip bedenlerinin mekânla kurduğu ilişki, filmin distopyasında fiziksel bir ilişkiden öte geçememiş, yüzeysel kalmıştır. Film bütün bu yollarla yitip bir mekân ve geçici-kopuk bir zaman içinde hareketli, dinamik, devingen ancak karamsar ve kimliksiz bir gelecek öngörür. Filmde karşımıza çıkan bu yitip mekânlar ve geçici-kopuk



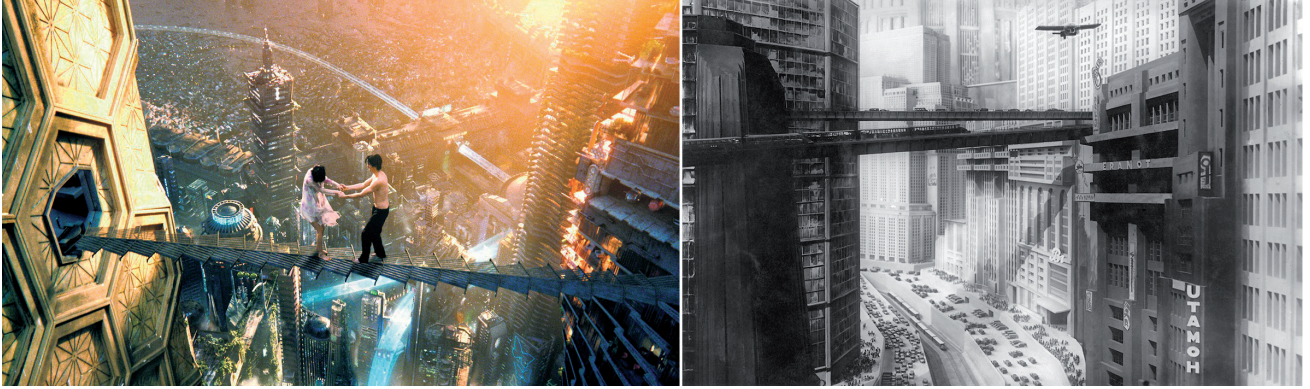


**Resim 10.** Neo-Seul’de esnek zaman ve mekân özelliğine sahip bir yaşam alanı örneği (Wachowski ve Tykwer, 2012).

zamanlar, Harvey’in (1997) postmodern çağda tanımladığı zaman-mekân sıkışmasına örnek teşkil etmektedir. Harvey’e göre modern ve devamında gelen postmodern anlayış, zaman ve mekâna 3 önemli boyut kazandırmıştır. Birincisi, zaman ve mekân yer’le bağlarını koparmış ve homojenleşmiştir. İkincisi, zaman ve mekânın içi boşaltılarak esnek zaman ve mekân kavrayışı oluşturulmuştur. Son olarak ise, zaman ve mekân iki ayrı kavram olarak ele alınmış ve birbirinden koparılmıştır. Böylece yaşam biçiminin yoğunlaşmasından kaynaklı eylemler için mekânlar genişlemiş, ancak zamanlar daralmıştır (Işık, 1994). Neo-Seul’da karşımıza çıkan mekânlar, gelecekte zaman-mekân sıkışmasının daha da artacağına işaret eder. Bu bölümde yaratılan distopyada karakter evine gitmektedir. Yaşam mekânı, tüm mekânsal niteliklerden yoksun, yitik bir mekândır. Karakter bir kumanda ile tasarım verilerini komuta ederek mekânı oluşturmaktadır. Aynı zamanda niteliksiz olan bu mekân, değişebilir tasarım girdileriyle esnek ve zamana dair izler de taşımamaktadır (**Resim 10**).

Bilim-kurgu sinemasının tarihsel sürecine bakıldığında, F. Lang’ın yönettiği 1927 yapımı Metropolis filmi sinema kuramcılarınca kült filmler arasında sayılmasının yanı sıra mekân zenginliği ile mimarlık alanı için de mekânsal klasiklerden sayılır. Metropolis filmi farklı bölümlerdeki felsefi akımların birbirine dönüşümünü, modernite sürecini ve postmodern çağın temel problemlerini derinlemesine inceleyen ve özetleyen arşiv niteliğinde bir yapıttır. Mekânsal anlamda da çağın yaşadığı modernizm ve endüstri devriminin izlerini fütüristik imgelerle yansıtan film, endüstrileşmeyi yaşamış ama hala makine estetiğine geçememiş bir ara çağ kenti ve toplumuna işaret eder (Erkarlan, 2002).

Metropolis’te insancıl olmayan mekânlar, dinamik kitleler ve yüksek binalar ile oluşturulan dikey bir kent ile tanımlanmıştır (Erkarlan, 2002). Filmde yer alan Babil Kulesi bu dikey kenti (6) destekler niteliktedir ve kentin insancıl olmayan yönünü, ayrışmayı ve yabancılaşmayı güçlendirir. Bu film için tasarlanan dikey kent ve imgeleri birçok bilim-kurgu filmine ilham vericidir. Bilim-kurgu sinemasında dikey kent ile izleyiciye verilen karmaşa, yabancılık, çeşitlilik gibi kaotik temalar distopyanın zeminini oluşturur. Bilim-kurgu filmlerinde tasarlanan dikey kentlerde toplum katmanlara ayrılır ve bu katmanlar arasında erişim çatı bahçeleri, köprüler, asansörler gibi elemanlarla sağlanır. Bu mekânsal bağlar endüstrileşmenin ürünü olan devasa mekanik sistemlerdir ve bu makineleşme aynı zamanda otomasyonu da beraberinde getirir. Merkez, yani yukarı kent, yöneten ve elitlere ayrılmış iken, alt katlarda makineler ve daha da altlarda işçilerin yaşam alanları vardır. Makineler ve işçiler arasındaki ilişkiler sayesinde



**Resim 11.** Bulut Atlası ve Metropolis filmlerinde benzer distopik kentler (Wachowski ve Tykwer, 2012; Lang, 1927).

kurulan bağlantılar, insanların var olan kimliklerini değiştirerek onlara yeni kimlikler ve bedenler dayatır (Ballantyne, 2007).

Bulut Atlası filminin, dışavurum akımının sinemada ilk yansımalarından olan Metropolis filmindeki distopik kentin fiziki ve sosyal yaşam biçimiyle büyük benzerlikler taşıması oldukça dikkat çekicidir (**Resim 11**). İki filmin de Babelsberg Stüdyolarında çekilmiş ve dönemlerinin en pahalı Alman yapımları olmaları, bünyelerinde iyi-kötü, köle-efendi gibi tematik özellikleriyle benzerlik gösterirler. Hatta daha da detaya inildiğinde, Metropolis filmindeki Maria karakteri ile Bulut Atlası filminin Somnia-451 karakterinin eşleştiği ve kutsal olarak tanımlandığı gözlemlenir. İki filmin distopyasında da film boyunca totaliter bir düzen görülür. Her iki filmde de dünya yer altı ve yer üstü olarak iki sosyal sınıfa ayrılır, yerin altındaki sınıf hizmet grubu olarak belirli bir zaman döngüsü içinde fabrikasyon olarak çalışır, yerin üstündeki sınıf ise alt sınıf üzerinden yaşamını devam ettirir. Zaman bir kontrol mekanizması olarak ele alınan, herkes için tanımlanmış ve sınırlandırılmış bir sistem olarak ortaya konulur. Aynı zamanda mekân da zaman kavramı gibi işleve hizmet edecek şekilde tasarlanan, insan ve yer'in ruhundan bağımsız, kimliksiz ve dikte edilen (dayatılan) alanlar olarak ele alınır. Böylelikle mekânlar hiçbir kullanıcı tarafından bağ kurulamayan yersiz mekânlara dönüşmektedir. Bu benzer özellikleriyle her iki filmin distopyası da zamansal ve mekânsal yapı olarak fabrika gibi işleyen kent distopyasını temsil eder. Filmler arasında yaklaşık bir asır olmasına rağmen, toplum yapısının değiştiği, akımların farklılaştığı, teknolojinin geliştiği ve ekonomik yapının güçlendiği göz önünde bulundurulursa, beklenen geleceğin kentlerinin benzer özellikler taşıyarak aynı distopyaya göndermeler yapmaları oldukça kayda değer ve bir o kadar da ürkütücüdür.

Filmin bir diğer distopyası olan altıncı hikâyeye bakıldığında, bir önceki hikâyeden farklı bir yaklaşım olarak distopyasının kıyamet öngörülerini üzerine kurulduğu görülür. İleri teknoloji, artan nüfus, enerji kaynaklarının tükenmesi, insani değerlerin yitirilmesi sonucu filme düşüş olarak tanımlanan kıyamet benzeri bir olay ile geriye dönüş temsil edilir. İnsanlığın elde ettiği bilgi ve birikim, değer ve kültür yok olmuş, insanlık döngüsü başlangıç noktasına yakın bir hal almıştır. Bu hikâyenin distopyasında Einstein'ın "3. Dünya Savaşı'nda hangi silahların kullanılacağını bilmiyorum ama 4. Dünya Savaşı'nda taş ve sopalar olacağını biliyorum" sözünü destekler nitelikte bir hikâye izlenir. Filmde kullanılan mekânlar, ilkel toplumların yaşam biçimine göndermeler yapar. Doğal malzemelerden inşa edilen tek katlı yapılar tamamen teknolojiden uzaktır. Yine aynı şekilde giysiler de tamamen doğal malzemelerden

7. Pastij; postmodern sanat mecralarında kullanılan tekniklerden olup, seçkin bir sanat yapıtının taklididir. Bu birebir kopyalama değil, geçmişe ait olanın yeniden yorumudur.

8. Post apokaliptik; kıyamet sonrası bilim kurgusu, biyolojik ve nükleer savaş, ekolojik veya kozmolojik felaketlere bağlı olarak dünyanın sonunun gelmesini ve böylesi olağanüstü durumlar sonucu yok olmuş bir medeniyetten sonra yaşanabilecekleri konu edinen bilim kurgu edebiyatının bir alt türüdür.

yapılmıştır. Burada tarım toplumuna bir geri dönüş söz konusudur. Hikâyede anlatılan zaman gelecek zaman iken, gösterilen unsurlar geçmiş zamana dair çağrışımlar yapmaktadır. Film içinde zaman karmaşasını sağlayan şey ise postmodern bir yaklaşım olan pastiş (7) unsurlarla geçmişin yeniden ele alınmasıdır. Film, pastiş unsurlarla geçmişin öğelerini yeniden ele alarak geleceğin zamanına adapte eder. Ortaya ise bilinmeyen bir zamanda eklettik bir mekân anlayışı çıkar. Burada yapılan pastiş, bir nostalji arayışı değil, geçmiş zaman unsurlarının postmodern bir kopyasıdır (İspir ve Kaya, 2011). Bu hikâyede de yer alan mekânlar, giysiler, yaşam biçimleri geçmişin postmodern bir kopyalama yoluyla şimdiye taşınmasıdır. Bilim-kurgu sinemasında bu kopyalama sıkça görülen bir unsurdur. Örneğin, A. Zulawski'nin yönettiği 1988 yapımı *On the Silver Globe* filminin mekânları da altıncı hikâyenin mekânları gibi geri dönüşün ve geçmişin, aynı zamanda yıkımın izlerini taşır, bunu yaparken de ilk insanların yaşam biçimlerini taklit eder. Yine yakın zaman sinema örneklerinden G. Miller'in yönettiği 2015 yapımı *Mad Max* filmi post apokaliptik (8) bir film olma yönüyle de pastiş unsurlarını kullanır, yıkımın izlerini ıssız bir çöl üzerinde ilkel insanlarla verir.

## SONUÇ

Sinema ve mimarlık, tasarlama, soyutlama, üretim ve görselleştirme teknikleri yönünden birbiriyle etkileşim içinde çalışan iki farklı disiplindir. Bu çalışmada farklı iki disiplinin zamanı ve mekânı nasıl kullandıkları incelenerek, günümüz toplumunun sorunsallarına ve geleceğin kentine dair çıkarımlar yapılmıştır. Mekânın somut halinin nasıl soyutlaştığına, fiziki mekânların deneyimlerle nasıl varoluşsal mekânlara dönüştüğüne değinilmiştir. Zamanın ise biyolojik, fiziksel ve psikolojik sınıflandırması yapılarak, bu zaman gruplarının modernizmle değişen toplumlarda kavramsal karşılıkları ortaya konulmuştur. Değişen toplum yapısına ve modern çağa bağlı olarak, zaman ve mekân algısındaki farklılaşmalar analiz edilmiştir. Sürekli değişen zaman ve mekân algısının, sinemada da geleneksel anlamından uzaklaşarak farklılaştığı görülmüştür.

Çalışmada, sinema türleri arasında zaman ve mekân kavramlarının yakın ilişki içerisinde olduğu ve farklı boyutlarıyla en iyi şekilde gözlemlenebilecekleri türün bilim-kurgu türü olduğu tespit edilmiştir. Teknolojik imkânları, geleceği hayal edebilmeleri, gerçeküstü zaman ve mekânları sanallikle gerçekliğe yakınlaştırebilmeleri gibi özellikleri sayesinde bu tür filmlerdeki zaman ve mekân kavramları alışılmışın dışında yorumlanabilmektedir. Sahnelerin birinden diğerine rahatlıkla geçişler, özgür biçimde geri dönmeler, hatırlamalar, zaman mekân sıçramaları yapılabilmekte ve farklı zaman dilimleri beraber aktarılabilir. İstenildiğinde geçmiş günümüze getirilmektedir. Zaman farkları arasında yapılan geçişlerle, geçmiş ve gelecek, film zamanının *şimdi'*inde gerçekliğe kavuşmaktadır. Mimarlık ve bilim-kurgu sineması arasındaki etkileşim, seçilen Bulut Atlası (2012) filmi üzerinden farklı zaman ve mekân yaklaşımlarına, alternatif kurgu tekniklerine ve postmodern niteliğine bakılarak çok yönlü okumalarla göz önüne çıkarılmıştır.

Çalışma kapsamında önce zaman ve mekân algısının geçirdiği değişim süreci, aralarındaki paradoksal ilişki tarihi süreç içerisinde ele alınmış, daha sonra seçilen film üzerinden okumalar yapılarak, günümüzde aldığı nihai biçimle birlikte oluşan zaman ve mekân sorunsalları, sinema ve mimarlık bağlamında açıklanmıştır. Bu sorunsalların sinemada ve

özellikle bilim-kurgu türünde ele alınışı, mimarlık ile zaman ve mekân kavramları üzerinden kurduğu ilişkiler film mekânları üzerinden tekrar yorumlanmıştır. Zaman, mekân, yersizlik, zamansızlık, an ve anı, varoluşsal mekân, zaman geçişleri gibi kavramların yorumları ve örneklemleri yapılmıştır. Bu kavramlar arasında filmin kurgusunu güçlendiren en temel kavramın, izleyicinin bilindik zaman ve mekân algısını alt üst eden zaman geçişleri (kopma, sıçrama ve geri dönüş) olduğu görülmüştür. Ayrıca mekânların çeşitliliğini ve niteliğini arttıran bu kavramın, zamanı da çok yönlü ele alarak postmodern dönemin zaman sorunsalını da film yoluyla izleyiciye aktararak farkındalık oluşturduğu görülmüştür. Bir bilim-kurgu örneği olan Bulut Atlası filminin görünen postmodern zaman kullanımın arka planında Deleuze' un zaman-imge sinemasından faydalanması onu klasik anlatıya yakınlaştırmıştır. Buradaki klasik anlatım, film içerisindeki zamanın neden sonuç ilişkisinden kaynaklanır. Bu yönüyle filmde, zaman postmodern bir biçimde ele alınırken, klasik anlatının ilkelerinden de kopmadığı gözlemlenmiştir. Bu çelişki filmin postmodernizm doğasından ve çok yönlü olmasından kaynaklanmış olabilir.

Farklı dönemlere ait bilim kurgu film örneklerine bakıldığında, dönemin film teknolojisindeki ve toplumun sosyo-kültürel yapısındaki farklılıklara rağmen, zaman ve mekânın geleceğine dair benzer şüphelerin var olduğu görülmektedir. Kullandığı temalar dahi birbirine benzemektedir. Direniş, iktidar-birey ilişkisi ve hâkimiyet sorunu, mücadele, başkaldırı, isyan gibi temalar sınıf ayrımı üzerinden verilmektedir. Filmlerde zaman ve mekân benzer yaklaşımlarla ele alınmakta, karamsar bir gelecek beklentisi ön plana çıkmaktadır. Bu durum aralarında yaklaşık bir asır olmasına rağmen Metropolis Filmi ile Bulut Atlası filmi arasında dahi gözlemlenmiştir. Bilim-kurgu sinemasında özellikle geleceği hayal eden distopyalarda zaman ve mekânı tasarımları, olması muhtemel felaketleri destekler biçimde ele alındığı görülmektedir. Bu durum ise bilim-kurgu sineması distopyalarında geleceğe korku ve endişeyle bakıldığı anlamına gelmektedir. Aynı şekilde bilim-kurgu sinemasında benzer kaygılar görülmektedir. Roloff ve Seesslen'in (1980) vurguladığı 60-70'li yılların bilim-kurgu sineması distopyalarında bulunan yedi temel kaygıya, 2000'lerin bilim-kurgu film örneği olan Bulut Atlası'nda yenileri eklenmiştir. Filmde ırkçılık, eşcinsellik, kimyasal savaş, özgürlük ve insan hakları sorunu, tüketim toplumu, teknolojiye bağımlılığının kontrolsüz artışı gibi postmodern dönemin altı yeni kaygısı farklı zaman ve mekânlar kullanılarak aktarılmıştır. Çalışma sonucunda farklı katmanlardaki zaman ve mekânların sinema yoluyla insan zihninde aynı düzleme getirilerek çakıştırıldığı gözlemlenmiştir. Böylelikle insan zihninde lineer olarak tanımlanan zaman ve buna bağlı tasvir edilen mekân algısı yıkılarak yeni bir düşünce biçimi tanımlanmıştır. Sinemanın, mimari mekânın deneyimlenmesini sağlayan bir araç olduğu, sinematografik (9) araçların ise, modern çağın ürünü olan zamansızlığın deneyimlenmesine katkı sağladığı görülmüştür. Böylece postmodern toplumlarda artan zamansızlık sorunsalı yine sinema yoluyla kullanıcı zihninde şekillendirilebilecek ve bu sayede insanın gündelik yaşantısında içinde bulunduğu zaman ve mekân karmaşasına dikkat çekilerek farkındalık oluşturulabilecektir.

9. Sinematografi; sinema filmi için görüntüleri kaydederken, ışıklandırma ve kamera teknikleri kullanarak görselleştiren, fotoğraf sanatıyla yakından ilgili disiplindir.

### KAYNAKLAR

- ADAM, B. (1990) *Time and Social Theory*, Polity Press, Cambridge.
- ALLMER, A. (2010) Sinemada Mimarlık, *Sinemekân*, ed. A. Allmer, Varlık Yayınları, İstanbul; 7-13.
- ALKAN BALA, H. (2014) Reading of the Architectural Identity Via Cinema, *CINEJ Cinema Journal* 4(1) 80-109.
- ALSAYYAD, N. (2006) *Cinematic Urbanism: A History of the Modern from Reel to Real*, Routledge, New York.
- ASLANOĞLU, R. A. (2000) *Kent Kimlik ve Küreselleşme*, Ezgi Kitabevi, Bursa.
- ATALAR, E. C. (2005) *Sinema Dili ve Mimari Mekân*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mimarlık Bölümü, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- ATAYMAN, V. (1995) *Ütopik Sinema- Bilimkurgu Sinemasın Tarihi ve Mitolojisi*, Alan Yayıncılık, İstanbul.
- AUGE, M. (1995) *Non-Places, Yer Olmayanlar*, çev. T. Ilgaz (1997) Kesit Yayıncılık, İstanbul; 127.
- BABAOĞLU, F. (2004) *Bilim Kurgu Sineması'nın Mimari Ütopya Kavramı Bağlamında Bir Temsiliyet Aracı Olarak Kullanılması*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mimarlık Bölümü, İTÜ, İstanbul.
- BALLANTYNE, A. (2007) Thinkers for Architects/ Deleuze & Guattari for Architects, *Mimarlar İçin Deleuze ve Guattari*, çev. R. Ögdül (2010), YEM Yayın, İstanbul; 26-7.
- BASKAYA, A., WILSON, C., OZCAN, Y. Z., KARADENİZ, D. (2006) A Study in Re-Establishing the Corporate Identity of a Post Office Institution with Gender-Related Differences in Perception of Space, *Journal of Architectural and Planning Research* 23(1) 43-59.
- BENJAMİN, W. (1936) Teknik Olarak Kopyalanabildiği Çağda Sanat Yapıtı, Sanat Siyaset: Kültür Çağında Sanat ve Kültürel Politika, der. A. Artun (2008), İletişim Yayınları, İstanbul; 91-129.
- BORDWELL, D., THOMPSON, K. (1986) *Film Art: An Introduction*, Konoph, California University; 400.
- BÜYÜKDÜVENCİ, S., ÖZTÜRK, S. R. (1997). *Postmodernizm ve Sinema*, Ark Yayınları, Ankara.
- ÇALĞICI, P. K. (2013), Çevre Psikolojisi Kavramlarıyla bir Filmin Analizi: *THX 1138*, *METU Journal of the Faculty of Architecture* 30(2) 68-80.
- DEAR, M. (1994) Between Architecture and Film, *Architectural Design* (112) 8-15.
- DELEUZE, G. (1986) *Cinema I: The Movement Image*, *Sinema I: Hareket-İmge*, çev. S. Özdemir (2014) Norgunk Yayıncılık, İstanbul.
- DELEUZE, G. (1989) *Cinema II: The Time Image*, çev. H. Tomlinson ve R. Galeta, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- DELEUZE, G. (1966). *Le bergsonisme*, *Bergsonism*, çev. H. Tomlinson ve B. Habberjam (1988) Zone Books, New York, 13-35.
- ERK, G.K. (2009) *Architecture in Cinema: A Relation of Representation Based on Space*, Lambert Academic Publishing, La Vergne.

- ERKARSLAN, Ö. (2002) Dikey Kentin Sinemasal Morfolojisi: Metropolis, *İletişim* (14) 117- 31.
- GIDDENS, A. (1995) A Contemporary Critique of Historical Materialism, *Tarihsel Materyalizmin Çağdaş Eleştirisi*, çev. Ü. Tatlıcan (2000), Paradigma Yayınları, İstanbul; 286.
- GIEDION, S. (1967) *Space, Time and Architecture: The Growth of a New Tradition*, Harvard University Press, Mass.
- HARVEY, D. (1990) The Condition of Postmodernity, An Enquiry into the Origins of Cultural Change, *Post Modernliğin Durumu; Kültürel Değişimin Kökenleri*, çev. S. Savran (1997), Metis Yayınları, İstanbul; 407.
- HEINLEIN, R. (1949) *Kızıl Gezegen*, Metis Yayınları, İstanbul.
- HOOGSTAD, J. (1990) *Space-Time-Motion Prolegomena to Architecture*, SDU Uitgeverij Gravenhage, Netherlands.
- IŞIK, O. (1994) Değişen Toplum/Mekân Kavrayışları: Mekânın Politikleşmesi, Politikanın Mekânlaşması, *Toplum ve Bilim* (64-65) 7-38.
- İSPİR, N., KAYA, Z. (2011) Sinemada Postmodern Arayışlar, *Atatürk İletişim Dergisi* (2) 82-97.
- KAÇMAZ, G. (2001) Fellini Sinemasında Mekân ve Mimarlığa İlişkin Temalar, *Arredamento Mimarlık* (11) 97-102.
- KAHVECİOĞLU, H. (2005) Mekânın Üreticisi veya Tüketicisi Olarak Zaman, *Zaman-Mekân*, der. A. Şentürer, Ş. Ural, Ö. Berber, F.U. Sönmez, YEM Yayın, İstanbul; 142- 9.
- MILNER, A. (2009) Changing the Climate: The Politics of Dystopia, *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* (23) 827- 38.
- MUTMAN, M. (1994) Üretilen Mekân, Yok Olan Mekân, *Toplum ve Bilim* (64-65) 181- 95.
- ÖZAKIN, E.Ö. (2001) Bugünün Dünyasını Geleceğe Yansıtma, *Arredamento Mimarlık* (11) 82- 7.
- ÖZÇINAR, M. (2010) Sinematografik Zaman ve Mekân'ın Oluşumunda Felsefi Arka Plan, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- PALLASMAA, J. (2001) *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, Building Information Limited, Rakennustieto, Helsinki.
- PALLASMAA, J. (2005) The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses, *Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular*, çev. A.U. Kılıç (2011), YEM Yayın, İstanbul.
- RAGON, M. (1972) *Histoire Universelle de L'architecture et de L'urbanisme Moderne* Casterman, Tome 2, Répertoire d'Art et d'Archéologie; 14-5.
- RODOWICK, D.N. (1997) *Gilles Deleuze's Time Machine*, Duke University Press; 122- 38.
- ROLOFF, B., SEESLEN, G. (1980) Kino des Utopischen Geschichte und Mythologie des Science-Fiction Films, *Ütopik Sinema BilimKurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi*, çev. V. Atayman (1995), Alan Yayıncılık, İstanbul.

- ROTH, L. M. (2000) *Mimarlığın Öyküsü*, çev. E. Akça, Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- SCHULZ- NORBERG, C. (1971) *Existence, Space and Architecture*, Praeger, New York; 17.
- SOBCHACK, V.C. (1997) *Screening the Space: The American Science Fiction Film*, Rutgers University Press, New Jersey.
- SÜTÇÜ, Ö. Y. (2005) *Gilles Deleuze'de İmge Hareketi Olarak Sinemanın Felsefesi*, Es Yayınları, İstanbul.
- TANJU, B. (2005) Mekân-Zaman ve Mimarlıklar, *Zaman-Mekân*, der. A. Şentürer, Ş. Ural, Ö. Berber, F.U. Sönmez, YEM Yayın, İstanbul; 177-8.
- TANYELİ, U. (1996) Akdenizde Mimarlık Platformu, *Tasarım Dergisi* (67) 93-6.
- TANYELİ, U. (2001) Temsiliyet Nesnenin Temsili Sanalın Sanallıkla İfadesi, *Arredamento Mimarlık* (11) 66.
- TONG, B. (2004) *Distopik Bilim-Kurgu filmlerindeki Mekân Çözümlemeleri*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mimarlık Bölümü, İTÜ, İstanbul.
- TÜRELİ, İ. (2001) Sinema ve Kentsel Mekânın Dönüşümü, *Arredamento Mimarlık* (11) 68-72.
- UĞURLU, H. (2005) Çağımız Sinemasında Postmodernizmin Yansımaları: Jorge Luis Borges ve Terry Gilliam, *Kurgu Dergisi* (21) 183- 8.
- URAL, Ş. (2005) İç İç Geçmiş Zamanlar, *Zaman-Mekân*, der. A. Şentürer, Ş. Ural, Ö. Berber, F. U. Sönmez, YEM Yayınları, İstanbul; 16-33, 248.
- URRY, J. (1995) Consuming Places, *Mekânları Tüketmek*, çev. R. G. Ögdül (1999), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- WACHOWSKI, L., TYKWER T. (Yöneten) (2012) *Bulut Atlası* (Sinema Filmi).
- YILMAZ, H. (2011) Henri Bergson'un Zaman Kavramına Yaklaşımının Çağdaş Anlatı Sinemasına Etkisi, *Sosyal Bilimler Dergisi* 13(2) 61-78.
- YÜCEL, A. (1981) *Mimarlıkta Biçim ve Mekânın Dilsel Yorumu Üzerine*, İTÜ Mimarlık Fakültesi, İstanbul.
- ZEKA, N. (1994) Postmodernizm, Kıyı Yayınları, İstanbul. .

Received: 16.12.2015; Final Text: 22.06.2017

Keywords: Cinema; architecture; time; space; place

## READING THE RELATIONSHIP BETWEEN TIME AND SPACE IN THE FILM *CLOUD ATLAS*

There is an interaction between architecture and cinema thanks to their cooperation of making temporal and spatial design. Science fiction is the type of cinema that includes this interaction in its most intense level and has similar concerns to the process of creating time and place in architecture. The film, "*Cloud Atlas*" (2012), has been chosen as a case in this study. This is because the film highlights the interaction between architecture and cinema by different approaches to time and place (six

separate and independent plots), alternative fictional techniques and a postmodern quality, all of which give the film a multi-dimensional perspective. The interaction between cinema and architecture was examined using deductive methodology, based on the analysis of temporal and spatial concepts. Initially, this study examined the concepts of time and place as well as the paradoxical relation between them regarding the historical process. Then, this study analyzed the film, *Cloud Atlas*, mentioning current problems of time and space. Given the locations included in the film, this study re-interpreted the handling of these problems in cinema and particularly in science-fiction, which has a strong interaction with time and place. The relations that cinema builds with architecture based on the concepts of time and place was also re-interpreted. Time, place, non-place, timelessness, moments and memories, existential space, transitions in time (splitting, time warps and flashbacks) are the concepts that were interpreted and exemplified in the study. Among them, transitions in time was the most fundamental concept that shattered the common time and space perceptions of the audience. It is also observed that this concept, which enhanced the diversity and quality of locations and handled time multi-dimensionally, explained the problems of the postmodern age to audience through the film and created an awareness.

### ZAMAN VE MEKÂN KAVRAMLARI ARASINDAKİ PARADOKSAL İLİŞKİNİN “BULUT ATLASI” FİLMİ ÜZERİNDEN OKUNMASI

Mimarlık ve sinema arasında, zaman ve mekân tasarlama ortaklığı ile bir etkileşim bulunmaktadır. Bu etkileşimin en yoğun olduğu tür olan bilim-kurgu, mimarlığın zaman ve mekân yaratma süreciyle benzer kaygılar taşımaktadır. Mimarlık ve bilim-kurgu sineması arasındaki bu etkileşimi örneklemek amacıyla, farklı zaman ve mekân yaklaşımları (bağımsız altı farklı kurgusu), alternatif kurgu teknikleri ve postmodern film niteliğiyle çok yönlü perspektifler kazandırarak öne çıkan, günümüz sineması örneklerinden olan “Bulut Atlası” (2012) filmi seçilmiştir. Sinema ve mimarlık arasındaki etkileşim, zamansal ve mekânsal kavramların analizleri üzerinden tümdengelim yöntemiyle yapılmıştır. Çalışmada önce zaman ve mekân kavramları, aralarındaki paradoksal ilişki tarihi süreç içerisinde ele alınmış, daha sonra film analizi yapılarak günümüz zaman ve mekân sorunlarına değinilmiştir. Bu sorunların sinemada ve özellikle zaman ve mekânla etkileşimi fazla olduğu tespit edilen bilim-kurgu türünde ele alınışı, mimarlık ile zaman ve mekân kavramları üzerinden kurduğu ilişkiler film mekânları üzerinden tekrar yorumlanmıştır. Zaman, mekân, yersizlik, zamansızlık, an ve anı, varoluşsal mekân, zaman geçişleri (kopma, sıçrama ve geri dönüş) gibi kavramların yorumları ve örneklemeleri yapılmıştır. Bu kavramlar arasında filmin kurgusunu güçlendiren en temel kavramın, izleyicinin bilindik zaman ve mekân algısını alt üst eden zaman geçişleri (kopma, sıçrama ve geri dönüş) olduğu görülmüştür. Ayrıca mekânların çeşitliliğini ve niteliğini arttıran bu kavramın, zamanı da çok yönlü ele alarak postmodern dönemin zaman sorunlarını da film yoluyla izleyiciye aktararak farkındalık oluşturduğu görülmüştür. Bu makale, mimarlık ve sinema arasındaki etkileşime zaman ve mekân kavramları üzerinden vurgu yaparak, seçilen bilim kurgu filmi üzerinden mekânsal okumalarla bu etkileşimi açığa çıkarmak üzerine kurgulanmıştır.



**EBRU ERDOĞAN**; B.Arch, M.Sc., PhD.

Received her bachelor's degree in architecture from the University of Selçuk in 2001 and her master's degree from the same university in 2004. Earned her Ph.D. degree in architecture from the Faculty of Architecture at the University of Selçuk in 2010. Her research interests include visual perception of space and façade, environmental psychology, architecture education, architectural aesthetic and interior design. [interarchebru@hotmail.com](mailto:interarchebru@hotmail.com)

**ZEYNEP YILDIZ**; B.Arch, M.Sc.

Graduated from the Department of Architecture at Balıkesir University in 2013. Earned her master's degree from the University of Selçuk in 2017. Currently, a PhD student student at the University of Selçuk. Her work focuses on postmodernism and consumption culture, shopping center design and consumption places. [zynparsln90@gmail.com](mailto:zynparsln90@gmail.com).

