

SİNEMADA KURGUSAL MEKÂN KULLANIMI: PARAZİT FİLMİ

Doç. Dr. Fatih US

Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Mimarlık Fakültesi / Mimarlık Bölümü
mim.fatihus@gmail.com
fatih.us@omu.edu.tr
0532 592 45 64
0000-0003-4740-6262

Özet

Teknolojik gelişmelerle birlikte disiplinlerin birbiriyle etkileşimi her geçen gün artmaktadır. Bu etkileşime maruz kalan alanlardan biri olan mimarlık, son yıllarda sinema ile diğer disiplinlere nazaran görece daha fazla etkileşim içerisindedir. Zaman ve mekân her iki disiplinin önemli unsurlarıdır. Birçok mimar sinemadan, birçok yönetmen ya da set tasarımcısı da mimariden beslenmektedir. Sinemada yönetmen izleyiciye mekânı istediği şekilde sunmakta, sinematografik öğelerle yeni bir ortam oluşturmaktadır. Bu çalışmada ise uluslararası birçok ödül almış ve mekânları neredeyse bir film karakteri gibi öne çıkartmış Parazit filmi ele alınmaktadır. Öncelikle sinemada mekân ve kurgusal mekân kavramı örneklerle incelenmekte, sonrasında parazit filmi hakkında genel bilgiler verilerek filmde kullanılan mekânlar hem oluşum süreci hem de filmdeki sınıf ayrımını ifade etmesi bağlamında irdelenmektedir. Çalışmanın sonucunda ise mimaride ve sinemada mekânın ele alınış biçimi Parazit filmi özelinde farklılıkları ve benzerlikleri ortaya konmakta, filmdeki merdiven, ışık, manzara ve mahremiyet gibi mekânsal unsurlar sınıf ayrımının ifadesi bağlamında değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: sinema, mimarlık, mekân, kurgusal mekân, Parazit filmi

THE USE OF FICTIONAL SPACE IN CINEMA: PARASITE MOVIE

Doç. Dr. Fatih US

Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Mimarlık Fakültesi / Mimarlık Bölümü
mim.fatihus@gmail.com
fatih.us@omu.edu.tr
0532 592 45 64
0000-0003-4740-6262

Abstract

With technological developments, the interaction of disciplines with each other is increasing day by day. Architecture, which is one of the fields exposed to this interaction, has been interacting with cinema relatively more than other disciplines in recent years. Time and space are important elements of both disciplines. Many architects are fed by cinema, and many directors or production designers are fed by architecture. In the cinema, the director presents the space to the audience as he wishes and creates a new environment with cinematographic elements. In this study, the film Parasite, which has received many international awards and highlighted the spaces almost like a movie character, is discussed. First of all, the concept of space and fictional space in cinema is examined with examples, then general information about the film parasite is given and the spaces used in the film are examined in terms of both the formation process and the class distinction in the film. As a result of the study, the differences and similarities in the way of handling space in architecture and cinema are revealed in the film Parazit, and spatial elements such as stairs, light, landscape and privacy are evaluated in the context of the expression of class distinction.

Keywords: *cinema, architecture, space, fictional space, Parasite movie*

1. GİRİŞ

*“Eserin gerçek hayatta olmasa da bir filmde muhafaza edilmesinin bir çekiciliği var.
Geriyeye dönüp bakmak istediğimde gidip tekrar tekrar izleyebilirim.”
Lee Ha Jun, Great Big Story, 2020*

21. yüzyılda teknolojinin geldiği nokta, birçok disiplini birbiriyle etkileşim içinde olmaya zorlamaktadır. Bu etkileşim disiplinlerarası yapılan araştırma projeleri ve çalışmalarla farklı bir boyut kazanmaktadır. Mimarlık tarihçisi İhsan Bilgin disiplinlerarası ilişkinin önemini şu cümlelerle ifade etmektedir: “Eski izolasyonist disiplin anlayışı artık geçerli değildir. Disiplinler hala geçerli, hatta sınırlarını da genişletiyorlar. Ancak öte yandan da her disiplin kendini kurarken ve genişletirken, yeni alanlara doğru yayılırken, kendini başka disiplinlere de -deyim yerindeyse- ‘test ettirerek’, onlarla ‘sürtüşmeye girerek’, onlarla ilişki içinde geliştiriyor.” Yalıtılmış bir disiplin olmayan mimarlık, tarih öncesinden bu yana farklı disiplinlerle etkileşim içerisinde olmuştur. Mimarlık üzerine ilk teorik yazıların sahibi Romalı mimar ve mühendis Vitruvius (2017: s. 22-23), bir mimarın pek çok bilim ve sanat dalına hâkim olması gerektiğini belirtmektedir. Özellikle geometri, tarih, felsefe, müzik, tıp, hukuk ve astronomi gibi alanları işaret etmekte, bir anlamda bu alanlarla etkileşim içerisinde olmaya yönlendirmektedir. Günümüzde ise mimarlık tarihçisi Beatriz Colomina (2016), edebiyat gibi sıradan olmayan tüm meselelerin mimarlığın bir parçası olduğunu ifade etmektedir. 19 yy’ın sonunda ortaya çıkan ve teknolojiyle birlikte gittikçe gelişen sinema ise özellikle mekân ve zamanı ele alış biçimiyle mimarlıkla etkileşim içerisinde olan önemli disiplinlerden biridir.

Pallasmaa (2008), mimarlık ve sinemanın, yaşamın çok yönlü görüntülerini oluşturmalarından ve bu oluşuma aracılık etmelerinden dolayı birbirlerine sıkı sıkıya bağlı olduklarını belirtmektedir. Eisenstein (1994), sinemadaki görüntülerle insanın görsel algısı ile uyumlu düzenlenmiş mimari çevreyi birbirine benzetmektedir. Diana Agrest ve Bernard Tshumi ise film çekim tekniklerinin kullanılmasının mimariyi deneyimlemenin bir yolu olarak göstermektedir. Mimarlık ve sinema kavramsallaştırma, tasarım, üretim ve sunum teknikleri yönünden birbirine benzer disiplinlerdir (Güleç ve Çağlar, 2014) Ancak başlangıçta bu ilişki mekân kullanımı ve senaryo oluşumu bağlamında ele alınmış, sonrasında ise zaman faktörü ve sinematografik öğelerin kullanımı yönünden irdelenmiştir. Uğur Tanyeli (2001: s. 66), mimarlık ve sinema arasındaki etkileşimin üç yol izlediğini belirtmektedir: 1. Sinemanın inşa edilmemiş gerçeklik düzleminde kullanılmayan bir sanal mimarlık alanı olarak tanımlanması, 2. Sinemanın gerçek mimari mekânları kendi sanal evreninde yeniden üretmesi, 3. Sinemanın kendi olay kurgusu içinde bir kişilik olarak mimari ve/veya mimarlık etkinliğini konu alması. Mimarlık ve sinema arasındaki bu etkileşim ayrıca birbirlerine ilham kaynağı olabileceğini de ortaya çıkartmaktadır.

Başlangıçta mimarlık sinemayı etkisi altına alırken, günümüzde daha çok sinema mimarlığı etkilemektedir. Örneğin Fritz Lang, geleceğin kentini konu aldığı Metropolis (1927) filminde New York kentinin mimarisinden etkilenirken sonraki yıllarda bu film mimarlara ilham kaynağı olmuştur. Le Corbusier, F. L. Wright, Mies van der Rohe, Antonio Sant’Elia ve Robert Mallet-Stevens gibi pek çok mimarın tasarımları bilimkurgu filmlerinde kullanılmıştır. Rem Koolhaas, Bernard Tschumi, Le Corbusier, Jean Nouvel ve Coop Himmelblau gibi mimarlar da sinemanın senaryo, montaj ve hareket gibi birçok sinematografik öğeyi tasarımlarında kullanmışlardır. Örneğin Tshumi, Parc de La Villette (Paris)’de montajın kesim, üst üste çekim, zincirleme gibi yöntemlerini kullanmış, Himmelblau ise UFA Sinema Merkezi’nin rampa, köprü ve merdiven tasarımlarında sekans ögesinden ve filmin dinamik yapısından etkilenmiştir (Himmelblau, 1998; Örs, 2001: s. 76-79).

Karşılıklı olarak birbirinden etkilenen mimarlık ve sinema, temelde mekân kavramı özelinde birleşmektedir. Bu çalışmada ise mekânı filmin bir karakteri gibi kullanan Parazit filmi ele alınacaktır. Bunu yaparken de öncelikle sinemada mekân kullanımı örneklerle ortaya konacak sonrasında ise Parazit filminde kurgusal mekânların oluşumu ve hikâyeyi nasıl güçlendirdiği incelenecek, mimarlara mekânı deneyimlemek ve mimari öğeleri anlamak için nasıl bir ortam sunduğu araştırılarak değerlendirilmeler yapılacaktır.

2. SİNEMADA MEKÂN KULLANIMI VE KURGUSAL MEKÂN

Sinema filminde görüntüyü oluşturan birçok sinematografik öge bulunmaktadır. Bunlar çerçeve/çerçeveleme, görüntü düzenlemesi, görüş noktası, kamera açısı, hareket, çekim ölçeği, aydınlatma, dekor, sahne donatımı, giysi, makyaj, oyun/oyuncu, içerik/tema/konu/senaryo/ dramatik yapı, ses, renk, sahne düzeni/yönetimi, kurgu'dur (Özön, 1972). Bu öğelerden dekor ve sahne donatımı mekânı oluşturan öğelerdendir ve filmin konusunun aktarımında başrol oynamaktadır. Sinemanın ilk ortaya çıkışında asıl konu mekânken sonraki yıllarda hikâye ön plana çıkmıştır. Lumiere kardeşler ilk filminde Leon'daki fabrikada paydos saatini bekleyen işçileri çekmiştir. Dolayısıyla burada ana eleman mekân olmuştur. Sonrasında sinemada hikâye anlatılmaya başlamasıyla mekân daha çok bir araç olarak kullanılmıştır (Akyol, 2019).

Sinemada mekân kullanımı, özellikle bilimkurgu sinemasındaki geleceğin mekânları bağlamında mimarlara ilham kaynağı olurken aynı zamanda yeni tasarımların uygulanabilmesine fırsat vermektedir. Mimarlık sinemanın gizli öznesiyken (Dear, 1994: s. 9), mekân ise birçok filmde ana karakter olarak öne çıkmaktadır. Mimaride ve sinemada mekân tasarımı farklı şekillerde ele alınmaktadır. Sinemada mekân tasarımı, çerçeveye/kadrajı göre yapılırken mimaride insanların eylemlerine göre her yön/açı düşünülerek yapılmaktadır. Dolayısıyla sinemada senaryoya, kurguya odaklanılırken mimaride insan yaşamı merkeze alınmaktadır.

Mimari sanıldığı gibi bir takım genişlik, uzunluk ve yükseklikten ibaret değildir, kişinin içinde gezip dolaştığı, duyup yaşadığı mekânın ta kendisidir (Zevi, 2021) ve mekân hiçbir zaman boş değildir, her zaman bir anlam içermektedir (Lefebvre, 2014). Sinemada da her görüntünün bir amacı olduğu gibi her mekânın da bir amacı, bir anlamı bulunmaktadır. En önemli amaç, hiç kuşkusuz ki senaryoya göre istenilen etkinin verilmesi ve hikâyenin anlatımının güçlendirilmesidir. Yönetmen, istediği düşünceyi ve duyguyu kullandığı mekânlar aracılığıyla aktarmaya çalışmaktadır. Örneğin korku ve gerilim gibi olumsuz hisler yaratmak için dar ve karanlık mekânları kullanabileceği gibi huzuru yansıtmak için de geniş ve aydınlık mekânları tercih edebilecektir. Filmlerde anlatılmak istenen duyguya göre mekânı kullanan isimlerin başında Andrey Tarkovsky, Stanley Kubrick ve Wong Kar-Wai gelmektedir. Tarkovsky'nin İvan'ın Çocukluğu, Kubrick'in The Shining, Kar-Wai'nin In The Mood For Love / Aşk Zamanı filmi mekânın öne çıktığı filmlerdir (Akyol, 2019). Türk sinemasında da özellikle Nuri Bilge Ceylan ve Zeki Demirkubuz filmlerinde mekân, duygu aktarımında önemli roller üstlenmektedir.

Sinemada mekânlar, mevcut mekânlar (1) olabileceği gibi yönetmenin isteği doğrultusunda sanal ya da yeniden yaratılan mekânlar (2) olabilmektedir. Mevcut mekânlar (1), aynen kullanılabilecekleri gibi ihtiyaca göre yeniden de kurgulanabilmektedir. Mevcut mekânın aynen kullanımı özellikle zaman ve ekonomik açıdan tercih edilirken çekimler sırasında yaşanabilecek hava koşullarının uygunsuzluğu nedeniyle de birçok yönetmen tarafından istenmemektedir. Bu tür çekimlerin en önemli özelliği ise inandırıcılığının daha fazla olabilesidir. Mekânlar tarihi, kültürel ve turistik

özelliklere sahip ise izleyicinin daha fazla dikkatini çekmekte, o mekânlara ve filme ilgiyi arttırabilmektedir. Mevcut mekânlarda çekilen filmler mimarlık adına belge/belgesel niteliği de taşımaktadır. Birebir aktarılan mekânlar ya da kentler, hem kendileri ile ilgili bilgi verirken hem de o dönemin toplumsal ve kültürel yapısı hakkında fikir verebilmektedir (Akyıldız, 2012: s. 56-59).

Mevcut mekânın aynen kullanımında farklı yöntemler izlenmektedir. Mekân, içinde bulunan insanlarla birlikte yansıtılır ya da filmin hikayesine göre oyuncular tarafından canlandırılan karakterle kullanılır. Konusu İstanbul'da geçen filmlerde boğaz, köprüler, tarihi yapılar, camiler, kiliseler gibi simgesel yapılar arka plan ya da geçiş görüntüsü olarak kullanılırken ayrılma ya da kavuşma sahnelerinde ise tren istasyonları ve havalimanları mevcut mekânlar olarak aynen kullanılmaktadır. Bu mekânlar genellikle o anda oradan geçen insanlarla birlikte yansıtılmaktadır. Örneğin 1980'lerden önce köyden kente gelen insanların yaşamını konu alan Türk filmlerinde İstanbul görüntüleri (Resim 1) hiçbir değişikliğe uğramadan aktarılmaktadır (Akyıldız, 2012: s. 58). İstanbul'daki birçok yapı filme değere katarken bilinmeyen nitelikli yapıların kullanılması ise o yapının tanıtımına yarar sağlayabilmektedir. Buna en güzel örnek Asmalı Konak dizisi/filmi gösterilebilir. Dünya sinemasından da Manhattan (1979), Milyoner / Slumdog Milyoner (2008), Turist / The Tourist (2010) gibi pek çok film mevcut mekânların aynen kullanımına örnek gösterilebilir. Konusu Hindistan'da geçen ve orada çekilen Oscar (2009) ödüllü Milyoner filminde, Hindistan denilince ilk akla gelen yapı olan Tac Mahal mevcut haliyle kullanılmıştır (Resim 2). Geniş çevrelere ulaşan film, Tac Mahal'in tanıtımı ile de bir farkındalık yaratmıştır.



Resim 1: Salak Milyoner (1974) Filminde Dolmabahçe Camii'in Olduğu Sahne (Dailymotion, 2016)



Resim 2: Slumdog Milyoner (2008) Filminde Tac Mahal'in Olduğu Sahne (Youtube, 2020)

Çekim için gerekli izinlerin alınamaması ya da mevcut hava koşullarının uygunsuzluğu gibi pek çok nedenle mevcut mekânlar, filmler için yeniden üretilebilmektedir. Özellikle köşk, saray, kale, sur gibi tarihi mekân kullanımlarında karşılaşılan bu sorunlar, mekânların setlerde yeniden üretilmesiyle çözülmektedir. Çemberimde Gül Oya ve Öyle Bir Geçer Zaman ki gibi dönem diziler bu tür filmleri örnek gösterilebilir.

Kurgusal mekân (2) ise gerçek mekân ve sanal mekân olarak iki başlık altında incelenmektedir (Akyıldız, 2012: s. 60). Gerçek mekân kurgusu, mevcut yapıda çekim yapma imkânı olmayan yapıların bilgisayar ortamında ya da sette yeniden üretilmesiyle oluşturulmaktadır. Ridley Scott'ün yönettiği Gladyatör (2000) filminde Roma'da bulunan mevcut Colloseum'da çekim yapma imkânı olmadığı için bilgisayar ortamında yeniden üretilmiştir. Truman Show (1998) (Resim 3) filminde senaryoya göre mekânlar kurgulanmış ve bir dekor olarak inşa edilmiştir. How I Met Your Mother (2005-2014) gibi sit-comlarda da yönetmene çekim kolaylığı sağladığı için gerçek mekânlar setlerde yeniden oluşturulmuştur.



Resim 3: Truman Show, 1998 (Mürekkap Haber, 2019)

Sanal mekân kurgusu, gerçekte var olmayan yapıların tasarlanması ile oluşmaktadır ve özellikle bilim kurgu sinemasında kullanılmaktadır. Genellikle geleceğin yaşamları içindeki mekânları ve kentleri içermektedir. Bu mekân kurgusu, sinemanın başlangıcından bu yana birçok filmde kullanılmıştır. Buna Dr. Caligari'nin Muayenehanesi (1920), Metropolis (1926), Blade Runner (1982), Beşinci Element (1996), Matrix (1999, 2003, 2021) (Resim 4), Yıldız Savaşları (Star Wars), Avatar (2009) gibi filmler örnek olarak gösterilebilir.



Resim 4: Matrix: Diriliş, 2021 (IMDb, 2021)

3. PARAZİT FİLMİ VE KURGUSAL MEKÂN KULLANIMI

Yönetmenliğini Bong Joon Ho'nun yaptığı, 2019 yılı Güney Kore yapımı kara komedi, dram ve gerilim filmi Parazit / Parasite / Gisaengchung, (Resim 5) 92. Oscar Ödülleri'nde 2020 yılı En İyi Film Ödülü (Resim 6) kazanan ilk yabancı dilde (İngilizce olmayan) film olurken, En İyi Yönetmen, En İyi Uluslararası Film ve En İyi Orijinal Senaryo ödüllerini de almıştır. En İyi Prodüksiyon Tasarımı ve En İyi Kurgu dalında da aday gösterilmiştir (IMDb, 2020). Bafta, Altın Palmiye ve Altın Küre gibi birçok organizasyonda da aday gösterilmiş, ödül ve ödüller almıştır.



Resim 5: Parazit Film Afışı (Vikipedi, 2023)



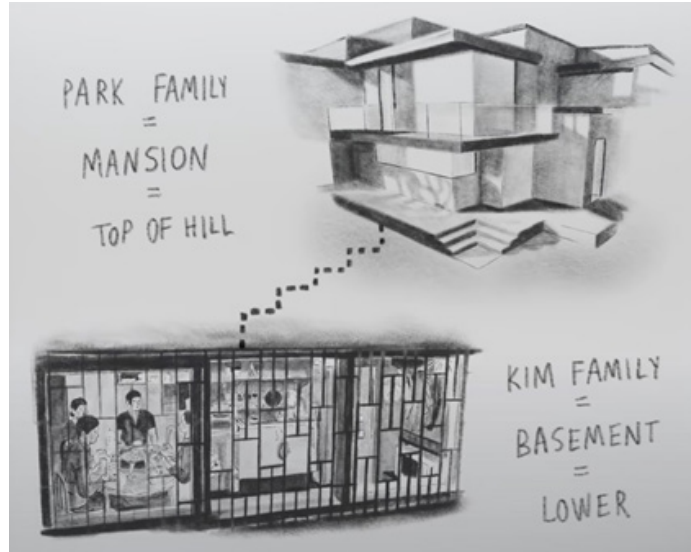
Resim 6: Bong Joon Ho, Oscar Ödül Gecesi (IMDb, 2020)

Bong Joo Ho, 2013 yılı yapımı Kar Küreyici / Snowpiercer filminde olduğu gibi Parazit filminde de sınıf farklılığını işlemektedir. Kar Küreyici filminde bu farklılığı “koridor” ile anlatırken bu filmde

daha çok “merdiven” ile yansıtmaktadır. Bong birine “koridor filmi / hallway movie” olarak adlandırırken diğerini “merdiven filmi / stairway movie” olarak ifade etmektedir (Jung, 2020).

Parazit filmi, Güney Kore’nin Seul kentinde bir apartmanın bodrum katında zor şartlarda yaşanan bir ailenin, şans getirmesi için hediye edilen bir “taş” ile hayatlarının değişimini konu etmektedir (Yılmaz, 2021). Zor şartlarda yaşayan sosyo-ekonomik durumu düşük fakir bir aile, yaşadıkları ortamdaki kendilerini kurtarabilmek için sosyo-ekonomik durumu daha yüksek zengin bir ailenin evine sızmaya çalışmaktadır. Fakir ailenin genç çocuğunun zengin ailenin kızına İngilizce dersi vermesiyle başlayan hikâyeye, kız kardeşin ufak erkek çocuklarına sanat terapisti olarak gelmesi, babasının şoför olarak işe başlaması ve son olarak da annenin hizmetli olarak eve yerleşmesi ile devam etmektedir.

Büyük ölçüde iki mekânla sınırlı olan film, zengin Park ailesinin müstakil evlerinde ve fakir Kim ailesinin yarı bodrum kattaki evlerinde geçmektedir (Resim 7). Park ailesi baba, anne, ergenlik çağında kız çocuğu ve küçük bir erkek çocuğundan, Kim ailesi ise baba, anne ve üniversite çağında erkek ve kız çocuğundan oluşmaktadır. Film daha çok zengin olan ve sızılmaya çalışılan Park ailesinin evinde geçmektedir.



Resim 7: Park Ailesinin evi ve Kim Ailesinin Evi (The Design Museum)

3.1. Filmdeki Kurgusal Mekânın Oluşumu ve Özellikleri

*“Mekânı başka bir aktör olarak düşündük...”
Lee Ha Jun (O’Falt, 2019)*

Parazit filminde hikâyeye, genellikle kelimelerle değil mekânın seçimi, kullanımı ve insanların içindeki hareketleriyle anlatılmaktadır (Otan, 2021: s. 3265). Dolayısıyla filmde sınıfsal ayrım, daha çok mekân seçimleriyle, kullanım ve sunum yöntemleriyle aktarılmaya çalışılmıştır. Filmde mekânsal elemanlar, hikâyeye anlatımında incelikle ve ustaca kullanılmıştır (Aşkın, 2019). Özellikle her ayrıntının detaylı olarak hesaplandığı ev, bir mizansen öğesinin ötesine geçerek anlatıyı güçlü ve baskın kılan bir araç haline dönüşmüştür (İşlek, 2020: s. 175).

Filmde yönetmen Bong Joon Ho, hikâyeyi istediği gibi yansıtabilmek için yapım tasarımcısı/set tasarımcısı (production designer) Lee Ha Jun ile kurgusal mekânlar oluşturmuştur. Filmdeki mimarının Namgoong Hyeonja'nın olduğu ifade edildiği zengin ailenin modern evi, gerçekte yapım tasarımcısı Lee tarafından tasarlanmıştır. Güney Kore'de zenginlerin yaşadığı evler çok lüks görünmesine rağmen genellikle bahçeleri düşünülmediği kadar büyük değildir. Büyük olanlarının ise ev ve bahçe ilişkisi istenilen düzeyde değildir ve çekim yapılabilecek imkânlara sahip değildir. Bu nedenlerle filmdeki mekânların set dizileri şeklinde inşa edilmesine karar verilmiştir (Jun, 2021). Park ailesinin evindeki bahçe, giriş, zemin kat, ikinci kata çıkan merdiven, garaja inen ve bodruma inen merdivenler birlikte inşa edilmiştir. Bodrum, sığınak ve aradaki merdiven ve geçitler ise farklı tek bir set olarak yapılmıştır. Ayrıca Kim ailesinin yarı bodrum evi ve çevredeki mahalle de film için inşa edilmiş setlerden oluşmaktadır. Dış çekimlerde tek katlı olarak görülen Park ailesinin evine CG (Computer Graphic) kullanılarak ikinci kat eklenmiştir. Film setini yapan firma öncesinde 3 boyutlu modelini (Resim 9) oluşturmuştur. Storyboard oluşturmada, kamera merceği ve yüksekliklerinin ayarlaması için bu model bir simülasyon ortamı sağlamıştır (Cogley, 2020; Jun, 2021). Ayrıca illüstratör Jisu Choi, modelden oluşturduğu düşünülen aksonometrik perspektifi filmin bir DVD kapağı tasarımında da kullanmıştır (Köksal, 2020).

Filmde Park ailesinin evi Namgoong adlı mimar tarafından tasarlandığı ve bir süre de burada yaşadığı için yapım tasarımcısı Lee, bu ev tasarımını yaparken bir mimar gibi düşünmeye çalışmıştır. Lee, filmin yönetmeni Bong'un basit kat planı eskizi (Resim 8) ışığında evin tasarımına başlamıştır (The Design Museum). Senaryo ve oyuncuların hareketlerine göre tasarıma başladığını ifade eden Lee, evin yaratılmasında en önemli faktörün "blocking" olduğunu belirtmektedir. Ayrıca Bong Lee'ye ön bahçenin önemli bir unsur olduğunu söylemiştir. Lee, tasarımı yapmadan önce mimar arkadaşıyla konuştuğunu, ev tasarımlarına baktığını, Modrian ve Kandinsky'nin resimlerine ve bazı illüstrasyon dergilerini incelediğini, oğlunun Lego bloklarından ve eşinin yaptığı tofudan (bir çeşit peynir) ilham aldığını belirtmektedir. Belirli bir mimari stile bağlı kalmadığını ancak minimalist ve modern bahçeli evlerden ilham aldığını ifade etmektedir (Cogley, 2020; Great Big Story, 2020). Park ailesinin evi modern tarzda tasarlanmıştır (Resim 9), çünkü evin ilk sahibi ve mimarı olan Namgoong'un kâhya Moon-gwang'ın da işvereni olması nedeniyle tasarımın çok eski olmayacağı, modern olabileceği düşüncesidir (Cogley, 2020). Dolayısıyla modernizmin özelliklerinden olan düz çatı, geniş cam yüzeyler ve minimal mobilyalar kullanılmıştır. Ev minimal, derli toplu ve geniş tasarlanmıştır (The Design Museum). Ayrıca evin basit ve ferah olması da istenmiştir. Seul'ün burjuva mahallelerinde evler geniş bahçeli ve yüksek duvarlarla çevrili olduğu için bu ev tasarımında da bunlara dikkat edilmiştir. Evin iç mekân tasarımında ahşap ve cam malzemeler, metal çerçeveler, nişler ve bolca sanat eserleri kullanılmıştır (Karataş, 2021).



Resim 8: Bong'un Basit Kat Planı Eskizi (Youtube, Parasite, 2021)



Resim 9: Park Ailesinin Evi, 3D Model (Wallace, 2019; CJ ENM Corporation, Barunson E&A All Rights Reserved)

Bong, filmde senaryo gereği karakterlerin birbirlerini dinlemelerine ve casusluk yapabilmelerine öncelik verdiğini belirtmektedir (Sims, 2019). Bunun için evin içinde dolaşım yolları çakışmakta ve karakterlerin birbirlerini gözetlemelerine izin verilmektedir (Resim 10). Oturma odası ve bahçeden geçen yol, ikinci kattan yemek masasına giden merdiven, oyuncuların ikinci kattaki merdivenden mutfığa gizlice bakmasını sağlayan konum, mutfaktan bodruma giden yol, bodrumdan gizli sığınağa giden yol ve garajdan oturma odasına giden yol gibi birçok mekân, bir karakter diğerini gözetleyebilme ya da diğerinden saklanabilme imkânını sağlamaktadır (O’Falt, 2019). Dolayısıyla evde gözetleme ve/veya blocking gereksinimi sağlayan mekânsal ilişkiler kurulmaya çalışılmıştır. “X’i A noktasından görebilirsin ama B noktasından göremezsin” (Jun, 2021). Bu durum aynı zamanda bir şeyin her yerden görünmemesini de getirmektedir. Merdiven yapının ortasında ve mutfak ile oturma odasının arasında yer almakta ve hem mekânlar arası ilişkiyi kuvvetlendirirken hem de kullanıcıların birbirlerini gözetmesine imkân vermektedir. Ayrıca giriş katının açık planlı olmasının en önemli nedeninin gözetleme fikri olduğu söylenebilir.



Resim 10: Park Ailesinin Evi, İç Mekanlar, 3D Model (O’Falt, 2019)

Lee, mekânı tasarlarken kameranın konumunu ve çerçevenin boyutlarını göz önüne almış, 2.35:1 en boy oranında sinema çerçevesine uymak için de mekânlarda yükseklikten ziyade uzunluğuna ve derinliğine dikkat etmiştir (O’Falt, 2019). Dolayısıyla alçak kat yüksekliği olan geniş mekânlar tasarlamıştır. Bong, Güney Kore’deki varlıklı ailelerin bahçeli evlerinde bulunan kıvrımlı çam ağaçlarının kullanılmasını istemediği için güzel bir görüntüye sahip ve yuvarlak şekillerde büyüyen Çin ardıçları, bahçenin peyzajında kullanmıştır (Jun, 2021). Bu ağaçların yanına farklı ağaçlar da eklenerek bahçenin etrafı ağaçlarla çevrilmiştir. Park ailesinin evinde olası bir Kuzey Kore işgaline karşı bir sığınak da düşünülmüştür. Filmde ev sahipleri tarafından unutulmuş olan bu mekân, âtil durumda kalmış ve evin hizmetlisi tarafından kullanılan bir yer haline gelmiştir.

Senaryo gereği Kim ailesinin evini ve bulunduğu mahalleyi su basacağı için mekânlar set ortamında oluşturulmuştur (Resim 11). Bunun için de yapım tasarımcısı Lee, yıkılmak üzere olan boş kasabaları ziyaret edip onları fotoğraflamış ve sonrasında Kim ailesinin evinin bulunduğu caddeyi ve apartmanı inşa etmiştir. Bu mahalleleri yaratmak için eski mahallelerdeki gerçek tuğlalardan silikon kalıplar oluşturmuşlardır. Çinili kapı, pencere pervazı, pencere teli, pencere ve kapı gibi pek çok kullanılmış eski mimari elemanlar tasarlanmış sete yerleştirilmiştir (Wallace, 2019; O’Falt, 2019). Kim ailesinin evi, Seul’de banjiha olarak adlandırılan bodrum kat evlerinden biri gibidir (Resim 12). Lee, koleje giderken kaldığı bir evden esinlenerek tasarlamıştır (Jun, 2021). Ev, ne tümüyle zeminin altında ne de üstündedir, yarısı yukarda yarısı aşağıdadır. Bu ev, Kim ailesinin toplumdaki yerine vurgu yaparken yaşam alanına açılan küçük pencereden gelen ışık ise geleceğe dair umutlarının hep var olduğunu göstermektedir. Evin tuvaletindeki klozet, yükseltilmiş bir platformda yer almaktadır. Bunun nedeni apartman kanalizasyon giderlerinin yoldaki giderlere bağlanarak suyun kendiliğinden kanala akabilmesi içindir. Böylece suyu üst kota taşıyacak motor ve onun bakım ihtiyacı ortadan kalkmıştır.



Resim 11: Kim Ailesinin Evinin Bulunduğu Mahallenin Set Ortamı (Youtube, Parasite, 2021)



Resim 12: Kim Ailesinin Yarı Bodrum Kat Evi, 3D Model (Wallace, 2019; CJ ENM Corporation, Barunson E&A All Rights Reserved)

Belirli bir zaman diliminde çekilmesi gereken filmde bir takım mimari ve peyzaj öğeleri zamana direnmekte zorlanmıştır. Peyzaj tasarımında kullanılan gerçek ağaç ve çim, havaların ısınmasıyla kurumuş ve ölmeye başlamıştır. Kuruyan ağaç ve ezilen çimlere CG ile rötuş yapılması gerekmiştir. Zamana direnmeyi zorlaştıran diğer tehlike ise o tarihlerde gelmesi muhtemel bir tayfunmuş, yapılmış olan sete büyük zararlar verebilirmiş, ancak neyse ki bir sorun olmadan bu durum atlatılmıştır (Jun, 2021).

3.2. Sınıf Ayırımının Mekânsal Öğelerle İfade Edilmesi

Parazit filminde hikâyenin ve dolayısıyla sınıf ayırımının anlatımında, mekânı oluşumunda önemli yer tutan unsurlardan konum, merdiven-su/yağmur, renk/malzeme, mobilya/aksesuar, kapı/pencere-ışık/aydınlatma, manzara ve mahremiyet öne çıkmaktadır. Örneğin merdivenlerle, yukarı ve aşağı ifade edilmekte, ışık ile mekânlardaki aydınlık ve karanlık vurgulanmakta, böylece sınıfsal ayırım anlatılmaktadır.

Park ailesinin evi, şehrin yukarısında bahçeli bir arazide bulunurken Kim ailesinin evi, şehrin orta yerinde bir yarı bodrum kattadır. Park ailesinin bahçeli ve müstakil evi, varlıklı ailelerin evleri gibidir. Kim ailesinin yarı bodrum evi ise ne tam olarak yukarıdadır ne de tam olarak aşağıdadır ve hep bir zengin olma umudu taşıyan fakir aileleri temsil etmektedir. Yarı bodrum katta olma durumu daha da aşağı düşülebileceğine dair bir korku yaratırken yukarı çıkılacağına dair de bir umut yaşatmaktadır.

Yönetmen Bong, filmde her şeyin yukarıdan aşağıya doğru inmesini/devam etmesini istemiştir. Bunun için de merdiven ve yağmur/su öğesini kullanmıştır (O'Falt, 2019). Lee, filmdeki genel dikey hareketi, filmin teması olan zengin ve fakir arasındaki farkı simgelemek için kullanmıştır. Park ailesi çoğunlukla merdivenden yukarı doğru çıkarken (Resim 13), Kim ailesi yukarı ve aşağı hareket etmektedir (Cogley, 2020). Ki-woo, ders vermek için Park ailesinin evine giderken yokuş çıkmakta, eve girdiğinde de merdivenle karşılaşmaktadır (Öztürk, 2021). Evin bahçe kapısından evin bahçesine, garajdan yaşam alanına, giriş kattan üst kata ve bodrum kata, bodrum kattan sığınağa geçilmesini sağlayan merdiven, yapının en önemli mimari öğesidir. Zengin evinde basamaklar

geniş ve çok dik değilken fakir evinde merdiven dik ve düzensizdir. Merdivenle ilgili diğer ilginç kullanım ise sığınağa inerken yaşanmaktadır. Evin en alçak yeri olduğunu yansıtmak için çok basamaklı dar ve uzun merdivenlerle sonsuza iniş hissiyatı verilmektedir.

Bong'a göre zengin evi ve fakir evi çok önemliken onları birbirine bağlayan köprü de bir o kadar önemlidir (Jun, 2021). Bu nedenle yağmurlu havada Kim ailesinin evine giderken birbirinden farklı birçok merdiven kullanılmıştır (Resim 14). Kim ailesinin kendi evlerine inerken yağmurun yağarak onlarla aşağıya doğru gitmesi ve sonunda akan suyun evlerine dolması da fakir evinin çaresizliğini gözler önüne sermektedir.



Resim 13: Park Ailesinin Evi, Merdivenden Çıkış Sahnesi (Youtube, Parasite, 2021)



Resim 14: Park Ailesinin Evi ile Kim Ailesinin Evi Arasında Kalan Kent Merkezinden Bir Merdiven (Aşkın, 2019)

Park ailesinin evinde sınırlı bir renk paleti kullanılırken Kim ailesinin evinde birçok farklı renk ve doku kullanılmıştır. Park ailesinin evindeki sığınakta ise renk paleti kirliliğe dönüşmüştür. Zengin evi sadeyken fakir evi daha renkli, dokular pürüzlü, mekân ise daha yoğundur. Park ailesinin evinde dış ve iç mekân arasında kontrast oluşturmak için iç mekânlarda koyu tonlu malzemeler (koyu ahşap ve gri duvarlar) kullanılmıştır (Cogley, 2020).

Park ailesinin evinin oturma odasındaki sehpa ve yemek masasındaki sandalyeler başta olmak üzere mobilyaların çoğu Koreli mobilya tasarımcıları tarafından yaratılmıştır. Mobilyaların konseptleri belirlenirken yönetmenle birlikte çalışılmıştır. İzleyicinin hikâyeye konsantrasyonunun engellemek için bilenen markalara ait ürünlerin kullanılmasından kaçınılmıştır (Cogley, 2020). Böylece pahalı markaların gösterişli bir şekilde teşhir edilmesinin de yolu kesilmiştir. Bir mobilya üreticisi olan sanatçı Bahk

Jong-sun, sehpa gibi büyük parçaları tasarlamış ve üretimini yaptırmıştır. Aynı zamanda sete yerleştirilen bazı parçalar da yine aynı firmadan ödünç alınmıştır (Jun, 2021). Park ailesinin evinde tabloda bulunan kedi, abajur tasarımında da kullanılmıştır (Resim 15). Park ailesinin evinde bulunan tablolardaki eserler çok pahalıyken Kim ailesinin evindeki aksesuarlar ise ucuz ya da bedavadır. Park ailesinin evinin duvarında bolca sanat eseri bulunmaktadır. Bunun nedeni ise ailenin sanat eserlerinin bir statü göstergesi olarak görmesidir. Televizyonun olması gerektiği düşünülen duvarda Koreli sanatçı Seungmo Park'ın Maya serisinde paslanmaz çelik tel örgüden yapılmış bir orman resmi asılıdır. Seungmo Park ayrıca film için orijinal bir kedi görüntüsü oluşturmuştur (Resim 15). Park ailesi, küçük erkek çocukları Da-song'un sanatsal yeteneği olduğunu düşünmekte ve soyut eserlerini evin bazı bölümlerinde sergilemektedir (Wallance, 2019). Kim ailesinin evinde ise annenin gülle şampiyonasından fotoğrafı ve aldığı madalya duvarda asılıdır ve filmin iki sahnesinde de gösterilmektedir. Ayrıca Park ailesinin evinde çok fazla şey/aksesuar yokken Kim ailesinin evinde durum tam tersidir.



Resim 15: Park Ailesinin Birinci Katı, Kedi Tablosu ve Abajur (Wallace, 2019; CJ ENM Corporation, Barunson E&A All Rights Reserved)

Yönetmen Bong, filmdeki kurgusal mekânın biçimlenişine yön veren düşüncelerini şu şekilde ifade etmiştir: “Ne kadar fakirseniz, o kadar az güneş ışığına erişiminiz olur ve bu gerçek hayatta da böyledir: Pencerelelere erişiminiz sınırlıdır.” (O’Falt, 2019) Bu bağlamda da Park ailesinin evi ve özellikle bahçenin konumu gün ışığına erişim kolay olabilmesi için güneşin yönüne göre tasarlanmıştır (Resim 15). Yapının pencere konumları ve boyutları güneşin yönüne göre belirlenmiştir. Baba Ki-taek bahçeye çıktığı son sahnede de evin içine ve bahçeye yoğun güneş ışığının gelmesi istenmiş ve evin tasarımında bu etki yönlendirici olmuştur (O’Falt, 2019). Ki-woo bahçede uzanırken “evden çıkmadan gökyüzüne bakabilmek çok iyi” ifadesini kullanmıştır. Dolayısıyla sınıf farkı, evlere giren ışık miktarı ile de ifade edilmektedir. Fakir evin salonuna giren doğal ışık sadece sokağı ayak hizasında gören bir pencereden gelirken zengin eve doğal ışık birçok cepheden girmektedir. Park ailesinin evinde sıcak bir atmosfer yaratmak için sarı tonlu ışıklar dolaylı olarak kullanılırken Kim ailesinin evinde ise beyaz ışık doğrudan aydınlatma şeklinde kullanılmaktadır.

Park ailesinin salondan bahçeyi izleyebilmeleri için geniş ve ara doğramaları olmayan bir pencere tasarlanmıştır (Resim 16). Pencerenin ebatları, 2,35:1 oranına göre yapılmıştır. Bu nedenle özel camlar kullanılmıştır. Lee, bahçenin camda güzel bir fotoğraf gibi görünmesini istemiştir (Cogley, 2020). Bir şehir manzarası yerine yeşille kapatılmış kendi alanları olan ön bahçeye bakan pencere, aile için bir televizyon görevini üstlendiği için, salona ayrıca bir televizyon düşünülmüştür. Kim ailesinin evinde de pencere için 2,35:1 oranı kullanılmıştır ve manzarasını da sokak

oluşturmaktadır. Genelde yarı bodrum evlerinde nadiren bu kadar büyük pencere tercih edildiği için buradaki pencere özel olarak yaptırılmıştır (Jun, 2021). Kim ailesinin evinde ışık almayan odalar da bulunmaktadır. Park ailesinin evinde erik sularının olduğu bodruma geçilen ve vitrinin ortasında bulunan karanlık kapı boşluğu kötülüğe açılan bir kapı konumundadır (Resim 17). Birkaç kadrajda tam ortada durmaktadır. Bütün felaket o kapıdan gelmektedir. Ayrıca deponun olduğu yerde raylı dolabın arkasında sığınağa inen gizli bir kapı bulunmaktadır.

Filmde sınıf ayrımını vurgulayan bir diğer unsur ise mahremiyet kavramıdır. (Aşkın, 2019) Bong bir röportajında (Sims, 2019) fakir evinde mahremiyetin olamayacağını ifade etmektedir. Park ailesinin evi çevresinden yalıtılmış bir kale gibiyken Kim ailesinin evinin içi yoldan geçen yayalar tarafından bile görülebilmektedir. Park ailesinde herkesin kendine ait mekânı bulunmakta ve ortak mekânlarda bile genellikle ayrı ayrı oturulmaktadır, Kim ailesi ise hep birlikte vakit geçirmektedir.



Resim 16: Park Ailesinin Evinin Salonu (Aşkın, 2019)



Resim 17: Park Ailesinin Evi, Bodruma İnen Kapı Boşluğu (Youtube, Parasite, 2021)

Filmde koku, düzen, yaşanmışlık/aidiyet unsurları da hikâyenin anlatımında önemli faktörlerindedir. Kim ailesinin evi yeterli ışık ve hava almadığı için rutubet / küf kokmaktadır ve bu koku aileye de sindiği için baba Ki-taek'in ve anne Chung-sook'un kokusu aynı olması ve kötü bir koku olması bir sahnede vurgulanmaktadır. Kim ailesinin evi dağınık ve kirliyken Park ailesinin evi bir o kadar düzenli ve temizdir. Her iki ev tasarımında da insanların yaşanmışlıklarından izler bulunmaktadır. Örneğin Park ailesinin evinin bodrum katında erik özü kavanozları ve süsleri ile yılbaşı ağacı bulunmaktadır, Kim ailesinin duvarlarında Bayan Kim'in gülle şampiyonasından aldığı madalya ve o sporu yaparken çekilmiş fotoğraf asılıdır, Park ailesinin duvarında küçük çocuklarının yaptığı resimler yerleştirilmiştir.

4. DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Sinemada mekân tasarımında sinematografik özellikler ve sahnenin gerçeklik etkisi önemliyken mimaride insanların yaşayacakları mekânlar tasarlanır, dolayısıyla tasarımın merkezinde insan bulunmaktadır. Parazit filminde ise Lee, bir set tasarımcısı olarak oluşturduğu mekânı aynı zamanda bir mimar gibi düşünmeye çalışmıştır. Filmin yapımcısı Lee, IndieWire ile e-posta ile yaptığı röportajında mimarlar ve set tasarımcıları arasındaki farkı şu şekilde ifade etmiştir: “Mimarlar insanların içinde yaşayabileceği mekânlar inşa ederken, bizler yani set tasarımcıları blocking ve kamera açılarını ön planda tutarak tasarlarız” (O’Falt, 2019). Dolayısıyla Lee mekân tasarımındaki yaklaşımlarının mimarlardan çok daha farklı olduğunu belirtmektedir.

Mimaride mekân tasarımında bütüncül bir yaklaşım ve genel bir verimlilik düşünülürken sinemada, çerçeve, montaj gibi sinematografik öğeler, oyuncuların hareketleri ve ona bağlı olarak kamera açıları/hareketleri temel alınarak mekân tasarımı yapılmaktadır. Parazit filminde de pencere ebatlarının sinema ekranı ile uyumlu olması için 2,35:1 oranı tercih edilmiştir. Genellikle yarı bodrum kat evlerinde pencereler küçük tercih edildiği için izleyiciyi gerçeklikten biraz uzaklaştırmaktadır. Ancak geniş pencere kullanımının deneyimlediği sahneler, mimarlık disiplini için bir ilham kaynağı olabilmektedir. Ayrıca filmdeki mekânlar film anlatısı çerçevesinde oluşturulduğu için mimari açıdan kullanışsız olabilmektedir. Örneğin salonda koltuğun arkasındaki geniş alan, mutfak ve yemek masası arasındaki mesafe, üst katta sadece çocuk odasına açılan bir koridor gibi. Bir diğer örnek de filmde zenginliğe ulaşmak için çok fazla merdiven çıkmak gerektiği vurgusu için Park ailesinin evinin girişine uzunca bir mesafe kat ettikten sonra ulaşılmaktadır. Gerçekte bu kadar mesafeden sonra eve girmek kullanışsız olarak değerlendirilmektedir.

Filmde merdiven, pencere-kapı gibi mimari öğelerle ilgili birtakım öğretiler de bulunmaktadır. Örneğin merdiven kullanımında gelir seviyesi düşük ailenin evindeki merdivenler dik ve düzensizken varlıklı ailenin evinde geniş ve basamak yükseklikleri insan ergonomisine daha uygundur. Fakir ailenin evindeki merdivenlerde kullanıcı bir adımı kaçırmaması halinde düşme tehlikesiyle karşı karşıya kalabilirken zengin ailenin evindeki merdivende insanlar daha rahat inip çıkmaktadır. Böylece film aracılığıyla bir merdivenin ebatlarının kullanımında ne kadar önemli olduğu vurgulanmaktadır.

Parazit filminde sınıfsal hiyerarşi ve kutuplaşma konusu, mekân kurgusu ve mimari unsurlarla aktarılmaya çalışılmaktadır. Merdiven, ışık, manzara ve mahremiyet gibi mekân tasarımının önemli unsurları zengin ve fakir arasındaki uçurumu anlatmak için etkin bir şekilde kullanılmıştır. Filmde hikâyenin anlatımda ve duyguların vurgulanması kullanılan en önemli mimari eleman merdivenlerdir. Merdivenin olduğu sahnelerde çıkış zenginliği ifade ederken iniş ise fakirliği anlatmaktadır. Bolca ışık alan ve doğa manzarası olan mekânlar zenginliği, az hatta hiç ışık almayan ve sokak/kent manzarası olan mekânlar da fakirliği yansıtmaktadır. Zengin ailelerin evleri dışa kapalı, çevresiyle ilişkileri zayıfken, fakir ailelerin evleri dışa açık, çevresiyle ilişkileri güçlüdür.

Sonuç olarak Parazit filminde mekân, filmin ana karakteri gibi kullanılmıştır. İncelenen bu film ile kurgusal mekânların bir sinema filmdeki hikâyeyi nasıl güçlendirdiği, mimarlara mekânı deneyimlemek ve mimari öğeleri anlamak için nasıl bir ortam sunduğu anlatılmıştır. Sonucunda da bir sinema filminde mekânın bir karakter gibi kullanılarak toplumun sosyal, kültürel ve ekonomik farklılıklarına işaret edebileceği ortaya konmuştur.

KAYNAKÇA

Akyıldız, Özlem. (2012). Mimari Mekânların, Sinemanın Kurgusal Mekânları Üzerine Etkileri, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, YTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Akyol, Zeynep. (2019). Sinemada Mekân Kullanımı, Projeksin; Halit Refiğ'in Semra Uygun ile yaptığı bir röportajdan. 27 Nisan 2023 tarihinde <http://projeksin.com/sinemada-mekan-kullanimi/> adresinden erişildi.

Aşkın, Serra. (2019). Parazit: Yukarısı Aşağısı, Manifold. 11 Mayıs 2023 tarihinde <https://manifold.press/parazit-yukarisi-asagisi> adresinden erişildi.

BBC News Türkçe. (2020). Seul'de Parazit Filminde Görülen Bodrumlarda Nasıl Bir Hayat Yaşanıyor. 22 Mayıs 2023 tarihinde <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-51360542> adresinden erişildi.

Bilgin, İhsan. (2005) "Eski eğitim modelinin sorgusuz-sualsiz kabul ettiği, üzerine inşa edildiği birkaç temel kabul var" İstanbul Bilgi Üniversitesi'nde önümüzdeki dönem eğitime başlanacak olan Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programı'nın Direktörü Prof. Dr. İhsan Bilgin ile yaptığı söyleşi. 10 Haziran 2023 tarihinde <https://www.arkitera.com/soylesi/eski-egitim-modelinin-sorgusuz-sualsiz-kabul-ettigi-uzerine-insa-edildiği-bir-kac-temel-kabul-var/> adresinden erişildi.

Cogley, Bridget. (2020). Parasite house designed from "simple floor plan" sketched by Bong Joon-Ho, Dezeen. 27 Nisan 2023 tarihinde <https://www.dezeen.com/2020/04/16/parasite-film-set-design-interview-lee-ha-jun-bong-joon-ho/> adresinden erişildi.

Colomina, Beatriz. (2016). Kalebodurla Mimarlar Konuşuyor. 10 Haziran 2023 tarihinde <http://www.mimarlarlarkonusuyor.com/soylesiler/beatriz-colomina-mark-wigley> adresinden erişildi.

Coop Himmelblau, UFA Cinema Center. (1998). 30 Mayıs 2023 tarihinde <https://coop-himmelblau.at/projects/ufa-cinema-center/> adresinden erişildi.

Dailymotion, Salak Milyoner, Arzu Film. 01 Haziran 2023 tarihinde <https://www.dailymotion.com/video/x4cibhv> adresinden erişildi.

Dear, M., (1994). Between Architecture and Film, Architecture & Film, Architectural Design, Ed. Maggie Toy, Academy Editions, London.

Eisenstein, Sergei M. (1994). Montage and Architecture, Eisenstein Volume 2, Towards a Theory of Montage, Ed.: Michael Glenny and Richard Taylor, British Film Institute, London.

Great Big Story. (2020). How the Mansion in 'Parasite' Was Made. 27 Nisan 2023 tarihinde <https://www.youtube.com/watch?v=3y7Snqiah9M&t=189s> adresinden erişildi.

Güleç, Gülşah; Çağlar, Nur. (2014). Sinema ve Mimarlık Etkileşimi: Tim Burton Filmlerinde Modernizm Eleştirileri, Mimarlık Dergisi, İstanbul. 10 Haziran 2023 tarihinde <http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=389&RecID=3303> adresinden erişildi.

IMDb (Internet Movie Database), Parazit, Awards. 11 Haziran 2023 tarihinde <https://www.imdb.com/>

title/tt6751668/awards/?ref_=tt_awd adresinden erişildi.

IMDb (Internet Movie Database), Matrix: Diriliş (2021). 01 Haziran 2023 tarihinde <https://www.imdb.com/title/tt10838180/mediaviewer/rm3883527425/> adresinden erişildi.

IMDb (Internet Movie Database), Parazit (2019). Bong Joon Ho at an event for The Oscars (2020) 01 Haziran 2023 tarihinde <https://www.imdb.com/title/tt6751668/mediaviewer/rm3690904065/> son erişim tarihi: 01.06.2023

İşlek, Süheyla Tolunay. (2020). “Güney Kore Sinemasında Evin Sakladıkları: Parazit, Şüphe ve Boş Ev’de Mizansen Ögesi Olarak Evin Temsil Ettikleri”, SEKANS Sinema Kültür Dergisi, Sayı e15: s. 172-188.

Jun, Lee Ha. (2021). Parasite, Space as Character. Youtube. 06 Mayıs 2023 tarihinde https://www.youtube.com/watch?v=q7j_TNBQdG8 adresinden erişildi.

Jung, E. Alex. (2020). “Bong Joon Ho on Why He Wanted Parasite to End With a Surefire Kill”, Vulture. 11 Mayıs 2023 tarihinde <https://www.vulture.com/article/parasite-ending-explained-by-bong-joon-ho.html> adresinden erişildi.

Karataş, Arda. (2021). Parazit Filminin Etkileyici Evi: Park Evi. 20 Mayıs 2023 tarihinde <https://wannart.com/icerik/28759-parazit-filminin-etkileyici-evi-park-evi> adresinden erişildi.

Köksal, Ahmet Turan. (2020). Mimar gözüyle Parazit: Kim kimin, hangi sınıf ötekinin paraziti? Ve hangi mekân... 22 Mayıs 2023 tarihinde <https://t24.com.tr/k24/yazi/mimar-gozuyle-parazit-kim-kimin-hangi-sinif-oteginin-paraziti-ve-hangi-mekan,2555> adresinden erişildi.

Mürekkap Haber. (2019). The Truman Show’a Felsefi Bir Bakış. 01 Haziran 2023 tarihinde <https://www.murekkeh Haber.com/images/haberler/2019/07/the-truman-show-a-felsefi-bir-bakis.jpg> adresinden erişildi.

Lefebvre, Henri. (2014). Mekânın Üretimi, Çeviren: Işık Ergüden, Sel Yayıncılık, İstanbul
O’Falt, Chris. (2019). Building the ‘Parasite2 House: How Bong Joon Ho and His Team Made the Year’s Best Set, IndieWire. 29 Nisan 2023 tarihinde <https://www.indiewire.com/2019/10/parasite-house-set-design-bong-joon-ho-1202185829/> adresinden erişildi.

Otan, Ozan. (2021). Reading Cinematic Space in the Film “Parasite” / Parazit Filmi Özelinde Sinemasal Mekân, International Social Sciences Studies Journal, Vol:7, Issue:86, s. 3258-3267.
Örs, Aslı Doğay. (2001). Sinematografi ve Mimarlık, Sinema ve Mimarlık Dosyası, Arredamento Mimarlık, 11: s. 76-79.

Özön, Nihat. (1972). 100 Soruda Sinema Sanatı, Gerçek Yayınevi, İstanbul.

Öztürk, Özgür. (2021). Parazit (2019) Filminin Yapısalcılık Kuramına Göre İncelenmesi. 20 Mayıs 2023 tarihinde <https://bubisanat.com/posts/parazit-2019-filminin-yapısalcılık-kuramina-gore-ince-lenmesi> adresinden erişildi.

Pallasmaa, Juhani. (2008). Sinema ve Mimarlık, Calgary Üniversitesi, Çeviren: İlgin Külekçi. 29

Kasım 2020 tarihinde <https://v3.arkitera.com/g143-sinema-ve-mimarlik.html> adresinden erişildi.
Sims, David. (2019). How Bong Joon Ho Invented the Weird World of Parasite. 18 Mayıs 2023 tarihinde <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2019/10/bong-joon-ho-parasite-interview/600007/> adresinden erişildi.

Tanyeli, Uğur. (2001). Temsiliyet Nesnesinin Temsili Sanalın Sanallıkla İfadesi, Sinema ve Mimarlık Dosyası, Arredamento Mimarlık, (11): s. 66.

The Design Museum, Parasite set design, 27 Nisan 2023 tarihinde <https://designmuseum.org/exhibitions/beazley-designs-of-the-year/architecture/parasite-set-design#> adresinden erişildi.

Vikipedi Özgür Ansiklopedi. (2023). Parazit (film, 2019). 01 Haziran 2013 tarihinde https://tr.wikipedia.org/wiki/Parazit_%28film,_2019%29 adresinden erişildi.

Vitruvius. (2017). Mimarlık Üzerine / De Architectura, Çeviren: Çiğdem Dürüşken, Alfa Basım Yayım, İstanbul.

Yılmaz, Pınar Rabia. (2021). Parazit (2019) Film Analizi. 20 Mayıs tarihinde <https://wannart.com/icerik/27862-parazit-2019-film-analizi> adresinden erişildi.

Youtube. (2020). New Movie Slumdog millionaire Taj Mahal Scene – Slumdog Millionaire (2008). 01 Haziran 2023 tarihinde <https://www.youtube.com/watch?v=BUBftlQRtBo> adresinden erişildi.

Wallace, Rachel. (2019). Inside the House From Bong Joon Ho’s Parasite. 09 Haziran 2023 tarihinde <https://www.architecturaldigest.com/story/bong-joon-ho-parasite-movie-set-design-interview> adresinden erişildi.

Zevi, Bruno. (2021). Mimarlığı Görebilmek, Çeviren: Alp Tümertekin, Arketon Yayınları, İstanbul.