



Hodolojik Mekânlar Üzerine Tipomorfolojik Çözümleme: Poor Things Filmi Örneği

Typomorphological Analysis on Hodological Spaces: The Sample of Poor Things Film

Hasan Hüseyin Toydemir ¹ , Mehmet Ali Sevimli ² , Mustafa Güngör ³ 

Öz

Hem sinema hem de mimari için önemli olan mekân, bir taraftan insanlar tarafından şekillendirilmekte diğer taraftan da insanları şekillendirmektedir. İnsan ve mekân arasındaki ilişki birbirine sıkı sıkıya bağlıdır. Bu ilişkiyi farklı perspektiflerden anlamak için kullanılan yöntemlerden birisi de tipomorfolojidir. Tipomorfoloji, bina tasarımının, şehirle ve içinde bulunduğu toplumla ilişkisini incelemek için önemli bir başlangıç olarak görülmektedir. Tipomorfoloji her ne kadar mimarlık ve coğrafya alanında kullanılsa da multidisipliner bir yönü de bulunmaktadır. Bu çalışma, filmsel zaman içerisinde dönüşen hodolojik mekânlar üzerine tipomorfolojik analiz yaparak sinema ve mimariyi bir araya getiren multidisipliner bir nitelik taşımaktadır. Tipomorfolojiyi sinemada bir çözümleme yöntemi olarak kullanması bakımından özgün olan bu çalışma, sinema alanında daha sonra gerçekleştirilecek araştırmalar için bir yöntem önerisi sunmakta ve sinema eleştirisine yeni bir bakış açısı kazandırma çabası ile önem arz etmektedir. Araştırmada, anlatsının merkezinde kentler arası geçişlerin olduğu Poor Things filmi üzerine tipomorfolojik analiz gerçekleştirilmiş ve bu yöntem önerisinin Kirazın Tadı ve Here filmlerine uygulanabilirliği tartışılmıştır. Bu bağlamda "Filmlerdeki karakter ve mekân ilişkisi nasıl ilerlemektedir?" sorusuna cevap aranmıştır. Araştırmada filmlerdeki karakter ve mekânlardaki dönüşümün sebeplerinin ortaya konması amaçlanmıştır. Sonuçta Poor Things filminin ana karakteri Bella Baxter, filmsel zaman içerisinde dönüşürken mekânların da onunla birlikte değişime uğradığı ortaya konmuştur. Böylelikle tipomorfolojik perspektifin, karakter ve mekândaki bütünlük değişimleri ortaya koyabilecek bir film analiz yöntemi olabileceği değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Tipomorfoloji, Hodolojik Mekân, Kent, Sinema, Poor Things.

ABSTRACT

The notion of space, a concept of pivotal significance to both cinema and architecture, is subject to the influence of human agency, both in its formation and its effect upon human beings. The reciprocal relationship between humans and space is a subject of considerable interest, and one of the primary methods employed to comprehend this dynamic is typomorphology. This discipline, regarded as a foundational starting point for examining the intricate relationship between urban design, the city, and the society within it, offers a multifaceted perspective on the subject. While typomorphology finds application in the fields of architecture and geography, it also boasts a multidisciplinary aspect. This study, which is unique in its use of typomorphology as an analytical method in cinema, offers a novel approach to filmic analysis by conducting a typomorphological analysis of hodological spaces that transform in filmic time. It provides a valuable method for future research in the field of cinema and offers a new perspective on cinema criticism. In the study, a typomorphological analysis was conducted on the film Poor Things, in which transitions between cities are at the center of the narrative. The applicability of this methodology to the films Taste of Cherry and Here was discussed. In this context, an answer to the question "How does the relationship between character and space in the films progress?" was sought. The objective of the research is to elucidate the factors that precipitate the transformation of characters and locations in the films. The analysis revealed that while the protagonist of Poor Things, Bella Baxter, underwent a transformation over the course of the film, the spaces in which she existed underwent a similar metamorphosis. This observation led to the conclusion that the typomorphological perspective can serve as a valuable film analysis method, capable of unveiling the intricate interplay between character and space within cinematic narratives.

Keywords: Typomorphology, Hodological Space, City, Film, Poor Things.

¹ hasanhuseyin.toydemir@inonu.edu.tr, Selçuk Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-7208-4336.

² malisevimli@gmail.com, Necmettin Erbakan Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-2367-9912.

³ **Corresponding Author | Yetkili Yazar:** mgungor@erbakan.edu.tr, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, ORCID: 0000-0002-1638-9773.



GİRİŞ:

İnsanların yerleşik hayata geçmesiyle oluşmaya başlayan kentler, pek çok disiplinin inceleme alanına girmiştir. Kentler farklı yönleriyle fen bilimleri başta olmak üzere, sosyal bilimler ve sağlık bilimleri tarafından araştırılmaktadır. Tipomorfoloji de bu araştırmalarda kullanılan yöntemlerden biridir. Tipomorfoloji özellikle mimari alanda farklı ekoller ve yaklaşımların belirlediği çerçeve doğrultusunda kentleri anlamak için kullanılmaktadır.

Tipomorfolojik perspektif, binalar ve açık alanların tipolojisine odaklanarak kentsel formun analiz edilmesini amaçlayan bir araştırma yöntemidir. Bu yaklaşım, belirgin mekânlar ve yapıların incelenmesi yoluyla kentsel dokunun anlaşılmasını sağlar. Genellikle mimarlık ve coğrafya disiplinleriyle ilişkilendirilmesine rağmen, tipomorfolojinin farklı alanlarda da kullanılabilecek çok yönlü bir yöntem olduğu ifade edilmektedir. Bu çalışma da filmsel zaman içerisinde dönüşen hodolojik mekânlar üzerine tipomorfolojik analiz yapılması dolayısıyla sinema ve mimariyi bir çatı altında toplaması bakımından multidisipliner özelliktedir.

Çalışma tipomorfolojiyi sinemada bir çözümleme yöntemi olarak kullanması bakımından özgündür. Ayrıca sinema alanında daha sonra yapılacak çalışmalar için bir yöntem önerisi olması, sinema çalışmalarına yeni bir film eleştiri biçimi kazandırma çabasının bulunması dolayısıyla da önemlidir.

Çalışma kapsamında *Poor Things* filmi üzerine tipomorfolojik analiz gerçekleştirilmiştir. İlgili analize geçmeden önce; kentsel mekân, insan ve çevre etkileşimi açıklandıktan sonra tipomorfoloji farklı yönleriyle tartışılmış ve uygulama bölümünde bilimsel literatüre dayandırılarak bir film analizi için nasıl kullanılabileceği tartışılmıştır.

1. Kentsel Mekân, Mimari Algı ve İnsan-Çevre Etkileşimi

İnsanın mekâna olan ilgisi varoluşsal köklere sahiptir. Bu ilgi, insanın çevresindeki yaşamsal ilişkileri kavrama, olaylar ve eylemler dünyasına anlam ve düzen getirme ihtiyacından kaynaklanır. Temel olarak insan 'nesnelere' yönelir. Yani fizyolojik ve teknolojik olarak fiziksel şeylere yönelir, diğer insanlarla etkileşime girer ve iletişim amacıyla yaratılan aktarılan soyut gerçeklikleri ya da 'anlamaları' kavrar. Farklı nesnelere yönelimi bilişsel olabileceği gibi duyuşsal da olabilir; ancak her iki durumda da kendisi ve çevresi arasında dinamik bir denge kurmayı amaçlar (Schulz, 1974, s. 9). Schulz'ün mekân ve insan arasındaki ilişkinin varoluşsal temellerine yaptığı vurgu, insanın çevresiyle kurduğu anlamlı bağları kavrama çabasında önemli bir çerçeve sunmaktadır.

Tarihe bakıldığında önce "mekân" var olmuştur. Ardından, mekânın tüm özelliklerini kendinde toplayan insan var olmuştur. Mekân ve insan, birbirinin nedeni olan bir bütünün iki farklı yüzü gibidir. Bu ilişkide bazen mekân, bazen de insan daha baskın gelir; ancak çoğunlukla karşılıklı etkileşim içinde olurlar. İnsan tarafından bu etkileşimin algılanması genellikle *mekân duygusu* olarak adlandırılır (Göka, 2001, s. 17). Mekânı soyut bir kavram olarak ele almak, onu maddi olmayan, bağımsız bir varlık olarak tanımlamaktır. Mekânın, yalnızca içinde yer alan nesnelere sayesinde değil, bu nesnelere arasındaki etkileşimlerle de var olduğunu kabul etmek önemlidir. Mekân ne tamamen soyut bir fikir ne de sadece fiziksel bir varlık olarak sınırlanabilir. Tüm boyutları ve şekilleriyle hem bir kavram hem de bir gerçektir. Bu sebeple hem ilişkilerin hem de biçimlerin bir bütünü oluşturur. Aynı zamanda cansız, sabit veya durağan değil; canlı, değişken ve akışkandır (Asar, 2013, s. 23-24). Bu nokta, mekânın insan yaşamındaki rolü ve bu ilişki üzerinden şekillenen etkileşim dinamikleri, mekânsal kavramın farklı boyutlarını anlamamıza yardımcı olmaktadır.

Lefebvre'ye göre (2021, s. 246-250) insanlığın ortaya çıkışı doğa olarak adlandırılan, tasarlanmamış, pastoral mekâna dayanmaktadır. Dolayısıyla mekân, tek başına somut bir uzam değil, bir varlık sebebidir. Mekânın hazırlanması ve geliştirilmesi, toplumun ortaya çıkması ile paralellik göstermektedir. İnsan yaşamının vazgeçilmez olarak tanımlanabilecek mekân, insan tarafından yeni boyutlar kazanır ve böylece etki alanını genişletir. İnsan ve mekân arasındaki bu karşılıklı etkileşim, diyalektik bir boyutta gerçekleşir. Mekânla ilişki kuran insan, önce en somut ve işlevsel olana ulaşır ve

bu somut deneyimlerinden soyut bir anlayış geliştirir. Deneyimler, yapısal mimari mekânın soyut geometrik formunun algılanması ve ekolojik deneyimlerle başlar, ardından zihinsel olarak algılanan siyasal, toplumsal, ekonomik, kültürel ve simgesel varlıklara kadar uzanır. Somuttan soyuta doğru ilerleyen bu süreçte, insan ve çevre sürekli bir özne (suje) ve nesne (obje) diyalektiği içinde etkileşim halindedir. Özne anlamını nesnede, nesne ise öznedeki bulduca, mimari çevre de nesnel bir gerçeklik kazanır (Gür, 1996, s. 45-47).

Mekân, pasif, nötr bir varlık ya da yalnızca bir “ürün” olarak ele alınamaz; karşılıklı etkileşim, tükeniş ya da yok oluş dışında bir anlam taşımayan bir kavram olarak değerlendirilmesi mümkün değildir (Lefebvre, 2021, s. 24). Dünya merkezli bir genellik düzleminden değerlendirildiğinde ister alan ister yer, isterse mekân olarak adlandırılınsın, gerçekte hiçbir alan, yer veya mekân boş değildir. Her bir yer, gözle görülebilen ya da görülemeyen, anlam atfedilen veya atfedilmeyen varlıklar, nesnelere ve enerjilerle doludur. Bir ‘yer’in, sıradan bir ‘yer’ olmaktan çıkıp “mekân” olarak nitelendirilebilmesi, ancak “iletişim” olgusunun varlığıyla mümkündür. Dolayısıyla insanın var olması gereklidir. Mekân, ancak en temel insani deneyim olan iletişimle ilişki kurduğu ölçüde mekân niteliğini kazanır; aksi takdirde, yalnızca bir “yer” olarak varlığını sürdürür. İnsanlar, tüm ilişkilerini belirli bir mekânda kurar, geliştirir ve tekrar eder. Bu bağlamda, mekân ilişkilerden yalıtılmış, bağımsız ya da nötr bir olgu değildir (Öztürk, 2012, s. 12-19). İletişimi ve insanı odağına alan bu yaklaşımdan da anlaşılacağı üzere mekân, ilişkilerden bağımsız düşünülemez.

Bu derinlemesine etkileşim, mekânın sadece fiziksel özelliklerden ibaret olmadığını; aynı zamanda sosyal ve kültürel etmenlerle şekillendiğini göstermektedir. Bu çerçevede, mekânın insanlar üzerindeki etkisi kadar; insanların mekânı nasıl şekillendirdiği/etkilediği de önem kazanmaktadır. Bu bağlamda “*Mimarlar, kent plançıları ve tasarımcıları tarafından yaratılan, oluşturulan veya dönüştürülen ‘yerler’de insanın rolü nedir ve oluşturulan yerleri ‘mekân’ yapan bireyler buldukları fiziksel çevreden nasıl etkilenirler?*” sorusu bu bölümün merkezi konusu olarak öne çıkmaktadır. Bu noktada, mekân ve çevre arasındaki karşılıklı etkileşimi daha derinlemesine analiz etmek, insan ve çevresi arasındaki dinamiklerin anlaşılmasına katkı sağlayacaktır.

Çevre, genellikle bireyler ve grupların sahiplenmeye çalıştığı, bireyi kuşatan daha sınırlı mekân parçaları olarak tanımlanan “yer” kavramı ile eşdeğer olarak düşünülürken; insan-çevre etkileşimini temel alan kuramsal yapı içinde, çevre, mekânın bir ölçütü olarak değerlendirilmelidir. İnsan, içinde yaşadığı boşluğu tanımlarken, aynı zamanda çevresi de insanı şekillendirir. İnsan-çevre etkileşimi, birbirinin varlığı ile anlam kazanan bir özne-nesne diyalektiği içinde, en basit ve somut boyuttan en karmaşık, soyut ve kavramsal boyutlara kadar uzanan bir sürece sahne olur (Ayyıldız, 2000, s. 4). Bu nedenle, bu karmaşık ilişkilerin karşılıklı etkileşiminin sistematik bir şekilde incelenmesi ve bunun disiplinler arası bir çalışma alanı olarak kabul edilmesi önemlidir.

Örneğin, psikoloji disiplini, ayrıntılı olarak incelendiğinde “bir grubu veya bireyi etkileyen ya da belirleyen hareket etme, düşünme ve duygulanma biçimlerinin bütünü” olarak tanımlanır. Bu tanımdan hareketle, mekân psikolojisini “hareket etme, düşünme ve duygulanma biçimlerine mekân unsurlarının yaptığı etki” olarak değerlendirmek mümkündür. Mekân psikolojisine göre insan, çevresiyle bir bütündür ve kendisini saran hava, su, bitki, toprak ve diğer insanlardan ayrı düşünülemez (Göka, 2001, s. 25-26). Mekânın, tüm özellikleriyle bir bütünlük oluşturarak insan üzerindeki bu etkisi, mekân psikolojisi çerçevesinde yorumlanır.

Mekân kavramı, zihinsel ve kültürel olanı, toplumsal ve tarihsel olanla birleştirir. Bu, karmaşık bir süreci içerir: yeni ve bilinmeyen mekânların, kıtaların veya evrenin keşfi; her topluma özgü mekânsal düzenlemelerin üretilmesi; yapıtların, manzaranın ve anıtsal yapılarla dekorun oluşturulması vb. gibi. Bu süreç, evrimsel bir temele dayansa da belirli bir mantığa sahiptir. Bu mantık, eşzamanlılığın genel formunu oluşturur; çünkü her mekânsal düzenleme, zekânın üst üste binmesi ve eşzamanlılığı yaratan unsurların maddi olarak bir araya gelmesine dayanır (Lefebvre, 2021, s. 25). Bu maddi ve entelektüel entegrasyon, mimarların ve tasarımcıların nasıl çalıştıklarını da derinlemesine anlamamıza yol açar.

Mekân, tüm boyutlarıyla insan yaşamının her alanını kapsar. Özellikle temel ihtiyaçlar kategorisine odaklandığımızda, bu ihtiyaçlar, bir dizi mimari parametre kullanılarak hesaplanabilir, tasarlanabilir ve uygulanabilir. Ortak bir dil kullanıldığı için her mimar bu parametreleri benzer şekilde yorumlayabilir (Asar, 2013, s. 24-25). Mimar, yalnızca fiziksel mekânı değil, aynı zamanda insana özgü ve insan odaklı mekânı şekillendiren bir aktör olarak, her şeyden önce bir toplumbilimci perspektifiyle düşünebilmelidir. İnsan-çevre ilişkilerini sosyal bir araştırmacının bakış açısıyla ele alarak ampirik yöntemlerle sorgulamalı ve insan yapıları ile çevresel değişkenler arasındaki karmaşık ilişkileri ve karşılıklı etkileşimleri sistematik biçimde analiz etmelidir. Bu bağlamda, disiplinler arası bir çalışma alanı olan insan-çevre etkileşimleri üzerine yapılan araştırmalardan etkin bir şekilde yararlanmalıdır (Ayyıldız, 2000, s. 1). Dolayısıyla mekân sadece işlevsel değil; aynı zamanda duygusal ve manevi bir boyuta sahiptir ve bu durum, mimarlık pratiğinde insan-çevre ilişkilerinin derinlemesine sorgulanmasını gerekli kılar.

Mimarlık, somut ve soyut olguların harmanlanmasıyla insana hizmet eder. Bu süreç, insanın bulunduğu mekândan aldıkları ve mekâna kattıkları arasında bir döngü oluşturur. Döngüdeki her varoluş, bir üretimi ve ifadeyi beraberinde getirerek insan ruhunun süzgecinden geçer. Bu şekilde mekân, evrilerek anlamlı bir boyuta ulaşır. Ruh, insanın duygu dünyasını var eden bir kavram olarak, manevi yönden derinlik katar. Böylece, kişinin mekânla kurduğu bağda ruhsallığın bir arayüz olarak önemli bir rol oynadığı düşünülür (Melek, 2021, s. 2-3). Bu bakış açısı, mekânla kurulan ilişkiyi yüzeysellikten çıkarması ve metafiziksel bir boyut katması bakımından önemlidir.

Schulz'a göre (1974, s. 72-73) mimari mekân, yalnızca basit ve somut fiziksel boyutların ötesine geçerek, karmaşık, soyut ve kavramsal boyutlara sahip olmalıdır. Bu mekân, insanın yaşantısal gerçekliği ile bütünleşen varoluşsal bir boyut içerir ve insan davranışını ontolojik bir yaklaşımla anlamaya ve sorgulamaya yönelik bir tavırla incelenmelidir. Mimarlık, bu bağlamda mekân yaratma işleviyle evrensel bir boyut kazanarak, insan davranışını temel alan tüm disiplinlerle etkileşim içinde olmalıdır. Bu kapsamlı anlayış, mekânın sadece fiziksel bir varlık olmadığını, aynı zamanda bireylerin deneyimlerini ve anılarını barındıran bir bellek yeri olarak da işlev gördüğünü ortaya koyar. Mimarlık ve tasarım, insanların yaşam öykülerini ve kültürel miraslarını şekillendirirken, bu mekânlar da zamanla kişisel ve toplumsal belleğin somutlaşmış temsilcileri haline gelir.

"...Bellek, mekân algısının oluşturulma sürecinin ayrılmaz bir parçasıyken, mekân da anıların depolanıp erişildiği bir çeşit arşiv görevi görür. Beynin bellek-mekân bağlantısı ise paylaşımlı bir nöral altyapıya dayanır. Belleğimizin en çok farkında olduğumuz zaman, bir teste çalışmak veya (alışveriş listesi olmadan) market alışverişi yapmak gibi belleğimizle bir şey yapmaya çalıştığımız zamandır. Ne var ki bellek, varoluşumuz açısından diğer bütün bilişsel veya algısal beceriler kadar temel bir öneme sahiptir. Bellek, olağan ve otomatik eylemlere nüfuz etmiştir: okuldan dönerken evinizin yolunu bulmak, piyano çalmak, annenizi gördüğünüzde tanımak gibi..." (Groh, 2019, s. 183).

Mekânsal algı, insanlığın varoluşundan günümüze kadar edinilen mekânsal deneyimlerin neticesinde son şeklini almıştır. Geçmiş deneyimler, günümüzde bireylerin mekânı algılamalarındaki farklılıkların sebebi olmaktadır. Algılayıcı öznenin fizyolojik özellikleri, kişiliği ve ruhsal-psikolojik durumları, geçmiş deneyimleri ve sosyo-kültürel nitelikleri, mekânsal belleğin oluşumunda önemli rol oynamaktadır. Çevresel ve fiziksel etkenlere bağlı bir şekilde gelişen mekânsal algı sürecinde kazanılan duyuşsal veriler belleğe gösterge olarak kodlanmakta ve mekâna ilişkin kullanımın devamlılığına bağlı bir şekilde hatırlama yoluyla geri çağrılmakta, bu süreç doğal olarak kullanıcılara göre değişiklik göstermektedir (Özteke, 2022, s. 21-22).

Mekân, algıya dayalı bir deneyim olarak çok çeşitli şekillerde tecrübe edilebilir. Her deneyim birbirinden farklı olsa da temelde 'ilişkisel varoluş' ortak bir nokta olarak öne çıkar. Deneyim, sürekli bir oluşum halindedir; çünkü canlı varlıklar ile çevresel koşulların etkileşimi bu süreçte gerçekleşir.

Mekânın algılanması, kişisel deneyimler, yetenekler ve gözlem yapma, algılama, detayları fark etme, hayal gücünü kullanma gibi temel becerileri gerektirir. Bu becerilerle, mekâna dair bilgiler, algılayan kişinin birikimleriyle birleşerek bilişsel bir süreçte işlenir ve anlam kazanır (Asar, 2013, s. 27-28).

Algılarımız aracılığıyla mekânları deneyimlediğimizde, mekân ve kişi arasında karşılıklı bir etkileşim gerçekleşir. Mekân kendi özgünlüğünü sergilerken, deneyimleyen kişi de kendi duygularını ve algılarını bu mekâna yansıtır (Pallasmaa, 2014). Dolayısıyla mekân ile kullanıcı arasında sürekli bir etkileşim söz konusu olur. Kullanıcılar, mekânın şekillenmesine göre davranışlarını ayarlar, mekân da kullanıcıların tepkilerine göre kendini yeniden düzenler. Bu çerçevede kullanıcılar, kendi ihtiyaç ve beklentileri doğrultusunda çevreleriyle etkileşimde bulunur; bu etkileşim, kültürel, fiziksel ve algısal değişkenlere göre çeşitlilik gösterir. Bu etkileşim dinamiği, kentlerin yapısal ve işlevsel özelliklerinin anlaşılmasında kilit bir role sahiptir. İnsanlar ve mekânlar arasındaki bu sürekli diyalog, kentlerin sadece fiziksel yapılar olmaktan çıkıp, yaşayan, soluyan ve sürekli olarak dönüşen dinamik sistemler olmasını sağlar. Bu perspektiften bakıldığında, kentler de insanların etkileşimleriyle şekillenen, sürekli olarak evrilen ve bu süreçte bireysel, toplumsal ihtiyaçlarla biçimlenen karmaşık mekânsal yapılar olarak değerlendirilebilir.

Kent, daha çok bir ruh hali, belirli gelenekler ve bu geleneklerin özünde bulunan düzenlenmiş davranışlar ve duyarlılıkla ilişkilidir. Yani, şehir yalnızca fiziksel bir mekânizma veya sonradan inşa edilmiş bir yapı değildir. İçinde yer alan insanların deneyimledikleri hayati süreci içerir; doğanın ve bilhassa insan doğasının bir ürünüdür (Park, 2015, s. 37). Kent nüfusunun bölünmüş yapısı, bireylerin hareketliliğini artırma eğilimindedir. Bu tecrit süreçleri, şehri, birbirine bitişik ancak iç içe geçmeyen küçük dünyaların bir mozaik gibi yan yana durduğu bir yapıya dönüştürür. Bu yapı, insanların farklı ahlaki alanlar arasında kolayca geçiş yapmasını sağlar ve aynı zamanda yan yana, fakat birbirinden farklı dünyalarda yaşamının hem heyecan verici hem de riskli bir deneyim olmasını teşvik eder. Tüm bunlar, şehre maceracı ve yüzeysel bir nitelik kazandırır; toplumsal ilişkileri daha karmaşık hale getirir ve çoğu zaman birbiriyle çelişen yeni birey tiplerinin ortaya çıkmasına neden olur (Park, 2015, s. 79). Bunların tamamı, şehre keşifçi ve yüzeysel bir özellik katar; toplumsal bağları daha karmaşık bir hale getirir ve sıklıkla birbirine zıt yeni birey türlerinin ortaya çıkmasına yol açar.

Kentte, daima insanların deneyimleyebileceğinden daha fazlası, keşfedilmek için hazır bir dekor ya da manzara bulunmaktadır. İnsanlar da bu manzarayı seyretmekle kalmaz; aynı zamanda sahnede, gösterinin birer parçası haline gelir. Bu anlamda insanlar için kent algısı çoğunlukla bütüncül bir özellik sergilemez. Kent algısı başka kaygıları da bulunan parçalı bir algıdır. Kenti algılama sürecinde neredeyse her bir duyu için içine girer ve imge de bütün bunların birleşimidir (Lynch, 2019, s. 2-3). Böylece, kent sakinlerinin algılarının hızla değişen ve yenilik arayışı içinde şekillenen zihinsel durumları, kentin sunduğu sürekli yeni ve ilginç deneyimlere olan duyarlılıklarını daha da derinleştirir.

“...Şehir sakinin zihni, izlenimlerle doludur ve düşünmek için az bir zamanı vardır. Yenilik için bir arzu geliştirir, tekrarlara katlanamaz, tuhaf şeylere de can atar” (Weber, 2010, s. 71)

Kent plancıları, fiziksel ortamın düzenleyicileri olarak, çevresel imajı şekillendiren dışsal uyaranların etkileşimine odaklanırlar. Farklı çevreler, imaj oluşturma sürecine ya katkıda bulunur ya da bu süreci engeller. Herhangi bir nesne, bir kil parçası veya bir vazo gibi, farklı gözlemciler arasında güçlü ya da zayıf bir imaj yaratma potansiyeline sahiptir. Bu potansiyel, gözlemcilerin yaş, cinsiyet, kültür, meslek, kişilik veya deneyimlerine bağlı olarak giderek daha homojen gruplar oluşturulduğunda daha belirgin sonuçlar verebilir. Her birey kendi imajını yaratır ve taşır; ancak aynı grubun üyeleri arasında bir tutarlılık da bulunur. Kent plancıları, geniş bir kitle tarafından kullanılacak bir çevre tasarlamak istediklerinde, bu tür grup içi uzlaşmayı yansıtan imajlarla ilgilenirler (Lynch, 2019, s. 5-7).

Weber'e göre (2010, s. 51-52) kentselliği şehrin fiziksel varlığı ile tanımlamak yetersizdir. Kent sosyolojik perspektiften bakıldığında, insan-grup yaşamının ayrı bir biçimidir. Bu sosyolojik perspektif, şehirlerin sadece fiziksel yapılarından ibaret olmadığını, aynı zamanda sosyal yapılar ve süreçler tarafından şekillendirilen dinamik mekânlar olduğunu vurgular. Bu çerçevede, "tipomorfoloji"

yaklaşımı, şehirlerin fiziksel formunu ve yapısal dönüşümlerini, bu sosyal dinamiklerle olan ilişkisi üzerinden incelemeyi önerir.

2. Tipomorfoloji; Tanımı, Kısa Tarihsel Gelişimi, Farklı Ekollerin Özellikleri ve İlgili Alanları

Kent, farklı yönleriyle pek çok bilim dalının araştırma konusu olmuştur. Tipomorfoloji de kenti farklı yönleriyle anlamaya çalışan bir yöntemdir. Moudon'a göre (1994, s. 289) tipomorfolojik çalışmalar, binaların ve açık alanların tipolojisine göre kentsel formu tanımlayan araştırmalardır. Bu çalışmalar, tipik mekânlar ve yapılar üzerinden kentsel formu analiz eder. Tipomorfoloji her ne kadar mimarlık ve coğrafya alanına özgü bir araştırma yöntemi gibi görünse de pek çok araştırmacı tipomorfolojinin multidisipliner yapıda olduğunu belirtmektedir (Larkham, 2022, s. 30; Moudon, 1997, s. 4; Kepenek, 2022, s. 158; Gürer, 2016, s. 13). Bu bölümde pek çok disiplinin ilgi alanına giren tipomorfolojinin tanımı, kısaca hangi süreçlerden geçtiği, kapsamı ile ilgili alanları, farklı ekoller ve yaklaşımların özellikleri, multidisipliner yapısı, kültür ile olan ilişkisine değinilecektir.

2.1. Tipomorfolojinin Tanımı ve Kısa Tarihi

Tipomorfoloji terimi; tip ve morfoloji kelimelerinin birlikte kullanılması ile geliştirilmiştir (Karadeniz, 2020, s. 73). Tipomorfolojik çalışmalar, kentlerin fiziksel ve mekânsal yapısını ortaya koymaktadır. Bu çalışmalar, binaların ve açık alanların türlerine göre (tipoloji) ayrıntılı sınıflandırmalarına dayalı olarak kentsel formu (morfoloji) tanımlamaktadır. Dolayısıyla, tipomorfolojiye 'tipik mekânlar ve yapılar üzerine yapılan araştırmalardan türetilen kentsel form çalışmasıdır' demek mümkündür (Moudon, 1994, s. 289). Bu çalışmaların geçmişi uzun yıllar öncesine dayanmaktadır.

Morfoloji, 18. yüzyılın sonlarında J. W. von Goethe'nin botanik sınıflama çalışmalarına öncülük etmesiyle bir araştırma disiplini olarak ortaya çıkmıştır. Şehircilik alanındaki temelleri ise 19. yüzyılda Avrupa'daki mimarlık okullarında gerçekleştirilen yapı tipolojisi araştırmalarıyla atılmıştır. Yerleşim morfolojisinin kentsel dokuyu merkeze alarak yapılardan daha geniş bir bağlama yönelmesi, özellikle modern şehircilik anlayışının geleneksel dokuyu yoğun bir şekilde dönüştürdüğü veya alternatif kentsel modeller sunduğu 20. yüzyılın ikinci yarısında belirgin bir hale gelmiştir (Çalışkan, Mashhoodi, & Şenyel, 2018, s. 311).

1950'lerde, II. Dünya Savaşı sonrasında şehir planlamanın bir disiplin olarak ortaya çıkmasıyla kentler üzerindeki çalışmalar yoğunlaşmıştır. Bu dönemden itibaren, özellikle İtalya'da kentsel morfoloji ve mimari tipoloji (Tipomorfoloji) araştırmaları gelişmiştir. Bu araştırmalar, mimarlık ve kentsel tasarım alanlarında tarihsel bilgi üretmenin yanı sıra uygulamayı da yönlendirmeyi amaçlamıştır. Kentin evrimi, ilk oluştuğu dönemden itibaren geçirdiği değişimler, kenti oluşturan bileşenler ve bu bileşenlerin alt parçalara ayrılarak incelenmesi de bu dönemde önemli hale gelmiştir (Karadeniz, 2020, s. 12).

Kent mekânlarının şekillenmesiyle toplumsal pratikler arasındaki ilişkilere odaklanan kentsel morfoloji ve tipomorfoloji çalışmaları, tarihi kentlerin mekânsal kurgusunu ve kentsel dokunun oluşturduğu bağlamı dikkate alan bir "kentsel mimarlık" yaklaşımının 1970'lerin ortalarından sonra gelişmesinde etkili olmuştur (Bilsel, 2018, s. 54). 1984 yılından itibaren ise Caniggia ve Maffei'nin çalışmalarını temel alarak Anne Vernez Moudon tarafından geliştirilen tipomorfolojik analizler kenti anlamak için kullanılmıştır (Karadeniz, 2020, s. 73).

2.2. Tipomorfolojinin Kapsamı ve İlgili Alanları

Tipomorfoloji, kentsel form ile ilgili alışılmış çalışmalardan farklı bir yaklaşımdır. Tipomorfolojik çalışmalar ilk olarak, küçük oda veya bahçeden büyük kentleşmiş alana kadar inşa edilmiş peyzajın tüm ölçeklerini dikkate almaktadır. İkinci aşamada, kentsel formu, üreticileri ve sakinleriyle diyalektik bir ilişki içinde, dinamik ve sürekli değişen bir varlık olarak nitelendiren tipomorfoloji, şehir formunun ancak zaman içinde üretildiği şekliyle anlaşılabilceğini belirtmektedir (Moudon, 1994, s. 289).

Tipomorfolojik çalışmaların temelde dört farklı özelliğinin olduğu söylenilebilir. İlk olarak, tipomorfolojik çalışmalar yapı tipolojileri ile kent morfolojisi arasında diyalektik bir ilişki kurmaktadır.

İkincisi, insan-çevre çalışmalarının bulgularını biçimlendirmede çevreyi sistematik bir biçimde sınıflandırmaktadır. Üçüncüsü, yapılı çevredeki tüm ölçeklerin birbirleri arasındaki ilişkiyi vurgulamaktadır. Son olarak, yapılı çevredeki zamansal süreklilikleri ve kopmaları ortaya koymaktadır (Karadeniz, 2020, s. 74).

Tipomorfoloji, temel olarak kentteki yapılı çevrenin, temel farklılıklarına göre sınıflandırılmasına ve "tip"lere ayrılmasına dayanmaktadır. Tipomorfoloji, bu nedenle, farklı unsurları ayırt etme yöntemi olarak tanımlanmaktadır (Kepenek, 2022, s. 157). Bu kapsamda yapılar, biçimsel özelliklerine göre sınıflandırıldığında ve buldukları kent adaları ile cadde/sokaklarla olan ilişkileri incelendiğinde, farklı türde kentsel mekân kaliteleri ortaya çıkmaktadır. Yani, yapıların tasarımı ve yerleşimi, kentsel mekânın niteliğini ve kalitesini etkilemektedir (Temizel, Çalışkan, Balamir, & Atabaş, 2022, s. 1160). Kenti etkileyen unsurları araştıran tipomorfolojik yöntem, bir kentin özünü, sahip olduğu karakteristikleri tanımlamak ve bunları muhafaza etmek amacıyla kullanılmaktadır (Gürer, 2016, s. 19).

Tipomorfolojik yaklaşımda, mimari tip ve kentsel morfoloji arasındaki ilişki incelenmektedir (Görgülü & Görgülü, 2022, s. 2031). Tipomorfoloji, bina tasarımının doğasını, şehirle ve içinde bulunduğu toplumla ilişkisini incelemek için önemli bir başlangıç noktası olma özelliği taşımaktadır (Moudon, 1994, s. 290). Bu ilişkileri anlamlandırabilmek için farklı yöntemler, disiplinler ve görüşlerin birlikte değerlendirilmesi gerekmektedir. Çünkü kent olgusu ancak bu şekilde anlaşılabilir. Kenti anlamak için eklektik bir bakış açısı geliştirmek de önemlidir.

Birey ile mekânın ilişkisinin anlaşılmasında, analiz edilmesinde ve yorumlanmasında eklektik yaklaşımlar önemlidir (Küçüköğlü & Aktan, 2022, s. 491). Eklektik yaklaşımın hâkim olduğu kent morfolojisi, şehrin insan yaşam alanı olarak incelenmesi şeklinde kısaca özetlenebilir. Kentler, zaman içinde sosyal ve ekonomik güçler tarafından şekillendirilen birçok bireysel ve küçük grup eyleminin birikimi ve bütünleşmesidir (Moudon, 1997, s. 3). Böyle bir yapı eklektik bakış açısı olmadan zor anlaşılacaktır. Çünkü kent, içinde insanların yaşadığı ve insanlar tarafından şekillendirilen bir olgudur. Ancak kentler de insanları şekillendirmektedir. Hatta içinde yaşanan evler bile insanları fazlasıyla etkilemektedir.

Evlerin insanları şekillendirme konusundaki etkisi, genellikle sosyal bilimcilerin ve normatif ekonomik ve sosyal coğrafyacıların kabul ettiğinden daha fazladır. Bu etki sadece fiziksel mekânlarla sınırlı değildir; aynı zamanda sosyal, kültürel ve ekonomik faktörlerin birleşimiyle de belirlenmektedir. Bu bakış açısı, evlerin sadece barınma sağlayan yerler olmadığını, aynı zamanda insan davranışları, ilişkileri ve toplumsal yapılar üzerinde derin ve karmaşık bir etkiye sahip olduğunu öne sürmektedir (Vance, 1990, s. 4). Mimarlar da sadece fiziksel yapıları değil, aynı zamanda toplumun sosyal, kültürel ve ekonomik yapısını da etkileyen mekânsal düzenlemeler tasarlamaktadır (Rossi, 1984, s. 113). Mimari, insan ihtiyaçlarına göre dış dünyayı şekillendirme sürecidir. Şehirlerin tarihi ve coğrafyası da insanın yarattığı mimariyi anlamada önem arz etmektedir (Rossi, 1984, s. 97). Öyle ki değişen mekânsal çevre veya özellikler, sosyal ilişki ve bağların kurulduğu mekânların kullanım şeklini etkilemektedir (Kepenek, 2022, s. 157). Yani, mekânın evrimi ve değişimi ile insanların mekânları kullanma şekli de farklılaşmaktadır.

Zamanla değişen ve dönüşen kentler, kullanıcıların kenti nasıl algıladığını etkilemekte ve farklı mekânsal ihtiyaçları beraberinde getirmektedir. Bu durum, kentlerin günlük kullanımlarının, kentin geçirdiği değişimlerle birlikte gerçekleştiğini ve kullanıcıların eylemlerini/algılarını yönlendirdiğini ortaya koymaktadır (Boz & Koramaz, 2018, s. 1055). Bu değişimlerin anlaşılmasında farklı ekoller ve yaklaşımlar kullanılmaktadır. Her yaklaşımın kendine özgü bir değişimi ve dönüşümü anlama pratiği bulunmaktadır.

2.3. Tipomorfolojide Farklı Ekoller ve Yaklaşımlar

İki asırdan fazla geçmişi olan 'tip' kavramını ilk defa kent ve kent mekânı ile ilişkilendiren İtalyan tipomorfoloji ekolü, Fransız tipomorfoloji ekolüne ilham vermiştir. İtalyan ekolü, mimari ölçeğe vurgu yaparak kentsel morfoloji çalışmalarını tarihsel coğrafya ve space-syntax (mekân dizimi)

yaklaşımlarından ayırmış ve tip ile tipoloji kavramlarını kullanarak mimari mekânı, kentsel analizin bir parçası haline getirmiştir (Temizel & Bilsel, 2022, s. 127).

Günümüz morfoloji çalışmalarına yön veren üç temel yaklaşım bulunmaktadır. İlk olarak, M.R.G. Conzen tarafından geliştirilen tarihsel-coğrafyacı yaklaşım, yapılaşmış çevrenin nasıl üretildiğini araştıran morfojeniz ve morfogenetik çalışmalarını içermektedir. İkinci olarak, Muratori, Caniggia ve Maffei tarafından geliştirilen mimari yaklaşım, planlama ve tasarım için teorik bir temel sağlamayı amaçlayan tümevarımcı çalışmalardır ve tipomorfolojik çalışmalara da temel oluşturmuştur. Üçüncü olarak, tipomorfolojik yaklaşım, mimari yaklaşımdan esinlenerek yapıyı çevredeki tüm ölçeklerin birbirleriyle ilişkisini kurmayı hedeflemektedir. Bu yaklaşımlar, kentin morfolojik yapısının bileşenleri arasındaki hiyerarşik yapının sistematik analizine odaklanmaktadır (Karadeniz, 2020, s. 68-69).

Üç farklı okulun kentsel form çalışmalarına yönelik teori oluşturma amacı bulunmaktadır. Birinci yaklaşım, şehirlerin nasıl ve neden inşa edildiğini anlamaya yönelik tanımlayıcı ve açıklayıcı amaçlar taşıyan şehir kurma teorisidir. Bu yaklaşım coğrafyacılar ve Fransız sosyal bilimciler tarafından benimsenmiştir. İkinci yaklaşım, şehirlerin nasıl inşa edilmesi gerektiğine odaklanan kuralcı amaçlarla şehir tasarımı teorisini geliştirmektedir ve bu, özellikle tarihi şehir kurma geleneklerine dayanan bir bina tasarımı teorisini geliştiren İtalyan Okulu'nun ve bazı Fransız araştırmacıların odak noktasıdır. Üçüncü yaklaşım ise geçmiş tasarım teorilerinin şehir inşası üzerindeki etkisini değerlendirmeyi amaçlar ve tasarım eleştirisi alanında neyin inşa edilmesi gerektiği ile gerçekte neyin inşa edildiği arasındaki farkları inceler. Fransız Okulu, kent tasarımındaki modernizmin köklerini on sekizinci yüzyıla kadar izleyerek bu tür morfolojik analizlerin önemini vurgulamıştır (Moudon, 1997, s. 8).

Tipomorfolojik düşünceye odaklanan çeşitli ülkelerdeki araştırma ve çalışmalar, şehirlerin nasıl üretildiği ve inşa edildiğinin anlaşılmasına yardımcı olan temel prensipleri ve ana hatları belirlemektedir. Şehirlerin fiziksel yapısının yanı sıra sosyal ve kültürel dinamiklerini de tipomorfolojik düşünce sayesinde anlamak mümkündür. Farklı disiplinler ve kültürel konulara odaklanan çeşitli ekoller, kentsel dokuların mekânsal özelliklerini anlamak için çeşitli yöntemler kullanmış ve bu sayede zengin bakış açıları geliştirmiştir (Gürer, 2016).

2.4. Multidisipliner Bir Çalışma Alanı Olarak Tipomorfoloji

Morfolojik çalışmalar oldukça çeşitli ve geniş bir alanda devam etmekte ve zamanla farklı coğrafyalara yayılmaktadır (Cömert & Hoşkara, 2018, s. 257). Bu durum kentsel alanların yapısal ve mekânsal özelliklerini anlama ve analiz etme çabalarının arttığını göstermektedir. Temizel vd. çağdaş kentsel morfoloji literatürünün, hem nicel hem de nitel pek çok farklı araştırma yöntemi ve aracını içerdiğini belirtmektedir. Bu literatür, farklı yöntemlerin kendine özgü mekânsal okuma biçimlerini mümkün kıldığı ön kabulüne dayanmaktadır. Bu çeşitlilik, kentsel alanların yapısal ve mekânsal analizinde zengin ve çeşitli perspektiflerin ortaya çıkmasını sağlamaktadır (Temizel, Çalışkan, Balamir, & Atabaş, 2022, s. 1155).

Disiplinlerarası çalışmalar birçok araştırma alanında giderek daha fazla önem kazanmıştır. Tipomorfoloji alanında da başarılı ve anlamlı sonuçlar elde edebilmek için uygun disiplinlerle iş birliği yapılması gereklidir (Larkham, 2022, s. 30). Bu, tipomorfolojik analizlerin sadece kendi disipliniyle sınırlı kalmaması, mimarlık, şehir planlama, coğrafya, sosyoloji gibi farklı alanların bilgi ve yöntemlerini de kullanarak daha kapsamlı ve derinlemesine sonuçlar üretebilmesi anlamına gelmektedir. Bu iş birliği, kentsel form ve yapılar üzerindeki çalışmaların daha zengin ve çeşitli perspektiflerle ele alınmasını sağlama potansiyeline sahiptir.

Kentsel morfoloji başlangıçta coğrafya disiplinine ait bir çalışma alanı olarak ortaya çıksa da zamanla sınırları aşarak disiplinler arası bir alan haline gelmiştir (Moudon, 1997, s. 4). Böylece, kentsel form ve yapılar üzerindeki araştırmalar, sadece coğrafi perspektiften değil, aynı zamanda sosyal, kültürel ve ekonomik boyutları da içeren multidisipliner bir yaklaşımla ele alınmaktadır. Kentsel morfoloji, yerleşimlerin gelişim sürecini tarih, kültür ve coğrafya gibi unsurlar çerçevesinde değerlendirerek kentsel dokunun anlamlandırılmasını sağlamaktadır. Bu kavram, kentsel mekânın üretim sürecini farklı

ölçeklerde ele almayı zorunlu kılan kapsamlı bir kavramsal çerçeve sunmaktadır. Kentsel mekânın değişim ve dönüşüm süreçlerini analiz ederken, kentsel dokuların açıklanmasında ortaya çıkan gereksinim doğrultusunda, tipoloji kavramı kentsel morfolojinin çözümleme araçlarından biri olarak kullanılmaktadır (Sınmaz & Özdemir, 2016, s. 111).

Kentsel dinamiklerin ve anlamların daha iyi anlaşılabilmesi için bütüncül bir morfolojik perspektifle konuya yaklaşmak gereklidir (Kepenek, 2022, s. 176). Bu sayede, kentin karmaşık yapısı ve dinamikleri daha iyi anlaşılabilir ve etkili çözümler üretilebilir. Morfoloji çalışmalarında farklı disiplinler ve ekoller kendine özgü yorumlar geliştirerek kentin anlaşılmasına katkı sağlamıştır.

Morfoloji çalışmalarında farklı ekollerin odaklandığı konular değişiklik göstermektedir. İtalyan ve İngiliz ekolleri, kentin fiziksel yapısını analiz etmeye ağırlık verirken, Fransız ekolü yapılı çevre ile sosyal hayat arasındaki ilişkilere odaklanmaktadır. Dolayısıyla, mekânın çevresiyle birlikte ele alınmasını ve kentsel çalışmaların başta sosyal bilimler olmak üzere çeşitli disiplinlerin katkılarıyla incelenmesini savunmaktadır (Kepenek, 2022, s. 158). Bu perspektif, kentin fiziksel ve sosyal öğelerinin birbirleriyle etkileşim içinde değerlendirilmesi gerektiğini vurgulamaktadır.

İtalyan ve Fransız geleneklerinin de benimsediği şekliyle fiziki ve sosyal yapı birlikte ele alındığında zengin karakteristik özellikleri olan hem mekân yönünden hem de sosyal yönden kompleks bir yapıya sahip yerleşimler bir bütün olarak anlaşılabilir (Kepenek, 2022, s. 157). Bu bütüncül yaklaşım, yerleşimlerin zengin karakteristik özelliklerini ortaya çıkararak daha derinlemesine ve kapsamlı bir anlayış sağlamaktadır. Bu nedenle, karmaşık yapıya sahip olan ve çeşitli mekânsal ve sosyal dinamikleri barındıran yerleşim alanlarının analizinde bu bütüncül yaklaşımın benimsenmesi önemlidir.

Farklı disiplinler ve kültürel konulara odaklanarak çeşitli yöntemler kullanan çalışmalar, özellikle İtalya, İngiltere ve Fransa'da yoğunlaşmıştır. Gürer'e göre bu çalışmalar, kentsel dokuların mekânsal özelliklerine dair zengin ve çeşitli bakış açıları geliştirmiştir. Yani, bu ülkelerdeki araştırmalar, kentsel alanların fiziksel ve mekânsal özelliklerini anlamak için geniş ve farklı perspektifler sunmaktadır (Gürer, 2016, s. 13). Tipomorfolojide disiplinler arası yaklaşımın gerekliliğini alanda öncü çalışmalara imza atmış araştırmacılar da vurgulamaktadır.

Muratori'ye göre yapılı çevredeki düzenlemelerin artık multidisipliner bir yaklaşımla ele alınması gerekmektedir. Ona göre kentsel gelişim sadece mimari ve fiziksel düzenlemelerle sınırlı kalmamalı, aynı zamanda psikolojik, sosyal ve ekonomik bileşenlerin de dikkate alınmasıyla gerçekleştirilmelidir. Bu, kentsel alanların daha kapsamlı ve sürdürülebilir bir şekilde geliştirilmesini sağlayacak çok yönlü bir bakış açısının önemini vurgulamaktadır (Karadeniz, 2020, s. 13).

2.5. Kültür ve Tipomorfoloji İlişkisi

Morfolojik yapının kültürel, sosyal ve ekonomik etkenlerle şekillenmesi, morfolojinin insan olgusu ile doğrudan ilişkili olduğunu göstermektedir. İnsanların yaşam alışkanlıkları ve sosyal ilişkileri, farklı morfolojik yapıya sahip yerleşim ve mekânları oluşturmaktadır. Tarihsel süreçte, kültür başta olmak üzere çeşitli etkenlere bağlı olarak gelişen yapısal çevre, değişim ve dönüşüm süreçlerine maruz kalabilmektedir. Bu süreçte, kültürel yapının sürekliliği için morfolojik yapının yerleşim planlaması ve mekân tasarımına dahil edilmesi önemlidir (Yaygın, 2016, s. 136).

Kent morfolojisine odaklanan araştırmalarda, dönüşümün farklı yönlerini anlamak ve ele almak önemlidir. Bu, geçmişten geleceğe tutarlı çıkarımlar yapabilmek için fiziksel ve sosyal dokuyu birlikte değerlendirmeyi gerektirmektedir (Şahin & Saban, 2022, s. 293). Bu yaklaşım, kentlerin geçmişten günümüze yaşadığı değişimlerin daha derinlemesine incelenmesine olanak tanımaktadır. Böyle bir perspektif olmadan pek çok açıdan sürekli değişen kentlerin anlaşılması güç olacaktır.

Kentler, gerçek zaman ve gerçek mekânların bir araya geldiği yerlerdir ve siyasi değişimleri, ideolojileri ve mekânizmaları meydana getirmektedir. Kentler, kim olduğumuzu, nasıl yaşadığımızı ve

toplumumuzun doğasını anlama şeklimizi şekillendirmektedir (Jerram, 2011, s. 385). Kentler bir taraftan toplumu etkilemekte diğer taraftan da toplumdan etkilenmekte ve sürekli değişmektedir.

Küçük ya da büyük değişim ve dönüşümler kentlerde sürekli yaşanmaktadır. Kültür de kentlerdeki değişim ve dönüşümlerde önemli olan faktörlerden biridir. Çünkü farklı kültürlerin farklı yapılarda binaları ve kent tasarımları bulunmaktadır. Öyle ki kültürden kültüre kentler ve binalar farklı durumları sembolize edebilmektedir.

Avrupa'daki köklü geçmişe sahip bir şehirde kentsel statülerini belirtmek için insanlar, evlerinin konumları, mimari türleri ve tarzları gibi unsurları kullanabilmektedir. Avrupa şehirlerinde, konutlar aracılığıyla statü ve sosyal konumun ifade edilmesi yaygın ve kaçınılmazdır. Bina biçimleri, farklı sosyal tabakaların temsil edilmesine imkân tanıyan bir sembolik dil olarak kabul edilir (Nazemi, 2013, s. 207).

Eskidemir ve Kubat'ın (2018, s. 293) gerçekleştirdiği literatür taraması ve tarihi kent haritalarının analizleri Roma döneminde kurulmuş olan eski Anadolu ve İtalya kale kentlerinde yaşamış toplulukların kendine ait kültürel kimliklerini yansıtan kültürel ve dini kent yapılarının bulunduğunu ortaya koymuştur. Yani kentler kültürlere göre şekil alabilmekte ve onları yansıtabilmektedir.

Belirli kentsel eserlerin ve şehirlerin mimari tarzları, o dönemdeki mekân ve zaman bağlamlarında otomatik olarak tanımlanabilmekte ve bu tanımlar hemen morfolojik açıklamalara dönüşmektedir. Örneğin, gotik, barok veya neoklasik tarzda yapılan şehirlerin mimari tarzları, o şehirlerin ve yapıların doğasını tam olarak tanımlayabilmektedir. Bu terimler, sivil tasarımdan bahsetmek için de kullanılabilir. Bunun gerçekleşmesi için, belirleyici bir tarihsel ve politik öneme sahip bir anın, biçimlerinde rasyonel ve kesin olan bir mimariyle örtüşmesi gerekmektedir (Rossi, 1984, s. 116).

Bir dönemin mimari özelliklerinin tekil binalarla sınırlı kalmayıp, kentin genel kullanımı ve yaşam tarzıyla ilişkilendirilerek incelenmesi daha kapsamlı sonuçlar alınmasını sağlayabilmektedir. Yani, sadece bireysel binaların mimari özelliklerini değil, kentin tüm dokusunu ve içinde yaşayan toplumun kültürel mirasını da dikkate alarak yapılan analizler daha derinlemesine ve kapsamlı sonuçlar sağlamaktadır (Beyhan, 2016, s. 116). Böyle bir yaklaşımın benimsenmesiyle, mimarinin sadece fiziksel özelliklerini değil, aynı zamanda toplumun kültürel birikimini de göz önünde bulundurarak kentin tarihsel ve kültürel anlamının daha iyi anlaşılması mümkün olabilir.

Muratori'ye göre tasarım fikirleri ve bina tipleri; kültüre özgü, zaman ve mekânda değişkenlik göstererek doğal olarak ortaya çıkmaktadır. Kültürden kültüre değişiklik gösteren yaşam stilleri de yapı tiplerinin inşasında ve dönüşümünde etkili olmaktadır (Cataldi, 1998, s. 35-37). İnsan ve mekân arasında birbirlerini etkileyen ve birbirlerinden etkilenen, sürekli gelişen bir ilişki bulunmaktadır. Bu ilişki farklı bilim ve sanat dallarının araştırma konusu olmuştur. Sinema da bu alanlardan biridir.

3. Sinemaya Tipomorfolojik Bir Bakış: Mimari ve Karakterin İç İç Geçmişliği Üzerinden Bir Yöntem Tartışması

Kent ve insan arasında fiziki olarak başlayan daha sonra kültür üzerinden şekillenen ilişki, sosyolojik ve psikolojik temellere dayanmaktadır ve iki yönlü bir dinamiğe sahiptir. Bu diyalektik zemin, yapı tipolojileri ve kent morfolojileri arasında diyalektik bir ilişki kuran tipomorfolojik yaklaşımın malzemesi olmaya oldukça müsaittir. Kenti, içinde yaşayan insanla birlikte ele alan tipomorfoloji, aynı zamanda belirli bir mekânı sadece o anın içinde değil, geçmişten o ana kadar yaşadığı değişimlerle birlikte anlamlandırmaya çalışır. Özetle tipomorfoloji, mekân ve insan arasındaki ilişki üzerinden kentlerin zaman içinde uğradıkları değişimleri analiz etmeye çalışır. Bu çalışma da filmlerde karakterin zaman içinde yaşadığı değişimi mekânlarla ilişkisi üzerinden analiz ederek tipomorfolojiyi bir film eleştiri yöntemi olarak kullanmayı denemektedir. Daha önce benzer bir çalışma olmadığı için uygulanacak yöntem, metodoloji kısmında kapsamlı bir şekilde tarif edilmiştir. Fakat, tipomorfolojiyi bir film analiz yöntemi olarak kullanabilmek için öncelikle mimari ile filmler arasındaki organik bağın da altını çizmek gerekmektedir.

3.1. Mimarlık ve Sinema: Sanatta Mekân ve Zamanın Ebeveynleri

“Mimarlık, sayısız odası olan bir evse, odalar arasında dolanıp duran da sinemadır”

Gerard Lico

Sinemanın, başlangıcından bu yana mimarlıkla kıyaslanmasına öncülük edenlerden belki de ilki Walter Benjamin olmuştur (Ockman, 2013, s. 176). Benjamin iki sanatı, alımlama biçimleri özelinde tartışmış ve mimarlıkla sinemayı ‘oyalanan’ (dikkati dağınık) kitlenin muhatabı olabileceğini (1993, s. 75-76) paydasında yan yana getirmiştir. Bunun sebebi ise görsel alımlama ortaklığıdır. Mimarlık ve sinemanın görsel yapısı, hem mekânın hem de karakterin tasarlanması noktasında her iki sanatın da anlam yaratmadaki ana zeminini oluşturmaktadır. Filmlerde kullanılan mekânlar sadece aksiyonun arka planı değildir, tematik anlamlar yaratmak üzere inşa edilirler (Ryan & Lenos, 2012, s. 117-119). Bu nedenle bir filmdeki mekânı sadece hikâyenin geçtiği yer olarak düşünmek filmin derinliğini görmezden gelen iki boyutlu bir bakış açısıdır. Karakterin bulunduğu mekânlar, onun psikolojisiyle doğrudan bağlantılı olmasının yanında sosyolojik açıdan da toplumsal ve kültürel anlamlar barındırabilmektedir. Geoffrey Nowell-Smith, Antonioni’nin *L’Avventura* (1960) filminde ana karakterlerin kısa bir süreliğine hiç kimsenin olmadığı bir köye gittikleri sahneyi analiz ederken şu ifadeleri kullanmıştır: “...mekân sadece olayın geçeceği yer değil, olayın kendisiyle eşanlamlıdır” (2011, s. 310). Bu örnekte de görüldüğü üzere, filmsel mekânın anlamın bir parçası olduğu hatta bazı sahnelerde anlamla eşdeğer olduğu rahatlıkla ifade edilebilir. Çünkü, karakterlerin yaşamını geçirdiği ya da kısa bir süreliğine de olsa bulunduğu mekânlar, yönetmenler tarafından özenle seçilmekte bazen de sıfırdan tasarlanmaktadır. Bu da sinema ve mimarlığın birbirine en çok yaklaştığı hatta birebir eşleştiği noktadır.

Mimarlık ile sinema arasındaki bu ilişki, her iki disiplinin de mekâna dayalı bir yaratım sürecine odaklanmasıyla daha da belirginleşir. Tasarım süreçleri ve yöntemlerindeki paralellikler, bu iki alanın ortak bir üretim dinamiği geliştirmesini sağlar. Sinematografik üretim, mekânın yalnızca bir temsil alanı değil, aynı zamanda bir yorumlama ve dönüştürme pratiği olarak ele alındığı bir süreçtir. Bu bağlamda, sinema yönetmeni, bir mimar gibi mekânı imajlara dönüştürür, yeniden inşa eder ve izleyiciyi mekânsal bir deneyimin içinde konumlandırır.

Sinemaya en yakın sanat olarak mimarlığı gösteren yönetmen Halit Refiğ’in: “Mimarın yapı malzemesi, ülkesinin doğasına, şartlarına göre değişir. Taş ve ağaç gibi doğal malzemeler yoksa tuğla ya da kerpicin gelişmesi bundandır. Tıpkı bunun gibi sinemacı da elindeki malzemeyi hesap etmek, kendi şartlarına uygun bir şekilde kullanmak zorundadır” (Gürmen, 2001, s. 83) ifadesi, sinemanın üretim aşamasında teknik olarak da mimarlığa benzediğini ortaya koymaktadır. Bu benzerlik filmlerde kullanılan mekânların anlamdan bağımsız olmadığı fikrini güçlendirmesinin yanında sinema ve mimarlık ilişkisine sosyolojik bir temel de kazandırmaktadır. Her ikisi de eserlerin, onları yapanların ellerinde şekillendiğini kabul etse de eserin arkasındaki insanın yaşadığı coğrafyanın da esere içkin ve ayrılmaz bir parça olduğunun farkındadır. Dolayısıyla bir mimar ya da yönetmenin, farkında olarak ya da olmayarak eserlerinde memleketinin izlerini taşıdığı söylenebilir. Bu bakış açısını daha mikro düzeye çeken Bachelard ise insanın hayatı boyunca doğduğu evi düşlediğini söylemektedir (2017, s. 45-47). Bu düşünce, insanın mekânla ilişkisinin doğduğu anda başladığını kabul etmektedir ve o andan itibaren mekân insana, insan da mekâna şekil vererek üstünlük kurmaya çalışmaktadır. İnsan ve mekân arasındaki bağın sanatta kendine bu kadar yer bulması hatta sanata içkin bir yapıda olması da bu temele dayandırılabilir.

Sinema ve mimarinin mekânsal algı ve mekân yaratımı açısından birbirleriyle sürekli alışveriş halinde olması (Froehlich, 2018, s. 17) insan ortak paydasından beslenmektedir. Mekân ve insanın bu girift ilişkisi özellikle filmler için benzersiz bir malzeme sunmaktadır. Karakterin iç dünyasını yansıtan, farkında olmadan içinde bulunduğu durumu ifade eden ya da izleyiciyle karakter arasında özdeşlik kurmayı sağlayan mekân, filmlerde önemli bir anlatım aracına dönüşür. Sinemanın mimarlıkla ilişkisi bağlamında, diğer sanat dallarından ayrılarak ön plana çıkmasını ise hareket ve mekân boyutlarını bir arada barındırması sağlamaktadır (Yücel & Ökem, 2020, s. 690). Mimari ve sinemanın, mekânın

kavranması, zamanın ete kemiğe bürünmesi ve hareket halinde bir yaşam sürülmesi üzerine geliştiğini vurgulayan Lico'ya göre de (2009, s. 2), sinemanın mimariye en ilginç katkısı, montaj marifetiyle bölük pörçük imajların zamanla bir araya getirilmesi ve derin odaklı çekimlerle yapay ve özgün bir mekânın inşa edilmesi noktasında olmuştur. Buradan anlaşıldığı üzere, sinemanın mekânı tasarlama, kullanma ve içerisinde dolanma özgürlüğü, mimarlıktan beslendiği kadar onu besleyen de bir yapıdadır. Bu nedenle sinemasal mekânın analizi filmin daha iyi anlaşılması için kritik bir öneme sahiptir.

3.2. Metodoloji: Tipomorfolojiyi Bir Film Analiz Yöntemi Olarak Kullanmak

Tipomorfolojinin film eleştirisi için elverişli bir yöntem olduğunu düşündüren temel etken, insan merkezli bir yaklaşım olmasıdır. Bu yöntem, kentlerin zaman içerisinde yaşadığı değişimleri salt bir mimarlık üzerinden okumak yerine, o kenti var edenin insan olduğu ön kabulüyle, sosyokültürel bir okuma yapmaya çalışmaktadır. İnsanın kenti şekillendirdiği gibi kentin de insanı şekillendirdiği düşüncesi yaklaşımın merkezinde yer almaktadır. Tipomorfolojinin sacayağını, süreç (zaman) ortak paydasında; değişim, insan ve ayırt edici özellik üçlününün oluşturduğu söylenebilir. Bu bakış açısı, kentlerin birer organizma olarak sürekli değişime açık olduğu (Gürer, 2016, s. 10) düşüncesinden beslenmektedir. Kentlerin sahip olduğu karakteristikler, toplumdan bağımsız olarak düşünülemez ve bu da tipomorfolojik perspektifte kültürel bir özün varlığına işaret etmektedir. Film eleştirisinin, topluma kültürel bir bellek kazandırma sorumluluğu taşıdığı düşüncesi de (Özden, 2014, s. 62) tipomorfolojinin temelini oluşturan bu öğelerle örtüşmektedir.

Film eleştirisinin sosyolojik boyutuna odaklanan bu yaklaşım, sanata yöneltilen sosyolojik perspektifle iç içe geçmiş durumdadır. "Çağının çocuğu olan sanat eseri" (Kandinsky, 2015) fikrinde pekiştirildiği gibi sanatın eleştirisi de toplumsal boyutuyla; hem içinde olduğu zamanı temsil edebilmekte hem de daha kalıcı hale gelebilmektedir. Tıpkı mimarideki gibi sinemada da tarihsel ve toplumsal tasarımlar çoğunlukla mekânlar üzerinden sunulmaktadır. Bu boyutuyla mimari ve sinema arasındaki bağa bir katman daha eklenmiş olur. Mekânlar üzerinden inşa edilen sosyolojik perspektife her iki sanatın da merkezinde yer alan insan faktörünün eklenmesiyle zaman mefhumu devreye girmiş olur. Bu noktadan sonra takip edilmesi gereken öğe: Zamana ve mekâna bağlı bulunsa da içsel dinamikleriyle zamansız bir varlık olan insanın yaşadığı değişimdir. Burada ise, bahsi geçen değişime odaklanılması için Kurt Lewin'in kavramsallaştırdığı (1936, s. 11-13) hodolojik mekâna ihtiyaç duyulmaktadır.

Sinemada mekân üzerine yapılan pek çok çalışma bulunmaktadır. Aydın Çam'ın *Sinemasal Mekânlar ve Sinemasal Mekânların Çözümlemesi* (2016) isimli makalesi, kapsamlı bir yöntem tartışması da yaptığı için sinema ve mekân analizi üzerine önemli bir örnek teşkil etmektedir. Ryan ve Lenos'un (2012) ayrımını yaptığı biçimsel ve bağlamsal çözümleme yöntemlerinin filmlerdeki mekân analizlerine uygun olduğunu söyleyen Çam, her iki yöntemin de araştırmanın sorunsalıyla çelişmediği sürece kullanılabileceği sonucuna varmıştır (2016, s. 32). Bu çalışmada da yönetmenin bilinçli olarak tasarladığı kasıtlı anlamlar üzerinden ilerleyen (Ryan & Lenos, 2012, s. 10) biçimsel çözümleme yöntemine başvurularak tipomorfolojik bir analiz yapılmıştır. Bu çözümleme yapılırken hodolojik mekân kavramından da destek alınmıştır. Bunun nedeni, hodolojik mekânın, hafızayı içeren zihinsel bir faaliyet olarak (Batcho, 2018, s. 69) ele alınmasıdır. Bu sayede, filmdeki karakterin fiziki yolculuğunun yanında yaşadığı zihinsel değişimler de ortaya konmuştur. Bu zihinsel odaklanma, hodolojik mekânı hareketin boyunduruğundan kurtarmaktadır. Bu nedenle, Deleuze'un (2014) kavramsallaştırdığı 'hareket-imge' filmleri için hodolojik mekân, kadrajın içerisindeki hareketin de temelini oluşturmaktadır (King, 2014, s. 64). Böylece aynı mimarlıkta olduğu gibi sinemada da sabit bir görüntü bile hodolojik boyutuyla devinim kazanmaktadır. Bu yönüyle hodolojik mekân kavramı, karakterlerinin zihinsel ya da fiziki deneyimlerine odaklanan filmler- *Pickpocket* (1997), *Unknown Pleasures* (2002) *Dogville* (2003)- üzerine yapılan çalışmalarda (Holtmeier, 2014; Laine, 2006) karşımıza çıkmaktadır.

Hodolojik mekânlar üzerine yapılacak tipomorfolojik analiz için üç başlığa cevap arayan bir yöntem kullanılacaktır: Mekânlardaki değişim, karakterdeki değişim, filmin üretmek istediği anlamla örtüşme. Birinci başlıkta filmde kullanılan mekânlarda zaman içerisinde bir değişim olup olmadığına bakılacaktır. İkinci başlıkta ana karakterde filmsel zaman içerisinde yaşanan değişimler irdelenecektir. İlk iki başlığın

ortak paydası zamandır ve bu başlıklar altında mekânlar ve karakterin ayırt edici özellikleri de tespit edilmeye çalışılacaktır. Moudon'a göre zaman odaklı olan bu yaklaşım, kentsel formu, üreticileri ve sakinleriyle diyalektik bir ilişki içinde, dinamik ve sürekli değişen bir varlık olarak nitelendiren ve şehir formunun ancak zaman içinde üretildiği şekliyle anlaşılabilirliğini düşünen (1994, s. 289) tipomorfolojik perspektifle doğrudan bağlantılı olması açısından bu makalenin geliştirmeye çalıştığı yöntemin önemli dayanak noktalarından bir tanesidir. Üçüncü başlıkta ise filmin özü olarak tanımlanabilecek, anlamla mekânlarda ve karakterde yaşanan değişimlerin bütünlük içinde olup olmadığı sorgulanacaktır. Her üç başlığın ortak paydası ise üretilen yan anlamlardır. Buradan hareketle, çalışmada kullanılacak yöntemin verileri toplanırken göstergebilimsel perspektiften yararlanılacaktır. Film dili ve filmlerin anlam üretme dinamikleri üzerine düşünceleri ve doğal göstergeyi göstergebilimle bütünleştirme isteğiyle tanınan (Wollen, 2004, s. 108) Christian Metz'in; Filmin, çerçeveleme, kamera hareketleri ve ışıklandırma öğeleri aracılığıyla gösterilen anlamın üzerine bindirilen yan anlamlar ürettiği (Metz, 1991, s. 96) düşüncesi makaleye entegre edilecek perspektifin temel dayanağını oluşturmaktadır. Bu bakış açısı simge ve gösterge arasındaki ayrıma da dikkat çekmesi açısından önemli bulunmaktadır. Çünkü, bir çekim, bir simge gibi tek başına var olamazken, ancak yönetmen ve yönetmenin emrindeki film montajı aracılığıyla yaratılan organizma bütününde bir gösterge olarak var olabilmektedir (Botz-Bornstein, 2011, s. 19). Çalışma özelinde, analizi yapılacak göstergelerin seçimini sınırlayan çerçeve de buradan beslenmektedir. Analizin ilk iki kısmında karakter ve mekânların değişimine yöneltilen odak, göstergelerin seçiminde de ana kriter olacaktır. Böylelikle, değişime uğrayan göstergelerin analizi yapılarak karakter ve mekânın dönüşümü ortaya konmaya çalışılacaktır.

Araştırmada "*Poor Things* filmindeki karakter ve mekân ilişkisi nasıl ilerlemektedir?" sorusuna cevap aranarak filmdeki karakter ve mekânlardaki dönüşümün sebeplerinin ortaya konması amaçlanmıştır. Çalışmanın evrenini, mekânların ve insanların birlikte dönüşüm geçirdiği filmler oluşturmaktadır. Bu çerçevede, *Poor Things* filmi, ana karakterin ve mekânların dönüşümünü paralel bir şekilde gösterdiği için, Aziz'e göre araştırmanın amacına en uygun veriyi sağlayacak nesnelere seçilmesini mümkün kılan olasılıksız örnekleme yöntemlerinden amaçlı örnekleme tekniği ile (2020, s. 51-52) örneklem olarak belirlenmiştir.

4. Poor Things Filminin Tipomorfolojik Analizi

Tipomorfolojinin odak noktası değişimdir. Zaman içerisinde kentlerin yaşadığı ve yaşamadığı değişimler, kentlerin karakteristiklerine etkileri ve nedenleriyle birlikte ortaya konmaya çalışılır. Bu çalışma da ana karakteri ile kullanılan/tasarlanan mekânlar arasında organik bir bağ olduğu düşünülen, ülkemizde *Zavallılar* adıyla gösterime giren *Poor Things* filminde karakter ve mekânın birlikte nasıl bir değişime uğradığı ve bunların nedenleri üzerine bir tartışma yapmayı amaçlamaktadır.

Filmin çözümlenmesi üç başlık altında yapılacaktır. Mekânlardaki değişim, karakterdeki değişim ve filmin ürettiği anlamla örtüşme. Filmdeki mekânlar ve ana karakter Bella'nın değişimi ilk iki başlık özelinde tespit edilmeye çalışılacak ve sonrasında filmin ürettiği anlamla örtüştüğü noktalar ortaya konulacaktır. Böylece çalışmada kullanılacak biçimsel çözümlenmenin dayanak noktası olan yönetmenin kasıtlı bir anlam üretip üretmediğinin de anlaşılması sağlanacaktır.

4.1. Mekânların Değişimi

Film her ne kadar Victoria Blessington'ın kendini nehre bıraktığı görüntüyle açılmış olsa da filmde ilk görünen mekân Godwin Baxter'ın evidir. Bella'nın yeniden hayat bulduğu bu ev, filmin anlatısı için de oldukça kritik bir yerde durmaktadır. Bella, Duncan'la birlikte Lizbon'a gidene kadar filmin neredeyse tamamı bu evin içinde geçer ve filmin bu 41 dakikalık bölümü siyah-beyazdır. Sadece geçmişte Victoria Blessington'ın intihar ettiğini gösteren görüntüler ve olayla ilgili gerçeklerin anlatıldığı, yine geçmişe ait görüntüler renklidir. Evin, filmin ilk bölümündeki siyah-beyaz sunumu da oldukça önemlidir. Çünkü bu zamansal bir renk seçimi değildir. Yönetmen Lanthimos, geçmişte siyah-beyaz göstermek istemediğini az önce de belirttiği gibi küçük sahnelerle belli etmiştir. Bu dönemsel bir renk tercihidir. Bella Baxter'ın cinselliği keşfedip evden kaçtığı döneme ait bir renk paletidir siyah-beyaz. Bella bu dönemde

hapiste gibidir. Dışarıya çıkması yasaktır. Evin, dışarıya ait çıkabildiği tek yeri de çatısıdır. Sadece bir gün uzun baskılar sonucu Godwin ve Max'le birlikte dışarı çıkarlar. Bu küçük gezi sırasında da arabanın içindeyken dışarı bakması yasaktır ve arabadan indikleri anda da etrafta hiç kimsenin olmamasına özen gösterilir. Özetle Bella Baxter filmin ilk bölümünü oluşturan bu siyah-beyaz bölümde henüz dünyayla tanışmamıştır. Bu ev de onun için dünya/macera öncesi hayatını temsil etmektedir.

Bella dünyayı keşfedip döndükten sonra ise ev bu kez renkli bir şekilde görünür. Sadece renk kullanımı bile izleyicinin eve bakışını etkilemeye yetmektedir. Filmin ilk bölümünde yanındaki binalarla bütünleşik ve sıradan bir görüntü çizen ev, final bölümünde görüldüğü üzere, kendine has rengiyle bile ayrılmaktadır. Dış kapısı oldukça sıra dışı bir şekilde kırmızıdır. Binanın dış tasarımında fiziksel bir farklılık göze çarpmasa da iç ve dış tasarımda kullanılan renkler ilk bölümdeki düşüncelerimizi büyük ölçüde değiştirmeye yetmektedir. Ayrıca ilk bölümde binanın dış görüntüsünün verildiği sahnede balık gözü objektif kullanıldığı için kenarların uzadığı ve evin dış kapısının bombeli bir şekilde öne çıktığı görülmektedir. Bu da evin dış görüntüsünün, ağzını açmış bekleyen bir canavar hissi verecek şekilde sunulduğunu düşündürmektedir. Bu sunum, Bella'nın gözünden evin onun için taşıdığı anlam olarak konumlandırılırsa balık gözü objektif tercihi ve verilmeye çalışılan canavar hissi de kendine anlam bulmuş olacaktır.



Görsel 1. Godwin Baxter'ın evinin film'in ilk bölümündeki dış görüntüsü



Görsel 2. Godwin Baxter'ın evinin final bölümündeki dış görüntüsü

Filmde mekânların sunumuyla ilgili anahtar bir konumda olan yer ise Bella ve Duncan'ın Lizbon'da otel odası dışında ilk gittikleri yer olan restorandır. Bella ilk defa ev dışında yapılmış bir yemek yiyecektir. Duncan onu bir istiridye restoranına götürmüştür. Butik bir kafeyi andıran mekânın ilk göze çarpan

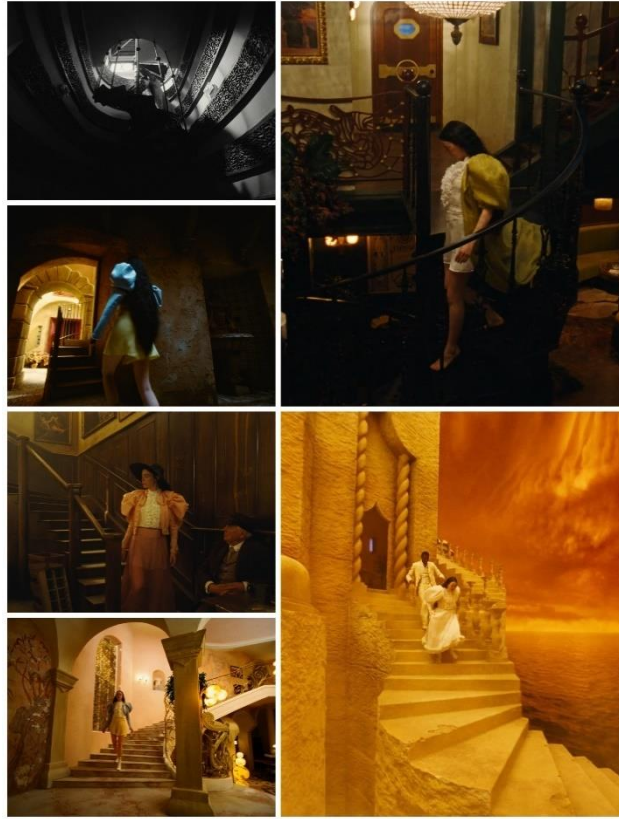
özelliğiyse iç tasarımının istiridyeyi andırmasıdır. Tezgâhın arkasında devasa bir istiridye kabuğu bulunmaktadır. Tavandaki avize, ahtapotun kollarında parlayan ampuller şeklinde tasarlanmıştır. Bir denizin derinlerindeymiş hissi veren bu istiridye restoranı, içindekiyle bütünleşik bir mekân şeklindedir. Lanthimos, ana karakterini yeni gittiği renkli dünyada bir dış mekân olarak böyle bir yere konumlandırmıştır. Burada için dışı var ettiğinin, dışın da içi şekillendirdiğinin ima edildiği yorumunu yapmak mümkündür. Tıpkı kent ve insan arasındaki diyalektik ilişkide olduğu gibi burada da benzer bir durum söz konusudur. Lanthimos'un bu mekân kullanımı Le Corbusier'in yapıları sabun köpüğüne benzeterek yaptığı: "Dış içerinin sonucudur" (2024, s. 196) tespitini hatırlatır. Bu nedenle filmdeki mekân tasarımları ile Bella arasındaki bağlantının izini sürmek daha çok önem taşımaktadır. Bu mekân kullanımı, Bella'nın, artık içini dışına yansıtabildiği ampirik bir tecrübeye, yepyeni bir maceraya atıldığının da ilk işareti olarak okunabilir.



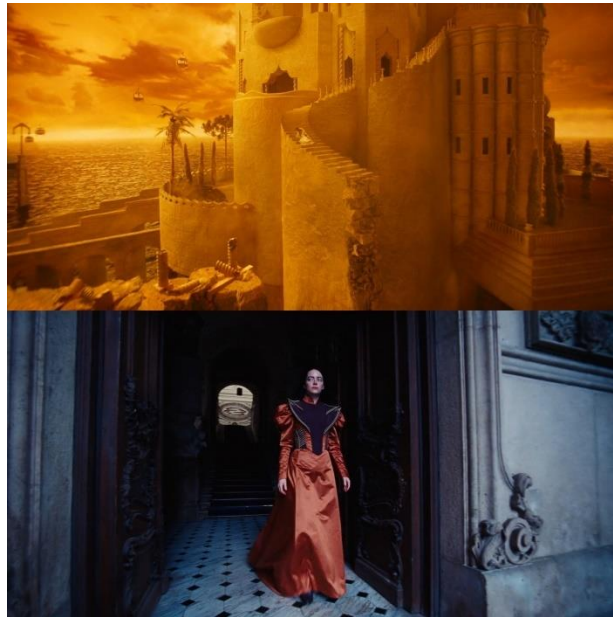
Görsel 3. Lizbon'daki istiridye tasarımlı istiridye restoranı

Filmde mekân kullanımı açısından bilinçli bir şekilde seçildiği/tasarlandığı belli olan bölümlerden bir tanesi de merdivenlerdir. Bella'nın içinde yer aldığı, deneyim üzerine kurulu macerasında uğradığı her yerde oval tasarımlı, dönen merdivenlerin kullanılması dikkat çekmektedir. Yeniden yaratılan, diriltiren, yeni bir hayat bahşedilen ya da adına her ne denirse, bu dünyaya yeniden gelen Bella'nın girdiği her mekânda bu merdivenlerden geçmesi boşuna değildir. Bedeninde kendi çocuğu gerçek anlamda büyümekte olan bu kadının, DNA sarmalını andıran bu merdivenlerden geçişi her mekânda karakterine bir boğum eklendiği ve şekillendiği anlamına gelmektedir.

Merdivenlerin Bella'nın karakteriyle bağlantılı olup olmadığı, bu yorumun aşırı yoruma girip girmediği elbette tartışmaya açıktır. Ama Lanthimos'un anlatının bir parçası olarak merdivenleri kullandığı oldukça net olarak görülebilir. Filmde merdivenlerin kullanımı iki defa farklılık göstermiştir. Bunlardan ilki, gemiyle seyahat ederlerken Bella, İskenderiye'deki insanların halini gördüğünde yaşanır. Bella koşup onlara yardım etmek istediğinde merdivenin kopmuş, sarmalın arasında bir boşluk olduğu göze çarpar. Bella'nın yanında olan Harry, Bella'nın düşmesini engellemek için onu tutar, Bella da onu ısırır. Merdivenlerin Bella'nın karakterinin şekillenmesini temsil ettiği kabul edilirse bu sahnedeki sarmalın kopukluğu da yine aynı şekilde okunabilir. Burada Bella, insanlığın kötü taraflarıyla net bir şekilde yüzleşmiştir. Evden çıktıktan sonra cennet gibi tasvir edilmiş, rengarenk bir şehir olan Lizbon'da bir süre kalmış, sonra yine rengarenk bir gemide denize açılmış ve yoksulluk çeken insanlarla, dünyada açlıkla mücadele eden insanlarla ilk kez İskenderiye'de karşılaşmıştır. Bu onun için bir kırılma anını teşkil etmektedir. O bir çocuktur ve saf bir akıl yürütmeye; O insanlar o şekilde orada dururken, gemide konfor ve para içinde seyahat eden diğer insanların hiçbir şey yapmamasını anlayamamaktadır. Bella'nın bu sahnede yaşadığı çelişki yukarıda yardım etmeyen insanlarla aynı gemide olduğunun farkına varmasıyla alakalıdır. Bu da sarmaldaki kopukluğu sınıfsal olduğu kadar varoluşsal bir temsile doğru taşır.



Görsel 4. Bella ve yürüdüğü sarmal şeklindeki merdivenler (Sol üstten aşağı doğru: Godwin'in evi, Lizbon'daki ara mahalle, Lizbon'daki bar, Lizbon'daki otel; Sağ üstten aşağı doğru: Gemi, İskenderiye)



Görsel 5. Sarmal merdiven kullanımının sekteye uğradığı mekânlar (Üst: İskenderiye; Alt: Victoria Blessington'ın evi)

İskenderiye'de kopuk bir şekilde bile olsa izleyicinin karşısına çıkan sarmal merdiven, Bella'nın bulunduğu mekânlar arasında sadece tek bir yerde gösterilmez. İntihar etmeden önce yaşadığı eve geri dönen Bella, beden olarak Victoria Blessington olsa da artık Bella Baxter olarak kendi çocuğunu temsil etmektedir. Evin içerisinde bir kez merdiven görünür ve o da düz bir merdivendir (Görsel 5). Evin içerisindeki sahneler genel olarak uzun koridorlarda yapılan yürüyüşler ve uzun yemek masalarında yapılan konuşmalardan ibarettir. Bella Baxter'ın bu mekândaki işi, eski kocasını ayağından vurmasıyla

son bulur. Merdivenlerin anlatıdaki yeri hatırlanırsa bu evin, Bella'nın karakteriyle bir bağı kalmadığını, yepyeni bir karakter olarak, kendi çocuğunu kendi bedeninde taşıyan bir anne olarak Bella'nın DNA'sında yerinin olmadığı anlamı çıkarılabilir.

Filmdeki mekânların değişimiyle ilgili olarak Bella'nın Godwin'in evine dönüşünden yine bahsetmek gerekmektedir. Bella eve yeniden döndüğünde ağırlıklı mekân olarak bahçe kullanılır. Hapis hayatı yaşadığı "Tanrı"nın evinden çıkmış, dünyanın pek çok farklı rengini keşfetmiş, eve geri döner dönmez yapacağı mesleğe karar vermiş ve bedeninin geçmişiyle yüzleşmiş bir Bella'nın, evin içinde değil de bahçesinde, alabildiğine özgür bir şekilde resmedilmesi önemlidir. Evin dış kapısında olduğu gibi bahçesinin sunumunda da benzer bir değişim söz konusudur. Genel olarak fiziki değil renklerle ilgili bir yeniden keşif ve değişim göze çarpmaktadır.



Görsel 6. Filmin başlarında Godwin'in evinin bahçesi



Görsel 7. Filmin kapanış sahnesinde Godwin'in evinin bahçesi

Bu kez her iki sahnede de balık gözü objektifin tercih edildiği dikkat çekmektedir. İlk sahnede kobay olarak bahçedeki hayvanlarla vakit geçiren Bella, ikincisinde evin efendisi konumundadır. Bu kez bahçede oyun oynayan, onun yokluğunda kobay olarak kullanılan Felicity'dir. İlk sahnede evin bahçeye açılan oval kapısının içi renkten bağımsız olarak daha karanlık resmedilirken, ikinci sahnede gündüz vakti olmasına rağmen ek bir ışıklandırma ile aydınlık olarak sunulmuştur. Ev artık Bella için kendisi olabildiği, hayatı tanıyarak geri döndüğü, gerçek manasıyla Tanrı'nın evine (cennet) dönüşmüştür. Bu anlamda mekândaki değişimin sadece renklerle değil karakterinin psikolojisiyle de doğrudan bağlantılı bir şekilde sunulduğu rahatlıkla söylenebilir.

4.2. Karakterin Değişimi

Mekânlardaki değişim analiz edilirken karakterin yaşadığı değişime ve dönüşüme de değinildiği için bu bölümde karakterin yaşadığı değişim biraz daha derinleştirilerek tartışılacaktır. Öncelikle Bella Baxter'ın kim olduğunu netleştirerek başlamak gerekir. Bella, gerçek adı Victoria Blessington olan bir kadının bedeninde, o kadının çocuğunun beyniyle yeniden hayata dönen bir karakter. Eş deyişle annesinin bedeninde yaşayan yeni doğmuş bir çocuk. Bella'nın filmdeki ilk değişim işareti cinsel hazı keşfiyle başlar. Fakat bu keşif ona özgürlüğü (evden çıkış) vermeye yetmez. Onun için Duncan Wedderburn'un atacağı 'cimcik', tetikleyici olacaktır. O cimciğin peşinden bir maceraya atılan Bella'nın yaşadığı değişimin arkasında haz, merak ve deneyim tutkusu vardır.

Bella'nın bu ampirik yolculuğunun, John Locke'un insan zihnini beyaz bir kâğıt, boş ya da karanlık bir odaya benzettiği (1992, s. 65) deneyime dayalı öğrenme düşüncelerinden beslendiği söylenebilir. Locke, daha bilinen ifadesiyle *tabula rasa* (boş levha) düşüncesini, doğuştan, her tür deneyim öncesinde zihnin bomboş olduğunu ifade etmek için kullanmıştır (Cevizci, 2014, s. 411). Bella'nın da Tanrı'nın evinden çıktığında bomboş olan zihni, yaşadığı deneyimler sonucu dolmaya başlayacak ve karakteri yavaş yavaş şekillenecektir. Bu levha doldurma yolculuğunu anlatının içine yediren yönetmen Lanthimos, filmin dramatik ritmini de buradan beslemektedir. Bella'nın evden çıkış eylemi, filmin anlatısının da temel motivasyonunu oluşturmaktadır.

Sinema ve mimarlık disiplinlerinin her ikisinde de anlatıyı (sinemada hikâye, mimarlıkta mekân) biçimlendiren ortak unsur, anlatının öznesi olan beden hareketidir (Aslan & Arıdağ, 2023, s. 118). Bir beden olarak Victoria Blessington'ın hareketi, bir çocuk olarak Bella Baxter'ın deneysel yolculuğunun da kurgusunu oluşturmaktadır. Bella'yı evinden cinsel haz vaatleriyle çıkarmayı başaran Duncan, Lizbon'da deneyimleriyle zihin dağarcığını genişleten Bella karşısında bir süre sonra çaresiz kalır. Bella, evden bir kez çıkmanın verdiği özgürlük hissiyle istediği her şeyi deneyimleyebileceğini düşünmektedir. Duncan, Bella'nın özgürlük duvarına çarparken, Bella da modern dünyanın kurallarıyla tanışır. Nerde nasıl davranılacağından, söylenecek kısıtlı sözlere kadar hepsi Bella'nın zihninde yeri olmayan eylemlerdir. Bella'nın modern toplum içerisinde kendi olabilme ısrarı, beynindeki çocuğun inadının görselleştirilmiş halidir. Oteldeki dans sahnesiyle de bu tavrın vücut bulduğu söylenebilir.



Görsel 8. Bella'nın 'içinden geldiği gibi' dans ettiği sahne

Bella'nın bu 'aşırı' özgürlüğü Duncan'ı çileden çıkarır ve azılı çapkın bir portre çizen karakter bir anda her şeyi kıskanan bir adama dönüşür. Bella'yı bir sandığa koyup gemi seyahatine çıkaran Duncan, onun dünyayla olan bağlantısını kestiğini düşünmektedir. Ama bu çaba, Bella'nın gemide tanıştığı Martha ve Harry'nin ona yeni alışkanlıklar ve özellikler kazandırmasıyla sonuçlanır. Martha'nın kendisine verdiği kitapları okuyan ve Harry'nin gerçekçi bakış açısına ilk başta anlam veremese de yukarıda bahsi geçen İskenderiye sahnesiyle hiç bilmediği bir gerçeklikle tanışan Bella, bu gemide çocukluktan ilk gençliğe hızlı bir adım atmıştır. Gemi ona dünyanın rengarenk olmadığını öğretmiştir.

İskenderiye sahnesinde, Bella hemen aşağıda açlıktan ölen insanlara koşmaya çalışırken Lanthimos'un kullandığı sarmal kolon ve süslemeler, merdivenler üzerinden yapılan çıkarımı kuvvetlendirmektedir.



Görsel 9. İskenderiye’de sarmal formdaki kolon ve süslemeler

Merdiven ve kolonlardaki sarmal biçimin tercih edilmesi, farklı bir açıdan bakma zorunluluğu doğurmaktadır. Bu noktada, filmin kullandığı masalsi ve fantastik görsel dil, bizi rüyalar ve bilinçaltına yönlendirmektedir. Merdivenlerin bilinçaltında neyi temsil ettiği biraz araştırıldığında karışımıza cinsellik çıkmaktadır (Freud, 2016, s. 116-119). Bu yorum, filmin büyük bir bölümünün merkezinde olan cinsellik mevzusuna da uymaktadır. Filmin anlatısındaki yeri düşünüldüğünde, merdiven ve cinsellik bağlantısı kendine yer bulmaktadır. Bella en son sarmal merdiveni Paris’teki genelevde kullanır. Ondan sonra kullandığı tek merdiven düz, birkaç basamaklıdır ve onu intihara sürükleyen evde karşımıza çıkar. Paris’in, Bella için bedensel hazdan zihinsel hazza geçişi temsil ettiği düşünülürse bu kullanım daha çok anlam kazanmaktadır.

Bella’nın dünyayı gezme serüveni, Tanrı’nın ölüm döşeğinde olduğunu haber veren mektupla yarıda kalır ve evine geri döner. Tanrı’nın evini yeniden gördüğümüz bu sahne (Görsel 2); Sinemanın hiçbir mekânı tasarlandığı ya da olduğu gibi bırakmadığını, fiziksel bağlamından kopararak öykünün içinde yeni bir bağlama taşıdığını (Güzer, 2024, s. 62) hatırlatır. Bella doğduğu eve, başlangıca geri gelmiştir ama artık her şey çok farklıdır. Her şeyi deneyerek öğrendiği macerasının onu sürüklediği mekân yine kürkçü dükkânı olmuştur ama tıpkı Bella gibi o da değişmiştir. Nasıl yeniden dirildiğini öğrenmiş, anne bedeninde bir çocuk mu yoksa çocuk ruhlu bir anne mi olduğu ikilemiyle yüzleşmiştir. Bu macerayı yaşamamış olsa nasıl tepki vereceğini bilemeyeceği bu durum karşısında, Londra-Lizbon-Gemi-İskenderiye-Paris-Londra döngüsüyle, feleğin çemberinden geçmiş bir Bella olarak hayatta kalabilmiştir. Aslında o ev Bella’dan, Bella da o evden hiç çıkmamıştır. Ziyaret ettiği tüm şehirleri ve kasabaları, tanıdığı tüm yerleri, bedeninin ete kemiğe bürünmüş belleğine aktarmış, evi öz kimliğiyle birleştirmiştir. Bella için o ev “kendi beden ve varlığının parçasına dönüşmüştür” (Pallasmaa, 2014, s. 88). Bella’nın final sahnesinde bahçede verdiği görüntü de bunu destekler niteliktedir. O ev, Bella’nın ta kendisidir. Dünyaya geldiği günden, hapis hayatı yaşadığı ilk dönemlerine kadar siyah-beyaz renksiz bir beşikten farksızdır. Aynı evin; dünyayı tanımış, bedeniyle ve geçmişiyle yüzleşmiş, geleceğine dair kararlar almış bir Bella için ise tam olarak bir Tanrı’nın evine (cennete) dönüşmesi boşuna değildir.

4.3. Filmin Ürettiği Anlamla Örtüşme

“Bugün genel düşünceden başka bir biçimde düşünmek töreye aykırılıktır, bir bozukluk, bir oyunbozanlıktır; yanlış, hastalıklı, lanet bir şeydir; ciddi toplumsal tehlikelere yol açar; akıntıya karşı yüzmekten farksızdır. Eskiden, var olan her şeyin yaşamını ruhsal bir Tanrı'nın yaratıcı gücüne borçlu olduğunu yansıtan kesin bir varsayım vardı; 19. Yüzyıl, maddeci nedenlerin evrenselliğiyle ilgili çok daha kesin bir gerçeği ortaya çıkardı. Bugüne göre, gövdeyi ayakta tutan ruhun gücü değildir; tersine ruhu, kendine özgü kimyasallığıyla madde oluşturur”.

Carl Gustav Jung

Buraya kadar olan analiz kısmında filmdeki mekân ve karakterin değişimleri ele alınmış ve bunların arasında bir bağ olup olmadığı tartışılmıştır. Bella ve yaşadığı, içinde bulunduğu mekânlar arasında organik bir bağ olduğu saptanmıştır. Bu, sinemanın teknik olanakları aracılığıyla (renk, balık gözü objektif vs.) gösterildiği gibi mekânlara yüklenen metaforik anlamlar (merdiven, Tanrı'nın evi) üzerinden de izleyiciye aktarılmaya çalışılmıştır. Filmde Bella'nın hodolojik mekânı olarak keşfedilen bütün yerler, Bella'yı dönüştüren ama diğer taraftan Bella'yla beraber form da değiştiren bir yapıdadır. Kurt Lewin'in kavramsallaştırdığı (1936, s. 11-13) hodolojik mekân, insanın çevresinden bağımsız düşünülmemeyeceği temeline dayanır ve insanın çevresi tarafından yönlendirildiği mekânları temsil eder. Mekân değişkendir ve bu değişimi sağlayan her şey hodolojik mekânı oluşturur. Lewin'in hodolojik mekânını dünyanın gerçek mekânı olarak nitelendiren Sartre (2011, s. 408) şöyle devam eder: “Bana görünen mekân hodolojik mekândır; yollar ve güzergahlarla örülmüştür, aletseldir ve araçların sit alanıdır. Böylece dünya, kendi-içinimin belirlediği andan itibaren yapılacak edimlerin işareti olarak açığa çıkar, bu edimler başka edimlere, onlar daha başkalarına gönderir ve bu böylece sürüp gider” (2011, s. 423). Aslında bu bakış açısı hepimizin gündelik hayatındaki ufak gelişmelere uyarlanabilir ama film özelinde anlatının temel dinamiğini oluşturduğu söylenebilir.

Filmin özünde ne anlatılmak istenmektedir? Bella'nın dirilişi, çıktığı yolculuk, yaptığı keşifler, evine geri dönüşü ve normal bir insan gibi yaşamaya devam edecek olması neyi anlatmak için tasarlanmıştır? Bu soruların tek bir doğru cevabı olduğunu söylemek yanlış olacaktır ama yine de Lanthimos'un anlatmaya çalıştığı şeyin genel hatları çizilebilir. Bu bölümün başında doğrudan alıntıyla aktarılan ve yirminci yüzyılın ortalarında kaleme alınan (Jung, 2013, s. 23-24) cümleler filmin söylemini özetler niteliktedir. Bir kadın bedeninin içinde, yeni doğmuş bir bebek olarak Bella Baxter'ın, medeni⁴ dünyanın ortasında verdiği kendilik mücadelesi, filmin anlatısının merkezinde yer almaktadır. Bella'nın, toplumsal alandaki uyulması gereken kurallarla, genel geçer kabul edilmiş yazılı olmayan yasalarla sorun yaşaması bir medeniyet eleştirisi olarak okunabilir. Yukarıda bahsi geçen dans sahnesi de (Görsel 8) Bella'nın sorun yaşadığı şeylere karşı tutumunu ve onların arasındaki duruşunu göstermesi açısından oldukça önemlidir.

Bella bir diğer mücadeleyi ise Duncan Wedderburn karakterine karşı verir. İlk tanıştıklarında ona özgürlüğü vaat ederek evden kaçırıp Lizbon'a götüren Duncan, bir süre sonra Bella'nın duvarları olmayan zihninden rahatsızlık duymaya başlar. Ona âşık olduğunu söyleyip evlenme teklif ettiğinde Bella kabul etmeyip “seni sadece şu an için tercih ettim” cevabını verdiğinde onu öldürmekle tehdit eden bir adama dönüşmüştür. Bella'nın etrafında yer alan ve hodolojik mekânını oluşturan erkeklik temsiline baktığımızda; eski kocası Alfred Blessington, onu diriltiren Godwin Baxter, nişanlısı Max McCandles ve Duncan Wedderburn karakterleri ön plana çıkmaktadır. Godwin ve Max daha pasif ve kabullenici bir tavır sergilese de Alfred ve Duncan daha eril bir dil kullanmaktadır. Aralarında en rahatsız edici olan ise Alfred karakteridir. Daha sonradan Bella, Victoria Blessington olarak intiharının sebebini Alfred'in evliliklerinde yaptıklarına bağlar. Bu nedenle de finalde onun kafatasının içine bir keçi beyni

⁴ Filmin orijinal dilinde “polite society” (kibar toplum) olarak geçen kavramın ülkemizdeki gösterim kopyasında “medenî toplum” olarak çevrildiğini belirtmek gerekiyor. Kibarlıkla kastedilenin genel olarak medenî toplumların dayattığı toplumsal normlar olduğu varsayımıyla yanlış bir çeviri olmadığı düşünüldüğü için çalışmada medenî tabiri kullanılmıştır.

koyarak intikamını alır. Filmin bu anlamda toplumsal cinsiyet rollerini de kendisine problem edindiği söylenebilir.

Bütün bunlardan hareketle Lanthimos'un anlatmak istediğinin; Medeniyetin dayattıkları ve toplumsal cinsiyet rolleri üzerinden genel bir özgürlük problemi olduğu söylenebilir. İnsanın en temelde hodolojik mekânları dolayısıyla özgürlüğünün kısıtlı olduğunun altını çizer ve toplumsal normların da bunların üzerine insanın yaşam alanına müdahale ederek bu mekânları şekillendirdiğini göstermeye çalışır. *Poor Things*'in bütün ritmini oluşturan ana omurga budur. Filmlerin temel dramatik ve koreografik ritmini inşa eden şeyin, mimari imgelem ve mekânın anlatıya eklenmesi (Pallasmaa, 2001, s. 32) olduğu hatırlanırsa filmdeki mekân kullanımının neden Bella'ya organik bir şekilde bağlı olduğu daha iyi anlaşılabilir. Medeni toplumun eleştirisi hem Bella'nın hiç kimseye benzemeyen tavırları hem de Godwin Baxter'ın evinin, sonradan gösterildiği sahnede (Görsel 2) diğer binaların tek tipliği arasında ayrışmasıyla yapılmaktadır. Toplumsal cinsiyet eleştirisi ise finalde Bella'nın, onu geçmişte intihara sürükleyen ve şimdiki zamanda rahmini aldırarak isteyen eski kocası Alfred Blessington'ın kafatasına bir keçinin beyinini naklederek aldığı intikamla gösterilmiştir. Mekân kullanımı açısından toplumsal cinsiyet eleştirisi Bella'nın doğduğu ev (Tanrı'nın evi) üzerinden okunabilir. Bella'nın yaratıcısı olan ve onu eve hapseden Tanrı (Godwin), onu evlendirerek ve sözleşme imzalatarak tam tahakkümü altına almaya çalışmıştır. Finalde Tanrı'nın ölümüyle birlikte evin sahibi olan Bella, toplumsal cinsiyet rollerini değiştirmenin de verdiği rahatlıkla bahçede hükmedici bir konumda oturmaktadır. Bella'nın finalde dönüştüğü yeni karakterin, mekânın her yerine sindiği gözlemlenebilmektedir. Ve Jung'un yukarıda bahsi geçen 19. Yüzyıla ilgili tespitinden (2013, s. 23-24) hareketle; Bella'nın gövdesini ayakta tutan şeyin içindeki çocuksu ruh olup olmadığından emin olamayız. Tam da Jung'un dediği gibi film boyunca bir madde olarak oradan oraya sürüklenen Bella'nın bedeni, kendi ruhunu oluşturmuş gibidir.

TARTIŞMA: DÖNÜŞÜMÜ SAĞLAYAN YA DA SINIRLAYAN MEKÂNLAR

Mekân, sinema anlatısının vazgeçilmez unsurlarından biri olarak, yalnızca hikâyenin geçtiği bir alan olmanın ötesinde, karakterlerin duygusal, düşünsel ve fiziksel dönüşümüne eşlik eden bir yapı taşına dönüşmektedir. Sinema, diğer sanat dallarından farklı olarak, hareket ve mekân boyutlarını bir araya getirerek izleyiciye hem görsel hem de hissedilir bir deneyim sunmaktadır. Bu bağlamda, mekânın tipolojik ve morfolojik değişimleri, karakterlerle kurduğu etkileşim üzerinden hikâyenin derinliğini şekillendiren temel bir dinamik haline gelmektedir. Tipomorfoloji yaklaşımı, mekânın bu dönüşüm potansiyelini analiz etmeye olanak tanıyarak, sinema dilinde anlam yaratımının katmanlarını daha kapsamlı bir şekilde incelemeyi mümkün kılmaktadır. Bunu farklı filmlerde de görmek mümkündür.

Abbas Kiarostami'nin *Kirazın Tadı* (1997) filmi, karakterin içinde bulunduğu durumun mekânlara yansımaları açısından önemli bir örnektir. İntihar etmeyi düşünen ana karakterin, arabasına aldığı insanlardan bu konuda yardım istemesi üzerine kurulu hikâye akışının büyük bölümü arabada geçmektedir. Yardım istediği insanlar intihardan vazgeçirmeye çalışsa da ana karakter fikrinden dönmez. Sadece filmin adını da aldığı 'kirazın tadı' (Farsça aslında dut olarak geçmektedir) onu kararından döndürecek gibi olsa da vazgeçmez. Yönetmen Kiarostami, filmde hodolojik mekânı değişim yerine sabitlik üzerine kurgulamıştır. Böylece karakterin sürekli olarak içinde yer aldığı araba onu değişimden koruyan bir kabuğa dönüşmektedir. Bu nedenle karakterin iç dünyasını temsil eden araba ve dışarı arasındaki ayrım ön plana çıkmaktadır. Film boyunca karakterin neden kararında bu kadar ısrarcı olduğunu çözmeye çalışan izleyici için ipucu, filmin kapanış jeneriğine bırakılmıştır. Kapanışta filmin kamera arkası görüntüleri yer almaktadır ve film boyunca karakterin arabasıyla dolanırken sarı ağırlıklı tonda ve kurak bir şekilde görülen bölgenin aslında yeşil olduğu anlaşılır. Kiarostami, filmin tamamını karakterinin iç dünyasına bütünleşmiş bir görselleştirme sunmayı tercih etmiştir. Ve karakterin yaşayamadığı değişim için onu çevreleyen mekân üzerinden bir anlatı kurmuştur. Tipomorfolojik bir perspektifle; 'değişime kapalı' bir zihnin, çevresindeki her şeyi kendi iç dünyasıyla bütünleşik olarak gördüğü fikri, filmin de temel dayanağını oluşturmaktadır.



Görsel 10. *Kirazın Tadı* filminde karakterin iç dünyasındaki karamsarlık, kapanıştaki kamera arkası görüntüler ve filmdeki görüntüler arasındaki zıtlık aracılığıyla inşa edilir. (En üstteki görsel filmde, alttaki iki görsel kamera arkasından)

Bir diğer örnek ise Robert Zemeckis'in yönettiği *Here* (2024) filmidir. Bu filmde ana karakter oyuncular değil, bir ev ya da o evin inşa edildiği alan olarak tasarlanmıştır. Kamera, bahsi geçen mekânı yüzyıllar boyunca aynı açıdan, o alandaki insanların ne yaptığı üzerinden göstermektedir. Oraya bir ev inşa edildikten sonra ise kamera aynı açıdan (bu kez evin içerisinden) o mekânda yaşayan insanların yaptıklarını gösterir. Zaman içerisinde farklı insanlar yaşasa da hikâyenin kahramanları olan çift eve yerleştikten sonra artık mekândaki her değişim onlarla bütünleşik bir hal almaktadır. Filmin bu noktasından itibaren yaşananlar tipomorfolojik perspektifin alanına girmektedir. Çiftin yaşadıklarının mekâna yansımaları da bu çalışmada geliştirilen yöntemle analiz edilmeye oldukça müsaittir.



Görsel 11. *Here* filminde mekânın (ev) zaman içerisinde insanlarla birlikte uğradığı değişim.

Poor Things filminde kentlerin karakterle birlikte dönüşüm sergilemesi, mekânın; bireyin yaşamsal süreçlerindeki rolünü ve bu süreçlere nasıl yön verdiğini ortaya koymaktadır. Bu bulgu Vance'in (1990, s. 4) belirttiği mekânlar, yalnızca barınma sağlamakla kalmaz, aynı zamanda insan davranışları ve ilişkileri üzerinde derin etkiler yaratır ifadesiyle uyumludur. Boz ve Koramaz'ın (2018, s. 1055) kentsel değişimlerin kullanıcı algılarını şekillendirdiğine dair görüşleri de bu filmde kentlerin dönüşümünün karakterin içsel dönüşümüyle paralellik taşımasını açıklayıcı niteliktedir. Öte yandan, *Kirazın Tadı* filminde mekân, karakterin yaşadığı durağanlığı ve değişim eksikliğini sembolize ederken, Jerram'ın (2011, s. 385) kentlerin bireylerin kimliklerini ve toplum anlayışlarını şekillendirdiği yönündeki tespitini destekler. *Here* filminde ise mekân ve karakter arasındaki bütünleşik değişim, Pallasmaa'nın (2014) mekân ile insan arasında karşılıklı bir etkileşim olduğuna dair görüşüyle uyumludur. Ayrıca, tipomorfolojinin (Moudon, 1994, s. 289) kentsel formun zaman içinde üretildiğini vurgulaması, mekânsal dönüşümün dinamik ve süreç odaklı bir şekilde karakterlerin deneyimleriyle nasıl birleştiğini açıklamada önemli bir çerçeve sunmaktadır. Bu bağlamda, *Poor Things*, *Kirazın Tadı* ve *Here* filmleri, birey-mekân etkileşiminin kültürel, toplumsal ve bireysel düzeylerdeki yansımalarını farklı açılardan ortaya koymaktadır.

Farklı örneklerden de anlaşılacağı üzere mekânın sinema anlatısındaki rolü, hem fiziksel bir arka plan hem de karakter gelişiminin aktif bir unsuru olarak çift yönlü bir etkiye sahiptir. *Poor Things* filminde mekânların karakterle birlikte dönüşmesi, bu ilişkiye dinamik bir boyut kazandırırken, *Kirazın Tadı*'nda sabit mekânlar, karakterin değişime kapalı olduğunu temsil etmektedir. Öte yandan, *Here* filminde mekân, içine yerleşen insanların etkisiyle dönüşerek karakter ve çevre arasındaki karşılıklı etkileşimi ortaya koymaktadır. Bu örnekler, mekânın hem tipolojik hem de morfolojik yönleriyle film anlatısına nasıl katkıda bulunduğunu incelerken, tipomorfolojinin bir analiz yöntemi olarak sunduğu derinliği göstermektedir.

SONUÇ:

Poor Things filminde mekânlar ve karakter arasındaki organik bağın varlığından hareketle yazılmaya başlanan bu çalışmada sinema ve mimarlık arasındaki bağa sıklıkla başvurulmuştur. Sinema ve mimarlık/mekân üzerine pek çok araştırma bulunsa da bu makalede, kentlerin tarihsel süreçte yaşadığı değişimleri odağına alan ve karakteristiklerini ortaya koymayı amaçlayan tipomorfoloji, bir film analiz yöntemi olarak kullanılmıştır. Tıpkı kentlerde olduğu gibi filmlerde de karakterlerin yaşadığı değişim ve dönüşümün mekânlara yansıdığı varsayımıyla hareket edilmiştir. Çalışmada; hem bu makalenin konusu olan filmin hem de başka filmlerin çözümlenmesinde kullanılacak bir metodoloji hazırlanmıştır. Tipomorfolojide ana malzeme olan zaman/süreç filmin analizinde de merkeze yerleştirilmiştir. Sırasıyla filmsel zaman içerisinde mekânlarda ve karakterde yaşanan değişimler, Ryan ve Lenos'un (2012) ayrımını yaptıkları biçimsel analiz kullanılarak ortaya konmuştur. Analizin üçüncü kısmında ise tipomorfolojide kentlerin karakteristiklerinin ortaya konmasıyla eşdeğer olacak şekilde filmde üretilen anlamla mekân ve karakterde yaşanan değişimin örtüşüp örtüşmediği soruşturulmuştur. Böylelikle filmin anlam bütünlüğü (karakteristiği) ortaya konmaya çalışılmıştır.

Çalışmanın konusu olan *Poor Things*, ana karakteri Bella'nın bir maceraya atılmasıyla şekillenen ve onun peşine takılan bir anlatı yapısına sahiptir. Bu nedenle tipomorfolojik analize oldukça uygun olduğu düşünülmüştür. Bütün dinamiğini karakterinin ampirik bir macera aracılığıyla keşifler yapmasından ve bunlarla mücadelesinden almaktadır. Filmin tipomorfolojik analizi sonucunda, ana karakter Bella Baxter filmsel zaman içerisinde dönüşürken mekânların da onunla birlikte değişime uğradığı ortaya konmuştur. Yeniden diriltildiği ve hapis hayatı yaşadığı eve geri döndüğünde mekânın da yeni Bella'ya dönüştüğü gözlemlenebilmektedir. Hodolojik mekânın izleğinde ilerleyen hikâye boyunca Bella, içinde bulunduğu ortamlara ayak uydurmayı çocuksu bir tavırla reddetmiş olsa da deneyim (uğranmış yer) olarak onu değiştirmesine de engel olamamıştır. Yeni doğmuş bir bebeğin kendi annesinin bedeninde oradan oraya sürüklendiği bir medeniyet tablosu çizen yönetmen Lanthimos, Bella'nın tavırları ve mekânlardaki ayırt edici özellikler bağlamında bir medeni toplum eleştirisi yapmaya çalışmıştır. Godwin Baxter'ın evini yeniden gördüğümüzde mahalledeki evlerden ayrıştığı net bir şekilde görülmektedir.

Tipomorfolojinin kentsel yapıyı zamansal bir varlık olarak algıladığı (Gürer, 2016, s. 11) hatırlanırsa, filmdeki mekânların da canlı birer organizma olarak tasarlandığı söylenebilir.

Sinema tarihinde değişen ve dönüşen karakterlerin yer aldığı filmlerin sayısı düşünüldüğünde benzer analizlerin tipomorfolojik olarak rahatlıkla uygulanabileceği düşünülmektedir. Çalışma kapsamında hazırlanan metodoloji, pek çok filmin tipomorfolojik olarak çözümlenebileceğini göstermesi açısından da oldukça önemlidir. Özellikle filmlerin yapım sürecinde, her aşamaya dahil olan yönetmenlerin filmlerinde mekân kullanımının en az karakter tasarımı ve anlatı kadar önemli olduğu bilinmektedir. Bu çalışma da hem analizi yapılan film bağlamında sinemada mekân kullanımının karakterle iç içe geçmişliğine dikkat çekmeyi hem de sinema ve mimarlık, sinema ve mekân çalışmalarına yöntemsel bir katkı sunmayı hedeflemektedir.

Çalışmadan elde edilen bulgular, farklı filmlerden alınan örnekler ışığında, tipomorfolojinin sinema eleştirisine yeni bir bakış açısı kazandırma potansiyelini ortaya koymaktadır. Bu yaklaşım, sinematik mekânların yapısını ve karakterlerin bu mekânlarla etkileşimini derinlemesine inceleyerek film eleştirisinin daha katmanlı ve yapısal bir anlayışa sahip olmasına olanak tanıyabilir. Ayrıca, insanların mekânları nasıl şekillendirdiği ve bu mekânların bireyler üzerinde nasıl bir etki yarattığı üzerinden multidisipliner bir boyut taşıyan çalışma, mimarlık ve sinema alanındaki profesyonellere karşılıklı olarak diğer disiplinle ilgili farklı yaklaşımlar geliştirebilecekleri bir alan açılabilirliğini de göstermektedir.

Etik Standart ile Uyumluluk

Çıkar çatışması: *Yazar ve diğer üçüncü kişi ve kurumlarla çıkar çatışmasının olmadığını veya varsa bu çıkar çatışmasının nasıl oluştuğuna ve çözüleceğine ilişkin beyanlar ile yazar katkısı beyan formları makale süreç dosyalarına ıslak imzalı olarak eklenmiştir.*

Etik Kurul İzni: *Bu makalede etik kurul iznine gerek yoktur, buna ilişkin ıslak imzalı etik kurul kararı gerekmediğine ilişkin onam formu sistem üzerindeki makale süreci dosyalarına eklenmiştir.*

Finansal Destek: *Herhangi bir finansal destek alınmamıştır.*

Teşekkür:

KAYNAKÇA

- Antonioni, M. (Yöneten). (1960). *L'Avventura* [Sinema Filmi].
<https://www.imdb.com/title/tt0053619/> adresinden alındı
- Asar, H. (2013). *Mimari Mekân Okumasında Algısal Deneyim Analizinin Bir Yöntem Yardımıyla İrdelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Aslan, G., & Arıdağ, L. (2023). Sinema-Mimarlık Arakesitinde Beden-Zaman-Mekan İlişkisi. *Online Journal of Art and Design*, 11(1), 100-120.
- Ayyıldız, A. M. (2000). *İnsan-çevre diyalektiğinin duyuşal-zihinsel-duyuşal süreçleri: Çevresel algı-bilişim-anlam*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Aziz, A. (2020). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri ve Teknikleri*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Bachelard, G. (2017). *Mekânın Poetikası*. İthaki Yayınları.
- Batcho, J. (2018). *Terrence Malick's unseeing cinema: memory, time and audibility*. Palgrave Macmillan.
- Benjamin, W. (1993). *Pasajlar*. (A. Cemal, Çev.) Yapı Kredi Yayınları.
- Beyhan, Ş. G. (2016). Isparta Kentinde Yaşanan Modernizmin Kent Kültürü ve Tipolojisi Üzerine Yansımaları. *idealkent*, 7(18), s. 116-143.
- Bilsel, C. (2018). Kent Mekanlarının Yeniden Üretiminde Kentsel Morfoloji ve Kent Mimarlığı Yaklaşımı: Paris Örneği. A. S. Kubat, E. Kürkçüoğlu, E. Küçük, İ. Kurtuluş, K. Eskidemir, & M. Akay içinde, *Türkiye Kentsel Morfoloji Araştırma Ağı 2. Kentsel Morfoloji Sempozyumu Bildiri Kitabı* (s. 35-58). Marmara Belediyeler Birliği Kültür Yayınları.
- Botz-Bornstein, T. (2011). *Filmler ve rüyalar: Tarkovski, Bergman, Sokurov, Kubrick ve Wong Kar-wai*. (C. Soydemir, Çev.) Metis Yayınları.
- Boz, M., & Koramaz, T. K. (2018). Kentlerdeki Değişimlerin Kentsel Bellek ve Kullanıcı Algısına Etkileri: Galataport Projesi Örneği. A. S. Kubat, E. Kürkçüoğlu, E. Küçük, İ. Kurtuluş, K. Eskidemir, & M. Akay içinde, *Türkiye Kentsel Morfoloji Araştırma Ağı 2. Kentsel Morfoloji Sempozyumu Bildiri Kitabı* (s. 1055-1074). Marmara Belediyeler Birliği Kültür Yayınları.
- Cataldi, G. (1998). Designing in Stages Theory and Design in the Typological Concept of the Italian School of Saverio Muratori. A. Petruccioli içinde, *Typological Process and Design Theory* (s. 35-56). MIT.
- Cevizci, A. (2014). *Felsefe Sözlüğü*. Say Yayınları.
- Cömert, N. Z., & Hoşkara, Ş. Ö. (2018). Tipo-morfolojiz Analiz Yöntemi: CMC Endüstri Bölgesi Örneklem Çalışması, Kuzey Kıbrıs. A. S. Kubat, E. Kürkçüoğlu, E. Küçük, İ. Kurtuluş, K. Eskidemir, & M. Akay içinde, *Türkiye Kentsel Morfoloji Araştırma Ağı 2. Kentsel Morfoloji Sempozyumu Bildiri Kitabı* (s. 257-272). Marmara Belediyeler Birliği Kültür Yayınları.
- Çalışkan, O., Mashhoodi, B., & Şenyel, M. A. (2018). Kentsel Dokunun Nitelenmesinde Yapı Örüntüsünün Morfolojik Göstergeleri. A. S. Kubat, E. Kürkçüoğlu, E. Küçük, İ. Kurtuluş, K. Eskidemir, & M. Akay içinde, *Türkiye Kentsel Morfoloji Araştırma Ağı 2. Kentsel Morfoloji Sempozyumu Bildiri Kitabı*. Marmara Belediyeler Birliği Kültür Yayınları.

- Çam, A. (2016). Sinemasal Mekânlar ve Sinemasal Mekânların Çözümlemesi. *sinecine*, 7(2), 7-37.
- Deleuze, G. (2014). *Sinema 1: hareket-imge*. (S. Özdemir, Çev.) Norgunk Yayıncılık.
- Eskidemir, K., & Kubat, A. S. (2018). Kent Morfolojisi ve Kültür: Anadolu ve İtalya Evleri. A. S. Kubat, E. Kürkçüoğlu, E. Küçük, İ. Kurtuluş, K. Eskidemir, & M. Akay içinde, *Türkiye Kentsel Morfoloji Araştırma Ağı 2. Kentsel Morfoloji Sempozyumu Bildiri Kitabı* (s. 273-296). Marmara Belediyeler Birliği Kültür Yayınları.
- Freud, S. (2016). *Rüyaların Yorumu 2*. Öteki Yayınevi.
- Froehlich, D. E. (2018). *The chameleon effect: Architecture's role in film*. Birkhäuser Verlag.
- Göka, Ş. (2001). *İnsan ve Mekân*. Pınar Yayınları.
- Görgülü, L., & Görgülü, Ç. (2022). Kentsel Dönüşüm Projelerinin Tipolojik Sürekliliğe Etkisi: Bursa Doğanbey Kentsel Dönüşüm Projesi. *Kent Akademisi Dergisi*, 15(4), s. 2031-2069. doi:10.35674/kent.976714
- Groh, J. M. (2019). *Mekân Yaratmak*. (G. Koca, Çev.) Metis Yayınları.
- Gür, Ş. Ö. (1996). *Mekân Örgütlenmesi*. Gür Yayıncılık.
- Gürer, T. K. (2016). Tipomorfoloji: Kentsel Mekanın Yapısını Anlamak. *İdealkent*, 7(18), s. 8-21. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/idealkent/issue/36793/419081> adresinden alındı
- Gürmen, P. T. (2001, 6). Halit Refiğ'den Sinema Dersleri. *Popüler Sinema Dergisi*, s. 82-87.
- Güzer, C. A. (2024). Sinemanın Mimarlık Üzerine Söyledikleri: Bir Eleştiri Biçimi Olarak Sinema. C. A. Güzer içinde, *Sinema ve Mimarlık* (s. 27-62). Fol Kitap.
- Holtmeier, M. A. (2014). The wanderings of Jia Zhangke: pre-hodological space and aimless youths in Xiao Wu and Unknown Pleasures. *Journal of Chinese Cinemas*, 8(2), 148-159. doi:10.1080/17508061.2014.915565
- Jerram, L. (2011). *Streetlife The Untold History of Europe's Twentieth Century*. Oxford University Press.
- Jung, C. G. (2013). *İnsan Ruhuna Yöneliş*. Say Yayınları.
- Kandinsky, W. (2015). *Sanatta Ruhsallık Üzerine*. (G. Ekinci, Çev.) Altıkırkbeş Yayınları.
- Karadeniz, B. (2020). *Şehir Planlamada Bir Yöntem Olarak Kent Morfolojisi: Görele*. Doktora Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Kepenek, G. (2022). Tipomorfolojik Analiz: Tarlabası'nda Sosyal İlişkilerin Mekânsal Boyutu. F. C. Bilsel, & O. Çalışkan içinde, *Kent Morfolojileri Kentsel Form Araştırmalarında Çok Boyutlu Yaklaşımlar* (s. 157-178). ODTÜ MF.
- Kiarostami, A. (Yöneten). (1997). *Taste of Cherry* [Sinema Filmi]. <https://www.imdb.com/title/tt0120265/> adresinden alındı
- King, A. (2014). Fault lines: Deleuze, cinema and the ethical landscape. J. Choi, M. Frey, J. Choi, & M. Frey (Dü) içinde, *Cine-Ethics: ethcal dimensions of film theory, practice and spectatorship* (s. 57-74). Routledge.

- Küçükoğlu, H., & Aktan, E. Ö. (2022). Sosyo-Mekânsal Parametre Olarak Kentsel Omurgalar. F. C. Bilsel, & O. Çalışkan içinde, *Kent Morfolojileri Kentsel Form Araştırmalarında Çok Boyutlu Yaklaşımlar* (s. 491-510). ODTÜ MF.
- Laine, T. (2006). Lars von Trier, Dogville and the hodological space. *Studies in European Cinema*, 3(2), 129-141. doi:10.1386/seci.3.2.129_1
- Larkham, P. J. (2022). Kentsel Morfolojinin Kapsamını Genişletmek. F. C. Bilsel, & O. Çalışkan içinde, *Kent Morfolojileri Kentsel Form Araştırmalarında Çok Boyutlu Yaklaşımlar* (s. 19-58). ODTÜ MF.
- LeCorbusier. (2024). *Bir Mimarlığa Doğru*. Yapı Kredi Yayınları.
- Lefebvre, H. (2021). *Mekânın Üretimi*. (I. Ergüden, Çev.) Sel Yayıncılık.
- Lewin, K. (1936). *Principles of Topological Psychology*. McGraw-Hill Book Company.
- Lico, G. (2009). *Architecture+cinema: projections of Filipino space in film*. The National Commission for Culture and the Arts.
- Locke, J. (1992). *İnsan Anlığı Üzerine Bir Deneme*. Ara Yayıncılık.
- Lynch, K. (2019). *Kent İmgesi*. (İ. Başaran, Çev.) Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Melek, D. (2021). *Mekân-İnsan Diyaloğunda Tinsel Arayüz*. Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Metz, C. (1991). *Film language: a semiotics of the cinema*. (M. Taylor, Çev.) The University of Chicago Press.
- Moudon, A. V. (1994). Getting to Know the Built Landscape: Typomorphology. K. A. Franck, & L. H. Schneekloth içinde, *Ordering Space Types in Architecture and Design* (s. 289-311). Van Nostrand Reinhold.
- Moudon, A. V. (1997). Urban Morphology as an emerging interdisciplinary field. *Urban Morphology*, 1(1), s. 3-10.
https://www.researchgate.net/publication/235359167_Urban_morphology_as_an_emerging_interdisciplinary_field adresinden alındı
- Nazemi, P. (2013). A Comparison Between Beauty in Islamic Urban Textures and European Historic Cities: Differences in Urban Conservation Strategies. *Conservation Science in Cultural Heritage*, 13, s. 193-211.
- Nowell-Smith, G. (2011). Biçim ve Siyah Bir Bokta. E. Yılmaz içinde, *Filmde Yöntem ve Eleştiri* (s. 309-320). De Ki Basım Yayım.
- Ockman, J. (2013). Architecture in a mode of distraction: eight takes on Jacques Tati's playtime. M. Lamster, & M. Lamster (Dü.) içinde, *Architecture and film* (s. 176-200). Princeton Architectural Press.
- Özden, Z. (2014). *Film Eleştirisi*. İmge Kitabevi Yayınları.
- Özteke, H. İ. (2022). *Mekân-İnsan-Bellek İlişkisi: Uşak İli Örneği*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Öztürk, S. (2012). *Mekân ve İktidar*. Phoneix.

- Pallasmaa, J. (2001). *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*. Building Information Ltd.
- Pallasmaa, J. (2014). *Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular*. (A. U. Kılıç, Çev.) Yem Yayın.
- Park, R. E. (2015). Kent Ortamındaki İnsan Davranışlarının Araştırılması Üzerine Öneriler. R. E. Park, & E. W. Burgess içinde, *Kent Ortamındaki İnsan Davranışlarının Araştırılması Üzerine Öneriler* (s. 37-89). Heretik Yayıncılık.
- Rossi, A. (1984). *The Architecture of the City*. The MIT Press.
- Ryan, M., & Lenos, M. (2012). *Film Çözümlemesine Giriş*. De Ki Basım Yayım.
- Sartre, J.-P. (2011). *Varlık ve Hiçlik*. İthaki Yayınları.
- Schulz, C. N. (1974). *Existence, Space and Architecture*. Praeger Publishers.
- Sınmaz, S., & Özdemir, H. A. (2016). Türkiye Şehir Planlama Pratiğinin Kentsel Morfoloji ve Tipoloji Üzerindeki Etkileri, Siverek Kenti İçin Bir Değerlendirme. *İDEALKENT*, 7(18), s. 80-115. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/idealkent/issue/36793/419088> adresinden alındı
- Şahin, B. B., & Saban, F. D. (2022). Tarihi Bir Caddenin Morfolojik Değişimini Gazete Haberleri Üzerinden Değerlendirmek: Adana Abidinpaşa Caddesi Örneği. F. C. Bilsel, & O. Çalışkan içinde, *Kent Morfolojileri Kentsel Form Araştırmalarında Çok Boyutlu Yaklaşımlar* (s. 275-294). ODTÜ MF.
- Temizel, N. P., & Bilsel, F. C. (2022). İtalyan Tipo-Morfoloji Ekolünde Tip ve Tipoloji Kavramları. F. C. Bilsel, & O. Çalışkan içinde, *Kent Morfolojileri Kentsel Form Araştırmalarında Çok Boyutlu Yaklaşımlar* (s. 127-142). ODTÜ MF.
- Temizel, N. P., Çalışkan, O., Balamir, A., & Atabaş, K. (2022). Bir Tipo-Morfolojik Okuma Aracı Olarak Atlas:Batı Ankara'Nın Konut Tipleri Atlası İçin Bir Deneme. F. C. Bilsel, & O. Çalışkan içinde, *Kent Morfolojileri Kentsel Form Araştırmalarında Çok Boyutlu Yaklaşımlar* (s. 1155 - 1170). ÖDTÜ MF.
- Trier, L. v. (Yöneten). (2003). *Dogville* [Sinema Filmi]. https://www.imdb.com/title/tt0276919/?ref_=nm_flmg_job_2_cdt_t_13 adresinden alındı
- Vance, J. E. (1990). *The Continuing City Urban Morphology in Western Civilization*. The Johns Hopkins University Press.
- Weber, M. (2010). *Şehir: Modern Kentin Oluşumu*. (M. Ceylan, Çev.) Yarı Yayınları.
- Wollen, P. (2004). *Sinemada göstergeler ve anlam*. (Z. Aracagök, & B. Doğan, Çev.) Metis Yayınları.
- Yaygın, M. A. (2016). *Kent Dokusundaki Mekansal Değişimin Morfolojik Boyutta İncelenmesi*. Selçuk Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Yücel, A., & Ökem, H. S. (2020). Mekânın Sinematografik Temsili Bağlamında Beden-Mekân İlişkisi. *Kent Akademisi*, 13(4), 688-700.
- Zemeckis, R. (Yöneten). (2024). *Here* [Sinema Filmi]. <https://www.imdb.com/title/tt18272208/> adresinden alındı
- Zhang-ke, J. (Yöneten). (1997). *Xiao Wu* [Sinema Filmi]. https://www.imdb.com/title/tt0144020/?ref_=nm_flmg_job_2_cdt_t_31 adresinden alındı

Zhang-ke, J. (Yöneten). (2002). *Ren xiao yao* [Sinema Filmi].

https://www.imdb.com/title/tt0318025/?ref_=nm_film_job_2_cdt_t_27 adresinden alındı

EXTENDED SUMMARY:

Research Problem:

Space, which is important for both cinema and architecture, is shaped by people on the one hand and shapes people on the other. One of the methods used to understand this relationship from different perspectives is typomorphology. Typomorphology is seen as an important starting point for examining the relationship of building design with the city and the society in which it exists. Although typomorphology is used in the fields of architecture and geography, it also has a multidisciplinary aspect. In this research, an answer to the question "Is typo-morphological analysis suitable for cinema?" was sought.

Research Questions:

This study is based on the question "Can typo-morphology be used in film analysis?" and seeks to answer the question "How does the relationship between character and space progress in the movie Poor Things?"

Literature Review:

According to spatial psychology, man is a whole with his environment and cannot be considered separately from the air, water, plants, soil and other people surrounding him (Göka, 2001, pp. 25-26). Space covers every aspect of human life in all its dimensions (Asar, 2013, pp. 24-25). According to Schulz (1974, pp. 72-73), architectural space should go beyond simple and concrete physical dimensions and have complex, abstract and conceptual dimensions. This space contains an existential dimension that integrates with the lived reality of human beings and should be studied with an ontological approach to understanding and questioning human behavior.

The perception of space requires personal experiences, abilities and basic skills such as observation, perception, noticing details and using imagination. With these skills, information about the space is processed in a cognitive process by combining with the perceiver's knowledge and gains meaning (Asar, 2013, pp. 27-28). When we experience spaces through our perceptions, there is a mutual interaction between the space and the person. While the space exhibits its own uniqueness, the experienter reflects his/her own emotions and perceptions to this space (Pallasmaa, 2014, pp. 42-47).

People's living habits and social relations create settlements and spaces with different morphological structures (Yaygın, 2016, p. 136). Cities shape who we are, how we live and how we understand the nature of our society (Jerram, 2011, p. 385). Changes in urban areas also lead to changes in morphological structure (Yaygın, 2016, p. 132).

According to Muratori, design ideas and building types are culture-specific and emerge naturally by varying in time and space. Life styles that vary from culture to culture are also effective in the construction and transformation of building types (Cataldi, 1998, pp. 35-37). Typo-morphological studies are studies that define urban form according to the typology of buildings and open spaces. These studies analyze urban form through typical spaces and structures (Moudon, 1994, p. 289).

It can be said that the trivet of typomorphology is formed by the triad of change, people and distinctive features on the common denominator of process (time). This perspective is fed by the idea that cities are open to constant change as organisms (Gürer, 2016, p. 10). The characteristics of cities cannot be considered independent of society, and this points to the existence of a cultural essence in the typomorphological perspective. The idea that film criticism has the responsibility to provide society with a cultural memory (Özden, 2014, p. 62) is in line with these elements that form the basis of typomorphology.

Çam, who says that the formal and contextual analysis methods distinguished by Ryan and Lenos (2012) are suitable for the analysis of space in films, concludes that both methods can be used as long as they do not contradict the problematic of the research (2016, p. 32). In this study, a typomorphological analysis was made by applying the formal analysis method, which proceeds through the deliberate meanings consciously designed by the director (Ryan & Lenos, 2012, p. 10).

Methodology:

The main factor suggesting that typomorphology is a suitable method for film criticism is that it is a human-centered approach. Instead of reading the changes that cities go through over time solely through architecture, this method tries to make a sociocultural reading with the presupposition that it is human beings who make the city what it is. The idea that the human being shapes the city as well as the city shapes the human being is at the center of the approach.

While defining typomorphology as a film analysis method, it is necessary to underline the organic bond between architecture and films. Space constitutes the main ground of films in creating meaning. The locations used in films are not just the background of the action, they are constructed to create thematic meanings (Ryan & Lenos, 2012, pp. 117-119). For this reason, considering the location in a movie only as the place where the story takes place is a two-dimensional perspective that ignores the depth of the movie. In addition to being directly related to the character's psychology, the places where the character is located can also have social and cultural meanings from a sociological point of view. Geoffrey Nowell-Smith, while analyzing the scene in Antonioni's *L'Avventura* where the main characters go to a village where there is no one for a short time, states: "...space is synonymous with the event itself, not just the place where the event takes place" (2011, p. 310). As seen in this example, it can be easily stated that filmic space is a part of meaning and in some scenes it is even equivalent to meaning. This is because the places where the characters spend their lives or stay, even for a short time, are carefully selected by the directors and sometimes designed from scratch. This is the point where cinema and architecture come closest to each other and even match one-to-one.

In the context of its relationship with architecture, one of the reasons why cinema stands out by differentiating from other art branches can be shown as it includes the dimensions of movement and space (Yücel & Ökem, 2020, p. 690). Therefore, the analysis of cinematic space is critical for a better understanding of the film. There are many studies on space in cinema. Stating that the formal and contextual analysis methods distinguished by Ryan and Lenos (2012) are suitable for analysing space in films, Çam concludes that both methods can be used as long as they do not contradict the problematic of the research (2016, p. 32). In this study, a typomorphological analysis was conducted by applying the formal analysis method, which proceeds through the deliberate meanings consciously designed by the director (Ryan & Lenos, 2012, p. 10). For this analysis, a method that seeks answers to the three topics mentioned above as the pillars of typomorphology was used: The change in locations, the change in character, and the overlap with the meaning that the movie wants to produce.

Results and Conclusions:

Although there are many studies on cinema and architecture/space, in this article, typomorphology, which focuses on the changes experienced by cities in the historical process and aims to reveal their characteristics, is used as a film analysis method. Just like in cities, it is assumed that the changes and transformations experienced by the characters in films are reflected in the spaces. As a result of the typomorphological analysis of the film, it was revealed that as the main character Bella Baxter transformed over the course of filmic time, the spaces changed along with her. Remembering that typomorphology perceives the urban structure as a temporal entity (Gürer, 2016, p. 11), it can be said that the spaces in the film are designed as living organisms.