

## SPATIAL IMAGES EFFECT ON THE NARRATIVE ON CINEMATIC SPACES

Yasemin Hekimoğlu<sup>1\*</sup>

\*Araştırma Görevlisi, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü

### Abstract

Space design and its power to transfer the designed spaces with its users construct the cinema intertwined with architecture. In cinematic spaces where the transfer of emotions is important as well as the transfer of events, it is inevitable to use the perceptual features of the architecture together with the physical features. For this reason, spatial images used together with the physical parameters of the space also have an important place for the narrative in cinematic spaces.

This study examines the interaction of architecture and cinema through traditional and contemporary structures used in the cinematic space. Rhapsody in August (*Hachi-Gatsu no Rapsodi*, 1991), selected as a case study, deals with the adaptation process of characters representing three generations after the Nagasaki atomic bomb event. In this paper, How the users in question use and transform the space are discussed and the what type of period of change they are going through with the structural and architectural features of the spaces is interpreted. At the same time, the images used in these spaces are analyzed and their effect on the narrative is discussed.

The main purpose of the study is to make an architectural reading on the spaces used in the movie Rhapsody in August and to examine the effects of traditional and contemporary structures on characters and narration. The spaces examined in the film and the images revealed by the spatial elements correspond to the temporal expressions in the space and the case study reveals a discussion on this situation.

**Key Words:** Spatial image, architecture-cinema interaction, representation, Akira Kurosawa, Rhapsody in August.

## SİNEMASAL MEKÂNLARDA KULLANILAN MEKÂNSAL İMGELERİN ANLATI ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

### Özet

Mekân tasarlama ve tasarlanan mekânları kullanıcılarıyla aktarma gücü, sinema sanatını mimarlık ile iç içe kurgulamaktadır. Olayların aktarımının yanı sıra duyguların aktarımının da önemli olduğu sinemasal mekânlarda, mimarinin fiziksel özellikleriyle birlikte algısal özelliklerinin de kullanılması kaçınılmazdır. Bu sebeple mekâna ait fiziksel parametrelerin beraberinde kullanılan mekânsal imgeler de sinemasal mekânlarda anlatı için önemli bir yere sahip olmaktadır.

Mimarlık ve Sinema etkileşimini kavramsal çerçevede ele almak için anlatı mekanlarını geleneksel ve çağdaş yapılar üzerinden incelemek mümkündür. Karakterlerin mekanları nasıl kullandıkları ve nasıl dönüştürdükleri, mekânın yapısal ve mimari özellikleri ile bir değişim sürecinden geçebilmektedir. Çalışma üç nesli temsil eden karakterleri üzerinden Nagazaki atom bombası olayından sonra adaptasyon sürecini ele alan Ağustos'ta Rapsodi (*Hachi-Gatsu no Rapsodi*, 1991), filmi üzerinden sinematik mekânlarda kullanılan imgelerin anlatıya etkisi tartışılmaktadır.

Çalışmanın temel amacı, Ağustos'ta Rapsodi filminde kullandığı mekânlar üzerine mimari bir okuma yapmak ve geleneksel-çağdaş yapıların karakterlere ve anlatıma etkilerini irdelemektir. Filmde incelenen mekânlar ve mekânsal öğelerin ortaya çıkardığı imgeler, mekânda zamansal ifadelerle karşılık gelmekte ve yapılan çalışma bu durum üzerine bir tartışma ortaya koymaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Mekânsal imge, mimarlık-sinema etkileşimi, temsiliyet, Akira Kurosawa, Ağustos'ta Rapsodi.

<sup>1</sup> Sorumlu yazar E-mail: yaseminhekimoğlu@ibu.edu.tr / Doi: 10.22252/ijca.960629

## 1. Giriş

Mekân, en temel barınma ihtiyacından günümüze kadar, kavramsal ve oluşturma edimiyle birlikte, yaşamın bir parçası olarak kabul edilmektedir. Mekân olgusu tüm bileşenleriyle bir bütünü oluştururken, bu bileşenlerin oluşumu farklı ihtiyaçlardan beslenmektedir (Lefebvre, 2014). Mekânın oluşumu, yeri geldiğinde matematik ve fizik alanlarıyla yeri geldiğinde ise kültür, sanat ya da sosyolojiyle kendini tamamlayabilmektedir. Farklı alanlardan oluşan bu tamamlanma durumu, mimarlığın multidisipliner etkileşimle var olduğunu göstermektedir. Hacıömeroğlu'na (2017) göre bu etkileşim, sadece fiziksel özellikler ve parametreler değil algısal özellikleri de içerisinde barındırmaktadır.

Walter Benjamin (2018), sinemanın mimarlığı ve mekânı temsil ederken daha kesin özellikler taşımasıyla resim sanatından ayrıldığını vurgulamaktadır (Benjamin, 2018; 71). Resim, fotoğraf, heykel gibi sanatlardan farklı olarak sinemanın mimarlık ile etkileşiminde, gücünü mekândan alması, *zaman-mekân-kişi* üzerinde yoğunlaşması ve kişisel algılara temas etmesi bakımından diğerlerinden ayrıldığı görülmektedir. Ayrıca sinema, mimarlığın fiziksel ve temsili yönleri hakkında değerlendirme yapılabilmesine olanak sağlamakta ve mekânlar hakkında yorum alanları oluşturmaktadır.

Pallasmaa, deneyim olarak yaşanmış mekânları ele alması ve zamansal ve mekânsal yapısı nedeniyle sinemayı mimarlığa oldukça yakın görmektedir. Bina ve şehirlerin belli yaşam biçimlerindeki imgeleri koruduğunu öne süren Pallasmaa (2001), sinemanın yapım zamanı ve mimaride tasvir ettiği dönemi ele alındığında, mimarideki kültürel arkeolojiyi aydınlattığını öne sürmektedir. Ayrıca iki sanat dalının varoluşsal mekânın niteliklerini tanımlaması ve yaşam biçimleri için deneysel ortamlar ve çerçeveler sunması özellikleriyle sürekli etkileşimde olmalarının kaçınılmaz olduğunu vurgulamaktadır (Pallasmaa, 2001).

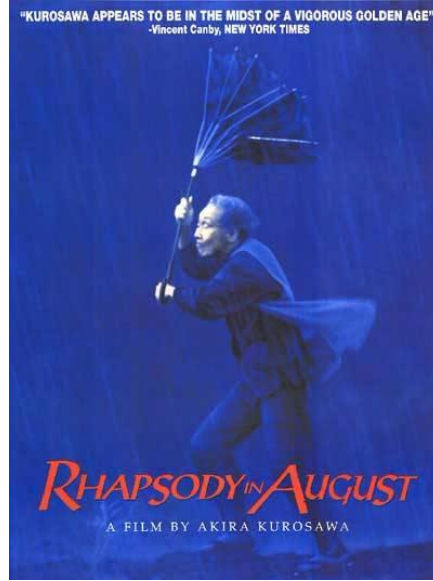
Mekân ile ilişkilendirildiğinde, hareket imgesini içerisinde barındırmasından dolayı, sinema ve mimarlık ilişkisini önemli bir noktada konumlandırmaktadır (Giuliana Bruno, 2002 ve Deleuze, 2004). Deleuze (2004), fotoğraf sanatını kalıba dökme olarak nitelendirir ve zamansallık yönünden mimarlıkla ilişkisini daha zayıf bulmaktadır (Deleuze, 2004; 40). Sinemada karşılaşılan hareket ve tek noktadan bakmama durumu, mimarlığın sinema ile olan ilişkisini öne çıkarmaktadır. Fotoğraf sanatında, varolanın birebir kopyası ya da fiziksel olanın değiştirilmeden yeniden üretimi söz konusuysa, sinemada varolanın tasarlanabilmesi mümkündür ve bu durum mimarlıkla olan ilişkisini güçlendirmektedir (Botz-Bornstein, 2009). Montaj imkanıyla, hareket imgesiyle, mekânı dinamik kullanma ve zamansallık özellikleriyle ve bu özellikleri bir arada kullanabilmesiyle sinema, mimarlık ile olan etkileşim sürecinde güçlü argümanlara sahip olmaktadır.

Mimarlık sinema ilişkisi öncelikle fiziksel etkileşim ve temsil yönünden değerlendirilebilmektedir. Mimari yapılar ya da tasarımlar üzerine kurulabilecek değerlendirme hem sinemanın anlatımını etkilerken hem de sinemanın mimarlık için farklı bir çalışma sahası oluşturabileceğini göstermektedir. Mimarlık ve sinema ilişkisi, sadece set tasarımları ve estetik yönleri içinde barındırmakla kalmaz, aynı zamanda sinemanın mimariye bir eleştiri getirdiği göz önünde bulundurulmaktadır. Sinemada kullanılan mekânlar, farklı bakış açılarıyla ele alınarak ve tarihsel, sosyolojik ya da kültürel alanlarda varlığını göstererek mimarlıkla ilişkisi irdelenebilmektedir. Mimarlık ve sinema arasında varolan etkileşimin önemli bir yere sahip olduğunu savunan François Penz (1997), aralarındaki disiplinlerarası yaklaşımın doğasının her iki branşı da beslediğini ve üretkenlik anlamında birbirlerine yenilikler kattığını vurgulamaktadır (Penz ve Thomas, 1997).

Sinemasal mekânlar tartışılırken, bu mekânların duyuşsal özelliklerinin yanı sıra algısal parametreleri de kullanıldığı görülmektedir. Yeryüzünde varolan mekânların deneyimlenmesine benzer olarak, sinemasal mekânların da deneyimlenebilmesi, kişiye algısal veriler sunabilmekte ve bu süreçte sinemasal mekânlar ile kişi mekânın fiziksel ve algısal yönlerine dair çıkarımlar yapılabilmesini olanaklı kılmaktadır.

## 2. Yöntem

Mimarlık ve sinema ilişkisini fiziksel ve algısal olarak ele alan bu çalışmada, konu hakkında yapılan literatür taramasından, film incelemesi ve değerlendirmesinden oluşmaktadır. Yapılan çalışmada, Akira Kurosawa'nın yönettiği filmlerine bakıldığında, Ağustos'ta Rapsodi'nin (*Hachi-Gatsu no Rapusodî*, 1991), diğer filmler arasında tüm mekân tiplerini içinde barındıran ve ortaya çıkarılan mekânsal imgeler bakımında konuya en uygun olan film olduğu görülmektedir. Filmde ortaya çıkan; aidiyet imgesi, geçiş imgesi, zaman imgesi, yapısal imge, çerçeve imgesi ve sınır imgesi gibi mekânsal imgeler tespit edilirken, mekânın; ölçek, doku, malzeme, kullanım gibi özellikleri dikkate alınmıştır. Çalışma kapsamında karakterlerin mekân içindeki eylemleri tanımlanan imgeler ile hikâyenin anlatıldığı süreç üzerinden ele alınmakta ve oluşturulan mekânsal imgelerin deneyime ve algıya etkisini irdelenmektedir.



Görsel 1: Ağustos'ta Rapsodi film afişi (*Hachi-Gatsu no Rapusodi*, 1991) (Url-1).

### 3. Mekânsal İmgeler

Evrende belli sınırlarla kuşatılan tanımlı boşluk diye adlandırdığımız mimari mekânlar, esasen kişinin belirlediği parametrelerle sınırlandırılmaktadır. Algının mekân için vazgeçilmez olduğunu öne süren Norberg-Schulz (1968), mekân tanımlamalarına mekân algısını dahil etmiş, söz konusu sınıflandırmanın yalnızca fiziksel değil algısal olabileceğini de öne sürmüştür (Norberg-Schulz, 1968). Mekânın oluşmasında kişinin ihtiyaçlarının ya da yönelimlerinin etkili olması sebepleriyle, kişinin var olma durumu mimari mekân için önemli bir yer tutmaktadır. İnsanın zihninde var olan ve yaşantıya dair izler barındıran imge kavramını, kişinin yaşamıyla var olan mimari mekânlarda aramak mümkün olabilmektedir.

İmge kavramı düşünce sistemini temsil eder fakat düşünceden farklı olarak imgede yer alan nesne daha karmaşık olduğundan, ikinci bir düşünme sistemi geliştirilmesine ihtiyaç duymaktadır (Burnett, 2007 ve Sartre, 2016). İmgeye dair yapılan çalışmalara bakıldığında, imgenin bellekte varolduğu ve kişisel özellikler barındırabileceği görülmektedir (Bergson, 1896 ve İskenderoğlu, 2009). İmge için zihinde canlandırmanın büyük önem taşıdığını belirten E. H. Gombrich (2015), bu zihinde canlandırma durumunun perspektif üzerine bir tasvirde ziyade bilgiye dayandığını savunmaktadır (Gombrich, 2015). Zihinde bir üst oluşum olarak belli kodlarla bellekte varlığını koruyan imge, tek başına bir anlam ifade etmezken, katıldığı nesneye olan etkisinin daha güçlü olduğu görülmektedir. İmge, olmayan şeyleri zihinde canlandırmak amacıyla kullanılsa bile daha sonra canlandırdığı şeyden daha kalıcı hale gelmektedir (Berger, 2008, 10).

Gaston Bachelard (2008), mekânı tanımlarken, fiziki ve yapısal özellikleri yerine, mekânların insan ile olan ilişkisinden kaynaklanan imgesel yönünü ele almaktadır. *Mekânın Poetikası* kitabında, şiirsel üslubuna uygun olarak ev mekânlarını bilinç nesnesi haline getirip, farklı imgelere dönüştürmektedir. Aynı zamanda ev mekânını kavramsallaştırarak, ev imgesini oluşturmaktadır. Artık ev onun için duvarlarla örülü, uyuyup uyandırdığı bir mekân değil, huzuru ve düşlemeyi temsil eden bir kavrama dönüşmektedir. Yaşadıkları ve hissettirdikleri doğrultusunda belleğinde oluşanlarla Bachelard (2008), artık ev mekânını her deneyimlediğinde, fiziksel deneyimin ötesine geçmektedir. Söz konusu mekân; kapı, pencere, zemin ve tavandan değil, zihninde oluşan kavramlarla var olmaktadır (Bachelard, 2008).

Mimaride mekânların ya da mekânı oluşturan nesnelerin imgeye dönüşmesinin dışında, farklı kavramları imgeleştirirken mimariden faydalanmak mümkündür. Mekânın kendisi dışında onu oluşturan öğeler, imgenin bilinç nesnesi olabilir ve kişiyi gördüğünün ötesine bir düşünmeye yönlendirebilir. Kapıların, pencerelerin ya da mekânsal nesnelerin, mekânsal imgeye dönüşmesi gibi mimarideki herhangi bir yardımcı öğenin de mekânsal imgeye dönüşmesi mümkündür. Burada asıl etken kullanılan nesnenin artık evrensel bir dile dönüşmesinden kaynaklanmaktadır. Örneğin, dolap, kilit ya da anahtar, nesne olarak günümüzde evrensel bir tanıma dönüşmekte ve insanlar için genel bir kavramı ya da düşünceyi ifade edebilmektedir.

*Mekânın Poetikası* kitabında, Peguy'un şiirinde kullanılan dolap ifadesinin, mobilya yerine yüreğini açmayan ruhu temsil ettiği söylenerek, mekân elemanlarının mekânsal imgeye dönüşümü kullanılmaktadır (Bachelard, 2008). Saklı kalanlar için kilit ya da anahtar ifadesi, biriken anılar ya da hatıralar için dolap, sandık gibi imgeler sıklıkla kullanılabilir. Bunun gibi örneklerden yola çıkılarak, aynı amaçla kullanılan nesnelere ya da yaşanan benzer deneyimlerin, insanların zihinlerinde benzer imgeleri uyandırdığı kanısına varılabilmektedir. Bu sebeple, ortak imgeler oluşturulabilmesinin mümkün olduğu görülmekte ve Bachelard'ın (2008) ev mekânlarına yaklaşımını bu duruma örnek gösterilebilmektedir (Bachelard, 2008).

Kişinin kendine ait mekânları imgeye dönüştürebilmesi gibi kamusal alanların da ortak imgeleri içinde barındırması mümkündür. Otogar, havaalanları gibi mekânların bazıları için ayrılık, bazıları için kavuşma imgesi haline gelmesi, ortak mekânsal imgelere örnek olabilmektedir. Mekânsal imgelere ve imgede nesne olarak kullanılan mekânlara bakıldığında, anlatıma ve mekâna dair verilere ulaşmak mümkündür. Deleuze'ye (2014) göre imge, sadece görünmekle yetinmez, aynı zamanda okunabilen şeydir (Gilles Deleuze, 2014). Bu sebeple mekân imgelerini okumanın mümkün olması, sinemadaki mekân imgelerinin okunabileceğini ve mimarlık sinema arasındaki etkileşim imge aracılığıyla ele alınabileceğini göstermektedir.

#### 4. Sinemasal Mekânda İmge

Sinema, gündelik yaşamı detayları ile aktarması ve mekân kullanımlarını göstermesi bakımından, her türlü imgeyi içerisinde barındırma ve aktarma özelliklerine sahip olabilmektedir. Sinemadaki her bir görüntü, bir çerçeveyi, sınırlandırmayı, ölçeği ya da ışıklandırmayı tanımladığından, her filmde mekânsal imgeler bulunabilmektedir (Pallasmaa, 2001). Ayrıca, sinemada mekân tasarım süreci aralarındaki ilişkiyi güçlendirmekle birlikte, sinemasal mekânlarda da mimari için özel alanlar oluşabilmektedir (Tunçok Sarıberberoğlu, 2020). Bu sebeple mimarlık ve sinema ilişkisi, sinemada mekânın fiziksel, zihinsel ya da duyuşsal varoluşu nedeniyle, sinemanın icadından itibaren varlığını sürdürmekte ve mekânsal imgeleri içerisinde barındırabilmektedir. Söz konusu mekânsal imgeler, izleyicinin filmi izlerken duyuşsaldıklarının neticesinde zihninde oluşanlardır. Filmdeki mekânı duyuşsal ya da zihinsel olarak deneyimleyen izleyicinin belleğinde görünenin ötesinde oluşumlar meydana geldiği görülmektedir. Bu süreç, mekânsal imgelerin açığa çıkmasını sağlayıp, bellekte birtakım izleri beraberinde getirmektedir. Ayrıca filmde yer almayan ve dışarıdan bir göz olan izleyici, fiziksel olmasa da duyuşları aracılığıyla ve zihinsel olarak mekânı deneyimleyebilmekte ve yorumlayabilmektedir. Sinemada kullanılan mekânsal imgeler ile izleyicinin mekânı yorumlama alanı genişleyebilmektedir.

Sinema sanatı, imge söz ilişkisine dayanmakta, sözcüklerin aksine filmlerdeki imgeler sınırsız anlam barındırabilmektedir (Adanır, 2003). Bireyin her gün kullandığı mekânlar ya da nadir uğradığı mekânlar bir imgeyi veya imgeler bütünü oluşturabilmektedir. Bu imgeler, kullanım ve deneyim sonucu bellekte oluşumunu tamamlamakta ve sinemada kullanılan benzer mekânlar ile kişi, mekânda var olmadan, deneyim ile kazandığı mekânsal imgeleri zihninde canlandırabilmektedir. Kişi benzer bir mekân deneyimi yaşamışsa, söz konusu mekânsal imgelerin ortaya çıkma süreci değişebilmektedir. Örneğin; filmde gösterilen konut mekânlarını kendi evi gibi düşünebilen izleyicinin, bu mekânları içselleştirmesi olağandır ve o konutta yaşananlar aktarılırken izleyicinin mekânla verilmek isteneni özümsemesi kolay olmaktadır. Fakat daha önce benzer bir mekânda bulunmayan ve bu benzer deneyimi yaşamayan kişinin imgeleri anlamlandırması zorlaşmaktadır. Bu tür durumlarda filmde aktarılmak istenen anlatı, mekânda gerçekleşen hareket imgesiyle güçlendirilebilmektedir. Söz konusu duruma bilim kurgu filmlerinde kullanılan mekânlar örnek gösterilebilir. Tamamen yönetmenin hayal ettiği ya da belli referans fikirlerle öyle olduğunu varsaydığı mekânlar, o mekânda yaşananlarla ya da mekânları deneyimleyen kişilerin hareketleriyle, izleyicinin belleğinde oluşumlara sebep olurlar. Bu oluşumlar ise izleyiciye imgesel çağrışımlar yapabilmektedir. İzleyici, bire bir kullanıcıyı izlerken, belki daha önce hiç görmediği, kullanmadığı hatta benzerine rastlamadığı bu mekânlarla etkileşime geçebilmekte ve oluşan imgeler bu etkileşim ile varolabilmektedir.

Sinemada mekân, oyuncunun anlatmak istediği duyguya karşı yardımcı oyuncu özelliği gösterebilmektedir. Sinemadaki mekânın bağlamsal etkisi, anlatıma uygun kullanımı ve izleyiciye aktarımı, filmin anlatısı için son derece önem taşıyabilmekte ve izleyici için, anlam kazandırma ve yorumlama alanını genişletebilmektedir. Aynı zamanda filmde kalıcı olan en temel unsur temsil eden imgelerin büyük bir kısmı mekânlar ile oluşturulabilmektedir. Sinemadaki mekân kullanımını ve mekânsal imgeler, duyuşları güçlendiren araçlara dönüşebilmektedir (Pallasmaa, 2001). Bu mekânlar, kimi zaman izleyicinin varoluşundaki iç mekânlarını temsil edebilmektedir. İzleyici artık o mekân ile bütünleşmekte ve korku, mutluluk, hüzn gibi duyuşlar, o mekâna yerleşmektedir. Hatta söz konusu mekânda var olmasa bile mekân, farklı bir kokuyu, sesi tadı ya da çoklu duyuşsal diğer hisleri barındırabilmektedir.

Sinemada bir mekânın başka bir mekânın penceresi haline gelip, o mekânın bilinç nesnesine dönüşebilmesi mümkündür. Mekân sadece bir duygunun ya da hissin bilinç nesnesi olmaz aynı zamanda mekânın ya da mekân ögesinin de bilinç nesnesine dönüşebilir. Örneğin; sürekli ev mekânında yaşayan karakterin dışarıyı izlemesi ve izleyicinin artık dışarısını evin içinden görmesi durumunda ev, dış dünyaya bakmak için bir araç ya da bir pencereye dönüşmektedir. Pencere kişi için dışarıya açılan bir boşluk ya da bir çerçeveyle artık evin tamamı pencerenin görevini üstlenmektedir. Sürekli bir kapının ya da eşğin ardından kameraya yansıtılan bir oda izlenen konumundayken kapının ya da eşğin diğer tarafı yani izlenen oda artık oda olmaktan çıkar ve kapı ya da eşğin kendisine dönüşür. İzlenen yer, yönetmenin izleyeni koymak istediği yerdir ya da izleyenin kalmasını istediği sınırdır ve izlenen odaya hep o sınırdan bakmasını ister.

Sinema, izleyicinin zihninde bir boşluk inşa ederek, insan zihninin doğal mimarisini yansıtan zihinsel imgeler oluşturmaktadır (Pallasmaa, 2001). Bu imgeler, sinemanın mekânlarla duyguyu aktarma kapasitesi güçlendirir ve aktarılan duygu ile izleyen arasında bağlantıyı sağlamaktadır. İmge kavramı katıldığı nesneyi daha anlamlı hale getirirken, katıldığı mekânın da algısal anlamlarını güçlendirmektedir. Bu sebeple, yapılan çalışmada mekânsal imgeler ve ortaya çıkardığı algısal etkiler üzerinde durulmaktadır.

## 5. Ağustos'ta Rapsodi Filminde Mekânsal İmgeler

Akira Kurosawa, filmlerinde var olan mekânların temsillerini kullanan ve mekânlarını oyuncu ve senaryo kadar önde tutmayı başaran, dünyaca ünlü Japon yönetmeler arasında yer almaktadır. Filmlerinde mekân kullanımına dikkat edildiğinde, aktarılmak istenen duyguların mekânlarla desteklendiği görülmektedir. Gösterilen mekânlar genellikle herkesin günlük hayatta deneyimlediği ve aşına olduğu mekânlardır. Duyguların aktarımının ön planda olduğu ve mekânların bu aktarımda sağlam birer araç olarak kullanıldığı filmlerinde, mekânsal imgeler bağlamında okumalar yapmak mümkündür.

Ağustosta Rapsodi (1991), Nagazaki'ye atılan atom bombası sonrasında oluşan tepkileri ve olaya bakış açılarını ele almaktadır. Atom bombasına birebir şahit olmuş olan ana karakter Kane, tatile gelen torunlarına yaşadıklarını anlatmaya başlar. Filmde üç nesil üzerinden, atom bombası olayına farklı perspektiflerden yaklaşılmaktadır. Büyükanne Kane, olaya bire bir şahit olmuş, yaşadıklarını unutamadığı için bir yanı hep o zamanlarda kalmış fakat bu durumu belli etmemektedir. Çocukları olayı net hatırlamıyor olmalarından dolayı, daha üzerini örten ve konuyu açmama gayretine giren bir tavır sergilemektedir. Torunlar ise olaya tamamen yabancı ve uzak olarak olanlardan habersiz, yeni jenerasyonu temsil ettiklerinden farkında olmayarak hareket etseler de daha sonra büyükannelelerinin iç dünyasıyla ve anlattıklarıyla empati kurmaya başlayıp, artık olanlara kayıtsız kalmadıkları fark edilmektedir. Filmin başlarında sanki atom bombasının etkileri kalmadığı yönünde bir izlenim verilse de ilerleyen sekanslarda olayı yaşayanların, yaşadıklarını unuttukları ortaya çıkar. Filmde yaşanan süreç, genellikle mekânlar üzerinden ya da mekân kullanımları üzerinden anlatılmaktadır. Kane ve torunlarını merkez alan bu filmde, ana karaktere ait ev ile kentlerde yeni yapılan konutlar, ibadet mekânları, kasaba ve kent mekânları karşılaştırılırken, bu mekânlarda gerçekleşen mekân kullanımları da karşılaştırılmaktadır. Bu karşılaştırma ise mekânların imgelere dönüşme süreci ile anlatımını güçlendirmektedir.

### 5.1. Aidiyet İmgesi

Film piyano sahnesiyle ve torunlardan birinin piyanoyu tamir etme çabasıyla başlar (Görsel 1). Kane'nin evi dış cepheden bakıldığında geleneksel Japon evlerini yansıtırken, iç mekânlarda bu etkinin kaybolduğu görülmektedir (Görsel 2). Tatil için gelen torunların, evde kullanım alanlarına bakıldığında büyükannelelerini sıklıkla ziyaret etmekte ve büyükannelelerinin kullanmadığı iç mekândaki çağdaş mimariye ait tefişleri kullandıkları gözlemlenmektedir. Kitaplık, çalışma masası, sehpa gibi geleneksel Japon kültüründe daha az rastlanılan, modernleşme dediğimiz süreçte ve yeni ihtiyaçlarla birlikte yaşama dahil olan mimari nesnelere, evin asıl kullanıcısı olan büyükanne tarafından kullanılmazken, torunlar tarafından bu nesnelere ihtiyaç duyulduğu görülmektedir (Görsel 2). Filmde torunların ve çocukların, evi ve eşyaları sürekli eleştirdiği ve büyükanneleyle birlikte Amerika'ya taşınmak istedikleri, buldukları yerde mutlu olmadıklarını görülmektedir. Kane ise bulunduğu yeri, kendine ait mekânını terk etmeyi güvensiz bulmaktadır. Bu sebeple, Kane'nin, çocuklarının ve torunlarının, atom bombası olayına karşı yaklaşımlarını, buldukları mekâna olan bağlılıkları ve mekân kullanım biçimleri ile bağdaştırmak mümkündür.



Görsel 2. Kane'nin evi yaşam alanı I (Ağustos'ta Rapsodi, 1991) (Url-1).



Görsel 3. Kane'nin evi yaşam alanı II (Ağustos'ta Rapsodi, 1991) (Url-1).

## 5.2. Geçiş İmgesi

Mimaride bölücü elemanlar, kullanımlarının getirdiği çağrışımlarla birlikte geçiş imgesini ortaya çıkarabilmektedir. Bu imgeleri, torunların atom bombasından sonra olanları anlamlandırmaya çalışıp bir yandan da şehirde yaşananları izledikleri sekanslarda görmek mümkündür. Torunların bir sınırın arkasından şehri izlemesi durumu, olaylara dışarıdan baktıklarının bir temsili olarak kullanılmıştır (Görsel 3). Nagazaki'de artık geleneksel, bahçeli, tek katlı ahşap evler yerine, beton, çok katlı bitişik yapılar görülmektedir (Görsel 4). Sadece şehir değil, şehri kullanan insan da değişmiş, farklı beklentilerle farklı yaşam biçimini benimsemişlerdir. Torunlar için bir yandan geçici olarak yaşadıkları ninelerinin evi ve bir yandan sürekli özendikleri hayatı temsil eden şehir mekânları bir anlamlandırma ve geçiş imgesine dönüşmektedir.



Görsel 4. Torunların kenti izleme anları (Ağustos'ta Rapsodi, 1991) (Url-1).



Görsel 5. Nagazaki'nin atom bombası sonrasında dönüşümü (Ağustos'ta Rapsodi, 1991) (Url-1).

## 5.3. Zaman İmgesi

Filmin başlangıç sekanslarında, torunların büyükannelerine anlam veremedikleri, yaptıklarını onaylamadıkları süreçte, şehirde vakit geçirmeyi tercih ederlerken; ilerleyen sekanslarda olan biteni anladıklarında ve büyükannelerini dinleyip onun yaşadıklarını öğrendiklerinde, artık köyde vakit geçirmeyi tercih etmektedirler. Ayrıca birlikte vakit geçirmeleri ve zeminde oturup yemek yemeleri ya da koltukların olduğu salon yerine yarı açık mekânda yine zeminde oturmayı tercih etmeleri, artık büyükannelerinin yanında olduklarının bir göstergesi olmaktadır (Görsel 5) (Görsel 6). Burada mekân kullanımının zamansal etkisinin yanı sıra kişiler arasındaki iletişimde de büyük rol oynadığı görülmektedir. Ayrıca mekân kullanımının yanı sıra mekândaki yönelimler, mekân deneyimi ve kullanılan mekânsal elemanlar da söz konusu iletişimde yer bulabilmektedir.





Görsel 6. Kane'nin evi yarı açık alan (Ağustos'ta Rapsodi, 1991) (Url-1).  
Görsel 7. Kane'nin evi yemek yeme alanı (Ağustos'ta Rapsodi, 1991) (Url-1).

#### 5.4. Yapısal İmge

Ağustos'ta Rapsodi filminde karşılaştırılan bir diğer unsur, ibadet mekânlarıdır. Atom bombasının yıl dönümünde Kane'nin ve çevresinin dua ettiği eski bir Budist tapınağı ile yalnızca turistlerin ve ziyaretçilerin geldiği ve dışarıdan bakıldığında yeni inşa edildiği anlaşılan kilise karşılaştırılmaktadır. Eski tapınak; sade, gösterişten uzak, sürekli açık ve ziyaretçilerini bekler durumdayken, kilise; Japon kültüründen uzaklaşmış görüntüsü ve kapalı kapıları ile asıl amacının dışında kalan ve mekândaki ulaşılabilirliği kaybettiğini gösteren, ziyaretçiye kapalı durumda izleyiciye aktarılmaktadır. Mekânın görüntüsü kadar kullanıcısı da bize okumaya dair ipuçları vermektedir. Eski tapınağın saydam, ulaşılabilir yapısı ile yakın zamanda inşa edilen kilisenin sağır duvarları ve iç mekânının gösterilmemesi durumu, iki yapıyı fiziksel karşılaştırırken ayrıca bu yapıların kullanıcılarıyla olan ilişkilerini de karşılaştırmaktadır (Görsel 7) (Görsel 8).



Görsel 8. Budist tapınağı (Ağustos'ta Rapsodi, 1991) (Url-1).  
Görsel 9. Kilise (Ağustos'ta Rapsodi, 1991) (Url-1).

#### 5.5. Çerçeve İmgesi

Kane'yi, kendisi gibi atom bombasında eşini kaybetmiş yakın bir arkadaşı ziyarete gelir. Bu ziyarette kimse konuşmaz ve uzun süre sessizce karşılıklı oturulur. Torunlar bu duruma anlam veremez ve meraklı bakışlarla olanları izler fakat hiçbir şey olmadığını görmekteirler. Torunlar, ziyareti izlerken bir çerçevenin ardından bakarlar ve bu çerçeve ya da pencere anlatılan hikâyede, torunların olayın dışında kaldıklarını ve bir manzara gibi durumu izlediklerini göstermektedir (Görsel 9). Bir sınırın arkasında kalmak istemeleri, tıpkı yaşamda olduğu gibi anlam veremediğimiz olaylarda dışarıda kalmamıza benzer. Gizlice izlenen olaylarda, hep bir sınırın, bir kapının ya da eşğin ardında kalma ihtiyacı duyulmaktadır. Fakat görsel 9'da karşılaşılan sınır imgesi esasen çerçeve imgesiyle aktarılmaktadır. Sınır ve çerçeve imgesini bir arada görmek mümkündür fakat çerçeve imgesinin ön planda kullanılması ve anlatımı güçlendirmesi, sınır imgesinin önüne geçmektedir.

Kane'nin arkadaşıyla sessiz sohbeti sırasında, sahne çaydanlığa asılı ip makara ile ikiye ayrılmaktadır. Tamamen bilinçli yapılan bu sahnede, ayırım bir sınırı değil sanki bir ayna etkisini vermektedir. Aynı acıyı paylaşan iki kadın, konuşmaya bile gerek duymadan saatlerce oturup birbirini anlayacak kadar bütünleşmiş, aynılaştırmıştır. Aslında sahne, ipi araya koyarak izleyiciye ayna etkisinin verdiği tek olma durumunu ya da birbirlerinin yansımaları olduklarını göstermektedir (Görsel 10).



Görsel 10. Kane ve arkadaşının özel görüşmesini izleme süreci (Ağustos'ta Rapsodi, 1991) (Url-1).



Görsel 11. Kane ve arkadaşı arasında yapılan tamamen sessiz sohbet (Ağustos'ta Rapsodi, 1991) (Url-1).

### 5.6. Sınır İmgesi

Filmde, kapalı mekânlar, yarı açık mekânları ve mekânsal elemanların yanı sıra açık mekânlarında kullanıldığı görülmektedir. Büyükkannenin evi çitlerle çevrili bir avluya açılır fakat çitlerin bir kapısı bulunmamaktadır (Görsel 11). Kapı, çoğu yönetmen için bir geçiş, sınır ya da eşik imgesinde kullanılsa da Kurosawa burada kapının olmamasını vurgulamaktadır. Mekân sınırlandırılmış fakat güvenlik yönünden göz ardı edilmektedir. Amerika'daki kuzenin geldiği sahnede de yine aynı durum görülmektedir. Giriş belirli fakat sınırı koyan öge mevcut değildir (Görsel 12). Ayrıca kuzenlerinden çekinen torunlar, yine bir kapı ögesinin ardından gelişini izlerler (Görsel 12).



Görsel 12. Kane'nin evi, bahçe girişi (Ağustos'ta Rapsodi, 1991) (Url-1).



Görsel 13. Kane'nin evinde giriş mekânı (Ağustos'ta Rapsodi, 1991) (Url-1).

### 6. Sonuç

Anlatılar, bağlamını tamamlamak için mekânlara ihtiyaç duyarlar. Pallasmaa (2001), yaşanan mekânların tek düze ve nötr olmadığını, olaylara ve durumlara farklı anlamlar kattıklarını belirtmektedir. Bir cinayet ya da öpüşme eylemlerinin, geçtiği mekâna göre etkisi değişebilmekte, farklı hikayelere dönüşebilmekte ve her mekân aslında olaylara dahil olmaktadır. Bu sebeple, sinemada anlatımın gerçekleşmesi için mekânlar, vazgeçilmez özellikte ve yönetmenlerin isteği dışında bile olsa mekânsal imgelere ve deneyimlere sahip olmaktadır (Pallasmaa, 2001).

Norberg-Schulz'un (1968) mekân algısını mekân ile bir bütün görmesi durumuna benzer olarak, sinemada oluşturulan mekânlar irdelenirken mekân algısı ayrılmadan değerlendirildiğinde mekânsal imgelere dair analizler yapılabilmektedir. Sinema, mekânı analiz etmek ve yorumlamak için kullanılan bir alan olabilmekte ve farklı alanlarda farklı bakış açılarıyla sinema ve mekân arasındaki etkileşime dair mimari çalışmalar yapılabilmektedir. Bu çalışmada ise Ağustos'ta Rapsodi filminde kullanılan mekânsal imgeler üzerine analizler yapılmış, bu analizler kategorize edilmiş ve her bir imgenin anlatıyı tamamladığı tespit edilmiştir.

Yapılan çalışmada, mekânların kullanıcılar için fiziksel öneminin yanında algısal önemi de ortaya çıkmaktadır. Mekâna ait algısal parametreler ise beraberinde imgelerin okunabilirliğini artarken imgeler, anlatımı ve içine girdikleri nesnelere tanımlamalarını değiştirebilmekte ve onu anlamlandırmaktadır. Görünen her nesne,



görünenin dışına çıktığında anlamlı ve bellek için kalıcı hale gelebilmekte; sözlü, yazılı, görsel, fark etmeksizin anlatımlarda imgelere başvurmak, yapılan herhangi bir anlatımı daha kalıcı hale getirebilmektedir.

Ağustos'ta Rapsodi, mekân ve mekân kullanımları bağlamında incelendiğinde, karşılaşılan her mekânda anlatıyı destekleyen imgelere rastlanıldığı görülmektedir. Mekân kullanımı ve kullanıcı hareketleri göz önünde bulundurulduğunda, çağdaş ve geleneksel Japon kültürüne ait hareket imgesi başta olmak üzere, filmde kullanıcının mekân deneyimleri incelendiğinde, mekânların anlatıya dair güçlendirici etkileri görülmektedir. Filmde, Nagazaki'ye atılan atom bombası sonrası, üç kuşağın üç farklı açıdan olayın içinde olmaları anlatılırken, mekân kullanımları ile anlatım güçlendirilmiştir. Filmde izleyiciye, oyuncunun filmdeki mekânları kullanma biçimlerini, mekândaki konumlarını ve tercih edilen mekânları, incelemesi ve yaşantılar arasında yorumlamalar yapabilmesi için alanlar sunulmuştur.

Mekân imgeleri, mimar için mekâna dair sanatsal söylemlerin yanında ayrıca kullanıcı adına oluşturduğu kavramların somutlaştırılması bakımından bir veri sistemidir. Mekânın nasıl deneyimlendiği, mekânı kullanırken yaşanan sorunlar ya da mekânı kullanırken getirilebilecek olası çözümler için sinemasal mekânlar ve imgeler, mimarın çalışma ortamına dönüşebilmektedir. Kişiye dünyada bir alan hazırlayan ya da bir yer tasarlayan mimar için, filmlerdeki mekân deneyimlerini yorumlamak, çalışma disiplinine olumlu yönde katkı sağlayabilmektedir. Her mekânın, mimar için bir çalışma alanı olduğu düşünülürse, mekân kullanıcısının ve mekânın deneyimlenme biçiminin görüldüğü filmler, mekân yorumlanması ve mekân algısı için faydalı özelliklere sahip olabilmektedirler.

## Kaynakça

- Adanır, O. (2003) Sinemada Anlam ve Anlatım, Alfa Yayınları, İstanbul.
- Bachelard, G. (1958) La poétique de l'espace, Mekânın Poetikası, çev. A. Tümertekin (2008) İthaki Yayınları, İstanbul.
- Benjamin, W. (1982) Das Passagenwerk, Pasajlar, çev. A. Cemal (2018) Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Berger, J. (1980) Looking About, Görme Biçimleri, çev: Y. Salman (2016) Metis Yayıncılık, İstanbul
- Bergson, H. (1896) Matter and Memory, Madde ve Bellek, çev. I. Ergüden (2015) Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Botz-Bornztein, T. (2007) Films and Dreams: Tarkovsky, Bergman, Sokurov, Kubrick and Wong Kar-wai, Filmler ve Rüyalar Tarkovski, Bergman, Sokurov, Kubrick and Wong Kar-wai, çev. C. Soydemir (2009) Metis Yayıncılık, İstanbul.
- Bruno, G., 2002, Atlas of Emotions: Journeys in Art, Architecture, and Film, Verso, p. 55- 71.
- Burnett, R., 2007, İmgeler Nasıl Düşünür?, (Çev. G. Pusar), Metis Yayınları, İstanbul, s.29- 112.
- Deleuze, G. (1989) Cinema II: The Time Image, çev. H. Tomlinson ve R. Galeta, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Deleuze, G. (1986) Cinema I: The Movement Image, Sinema I: Hareket-İmge, çev. S. Özdemir (2014) Norgunk Yayıncılık, İstanbul.
- Gombrich, E. H. (1982) The Image and the Eye/Further Studies in the Psychology of Pictorial Representation, İmge ve Göz/ Görsel Temsil Psikolojisi Üzerine Yeni İncelemeler, çev. K. Atakay (2015) YKY Yayıncılık, İstanbul.
- Hacıömeroğlu, T. N., 2017, A Model For Reading Architectural Narrative in Different, Aurum Mühendislik Sistemleri ve Mimarlık Dergisi, 1, 2, 49-58.
- İskenderoğlu, L. (2009) Jean-Paul Sartre'in "İmgelem"i, Sanatta İmge ve İmge Kökleri, Fırat Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi Dergisi, 14(2) 157-166.
- Kurosawa, A. (1981) Kurbağa Yağı Satıcısı, çev. D. Egemen (2006) Agora Kitaplığı, İstanbul.
- Lefebvre, H., 2014, Mekânın Üretimi, (Çev. I. Ergüden), Sel Yayıncılık, İstanbul.
- Norberg- Schulz, C. (1968) Intentions in Architecture, MIT Press, Cambridge.
- Penz, F., Thomas, M. (1997) Cinema and Architecture: Melies, Mallet-Stevens, Multimedia, BFI, Londra.

Pallasmaa, J. (2001) *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, Building Information Limited, Rakennustieto, Helsinki.

Pallasmaa, J. (2005) *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*, *Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular*, çev. Aziz Ufuk Kılıç (2019), YEM Yayın, İstanbul.

Sartre, J. P. (1940) *L'imagination*, İmgelem, çev. A. Tümertekin (2006) İthaki Yayınları, İstanbul.

Tunçok Sarıberberoğlu, M., 2020, Sinematik Kurgunun Bilinçaltı Mekânları-Tekinsiz Mekânlar, *Mimarlık ve Yaşam*, 5, 1, 27-39.

### Görsel Kaynakça

Url-1: Görsel 1: Ağustos'ta Rapsodi film afişi (*Hachi-Gatsu no Rapsodi*, 1991), <https://dizifilmoyurmsite.wordpress.com/2018/01/02/agustosta-rapsodi/> erişim tarihi: 07.01.2021.

Url-2: Görsel 2: Kane'nin evi yaşam alanı I (Ağustos'ta Rapsodi, 1991), <https://ugurfilm.com/hachi-gatsu-no-rapsodi/> erişim tarihi: 07.01.2021.

Url-2: Görsel 3: Kane'nin evi yaşam alanı II (Ağustos'ta Rapsodi, 1991) <https://ugurfilm.com/hachi-gatsu-no-rapsodi/> erişim tarihi: 07.01.2021.

Url-2: Görsel 4: Torunların kenti izleme anları (Ağustos'ta Rapsodi, 1991) <https://ugurfilm.com/hachi-gatsu-no-rapsodi/> erişim tarihi: 07.01.2021.

Url-2: Görsel 5: Nagazaki'nin atom bombası sonrasında dönüşümü (Ağustos'ta Rapsodi, 1991) <https://ugurfilm.com/hachi-gatsu-no-rapsodi/> erişim tarihi: 07.01.2021.

Url-2: Görsel 6: Kane'nin evi yarı açık alan (Ağustos'ta Rapsodi, 1991) <https://ugurfilm.com/hachi-gatsu-no-rapsodi/> erişim tarihi: 07.01.2021.

Url-2: Görsel 7: Kane'nin evi yemek yeme alanı (Ağustos'ta Rapsodi, 1991) <https://ugurfilm.com/hachi-gatsu-no-rapsodi/> erişim tarihi: 07.01.2021.

Url-2: Görsel 8: Budist tapınağı (Ağustos'ta Rapsodi, 1991) <https://ugurfilm.com/hachi-gatsu-no-rapsodi/> erişim tarihi: 07.01.2021.

Url-2: Görsel 9: Kilise (Ağustos'ta Rapsodi, 1991) <https://ugurfilm.com/hachi-gatsu-no-rapsodi/> erişim tarihi: 07.01.2021.

Url-2: Görsel 10: Kane ve arkadaşının özel görüşmesini izleme süreci (Ağustos'ta Rapsodi, 1991) <https://ugurfilm.com/hachi-gatsu-no-rapsodi/> erişim tarihi: 07.01.2021.

Url-2: Görsel 11: Kane ve arkadaşı arasında yapılan tamamen sessiz sohbet (Ağustos'ta Rapsodi, 1991) <https://ugurfilm.com/hachi-gatsu-no-rapsodi/> erişim tarihi: 07.01.2021.

Url-2: Görsel 12: Kane'nin evi, bahçe girişi (Ağustos'ta Rapsodi, 1991) <https://ugurfilm.com/hachi-gatsu-no-rapsodi/> erişim tarihi: 07.01.2021.

Url-2: Görsel 13: Kane'nin evinde giriş mekânı (Ağustos'ta Rapsodi, 1991) <https://ugurfilm.com/hachi-gatsu-no-rapsodi/> erişim tarihi: 07.01.2021.