


## Mimari Temsil Sistemlerinde Mekânsal Deneyim Sorunlarının Aşılması İçin Disiplinler Arası Denemeler: Bêka ve Lemoine'nin Yaşanan Mimarisinde Mekânın Duyusal Gücü

*Interdisciplinary Experiments to Overcome Spatial Experience Issues in Architectural Representation Systems: The Sensory Power of Space in Bêka and Lemoine's Lived Architecture*

Ersan Yıldız<sup>1\*</sup> 

Muzaffer Tolga Akbulut<sup>2</sup> 



\* Sorumlu yazar  
Corresponding author

<sup>1</sup> Öğr. Gör., Yıldız Teknik Üniversitesi,  
Türkiye  
E-mail: ersany@gmail.com  
ORCID: 0000-0003-0495-7574

<sup>2</sup> Prof. Dr., Fatih Sultan Mehmet Vakıf  
Üniversitesi, Türkiye  
E-mail: mtolgaakbulut@gmail.com  
ORCID: 0000-0002-3020-0789

Başvuru/Submitted: 17.04.2024  
Son Düzeltme/Last Revision: 31.05.2024  
Kabul/Accepted: 11.06.2024

### Atıf bilgisi / Citation:

Yıldız, E. & Akbulut, M. T. (2024). Mimari temsil sistemlerinde mekânsal deneyim sorunlarının aşılması için disiplinler arası denemeler: Bêka ve Lemoine'nin yaşanan mimarisinde mekânın duyusal gücü. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi-IBAD Journal of Social Sciences*, (17), 42-64.  
<https://doi.org/10.21733/ibad.1469627>

Turnitin Similarity Index 10%

### ÖZ

Mimarlık karşılaştığı sorunları çözme ihtiyacı olarak disiplinler arası bir yaklaşıma başvurur. Deneyimin temsili, zamana bağlı düşüncelerden arınmış, standart yöntemlerle estetik nesnelere dönüştürülen temsil sistemlerinde ciddi bir sorun yaratmaktadır. Zaman-mekânın zamana ve mekândaki deneyimlere bağlı olarak aktarılabilmesi mimari temsil sistemlerinin uygulanması bu sorunun üstesinden gelebilir. Filmin sinemada yarattığı mekân imgesi, mimari temsillere hâkim olan durağanlıktan kurtulmuş, dinamik bir izlenim yaratarak izleyiciye geleneksel iki boyutlu mimari temsilden farklı bir deneyim yaşatabilmektedir. Çalışmada mimaride mekânsal deneyim temsil bünyesinde sınırlandırılmış, farklı mimari temsil kullanımının mekânsal deneyimde yarattığı değişim ve dönüşümler incelenmiştir. Bu çalışmada, sinema aracılığı ile izleyicinin dahil olduğu hareket kullanımı ile temsil sistemlerinin deneyim açısından zayıflığının aşılmasının mümkün olup olmadığı, yönetmenliğini İla Bêka ve Louise Lemoine'in yaptığı iki film üzerinden sorgulanmıştır. Çalışma sonucunda Bêka ve Lemoine'in 'Mekânın Duyusal Gücü' olarak tanımladıkları zaman-mekân boyutunu çalışmalarına dahil ederek mimarlık üzerine filmler ürettikleri ve temsil sistemlerinin deneyim açısından zayıflığının üstesinden gelinebildiği görülmüştür. Bu bağlamda temsil düzleminde deneyim ve ifadesine dair yeni bir tartışma zemini yaratılarak mimarlık pratiğinin gelişmesine ve ilerlemesine katkı sağlanması amaçlanmaktadır.

**Anahtar kelimeler:** Sinema ve Mimarlık, Mekân Algısı, Mekân Deneyimi, Mimari Temsil, Mekânın Duyusal Gücü

### ABSTRACT

Architecture resorts to an interdisciplinary approach as a need to solve the problems it faces. Architecture often adopts an interdisciplinary approach to address the challenges it faces. One significant issue in representation systems is the representation of experience, which becomes problematic when transformed into aesthetic objects through standardized methods, devoid of temporal context. The use of architectural representation systems that allow time and space to come to life based on time and experiences in space offers a potential solution to this problem. This study focuses on spatial experience within architectural representation, examining how different architectural representations can alter and transform spatial experience. Specifically, the study investigates whether movement—incorporating the audience's involvement through cinema—can overcome the limitations of representation systems concerning experience. This inquiry is explored through two films by İla Bêka and Louise Lemoine. The study concludes that Bêka and Lemoine effectively produced architectural films that integrate the time-space dimension, which they define as the 'emotional power of space.' This approach successfully addresses the limitations of traditional representation systems in conveying spatial experience.

**Keywords:** Cinema and Architecture, Space Perception, Space Experience, Architectural Representation, Emotional Power of Space



## GİRİŞ

Bilim dünyasında karşımıza çıkan disiplinler arası yaklaşım, birden fazla disiplin arasında tutarlı bağlantıların kurulması ile geleneksel sınırlar arasında geçişkenliklere imkân veren bir yaklaşımdır. Disiplinler arasılık, bir kavram, konu veya problemin incelenmesi için iki veya daha fazla disiplinin ilişkiye geçmesiyle yöntem bilgilerini kullanan program anlayışı olarak tanımlanabilir (Jacobs,1989; Apostel, 1970). Disiplinler arası yaklaşım, yeni bir kavram olmasa da özellikle modernleşme ile bilim dünyası içerisinde 20. yüzyılda daha çok görülmeye başlanır. Kuramsal veya uygulamaya dönük süreçlerde karşılaşılan sorunlara çözüm bulma girişimleri, disiplinlere özgü bilgi ve becerilerle sınırlandırıldığında aranan çözüme ulaşmak mümkün olamayabilir. Bu durumda gündeme gelen yeni sorular ve aranan cevaplar genellikle birden fazla disiplinin konu alanını kapsadığından disiplinler arası çalışma gündeme gelir. Tasarım sürecinde farklı yaklaşımlar araştırılır, yöntemleri denenir ve gerektiğinde farklı disiplinlere ait parçalar, kavramlar ve konuya ilişkin beceriler diğerinin sınırlarını genişletecek biçimde ele alınır, farklı disiplinlerin çalışma metotları birleştirilerek yeniden oluşturulur ve bir arada kullanılır (Both, 2016; Helmane & Briška, 2017).

Tasarım temelli faaliyetlerden meydana gelen mimarlık, karşılaştığı sorunları çözebilmek için disiplinler arası yaklaşıma doğal bir ihtiyaç olarak başvurur. Mimarlık tarihine göz atıldığında Vitruvius (1931, s.7) için 'birçok disipline dayanan mimarlık biliminde' faaliyetlerde yer alabilecek yeteneğe sahip bir mimar, neredeyse her şeyden anlayan bir karakter olarak görülür. Geometri, tarih, felsefe, müzik, hukuk ve tıbbın yanında astronomi hakkında bilgi sahibi olmalı ve ayrıca bilimsel ifadenin biçimleri olarak aktardığı temsil biçimlerini de kullanabilmelidir. Yaklaşık iki bin sene öncesinde yapılan meslek tanımı içerisinde disiplinler arası yaklaşıma sahip olan mimarlık, modernleşme döneminden beri görülen uzmanlaşmanın getirdiği sınırlı tanımlamalar ile bu çok yönlü yapısını bir dönem kaybeder. Günümüzde şehir planlama, geometri, matematik, felsefe, psikoloji, sosyoloji, ekonomi, coğrafya, kimya, biyoloji gibi pek çok farklı disiplin ile tasarımda sorun çözümüne yönelik ilişkiler kuran mimarlık, kendi doğasında hazırda bulunan disiplinler arası yaklaşım ile bu disiplinler arasındaki sınırları geçirgenleştirerek tasarım sürecinde çözüm arayışını zenginleştirir. Geleneksel bir düşünce yapısı ile tanımlanan sınırlar içerisinde mimarlığın kuramsal ve uygulamaya dayalı yapısının meydana gelmesini beklemek yeterli değildir. Mimarlık, diğer disiplinler ile kurduğu ilişkilerden meydana gelen altyapıların rehberliğinde artan olası imkân ve uygulamalar arasından seçimler yapabilen, alternatifler üretebilen ve benzer imkanları ilişki kurduğu diğer disiplinlere de sunabilen bir yapıdadır (Hays, 2005).

Mimarlık maddi olmasının yanında kültürel bir üretimdir. Mimarlık ifade, temsil ve iletişim için görsel yöntemleri kullanma zorunluluğu ile görsel iletişim yöntemlerini kullanan diğer disiplinler ile ilişki kurma imkânına sahiptir. Mimari bilginin görsel temsiller ile ifade edilmesi sözel bir ifadeye göre daha kapsayıcı ve hızlı bir temsil imkânı sağlarken, bu temsil düzleminin fotoğraf ve sinema gibi farklı disiplinlerin olanaklarından faydalanması imkanların artmasını sağlar.

Sinema ve mimarlığın kesişim noktasında mekân ve temsil kavramları bulunur. Her iki disiplin de gerçek hayatta üç boyutlu olarak deneyimlediğimiz mekânın iki boyutlu temsillerini üretir ve kullanır (Penz, 1997). Mimarlık camiasında kullanılan geleneksel temsil yöntemlerinde mekânın iki boyutlu ifadesi kâğıt üzerinde aktarırken sinemada ise bu ifade filmin perde üzerine yansıtılması ile gerçekleştirilir. Sinema perdesi üzerinde iki boyutlu olarak yansıyan filmler, izleyicide görme merkezli duyumsal algılarla imgesel canlandırmalar yaratarak beden ile

mekânın karşılıklı etkileşime geçmesini sağlar ve izleyiciler için mekâna farklı anlamalar katarak mekânı dönüştürür (Kalay, 2020; Güzer, 2023; Kavakoğlu, 2023; Yıldız, 2024). Mimarlık gerçek dünyada mevcut olan veya set ortamında üretilmiş mekanlar aracılığı ile film içerisinde karşımıza çıkar. Weihsmann'a (2015) göre mimarlık, film sanatının bazı şaheserlerinde rahatça görülebileceği gibi filmdeki zamanı yapılandırır, anlatının ritmini ve biçimini belirlerken olayların anlatımı ve dramaturjisini etkileyen önemli bir yapı taşı olarak var olur. Sinemada film aracılığı ile yaratılan mekâna ait görüntü genellikle mimari temsillere hâkim olan sabit merkezli perspektiften sıyrılmış ve hareketin dahil olduğu dinamik bir izlenim uyandırarak izleyicisine geleneksel iki boyutlu mimari temsilden farklı bir deneyim imkânı verebilir.

Tanyeli'ye (2001) göre sinema ve mimarlık arasında üç tip ilişki varlığından söz edilebilir. Birincisi sinemanın gerçek dünyada inşa edilmemiş mekânı kullanarak bir sanal mimarlık alanı tanımlamasıdır. İkinci ilişki sinemanın gerçek dünyada var olan mimari mekanları, kendi kurguladığı evren içerisinde kullanmasıdır. Sonuncu ilişki ise mekân kullanımından ayrılarak, filmi meydana getiren olay kurgusu içinde, bir karakter olarak mimar ve mimarlık etkinliğini konu alması ile meydana gelir. Sinema ve mimarlığın mekân üzerindeki kesişimini sadece filmlerde karşımıza çıkan mekanlar üzerinden sınırlamak bu ilişkinin iki yönlülüğünü göz ardı eder. Mimarının sinema için bir araç ve imkân kaynağı olarak gündeme gelmesi gibi sinema da sahip olduğu ve mimarların aşına olduğu sinematografik araçlarıyla mimarlığa mekân üretim olanakları sunmaktadır. Sinema ve mimarlık kendi üretim faaliyetlerinin dışında, yaşananları farklı referanslarla anlayabilmek için disiplinler arası bir bakışla "alanlarından başka alanlara, başka alanlardan da kendi alanlarına bakarak" eleştirel bir duyarlılığa zemin oluşturur (Güzer, 2023, s.31).

Kadraj, kurgu, montaj, kesme, ölçek, ışık, renk, senaryo, zaman ve hareket mimarlık ile sinemanın karşılıklı ilişkisinde karşımıza çıkan sinematografik araçlardır. Bu araçların özellikle mimari tasarım sürecindeki etkisini 20. yüzyılda Modernizm'in mimarlık sahnesinde yer almasından itibaren görmek mümkündür. Bu araçlar içerisinde özellikle hareket, mimarlığın kuramsal ve uygulamaya dayalı pratik hayatında önemli bir yere sahiptir. Sinema ve mimarlık mekânsal deneyimi hareket aracılığı ile yaratabilmektedir. Sinemanın içerdiği hareket, fotoğrafa ve diğer geleneksel iki boyutlu mimari temsillere hâkim olan tek noktadan görüntüye bakma durumunun ötesinde fırsatlar sunarak izleyicisine mekânı algılama imkânını kazandırır (Keim ve Schrödl, 2015). Mimarlığın içerdiği hareket ise kişilerin, mekânların içerisinde veya arasında fiziksel varlığı ile oluşurken beraberinde bu kişiler için mekânsal deneyimi oluşturur. Hareket ve mimarlık arasındaki ilişkinin öneminin anlaşabilmesi sanat tarihçisi olan Choisy'nin 1865 yılında yaptığı Akropolis ziyaretinde yapı kompleksinin görsel dengesinden etkilenecek pitoresk kavramına ilişkin düşüncesini yayınlaması sonrası mümkün olabilmektedir. Choisy'nin görüşüne göre Akropolis bulunduğu çevre ile dinamik bir ilişki içerisinde yer alarak buraya gelen ziyaretçilerin hareketlerindeki ritim ile algılanan bir pitoresk oluşturur. Le Corbusier kadraj, montaj, ışık ve renk gibi sinematografik araçları tasarımlarında kullanmanın yanında özellikle hareketi merkeze alarak, Villa Savoye yapısında mimari bir eleman olan rampa ve merdivenler üzerinden hareketi kurgularken ileride Koolhaas tarafından tasarlanacak Maison Bordeaux için hareketin yönlendirilmesi konusunda örnek olur. Yapının dışından içine ziyaretçinin dinamizmi ile sürekli gündemde olan hareket duygusu aracılığı ile montaj süreci gerçekleştirilmiş olur. Choisy ve Le Corbusier'in öncülüğü ile mimarlık camiası içerisinde sinema ile mimarlık ilişkisinin mekân üretiminde sağladığı imkanların örnekleri arttırılabilir. Tschumi'nin 'Parc de la Villette' (1982), Koolhaas'ın 'ZKM Karlsruhe' (1989), Nouvel'in 'Fondation Cartier' (1991), Coop Himmelb(l)au'nun 'UFA Cinema Center' (1993), Libeskind'in

'Jewish Museum Berlin' (1999) gibi tasarımların hayat bulduğu 20. yüzyılın son çeyreğinde mimari mekânın tasarım sürecinde farklı sinematografik araçların kullanılmasını içeren ve uygulanmış projeler en bilinen örnekler olarak karşımıza çıkar.

Sinema ve mimarlığın kurduğu ilişkinin kesişim noktasında bulunan diğer bir kavram ise temsildir. Kavramsal anlamın dil aracılığıyla zihinde üretilmesini temsil olarak tanımlayan Hall'a (1997, s.19) göre birlikte anlam ifade etme yetisini barındıran ve "bir sistem halinde düzenlenen ses, kelime, yazı, görüntü veya nesneler" bir dil olarak temsil aracı olabilir. Mimarlık camiası içerisinde temsil kavramı, tasarımcıların düşüncelerini somutlaştırarak bedenselleştirdiği, başka kişi ve mecralara aktarabildiği görsel düşünme faaliyetlerinin kaydına karşılık gelir. Mimari temsiller kültürel çevre içerisinde doğal yoldan gelişme göstermek yerine insanların tercih ve sınırlamaları doğrultusunda gelişen yapma bir dil özelliğinde varlıklarını sürdürür (Gürer, 2004). Vitruvius'un (1931) bilimsel ifadenin biçimleri olarak aktardığı üçlü projeksiyonu içeren ve binlerce yıllık geçmişe dayanan dik iz düşümler, eskiz, diyagram, perspektif, maket, fotoğraf ve karma yapıda olan çeşitli geleneksel mimari temsil yöntemleri ilk akla gelenler olarak sıralanabilir. Sinema aracılığı üretilen filmin de bir mimari temsil yöntemi olarak kullanımı 20. yüzyıl ile gündeme gelir.

Sinema var olan mimari mekanları kullanabildiği gibi bunların yapay olarak sette veya sanal ortamda üretilmiş temsillerini kullanabilir. Mimarlığın ise sinemayı temsil düzleminde kullanması bir yüzyıla yakın süredir gerçekleşse de kuramsal arka planında sahip olduğu potansiyelin çok gerisinde kalan uygulamalar karşımıza çıkar. Yirminci yüzyılın ilk çeyreğinde mimarlık camiası filmi yeni mimarının ve bunun öncüsü mimarların tanıtımı için bir reklam aracı olarak kullanır. Film bir mimari temsil yöntemi olarak geleneksel temsil yöntemlerine eklemleme birkaç kişi dışında dile getirilen bir düşünce değildir. Film eleştirmeni Schamoni (1926), genel bir izlenim yaratmak için birbirini izleyen parçaların deneyimini oluşturan film yapımcısı ile mekânsal yapıyı bilinçli olarak oluşturan mekân yaratıcısı mimarın çalışmaları arasında benzerlikleri kurar. Alman mimar Herman Sörgel (1918, s.254), mimarlık derslerinde gerçeğin sanatsal mekân izleniminin yerini alması için geleneksel "katı projeksiyon görüntülerinin" sinematografik sunumlarla değiştirilmesini tavsiye eder. Sergei Eisenstein (1989) 'Montaj ve Mimarlık' isimli makalesinde Modernizm ile mimarının gündemine giren ve Le Corbusier ile 'gezinti' olarak adlandırılan gezinti kavramlarının sinemada tesadüfen kullanılmadığını açıklarken bunu mimarlığa başvurarak yapar. Eisenstein (1989), Choisy'nin Akropolis yazılarından alıntı yaparak sinema-mimarlık ilişkisinin merkezinde gördüğü montaj kavramının mimarlık düzleminde gerçekleşmesini, yapıların arasındaki seyircinin görsel algısı ile uyum içinde daldığı bir dizi özenle düzenlenmiş olgunun içinde hareket etmesi olarak açıklar.

19. yüzyıldaki keşfinden sonra mimarlığın temsil repertuvarında yerini alan fotoğraf için Sontag (1977), fotoğraf çekmenin aslında önem vermenin göstergesi olduğuna değinir. Fotoğraf dışındaki diğer temsil yöntemleri de muhtabı olduğu kişinin dikkatini önemli olduğu farz edilen belirli öğelere odaklama yeteneğine sahiptir. Anlatılmak istenen, önemli olduğu düşünülen nesne, fikir veya kavram temsil edilir ve bunun sonucunda temsil edilen şey de önem kazanır. Mimari temsiller mekânı zaman içerisinde özel bir anda donmuş kabul edilerek oluşturulur. Bir mekânı istenen ideal koşullar altında, ideal bir bakış açısına göre sunan temsiller, standartlaştırılmış yöntemlerin ürünüdür ve donmuş bir anın temsil biçimleri olarak teknikleri ve estetiği kullanılarak oluşturuldukları için mekanları deneyimlemeye yönelik değildir (Suárez, 2016). Temsil edilen mekânın veya nesnenin nasıl olduğu ile ilgilenilmez,

mimarın veya temsili talep eden kişinin idealinde nasıl olması gerektiğinin örneklemesini yapılır. Bir yapının gerçekliğinin kavranması için yapının içinde hareket etmeyi gerekli gören, temsillerin yapısı gereği seçici ve indirgeyici olduğuna dikkat çeken Croset'e (1988, s. 202) göre temsiller mimarlığın temel bileşeni olan "zamansal deneyimden" yoksundur. Hareket ve zamanın mekânda oluşarak deneyimlenmesi konusunda geleneksel temsiller problemlidir. Zaman-mekân yapı içerisinde hareketli bedenler tarafından algılanırken durağan temsillerde, ideal bir an ve pozisyon içerisinde askıya alınmış mimarlığın deneyimlenmesi bahsedilen problemi oluşturur.

Tschumi'ye (1981) göre, mimari temsil yöntemleri mimari düşüncenin indirgenmesidir. Geleneksel mimari temsiller bir yapıyı sahip olduğu çok boyutluluğu ile aktarma yetisinde sahip değildir. Hareket ve onunla birlikte mekânda akan zaman bu temsil pratikleri içerisinde kendine yer edinemez. Mekân deneyimi resim veya heykel sanatlarında olduğu gibi izleyicinin bakışı ile sınırlanmış, bedenin belirli bir mesafede tutulduğu bir deneyim değildir. Hareket, mekânın deneyimlenmesinde en önemli unsur olarak bulunur (Moholy-Nagy, 2005). Mimarlık ve sinemada anlatı hareket aracılığıyla yaratılırken bu ikili bizlerin dünyayla etkileşimi ve deneyimlerimizi dinamik olarak yaratma ve yansıtma becerisine sahiptir (Breeze, 2017). Sinemada izleyicisinde oluşan hareket imgesi ile resim ya da fotoğraftaki gibi tek bir noktadan bakılan durağanlık hali ortadan kaldırılmaktadır. Böylece sinema, filmin yapısına kattığı nesne ve mekânın yeniden üretimini yapmanın ötesine geçerek hareket imgesi ile diğer temsillerden ayrı olarak mekânı deneyimleme boyutu kazandırır. Sinema koltuğuna sabitlenen seyirci karşısına gelen film içerisinde mekân, zaman ve hareket, süreçsel olarak algılanan bir ilişki içerisine sokulurken imgeler harekete geçirilir izleyici mekânda zihinsel olarak hareket edebilir ve deneyim yaşayabilir (Keim & Schrödl, 2015).

İçerisinde insanı barındıran toplumsal ve kültürel yapılanmalar, dönemler boyunca insan ilişkilerinin sebep olduğu sosyal, ekonomik, siyasal, teknolojik hareketlerin yol açtığı dönüşümler yaşar (Ceylan, 2010). Mimarlık, mimarlık faaliyetlerinin sonuç ürünleri ve mimari temsiller de kültürel üretimin parçasıdır. Diğer toplumsal yapılarda olduğu gibi mimarlıkta da bu dönüşümler kaçınılmaz olarak meydana gelir, mimarlığın kendisinde ve onun tanımında karşımıza çıkan mekân gibi kavramlara karşılık gelen anlamlarda ve mimarlığın temsil yöntemlerinde değişiklikler oluşur (Gürer, 2004). Mekânın kavranıp anlaşılması kullanıcının mekân ile ilişkisini geliştirebilmek adına önem taşır. Mekânın varlığı, algılanması ve deneyimi zaman boyutunun dahil olması ile gerçekleşir. İnsanın kendini ancak zaman ve mekân içerisinde konumlandırabilmesinin yanında bireysel ve toplumsal ilişkiler de zaman ve mekân içerisinde var olur, gelişim gösterirler. 20. yüzyılda Modernizm'in mimarlık sahnesine çıkması ile mimarlık, mekân ve temsil gibi kavramlarda görülen değişimlerle birlikte deneyime bağlı olarak var olan zaman ve mekânın birbirinden ayrılamaz bir bütün olarak zaman-mekânı üretmesi gündeme gelir.

Amerikalı filozof Karsten Harries'e (1982) göre, mimarlar zamanın dehşeti içinde, ondan korkarak yaşarlar. Dolayısıyla zaman, mimarlığın düşmanı olarak anılır. Benzer düşüncede olan Georges Bataille mimarlığın özünü "zamanın iptal edilmesi" olarak tanımlar (Akt: Hollier, 1989, s.46). Rossi (1981, s.2) ise mimariyi "kesin bir formun zamanla ve unsurlarıyla karşılaşması, mücadele sürecinde formun yok olmasına kadar süren bir yüzleşme" olarak yani zaman ile bir savaş hali olarak görür. Zamanla yapılan savaşın temel şartı ondan mimarının en temel öğesi olduğu söylenen fakat aynı zamanda en korkulan öğesi olan zamanın akışının durdurulmasıdır. Pallasmaa, Amundsen (2018) ile yaptığı sohbette zamanın sonsuzluğu ve akışkanlığı hakkında



mimarların gizli korkusunu vurgularken Harries'in bahsettiği zamanın dehşetine karşı insanların zaman-mekânda yaşadıklarının bilincinde olan mimarların yarattıkları mimari ile her iki boyutu da evcilleştirmesi gerekliliğine değinir. Temsillerin yapıyı idealize edilmiş biricik anın içine hapsedmesi ile mevsimler, gece, hava durumu gibi dünyanın sebep olduğu döngüsel zaman koşullarının yanında kir, yaşlanma, işlevsel ve sosyal değişiklikler gibi zamanla ile değişiklik gösterebilecek koşullar zamanın dehşetinden korunmak adına inkâr edilir (Till, 2009). Brand'e (1994) göre mimarinin kalıcılığı hayali uğruna zaman mimarlar tarafından önemsenmez ve kötüye kullanılır.

Le Corbusier'nin Villa Savoye ile geleneksel mimarinin katılığının yerine hareket temelli dinamikleri devreye sokması ile mekân anlayışında meydana gelen temel bir değişiklik gerçekleşir. Rampa ve sarmal merdiven aracılığı ile mekân genelinde oluşturulan serbest hareket, "mekân ve zamanı geleneksel biçimden farklı bir şekilde deneyimlenebilmek için cisimlerin ve nesnelerin karşılıklı konumlarındaki değişimle birlikte yeni bir kavram olarak zaman-mekânın tanımlanmasına imkân verir" (Weihsmann, 2015, s.42). Gelenekselin dışındaki yenilikçi formlar ve harekete imkân veren yapı elemanları, Sigfried Giedion'un (1941) vurguladığı gibi, tek bir bakış açısından kavramanın imkânsız olduğu, zaman-mekân anlayışa sahip bir yapı olarak Villa Savoye'u karşımıza çıkarır. Le Corbusier, Villa Savoye tanıtımını yapmak amacıyla mimarlık medyalarında fotoğrafı başarılı bir şekilde kullanır. Colomina (2017), Le Corbusier'in kullandığı Villa Savoye ve Villa Stein fotoğraflarında az önce orada olduğu izlenimi veren insanın bıraktığı eşyalar üzerinden mekânda insanın görünmeyen ama izleri takip edilebilen hareketine dikkat çeker (Şekil 1). Mimarlığın zaman ve mekânın birlikteliği içerisinde var olduğu söyleminin rahatlıkla dile getirilmesine rağmen mimari üretim sürecinde çoğunlukla bu gerçekliğin göz ardı edildiğine dikkat çeken Jeremy Til (1996) ise bu fotoğraflanan anlardan insanı söküp atan Le Corbusier'in yaptığı kurgu ile zamanı bilinçli bir şekilde kontrol altına aldığı yorumunda bulunur.

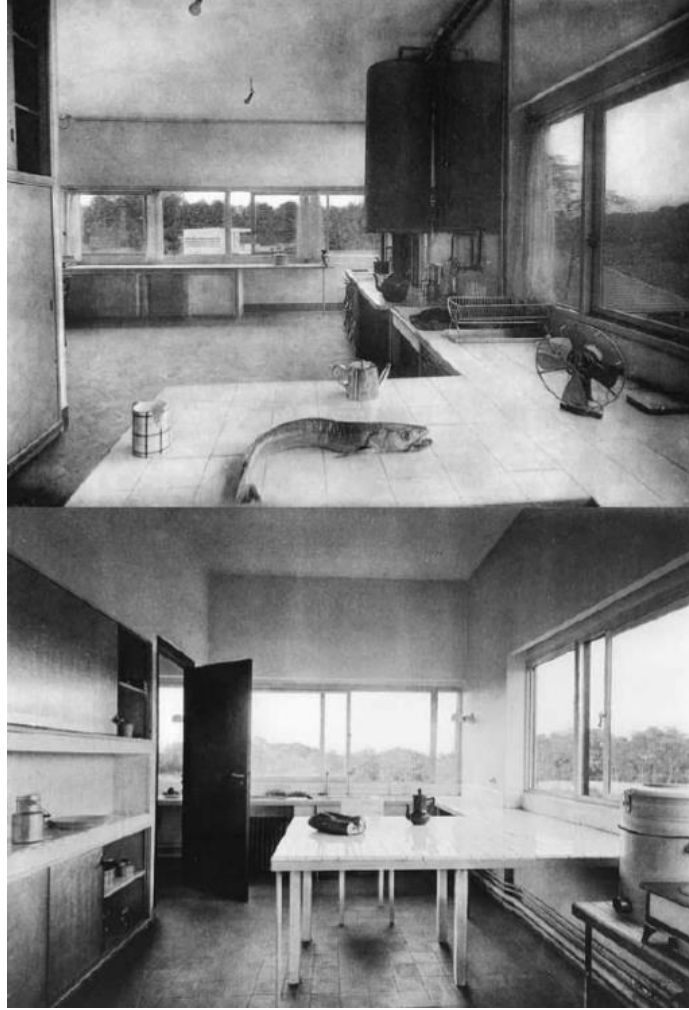
Le Corbusier'nin Stein ve Savoye Villaları fotoğraflarının medya olarak yeni mimarlığın başarılı tanıtımı olmasının yanında gerçekte başardığı şey mimaride zamanı ortadan kaldırmalarıdır. Le Corbusier, fotoğraf için kurguladığı ev düzenini gerçek üstünlüğü ile gündelik hayatın akışı ve zamanı dondurarak kontrol etmeyi amaçlar. Birlikte tüketilmeyecek balık, çaydanlık dolusu çay ile sahneye sıradan insanın günlük ev yaşamından koparılma için bilinçli olarak çarpıtılmış ve idealize edilmiş an içerisinde yakalanan yapı aslında kullanıcısı ile zaman-mekândan olduğundan bağımsız olarak temsil edilir. Mimarlığın temel ögesi olan zaman, mimari temsiller ile bir an içerisinde durağan olarak idealize edilmiş mükemmellik kavramlarını en açık şekilde alt üst eden ortam olduğu için, kurguda akıştan çıkarılarak yenilmek istenir (Till, 2009).

Yaşanmış zamanın izlerini ortadan kaldıracak şekilde düzenlenmesini Modernizme'e ait bir özellik olarak gören Lefebvre'i haklı çıkarırcasına Modernizm özel anlamlar yüklediği zaman-mekânı dondurarak temsil eder. Lefebvre'in (1991, s.95-96) "zamanın bariz şekilde ortadan kaldırılması" olarak adlandırdığı zamanın korkutucu gücünü bertaraf etmek için mimarlar oluşturdukları steril yüzeylerde kir, yağmur, renk solması ve yıpranmanın izleri oluşmadan idealize edilmiş zaman ve bakış içinde hapsederek mimarlık medyalarında yer alırlar.

Geleneksel temsillerin bunu yapmasının yanında 20. yüzyıl ile mimarlık medyasında yapıyı çok uzaklardaki meraklı izleyicisine tanıtan fotoğraf, özellikle zamanı inkâr ötesine geçerek yapının medyada sunulduğu biçimde var olabilmesi için mimari üretim alanı haline gelir. Mimarların binaları belirli fotoğraf açılarına göre tasarımları ile fotografik bakış mimarlık için birincil referans noktası haline getir (Till, 2009). Son on yıl içerisinde Bjarke Ingels Group tasarımı VIA

57 West ve Sluishuis konut yapıları bu anlayışla ideal bir bakış açısından iyi görüntü verecek şekilde tasarlanan, tanıtılan ve inşa edilen yapılara örnek verilebilir (Şekil 2). Connah'ın (2001, s.44) deyimi ile yapıyı “zamanın dışına, nefessiz” bırakan mimari fotoğrafın mimarlık için birincil referans noktası haline gelmesiyle üretilen yapılar zamanın temel güçleri kadar onun sosyal güçlerine karşı da soyutlanır. Fotoğraflar, ulaştığı kişilerin zihinsel imgesinde olduğu gibi tanımlamak için idealize edilmiş temsile ait özelleştirilmiş noktadan bakmayı zorunlu kılar. Tanju'ya (2008, s.179-180) göre insanlar için üretildiği varsayılan mimarlık zamansal niteliklerinden ayıklanarak “canlı emek için değil, kurutulmuş temsiller için yapılır”.

**Şekil 1.** *Zamanın Baskı Altına Alınarak Kontrol Edilmesini Amaçlayan Le Corbusier Tarafından Üretilen Fotoğraflar (Colomina, 2017).*



Mimarlığın kontrol etmesinin mümkün olmadığı zaman içerisinde var olabileceğini inkâr ederek temsil edilmesini Till (1996, s.5) “saf temsil yanılgısı” olarak adlandırır. Bu durumda temsili mekân, toplumsal yapısından ayrışarak zaman ile kurduğu ilişkiden kopar. Zamana ait düşüncelerden arındırılarak standartlaştırılmış yöntemlerin aracılığı ile estetik bir nesneye dönüşen temsiliyet sistemlerinde deneyimin temsili ciddi bir sorun oluşturur. Mimarlık ve felsefe birlikteliğini zaman-mekân üzerinden sorgulayan Tanju (2008, s.181) mekânın deneyimi konusunda şu soruyu sorar: “temsiliyet sistemlerinden kurtulmak olanaksız olduğuna göre, tüm içkin zamansallığı içinde, gövdenin dolaylı mekânsal deneyimini Hiyerarşik yapıların sorgulanmasıyla, mekânda zaman ve deneyimlere bağlı olarak gerçekleşen zaman-mekânın

hayat bulabileceği mimari temsil sistemlerine başvurulması bu sorunun aşabilmesini sağlayabilir. Neredeyse bir yüz yıldır gündemde olan zaman-mekânın deneyimlenerek temsiliyet sistemlerinde nesnelerin temsil ettiklerinin yerine zamansal ve deneyimsel niteliklerinden soyutlanmadan geçebilmelerinin imkanının varlığı mimarların zihnindedir. Mimari üretimde kişiler arasındaki ilişkide rol alması ve iletişimsel aşamalarda görev alacak temsil araçlarına mekânsal deneyimin dahil edilmesi amaçlanır.

**Şekil 2.** Bjarke Ingels Group Tasarımı Sluishuis Konut Yapısı (Sluishuis, 2023).



20. yüzyıl ile başlayan sinema ve mimarlığın temsil düzlemindeki ilişkisinden üretilen mimarlık konulu filmlerin büyük bir kısmı yapıyı, tasarımcısını veya tasarım sürecini betimleyici yapıdadır. Bu filmlerin yönetmenleri en başta kendileri için sınırlandırılmış bir alan yaratarak konu edindikleri yapıların estetiği, malzeme seçimi, kullanımı ve yenilikçi yanları gibi özelliklerine odaklanmayı tercih ederler. Tasarladığı yapının ikonikleşmesi veya toplum ile iletişim kurma fırsatlarını filme dahil olarak elde eden mimarın bu medyadaki varlığı ister istemez film içerisinde estetik bir bağlam oluşturur. Zamanın gücünün yıpratıcı ve korkutucu olarak görünmesi, estetik bağlamlar içerisindeki kurgularla oluşturulan temsil sistemlerinden gündelik hayatın gerçekliği ile zaman-mekânın koparılmasına yol açar. Geleneksel mimari temsillerde idealize edilmiş anlar ile bakışlara başvurulması, saf temsil yanılgısı gündeme getirdiği gibi temsil düşüncesinde zaman-mekân varlığını bir sorun haline getirir.

Literatürde görüldüğü üzere, geleneksel mimari temsiller mekân deneyimini yaşatma açısından sorunludur. Oluşan bu sorunun temelinde temsillerde zamanın bilinçli olarak göz ardı edilmesi ile oluşan zaman-mekân boyutundaki eksiklik olduğu tespit edilmiştir.

Literatür taramasına bağlı kalınarak yapılan çalışmanın araştırma soruları;

- Mekânsal deneyimlerde geleneksel mimari temsillerin eksik kaldığı zaman-mekân boyutu eklenebilir mi?
- Mimari temsillerin zaman-mekân boyutuna sahip olmasında sinema için üretilen filmlerin bir rolü olabilir mi?
- Üretilen filmlerin zaman-mekân boyutuna sahip olması için neler gereklidir?



- Hangi yapıdaki filmlerin zaman-mekân boyutuna sahip olarak mekânsal deneyim yaşatma imkânı mevcuttur?

Araştırma bu sorular ekseninde inşa edilmiştir.

## YÖNTEM

Çalışmanın yöntemi, literatür araştırmaları üzerinden belirlenen araştırma soruları rehberliğinde, sinemada hareketin mümkün kıldığı zaman-mekân boyutunun mekân deneyimine etkisini seçili mimari yapılar ve bunlar hakkında film örnekleri üzerinden incelemek olarak belirlenmiştir.

### Araştırmanın Amacı

Mekân, birey ile girdiği etkileşimin sonucu oluşan deneyime dayalı bir gerçekliktir. Mekânın algılanması ve üretilmesinde hareket, zaman ve deneyimin değişikliğe uğraması, yeniden üretilebilir hale gelmesi, sınırlarının muğlaklaşması mekânı çok yönlü okumaya olanak tanıyacaktır. Zaman ve mekânı meydana getiren niteliklerin mimarlar ve diğer tasarımcılar tarafından iyi bilinmesi aracılığı ile mimarlığın hayat bulduğu tasarım, temsil ve mekânsal deneyim süreçlerini zenginleştirme ve farklılaştırma potansiyelleri açığa çıkacaktır.

Bu çalışma, zaman-mekânın anlamlandırılması sırasında temsil düzlemi olarak sinemanın bilgi aktarımını deneyimler üzerinden irdelemeyi amaçlamaktadır. Geleneksel temsiller ile sinema ürünü olan filmin mimari temsil aracı olarak kullanıldığı süreçlerin değerlendirilmesi ile mimarlığın yapısında bulunan temsil ve deneyim ilişkisinin geliştirilmesinde yol gösterici olması hedeflenmektedir.

### Araştırmanın Önemi

Mimari temsil sistemlerinin sunduğu mekânsal katkıların irdelenmesi, mekânın tasarım ve üretimi ile birlikte iletişim süreçlerinde gelecek vizyonların geliştirilmesinde önem arz eder. Çalışma, mimarlık disiplininin temsil düzleminde hissedilen eksiklikleri anlamaya ve çözüm üretmeye yönelik bir adımdır. Çalışma, materyal olarak seçilen mimari yapılar ile bunları konu alan filmler üzerinden mekânsal deneyimi sorgulayan bir tartışma oluşturmayı hedeflemektedir.

### Araştırma Materyalleri

Çalışmada mimari yapılar ve bunlar hakkındaki filmler seçilirken aşağıdaki kriterler göz önünde bulundurulmuştur.

- Seçilen filmlerin, mimarlık hakkında üretilen çoğu filmin aksine didaktik bir yapıda olmaması, yapıyı veya mimarını tanıtmaya amacına sahip olmaması.
- Yönetmenlerin geleneksel temsil sistemlerinin mekân deneyimi açısından eksikliklerinin bilincinde olması.
- Mimari temsil sistemlerindeki zaman-mekân eksikliğini giderecek söylemler üreten yönetmenlerin bu söylemlerine katı bir kural olarak bağlı kalmayarak temsil düzlemini

geliştirecek şekilde esneklikler sunabilmesi ve izleyiciler için mekânsal deneyimde yeni fırsatlar yaratılabilmesi.

- Mimarlık medyalarında bu yapı ve filmler ile ilgili bilgilere ulaşılabilmesi.

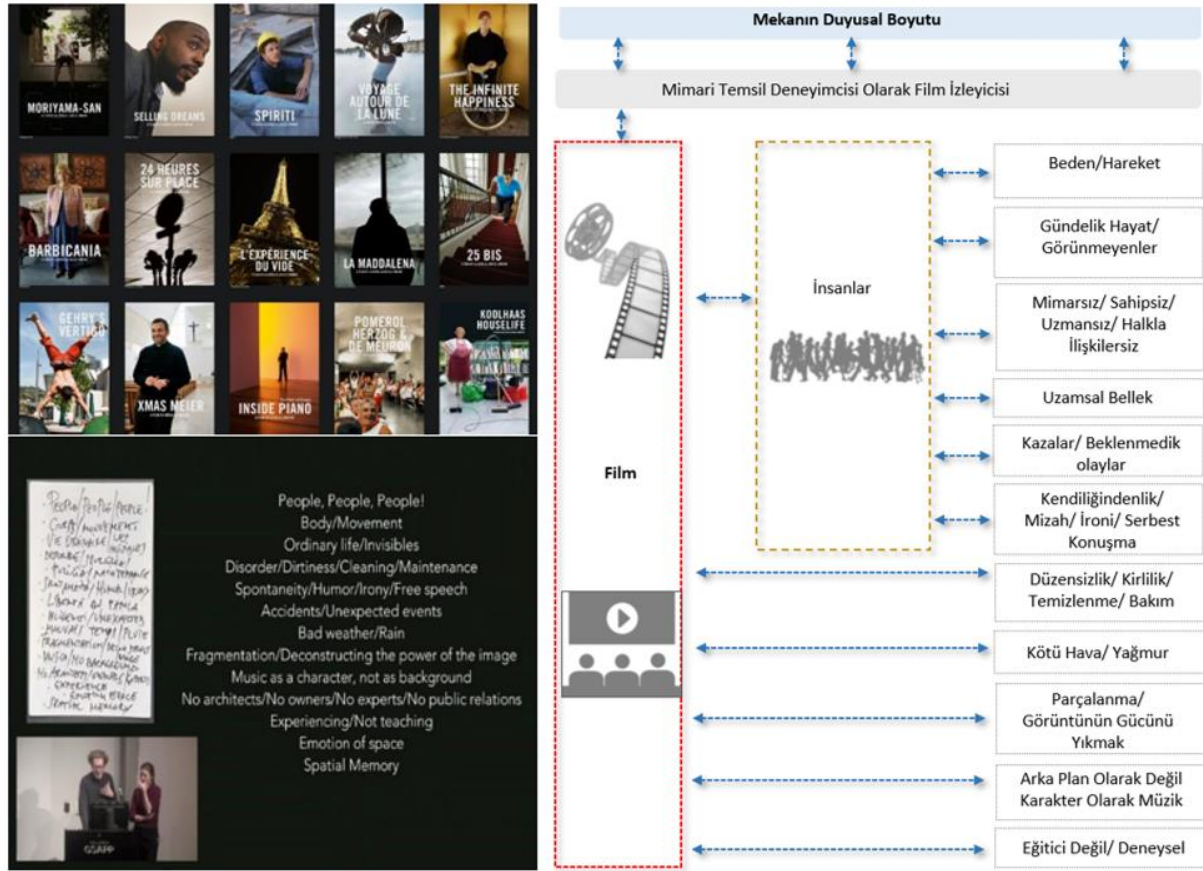
Bu bağlamda 2 adet araştırma materyali belirlenmiştir. Bunlar; Maison Bordeaux (Koolhaas, 1998) hakkında olan Koolhaas Houselife (Bêka ve Lemoine, 2008, 58 dakika), Moriyama Evi (Nishizawa, 2010) hakkında olan Moriyama-San (Bêka ve Lemoine, 2017, 63 dakika) olarak belirlenmiştir.

Seçilen örnek yapıların tasarım kriterler ve yaklaşımları hakkında bilgiler verilmiştir. Mekânların duyular ile ilişkilerinden meydana gelen mekânsal deneyimin daha net okuyabilmek adına Bêka ve Lemoine'nin zaman-mekânı tanımlamak için kullandıkları mekânın duyusal gücü kavramı hakkında bilgiler verilmiştir. Ardından bu yapılar, mekânın duyusal gücüne imkân veren öğeler eşliğinde incelenerek mekânsal deneyimler açısından incelenmiştir.

## MİMARİ TEMSİLDE MEKÂNIN DUYGUSAL GÜCÜ

Sinema ve mimarlık belli bir mekân ve zamanda, karar, kurgu ve senaryolarla oluşturulan disiplinler olarak benzer çalışma disiplinlerine sahiptir (Akansel 2020, 2024). Kurgu içerisinde oluşturulan temsiller aracılığı ile her iki disiplinde anlatı gerçekleştirilir. Sinemayı mimarlık için ilgi çekici hale getiren özelliği, mekânda gerçekleşen hayatı, yaşanan ve yaşayan mekânı izleyicisine sunabilmesidir (Erk, 2023). Geleneksel temsillerin iletmede zorlandığı bu yaşam boyutu, filmin yapısında mevcut olan zamansallık sayesinde kolayca izleyiciye iletilebilir. Yönetmenler İla Bêka ve Louise Lemoine, mimarlığın zaman-mekân içinde nasıl temsil edilebileceğine ilişkin eleştirel düşünce ile sinema mimarlık arasındaki tabiiyet ilişkisini çarpıtmaya çalışır. Bêka ve Lemoine, mimari bir mekânın niteliklerinin betimsel bir biçimde anlatılmasındansa bu nitelikleri kullanıcılar ile mekân arasındaki duygusal ilişkiden meydana gelen deneyimlerin keşfi ile aktarmayı ve zaman-mekânın temsil sistemlerindeki varlığı hakkındaki sorunları aşmayı hedefler. Mekânın nasıl temsil edilmesi gerektiğine dair görüşlerini Zevi'nin (1957) 'Architecture as Space' eserine atıfta bulunarak dile getiren Bêka'ya (2022) göre mekânın deneyiminden bağımsız olarak temsil edilmesinin imkansızlığı bu zor görevin ancak sinema ve film aracılığı ile başarılabilmesinin yolunu açar. Donmuş anların tanıklığı olan geleneksel temsiller, çizimler ve fotoğrafların içerisinde barındırılmayan zaman, üç boyutlu ölçüm ve algı dünyasında mimari temsile ancak film yolu ile dahil olabilir. İlk filmleri Koolhaas Houselife (Koolhaas Ev Hayatı, Bêka ve Lemoine, 2008) ile mimari temsillerde ikonik mimari imajın sorgusunu yapan Bêka ve Lemoine, geleneksel temsillerin aksine zamanın dehşetinden kaçış olarak donmuş bir anın değil, yapının başka açılardan keşfine imkân verecek şekilde gündelik gerçeğin sunumu ile yapıların zaman-mekânda temsil edilebilmesini hedefler. Zaman-mekânın temsil düzleminde var olabilmesi için gerekenler üzerine düşünen Bêka ve Lemoine, geleneksel temsillerin göz ardı ettiği fakat kendilerinin hedeflediği yolda olmazsa olmaz olarak niteledikleri, mimari temsil kimliği kazanacak filmin yapısında olması gereken unsurları aşağıdaki şekilde görülebileceği gibi listelerler (Şekil 3).

**Şekil 3.** Columbia Mimarlık Enstitüsü, Planlama ve Koruma Dekanının Ders Serisi Konukları İla Bêka ve Louise Lemoine Mekânın Duyusal Gücünü Açıklıyor (Bêka ve Lemoine, 2022)



Yaptıkları filmlerde bu liste içerisinde belirledikleri unsurlara uyarak 'mekânın duyusal gücü' olarak tanımladıkları zaman-mekân boyutunu filmlerine dahil ederek, on beş yıllık bir süreç içerisinde mimari temsilin nasıl olabileceğine dair başarılı örnekler olan filmler üretirler. 'Koolhaas Houselife' ve 'Moriyama-san' (Moriyama-san, Bêka & Lemoine, 2017) mekânın duyusal gücü bakımından dikkate alınması gereken en önemli örneklerdir. 'Koolhaas Houselife', mimari temsillerde ikonik mimari imajın sorgusunu yapan yönetmenlerin ilk film düzlemindeki bu çabalarının ilk denemeleri olması; 'Moriyama-san' ise mekânın duyusal gücünü oluşturduğunu belirttikleri maddelerin kendi içerisinde sorgulamalarını yaptıkları ve sınırlılıkları genişletmenin temsil potansiyelini arttırdığını görmeleri ile 15 yıllık üretim süreci içerisinde diğer filmlerinden ayrılarak bu çalışmada yer alırlar.

### Maison Bordeaux ve Koolhaas Houselife

1998 yılında tamamlanan Maison Bordeaux, Rem Koolhaas tarafından üç çocuk sahibi Lemoine çifti için Fransa'nın Bordeaux kırsalında kenti izleyen bir tepe üzerinde tasarlanır. Bir trafik kazası sonucu tekerlekli sandalyede yaşamını sürdürmek zorunda kalan Jean-François Lemoine'nin talebi geleneksel düşünceden çok farklıdır. Mimar Rem Koolhaas'tan basit ve yalın bir plan kurgusu ile yatayda ev içinde hareketlerini kolaylaştırılmayı amaçlayan bir ev tasarlamamasını ister. Lemoine, "beklediğinizin aksine benim basit bir eve ihtiyacım yok. Ben karmaşık bir ev istiyorum çünkü ev

dünyamı tanımlayacak" diyerek sıradanlıktan uzak bir ev talebinde bulunur (Lemoine, 2009, ss.45-46). Koolhaas, müşterisinin talebine uyarak bütünsel tek bir mekân anlayışından farklı olarak üç farklı yaşam alanını farklı üç kotta sıralayan bir yapı kurgular. Jean-François Lemoine'nin hayatının bir yılını geçirebildiği yapı, 2002'den beri Caisse Nationale de Monuments Historiques (Ulusal Tarihi Anıtlar Fonu) tarafından tarihi anıtlar ek envanterine yerleştirilmiş ve pek çok kez mimarlık medyalarında kendine yer edinmiştir (Delneste, 2012).

Koolhaas, 20. yüzyılın başında Le Corbusier ile özdeşleşen 'gezinti mimarisi' kavramını ödünç alarak tekrar mimarlığın gündemine getirir. Le Corbusier tanımlanmış rotaların rampa ve merdivenlerle düzenlemesi sayesinde dolaşımı kontrol ederken Koolhaas benzer bir kurguyu hareketli platform aracılığı ile yapar. Platform dikey sirkülasyonu kontrol ettiği gibi bulunduğu kottaki yatay programlar arasındaki sınırların var olmasını veya kalkmasını sağlayarak bir sirkülasyon ve program birlikteliği sunar (Ramiro, 2017).

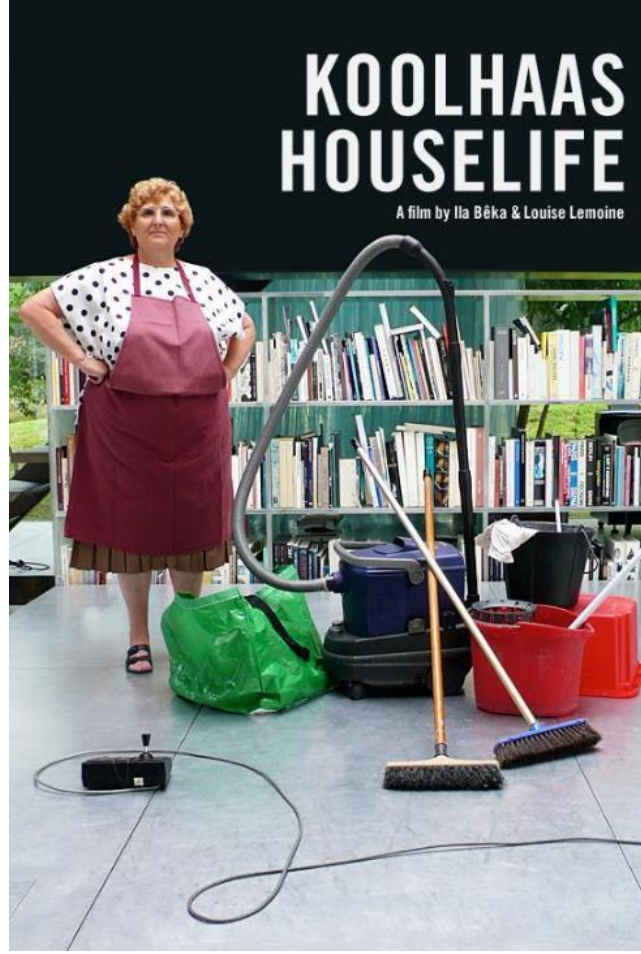
İşlevsel gereksinimleri yerine getiren yapı bunun yanında tekerlekli sandalyedeki kullanıcısının psikolojik gereksinimlerini karşılamayı da hedefler. Her üç katında ayrı bir dünya kurgusu sunan yapı bu farklı dünyaları yapının kalbi olan hareketli platform ile birleştirerek Jean-François'in kullanımına açar. Ouroussoff'a (1998) göre Koolhaas yapıyı Fransız erkeğinin aile içindeki konumunu yeniden savunacak bir mekân olarak yaratmayı ön görür. Platformun katlar arasındaki konumu değiştirilerek, mekanların yeniden düzenlenebilmesiyle babanın aile üzerindeki kontrolü ev üzerinde de sembolik olarak sağlanır.

Evin ilk katını tepeye gömülmüş bir kütle oluştururken buranın iç mekân kurgusu bir mağarayı andırır. Açık plan şemasındaki ikinci kat ise günlük yaşamda evin en çok kullanılan ve saydamlığı ile evin dışarıya en açık kısmını oluşturur. Üçüncü kat ise sahip olduğu opaklık ile mahremiyet ihtiyacı duyulan yatak odalarını barındırırken farklı kotlara yayılmış yuvarlak pencereler ile Bordeaux manzarasını hem tekerlekli sandalyedeki Jean-François'in hem de diğer kullanıcıların önüne serer.

Koolhaas Houselife (2008), mimar Ila Bêka ve fotoğraf sanatçısı Louise Lemoine tarafından yönetilmiş bir mimarlık filmidir (Şekil 4). Bêka ve Lemoine, filmin bir yapıyı temsil etmesinde sunduğu imkanlara dair bir araştırma süreci olarak gördükleri 'Yaşanan Mimari' serisine ait ilk filmlerinde ikonik bir mimari yapı olan Maison Bordeaux'i seçerler. Fotoğrafların ve hakkındaki olumlu görüşlerin yer aldığı mimarlık medyaları sayesinde ikonikleşen ve bir inziva evi olarak inşa edilmesine rağmen Caisse Nationale de Monuments Historiques tarafından tescillenmesinin ardından bir mimari gezi aktivitesine dönüşen projenin film için seçilmesinde Jean-François Lemoine'nin kızı olan Louise Lemoine'nin hayatının bir bölümünü bu yapıda geçirmiş olması etkilidir.

**Şekil 4.** Koolhaas Houselife Filminin Merkezindeki Temizlikçi Guadalupe'nin Bulunduğu Filme Ait Afiş (Bêka, I. ve Lemoine, L. 2023)





Yönetmenler mimarlık medyalarının, dergilerin veya belgesellerin yapılar hakkında anlattıklarının ötesine geçerek ikonik mimari ürünlerin günlük yaşamda kullanımını idealize edilmiş tasvirlerden ayırmayı hedefler. Film, geleneksel olarak yapının dikkat çekici bulunan ayrıntılarını anlatarak yapıyı tanıtmayı kendine görev edinen bir yapıda değildir. Film merkezine, evin sahiplerinin yorumları eşliğinde kullanımlarını veya mimarın tasarım düşüncelerini izleyicisine anlatmak yerine temizlikçi Guadalupe Acedo'nun evi temiz ve düzenli tutmak için verdiği gündelik mücadelelerini alır. Film, Guadalupe'nin hareketli platform aracılığı ile katlar arasında yükselmesini gerçek zamanlı olarak izleyiciye sunarak başlar.

Düzenli, temiz ve hayattan koparılmış geleneksel temsillerden farklı bir düzlem yaratılır. Nispeten yeni sayılabilecek, henüz on yılını doldurmamış bir yapının yıpranması, ihtiyaç duyduğu bakım ve onarım faaliyetleri, tasarımda hatalı malzeme seçimi gibi ikonik bir yapıya ait temsillerde karşılaşamayacağımız sıra dışı unsurlarla mekânın deneyimine odaklanan bir boyut filmin izleyicisine sunulur. Koolhaas Houselife, mimarlık medyalarının bize sunduğu ikonik yapının imgesindeki kesinlikleri istikrarsızlaştırır. Film, sunduğu yeni bakış açıları ile temsillerin zihinde oluşturduğu imgelere eklemelerde bulunarak mimari temsilin alanını genişletir. Modernizm, hayatı olması gerektiği gibi sunarak olağan hayatın yerine var olur (Fernández-Galiano, 1998). Koolhaas Houselife ise bu bağlamdan bir kopuş olarak hayatı olduğu gibi sunar.

Jacob'ın (2009) mimarların retorığının veya medyanın aldatmacası olarak tanımladığı idealize edilmiş mimari senaryoların dışına çıkan film zamanının dehşetinden korkmayan, ondan korunmaya çalışmayan, gündelik gerçekleri izleyicisine sunan yapısı ile mimari temsilin eksik yönü olan zamanı yapısında bulundurarak zaman-mekânının temsiliğini gerçekleştirir. Bêka ve Lemoine, seçtikleri yapıların başarılı tasarım kararları, hatasız inşa faaliyetleri, yenilikçi malzeme kullanımı veya ustaca detay çözümleri üzerinde odaklanmak yerine gündelik kullanıcısı aracılığı ile izleyiciyi ikonik bir binanın kolayca şahit olamayacağı mahremiyetinin içine alır ve izleyicisine yapıyı ziyaret ederek deneyimlemesine en yakın boyutu sunar (Şekil 5).

**Şekil 5.** *Guadalupe'nin Bordeaux Evi'nde Gündelik Deneyimlerine Örnekler* (Koolhaas Houselife, 2008)



### **Moriyama House ve Moriyama-San**

Moriyama Evi, önceden Tokyo'nun yeşil alanı olan fakat kentleşme talepleri ile küçük mülklerin kapladığı bir banliyö bölgesindedir. Bölgedeki benzer boyutlardaki hacimlerin bir araya geldiği yapılar ve düzensiz ara boşluklarla birbirine bağlanan ağlar bir kentsel yapı bütünü oluşturur. Tokyo'da yangın ve depreme karşı önlem olarak oluşturulan yönetmeliklerle belirlenen dış duvarların arsa sınırından elli santimetre geri çekilmesi zorunluluğu, parçalanmış kentsel peyzajların oluşmasına sebep olur. Moriyama Evi'nin mimari Ryue Nishizawa (2010) bölgede yolların ne ızgara sistemine uyacak şekilde ne de gelişi güzel şekilde kesişmemesi ile düzensiz ara boşluklar sistemine dayanan parçalı kentsel peyzajın oluşumunu açıklar.

Japonya'daki veraset vergilerinin yüksekliği ile yapıların mülkiyet haklarının parçalanarak el değiştirmesi, zaten küçük olan parsellerin ufak parçalara ayrılarak bir bölümlerinin satılmasıyla bu maliyetlerin karşılanması yoluna gidilmesi daha da küçük

ve karmaşık parsellerin oluşmasına sebep olur. Gittikçe küçülen bu parseller ile parçalı kentsel peyzaj artarken kullanılabilir yaşam alanları azalır. Nishizawa, orta ve kısa vadede Japon mülkiyet yasalarında karşılaşılabilecek bu durumu zamanın gücü olarak kabul ederek evi tek bir hacim yerine parçalı yapıda kurgular. Bay Moriyama'nın mülkünün bazı bölümlerini kiraya vererek ipotek borçlarını ödemesi, annesinden miras yolu ile aldığı parseli şehir yaşamındaki uzun döngülerden koruyarak mülkiyet haklarını elde tutabilmesini amaçlar (Domingez & Garboya, 2018).

Moriyama Evi, geleneksel dikdörtgen ve kompakt bir yapı yerine katı bir düzene başvurmadan parsel içerisine dağıtılan on adet küp şekilli birimden oluşur. Mekân kayıplarının önüne geçmek için ince çelik sacdan oluşturulan bu küpler geometrik olarak keskin hatlarda, net ve beyaz yüzeylere sahiptir. Nishizawa, iç ve dış mekanlar arasındaki aydınlık düzeylerinde benzer değerleri yakalayabilmek için pencereleri olabildiğince büyük tasarlar. Küplerin tavanlarını da bu amaçla yüksek tutar. Bir ila üç kat arasında değişen küpler arasında birleştirici role iç mekanlar değil dışarısı sahiptir. Yapı kompozisyonu içindeki yeşil alanlardan oluşan boşlukların işlevleri çeşitlidir. Küpler arasındaki yatay ilişkileri sağlamakla birlikte bahçe, dinlenme ve sosyalleşme mekanları olarak işlev görür. Her küp modül kendi bahçesine sahip olsa bile bu bahçenin hangi kısmının hangi modülün kullanımında olduğunun ayrımı net olarak yapılamaz. Fiziksel sınırların yokluğundan doğan kullanım alanındaki bu muğlaklık ev sahibi ve kiracılar arasında karşılıklı saygıya dayanan bir mahremiyetin gelişmesini sağlar.

Nishizawa binanın yerleştiği çevredeki yapıları varlıklarının gizlenmesi gereken saldırgan etmenler olarak görmez, yapısal ve hacimsel olarak farklı olsalar bile bunları bir dizi bütünleştirici katman olarak kabul eder. Parselin bir kenar noktasında dururken bile kullanıcı kendini merkezde yer alıyormuş gibi hissettiren bir çevre tarafından kuşatılır (Nishizawa, 2010). Projenin sınırlarını çevreleyen herhangi bir engelin veya çitin yokluğu ile kamusal alandan eve, yani insan yaşamının mahrem bölgesine geçişte sınırlar kalkarken Bay Moriyama'nın kendi kullanımına ayırdığı oturma odası bir süre sonra onun ve kiracıların birlikte yemek yedikleri, film izledikleri bir sosyalleşme mekanına dönüşür.

Bêka ve Lemoine'nin 2017 yılında yaptıkları Moriyama-San, Nishizawa tarafından tasarlanan Moriyama Evi'ni ve sahibi Bay Moriyama'yı merkeze alın 63 dakikalık bir filmidir (Şekil 6). Mekânın duyusal gücünün mimari temsille ifadesi için yaptıkları çalışmalarda kullanılacak rehber listede görüleceği gibi Bêka ve Lemoine, proje sahibi veya yapıların mimarlarını bir figür olarak filmlerine dahil etmekten kaçınır. Proje sahibi veya mimarın proje ile kurdukları duygusal ilişkileri sebebi ile ister istemez doğallıktan uzak, sahip olmanın veya yapmanın gururunu filme yansıttıklarını gören ve bu durumu temsilin barındırması gereken doğallıktan uzak bulan Bêka ve Lemoine için Bay Moriyama bu kurallarında yaptıkları bir istisnadır. Kamera karşısındaki doğallığı, batılı kimselerin önem verdiği sosyal temsile önem vermekten uzak olması, yapıya sahip olmanın verdiği gururu taşıması ile yönetmenler için mimarlığın



kendisini ve mimarlığın etkisini sorgulamak için insanların mimari temsilin ön safhalarında yer alması düşüncesinde Bay Moriyama istisnai bir yere sahip olur.

**Şekil 6.** *Moriyama-san'ın afişinde Bay Moriyama'nın çevresi ile kurduğu ilişki vurgulanır (Bêka, I. ve Lemoine, L. 2023)*



Mimari temsilde mekânın niteliklerinden bahsedilmesindense bu niteliklerin insan-mekân ilişkisinden oluşan deneyimler yolu ile ifadesini amaçlayan yönetmenler için Bay Moriyama'nın yapı ile kurduğu ilişki ve hiçbir koşulda değişmeyen doğallığı bu amacı mümkün kılar. Bay Moriyama'nın en sevdiği uğraşlar olan müzik dinleme, film izleme ve gerçek aşkı olarak tanımlanan kitap okuma faaliyetleri için farklı mekânsal olanaklar yapının içinde ve dışında sağlanır. Yapı, zamanın korkulan güçlerini birlikte getiren güneş, yağmur, rüzgâr veya karı dışarda tutmayı amaç edinmek yerine bunları mekânın asli unsurları olarak kullanıcılarının deneyimlerine katar. Bêka'nın çevresi ile ortak yaşam içinde denge ve uyumun peşinde bir kişi olarak tanımladığı Bay Moriyama'nın mekanlar içerisinde ve dışında farklı an ve eylemler arasındaki ahengi arayışına şahit oluruz (Zaluska, Amarri ve Bailey, 2023). Film boyunca Bay Moriyama evin farklı yerlerinde, farklı pozisyonlarda kitap okurken nerede olacağına ve hangi kitabı okuyacağına bulunduğu mekânın ışık, sıcaklık, rüzgâr veya ses gibi niteliklerine bağlı olarak karar verir (Şekil 7). Bay Moriyama, hareketlerindeki bu mekânsal çeşitliliği, yapının insana istediğini yapma isteği ve özgürlüğünü verdiğini söyleyerek açıklar



(Hohle, 2006). Bay Moriyama'nın yalnızken veya kiracıları ile yaşadığı samimi deneyimler, yönetmenlerin bir mekânı anlatmanın en iyi yolunun bu deneyimlerden geçtiği şeklindeki düşüncelerini pekiştirir.

**Şekil 7.** Bay Moriyama'nın Farklı Mekanları Deneyimle Örnekleri (Moriyama-san, 2017)



Evin kamusal alanla ilişkisi fiziksel sınırların yokluğu ile devamlılık sağlarken filmde sokaktan geçen insanların Bay Moriyama ve kiracılarının günlük yaşantılarına nasıl şahit oldukları gösterilir. Kiracının oturduğu modülde yoldan geçen meraklı insanların fırının arka yüzü ile muhatap olmaları Bay Moriyama ve kiracısını güldürürken bu durum yapının sınırsızlığının övüldüğü mimarlık medyalarını haklı çıkarır. Fakat filmde diğer temsil yöntemleri ile algılayamadığımız, yapı içindeki boşluklarda oluşan yeşil alanlar ile kamusal alan arasında dışarıdan bakıldığında sanal bir çit veya sınır izlenimi verecek ağaçlar, saksılar veya çeşitli yerlere dağılmış kişisel nesneler aracılığı ile oluşturulan ve toplumun kültürüne yaslanarak dışarıda kalanlardan mahremiyet talep eden yapay sınırların varlığına şahit oluruz. Nishizawa'nın Moriyama Evi'nde kurguladığı bahçeler dışarıda kalanların bakışlarına açık olsa da aslında evin sahibine ve kiracılarının bir birimden diğerine geçmeleri ve diğer günlük kullanımlarına açıktır. Nishizawa'nın gizlenecek saldırgan bir etmen olmadığını belirttiği yapıyı sarmalayan çevresi ve bu çevrede yaşayan insanlar da ev kadar ilgi çekici nesneler olarak filmde izleyiciye sunulur.

Kotsioris (2019) Moriyama Evi'ni, yapıda yaşayan bireylerin birbirlerinin hareketlerini gözeterek modüllerde yalnız fakat yapı bütünü içerisinde birlikte yaşadığı bir topluluğun parçası olduklarının farkına vardığı mimari prototip olarak tanımlar. Moriyama-San, geleneksel mimari temsillerin yapamayacağı şekilde izleyicisine yaşananları yerinde görmüş ve ilişkilere şahit olmuşçasına deneyim yaşatır. Bêka, Bay Moriyama ve kiracıların bir haftalık sürede kurdukları ilişkilerin örnekleri olarak

verilen barbekü partisine, sinema gecesine, havai fişek gösterisine hatta birlikte mezarlık ziyaretlerine şahit olurken bunların sıradan komşuluk ilişkilerinin ötesine geçen bir sosyal durumu belgelediğini görürüz. Bêka'nın (Zaluska, Amarri ve Bailey, 2023), "mekânın ve şimdiki anın tadını çıkarmaya adanmış bir dizi küp" olarak tanımladığı Moriyama Evi, kamusal-özel, tek mekân-parçalı mekân, iç ile dış birlikteliği ve geleneksel mekân anlayışı gibi sorgulamaları yapar. Bununla birlikte çağdaş konutun Japon sosyal hayatındaki tehlikelerine karşı kullanıcılarının arasında, yeni bir aile yapısı olarak görülen toplumsal etkisini inşa eder. Moriyama-San basitçe yapıyı temsil etmenin ötesinde yapı sakinlerinin yaşamını ve sosyal ilişkilerinde zamanın etkisini izleyicisine sunarken Bêka ve Lemoine'nin mekânın duyusal gücü olarak adlandırdıkları zaman-mekân temsiliinin mümkünliğini ortaya koyar.

## SONUÇ

Mimarlar için zaman korkulan bir kavram olarak görüldüğünden geleneksel temsiller, temsil ettikleri nesneleri zamanın yıkıcı etkilerinden karşı korundukları donmuş bir anda yakalanmış gibi kurgulanır. Mimarlık nesnesini olduğu gibi aktarma amacını gütmeyen mimarlar, aktarmak istediği mesaj doğrultusunda kurgulanmış ve çarpıtılmış temsillerin yer aldığı mimarlık medyaları aracılığı ile yapılara mimari kültür içerisinde istediği anlamı kazandırır.

Film ile üretilen hareket imgesi, geleneksel iki boyutlu temsillerin zorunlu kıldığı tek bir noktadan algılama durumunun ötesini mümkün kılar. Bir kadraj ile sınırlandırılmış görüntülerin arka arkaya getirilmesi anlatının içerisinde hareketi meydana getirirken izleyicisinin algısına etki eder. Fiziksel olarak var olan nesnelerin yeniden üretimini yapmanın ötesine geçen sinema, oluşturduğu hareket imgesi sayesinde izleyicisine mekânı deneyimleme imkânı kazandırır. Mekân, hareket ve zaman filmler içerisinde izleyicisi tarafından süreçsel olarak algılanan bir ilişki içerisinde. Sinemada harekete geçen imgeler aracılığı ile seyirci mekânda zihinsel olarak hareket edebilir.

Mimarlık eğitim sürecine sahip kişiler ile mekânın kullanıcılarının çevre ve mekân algısında farklılıklar bulunur. Mimarlar çevre ve mekânları fiziksel özellikleri ön planda tutan algı biçiminde, mekanların kullanıcıları ise anlam ve kullanım boyutu ön planda tutan, önceki deneyimler, dikkat, ihtiyaç ve tutumlardan etkilenen algı biçiminde algırlar. Benzer bir fark film aracılığı ile aktarılan mekânın deneyimlenmesinde de geçerlidir. Temsil sistemlerinin kişilerin zihninde anlamlandırılabilmesi için o temsili dili okuyabilecek altyapıya sahip olunması gerekli iken filmin herhangi bir temsili dil bilgisi talep etmeden, geçmiş deneyimler üzerinden algısal düzlemde izleyici ile bağ kurabilmesi onun mimari temsil aracı konumunda avantajlı duruma getirir.

Sinema ve mimarlık üretim süreçlerinde bir senaryo dahilinde oluşturulan kurgulara başvurur. Mimaride üretim aşamaları için bilgilerin iletildiği temsil araçları da bu kurgunun parçaları olarak var olurlar. Kurgusal sistemlerin yapısında var olmayan zaman-mekânın deneyimlenememesi ile meydana gelen probleminin başka bir kurgusal ürün olan filmin ile aşılabilmesi her zaman mümkün olmaz. Bêka ve Lemoine, kurgunun deneyimsel sorunlarının üstesinden gelmek için farklı bir kurgu sistemine

başvurmanın getirdiği yeni sınırlılıkların farkındadır. Yönetmenler, geleneksel temsillerde zamanın teröründen kaçış için başvurulan dondurulmuş bir anın yakalanması yerine gündelik gerçeğin sunumu ile zaman-mekânda yapının temsili gerçeğe dönmek için filmin yapısında olması gereken öğeleri tespit ederler. Burada temel düşünce sinema ve filmin mekânda gerçekleşen hayatı, yaşanan ve yaşayan mekânı hiçbir temsil sisteminin başaramadığı şekilde izleyicisine sunabilmesidir. Bu öğeler doğrultusunda filmlerinde, insanların merkezde olduğu, beden hareketleri ile oluşan gündelik hayatın içerdiği beklenmedik olayların ve kazaların gerçekleştiği, zamanın sebep olduğu düzensizlik, kirlilik ve bakım ihtiyacının göz önüne serilerek ikonik görüntünün gücünün yıkıldığı, dikte edilmiş metinlerden değil serbest konuşmalardan oluşan diyalogların olduğu ve bu sayede mimari temsil kurgusunun amaçladığı önemli görülen bilgiyi iletme, tanıtmaya veya eğitim amacını gütmeyen yaşanan hayat ve mekânda ne varsa film boyunca kendiliğinden gerçekleştiği bir anlatıyı içeren temsil ortaya koyulur. Bu sayede Bêka ve Lemoine'nin mekânın duyusal gücü olarak adlandırdığı zaman-mekân boyutunun temsil sistemlerinde yer edinmesi gerçekleştirilir. Mimari temsillerin zaman-mekân boyutuna sahip olmasında sinema için üretilen tüm filmler için olumlu yönde bir genelleme yapılabilmesi mümkün değildir. Çünkü genellikle filmlerin içerisinde insanlar ve onların gündelik hayatında yer bulan rastlantısallığa yer verilmesinin önüne geçen, filmlerin bir senaryo dahilinde geliştirilen kurgusal yapısının zorunlu kıldığı sinematografik sınırlamalar mevcuttur.

Koolhaas Houselife, zaman mekân temsili için yollarını arayan yönetmenlerin ilk filmi olması sebebiyle çalışmanın nesnelerinden biridir. Kültürün mekânla oluşumu ve kullanımı hakkında algı ve duyguların nasıl şekillendiği üzerine araştırma yapan Bêka ve Lemoine'nin Bay Moriyama ile tanıştıktan sonra zaman-mekân temsili hakkında listeledikleri kurallar arasında bir istisna yaparak mekân ile çevresi ile en iyi uyumu arayan Bay Moriyama ve evini merkeze alan Moriyama-San'ı çekerler. Sahip olduğu karmaşık mekânsal-zamansal yapılarla oluş halindeki eylemleri izleyicisine sunan Bêka ve Lemoine'nin filmleri, izleyicileri edilgen yapıdan kurtararak harekete dahil eder ve izleyicisine mekân deneyimini yaşatır. Basit bir el kamerası ile alınan görüntüler standartlaştırılmış yöntemlerin ve idealize edilmiş senaryoların profesyonelliğinden uzak bir anlatı sunar. Temizlik fırçasının el kamerasına çarpması, çıkılması zor bir rampanın yorulmadan yürünme metodunun keşfi, su sızdıran bir duvardaki deliğin anlık bir çözüm olarak kâğıt bardak ile kapatılması, uçan bir kelebeğin veya havada süzülen bir çiçek tohumunun takibi gibi hayatın içinde doğal ve anlık olarak gelişen olayları izleyicisine göstermenin yanında izleyicilerini bu olaylara ortak eder. Konutların baş rolde olduğu, sinema aracılığı ile mimari temsile yönelik deneysel yaklaşımlar olarak görebileceğimiz her iki film de önceki çalışmalarda bulunmayan, mekân ve hareketin mümkün kıldığı kapsayıcılık ile izleyicisinin anılar, duygular ve hikayelere sahip olmasını sağlayarak bilişsel bir ilgiye dayalı deneyim alanı açar.

Bu çalışmada mimari temsil alanında bir problem olarak var olan zaman-mekânın temsile dahil edilmesi konusunda sinema ve mimarlığın disiplinler arası birlikteliği ile sinematik gösteriminin üretken potansiyeli hakkında yapılan çalışmalara katkı

sağlanması amaçlanır. Mekân temsilleri mekânın kendisinden daha az bilgi içerse de potansiyel olarak mekânın barındırdığı deneyimleri zaman-mekân ve beden-hareket ikililerinin arasındaki derin ilişki sayesinde içerebilir. Sinema aracılığı ile izleyicinin dahil edildiği hareket, temsil sistemlerinin deneyim açısından zayıflığını giderirse bile temelde bir kurgu nesnesi olan filmlerin her biri için bu sonuç geçerli değildir. Kurgusalılığın zorunlu kıldığı sınırlamalar hareket ve zamanın anlatıya dahil edilmesindeki problemlerin aşılmasını engeller. İnsanlar ve gündelik hayatla bağlantısını kopararak mekânın niteliklerinden soyut bir şekilde ifade etmek yerine onların mimari temsiliinin ön saflarına yerleştirilmesi ile oluşturulacak temsil sistemlerinde temel kavram gündelik hayatın kendiliğindenliği olur. Filmin kullanıldığı yenilenmiş bir temsil sistemi anlayışında kendiliğindenlik ile kurgunun gücünün alaşağı edilmesi, zorunlu bir temsil bilgisine sahip olmayan izleyicilerin algı dünyasında yer edinen deneyim, algı ve anılar ile bağlantı kurularak yaşamın kendisi ile yaşamın gerçekleştiği mekânın deneyimine imkân verir ve geleneksel temsil sistemlerinin zaman-mekân boyutuna sahip olamama sorununu ortadan kaldırır. Çalışmanın mimari üretim ve temsil süreçlerine zaman boyutunun dahil edilmesi ile mimarlar ve meslek dışındaki bireyler arasındaki iletişim aşamalarında yer alacak, mekânsal deneyime imkân verecek temsil araçlarının geliştirilmesini amaçlayan bundan sonraki çalışmalar için katkı sunması umulmaktadır.

#### **Bilgilendirme / Acknowledgement:**

##### **Yazar(lar) aşağıdaki bilgilendirmeleri yapmaktadır(lar):**

- 1-Yazarlar eşit oranda katkı sağlamıştır.
- 2-Makalenin yazarları arasında çıkar çatışması bulunmamaktadır.
- 3-Makale, ikinci yazar danışmanlığında birinci yazarın Mimari Mekânın Bilişsel Süreçlerle Deneyimlenmesinde Sinema ve Konvansiyonel Temsillerin Karşılaştırılması isimli doktora tezinden üretilmiştir.
- 4-Makalemizde etik kurulu izni ve/veya yasal/özel izin alınmasını gerektiren bir durum yoktur. (Katılımcıların olduğu bir deney yapılmamıştır.)
- 5- Bu makalede araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur.

---

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız

**Çıkar Çatışması:** Yazar(lar) çıkar çatışması bildirmemiştir.

**Finansal Destek:** Yazar(lar) bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Conflict of Interest:** The author has no conflict of interest to declare.

**Grant Support:** The author declared that this study has received no financial support.

---



## KAYNAKÇA

- Akansel, S. (2024). Charlie and the chocolate factory. N. Erdoğan & H. T. Akarsu (Eds.), *Architecture in cinema* (ss. 398- 402) içinde. Benthrun Science Publishers.
- Akansel, S. (2020). Zamanlar arasında mekân göl evi. N. Erdoğan ve H. T. Akarsu (Eds.), *Sinemada mimarlık* (ss. 337- 442) içinde. YEM Yayın
- Amundsen, M. (2018). Q&A with Juhani Pallasmaa on architecture, aesthetics of atmospheres and the passage of time. *Ambiances*, 1-7. D
- Apostel, L. (1970). *Interdisciplinarty; problems of teaching and research in universities*. OECD.
- Bêka, I., & Lemoine, L. (2008). *Koolhaas Houselife* [Film]. Beka & Partners.
- Bêka, I., & Lemoine, L. (2017). *Moriyama-San* [Film]. Beka & Partners.
- Bêka, I., & Lemoine, L. (2022). *Columbia GSAPP Dean's lecture series: Ila Beka & Louise*. [https://www.youtube.com/watch?v=Wvt2i8DVFF8&ab\\_channel=ColumbiaGSAPP](https://www.youtube.com/watch?v=Wvt2i8DVFF8&ab_channel=ColumbiaGSAPP)
- Bêka, I., & Lemoine, L. (2023, 16 Haziran). *Moriyama-San*. <https://www.bekalemoine.com/moriyama.php>
- Bêka, I., & Lemoine, L. (2023, 16 Haziran). *Koolhaas Houselife*. [https://www.bekalemoine.com/Koolhaas\\_houselife.php](https://www.bekalemoine.com/Koolhaas_houselife.php)
- Both, T. (2016). *A D. school design project guide*. Hasso Plattner Institute of Design at Stanford.
- Brand, S. (1994). *How buildings learn: what happens after they're built*. Viking.
- Breeze, M. E. (2017). *Towards an architecture of the cinematic*. Doktora Tezi, University of Cambridge, Cambridge.
- Ceylan, E. (2010). *Modern bir mimari temsil ve performans aracı olarak diyagram*. Doktora Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Colomina, B. (2017). *Mahremiyet ve kamusalılık: kitle iletişim aracı olarak modern mimari*. Metis.
- Connah, R. (2001). *How architecture got its hump*, MIT Press.
- Croset, P. A. (1988). The narration of architecture. B. Colomina (Eds.), *Architectureproduction* (ss. 200-211) içinde. Princeton Architectural Press.
- Delneste, Y. (2012). *La Maison de Bordeaux et le temps qui passe*. <https://www.sudouest.fr/gironde/floirac/la-maison-de-bordeaux-et-le-temps-qui-passe-8981758.php>
- Domingez, G. M., & Garboya, J. D. E. (2018). Home-city Interactions in Suburban Tokyo: Moriyama House by Ryue Nishizawa. *Revista de Arquitectura*, 23(34), 45-53.
- Eisenstein, S. M. (1989). Montage and architecture. *Assemblage*, 10, 110-131.
- Erk, G. K. (2023). Görünür kentler ve analog ikizleri. C. A. Güzer. (Edt.), *Sinema ve mimarlık*. (ss. 63- 86) içinde. FOL
- Fernández-Galiano, L. (1998). *The life of the house*. <https://arquitecturaviva.com/articles/la-vida-de-la-casa>
- Giedion, S. (1941). *Space, time and architecture*. Harvard University Press

- Gürer, T.K. (2004). *Bir paradigma olarak mimari temsilin incelenmesi*. Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Güzer, C. A. (2023). Sinemanın mimarlık üzerine söyledikleri: bir eleştiri biçimi olarak sinema. C. A. Güzer. (Ed.), *Sinema ve mimarlık*. (ss. 27- 62) içinde. FOL
- Hall, S. (1997). The work of representation. S. Hall (Eds.), *Representation: Cultural representations and signifying practices* (ss. 13-74) içinde. SAGE Publications.
- Harries, K. (1982). Building and the terror of time. *Perspecta*. 19, 58-69.
- Hays, K.M. (2005). Architecture by numbers. *Praxis*, (7), 88-99.
- Helmane, I., & Briška, I. (2017). What is developing integrated or interdisciplinary or multidisciplinary or transdisciplinary education in school? *Signum Temporis*, 9(1), 7-15.
- Hohle, M.K. (2006). *Building blocks*.  
<https://blog.naver.com/PostView.nhn?isHttpsRedirect=true&blogId=rjscnr77&logNo=80116642777>
- Hollier, D. (1989). *Against architecture: the writings of georges bataille*. MIT Press.
- Jacob, S. (2009). *Koolhaas houselife*. <https://www.iconeye.com/back-issues/koolhaas-houselife>
- Jacobs, H. H. (1989). The growing need for interdisciplinary curriculum content. H. H. Jacobs (Eds.), *Interdisciplinary curriculum: Design and implementation*. (ss. 1-11) içinde. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Kalay, M. A. (2020). Dogville'in boyutları. N.Erdoğan & H.T.Akarsu (Eds.) *Sinemada mimarlık* (ss. 76- 90) içinde. YEM Yayın.
- Kavakoğlu, A. A. (2023). Mimari imgelerin sinemadaki temsili: Renaissance filminde imgesel şehrin inşası. C. A. Güzer. (Ed.), *Sinema ve mimarlık* (ss. 124- 142) içinde. FOL.
- Keim, C., & Schrödl, B. (2015). Cinetector – Korrespondenzen zwischen film, Architekturgeschichte und architekturtheorie. C.Keim & B.Schrödl (Eds.), *Architektur im film* (ss. 9-48) içinde. Transcript Verlag.
- Kotsioris, E. (2019). *The life in between: Ryue Nishizawa's Moriyama House*.  
<https://post.moma.org/the-life-in-between-ryue-nishizawas-moriyama-house-tokyo-2002-2005>
- Lefebvre, H. (1991). *The production of space*. Blackwell.
- Moholy-Nagy, L. (2005). *The new vision: fundamentals of Bauhaus design, painting, sculpture, and architecture*. Dover Publications.
- Lemoine, L. (2009). Entrevista, *Revista A10*(29), 45-46.
- Moholy-Nagy, L. (2005). *The new vision: fundamentals of Bauhaus design, painting, sculpture, and architecture*. Dover Publications.
- Nishizawa, R. (2010). Moriyama House. Seven new architectural elements. K. Kitayama, Y. Tsukamoto & R. Nishizawa (Eds.), *Tokyo metabolizing* (ss. 76-99) içinde. Toto Publishing
- Ouroussoff, N. (1998). *Fitting form to function*. <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1998-sep-20-ca-24519-story.html>

- Penz, F. (1997). *Cinema & architecture: Melies, mallet-stevens, multimedia*. British Film Institute
- Ramiro, L. A. (2017). *Cine documental de arquitectura : construcción de la no-ficción en la Villa Saboya, la Casa Burdeos y el Centro Rolex*. E.T.S. Arquitectura. <https://doi.org/10.20868/UPM.thesis.48167>.
- Rossi, A. (1981). *A Scientific autobiography*. MIT Press.
- Schamoni, V. (1926). *Das lichtspiel: Möglichkeiten des absoluten films*. Münster.
- Sluishuis (2023, 22 Haziran). *Sluishuis*. <https://sluishuis.nl>
- Sontag, S. (1977). *On photography*. Anchor Books.
- Suárez, L. A. (2016). Towards experiential representation in architecture. *Journal of Architecture and Urbanism*, 40(1), 47-58.
- Sörgel, H. (1918). *Einführung in die architektur-ästhetik: Prolegomena zu einer theorie der baukunst*. Piloty & Loenhle.
- Tanju, B. (2008). Mekân-zaman ve mimarlıklar. *Zaman – mekân içinde* (ss.170-185). Yem Yayın.
- Tanyeli, U. (2001). Sinema ve mimarlık: temsiliyet nesnenin temsili sanatın sanallıkla ifadesi. *Arredamento Mimarlık*, (11/66).
- Till, J. (1996). Architecture in space, time. C. Melhuish (Eds.), *Architecture and anthropology* (ss. 12-16) içinde. London Academy Editions.
- Tschumi, B. (1981). *The Manhattan transcripts*. Wiley
- Till, J. (2009). *Architecture depends*. MIT Press.
- Vitruvius (1931). *On architecture. I (1-5)*. Harvard University Press.
- Weihsmann, H. (2015). Cinetector – Architektur im zeitalter des films. ein parcours im vorfeld einer interaktion von film und architektur. C.Keim & B.Schrödl (Eds.), *Architektur im film* (ss.29-48) içinde. Transcript Verlag.
- Yıldız, E. (2024). The mind of the dead and the thinking (Johnny Got His Gun). N.Erdoğan & H. T. Akarsu (Eds.), *Architecture in cinema* (ss. 176-182) içinde. Benthrun Science Publishers.
- Zevi, B. (1957). *Architecture as space*. Horizon.
- Zaluska, M., Amarri, R., & Bailey, M. (2023, 2 Ağustos). *Ila Bêka & Louise Lemoine on the Moriyama House– What is a house for And Bêka & Lemoine*. <https://drawingmatter.org/beka-lemoine-on-the-moriyama-house>