The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

E-ISSN: 2146-5193

DOI: 10.7456/tojdac

Research Article / Araştırma Makalesi

GEÇMİŞİ YENİDEN İNŞA ETMEK: TARİH, SİNEMA VE MİMARLIK BAĞLAMINDA KLEO DİZİSİNİN MEKÂNSAL ANALİZİ

RECONSTRUCTING THE PAST: A SPATIAL ANALYSIS OF THE KLEO SERIES IN THE CONTEXT OF HISTORY, CINEMA, AND ARCHITECTURE

Şölen KÖSEOĞLU[1]

ORCID: Ş.K. 0000-0002-2929-8766

Corresponding author/Sorumlu yazar: Şölen Köseoğlu

E-mail/E-posta: solen.koseoglu@gmail.com

Received/Geliş tarihi: 07.01.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %7

Revision Requested/Revizyon talebi: 15.02.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi: 13.03.2025

Accepted/Kabul tarihi: 15.03.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atıf: Köseoğlu, Ş. (2025). Geçmişi Yeniden İnşa Etmek: Tarih, Sinema ve Mimarlik Bağlaminda Kleo Dizisinin Mekânsal Analizi. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (2), 394-409. https://doi.org/10.7456/tojdac.1614857

Öz

Bu çalışmanın amacı, Kleo (2022) dizisinin görsel olarak hangi tasarım ilkeleriyle tasarlanmış olduğunu mekânsal tercihler üzerinden analiz etmektir. Yapılan analiz sonucunda, Doğu ve Batı Almanya'ya ait mekânların tasarımında ideolojik ve kültürel çatışmaları vurgulayan görsel bir dilin kullanıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Dizide iki zıt kutup olarak sunulmuş olan Doğu ve Batı Berlin'in mekânları, politik farklılıkları temsil eden sembollerle detaylandırılmıştır. Doğu Almanya, sosyalist ideolojiye özgü gri cepheli anıtsal yapılar, yoğun mavi ve kırmızı renklerle dekore edilmiş iç mekânlar ile betimlenmiş; mütevazı bir yaşam tarzını yansıtmıştır. Batı Berlin ise modern villalar, renkli dergiler, İngilizce konuşmalar ve ekonomik refahı simgeleyen modern mobilyalarla bireysel özgürlükçü bir yaşam biçimini öne çıkarmıştır. Konut tasarımları, Doğu ve Batı arasındaki farklılıkları belirginleştiren unsurların başında gelmiştir. Doğu Berlin'deki çok katlı apartmanlar, yoğun renk kullanımıyla ve ortak yaşam vurgusuyla dikkat çekmiştir. Batı Berlin'deki çağdaş villalar ise bireyselliğin ve refahın simgesi olmuştur. Dizide kullanılan nesneler, ideolojik ayrışmayı güçlendirmiştir; Doğu'da askeri semboller ve yerel ürünler, Batı'da ise Amerikan filmleri ve pop art tablolar öne çıkmıştır. Dizide en çok kullanılan tasarım elemanı renktir ve bu unsur hem Doğu hem Batı'da en vurgulu ortak unsurdur. Rengin yoğun kullanımı mekânlara hakim olmuş, nostaljik bir geçmiş duygusu yaratmış ve dönemin atmosferini güçlendirmiştir. Kleo, mekânları sadece fiziksel bağlam yaratmanın ötesine taşıyarak, karakterlerin hikâyelerini derinleştirmiş ve toplumsal yapıya dair zengin bir analiz sunmuştur. Mekânların bu çok katmanlı kullanımı, dizinin görsel kimliğini etkileyici bir şekilde tamamlamıştır.

Anahtar Kelimeler: Televizyon, Sinema, Mimarlık, Tasarım, Renk.

Abstract

The aim of this study is to analyze the visual design principles of the Kleo (2022) series through spatial preferences. As a result of the analysis, it was concluded that a visual language emphasizing ideological and cultural conflicts was used in the design of the spaces belonging to East and West Germany. The spaces of East and West Berlin, presented as two opposite poles in the series, were detailed with symbols representing political differences. East Germany was depicted with monumental structures with gray facades specific to socialist ideology and interiors decorated in intense blue and red colors. West Berlin, on the other hand, emphasized an individual libertarian lifestyle with modern villas, colorful magazines, English speeches, and modern furniture symbolizing economic prosperity. Housing designs were among the primary elements that highlighted the differences between East and West. The multi-storey apartment buildings in East Berlin attracted attention with their intense use of color and emphasis on communal living. The contemporary villas in West Berlin became the symbol of individuality and prosperity. The intensive use of color dominated the spaces, created a nostalgic sense of the past, and strengthened the atmosphere of the period. This multi-layered use of spaces impressively completed the visual identity of the series.

Keywords: Television, Cinema, Architecture, Design, Color.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

GİRİŞ

Mekânlar gündelik hayatta her türden iletişimin gerçekleştiği alanlardır. Bunun yanı sıra mekânlar, görsel iletişimin bir aracı olarak kurgulanabilirler. Mekânlar, bilinçli olarak herhangi bir mesajı iletmek üzerine kurgulanmasalar bile fiziksel çevre onu algılayan her insanda bir izlenim oluşturur. Fiziksel çevre onu algılayan insanları etkiler. Mekânsal tasarım, gündelik hayatta olduğu gibi sinemada da izleyiciye bazı bilgileri aktarma görevini yerine getirebilir. Görsel iletişimin aracı olarak mekânların tasarımı temel tasarım ilkeleri çerçevesinde değerlendirilebilir. Mekânlar, diğer tasarım öğeleri gibi renk, doku, ölçü-oran, uyum-zıtlık, tekrar ve simetri gibi ilkeler kullanılarak tasarlanabilirler Tasarım ile ilgili tüm bu kararlar, fiziksel çevreyi algılayan insanlarda belirli duygular uyandırabilir. Benzer şekilde, bu çevreyi içeren filmleri izleyen kişilerde de benzer hisler ortaya çıkabilir. Buradan hareketle bu çalışmada *Kleo* (Hackfort vd., 2022) dizisi, dizide kullanılan mekânlar aracılığıyla analiz edilecektir.

Kleo dizisi 2022 yılında gösterime giren ve "gerilim-aksiyon" türünde sınıflandırılan Almanya yapımı bir dizidir (Netflix, 2024). Dizinin konusu, 1990 yılında Berlin Duvarı'nın yıkılmasının ardından tutulduğu hapishaneden salıverilen Doğu Almanyalı eski bir casusun, ona ihanet edenlerden intikam alma sürecidir. Dizinin bu makale için önemi ise, dizide belirli bir tarihsel dönemin görsel açıdan yeniden inşa edilmesidir. Bu makale kapsamında, bahsedilen yeniden inşa sürecinde anlatı evreni oluşturulurken hangi mekânsal öğelerden yararlanıldığı, geçmişi bugünden ayıran öğelerin nasıl temsil edildiği, dizi kadrosundaki tasarımcıların nasıl bir tutum sergilediği önemsenmektedir. Çalışma, *Kleo* (2022) dizisinin bugüne kadar yayınlanan ilk sezonundaki 8 bölümü içerecektir. Dizideki öykü büyük oranda Almanya'da geçmesine rağmen dizide İspanya, Şili gibi başka ülkeler de gösterilmektedir. Buna rağmen çalışmanın araştırma sorusu iki kutuplu dünya ve özellikle de bölünmüş haliyle Berlin ile ilgili olduğu için çalışma Almanya (Doğu Almanya ve Batı Almanya) dışında kalan ülkeleri içermeyecektir.

Çalışmada öncelikli olarak, tarihin belirli bir dönemini anlatan dizide, ideolojik referanslarla görsel iletişim tasarımının örtüşüp örtüşmediği araştırılacaktır. Tarihsel olarak birbirine zıt iki kutup olarak konumlandırılan Doğu Berlin ile Batı Berlin'i temsil etmek için seçilen mekânların tasarımları açısından zıt mı yoksa uyumlu mu olduklarını ölçmek çalışmanın birincil amacıdır. Çalışma, buna ek olarak, aşağıdaki araştırma sorularına cevap vermeyi hedeflemektedir:

1. *Kleo* (2022) dizisi 1987-1990 yılları arasında soğuk savaş dönemi Berlin'ini anlatmak amacıyla hangi mekân türlerini kullanmaktadır?
2. Doğu Berlin ve Batı Berlin'e ait mekânlar dizide hangi tasarım ilkeleri ile tasarlanmışlardır? Bu elemanlar ve tasarım yaklaşımı ikisi için de ortak mıdır, farklı veya zıt mıdır?
3. Geçmişte kalan tarihsel bir dönem, görsel olarak yeniden inşa edilirken hangi nesnelerden yararlanılmıştır?

Çalışmanın yöntemi nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizidir. Analiz edilecek tasarım elemanları, dizideki görüntülerdir. Görüntülerdeki mekânsal öğeler, renk, doku, ölçü-oran, uyum-zıtlık, tekrar ve simetri gibi tasarım ilkeleri açısından değerlendirilecektir.

Literatürde *Kleo* (2022) dizisi hakkında yapılmış benzer bir çalışmaya rastlanmamıştır. Makalenin, soğuk savaş dönemi mekânları ve bu dönemin günümüzde yeniden yorumlanması ile ilgili literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

LİTERATÜR

Sinema ve mimarlık birbirleri ile etkileşim halinde olan iki sanattır. İki alan da pek çok benzerlik ve ortaklık içerir. Zaman içinde sinema mimarlıktan, mimarlık da sinemadan etkilenmiştir ve iki alan arasındaki etkileşim pek çok farklı boyutta gerçekleşmiştir. İki alan da modern dönemde rasyonel tahayyülün bir parçası olarak evrilmişlerdir ve iki alandan uzmanlar birbirlerinden etkilenerek bir arada çalışmışlardır (Baysan Serim, 2007).

Sinema ve mimarlık arasındaki pek çok ortaklıktan biri bu yazı kapsamında diğerlerinden daha önemlidir: iki sanat da içinde yaşanılan mekânı içerir. Bu özellik nedeniyle Pallasmaa'ya (2001) göre sinema mimarlığa en yakın sanat dalıdır. Buna ek olarak film ve dizilerde mekânın nasıl tasarlandığı ve anlatıya ne kattığı bu alan için önemlidir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Ayrıca, sinema göstergeler sistemiyle açıklanır ve göstergeler düzleminde film, bir temsil düzenine indirgenir (Uslu, 2014). Benzer şekilde modern dönemden itibaren mimarlık hakkında düşünmek; mekân sorunu ile temsil sorunu arasında mekik dokumak demektir. Bu sistem içinde mimarlık artık bir temsil sistemi olarak, daha doğrusu üst üste binmiş bir dizi temsil sistemi olarak algılanır (Colomina, 2011). Bu nedenle iki alan da incelenirken temsillerin ne anlama geldiği, hangi amaçla kurgulandığı, bu çerçevede nasıl tasarlandığının (hangi tasarım elemanları ve ilkeleri ile) araştırılması uygun olacaktır. Çünkü mimarlıkta, herhangi bir konuyu, temayı, birtakım referanslar bağlamında temsil etme becerisi geliştirilirken, benzer şekilde sinemada gözlerimizle gördüğümüz çıplak gerçekliğin aynısı değil; temsilidir (Baysan Serim, 2007).

Sinema mimarlık ilişkisi konusunda ülkemizde yapılan çalışmalar büyük oranda akademi kökenlidir. Alandaki ilk çalışmalar 1997'den itibaren gerçekleştirilen lisansüstü tezlerdir. Sinema – mimarlık etkileşiminin özellikle mimarlar tarafından araştırıldığı yüzün üzerinde tez bu alanda büyük bir birikim oluşturmuştur. Bu alanda yayınlanan ilk ve en önemli kitaplardan biri olan Mehmet Öztürk'ün *Sinemasal Kentler* (2002) kitabı da yazarın doktora tezinden üretilmiştir. Kitapta yazar pek çok kentin filmlerde nasıl temsil edildiğini çok yönlü bir biçimde incelemiştir.

Aynı yıllarda yayımlanan Fatoş Adiloğlu'nun *Sinemada Mimari Açılımlar: Halit Refiğ Filmleri* (2005) kitabı metodoloji açısından araştırmacılara yol gösteren, ülkemizdeki sinema – mimarlık çalışmalarının erken ve detaylı örneklerinden biridir. Bir diğer çalışma da Açalya Allmer tarafından derlenen metinlerden oluşan *Sinemekân Sinemada Mimarlık* (2010) kitabıdır. Bu kitapta, seçilen bazı film mekânları analiz edilerek sinemada mekân kullanımı hakkında çıkarımlar yapılmıştır.

Bu alandan, burada değinilecek son kaynaklar ise oldukça yeni yayınlardır:

- *Sinemada Mimarlık*, Hikmet Temel Akarsu, Nevnihal Erdoğan, Türkiz Özbursalı (Editörler), YEM Yayın, 2020.
- *Sinema ve Mimarlık*, Der. Celal Abdi Güzer, Fol Kitap, 2023.
- *Başrolde Mimarlık, Yeşilçam Filmlerinde Mekân ve Modernite*, Umut Şumnu, Everest Yayınları, 2023.

Bu kitapların tamamı çeşitli filmleri çözümleyen pek çok yazarın derlenmiş metinlerini içermektedir. İlk iki kitap yerli ve yabancı filmleri içerirken üçüncü kitap sadece Yeşilçam filmlerine odaklanmaktadır. Ayrıca yaklaşık on yıllık bir aradan sonra alanda kitaplar basılması, alana yönelik ilginin yeniden arttığını düşündürmektedir. Bu çalışmalar arasında bu makale kapsamında önemli olan çalışmalar, tarihin belirli bir dönemine odaklanan filmleri analiz eden çalışmalardır. Bu filmlerde tarihin belirli bir dönemini temsil etmesi için hangi mekânların seçildiğinin incelenmesi bahsedilen çalışmaların ana araştırma sorusu olmaktadır. Burada film mekânlarının nasıl seçildiği/oluşturulduğu ile ilgili bir tasarım problemi vardır.

Sinema tarihinde uzun yıllar boyunca setlerde yapılan çekimlerden gerçek mekânların kullanılmasına geçiş mimarlık – sinema ilişkisi için önemli bir adımdır. II. Dünya savaşı sonrasında İtalya'da ortaya çıkan "Yeni Gerçekçilik" türüyle kurmaca sinemada gerçek mekânlar kullanılmaya başlanmıştır (Kolker, 2009). Fakat filmin konusu binlerce yıl önce var olmuş ve günümüzde var olmayan mekânların kullanımını gerektirdiğinde mekânların yeniden oluşturulması kaçınılmaz olmaktadır.

Örneğin 1925 yılında gösterime giren *Ben-Hur: A Tale of the Christ* (Eyler, 1925) filmi ve 1963 yılında gösterime giren, Elizabeth Taylor'un başrolünde olduğu *Kleopatra* (Mankiewicz, 1693) filmi milyonlarca dolar harcanarak inşa edilen setlerde çekilmiştir (Whitlock, 2012). Benzer şekilde M.S 300'lerde yaşamış olan matematikçi/filozof Hypathia'nın hikâyesini anlatan *Agora* filmi için 2008 yılında Malta Adası'nda İskenderiye'yi temsil eden bir set inşa edilmiştir (Olsen, 2010). 2000'lerde çekilen *Agora* filmi diğer filmlerden farklı olarak dijital tabanlı görüntülerin (CGI) yaygınlaştığı bir dönemde çekilmiş olmasına rağmen yönetmen Alejandro Amenábar gerçek sette çekim yapmayı tercih etmiştir. Bu örnekler düşünüldüğünde, sinemada anlatıya eşlik eden mekânın tasarlanması konusunda mimarlık disiplininin oynadığı rolün ne kadar önemli olduğu anlaşılabilir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Tanyeli'nin yaptığı derleme çalışmasına göre (2001), sinema ve mimarlık ilişkisi üç başlıkta incelenebilir. Bunlar:

- Sinemanın inşa edilmemiş ve gerçeklik düzleminde kullanılmayan bir sanal mimarlık alanı tanımlaması biçiminde.
- Sinemanın 'gerçek' mimari mekânları kendi sanal evreninde yeniden üretmesiyle.
- Sinemanın kendi olay kurgusu içinde bir mimarı ve/veya mimarlık etkinliği ele almasıyla.

Bu sınıflandırma filmlerde mekân kullanımını iki başlıkta incelemektedir: Birincisi, film mekânları var olmayan sanal mekânların yaratılması yöntemiyle kurgulanabilir. İkinci durumda ise gerçek mimari mekânlar film tarafından yeniden üretilmektedir. Hâlbuki filmlerde geçmişte var olan mekânlar da yeniden üretilebilir. Bu mekânlar hem gerçekte oldukları biçimde hem de gerçekdışı biçimlerde yorumlanarak yeniden üretilebilirler. Tüm bunlar düşünülerek filmlerde mekân kullanımı dört ana başlıkta listelenebilir.

1) Var olan mekânların kullanımı: gerçekte hayatta mevcut mekânda çekim yapılması
2) Geçmişte var olmuş veya günümüzde var olan mekânların gerçek biçimleri ile set ortamında yeniden inşa edilmesi veya dijital araçlarla yeniden oluşturulması
3) Geçmişte var olduğu düşünülen mekânların yeniden yorumlanması
4) Kurgusal mekânlar: Gerçeklik düzleminde var olamayacak mekânların sanal olarak üretilmesi

Bu farklı doğrultuların anlaşılması için filmlerden örnekler verilebilir. Üstte bahsedilen dört kategoriyi örnekleyen filmler tablo 1'de listelenmiştir.

Tablo 1. Farklı mekân kullanımlarına örnek gösterilebilecek filmler

Fimlerde Mekân Kullanımı	**Örnek Film**
Mevcut mekân kullanımı	*Tanrıkent* (2002) Filmi
Gerçekçi yeniden inşa	*Hayat Güzeldir* (1997) Filmi
Yorumlayarak yeniden inşa	*Anna Karenina* (2012) Filmi
Kurgusal mekânlar	*Avatar* (2009) Filmi

Filmlerde mevcut mekân kullanımına örnek olarak *City of God* (*Tanrıkent*, Meirelles ve Lund, 2002) filmi gösterilebilir. Film Rio de Janeiro'nun, filme de adını veren Cidade de Deus favelalarında çekilmiştir. *Life is Beatiful* (*Hayat Güzeldir*, Benigni, 1997) filmi günümüzde var olmayan mekânların gerçekçi yeniden inşasını örnekleyebilir. Filmde Yahudilerin İkinci Dünya Savaşı sırasında gönderildiği toplama kampı her ne kadar Polonya'daki Auschwitz kampına benzese de, filmin bu bölümü Papigno, İtalya'da eski bir fabrikada inşa edilen sette çekilmiştir (Benigni, 1997).

Buraya kadar anlatılan filmler ve kullanılan film mekânları ile ilgili kategorilerde gerçekçi olma kaygısı gözetilirken geriye kalan iki kategoride ve örnek filmlerde bu tutum ortadan kalkmaktadır. 2012 yılında gösterime giren *Anna Karenina* (Wright, 2012) filmi, Tolstoy'un 1877 yılında yayınlanan aynı adlı romanından sinemaya uyarlanmıştır. Fakat benzer uyarlamaların aksine filmde kullanılan mekânlar geçmişteki mekânları yeniden oluşturmayı amaçlamaz. Tam tersine film gerçeklik algısıyla oynamak için mekânları kullanır. Filmde mekânlar bir sahnede sabitken diğer sahnede parçalanır kayar, yerinden oynar ve birden kulis / sahne arkası görünür olur. Bu yaklaşım sinema filmlerinden çok teatral bir ele alışı anımsatır. Eleştirmenler bu yönüyle filmi Brechtvari bir yeniden yorum olarak tanımlamışlardır (Lyttelton, 2012). Bu nedenle *Anna Karenina*'nın 2012 yılındaki uyarlaması, film mekânlarının yorumlanarak yeniden inşa edilmesine örnek gösterilebilir. Benzer bir yaklaşım yönetmen Wes Anderson'un 2024 yılında Oscar alan *The Wonderful Story of Henry Sugar* (*Şeker Henry'nin İnanılmaz Öyküsü)* isimli filminde de izlenebilir. Filmin mekânları iki boyutlu birer yüzey görünümündedir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Filmlerde mekân kullanımının son kategorisi kurgusal mekânlar ile ilgilidir. Bu kategori için *The Lord of Kings* (*Yüzüklerin Efendisi*) serisinden *Star Wars* (*Yıldız Savaşları*) serisine pek çok film örnek gösterilebilir. Fakat bahsedilen filmler içinde gerçek dünyada var olması imkânsız bir kurgu öne sürmesi nedeniyle bu kategoriyi en iyi anlatan filmin *Avatar* (Cameron, 2009) filmi olduğu düşünülmektedir. Filmde Pandora isimli bir gezegende yaşayan, insan olmayan Na'vi halkı gösterilir. İnsanlar bu gezegene genetik mühendisliği yaparak gidebilmektedir. Filmdeki tüm canlılar ve doğal çevre hayali bir sinir ağıyla birbirine bağlıdır. Bu filmde gerçek hayatta var olamayacak mekânlar kurgulanmıştır. Bu nedenle bu filmde gerçeküstü bir kurgu inşa etmek üzere hayali mekânlar kullanılır.

YÖNTEM

Yapılı çevreyi algılayan göz, aynı zamanda film izleyen bir göz ile özdeştir. İki deneyimde de göz bütün gerçekliği değil, görülmesi için önceden hazırlanan yani tasarlanan gerçekliği; gösterileni görür. İki göz de kesintisiz ve baştan sona planlı bir zaman – mekân deneyimi gerçekleştirir. Kolker'e (2009) göre bütün sanat dalları kontrolle ilgilidir: sanatçı ifade ettiğini, izleyicinin tam olarak sanatçının görülmesini istediği biçimde görmesi için görüleni kontrol eder.

Tüm bu nedenlerle görsel kültür içindeki bu iki alanı açıklamak için görsel iletişimin kuralları kullanılabilir. Birbirinden farklı sanat dallarına, farklı disiplinlerin sınırlarını eriterek aynı kuramlarla okumalar yapılabilir. Mekânlar, iki boyutlu ve üç boyutlu sanat ürünleri, iletişim araçları, hepsi temel bazı tasarım ilkeleri kullanılarak tasarlanırlar. Bu ilkelerden bazıları, renk, doku, ölçü-oran, uyum-zıtlık, tekrar, simetri ve hiyerarşidir.

Renk bilimsel olarak ışığın farklı dalga boylarının gözümüzde farklı renkler olarak algılanması yoluyla tanımlanır ve en eski zamanlardan beri hem sanatçılar hem de tasarımcılar için çok önemli bir öğedir (Gürer ve Gürer 2004). Sinema tarihindeki en önemli gelişmelerden biri siyah beyaz sinemanın yerini renkli filmlerin almasıdır. Bu aşamadan sonra filmlerde renk gerçek hayatta olduğu gibi izleyenin üzerinde belirli psikolojik etkiler yaratmak üzere kullanılmaya başlanmıştır. Renkler ile ilgili sinema tarihinde en bilinen örneklerden biri Krzysztof Kieślowski'nin *Three Colors* (*Üç Renk*, 1993,1994) üçlemesidir. Yönetmen bahsedilen üç filmi Fransa bayrağının renkleri olan mavi, beyaz ve kırmızıyı kullanarak isimlendirmiştir.

Dokunduğumuz veya gözümüzle algıladığımız tüm yüzeyler hakkında zihnimizde bir his uyanır. Bu his sert, yumuşak, pürüzlü olabilir. Filmlerde de gördüğümüz mekânlar zihnimizde bir his oluştururlar. Örneğin filmlerdeki karakterler sivri ve keskin cisimlere dokunduklarında, izleyenler de rahatsızlık hisseder.

Ölçü kavramı insanın kendi ölçüleri ile yapılı çevre arasında bir orandan bahsetmek için kullanılır. Yapılar her şeyden önce insan ölçeği dikkate alınarak tasarlanmalıdırlar, böyle olmadığında bazı fiziksel ve psikolojik rahatsızlıklar gelişebilir (Gürer ve Gürer 2004). Mimarlık tarihine bakıldığında dini yapılar ve yönetim yapılarının kasıtlı olarak insan ölçeğine zıt olarak olması gerekenden daha büyük inşa edildiği, böylelikle hiyerarşi ve anıtsallık aracılığıyla insanlar üzerindeki etkisinin artırılmaya çalışıldığı görülebilir. Sinemada da hiyerarşi ve simetri kullanımı antik dönem tapınaklarına benzer bir biçimde psikolojik üstünlük kurma çabasına hizmet edebilir.

Hem filmler hem de mekânlar tasarlanırken benzer öğeler renk, doku, biçim, yön bakımından bir grup oluşturmak üzere birbirleri ile uyumlu tasarlanabilirler. Bu amaçla aynı öğelerin tekrar etmesi söz konusu olabilir. Kimi zaman da verilmek istenen mesaj nedeniyle bazı öğelerin diğerlerinden ayrılması için renk, doku, biçim veya yön bakımından zıtlıkların kullanılması gerekebilir. Bu durumda uyum, zıtlık, tekrar, egemenlik gibi kavramlar söz konusu olabilir. Örneğin *Charlie and the Chocolate Factory* (*Charlie'nin Çikolata Fabrikası*, Burton, 2005) filmlinde Charlie'nin evi kentteki diğer hiçbir eve benzememektedir (Bkz. Şekil 1). Bütün evler bitişik nizam sıra evler düzenindeyken, Charlie'nin evi sokağın en sonunda, ayrı bir parselde yer almaktadır ve yıkılmak üzere izlenimi vermektedir. Burada kentteki tüm evler birbirinin aynısıyken (uyum ve tekrar) bir ev onlardan ayrılmaktadır (zıtlık).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Şekil 1. Charlie'nin çikolata fabrikası filmlinde Charlie'nin evi (Burton, 2005)

Filmde dış ses bu sahnede *"Charlie Bucket dünyanın en şanslı çocuğuydu."* demektedir (Burton, 2005). Filimdeki anlatım da burada zıtlık yoluyla egemenlik ve hiyerarşi kurma çabasını desteklemektedir. Sonuç olarak bu Charlie'nin hikâyesidir, filmdeki başrol ve en önemli kişi odur. Sahnedeki bir diğer egemen öğe, kentin en yüksek noktasına yerleştirilen çikolata fabrikasıdır. Burada da yine egemenlik kavramı kullanılmaktadır.

Sonuç olarak bu bölümde açıklandığı üzere temel tasarıma ait renk, doku, ölçü-oran, uyum-zıtlık, tekrar, simetri ve hiyerarşi gibi kavramlar film mekânlarının tasarlanmasında da kullanılmaktadırlar. Bu kavramsal çerçeveyle uyumlu olarak, çalışmanın yöntemi temel tasarıma ailt bu kavramların *Kleo* dizisinin film mekânlarında nasıl kullanıldığının araştırılmasıdır.

Bu çalışmada yöntem olarak nitel araştırma yaklaşımlarından içerik analizi benimsenmiştir. İçerik analizi yöntemi, sinemada mekân kullanımını ele almak için sıklıkla kullanılan yöntemlerin başında gelmektedir, (Şen, Eyüboğlu, Dinçer ve Topaloğlu, 2024). İçerik analizi, dizideki görüntüler üzerinden gerçekleştirilecektir. İncelenecek mekânsal unsurlar arasında iç ve dış mekânlar, kentsel ve özel alanlar, açık, yarı açık ve kapalı mekânlar yer almaktadır. Ayrıca, mekânı oluşturan düzlem ve yüzeylerde kullanılan malzemeler ile iç mekândaki mobilyalar da değerlendirmeye alınacaktır. Görüntülerdeki mekânsal öğeler; renk, doku, ölçü-oran, uyum-zıtlık, tekrar ve simetri gibi tasarım ilkeleri çerçevesinde analiz edilecektir.

İki Kutuplu Dünyanın Berlin İle Temsili

İkinci dünya savaşı ile SSCB'nin dağıldığı 1991 yılı arasında kalan soğuk savaş döneminde yaşanılanları anlatan pek çok yapım bulunmaktadır. Bunlar bir önceki bölümde bahsedildiği gibi belirli bir tarihsel dönemi anlatan filmler kategorisinde yer almaktadır. Yine de bu filmler ile ilgili iki farklı durumdan bahsedilebilir. Bunlardan birincisi 1991 öncesinde çekilen, senaryodaki olayların oluş tarihinin çekim tarihiyle eş zamanlı olduğu filmler ve ikincisi ise 1991 sonrasında çekilen fakat 1991 öncesinde yaşanılanları anlatan filmlerdir. Bu filmler çekilirken, tarihin nispeten yakın bir dönemi olduğu için gerçek hayatta var olan mevcut yapı stoku kullanılabilmektedir. Bu kategorilere Almanya özelinde örnekler verilebilir: Birinci kategoride Berlin'de çekilen sinema tarihindeki en önemli filmlerden biri *Der Himmel Über Berlin* (*Berlin Üzerindeki Gökyüzü*, Wenders, 1987) isimli filmdir.

1987'de gösterime giren film, Doğu ve Batı Berlin'in Berlin Duvarı ile ayrıldığı günlerde kentin yaşadığı dönüşümü tartışmaktadır. Filmin bir diğer önemli özelliği, kentin o anki durumunu gösteren belge niteliğinde bir film olmasıdır. Filmde ana karakterlerden biri, eskiden mahallelerin, evlerin bulunduğu bölgelerde bütün yapıların yıkılarak yerine Berlin Duvarı'nın inşa edildiğini, duvarın iki yanındaki boşaltılmış alanlarda dolaşarak anlatmaktadır.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Bahsedilen ikinci kategori için ise, yine Berlin'de çekilen *Good Bye Lenin* (*Elveda Lenin*, Becker, 2003) filmi örnek gösterilebilir. Bu film Berlin Duvarı yıkıldıktan sonra, 2000'lerde çekilmiştir fakat 1989-1990 yıllarında Duvar'ın yıkılması ile özdeşleşen tarihsel dönemi anlatan bir filmdir. Bu film, anlatılan dönemden sonra çekildiği için film çekimlerine ev sahipliği yapmak üzere geçmişteki mekânlar mevcut yapı stoku da kullanılarak yeniden oluşturulmuştur.

Filmde 1989 yılında DDR'nin 40. yıl kutlamaları, Berlin Duvarı'nın yıkılma görüntüleri gibi gerçek görüntülerle olaylar anlatılmıştır. Filmde Duvar'ın yıkılmasından önce komaya giren ve 8 ay komada kalan ana karakter Duvar yıkılıp Almanya birleştikten sonra uyanmaktadır. Doktor sağlığı için her türlü heyecandan uzak durması gerektiğini söyler ve bunun üzerine çocukları onu hala sosyalist bir ülkede yaşadıklarına inandırmaya çalışırlar. 8 ay gibi kısa bir sürede Duvar'ın yıkılması ile kıyafetler, mobilyalar, ev eşyaları, televizyon yayınları, para birimi, yiyecek-içecek markaları gibi pek çok şey değişmiştir. Filmdeki bir diğer ana karakter annesi için marketlerde Mocca Fix kola arasa da artık yerine Pepsi kola vardır. Filmde 8 ay öncesi yeniden inşa edilmeye çalışılırken aslında gerçekte 2003'te gösterime giren film için 1989 yılı yeniden inşa edilmiştir. Filmde kullanılan ana mekân, karakterinin yatak odası ve o yatak odasının bulunduğu konut bloğudur. Yatak odasında sarı duvar kâğıtları, sarı perdeler, koyu renk ahşap mobilyalar ve bir televizyon kullanılmıştır. Duvarda fotoğraflar ve resimler bulunmaktadır. Filmde bu yatak odasının manzarası, yani bulundukları binanın 8. katından neler görüldüğünün de kontrol edilmesi gerekir ve bu görüntüde normalde sadece yüksek konut blokları görülmektedir. Filmdeki hastane, market gibi tüm mekânlarda duvarlarda mozaik sanatı ile tasarlanmış duvar panoları gösterilmektedir. Filmin jeneriğinde Doğu Berlin'i temsil eden pek çok yapının görüntüsü kullanılmıştır. Bunlar Alexanderplatz'daki TV Kulesi, Dünya Saati, 2006'da yıkılan Cumhuriyet Sarayı, cephesi onlarca metrelik mozaik kaplı Haus des Berliner Verlages ve Haus des Lehrers gibi binalardır.

Materyal

Bu çalışmanın materyali *Kleo* (2022) dizisidir. Dizinin ilk sezonu 50 dakika civarındaki sekiz bölümden oluşmaktadır (Netflix, 2024). Dizinin jeneriğinde duvar mozaiği biçiminde tasarlanmış görüntü, üniforma içinde Kleo isimli karakteri ve bir adet kırmızı çantayı göstermektedir (Bkz. Şekil 2). Bu görüntüde üç ana renk olan, mavi, kırmızı ve sarı renkleri kullanılmıştır.

Şekil 2. Kleo dizisinin jeneriğinden görüntü (Hackfort vd., 2022).

Dizinin ana karakteri diziye adını veren Kleo Straub'dur. Kleo, Alman Demokratik Cumhuriyeti'nin güvenlik ve istihbarat teşkilatı Devlet Güvenlik Bakanlığı veya kısa adıyla "Stasi" tarafından ajan olarak yetiştirilmiş bir suikastçıdır.

Dizinin ilk bölümünde, 1987 yılında, Kleo Berlin Duvarı'nın altındaki gizli bir geçitten Batı Berlin'e geçer ve kendisine bildirilen bir hedefe suikast düzenler. Bu suikastın ardından Kleo hiçbir açıklama yapılmadan hapse atılır. Üç yıl hapis yattıktan sonra, Berlin duvarının yıkılışının ardından yaşanan politik gelişmelerle serbest bırakılır. Kleo hapishanede karnındaki bebeğini kaybetmiştir ve hapishaneye

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

atılış sürecinde ona karşı tanıklık yapan dedesi dâhil herkesten intikam almak istemektedir. Dizinin geriye kalan yedi bölümü, Kleo'nun hapse atılma sürecinde payı olan eski yoldaşlarının izini sürüp onları tek tek öldürmesini ve Batı Almanya'dan bir polis memurunun da Kleo'yu takip etmesini anlatmaktadır.

BULGULAR

Dizi ile *Good Bye Lenin* (*Elveda Lenin,* 2003*)* filminin konusu arasında bazı paralellikler bulunmaktadır. İkisinde de Doğu Almanya'ya ideolojik olarak bağlı kadınların duvarın yıkılışı sonrasındaki değişime adapte olamamaları, inandıkları değerlerin önemsizleşmesi ile yeni kurulan dünyada kendilerine yer bulamamaları anlatılmaktadır.

Dizinin birinci bölümü Kleo'nun gerçekleştirdiği 12. suikastı anlatmaktadır. Birinci bölümde kullanılan mekânlar Doğu Berlin'de Kleo'nun evi, Devlet Güvenlik Bakanlığı binası, Kleo'nun Dedesinin evi, hapishane; Batı Berlin'de ise Büyük Cennet diskosu, Sven'in evi ve Polis Merkezi'dir. Birinci bölümde mekânsal hafıza açısından en önemli görüntü açılıştaki Berlin Duvarı ve kontrol noktalarını gösteren sahnelerdir.

İkinci bölümde kullanılan mekânlar birinci bölümdekilere ek olarak Doğu Berlin Andi'nin Evi ve Walter Blum'un evidir. Üçüncü bölümde kullanılan mekânlar Soller Palma De Mallorca'da Ludger Wieczorek'in villası ve ona komşu olan villadır. Doğu Berlin'de ise Andi'nin çalıştığı VEB Pralina şeker fabrikası gösterilmektedir.

Dördüncü bölümde kullanılan mekânlar Doğu Berlin'deki meşhur Hohenschönhausen Hapishanesi, hastane, Uwe'nin Tamirhanesi; Batı Berlin'de Bundesnachrichtendienst yani Almanya Federal Haber Alma Servisi binasıdır. Beşinci bölümde kullanılan mekânlar, diğer bölümlerdeki mekânlara ek olarak Batı Berlin'de Akvaryum ve Doğu Berlin'de Cafe International'dır.

Altıncı bölüm neredeyse tamamen bilincini kaybeden Kleo'nun bilinçaltında geçer. Altıncı bölümde kullanılan mekânlar, Doğu Berlin'de FDJ Binası, hastane ve Bayan Lobrecht'in evidir. Bu bölüm mekânları açısından diğer bölümlerden ayrılmaktadır. Bu bölümde kullanılan mekânlarda gerçeklik hissi ortadan kalkmaktadır. Bu bölümde büyük boş bir bina önce Kleo'nun annesi ile yaşadığı ev sonra Kleo'nun dedesinin evi gibi pek çok farklı mekânı temsil edecek şekilde döşenir. Farklı sahnelerde bina aynı kalmakta, içinde havada durur gibi yerleştirilen mobilyalar değişmektedir. Bu anlatım gerçekte var olmayan rüya mekânlarını ifade etmek için kullanılmıştır.

Yedinci bölümde diğer bölümlerden farklı olarak kullanılan yeni mekân Batı Berlin'de Anne Geike'nin evidir. Son bölümde ise Kleo ve Sven kırmızı bavulu bulmak için Şili'ye giderler ve burada kırmızı bavulu ele geçirirler. Daha sonra Kleo çocukken kaybettiği annesinin adres bilgileri karşılığında kırmızı bavulu geri verir. Almanya'ya dönerek annesini ziyarete gider.

Sekizinci bölümde kullanılan mekânlar Şili'de eski bir pansiyon, Hotel Carrera, Jorge Gonzalez'in Evi'dir. Batı Berlin'de Spandau'da ise Kleo'nun annesinin evi gösterilmektedir. Evin içi gösterilmez, dışı beyaz, kırmızı ve mavidir.

Dizi büyük oranda günümüzde Almanya'da var olan gerçek mekânlarda çekilmiştir. Almanya'nın ikiye bölünmüş olduğu soğuk savaş döneminden kalma mevcut yapı stoku dizinin hikâyesine ev sahipliği yapmak konusunda oldukça elverişli durumdadır. Sadece mekânların ve insanların geçmişe ait öğelerle dekore edilmeleri gerekmiştir. Günlük hayata ait nesneler, dönemin teknolojisini yansıtan iletişim araçları, belirli kostümler, dönemin popüler filmleri, şarkıları, yemekleri ve içecekleri gibi kültürel öğeleri anlatımı güçlendirmek için kullanılmışlardır. Bu amaçla kullanılan ve izleyende geçmişe ait olma hissi uyandıran nesneler bir sonraki paragrafta detaylı bir biçimde açıklanmıştır. Bu aşamada yapımcıların bu nesneleri tercihinde farklı yaklaşımlar sergiledikleri anlaşılmıştır ve burada da farklı yaklaşımları açıklamayı amaçlayan üç farklı kategori kullanılmıştır: Bunlardan birincisi Alman Demokratik Cumhuriyeti'ne (Doğu Almanya) özgü öğeler, ikincisi Almanya Federal Cumhuriyeti'ne (Batı Almanya) özgü öğeler, üçüncüsü ise geçmişe dair ortak öğeler.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Dizinin başkarakteri Doğu Almanyalı olduğu için aslında dizi büyük oranda Doğu Almanya'yı anlatan bir kurguya sahiptir. Buna ek olarak Doğu Almanya'nın kültürel ortamı hakkında seçilen öğeler benzer yapımlarda da karşılaşılan bazı klişeleri içermektedir. Bu sahnelerde totaliter yöneticiler, adalet sisteminin olmaması, gerçek dışı kanıtlar ve yalancı şahitlerle insanların hapse atılması, mesai saatlerinde içki içilmesi, çocukların ailelerinden uzaklaştırılıp çok disiplinli genç önderler olarak yetiştirilmesi gibi detaylar benzer yapımlarda Doğu Almanya hakkında bir kara propaganda oluşturmak amacıyla kullanılmıştır. Doğu Almanya'nın Batı'dan farkını ideolojik zıtlık temeline oturtmak için dizide sıklıkla sosyalizmle özdeşleştirilen öğeler kullanılmıştır: Bunlar marşlar, Lenin, Yuri Gagarin, Rosa Lüksemburg, Karl Marx, KGB, Gorbaçov, Laika ve orak-çekiç gibi sosyalist figürlere atıflar, marş söyleyen çocuklar, Şili, Moskova ve Küba ile ilişkiler, Rusça ve İspanyolca konuşmalar, askeri araçlar, madalyalar ve yoldaş hitabeti kullanılmasıdır. Dizide ayrıca Doğu'da hayat daha militarist gösterilmiş, askeri üniformalı devlet görevlileri, tanklar, keskin nişancı tüfekleri günlük hayatın bir parçası gibi ele alınmıştır. Bunların dışında dönemin üretim-tüketim ilişkileri de Halloren Kugeln çikolata ve Coca Cola'ya karşı geliştirilen Club Cola markası ile temsil edilmiştir. Dönemin üretim araçları hakkında dizide iki adet politik vurgu yapılmaktadır. Birincisi Batı Berlin'de geçen konuşmalarda, dizi boyunca elden ele dolaşan kırmızı bavul için "Kalitesiz, sahte deriyle üretilmiş bir bavul, tipik Doğu Almanya yapımı" gibi bir ifade yer almaktadır (Hackfort vd., 2022). Burada Batı'nın Doğu'yu kötülemesi tekil bir olaydan çok dizinin tamamında benimsenen anlatım dilinin somut bir örneği gibi görünmektedir ve dönemin gerçek ortamını tekrarlar düzeydedir. Ayrıca dizide ajan kimliğini gizlemek için gündüzleri bir fabrikada çalışan Kleo'nin aleyhinde sahte delil üretilmesi aşamasında, çalıştığı fabrikadan elde ettiği bir kasetçaların planlarını Batı Berlin'den bir ajana vermekle suçlanmaktadır. Burada da Kapitalist ve Sosyalist devletlerarasındaki teknoloji yarışına atıfta bulunulmaktadır.

Binalarda ise insan ölçeğinden büyük ve anıtsal olma etkisi; yüksek katlı bloklar, büyük merdivenkovaları, birkaç katı birleştiren geniş galeriler gibi elemanların kullanımıyla sağlanmıştır. Bu mekânlarda insan ölçeği kullanımı yerine insan ölçeğine zıt, yaklaşım olarak ölçü zıtlığı kullanılmıştır. Binalarda büyük duvar panoları üzerinde mozaik sanatı kullanılarak yapılmış renkli büyük eserler yer almaktadır. Bu görüntüler de aslında Doğu Avrupa ve SSCB ülkelerinde sıklıkla görülen, bu nedenle Sovyet dünyası ile özdeşleşmiş bir öğe biçimde karşımıza çıkmaktadır. Doğu Berlin çekimlerinde günümüzde de ayakta olan belirli sembol yapılar kullanılmıştır. Bunlardan en önemlisi Alexanderplatz'da yer alan TV kulesidir. Kule günümüzde bile Doğu Almanya'nın sembolü olmaya devam etmektedir.

Bunlara karşılık olarak Batı Berlin hakkında çok daha az sayıda öğeye yer verilmiştir. Batı Berlin'i temsil eden öğeler: Disko kültürü, Amerikan filmleri, serbest kıyafetli polisler, CIA'den bahsedilmesi, renkli dergiler ve İngilizce konuşmalar olarak özetlenebilir. İlk bakışta yönetim binalarının kullanımında Doğu Almanya'dan büyük bir fark görülmese de iki ülke arasındaki farkın konut mekânlarında vurgulandığı görülmektedir. Doğu Almanya'da hemen hemen bütün devlet görevlileri apartman bloklarında yaşarken, Batı'da polisler çağdaş villalarda yaşayabilmektedirler. Bu konu mekânlar ile ilgili bölümde detaylı örneklere açıklanarak incelenecektir.

Dizide kullanılan, Doğu Berlin ve Batı Berlin'e ait olarak kategorize edilebilecek öğeler dışında hem Doğu hem de Batı Berlin'i temsil eden görüntülerde karşılaşılan bazı ortak öğeler yer almaktadır. Bunlar geçmişe ait olma hissi yaratmak üzere tüm mekânlarda kullanılmışlardır. Bu öğeler, renkli duvarlar ve duvar kağıtları, eski arabalar ve motosikletler, Polaroid fotoğraflar, walkman, siyah beyaz televizyon, stereo teyp, telefon rehberi, telefon kulübeleri, günlük hayatta spor yapılmazken eşofman takımı ve spor ayakkabı giyilmesi, danteller, renkli nakışlı ve elde örülmüş kıyafetler, Coca Cola veya Club Cola, günlük gazeteler, radyo ve televizyonda herkesin haberleri dinlemesi/izlemesi, kasetler ve kasetçalarlar, çevirmeli telefonlar, antenli telsiz telefonlar, vatkalı ceketler, ahşap mobilyalar, porselen çay takımları, sepya fotoğraflar, Vinil plak ve plakçalar, mark kullanımı, gece kulüpleri olarak özetlenebilir. Bunlara ek olarak dizideki anlatıya ev sahipliği yapan mekânlara dair detaylı bir analiz yürütülecektir.

Dizideki akışa bakıldığında ilk dikkat çeken mekânlar konutlar olmaktadır. Dizide her karakter kendi konutu ile birlikte gösterilir. Karakterlerin konutları gösterildiğinde izleyiciye karakterler hakkında daha

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

detaylı bilgiler aktarılmış olur. Konutlar hem bireylerin en çok özdeşlik kurdukları ve kendileme davranışı gösterdikleri mekânlardır, hem de konutlar kullanıcılarının sosyo-ekonomik statüleri hakkında bilgiler sunarlar. *Kleo* (2022) gibi macera / polisiye türünden film ve dizilerde bunlara ek olarak konutlar savunulması gereken egemenlik alanları olarak gösterilmektedirler. *Kleo* (2022) dizisinde de benzer bir anlatım söz konusu olmaktadır, konutlar büyük oranda silahlı çatışmaların mekânıdır.

Konutların tasarımlarına bakıldığında *Kleo* (2022) dizisinde villa tipi tekil konutlar (geleneksel veya çağdaş villalar) ile konut bloklarının bir arada kullanıldığı görülmektedir. Bu konutların tasarımında ise birbirinden farklı öğeleri barındıran bütüncül bir yaklaşım sergilendiği anlaşılmaktadır. Dizide gösterilen ilk konut Kleo'nun evidir. Kleo ilk bölümdeki suikast sonrası evinde gelir ve burada yemek yiyip televizyonda çizgi film izlerken gösterilir. Evin tamamına yakını sarı renktedir. Ev dışı gri taş bir binanın dairesel merdivenkovasından girilen tek mekânlı bir plana sahiptir.

Dizideki en sık kullanılan ev Kleo'nun Dedesinin evidir. Bu evin tüm duvarları kırmızı ve mavi çiçekli duvar kâğıtları ile kaplıdır. Ev iki katlı, gri, geleneksel bir Alman konutu gibi görünmektedir. Evin arkasında bahçesi olmasına karşın arabalar için garajı bulunmamaktadır. Bahsedilen bu iki konut Doğu Berlin'de yer almaktadır.

Dizide Batı Berlin'de olduğu vurgulanan ve en sık gösterilen konut Sven'in iki katlı villasıdır. Villa hem pencere boşlukları hem plan şeması ile çağdaş betonarme bir konut izlenimi yaratmaktadır. Evin yanında garajı da bulunmaktadır. Evin içi yine tamamen renkli duvar kâğıtları ile kaplıdır. Fakat bu evdeki duvar kâğıtlarında geleneksel çiçek motifleri yerine çağdaş geometrik desenler kullanılmıştır. Bir önceki konuta benzer bir şekilde evin renklendirilmemiş hiçbir yüzeyi bulunmamaktadır. Evde kırmızı, mavi, mor gibi renkler bunaltıcı sayılabilecek bir yoğunlukta kullanılmıştır. Bu evde, mobilyalar da renklidir, duvarlarda afişler, pop art tabloları, B harfi şeklinde bir duvar panosu, grafik tasarım ürünleri kullanılmıştır. Bunlara ek olarak evde renkli ampuller, çağdaş / sıra dışı / plastik mobilyalar, kırmızı bir kitaplık, turuncu bir dolap, yeşil-sarı mutfak dolapları gibi her renkten eşyalar bulunmaktadır. Burada Batı Berlin'de olma mesajı vermek üzere çağdaş bir mimar tarafından tasarlanmış çok yenilikçi bir villa kullanılması önemlidir. Ayrıca bu villa kullanılarak, Batı Berlin'deki herhangi bir polis memuru ekonomik statü bakımından Doğu Berlin'deki bir Albay'dan (Kleo'nun dedesi) daha iyi durumda gösterilmektedir.

Dizide kullanılan bir diğer konut yapısı Andi'nin evidir. Ev, yüksek katlı bir apartman blokunda yer almaktadır. Konutun içinde yer alan her yüzey tamamen koyu mavidir. Benzer şekilde Doğu Berlin'deki bir diğer devlet görevlisi olan Walter Blum'un evi yine bir apartman bloku içinde yer almaktadır. İç mekânda yine yoğun olarak mavi kullanılmıştır. Dizide gösterilen bir diğer "memur" Bayan Lobrecht'tir ve onun evinde de bina dışarıdan gri görünürken içi rengârenktir.

Doğu Berlin'deki bu konutların aksine, Batı Berlin'de gösterilen tüm konutlar tekil villalar biçimindedir. Almanya Federal Haber Alma Servisi üst düzey çalışanı Anne Geike'nin evi lüks bir villa iken Kleo'nun annesinin evi sıra evler biçimde bir yerleşimin içinde yer alan tekil konuttur. Bu konutlardan birincisi lüks bir villa ikincisi ise çağdaş betonarme bir yapıdır.

Dizide, Doğu Berlin ve Batı Berlin dışında Mallorca'da ve Şili'de villalar da gösterilmektedir. Fakat bu mekânlar bu makalede vurgulanan kapsamın ve araştırma sorusunun bir parçası olmadıkları için burada açıklanmayacaklardır.

Dizide konutlardan sonra, en sık kullanılan mekânlar devlet dairelerine aittir. Dizideki karakterlerden neredeyse hepsi Doğu Berlin ve Batı Berlin'de hükümete bağlı çeşitli kademelerde çalışan memurlar oldukları için konutları dışında çalıştıkları iş yerleri de gösterilmektedir. Bu kategoride devlet dairelerinde çıplak brüt beton kullanımları dikkat çekmektedir. Binalar ister Doğu Berlin'de ister Batı Berlin'de yer alsın, hepsinin dış cephesi gridir. İç mekânlarda ise ahşap kaplama yüzeyler dikkat çekmektedir. Bu binalara, Doğu Berlin'de Devlet Güvenlik Bakanlığı binası, Hapishane, Hohenschönhausen Hapishanesi, Hastane; Batı Berlin'de Polis Merkezi, Bundesnachrichtendienst binası gibi mekânlar örnek gösterilebilir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Konutlar ve devlet daireleri dışında Doğu Berlin'de VEB Pralina şeker fabrikası ve Uwe'nin Tamirhanesi gibi ticari işlevli mekânlar da gösterilmiştir. Bu binaların dışı gri ve beyazken içi çok renklidir. Turuncu, kırmızı, mavi gibi renkler bu mekânları konut mekânları ile benzer prensiplerle ele alındığını göstermektedir. Doğu Berlin ve Batı Berlin'de konutlar ve resmi kurumlar dışında insanların günlük hayatlarının bir parçası olan başka mekânlar da gösterilmektedir. Hem Doğu'da hem de Batı'da diskolar, Doğu'da Cafe International, Batı Berlin'de ise akvaryum bu mekânlardandır. Doğu'daki disko duvarın yıkılmasından sonra, Batı'da ise Duvar hala varken gösterilmektedir. Doğu'daki disko karanlık ve kalabalık, Batı'daki disko renkli ve ışıltılıdır.

Buraya kadar bahsedilen tüm mekânlardan farklı bir öneme sahip olan Cafe International ise büyük cam cephesi ve sade dikdörtgen yapısı ile Doğu Berlin'deki sosyalist mimari mirası hatırlatır. Bu mekânın kullanımı Good Bye Lenin (*Elveda Lenin,* 2003*)* filmindekine benzer bir yaklaşımı örneklemektedir. Dizide tüm bu doğrudan mekân kullanımlarına ek olarak bahsedilmesi gereken son bir farklılık bulunmaktadır. Kleo'nun bilincini kaybettiği anlarda, çocukluğundan ilk gençliğine geçmişini hatırladığı anlarda, kullanılan mekânlar gerçekçi olma hissinden uzak, gerçek-üstü rüya mekânları izlenimi vermektedir. Burada Doğu Berlin'de kentten uzak geniş bir kırsal arazideki FDJ Binası, bir kabuk olarak kullanılır. Kleo'nun zihninde anlatılan döneme atıfta bulunan mobilyalar aynı binanın içinde yerleştirilip kaldırılarak bu sahneler çekilmiştir.

Bu bölümde anlatılan tüm mekânlar ve o mekânların hangi tasarım ilkeleri ile ele alındığı, tablo 2'de listelenmiştir.

Tablo 2. Film mekânları ve ilk defa gösterildikleri bölümler

Bölüm 1. Büyük Cennet	Berlin Duvarı ve Doğu Berlin ile Batı Berlin arasında kontrollü geçiş kapıları		
	Doğu Berlin	Kleo'nun evi	İç mekân tamamen sarı
		Devlet Güvenlik Bakanlığı binası	Büyük gri Brütalist blok, iç mekânda ahşap
		Kleo'nun Dedesi'nin evi	İç mekân çok renkli, çiçekli duvar kâğıtları
		Hapishane	Büyük tuğla bloklar
	Batı Berlin	Büyük Cennet diskosu	İç mekân çok renkli
		Sven'in evi	İç mekân çok renkli, renkli çizgiler, biçimler
		Polis Merkezi	Gri Ekspresyonist beton bina
Bölüm 2. Yeniden Buluşma	Doğu Berlin	Andi'nin evi	Büyük gri blok, İç mekân tamamen mavi
		Walter Blum'un evi	Büyük gri blok, İç mekân tamamen mavi
Bölüm 3. Soller'de Kar	Soller, Palma De Mallorca	Ludger Wieczorek'in villası ve ona komşu villa	-
	Doğu Berlin	VEB Pralina şeker fabrikası	Büyük gri blok, içi renkli
Bölüm 4. Bakan	Doğu Berlin	Hohenschönhausen Hapishanesi Erich Mielke	Büyük gri blok, içi mavi
		Hastane	Dıştan gri, içi mavi ve kırmızı
		Uwe'nin Tamirhanesi	Dıştan gri, içi mavi
	Batı Berlin	Bundesnachrichtendienst	Beton dış duvar, iç mekân ahşap
Bölüm 5. Uwe	Batı Berlin	Akvaryum	İç mekân mavi
	Doğu Berlin	Cafe International	İç mekân ahşap, sarı, mavi, kırmızı, geometrik cam vitraylar
Bölüm 6. Else Projesi	Doğu Berlin	FDJ Binası	Büyük tuğla bina, gerçek olmayan mekân / rüya mekânı, aynı mekânın iki farklı eve ve bir okula dönüşümü, İç mekânda mavi ve kırmızı, simetri
		Hastane	Dıştan büyük taş bina, dıştan beyaz ve gri; İç mekânda kırmızı, sarı, mavi kullanımı
		Bayan Lobrecht'in evi	Dışı gri, içi renkli
Bölüm 7. Su Çulluğu ve İstiridye	Batı Berlin	Anne Geike'nin evi	Dışı gri, içi renkli
Bölüm 8. Mor Cadı	Şili	Pansiyon, Hotel Carrera, Jorge Gonzalez'in Evi	-
	Batı Berlin Spandau	Kleo'nun annesinin evi	Evin içi gösterilmemektedir, dışı beyaz, kırmızı ve mavi

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Tablo 3. Doğu Berlin'i temsil eden mekânlar

Kleo'nun Dedesi'nin evi

Kleo'nun Dedesi'nin evi, iç mekân

Andi'nin evi

Andi'nin evi, iç mekân

Walter Blum'un evi

Walter Blum'un evi, iç mekân

Sağda Cafe International

Cafe International, iç mekân

Tablo 4. Batı Berlin'i temsil eden mekânlar

Sven'in evi

Sven'in evi, iç mekân

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Anne Geike'nin evi

Anne Geike'nin evi, iç mekân

Batı Berlin Polis Merkezi

Batı Berlin Polis Merkezi, iç mekân

Diziye ait tüm bu mekânların çalışmanın ilk bölümünde anlatılan kategorilerden hangilerini örneklediğine bakıldığında; mekân kullanımı açısından büyük oranda günümüzde var olan gerçek mekânların kullandığı görülmektedir. Berlin'deki Doğu Almanya dönemini simgeleyen mimari mirasın bu bölümde anlatılan devlet daireleri, hastane ve hapishane gibi yapılarda kullanıldığı görülmektedir. Dizideki iç mekân çekimleri o binalarda gerçekleştirilmemiş olsa bile binalar, belirli bir tarihsel döneme ait olmaları bakımından, kimlik unsurları olarak kullanılmıştır.

Mekân kullanımı açısından bir diğer kategori artık var olmayan mekânların yeniden oluşturulmasıdır. Filmde konunun bağlamını açıklamada bu mekânlar büyük bir rol oynamıştır. Dizinin ilk sahnelerinde Berlin Duvarı'nın etrafındaki kontrol noktaları gösterilmektedir. Bugün duvarın bazı kısımları ayakta olsa da dizideki gibi yüksek güvenlikli bölgeler bulunmamaktadır, bunlar dizi için gerçeğe yakın bir biçimde yeniden inşa edilmişlerdir. Benzer şekilde duvarın yıkılmasından sonra Doğu Berlin ile Batı Berlin arasında açılan kontrollü geçiş noktaları tarihsel olarak gerçeğine benzer bir biçimde inşa edilmiştir.

Şekil 3. Dizide Berlin Duvarı'nın gösterilmesi (Hackfort vd., 2022)

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Şekil 4. Dizide Doğu Berlin – Batı Berlin arasında polis kontrol noktaları (Hackfort vd., 2022)

SONUÇ

Bu çalışmada *Kleo* (2022) dizisinin film mekânları içerik analizi yöntemi ile analiz edilmiş ve aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır.

1. *Kleo* (2022) dizisi 1987-1990 yılları arasında soğuk savaş dönemi Berlin'ini anlatmak amacıyla hangi mekânsal elemanları kullanmaktadır?
2. Doğu Berlin ve Batı Berlin'e ait mekânlar dizide hangi tasarım ilkeleri ile tasarlanmışlardır? Bu elemanlar ve tasarım yaklaşımı ikisi için de ortak mıdır, farklı veya zıt mıdır?
3. Geçmişte kalan tarihsel bir dönem görsel olarak inşa edilirken hangi nesnelerden yararlanılmıştır?

Tasarım öğeleri açısından bakıldığında dizide en çok kullanılan öğenin renk olduğu görülmüştür. En çok tercih edilen renklerin de filmin tanıtıcı materyallerinde olduğu gibi tüm iç mekânlarda kullanılan mavi, kırmızı ve sarı renkler oldukları anlaşılmıştır. Konut mekânlarında kimi zaman sadece sarı, kimi zaman da sadece mavi kullanıldıysa da birden çok konutta üç ana renk bir arada kullanılmıştır. Bu açıdan renklerin bütün dizide sürekli tekrarı söz konusudur. Bu kullanım hem Doğu Berlin hem Batı Berlin'deki mekânlar için ortaktır. Doğu Berlin'deki devlet daireleri, hastane ve hapishane gibi yapıların tamamında insan ölçülerine zıt, büyük anıtsal bloklar kullanılmıştır. Burada ölçü zıtlığı, hiyerarşi ve egemenlik gibi kavramlar ön plana çıkmaktadır. Bu da dönemin politik yapısını ifade etmenin bir aracıdır. Benzer şekilde Kleo'nun Doğu Almanya'da geçen çocukluğuna dair tüm mekânlarda hiyerarşi, simetri ve ölçü zıtlığı kullanılmıştır.

Dizide en çok konut mekânları ve devlet daireleri kullanılmıştır. Bu mekânların hepsi çok fazla renkle doldurulmuştur. Dizide kırmızı, mavi ve sarı bir arada kullanılmış, duvarlarda mobilyalarda ve kıyafetlerde hep bu üç renk tekrar etmiştir. Bunu hiyerarşi (egemenlik), zıtlık ve özellikle de ölçü zıtlığı, tekrar ve simetri takip etmiştir. Konut mekânlarında ve resmî kurumlarla ilgili mekânlarda da afiş ve jenerikte olduğu gibi kırmızı, mavi ve sarı renkler özellikle birlikte kullanılmıştır. Dizide günümüzde var olan mekânlar kullanılmış, günümüzde artık ayakta olmayan mekânlar gerçeğe yakın bir yakın bir biçimde yeniden inşa edilmiştir. Son olarak dizide gerçekçi olmayan rüya mekânları da kullanılmıştır. Dizideki anlatımın mekân dışındaki öğelerinde abartı ve aşırılık yer alsa da mekânlar açısından büyük oranda gerçekçi bir tutum takınılmıştır. Sadece dizinin görsel kimliğine uygun olarak geçmişe dair mekânlar iç mekân düzeyinde yeniden ele alınmış, renklendirilmiş ve gerçeğinden daha renkli bir dünya imgesi yaratılmıştır.

Çalışma kapsamında görülmüştür ki, bahsedilen tüm mekânsal kararlar, belirli bir dönemin mimari dilinin belgelenmesi, mozaik sanatı gibi sanat eserlerinden örnekler sunması nedeniyle kayda değerdir.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Bugün bu dizide kullanılan mekânlar gelecekte yıkılsalar da, dizi belirli bir tarihsel dönemin mekânsal kimliğini belgelemiştir. Tarihin bir döneminde, bugün tek bir ülke Almanya'nın ve tek bir kent olan Berlin'in bir sınır öğesi ile bölünmüş olması, bunun için de dünyadaki pek çok yeni ve eski sınırda kullanıldığı gibi bir duvar kullanılmış olması hem politik hem de mimarlık ile ilgili ele alınması gereken tarihsel bir konudur.

Kentsel odaklar, sokak dokusunun temsili, brüt beton bloklar, geleneksel ve çağdaş tekil konutlardan apartman bloklarına, çok katlı bloklara geçişin gösterilmesi ile konut mekânlarının tarihsel dönüşümünün örneklenmesi diziyi mimarlık alanı açısından önemli kılmaktadır. Son olarak dizide gerçeklik hissi yaratmayı amaçlamayan, rüya ile gerçek arasında hafıza ve çocukluk mekânları kurgulanması bir diğer zenginliktir.

Geçmişi göstermeyi tercih etmek, onun nasıl gösterileceği ile ilgili pek çok soruya cevap aranması zorunluluğunu beraberinde getirmektedir. *Kleo* (2022) dizisi özelinde bugünden bir bakış açısıyla kurgulanmak istenen anlatının özelliklerinin mekân tasarımını da etkilediği görülmektedir. Dizide Doğu Berlin ve Batı Berlin'e ait mekân kullanımında ortak bir tutumun benimsendiği anlaşılmaktadır. Dizi günlük hayata dair belirtilen tarihsel dönemden kullanılan pek çok objeyi göstermektedir. Anlatıda sadece Doğu Berlin veya Batı Berlin'e özgü bazı öğelere yer verilmişse de geçmişe ait olma ortaklığıyla ele alınan öğelere de rastlanmıştır. Bu nedenle anlatının diğer öğelerinde Batı Berlin'e kıyasla Doğu Berlin'i daha olumsuz gösteren detaylar bulunmaktadır. Fakat mekân kullanımı ve görsel kimlik tasarımı açısından büyük oranda ortaklıklar tespit edildiği vurgulanmalıdır.

KAYNAKÇA

Adiloğlu, F. (2005). *Sinemada Mimari Açılımlar: Halit Refiğ Filmleri*. İstanbul: Es Yayınları.
Allmer, A. (2010). *Sinemekân, Sinemada Mimarlık*. İstanbul: Varlık Yayınları.
Akarsu, H. T., Erdoğan, N. ve Özbursalı, T. (Der.) (2020). *Sinemada Mimarlık*. İstanbul: YEM Yayın.
Amenábar, A. (Yönetmen). (2009). *Agora* [Film]. Focus Features.
Anderson, W. (Yönetmen). (2024). *The Wonderful Story of Henry Sugar* [Film]. Indian Paintbrush; American Empirical Pictures.
Baysan Serim, I. (2007). Sinema ve Mimarlık Rasyonel Tahayyülün Bir Parçası Olarak Evrildiler. *Yapı Dergisi*. http://www.yapi.com.tr/haberler/isil-baysan-serim-sinema-ve-mimarlik-rasyonel-tahayyulun-bir-parcasi-olarak-evrildiler-_95446.html.
Becker, W. (Yönetmen). (2003). *Good Bye Lenin* [Film]. X Filme Creative Pool; WDR.
Benigni, R. (Yönetmen). (1997). *Life is Beatiful* [Film]. Miramax.
Beşgen, A., ve Köseoğlu, Ş. (2019). Sinema-Mimarlık Arakesitinde Bir Mekâna Dokunmak: Sine-Tasarım Atölyesi. *SineFilozofi Dergisi*, (Özel Sayı), s. 26-52. https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.516445.
Burton, T. (Yönetmen). (2005). *Charlie and the Chocolate Factory* [Film]. Warner Bros; Plan B Entertainment, Village Roadshow.
Cameron, J. (Yönetmen). (2009). *Avatar* [Film]. 20th Century Fox.
Colomina, B. (2011). *Mahremiyet ve Kamusallık, Kitle İletişim Aracı Olarak Modern Mimari*. (A. U. Kılıç, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
Eyler, W. (Yönetmen). (1925). *Ben-Hur: A Tale of the Christ* [Sinema Filmi]. Metro-Goldwyn-Mayer.
Gürer, L. ve Gürer, R. G. (2004). *Temel Tasarım*. İstanbul: Birsen Yayınevi.
Güzer, C. A. (Der.) (2023). *Sinema ve Mimarlık*. Ankara: Fol Kitap.
Hackfort, H., Kropf, R., Konrad, B., Senft, E., Souvignier M. ve Derenbach T. (Yönetici Yapımcı). (2022). *Kleo* [TV Dizisi]. Candy Shop Productions; Zeitsprung Pictures.
Kieślowski, K. (Yönetmen). (1993,1994). *Three Colors* [Film]. MK2 Productions; France 3 Cinema.
Kolker, R. (2009). *Film Biçim Kültür*. (F. Ertınaz, A. Güney, Z. Özen, O. Şakır, B. Tokem, D. Tunalı, E. Yılmaz, Çev.). Ankara: De Ki Basım Yayım.
Lyttelton, O. (2012, 2 Eylül). *Review: 'Anna Karenina' Is A Bold Reimagining Of A Classic That's (Mostly) Thrilling & Inventive*. https://theplaylist.net/review-anna-karenina-is-a-bold-reimagining-of-a-classic-thats-mostly-thrilling-inventive-20120902/ adresinden alındı.
Mankiewicz, J. L. (Yönetmen). (1693). *Kleopatra* [Film]. 20th Century Studios.
Meirelles, F. ve Lund K. (Yönetmen). (2002). *City of God* [Film]. O2 Filmes.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Netflix. (2023, 12 Aralık). *'KLEO': The Vendetta Continues - New Episodes Now in Production*. https://about.netflix.com/en/news/kleo-the-vendetta-continues-new-episodes-now-in-production adresinden alındı.

Netflix. (2024, 21 Şubat). *Kleo, Die Serie, Seid Bereit. Immer Bereit*, https://kleo-presskit.de/de/kleo/seid-bereit-immer-bereit adresinden alındı.

Olsen, M. (2010, 30 Mayıs). Indie Focus: In 'Agora,' A Faceoff Between Faith and Science. *The Los Angeles Times*. https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2010-may-30-la-ca-indiefocus-20100530-story.html adresinden alındı.

Öztürk, M. (2002). *Sine-Masal Kentler: Modernitenin İki "Kahraman"ı Kent ve Sinema Üzerine Bir İnceleme*. İstanbul: OM Yayınevi.

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

Şen, S., Eyüboğlu, H., Dinçer, S., Topaloğlu, G. (2024). Yukarı Bak Animasyon Filmi İzleyici Yorumlarının Mimarlık Disiplini Kapsamında İncelenmesi. Tykhe Sanat Ve Tasarım Dergisi, 9(17), 459-482. https://doi.org/10.55004/tykhe.1478903

Şumnu, U. (Der.) (2023). *Başrolde Mimarlık, Yeşilçam Filmlerinde Mekân ve Modernite*. İstanbul: Everest Yayınları.

Tanyeli, U. (2001). Sinema ve Mimarlık: Temsiliyet Nesnenin Temsili Sanatın Sanallıkla İfadesi. *Arredamento Mimarlık Dergisi*, (141), s. 66.

Uslu, A. (2014). *Sinemayı Sinemasız Düşünmek*. A. M. Aytaç ve M. Demirtaş (Der.), *Göçebe Düşünmek: Deleuze Düşüncesinin Sınırlarında* (s. 355-375). İstanbul: Metis Yayınları.

Wenders, W. (Yönetmen). (1987). *Der Himmel Über Berlin* [Film]. WDR; Road Movies Filmproduktion; Argos Films.

Whitlock, C. (2012, 31 Aralık). *The Set Designs of Cleopatra, Elizabeth Taylor's Classic Movie*. https://www.architecturaldigest.com/gallery/cleopatra-elizabeth-taylor-set-design-50th-anniversary-cannes-slideshow adresinden alındı.

Wright, J. (Yönetmen). (2012). *Anna Karenina* [Film]. Working Title Films; StudioCanal.

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License