
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
Gazi
1926

TIM BURTON SİNEMASINDA SÜRREALİST EV İNCELEMESİ

Gizem DURSUN

YÜKSEK LİSANS TEZİ
MİMARLIK ANA BİLİM DALI

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

TEMMUZ 2019

Gizem DURSUN tarafından hazırlanan "TIM BURTON SİNEMASINDA SÜRREALİST EV İNCELEMESİ" adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından OY BİRLİĞİ ile Gazi Üniversitesi Mimarlık Ana Bilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Prof. Dr. Esin BOYACIOĞLU

Mimarlık Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum. ..……

Başkan: Prof. Dr. Zeynep ULUDAĞ

Mimarlık Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum. ……...

Üye: Prof. Dr. Celal Abdi GÜZER

Mimarlık Ana Bilim Dalı, Orta Doğu Teknik Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum. ……...

Tez Savunma Tarihi: 10/07/2019

Jüri tarafından kabul edilen bu tezin Yüksek Lisans Tezi olması için gerekli şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

……..…….

Prof. Dr. Sena YAŞYERLİ

Fen Bilimleri Enstitüsü Müdürü

ETİK BEYAN

Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmasında yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,

bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Gizem DURSUN

10/07/2019

TIM BURTON SİNEMASINDA SÜRREALİST EV İNCELEMESİ

(Yüksek Lisans Tezi)

Gizem DURSUN

GAZİ ÜNİVERSİTESİ

FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Temmuz 2019

ÖZET

Sinemada, film senaryo hikâyelerinin izleyicilere aktarılmasında karakterler kadar mekânlara da ihtiyaç duyulur. Özellikle fantastik tür filmler kurguları gereği karakterlere olan ihtiyacından daha çok fantastik, bildik sınırları zorlayan mekân kurgularına ihtiyaç duyarlar. Filmleri fantastik sinema türü içinde anılan Amerikalı yönetmen Tim Burton; modernleşme ile yitirilen ev, aidiyet, özgünlük ve alternatif anlayışlarının eksikliği konularını filmleri aracılığı ile eleştirir. Burton filmlerinde mekân çoğu kez sürrealist (gerçeküstü) bir anlayışla tasarlanmıştır; gerçek ile ilişkisi tartışılabilir konumdadır. Gerçek ile sürreal olan çoğu kez yan yana var olurlar. Burton, filmlerinde Endüstri Devrimi'nden sonra ortaya çıkan farklı barınma türlerini hem eleştirir hem de bu barınma türlerinin alternatifinin olup olmama durumunu sorgular. Bu çalışmada Tim Burton'ın seçilen iki filminde yer alan ev mekânları, sürreal iç mekân çerçevesi ve ev kullanıcısının kimliği ve bilinçaltı üzerinden incelenecektir.

Bilim Kodu : 80112

Anahtar Kelimeler : Sinema mekânı, Sürreal iç mekân, Ev, Alternatif mekân, Fantastik sinema, Tim Burton

Sayfa Adedi : 195

Danışman : Prof. Dr. Esin BOYACIOĞLU

THE ANALYSIS OF SURREALIST HOUSE IN TIM BURTON CINEMA

(M. Sc. Thesis)

Gizem DURSUN

GAZİ UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF NATURAL AND APPLIED SCIENCES

July 2019

ABSTRACT

In the cinema, spaces as well as characters are needed to transfer the stories of film scripts to the audience. In particular, fantastic films need more fantastic space, which forces the familiar boundaries than the characters need. Tim Burton, the director of American films, who is also known for his fantastic form of cinema; criticizes the problems of the house which has been lost by modernisation, belonging, originality and lack of alternative understanding through films. In Burton's films, space is often designed with a surrealist approach; its relationship with reality is questionable. Reality and surreal often exist side by side. In his films, Burton both criticizes the different types of housing that emerged after the Industrial Revolution and questions whether there is an alternative to these types of housing. In this study, the home spaces in Tim Burton's chosen two films will be examined through the surreal interior frame and the identity and subconscious of the home user.

Science Code : 80112

Key Words : Cinema space, Surreal interior space, House, Alternative space, Fantastic cinema, Tim Burton

Page Number : 195

Supervisor : Prof. Dr. Esin BOYACIOĞLU

TEŞEKKÜR

Tez çalışmam süresince değerli yardım ve katkılarıyla bana destek olan sevgili danışman hocam Prof. Dr. Esin BOYACIOĞLU'na, yine kıymetli tecrübelerinden faydalandığım Prof. Dr. Zeynep ULUDAĞ, Prof. Dr. T. Nur ÇAĞLAR ve Prof. Dr. Celal Abdi GÜZER'e katkı ve ilgilerinden dolayı, ayrıca maddi ve manevi her zaman yanımda olan annem Yük. Makine Mühendisi Neşe DURSUN'a, yoğun çalışmalarım sırasında bana en çok desteği ve sabrı gösteren, başım her sıkıştığında yardımıma koşan sevgili Mimar Erdinç ORMAN'a teşekkür ederim. Çalışmalarım boyunca şirinliği ve oyunculuğuyla bana moral veren biricik kedim, Frida'a da özel olarak teşekkür ederim. Bu tezimi görmesini en çok istediğim ve görseydi benimle gurur duyacağına inandığım, sevgi dolu ve naif bir insan olan çok kıymetli babam Mimar İsmet DURSUN'a teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZET iv

ABSTRACT v

TEŞEKKÜR vi

İÇİNDEKİLER vii

ÇİZELGELERİN LİSTESİ ix

RESİMLERİN LİSTESİ x

SİMGELER VE KISALTMALAR xx

1. GİRİŞ 1

2. MİMARLIKTA SÜRREALİZM VE EV KAVRAMLARI 11

2.1. Sürrealizm Kavramı ve Mimarlıktaki Tezahürleri 11

2.1.1. Sürrealizm ve Salvador Dali, Facteur Cheval, Antoni Gaudi, Frederick Kiesler ve Friedensreich Hundertwasser mimarlığı 22

2.1.2. Sürreal mekân 53

2.2. Sürrealizm ve Ev Mekânları 73

2.2.1. Ev kavramı ve anlamı 73

2.2.2. Sürrealizm anlayışında ev kavramı 80

3. SİNEMA, SÜRREALİZM VE TİM BURTON FİLMLERİ 103

3.1. Sinemada Sürrealist Mekân Anlayışı 103

3.1.1. Sürrealist mekân ve imge kullanımı 105

3.2. Tim Burton Filmlerinde Sürrealist Mekânlar 111

3.2.1. Pee-wee'nin Büyük Macerası (1985) filminde sürrealist ev mekân analizi 149

3.2.2. Beetlejuice (1988) filminde sürrealist ev mekân analizi 160

4. SONUÇ 179

Sayfa

KAYNAKLAR 185

ÖZGEÇMİŞ 195

ÇİZELGELERİN LİSTESİ

Çizelge **Sayfa**

Çizelge 3.1. Tim Burton Filmografi 111

RESİMLERİN LİSTESİ

Resim **Sayfa**

Resim 2.1. Noah who planted the first vineyard 28

Resim 2.2. Belliğin Azmi, 1931 29

Resim 2.3. Yanan Zürafa, 1937 30

Resim 2.4. Aziz Antonius'un Baştan Çıkarılışı, 1946 30

Resim 2.5. Cheval'in Palais Ideal'i (İdeal Saray), 1879-1912 31

Resim 2.6. İdeal Saray 32

Resim 2.7. İdeal Saray'ın üç dev heykeli 33

Resim 2.8. Sagrada Familia, Casa Batllo ve Park Güell 34

Resim 2.9. Casa Batllo'nun ejderha biçimli çatısı 35

Resim 2.10. Park Güell 36

Resim 2.11. Park Güell, süslemelerin, vitrayların beklenmedik şekilde bir araya gelmesi 36

Resim 2.12. Casa Mila'nın cephesi 37

Resim 2.13. Sagrada Familia 38

Resim 2.14. Hurafeler Salonu, 1947 39

Resim 2.15. Hurafeler Salonu planı 39

Resim 2.16. Endless House (Sonsuz Ev) eskizi 40

Resim 2.17. Sonsuz Tiyatro planları, 1923-25 41

Resim 2.18. Mekân Evi, 1933 42

Resim 2.19. Sonsuz Tiyatro'nun Rachel Hann tarafından yapılan üç boyutlu modeli ... 43

Resim 2.20. Mekân Tiyatro'su projesi, Viyana, 1923-24 44

Resim 2.21. Mekân Tiyatro'su maketi, Viyana, 1923-24 45

Resim 2.22. Evrensel Tiyatro maketi, 1960-61 45

Resim 2.23. Evrensel Tiyatro kesiti, 1960-61 46

Resim **Sayfa**

Resim 2.24. Blamau Termal Köyü 47

Resim 2.25. Kısık-gözlü Ev 47

Resim 2.26. Teras Ev 48

Resim 2.27. Hundertwasserhaus 50

Resim 2.28. Hundertwasserhaus'un dış görünüşleri 51

Resim 2.29. Hundertwasserhaus'un iç görünüşleri 51

Resim 2.30. Exposition Internationale du Surréalisme sergisinin davetiyesi 57

Resim 2.31. Exposition Internationale du Surrealisme, 1938, plan. A. Yağmurlu Taksi, B. Sürrealist Sokak, C. ve D. Sergi salonları 57

Resim 2.32. Salvador Dalí'nin Yağmurlu Taksi'si 58

Resim 2.33. Rue surréaliste (Sürrealist Sokak) 59

Resim 2.34. Marcel Duchamp'ın mankeni ve sokak tabelası 59

Resim 2.35. Man Ray'in mankeni ve sokak tabelası 60

Resim 2.36. Ana sergi salonu 60

Resim 2.37. Döner kapılarda Tanguy, Dominguez, Jean ve Paalen'in yapıtları; solda Marcel Jean'ın mankeni 61

Resim 2.38. Helene Vanel, sergi açılışındaki gösterisi 62

Resim 2.39. Duchamp, First Papers of Surrealism enstalasyonu 63

Resim 2.40. Kiesler, Sürrealist Galeri için yaptığı eskiz 64

Resim 2.41. Kiesler, Günışığı Galerisi, Art of This Century Gallery 65

Resim 2.42. Kiesler, Soyut Eserler Galerisi, Art of This Century Gallery 65

Resim 2.43. Exposition Internationale du Surréalisme, 1947, planı 67

Resim 2.44. Duchamp ve Donati, 1947 sergisi kataloğu 68

Resim 2.45. 1947 sergisi, merdiven 68

Resim 2.46. Hurafeler Salonu, Kiesler 69

Resim **Sayfa**

Resim 2.47. Yağmur Salonu, Maria Martins'in İmkansız adlı eseri 70

Resim 2.48. 1959 E.R.O.S. sergisi..... 71

Resim 2.49. Çizen- Hazal PERİŞAN (8 yaşında, Türk), Nisan 2019..... 75

Resim 2.50. Çizen- Rukayye El Muhammed (8 yaşında, Suriyeli), Nisan 2019..... 75

Resim 2.51. Breton, rue Fontaine 42 numaralı evi ve çalışma yeri 85

Resim 2.52. Breton'un sanat eseri ve nesne koleksiyonu 86

Resim 2.53. Salvador ve Gala Dali, rue Gauguet 7 numaralı evleri 87

Resim 2.54. Dali'nin Port Lligat'daki ev..... 88

Resim 2.55. Port Lligat'daki evin çatısında bulunan yumurta..... 88

Resim 2.56. Tristan Tzara'nın evi..... 90

Resim 2.57. Tzara'nın evinin kuzey cephesi 91

Resim 2.58. Tzara'nın evinin arka cephesi..... 91

Resim 2.59. Apartman Dairesi eskizi, 1938 94

Resim 2.60. Sonsuz Ev eskizi..... 95

Resim 2.61. Sonsuz Ev maketi 96

Resim 2.62. Sonsuz Ev iç mekânı..... 97

Resim 2.63. Sonsuz Ev maketi 98

Resim 3.1. The Cabinet of Dr. Caligari Filmi..... 107

Resim 3.2. Vincent Filmi..... 108

Resim 3.3. Vincent Filmi..... 108

Resim 3.4. The Cabinet of Dr. Caligari Filmi..... 108

Resim 3.5. The Flat Filmi 109

Resim 3.6. The Flat Filmi 109

Resim 3.7. The Cabinet of Dr. Caligari Filmi..... 109

Resim **Sayfa**

Resim 3.8. Down to The Cellar Filmi 110

Resim 3.9. Emily'in Victor'a hediye vermesi 115

Resim 3.10. Adem ve Barbara sıra beklerken 115

Resim 3.11. Ölülerin bilardo oynaması 115

Resim 3.12. Jack'in Noel gösterisi 115

Resim 3.13. Beetlejuice Filmi, kapı 116

Resim 3.14. Noel Gecesi Kabusu Filmi, kapı 117

Resim 3.15. Alice Harikalar Diyarında Filmi, Ağaç 117

Resim 3.16. Bayan Peregrine'nin Tuhaf Çocukları Filmi, Mağara 117

Resim 3.17. Bayan Peregrine'nin Tuhaf Çocukları Filmi, portal 117

Resim 3.18. Ölü Gelin Filmi, Mezar 118

Resim 3.19. Alman dışavurumculuğunda gölge kullanımı (Corpse Bride Filmi) 119

Resim 3.20. Edward Scissorhands Filmi sıradan bir banliyö dokusu ve karanlık şato karşıtlığı 122

Resim 3.21. Batman Dönüyor Filmi yer altı şehri 122

Resim 3.22. Charlie and the Chocolate Factory Filminin rasyonel kent kurgusu 122

Resim 3.23. Corpse Bride Filminin sürreal mekânları (Yaşayanların ve ölülerin dünyası) 123

Resim 3.24. Alice in Wonderland Filminin bildik, alışılagelmiş mekânları ile Londra 123

Resim 3.25. Alice in Wonderland Filminde Harikalar Diyarı'ndaki tekinsiz ortam 123

Resim 3.26. Bayan Peregrine'nın Tuhaf Çocukları Filmi, Jacob'un dedesinin evi 123

Resim 3.27. Bayan Peregrine'nın Tuhaf Çocukları Filmi, Yetimhane 124

Resim 3.28. Charlie'nin yuvası 124

Resim 3.29. Mad Hatter'ın evi 125

Resim 3.30. Jenny'in evi 125

Resim **Sayfa**

Resim 3.31. Beetlejuice koridor mekânı 125
Resim 3.32. Çikolata Fabrikası 126
Resim 3.33. Pee Wee'nin mutfağı 126
Resim 3.34. Çikolata Fabrikası 126
Resim 3.35. Beetlejuice 127
Resim 3.36. Kırmızı Şato 127
Resim 3.37. Çikolata Fabrikası 127
Resim 3.38. Beetlejuice 128
Resim 3.39. Beetlejuice, trafik kazası geçirmiş olan yassı adam 129
Resim 3.40. Dark Shadows, Josette'nin hayaleti 129
Resim 3.41. Beetlejuice 129
Resim 3.42. Beetlejuice Filmi, Barbara ve Adam 129
Resim 3.43. Alice Harikalar Diyarında, Cheshire 130
Resim 3.44. Noel Gecesi Kabusu, Oogie Boogie 130
Resim 3.45. Alice Harikalar Diyarında, Jabberwocky 130
Resim 3.46. Dark Shadows, Vampir Barnabas Collins 130
Resim 3.47. Vincent'in hayal ettiği mekân 132
Resim 3.48. Vincent'in odası 132
Resim 3.49. Odasına sürgüne yolladığını hayal eden Vincent 133
Resim 3.50. Yaşayanların renksiz kasabası 133
Resim 3.51. Kasabanın renksizliğini taşıyan insanlar ve kıyafetleri 133
Resim 3.52. Victor'un kimliğiyle özdeşleşen odası 134
Resim 3.53. Everglotlar'ın malikânesi girişi 135
Resim 3.54. Everglotlar'ın fakirleştiğini gösteren salonları 135

Resim **Sayfa**

Resim 3.55. Victoria'nın kimliğiyle özdeşleşen odası 135

Resim 3.56. Ölülerin Renkli Diyarı, yan yana dizilen tabutlar 136

Resim 3.57. Kent meydanı 136

Resim 3.58. Emily'in tabutu 137

Resim 3.59. Collisport, 1972 137

Resim 3.60. Collins Ailesinin Malikhanesi 138

Resim 3.61. Yemek Odası 139

Resim 3.62. Şöminenin çevresinde konumlandırılan denizatı heykelleri 139

Resim 3.63. Malikânenin dış cephesinde bulunan denizatı heykeli 139

Resim 3.64. Malikânenin fuayesi 139

Resim 3.65. Fuayenin devasa avizesi 140

Resim 3.66. Salon 140

Resim 3.67. Salonda kullanılan ahşap malzemesi ile verilen yuva hissi 141

Resim 3.68. Barnabas'ın çalışma odası 141

Resim 3.69. Elizabeth'in makreme odası 142

Resim 3.70. Barbanas'ın bastonu ile açılan gizli kilit 142

Resim 3.71. Şöminenin içinde geçilen gizli oda 142

Resim 3.72. Barnabas'ın yatağa ters asılı şekilde uyumaya çalışması 143

Resim 3.73. Barnabas'ın uyumaya çalıştığı oymalı dolap 143

Resim 3.74. Barnabas'ın uyumaya çalıştığı buzdolabı kutusu 143

Resim 3.75. Barnabas'ın tabutu 143

Resim 3.76. Carolyn'ın odası 144

Resim 3.77. Carolyn'ın odası 144

Resim 3.78. Doktor Julia'nın odası 145

Resim **Sayfa**

Resim 3.79. Maggie'nin ailesinin evinde kaldığı odası 145

Resim 3.80. Maggie'nin akıl hastanesinde kapatıldığı odası 146

Resim 3.81. Maggie'nin Collins malikânesindeki odası 146

Resim 3.82. Charlie'nin Kulübesi 147

Resim 3.83. Charlie'nin odası 147

Resim 3.84. Charlie'nin odasının penceresinden görünen çikolata fabrikası 147

Resim 3.85. Çikolata fabrikası içine taşınan Charlie'nin yuvası 148

Resim 3.86. Edward'ın şatosu 149

Resim 3.87. Edward'ın şatosu 149

Resim 3.88. Pee Wee Herman 150

Resim 3.89. Pee Wee oyuncak dükkânında 150

Resim 3.90. Pee Wee sokakta bisikletiyle 151

Resim 3.91. Büyücü kadının dükkânı 151

Resim 3.92. Büyücü kadın (Madam Ruby) 152

Resim 3.93. Hayalet (Large Marge) 152

Resim 3.94. Hayaletin yardımıyla bulduğu yol üstündeki restoran 152

Resim 3.95. Pee Wee'nin bisiklet yarışmasında birinci olduğunu gördüğü rüyası 153

Resim 3.96. Pee Wee'nin bisikletini bir T-rex tarafından yendiğini gördüğü rüyası 153

Resim 3.97. Pee Wee'nin üçüncü rüyası 153

Resim 3.98. Pee Wee'nin üçüncü rüyası 153

Resim 3.99. Pee Wee'nin evi 154

Resim 3.100. Pee Wee'nin yatak odası 155

Resim 3.101. Pee Wee'nin yatak odasından evin alt katlarına inilen itfaiyeci direği 155

Resim 3.102. Pee Wee'nin yatak odasından evin alt katlarına inilen itfaiyeci direği 156

Resim **Sayfa**

Resim 3.103. Pee Wee'nin mutfağı 156

Resim 3.104. Pee Wee'nin mutfağı, Abraham Lincoln maketi 157

Resim 3.105. Pee Wee'nin mutfağı, ağzıyla portakal sıkan dinozor iskeleti 157

Resim 3.106. Düğme hareketiyle açılıp kapanan garaj kapısı 157

Resim 3.107. Bisiklet garajı 158

Resim 3.108. Ahtapot sulama sistemi 158

Resim 3.109. Speck'in mama kabı 158

Resim 3.110. Pee Wee'nin büyük ölçekli diş fırçası 159

Resim 3.111. Pee Wee'nin büyük ölçekli bıçağı 159

Resim 3.112. Pee Wee'nin büyük ölçekli çatalı 159

Resim 3.113. Akvaryuma bakan banyo penceresi 159

Resim 3.114. Şömine üzerindeki ayna 160

Resim 3.115. Yeni ölenler için el kitabı 160

Resim 3.116. Evin kapısından dışarı çıkıldığında karşılaşılan sürreal manzara 161

Resim 3.117. Evin kapısından dışarı çıkıldığında karşılaşılan sürreal manzara 161

Resim 3.118. Evin kapısından dışarı çıkıldığında karşılaşılan sürreal manzara 161

Resim 3.119. Kum Canavarı 162

Resim 3.120. Deetz ailesi 162

Resim 3.121. Barbara ve Adam'ın yeni ev sahiplerini korkutma çabaları 163

Resim 3.122. Barbara'nın parçalanmış yüzü 163

Resim 3.123. Adam'ın başının vücudundan ayrılması 163

Resim 3.124. Barbara ve Adam'ın yüz değiştirmeleri 163

Resim 3.125. Adam'ın duvara tebeşir ile çizdiği kapı 164

Resim 3.126. Evrak odası ve ölü çalışanlar 165

Resim **Sayfa**

Resim 3.127. Bedenin yarısı kopmuş sihirbaz yardımcısı 165

Resim 3.128. Sekreter 165

Resim 3.129. Evrak Odası 165

Resim 3.130. Koridor 166

Resim 3.131. Bekleme odası 166

Resim 3.132. Sosyoloğun odası 166

Resim 3.133. Yassı adam 166

Resim 3.134. Koridor 167

Resim 3.135. Koridor 167

Resim 3.136. Kendi evlerinde olan değişimleri şaşkınlıkla karşılamaları 167

Resim 3.137. Kendi evlerinde olan değişimleri şaşkınlıkla karşılamaları 168

Resim 3.138. Ruh çağırma işlemi 168

Resim 3.139. Ruh çağırma işlemi 169

Resim 3.140. Barbara ve Adam çiftinin ruhları 169

Resim 3.141. Erken yaşlanmaya başlayan çift 169

Resim 3.142. Adam ve Barbara çiftinin merkezden uzak evi 170

Resim 3.143. Çatı katı ve kasabanın maketi 170

Resim 3.144. Bodrum katı 170

Resim 3.145. Çatı katında Barbara'nın tozları alması 171

Resim 3.146. Kasaba maketi üzerinde bulunan evlerinin üzerinde örümcek olarak dolaşan Beetlejuice 171

Resim 3.147. Çatı katı 172

Resim 3.148. Kasaba maketi üzerinde Beetlejuice'un Adam ve Barbara'ya sinyal göndermesi 172

Resim 3.149. Kasaba maketi üzerinde Beetlejuice'un mezarı 172

Resim **Sayfa**

Resim 3.150. Beetlejuice 173

Resim 3.151. Kasaba maketi içindeki genelev 173

Resim 3.152. Barbara'nın mutfağı 173

Resim 3.153. Delia'nın mutfağı 174

Resim 3.154. İlk şömine 174

Resim 3.155. Yeni şömine 174

Resim 3.156. Delia'nın postmodern heykelleri 175

Resim 3.157. Salonda bulunan bar 175

Resim 3.158. Lydia'nın odası 176

Resim 3.159. Lydia'nın odası 176

Resim 3.160. Evin yeni hali 177

Resim 3.161. Evin tekrardan ilk haline dönüştürülmesi 177

Resim 3.162. Köpeğin ağırlığının arabayı taşıması 177

SİMGELER VE KISALTMALAR

Bu çalışmada kullanılmış simgeler ve kısaltmalar, açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

Kısaltmalar	**Açıklamalar**
E.R.O.S.	Exposition inteRnatiOnale du Surrealisme
TDK	Türk Dil Kurumu

1. GİRİŞ

Sinema ve mimarlık birbirini besleyen, birbirinden birçok şey öğrenen ve birbirini eleştirebilen iki disiplindir. Yönetmenler set tasarımlarının kurgusunu oluştururken mimarlardan ve mimari akımlardan etkilenmişlerdir. Aynı şekilde Bernard Tschumi, Steven Holl, Coop Himmelblau, Rem Koolhaas ve Jean Nouvel gibi mimarlar da sinemanın kullandığı tekniklerden ve oluşturulan mekânlardan aldıkları ilhamlardan mekân tasarımlarında yararlanmışlardır. Rasmussen'e göre mimar bir tür tiyatro prodüktörüdür (Rasmussen, 2017: 12). Pallasmaa'ya göre de "sinema, sadece zamansal ve mekânsal yapısından dolayı değil, yaşayan bir mekânı ifade edişiyle" diğer sanat dallarının mimarlığa olan yakınlığından mimarlığa daha yakın bir sanat dalıdır (Pallasmaa, 2008).

Sinema izleyiciyi başka bir şekilde ya da günümüz koşulları içinde yaşayamayacağı, hareket yoluyla deneyimleme fırsatı olamayacak mekânların, geçmiş ve gelecekte ya da hiç var olması mümkün olmayan mekânların içine sokar ve bu mekânların içinde dolaştırarak deneyim aracılığıyla düşleme yapmalarını sağlar. İnsan ömrü sınırlı bir yaşam süresine sahip olduğu düşünülürse sinemekân sayesinde bedensiz bir şekilde deneyimlenebilen, kinestetik deneyimlerin değeri ciddi bir öneme sahip olmaktadır. Aynı sinema mekânı içinde dolaşılır ama her bireyin yakaladığı yer, her bireyde yarattığı etki farklı olmaktadır. Her izleyici sinema mekânlarını kendi eski anıları ve deneyimleri ile özdeşleştirdiği için bu mekânlarda her izleyici kendinden bir şeyler bulacaktır.

Mekânların arkasında yer alan anlamlar hikâyelerdir (Oran, 2015). Sinemacılar mekânları hikâyeye yerleştirerek organize ederler, bu şekilde mekânlarda yaşam içinde yer eden anlamları çıkararak (Oran, 2015) yaşayan mekânı en iyi şekilde ifade ederler. Mimarlara, mekânların gizli anlamlarının keşfedilmesi ve ortaya çıkarılması konusunda yol gösterici olabilirler. Sinema filminin hikâyesini anlatabilmesi için mekânlar çok önemlidir ve her mekân başlı başına bir hikâye değeri taşır. Öncesini, sonrasını ve geleceği düşletme yoluyla bambaşka yerlere mekân aracılığıyla götürür. Bu mekânlar çok değişken olabilirler, bazen sıradan, bazen fantastik, bazen sürreal, bazen bu güne ait, bazen tarihi veya fütüristik olabilirler. Bazen de bir halı, bir uzay aracı, bir saklı bir geçit, bir kapı, bir portal vb. gibi mekânsal elemanlar anlatıma katkı koyup onu zenginleştirebilirler.

Sinema ve mimarlık, hareket, algı ve deneyim ile bağlantılı oldukları için deneyimleme konusunda ortak bir zemin yaratmaktadır. Dolayısıyla mekân deneyimi yaşatmak konusunda aynı tekniklikliere başvurabilirler. Bunlar eksiz, maket, kolaj, montaj, görselleştirme programları vb. gibi teknikler olabilir. Sinema mekânları aslında mimarlığa mekân yaratma konusunda bir özgürlük alanı tanır. Strüktür ya da taşıyıcı problemi olmadan herhangi bir ideolojiye hizmet etme zorunluluğu olmadan mekân yaratımına olanak sağlar. Senaryo tanımları içinde kalmak şartı ile özgürdürler. Luis Bunuel de Metropolis filmini seyrettikten sonra, filmlerin mimarların en olanaksız düşlerini gerçeğe dönüştürebileceğini belirtmiştir (Aktaran Beşışık, 2013).

Sinemada karakterler kadar mekânlar da oyuncudur. Bazı film senaryolarının hikâyesinin izleyicilere aktarılmasında karakterlerden daha çok mekâna ihtiyaç duyulur, mekânların karakterlerden daha çok öneme sahip olduğu, anlatıma katkı koyduğu filmlere rastlamak mümkündür. Fantastik türü filmlerin kurguları gereği karakterlerinden daha ağırlıklı olarak fantastik mekân kurgularına ihtiyaçları vardır. Şahin'e göre, "fantastik filmler kurguları gereği görkemli şatolara, ihtişamlı yapılara, gizemli ormanlara, karanlık vadilere, büyülü okyanuslara, hayal gücünün sınırlarını zorlayan kurmaca mekânlara ihtiyaç duyar" (Şahin, 2013: 33). Fantastik sinema insanları gerçek dünyadan "kaçış" yolu ile her şeyin mümkün olabileceği büyülü dünyalara yolculuğa çıkarıp, gerçeğe başka bir açıdan baktırarak bu yolculuk sonunda dönüşmüş ve değişmiş olarak geri dönmelerini sağlamaktadır.

Fantastik sinema türüne giren Amerikalı yönetmen Timothy Walter Burton (1958-); modernleşme ile yitirilen ev, aidiyet, özgünlük ve alternatif anlayışının eksikliğini kurguladığı filmler üzerinden eleştirmeye çalışır. Tim Burton'ın filmlerinin hikâye kurgusu, film mekân kurgusu; Büyülü Gerçekçilik akımı, Alman Dışavurumculuğu, Gotik, Sürrealizm[1], Ekspresyonizm ve fantastik sinema etkisi altında oluşturulduğu savunulmuş ve en sonunda hiçbir tarza uymayan Tim Burton'ın tarzı Güleç ve Çağlar'ın belirtiği gibi "Burtonesque" olarak tanımlanmıştır (Güleç ve Çağlar, 2014). Tim Burton karakterlerini yolculuğa çıkarır, bu yolculuklar genelde özüne yapılan yolculuk, eve yolculuktur. Bilinçaltındaki mekânlara yapılan yolculukların hepsinde ev olgusunu yakalama tutkusu

[1] Bu çalışma kapsamında, Türkçe'de sürrealizm sözcüğü daha yaygın olarak kullanıldığı için gerçeküstücülük sözcüğü yerine sürrealizm sözcüğü, gerçeküstü sözcüğü yerine de sürreal sözcüğü tercih edilmiştir.

vardır. Bu bağlamda ‘ev’ kavramının Burton filmlerinde anlamsal ve mekânsal bir öneme sahip olduğu görülür.

Sinema mimarlık ilişkisi birçok film üzerinden kurulabilir. Tim Burton filmleri bu açıdan zengin bir araştırma zemini sunmaktadır. Burton filmlerinde mekân ezberimizde olan mekânların dışında, izleyiciye sıradışı deneyimler yaşatır. Söz konusu mekânlar çoğu kez sürrealist (gerçeküstü) bir anlayışla tasarlanmışlardır; gerçek ile ilişkileri tartışılabilir bir atmosfere sahiptirler. Bu mekânlar bildik algı kiplerinden, estetik önyargılardan uzak, bazen de tekinsiz mekânlar olarak izleyicinin karşısına çıkarlar. Gerçek ile sürreal çoğu kez bir arada var olurlar. Özellikle ‘konut’ başlığı altında incelendiğinde Burton fimlerinin bu korugan, koruyucu olarak algılamaya alışık olduğumuz mekânı ters yüz edip, onu farklı bir biçimde ele alıp izleyiciyi şaşırttığı, onu en çok bildiği ve yakın olduğu mekân konusunda yeniden düşünmeye sevk ettiği saptanabilir. Bu anlamda da farklı, alışılmışın dışında düşünmenin, düşlemenin kapısını aralar, zengin yaratıcı zeminler sunar. Burton filmleri bu bağlamda verimli bir tartışma zemini sunar. Bu ve benzeri saptamalardan yola çıkarak bu çalışma Tim Burton filmlerindeki ev mekânları üzerine odaklanır. Tez, yönetmenin sıradışı mekân kurgusunu, mimarlıkta ev ve sürrealizm (gerçeküstü) kavramları üzerinden okumaktadır. Tez sürrealizm ve sürrealist mekân kavramlarını kuramsal bir çerçeve oluşturmak üzere ele alır.

Breton’un 1924 sürrealizm manifestosunda (Breton, 2014) yer alan, sınırların eleştirilmesi, önyargıların, kalıp düşüncelerin kırılması konusundaki çağrısı, pozitivizmden etkilenen realizmi, vasat, sıradan ve donuk olarak değerlendirmesi ve rüya âlemini özgür ve sınırları olmayan bir alan olarak düşünmesi kavramsal çerçeve olarak sürrealist düşüncenin seçilmesini gerekçelendirmiştir. Tez bu bağlamda sunduğu ev mekânlarının kalıplaşmış mekân düşüncesini, kabullerini eleştirmesi açısından seçilen “Pee-wee’nin Büyük Macerası”(1985) ve “Beetlejuice”(1988) filmleri üzerinden incelemiştir. Bu anlamda tez çalışmasında, ev mekânlarının ve dinamik bir ev- birey ilişkisinin yoğun olarak geçtiği bu iki filmi üzerinden sürrealist ev ve evinin kullanıcısı ile kurguduğu kimliğin okunmasıdır. Bu filmler örnek alınarak sinema ve mimarlık disiplinler arası çalışmanın adı altında sürreal ev ve sürreal iç mekân anlayışı irdelenmiştir.

Tim Burton film mekânlarında endüstri devriminden sonra modernizm ile beraber değişen ev kavramını iki farklı ev kavramı üzerinden eleştirerek farklı bakış açıları sağlar. İlk ev

kavramı, modern evlerin Tim Burton üzerinde bıraktığı hissin dışavurumu olarak kendi kurguladığı modern ev kavramı, ikinci ev kavramı ise Tim Burton'ın kendi kurguladığı modern eve alternatif olan içinde yaşama, çeşitliliğe, kimlik oluşumuna olanak sağlayan Tim Burton'ın tasarladığı sıradışı ev kavramıdır. Yönetmenin filmlerinde bu iki ev kavramı üzerinden gerçek ve düşsel mekân birlikteliği sağlanır. Tim Burton, Burbank semtine ait ev konusundaki geçmiş deneyimlerinden esinlenerek filmlerindeki özellikle ABD'de modern ev konusundaki eleştirilerini bir zemine oturtmuştur. Filmlerinde kasaba, banliyö yaşamı, Endüstri Devriminde kent yaşamı, şato-ev ikiliği ile ilişkilendirdiği mekânları hem eleştirir hem anlamlandırmaya çalışır hem de alternatifin olup olmama durumunu sorgular. Sığınak, kulübe, şato, malikâne gibi ev çağrışımı oluşturan yapılar üzerinden sıradan modern evi eleştirir ve bu mekânları alternatif ev mekânları olarak içselleştirir. Alman Dışavurumcu filmlerde var olan negatifliğin, karamsarlığın yerine hep daha iyimser, daha yaşanılası alternatif evlerin peşindedir. Bunu da alıştığımız şekilde, tanıdığımız biçimde, bildiğimiz kavramlar aracılığıyla yapmaz. Ural'ın (2017) sinema sayesinde seyircinin kendi bedeninden çıkması ve perdedeki mekâna geçmesi durumu Tim Burton'ın mekânları içinde geçerlidir. Bedensiz ama kinestetik bir deneyim yaşamaya hazır olan seyirci Tim Burton film mekânları aracılığıyla sarsılır, sarsılan seyirci şok etkisi ile yerinden olur ve bunun sonucunda seyirci düşünmeye zorlanır. Tim Burton da bu yolla yaratılan alternatifliğin peşindedir. Tim Burton modern ev algısına karşı her zaman alternatif ve daha iyimser bir evin olabileceğini savunduğunu filmlerinin mekân kurgusundan anlaşılmaktadır. Bu sebeplerden dolayı bu tezin konusu olmuştur.

Sinema ve mimarlık mekânda deneyimin ve düşüncenin oluşması konusunda ortaklaşsalar da, en önemli buluştukları ortak nokta mekân içinde düşlemeyi sağlamalarıdır. Sinema ve mimarlık mekân aracılığıyla hafızayı canlandırıp eski anılarımızla, deneyimlerimizle iletişime geçerek düşlemeyi tetikler. Gerçek ve düş birlikteliği disiplinler arası ilişki kurmayı zorunlu kılar. Tim Burton film mekânlarında düşleme konusunu özellikle ev mekânları üzerinden seyirciye yaptırır, seyircinin düş kurmasını sağlar.

Oran (2015), bilinçli zihin rasyonel analizler ve çözümler sunarken bizi etkileyen bilinçaltındaki anlamlardan mahrum kaldığı ve gerçekliğin her köşesini doldurmadığı için bizi harekete geçirebilecek etkiyi yaratamadığını belirterek, ileri gitmek için bilinçaltına ya da bilinçdışında kalan alana yönelmemizin daha faydalı olacağını ve formdan çok arkasındaki hikâyelerin anlamlarını anlamaya çalışmamız gerektiğini savunur ve bilinç

yerine, bilinçaltımız ya da bilinçdışında kalan bölüme yer vererek, bilinçdışında kalan bölümü analiz eder. Bu sayede mimarlıkta ilerleme kaydedilebilinir, mimari anlam oluşturulabilinir.

İnsan eskiden bilinçaltı ile çeşitli ritüellerde danslarla, maskelerle, süslerle, boyalarla, çeşitli sesler çıkararak, müzikle deneyimlediği (Uluoğlu, 2014) bilinçaltını şimdilerde sinema ekranındaki mekânlar aracılığıyla, mekândaki eşyalar, mekânı tamamlayan insan kıyafetleri, takılar, mobilyalar, karakter özelliği, mekâna benzeyen, mekânı anlamlandıran karakterler aracılığıyla yapar. İnsanın en tekinsiz, korkutucu, rahatlatıcı, tuhaf, öteki bilinçaltını en iyi fantastik filmlerde sürreal mekânlar üzerinden gözlemleriz. Mimarlıktaki alternatif arayışlar sürreal mekân yaratma konusunda sinemaya olanaklar sağlarlar, ipuçları sunar, özgürlük tanırlar. Burada mimarlıkla karşılıklı bir ilişki söz konusudur. Bu çalışmada, mimarlık disiplininde tam olarak modern kaygılardan dolayı bir türlü gerçekleşmeyen sürreal mekân anlayışını ya da sürreal mekân örneği olabilecek mekânın ne olabileceğini disiplinler arası çalışma olan sinemekânda anlamlandırmaya, tanımlayamaya çalışılmıştır.

Tim Burton'ın eve yaklaşımı bir çocuğun eve yaklaşımı gibidir. Çocukluk zamanımızda bilinçaltında oluşturduğumuz evlerimizde olduğu gibidir. Filmlerini içinde yer verdiği mekânlar; çocukken düşlediğimiz ve bizi düşlemeye zorlayan gizli köşeler, saklı geçitler, çatı araları, bodrum katları vb. gibi yerleri andıran mekânlardır. Tim Burton'ın kendi çocukluk düşleri ile iletişim kurmak için fantastik hayaller kurduran bu gibi yerlerden yararlanır. Bilinçaltımızdaki tekinsiz, korku dolu, saklı geçitlerden korkmamamız gerektiğini, düşlediğimiz o mekânların aslında bizler olduğunu unuttuğumuz gerçeğini gündeme getirmesi açısından önemlidir. Birçok sürrealist mimarlık üzerine çalışan insanlar için önemli bir referans olabileceği düşünülmektedir. Tim Burton'ın ev mekânlarının sürreali içinde barındırdığı ve sürrealist ev potansiyeli taşıdığı düşünülmüştür. Tim Burton film mekânları, sürreal olarak ev mekânın nasıl olabileceğini, günümüz modern ev, kent mekânlarına daha iyimser olan alternatiflerin nasıl temellere oturabileceğinin merakının giderilmesi, düş ve gerçek sınırlarını eritmek için önemli bulunmaktadır. Rastlantısal olanın önemi açısından pitoresk olarak mekân tasarlanmasının yolunu açması ve kılavuzluk etmesi açısından önemli bulunmuştur. Burton bildik olanı sorgular, ona sorular sorar. Bu refleksini sürrealist deneyimlerden alır.

Mimarlığın alternatif düşünceler geliştirebilmesi, sınırlarını zorlayabilmesi, özgür düşünebilmesi, açısından sinema ve sürrealizmin yaratıcı zeminlerin kapısını aralayabileceği düşünülmektedir. Bu yaklaşım için bilinçaltı ve rüyalar ile ilişkilenen ev mekânı ayrı bir öneme sahiptir. Mimarlıkta sürrealist yaklaşımların önemle üzerinde durduğu ev kavramını bedenle ilişkilenen ev, grotto, şato, mağara, tünel, mezar gibi mekânlarda anlamlandırılmaya çalışılmıştır. Sürrealist yaklaşımlara göre ev, kişinin içsel dünyasını yansıtan, kişinin kendi karakteri ile özdeşleşen, sığınak olan, tehlikesiz, bilinçaltını yansıtan, Freudyen bakış açısıyla tekinsiz (Freud, 1999) ve arzunun mekânıdır. Ural (2017), sürrealist bir mekânın tasarımının, şaşırtıcılık ve şok etkisi yaratabilmesi için akışkan, değişken, tekinsiz ve mekânsal geçiş gibi özellikleri sağlaması gerektiğini ve bu özelliklerin etkili olarak en sık kullanılan ve en özgür olunan yerin ise ev olduğunu belirtir. Sürreal ev ve sürreal iç mekân perspektifleri bağlamında Tim Burton'ın filmlerinde yaratılmış olan alternatif yaşam mekânlarının irdelenmesi ile farklı bakış açıları kazandırılması açısından tezin önemli bir yere sahip olacağı düşünülmüştür.

Amaç

Çalışmanın Amacı sürrealist mekânı ve özellikle ev kavramını Amerikalı yönetmen Tim Burton'ın filmlerindeki ev mekânları üzerinden, ev mekânın içi, dışı ve evin etrafını saran sokak ve kent üzerinden okunmasıdır. Ev kavramının, insan bedeni ile ilişkili olan mezar, mağara gibi mekânların yanı sıra eşik (kapı, portal, ağaç kovuğu, ayna, tavşan deliği, labirent) gibi mekânsal elemanlar üzerinden irdelenmesidir. Tim Burton'ın ev mekânlarının, alternatif insan yaşam biçimlerinin olabileceğini ima etmesi ve alternatif olma fikrini göz önüne çıkarması açısından önemli olduğu düşünülmektedir. Tim Burton'ın bu film mekânları üzerinden olağandaki olağandışı, sürprizli, şok etkisi yaratan mekânların sürrealizm konusu üzerinden mimari okuma yapmak hedeflenmiştir. Üç boyutlu olarak sinemekân yoluyla sürreal mekânlarda tanıdık, yabancı, gerçek ile düş arasındaki sınırlar bulanıklaşır. Tim Burton'ın filmlerinde ev mekânları aracılığıyla bu sınırların nasıl eritilebileceğini gözlemlemeye çalışmak hedeflenmiştir. Sürrealizm ve mimarlık ilişkisinin daha çok araştırılması ve geliştirilmesinin gerekli olduğu düşünüldüğünden yapılan bu çalışma ile literatüre katkı sağlamak amaçlanmıştır.

Kapsam

Bu çalışmada Tim Burton'ın kurguladığı ev mekânları konusunda en iyi tartışma zemini sunan "Beetlejuice", "Pee-wee'nin Büyük Macerası" filmlerinde kullandığı ev mekânları üzerinden yapılmıştır. Tim Burton'ın diğer filmleri de sinema üzerinden mimari ve mekânsal değerlendirmeye imkân verir ve değerli veriler içerir; ancak bu çalışmanın inceleme nesnesi "Pee-wee'nin Büyük Macerası" ve "Beetlejuice", filmleri oluşturmuştur. Film seçimleri yapılırken mimarlık ve sinema arasındaki etkileşimi oluşturan unsurların okunabileceği ve sürrealizm konusu bağlamında film mekânlarından okuma yapmak amacıyla belirlenmiş olan evi barındıran filmler seçilmiştir.

Çalışma dört ana bölümden oluşmaktadır. Giriş bölümünde genel çerçeve, tezin amacı, kapsamı ve yöntemi üzerinde durulmuştur. Çalışma modern ev kavramına karşı alternatif ev kavramını sürreal ev, sürreal iç mekân ve mimarlık ilişkisini sinema filmlerinin mekânları üzerinden okunmasını içerir.

İkinci bölümde sürrealizm akımının tanımından, sürrealizm kavramının ne ifade ettiğinden sürrealizm ve mimarlık ilişkisi açıklanarak bu çalışma kapsamında Dali ve Art Nouveau anlayışı ilişkisine, Gaudi'nin ve Hundertwasser'in yapılarına, Cheval'in "Palais ideal" 'ine, sürrealist sergilerin mekân düzenlemelerine, Kiesler, Matta, Tzara, Dali, Breton gibi sürrealist sanatçıların ev konusundaki düşüncelerine ve kendi evlerinin iç/ dış mekân karşıtlığına değinilmiştir. Genel hatlarıyla ev kavramı, anlamı ve sürrealizm anlayışında ev kavramı üzerinde durulmuştur.

Üçüncü bölümde sinema, sürrealizm ilişkisine, öncellikle genelde Tim Burton'ın kurguladığı sürreal mekânlar ile sürreal ev arasında kurulan ilişkiye ve örnek olarak seçilen Tim Burton filmleri üzerinden ev konusu çatısı altında gerçek ve düş birlikteliğinden, kaçış mekânı olarak bilinçaltında oluşturduğumuz eve, öze kaçışa yer verilmiştir. Sinemada, insanların ev yaşamına ait ritüellerinden, alışkanlıklarından bu mekânlarda nasıl insanların yaşadığını anlarız ve onlarla ilgili kafamızda belli tanımlamalar oluşmaya başlar. Bu mekânlardaki kimlik izi hakkında mobilyalardan, yerlerden, duvarlardan, kapı, pencere, ayna önündeki eşyalardan, çekmecelerden, nesnelerin duruşundan, temizliğinden, açık ya da kapalı durmasından, tercih edilen renkten, sıralanışından, tozlu olup olmamasından, bir tablonun asılışından gibi yaşam izlerinden yola çıkarak fikir elde edilir. Bu bölümde Tim

Burton'ın film ev mekânlarındaki yaşam ve kimlik izine ait ritüellerinden, alışkanlıklarından, nesnelerden ve objelerden karakter analizi yapılmaya çalışılmıştır.
Dördüncü bölüm olan sonuç bölümünde ise; mimarlık, sinema ve sürrealizm iş birlikteliği ile sürreal olarak ev mekânın nasıl olabileceğini, günümüz modern ev, kent mekânlarına daha iyimser olan alternatiflerin nasıl olabileceğine ilişkin çıkarımlar yapılmıştır. Bu ev mekânları çalışmanın temelini oluşturan literatür araştırmasının süzgecinden geçirilerek bir bütün olarak ele alınmıştır.

Yöntem

Tez çalışmasının anahtar kelimeleri "sinema", "sürrealizm", "mekân", "sürrealist mekân", "Tim Burton", "ev kavramı", "fantastik sinema" kavramları araştırılarak, bu konuda yayınlanmış kitap, makale, tez ve süreli yayınlara ulaşılmıştır. İki farklı disiplinin arakesitinde oluşan zeminde tartışan bu çalışmada, tartışmaya kaynak olabilecek çalışmalar farklı başlıklar altında sınıflandırılmış ve bu çalışmalardan ilgili olanlarına tartışma kapsamında yer verilmiştir.

- Mimarlık ve sinema disiplinlerarası çalışması üzerine çalışılan tezler, makaleler, süreli yayınlar ve kitaplar araştırılmıştır.
- Tim Burton sinemasına yönelik yapılan literatür çalışmaları incelenmiştir.
- Tim Burton sineması üzerine yapılan araştırmalar ve okumalar sonucunda tez çalışmasına katkı sağlayabileceği düşünülen "dışavurumculuk", "büyülü gerçekçilik", "yok-yer", "gotik", "Alman Dışavurumculuğu", "fantastik sinema" gibi kavramların anlamlandırılabilmesi için yapılan çalışmalar taranıp, incelenmiştir.
- Mimarlık ve sürrealizm ilişkisini teorik ve pratik açılarıyla inceleyen çalışmalar incelenip, irdelenmiştir.
- Sinema, sürrealizm ve ev arasındaki ilişkinin iki disiplin üzerinden kurularak bu çalışma bağlamında okunabilmesi amacıyla "ev kavramı" ve "sürrealizm ve ev ilişkisini" tartışan çalışmalar irdelenmiştir.

Mimarlık, sürrealizm ve fantastik sinema arasında kurulan ilişkiye yönelik kaynak araştırmalarında literatüre bakıldığında yapılan çalışmaların çoğunun makale bazında ve kitapların da makalelerin derlemesiyle oluştuğu saptanmıştır. Genel olarak "mimarlık ve

sürrealizm ilişkisinin" ve "mimarlık, sinema ve sürrealizm ilişkisinin" film mekânları üzerinden irdelendiği kaynak sayısının azlığı dikkat çekicidir. Sürrealizm ve mimarlık tartışmalarının çok eskilerde kaldığı ve güncel olarak tartışılmadığı saptanmıştır.

2. MİMARLIKTA SÜRREALİZM VE EV KAVRAMLARI

2.1. Sürrealizm Kavramı ve Mimarlıktaki Tezahürleri

Birinci Dünya Savaşı sonrasında Fransa'da ortaya çıkan, bir şiir ve sanat hareketi olan sürrealizm, düzenin ve toplum kabullerin karşısında neşeli bir özgürlük anlayışı, hatta bir isyan ruhu olur ve rüyadan, bilinçaltından ve arzudan beslenen yaratıcı gücü olabildiğince serbest bırakır; akım, Belçika'dan Orta Avrupa'ya, ABD'den Latin Amerika'ya kadar dünyanın birçok yerine yayılır (Baykuş, 2014).

Sanat kavram ve terimleri sözlüğünde Sözen ve Tanyeli (2017) sürrealizmi:

> Sürrealizm (Gerçeküstücülük) 1916'dan bu yana etkisini sürdüren bir modern sanat akımıdır. Yalnız resim ve heykelde değil; tiyatro, sinema ve edebiyat alanlarında da yayılmıştır. Gerçeküstücülük, resim ve heykelde figürleri ve konuları gerçek dünyadaki ilişkilerine göre ele almaz. Aksine, bunlar asla var olmayacak düşsel bir ortam yaratacak bir kompozisyon içinde sunulurlar

şeklinde ifade ederler. Sürrealizm; Dada'nın sosyal, ekonomik ve kültürel yaşamın içerisinde inanılan değerlere karşı geliştirdiği tepkisel ve eleştirel yaklaşımın, sokağa taşmış ve yaşayan bir hareket halini almış olan sanat akımıdır (Kayapınar, 2013). " Fransız şair Breton, 1922'de Paul Eluard ve Louis Aragon gibi başka şairlerle birlikte Dadacılar'dan ayrılmış ve bu akımın nihilist tavrına karşı, olumlu yönde yaratıcılığı savunan gerçeküstü sanatın ilkelerini oluşturmaya başlamıştır. Ancak akımın gelişmesinde Dada'nın etkisi yadsınamaz" (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 2008, c.2). Benjamin'e göre, sanat alanında Dada ve Sürrealizm (Gerçeküstücülük) birbirinin devamı olarak yorumlanır, neticede Sürrealizm, Dada'nın "pasajlardan doğma çocuğu"[1] olarak yorumlanmıştır (Benjamin, 2002b: 82, 883). Bu yorumun sürrealizmin gündelik yaşam pratiklerinden ortaya çıkan, kentin, sokakların, pasajların ortaya çıkardığı bir sanat kavrayışı olduğu imasını anlayabiliriz.

[1] "Surrealism was born in an arcade" (Benjamin, 2002b: 82). "The father of Surrealism was Dada; its mother was an arcade" (Benjamin, 2002b: 883).

Sürrealizm, André Breton'un felsefesine göre, ortaya çıkmış, bilinçaltına ve rastlantılara dayalı bir estetik anlayışına sahip olan, sadece sanatı, felsefeyi ve toplumu etkilememiş olan, aynı zamanda gerçekliği algılamaya yönelik sıradışı yöntemleri olan bir üsluptur.

Erzen'e göre, sürrealizm, Freud'un bastırılmış arzular, rüyalar ve bilinçaltındaki yansımaları üzerine geliştirdiği fikirlerini benimsemiştir (Erzen, 1999). Sürrealistler bilinçaltına saf otomatizm ve Freud'un tekinsizlik kavramı ile ulaşabileceğini savunurlar. Onlara göre tekinsiz olanda gerçek ve rüya, fiziksel ve şiirsel olan uzlaşır, tekinsiz olan büyüleyicidir. Sürrealist eserleri açıklamaya ve anlamlandırmaya yarayan Freud'un tekinsizlik kavramının tanımı: bastırılarak yabancılaşan imgenin, kişinin veya nesnenin geri gelmesidir, geri gelişin etkilerinden birisi, gerçek olan ve hayal edilen imge, nesne veya kişinin arasındaki sınırın muğlaklaşması ve psişik gerçekliğin fiziksel gerçekliğin yerini almasıdır (Altınyıldız Artun, 2014). Freud, 1919'da yayınlanan tekinsiz (uncanny, unheimlich) makalesinde tekinsizi: yeni ya da yabancı bir şey olmayan, baskılama süreci sonunda yabancılaşmış, tanıdık ve zihinde eskiden beri yerleşmiş bir şey olarak açıklar[1] (Freud, 1999). Freud tarafından tekinsizlik, ölüm içgüdüsü, imkânsız olan rahme dönme metaforu ve hadım korkusu ile ilişkilendirilmiştir.

Sürrealistler, Freud'un "The Uncanny" (Tekinsiz, ya da Almanca Unheimlich) başlıklı makalesinde tanımlanan "evsizlik" kavramı ile ilgilenmişlerdir (Demos, 2014). Freud, makalesinde şöyle söylemiştir: "Aşk, ev hasretidir" ve "Ve bir insanın ne zaman bir yerin ya da bir ülkenin düşünü kurar ve düş kurmayı sürdürürken kendine, 'Bu yer bana tanıdık geliyor, daha önce burada bulundum' derse, o yeri annesinin cinsel organları ya da bedeni olarak yorumlayabiliriz"[2] (Freud, 1999). Çubuk ise (2017)'de, bu söylemin, içe dönük yönelimlerin ve sarmalayıcı kompozisyonların korunaklılığını barındıran bir ifade olarak okunabileceğini söylemiştir. Vidler, eve yeniden ulaşma arzusu ile arketip formlara geri dönme isteğini, uygarlığın kökenleri ile özdeşleşme ve uygarlığın teknolojik sonuçlarına bir eleştiri olarak kabul eder (Vidler, 2014b). Sürrealistler için, yitirilen ev olgusuna tekrar kavuşma istenci ile içe dönük, bir kabuk gibi sarmalayıcı, akışkan ve değişken mekânların ve formların peşinde olduklarını söyleyebiliriz.

[1] "… uncanny is in reality nothing new or foreign, but something familiar and old—established in the mind that has been estranged only by the process of repression" (Freud, 1999).
[2] "Love is home-sickness"; and whenever a man dreams of a place or a country and says to himself, still in the dream, "this place is familiar to me, I have been there before," we may interpret the place as being his mother's genitals or her body" (Freud, 1999).

André Breton üç sürrealizm manifestosu yazar, üçüncüsü hariç diğer ikisi yayınlanır. 1924 yılında *i*lk sürrealizm manifestosu ve La Révolution Surréaliste (Sürrealist Devrim) dergisi yayınlandı ve Sürrealist Araştırmalar Bürosu kurularak hareketin her yönden kuruluşu ilan edildi. André Breton, 1924 tarihli ilk sürrealizm manifestosunda sürrealizm tanımını: "Kişinin sözlü, yazılı veya başka bir yolla, düşüncenin gerçek işleyişini ifade etmeyi denediği, en saf halindeki psişik otomatizm" ve "Aklın her türlü denetiminden uzak, ahlaki ya da estetik her türlü kaygıdan muaf olarak, sadece düşüncenin dikte ettiği" şeklinde yapar (Breton, 1924/2015).

Rene Passeron, Sürrealizm-Sanat Ansiklopedisinde (1982) sürrealizmin doğası gereği, bizleri sadece meydana getirilen işlerin estetiği açısından değil, aynı zamanda uygulamadaki değişiklikler yönünden de uyanık olmaya zorlayacağını belirtmiştir. Yine aynı kaynakta sürrealizmin gerçekleştirdiği devrimin ise, gözle görünen ve görünmeyen dünyaların tartışıldığı bir oyun alanı olduğunu ve bu alanda çözümlenmesi gereken tüm sorunların da yeterince önemli olduğunu belirtmiştir (Passeron, 1982).

Breton, modernist işlevselcilik için, "kolektif bilinçaltının en mutsuz rüyası" (Vidler, 2003) diyerek modernizmin sıradanlaşarak, sevinç kaynağı olmayan çevreler oluşturduğunu söylemek ister ve Breton'a göre "güzellik, ya sarsıcı olacaktır, ya da hiç olmayacaktır"(Breton, 1977: 160). Katı olan her şey gibi estetik de buharlaşmakta ve sanat, bilinçaltı ve rüyalar ile çözülmeliydi. Ural'a göre, sanat eseri 'şok' etkisi yaratmalıydı (Ural, 2017).

Sürrealizm akımı akıl denetimini reddeder, akımın asıl amacı düşüncenin hiçbir kısıtlama olmaksızın kendini ortaya koymasını sağlamaktır. Sanatçının uyması gereken kuralların ve sanatçı için çizilen sınırların, sanatçının düş dünyasını yansıtmasını kısıtladığı savunulmuştur. Eserler, ahlaki, estetik ve biçim güzelliği gibi kaygılar göz ardı edilerek ortaya koyulmuştur (Şenkula, 2017). Sürrealizm her türlü denetimden, sınırlamalardan uzak, özgür bir tasarım ortamı yaratmak amacındadır.

Sürrealistler, "sanat için sanat" düşüncesini yıkmayı ve sanatın, hayatın her alanına yayılmasını ve gündelik yaşantının içinden bir sanat oluşturmayı istediler, bu amaçla Dali, kendisini, yüzünü ve o ünlü bıyıklarını sanat eserine dönüştürerek yararlanmaktan hiç çekinmemiştir (Baykuş, 2014). Sürrealistler gündelik hayat içinde kullanılan nesnelerdeki

sıradışılığı keşfettiler. Bu nesnelerin biçiminin, işlevinin açıklamaya yetmediği, onu üreten bilinçaltında saklı duran irrasyonel iç dünyada bulunan şeye karşılık geldiğini keşfettiler. Nesnelerle tinsel temas kurarak onları düş nesnelerine dönüştürüp, bastırılmış arzuları, sapkınlıkları, korkuları yüzeye çıkardılar. Bilinçdışının içeriğine, işleyişine ve bilinçaltına özgü mekânizmayı rüyalar yoluyla anlamaya çalıştılar (Altınyıldız Artun, 2014). Bilinçaltına erişimi sağlayan otomatizm[1], tüm yararcı kullanımlardan ve estetik yargılardan uzaktı. Breton, İlk Manifesto'da "harikulade" olanın güzelliğine değinmiştir (Breton, 2015). Harikulade, olağan işleyişte bir kırılmaya ve kopukluğa neden olur ve sürrealistler için gerçeğin yadsımasıdır. Dünyanın görünen yüzünün ardında bulunan, çürümenin ve yok olmanın eşiğindeki güzelliği, harikuladeliği ortaya çıkarmaya çalışmışlardır. Görünenin ardında saklı olanı, Aragon, "eğer gerçeklik bariz olarak çelişkinin yokluğu ise, harikulade, gerçek olanın içinde çelişkinin patlak vermesidir" der ve daha sonra ise "harikuladenin elbet bir gerçekliğin reddedilmesinden doğduğunu ve bu reddedişten de yeni bir gerçeklik ortaya çıktığını" (Aktaran Altınyıldız Artun, 2014) sözlerine ekler. Bu belirlemeler, sürrealizmde reddiyenin varlığı olması gerektiğini aktarırlar. Çelişkiler yeni bir gerçekliğin habercisi olduğunu söylerler.

La révolution surréaliste (Sürrealist Devrim) dergisinin "ilk sayısının önsözü, insana tüm özgürlük haklarını sadece rüyaların tanıdığını beyan ediyordu. Çünkü rüyalar gündelik gerçekliğin telafisi ya da ondan kaçış olmanın ötesinde, zihni farklı bir gerçeklik yaratması için özgür bırakmanın yolunu açıyordu" (Altınyıldız Artun, 2014). Bu önsöz sürrealizm için özgür düşüncenin önemini vurguluyordu. Breton' a göre eserler, dış dünyadan ve onun her türlü denetiminden kurtulan bilinçaltının, kendini özgürce sergilemesinin ürünleri olmalı ve görünüşte birbirine aykırı konumdaki düş ile uyanıklık, bir çeşit salt gerçeklik olan gerçeküstü içinde kaynaşmalıydı (Şenkula, 2017). Sürrealistlerin peşinde olduğu gerçekçilikte usa yer yoktu, onun yerine apansız, fevri olan yaratıcılığı barındıran, rüya ve bilinçaltından beslenen, mantığı sarsan, arzunun egemenliğinin altında var olan gerçekliğin peşindeydiler (Altınyıldız Artun, 2014). Altınyıldız Artun (2014) Mimarlığı Baştan Çıkarmak adlı sunuş yazısında, aklın ilişkilendirmekte zorlanacağı denli uzak ve farklı

[1] "1924'te yayınlanan *Premier Manifest*o ya da *Birinci* Manifesto'da Breton, Sürrealizmi şöyle tanımlamaktadır: "Saf psişik otomatizm. Bununla sözlü, yazılı olarak ya da daha başka bir yoldan düşüncenin gerçek işlevi ortaya konmaya çalışılır. Mantıksal denetimin olmadığı, önceden herhangi bir estetik ya da moral hazırlık yapılmaksızın düşüncenin yönetimi. Bu tanımlama aynı zamanda Sürrealistlerin gözünde otomatizm'in ne demek olduğunu açıklamaktadır" (Passeron, 1982).

gerçeklikleri özgür bırakılan arzunun bir araya getirdiğini, nesnelerin yalnızca imgelerinin ya da temsillerinin değil, kendilerinin de sürrealist duyarlıkta karşılık bulduğunu belirtir.

Chagall, James Johnson Sweeney'nin 1944'te yaptığı bir söyleşide eserlerini gerçek ve sahici olarak: " 'fantezi' ve 'sembolizm' sözcüklerine karşıyım –bütün iç dünyamız gerçektir- hem de belki görünen dünyamızdan daha çok. Us dışı görünen her şeye 'fantezi', 'peri masalı' ve 'hayalet' demek doğayı anlamadığını itiraf etmektir" şeklinde anlatır (Aktaran Nejdet Erzen, 2014). Bütün endüstri öncesi kültürler doğada gerçeküstü olaylar, olgular ve güçler olduğuna inanmışlardır. Ritüellere, festivallere, karnavallara katılan insanların maske takıp, çıkardıkları tuhaf seslerle dans etmeleri, katılımcıların, izleyicilerin, hiç kimsenin bu olayları yadırgamaması bunu kanıtlar niteliktedir (Nejdet Erzen, 2014). Bu tanım ve sürrealizm söylemlerinden yola çıkınca, bu yaklaşımın 1920'lerden itibaren dünyaya yayılmış olduğunu söyleyebiliriz: sadece resim sanatında değil, edebiyatta, felsefede, politikada, müzikte, tiyatroda, danslarda, şiirde, mimarlık ve sinema alanlarında da etkili olmuştur.

Sürrealizm ve mimarlık

Var olduğu andan itibaren insan, zaman ve mekân birlikteliği ile bedenin sınırlarını algılamaya başlar ve bu süreç insanın algı süzgecinden geçerek varlığını tespit etmesiyle devam eder. Mekân kullanıcısının, mekâna şekil vermesi gibi mekân da kullanıcısına şekil verir ve bir süre sonra kullanıcı ve mekân bütünleşerek bir olurlar. Noel Arnaud; "Ben olduğum mekânım" sözü ise bu durumu onaylar niteliktedir. Sürrealistlerin mekânı sorgulaması aslında mekân kullanıcısının bakış açısını, hayallerini, düşlerini, korkularını ve arzularını sorguladığı anlamına gelir (Ural, 2017).

Mimarlığın, toplumsal ve siyasal düzen değerlerini yansıtmak, değerlerinin kurucusu ve koruyucu olmak ve bu değerleri aşkınlaştırmak ve toplumu bu değerlere bağımlı hale getirip kontrol altına alarak düzen kurmak ister. Bu değerlere, mimarlığa ve forma saldırma eylemi, toplumsal transformasyona sebep olabilecek potansiyeli bünyesinde barındırır. Dada ve onun mirası ile kurulan Sürrealizm hareketi kabul edilmiş estetik değerleri kökünden sarsmayı amaçlamıştır. Dada ve sürrealizmin mekânsal üretimlerinde bulunan mimari deformasyon izleri dönüşüm için gerekli olan devrimci potansiyeli içinde barındırır (Gönül, 2014).

Sürrealistler, mimarlık alanında ev, sergi, sokak, kent, enstalasyon, tiyatro, pasaj mekânlarına ve kentteki tanımsız heykel ve anıtlara ilgi göstermişlerdir. Sürrealistlerin mekânsal üretimleri; mekân ve ev düşüncesi üzerine metinleştirdikleri yazılar, sergi, enstalasyon çalışmaları ve iç mekân düzenlemeleri modern mimarlığın yadsımasıdır (Gönül, 2014). Sürrealistlerin mekânsal üretime dair yazınsal çalışmaları şunlardır; "Breton'un modern mimarlık karşıtı birkaç gözlemi ve Paris anıtları üzerine ironik bir incelemesi; Gaudí'nin Art Nouveau'sunun yenilesi güzelliğine[1] ilişkin Dalí'nin makalesi; Tristan Tzara'nın Minotaure'daki bir yazıda rahim-içi[2] mekânla ilgili düştüğü kısa not ve Jean Arp'ın bir denemesi" (Vidler, 2014a).

Sürrealist metinlerde rasyonalist mimarlığı arzulara, içgüdülere, tutkulara, bilinçaltına gem vuran ve rasyonel biçimlerle insanın düşleme yapmasını baskılayan bir pratik olarak belirtirler. Sürrealistler modern mimarlığın aşkın formunu reddederken, yerine yeni bir mekân anlayışı önermekten de çekinmezler (Gönül, 2014). Didaktik, soyut ve rasyonel mekân anlayışı yerine hayallere, arzulara, sürprizlere, bilinçaltının sanrılarına yer açan bir mekân anlayışı tanımı yapılır. Dali bu tanımı Art Nouveau'da ve Gaudi'nin organik yapılarında, Kiesler, Matta ve Tzara ise ana rahmi konforunu çağrıştıran, akışkan, değişken, içe kapalı ve korunaklı olan eğrisel formlarda bulmuşlardır. Gönül (2014)'te, modern mimarlığın dik açısı yerine eğriselliği, erilliği yerine dişiliği, görselliği yerine dokunsallığı, geçirgenliği yerine içe kapalılığı ve sabitliği yerine akışkanlığı önerirken aslında yaptıkları bir düzenin yerine, bir yenisini; rasyonelin tahakkümünün yerine, irrasyonelin tahakkümünü, ya da Matta'nın sözleri ile "rasyonel matematik" yerine, "duygusal matematik"i koymak olduğunu, kısacası reddettikleri sadece modern mimarlığın formu olduğunu, mimari formun aşkınlığının olmadığını belirtir. Modern mimarlığın soyut formunun sürpriz ve heyecanlardan uzak olduğu, onun yerine tasarımı özgürleştiren bir düşünce birikimine sahip olması sürrealist düşüncenin beklentisini oluştur.

[1] "Dalí mimarlığın yeniden bir "sevgi nesnesi" olarak deneyimlenmesini ister" ve " " Yenilesi mimarlık" derken, çocukluktaki narsistik hale dönüşe dair saplantılı bir fikre dayanır; arzunun kaynağı buradadır. Çocuk sevgi nesnesini ağzına alıp yutmak, kendine katmak ister" (Altınyıldız Artun, 2014: 27).

[2] Tzara, "rahim-içi" mimarlığı şu şekilde: "İnsan toprakta, "ana"da yaşadığı için, mağaralardan Eskimoların yurtlarına (mağara oyuğu ile çadır arası bir form ve insanın vajina biçimli kovuklardan girdiği, rahimvari yapının çarpıcı bir örneği), girişinde kutsal bir direk bulunan konik veya yarıküre biçimli kulübelere kadar, insanın meskeni doğum öncesi rahatlığı simgeler" açıklar (Vidler, 2014b).

Ojalvo, dünyanın artık tahammül edilemez bir biçimde "hipermantıksal gerçekliğin hegemonyası" altında olduğunu, rasyonalizmin insanlığı giderek bir uçuruma sürüklediğini, insanın kendine, çevresine ve evrene yabancılaşmış olduğunu belirtir (Ojalvo, 2011). Sürrealizm, dünyanın bilincinin, bastırılmış bilinçaltının özgürleştirilerek, aklın dayattığı gerçekliği parçalanmasıyla değişeceğini, savunur. İnsan, bu sayede evrenin mistik gerçekliğine ulaşır ve yeniden 'evinde' olur (Ojalvo, 2011). Sürrealistler, rasyonalizmin oluşturduğu akıl-ruh, inorganik-organik, insan-doğa, hayal-gerçek sınırlarının bulanıklaşmasını ve insanın yaşadığı ev, dünya, evren, vb. yerle tekrardan bir olmasını arzular (Ojalvo, 2011), dünyada kurgulanan zıtlıkların ortadan kalkmasını, zıtlıkların birbirlerini içermesini önerir, özellikle 'ev' konusunda salt fonksiyonun yönlendirdiği bir mekân algısı dışında, sürrealizm düşüncesinin buna yardımcı olacağını düşünür. Ojalvo, sürrealizmin, yabancılaşmayı ortadan kaldırmayı; insanı özüne kavuşturmayı; işlevselciliğin yeraltına gömdüğü 'ev'i yeniden bulmayı düşlediğini, çoğu zaman kentle, mimarlıkla ve mekânla uğraştığını, mimarlığın, sürrealist düşüncede resim ya da heykel kadar yeri olmadığını düşünenlere karşı sürrealizm ve mimarlık ilişkisinin oldukça yoğun ve karmaşık olduğunu belirtmiştir (Ojalvo, 2011).

Sürrealistler, modern mimarlığın neden olduğu 'boşluğa' ve 'yoksunluğa' karşı; mimarlığı zamanın ve arzunun biriktiği, yüklediği anlamlarıyla ve dönüşüme uğrattığı bir yeri, mimarlığın öteki yüzünü, serbest bırakılmış arzuların, korkuların, duyguların tezahürü olan 'şeffaflaşmış'[1] bir mimarlığı düşlerler. Bu mimarlık, dünya bilincini değiştiren, arzulara, rüyalara, korkulara göre değişen, formsuz ve zamansız bir yerdir (Ojalvo, 2011). Sürrealistler, Antik Yunan düşünürü Heraklitus'tan etkilenmişlerdir. Heraklitus'un en ünlü söylemi "Panta rhei", yani "Her şey akar"'dır (Kahn, 2001:4). Heraklitus'a göre değişim doğaya içkin bir durum olarak, sabitlik ise bir yanılsama olarak kabul edilmiştir (Gönül, 2014). Heraklitus'a göre karşıtlıklardan ve çatışmadan uyum doğar, karşıtlıklar aslında aynı şeyin farklı yüzleridir (Kahn, 2001: 75). Breton, 1930'da İkinci Manifestosu'nda "zihinde öyle bir nokta vardır ki, orada hayat ve ölüm, düş ve gerçek, geçmiş ve gelecek,

[1] Ojalvo, Breton'un "varlığın (sanat yapıtında) bir elmasa doğru yok olması"ndan bahsettiğini, "elmas", sanatçının "şeffaflaşması"dır: sanatçının bilincinin, arzularının aklın dayattığı düzenden bağımsızlaşması; bu düzenin ardındaki gizemli evrensel düzeni yansıtacak hale gelmesi, işte o zaman, sürrealistlerin erişmeyi arzuladıkları saf bilinçsizlik hali, baskıdan kaynaklanan eleştirel, estetik, ahlaki ya da duygusal kısıtların ortadan kalktığı bu halin, hem bilinçaltına, hem de evrensel bilince açılan bir kapı haline gelebileceğini belirtir. Rimbaud'un "'Düşünüyorum' demek doğru değil. 'Düşün(dür)ülüyorum' denmeli" ünlü sözü ile de bu düşünceyi pekiştirmiştir (Ojalvo, 2011).

dile getirilebilen ve getirilemeyen, yüksek ve alçak artık karşıt olarak algılanmazlar"(Aktaran Acun, 2012) diye belirtir. Sürrealizm, yalnız bilinci değil, insanın varoluşunu da kökten değiştirmeyi arzular, modern dünyada birbirine zıt gibi görünen iki kutbun uzlaşmasını düşler (Ojalvo, 2011). Düşlediği uzlaşma düşünü, Breton şu sözleri ile açıklar: "Görünürde karşıt olan iki halin, rüya ile gerçekliğin, gelecekte uzlaşacağına inanıyorum, yani sürrealiteye. Bunun gerçekleşmesini sabırsızlıkla bekliyorum. Her ne kadar onu göremeyeceğimi bilsem de, kendi ölümüme öylesine kayıtsızım ki, onun getireceği sevinci azıcık da olsa tatmamı engellemiyor"(Aktaran Vesely, 2014).

Tschumi, Breton'un karşıtlıkları uzlaştırmaya çabaladığını; "birbirinden apayrı iki gerçekliği, deneyimlerimizden uzaklaştırmadan başkalaştırarak biraraya getirebilmenin ve bu temastan bir kıvılcım üretebilmenin harikulade becerisi"ni göklere çıkardığını belirtmiştir (Tschumi, 2014). "Sürrealizmin mekân içinde de karşıtlıklar üzerinden kurduğu ve şok edici olarak tanımladığı bir nokta söz konusudur. Zıtlıkların içinden doğan bir kıvılcım vardır" (Ural, 2017). Ural'ın (2017) belirtiği gibi, mekânın yeniden üretimini tamamen mantık dışı olarak düşünmemeliyiz. Sürrealist anlatıda mantık dışı eylemlerin, olayların, karşılaşmaların varlığından söz edilebilinir, mantığın devreye girdiği noktaysa bu karşılaşmanın ortaya çıkardığı sonucu somutlaştırmadır (Breton, 2019). Mantığın müdahale etmeyeceği karşılaşmada bir anda çıkan kıvılcımın sonucunu mekânda da görmek isterler, mekânda düşlerin, arzuların, duyguların, sanrıların hiçbir yönlendirmeye gerek kalmadan ortaya çıkabileceğini görmüşlerdir (Ural, 2017). Sürrealizm ve mimarlık ilişkisi kısıtlı da olsa mekânsal üretimler üzerinden sürrealizmin rüyayı ve gerçekliği, hayatı ve dünyayı, doğa ile insanı uzlaştırma amacını karşılayabilmiştir ve bu durum hiç olmasa sürrealistler tarafından doğrulanmıştır (Ural, 2017).

Sürrealistlere göre akışkanlık ve değişim doğal bir oluşumdur, sonradan edinilmiş sert ve keskin formlar insanları hizaya sokmak için sonradan oluşturulan yapay oluşumlardır. Onlara göre kişinin arzuları, korkuları ile karşılaşabilmeleri için hizadan çıkmaları gerekmektedir (Ural, 2017). Ojalvo, sürrealistlerin mimarlığı kolajlarla kestiğini, bozduğunu, harabeye çevirdiğini, alay konusu yaptığını, mimarlığın karanlık taraflarını gösterdiğini, mahzen, labirent, mezar gibi mimarlığın sabitleşmiş tüm biçim ve kalıplarına savaş açtığını ve 'Evde olmayı' yeniden mümkün kılmanın, 'ev'i yeniden bir mitolojik konfigürasyon haline getirmekle mümkün olabileceğini düşündüklerini belirtir (Ojalvo, 2011). Fawcett (1978), yeniden 'Evde olma' duygusu ile ilgili, Chagall'in "fevkalade olanı

ileten, gizemli olanı destekleyen, duyumsal olanı yükselten" bir mimarlık düşlediğini, Paul Delvaux'ın, "sembolik ve kutsal olana ilişkin alternatif bir mantık"tan bahsettiğini, Paul Nash'ın, daha da ileriye giderek "aklın ötesindeki mimarlığı", mimarlığın "mimarlıksızlaştırılmasını" (dearchitecturalisation) arzuladığını, Dali'nin, tuğlaların ve çimentonun da esrarengiz güçlerle sağlamlaştırılacağı bir yapılı çevre istediğini, Eluard'ın, evin de birgün, "tıpkı eldivenler gibi tersyüz olacağını" hayal ettiğini ve De Chirico'nun düşünün de başka türlü bir mimarlık olduğunu: "akıldan ayrılışın mimarlığı", "tüm kültürel önkoşullardan ayrışmış bir mimarlık" olduğunu belirtir (Aktaran Ojalvo, 2011). Tschumi, "Artaud için gerçekliğin ikizi delilik, sanatın ikizi yıkım, tiyatronun ikizi kendi hayatıydı. Peki mimarlığın ikizi ne?" sorusu ile mimarlığın diğer, bilinmeyen yüzünü aradığını belirtir (Tschumi, 1978/ 2014).

Sürrealizm için, tekinsiz olan 'gerçek'ti; normalin, bastırılmış duygular karmaşasından öte bir şey olmadığı yolundaki 'gerçek'ti, sürrealizmin estetik görüşünde bu 'gerçek', modernizmin bastırmış olduğu şeye ve kendisine karşılık geliyordu (Vidler, 2014b). Foster ise, sürrealizmin tekinsizin ta kendisi olduğunu söyler (Foster, 2011: 49). Modernizmin düzen tutkusuna karşılık, sürrealistler için muğlaklık hep çekici olmuştur ve tekinsizi benimsemelerinin nedeni de bu muğlaklıktır. Art Novueau'da, sürrealistlerin düzenlediği 1938'de Paris'te düzenlediği Exposition Internationale du Surréalisme ve 1959'da Paris'te düzenlediği Exposition inteRnatiOnale du Surréalisme (É.R.O.S.) sergilerinde, kullanıcının tekinsiz bir yerde bastırılmış duygularını keşfettiği, düzenin dışına çıktığı ve mantıktan uzaklaştığı görülür (Ural, 2017). Sürrealistler mekânda şok etkisi yaratan, şaşırtıcı, beklenmedik ve düşlemeyi tetikleyen imgeler ile rastlantısal olarak karşılaşmayı arzularlar. Mekânda bu şekilde hayal edilen tekinsizliğe ulaşacağını ve mekânın kullanıcısı üzerinde beklenen sarsıcı etkiyi yaratabileceğine inanmışlardır.

Vidler'e göre, mimarlık, 19. Yüzyılın sonundan beri ruh bilimini uğraştıran, mekânla ilgili bütün korkuların ve fobilerin oluştuğu alandır, tekinsizin yeri olarak, sürrealist çalışmalar için kusursuz bir makinedir ve sürrealist bir pratik için tüm mecraların en verimlisi gibi görünür (Vidler, 2014b). Vidler'e göre "tekinsiz" (uncanny) , mekân tarafından üretilen bir duyumsamadır (Vidler, 2014a). Bu tekinsizlik gündelik hayatın tüm boyutlarına erişen mekânsallıkla ilişkili olarak, modern mekânın baskın bir gücü gibi anlaşılmıştır (Gönül, 2014). Tekinsizlik olgusu mekânda vuku bulup, çoğalarak yayılır. Tekinsizlik kavramı en yoğun olarak kişinin en tanıdığı, en iyi bildiği mekânlarda ortaya çıkar ya da hissedilir.

Yani ‘Ev’e dönmek, bir yerde en bilinen, en tanınan mekâna yani tekinsizliğin başladığı yere dönmektir.

Gündelik hayat tüm akışkanlığıyla, değişkenliğiyle ve içinde barındırdığı çelişkilerle, tüm formları aşındıran en büyük direniştir. Gündelik yaşam, formda sürekli çatlamalara sebep olur ve bu çatlaklardan dışarı süzülür ve kontrol altına alınması mümkün değildir (Gönül, 2014). Form gündelik hayatı belli kalıplara, düzene sokmaya çalışırken, o bu zorunluluklardan kaçar, formun egemenliği dışında olmak gündelik hayatın içinde var olan en büyük potansiyeldir. Hem forma direnir hem de formu ve kendini eleştirir, sürrealistler için tüm olasılıklar ve potansiyeller gerçeğin, yani mevcut olan gündelik hayat içinde saklıdır, amaçları onları bulup ortaya çıkarmaktır (Gönül, 2014). Sürrealizm kendinden sonra gelenlere “şimdiye kadar, ilham verici gücünü kendinde saklayan gündelik hayatı açıklamanın, gözler önüne sermenin ve ona etki etmenin yollarını miras bırakmıştır”[1] (Sheringham, 2006: 59).

Mekânın gündelik gerçekliğimizi doğrudan etkilemesi ve kullanıcısını şekillendirebilme gücü sürrealistlerin ilgisini çekmiştir ve mimarlık ile ilgilenmelerini sağlamıştır (Ural, 2017). Vesely, mimarlığın hiçbir zaman resim, heykel ve sürrealist nesneler gibi, sürrealist düşüncenin ayrılmaz bir parçası olmadığını ve gerçeklik açısından bakıldığında insanın bilincinde rüya ile gerçekliği uzlaştırılmasında şiir, resim ve sergi söz konusu olduğunda başka, gündelik hayatla iç içe olan mimarlık alanı söz konusu olduğunda bambaşka olduğunu belirtmiştir (Vesely, 2014). Mekânın içinde bilinçaltı, korku, arzu, tutku, sapkınlık, deneyim çoğu zaman gizlenerek değişmeden kalmayı başarır. Gündelik yaşam içinde bulunan sınırlarda açılan kimi boşluklarından dışarı sızarak, egemenlik kurmaya çalışan formun meşruluğunu sorgular ve formu transforme etmeye çalışır (Gönül, 2014). Bu sebeple gündelik hayat içinde barındırdığı dönüştürme ve değişim potansiyeli ile forma en etkili direniş yeridir. Sürrealistlere göre, devrim düşüncesi, hayatın, nesnelerin ve kişilerin dışından gelen değil aslında içinde var olan bir durumdur. “Dali’nin Art Nouveau nesnede, Benjamin’in pasajlarda, Aragon ve Breton’un pasaj ve sokaklarda, oradaki gündelik tasarlanmamış deneyimlerde gördüğü böyle bir dönüştürme potansiyelidir’’ (Ural, 2017).

[1] “… Surrealism bequeathed ways of construing, uncovering, and acting on the everyday that have retained their inspirational power until now” (Sheringham, 2006: 59).

Sürrealistler kentin sokaklarında amaçsızca dolaşarak, kendilerini rastlantılara, sürpriz karşılaşmalara, şansa ve arzuya bırakarak hareket yoluyla kent mekânlarını deneyimlemişlerdir. Bu gezintiler sırasında şans eseri buldukları nesneleri sanat nesneleri, keşfin kendisini de sanatın kendisi olarak kabul etmişlerdir (Altınyıldız Artun, 2014). Sürrealist flâneur[1] (Benjamin, 2002a: 92), özgürlüğünün tadını çıkararak sokakları arşınlar. Kentin görünmeyen gerçekliğinin, egzotik yerlerinin, labirentvari yerlerinin peşindedir (Ojalvo, 2011). Sürrealistler gündelik hayatın işleyişi sırasında sokakta ve kent içinde bulunan olağan mekânlarda deneyim yoluyla olağanüstü halleri açığa çıkarma girişiminde bulunmuşlardır. Buna örnek olarak verilen yazınsal mekân üretimi olan Breton'un "Nadja" ve Aragon'un "Le Paysan de Paris" (Paris Köylüsü) romanlarının mekânları da hareket yoluyla algılanan psişik deneyimleri içeren olağanüstü mekânlardır. Bu mekânlarda rasyonel ve irrasyonel olan birbirinin içine geçerek kaynaşır (Gönül, 2014). Breton'un ve Aragon'un ilgisini çeken, büyüleyen yerler Paris'in gözde semtleri değil, bilakis gözden düşmüş, yıkık dökük, tozlu, köhne binaları, bina kalıntıları, sokakları ve mahalleleridir. Özellikle Breton için kentte aylak aylak dolaşmak, bilincin denetiminden kurtularak kendini rastlantılara bırakma eylemi harikuladelikleri keşfetmenin yoluydu (Altınyıldız Artun, 2014). Sürrealistler yaşanan deneyimi sanatla eş değer bir konuma koyarlar ve bu yüzden sürrealistler için sokaklarda dolaşma eylemi yaratıcı bir eylem olarak kabul edilmiştir. Cardinal bunu şu sözleri ile açıklar:

> Les Halles bölgesinde yapılan bir gezinti onlar için en az bir şiir kaleme almak kadar şiirsel bir egzersizdi: Madem şiir yeniden tanımlanıyor ve bundan böyle gerçekliği tüm yönleriyle keşfetme amacına hasrediliyordu, keşfe çıkmak için insanın hemen kapısının önündeki gerçeklikten daha iyi bir başlangıç olabilir miydi? (Cardinal, 2014).

Sürrealistlerin eski olanda keşfettikleri devrimci potansiyel, sisteme karşı olmalarından gelmektedir. Mimarlık ile düş ve gerçekliğin kavuşabilme ihtimali çekici gelmiştir. Ural, eski olanda buldukları devrimci yön, tekinsiz olanda buldukları şaşırtıcı yön, yumuşak hatlarda buldukları duygu ve tutku sayesinde gerçek bir deneyim yaşatma fırsatı mimari ile ellerine geçtiğini belirtirmiştir (Ural, 2017). Benjamin, bilinçaltının ve aklın bir arada var olmasını sağlayan dönüştürücü devrim potansiyelini sokakların ve 19. yüzyılından kalma pasajların barındırdığını savunmuştur (Gönül, 2014). Aragon için 19. yüzyıldan kalıp da

[1] "Fransızca da "avare gezinen" anlamı taşıyan sözcük, Benjamin'de bir temel kavram niteliğindedir ve yaya dolaşırken, aynı zamanda çevre izlenimleriyle düşünce üreten kişi anlamında kullanılmıştır" (Benjamin, 2002a: 92).

yok olmanın sınırında olan, rüyaları barındıran pasaj mekânları önemlidir ve Aragon pasajlara verdiği önemi şu şekilde açıklamıştır:

> Başlangıçta onlara hayat vermiş olan kaynaklar çoktan kuruyup gitmiş olsa da, bu pasajlar yine de zamanımızın bazı mitlerinin barındığı gizli birer havza olarak görülmeyi hak ediyor: Onlar ki, ancak bugün, kazma küreklerin gölgesi üzerlerine düştüğünde, nihayet anlık ve geçici olana tapınılan gizli bir dinin mabetlerine, lanetli zevklerin ve sanatların [profession] ruhani manzaralarına dönüştüler. Dünün anlayamadığı, yarınınsa asla bilemeyeceği yerler (Benjamin ve Aragon, 2012).

Sürrealistlerin miras olarak bıraktığı; irrasyonel düşünce ile düşsel olarak anlam üretebilme, sabit gerçekliğin reddi, formu transforme etme, psişik deneyim ile olağandaki olağanüstüyü açığa çıkarma, gündelik hayatın potansiyelinde bulunan devrimci ve dönüştürücü potansiyel gücüdür. Mimarlıkta sürrealist düşüncenin deformasyonu, gündelik yaşamda tasarlanmamış insan ilişkileri ve eylemlerinde, çağdaş mimarlık pratiğinde "kapsanamayan" alanlarında aranmalıdır (Gönül, 2014).

Sonuç olarak sürrealist düşünce, modernizmin dayattığı düşünce kalıplarının dışına çıkarak, dışarıda farklı düşünce ve modları yakalamaya, bu yolla tasarımda özgürleşmenin yollarını arar. Bu düşünce özellikle gündelik yaşamın içinden farklı yönlere sızan düşünce yolları arar; nispeten, usun yanına duyguları, rüyaları katarak düşünce platformunun, dolayısı ile tasarım eylemini zenginleştirmeyi, alışılmışın dışında, yabancı, tekinsiz, şaşırtan mekânların izinde irrasyonel bir düşünce biçiminin yolunu açmak ister.

2.1.1. Sürrealizm ve Salvador Dali, Facteur Cheval, Antoni Gaudi, Frederick Kiesler ve Friedensreich Hundertwasser mimarlığı

Bu bölümün amacı sürrealizm akımının temelini oluşturan düşünce sisteminin mimarlık alanında gerçekleşmiş ya da gerçekleşememiş olan potansiyel karşılıkları üzerinden okuma yapmaktır. Günümüze kadar olan sanat tarihi içindeki tüm akımların ya da uslüpların mimarlık alanında bir karşılığını ya da koşutunu bulmak mümkün olabilirken, sürrealizm hareketinin mekânsal karşılığının pratik alanda örnekleri oldukça sınırlı sayıdadır. Buna rağmen belli başlı örnekleri güçlü etki yaratmıştır. Salvador Dali, Facteur Cheval, Antoni Gaudi, Frederick Kiesler ve Friedensreich Hundertwasser gibi sanatçı ve mimarlar

sürrealist nesne ve mekân konusundaki çalışmaları ile en çok dikkatleri üzerlerine çeken kişiler olmuşlardır.

Sürrealist anlayışta mekân organizasyonu olarak Bartos, Kiesler, Duchamp'ın sergi düzenlemeleri, Ernest ve Artaud'un sahne tasarımları, Kiesler'in tiyatro ve ev tasarımları, Le Corbusier'nin Beistegui apartmanının terası, Dali'nin Bonwit Teller dükkânının vitrin düzenlemesi ve New York Dünya Ticaret Fuarı'ndaki Venüs'ün Rüyası Pavyonu (Dream of Venus Pavillion), Cheval'in Palais Ideal'i (İdeal Saray), Gaudi'nin yapıları örnek olarak gösterilebilir (Gönül, 2014).

Sürrealistlerin, mimarlık alanında gerçeğin ve rüyanın kavuşmasını sağlayan Cheval'in Palais Ideal'i (İdeal Saray), Gaudi'nin yapıları ve arada sırada Breton'un İspanya'da ve Meksika Guadalajara'da karşısına çıkan veya rastladığı eski şatolar gibi örnekler Vesely'e göre, Max Ernst'in bir resminin sürrealist resim olması kadar sürrealist mimarlık değildir, ona göre bunlar "objets trouvés"dır, bulunmuş sürrealist nesnelerdir, bulunmuş mimarlıktır ve öyle kalmışlardır (Vesely, 2014). Sürrealistler yine de mimari ile uzlaşmanın bir yolunu bulmuşlardır, bunun en önemli sebebi ise; düş ve gerçek arasında uzlaşmaya varmak istemeleridir (Ural, 2017).

Sürrealist mimari örnekleri az olmasına rağmen, Facteur Cheval, Frederick Kiesler, Antoni Gaudi, Marcel Duchamp gibi postacılık gibi farklı mesleklerden gelen sanatçıların ya da mimarların sürrealist nesne ve mekân üzerine çalışmaları vardır (Ural, 2017). Mimarlık parametrelerinden bağımsız bireysel bilgi birikimi ile düş dünyasından fırlayan bir yapı inşa etmiş olan Cheval ve Art Nouveau akımı etkisinde organik, kıvrımlı, akışkan formlar ve çağrışımlar üzerine geliştirdiği yapı dili ile Gaudi sonradan "sürreel" olarak anılan mekânsal model örneklerini oluştururlar (Çubuk, 2017). Cheval ve Gaudi sürrealist mekân anlayışına yaklaşan mekânlar oluşturmuşlardır (Ural, 2017).

Antoni Gaudi'nin çok renkli, biçimli, doğaçlama ve düş yapmayı tetikleyen yapılarının, Postacı Cheval'in sıradışı Palais Ideal'in, Hector Guimard'ın bitkisel formlardaki metal işlemeli metro girişlerinin, Art Nouveau'un düşsel ve sıradışı yaklaşımlarının sürrealistler üzerinde bariz bir çekiciliği vardı. Bu mimarlık üslubunun örneklerinden dönüşümün, farklı deneyim evrelerinin birbiri yerine ve bu evreleri birbiri üzerine geçirmenin hoşlarına gittiği anlaşılır (Cardinal, 2014). Vesely, Cheval'ın ve Gaudi'nin mimarlığının

kendiliğindenliği ve sürreal olma potansiyelinin yanında, şaşkınlık uyandırıcı görüntülerinin sürrealistleri cezbettiğini belirtmiştir (Vesely, 2014). Breton, Gaudi ve Cheval'in yapıları için "Onlarınkiler gibi eserlere beni tutku ile çeken, taşkın kibirleri, çağımıza atfedilen kültürel hattın tümüyle dışında kalarak kendi kendilerini üretebilmeleri" olduğunu söylemiştir (Aktaran Vesely, 2014).

Ojalvo, modern mimarlığın kontrol altına alan, insanlar ile nesneler arasında işleve dayalı ilişkiler kuran yaklaşımın tersine, sürrealistlerin Gaudi'nin mekânlarında ve Cheval'in Palais Ideal'inde, bilinçaltını, şansı, rastlantısallığı bulduklarını belirtir (Ojalvo, 2011). Ojalvo'a göre, onları çekici hale getiren, tasarım karşıtı olmaları ve mimarlığın uzun zamandır içine işlemiş pratik, estetik, epistemolojik kalıplarını yerle bir etmeleridir ve Ojalvo, bunları, tasarlanamayan, öngöremeyen ve bitirilemeyen mimarlık olarak yani zaman mimarlığı olarak tanımlar (Ojalvo, 2011). Bu tanıma göre bu yapılar için, eklendikçe eklenen, rastlantısal olarak oluşan, hiçbir kuralla göre kendini oluşturmayan bu bağlamdan bakılınca da bitemeyen sonrası için ipucu vermeyen mimari yapılar olduklarını söyleyebiliriz.

Salvador Dali (1904-1989)

Sürrealistler arasında başlayan mekân tartışması ile Art Nouveau mimarlık sürrealistlerin ilgisini çekmeye başlamış ve sürrealistler Art Nouveau'da sarsıcı güzelliği yakalayabileceklerini düşünmüşlerdir (Ural, 2017). Altınyıldız Artun, sürrealistlerin Art Nouveau mimarlık hakkında görüşlerini: ''Breton için asıl şaşırtıcı olan, sanatlar içinde en geride kalan mimarlığın da bu yönde gelişmesi, neredeyse başı çekmesi idi. 20. Yüzyılın başında Art Nouveau mimarlık, "ideal olana duyulan arzuyu" beklenmedik bir güçle temsil etti. Buna ilk değinen, yazdığı tutkulu bir makale ile Salvador Dali oldu. Dali için Art Nouveau yapılar 'somut ve çılgınca arzuları cisimleştiren mimari'ydi'' şeklinde açıklamıştır (Altınyıldız Artun, 2014).

Sürrealistler, Art Nouveau yapılarda mimariden bekledikleri çoğu özelliği (Ural, 2017): "dik açı" ve "altın kesit"in yerini alan kasılan ve dalgalanan biçimleri (Dali, 2014), dağınık renk, yuvarlak form kullanımını, "hem var olana çok yakın hem de gerçeklikten aynı derece uzak" arkaik ve mitsel mekân arayışlarını bulurlar (Ural, 2017).

Ojalvo'ya göre Art Nouveau, arzuların, rüyaların, sanrıların akışına göre biçimlenen, arzuları somutlaştırırken, "topyekün estetik bilinçsizliği" ortaya çıkaran, inorganik ile organik ayrımını ortadan kaldıran, mimarlığın geçmişini ters yüz eden bir mimarlıktır (Ojalvo, 2011). Art Nouveau yapılarda, Gotik, Yunan, Doğu, Rönesans biçemleri bağlamlarından koparak, arzuların liderliğinde, süreksizce, kontrolsüzce ve istemsizce çarpışır, iç içe geçer ve birbirine dönüşür, çünkü Art Nouveau sadece "arzuların işleyişine hizmet" eder (Ojalvo, 2011). Gönül, birçok biçemin bir arada bulunması durumunun aslında Art Nouveau'nun "hayal benzeri" olduğunu gösterdiğini ve bir çeşit "nevroz" ve "rüya" hali olduğunu belirtir (Gönül, 2014). Mimarlık tarihinin yerleşik formlarının bağlamlarından koparılarak kullanılmasını Dali ise, "Geçmişin mimarilerinde doğal olarak faydalı ve işlevsel olan ne varsa, Art Nouveau üslupta birden işlevsiz hale gelir; yahut ona pragmatist entelektüalizm kazandıramayan ne varsa, en belirsiz, niteliksiz ve utanç verici "arzu işleyişi"nden başka bir şeye hizmet etmez" şeklinde açıklar (Dali, 2014).

Art Nouveau'da kıvrımlardaki, süslerdeki otomatizm, gerçeklik ve keskinlik yadsıması ile nevrotik bir çocukluğu çağrıştırması, irrasyonel yaklaşımlarla 'emperyalizm'e meydan okuyan bir tavır, olağandışı tavır ve bütün bunların verdiği planlanmamışlık hissi, Art Nouveau bu yolla kullanıcıyı sarsar, şaşırtır ve beklemediği duyguların, hislerin ve bilinçaltının içine sokar (Ural, 2017).

Modern işlevselciliğe karşı olan Art Nouveau, kendi işlevini arzularda ve yeme eyleminde (iştahlarda) bulmuştur (Vidler, 2014a). Düzen dışı olan Art Nouveau'nun kolonları çok kıvrımlı, süslemeli ve bezemeli, "strüktür gereği de olsa konulmasının pişmanlığını taşır gibidir" (Ural, 2017). "Sindirilebilir olanı taklit eden" bu mimarlık ("dana ciğeri parçaları gibi panelleri olan kapılar", "Beni ye!" diyen kolonlar, pastalara benzetilen yapılar) Dali'nin şu sözleri ile, "âşıkların imgelemi için muhakkak gerekli olan işlevi, yani arzu nesnesinin gerçekten de yenebilmesini" ortaya koymuştur (Vidler, 2014b).

Dali, Art Nouveau'yu bastırılmış ve bir kenara itilmiş bir mimari olarak tanımlar ve ihmal edildiğinden söz eder; "Literatür ve bilim tarafından hor görülmüş ve ihmal edilmiş, Avrupa'nın geneline yayılmış kasvet veren ve hayran eden binaların heybetli kütleleri, hala

sevebileceğimiz bir şeydir. Bu 'modern sanat'ın iğrenç şampiyonlarını, bizim kaba çağdaş estetikçilerimizi ve tüm sanat tarihini şaşırtmak için yeterlidir"[1] (Dali, 1999).

Hem Dali hem de sürrealistler Art Nouveau'yu "bastırılış"[2] olarak algılar bu durum onu bilinçaltı ile özdeşleştirmelerine neden olur (Gönül, 2014). Dali, Art Nouveau'nun bastırılışının, onun "hor görülmüş ve ihmal edilmiş"liğinden ve değerinin yeterince anlaşılamamış olmasından geldiğini belirtir (Dali, 1999). Dali, bu bastırılıştan modern işlevselciliği sorumlu tutar (Foster, 2011: 224) ve bu bastırılışın biçimsel karşılığını Art Nouveau'da, bilinçdışının histerik bir şekilde püskürerek ortaya çıkması ile bulduğunu düşünür (Dali, 1999). Hor görülen ve gözden düşmüş nesne ve mekânların 19. yüzyıl pasajları gibi devrimci bir potansiyel barındırdığını savunurlar (Gönül, 2014).

Art Nouveau, endüstri ile başa çıkmanın yolunu yine endüstrinin kendi içinde bulmuştur: bir yandan bu endüstriyel araç ve materyalleri olan camı, çeliği, betonu vb. olanakları kullanır, bir yandan da onları öznel hale getirerek, bitkisel motifler gibi rasyonel olmayan biçimlere, kalıplara sokmaya zorlar (Gönül, 2014). Hem endüstrinin teknik olanaklarını içselleştirir hem de öznel ve içsel olan ile teknik olan arasındaki çekişme ile uğraşır (Gönül, 2014). Benjamin'e göre, Art Nouveau'un, teknolojik olarak oluşturulan formları işlevsel bağlamlarından koparması ve onları doğal biçem kalıplarına zorla sokma çabası, yani onları stilize etmesi tepkisel bir girişimdir[3] (Benjamin, 2002b: 558). Benjamin, Art Nouveau'nun, realizmden sonra sanat ve teknolojiyi uzlaştırmaya çalışan ikinci girişim olduğunu söyler (Benjamin, 2002b: 557). Gönül, Art Nouveau'unun teknoloji ve bireysel düşleri bir araya getirmesi yani iki uzlaşmaz gibi gözüken şeyi bir araya getirebilmesi ile hem pasajlara hem de burjuva iç mekânına benzediğini söyler (Gönül, 2014). Foster'ın sözleriyle; "19. yüzyılın başları dolaylarında pasajlarda endüstri sanata rakip çıkmışsa ve

[1] "This, then, is something we can still like, the imposing mass of these cold and intoxicating buildings scattered over Europe and despised and neglected by anthologies and scholarship. This is enough to confound our swinish contemporary aestheticians, the champions of the execrable 'modern art', and enough too to confound the whole history of art"(Dali, 1999).

[2] "Gerçeküstücülerin eski mimariyi bilinçdışıyla özdeşleştirmeleri kısmen, gözden düşmesini bastırılışı olarak anlamanlarından kaynaklanıyordu. Aragon bu bastırmayı kesin olarak modernleşmeye, bilhassa da Haussmannlaşmaya bağlıyordu. Diğer taraftan Dali bu bastırmadan modernizmi, bilhassa da "işlevselci ideal"i sorumlu tutar" (Foster, 2011: 224).

[3] "The reactionary attempt to sever technologically constituted forms from their functional contexts and turn them into natural constants-that is, to stylize them-appears, in a mode sinrilar to Jugendstil, somewhat later in Futurism"(Benjamin, 2002b: 558).

yüzyılın ortalarında makineleşme iç mekâna girmişse, Art Nouveau da yüzyılın sonunda "teknik gelişmenin kuşatması altındaki"[1] sanatı ortaya çıkarmıştır" (Foster, 2011: 216).

Dali, Art Nouveau'un kesin yargıya varılamayacak kadar karmaşık olduğunu ve kesin yargılar ortaya koyulmaya çalışıldığında ise büyük güçlüklerle karşılaşılacağını düşünür (Dali, 2014). Ural, kesin yargılara varmak için yaratılan mekânlarda katı bir bireyselciliğin gerekli olduğunu, bu yapılarda ise Dali'nin aradığı kolektif duyguyu ve ruhu gördüğünü belirtir (Ural, 2014). Dali'nin tespiti: Art Nouveau üslubun ani ortaya çıkışının, eşi benzeri görülmeyen bir "özgünlük duygusu" devrimine delalet ettiği ve üslubun beraberinde getirebileceği beklenmedik travmalarıyla bir sıçrama gibi ortaya çıktığıdır (Dali, 2014).

Dali, gerçekliğe, işlevselciliğe, akla meydan okuyan iştah kabartıcı mimarlık (Ural, 2017) arayışının somutlaşmış halini Art Nouveau yapılarda bulur. Dali mimarlık deneyiminin yeniden "sevgi nesnesi" haline gelmesini ister (Altınyıldız Artun, 2014). Dali'nin "sevgi nesnesi", "yenilesi mimarlık" derken asıl kastettiği çocuklukta sevgi nesnesi olarak bulunan şeyleri ağzına alıp, yemek yutmak, kendine katma isteğidir (Ural, 2017) ve arzunun kaynağı buradadır (Altınyıldız Artun, 2014). Altınyıldız Artun, Freud'a göre "sevgi nesneleri" ile kurulan ilişki, insanın kendi bedeni ve annesinin bedeni ile kurulan simgesel anlamlar olduğunu ve mimarlıkla kurulan ilişkilerde ise öncelikle bedenle ilişkilenen mağara, ev ve mezar gibi mekânların duygular ile algılandığını belirtir (Altınyıldız Artun, 2014).

Dali, Art Nouveau yapılarda, insanın tüm arzularıyla, duyularıyla ve bilinçaltıyla bütünleşmiş bir mimarlık, insan ve mekânın yoğunlaşmış birlikteliğini bulmuştur ve bunu "içinde yaşanabilir (ve bu yüzden yenilebilir) bir bina" sözleri ile belirtmiştir (Ojalvo, 2011). Dali, Art Nouveau'yu bir mekân deneyimden çok "arzu nesnesi", sürreal nesne olarak görür (Gönül, 2014), "histerik bir heykel" olarak tarif eder ve Art Nouveau'da bulduğu şey: Breton'un "elmas" metaforunda bahsettiği "şeffaflaşma[2]"dır (Ojalvo, 2011).

Art Nouveau akımının karakteristik hazlarını oluşturan: akıl ile bilinçaltı, rüya ile gerçek, inorganik ile organik, mimarlık ile histeri, biyolojik ile yapısal, bina ile psişik arasındaki

[1] Foster bu sözleri ile Benjamin'in "It represents the last attempted sortie of an art besieged in its ivory tower by technology" (Benjamin, 2002b: 9) sözüne gönderme yapmak istemiştir (Foster: 2011: 216).
[2] Ojalvo, Dali'nin Art Nouveau'da bulduğu şeffaflaşmayı, "Serbest bilinçaltından fışkıran arzuların ve imgelerin tezahürü olan bir eser" şeklinde belirtir (Ojalvo, 2011).

sınırın bulandırılması Dali tarafından mimarlık ve histerinin nihai arzu nesnesini veya cisimleşmesini üretmek üzere bir yönteme dönüştürülmüştür (Vidler, 2003).

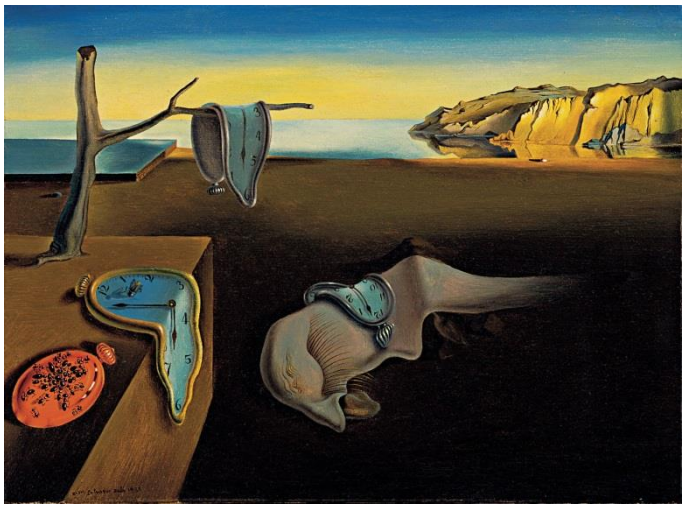
Art Nouveau üzerine oluşturduğu görüşlerini, Dali çalışmalarında doğrudan yansıtmamış olmasına rağmen "bulletism"[1] tekniğini, eserlerinde yayılan, bükülen, sıçrayan, dağılan, eriyen ve türeyen organik izlerin temsillerinin ifadesinde kullandığı görülmektedir (Çubuk, 2017). Dali, bu izlerin temsillerinin oluşturduğu etkiyi çalışmalarında beklenmedik imgeler üzerinden okumuştur ve belli bir tema etrafında oluşturduğu çalışmalarının sunduğu veriler üzerinden okunamayan bir melezlik sunmuş ve tekinsiz detaylarla ortaya konan esnek çalışmalar yaratmıştır (Çubuk, 2017).



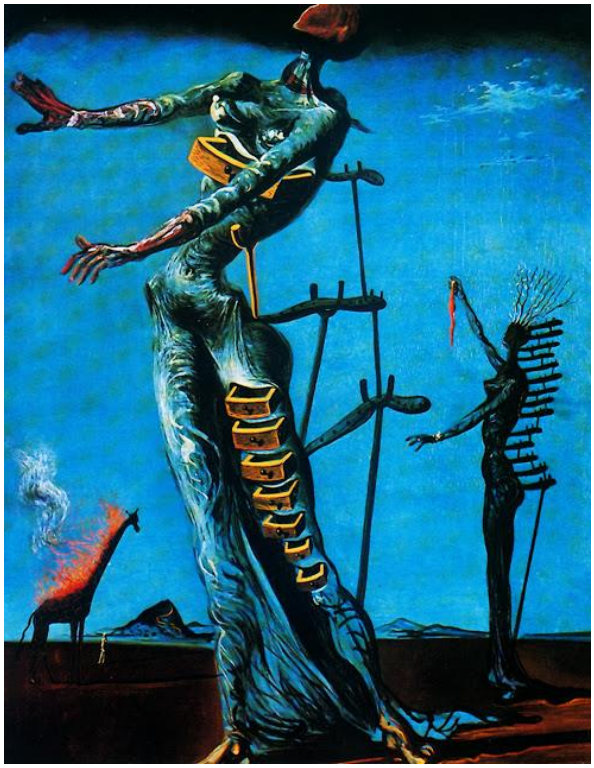
Resim 2.1. Noah who planted the first vineyard (www.artchive.ru)

[1] ''Bulletism'' ifadesi, sanat üretimlerinde, bullet kelimesinin anlamından türeyerek, ''silahtan atılmış küçük, metal bir nesne'' (Bulletism, n.d.) tanımına benzer biçimde, çalışma alanına rastlantısal olarak, boya türevlerinin fırlatılması yoluyla oluşan ve gelişen üretimleri ifade etmek üzere kullanılır. ''Bulletism'', çalışma zeminine sanatçının ''fırlattığı'', ''attığı'', ''sıçrattığı'' ya da ''ateş ederek'' ilettiği parçaların aralarında rastlantısal yolla beliren mesafeler, parçaların yayılma ve yoğunlaşma izleri gibi organik sonuçlarla kendini gösterir" (Çubuk, 2017).

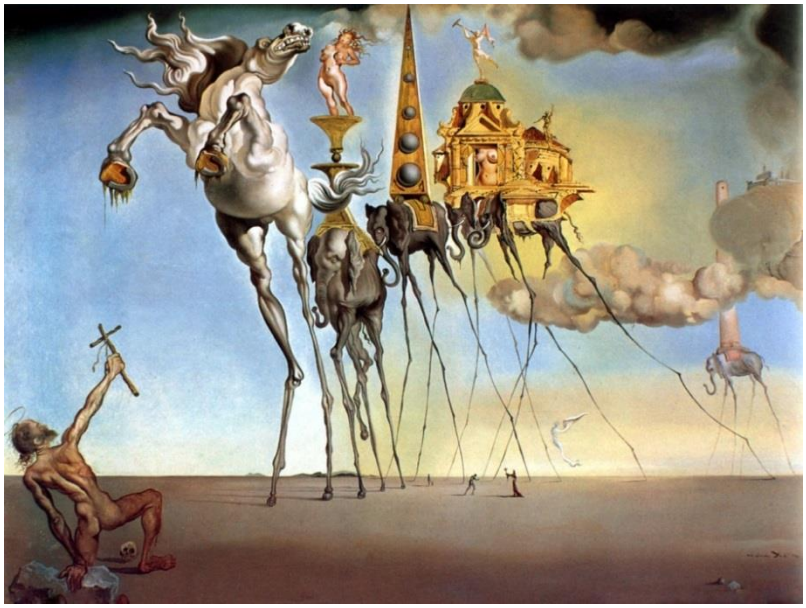
Sürrealist sanatçılar, bazen nesneleri alışılmamış biçimlerde betimleyerek, bazen de nesneleri kendi doğal ortamının dışına çıkartarak beklenmedik, şaşırtıcı, düşsel bir dünyaya taşımışlardır (Yaykır, 2017). Anlatımları ne kadar gerçeküstü, düşsel ve fizik ötesi olsa da, nesnelerin ve biçimlerin tanınabilmesi ve gerçekliği temel alınmış, bu yolla bilinçaltının özgürleştirilmesi ve düşsel dünya ile kurulan rüyasal anlatımın eserlere bakanlar üzerinde rüya etkisi yaratması amaçlanmıştır (Yaykır, 2017). Dali de yan yana gelince en uygunsuz, en bağdaşamayan objeleri; her türlü mantık düzeninden uzak, beklenmedik şekilde bir araya getirerek, bilinçaltı, rüya ve hayal dünyasının kapılarını aralamıştır. Bu eserlerinde: kadın vücudundan çekmeceler çıkıyor, çöl manzarası kompozisyonunda zürafalar yanıyor, bedenler parçalanıyor, çürüyor, kamburlaşıyor ya da ancak desteklerle ayakta kalabiliyor, saatler eriyor ve ağaç dallarına salkım salkım asılıyor, sahilde kayalıkların arasına dikiş makineleri yerleştiriliyor ve bu imgelerle izleyicisini sanki bir paranoyaya sürüklüyordu (Yaykır, 2017).



Resim 2.2. Belliğin Azmi, 1931 (www.sanatabasla.com)



Resim 2.3. Yanan Zürafa, 1937 (www.serkanhizli.files.wordpress.com)



Resim 2.4. Aziz Antonius'un Baştan Çıkarılışı, 1946 (https://www.sanatabasla.com)

Facteur Cheval (1836-1912)

Cheval, rüyasında güzel ve pitoreks olan bir saray, bir şato ya da grotto[1]lar inşa ettiğini görür ve bu rüyanın etkisinden on yıl boyunca çıkamaz, bu yapı hafızasına kazılı kalır. Postacı olan Cheval, yolda rastlantı sonucu karşılaştığı, acayip biçimli, taklit edilemeyecek bir heykeli andıran bir taş bulmasıyla rüyasında gördüğü sarayı yapmaya karar vermiştir. Palais Ideal raslantı sonucu bulunmuş taşların, nesnelerin aktarımı ile üst üste koyularak inşa edilmiş, Cheval'in bilinçaltının yansımasını ifade eden anıttır.



Resim 2.5. Cheval'in Palais Ideal'i (İdeal Saray), 1879-1912 (Ojalvo, 2011)

Cheval, "eğer doğa heykeller yapabiliyorsa, ben de duvar işçiliği ve mimarlık yapabilirim, bu benim hayalim" demiştir (Ojalvo, 2011) ve 33 yıl boyunca tek başına, doğada rastlantı sonucu bulduğu taşları kullanarak rüyasındaki saraydan esinlenerek, evinin arka bahçesine Palais Ideal'i inşa etmiştir. Cheval'in bu yapıyı rüyalarında oluşturması, sürrealistlerin gerçek ve rüya birlikteliğini sağlama arzularına karşılık gelir, mantığın dışında imge ve canlı imgenin karşılaşması sonucundan ortaya kıvılcım çıkmıştır ve mantık sadece bu kıvılcımı somutlaştırma aşamasında devreye girmiştir (Ural, 2017). Ojalvo, spontan yaratıcılığa dayanan, düş ve gerçeğin, doğal ve yapayın sürekli birbirine dönüştüğü bir sürecin eseri olarak nitelediği Cheval'ın sarayı için: Palais Ideal "Cheval'in 'ev'idir" demiştir ve sarayın, tıpkı mimarlığın mitlerin taşıyıcısı olduğu kadim zamanlardaki gibi yaratıcısının ruhani, evrenin saf gerçekliğine yapılan yolculuğu olduğunu belirtmiştir (Ojalvo, 2011).

[1] Grotto (İng. Grotto): Yapay mağara (Sözen ve Tanyeli, 2017).

Breton'a göre formel bir mimarlık eğitimi olmayan Cheval'in inşa ettiği Palais Ideal mimarlıkta akıldışılığın somut göstergesidir, ama aynı zamanda bu saray herkesin şiir yazıp, resim yapabildiği sistemde, herkesin mimar ve duvar ustası olabileceğinin kanıtıdır (Breton, 1972a). Cheval'in tasarım yaklaşımı ve dili konusunda formel bir eğitiminin olmaması, sürrealizmin rastlantısallık, otonomi, akışkanlık ve değişkenlik gibi olan kaygıları ile uyuşmasını temsil eder (Ural, 2017). Spiller'a göre, her türlü üsluba ilişkin düşüncenin bir karışımı olan bu mekân; grottolar, cepler, heykeller, kolonlar ve çıkmalardan oluşan çarpıtılmış bir kakofoni sunar (Spiller, 2016: 11). Palais Ideal, bulunduğu zamanının işleyişini ve kültürünü ve kompozisyon kurallarını göz ardı ederek (Spiller, 2016: 11) oluşturduğu kompozisyonunun, rasyonel şekilde bir araya gelmesi zor olan biçimlerin, "kendiliğindenlik" yoluyla kurulan birliktelik ile sonuçlandığı söylenebilir (Çubuk, 2017).

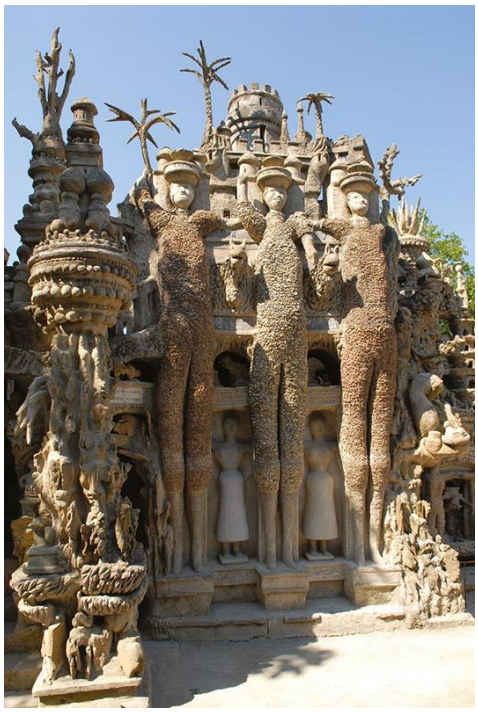


Resim 2.6. İdeal Saray (www.tetartopress.gr)

Palais Ideal'in labirentvari yapısı, buğulu, karanlık galeri ve grotto'larıyla, otomatizm metodu ile yazılan ve bu yazılarla kaplanmış iç ve dış yüzeyleri Ojalvo'ya göre "medyumvari mimarlık" örneğidir (Ojalvo, 2011). Breton da, Cheval'in "medyumvari mimarlığın üstadı" olduğunu söyler (Aktaran Ojalvo, 2011). Bu gizemli yapının duvarlarına sanki bir fosille dönüşerek gömülen insan, hayvan ve bitki figürleri, bu yapının bir sürrealist nesne ve var olamayan sürrealist mimari örneği olarak kabul görmesini sağlamıştır (Vesely, 2014).

Alexandrian, Palais Ideal'in, minarelerle kaplı bir Hindu tapınağı, bir İsveç bungalovu, bir ortaçağ kalesi gibi pek çok tarzın birlikteliğinden olmuş çok karakterli bir yapısı olduğunu belirtir. Alexandrian'a göre, bu yapı sofistike olmayan hayalgücünün neler başarabileceğine dair olan motivasyon gücünü temsil eder (Aktaran Çubuk, 2017).

Postacılığının yanında heykeltıraş olan Cheval'in mitsel ve gizemli yapıya sahip mekânları modern mimarlığın soyut ve yalın diline oldukça uzaktır. Cheval, Vesely'e göre sürrealistlerin rüya alemindeki düşsel karakteriydi: Palais Ideal sürrealistlerin düzenlendiği sergilere, enstalasyonlara, iç mekân düzenlemelerine ve mimari düşünce üretimlerine ilham kaynağı oluşturan gizemli, naif ve fantastik bir unsurdur (Vesely, 2014).



Resim 2.7. İdeal Saray'ın üç dev heykeli (www.facteurcheval.com)

Antoni Gaudi (1852-1926)

Gaudi'nin yapıtlarında kullandığı renkli yüzeylerle, dalgalı ve organik formlarla Art Nouveau akımının ilk örneklerini yaratmıştır. Yapıtları Gotik mimari ve Katalan mimarisinin bir sentezi olarak kabul edilen Gaudi, Art Nouveau, Sürrealizm, Neo Gotik ve Natüralizm akımlarını benimsemiş ve bu akımları harmanlayarak eserlerini oluşturmuştur.

Yapıtlarının çoğu yerinde süsleme elemanları olarak eğrisel çizgilere ve hacimlere yer verilmiştir. Gaudi, doğada düz çizgi bulunmadığını savunmuş ve hiçbir yapısında düz çizgi kullanmamıştır. Gaudi eserlerinde genellikle doğadan, coğrafi oluşumlardan, bitki ve hayvanlardan esinlenmiş ve tasarımlarında yaprak, deniz dalgası, kuru dal, çiçek, dağ, kemik ve iskelet biçimleri kullanmıştır (Yazıcı, 2016). Ancak Gaudi aynı zamanda doğada karşılığı bulunmayan, sürreal figürler de mimarlığın da kullanmıştır.



Resim 2.8. Sagrada Familia, Casa Batllo ve Park Güell (sırasıyla) (www.mymodernmet.com)

Gaudi, organik ve dramatik geçişler, sürprizli ilişkiler, özgün ekler ve kişisel deneyimlerinden beslenen tekinsiz formlar ile sürrealizme güçlü veriler sunmasına rağmen yapıları, doğrudan sürrealizm akımı kapsamında değerlendirilmemiştir (Çubuk, 2017). Gaudi, 1883 ve 1905 yılları arasındaki tasarım yaklaşımı ve tasarımlarında doğadan ilham alması sebebi ile sıkça sürrealistlerin tartışmalarının konusunu oluşturmuştur (Çubuk, 2017). Gaudi'nin eserlerinin şaşkınlık uyandıran görüntüleri, fantastik ve mitik nitelikleri sürrealistlerin ilgisini çekmiştir. Sürrealistler ve Gaudi, arkaik olana dönme, objelerin arkasında saklı olan özleri ortaya çıkarma arzusu ve Gaudi'nin eserlerinin sarsıcı güzelliğe olan yakınlığı konusunda ortak bir payda da buluşurlar (Vesely, 2014).

Cheval'in formlarında olduğu gibi Antoni Gaudi'nin formları da arkaik olarak tanımlanmaktadır. Gaudi'nin mekânlarında bulunan mitolojik ve arkaik çağrışımlar ve semboller sürrealistlerin ilgisini çekmiştir (Ural, 2017). Cheval'in Palais Ideal'i ile Gaudi'nin eskizlerini oluşturan matematiksel yaklaşımla kuvvetli bir kontrast oluşturmasına rağmen, doğal, organik, akışkan formlar ve heykelsi birleşimler bağlamında uyuşur (Çubuk, 2017).

Art Nouveau'nun da temel motivasyonu olan evin veya mimarinin kaynağını arama meselesi ile özdeşleştirilen arkaik formlara dönme gerekliliğini Vesely, şu şekilde açıklar: "Kültürde arkaiğe, mimari formlardaki sembollerin kökenine dönme gerekliliği" (Aktaran Gönül, 2014). "Bu köken, dışarıda değil, bireyin iç dünyasında aranır" (Gönül, 2014). Casa Batllo'nun "doğal elementler olan toprakla suya dair en temel sembolizme geri dönme amacı" (Vesely, 2014) taşıyan ejderha biçimli çatısı, akışkan ve organik biçimleri çağrıştıran pencereleri ve kapıları, sürrealistler için önemli bulunan, bireyin bilinçaltını yansıtan ev için önemli bulgulardır (Ural, 2017).



Resim 2.9. Casa Batllo'nun ejderha biçimli çatısı (www.istockphoto.com/tr)

Gaudi yapmış olduğu evlerde, ritmik genişlemeler, daralmalar ve dalgalanmalarla 'tahmin edilemez' olanı ve kişinin bilinçaltı dünyasını yansıtır. 'Tahmin edilemez' olanın sürrealistlerin önem verdiği 'ev' mekânında denemiş olması ise ilgi çekicidir (Ural, 2017).

Salvador Dali, aradığı ‘sevgi nesnesini’ ve ‘müthiş ve yenilesi’ olan güzelliği Gaudi’nin yapılarında bulur ve Gaudi’nin bilinçdışı ve otomatizminin etkisinde kalır. Süslemelerin ve bezemelerin beklenmedik şekilde birbirine karışmasından, yükseklik anlayışından, vitrayların, mozaiklerin, oyuncakların ve şişelerin bir araya gelme biçiminden ve akan su formlarından övgü ile bahseder. Dali, anlattığı masalsı metaforları Gaudi’nin gerçekleştirdiğini söylemiş ve Gaudi’nin yapılarında, peşine düştüğü arzuların somutlaştırılmış halini bulmuştur (Ural, 2017).



Resim 2.10. Park Güell (www.mymodernmet.com)



Resim 2.11. Park Güell, süslemelerin, vitrayların beklenmedik şekilde bir araya gelmesi (www.dotravel.com)

Breton, sürrealizmden önce oluşturulmuş yapıları inceleyerek, gerçekliğe, mantığa meydan okuyan, arzuları ve bilinçaltını özgürleştiren, şiirsel bir mimarlığın elbet mümkün

olabileceğini söylemiştir. Bu mimarlığı Dali, Art Nouveau yapılarda, sanrılardan ve bilinçaltından ilham alan Gaudi'nin eserlerinde bulmuştur (Altınyıldız Artun, 2014). "Gaudi'nin Casa Mila'sını anlatırken cephenin akıl hastalığından acı çektiğin için "eğrilmiş" olduğunu söylemektedir" (Aktaran Gönül, 2014). Dali, Gaudi'nin mekânlarının iştah kabartıcı bir görüntüsü ve güzelliği olduğunu belirtmiştir (Aktaran Altınyıldız Artun, 2011).



Resim 2.12. Casa Mila'nın cephesi (www.thecreativefolks.org)

Dali, Gaudi'nin eserlerini "tasarlanamayan, öngürülemeyen ve 'bitebilemeyen' zaman mimarlığı" olarak kabul eder ve Sagrada Familia'sının tamamlanamazlığını şu sözleri ile savunur: "Gaudi'nin kendisi de, yapıyı, muhtemelen beklediğinden tamamen farklı bir biçimde tamamlardı"; bırakalım da "olasılıklarla yüklü devasa bir çürük diş gibi kalsın" (Ojalvo, 2011).



Resim 2.13. Sagrada Familia (www.sagradafamilia.org)

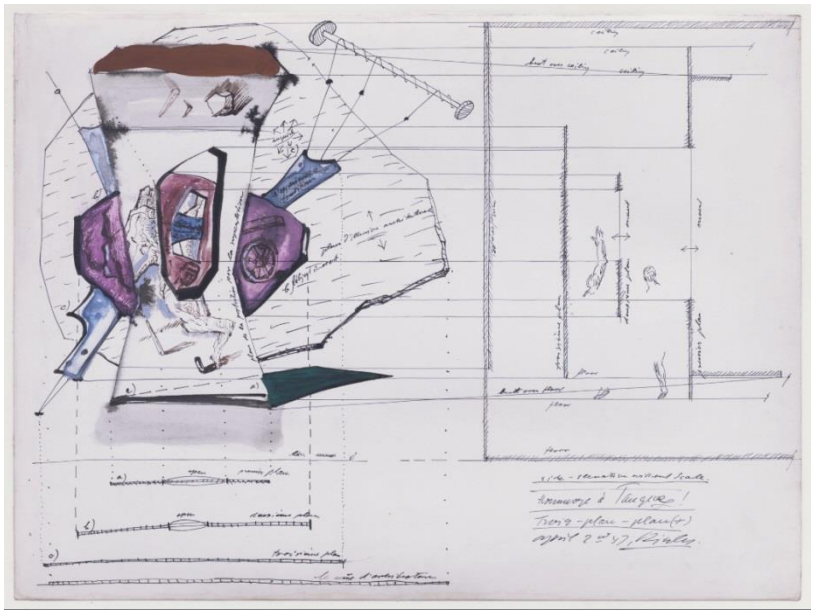
Frederick Kiesler (1890-1965)

Sürrealist olarak etiketlendirilen tek mimar Frederick Kiesler'dir. Kiesler, 1940'dan sonra sürrealizmle ilgili olmaya başlamıştır (Vesely, 2014). Kiesler, 1942'de Peggy Guggenheim'ın New York'taki Art of This Century galerisini tasarladı, sürrealist dergisi VVV'ye katkı bulundu, 1947'de Andre Breton ve Marcel Duchamp'ın daveti üzerine Paris'te düzenlenen Exposition Internationale du Surréalisme (Uluslar arası Sürrealizm Sergisi) için "Hurafeler Salonu"nun tasarımını yaptı. Kiesler'in asıl hayali kırk yıl boyunca üzerinde çalıştığı ve kendisinin sürrealist değil de "korealist[1]" olarak nitelendirdiği Endless House (Sonsuz Ev) projesidir.

[1] 1939'da kaleme aldığı ""On Correalism and Biotechnique" adlı metninde, sonsuz ev hakkındaki düşüncelerini yeniden ve bu sefer bilimsel bir yaklaşımla dile getirir. Metinde, insanı, "beşeri, doğal ve teknolojik çevre" olmak üzere birbirleriyle kısmen örtüşen üç dairenin kesişme alanı olarak gösteren bir şekil de yer alır" ve "Birbirlerini etkileyen güçlerin etkileşimine CO-REALITY, aralarındaki ilişkilerin yasalarını inceleyen bilime ise CORREALISM adını veriyorum. 'Korealizm' terimi, insanın doğal ve teknolojik çevresiyle süregelen etkileşiminin dinamiğini ifade ediyor" diye belirtmiştir (von Graevenitz, 2014).



Resim 2.14. Hurafeler Salonu, 1947 (www.e-skop.com)



Resim 2.15. Hurafeler Salonu planı (www.moma.org)



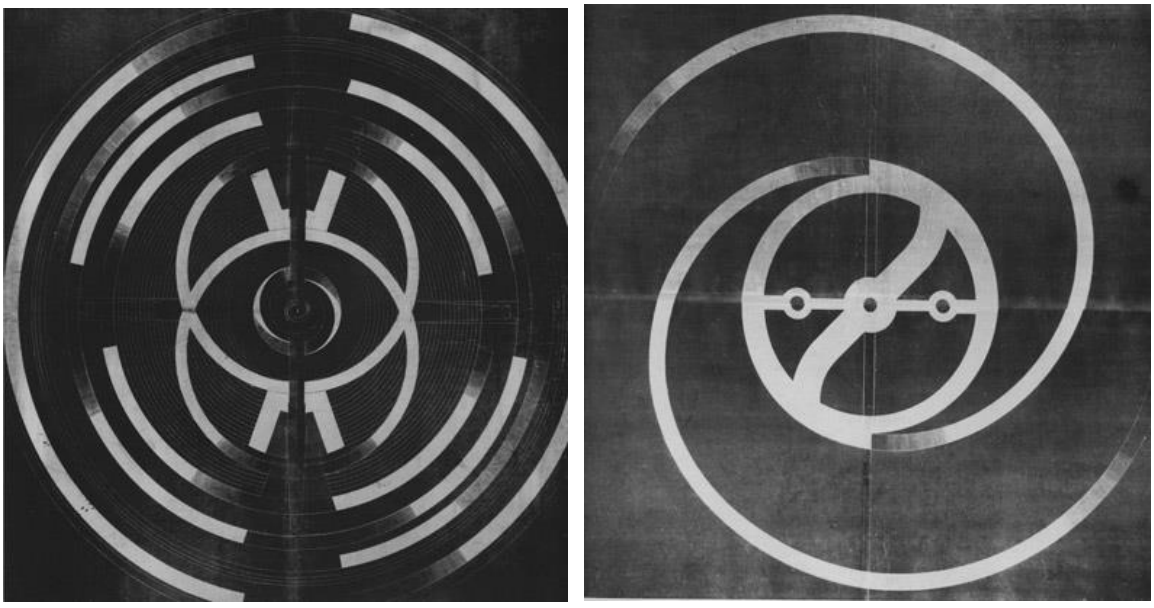
Resim 2.16. Endless House (Sonsuz Ev) eskizi (www.e-skop.com)

Kiesler'in mekânları olaylardan ve derin bilinçdışı süreçlerden ayrılamazdı. Kiesler mimarlığa farklı ve yeni bir boyut getirmişti. Kiesler'in eserleri Le Corbusier, Oud ve Mies gibi mimarların karşı kutbuydu (Colomina, 2014). Onların mimarlıkları ne kadar tanımlanabiliyor, inşa edilebiliyor ve gerçeklik ile örtüşüyorsa, Kiesler'in tasarımı kalıplaşmış, bildik mimarlık biçim dilinden uzaktı. Kiesler'in sonsuz evi, dışından bakıldığında içinde olup bitene dair bir ipucu vermeyen, belirsizliklerle dolu bir tasarımdır. Kiesler çağının mimarlık ideolojisinin içinde var olmaktansa, Dada ve ekspresyonizm çevresinde arayışlarını inatla sürdürmüştür (Tschumi, 2014).

Kiesler'a göre mekân her zaman uzay boşluğunu ifade etmiştir. Bu düşünceye paralel olarak mekânlarında hemen her şey havada yüzer: "zeminler inip çıkar, yapı iskeleti asılı durur, hatta mobilyalar, dolaplar, masalar ve aydınlatma öğeleri bile asılı durur" (Colomina, 2014). Projeleri gerçeküstü bir tasarımdır. Çalışmalarının büyük bir kısmını tekinsiz mekânlar oluşturmaktadır. Tasarımlarını oluşturan yuvarlak, akışkan, esnek formları, sürrealizmin akışkan ve değişken yapısına yakınlığını temsil eder (Ural, 2017).

Kiesler ilk tasarımlarına: "mekân-tiyatro", "mekân-sahne", "mekân-dekor", "mekân-heykel" gibi isimler koymuştur. Sınırlardan ve sonlardan kurtulmayı belirtebilmek için mekân sözcüğünü fazla kullanması gazetecilerin, Kiesler'i "Doktor Raum" (Mekân Doktoru) adıyla çağırmalarına sebep olur (Colomina, 2014).

Endüstri döneminin etkisi dışında bir tasarım dili oluşturmuştur. Biçimsel ve işlevsel sınırları, sonları reddetmiştir. Kolon sistemini yadsıyarak daha özgürleştirici olan kabuğun sürekliliği ile konstrüksiyon oluşturmayı amaçlamıştır. Kabuk, sahip olduğu akışkan form, içinde oluşan boşluklar, tarif ettiği korunaklı yapı, birbirine eklemlenen duvar, döşeme, tavan ayrımını kaldırması ile içinde 'sonsuz bir mekân' oluşturur (Çubuk, 2017). Kiesler'e göre sonlu olan her şey sınırlayıcıdır. Örneğin: çerçeve, zemin, duvar, oda, tiyatro sahnesi. Kiesler bu düşüncesini, "hepimizin bildiği duvar ya da zemin, toplama kamplarıdır" şeklinde açıklar (Colomina, 2014). Kiesler, hayatın ritüeline içkin bir durum olan sürekliliği mekânlarında devam ettirerek mekân kullanıcısında özgürlük duygusu uyandırmak istemiştir. 'Sonsuz Tiyatro' tasarımında kesintisiz devasa rampaları sürekli birbirine kavuşturan, sınırları ortadan kaldıran tasarımı ile sürekliliğin devamını sağlamıştır. 'Art of This Century, 1942' sergi düzenlemesinde izleyici ve resim arasında oluşan ilişkiye müdahaleyi önlemek için çerçeveleri sökmüştür, eser ve izleyiciyi kavuşturarak sürekliliği gözetmiştir (Ural, 2017).

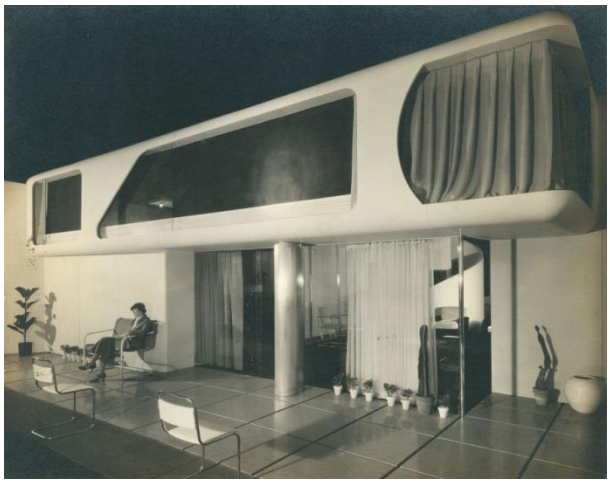


Resim 2.17. Sonsuz Tiyatro planları, 1923-25 (www.e-skop.com)

Kiesler'in alışılmışın dışında tasarlanan, rasyonelliği ve sınırları reddeden, gerçek ve rüya birlikteliğine imkân tanıyan mekânları çağdaş mimarlar tarafından reddedilmiştir. Tschumi bu durumu şu sözleri ile: "Sanki mimarlığın en derinlerde yatan niteliklerin peşine düşmek yasak bir eylemmiş gibi, mimarlık tarihçileri tarafından sonsuza kadar mahkûm edilmekle –hatta göz ardı edilmekle- cezalandırıldı" şeklinde açıklamıştır (Tschumi, 2014). von

Graevenitz ise, Kiesler'i pek az şey inşa etmiş olmasına rağmen keşfedilmeyi bekleyen mimari bir evren, ele geçmez bir evren olarak tanımlamıştır (von Graevenitz, 2014).

Kiesler, tiyatroya olan ilgisi ve Adolf Loos ile olan etkileşimi ile anılmaktadır. Kiesler, Loos'tan çok şey öğrenmiştir ama Loos'tan öğrendiği en değerli şey: evin bir tiyatro mekânı olduğu, ziyaretçilerin ise oyuncu olduğu düşüncesidir (Colomina, 2014). Kiesler'in ev konusundaki yaklaşımı da tiyatro gibidir, eve tiyatro gözüyle bakar (Colomina, 2014). İnşa edilmiş tek evi olan 1933 tarihli Mekân Evi, Kiesler için "hem teşhir hem de tiyatro mekânı", "ziyaretçiler ise oyuncuları" olmuştur (Colomina, 2014).

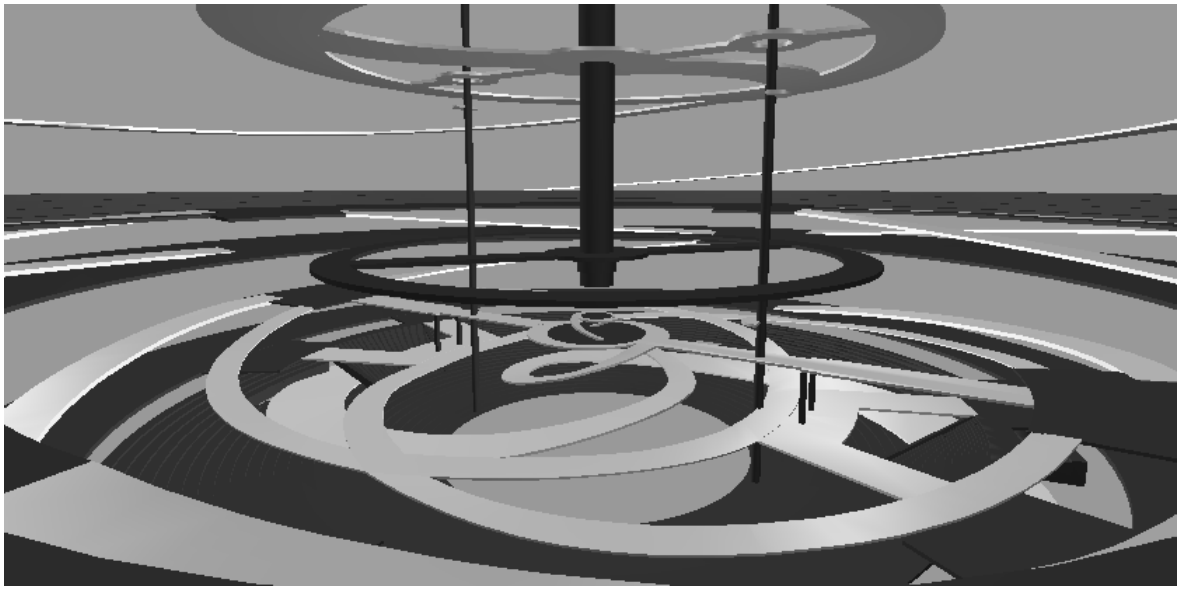


Resim 2.18. Mekân Evi, 1933 (www.design-is-fine.org)

Kiesler'in belirttiği gibi 'Sonsuz Ev' projesinin ilk versiyonu 1924'te Viyana Müzik ve Tiyatro Festivali için tasarlanmış 'Sonsuz Tiyatro' projesidir (Colomina, 2014). Lesak'a göre Kiesler, bu proje ile bir Gesamtkunstwerk yaratmıştır (Lesak, 2014). Kiesler için tiyatro, üç boyutlu olması ve bir mekân içinde oynanmasından dolayı önemlidir. Tschumi, Kiesler'in "Sonsuz Tiyatro"sunun işlevsel ve biçimsel sınırları reddeden kesintisiz bir mekân olduğunu ve sürrealist rüyalar içinde gerçekleşebilen ender örneklerden biri olduğunu belirtir (Tschumi, 2014).

Vesely'de, Kiesler'in Sonsuz Tiyatro tasarımı ile içinde özgürce hareket etmeye imkân veren, iç mekânı esnek olarak bölebilen, içinde bulunan işlevleri yaşanan ritüellere çeviren, sürekliliği sağlayan yumurta biçiminde bir mağarayı çağrıştıran bir mekân yarattığını belirtmiştir (Vesely, 2014). Mekânlar etrafı camdan oluşan çift kabuk ile sarılmıştır.

Tiyatro mekânı, platformlar, asansörler ve rampaların iç içe geçerek oluşturduğu sarmal hareketin dinamik yeridir. Bütün biçimsel öğeleri spiral kule etrafında koşullanır, ilkel yapısından dolayı sanki doğaçlama şekilde kotarılmış arketip bir mimari formudur (Lesak, 2014). Yukarı katlarda bulunan sahne bölümlerine birinci yol olan spiral rampayı kullanımı ile ilk sahne katına, ikinci yol olan iki dik demir merdiven aracılığıyla ya da doğrudan ahşap merdiveni tırmanarak dairesel sahneye açılan kapağa ulaşılır. Üçüncü yol ve en hızlı olan yol ise: önce asansör yardımı ile ilk sahne katına, daha sonra demir merdiven ile ikinci kata ulaşımdır (Lesak, 2014). Tiyatro mekânı içinde yaratılan bu devinim, "hareket tiyatrosu" adı verilen ve o dönemin tiyatro akımı olan sözsüz tiyatroya farklı bir bakış açısı getirmiştir. Kiesler, Sonsuz Tiyatro'da trafiği, toplu keşmekeşi, sporuyla uygar yaşantıdan kesitler sunan metropolis-senfonisi sahnelemesini düşlemiştir (Lesak, 2014).



Resim 2.19. Sonsuz Tiyatro'nun Rachel Hann tarafından yapılan üç boyutlu modeli (www.elizabeth-studio4-2010.blogspot.com)

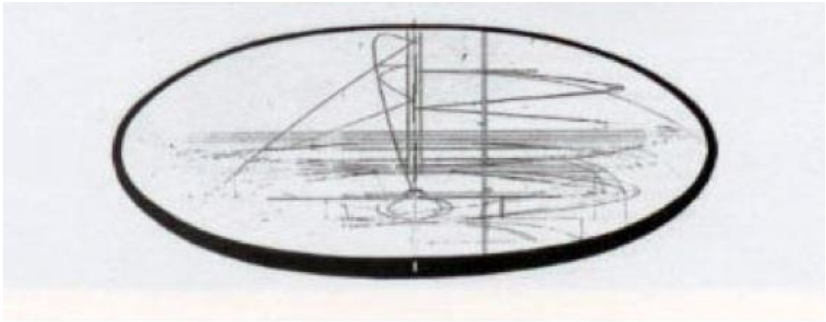
Kiesler'in Sonsuz Tiyatro'yu kasıtlı olarak, hayata geçirilmesi neredeyse olanaksız bir şekilde tasarlamıştır. Kiesler, yapılarının hiçbir zaman inşa edilmesini istememiştir çünkü Kiesler'e göre inşa edilmesi bir bakıma son anlamına geliyordu ve Kiesler sonlara katlanamıyordu (Colomina, 2014). Kiesler'in bu mekânlarının inşa edilmesi onun gerçeklik ile ilgisini kuracağını ve inşa edildiği an gerçeküstü olma sıfatını kaybedeceğini söyleyebiliriz.

Kiesler tasarımlarını nadiren inşa etmiştir. Uzun yıllar üzerine çalıştığı ‘Sonsuz Ev’ tasarımını da hayata geçirmemiştir. Kiesler sonlar ve sınırlar hakkında düşüncesini:

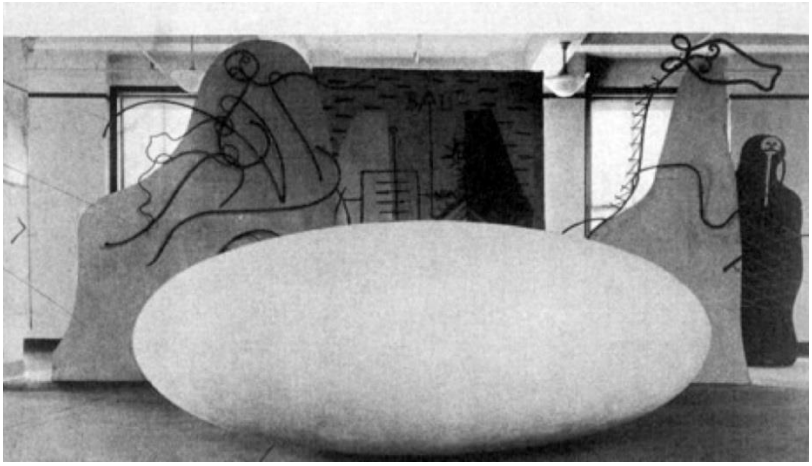
> Tüm sonlar “Sonsuz”da buluşur, tıpkı hayatta buluştukları gibi. Hayatın ritmi döngüseldir. Yaşamaya dair tüm sonlar yirmi dört saat boyunca, bir hafta boyunca, yaşam boyunca buluşurlar. Birbirlerine Zamanın öpücüğünü kondururlar. El sıkışır, kalır, vedalaşır, aynı kapıdan ya da başka kapılardan geri dönerler, gizli ya da açık türlü türlü bağlantılarla ya da hafızanın esintisiyle gelir giderler

şeklinde belirtir (Kiesler, 2014a). Kiesler’in yapıları gelip geçici moda tasarımlarını değil, doğal yaşam süreçlerini içeriyordu. Vladimir Tatlin’e göre: “Nasıl ki farklı parçaların dengelenmesi olarak üçgen Rönesans’ı en iyi ifade eden şeydir, spiral de çağımızın ruhunun en iyi ifadesidir” (Aktaran Lesak, 2014). 1920’lerde bitkilerin davranışları üzerine yapılan deneylerde, biyoteknik esas formunun spiral olduğu ortaya koyulmuştur (Lesak, 2014). Konstrütivistler tarafından çağın ayrıcı niteliği olarak kabul edilen spiral, örnek vermek gerekirse Tatlin’in tasarladığı Üçüncü Enternasyonal Anıtı’nda da biçimsel olarak etkili bir biçim olarak karşımıza çıkan spiral, Kiesler’in bütün Sonsuz Tiyatro projelerinde başat rol oynamıştır.

Kiesler, Sonsuz Tiyatro projesinden birkaç yıl sonra The Architectural Record dergisinde projeyi tekrar yorumlayarak “Mekân Tiyatrosu” adıyla bir proje yayınlamıştır. Tiyatronun formu çelikle güçlendirilmiş döküm camdan iki kabuk biçiminde tasarlanmış küre biçiminde betimlenmiştir. Köprü inşaat teknolojisinden esinlenilerek platformlar ve rampalar içerdeki palangalara asılmıştır. Yeterli kaynak bulunamaması sonucu Mekân Tiyatrosu tasarımı da hayata geçirilememiştir (Lesak, 2014).



Resim 2.20. Mekân Tiyatro’su projesi, Viyana, 1923-24 (www.e-skop.com)

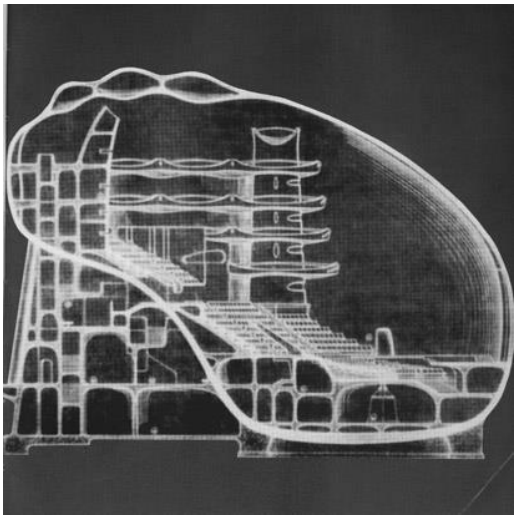


Resim 2.21. Mekân Tiyatro'su maketi, Viyana, 1923-24 (www.e-skop.com)

1960-62 yılları arasında Ford Vakfı sekiz tiyatro mekânı tasarımcısını davet ederek ideal bir tiyatro tasarlamalarını ister. Kiesler davette doğanın şekillendirdiği biyormorfik bir forma sahip olan dökme alüminyum bir maketle, Evrensel Tiyatro projesi ile katılır. Bu proje ile Kiesler'in biçimsel dili Lesak'a göre, Avrupa'dayken benimsediği konstrüktivist ifade tarzından dışavurumcu ifade tarzına doğru değişmiştir. Bu tasarımı oluştururken, yıllarca üzerinde çalıştığı Sonsuz Ev tasarımı etkisinde kalmıştır. Sonsuz Ev içerisinde insan, rahim içi yaşantısında sahip olduğu huzurlu, yumuşak ve doğum öncesi haline geri döner. Evrensel Tiyatro içinde yaşadığı duygu da buna benzer bir deneyimdir, tek farkı 1600 kişi ile kolektif olarak yaşanmasıdır (Lesak, 2014).



Resim 2.22. Evrensel Tiyatro maketi, 1960-61 (www.e-skop.com)



Resim 2.23. Evrensel Tiyatro kesiti, 1960-61 (www.e-skop.com)

Kiesler'in önemi sürreal mekân arayışının mimarlıktaki temsilcisi olması ve bu arayışın sınırlarını zorlamasıdır. Eve ve oluşturduğu yapılara tiyatro gözüyle bakmış ve hareketi ön planda tutmuştur. Keskin formlara karşı insan yaşamına uygun akışkan, değişken formları tercih etmiştir. Formlarında mekân ve insan ilişkisini gözetmiş, insanın arzularını, duygularını ve değerlerini ön planda tutmuş ve mekânı, bireyin etrafını saran bir kabuk olarak tasarlamıştır. Fijalkowski,

> İki dünya savaşı arasındaki dönemde sürrealistlerin mimari mekânı nasıl kuramlaştırdıkları ve temsil ettikleri üzerine yakın zamanda yazılan yazılar daha ziyade sürrealizmin modernist mimarideki hâkim eğilimlere açık muhalefeti üzerine durmuş ve hareketin hem karşı-modernist (özellikle de Art Nouveau binalar ve Postacı Cheval'in Palais Idéal'i gibi art brut yapılarda beliren) eğilimlerden yana tutumuna hem de 1930'larda mit, bilinçdışı anlam ve tekinsizi içinde barındıran mimari (ama büyük ölçüde hayalî) mekânlar için yaptığı çağrılara dikkatleri çekmiş ve sonuç olarak bu yaklaşımın, sürrealizmin mimari mekânla olan ilişkisini basitleştirilmiş, türdeş ve imgesel terimlerle tanımlamak ve onu arkadan gelenlerin tamamlayacağı bir tür taslak proje olarak sunmak gibi bir etkisi

olduğunu belirtmiştir (Fijalkowski, 2014).

Friedrich Hundertwasser (1928-2000)

Cardinal' e göre, sürrealist, rüya mimarlığı, gerçekleşse de gerçekleşmese de birkaç isimle gelişmeyi sürdürür, ona göre bu isimlerden biri de Hundertwasser'dir (Cardinal, 2014). Hundertwasser'in formel bir mimarlık eğitimi olmamıştır ama yine de mimar olarak

anılmaktadır. Ressam ve mimar olarak anılan sanatçı 1950'lerden sonra mimari tasarım çalışmalarına ağırlık vermiştir; apartman blokları, eğitim ve endüstri yapıları, eğlence merkezleri gibi farklı işlevleri barındıran yapılar (Resim 2.24) tasarlamıştır (Al Şensoy ve Işık, 2018).



Resim 2.24. Blamau Termal Köyü (Hundertwasser, 2004)

Hundertwasser'in eserlerine bakıldığında Art Nouveau anlayış ve Sürrealizm akımının izlerini taşıdığı görülmektedir (Kraftl, 2010). 1954'den sonra ise, çoğunlukla sürrealizm akımının otomatizm kavramı etkisinde eserler vermiştir (Al Şensoy ve Işık, 2018). Yapılarında en az resim sanatında olduğu gibi canlı, parlak renk kullanımına önem vermiş ve malzeme olarak seramikten yararlanmıştır. Yapılarına, Kısık-gözlü Ev (Resim 2.25), Spiral Ev, Teras Ev (Resim 2.26) gibi her yapının kendisini tanımlayan isimler vermiştir.



Resim 2.25. Kısık-gözlü Ev (Hundertwasser, 2004)



Resim 2.26. Teras Ev (Hundertwasser, 2004)

Hundertwasser'in mimarı anlayışı da Gaudi'nin yapıları gibi doğayla uyum içerisindedir, tasarladığı yapılarında doğa ve yapının kullanıcısı olan insan ön plandadır. Gaudi gibi Hundertwasser de doğa bulunan figürlerden esinlenmiştir; ağaçlar, bitkiler gibi. Gaudi gibi doğa da düz çizginin bulunmadığını söylemiş ve yazılarında düz çizgiyi eleştirmiş ve düz çizgilerden kaçınılması gerektiğini savunmuştur (Hundertwasser, 2004). Hundertwasser'in mimari tasarımlarına bakıldığında, organik formlar, insan ile doğanın uyumu, rengârenk, mozaiklerle oluşturulmuş ve düz olmayan eğrisel cepheler, duvarlar ve zeminler, dalgalı çizgiler, farklı büyüklük ve hizalarda bulunan pencereler göze çarpar. Gaudi ve Hundertwasser arasında mozaik kullanımı konusunda bir ortalık bulunmasına rağmen Hundertwasser'in kullandığı seramik parçalarının boyutları daha büyük ve Gaudi gibi bütün yüzeylerde değil, mimari yapılarının yüzeyinde daha çok lekesel bir etki yaratmaktadır (Aktaş, 1998). Hundertwasser'in mimari yapıları ait olduğu toplumun mimarlık anlayışından oldukça farklıdır.

Breton'un Cheval'in Palais Ideal'i için tanımladığı; herkesin şiir yazıp, resim yapabildiği sistemde herkesin mimar ve duvar ustası olabileceği düşüncesi gibi Hundertwasser de, sanat dalları için bir ön koşul olarak kabul edilen özgürlüğün mimarlık alanında da olması gerektiğini; herkesin inşa edebilme özgürlüğü olması gerektiğini savunur. Mimar, duvarcı ve ev sakininin, kutsal üçlü (baba, oğul ve kutsal ruh) gibi bir birlikteliğinin olması gerektiğini savunur (Hundertwasser, 2004). Apartman sakinlerinin kira sözleşmesi gibi zorunluluklara ve bağlayıcı kurallara bağlı kalmadan oturduğu binanın duvarlarını yıkabilmek, pencereden dışarı sarkarak kollarının uzandığı yere kadar istediği renge boyamak, odalarını çamurla doldurmak, gibi her türlü değişikliği yapma özgürlüğünün olması gerektiğini savunur (Hundertwasser, 2004). Bütün bunlar göz önüne alındığında

modern mimarlığın, yapı içinde yaşayan bireyleri bir kafes içine sıkışmış bir atmosfere düşürdüğünü bunun sonucunda modern mimarlığın bireylerin yaratıcılığını, aidiyet duygusunu, kimliğini, hislerini yok ettiğini savunduğu söylenebilir. Ev, her şeyden önce içinde yaşayan bireylerin kişisel yaşama mekânıdır ve kullanıcısının karakterini ve yaşam biçimini yansıtır; her bireyin yaşadığı mekânı kişileştirme gibi bir özgürlüğünün bulunması gerekmektedir.

Modern mimarlığı suç derecesinde steril bulur; binaların küflendiği, demirlerin paslandığı, duvarların köşelerinin yosunlandığı zaman sevinilmesi gerektiğini çünkü mantar, mikrop gibi organizmalarla evin içinde yaşamın oluştuğunu belirtir (Hundertwasser, 2004). Hundertwasser'e göre, mimarlık gecekondu yerleşimi gibi doğal bir gelişim sürecinde yapılmalıdır (Hundertwasser, 2004). Hundertwasser, gecekondu bölgelerinde yaşamayı, insan ruhunun barınmasını imkânsız kılan işlevci, faydacı mimarlığa tercih eder;

> Sözde gecekondularda zulüm gören, yalnızca insanın bedenidir; fakat bizim, sözde insan için yaratılan modern işlevsel mimarlığımızın zulmü karşısında yok olan, insanın ruhudur. Onun yerine biz, başlangıç noktası olarak gecekondu bölgelerinin gelişimini hedeflemeliyiz; bu işlevsel mimarlık değil, hızla, vahşice gelişmekte olan mimarlıktır

sözleri bu tercihini açıklar (Hundertwasser, 2004). Hundertwasser'e göre, bir yapının, yerin kullanıcıları taşınmadıkça bina olma süreci başlamaz. Konutların inşaat faaliyetlerinin, insanların yapıya yerleşene kadar başlamaması gerektiğini, biyolojik bir oluşum süreci olması gerektiğini savunur (Hundertwasser, 2004). Sürrealistlerin ev konusundaki düşünceleri gibi evin, bir grup insanın çevresinde organik olarak oluştuğunu düşünür ve yapılarını oluştururken bunu gözetmiştir. Kiesler'in Sonsuz Ev'ini inşa etmesi gibi, Hundertwasser'in de organik bir oluşum sürecini benimsediği ve insan bedenin hareketine önem verdiğini, insan ve insan bedenin ihtiyaçlarına göre tasarımlarını geliştirdiği anlaşılmaktadır.

Hundertwasser, 1979-1986 yılları arasında yapımı tamamlanan Viyana'daki 52 daireli sosyal konut bloğu olan Hundertwasserhaus yapısını (Resim 2.27, Resim 2.28 ve Resim 2.29), düşük gelirli insanlar için tasarlamıştır. Bu yapısı tasarımına katılan ilk mimari yapıdır. Sosyal konutlar ile arasında keskin bir karşıtlık vardır. Yerleşim biriminin içinde tek katlı, bazıları iki katlı çatısı yeşil örtülü, içinde ağaçlar bulunan rengârenk cepheli, birkaç evin kendine ait balkonları bulunan bir apartman bloğudur (Resim 2.28). Bazı

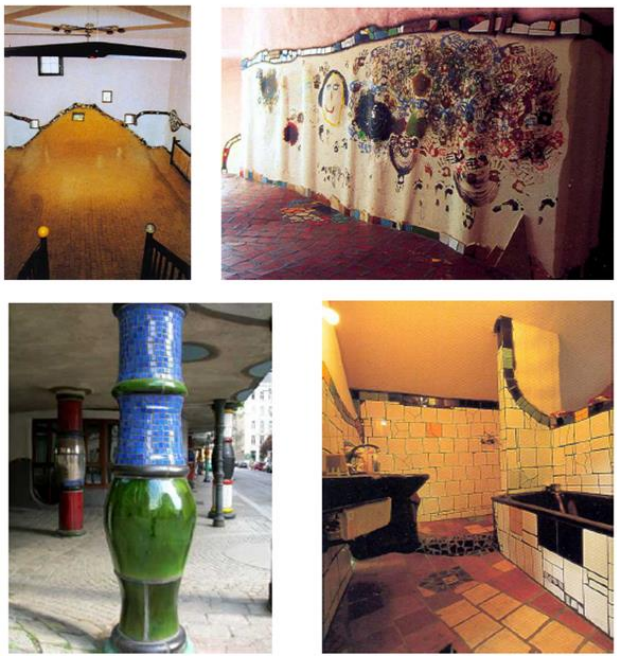
teraslar, kış bahçesi, çamaşırhane, çocuk oyun alanları gibi mekânlar ortak kullanımlı mekânlardır (Kraftl, 2010). Hundertwasser'in, tıpkı Kiesler'in sergi düzenlemelerinde doğa ile arası açılan insanı tekrardan doğa ile temasını sağlama isteğini bu tasarımında, modern şehir dokusu içinde teraslar ve bahçeler ile gerçekleştirmeye çalıştığı söylenebilir. Hundertwasser'in doğayla uyumlu tasarımı kendine ilke edindiği ve modern mimarinin yaratığı monotonluktan, verimsizlikten ve kurallı düzenlemelerinden uzak olan binalar tasarlayarak tıpkı Kiesler gibi modern insanı mutsuzluklarına, dertlerine çare olmayı amaçladığı söylenebilir.



Resim 2.27. Hundertwasserhaus (www.flickr.com)



Resim 2.28 Hundertwasserhaus'un dış görünüşleri (Cesur, 2006)



Resim 2.29. Hundertwasserhaus'un iç görünüşleri (Cesur, 2006)

Sonuç olarak, Hundertwasser, Kiesler, Gaudi ve Cheval eserlerinde sürrealistlerin mimarlıkta düş ve gerçek arasında yakalamak istediği uzlaşmayı yakalayabilmişlerdir. Bu eserlerin adı sürrealizm olarak konumlanmamasına rağmen, içerdikleri özelliklerden dolayı sürrealizm içinde tartışılabilirler. Sürrealizm ile mimarlığın uzlaşmasının kanıtı olan mekânlar ve yapılar tasarlamış, sürrealist pratikte üretilmemiş olmaları onların yapılarının bulunmuş mimarlık olarak anılmasına neden olmuştur. Sürrealist düşünceye, mimaride arzuların somutlaştırıldığı örnekler sunmuşlardır. Sürrealist anlamda mekân anlayışına en yaklaşmış olan mekân örneklerini vermişlerdir.

Bireyin bilinçaltını ve gündelik yaşam pratiklerini etkileyen, gündelik yaşamın vuku bulduğu ev mekânı üzerinde deneysel çalışmalar vermiş olmaları, bilinçaltı ve rüyalar ile ilgilenen, ev mekânı üzerinde çokça duran sürrealistlerin ilgisini çekmiştir. Bireyin bedeni ile ilişkilendirilen ev, mağara, grotto ve mezar gibi mekânlar ve "Sevgi nesnesi" arasında kurulan ilişki ile mimari yapılar üzerinden arzunun, duygunun akışını yakalayan yapılar oluşturmuşlardır.

Hundertwasser'in, Gaudi'in, Cheval'in ve Art Nouveau yapılarını oluşturan bezemelerin, elemanların ve taşıyıcıların rastlantısallık, doğaçlama ve bilinçsiz bir şekilde bir araya getirilmesi, Kiesler'in akışkan, sürekli, sonsuz, değişken yapıları ve hepsinin ortak noktası olan organik, yumuşak, geçişli, esnek yapıları otomatizmi çağrıştırır, planlanmamışlık hissi vererek duygunun işleyişine hizmet eder: sürrealizmin onları çekici bulmasının nedeni de budur. Cheval, Gaudi, Hundertwasser ve Art Nouveau anlayış, mekânlarında ve yapılarında bir araya gelmesi uygun olmayan pek çok tarzı bir arada kullanır. Bu tarzların birlikte kullanımının bir anlam oluşturup oluşturmaması ve tarzların hiçbirinin kuralı, önemi gözetilmemiştir. Dali de eserlerinin kompozisyonunu oluştururken birbiriyle bir araya gelemeyecek denli uzak, bağdaşmayan birliktelikleri histeriye sebebiyet verecek şekilde kullanmıştır. Oluşturdukları tekinsiz, şaşırtıcı birliktelikler ile bireyler üzerinde şaşırtıcı, beklenmedik, şok etkisi yaratan duyguları ve kullanıcıların bilinçaltı düşüncelerini yüzeye çıkarmışlardır. Mimarlık tarihini yerle bir ederek, mimarlığın kalıplarını, estetik ve pratik düşünme biçimini değiştirerek var olana bir yenisini, olağanüstü olarak nitelendirilen bir alternatifini önermeleri; bu mimarlık örneklerinin gizemli, fantastik, öngörülemeyen, bitebilmeyen mimarlık olarak anılmasına neden olmuştur.

2.1.2. Sürreal mekân

Sürrealistlerin yazınsal metinlerinde oluşturdukları mekân üretimleri ve hayata geçirilmemiş tasarımları sürreal mekân konusunda bilgi edinmeyi sağlar. Sürrealizm öncelikle mekânsal olarak iç mekânları, sergileri, fuarları ve galerileri etkilemiştir. Sürrealistler sokak, kent, ev ve sergi mekânları üzerine etraflıca düşünmüş ve tartışmışlardır. Düşünme ve tartışma ile kalmayarak, bu anlayışla uygulamalarda yapmışlardır.

Birinci sürrealizm manifestosu yayınlanmadan kısa bir süre önce Breton, "kullanmaktan çok, haz etmeye yarayan ve ancak düşlerimizde bulabileceğimiz nesneler imal etmekten" bahsetmiştir (Aktaran Artun, 2013). Breton'un belirtiği gibi, "sürrealizmin gitgide keskinleşen gözleri son yıllarda öncellikli olarak nesne üzerine odaklanmıştır"[1] (Breton, 1972a). Artun'a göre, Breton'un bahsettiği nesne, Duchamp'ın bir şişe askılığı ve bir pisuvarı sergileyerek sanatlaştırdığı "hazır nesne" ve sanat ve sanayinin arasında oluşan gerilimi somutlaştıran "buluntu nesne" den farklıdır (Artun, 2013). Breton'un nesnesi daha ziyade, şans eseri birlikteliklerin meydana getirdiği düşsel nesnedir. Nesneler, sürrealizm anlayışında işlevlerinden sökülerek, düşlerin, hayallerin ve bilinçaltının belirsiz, tanımsız ve gizemli dünyasına bırakılmıştır (Artun, 2013).

Sürrealistlerin mimarlık üzerine yaptığı ilk tartışmalar, sürrealizmin erken zamanlarında sürrealizm düşüncesini farklı alanlara yayma girişimlerine denk gelmiştir (Vesely, 2014). Sürrealistler İkinci Manifestoda sürrealist nesne[2] tanımını yaparlar ve mekân ve sürrealist nesne arasında bağ kurarlar (Ural, 2017). Sürrealist nesnenin anlam kazanmasıysa sürrealistler arasında mimarlık tartışmalarının başlamasıyla hemen hemen aynı zamana denk gelmiştir (Vesely, 2014). Kiesler, nesnenin içine yerleştiği mekânın da nesne kadar önemli olduğunu, çünkü nesnenin bulunduğu mekâna nefesini verdiğini ve ondan nefes aldığını söylemiştir (Aktaran Altınyıldız Artun, 2014). Nesnenin tek başına bir sanat eseri olmaktan çıkıp, ait olduğu mekân ile birlikte bir anlam kazandığı söylenebilir. Sürrealistlerin mekânsal çalışmalarının hepsinde bu sürrealist nesne önemli olmuştur.

[1] "It is essentially on the object that the more and more clear-sighted eyes of Surrealism have remained open in recent years" (Breton, 1972a).

[2] Vesely, sürreal nesnenin tanımını: yüzeysel anlamıyla 'bulunmuş nesne', daha derin anlamıyla ise, "dış nesneyi (nispeten) dışarda bırakıp bilincin iç dünyası ile ilişkilenen doğayı dikkate alan"(Breton, 1972a) sıradışı gerçeklik olarak yapar (Vesely, 2014).

Mical, bugüne kadar, sürrealist düşüncenin içinde mimarinin durumunun kararsız kaldığını ve yaratıcı sanatlardan sadece mimarlığın, sürrealist düşüncenin yerine getirilmemiş vaadi olarak kaldığını söylemiştir (Mical, 2005). Altınyıldız Artun ise sürrealizm ve mimarlık ilişkisini:

> Sürrealizmin içinde mimarlık sahiden de gerçekleşmemiş bir vaat miydi? Eğer inşa edilmiş sürrealist yapılar, gerçek mimarlık nesneleri arıyorsak, öyleydi. Eğer formalist bir tarihçiliğin dar penceresinden bakıyorsak, yine öyle; sürrealistlerin mimarlığa katkıları göz ardı edilebilecek denli cılızdı. Ama eğer sürrealist şairlerin ve sanatçıların hayal gücüyle genişleyen pencereden kente, mimarlığa, mekâna, mekânın kullanıcılarına, onların arzularına bakıyorsak, o zaman mimarlığın 'disiplini'ne meydan okuyan sürrealistler sayesinde mimarlık düşüncesinin zenginleştiğini, sınırlarının gevşediğini, alanının genişlediğini görmek mümkün. Onlar alelade gerçeklikten kurtuldukça, yerçekimine bile meydan okudular; sanatın sınır tanımazlığıyla mimarlığı baştan çıkarıp onun 'akıl'ını bozdular

olarak yorumlamıştır (Altınyıldız Artun, 2014). Bu gününe paralel olarak sürrealizmin, mekân üzerinden rasyonalite ve irrasyonaliteyi ortak bir zemin üzerinden okuma yapmaya imkân verdiği ve mimarlığı özgürleştirdiği söylenebilir. Sürrealizm mimarlık vaadini kendinden sonra gelenlere bıraktığı, mimarlığın geleceğine dair öngörü tartışmalarıyla sürdürdüğü söylenebilir. Sürrealizmin süreklilik haline getirdiği mimarlık tartışmaları mekân konusunda sınırların çözülümüne, farklı bakış açılarına ve duyguların, düşüncelerin ve hislerin mekâna yansımasına ve bunların mekân içinde daha çok hissedilebilir ve fark edilebilir olmasını sağladığı düşünülebilir. Sürrealizmin hazırladığı tartışma zeminin yanı sıra mimarlık vaadi olarak karmaşık kombinasyonlara, melez çalışmaların oluşumuna yol açtığı da söylenebilir.

Sürrealistleri mekân ile ilgilenmeye yönlendiren, 1930'larda kolektif olarak düzenledikleri sergi etkinlikleridir (Altınyıldız Artun, 2014). Sergiler sürrealizm ve mekân tartışması için harikulade bir deney alanı oluşturmuştur (Tschumi, 2014). Sergi iç mekânı konusunda yaratıkları devrim; resim, heykel, tiyatro ve mimarlık arasında var olan sınırların, sınıflandırmaların birbiri içinde eriyerek kaybolmasını sağlamıştır. Sürrealistler sanat eserlerinin olağan bir şekilde, sessiz, aydınlık, temiz ve beyaz galeri mekânında tek tek sergilenme fikrini yadsırlar ve bu fikri ters yüz ederler. Galeri mekânını, gündelik yaşama ait nesneler ve çeşitli sıradışı efektlerle donatmışlardır (Altınyıldız Artun, 2014). Sergi mekânını tüm duyuları harekete geçiren dramatik bir performans mekânı haline dönüştürürler. Ziyaretçilerin hayal gücünü harekete geçiren korku ve arzuyu birleştiren

yeni bir gerçeklik yaratırlar (Altınyıldız Artun, 2014). Sürrealistler radikal bir toplumsal dönüşüm yeri olarak gördükleri sergi mekânını bir kaygı, arzu, hayret ve dehşet ortamı haline getirdikleri söylenebilir (Mahon, 2014). Nevrozun tırmandırıldığı, bastırılmış bilinçaltı duygularının serbest bırakıldığı öteki bir mekân yaratmışlardır. Sürrealist sergiler, sergi gezme eylemini bir deneyime dönüştürür. Alışılmışın dışında bir mekâna, duruma ve duygulara sokulan, tedirgin edilen ziyaretçi sarsılarak "şok" olur ve alışık olmadığı bu tekinsiz mekân üzerine düşünmeye başlar (Ural, 2017). Bunun sonucunda mekân konusunda yeni bir edinim ve bilgi kazanır, bu yeni bilgiyi de deneyime dönüştürür.

Mekân olgusunu toplumsal durumundan ayrı tutamayız. Sürrealistler de mekânın toplumsal yönü ile ilgilenmişlerdir ve modern mimarinin getirdiği işlevselcilik ve rasyonalite gibi kavramlara olan tepkileri de bu yüzdendir (Ural, 2017). Sürrealistler mekânın toplumsal rolü üzerinden sergi, kent, ev, pasaj, sokak ve iç mekânlarla ilgilenmişlerdir. Bir hareket olarak sürrealizm, izleyici kitlesine kitaplar, dergiler, sergiler, kafe toplantıları ve kamusal gösteriler aracılığıyla toplumsal olarak seslenmiştir (Fijalkowski, 2014).

Gündelik ve toplumsal hayatın içindeki kodlar ve kalıpları yıkarak yeniden yapılabileceğine inanırlar. Kaosu desteklemeleri ve kaostan korkmamalarının sebebi yıkmadan yeniden inşa edilemeyeceği düşüncesidir. Modern mimariyi kaosu bastıran, kontrol altında tutan kapitalist sistemin destekleyicisi olarak görürler (Ural, 2017). Planı ve formu ise kentsel kaosu düzene dönüştüren modern bir araç olarak gördüklerini söyleyebiliriz. Modern mimarinin disipline ettiği öznenin özgürleşmesini isterler (Gönül, 2014). Özneyi çevresiyle olan etkileşimi ve varlığıyla düşünülmesini gerektiğini düşünürler (Ural, 2017). Kapitalist sistemin yaratığı tüketim toplumundan beslenen modern toplum bakış açısını hep gelecekte odaklamıştır. Bu gelecekte sabitlenen bakış açısına rağmen sürrealistlerin arayışları sırasında yönlerini geçmişe, mitlere, ayinlere çevirdiklerini söyleyebiliriz (Ural, 2017). Modern mimarlığa karşı geliştirdikleri mekânda kaos yaratma yöntemidir. Sergi mekânlarında yaratıkları kaosta özneleri gelecek odaklı olmaktan kurtarırlar, öznenin sistemin dışına çıkmalarına arka çıkarlar ve çevresiyle birlikte özgür olmasını sağlarlar. Sürrealistlerin düzenledikleri 1938 Exposition Internationale du Surrealisme, 1942 First Papers of Surrealism, 1942 Art of This Century, 1947 Exposition Internationale du Surrealisme ve 1959 Exposition ınteRnatiOnale du

Surrealisme (E.R.O.S.) sergileri, özne ve öznenin ait olduğu mekânın birlikte özgürleşebilmesinin yollarını aradıkları deneysel girişimleridir.

1938 Exposition Internationale du Surrealisme, Paris

1938 yılında Paris, Galerie Beaux-Arts'da açılan Exposition Internationale du Surrealisme (Uluslararası Sürrealizm Sergisi) bir sürrealist mekân yaratma yönünde ilk etkinlikti (Tschumi, 2014). Bu fantastik serginin organizatörleri Breton ve Paul Eluard'dı (Altınyıldız Artun, 2014), genel yönetmen Duchamp'dı, Dali ve Max Ernst teknik danışmanlarıydı, Man Ray ışıklandırmadan sorumluydu ve Wolfgang Paalen de kendini su ve bahçe işleri uzmanı olarak adlandırmıştı (Schneede, 2014).

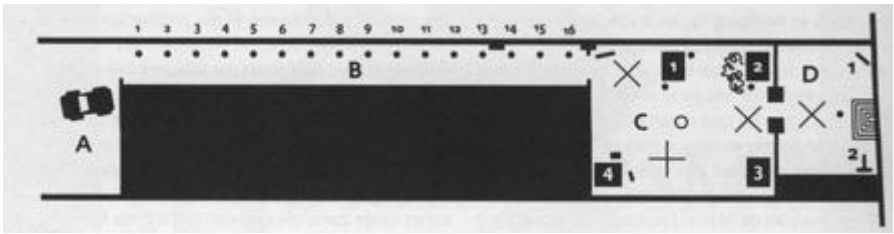
Bu sergi sayesinde, sürrealist nesneyle kurmak istenilen anlatı mekânda ve mekânla birlikte gerçekleştirilmişti (Altınyıldız Artun, 2014). Sergi, sürrealistlerin arzuya ve hayal gücüne olan inancının ve verdikleri önemin boyutunu göstermiştir. Sergi, kentin ve dış dünyanın yaratıcı ve erotik potansiyelini gözler önüne sermişti (Mahon, 2014).

Davetiyede (Resim 2.24), izleyicilere envai çeşit olayın o gece gerçekleşeceğine dair vaatlerde bulunulmuştur (Schneede, 2014). Bu vaatler; Frankestein'ın soyundan olan bir kişi, Mühendis Ireland'in 1900 da tasarladığı Enigmarelle isimli robotun "yapay ten ve kanla" ana mekânı boydan boya geçeceği (Aktaran Mahon, 2014), uçan köpeklerle dolu bir gökyüzü ve histeriydi (Schneede, 2014). Ancak bunların hiçbiri gerçekleştirilmemiştir. Sürreal Paris'in canlandırıldığı loş sergi mekânında davetliler girişte Man Ray tarafından dağıtılan fener ışığının yardımıyla tereddütlü ve şaşkın bir şekilde dolaşmışlardır (Mahon, 2014).



Resim 2.30. Exposition Internationale du Surréalisme sergisinin davetiyesi (Schneede, 2014)

Sergi mekânı, sürrealistlerin oynadığı "müstesna kadavra"[1] oyununu andırır şekilde birbirinden ayrı ama birbirine eklemlenmiş üç ayrı bölümden oluşmuştur (Altınyıldız Artun, 2014). Üç ayrı bölümün planlanmamışçasına bir araya gelerek oluşturduğu bir bütün olan sergi mekânı, onu bir araya getiren bölümlerden daha fazlasıydı. Bütün sergi alanı bir sürrealist nesne gibi (Resim 2.25) kurgulanmıştı (Artun, 2013).



Resim 2.31. Exposition Internationale du Surrealisme, 1938, plan. A. Yağmurlu Taksi, B. Sürrealist Sokak, C. ve D. Sergi salonları (Altınyıldız Artun, 2014)

Serginin avlusunda ziyaretçilerin karşısına ilk olarak Dali'nin Yağmurlu Taksi (Taxi Pluvieux) adlı enstalasyonu (Resim 2.26) çıkıyordu (Tschumi, 2014). Marcel Jean'a göre izleyiciler ilk şoku bu enstalasyon çalışmasıyla sergi girişinde yaşıyorlardı (Aktaran Schneede, 2014). Enstalasyon suya batmış gibi görünen, dışı sarmaşıklarla kaplı döküntü

[1] Daire şeklinde yan yana oturan sanatçılar, birkaç sorunun yazılı olduğu kâğıtlara akıllarına ilk gelen kelimeyi yazdıktan sonra kâğıdı katlayıp bir yanındaki sanatçıya verir, kâğıtta sorular bitene kadar bu işlemi tekrar ederler. En sonda tüm kâğıtlar açılıp rastgele ortaya çıkan cümleler okunur. Sonradan bu oyun kelimeler yerine çizimlerle oynanmaya başlanmıştır (Artun, 2006).

bir taksi ve iki cansız mankenden oluşuyordu (Mahon, 2014). Kıvırcık salatalar ve hindibalar arasında (Aktaran Schneede, 2014) arka koltukta oturan kadın mankenin üzeri canlı salyangozlarla kaplanmıştı, şoför koltuğunda oturan mankenin ise kafasına köpekbalığı kafası geçirilmişti (Tschumi, 2014). Otomobilin içinde bulunan iki mankenin üzerine de bir boru sistemi sayesinde şiddetli yağmur yağıyordu (Aktaran Schneede, 2014). Yağmur yağdırma fikriyle sanki otomobilin iç mekânı dış mekâna döndürülmüştü. Canlı varlık ve obje arasında kurulan başkalaşım ilişkisiyle uygar yaşam doğa tarafından ele geçirilmişti. Bu iki fikir de oldukça sürreal bir tavırdı (Schneede, 2014). Bu çalışma ilkesel dürtülerin ve bilinçaltının teknolojiye, rasyonelliğe ve uygarlığa üstün geldiğini göstermektedir.



Resim 2.32. Salvador Dalí'nin Yağmurlu Taksi'si (Schneede, 2014)

İzleyiciler Dali'nin enstalasyonundan sonra, La Rue Surrealite'ye (Sürrealist Sokak'a)(Resim 2.27) geçerler (Tschumi, 2014). Sokak gibi oluşturulan koridor boyunca arka arkaya levhalar sıralanmıştır, bu levhalarda Rue Nicolas-Flamel, Rue Vivienne, Passage des Panoramas, Rue de la Vieille Lanterne ve Porte de Lilas gibi sürrealistler için önemli kişilerden ve sokak isimlerinden türetilmiş sokak isimleri yazılıydı (Schneede, 2014). Diğer "Kan Nakli Sokağı", "Dudak Sokağı", "Tüm Şeytanlar Sokağı", "Zayıf Sokak" (Mahon, 2014) gibi verdikleri sokak isimleri ise rastgele uydurulmuş sokak isimleriydi (Schneede, 2014). Bu sokak isimleri hayali ve öteki yerleri çağrıştırıyordu (Tschumi, 2014). Ortam çok karanlıktı ve davetliler el fenerleri ile bu sokakta yürüyorlardı. Koridor boyunca dizilmiş, hepsi farklı sanatçı tarafından giydirilmiş on altı cansız fahişe-mankenin

(Resim 2.28 ve Resim 2.29) mesleklerini icra ettiği bir Paris sokağını canlandırılmıştı (Altınyıldız Artun, 2014). Bu sergi ile beraber sürrealistler galeri mekânını ele geçirerek içeriyi adeta dışarısı haline getirmişler, galeri mekânını sokağa dönüştürmüşlerdir ve sokağı iç mekâna taşıdığı için eleştirilmişlerdir (Foster and others, 2004).



Resim 2.33. Rue surréaliste (Sürrealist Sokak) (Altınyıldız Artun, 2014)



Resim 2.34. Marcel Duchamp'ın mankeni ve sokak tabelası (Schneede, 2014)



Resim 2.35. Man Ray'in mankeni ve sokak tabelası (Schneede, 2014)

Koridordan geçilerek, yerleri çürümüş yapraklarla kaplı, kâğıtla doldurulmuş 1200 kömür çuvalının tavanında asılı olan asıl sergi mekânına (Resim 2.30) ulaşılır (Tschumi, 2014). Bu mekânı Duchamp, bir mağarayı veya rahim içini hissettirecek bir atmosferde tasarlamıştır (Artun, 2013). Karanlık sergi salonunu tek aydınlatan kaynak ise yerin ortasında yanan mangaldır. Duchamp bu mekânı sanki yer ve tavan yer değiştirmişçesine tasarlamıştır (Altınyıldız Artun, 2014). Başlangıçta sergi mekânın tehlike içermesi düşünülmüş ama döner kapıların (Resim 2.31) kaçmak için uygun olmaması nedeni ile bu düşünceleri emniyet güçleri tarafından engellenmiş, mangal gerçek ateş yerine elektrik ile çalıştırılmıştır (Schneede, 2014). Asıl sergi mekânında, ortada duran mangal ve ortamın karanlık olması hareket etmeyi oldukça zorlaştırıyordu (Tschumi, 2014).



Resim 2.36. Ana sergi salonu (Altınyıldız Artun, 2014)

Bu bölümün duvarlarında ve mekânın içindeki döner kapılarda (Resim 2.31) resimler, fotoğraflar, kolajlar ve grafikler asılıydı, çeşitli kaideler üzerinde de nesneler sergileniyordu ve bu eserlerin üzerine tavandan kömür tozları yağıyordu (Schneede, 2014). Bu mekânın dört köşesine dört büyük yatak yerleştirilmişti ve mekânda bir havuz da vardı. Bu yataklar sürrealist sokağın erotik göndermesini devam ettirir nitelikteydi (Altınyıldız Artun, 2014). Sergiye gelen ziyaretçiler eserleri, birbirlerini ve sanatçıları el fenerleri yardımıyla görebiliyorlardı (Altınyıldız Artun, 2014). Döner kapılara asılı eserleri görebilmek için eğilip bükülmek, hareket etmek zorunda kalıyorlardı ve fenerin cılız ışığında cinsel sahneleri ve çıplak mankenleri tedirginlikle seyrediyorlardı (Mahon, 2014).



Resim 2.37. Döner kapılarda Tanguy, Dominguez, Jean ve Paalen'in yapıtları; solda Marcel Jean'ın mankeni (Schneede, 2014)

Ortamda Brezilya'yı anımsatan kavrulmuş kahve kokusu yayılıyor, hoparlörlerden histerik çığlık ve kahkaha sesleri ile askerlerin yürüyüşte çıkardıkları postal sesleri duyuluyordu (Schneede, 2014). Bir kadın sanatçının (Resim 2.32) kimi zaman yataklarda, kimi zaman havuzun içinde gerçekleştirdiği dans gösterisi ile sergi mekânı aynı zamanda bir performans mekânı haline gelmişti (Tschumi, 2014).



Resim 2.38. Helene Vanel, sergi açılışındaki gösterisi (Schneede, 2014)

Sürrealistler yapay olarak oluşturulan doğa, genelev göndermesi, kahve kokusu, hoparlörlerden duyulan sesler, çuvallardan yayılan kömür tozları, sadece mangaldan çıkan ışıkla aydınlatmanın sağlanması ve el feneri yordamı ile sergi mekânın gezilmesi tüm bunlarla kolaj ilkesini mekânsal boyuta taşımışlardır (Schneede, 2014). Modern beyaz küp galeri mekânını reddetmişlerdir. Sadece görme duyusuna yönelik olan sergi iç tasarımını yadsıyarak diğer duyuları da görme duyusu kadar önemseyecek biçimde iç mekân düzenlemişlerdir. Duvarlarda sergilenen resim ve fotoğraf, yerlerde sergilenen heykel yerine mekânı bir bütün olarak kullanmışlardır (Tschumi, 2014). Mekânda erotikliğe, dişiliğe gönderme yapan bir düzenlemeyle izleyicilere rahatsızlık veren ve şok eden bir mekân deneyimi yaşatmışlardır. İzleyicileri toplumsal yaşamdaki kalıpların dışına çıkmaya zorlamışlardır. Kalıpların dışına çıkılmasıyla açığa çıkan bastırılmış bilinçaltı ile de izleyiciler gerçeklikten kopabilmişlerdir (Altınyıldız Artun, 2014). Bu sergi ile izleyici ve sergi mekânı arasındaki ilişki yeniden tanımlanmıştır (Schneede, 2014). Sürrealistler bu sergi aracılığıyla kent yaşamına, uygar yaşamın rasyonalist bakış açısına karşı duyguları, arzuları, hayal gücüne dayalı alternatiflerin oluşturulmasının yolunu açan bir girişim oluşturmuştur (Artun, 2013).

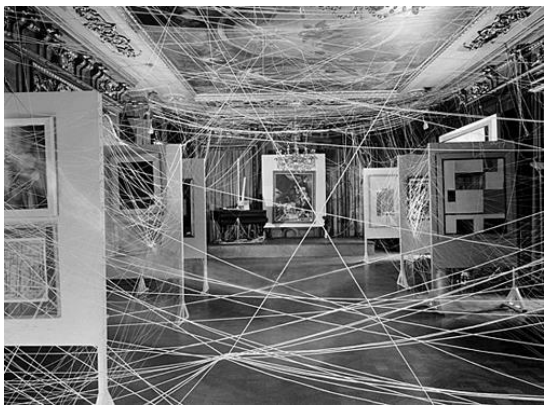
1942 First Papers of Surrealism ve Art of This Century, New York

1940'lı yıllarda Almanya'nın Fransa'yı işgaliyle birçok sürrealist New York'a iltica etmeye başlamıştır. Hareket siyasallıktan uzaklaşarak hem siyasal olarak hem de jeopoltik

olarak yerinden olmuştur. Sürrealist sanatçılar evsizliği fiziksel olarak da hissetmişler ve ev özlemi çekmeye başlamışlardır. 1930'lı yıllarda sokaktan galeri mekânına kayan sürrealizm hareketi, 1940'lardan sonra galeri mekânından mite taşınmakta çareyi bulmuştur. Sürrealistler, 1942'de hemen hemen aynı günlerde New York'ta iki sergi düzenlerler (Artun, 2013). İki sergi de tema olarak yerinden edilmiş ve evsiz kalmış sürrealizmi ele almıştır ve bu iki sergi düzenlemesiyle avangard enstalasyon sanat girişiminin başlangıcını oluşturmuşlardır (Demos, 2014). Duchamp sergisinde tema olarak evsiz kalma halini işlemiş, Kiesler ise sergi düzenlemesinde evsizliği telafi etme girişiminde bulunmuştur (Demos, 2014).

1942 First Papers of Surrealism, New York

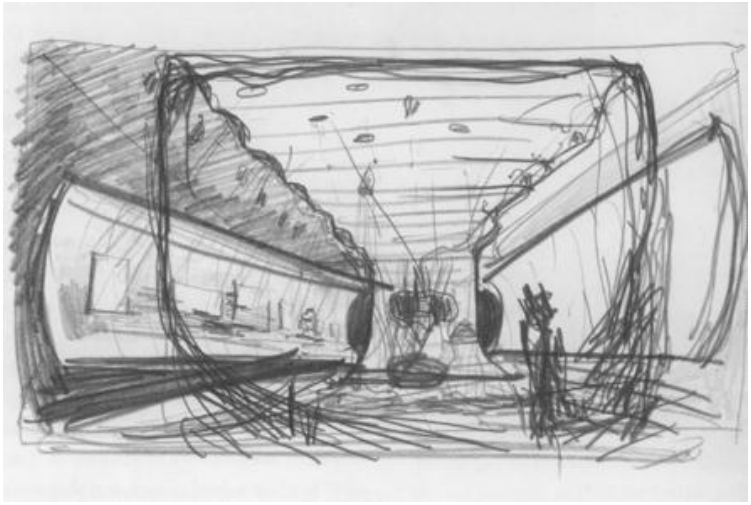
Breton'un düzenlendiği First Papers of Surrealism sergisinin mekânı Whitelaw Reid malikânesiydi (Demos, 2014). "First Papers" başlığı, ABD yurtlaşığına başvuru belgelerine gönderme yaparak sürrealizmin yerinden edilmişliğini vurguluyordu (Demos, 2014). Duchamp, sergi mekânının tavanı ve resimlerin asılı olduğu panellerin önünü örümcek ağı gibi iplerle labirent gibi (Resim 2.33) dolamıştır (Altınyıldız Artun, 2014). Alexander Calder'in büyük siyah Örümcek (1940) mobili bu düzenlemeyi tamamlamıştır (Altınyıldız Artun, 2014). Altınyıldız Artun'a (2014) göre, bu düzenleme biçimi, yaşanmışlığı, çürümeyi ve eskimeyi anımsatır. İp ağı (Resim 2.33), resimlerin teşhirine bir bariyer olarak engel oluyor ve ziyaretçi ve eser arasında iletişimi zorlaştırıyordu (Demos, 2014). Bu yetmezmiş gibi bir de izleyicilerin arasında çocuklar top oynuyordu (Altınyıldız Artun, 2014). Bu çalışması ile Duchamp, sürrealizmin köklerinden koparıldığını güçlü bir biçimde ifade etmiştir (Demos, 2014).



Resim 2.39. Duchamp, First Papers of Surrealism enstalasyonu, (Demos, 2014)

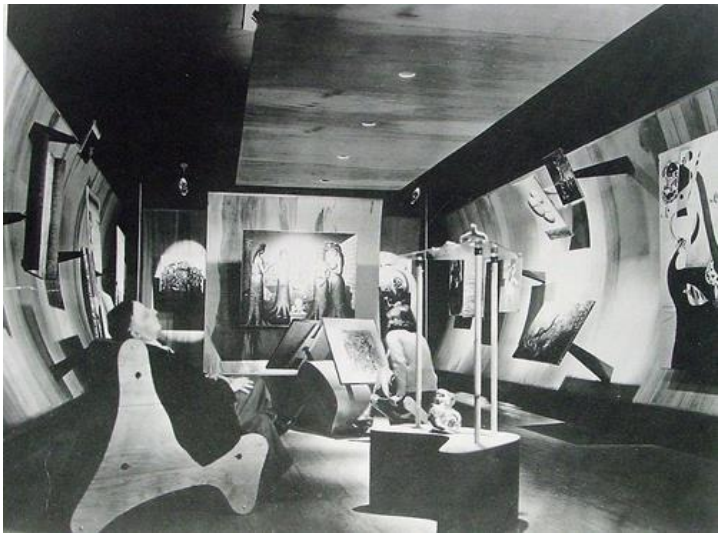
1942 Art of This Century, New York

Peggy Guggenheim galerisinde açılan Art of This Century sergisi, Duchamp'ın sergisine göre daha kapsamlıydı (Demos, 2014). Duchamp'ın yaklaşımına karşın, Kiesler izleyiciler ve eserler arasındaki sınırları, engelleri, çerçeveleri yok etme arayışındaydı (Altınyıldız Artun, 2014). Kiesler, insanları sanattan koparan zihinsel ve fiziksel engelleri ortadan kaldırmak, ilkel zamanlarda olduğu gibi hayal ve gerçeklik birlikteliğini tekrar sağlamak istiyordu (Aktaran Demos, 2014). Eserleri mekânla bütünleştirmek istercesine bir yol izlemişti (Demos, 2014).

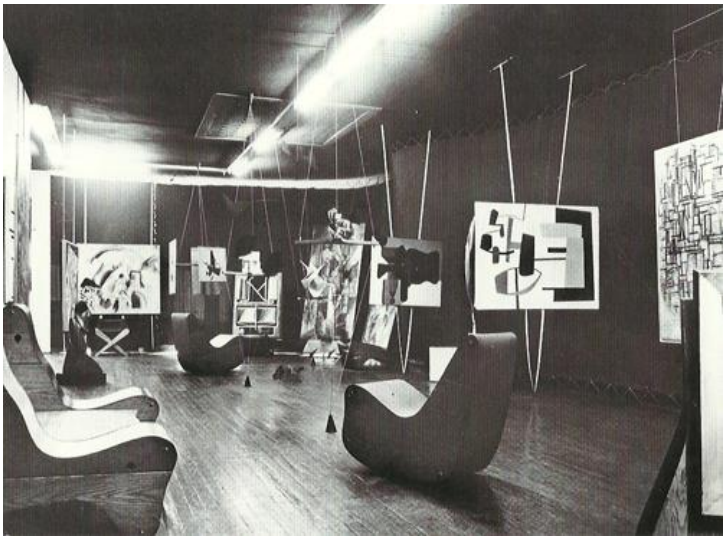


Resim 2.40. Kiesler, Sürrealist Galeri için yaptığı eskiz (Altınyıldız Artun, 2014)

Bu sergide Günışığı Galerisi, Sürrealist, Soyut ve Kinetik Galeriler olmak üzere, eserler türlerine göre dört farklı salona dağıtılmıştı (Altınyıldız Artun, 2014). Kiesler, eserleri herhangi bir fiziksel destek ya da çerçeveye ihtiyaç duymadan boşlukta düş görüntüsü gibi salınmalarını istemişti (Demos, 2014). Günışığı Galerisi'nde (Resim 2.35) resimler, duvarların önüne yerleştirilmiş kavisli ahşap panolardan çıkan desteklere çerçevesiz olarak yerleştirilmişti (Altınyıldız Artun, 2014). Kiesler'in Günışığı galerisinde resmi duvardan kopartarak özgürleştirdiği söylenebilir. Soyut Galeri mekânında ise (Resim 2.36) yerden v şeklinde tavana yükselen desteklerle eserleri çerçevesiz olarak asmıştı (Altınyıldız Artun, 2014). Soyut eserler salonundaki, interaktif ve hareketli bu eserler çeşitli yönlere eğilebiliyor ve serbestçe istenen yüksekliğe getirilebiliyordu (Demos, 2014).



Resim 2.41. Kiesler, Günışığı Galerisi, Art of This Century Gallery (Demos, 2014)



Resim 2.42. Kiesler, Soyut Eserler Galerisi, Art of This Century Gallery (Demos, 2014)

Kiesler, daha yaşanılası bir dünya umudu taşıyordu (Altınyıldız Artun, 2014). Barınılabilecek bir mekân anlayışı ile galeri mekânını kuytu, karanlık rahim içi yaşamın rahatlığını çağrıştıracak şekilde tasarlanmıştı: içbükey duvarlar, Duchamp'ın 1938 sergi düzenlemesinde olduğu gibi sanki rahim duvarını hatırlatıyordu (Demos, 2014). Galerinin duvarları koyu renk kumaşla kaplanmıştı (Altınyıldız Artun, 2014). Zemini ise turkuaz rengine boyanmıştı (Demos, 2014). Aydınlatma ise iki dakikada bir yanıp sönerek, mekânın bir tarafını aydınlatırken diğer tarafını karanlıkta bırakıyordu, Kiesler'in dediği gibi sanki galeri mekânı ve izleyicilerin nabzı birlikte atıyordu (Altshuler and Greenberg,

1994: 150-151). Bu sergi mekânı da 1938 sergisinde olduğu gibi karanlık ve bilinmez kavramına göre düzenlenmişti.

Demos'a (2014) göre iki enstalasyon düzenlemesinin ortak yönü yoktu ama yine de sanat tarihçileri ve yazarları tarafından birbirinin devamı olarak kabul edilmişti. İkisinde de hazır-nesne olarak ipin kullanılması seyyarlığı ve bağlama göre değişen anlamıyla ip, jeopolitik olarak yerinden edilmişliği çok güzel anlatıyordu (Demos, 2014).

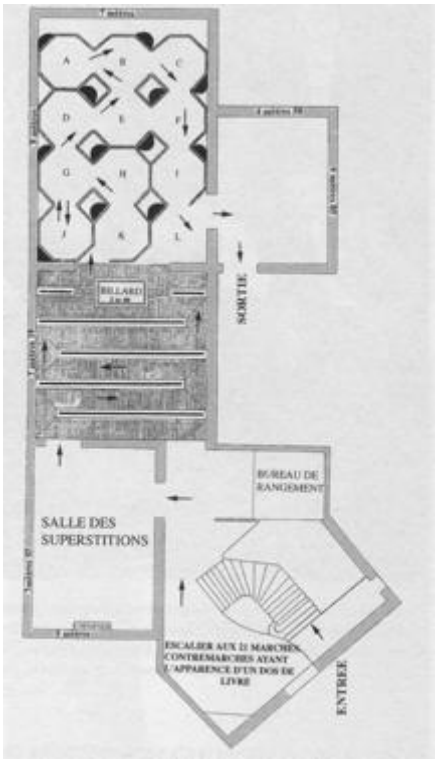
Demos'a göre, her ikisi de coğrafi, tarihi ve politik köklerinden koparılmaya verilen kendilerine özel tepkilerdi ve iki enstalasyonun birbirine karşıt ama karşılıklı bir ilişki içindeydi (Demos, 2014). Savaşın sonucunda evsiz kalmanın iki ayrı sanatçı üzerinde bıraktığı farklı etkilerinin sonucu olduğunu söyleyebiliriz. Buna her iki sanatçının evsiz kalmaya verdiği biricik tepkiler olduğunu söylemek mümkün. Kiesler'in enstalasyonu teselli edici bir eve karşılık gelmişti, Duchamp'ın enstalasyonu ise her türlü teselliyi reddeden bir evsiz kalma halini yaratmıştı, iki enstalasyona bakılınca ev hasretinin ve evsiz kalma realitesinin iç içe geçtiği görülmektedir (Demos, 2014). Ev, aidiyet, bilinmezlik kavramları her ikisinde de vardı ve karanlık mekân ortamı ikisinde de kullanılmıştı.

1947 Exposition Internationale du Surrealisme, Paris

1947 sergisine ABD, İngiltere, Haiti, Japonya, Meksika, Avrupa'dan birçok sanatçı katılmıştır (Mahon, 2014). Savaş sonrasında sürrealistler Paris'e döndüklerinde, Kiesler, Matta, Duchamp, Ernst, Miro ve Breton tıpkı 1938 yılında yapılan serginin yaratığı etkiyi yaratma isteği ile ilk sergilerini düzenlediler (Tschumi, 2014b). Savaşın yaratığı yıkıcı etkiden sonra sürrealist sanatçılar yönlerini ilk uygarlıklara, mitlere, ritüellere, primitivizme dönmüşlerdir, kurtuluşu buralarda aramışlardır (Altınyıldız Artun, 2014). Sürrealizm yönünü mistisizme dönüyor, sürrealistler görülen/ görülebilenlerin dışında şeyler olamaz mı? diye soruyorlardı. Sergi Breton'un mitine, "Büyük Saydam Şeyler"[1]ine adanmıştı. Primitif mitleri, masaları, fantezileri içine alan bir sergi mekânı tasarlamışlardır (Mahon, 2014). Tschumi'nin belirtiği üzere Breton, sergi mekânı (Resim 2.37) için "Labirent", "Hurafeler Salonu", "Yağmur Salonu" ve "Kabul Ayini" gibi mitik temalar seçmiştir (Tschumi, 2014). Doğa ve insan birbirinden git gide uzaklaşmıştı. 1938

[1] Breton'un tanımına göre "bunlar korktuğumuz zaman ve şansın işleyişinin bilincinde olduğumuz zaman gizemli bir şekilde kendilerini bize gösteren" formsuz yaratıklardı (Breton, 1972b).

sergisindeki gibi, bu sergide de doğanın, uygar iç mekânın içine akıtılmak istendiği söylenebilir (Mahon, 2014).



Resim 2.43. Exposition Internationale du Surréalisme, 1947, planı (Altınyıldız Artun, 2014)

Duchamp ve Enrico Donati'nin hazırladıkları sergi kataloğun kapağına, siyah kadife kumaşın üzerine suni bir meme (Resim 2.38) koymuşlardı ve kataloğun arka kapağında "Lütfen Dokunun" yazıyordu (Mahon, 2014). Ziyaretçilerin birden fazla duyularını harekete geçirerek ve bu duyuların ortak olarak oluşturduğu hisle ziyaretçilere mekân deneyimi yaşatılmak istenmiştir. Kiesler, bu konu hakkında "Hurafeler Salonun Sihirli Mimarlığı" makalesinde, "plastik sanatların yeni gerçekliği yalnızca beş duyuya ait algıya değil, psişik gereksinimlere verilen yanıtlara dayalı verilerin korelasyonu olarak kendisini gösteriyor" demiştir (Kiesler, 2014b). Bu serginin de tıpkı 1938 sergisinde olduğu gibi sadece görme duyusuna değil tüm duyulara ve bilinçaltı çağrışımlarına hitap ettiğini söyleyebiliriz.



Resim 2.44. Duchamp ve Donati, 1947 sergisi kataloğu (www.nga.gov.au)

Serginin girişinde ziyaretçileri öncelikle Victor Brauner'in Conglomeros isimli üç çıplak vücudun tek bir başta birleştiği bir yaratık olan eseri karşılıyordu (Kraus, 2014). Bu eserle serginin ilk girişinden itibaren şok etkisi yaratmak istendiği söylenebilir. Sergi bölümlerine 21 basamaklı, basamakların rıhtlarında sürrealistlerin isimlerinin yazılı olduğu kırmızı bir merdiven (Resim 2.39) ile ulaşılır (Mahon, 2014). Merdivenin sahanlığına ulaşınca Hans Jean Arp'ın Ayın Meyvesi (Fruit de la Lune) adlı heykeli bulunuyordu (Kraus, 2014).



Resim 2.45. 1947 sergisi, merdiven (Altınyıldız Artun, 2014)

Sergi mekânın izleyicilere takip ettirmek istediği yol tıpkı bir tören geçit yolu gibi tasarlanmıştı: izleyicileri "buluşma", "temizlenme" ve "arınma" aşamalarından sırayla geçirerek bir kabul ayinine dâhil ediyorlardı. Ziyaretçiler ilk önce Kiesler'in Hurafeler Salonu'nda (Resim 2.40) batıl inançlarından kurtuluyor, daha sonrasında Duchamp'ın Yağmur Salonu'nda (Resim 2.41) arınıyorlardı ve en sonda sunak odasında da kabul ayinini tamamlıyorlardı (Kraus, 2014).

Kiesler Hurafeler Salonu'nundaki (Resim 2.40) sürekliliği bu mekânda bükülmüş bir tel üzerine sardığı bez yardımıyla beyaz, yumurta biçimli bir grotto oluşturarak sağlamıştır (Tschumi, 2014). Duvarlar siyah kumaşla kaplanmış ve mavi, yeşil aydınlatmasıyla küremsi bir mağara mekânı canlandırılmıştır (Altınyıldız Artun, 2014). Tanguy da, tavandan sallanan gri-mavi renkte biyormorfik biçimlerle bir yapı strüktürü kurmuştur (Tschumi, 2014).



Resim 2.46. Hurafeler Salonu, Kiesler (Altınyıldız Artun, 2014)

Bu çalışma (Resim 2.40), sürrealistler tarafından Kiesler'in "Sonsuz Ev"le ilgili mekânsal fikirlerini hayatta geçirdiği ilk eser olarak kabul edilmiştir (Kraus, 2014). Arp ise bu mekânı, izleyiciyi anne kucağındaymışçasına sarıp sarmalayan bir mekân olarak tarif

etmiştir (Aktaran Altınyıldız Artun, 2014). Kiesler' in, doğa ile arası açılan insanı uygar kaygılarından ve acılarından kurtararak daha özgür kılmayı ve insanlar için daha yaşanılası bir mekân yaratmayı istediğini söyleyebiliriz (Arp, 2014). Buradan sonra Yağmur Salonu'na (Resim 2.41) ulaşılıyordu. Bu salonu Duchamp yağmur duvarları ile bölmüştür (Altınyıldız Artun, 2014). Yağmur duvarları arasında gezinme, sembolik olarak arınma anlamına gelmiyordu, basına göre bu, sıcak yaz günlerinde ziyaretçilere ferahlatıcı bir karşılama sürpriziydi (Kraus, 2014). Salonda bulunan bilardo masası ziyaretçileri oyuna katılmaları için teşvik ediyordu, ziyaretçileri pasif olmaktan kurtarmaya çalışıyorlardı (Kraus, 2014).



Resim 2.47. Yağmur Salonu, Maria Martins'in İmkansız adlı eseri (Altınyıldız Artun, 2014)

Arınma ve ruhsal olarak yenilenme ayini galerinin Labirent bölümünde sonlanır. Bu Labirent bölümünde her biri burca ve mitolojik yaratığa karşılık gelen on iki sekizgen sunak bulunur (Altınyıldız Artun, 2014). Ruhu temizlenen ve ön yargılarından arınan ziyaretçi artık bu bölümde bulunan şeylere tarafsız ve ön yargısız bir gözle değerlendirebilirdi (Kraus, 2014). Labirent, Yunan mitolojisinde Minotauros[1] ve Ariadne[2]'yle bağlantılıydı (Altınyıldız Artun, 2014). Sürrealistler, tıpkı Ariadne'nin olduğu

[1] "Minotaurous, labirentte yaşayan, yarı-insan, yarı-boğa bir canavardı" (Altınyıldız Artun, 2014).
[2] "Ariadne ise sevgilisi Theseus'un labirentte yolunu bulmasına yardımcı oluyordu" (Altınyıldız Artun, 2014).

gibi, kadının kurtarıcı gücüne ve savaş sonrasındaki yapılanma sürecinde bireyselliğe yanıt olarak dişil mitolojiye inanıyorlardı (Altınyıldız Artun, 2014).

Breton, Duchamp ve Kiesler'in ortak projesi olan bu sergi küratörlük pratiğine yeni bir standart getirmiştir (Kraus, 2014). Sergileme şartlarının bu sergi ile temelden değiştiğini söyleyebiliriz. Bu sergi ile savaşın getirdiği sınırları aşan uluslararası ve farklı bakış açısı kazandıran bir etkinlik oluşturulmuş ve kendinden sonraki sergi pratiği içinde öncü olmuştur. Sanatçı ve izleyiciyi buluşturan, mimar ve sanatçı iş birliğinde, kolektif bir interdisipliner çalışma oluşturduğunu söylenebilir. Kraus, Hurafeler Salonunun, sergileme mekânında bir Gesamtkunstwerk oluşturduğunu belirterek bunu desteklemektedir (Kraus, 2014).

1959 Exposition inteRnatiOnale du Surrealisme (E.R.O.S.), Paris

Breton ve Duchamp'ın fikri olan 1959 Exposition inteRnatiOnale du Surrealisme (E.R.O.S.) sergisine (Resim 2.42) karanlık adeta döl yolunu andıran bir tünelden geçilerek içeri girilir (Altınyıldız Artun, 2014). Farklı mağaramsı, loş ve dar mekânlardan oluşmaktadır ve sanat eserleri buralarda sergilenir. İlk mekân pembe renkli kadife ile kaplı, tavanda gizli pompalar sayesinde nefes alıp veren, yerleri yürümeyi zorlaştıran ince kumla örtülü olan "arzular salonu"dur (Altınyıldız Artun, 2014). Diğer taraftan rasyonel tasarımın sınırlarının ihlal edildiği, irrasyonel duyulara hitap eden ve mistik inanışlara refere eden bir tasarım gerçekleştirildiği söylenebilir.



Resim 2.48. 1959 E.R.O.S. sergisi (Altınyıldız Artun, 2014).

Bir sonraki mekân yeşil renk kadife kaplı dikit ve sarkıtlarla sarılmış olan koridor mekânıdır. Bu mekânda hoparlörlerden soluma ve inleme sesi duyulur ve mekâna bir parfüm kokusu yayılır (Altınyıldız Artun, 2014). Mekânın ilerleyen bölümlerinde siyah kürkle kaplı boşluklarında sürrealist nesneler sergilenir. En son salonda bir masanın üzerine uzanmış, üzeri yiyeceklerle örtülü çıplak bir kadın vardır. Masadaki yiyecekler yendikçe kadının çıplaklığı daha çok ortaya çıkar. Bu sergi ile sürrealizmin sonun gelmediği, hala şaşırtma ve şok etme gücünü koruduğu gösterilmiştir (Altınyıldız Artun, 2014).

Sonuç

Modern toplumun rasyonel, plancı ve gelecek odaklı yaklaşımına karşı mite, düşe, mistizme başvurmuşlardır. Sürrealistler sergi ve enstalasyon mekânlarında modern toplumun katı, kuralcı bireyselliğine karşı kolektifliği, akışkanlığı ve dönüşümü savunmuşlardır. Modernizmin getirdiği uygar dünyanın rasyonel görüşleri yerine ilkel, temiz, kirlenmemiş toplumların mistik, mitlere inanan dünyalarına geri dönmüşlerdir.

Özneyi çevresindeki mekânla beraber ele alırlar. Sürrealist sanatçılar için öznenin özgürleşmesi mekânın özgürleşmesi anlamına gelir. Öznenin, çevresindeki mekânla özgürleşebileceğini kanıtlayan iç mekân düzenlemeleri yapmışlardır. Sergi izleyicisini edilgen konumundan etkin konuma taşımışlardır. Sergilerde izleyicinin hareket etmesini önemsemişlerdir. İzleyicinin hareket sayesinde eğilerek, bükülerek ya da ellerindeki feneri sağa sola çevirerek eserleri incelenmesini amaçlamışlardır. Genelde sürrealistler sokakta amaçsızca yürürken kendilerini kentin olasılıklarına bıraktığı gibi sergilerde de ziyaretçiler için çizdikleri güzergâhta özneleri serginin tesadüfi, tedirgin edici, şaşırtan ve gizemli olasılıklarına bırakmışlardır. İzleyiciler bir sonraki sergi bölümünde başlarına ne geleceğinden habersiz bir şekilde sergi salonlarını gezmiş ve sanat eserleriyle tesadüfen, planlanmamış gibi karşılaştırılmışlardır. İç mekân düzenlemelerinde düşlemeyi ve tekinsizlik duygusunu bu rastlantısal sanat imgeleriyle vermişlerdir. Böylelikle mekânın kullanıcısı olan ziyaretçi üzerinde sarsıcı bir etki bırakmışlardır. Daha önceki bölümde sürrealistlerin yaşanan deneyim ile sanatı eş değer gördüklerini belirtmiştik. Buradan yola çıkarak, mekân kullanıcısının yaşamış olduğu sarsıcı mekân deneyimini tıpkı sokaklarda dolaşma eylemi gibi yaratıcı bir eylem olarak algıladıklarını söyleyebiliriz.

Mekânın tümünü sürrealist bir duyarlılıkta kullanmışlardır. Mekânları da sanat eserleri, enstalasyon çalışmalarıyla daha önce fark edilemedikleri, algılanmadıkları şekilde ve farklı boyutlarda, içindeki nesnesi aracılığıyla ifade etmiş ve sergilemişlerdir. O dönemde görme haricinde bütün duyular göz ardı ediliyordu (Altınyıldız Artun, 2014). Sürrealistler ise, düzenledikleri sergilerde mekân deneyimi için görme duyusunun yanı sıra bütün duyuları önemsemişler ve sergi boyunca bütün duyuları harekete geçirmeye çalışmışlardır. Tüm duyuların karşılıklı ilişki içerisinde, tüm duyulardan gelen uyaranların birleşimiyle algılanan mekân deneyiminin ne kadar önemli olduğunu göstermişlerdir. Mekân içindeki duygular, arzular sürreal olarak gelişen mekânlar üzerinden okunmuştur.

Sürrealist sergi yerleşmelerinin, iç mekânın sürrealist dönüşümde ne kadar etkili olabileceğini gözler önüne sermesi açısından önemli olduğunu söyleyebiliriz (Fijalkowski, 2014). Düzenledikleri sergiler, mekâna sürrealist bakış açısıyla nasıl baktıklarını gösterir. Sürrealist sergilerin, günümüze kadar olan sergi, bienal ve enstalasyon çalışmalarına esin kaynağı olduğu ve kendinden sonra gelen akımları da etkisi altında bıraktığı söylenebilir. Le Corbusier, Invernizzi, Niemeyer, Tschumi, Hadid, Hejduk, Eisenman, Koolhaas, Libeskind, Coop Himmelblau ve Diller Scofidio + Renfro gibi çağdaş mimarların ve mimarlık gruplarının sürrealizm akımının etkisi altında kaldığı söylenebilir (Spiller, 2016).

2.2. Sürrealizm ve Ev Mekânları

2.2.1. Ev kavramı ve anlamı

‘Ev’, TDK’nın sözlüğünde dört farklı tanımla açıklanır: “yalnız bir ailenin oturabileceği biçimde yapılmış yapı”, “bir kimsenin veya ailenin içinde yaşadığı yer, konut, hane”, “aile” ve “soy, nesil” (TDK, 2019). Sözen ve Tanyeli ise evi, “içinde tek ailenin barındığı, bağımsız konut” olarak tanımlamışlardır (Sözen ve Tanyeli, 2017). Bu tanımlamalara göre ev, bir yapı olmaktan ziyade içinde yaşayan aile ve ailenin ilişkileri ile ilgilidir. Ev bir bakıma içinde yaşayan bireylerin yaşam şeklinin bir ifadesidir (Öymen Özak ve Pulat Gökmen, 2009). Ev, geniş ve çok yönlü bir kavramdır; aileyi, ilişkileri, soyu, düzeni, merkezi, kökeni, kalıcılığı belirtir (Akdemir Ersoy, 2002). Ev kavramının önemi, Türkçe’de çok sayıda evi çağrıştıran kelime olmasıyla anlaşılabilir. Bunlar; ev, konut, hane, yurt, vatan, ülke, sıla, memleket gibi kelimelerdir. İçinde ev geçen ve başka anlamlar

için kullanılan kelimeler de vardır; evlenmek, evli, evci, evcimen, evcil, evladiyelik, evlat, canevi, aşevi vb. gibi kelimlerdir.

Modernizmin sonucunda, evin anlamı, işlevini karşılayan bir mekân olarak kabul edilmiştir. Oysaki evin anlamı geçmişten günümüze kadar bundan daha fazlasını ifade etmektedir. Dovey (1985)'de, evin anlamının tek bir kavramdan ibaret olmadığını, gözle görülemeyen kavramlardan oluştuğunu belirtmiştir. Ev, her dönemde temel işleviyle doğrudan ilişkili olmayan, arka planda gözükmeyen ama hissedilen başka anlamlara da sahiptir. Akdemir Ersoy'a göre bu anlamlar kültürden kültüre, bölgeden bölgeye değişmeyen ortak arketip[1] anlamlardır (Akdemir Ersoy, 2003). Arketipler sayesinde insanlar dünyayı anlamlandırabilmektedir. Cooper Marcus, Jung'un psikolojisi üzerine temellendirdiği, evin arketipsel doğasını okumaya çalıştığı makalesinde; Carl Jung'un "kendini evi gibi hayal ettiğini" ve "kendi keşfini evinin içinde"[2] bulduğundan bahsetmiştir (Aktaran Cooper Marcus, 2014). Cooper Marcus, bilinçaltından gelen mesajları, rüyalar yoluyla anlamaya başladığımızda 'evini kendi gibi görme'[3] sembolü hakkında da daha çarpıcı kanıtlara sahip olacağımızı belirtir ve insana ait 'benliği' arketip olarak kabul ederek, 'ev' in benliğinin arketipsel sembolü olduğunu belirtir; insanın kendini evi üzerinden ifade ettiğini öne sürer (Cooper Marcus, 2014). Bu kabulden yola çıkarak bilinçaltı ve rüyalarda imgelenen evlerin aslında bireyin kendisini temsil ettiğini ve evin bireyin benliğini anlamlandırmada bir geri bildirim yolu olduğunu söyleyebiliriz. Geçmişten günümüze kalıtımsal olarak bilinçaltımız yoluyla taşıdığımız, eve dair ortak bir görüntü mevcuttur. Genelde ev resmi çizmesi istenen herkes (ister büyük ya da küçük olsun, ister tek katlı yapıda ister bir apartmanda büyümüş olsun) ortak olarak (Resim 2.43 ve Resim 2.44) tek ya da iki katlı, bacası tüten, üçgen çatılı, bahçeli, bir kulübeye benzeyen ev çizmesi bunu kanıtlar niteliktedir. Evrensel anlamıyla eve ait temel değerler, insanları ortak bir bilinçaltında (Resim 2.43 ve Resim 2.44) birleştirdiği söylenebilir (Akdemir Ersoy, 2003). Ev kavramının ve ev biçiminin, çoğu insan için benzer anlamlar

[1] İnsan bilinçaltında yer alan ve birincil ihtiyaçlara dayanan bazı davranış ve olaylar insanlığın başlangıcından bu yana ortaktır ve her döneme ait bireyler bu evrensel deneyimi yaşar. Bir kavram, olgu ya da durum karşısında bireylerin bilincinde imgelenen ortak ilkel-ilk biçime arketip denir. Jung'a göre, arketipler yalnızca gelenek, dil ve göçlerle yaygınlaşmamıştır, her zaman ve her yerde, herhangi bir dış etkenden bağımsız olarak kendiliğinden yeniden ortaya çıkabilirdir (Jung, 2005: 20).

[2] "Carl Jung (1969, pp. 182–183) in his autobiography describes quite vividly a dream of himself as house, and his explorations within it" (Cooper Marcus, 2014).

[3] "Home-as-self symbol" (Cooper Marcus, a.g.m.).

çağrıştırması ve imgeletmesi ‘kolektif bilinçaltı’[1]nda yatan arketiplerden kaynakladığını söyleyebiliriz.



Resim 2.49. Çizen- Hazal PERİŞAN (8 yaşında, Türk), Nisan 2019 (Selvi, 2019)



Resim 2.50. Çizen- Rukayye El Muhammed (8 yaşında, Suriyeli), Nisan 2019 (Selvi, 2019)

Eve ait tüm anlamlar, barınma içgüdüsüyle ilgilidir. Barınma teriminin İngilizce’de karşılığı ‘dwelling’tir. ‘Dwelling’ kavramı da, her dilde olduğu gibi, fiziksel anlamının çok ötesinde, insan yaşamına ait olan şeyleri de içinde barındırır (Akdemir Ersoy, 2002). Heidegger, barınma kavramının, insana ait varoluşsal bir faaliyet olduğunu vurgulamıştır. Heidegger, kendi dili üzerinden ‘bauen’ kavramını çözümleyerek ‘ikamet etme’ ile ‘inşa etme’ kelimelerinin aynı anlama geldiğini öngörmüştür (Heidegger, 2001). ‘Bauen’, ‘baun’ sözcükleri, Almanca’da ‘sein’ (İngilizce’de de ‘to be’, ‘olmak’ fiiline karşılık gelir) sözcüğünün versiyonlarıdır (Heidegger, 2001). ‘Olmak’, ‘barınmak/ikame etmek’ anlamlarıyla (İngilizce’de ‘to dwell’ ve Almanca’da ‘bauen, baun, bhu, beo’) eş anlamlıdır (Heidegger, 2001). Buradan yol çıkarak, barınma/ikamet terimlerinin ‘olmak’ fiiliyle

[1] Cooper Marcus, a.g.m.

bağlantısı, insanın dünyada var olmasıyla, ikamet etmesiyle aynı anlama geldiği sonucu çıkmaktadır. İnsan, yaşamı için tehlikeli ve güvenli olmayan koşullardan korunmak, sosyal, fiziksel ve biyolojik ihtiyaçlarını karşılayabilmek ve sürekliliğini ve konforunu sağlayabilmek için barınmak zorundadır ve bunun için tanımlı bir alana ihtiyacı vardır (Akdemir Ersoy, 2002). İnsanın eylemlerinin temelinde mutlaka bir mekâna ihtiyacı duyar, insan mekândan bağımsız bir biçimde var olamamaktadır. İnsan bu mekânlarda yaşarken, çevresiyle görünür ilişkilerinin dışında, aynı zamanda bu mekâna bağlanmaktadır, çevresindeki mekânla şekillenmekte ve bir düzen oluşturarak bu mekânı kendine "mal etmekte"[1]dir (Dovey, 1985). İnşa edilmiş bir konut olmasa da, bir yer, bir bahçe, bir park, karton bir kutu bireye ikamet etme ve kendine mal etme olanağı sağlayarak eve dönüşebilir (Talu, 2009b). Bachelard, Notre Dame Katedrali'nin içinde yaşayan Quasimodo için, "… salyangozun kendi kabuğunun biçimini alması gibi, onunda katedralin biçimini aldığını"nı söylemiştir (Bachelard, 2013: 123). Mekân insanı kendine, insanda mekânı kendine benzetir. Kişi, zamanla çevresindeki mekânı kendine dönüştürmeye ve adapte etmeye başlar (Akdemir Ersoy, 2003). Mekâna kendi kimliğiyle anlam yükler ve o mekânı kendine mal eder (Dovey, 1985). Ev, insanların yaşadığı mekânlar içinde, en çok kendilerine benzettikleri yerdir (Akdemir Ersoy, 2003).

Barınma/ikamet etme, çok boyutlu ve sofistike mekânsal bir işleyişi temsil eder (Akdemir Ersoy, 2002). Heidegger ve onun felsefesiyle şekillenen söylemler, insanın bedensel ve zihinsel tüm eylemlerinin mekânsal bir karşılığının olduğunu ve bundan dolayı da barınma kavramını insanın dünyada gerçekleştirdiği eylemlerinin tümü ve insanın kimliği olduğunu belirtir (Akdemir Ersoy, 2003). Barınmanın, insanın tüm yaşamını ve eylemlerini sınırlarının içine alan bir süreç olduğunu söyleyebiliriz. Jacobi, hayvanlarda ve insanlarda 'yuva yapma' iç güdüsünün arketip bir eylem olduğunu belirtir ve Jacobi'ye göre ev yapma eylemi biyolojik, psikolojik olduğu kadar metafiziksel bir eylemdir (Jacobi, 2013: 43-44). Barınma eylemi, insanın içgüdüsü, doğası ve psikolojisi ile bağlantılı olduğundan, barınmanın bilinçaltı kaynaklı bir olgu olduğu çıkarımı yapılabilinir.

Dünyaya gelen insan ilk önce kendisine bir merkez noktası belirleme ihtiyacı duyar, daha sonraki tüm eylemlerinde merkez olarak referans aldığı bu noktaya göre dünyadaki konumunu anlamlandırmaya çalışır (Akdemir Ersoy, 2003). Sürekli olarak bu başlangıç

[1] "Appropriation"(İng.) terimi "mal etme", "appropriate" (İng.) kelimenin kökeni "kendine mal etmek", "benimsemek", "kendileştirmek" anlamlarına gelir (Dovey, 1985).

noktasına döner, kendini orada güvenli hisseder ve oraya sığınır. Bu fazla anlamlı ve özel mekân bir çocuk için annesi, ilkel insan için tanrı, bir başkası için büyüdüğü, aşık olduğu şehir olabilir (Eliade, 1981: 4-5). Modern insanda bu başlangıç noktasını bilme, oraya yakın olma isteği ve güçlü içgüdüsü vardır. Ev, birçok insan için merkez noktasını ifade eder. Evin, insanların varoluşsal değerlerinin tümünü içine alan bir merkez noktası olduğunu söyleyebiliriz.

İnsan beyni karşıt güç ilişkileri üzerinden zihinsel olarak düzen kurar. Mekânsal düzenlemelerde temel olarak aşağı/yukarı, iç/dış, güven/tehlike, ön/arka gibi konumlardan yararlanır (Akdemir Ersoy, 2003). Akdemir Ersoy'a (2003) göre, "ev mekânı, temel bir barınma arketipi olan düzenle(n)menin dışavurumu ve sembolü olarak anlaşılmalıdır". Çünkü ev, kendi merkezinde kalanlarla ve merkezinin dışındakileri çok keskin şekilde ayıran ve iç/dış karşıtlığının en yoğun şekilde yaşandığı mekândır (Akdemir Ersoy, 2003). Bachelard, "Düzen, yalnızca geometrik değildir. düzen, … ailenin tarihini anımsar" ifadesiyle evin, zamanla insanın konumunu ve düzenini sağlayan bir mekânizması olduğunu savunur (Bachelard, 2013: 110).

Her insan, evi üzerinden evrensel bir mahremiyet duygusu kurar. Kendi ve dışarıdaki diğerleri arasında sürekli bir ayrım vardır. İnsan dışarıda olanlarla arasına kontrolü bir sınır koyma eğilimindedir (Akdemir Ersoy, 2003). Porteous da, birçok hayvan türünde olduğu gibi insanlarda da şüpheli kişilere ve gruplara karşı fiziksel sınırını koruma içgüdüsü olduğunu savunur ve evin bütün yönleriyle bir egemenlik mekânı olduğunu söyler (Porteous, 1976).

İnsan zamanla eve bağlanır. Bachelard'ın belirtiği gibi ev mekânıyla anılarımızın birçoğu niteliği git gide belirginleşen sığınak yerler edinir ve yaşamımız boyunca kurulan bu düşler sayesinde evimiz dediğimiz yere gelip gideriz (Bachelard, 2013: 38). Düş kuran insan eviyle geçmişinin, bugününün ve geleceğinin sürekliliğini ve bağını kurar. Süreklilik bağının kurulumuyla gün geçtikçe ev mekânı, içindeki bireyler için çok daha tanıdık bir mekân haline gelir, en çok bilinen ve içindeki yaşam eylemlerinin ve kendisinin ezbere bilindiği bir yer halini alır (Akdemir Ersoy, 2003).

İnsan içinde yaşadığı ilk evin, anılarının ötesinde fiziksel halini psikolojik dünyasına kaydetmiştir (Öymen Özak ve Pulat Gökmen, 2009). Bilinçaltı sürekli, bireyin çocuklukta

ait olduğu eve gidip gelmesini tekrarlar. Taşındığı ya da bulunduğu yeni evlerde bilinçaltından ilk evinin reflekslerini de yanında götürür, Bachelard'a göre öteki evlerin hepsi ilk evin çeşitlemeleridir (Bachelard, 2013: 45-46).

Aynı bildiklik, tanıdıklık duygusu evi donatan hareketli eşyalar için de geçerlidir. Evin içinde, neresinde olduğunu ezbere bildiğimiz, evin yaratığı bilindik hissi artıran eşyaların, evin kişileşmesinde önemli rolü vardır (İğdeli Küpeli, 2013). Eşyalar kullanıcısı hakkında bilgiler taşır. Benjamin bu durumu, "Yaşamak iz bırakmak demektir... İç mekânda... Üzerlerinde gündelik kullanım nesnelerinin izlerini taşıyan sayısız örtü, astar, kılıf vardır. İkamet edenin izleri de mekâna nakşolur"[1] şeklinde açıklamıştır (Benjamin, 2019: 98). Birey ev mekânları ve eşyaların kişiselleşmesi sonucunda eve karşı aidiyet hissi geliştirir ve yaşadığı bu eve ait hisseder. Evin ve evdeki tüm objelerin birer sembolik anlamı vardır. Evin düzeni kurulurken, eşyaların zamanla sayısı artmaya başlar ve eşyalar etrafı sarar. Eşyaların birikmesiyle, her eşyanın birey için anlamlı hale gelmesi ve anlamın ağır olmasından dolayı Kıyıcı'ya göre evin dibine çöker, böylelikle ev ağırlaşır (Kıyıcı, 2015a). Eşyalar ve eşyaların kazanmış olduğu anlamlar, bireyin zihninde bir alanı kaplar ve ev hakkında belli bir fikrinin olmasını sağlar.

Ev kavramı psikolojik bir boyutu temsil eder, konut sadece fiziksel bir olgudur. Kişi bir yere ait olmadan var olamaz, barınamaz. Süreklilik olgusu aidiyet hissini besleyerek kişiyi yere bağlar. Ev bireyle meydana geldiği ve şekillendiği için; bu gelişim süreci, insanın yaşamı boyunca sürer (Küpeli İğdeli, 2013). Ev, fiziksel bir mekânla beraber zihinsel bir süreci de içinde barındırır (Küpeli İğdeli, 2013). Ev içindeki bireyle değişir ve dönüşür. Akaş, birey içinde yaşadığı eviyle beraber değişirse yaşadığı zamana uyum sağlayabileceğini ve kendini evinde hissedeceğini söyler (Akaş, 1999).

Modern mimarlık evin hijyenik ve işlevsel sorunlarını çözmek ve herkes için konut üretmek amacıyla yola çıkmıştır. Alınıp satılabilen, duygu dünyasında inşa edilen evin anlamını yitiren konut, insana yabancı bir nesne haline gelmiştir. Modernizm ile beraber anonim kullanıcı için yapılan konutlar, her şeyin aynılaşmasına, monotonluğa ve tek düzeyliğine sebep olmuştur. Öymen Özak ve Pulat Gökmen (2009), bu kalabalıklaşan ve

[1] Benjamin W., "Paris, Capital of the Nineteenth Century", *Reflections* (New York: Schocken, 1986), s.155. yazısından Altınyıldız Artun'un çevirisiyle (Altınyıldız Artun, 2018).

sıradanlaşan modern konut topluluğunu modern yaşamın "çağdaş hapishane"leri olarak nitelemişlerdir.

Modern yaşam içinde kamusal alanın giderek kalabalıklaşması bireyi sessiz seyircilere çevirmiştir, sessizleşen birey kendine ait özel bir alana daha çok ihtiyaç duyar hale gelmiştir (Talu, 2010). Bu özel alana duyulan ihtiyaç modern toplumun evsizliği olarak tanımlanmış ve gün geçtikçe ev özlemine dönüşmüştür (Talu, 2010). Modern yaşam biçiminin sonucunda oluşan barınma koşulları insanın doğası ve ruhsal beklentisiyle uyuşmadığından modern birey evsizliği daha çok hisseder hale gelmiştir (Akdemir Ersoy, 2002). Zimmerman, artık kim olduğumuzu anlamadığımız için evde olmadığımızı, insan, eğer derin anlamda kim olduğunu bilirse, ancak o zaman insanın huzur içinde yaşayabileceğini ve gereğine uygun bir şekilde ikamet edebileceğini[1] belirtir (Zimmerman, 1985). Zimmerman'ın belirtiği gibi evsizlik, bireyin kendi kimliğini tam olarak algılayamamasından kaynaklanır ve bunun sonucunda birey düşünce olarak kendini bir ev mekânına ait hissetmez. Ev kişilerin benliğiyle ve eylemleriyle bütünleşerek biricik bir yaşamı yansıtır. Evin anlamsal değerlerini kaybetmesiyle, kullanıcısının ruhsal ve zihinsel ihtiyaçlarını tam karşılayamamış, bunun sonucunda toplumda evsizlik hali yaygınlaşmıştır (İğdeli Küpeli, 2013).

Bachelard'a göre, "Ev olmasa, insan dağılmış bir varlık olurdu. Ev, insanı gökten inen fırtınalara karşı koruduğu gibi, yaşamdaki fırtınalara karşı da ayakta tutar. Ev hem beden hem ruhtur" (Bachelard, 2013: 37). Ruh ve beden birlikteliğinin metaforu olan ve ruhtan ayrı düşünülemeyen ev modern hayatta insanlar için kavuşulması imkânsız bir olgu haline gelmiştir (Talu, 2010). Evin modern hayat içinde kaybolan bir imgeye dönüşmesi onun git gide daha çok özleme dönüşmesine yol açmıştır. Bu özlemin temel sebebiyse, ev kavramı ve modern dış dünya arasındaki karşıtlıktır. Modern hayatın sorunlarına karşı ev her zaman bir sığınak yeri olarak tezahür eder. Talu'ya göre, teknoloji ve modernleşmenin modern mimarlık aracığıyla evi metalaştırması, modern zihnilerin tahmin edemeyeceği bir şekilde; evin "ulaşılması imkânsız bir mite, bir arzu nesnesine" dönüşmesiyle sonuçlanmıştır (Talu, 2018).

[1] "We are not at home because we no longer understand who we are. One can live peacefully or dwell appropriately only if one knows, at some profound level, who one really is"(Zimmerman, 1985).

Modern yaşamın standartlaşmalarından, yorgunluğundan, hızlı temposundan sıkılan birey çözümü içinde bulur, fantezilere sığınır. Bahçeli ev isteği olarak kendini gösteren bu sığınma ya da üretilen çözüm bu kurulan fantezilerin en başında gelir (Talu, 2010). Fanteziler, modern insanı delirmekten, umutsuzluktan koruyan savunma mekânizmasıdır, bunlar bir kaçış fantezidir. Genelde iç dünyalara, hayallere, düşlere yapılan bu yolculuklarda oluşturulan ilkel üçgen çatılı, basit, özlem duyulan ev imgeleridir. Modern birey kaçışı, ev fantezisinde ve kaçış fantezilerinde bulmuştur (Talu, 2010).

Sonuç olarak ev; bir mekân olmanın ötesinde, aileyi, ilişkileri, ortak toplumsal bir bilinçaltını, düzeni, sürekliliği, merkezi, içgüdüyü, kullanıcısının kimliğini, mahremiyeti, kaçış fantezisini ve sığınağı belirtir ve fiziksel ve biyolojik etkenlerin yanı sıra metafizik değerleri de kapsar. Ev çok kapsamlı, çok boyutlu ve duygu yüklü bir kavramdır. Hisler, anılar, gelişimler ve duygular üzerinden ifade edilir. Ev, yaşam sırasında, bireyin mekân deneyimine anlam ve düzen getiren ilişkiler bütünüdür. Kişilere, yere, geçmişe, bugüne ve geleceğe bağlıdır. Oysaki modern konut hem bu değerlerden bağımız olarak hem de içindeki bireyin gelişimden ayrı bir şekilde gelişim gösterir, bunun sonucunda birey yaşadığı konutla olan duygusal bağını kurgulayamaz ve metaforik olarak ‘ev’siz kalır. Modern yaşamla beraber bireyler aidiyetlerini inşa edemediklerinden, kendilerini ‘ev’de hissedemezler ve rüyadaki, hayaldeki ‘ev’e, fantazilere özlem duyarlar. Bu noktada sürreal mekân tasarımları, gerçekte var olmayan, gerçeklik ile doğrudan ilişki kurmayan, alışılmış mekân anlayışını sorgulayan mekânlar ortaya çıkarır.

2.2.2. Sürrealizm anlayışında ev kavramı

Sürrealizmin modern yaşamın, gündelik hayat biçimini standartlaşmasına ve makineleşmesine karşı alternatif olarak belirdiğini söyleyebiliriz. Bu mekânlar daha çok bireyin bilinçaltına ya da kolektif bilinçaltı değerlere önem vermiştir. 2.1.2. bölümünde ki sergi mekânları göz önüne alındığında, Talu’nun belirtiği tarzdaki ‘eril mekân’ı[1] yadsıyan bir tavırları vardır, iç mekân ve ev mekânı anlayışında dişil bir mekân anlayışının izini

[1] Talu’a göre, modern toplumun eril figürü olan birey, eve sadece kamusal alandan yorgun düştüğü zaman döndüğü, evde geçirilen zamanı bir kayıp olarak algılayan, ev; onun için cansızlığı, solgunluğu, verimsizliği temsil ederken, modern hayatı ise üretkenliğin, değişimin merkezi olarak algılıyordu ve modern hayat aynı zamanda içinde yaşayan bireylerin kahramanlık alanıydı ve bundan dolayı da eril bir özelliğe sahipti (Talu, 2009b). Vidler’e göre de, kahramanlık peşinde koşan modern, eril figürün, kaygı ve paranoyanın peşine düşüp, kaybolması bu düşünceden kaynaklanmaktaydı (Vidler, 1992: xiii).

sürmüşlerdir. Sürrealistlerin, evi dünyevi işlerin, meselelerden uzaklaşılan bir sığınak, kadın bedenini çağrıştıran, içe dönük bir mekân olarak gördüklerini söylemek mümkündür.

Sürrealistler tasarlanan mekânların katı ve didaktik form yerine akışkan, yuvarlak ve yumuşak formlarda olması gerektiğini savunurlar (Ural, 2017). Akışkanlığı doğal bir oluşum olarak kabul eden sürrealistler kaostan korkmazlar. Bireyin toplumsal, ahlaki, etik ve estetik gibi kaygılarından mekân içinde yaratılan kaos yoluyla ve yumuşak hatlı, keskin ve sert sınırları olmayan mekânlarda uzaklaşabileceğini savunurlar (Ural, 2017). Sabit, katı ve rasyonel modern mekân, bireyin içsel arzularını, umutlarını ve yaratıcılığını dayattığı düzen ile bastırır, kontrol altına alır (Gönül, 2014). Bu bastırılışın en çok hissedildiği yer ise evdir. Sürrealistler de mimari yazılarında ev ve evin iç mekânını ile ilgilenmişler ve eleştirilerini geliştirmişlerdir. Onlara göre modern konut öznelliği yansıtmayan, sürprizsiz ve disipline edilmiş bir dünyadır (Ural, 2017). Bu sebepten dolayı, sürrealistlere göre ilk el atılacak yer evdir (Ural, 2017). Foster'a göre, sürrealistler evi, iç mekânı, pasajları ve Art Nouveau mimariyi "psikolojik uzamlar" olarak görmektedir (Foster, 2011: 203-204). Buradan, sürrealistlere göre evin nesnel değil, ruhsal, içsel, özgün ve kişisel düşlere, arzulara ve duygulara yer açan, kapı aralığı bırakan, değişken, akışkan bir mekân olması gerektiği çıkarımını yapmak mümkündür. Sürrealistlerin mekân tasarımının şok etkisi ve şaşkınlık yaratabilmesi için akışkanlık, tekinsizlik ve mekânsal geçişkenlik gibi özelliklere sahip olması gerekliliği düşüncelerinin en etkili olabileceği yer içinde en çok bulunulan ve bireyin en özgür olduğu ev mekânıdır (Ural, 2017).

Sürrealistler mimari formu reddederken yerine yeni mekân arayışlarına girerler. Modern mimarlığı hem eleştirir hem de modern mimari aracılığıyla mekân konusundaki düşüncelerini bir zemine oturturlar. Sürrealistler rasyonel ve soyut mekân anlayışı yerine hayallere ve arzulara yer açan yeni bir mimari anlayış tanımlarlar; Dali bunu Art Nouveau'da, Kiesler döngüsel mekânda, Matta ve Tzara da eğrisel formlarda tanımlar (Gönül, 2014). Tzara, Matta ve Kiesler, modern mimarlığın işlevci, rasyonel, soyut ve dik açılı konutuna karşı, akışkan, değişken, içe kapalı, anne karnındaki rahatlığı pekiştiren, içinde özgürce hareket etmeye imkân veren, irrasyonel konut kavramını öne sürerler (Gönül, 2014). Gönül (2014), Kiesler, Matta ve Tzara'nın konut mimarisi üzerine olan görüşlerinin birbirini tamamlar nitelikte olduğunu ve bu tasvirlerinde kabaca "modern konutun olmadığı her şey"e karşılık geldiğini belirtir. Bu anlamda sürreal mekânın modern mekânın karşıtlığı üzerine kurgulandığı söylenebilir. Breton, Le Corbusier' in "ev yaşamak

için makinedir" yaklaşımına karşı "ev hayal kurmak için bir makinedir" sloganını öne sürmüştür (Breton, 1977: 18). Kiesler de modern mimarlığın kutulardan oluştuğunu iddia ettiği mekânlarını eleştirmiştir ve modern mekânın ortogonal biçimini ve rasyonel boyutlarını reddetmiştir (Kiesler, 2014a).

Sürrealistler, Le Corbusier'nin modernist evini ve mimarlığını eleştirirler, çünkü onlar evin düşüncelerle, anılarla, duygularla, düşlerle, arzularla ve korkularla birlikte var olacağına inanırlar (Altınyıldız Artun, 2014). Sürrealistler tarafından evin içinde mahremiyette imkân yaratan kuytu köşeler, hayallere dalmaya ve düş kurmaya teşvik edici bulunduğundan dolayı değerlidir. Bachelard'a göre de, ev ne kadar karmaşıksa ve evin köşe bucağı, mahzeni, koridoru ve tavan arası varsa içinde yaşayanların anıları yerleşecek ve sığınacak bir yer bulur ve düşlerle bu yerlere dönüp dönüp gelinir (Bachelard, 2013: 38). İnsan yaşadığı evinde kendine dönmeli, iç dünyasını keşfetmeli ve orada hayallere dalmalıdır. Bu anlamda, sürrealistler de evin hayal kurulan kısmıyla ilgilenmişlerdir, bilinçaltı kısmıyla ilgililerdir. Breton, evi sürrealizmin tüm yaratıcı ilkelerini taşıyan bir yer olarak tanımlar (Aktaran Altınyıldız Artun, 2014). Breton'a göre evin yapısı tıpkı bilinçaltının yapısı gibi labirentvaridir (Aktaran Altınyıldız Artun, 2018). Bachelard ve Breton'un vurguladığı gibi Altınyıldız Artun da evin içinde kuytu köşeler, çatı araları, bodrum katları gibi yerler ve gizemli nesneleri barındıran dolaplar, sandıklar, kutular, çekmece gibi alanlar mahremiyette imkân sağladığından çok kıymetli olduğunu belirtmiştir (Altınyıldız Artun, 2018).

Le Corbusier, Mies van der Rohe ve Sigfried Gideon gibi mimarlar ve mimarlık kuramcıları modern evi kamusallaştırmayı amaçlayan 'teşhirci' bir anlayış ile evin tamamen dışa açılması gerektiğini savunmuşlardır (Şumnu, 2018). Bu mimarlar ve kuramcılar mahremiyeti, kapalılığı, kamusallığı ile geleneksel ev fikrini sorunlaştırarak yerine şeffaf, dışarıya tamamen açık modern bir ev fikri önerisi getirmişlerdir (Şumnu, 2018). Modern ev konusu genellikle şeffaflık üzerinden tartışılmıştır.

Aslında modern mimarlığın hijyen ve doğal ışık üzerine vurgusunun getirdiği bir sonuç, aynı zamanda cam yeni malzeme ve şeffaflık, demokrasi fikrine de yansıyor. Ancak bu durumun yabancılaşmanın, köksüzlüğün bir imgesi olarak algılandığını söyleyebiliriz. Giedion, bu yeni modern mimarlık, ev için "iç içe geçme" (Durchdringung) kavramını kullanır ve ona göre iç ve dış mekânlar birbiriyle sürekli bir ilişki içerisindedir, bunun

sonucunda neresinin iç neresinin dış mekân olduğu ayrımı yapılamamaktadır (Aktaran Şumnu, 2018). Bu yapılarla evin içe dönük olma hissi kaybedilmiştir. Heiddeger ve Bachelard gibi düşünürler çalışmalarında moderniteyi "evsizlik" durumu, "evsiz kalmış bir zihin" olarak tanımlamışlardır. Dönemin psikanaliz düşüncesinde "yabancılaşmış bir birey" olma hali yaygınlaşmaya başlamıştır (Şumnu, 2018). Freud ve onun fikrinin savunucusu olan sürrealistler de daha önceki bölümlerde belirtildiği gibi evi tekinsiz bir mekân olarak yorumlamışlardır. Talu (2009a), modernite ve yuvanın ve evselliğin tekinsizliğe doğru evrilmesi kavramlarının hemen hemen eş anlamlı olduğunu belirtir. Bu sorunun Freud'un 'uncanny' makalesinden beri zihinleri meşgul ettiği düşünülmektedir. Tekinsizlik önceki bölümlerde belirttiğimiz gibi en çok, bize en tanıdık mekân olan evde hissedilir. Tekinsizliğin mekânı olan ev, sürrealistler için bilinçaltının ve hayallerin beslendiği mekândır. Böyle olmasından dolayı da sürrealistler için ev hem olağanüstüne açılan bir eşik, hem de evi terk edip, kaçmak için bir teşebbüstür (Gönül, 2014). Kıyıcı'ya göre de ev, evden kaçış rüyalarının görülme ve tasarlanma mekânıdır (Kıyıcı, 2015b). Sürrealistlerin ve modern evden kaçan bireylerin farkında olmadan uyuştukları nokta, bilinçaltı ile mistik bir gerçekliğin peşine düşme istenciyle yeniden eve ulaşılacağına dair arzularıdır.

Sürrealist tüm çalışmalar modern mimarlığın yücelttiği işlevsellik, bütünlük, bitmişlik, biçimcilik, yenilik ve temizlik gibi değerleri alaşağı eder onun yerine mitleri, rastlantıları, duyuları, duyguları, mistizmi koyar (Şumnu, 2018). Hayat-ölüm, gerçek-rüya, söylenen-söylenemeyen, akıl-akıldışıyı iç içe geçirerek temsil edildiği söylenebilir. Vidler'e göre sürrealistler, modernizmin vurgu yaptığı konulara birer birer el atmıştır, bunların en başında şeffaflık geliyordu; camın şeffaf olarak kullanımı yaygınken artık opaklık öne çıkıyordu (Vidler, 2014b). Sürrealist sanatçı Louis Soutter, 1936, Minotaure dergisinde bu durumu şu söyleri ile özetler: "Minimum ev ya da geleceğin hücresi, yarı saydam camdan olmalıdır. Pencerelere, o gereksiz gözlere son. Neden dışarı bakılsın ki?" (Vidler, 2014b). Ama burada ışığın içeri alındığı bir gerçekti. Le Corbusier ise bu durumu, kendi düşüncelerinin anti tezi olarak kabul eder ve Souter'in sözleri ona göre, "bir kullanım nesnesinin yerine bir duygu nesnesi koyma tehlikesi taşır" (Aktaran Vidler, 1992: 150-151). Le Corbusier'in kaçındığı bu duygu nesnesi sürrealistlerin tam da evde arzu ettiği şeydir.

Sürrealizmin arzusu, uygar insanın içinde gizli duran potansiyelini ortaya çıkarmak, mantığının bastırdığı düş ve hayal gücünü özgür bırakmak ve zihnindeki primitif düşünceleri yeniden ortaya çıkarmaktır (Cardinal, 2014). Sürrealizm'e farklı bir ifade kazandırmış olan Matta bunu şu sözleri ile ifade eder: "Sanat insanın çevresindeki her şeyde bulunan duygulara karşı insanın sezgilerini uyarmak ve insanların var olmak ve bir arada yaşayabilmek için ihtiyaçları olan duygusal mimariyi açığa çıkarmak için vardır" (Aktaran Nejdet Erzen, 2014).

İç/Dış Karşıtlığı, sürrealistler ve evleri

Gönül'e göre, "sürrealistler, olağandaki olağandışıyı ortaya çıkaran gündelik deneyim ve pratiklerde, sabitleştirici rasyonel düzenin tasfiyesine gidebilecek devrimci bir potansiyel görmüştür" (Gönül, 2014). Gündelik yaşamın en sık geçtiği yer ise evdir. Sürrealistler evi bireyin iç dünyasını, bilinçaltını, korkularını, arzularını rasyonalizmden koruyup, hayallerini çoğaltabileceği, sığınabileceği, onu dış dünyadan ayıran anne rahmi gibi etrafını saran bir kabuk olması gerektiğini düşünürler. Sürrealistler oluşturdukları mekânsal üretimlerde evin içi ve dışı arasında belirtikleri karşıtlık üzerinden ev mekânı konusundaki düşüncelerini bir zemine oturtmuş ve geliştirmişlerdir (Gönül, 2014). Sürrealistlere göre evin dışında kalan mekânlar rasyonel, ussal, tekinsiz ve tehlikeli bir yer iken, evin içi ise bireyin arzularıyla, bilinçaltıyla özdeşleştirilen bir nevi sığınak gibidir (Gönül, 2014). Ev kişinin en kontrolsüz olduğu, dış dünya ile temasını kestiği ve sınırları içinde kendiyle baş başa kaldığı mekândır (Ural, 2017).

Breton kırk yıldır aynı binada farklı dairelerde yaşamış ve bu binaya bir tür kök salmıştır (Fijalkowski, 2005). Breton'un rue Fontaine 42 numaralı evi (Resim 2.45), Fijalkowski'e göre hem iç mekânıyla hem özel ve kamusal mekân arasındaki gerilimi temsil etme biçimiyle, sürrealist ev tabirinin tanımlı bir örneğini oluşturmaktadır (Fijalkowski, 2005). Sanat eserleri, nesneler ve kitap koleksiyonlarıyla dolup taşan ve bir arketipsel sürrealist iç mekân olan (Resim 2.46) Breton'un evi, Fijalkowski'e göre nadire kabinesiyle[1]

[1] "Ortaçağ'ın sonlarına doğru, kıta Avrupası ülkelerinde prensler ve eğitimli insanlar *Wunderkammer*(nadire kabinesi) denen mekânlarda envai çeşit nesneyi biraraya getiriyorlardı: Tuhaf şekilli kayalar, sikkeler, doldurulmuş hayvanlar, elyazmaları, devekuşu yumurtaları ve tek boynuzlar, ayrım gözetmeden yan yana konuyordu. İnsanlar sanat eseri toplamaya başladıklarında, nadire kabinelerinde heykeller ve tablolar, ender nesneler ve tabiat bilimi numuneleriyle biraraya geliyordu…"(Agamben, 2013).
"Kabinet (ing Cabinet). 17. 18. Yüzyıllarda Avrupa'da yapılmış yüksek ayaklı, kapaklı ve çekmeceli bir tür dolap" (Sözen ve Tanyeli, 2017).

(Wunderkammer (Alm.), Cabinet of Curiosities (İng.)) bir simyacının gizlendiği yer ve arşivinin olağanüstü bir birleşimini andırıyordu (Fijalkowski, 2005). Ev ziyaretçileri üzerinde derin bir etki bırakıyordu ve evi tanıyanlar arasında eve dair büyülü, mıknatıslı bir mit dolaşır olmuştu (Fijalkowski, 2014). Jean-Louis Bedouin, eve dair miti şu sözleri ile anlatır: "Sanki o zamanki ergen olan ben, ötesinde yaşanabilir hayatın başladığı bir eşikten içeri kabul edilmiştim" (Fijalkowski, 2014).



Resim 2.51. Breton, rue Fontaine 42 numaralı evi ve çalışma yeri (Fijakowski, 2014)

Breton' un evi, sade bir şekilde, aynı takıma ait olmayan, muhtemelen ikinci el mobilyalarla döşenmişti, Batı ülkeleri dışından gelen halılar ve kumaşlar kullanılmış, duvarları tekdüze, nötr bir renk ile boyanmıştı ve bu eşyaların çevresini sayısız nesne ve sanat eseri (Resim 2.46) sarmalıyordu (Fijalkowski, 2014). Bu nesneler Breton'un hatıralarından, rastlantı sonucu karşılaşmalarından, yolculuklarından, aşktan ve sevgiden bahseden canlı bir müze gibidir (Fijalkowski, 2014). Tıpkı Cheval'ın Palais Ideal'in rastgele taşların toplanarak bir araya getirilerek oluşması gibi rue Fontaine 42 ev de nesnelerden meydana geliyordu (Fijalkowski, 2005).



Resim 2.52. Breton'un sanat eseri ve nesne koleksiyonu (Fijalkowski, 2005).

Benjamin'e göre 19. Yüzyılda gittikçe yitirilen bu tarz iç mekânlar ve evler koruyucu bir kabuğu temsil ediyordu (Fijalkowski, 2005). Bu tür bir kabuğu temsil eden ev sahibinin izini taşıyordu (Benjamin, 2002b: 220-221). Breton'un evi ikametçisinin ve meskenin birbirinden ayırt edilmesini olanaksızlaştıran bir koza gibi çevreleyen, bireyin üzerine kapanan, bireyi dış dünyadan koruyan ve bireyin çalışmalarını (Resim 2.45), projelerini besleyen gizli bir sığınak olduğunu söylenebilirdi (Fijalkowski, 2014). Benjamin'e göre, 19. Yüzyılın iç mekânları çalışma ve özel alan mekânlarından uzaklaşarak yabancılaşmıştır (Benjamin, 2002b: 226). Breton'un evi gündelik kollektif etkinliklerin, toplantıların gerçekleştiği bir toplanma yeri, sürrealizmin üsü ve çalışma mekânı olarak, Agnes de la Beaumelle'in deyişiyle bir "şantiye alanı" ve "sürrealizmin gerçek 'fabrikası'" olarak bu sürecin akışını değiştirmişti (Aktaran Fijalkowski, 2014).

Yüksekliğinden dolayı ulaşılması zor bu 'kabuk-ev' kuzeye, Clichy Bulvarı'na bakan, büyük stüdyo pencerelerine sahipti (Fijalkowski, 2014). Bu pencereler modernist mimarinin şeffaf evleri ya da Foucault'un sözünü ettiği denetleyici bakıştan daha ziyade görmeye, görünmeye, görünür kılmaya imkân tanıyan şekilliyle ikametçisinin dünyaya açılmasını sağlayan bir kabuk olduğunu söylenebilirdi (Fijalkowski, 2014). Breton'un Nadja romanında tariflediği "cam ev"in bu mekânın anlatımı olduğu düşünülebilir:

> Ben, baktığımda her ziyaretçiyi görebildiğim cam evimde yaşamayı sürdüreceğim. Orada, tavandan sarkan ve duvara asılı her şey sanki bir sihir sayesinde yerli yerinde durur. Ben her gece camdan yatağımda, cam çarşafların altında uyurum ve kim olduğum eninde sonunda bir elmasa çizilmiş olarak bana görünür (Vidler, 2014b).

Fijalkowski, Art Nouveau mimarlığın ateşli bir savunucusu olan Dali'nin ve konutu ana rahmiyle özdeşleştiren, irregüler ve eğrisel formlarda konutları arzulayan Tzara'nın sürrealist iç mekân tasarımı konusunda eğilimlerini pek de yansıtmayan sade, modern evlerde yaşadıklarını belirtir (Fijalkowski, 2005). Salvador ve Gala Dali çifti rue Gauguet 7 numaradaki (Resim 2.47) evlerinin fotoğrafı ve ziyaretçilerin tasvir ettiği şekliyle sürrealist fantezilerini yansıtmaktan uzak, minimal mobilyalar ve sade dekoruyla modernist bir iç mekân ortaya koyduğu belirtilebilinir (Fijalkowski, 2014).



Resim 2.53. Salvador ve Gala Dali, rue Gauguet 7 numaralı evleri (Fijakowski, 2014)

Bu ev mekânın yanı sıra Dali bir tiyatro sahnesini andıran, daimi ikametgâhı olan Barselona yakınlarındaki Port Lligat'daki evi (Resim 2.48) de ilk bakışta Dali'nin sürrealist stildeki mimari düşünceleri ile örtüşmüyor gibi gözükmektedir. Dış cephede sade, beyaz, bulunduğu bölgenin yerel mimarisiyle uyumlu bir dış cepheye sahiptir. Oysa evin içi cepheye karşıtlık oluşturacak biçimde bir labirent gibi düzenlenmiş ve birbirine küçük koridorlarla bağlanan bölümleri içerir (Aktaran Gönül, 2014). Evin içi ve dışı arasında bir karşıtlık mevcuttur. Dış cephede tam dik açı ile kavuşmayan köşeleri, çatıdaki küçük seviye farkları (Resim 2.48) ve yumurtaları (Resim 2.49) ile sürrealist bir mekânın potansiyelini taşıdığı söylenebilir. Dali'nin eserlerinde sıklıkla kullandığı formlardan biri

yumurtadır. Yumurta formu Dali için önemli bir metafordur; yumurtanın içinde kabuğun kırılmasıyla doğmak ve hayatın başlangıcı anlamına gelir. Yumurta simgesinin, Dali'nin sanat eserinin yenmesi, kendine katılması fikriyle örtüştüğü söylenebilir; yumurta hem besin kaynağı (yenebilmesinden dolayı) hem de hayat kaynağıdır.



Resim 2.54. Dali'nin Port Lligat'daki ev (www.yanzen.blogspot.com)



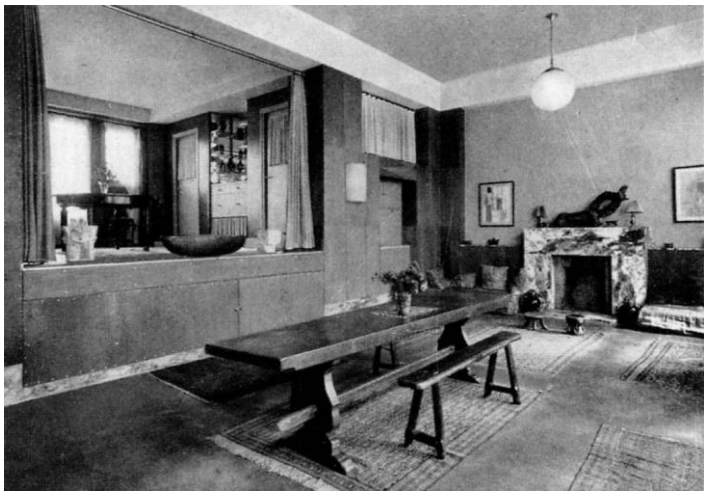
Resim 2.55. Port Lligat'daki evin çatısında bulunan yumurta (www.yanzen.blogspot.com)

Evin en önemli özelliklerinden biri aşamalı olarak eklemeleriyle büyüyen, genişleyen ve değişen, sabit bir nesne değil, dönüşüm süreci olarak oluşan bir mekân olmasıdır (Gönül, 2014). Dali bu süreci "biyolojik bir biçimlenme" olarak tanımlamaktadır (Dali, 1930).

Bu tanımlama sanki Art Nouveau'ya atfettiği biyolojik ve yapısal olanı birleştirme potansiyeline bir gönderme gibidir ve bu konudaki fikirleriyle örtüşmektedir. Dali Port Lligat evi için, üretim ve iş yeri için ideal bir yer olduğunu, zamanın ve her şeyin bunu yapmak için uygun olduğunu, sessiz ve eşsiz bir dünya olduğunu belirtir (Dali, 1930). Dali'nin Port Lligat evi için de tıpkı Breton'un rue Fontaine 42 evi için söylenen yaşam için bir üretim, çalışma ve sığınma kabuğu olduğu fikrini söylemek mümkündür. Dış ortam ile iç ortamı arasında yarattığı gerginlik ile ikamet edeni dışarıdan koruyan ve kendi içinde bir dünya barındıran bir kabuk olduğunu söylemek mümkündür.

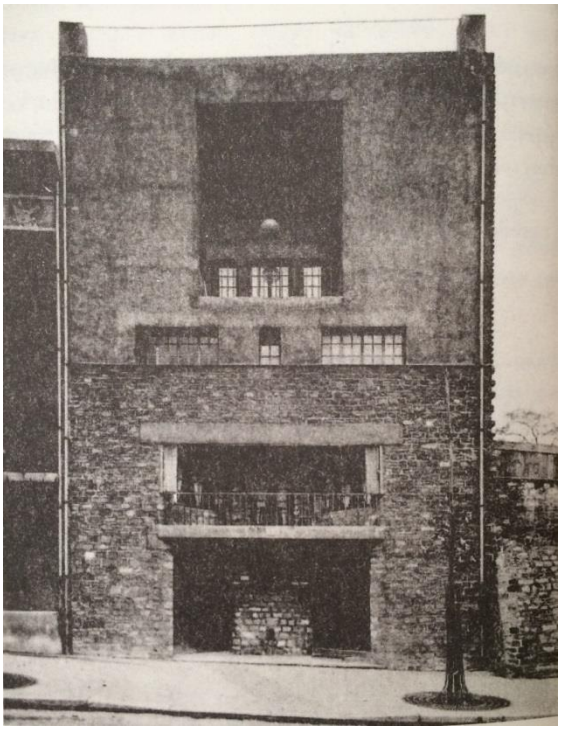
Tristan Tzara 1930'larda Paris, Avunue Junots'da Adolf Loos tarafından tasarımı yapılan, modern iç mekâna sahip bir evde (Resim 2.51) yaşamaktadır (Blanc, 2017: 15). İlk bakışta Tzara'nın Dadacı ve Sürrealizm'e yakın tavrı ve söylemleri göz önünde bulundurulduğunda modernizmin rasyonel düşünce anlamında başını çeken biri olan Loos'un tasarladığı evde yaşaması ilginç ve şaşırtıcıdır. Loos işlevselciliğin öncülerinden biri gibi kabul edilmesinin en önemli sebebi 1908 yılında yayınladığı ünlü makalesi "Bezeme ve Suç" dur. Eleştirmenler ve düşünürler Loos'un yapılarını bir yandan rasyonalite ile özdeşleştirirken, bir yandan da iç mekânlarda yarattığı tezat, sürpriz, oyun ve şaşırtmacalar ile rasyonalitenin kurallarını ihlal ettiğine de değinirler (Fijalkowski, 2014). İç mekânda, Loos aslında konutu tıpkı Benjamin gibi koruyucu bir kabuk olarak kabul eder ve konut iç ve dışı arasındaki karşıtlık belirgindir (Gönül, 2014). Dışta modern dünyaya karşılık veren, içte ise belleklerde var olan ev kavramını karşılar. "Bina dışta dilsiz olmalı ve tüm servetini içeride göstermelidir" sözüyle de bu görüşünü destekler (Aktaran Wilson, 1992 :63). Tzara'nın evinin dış cephesi, Loos'un tasarladığı Steiner Evi'nin (1910) ve Müller Evi'nin (1930) dış cephelerinden farklıdır. Steiner Evi ve Müller Evi'nin dış cepheleri beyaz sıvalıdır, Tzara'nın evinde ise cephe iki farklı malzeme ile belirgin bir sınır ile ikiye bölünmüştür; aşağıdaki bölümde taş ile kaplanmış, üste kalan bölümde ise beyaz sıva tercih edilmiştir. İki malzemede doku ve renk konusunda biribirinden tamamen farklıdır. Loos, Tzara'nın evini ser verip sır vermeyen, görmek ve aramak arasında işleyen bir diyaletikle, modern çağda barınmayı mümkün kılan ve ruhu koruyan bir barınak olarak tasarlamıştı (Fijalkowski, 2014).

İlk bakışta Tzara'nın iç mekânları (Resim 2.50) Breton'unkinden çok daha formel ve çağdaş olmasına rağmen Tzara'nın evinde hayranlık uyandırıcı bir kitap koleksiyonu, belge arşivi, sanat eserleri ve batı dışımdan nesneler bulunuyordu (Fijalkowski, 2005). Bu ev, Breton'un evine özel ve kamusal alan, iç ve dış arasındaki diyalektiği ile paralellik göstermekteydi (Fijalkowski, 2014). Bu ev tıpkı rue Fontaine 42'deki ev gibi çalışma ortamı, proje üretim yeri gibi işlev görebiliyordu ve 1929'dan itibaren pek çok sürrealist grup toplantısı burada gerçekleşmiş ve bu ev kısa sürede sürrealizmin üssü haline gelmiştir (Fijalkowski, 2005).

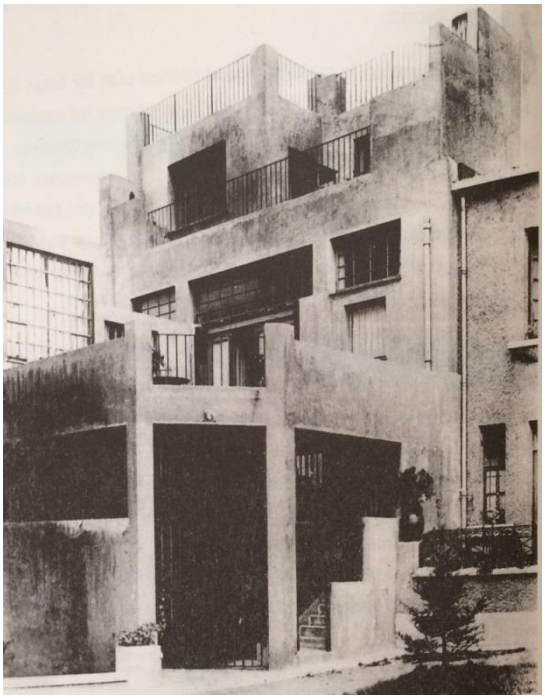


Resim 2.56. Tristan Tzara'nın evi (Fijakowski, 2014)

Evin Kuzey cephesinden (Resim 2.51) bakan bir ziyaretçi evin oda dağılımı hakkında herhangi bir fikir edinemezdi (Blanc, 2017: 21). Loos mahremiyeti kuvvetlendirerek, iç mekânı bir sığınak gibi yansıtmıştır (Blanc, 2017: 21). Evin arka cephesi (Resim 2.52.), ön cepheden farklı olarak yarı kamusal bir alan olarak tasarlanmış, dışarıdan bakan ziyaretçilere daha tanıdık ve yakın haldedir (Blanc, 2017: 23). Hacimlerin mekânsal yerleşimi iç mekân ile doğrudan bağlantılı olan terasları şekillendiriyordu (Blanc, 2017: 23).



Resim 2.57. Tzara'nın evinin kuzey cephesi (Blanc, 2017)



Resim 2.58. Tzara'nın evinin arka cephesi (Blanc, 2017)

İç mekânda duvarda iki kapı görünür fakat hemen ikinci kapının bir ayna olduğu (Resim 2. 50) ve ayna yanındaki Afrika maskesini ve maskenin altındaki antika sandalyeyi yansıtırdı

(Blanc, 2017: 25). Evin huzuru, Blanc'a göre "tahmin edebiliriz ki, insanlığın ilkel boyutuna biraz modernite eklenmesi ile elde edilmiş"ti (Blanc, 2017: 25).

Raumplan kurgusunu bu evde de kullanan Loos, mekânları kendi atmosfer ve işlevlerine göre farklı kot ve yüksekliklerde tasarlamıştı. Kotlar, mahaller ve teraslar yaratarak hem iç hem de arka cephede bir hareketlilik elde ettiği söylenebilir. İç mekânda fiziksel bir hareketlilik dış mekânda ise görsel bir hareketliliktir. Konutun giriş katında salon ve ona bakan kot yüksekliği daha çok olan bir yemek salonu bulunur (Resim 2.50) ve iki mekân arasında direk bir geçiş bulunmaz, yan duvarın arkasında kalan merdiven ile geçiş sağlanır (Gönül, 2014). Loos'a göre, "pencereler sadece ışığı içeriye alabilmek için vardır, dışarıya bakmak için değil" (Blanc, 2017: 36). Bakmayı ve açığa çıkarmayı vurgulayan dramatik bir kurgu sayesinde yaşayan için mahrem bir alan yaratmıştır (Fijalkowski, 2014).

Evin içerisinin ilkel sanat dekorasyon objeleriyle donatılması, aynanın kapı yerine kullanılması, yemek salonun tiyatro sahnesi gibi kurgulanması gibi iç mekân sürpriziyle Loos ziyaretçileri şaşırtarak ve dikkatleri uyanık tutarak iç mekânda tıpkı sürrealist sergi mekân düzenlemelerinde olduğu gibi düşünmeyi tetiklediği söylenebilinir.

Tristan Tzara'nın mekân hakkındaki görüşleri de modern mekân karşıtlığı içerir. Tzara, evi makineye dönüştüren, ikamet etmeyi imkânsız kılan modern mimarinin insanı evsiz bırakmasını yazılarında eleştirir (Tzara, 2014). Tzara modern estetiği iğdiş edilmişlik olarak tanımlar ve "…rahim-iç hayat hayalinde mağaradan beşiğe ve mezara kadar anısını sakladığı dairesel, küresel ve düzensiz evleri yeniden inşa" etme umudu taşır (Tzara, 2014). Tzara geleceğin evlerinin rahim-içi mimarisi olacağını savunurdu (Tzara, 2014). Tzara'a göre modern mimari "ne kadar temiz, süsten ne kadar uzak görünmek isterse istesin" hayata kalma şansı yoktu (Tzara, 2014). Tzara'nın korunma duygusunu hiçe sayan modern konuta karşı olduğunu, Benjamin kabuk olarak tariflediği evi fikrini desteklediği söylenebilir. Tzara modern konuta karşı mağara, in ve çadır gibi arkaik insan yerleşmelerini öneriyordu (Vidler, 2014b). Tzara'a göre:

> İnsan toprakta, "ana"da yaşadığı için, mağaralardan Eskimoların yurtlarına (mağara oyuğu ile çadır arası bir form, ve insanın vajina biçimli kovuklardan girdiği, rahimvari yapının çarpıcı bir örneği), girişinde kutsal bir direk bulunan konik veya yarı küre biçimli kulübelere kadar, insanın meskeni doğum öncesi rahatlığı simgeler (Tzara, 2014).

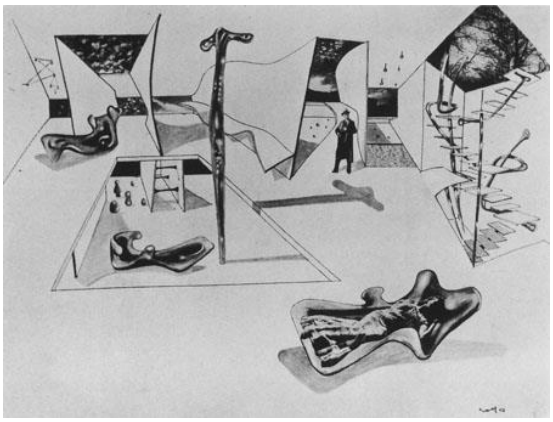
Bu vajina biçimli kovuklar, konik ve yarı küre evler görmeye karşı daha dokunsal, karanlık ve yumuşaktı, çocukların kurdukları barınakları, çadırları andırıyordu (Vidler, 2014b). Tzara'a göre bu tür formları benimsemek geriye dönmek değil, tam tersi ileriye gitmekti ve bu formlar ile ancak insan en güçlü arzularını dışarı vurabilirdi (Tzara, 2014). Tzara, sadece göze yönelik, görsel algıya yönelik biçim yerine tüm duyumlara yönelik mekânları öne çıkarıyordu. Tzara, modernin öne çıkardığı gözün hegemonyasına karşılık, tatmaya, duymaya, koklamaya ve en çokta dokunmaya önem verirdi ve Tzara'nın ev anlayışının içe dönük kapalı bir kabuk olarak şekillendiğini söylemek mümkündür.

Vesely'in "kültürde arkaiğe, mimari formlardaki sembollerin kökenine dönme gerekliliği" sözündeki köken, dışarıda değil, bireyin içinde aranması gerekirdi (Aktaran Gönül, 2014). Bachelard'da bireyin içsel varoluşunu yuvarlaklık ile özdeşleştirir, ona göre "varlık (varoluş) yuvarlaktır" (Bachelard, 1994: 234). Birey iç dünyasına döndüğü zaman, dış ortamdan herhangi bir etken olmadığında buradaki varoluşun dik açı içermediğini söylemek mümkündür (Gönül, 2014). Tzara erillik yerine dişiliği, dik açı yerine eğriselliği, nesnelerin yerine de öznelliği önerir. Bunu yaparken aslında var olan formu yadsır ama yerine yeni bir form da önerir ve bu formu aşkınlaştırmaya çalışır (Gönül, 2014). Tzara erilikte temelenen modern düzenin yerine dişilikte temellenen bir düzen koyar, eğrisel ve irrasyonel formlar ise tarih boyunca kadın vücudu ile bağdaştırılmıştır (Gönül, 2014).

Eğrisel formlu, yumuşak hatlı ev yapıları mimarlık tarihi boyunca ilkellik, göçebelik, düzensizlik ve örgütlenmemişlik ile bağdaştırılmakta, dik açılı, keskin hatlı yapılar ise rasyonalite, düzen, organize olabilme ve çağdaşlık ile bağdaştırılmıştır (Gönül, 2014). Hundertwasser ise günümüzde, insanların düz çizgilerden oluşan bir kaosun içinde yaşadığını, düz çizgilerin hapishanedeki mahkûmlar gibi insanları gittikçe sarmaladığını, bu sebepten dolayı bu vahşi çizgi ormanından kurtulunulması gerektiğini belirtir (Hundertwasser, 2004). Hundertwasser'e göre modern işlevsel mimarlığın zulmünde olan insanın ruhu kaybolmaktadır (Hundertwasser, 2004). Hundertwasser'e göre düz çizgi maneviyatsız ve tanrısızdır, yaratıcı bir çizgi değil, taklit eden imitasyon bir çizgidir (Hundertwasser, 2004). Keskin hatlı, düz duvarlardan oluşan, dik açılı forma sahip yapılar her ne kadar uygarlık ile ilişkilendirilse de insan bedeni bu yapılarda yaşayabilse bile insanın ruhu bu yapılarda barınamamaktadır. İnsanın ruhu, modern yapılı çevre içinde olsa bile bir sığınağa, içine kıvrılabileceği, yaratıcılığını destekleyen bir kabuğa ihtiyaç duyar.

Matta ve Apartman Dairesi

Roberto Matta Echaureen 1938 yılında Minotaure dergisinde "Duyusal Matematik-Zaman Mimarlığı (Mathematique Sensible-Architecture du Temps)" isimli bir metin ve bir apartman dairesinin eskizini yayınlamıştır (Matta Enchaureen, 2014). Matta bu metinde mimarlığın görevini "her insan için insanları diğer güneşlerle iletişime sokacak göbek bağlarını bulmak" olarak tanımlıyor (Matta Echaureen, 2001). "Apartman dairesi modeli" (Resim 2.53) isimli eskizindeki mekân dikeyliği, dik duran insana dair bir bilincin tasviridir, farklı kotlardaki mekânlar, korkuluksuz merdivenler ve galeri boşlukları boşluğa hükmeder, koltuklar pnömatik ve esnektir, mekân içinde kullanılan malzemeler rasyonel mimarlığa ait yapı iskeletidir; kağıt, beton, alçı, kauçuktur (Matta Enchaureen, 2014).



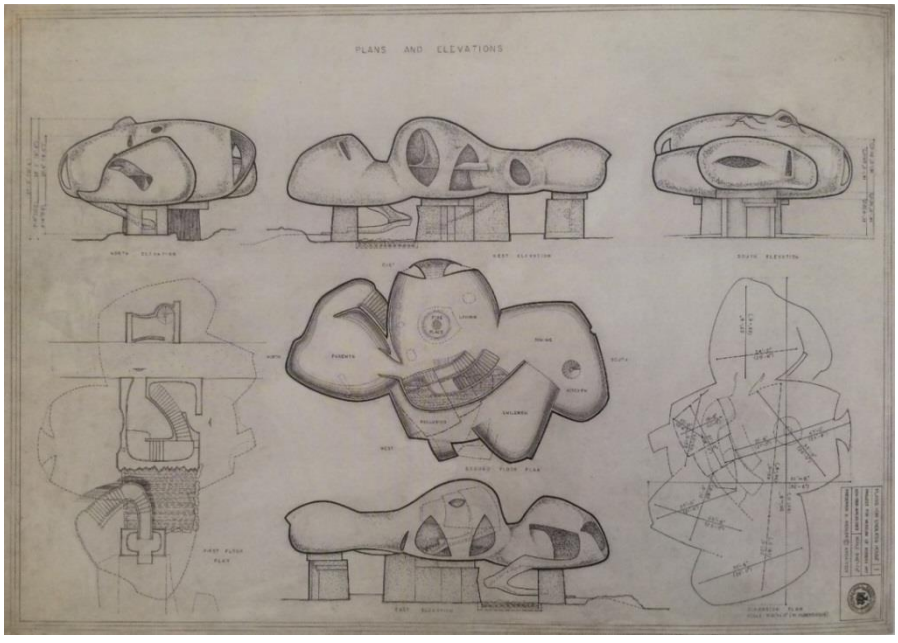
Resim 2.59. Apartman Dairesi eskizi, 1938 (Matta Enchaureen, 2014)

Matta'nın metinin ve eskizinin (Resim 2.53) tasvir ettiği iç mekânın sığınma, korunma duygusu ile ilgili olduğu anlaşılmaktadır. Tzara'nın düşüncelerindeki gibi arkaik formlara dönme isteği rahim içi yaşama duyulan özlemdir. Matta metninde şöyle ifade etmiştir; "İnsan, anneden gelen seslerle kalbin göz hizasında attığı, nemli duvarlarla kuşatıldığı o yerde hayatını başlatan esrarengiz kuvvetlerin hasretini çeker […] Bizim, şekillerini yitiren ve psikolojik korkularımızı yatıştıran ıslak çarşaf misali duvarlara ihtiyacımız var" (Matta Echaureen, 2001). Matta'nın metni Tzara'nın düşüncesi ve Dali'nin Art Nouveau'da bulduğu biyolojik ile yapısal olanın arakesiti konusunda uyuşmaktadır (Fijalkowski, 2014). Matta "bir ev, ritmik kasılmaları ve genişlemeleriyle, içerisi ve dışarısıyla, bir kalp işlevi görmelidir" sözüyle dik açılara karşı eğrisel formlara ve bedene uyuma dikkat çeker (Aktaran Fijalkowski, 2014). Matta, mekânı kalbi atan, yaşayan bir organizma olarak görür tıpkı Dali'nin Port Lligat evinin biyolojik bir süreç içinde büyümesi ve Kiesler'in 1942

sergisinde kalbi atan mekânı gibi. Yine Tzara'nın düşüncesine paralellik gösterdiği bir başka nokta, modern mimarlığın işlevselciliği ve rasyonalitesine karşı olması ve optik mekâna karşı dokunma duyusunu öne çıkarmasıdır (Gönül, 2014). Philips'e göre Matta'nın mekânı alloplastik olarak tanımlanan; bilinçaltını yansıtabilmek için dış dünyayı değiştiren ve biçimlendiren, insanın kendi vücudunu dış dünyaya göre değiştirip, uydurmasının, yani otoplastinin tersi bir anlayışa sahiptir (Philips, 2005). Matta, Le Corbusier'in "Ussal Matematik" olarak tanımladığı düşüncesinin karşısına "Duyusal Matematik"i çıkarır, yani modernist "mekân mimarlığı"na karşı "zaman mimarlığı"nı önerdi (Vidler, 2014b).

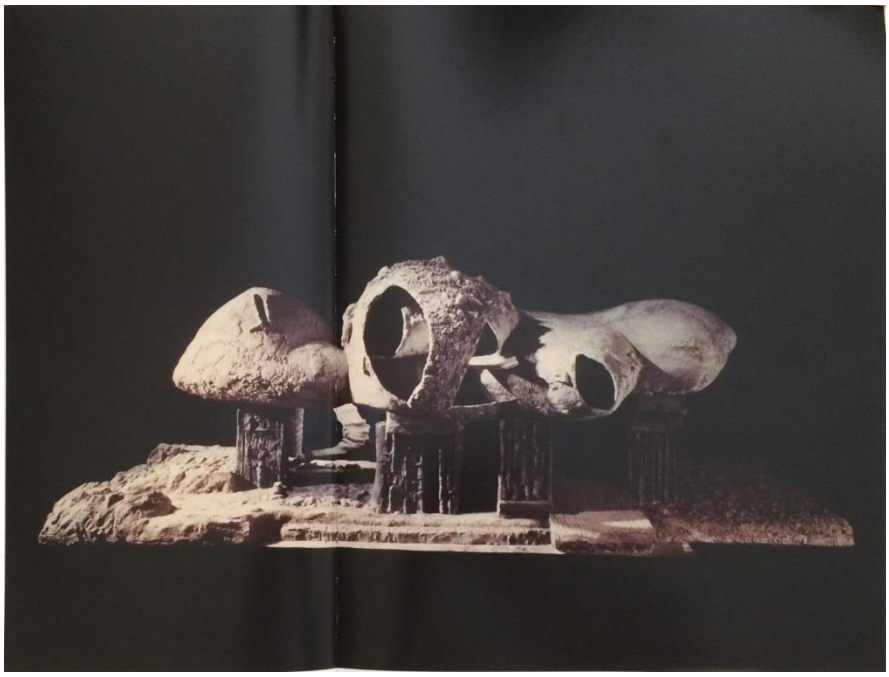
Kiesler ve Sonsuz Ev

Sürrealistlerin metinlerinde ortaya koydukları, evde kendi iç dünyasına dönebilme, düş kurabilme, evin mahremiyetti artıran, korunaklı, rahim-içi benzeri bu mekânı, Kiesler'in "Sonsuz Ev (Endless House)" projesinde (Resim 2.54, Resim 2.55, Resim 2.56 ve Resim 2.57) nesnel bir boyut kazanır (Şumnu, 2018). Sonsuz Ev sürrealist pratik içinde üretilmiş olmamasına rağmen Kiesler'in sürrealistler ve Tzara'nın tanımladığı konut ile paralellik göstermesi nedeniyle sürrealizm dâhilinde ele alınır (Gönül, 2014). Kiesler, Loos'dan öğrendiği evin bir tiyatro sahnesi, ziyaretçilerin ise oyuncular olduğu fikrini yeni iletişim biçimleriyle ilişki kurarak daha da ileri götürmüştür (Colomina, 2014).



Resim 2.60. Sonsuz Ev eskizi (Spiller, 2016).

Kiesler “Sonsuz Ev” fikrini şöyle açıklar; Sonsuz Ev amorf ve rastgele bir biçim değildir, aksine Kiesler’e göre konstrüksiyonu insan yaşam ölçeğine uygun kesin sınırları vardı; “Biçimi, yapı yönetmelikleri ya da geçici dekorasyon modaları değil, kendisine içkin yaşam süreçleri belirler”di (Kiesler, 2014a). Kiesler’e göre yumurta kabuğu konstrüksiyonun “basitliğinden öğrenecek çok şey var”dı ve bu konstrüksiyon en az güçle iç ve dış kuvvetlere karşı en fazla direnç sağlardı (Kiesler, 2014d). Kiesler, betonarme ile enine boyuna istenilen her yöne uzanan mekânlar yaratmanın mümkün olduğunu kabul ediyor ama ona göre “şekil verilebilen bir sürekliliği mekânda sağlamanın” tek yolu betonarme kullanmak değildi (Kiesler, 2014a). Biraz hayal gücü ve zanaat bilgisiyle ahşaptan, kâğıttan, branda bezinden, taştan, çelikten, camdan vb. her malzeme ile bireye özgürlük duygusunu yaşatabilen mekânlar elde edilebilirdi (Kiesler, 2014a). Kiesler’e göre, “asolan icra etmek değil tasavvur etmek”tir (Kiesler, 2014a). Ona göre her malzemeyle dürüst binalar yapılabilirdi (Kiesler, 2014c).



Resim 2.61. Sonsuz Ev maketi (Spiller, 2016)

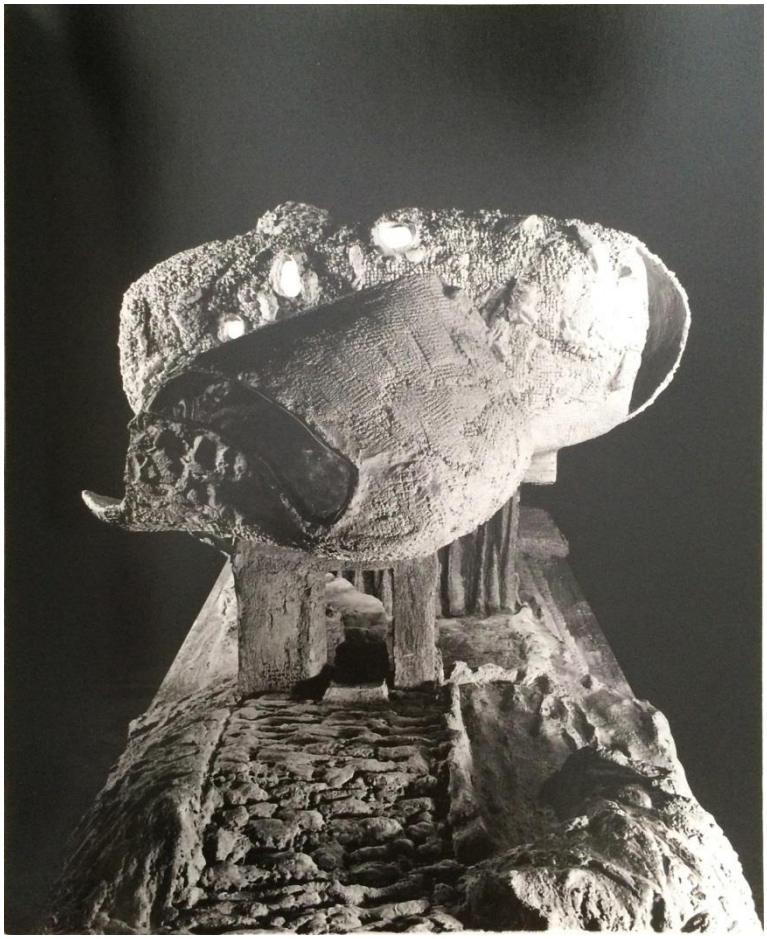
Sonsuz Ev, kullanıcısının arzularına ve hareketlerine göre genişleyip daralır (Resim 2.55) ve bedeni adeta “fantastik” ve “plastik” bir deri gibi sarar (Altınyıldız Artun, 2011). Kiesler, evin bütün ilkelerden önce içinde yaşayan bireyin ruhunu tatmin etmesi gerektiğini savunurdu (Kiesler, 2014c). Kiesler’e göre mimarinin önem verdiği işlevsellik,

biçimcilik, teknolojik mükemmellik, insanı sonunda “mutlu ve özgür olmak için gidip bir mağaraya sığınmaya” sevk edecekti (Kiesler, 2014c).



Resim 2.62. Sonsuz Ev iç mekânı (Philips, 2005)

Kiesler inşa etmekle ilgili; “Ne tuhaf tıpkı kedinin fareyi öldürmeyi ertelemesi gibi, ben de nihai çözümden hep kaçıyorum”der (Aktaran Colomina, 2014). Philips’e göre, Sonsuz Ev inşa edilmiş olsaydı bir “ikamet makinesi” değil, bir “düş makinesi” olacaktı (Philips, 2005). İnşa edilmediği için hep inşa edilemez olanın “mitik aurası”nı taşıyan bir manifesto olarak kalmıştır (Aktaran Altınyıldız Artun, 2014). Kiesler de sürrealist düşüncede önemli olan ‘düş’ kavramını öne çıkarıyor. Aslolan icra etmek değil, tasavvur etmek de bu anlama geliyor; mekânı düşünmek, düşlemek inşa etmekten daha önemli.



Resim 2.63. Sonsuz Ev maketi (Spiller, 2016)

Sonsuz Ev formu nedeniyle sürrealistler için rahim-içi yaşamı ve korunmayı çağrıştırır. Jean Arp, bu ev için şöyle demiştir; "Bu ev, adeta ilkel kabile üyelerinin kemiklerinden yapılmış ilkel yapılardan, gökdelen denen o acınası maddiyatçı küplerden üstündür" (Arp, 2014). Kiesler'in yumurta şeklinde ilk tasarladığı ev "Mekân Evi (Space House, 1933)" dir, hem Mekân Evi hem de Sonsuz Ev bedenin ihtiyaçlarına ve hareket gerekliliğine göre dönüşen esnek yapılardır (Gönül, 2014). Bu iki konutla beraber Kiesler, insanın hareketine göre değişen, dönüşen mobilyalar da tasarlar, bu tasarımlardaki asıl amacı teknoloji ve insan ihtiyaçlarını birleştirme isteğiydi (Gönül, 2014). Kiesler, teknoloji ve ihtiyaç arasındaki korelasyonu Matta gibi alloplastik bir tavırla değil de, insanı teknolojiye uydurmak olarak düşündüğünü söylemek mümkündür (Gönül, 2014). Bunu yaparken insanın bedeni ve hareketi üzerine bir düzen empoze etmezdi. Virilio, Sonsuz Evi ve insanı teknoloji ile birleştirme isteğini Vitrivius Adamı ya da Le Corbusier'in Modular yerine Dansçıya benzetmektedir;

> Mekânda yaşamak bir danstır. Dikey bir yüzeyde iplerle dans eden dansçılar var. Bana göre bu, mimarlığın olması gerektiği şey. Mimarlığın modeli Nietszche'nin dansçısı… Herkes Fredrick Kiesler'in "Sonsuz Ev"inin rampavari konstrüksiyonunu seviyor. Neden? Kesinlikle dansçı olduğu için. Bu bizim bağlandığımız mantık. Corbusiyen (Corbusian) değiliz (Virilio, 2001).

Virilio'a göre mekânda izlenmesi gereken Vitrivius Adamı ya da Le Corbusier'in Modular'ı değil, mekân içinde özgürce hareket eden bu dansçıdır (Virilio, 2001). Virilio'nun izlenmesini önerdiği dansçının bedenin hareketleriyle biçimlenen mekân, bir tür primitif (ilkel) bedensel hareket mekânı andırdığını söylemek mümkündür. Mekânın içindeki devinimlerde arkaik olana, rahim-içi yaşama duyulan özlem olduğu söylenebilir, Sonsuz Ev de bütün bunları göz önüne alınarak şekillendirildiği anlaşılmaktadır (Weston, 2014). Colomina göre ise, Sonsuz Ev temasını Richard Buckminster Fuller'in kubbesiyle, Samford Hohauser'ın yaşam hücresiyle (1956) ve Luigi Colani'nin şehirlerin birer organizma gibi geliştiklerinin çağrışımını yapan tasarımları ve bilim kurgu ile ilgilenen tasarımcıların tasarımlarıyla daha da ileri gittiğini savunur (Colomina, 2014).

Kiesler'e göre ev, duvarlardan, çatıdan, ısıtma ve soğutma sisteminden ibaret bir yapı değil, yaşayan bir organizmadır (Kiesler, 2014c). Kiesler oda, zemin, resim çerçevesi, tiyatro sahnesi gibi sınırlandırıcı ve sonlu olan şeylere katlanamıyordu; onun için bilinen "duvar ya da zemin, toplama kampları"ydı (Aktaran Colomina, 2014). Kiesler bu düşüncesini şöyle açıklar; "Artık duvarlara, o beden ve ruh zırhlarına ihtiyacımız yok… Duvarlara ve temellere hayır!" (Kiesler, 19330: 48). Kiesler'e göre, "Dünyanın sonu gelirken "Sonsuz Ev" … insanın insan olarak sığınacağı son yer" dirdi (Kiesler, 2014a). Kiesler'e göre, yaşam faaliyetlerinin akışını bir odaya ya da kutuya sıkıştırılamayacağı çok netti (Kiesler, 2014a). Arp'a göre Kiesler, doğa ile arası açılan insanı endişelerinden, acılarından kurtarma, özgürleştirerek ve hafifleterek yeniden doğaya kavuşturmak isteğiyle insanın ruhunu taşlaşmaktan korumayı arzuluyordu (Arp, 2014). Sürreal mekân başlığı içinde, Kiesler'in sergi mekânı tasarımlarında da benzer bir yol izlediğine değinilmişti.

Kiesler, Sonsuz Evi tavanı ve penceresi olmayan, farklı işlevler için kullanılan küçük hücrelere (Resim 2.55) böler (von Graevenitz, 2014). Bu ev mahremiyet gerektirdiği zaman her hücre ayrılıp bölünebilecek şekilde tasarlanmıştı (Kiesler, 2014d). Her bir mekân çekirdeği konutun bütününden kopartılıp ayrılabilir ya da istendiği zaman yeniden birleştirilebilir ve tek bir bütün oluşturabilirdi (Kiesler, 2014d). Kiesler, içeriye ışık ve

hava alabilmek için, içerisi ve dışarısı arasındaki teması sağlamak için yer yer bir vajinayı andıran yarıklar (Resim 2.54) açmıştır (von Graevenitz, 2014). Evin sakinleri evin içinde ışık, su, hava ve sıcaklık yoluyla sonsuz bir evrene sahip olmaları mümkündü (von Graevenitz, 2014). Kiesler bu kozmik forma "Tohum-hücre" adını verir ve bu evi holizm[1] kuramıyla ilişkilendirir (von Graevenitz, 2014). Kiesler, Tohum-hücreyi şöyle açıklar; "Tuhaf bir bileşimdir; henüz jelatinimsi bir maddeyken bile, gelecekte dönüşeceği kişiyi, onun aklını, içgüdülerini, terini ve hayallerini içinde barındırır" (Kiesler, 2014c). Kiesler, mimarların işe kat planları çizerek değil, her şeyden önce "mesken evrenin" in çekirdeğini oluşturarak; yani burada kastettiği "evin sinir" sistemini çizerek başlaması gerektiğini savunur (Kiesler, 2014c). İlk aşamada evin gövdesine ait (kulaklar, eller, işlevsel organlar vb.) şeyler ile meşgul olunmaması gerektiğini zaten bunların hepsinin taslak plandaki tohum hücrenin içinde zaten mevcut olduğunu ve kendinin de yıllarca bunu yapmaya çalıştığını belirtir (Kiesler, 2014c). Kiesler, her malzemeyle dürüst binalar yapılabileceğini söyler (Kiesler, 2014c). Kiesler, ilkel insanın ev inşa etme yöntemini uygulamaya çalışır bu projesinde, yani ilkel insan nasıl ki kuma ya da çamura herhangi bir mimari plan çizmeye yeltenmiyor, doğrudan içinde her şeyi sınayarak evi biçimlendiriyor, ilk aşamadan son aşamaya kadar ev bitmeden ev ile ilgili her şeyi deneyimliyorsa Kiesler de bu doğal süreci takip ederek Sonsuz Evi (Resim 2.56) oluşturmuştur (Kiesler, 2014c). Bu ev doğal süreç eşliğinde gelişim göstererek oluşur, parça parça değil bir bütün olarak gelişir, dönüşür ve olması gereken şeye dönüşür (Kiesler, 2014c).

Kiesler de tıpkı Tzara ve Matta gibi eril ve keskin açılı mimarlıktan daha çok dişil, yumuşak hatlı mimarlığı savunur (Kiesler, 2014a). Bu ev içinde gelişen hiçbir şeyin kanıksanmasına izin vermezdi, her hareket sanki bir ritüel gerçekleştircesine, hep ilk kez gerçekleşiyormuşçasına şaşırtıcı ve sürpriz değeri taşıdığını söylemek mümkündü (Kiesler, 2014d). Kiesler, Sonsuz Ev ile bilinen ve bilinmeyen arasında bir bağ kurmayı istemişti (Kiesler, 2014d).

Dali, Tzara, Matta ve Kiesler'deki Ortaklıklar ve Sonuç

Dali, Tzara, Matta ve Kiesler modern mimarlığın rasyonel ve işlevci bakış açısını yadsırlar, bunun yerine bilinçaltı, arzular, korkuları dışa vuran bir mekânının hayalini kurarlar.

[1] "Holistik felsefe, bütünün, onu oluşturan öğelerin toplamından fazlası olduğunu ispatlamak için sıklıkla başvurulan bir kuramdır" (von Graevenitz, 2014).

Kiesler, Tzara ve Matta insanın korunmasını sağlayan, annesinin bedenindeki rahatlığı simgeleyen, insan bedenin hareketlerine ve insanın ihtiyaçlarına göre esneyip daralan, şekil alabilen her şeyden önce modern konutun öldürdüğü insan ruhunu tekrardan canlandıran ve var eden bir sığınak, bir kabuk, arketipsel bir evi arzularlar. Arketip kavramını ana rahmine kadar götürürler. Aslında düşlerden yola çıkarlar. Sığınak olan ev, aynı zamanda içe dönük, bireyin dış ortamdan soyutlayabilen ve bireye hem korunma ortamı hem çalışmaları için ilham sağlayan bir mekândır. Kiesler, Tzara ve Matta iç mekânda görmeden daha çok dokunmaya ve diğer duyulara da önem verir. Sürrealistlerin düşlediği ev, hem eve dönüş hem de evden kopuşu, kaçışı simgeler. Bu yönüyle de eve dönme, evde bulunma tekinsize de dönme ya da tekinsizden kaçma anlamına da gelir. Sürrealistler evde harekete önem verirler tıpkı kent sokaklarında amaçsızca dolaştıkları ya da sergi mekânları düzenlemelerinde bilinçaltını harekete geçirmek için ziyaretçileri hareket etmeye zorlamaları gibi, düşüncelerinin temelinde hareket yatar. Bunu da tasarımlarında ve yazılarında yumuşak hatlı, eğimli, dişil mekân düzenlemeleri aracılığıyla gerçekleştirmeye, harekete imkân yaratmaya çalışırlar. Virilio'nun (2001) dediği gibi adeta mekân içindeki bireyleri bir dansçıya, mekânı da bir tiyatro sahnesine dönüştürürler. Dali, Tzara, Matta ve Kiesler için ev organik bir süreci ifade eder, onlar için ev canlı bir organizma gibi doğal yaşam süreci içinde gelişir, büyür ve esner.

3. SİNEMA, SÜRREALİZM VE TİM BURTON FİLMLERİ

3.1. Sinemada Sürrealist Mekân Anlayışı

Sinema ve mimarlık gibi iki disiplinin etkileşimini sağlayan ve disiplinlerarası çalışma haline getiren mekân kavramıdır; her iki disiplin için ortak konu olarak ortaya çıkar. Yönetmen ve mimar senaryoya bağlı kalarak mekânın sorgulanması, anlamlandırılması, kurgulanması ve deneyimletilmesi konusunda benzer teknikler kullanarak gerçeklik tartışması yaparlar ve böylece yeni mimari ve sinemekânsal gerçeklik inşa ederler (Güleç ve Çağlar, 2014). Sinemada mekânlar en az karakterler kadar oyuncudurlar ve senaryonun görselleştirilmesinde önemli bir işlevleri vardır. Bazı film senaryolarının hikâyelerinin izleyicilere aktarılmasında karakterlerden daha çok mekâna ihtiyaç duyulur. Özellikle fantastik sinema, hikâye anlatımında barındırdığı karakterlerinden daha çok hayal gücünü zorlayan kurmaca mekânlara ihtiyaç duyar. Her şeyin mümkün olduğu kurgu mekânları ile seyirciyi büyülü dünyalarda dolaştırır. Seyircinin gerçekliğe farklı bir bakış açısıyla bakmasını sağlar ve var olan mekân bilgisini sorgulatır. Sorgulama edinimi ile mekânı yerinden edebilir ya da yeniden üretebilir (Güleç ve Çağlar, 2014).

Sürreal bir anlayışla kurulan film mekânları gösterilmeyeni gösterme gücüne sahiptir. Bu mekânlara sahip filmlerin anlatıları genellikle doğrusal değildir. Sürreal bir kurguya sahip bu mekânlar üzerinden izleyici şok edilir, erotiklik, bilinçdışına yönelme, mantığın olmadığı olay örgüleri konu edinilir.

Modern yaşam içinde devinen birey, bu yaşama ilişkin imgeleri, sembolleri kullanarak oluşturulan sanat biçimleri sayesinde karşılaştığı durumları, duyguları anlamlandırabilir ve deneyim kazanabilir. Sinema da modern yaşam içinde bu boşluğu en iyi dolduran, kişiyi sınırları içine alabilen, kişiyi olağanüstü yerlerde gezdiren en çok kullanılan sanatlardan biridir (Kale, 2004a). Sinema sadece görsel yol ile bunu başarmaz, bedensizleştirdiği izleyicilere kinestetik bir deneyim kazandırmasıyla, birçok duyguyu aynı anda ya da duygular arasında çok hızlı geçiş yaparak bunu başarır. Bu durum sinema sanatının vermek istediği mesajın, hissin gücünü daha da artıran bir durumdur.

Varoluş mekânlarını ortaya çıkaran mimari yapılar ve film mekânları insanların yaşantılarına ışık tutarak, bireylerin gerçek yaşam deneyimlerinin ve algıladığı dünyanın birbirlerine eklemlenebilmesini sağlar (Kale, 2004a). Pallasmaa, film mekânlarının, fiziksel mekân ve zamandan daha öte bir şeyi ifade ettiğini, dışsal mekân ile zihinsel mekânın birleşmesiyle oluştuğunu söyler (Pallasmaa, 2000). Film mekânlarının bu yapısı tıpkı rüyalar ve bilinçaltı mekânlarına benzer. Görsel olarak zihnimizde yer edinen mekânlar, mekânsal deneyimler zihinmizde yorumlanarak bilinçaltında farklı biçimlere, çağrışımlara dönüşür ve bilinçaltı imgelerini oluştururlar (Kale, 2004a). Bilinçaltı düşlerimizde açığa çıkan hisler, duygular ve düşünceler gerçek yaşamda etrafımızı saran mekânsal çevredeki deneyimler ile iç içe geçerek birbirine eklemlenir. Breton'da zihinde yaşam ile ölüm, gelecek ile düşün, geçmiş ile geleceğin, ifade edilebilen ile edilemeyenin iç içe geçtiği, birbirine karşıt olarak algılanmadığı bir alan olduğundan bahsederken bunu kastetmektedir (Aktaran Acun, 2012).

Mekân beden aracılığıyla deneyimlenir. İzleme edinimi sırasında ise bireyler serbest kılınarak, mekân içinde serbestçe gezinmeye başlar, o andaki edindikleri mekân deneyimini kendi hayatlarına istediği şekilde katabilir (Kale, 2004a). Bir mekânı deneyimlerken açığa çıkan şey mekânın anlamı değil, o mekânın kişinin içinde uyandırdıklarıdır. Mimari ile yaşam deneyimleri ve çeşitli kaynaklardan edinilen bilgi birikimi aracılığıyla ilişki kurulur. Italo Calvino,

> Eğer deneyimlerimiz, bilgilerimiz, okuduğumuz kitapların, hayal edilen şeylerin bir birleşimi değilsek, biz kimiz; her birimiz kim? diye sorarken sanat biçimleri aracılığıyla insanların kim olduğunu bir zemine oturtulabildiğine, yaşamın anlamlandırabildiğine, belleğinde bir yere oturtabildiğine değinmiştir, "her yaşam bir ansiklopedi, bir kütüphane, objelerin bir karşımı, çeşitli üslupların bir bileşimi ve bu yapıda her şey tekrar tekrar düzenlenerek yeniden tasarlanabilir

diye de eklemiştir (Pallasmaa, 2000). Sinemanın düşünceye ulaşma yöntemi ve sürrealist olarak kabul edilen mekânın düşünceyle olan bağının ortak olduğu söylenebilir. Her ikisi de bireyin farkına varamadığı duyguları, arzuları ve deneyimleriyle ilişki kurmayı arzular. Ural (2017) bu durumu deneyimlenmemiş deneyim olarak tanımlamaktadır. Sinema ve sürreal mekân, hareket içermesi ve sonrasında hareket yoluyla deneyim kazandırması konusunda uyuşurlar. Sinemada kullanılan sürrealist mekânlarda genellikle bedenin hareketi ön planda tutulur. Sinema içinde yarattığı sürreal mekânlar aracılığıyla hiç

deneyimlenemeyen mekânları ya da henüz deneyimlenmemiş yerleri deneyimletir ve mekân içinde daha önce fark edilemeyeni gösterir. Ütopik, distopik, korku, gerilim ve fantastik türü filmler hikâye aktarımını sağlayabilmek için sürrealist mekân kurgularını kullanırlar. Sinemada yaratılan sürrealist mekânlar aracılığıyla sürrealistlerin arzuladığı; öznenin etrafındaki mekân ile özgürleşmesi sağlanır. Sürrealist mekânları filmlerde oluşturmak için montaj, görselleştirme programları, görüntüleri üst üste bindirme, kolaj, vb. gibi film teknikleri kullanılır.

Modern mimarlık deneyimlenirken, yapı içinde hareket eden kişi, mekânı bir eylem olarak algılar (Colomina, 2017: 5). Mekân içindeki hareket ile hem sinema hem sürrealizm hem de mimarlık dertlerini anlatır, insanları düşlemeye, düşünmeye davet eder ve üretilen mekân ne kadar düzensiz, eğimli, karışıksa, olasılıklara, harekete ve sürprizlere yer açar. Virilio, eğimli yüzeylere toplumsal düzeni bozabilecek bir nitelik tanımlar, bu tip yüzeyler ona göre toplumsal devrimi harekete geçirecek bir potansiyele sahiptir, bu potansiyelin adına da "eğim işlevi (oblique function)" adını verir (Virilio, 2001). Ona göre eğimli yüzeyler bir çatı oluşturmanın yanı sıra kıvrımlar, rampalar ve çeşitli açılarda eğimli yüzeyler gibi engellerle, bireyi harekete geçirmeye zorlar, bu doğal devinim durumu toplumsal kuramların başaramadığı şeyi, yani yeni bir toplumun keşfini başarabilirdi (Virilio, 2001). Mekân içinde hissedilen duygusal değişimler, yapının ışıklandırma biçimi, tercih edilen rengi, daralan genişleyen bakış açıları, kullanılan malzemelerin niteliği, yaratılan kontrastlar, eğimli, yumuşak hatlar hem fiziksel hareketliliğe hem de bilinçaltı hareketliliğine neden olur ve bir şey öğrenmeye, sonraki mekân deneyimlerine zemin hazırlar.

3.1.1. Sürrealist mekân ve imge kullanımı

Sinema hikâyesini kurguladığı mekânsal imgelerin çağrışımsal akışı yoluyla anlatır. Film mekânlarında kullanılan imgelerin niteliğine göre yaşam içinde ifade edilebilir olanın yanında ifade edilemez olanı da açığa çıkarır. Sürrealizm de imgeye, sanat nesnesine önem verir ve anlatmak istediği, hissettirmek istediği şey için bu yolla başvurur. Sinema mekânları için sürrealist düşünce biçimi; mekân düzenlemesi, nesne ve imge kullanımı, imgenin niteliği gibi konularda özgürlük alanı tanır. Gösterilemeyeni gösterilebilir kılmayı kuvvetlendirir. Mekânsal imgeler ve sembollerin izleyici ve kullanıcı üzerinde oluşturduğu etkiyle yaşanan deneyim mimar ve yönetmenin şekillendirmesiyle oluşur (Ural, 2017).

Sürreal film imgeleri ve mekânları, dünya ile kurulan ilişki ve var olma biçimlerini besler, güçlendirir, yaşanılan dünyaya korkmadan bakabilmeyi sağlar (Kale, 2004b). Sinema seyircisi duygunun oluşmadığı noktada, kendi eski duygularını ve bilinçaltındaki imgeleri mekâna yerleştirir, mekânlar karakterlerin iç mekânlarına dönüşür (Kale, 2004b).İzleyici ve mekân bir bütün olur, kişinin korkuları, duyguları, istekleri bu mekâna yerleşir, duygusal deneyimler mekân aracılığıyla açığa çıkar. Sinema sürrealist mekânları görünmeyeni ya da görünür olanı hissedilir kılar (Kale, 2004b).

İnsan farkında oldukları ve olmadıklarından birinden değil, her ikisinden oluşur (Uluoğlu, 2014). İnsanlık tarihinde bunu anlatan mitler ve sembolik imgeler mevcuttur. Günümüzde kimi kabilelerin ritüeller ile bu durumu hala sürdürdüklerini biliniyor. Modern toplum ile beraber, insanı oluşturan bu ikili durumu ifade etme biçimi farklı temsil araçlarıyla farklı anlatılara bürünür (Uluoğlu, 2014). Sinema filmleri bu temsil araçlarından birini oluşturur. Sinemada yaratılan kurgusal karakter ve mekânlar hem insanın ruh eşini (ikizini) hem de Tschumi'nin sorguladığı mimarlığın ikizinin ve diğer bilinmeyen yüzünün ne olabileceğine dair fikir üretmeye, düşünmeye olanak sağlar.

Kale'e göre "imgelerin gösterdiklerinin yanın da göstermedikleri ama duyumsattıkları da hacimlerin düzenlenişinde kendi yerini bulur" (Kale, 2004a). Pallasmaa' a (2000) göre, terk edilmiş evler, ahırlar, çatı araları, bodrumlar bilinçaltını uyarırken, modern konut ve apartman bloklarında bulunan rasyonel temeller onları kovar. Herbet Marcus'a göre, zamanımızın kaba cinselliği ve cinsel şiddetinin nedeni binaların erotik hayalleri teşvik etme ve destekleme kapasitelerini kaybetmesidir (Aktaran Pallasmaa, 2000). Vidler'e göre modern mekânın korku, endişe, fobi ve yabancılaşmaya neden olduğunu; asosyal, para odaklı, hız odaklı, hatta paranoyak toplulukların modern kentlerin yeni yalnız bireylerini oluşturur (Vidler, 2000: 1). Oysaki kişinin etrafını saran mimari çevresiyle karşılaşma, deneyim ve direniş alanı yaratırsa, insan yaşam biçimlerine, koşullarına, beklentilerine cevap verebilen farklılıkları bir arada var edebilen mekânlar ortaya çıkabilmesi mümkün olur (Kale, 2004a).

The Cabinet of Dr. Caligari (1920), The Flat (1968), Vincent (1982) ve Down to The Cellar (1983) filmleri bilinçaltını harekete geçiren sürreal film mekânlarının kullanıldığı filmlere örnek olarak verilebilir. Bu dört filmin hikâyesi de bilinçaltını yansıtır biçimde izole mekânlarda geçer, bu da yabancılık hissini artırır (Uluoğlu, 2014). Böylelikle tanıdık

olan boşluk içinde konumlandırılarak bağlamsızlaştırılır ve tanıdık olma hissi kuvvetlenir ve bu tanıdıklık hissi ile artılan tekinsiz durumdan kaçamama hali vardır. Bachelard'ın ev ve düşleri harmanlandığı mahzenin bilinçdışılığı bu filmlerde hâkimiyeti ele geçirir. Dikizcilik, filmlerin sonunda izlenen eylemlerinin aslında gerçekleşip gerçekleşmediğine yönelik duyulan boşluk ve kafa karışıklığı vardır. İzleyiciler film mekânı içinde gördükleri sürreal mekânların, mekânsal imgelerin, karakterlerin ve olayların yaşanıp yaşanmadığına, aslında karakterlerin bilinçaltını izleyip izlemediğine dair tereddütte bırakılır. Bu dört filmde de derin gölgeli (Resim 3.3, Resim 3.4, Resim 3.5, Resim 3.8), gün ışığı olmayan, Gotik, Dışavurumcu dekorla (Resim 3.1, Resim 3.2) oluşturulmuş tekinsiz dar mekânlar, kapatılma, gözetlenme (Resim 3.2, Resim 3.4, Resim 3.6, Resim 3.8), sıradışı durumlar ve bilinç ile bilinçdışı arasındaki durum ve mekânlar arasında gidilip gelinen eşik mevcuttur. Kullanılan sürreal mekânlar, gözlemlenen durumlar ve karakter ile izleyici içinde bastırılmış duyguları ortaya çıkarılması umulduğu, örnek verilen bu dört film için söylemek mümkündür. Bu tür sürreal film mekânları korkuyu, tekinsizliği anlatımı çok kuvvetlidir. Örneğin bu tekinsiz etki The Cabinet of Dr. Caligari filminde yüksek (Resim 3.1) ve alçak (Resim 3.4) mekânların birlikte kullanımıyla verilmeye çalışılır. Bu tür mekânlar ile kurgulanan filmler insanın bilinçaltının farklı biçimlerini anlatır. Delilik ve akıllılık arasında gidip gelme vardır. Soyut, dışavurumcu, yersiz korkuları, tedirginliği depreştiren insanın iç dünyasına yönelen, eşya, mimari eleman (merdiven, köprü vb. gibi) (Resim 3.7, Resim 3.8), mekân kullanımı vardır.



Resim 3.1. The Cabinet of Dr. Caligari Filmi (Wiene, 1920)



Resim 3.2. Vincent Filmi (Burton, 1982)



Resim 3.3. Vincent Filmi (Burton, 1982)



Resim 3.4. The Cabinet of Dr. Caligari Filmi (Wiene, 1920)



Resim 3.5. The Flat Filmi (Svankmajer, 1968)



Resim 3.6. The Flat Filmi (Svankmajer, 1968)



Resim 3.7. The Cabinet of Dr. Caligari Filmi (Wiene, 1920)



Resim 3.8. Down to The Cellar Filmi (Svankmajer, 1983)

Sonuç

Sinema, seyirciye film mekânları içinde kinestetik bir deneyim yaşatır. Seyircilerin sinemasal mekân içinde bedensiz olarak hareket etmelerini sağlar ve sağladığı hareket ile geçmiş deneyim sonucunda edindiğimiz mekân bilgisi ile bağlantı kurarak yeni bir deneyim yaşamamızı sağlar (Ural, 2017). Bu yaşanılan mekân deneyimi sonucunda ortaya çıkan edinimi bilgiye dönüştürür. Mimarlık ve sinemanın ortak noktası mekân içinde hareket yoluyla, her seferinde yaşanılan deneyim sonucunda oluşturulan mekân bilgisinin üstüne koyulan yeni mekân bilgisiyle bu yaşanılan deneyim sürecinin devam ettirilmesidir. Sinema, mekânların arkasında görünmeyen anlamlarını gösterebilme, bu anlamları görünür kılma potansiyeline sahiptir. Ural (2017), mantık etkisi ile henüz keşfedilmediğimiz mekânlar ya da keşfetmemizin önünde duran gerçeklik algısı sinema sayesinde kırılabileceğini belirtir. Sinema ve sürrealist kabul edilen mekânların buluştuğu ortak nokta, farkında olmadığımız duygu, his ve deneyimlerimiz ile iletişim kurmaya çalışmalarıdır (Ural, 2017). Düş ile gerçeğin karşılaşması sonucunda ortaya çıkan, Breton'un kıvılcım olarak nitelediği ürünün mekânsal gerekliliklerinden sinema sayesinde kurtulunulur, sinema bilinçaltındaki mekân duygularının ve hislerinin yüzeye çıkabilmesi için mimarlığa bir özgürlük alanı yaratır.

Uluoğlu'na göre; insan geçmişte bizzat deneyimlediği şeyi bugün seyir nesnesi haline getirerek izleyicisi olmuştur (Uluoğlu, 2014). İlkel ve modern insanın ruh ikizini deneyimleme biçimleri arasındaki fark budur. İnsan istese de istemese de ruh ikizinden kopamamaktadır, bunu form değiştirerek, temsil aracında değişime giderek hala deneyimleme ihtiyacı duyar, bunu mekânda kinestetik bir biçimde sinema mekânlarında

deneyimler, bu primitif istek ya da duyulan ihtiyaca sinemada yaratılan sürreal mekânlar aracılığıyla yanıt verme biçimi çok daha güçlü bir etki yaratır. Sinema da kurgulanan sürreal mekânlar gerçekle kurgu, hakikatle hayal arasında konumlanır ve insanların düşlerini yaşamasını kolaylaştıran bir dünya yaratır.

3.2. Tim Burton Filmlerinde Sürrealist Mekânlar

Filmleri fantastik sinema türü içinde sayılan Amerikalı yönetmen Timothy Walter Burton (1958-); 25 Ağustos 1958 yılında Kaliforniya'da dünyaya geldi. Tim Burton içine kapanık, okul hayatında çok parlak bir öğrenciliği olmayan bir çocuktu. Banliyö yaşamının ona göre olmadığını düşünerek 12 yaşında annesini ve babasını terk ederek babaannesinin yanına taşındı. Küçük yaşlarda itibaren film çekmeye başladı. 13 yaşında "The Island of Doctor Agor" filmini çekti. 1982'de Disney'de çalışırken Vincent adında altı dakikalık siyah-beyaz, stop-motion tekniğiyle kısa bir animasyon filmi çekti. İlk uzun metraj filmi ise 1985 yılında çektiği Pee-wee'nin Büyük Macerası adındaki komedi filmidir. Tim Burton'ın yönetmenliğini yaptığı filmler Çizelge 3.1'de gösterilmektedir.

Çizelge 3.1. Tim Burton Filmografi

Filmin Afişi	Filmin Orijinal Adı	Filmin Yapım Yılı
	• Vincent	1982
	• Frankenweenie	1984
	• Pee-wee's Big Adventure	1985
	• Beetlejuice	1988

Çizelge 3.1. (devamı) Tim Burton Filmografi

	• Batman	1989
	• Edward Scissorhands	1991
	• Batman Returns	1992
	• Ed Wood	1994
	• Mars Attacks!	1996
	• Sleepy Hollow	1999
	• Planet of the Apes	2001
	• Big Fish	2003
	• Corpse Bride	2005
	• Charlie and the Chocolate Factory	2005

Çizelge 3.1. (devamı) Tim Burton Filmografi

	• Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street	2007
	• Alice in Wonderland	2010
	• Dark Shadows	2012
	• Frankenweenie	2012
	• Big Eyes	2014
	• Miss Peregrine's Home for Peculiar Children	2016
	• Dumbo	2019

Burton, modernleşme ile yitirilen ev, aidiyet, özgünlük ve alternatif anlayışlarının eksikliği konularını filmler aracılığı ile eleştirir. Burton filmlerinde mekân ezberimizde olan mekânlardan farklı olarak izleyiciye sıra dışı deneyimler yaşatır. Söz konusu mekânlar çoğu kez sürrealist (gerçeküstü) bir anlayışla tasarlanmışlardır; gerçek ile ilişkileri tartışılabilir bir atmosfere sahiptirler. Tanıdık mekânlar, estetik önyargılardan uzak, bazen de tekinsiz mekânlar olarak izleyicinin karşısına çıkarlar. Gerçek ile sürreal olan çoğu kez bir arada var olurlar.

Freud 'tekinsiz'i gerçekte yeni ya da yabancı bir şey değil ama akıl için bildik ve köklü olan ve yalnızca bastırma süreciyle akla yabancılaştırılmış bir şey olarak tanımlar (Bilgin

Saydam, 2017). Tim Burton içinde yaşadığımız dünyayı grotesk[1] bir yaklaşım ile izleyicilere yabancılaştırır daha sonra da onu Freud'un 'tekinsiz' terimine çağrışımda bulunarak, karşıtlıklar arasındaki sınırı bulanıklaştığı sürreal ve gerçek mekân birlikteliğiyle hayali ve tanıdık bir yer kurgusuna dönüştürür (Özdoğlar, 2015). Tim Burton'ın filmlerinin hikâyelerindeki mekânlar reel ve sürreal mekân olarak ikiye ayrılır. Reel mekânlar izleyiciye tanıdık olan bildiği, alışık oldukları mekânların kendisi gibi sıkıcı ve renksiz karakterlere, aksesuarlara ve iç mekâna sahiptir. Sürreal mekânları ise masalsı, tekinsiz, sıradışı, bilinçaltını çağrıştıran, her şeyin mümkün olduğu, karanlıktır; gerçek ya da bildik mekâna göre daha renkli ve şiirsel yapıya sahiptir.

> Ancak Burton'ın sürreal karakterlerinin bile banka kredisine başvurmak için ekonomik güvence edinmek gibi modern kaygıları vardır. Bu açıdan filmlerindeki karşıtlığın en ilgi çekici yanı, birbirine karşıt olan mekânlar ve karakterler arasındaki etkileşimdir. Bu öğelerin birbirlerini etkileyerek değiştirmesi, Burton'ın karşıtlığın yanı sıra karşılıklılığı da sorgulamasını sağlamıştır (Güleç ve Çağlar, 2014).

Sürreal mekânları gerçek yaşam mekânlarının birer alternatifini yansıtır. Burton modern mekânları yarattığı ikincil sürreal mekânlar ile önce bize yabancılaştırır sonra mizah öğesi ile tanıdık mekânlar olarak sunar (Özdoğlar, 2015); Corpse Bride (2005) filminde Emily ve Victor'un kilisedeki düğünlerini ölülerin izlemesi, ölülerin barda bilardo oynaması (Resim 3.11), Emily'in bir bankta Victor'a paketli bir hediye vermesi (Resim 3.9), Beetlejuice (1988) filminde Adam ve Barbara birer ölü olmalarına rağmen ölülerin diyarında sosyolog ile görüşebilmek için tıpkı devlet kurumlarında sıra alıp beklendiği gibi sıra beklemeleri (Resim 3.10), Dark Shadows (2012) filminde cadı olan Angelique'ın yönetici ofisinde sıradan, sıkıcı işlerle uğraşması, The Nightmare Before Christmas (1993) filminde kent meydanında yaratıkların, canavarların Jack'in Noel gösterisini izlemeleri (Resim 3.12), Edward'ın Makas Elleri (1990) filminde Edward'ın banka kredisine başvurması gibi film sekansları sürreal ve fantastik olan durumları ve yerleri normalleştirerek önce bize yabancı olarak tanıttığı durum ve mekânları bize tanıdık hale getirir. Breton'a göre de "fantastik konusundaki harika olan kısım şudur; fantastikte bir şey

[1] "Grotesk (*İng*. Grotesque). Sözcük, ilk olarak 16. yy. başında İtalya'da kullanılmaya başlanan bir tür bezemeyi nitelemek amacıyla ortaya çıkmıştır. Yeni keşfedilen bazı Antik Roma bezemelerini örnek alan bu yeni teknik gerçeküstü hayvan ve insan betilerini bitkisel öğelerle birlikte resmetmeye dayanmaktaydı. Hızla tüm Avrupa'ya yayılan grotesk, gerçekliğin tam aksi bir sanatsal tutumu anlatan bir sözcük haline gelmiştir. 18. yy'da ise, Aydınlanma ve Akıl Çağı Avrupa'sı sözcüğü gülünç, akıldışı, düşsel olguları nitelemek amacıyla kullanmaya başlamıştır" (Sözen ve Tanyeli, 2017).

var olmaz her şey gerçektir" (Özdoğlar, 2015). Breton da, bir anlamda modern dünyanın tekinsiz olarak gördüğü durumları tekinli hale getirir.



Resim 3.9. Emily'in Victor'a hediye vermesi (Burton, 2005a)



Resim 3.10. Adem ve Barbara sıra beklerken (Burton, 1988)



Resim 3.11. Ölülerin bilardo oynaması (Burton, 2005a)



Resim 3.12. Jack'in Noel gösterisi (Burton, 1993)

Tim Burton'ın filmlerinde mekânları karakterlerin arka planında kalmamıştır, en az karakterler kadar önemli öğelerdir. Karakterler ise kostümleriyle, bedenleriyle yaşadıkları mekânın bir parçasıdır, mekânın kimliği hakkında bilgi vermektedir. Burton sürrealist ve manipüle edilmiş ev, kent tasarımları ve tekinsiz, deforme ve itici karakterleri ile modernizmin düzenli, sevimli, didaktik, kontrollü konut, kent mekânlarını ve karakterlerini eleştirir (Güleç ve Çağlar, 2014).

Tim Burton da, 2.1. Sürrealizm Kavramı ve Mimarlıktaki Tezahürleri bölümünde bahsedildiği gibi sürrealistlerin sokakta dolaşma eyleminde bulunduğu gibi karakterlerini ve izleyicilerini reel ve sürreal dünyalar arasında yolculuğa çıkarır. Bu yolculuk bilinçaltına yapılan, kendi özüne, tekinsiz ev mekânına yapılan bir yolculuktur. Yolculuk sıradışı mekânlara yapılan, rastlantıya imkân veren, sürpriz karşılaşmalar barındıran, şaşırtan ve düşünmeye zorlayan bir deneyimdir. Bu yolculuğa genel de karakterler reel ve sürreal mekânlar arasında eşik görevi gören sınırları aşarak, ya bir kapıdan (Resim 3.13, Resim 3.14) içeri girerek ya da çıkarak, ya ağaç kovuğunun (Resim 3.15) içine düşerek, ya beden boyutu olarak küçülerek tavşan deliğinden geçerek, ya mağara gibi grottolar (Resim 3.16) aracılığıyla, ya bir portaldan (Resim 3.17) geçerek, ya da bir mezar (Resim 3.18) aracılığıyla başlarlar. Bu yolculuğun sonunda karakterler değişimlerini ve dönüşümlerini tamamlayarak, kim olduklarını keşfederek dönerler. Bu yolculukta karakterlerle beraber izleyicilerin kinestetik hareket yoluyla deneyimledikleri, geçmişteki mekân deneyimlerinden edindikleri mekân bilgisi değişir, mekân anlayışına farklı bir açıdan bakarlar.



Resim 3.13. Beetlejuice Filmi, kapı (Burton, 1988)



Resim 3.14. Noel Gecesi Kabusu Filmi, kapı (Burton, 1993)



Resim 3.15. Alice Harikalar Diyarında Filmi, Ağaç (Burton, 2010)



Resim 3.16. Bayan Peregrine'nin Tuhaf Çocukları Filmi, Mağara (Burton, 2016)



Resim 3.17. Bayan Peregrine'nin Tuhaf Çocukları Filmi, portal (Burton, 2016)



Resim 3.18. Ölü Gelin Filmi, Mezar (Burton, 2005a)

Burton, mekânlar arasında yaratığı karşıtlığa benzer karşıtlığı modern ve sürreal karakterler arasında da yakalar. Burton genellikle filmlerinde büyüklerin dünyasıyla çocuksu hayallerin arasında kalan uyumsuz karakterlerin hikâyelerini anlatır (Ormanlı, 2010). Burton'ın sineması, büyülü bir diyarlı anlatırken aslında gerçekçi bir sinemadır ama bu belgesel bir sinema gerçekliği değil, fantastik, büyülü ve masalsı bir gerçekliktir (Metin ve Erkan, 2016). Burton, filmlerinin sonunda gerçekliğin acı ve soğuk kısmından kaçar, masalsı ve büyülü tarafını sever ve mutlu sonla bitirme eğilimindedir (Metin ve Erkan, 2016).

Burton, Fritz Lang'ın "Die Nibelungen" gibi film kurgusunu oluştururken mitolojik referanslardan yararlanan, "Metropolis" gibi distopya ve F. W. Murnav'un "Nosferatu" gibi korku filmlerinden ve film yönetmenlerinden etkilenmiştir. Burton'ın filmlerinin mekânlarını kurgularken Alman Dışavurumculuğunun Gotik elementlerini belirgin açılardan kullanır, yarattığı sürreal mekânlarında büyülü gerçekçilik ve fantastik türü film etkisi görülür. Sahnelerinin çoğu insan eliyle oluşturulan dekorlardan oluşur, yumuşatılmış renkler, sert ışıklandırma, eski çağlara ait kostümler ve tefrişler, siyah-beyaz dizaynlar ve sürreal bir atmosfer ve yapı uyum içindedir (Süar, 2017: 19-20). Alman Dışavurumculuğun izlerini, Burton'ın Batman (1989), Batman Returns (1992), Edward Scissorhands (1990), Corpse Bride (2005), Charlie and Chocolate Factory (2005), Noel Gecesi Kabusu (1993), Bayan Peregrine'in Tuhaf Çocukları (2016) gibi filmlerinde içsel-dışsal, aydınlık-karanlık arasındaki sınırlarla oynayan modern masal diyarları ve karakterleri yaratmak için kurulan set tasarımlarında ve mizansende yakalamak mümkündür (Furby ve Hines, 2014: 160).



Resim 3.19. Alman dışavurumculuğunda gölge kullanımı (Corpse Bride Filmi) (Burton, 2005a)

Burton, korku ve gerilim filmlerinde oynayan ABD'li aktör Vincent Price ve hikâye örgüsünü mitlerle, sembollerle kuran, bölünmüş kişilik yapılarını karakterlerine yerleştiren Edgar Allan Poe'un eserlerinden de oldukça etkilenmiştir (Süar, 2017: 21). Burton, Poe'nun öykülerine yön veren karanlık malikânelere, mezarlıklara, saklı geçitlere, lanetlenmiş bireylere ve ruhlara filmlerinde oldukça yer vermiştir. Birçok filminin karanlık sekansları, izleyicileri ürkütse de filmin geneline hâkim olan renkli bir hikâye örgüsü, grotesk atmosfer ve absürd komedi öğeleri bütün olağanüstü durumları normalleştirir, tekinleştirir.

René Prédal'ın belirtiği gibi bir filmin fantastik sayılabilmesi için bünyesinde bulundurması gereken üç temel unsuru Burton, filmlerinin sıradışı atmosferinin içindeki olay örgüsünü ve sürreal mekânlarını ve karakterlerini kurmak için kullandığını söyleyebiliriz;

1- Olağandışı bir öğenin olağan bir dünyayla karşılaşması: Gelip dünyamıza karışan bir canavar, bir yaratık; normal yaşama gelip dalan bir deli, manyak, sadist karakter, olağanüstü bir olay, vs. Burton' ın Makas Eller (1990), Beetlejuice (1988), Frankenweenie (2012), Karanlık Gölgeler (2012), Çılgın Marslılar (1996), Batman (1989), Batman Dönüyor (1992), Batman Daima (1995) filmleri bu türe örnektir.

2- Olağan bir karakterin olağanüstü bir dünyayla karşılaşması: Bilinmeyen bir ülkeye, bir aleme yolculuk, herhangi bir gizli araştırma, vs. Alice Harikalar Diyarında (2010), Alice Harikalar Diyarında: Aynanın İçinden (2016), Pee-wee'nin Büyük Macerası (1985), Ölü

Gelin (2005), Büyük Balık (2003), Charlie'nin Çikolata Fabrikası (2005), Bayan Peregrine'in Tuhaf Çocukları (2016) filmleri ise bu türe örnektir.

3- Olağandışı karakterlerin kendilerinin de olağandışı olan bir dünyadaki serüvenleri: Tümüyle hayal ürünü bir dünyada, şaşırtıcı bir çevre içinde, maddenin bilinen yasalarına uymak zorunda olmayan insanın öyküsü, vs. Noel Gecesi Kabusu (1993) filmi örnek verilebilir (Günay, 2015).

Fantastik hikâyeler, peri masalları ve kahramanlık mitleri, insanların hayatında bir anlam bulma ihtiyacını karşılar (Furby ve Hines, 2014: 33). Eliade'nın mitler ve peri masaları üzerinden tarif ettiği haliyle, fantastik filmler izleyicilerine bu ihtiyaçlarını; (1) zorlu sınav, (2) yolculuk, (3) evlilik (mutlu son) gibi aşamaları sırasıyla yaşatarak, izleyicileri gündelik sorunlardan uzaklaştırır, bir anlam bulma ihtiyaçlarını karşılar (Eliade, 1963: 197). Burton, filmlerinde bu ihtiyacı şu şekilde karşılar; izleyiciler kendisini anlatının merkezine koyar, karakter ile özdeşleşir ve izleyici aksiyonun bir parçası haline gelerek bu üç aşamayı karakterle birlikte aşar, başka biri olmanın başka diyarlarda yaşamanın nasıl bir şey olduğunu deneyimleme fırsatı bulur ve rahatlamış bir şekilde evine döner. Olağanüstü yaratıkların var olduğu, evrenin kurallarının geçerli olmadığı alternatif bir mekânda konumlanmasına rağmen, Burton'ın filmleri yaşanılan dünya hakkında gerçeklerin farkına varılabildiği, hayal gücünün ürünü ve bir çeşit uyanıkken görülen rüya olarak izleyicilerin bir parçası olur ve yaşama ait sorunlara çözüm vaat eder (Furby ve Hines, 2014: 53). İzleyici film sonunda rahatlamış ve değişmiş olarak bu rüya fabrikasından ayrılır. Bayan Peregrine'in Tuhaf Çocukları (2016) ve Alice Harikalar Diyarında (2010) iki filmi üzerinden bu değerlendirecek olursa; iki film başrol karakter olan Jacob'un (2016) ve Alice'in (2010) sıradan, renksiz, sıkıcı dünyalarından bir yolculuğa çıkarak alternatif, fantastik ve renkli sürreal bir mekâna, diyara geçerler. Gerçek ve sürreal iki dünya arasında bulunan sınırı kontrol eden eşikten geçerek Jacob'un bir döngüyü (portalı) kullanarak, Alice'in ağaç kovuğundaki tavşan deliğinden içeri düşerek tıpkı 1947 Sürrealist sergisinde davetlilerin tören geçittinden ilerleyerek ritüele, sergi mekânına dâhil olması gibi sürreal dünyaya katılırlar. Bu sürrealist dünyalarda gerçek yaşam kuralları ve kanunları işlemez. Sürekli imkânsız, olağanüstü ve şaşırtıcı şeyler meydana gelir; Alice Harikalar Diyarında (2010) filminde Alice'in bedenin küçülüp büyümesi, Cheshire isimli kedinin bir belirip bir kaybolması, fabl tekniği ile oluşturulan hayvanların konuşabilmesi, Jabberwock gibi mitlerden fırlamış ejderhaların olması, Bayan Peregrine'in Tuhaf Çocukları (2016) ise

Bayan Peregrine'in şekil değişirtirip bir insan bir Peregrine Şahinine dönüşmesi, olağanüstü yeteneklere sahip çocukları barındırması gibi. İki filmde de zaman kavramının belirsiz olması, olayların rüyada mı yoksa gerçek hayata mı vuku bulduğuna dair düşülen ikilem vardır. Alice ve Jacob, iki karakterde kimlik bunalımında olan kimliğini bulamamış ergen genci temsil ediyorlar. Eliade'nin mit ve peri masallarının olay örgüsü için tanımladığı üç aşamayı iki karakterde deneyimler, Alice Görevi Jabberwock'i öldürürek Harikalar Diyarını kurtarır, Jacob ise kimsenin görmediği hollowgastları (ağzından uzun dokunaçlar sarkan ve tuhaf çocukları avlamaya çalışan gölge yaratıklar) görebilme yeteneği sayesinde öldürüp Bayan Peregrine ve tuhaf çocukları kurtarır, iki kahramanda hayatlarındaki anlamı bulabilmiş ve asıl görevlerini başarı ile tamamlayabilmişler ve sonunda kim olduklarını keşfetmiş, kimliğini bulmuş ve üstüne düşen görevi yapmış bir şekilde yolculuklarını tamamlayarak gerçek dünyaya dönerler. Sürekli, tekinsiz tehdit altında bir sürecin varlığı ama bu karakterlerin, tehlikelerin de korkutucu bir sahne ve kan görmeden bertaraf edişiyle bu durum normalleştirilir. Alice filmin sonunda hayat ile yeni kararları ve projeleri ile Çin'e yolculuğa çıktığı gemide omzuna konan kelebeğin Absolem olması, tırtıl olan Absolem'in kelebeğe evrilmesi ile Alice'in gelişiminin bir göstergesini temsil eder.

Burton filmleri hayal gücünün, bilinçaltının problem çözmedeki önemini ve bilişsel işlevini yansıtır; bireylerin yaşadığı günden geri kalanları, uyanıkken canını sıkan dertleri rüyalarına taşıyarak, rüyalarında çözüme kavuşturduğu, rüyalarda bilinçaltı yardımıyla kavranamayan problemleri anlayamaya başladığı gibi Burton filmlerinde de yaratılan rüyavari ikinci diyarlarda karakterler problemlerini çözer (Furby ve Hines, 2014: 29-31).

Burton, bu tür filmlerinde zaman ve mekân unsurlarını kullanarak yeni bir gerçeklik inşa eder (Kanlı ve Bilgiç, 2016) ve modern dünyanın insanlarına yeni bakış açıları kazandırır ve görünmeyeni gösterebilme gücü sunar (Güleç ve Çağlar, 2014). Modern mekânlar ile modern olmayan, sürreal niteliğe sahip mekânların birlikte kullanımı vardır. Burton filmlerinde, gerçek ve hayali mekân zıtlığını kullanarak sürreal bir evren yaratımı ile modern mimari eleştirisi yapılır. Bu ikili dünya birbirlerinden çok farklı olsalar da birbirlerini karşılıklı olarak değiştirme potansiyeline sahip olduklarını söyleyebiliriz (Güleç ve Çağlar, 2014).

Makas Eller'de (Resim 3.20) renkli ve düzenli banliyö ve karanlık şato Batman Dönüyor'da (Resim 3.21) Gotham kentinin yerüstü ve yer altı yerleşimi, Charlie'nin Çikolata Fabrikası'nda (Resim 3.22) rasyonel kent ve fantastik fabrika, Ölü Gelin'de (Resim 3.23) yaşayanların ve ölülerin dünyası, Alice Harikalar Diyarında da (Resim 3.24) Londra ve kentin altındaki harikalar diyarı (Resim 3.25), Bayan Peregrine Tuhaf çocukları filminde banliyö yaşamı (Resim 3.26) ve tuhaf çocukların yetimhane olarak kullandığı malikâneye (Resim 3.27), bu tür karşıt mekânlara yer verilmiştir.



Resim 3.20. Edward Scissorhands Filmi sıradan bir banliyö dokusu ve karanlık şato karşıtlığı (Burton, 1990)



Resim 3.21. Batman Dönüyor Filmi yer altı şehri (Burton, 1992)



Resim 3.22. Charlie and the Chocolate Factory Filmini rasyonel kent kurgusu (Burton, 2005b)



Resim 3.23. Corpse Bride Filminin sürreal mekânları (Yaşayanların ve ölülerin dünyası) (Burton, 2005a)



Resim 3.24. Alice in Wonderland Filminin bildik, alışılagelmiş mekânları ile Londra (Burton, 2010)



Resim 3.25. Alice in Wonderland Filminde Harikalar Diyarı'ndaki tekinsiz ortam (Burton, 2010)



Resim 3.26. Bayan Peregrine'nın Tuhaf Çocukları Filmi, Jacob'un dedesinin evi (Burton, 2016).



Resim 3.27. Bayan Peregrine'nın Tuhaf Çocukları Filmi, Yetimhane (Burton, 2016).

Tim Burton filmlerinde olağanüstü sıradanlaştırılır ve gerçek ile harmanlanır böylelikle yadırganmaz. Burton özellikle animasyon filmlerinde genelde moderniteyi ve onun tezahürü olan modern mimarlığı gotik elemanlar kullanarak yabancılaştırır. Moderni korkutucu bir unsur olarak ele alır. Burton filmlerinin mekân kurgusunda birincil dünya (reel) ve ikincil (sürreal) dünyayı birlikte kullanmaktadır. Birincil ve ikincil dünyanın birlikte kullanımını Gotik mekân veya gecekondudan daha sıra dışı, alışılmışın dışında, kendine özgü özellikleri ve yaşam çevresi olan masalsı yapılar ile modern kent yapılarını birlikte kullanarak sağlamaktadır. Burton mekân kurgusunda ışık- gölge, aydınlık- karanlık oyunlarına sıkça başvurmuştur.

Charlie'nin Çikolata Fabrikası filminde Charlie'nin Tekinsiz evinin (Resim 3.28), Alice in Wonderland filminde Mad Hatter'ın evinin (Resim 3.29), Big Fish filminde Jenny'in evinin (Resim 3.30), Beetlejuice filminde ölülerin bekleme alanındaki koridorun (Resim 3.31) ve evin çatı katının mekân kurgularında mekân formlarını deformasyona uğratılmıştır.



Resim 3.28. Charlie'nin yuvası (Burton, 2005b)



Resim 3.29. Mad Hatter'ın evi (Burton, 2010)



Resim 3.30. Jenny'in evi (Burton, 2003)



Resim 3.31. Beetlejuice koridor mekânı (Burton, 1988)

Tim Burton filmlerinde yer ve zaman belirsizdir. Burton'ın film akışlarında kronolojik zaman yoktur "flashback"ler ile zamanda sıçramalar, ileri zamana gidip şimdiki zamana geri dönmeler vardır. Filmleri içinde birincil ve ikincil sürreal mekânlar arasında ve karakterlerin kıyafetlerinde kullanılan renklerde ve karakterin kişilik özellikleri arasında kontrast vardır.

Burton Charlie' nin Çikolata Fabrikası (Resim 3.32), Pee-wee'nin Büyük Macerası (Resim 3.33), Noel Gecesi Kabusu filmlerinde teknolojik aletlere ve makinelere mekân kurgusu

içinde yer vermiştir. Bu aletleri, teknolojiyi Matta'nın Apartman Projesindeki gibi alloplastiktir yani insanın ihtiyaçlarını ve beden hareketlerine göre dış dünyayı şekillendirip, insana uyumlu hale getirir.



Resim 3.32. Çikolata Fabrikası (Burton, 2005b)



Resim 3.33. Pee-wee'nin mutfağı (Burton, 1985)

Charlie'nin Çikolata Fabrikası (Resim 3.34), Beetlejuice (Resim 3.35) ve Alice Harikalar Diyarında (Resim 3.36) gibi filmlerinde damalı zeminler kullanarak mekânda derinlik yaratmıştır. Bu filmler Alman dışavurumculuğa refere eder.



Resim 3.34. Çikolata Fabrikası (Burton, 2005b)



Resim 3.35. Beetlejuice (Burton, 1988)



Resim 3.36. Kırmızı Şato (Burton, 2010)

Charlie'nin Çikolata Fabrikası (Resim 3.37) ve Beetlejuice (Resim 3.38) filmlerinde, filmin içinde geçen mekânların, film içinde maketini kullanarak film içinde mekâna üst ölçekten bakmamızı sağlar. Beetlejuice filminde bu maket kullanımı bir sürreal anlamda bir labirenti de simgelemektedir, içinde örümcek formunda yaşayan Beetlejuice makete yani sürreal bir labirentte tutsaktır, oradan kurtulabilmesi için adının üç kere arka arkaya söylenmesi gerekir. Beetlejuice bu haliyle tıpkı Yunan mitolojisinde labirentin içinde bir korku objesi haline dönüşen yarı insan yarı boğa Minotaur'u anımsatır.



Resim 3.37. Çikolata Fabrikası (Burton, 2005b)



Resim 3.38. Beetlejuice (Burton, 1988)

Burton filmlerindeki sürreal yapılarında yaşanmışlık, ölüme göndermeler, eskime, parçalanma, kirlilik, tozlu, boyası dökülmüş, örümcek, güve, kurt, kelebek gibi varlıkları barındıran, sürprizli, düzensiz, modern dünyanın tekinsiz kabul ettiği mekân özellikleri içerir. Ara kat, gizli geçit, çatı katı, bodrum, terk edilmiş, bir süredir kullanılmayan, kilitli odalar içine girilemeyen, mezarlık gibi fantezi mekân kullanımıyla yasak eylemler için kullanılan, bilinçaltını harekete geçiren mekân kullanımı vardır. Zaman konusunda belirsizlik vardır, ne kadar süredir mekânın kullanılıyor olduğuna dair herhangi bir bilgi yoktur, sonsuz döngü de kalma hali vardır.

Filmin sürreal karakterlerinde de; primitif, insan bedenini parçalanmış şekilde çizilen mağara resimlerine gönderme içerir gibi parçalanmış, çürümüş bedenlere (Resim 3.39) (Yassı Adam, Asılı adam, Emily, Sandy, Profesör) sahip karakterlere, hayaletlere (Resim 3.40) (Adam, Barbara, Emily, Josette), şeytanlara (Resim 3.41) (Beetlejuice), cadılara (Angelique, The Witch, The Red Queen), Kurt kızlara (Carolyn), Dehşet verici, ürkütücü şekilde yüz değiştirebilen karakterlere (Resim 3.42) (Barbara, Adam, Large Marge), uzun minik ayaklı karakterlere (Victor, Emily, Jack), fabl tekniğiyle üretilen hayvanlara (Resim 3.43) (Absolem, Kurtçuk, Tavşan, Chesire), kabuslarda görülen yaratık ve canavarlara (Resim 3.44) (Oogie Boogie, Sand Warm, Hollowgastlara), mitsel Ejderhalara (Resim 3.45) (Jabberwocky), vampirlere (Resim 3.46) (Barnabas ve filmin sonunda vampire dönüşen Maggie ve Dr. Julia) sıkça yer verir ve Burton'ın başrol karakterlerinin çoğunu oluşturur.



Resim 3.39. Beetlejuice, trafik kazası geçirmiş olan yassı adam (Burton, 1988)



Resim 3.40. Dark Shadows, Josette'nin hayaleti (Burton, 2012)



Resim 3.41. Beetlejuice (Burton, 1988)



Resim 3.42. Beetlejuice Filmi, Barbara ve Adam (Burton, 1988)



Resim 3.43. Alice Harikalar Diyarında, Cheshire (Burton, 2010)



Resim 3.44. Noel Gecesi Kabusu, Oogie Boogie (Burton, 1993)



Resim 3.45. Alice Harikalar Diyarında, Jabberwocky (Burton, 2010)



Resim 3.46. Dark Shadows, Vampir Barnabas Collins (Burton, 2012)

Burton sinemasında ev mekânları

Burton, filmlerinde kasaba, banliyö yaşamını, Endüstri Devrimi'nden sonra ortaya çıkan kent yaşamını, farklı barınma türlerini hem eleştirir, hem anlamlandırmaya çalışır ve aynı zamanda da alternatifin olup olmama durumunu sorgular. Sığınak, kulübe, şato, malikâne gibi ev çağrışımı oluşturan yapılar üzerinden modern evi eleştirir. Tim Burton en iyi bilinen ve tanıdık olan ev konusu üzerinden izleyicilerinin eve dair kafasındaki düşüncelerini ters yüz ederek şaşırtır ve mekân konusunda düşünmeye ve düşleme yapmaya sevk eder. Tim Burton kendisi de 13 yaşına kadar banliyöde yetişmiştir. Banliyö yaşamını "kimliksiz" ve "aidiyetsiz" olarak değerlendirir. Burton filmlerinde genellikle banliyö yaşamını, modernizminin genelliği ve "yok-yer" kavramı üstünden eleştirir (Kanlı ve Bilgiç, 2016).

Tim Burton modern evi, banliyö yaşamının sıkıcılığını, çeşitliliğe olanak vermeyişini, modern konutun didaktik ve kullanıcısının bilinçaltını baskılayan yapısını film mekânlarında eleştirir. Bu eleştiriyi filmlerinde kurguladığı iki ev mekânın birlikteliği ve birbirlerine alternatif oluşturması üzerinden yapar. Birinci ev, Tim Burton'ın geçmiş mekân deneyimi ile mekân bilgisini oluşturduğu alışılmış modern evdir, ikinci ev ise modern eve karşı çeşitliliğe izin veren, sürreal, daha yaşanılası bir yuva olarak takdim edilen, hayal ve düş kurmayı tetikleyici, kullanıcısının arzularını, korkularını, rüyalarını saklayan, içe dönük bir kabuk olan ev mekânıdır. Alternatif olarak gösterilen ikinci evler, karanlık, mavi, mor ve yeşil gibi parlak renklerin hâkim olduğu, dış veya iç mekânlarda deformasyona uğramış, izleyici üstünde tekinsizlik hissi uyandıran mekânlardır. Kullanıcısını ruhunu tatmin eden, kimliğinden izler taşıyan, sığınma ve korunma duygusu veren hem çalışma hem de yaşama mekânlardır.

Burton sinemasında "ev" mekânları anne rahminin dışarıda klostrofobiye dönüşmüş halini yansıtır, bunu iç ve dış mekân arasındaki karşıtlık ile yapar. Loos ve Kiesler'in evin tiyatro sahnesi olarak, ziyaretçileri ve ev sakinlerini ise oyuncu olarak kabul etmeleri ev yaşamını bir tiyatro oyunu gibi görmeleri Burton'ın filmlerinde oluşturduğu ev mekânlarıyla örtüşmektedir. Kiesler'in Sonsuz Ev çalışması kapsamında bahsettiği korelasyona[1] dayanan etkileşim Burton'ın filmlerinin ev yaşamının ve nesneler, imgeler ile kurduğu

[1] Kiesler'in "Korrealizmle kastettiği, insanda onu kuşatan doğal ve teknolojik çevreler arasındaki sürekli etkileşimdir" (Altınyıldız Artun, 2014).

mekânsal çevrenin temelini oluşturur. Modern toplum içinde izole olmuş ve kendi içinde ne derece kapalı olabileceği gösteren ve modern toplumun delirttiği bireyleri barındırır.

Vincent, 1982

Vincent gerçekte 7 yaşındadır ama kurduğu hayalinde ise oldukça yalnız, korkutucu yetişkin bir bireydir. Filmin farklı sekanslarında Vincent'in evinin gerçek yaşam içindeki halini ve Vincent'in hayalindeki kişiyi ifade eden, düşsel evini karşılaştırılmalı olarak izlemek mümkündür. Vincent ürettiği oyunun bir parçasıdır ve hayalinde ürettiği teyzesi ve köpeği üzerinde deneyler yapan yetişkin birey gibi davranmaktadır. Bu dehşet verici karanlık karakteri hayallerinde ürettiği karanlık sokaklar, deforme olmuş merdivenler, sokağı aydınlatan ev pencerelerinden anlaşılmaktadır.



Resim 3.47. Vincent'in hayal ettiği mekân (Burton, 1982)



Resim 3.48. Vincent'in odası (Burton, 1982)

Oyunun bir parçasında karısı için kazdığı mezar aslında annesinin çiçek bahçesidir ve ceza olarak odasına gönderildiğinde ise kendini odasına sürgüne yollanan bir birey gibi hayal

eder. Vincent'in odası hayallerinde sığınan, tekin bir mekân değil, tekinsiz ve korkuları ile yüzleştiği bir mekândır.



Resim 3.49. Odasına sürgüne yolladığını hayal eden Vincent (Burton, 1982)

Ölü Gelin (Corpse Bride), 2005

Filmde yaşayan insanlar ve ölü insanlar arasında kurgulanan gerçek yaşam mekânları ve sürreal, ölü mekânları birlikte kullanımı vardır. Ölülerin yaşadığı kasaba renksiz, solgun ve kirli bir görünüme sahiptir. Kasabanın cansızlığı (Resim 3.50) karakterlere ve karakterlerin kıyafetlerine de (Resim 3.51) yansımıştır. Ölülerin yaşadığı sürreal diyar (Resim 3.56) ise rengârenk, canlı, hareketli bir yapıya sahiptir.



Resim 3.50. Yaşayanların renksiz kasabası (Burton, 2005a)



Resim 3.51. Kasabanın renksizliğini taşıyan insanlar ve kıyafetleri (Burton, 2005a)

Victor'un odası (Resim 3.52) ilgisi ve merakı olan şeyleri belirtmek için duvaralara kelebek resimleri asılmış ve pencerenin önündeki masanın üstünde ve altında kitaplara yer verilmiştir. Bu masa çok çekmeceli bir çalışma masasıdır. Pencereden göründüğü kadarıyla Victor'un odası zemin kotundan daha yukarıdadır.



Resim 3.52. Victor'un kimliğiyle özdeşleşen odası (Burton, 2005a)

Victoria'nın ailesi Everglotlar ise örümcek ağları ile sarılan, kirli ve oldukça az eşyalı bir evdir. Koridorda asılı olan aile üyelerine ait tablolardan oldukça zengin ve soylu bir aile geçmişine sahip oldukları anlaşılmaktadır. Ama artık fakirleştikleri, giriş katında (Resim 3.53) üzerinde aile logosunun bulunduğu şömine ve piyano haricinde herhangi bir lüks mobilyanın bulunmasından ve salon bölümünde (Resim 3.54) deri bir koltuk ve yanan şömine ile asillik profili çizilmeye çalışılsa da herhangi bir orta sehpa ya da zigonun bulunmamasından anlaşılmaktadır.



Resim 3.53. Everglotlar'ın malikânesi girişi (Burton, 2005a)



Resim 3.54. Everglotlar'ın fakirleştiğini gösteren salonları (Burton, 2005a)

Victoria'nın odasında (Resim 3.55) aynalı, çok çekmeceli ahşap bir tuvalet masası bulunur. Masanın üzerindeki aksesuarlardan, duvar kaplamalarından ve Victoria'nın bir pufun üzerinde oturmasından narin, kırılgan ve romantik bir genç kız karakteri olduğu anlaşılmaktadır.



Resim 3.55. Victoria'nın kimliğiyle özdeşleşen odası (Burton, 2005a)

Ölülerin Diyarı (Resim 3.56) içindeki ölüler gibi oldukça renkli, canlı bir karaktere sahiptir. Sokaklarda ev yerine, ölülerin evi gibi kabul edilen tabutları yan yana sıralıdır. Parlak mor, pembe, yeşil ve mavi gibi renkler hâkimdir. Ölülerin diyarı fantastik, sürreal bir dünya olsa da, Burton, kent meydanındaki (Resim 3.57) anıt, merdivenler, sokak aydınlatmaları, dükkânlar ile bir kent bulunması gereken öğeleri kullanarak durumu, mekânı ve karakterleri normalleştirir ve tanıdık hale getirmiştir.



Resim 3.56. Ölülerin Renkli Diyarı, yan yana dizilen tabutlar (Burton, 2005a)



Resim 3.57. Kent meydanı (Burton, 2005a)

Emily'in evi olan tabutu (Resim 3.58) diğer tabutlardan farklı olarak yere yatırılmış, oldukça tozlu, bakımsız ve virane haldedir. Burton tabutun içine bir döşek ve yastık koyarak Emily'i narin bir genç kız gibi tanıtmıştır.



Resim 3.58. Emily'in tabutu (Burton, 2005a)

Karanlık Gölgeler (Dark Shadows), 2012

Collinsport kasabası (Resim 3.59) 1752'de kurulan 1972'de hala balıkçılıkla uğraşan, ahşap az katlı yapılardan oluşan ve etrafı ormanlarla kaplı bir bölgedir. Çağın getirdiği yeniliklerden yararlanmıştır; asfalt yollar, elektrik direkleri, trafik lambaları hatta Mc Donalds bile vardır.



Resim 3.59. Collisport, 1972 (Burton, 2012)

Colins ailesinin malikânesi (Resim 3.60), yapımı uzun yıllar süren, başlangıçta üç kişilik aile için oldukça büyük, kasabanın ahşap evlerinden farklı olarak taş malzeme ve gotik bir görünüme sahiptir.



Resim 3.60. Collins Ailesinin Malikhanesi (Burton, 2012)

Ev geçmişte şamdanlar, mumlar ile aydınlatırken 1972'de elektrik ile (Resim 3.61) aydınlatılmaktadır. İç mekânın mahremiyetini perdeler ile sağlanmaya çalışılmıştır. İç mekân yüksekliği (Resim 3.64 ve Resim 3.68) insan ölçeğinden oldukça yüksektir, iç mekânlarda kaburgalı tonoz kullanımı (Resim 3.68) vardır. Gotikte olduğu gibi duvarların hiçbir taşıyıcı özelliği bulunmaz, asıl taşıyıcı elemanlar sütunlar ve kaburgalı tonozlardır.
Dark Shadows (2012) filmdeki Collins ailesi denizcilik ile geçimlerini sağlamaktadırlar. Collins ailesinin denize olan bağını referans alan deniz motiflerine filmin içinde sıkça yer verilmiştir. Yemek odasının duvarlarında sivri kemerlerle ayrılmış boşluk bölümlerinde (Resim 3.61) denizcilik ya da deniz temalı tablolara yer verilmiştir. Hem iç hem dış heykellerde (Resim 3.62 ve Resim 3.63) denize özgü kavramlar heykel olarak işlenmiştir. Şöminenin çevresinde konumlandırılan denizatları, merdivenin korkuluklarını saran deniz yılanları ve duvarlardaki (Resim 3.65) denize ait mitsel kahraman heykelleri, dış mekândaki denizatı heykelleri ile denizciliğe atıfta bulunulmuştur. Büyük fuayenin zemini (Resim 3.64) deniz dalgalarını uyandıran mavi-beyaz bir desenle döşenmiştir. Fuayenin devasa avizesi (Resim 3.65) ve avizenin kollarını saran beyaz renkli süslemeler ahtapot kollarını çağrıştırmaktadır.



Resim 3.61. Yemek Odası (Burton, 2012)



Resim 3.62. Şöminenin çevresinde konumlandırılan denizatı heykelleri (Burton, 2012)



Resim 3.63. Malikânenin dış cephesinde bulunan denizatı heykeli (Burton, 2012)



Resim 3.64. Malikânenin fuayesi (Burton, 2012)



Resim 3.65. Fuayenin devasa avizesi (Burton, 2012)

Filmin iç mekân mobilyaları (Resim 3.66); resim çerçeveleri, masaların ayakları, masa tablası, koltukların strüktürleri, şöminelerin çevresi, şamdanlar, duvarlar, merdiven korkulukları, avizeler, taşıyıcı sütunlar oyularak bezenmiştir ve çok süslüdür. Karakterlerin kıyafetlerinden de gotik dönem etkisi görülmektedir. Yemek masası (Resim 3.61) ailenin toplanma mekânıdır. Yüksek tavan ailenin prestijini vurgular. Salonda (Resim 3.66 ve Resim 3.67) ağırlıklı olarak ahşap kullanımı eve sıcaklık katarak aile ortamı, yuva hissi verir.



Resim 3.66. Salon (Burton, 2012)



Resim 3.67. Salonda kullanılan ahşap malzemesi ile verilen yuva hissi (Burton, 2012)

Barnabas'ın çalışma odasında (Resim 3.68) sivri kemer ve ağır perde kullanımı vardır. Çalışma odası ahşap piyano, kırlentler, kitaplık, çalışma masası, modern ve rahat bir koltuk ile rahat bir çalışma mekânını tasvir eder. Çeşitli aile fotoğraflarıyla Collins ailesinin, aile kavramına verdiği önemi gösterir. Çalışma odasının içinde iki tane çözülmesi gereken bulmacası olan, labirentvari iki gizli oda vardır. Elizabeth odalardan (Resim 3.69) birini bulmuş ve makremelerini bu odada saklamaktadır. Diğer oda ise Barnabas'ın yer döşemesine yerleştirdiği bastonunu çevirmesiyle (Resim 3.70) şöminenin içinde yer alan gizli bir merdiven (Resim 3.71) açığa çıkarır ve bu merdivenle ikinci gizli odaya gidilmektedir. Bu odada ise ailenin köklü geçmişine ait servetini saklar; oymalı sandıklar, mücevherler, şamdanlar, heykeller, sanat eserleri vb. vardır. Gizli oda öğeleriyle mahremiyette, gizliliğe vurgu yapılmıştır.



Resim 3.68. Barnabas'ın çalışma odası (Burton, 2012)



Resim 3.69. Elizabeth'in makreme odası (Burton, 2012)



Resim 3.70. Barbanas'ın bastonu ile açılan gizli kilit (Burton, 2012)



Resim 3.71. Şöminenin içinde geçilen gizli oda (Burton, 2012)

Barnabas eve vampir olarak döndüğünde ilk önce yatağa ters aslı şekilde (Resim 3.72), daha sonra buzdolabı kutusunda (Resim 3.73) ondan sonrada ahşap oymalı bir dolap içinde (Resim 3.74) uyumayı denemiştir ama bir türlü kendini sığdıramamış en son çareyi tabutunu (Resim 3.75) eve getirmekte bulmuştur.



Resim 3.72. Barnabas'ın yatağa ters asılı şekilde uyumaya çalışması (Burton, 2012)



Resim 3.73. Barnabas'ın uyumaya çalıştığı oymalı dolap (Burton, 2012)



Resim 3.74. Barnabas'ın uyumaya çalıştığı buzdolabı kutusu (Burton, 2012)



Resim 3.75. Barnabas'ın tabutu (Burton, 2012)

Kurt kız olan Carolyn'ın odasında (Resim 3.76 ve Resim 3.77) tavana asılı bir oturma elemanı, desenli puflar, pelüş bir halı, duvarlarda posterler ve lav lambası bulunur. Oda 60'lı yılların çiçek çocuk ya da hippi tarzıyla dekore edilmiştir ergen bir genç odasıdır. Carolynn'ın odasının kapısının üzerine asılan uzak durun tabelası ile mahremiyet vurgulanmıştır. Çağın değişimiyle beraber işe yaramayan şöminenin içine televizyon yerleştirilmiştir. Oda, ikincil, yasak işlerin çevrildiği tavan arası mekânında konumlandırılmıştır ki bu kurt kız kimliğini herkesten saklayan Carolyn'un karakterine oldukça uygundur.



Resim 3.76. Carolyn'ın odası (Burton, 2012)



Resim 3.77. Carolyn'ın odası (Burton, 2012)

Psikiyatrist olan Doktor Julia'nın odası (Resim 3.78) ise bilinçaltının derinliklerini simgeleyen bodrum katında yer alır. Doktorun odası soba ile ısınan, yerden bir televizyon bulunan, doktorun muayene koltuğu, doktor koltuğu, hasta yatağı ve laboratuvar gereçleri bulunmaktadır. Bu oda Doktor Julia için hem yaşama hem de çalışma mekânıdır.



Resim 3.78. Doktor Julia'nın odası (Burton, 2012)

Maggie'nin filmde üç farklı odası olmuştur; ilki ailesinin evinde yaşadığı (Resim 3.79) , camın önünde beyaz bir çalışma masalı, ahşap sandalyeli, tül perdeli, zemininde pembe halı bulunan, çiçek desenli duvar kaplamaları ile masum bir çocuk odasıdır.



Resim 3.79. Maggie'nin ailesinin evinde kaldığı odası (Burton, 2012)

İkinicisi sürekli Josette'in hayaleti ile konuşan Maggie'nin kapatıldığı ve büyüdüğü akıl hastanesindeki odasıdır (Resim 3.80); yatakta dahil herhangi bir eşya bulunmaz, bu tecrit odasının kapısı metaldir, kapısında Maggie'i görebilmek için küçük bir penceresi bulunur, kirli, yer ve duvar kumaşları yumuşak ve sünger kaplıdır. Yetişkin olunca bu akıl hastanesinden uc uca eklediği çarşaflar ile kaçar.



Resim 3.80. Maggie'nin akıl hastanesinde kapatıldığı odası (Burton, 2012)

Üçüncüsü ise dadılık için geldiği Collins malikânesindeki odası (Resim 3.81); pembe kadife koltuk, ahşap oymalı bir dolap, ahşap bir sandalyeden oluşur. Kapısı yeşil renktedir. Ahşap malzeme kullanımı ile naif, sempatik dişil bir görünüme sahiptir.



Resim 3.81. Maggie'nin Collins malikânesindeki odası (Burton, 2012)

Angelique'un evinde yer alan çalışma ofisi cam tuğla bir duvar ve cam bir kapı ile diğer mekânlardan ayrılmaktadır. Mekânda cam kullanımı, Angelique'ın filmin sonunda kendisinin kırdığı camdan olan kalbi ile özdeşleşmektedir. Modern tefriş elemanları ve tablolar yer alır.

Charlie’nin Çikolatası Fabrikası, 2005



Resim 3.82. Charlie’nin Kulübesi (Burton, 2005b)

Modern kent yaşamı içinde özgün olarak kalabilen Charlie’nin üç kuşağını beraber barındıran arketipsel kulübe düşünü çağrıştıran evidir (Resim 3.82). Bu ev derme, çatma, deformasyona uğramış bir forma sahip, bir yöne meyilenmiş, yıkılmak üzere algılanan bir evdir. Ev, ailenin yoksulluğunu aktarır.



Resim 3.83. Charlie’nin odası (Burton, 2005b)



Resim 3.84. Charlie’nin odasının penceresinden görünen çikolata fabrikası (Burton, 2005b)

Charlie’nin odası (Resim 3.83) evin çatı katı ile asma kat arasındaki bir kottadır. Bu odanın duvarlarında Charlie’nin en büyük hayali olan Çikolata fabrikasına ait çizim ve yenmiş

wonka çikolata paketleri asılıdır. Charlie'nin odası az olan oyuncaklarından, bir gece lambası ve bir yataktan oluşmaktadır. Odasının penceresinden (Resim 3.84) çikolata fabrikası görünmektedir.

Charlie'nin en büyük hayali çikolata fabrikasını görmek ve Willy Wonka ile tanışmaktır ve bir gün bu gerçek olur. Beş wonka çikolatasına gizlenen altın bilet ile beş çocuk ve yanlarında bir yetişkin ile fabrika gezisine katılırlar. Charlie'ye bu altın bilet, yolda yürürken şans eseri yerde bulduğu on dolar ile aldığı wonka çikolatasından çıkar. Fabrika gezisi sonucunda büyük ödül olan fabrikanın sahibi olmayı Charlie kazanır, Willy Wonka'nın teklifini ailesinden ve yuvasından kopmak istemediği için başta reddeder ama daha sonra bu yeni evine (çikolata fabrikasına) ilk yaşadığı rahat evini ve ailesini taşımak şartı (Resim 3.85) ile kabul eder.



Resim 3.85. Çikolata fabrikası içine taşınan Charlie'nin yuvası (Burton, 2005b)

Makas Elleri, 1990

Edward ve yaşadığı şato özdeşleşmiştir ve kimlik olarak birbirlerini tarif ederler; Şatonun dışarıdan (Resim 3.86) bakıldığında Edward gibi ürkütücü bir dış görünüşüne sahip olmasına rağmen, içerde ise renkli, sarmalayan, sıcak bir yuva olması gibi Edward da kendi içinde sevgi dolu, sıcak ve yardım sever bir bireydir.



Resim 3.86. Edward'ın şatosu (Burton, 1990)



Resim 3.87. Edward'ın şatosu (Burton, 1990)

Burton, modern toplumun izole, kendilerini bir yere ait hissedemeyen, toplum tarafından dışlanan, yabancılaştırılan, değişimi, dönüşümü temsil eden ve toplumun robotlaşmış insanları tarafından geri itilen bireylerinin ve Edward gibi karanlık şatosuna (Resim 3.87), kabuğuna geri döneceğini, kaçacağını savunur. Tıpkı Kiesler'in insanın sonunda mutlu olmak için mağaraya sığınacağı hakkında düşüncesi ile örtüşmektedir.

3.2.1. Pee-wee'nin Büyük Macerası (1985) filminde sürrealist ev mekân analizi

Pee-wee'nin Büyük Macerası, Paul Reubens ve Phil Hartman'ın ünlü çizgi roman karakteri Pee-wee Herman'ın hikâyelerinden 1985 yılında filme uyarlanmıştır. Filmin başrol oyuncusu Pee-wee Herman (Paul Reubens) (Resim 3.88) cinselliği belirsiz, zayıf, ince görünüşlü, üstüne oldukça dar gelen gri takımlı, kısa paça pantolonlu, kırmızı, küçük şirin papyonlu, sempatik, çocuksu bir yetişkindir. Pee-wee'nin en yakın arkadaşı kırmızı ve teknolojik aksesuarlara ve donanıma sahip bisikletidir. Pee-wee karakter olarak başıboş bir

şekilde bisikletiyle (Resim 3.90) sokaklarda dolaşan, mahallenin çocukları ile atışan, şakacı, oyuncakları çok seven ve zamanın çoğunu oyuncakçı (Resim 3.89) ve bisiklet malzemeleri satan dükkânlarda geçiren hiç büyümeyen bir oğlan çocuğudur.



Resim 3.88. Pee-wee Herman (Burton, 1985)



Resim 3.89. Pee-wee oyuncak dükkânında (Burton, 1985)

Her şey bisikletinin çalınması üzerine, bisikletini bulabilmek için San Antonio'dan Warner Brother's'a kadar süren yolculuğunun, yolculuk sırasında başına gelenlerin ve eğlenceli, parlak renkli bir dünyada yaşayan karakterin tuhaflığı üzerine inşa edilen garip dünyasında yapılan bir yolculuğun hikâyesidir. Ya da sadece Pee-wee'nin rüyasında dolaşıyor olabilir miyiz?



Resim 3.90. Pee-wee sokakta bisikletiyle (Burton, 1985)

Pee-wee'nin bisikletinin çalınmasının ardından yaşadığı çaresizliği, modern yaşamın yasalarına karşı duyduğu güvensizlik hissi ile psişik güçleri olduğunu iddia eden bir büyücü kadından, Madam Ruby'den (Resim 3.91 ve Resim 3.92) yardım istemesi ve dolandırıcı kadının, bisikletinin Alamo'da bir bodrum katında olduğunu söylemesine inanarak bisikletinin peşine düşmesi ve yolculuğu sırasında bol bol yanlış anlaşılmalara, talihsizliklere, bir suçluya, on yıl önce ölen bir hayalete denk gelmesi (Resim 3.93) ve hayaletin yardımını alması (Resim 3.94) gibi film sekanslarını arka arkaya izlenir. Pee-wee modern dünyaya karşı metafizik verilerden fayda umar. Filmlerde kullanılan mekânlar parlak pembe, yeşil, sarı gibi neon renklere sahiptir (Resim 3.91, Resim 3.92, Resim 3.94, Resim 3.96, Resim 3.97 ve Resim 3.98) sanki bir rüyanın içerisindeymişçesine efsunlu, sisli bir atmosfere sahiptir. İzleyicinin ne gördüklerinin gerçek olup olmadığı fikri artık mesele değildir, çünkü fantastik, sürreal bir gerçeklik yaratılmıştır.



Resim 3.91. Büyücü kadının dükkanı (Burton, 1985)



Resim 3.92. Büyücü kadın (Madam Ruby) (Burton, 1985)



Resim 3.93. Hayalet (Large Marge) (Burton, 1985)



Resim 3.94. Hayaletin yardımıyla bulduğu yol üstündeki restoran (Burton, 1985)

Pee-wee film boyunca üç kere rüya görür bunlardan biri (Resim 3.95) başlangıç sahnesini oluşturan kendi evinde gördüğü bisiklet yarışmasında birinci olduğu rüyası diğer ikisi ise (Resim 3.96, Resim 3.97 ve Resim 3.98) yolculuğu sırasında karşılaştığı sorunları çözmek için rüyalarına taşıdığının göstergesi olan iki rüyadır. Sürrealistlerin rüyalara yüklediği önemli anlamlara ve sürrealistlerin belirtiği rüyaların sorunları çözebilme işlevine Burton'da filmlerinde sıklıkla yer verir.



Resim 3.95. Pee-wee'nin bisiklet yarışmasında birinci olduğunu gördüğü rüyası (Burton, 1985)



Resim 3.96. Pee-wee'nin bisikletini bir T-rex tarafından yendiğini gördüğü rüyası (Burton, 1985)



Resim 3.97. Pee-wee'nin üçüncü rüyası (Burton, 1985)



Resim 3.98. Pee-wee'nin üçüncü rüyası (Burton, 1985)

Pee-wee modern toplumun kategorilerine uymayan ve izole olmaya zorladığı bir karakteridir. Modern toplumun dışladığı, delirttiği bireyleri simgeler, evin içindeki eşyalarla, kahvaltısıyla konuşur. Kendi içine kapalı yapısı evine de yansımıştır. İlk bakışta Pee-wee'nin evini (Resim 3.99) diğer evlerden ayırt etmek oldukça kolaydır. Pee-wee'nin evi dışarıdan (Resim 3.99) bakıldığında içerisi hakkında kesin yargılara varılamayan, evin dışındaki oyuncaklardan evin iç yaşamı hakkında çok ufak bir bilgilendirme değeri taşır ama sadece o kadar. Evin iç yaşamında ise (Resim 3.100, Resim 3.101, Resim 3.102, Resim 3.103, Resim 3.104 ve Resim 3.105) fantastik icatları barındıran bir evdir, ev adeta Pee-wee'nin oyun evi gibidir. Pee-wee'nin bilinçaltını ve karakterini yansıtan ve Pee-wee'nin kimliğiyle bütünleşen bir yapıdır. Loos'un ev konusundaki fikirlerinden etkilenen Kiesler'in ve Loos'un fikri olan evin bir tiyatro sahnesi evin sakinlerinin ise oyuncu olduğu fikri Burton'ın birçok mekânında olduğu gibi Pee-wee'nin ev tasarımı fikriyle örtüştüğü söylenebilir.



Resim 3.99. Pee-wee'nin evi (Burton, 1985)

Evin iç kısmı sürrealist sergilerini, Dali'nin tablolarını ve Breton'un nadire kabinesi evini hatırlatır biçimde birbiriyle bir araya gelmesi muhtemel olmayan bir sürü obje, oyuncak, ilkel heykellerden (Resim 3.100, Resim 3.101) meydana gelir.



Resim 3.100. Pee-wee'nin yatak odası (Burton, 1985)

Evin üst katında bulunan Pee-wee'nin yatak odasından aşağıya bir itfaiyeci direğinden dönerek iner (Resim 3.101 ve Resim 3.102). Karakterin hareketliliği ev eşyalarına da yansımıştır, ev hareket odaklıdır. Ev içinde yaratılan tasarımlarda hareket ön plandadır. Virilio'nun Kiesler'in Sonsuz Ev projesi için tanımladığı mekân Dansçısı figürü bu ev için de geçerlidir. Pee-wee filmde pijamalı olarak direkten inmeye başlayıp (Resim 3.101) aşağı kata ulaştığında ise (Resim 3.102) takım elbiseli olarak karşımıza çıkması Pee-wee'nin bu olayları gerçekten yaşayıp yaşamadığı, filmde gördüklerimizin sadece bir rüyadan ibaret olup olmadığı konusunda ikileme düşürür.



Resim 3.101. Pee-wee'nin yatak odasından evin alt katlarına inilen itfaiyeci direği (Burton, 1985)



Resim 3.102. Pee-wee'nin yatak odasından evin alt katlarına inilen itfaiyeci direği (Burton, 1985)

Pee-wee'nin evi de Kiesler'in Mekân Evi gibi düğmelerle, bir düğme hareketiyle açılıp kapanan kapı (Resim 3.106 ve Resim 3.107) ve teknolojik aletlerle (Resim 3.103, Resim 3.104, Resim 3.105, Resim 3.108) doludur. Kiesler gibi Burton'da bu evde teknoloji ve insanı, insan bedeni ihtiyaçlarını birbirine uyumlu olarak tasarlamıştır. Kendi kendini düzelten yatak örtüsü, yiyecek ve içecek hazırlamak için çalışan onlarca aletle kurulmuş otomatik bir mutfak; omlet yapan, ekmek kızartan makineler, ağzıyla portakal suyu sıkan dinozor iskeleti (Resim 3.105), Pee-wee'nin köpeğine mama veren ve pankek hazırlayan Abraham Lincoln maketi (Resim 3.104 ve Resim 3.105) gibi bütün gereçler evcilleştiriliyor, kitschleştiriliyor.



Resim 3.103. Pee-wee'nin mutfağı (Burton, 1985)



Resim 3.104. Pee-wee'nin mutfağı, Abraham Lincoln maketi (Burton, 1985)



Resim 3.105. Pee-wee'nin mutfağı, ağzıyla portakal sıkan dinozor iskeleti (Burton, 1985)

Düğmelerle ve gizli ağaç dalı kolunun çekilmesiyle açılan gizli bisiklet garajı (Resim 3.107), akıllı ahtapot sulama sistemi (Resim 3.108) sayesinde çimlerin sulanması gibi teknolojik olanaklar ile insanı teknolojiye uydurma vardır.



Resim 3.106. Düğme hareketiyle açılıp kapanan garaj kapısı (Burton, 1985)



Resim 3.107. Bisiklet garajı (Burton, 1985)

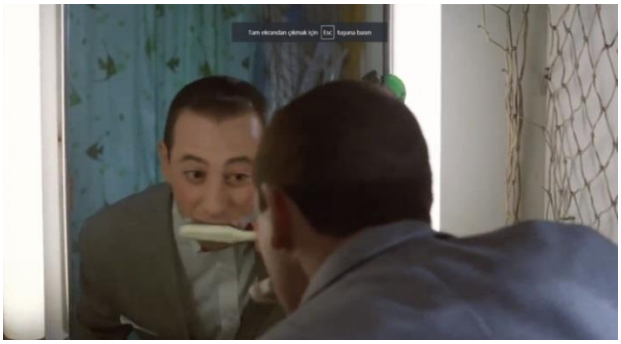


Resim 3.108. Ahtapot sulama sistemi (Burton, 1985)

Kullandığı köpek mama kabı (Resim 3.109), çatal (Resim 3.112), bıçak (Resim 3.111) ve diş fırçası (Resim 3.110) gibi ev araçlarının ölçekleri abartılı büyüklüktedir. Bütün bunlar evin sürreal atmosferini gösterir. Banyo penceresinin dışarı yerine bir akvaryuma bakmasından anlaşılacağı üzere evin pencereleri dışarı bakmak için değildir, ev oldukça içe kapalı, sığınak görevi gören, Pee-wee'nin ruhunu barındıran bir kabuktur.



Resim 3.109. Speck'in mama kabı (Burton, 1985)



Resim 3.110. Pee-wee’nin büyük ölçekli diş fırçası (Burton, 1985)



Resim 3.111. Pee-wee’nin büyük ölçekli bıçağı (Burton, 1985)



Resim 3.112. Pee-wee’nin büyük ölçekli çatalı (Burton, 1985)



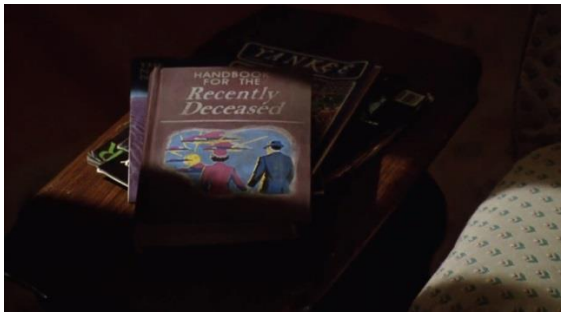
Resim 3.113. Akvaryuma bakan banyo penceresi (Burton, 1985)

3.2.2. Beetlejuice (1988) filminde sürrealist ev mekân analizi

Film birbirini çok seven Adam ve Barbara çiftinin nalburdan dönerken geçirdikleri araba kazası sonucunda ölmeleriyle başlar. Burton ölümü içselleştirerek yani bilinmezi bilinir kılarak, normal olan üzerine ironi yapar, ölümden sonrasını gösterir. Sürreal olanın gerçek olanla fantastik bir birliktelik oluşturmasına olanak tanır. Adam ve Barbara'nın öldüklerini anlamaları ve kavrayabilmeleri biraz zaman alır. Adam ve Barbara salonda üzerinde kişisel eşyalarını bulunduğu şöminenin üzerinde bulunan aynada (Resim 3.114) kendilerini göremezler ve ayna, öldüklerini anlatan belirteçtir, diğer bir belirteç ise Yeni ölenler için el kitabıdır (Resim 3.115).



Resim 3.114. Şömine üzerindeki ayna (Burton, 1988)



Resim 3.115. Yeni ölenler için el kitabı (Burton, 1988)

Yeni ölenler için el kitabını okuyarak ne yapmaları konusunda bilgi sahibi olmaya çalışırlar. Bu kitap ile ilgili ilginç kısmı cennet ve cehennem ile ilgili herhangi bir bilgi verilmemiş olmasıdır. Adam ve Barbara gidilecek yere varmanın yolunu defalarca denerler; kitapta ararlar ama bulamazlar, evin kapısından dışarı çıkmaya (Resim 3.116,

Resim 3.117 ve Resim 3.118) çalışırlar ama her adımlarını her dışarı attıklarında Dali'nin sürrealist resimlerini andıran bir manzarayla ve kum canavarı (Resim 3.119) ile karşı karşıya kalırlar.



Resim 3.116. Evin kapısından dışarı çıkıldığında karşılaşılan sürreal manzara (Burton, 1988)



Resim 3.117. Evin kapısından dışarı çıkıldığında karşılaşılan sürreal manzara (Burton, 1988)



Resim 3.118. Evin kapısından dışarı çıkıldığında karşılaşılan sürreal manzara (Burton, 1988)



Resim 3.119. Kum Canavarı (Burton, 1988)

Çift kendi evlerinde arafta kalan, evlerine musallat olan iki hayalet olarak bekleyişlerine devam ederler. Bu bekleyişleri sırasında evlerindeki yaşam alışkanlıklarını devam ettirmeye çalışırlar, ta ki emlakçının evlerini Charles ve Delia Deetz çiftine satmasına kadar. Eve gelen aile (Resim 3.120) ilk bakışta oldukça normal görünür; avangart heykeller yapan sanatçı üvey anne, para kazanma hırsıyla yanıp tutuşan baba ve kendini kimsenin anlamadığını düşünen, gotik moda anlayışına sahip ergen genç kızları Lydia. Ama filmin ilerleyen bölümlerinde Lydia'nın ölüleri görebilmek gibi psişik bir gücü olduğu keşfedilir ama babasını ve üvey annesini hayaletlere bir türlü inandıramaz.



Resim 3.120. Deetz ailesi (Burton, 1988)

Yeni gelen aile Adam ve Barbara çiftinin evini değiştirmeleri, Adam ve Barbara'yı rahatsız eder, Barbara ve Adam da yeni aileyi türlü oyunlarla (Resim 3.121, Resim 3.122, Resim 3.123 ve Resim 3.124) kaçırmayı denerler ama bir türlü başarılı olmazlar. Korkutma girişimleri yeni ev sahiplerinin eve olan ilgisini artırır.



Resim 3.121. Barbara ve Adam'ın yeni ev sahiplerini korkutma çabaları (Burton, 1988)



Resim 3.122. Barbara'nın parçalanmış yüzü (Burton, 1988)



Resim 3.123. Adam'ın başının vücudundan ayrılması (Burton, 1988)



Resim 3.124. Barbara ve Adam'ın yüz değiştirmeleri (Burton, 1988)

Kitabı tekrar karıştırırken Beetlejuice'un reklamı ile karşılaşırlar. Beetlejuice başvurmadan önce kitapta tarif edildiği şekilde duvara tebeşirle kapı (Resim 3.125) çizerler ve tıpkı 1947 yılında sürrealist sergisini düzenleyen sürrealist sanatçıların kurtuluşu ilk uygarlıklar, mit, primitivizm ve mistizmde aradıkları gibi Adam ve Barbara çiftinin de çizdikleri kapıyı üç kere tıklatmaları ve kapının açılmasını sağlamaları batıl inançları hatırlatır ve çözümü batıl inançlarda bulmayı umduklarını gösterir.



Resim 3.125. Adam'ın duvara tebeşir ile çizdiği kapı (Burton, 1988)

Ahirete ulaştıklarında bu devlet kurumunda ahiret sosyal yardım danışmanından yardım alabilmek için sıra numarası alarak, randevu saatini beklerler (Resim 3.131). Ahiret devlet dairesi mekânları, bekleme salonu (Resim 3.127 ve Resim 3.128), evrak odası (Resim 3.126, Resim 3.129, Resim 3.132 ve Resim 3.133), koridor (Resim 3.130 ve Resim 3.134) ve uzmanın odası parlak mavi, yeşil renkte, çalışanlar ve bekleyen insanlar ölüm şekillerine göre vücutları deforme olmuş bedenlerdir; boğularak ölen adam, şaman, vücudunun yarısı kopmuş sihirbaz yardımcısı kadın (Resim 3.127), arabanın altında ezilen yassı adam (Resim 3.133), asılarak ölen adam (Resim 3.132) ve topluca ölen Amerikan Futbol takımı, intihar eden, Dünya güzellik yarışması birincisi sekreter (Resim 3.128) ve boğazı kesik sosyolog gibi. Bütün bu mekânlar ve karakterler evin sürreal atmosferini yansıtır.



Resim 3.126. Evrak odası ve ölü çalışanlar (Burton, 1988)



Resim 3.127. Bedenin yarısı kopmuş sihirbaz yardımcısı (Burton, 1988)



Resim 3.128. Sekreter (Burton, 1988)



Resim 3.129. Evrak Odası (Burton, 1988)



Resim 3.130. Koridor (Burton, 1988)



Resim 3.131. Bekleme odası (Burton, 1988)



Resim 3.132. Sosyoloğun odası (Burton, 1988)



Resim 3.133. Yassı adam (Burton, 1988)



Resim 3.134. Koridor (Burton, 1988)

Sosyolog ile buluşmaya giderken geçilen koridorun zeminleri (Resim 3.130 ve Resim 3.135) farklı farklı kotlarda, deformasyona uğramış kapılardan ve duvar birleşimleriyle kurgulanan bir mekândır, yerdeki damalı zemin kaplamasıyla mekâna derinlik kazandırılmıştır, bu koridor sürreal ve fantastik bir atmosfere sahiptir ve Dr. Caligari'nin Muayenehanesi filminin Alman Dışavurumcu mekânlarını anımsatır. Koridordaki altı numaralı, aslında kendi evlerine çıkan kapıdan (Resim 3.135) girerler, Barbara ve Adam evlerini oldukça değişmiş olarak bulurlar ve bu kadar kısa bir sürede evlerindeki büyük değişime çok şaşırırlar (Resim 3.136 ve Resim 3.137) oysaki ahiret ile gerçek dünya arasında zaman farkı vardır, Adam ve Barbara evlerine döndüğünde üç ay gibi bir zaman geçmiştir.



Resim 3.135. Koridor (Burton, 1988)



Resim 3.136. Kendi evlerinde olan değişimleri şaşkınlıkla karşılamaları (Burton, 1988)



Resim 3.137. Kendi evlerinde olan değişimleri şaşkınlıkla karşılamaları (Burton, 1988)

Sosyolog onları Beetlejuice konusunda uyarmasına rağmen, son numaraları olan çarşafla korkutma girişimleri de başarısızlıkla sonuçlanınca çaresizce Beetlejuice'a başvururlar ve tıpkı batıl inançlara özgü bir biçimde üç kere Beetlejuice ismini söyleyerek Beetlejuice'ı çağırırlar. Beetlejuice ise kötü niyetlidir, Beetlejuice'u ilk girişiminde dururlar ama filmin sonuna doğru Otto'nun ölüler kitabını çatı katından çalarak yeni ev sahipleri ve misafirler ile yaptığı ruh çağırma (Resim 3.138 ve Resim 3.139) işlemi sırasında işler ters gider ve Adam ve Barbara çifti erken yaşlanmaya (Resim 3.140 ve Resim 3.141) başlarlar. Lydia da onları kurtarabilmek için Beetlejuice ile evlenme anlaşması yapar. En sonunda da evlilik töreninde Barbara'nın sırtına bindiği kum canavarıyla Beetlejuice'dan ve lanetten kurtulurlar.



Resim 3.138. Ruh çağırma işlemi (Burton, 1988)



Resim 3.139. Ruh çağırma işlemi (Burton, 1988)



Resim 3.140. Barbara ve Adam çiftinin ruhları (Burton, 1988)



Resim 3.141. Erken yaşlanmaya başlayan çift (Burton, 1988)

Adam ve Barbara'nın evi (Resim 3.142) doğal ortam içinde, merkezden ve ana caddeden uzak, huzurlu, bütün kasabayı görecek şekilde, yamaçtaki bir şato gibi konumlandırılan masum bir ev görüntüsüne sahiptir. Bu ev Bachelard'ın belirtiği gibi yaşanların düşlerini, hayallerinin sığınabildiği, kuytu köşelerden, bodrumdan (Resim 3.144), çatı katından (Resim 3.143) ve mahremiyeti saklayan dolaplardan oluşur.



Resim 3.142. Adam ve Barbara çiftinin merkezden uzak evi (Burton, 1988)



Resim 3.143. Çatı katı ve kasabanın maketi (Burton, 1988)



Resim 3.144. Bodrum katı (Burton, 1988)

Yeni ev sakinleri Barbara ve Adam çiftinin elleriyle yaptıkları dekorasyonu yenilerler, eşyalarını atarlar ve bir iç mimarla (Otto) yeni bir iç mekân tasarımı yaparlar. Evin eski sahiplerine ait bütün izleri, yaşanmışlıkları değiştirirler, kendi kimliklerini mekâna

yansıtırlar. Evin içinde değişmeden kalan, kendi kimliklerini yansıtan tek mekân çatı katıdır. Çatı katında eşyaların üstü tozlanmasın diye örtü ile kapatılmıştır (Resim 3.147). Çatı katı uzun zamandır yaşanmamış örümcekli, örümcek ağlı ve tozludur (Resim 3.145) bu da tıpkı 1942 First Papers of Surrealism sergi düzenlemesi gibi yaşanmışlığı, çürümeyi ve eskimeyi anımsatır. Beetlejuice (Resim 3.150), Barbara ve Adam'ın çatı katındaki kasaba maketinin mezarlığına musallat olmuş bir hortlaktır, filmde bu örümcek metaforu (Resim 3.146) ile verilir. Beetlejuice öteki taraftan bu tarafa geçebilmek için çiftin maketinin mezarlığını kullanır; filmde ölüm, mezar (Resim 3.149) göndermesi vardır. Beetlejuice'ın maket üzerinde gittiği genelev (Resim 3.151) yapısı ile tıpkı 1938, 1947 ve 1959 yıllarında düzelenen sürreal sergi mekânlarında olduğu gibi erotikliğe bir gönderme vardır.



Resim 3.145. Çatı katında Barbara'nın tozları alması (Burton, 1988)



Resim 3.146. Kasaba maketi üzerinde bulunan evlerinin üzerinde örümcek olarak dolaşan Beetlejuice (Burton, 1988)



Resim 3.147. Çatı katı (Burton, 1988)



Resim 3.148. Kasaba maketi üzerinde Beetlejuice'un Adam ve Barbara'ya sinyal göndermesi (Burton, 1988)



Resim 3.149. Kasaba maketi üzerinde Beetlejuice'un mezarı (Burton, 1988)



Resim 3.150. Beetlejuice (Burton, 1988)



Resim 3.151. Kasaba maketi içindeki genelev (Burton, 1988)

Barbara'nın mutfağı (Resim 3.152) klasik bir görünüme sahip, beyaz ahşap, camlı dolapları ve bahçeye açılan kapısıyla tıpkı Barbara gibi oldukça romantik bir ruha sahiptir. Delia'nın mutfağı (Resim 3.153) ise parlement mavisi duvarlar, nişler, renkli renkler ve dağınıklığıyla yarattığı kaosu ile oldukça postmodern ve sıradışı bir ruha sahiptir. Parlement mavisi evin önceki pastel renklerini bastırmıştır.



Resim 3.152. Barbara'nın mutfağı (Burton, 1988)



Resim 3.153. Delia'nın mutfağı (Burton, 1988)

Salonda bulunan ilk şömine (Resim 3.154) klasik, yeşil seramiklerle kaplı bir şömineyken yeni şömine (Resim 3.155), postmodern bir şöminedir.

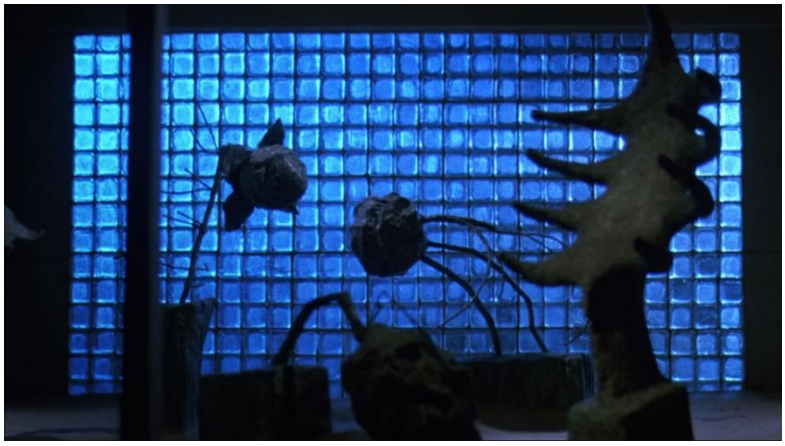


Resim 3.154. İlk şömine (Burton, 1988)



Resim 3.155. Yeni şömine (Burton, 1988)

Yeni ev Kiesler'in teknoloji ve modern yaşamdan yorulan bireylerin kaçarak bir mağaraya, ine sığınacaklarına dair düşüncesi ile örtüşür, mağaraya sığınmaya teşvik edici bir görüntüsü vardır. Koyu gri duvar kaplamaları, postmodern objeler ve ilkel çağlardan kalma biçimleri andıran heykelleriyle (Resim 3.156), mavi renk ağırlıklı ev romantikliğin yerine groteski yerleştirmiştir. Salondaki barda (Resim 3.157) kırmızı bar, bar tabureleri, aydınlatmanın yetersizliğinden duvarlarda gölgelerin oluşumu, ilkel yaşamlarda mağarada oluşan gölgeleri anımsatmaktadır. Tıpkı sürrealist sanatçıların (Dali, Cheval, Hundertwasser) ve mimarların (Gaudi) eserlerinin ve sürrealist sergi mekân düzenlemelerinin oluşturulma biçimi gibi bir araya gelmesi uygun olmayan tefriş elemanlarının birlikte kullanımı vardır.



Resim 3.156. Delia'nın postmodern heykelleri (Burton, 1988)



Resim 3.157. Salonda bulunan bar (Burton, 1988)

Lydia'nın bunalımlı, gotik tarzını yansıtan mor renkli duvar kaplamalı, ışıksız, çok az eşya bulunan bir odadır (Resim 3.158 ve Resim 3.159).



Resim 3.158. Lydia'nın odası (Burton, 1988)



Resim 3.159. Lydia'nın odası (Burton, 1988)

Evin (Resim 3.160) dış cephesi de değiştirilmiş bir balkon, yapay duvar ve pencere eklenmiştir. Her yeni gelen ev kullanıcısı ile ev kimlik değiştirmiştir, ama en sonunda evde birlikte yaşamaya karar veren Deetz ailesi ve Barbara, Adam çifti evi ilk haline (Resim 3.161) Adam ve Barbara'nın kimliğini yansıtan tasarım anlayışına geri döndürmeye karar vermişlerdir. Ev, tıpkı Benjamin'in tarif ettiği, 19.yy kabuk evi gibi hem yaşama hem de çalışma mekânı işlevi görür. Hem kullanıcısı hem de kullanıcısının çalışmalarını besler.



Resim 3.160. Evin yeni hali (Burton, 1988)



Resim 3.161. Evin tekrardan ilk haline dönüştürülmesi (Burton, 1988)

Burton primitif danslara, ruh çağırma ayinlerine, üç kere söylenince bozulan lanetlere, üç kere kapı tıklatılması gibi ilkel inançlara yer vermiş, canavarlara, hortlaklara, mitlere, cinlere kapı aralamıştır. Bu film anlatısında yaşanan olayların, geçen karakterlerin ve mekânların halüsinasyon mu rüya mı gerçek mi olduğuna karar vermek oldukça güçtür. Gerçek ve ölüler arasındaki kurmaca sürreal dünya birliktedir ve kurguda birbirinden ayrılmadan işlenir. Koca arabayı bir köpeğin ağırlığının taşıması gibi sürreal öğelere (Resim 3. 162) yer verilmiştir. Sosyolog'un Beetljuice'dan bahsederken olayın gizliliğini ve yasaklılığını vurgulayan ortam rengi değişiklikleri gibi ışık oyunlarına da yer verilmiştir.



Resim 3.162. Köpeğin ağırlığının arabayı taşıması (Burton, 1988)

4. SONUÇ

Sürrealizmin mekân kurgusu üzerine oluşturduğu tartışma zeminin yanında mimarlık konusunda çeşitli kombinasyonların, olağan ve olağanüstünün ve bir araya gelmesi düşünce olarak uzak olan birlikteliklerin kurulmasına katkı sağlamıştır. Sürrealistlerin düzenledikleri sergilerde öncelikle iç mekân konusunda olağanüstü bir deney alanı ve sıradışı deneyim olanakları yaratmıştır. Bu deneysel çalışmaların farklı disiplinler ile mimarlık arasında duran sınırların gevşeterek bir Gesamtkunstwerk yaratıkları düşünülür. Sürrealistler sergi mekânlarıyla beraber mekân konusunda, mekânın sergilenme şeklinin nasıl olması gerektiğine yönelik olan kalıplaşmış düşünceleri ve klişeleri yıkmıştır. Sürrealistler şok etkisi yaratan, görmenin dışında farklı duyuları da harekete geçiren, gündelik yaşama ait nesnelere farklı bir gözle bakmayı sağlayan çeşitli efektlerle mekânı performatif bir mekâna çevirmişlerdir. Mekân içerisindeki hareket her zaman önemli olmuştur. Mekânın içinde bireylerin bastırdığı bilinçaltında kalan duygularla yüzleştirmelerini istemişlerdir, yaratıcılığın böyle ortaya çıkacağı düşünülmüştür. Mekânda korkunun, tedirginliğin, arzunun, erotikliğin birlikteliğiyle yeni bir gerçeklik atmosferi yaratmışlardır. İlkel ve uygar, modern toplumun birlikteliğini sağlamaya çalışmışlardır. Sürrealistler modern mimarinin belli bir düzene sokmaya çalıştığı bireyi/ özneyi alternatif mekânla beraber özgürleştirmek isterler ve deneysel çalışmalarında buna yaklaştıkları söylenebilir. Mekânda kaos yaratırlar, bu da öznenin gelecek odaklı olmasını ters yüz eder, kırar ve bozar. Modernizmin keskin, katı, sabit ve rasyonel gelecek odaklı bakış açısı ve yaklaşımına karşı işlem görmemiş, doğal olan ilkel uygarlıklara, mite ve psişizme yönlerini dönmüşlerdir. Çalışmalarında ve mekân düzenlemelerinde ilkesel dürtü, hisler ve bilinçaltı, rasyonelliğe, teknolojiye ve uygar olana üstün gelmiştir.

Bu bağlamda sürrealizmin birkaç tane katkısı vardır. İlk katkısı süregelen kalıplaşmış mekânları sorgulayarak tuzağa düşürmesidir. Diğeri katkısı ise tasarımda akılın tek başına, tek yol olarak birinci kıstas olmadığıdır. Sürrealizm, mekân üzerinden rasyonalite ve irrasyonalite birlikteliğini sağlayarak mekân konusunda ortak bir zeminde okuma yapmaya imkân sağlayarak mimarlığın sınırlarını zorlayan bir işlev görmüştür. Sürrealizm fikirlerini, düşüncelerini mekân konusunda başlattığı tartışmalarla mimarlık alanında sürdürdüğü söylenebilir. Sürrealizm, mekân konusunda açtığı kimi boşluklardan alışılagelmiş mekânın sınırlarının bozulmasına, mekâna farklı bir bakış açısıyla bakmayı

sağlar. Mekânın hesaplanabilir somut özellikleri ve görsel olarak algılanan biçimsel, boyutsal özellikleri dışında duyumsal özelliklerinin önemini vurgular. Mekânın duygular, hisler ve düşüncelerle kurulmasına ve duygu, hislerin, korkunun, arzunun tedirginlik gibi duygularla deneyimlenişinin altını çizer.

Sinema mekânları mimarlığa arzuları, korkuları, duyguları ve hisleri bastırmadan herhangi bir ideolojiye hizmet etmeden, bilinçaltını yansıtabilen, taşıyıcı ve kullanılan malzeme problemi olmayan düş, rüya ve sürreal yer olabilecek mekân tasarımı oluşturma konusunda bir özgürlük alanı yaratır. Sinema, mimarlık ve sürrealizm akımının ortak noktaları, mekân bilgisini ve anlamını mekân içinde hareket yoluyla deneyimleme ve anlamlandırabilmedir. Filmin hikâyesinin anlatımında mekân kurgusu önemlidir. Her mekân içindeki yaşanmışlık izleriyle ve kullanıcısının kullanımı ile birlikte bir hikâye değeri taşımaktadır. Mekân içindeki nesne ve kullanıcıyla bir bütün oluşturan, kullanıcısıyla birbirini değiştirip dönüştürebilen bir yapıdadır. Ev ve evde yaşayan bireyin kimliği zamanla ortak olur.

Tim Burton'da hikâyelerini anlatmak için tasarladığı mekânlar ve karakterler aracılığıyla izleyiciye sıradışı bir deneyim yaşatır. Burton sinema mekânlarında (manzaralarında) sürreal mimariyi yoğun bir şekilde kullanıldığı bir dünya yaratmıştır. Sıradışı bir kompozisyon kurgulamıştır. Bu kompozsiyonlarda kullandığı mekânlar ve yapılar rüyalardan fırlamış hisi verdiği düşünülebilir. Burton sıradanlaşan modern mimarlığın yaygınlaşması ile yitirilen barınma, aidiyet, özgünlük gibi kavramları gerçek ve sürreal üzerinden kurguladığı barınma birimleri ile eleştirir. Tim Burton modern evi eleştirirken yerine alışılmadık bir alternatif koyar. Bu alternatif barınma birimleri (kulübe, şato, malikâne, ev) daha tekinsiz olmalarına rağmen yaşanılası bir dünya umudu sunmaktadır. Bu barınma birimlerinde modernist mimarinin problem edindiği hijyen, iyi aydınlatma ve ısıtma gibi problemleri göz ardı eder, genellikle bu evler, karanlık, deforme olmuş, Freudyen anlamda tekinsiz, kirli, soğuk, bilinçaltındaki arzuları, korkuları, hayalleri dışarı vurmaktan çekinmeyen, içinde yaşamayı vaat eden ve düş kurmaya izin veren kuytulara sahiptir. Burton kurguladığı ev mekânlarında, içinde mahremiyette izin veren kuytu köşelere, çatı katı aralarına, bodrumlara, gizli odalara, koridorla birbirine bağlanan bölümlere, gizli eşyaları saklayan dolaplara, çekmecelere, sandıklara sıkça yer verir. Burton evleri, sürrealizmin tanımladığı şekliyle hem düşlere, olağanüstüne açılan bir eşik hem de evden kaçışı fantezileri için çıkılan yolculuklara açılan bir eşiktir. Modern toplumda yaşayan bireyler için yeniden eve kavuşabilme ve kim olduğunu anlamlandırma

arayışıdır. Tim Burton'ın reel ve sürreal mekân arasındaki sınırları, insan bedeni ve bedenin pozisyonu değişimi ile ilişkilenen eşik mekânları ve elemanları (kapı, mağara, portal, mezar, mağara) ile aşar ve bulanıklaştırarak ikisini beraber var eder.

Burton da sürrealistlerin modern evde alaşağı ettiği hijyen, iyi aydınlatma, şeffaflık gibi unsurları hiçe sayar ve filmlerinde kirli, virane, boyası dökülmüş, yıkık dökük, karanlık ev mekânları ile farklı bir 'ev' atmosferinin de yuva olabileceğine dair bir tartışma açar, modernin önem verdiği noktaları eleştirir. Mekânlarında karşıt durumları birlikte kullanır; gerçek-rüya, ölüm-yaşam, aydınlık-karanlık, tekin-tekinsiz, gösterilebilen-gösterilemeyen birliktelikleri vardır. Burton da sürrealistler gibi yarattığı ev mekânlarında, bastırılan bilinçaltını serbest bırakmak ve uygar insanın içinde saklı duran primitif, mistik arzuları, korkuları ortaya çıkarmak ister. Matta'nın duygusal mimarlığı ile Burton'ın bu düşüncesi örtüşür. Sürrealistlerin yaşadığı eve kök salması gibi Burton'ında karakterleri yaşadıkları mekânlara kök salma halindedir, uzun yıllarca aynı evlerde yaşarlar. Sürrealist sergi düzenlemeleri, Dali tabloları ya da Gaudi'nin Park Güell yapısı gibi, ev iç mekânları bir araya gelmeleri imkânsız ve uygun olmayan obje, oyuncak ve mobilyaları bir araya getirir. Ev mekânları Benjamin'in tanımladığı kabuk evi gibi hem bir korunak hem de kullanıcısının projelerini besleyen, çalışmalarına ilham veren çalışma mekânıdır.

Tim Burton yolculuğa çıkardığı karakterler ile izleyiciye hareket kazandırarak mekânı deneyimletir. Bu mekân deneyiminde karakter ile beraber izleyici de sarsılır, sarsılan izleyici düşünmeye başlar ve izleyicinin algısındaki mekânı yerinden olur alternatif mekân önerisi ile de tekrar mekân üretilir. Tim Burton özellikle insana en tanıdık, en bildik olgu olan ev konusunda oluşmuş algıları kırar ve insanı sarsarak düşlemenin ve farklı düşünmenin kapısını aralar. Bir anlamda tekinsiz olanı evcilleştirir. Tim Burton filmlerinde, modernizmi, kurguladığı düş dünyasının ve gerçek dünya ile kurduğu karşıtlık ve karşılılık ilişkileri üzerinden eleştirir. Bu iki dünya hem birbirinin karşıtıdır hem de madalyonun iki farklı yüzü gibi birlikte var olur ve birbirlerini etkilerler. Tim Burton hem yer, mekân olarak hem de karakter olarak ikililik yaratmıştır. Bu ikililik ile Tim Burton modern mimarlığın tekdüzeliğine karşı bir alternatif olabileceğini göstermek ister. Hayatın tekin ve tekinsiz yüzlerini gösterir ve hayatın bunların biraradalığında varolduğunu anlatır.

Tim Burton filmlerinin sonunda karakterlerin ve mekânların gerçekte olup olmadığına, karakterlerin başına gelen olayların gerçekleşip gerçekleşmediğine dair ikna olamama

durumu vardır. Örneğin Alice (2010)'in ağaç kovuğundan içeri girip, aşağı düşüp düşmediği muallaktır. Burton'ın filmlerinde genellikle bilinen dünya ve ikincil dünya arasında dünyalar arası sınırı belirleyen bir çeşit kapı, eşik ya da portal kullanımı vardır. Kimlik arayışında olan Burton'ın film karakterlerinin bilenen dünyada başlayıp ikincil dünyaya yapılan yolculukları sonunda yolculuklarından dönüşerek, değişerek dönmesini gözlemleriz. Ağaç kovuğundan, bir kapıdan, bir döngüden vb. eşiklerden sürreal yaşamdaki ritüelle katılma durumu vardır. Moderne karşı yaratılan alternatif, sürreal yaşamlar, rüyalar gibi işler; kesinliği olmayan ve sürprizlere daima açık yerlerdir.

Bilinç-bilinçaltı arasında duran mekânlar mevcuttur. Bodrum, tünel, geçit, mağara, mezar, toprak altına gömülme gibi bilinçaltıyla ilgili alanlara sıkça yer verilir. Bu metaforlarla arketipsel eve duyulan özlem ve kaçışı simgeler. Ayrıca bu mekânlar aracılığıyla karakterlerin gizlediği duyguları, korkuları, arzuları açığa çıkar. Bilinçaltı dünyasını, arzu nesnesini canavar, hortlak, yaratık, mistik güçleri olan insanlar vb. üzerinden temsil eder. Yaratığı sıradışı mekânlarla izleyicileri sarsmasına rağmen absürd komedi öğeleri ile bilinçaltıdaki mekânları tanıdık hale, yaratıkları, canavarları, cadıları vb. bizden biri haline getirir ve onlardan korkmamız gerektiğinin vurgusunu yapar. Film mekânlarına düş mekânları gibi canlı, parlak renkler hâkimdir; neon sarı, pembe, mor, lacivert ve yeşil renkler, sahnenin önemine ve vermek istediği duyguya göre değişen ışık oyunları ile sahne vurgusu vardır.

Ev konusunu malikâne, şato, kulübe, mağara, mezar gibi arketipsel eve, ilkel dürtülere gönderme yapan metaforlar üzerinden yapar. Burton, filmlerinde maskelere, primitif inançlara, danslara, kıyafetlere sıkça yer verir. Kurguladığı iç mekânlarında yarattığı deformasyonlarla, rampalarla, merdivenlerle, eğimlerle mekânda hareketliliği sağlar. Film karakterleri Burton'ın ev mekânları içinde adeta dans etmektedir. Ev mekânları içinde kullanılan teknoloji, teknolojik aletleri, insan yaşamına uyumlu hale getirir. Burton filmlerinin ev mekânları kullanıcısı olan olağanüstü yaratıkların, hortlakların, modern toplumun delirttiği insanların, cadıların vb. kimliğini yansıtır. Ev mekânları karakterin bilinçaltına göre dekore edilmektedir ve dışarıya içerisi ve kullanıcısının kimliği hakkında en ufak bir bilgi vermeyen, içe dönük sığınak mekânıdır. Burton'ın ev mekânları form olarak tam sürrealistlerin tanımladığı kadın bedenini çağrıştırmıyor olsa bile, ev mekânlarında kullanılan renk kullanımı, tefriş elemanı seçimi, mekâna göre kullanıcısının erkek ya da kadın olması fark etmez bir şekilde hep dişi mekân niteliği taşır.

Burton da Matta, Dali, Kiesler ve Tzara gibi modern mimarinin rasyonel, katı, sert, keskin, ruhsuz, hizaya sokan mimarlığını yadsır onun yerine düşsel bir alternatifini sunar. Bu alternatif ev mekânı bilinçaltını, arzuları, korkuları dışa vuran, bir duygu mekânıdır. Her şeyden önce içinde yaşayan varlığın ruhunu, bedensel hareket ihtiyaçlarını karşılamaya yöneliktir. Her kullanıcısı için kendi kabuğunu, sığınağını temsil eder. Çoğu zaman düşsel alternatifi temsil eden ev mekânı derme çatma, kendi içinde bir tutarlılığı olan, kullanıcısının düşlerini temsil eden arketipsel bir kulübedir.

Burton'ın karakterleri Virilio'nun dediği gibi mekânın dansçıları, oyuncuları, ev ise Loos ve Kiesler'in belirtiği gibi tiyatro sahnesi olarak kullanır. Burton'ın filmleri gerçekliğe alternatif olarak peri masalarına, fantastik diyaralara, olağanüstüne olan kaçışı simgeler ve masalların korkutucu, şaşırtıcı, üpertici, rahatsız edici karakterlerini ve karakterlerin etrafını saran en az karakterler kadar şaşkınlık uyandıran ev mekânlarını kullanır.

Sürrealizm özellikle başka sanatlar içinde mimarlığın temsiliyetiyle ilişkilendiğinde doğrudan bir tarz, akım olmanın ötesinde eleştirel bir süreçtir. Dolayısıyla aslında, kendisi bir şey olmaktan çok, bir şey olana karşı söylenen bir söz, ona sorulan sorudur, onunla rekabet edilip edilemeyeceğini, onun alternatiflerinin üretilip üretilemeyeceğini sınayan bir eleştirel tasarım sürecidir. Filmlere baktığımız zaman biz aslında sadece bir dünya önerisi değil, ağırlıklı olarak var olan dünyanın ve alışkanlıklarının bir eleştirisini okuyoruz. Aslında diğer sanatlarla mimarlığın özellikle sinema ile mimarlığın kesişme noktasında bu eleştirel işlev yatmaktadır. Sinema tarafından bakıldığında mimarlığın özellikle doğrudan öyküye katkıda bulunmak, söz söylemek gibi imkânı ve özelliği vardır. Tim Burton da bunu işlevselleştirmektedir. Bakıldığı zaman mekân, mekânın tefriş edilişi, dışavurumu, kullanılan imgeler, geleneksel mekânın dönüştürülme biçimleri, şaşırtmalar ve kullanım tarzı, mekân ve insan arasındaki ilişki, burada kendi başına sinema dilini güçlendirecek ve geri besleyecek bir anlatım oluşturmaktadır. Dolayısıyla bu aslında iki yönlü bir ilişkidir. O açıdan bakıldığı zaman örneğin; Pee-wee'nin evi dıştan görünüşte çok sıradan ve klasik bir Amerikan evi olmasına rağmen oradaki yaşam ve onun yeniden tüketilme biçimi, insanın evle kurduğu ilişki, evin mekânlaşması, kurgusu hem mimarlığa hem de sinemaya başka bir şey söylemektedir.

KAYNAKLAR

Akaş, C. (1999). Zaman Sularında Argos. *Cogito*, 18, 135-136.

Akdemir Ersoy, Z. (2002). *Konut ve Ev Kavramlarının Karşılaştırmalı Analizi*. Doktora tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Aktaş, S. (1998). *Peyzaj Mimarisinde Mozaik Yöntemle Seramik Malzemesi Kullanan 20. yy. Sanatçıları; Gaudi, Hundertwasser.* Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Seramik Ana Sanat Dalı, Seramik Programı, İstanbul.

Akdemir Ersoy, Z. (2003). Barınma Arketipleri ve Bir Simge Olarak "Ev", *Arredamento Mimarlık*, 154, 124-128.

Altınyıldız Artun, N. (2014). Mimarlığı Baştan Çıkarmak., N. Altınyıldız Artun (Der.). *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 11-56.

Altınyıldız Artun, N. (2018). Mimarlık Nesnesi ve Başka Nesneler., N. Altınyıldız Artun ve R. Ojalvo (Der.). *Arzu Mimarlığı: Mimarlığı Düşünmek ve Düşlemek*. İstanbul: İletişim Yayınları, 119-153.

Arp, J. (2014). Kiesler'in Yumurtası ve Hurafeler Salonu (Çev. A. Terzi)., N. Altınyıldız Artun (Der.). *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 477-481.

Bachelard, G. (1994). *The Poetics of Space*. Boston: Beacon Press.

Bachelard, G. (2013). *Mekânın Poetikası* (Çev., A. Tümertekin). İstanbul: İthaki Yayınları.

Benjamin, W. (2002a). *Pasajlar* (Çev. A. Cemal) (dördüncü baskı). İstanbul: YKY.

Benjamin, W. (2002b). *The Arcades Project* (Çev. H. Eiland ve K. Mclaughlin). London: Harvard University Press.

Beşışık, G. (2013). *Sinema ve mimarlıkta mekan kurgusu ve kavrayışı,* Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri, İzmir.

Bilgin Saydam, M. (2017). 'Tekinsiz'e Dair, *Suret Psikokültürel Analiz Dergisi*, 9, 11-47.

Blanc, P. (2017). *Adolf Loos'un Tristan Tzara Evi* (Çev. S. Garzanlı). İstanbul: Sub Yayımları.

Breton, A. (1972a). Surrealist Situation of the Object (1935), *Manifestoes of Surrealism* (Çev. R. Seaver ve H. R. Lane). Michigan: The University of Michigan Press, 255-278.

Breton, A. (1972b). Prolegomena to a Third Surrealist Manifesto or Not (1942), *Manifestoes of Surrealism* (Çev. R. Seaver ve H. R. Lane). Michigan: The University of Michigan Press, 279-294.

Breton, A. (1977). *Nadja*. New York: Grove Press.

Breton, A. (2009). *Sürrealist Manifestolar* (Çev. Y. Seber Kafa, A. Günebakanlı, A. Güngör). İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.

Breton, A. (2015). André Breton: Sürrealizm Manifestosu (Çev. K. Özsezgin)., A. Artun (Der.). *Sanat manifestoları: avangard sanat ve direniş*. İstanbul: İletişim Yayınları. (Eserin orjinali 1924'te yayımlandı). 178-226.

Burton, T. (Yönetmen) (1982). (Film). *Vincent*. Walt Disney Productions.

Burton, T. (Yönetmen) (1985). (Film). *Pee-wee's Big Adventure*. Warner Bros. And Aspen Film Society.

Burton, T. (Yönetmen) (1988). (Film). *Beetlejuice*. The Geffen Film Company.

Burton, T. (Yönetmen) (1990). (Film). *Edward Scissorhands*. 20th Century Fox.

Burton, T. (Yönetmen) (1992). (Film). *Batman Returns*. Warner Bros. and PolyGram Filmed Entertainment.

Burton, T. (Yönetmen) (1993). (Film). *The Nightmare Before Christmas*. Touchstone Pictures, Skellington Productions Inc. and Tim Burton.

Burton, T. (Yönetmen) (2003). (Film). *Big Fish*. Columbia Pictures, Jinks/Cohen Company, The Zanuck Company and Tim Burton Productions.

Burton, T. (Yönetmen) (2005a). (Film). *Corpse Bride*. Tim Burton Productions., Warner Bros., and Laika Entertainment.

Burton, T. (Yönetmen) (2005b). (Film). *Charlie and The Chocolate Factory*. Warner Bros., Plan B Entertainment and Village Roadshow Pictures.

Burton, T. (Yönetmen) (2010). (Film). *Alice in Wonderland*. Walt Disney Pictures, Roth Films and Team Todd.

Burton, T. (Yönetmen) (2012). (Film). *Dark Shadows*. Warner Bros. and Tim Burton Productions.

Burton, T. (Yönetmen) (2016). (Film). *Miss Peregrine's Home for Peculiar Children*. Tim Burton Productions.

Cardinal, R. (2014). Çözünür Kent: Sürrealist Paris Algısı (Çev. N. Artun Altınyıldız)., N. Altınyıldız Artun (Der.). *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 157-186.

Cesur, M. G. (2006). *Aykırı Bir Mimar Olarak Friedensreich Hundertwasser*, Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat Tarihi Ana Bilim Dalı, İstanbul.

Colomina, B. (2014). Mekân Evi: Binanın Ruhu (Çev.A. Terzi)., N. Altınyıldız Artun (Der.). *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 413-431.

Colomina, B. (2017). *Mahremiyet ve Kamusallık: Kitle İletişim Aracı Olarak Modern Mimari* (Çev. A. U. Kılıç). İstanbul: Metis Yayınları.

Cooper Marcus, C. (2014). The House as Symbol of the Self (1974)., J. J. Gieseking, W. Mangold, C. Katz, S. Low & S. Saegert (Eds.). *The people, place and space reader*. New York: Routledge, 168-172.

Çubuk, G. (2017). *Sürrealizm Kaynaklı Mekânsal Verilerin İncelenmesi Yoluyla Çağdaş Mimarlık Ürününün Okunması*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri, İstanbul.

Dali, S. (1999). The Stinking Ass., C. Harrison ve P. Wood (Eds.). *Art in Theory, 1900-1990: An Anthology of Changing Ideals*. Oxford: Blackwell, 478-481.

Dali, S. (2014). Art Nouveau Mimarlığın Müthiş ve Yenilesi Güzelliğine Dair (Çev. A. Terzi)., N. Altınyıldız Artun (Der.). *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 457-468.

Demos, T.J. (2014). Duchamp'ın Labirenti: *First Papers of Surrealism*, 1942 (Çev. E. Soğancılar)., N. Altınyıldız Artun (Der.). *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 325-369.

Dovey, K. (1985). Home and Homelessness., Altman, I., & Werner, C. M. (Eds.). *Home environments*(Vol. 8). New York: Springer Science & Business Media, 33-64.

Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi. (2008). c. 2. İstanbul: YEM Yayın.

Eliade, M. (1963). *Myth and Reality* (Çev. W. R. Trask). New York: Harper and Row.

Eliade, M. (1991). *Kutsal ve Dindışı* (Çev. M. A. Kılıçbay). Ankara: Gece Yayınları.

Erzen, J. (1999). Sürrealizm: Ertegün ve Filipacchi'nin Gözünden, *Arrredamento Mimarlık*, 116, 127-131.

Fijalkowski, K. (2005). "'Un Salon au Fond d'un Lac': The Domestic Spaces of Surrealism"., T. Mical (Ed.). *Surrealism and Architecture*. İngiltere: Routledge, , 11-30.

Fijalkowski, K. (2014). 'Un salon au fond d'un lac': Sürrealizmin Ev Hali (Çev. A. Boren)., N. Altınyıldız Artun (Der.). *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 245-274.

Foster, H., Krauss, R., Bois, Y.A. and Buchloch, B.H. D. (2004). *Art Since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism*. London: Thames & Hudson.

Foster, H. (2011). *Zoraki Güzellik* (Çev. Ş. Kaptan). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Furby, J. ve Hines, C. (2014). *Sinemaya Giriş: Fantastik*. İstanbul: Kolektif Kitap.

Gönül, H. (2014). *Mimarlıkta Formsuzluk Kavramı Üzerine Bir Araştırma*, Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri, İstanbul.

Günay, Ö. L. (2015). *Hollywood'un 2000'li Yıllardaki Hedef Kitlesi Olarak Gençlik ve Gençliğin Bilişsel Gelişimlerinin Fantastik Sinemaya Yansımaları: Bir Örnek Olarak Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi*. Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı Radyo Televizyon ve Sinema Bilim Dalı, Kocaeli.

Heidegger, M. (2001). Building dwelling thinking. *Poetry, language, thought* (Trans. A. Hofstadter). New York: HarperCollins, 141-159.

Hundertwasser, F. (2004). Hundertwasser: Fantastik Mimarlık (Çev. Y. Tütün), *Arredamento Mimarlık*, 174, 124-128.

İnceoğlu, A. A. (1999). *Evin Anlamı ve Kentleşme Süreçleri*, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri, İstanbul.

İnternet: Acun, C. (2012). *Kusurun Tekinsiz Dünyasında Hans Bellmer ve Jan Svankmajer Üzerine Bir Deneme*. URL: http://www.e-skop.com/skopbulten/surrealizm-yasiyor-kusurun-tekinsiz-dunyasinda-hans-bellmer-ve-jan-svankmajer-uzerine-bir-deneme/1017, Son Erişim Tarihi: 31.01.2019.

İnternet: Agamben, G. (2013). Galerinin Doğuşu: Sanatın Hayattan Ayrışması (Çev. E. Gen), *Skop Bülten*. URL: https://www.e-skop.com/skopbulten/cagdas-estetik-galerinin-dogusu-sanatin-hayattan-ayrismasi/1129, Son Erişim Tarihi: 30.05.2019.

İnternet: Altınyıldız Artun, N. (2011). Sürrealizm ve Mimarlık Yeniden. URL: https://www.e-skop.com/skopbulten/surrealizm-yasiyor-surrealizm-ve-mimarlik-yeniden/420, Son Erişim Tarihi: 02.06.2019.

İnternet: Altshuler, B., Greenberg, M. (1994). *The avant-garde in exhibition: New art in the 20th century*. New York: Abrams. URL: https://issuu.com/e-fmaddox/docs/bruce_altshuler__the_avant-garde_in/236, Son Erişim Tarihi: 24.04.2019.

İnternet: Al Şensoy, S. Ve Işık, B. Ö. (2018). Mimarlık ve Ressamlık Ara Kesitindeki Bir Sanatçı: Hundertwasser, *Anadolu Üniversitesi Sanat &Tasarım Dergisi*, 2(8), 76-94. URL: https://dergipark.org.tr/sanattasarim/issue/43408/529257, Son Erişim Tarihi: 05.07.2019.

İnternet: Artun, A. (2006). "3-Sanat ve Eleştiri", *Modernliğin Sınırında Sanat- Eleştiri, Özerklik, Siyaset, Üç Konuşma*. İstanbul: MÜGSF, 73-90. URL: http://www.aliartun.com/yazilar/modernligin-sinirinda-sanat-elestiri-ozerklik-siyaset-iii-sanat-ve-siyaset/, Son Erişim Tarihi: 19.04.2019.

İnternet: Artun, A. (2013). Paris'te Üç Sergi I: Sürrealist Nesne. URL: http://www.e-skop.com/skopbulten/pariste-uc-sergi-i-surrealist-nesne/1690, Son Erişim Tarihi: 15.04.2019.

İnternet: Baykuş, E. (2014). Sürrealizm Yılı 2014!. *Artful Living Dergisi*, 9, (11), 6-18. URL: http://www.42maslak.com/Assets/Upload/dergiler/PDF%20Sayi%2011_(cift).pdf, Son Erişim Tarihi: 30.07.2018.

İnternet: Benjamin, W. & Aragon, L. (2012). *Sürrealizmin Doğumu ve Opera Pasajı* (Çev. E. Gen). URL: http://www.e-skop.com/skopbulten/pasajlar-surrealizmin-dogumu-ve-opera-pasaji/762, Son Erişim Tarihi: 10.02.2019.

İnternet: Breton, A. (2014). Sürrealizm Manifestosu (Çev. K. Özsezgin), Skop Bülten. URL: http://www.e-skop.com/skopbulten/surrealizm-1924-2014-surrealizm-manifestosu/1857, Son Erişim Tarihi: 12.12.2018.

İnternet: Dali, S. (1930). *Portlligat House History*. URL: https://www.salvador-dali.org/en/museums/house-salvador-dali-in-portlligat/historia/, Son Erişim Tarihi: 31.05.2019.

İnternet: Freud, S. (1999). *The "Uncanny"*. URL: https://web.mit.edu/allanmc/www/freud1.pdf, Son Erişim Tarihi: 28. 03. 2019.

İnternet: Güleç, G., & Çağlar, N.(2014). Sinema ve Mimarlık Etkileşimi: Tim Burton Filmlerinde Modernizm Eleştirileri, *Mimarlık*, 375. URL: http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=389&RecID=3303, Son Erişim Tarihi: 11.12.2018.

İnternet: Kıyıcı, G. (2015a). *Artyapısalcı Bir Okuma Konusu Olarak Ev*. URL: https://mimaritasarimveelestiri.wordpress.com/2015/05/18/artyapisalci-bir-okuma-konusu-olarak-ev/, Son Erişim Tarihi: 11.12.2018.

İnternet: Kıyıcı, G. (2015b). *Eve Dair*. URL: https://gokhankiyici.wordpress.com/2015/04/, Son Erişim Tarihi: 28.05.2019.

İnternet: Kıyıcı, G. (2016). *Ev Mekânı ve Sınırlarının Anlamları Üzerine*. İç ve Dış Arasındaki Çeper Temalı Ulusal Mekân Tasarımı Sempozyumu 2016 bildiri kitabı. URL: https://www.academia.edu/28805165/Ev_Mek%C3%A2n%C4%B1_ve_S%C4%B1n%C4%B1rlar%C4%B1n%C4%B1n_Anlamlar%C4%B1_%C3%9Czerine, Son Erişim Tarihi: 30.11.2018.

İnternet: Kraftl, P. (2010). Architectural Movements, Utopian Moments:(In)coherent Renderings of the Hundertwasser-Haus, Vienna, *Geografiska Annaler: series B. Human Geography*, 92 (4), 327–345. URL: https://lra.le.ac.uk/bitstream/2381/19147/1/GAB200904-1final.pdf, Son Erişim Tarihi: 28.06.2019.

İnternet: Metin, Ö., & Erkan, S.(2016). Her şey hayalle başladı: hayal dünyasındaki çocuğun filmi: Vincent (Tim Burton). *3. Uluslararası Çocuk ve İletişim Kongresi*, 403-410. URL: https://www.academia.edu/3443401/Her_%C5%9Eey_Hayalle_Ba%C5%9Fladi_Hayal_D%C3%BCnyasindaki_%C3%87ocu%C4%9Fun_Filmi_Vincent_Tim_Burton_, Son Erişim tarihi: 09.06.2019.

İnternet: Ojalvo, R. (2011). *Sürrealizm ve Mimarlık: Mimarlığın Öteki Yüzünü Aramak* (Çev. Skop Bülten). URL: http://www.e-skop.com/skopbulten/surrealizm-yasiyor-surrealizm-ve-mimarlik-mimarligin-oteki-yuzunu-aramak/433, Son Erişim Tarihi: 30.01.2019.

İnternet: Öymen Özak, N., & Pulat Gökmen, G. (2009). Bellek ve Mekân İlişkisi Üzerine Bir Model Önerisi, *İTÜ Dergisi/a*, 8, 145-155. URL:

http://itudergi.itu.edu.tr/index.php/itudergisi_a/article/view/217, Son Erişim Tarihi: 07.05. 2019.

İnternet: Pallasmaa, J. (2000). Lived Space in Architecture and Cinema, Insitu. Fac. of Environmental Design, University of Calgary. URL: https://www.ucalgary.ca/ev/designresearch/publications/insitu/copy/volume2/imprintable_architecture/Juhani_Pallasmaa/index.html, Son Erişim Tarihi: 19.05. 2019.

İnternet: Pallasmaa, J. (2008). *Sinema ve Mimarlık* (Çev. I. Külekçi), Calgary Üniversitesi, Arkitera Gündem. URL: www.arkitera.com, Son Erişim Tarihi: 05.09.2017.

İnternet: Porteous, J. D. (1976). Home: The territorial core. *Geographical Review*,4, 383-390. URL: https://www.jstor.org/stable/213649?seq=1#metadata_info_tab_contents, Son Erişim Tarihi: 07.05. 2019.

İnternet: Şenkula, L. (29 Eylül 2017). Bir Akım Üç Temsilci: Sürrealizm. *Gazete Bilkent*. URL: http://www.gazetebilkent.com/2017/09/29/bir-akim-uc-temsilci-surrealizm/, Son Erişim Tarihi: 02.02.2019.

İnternet: Talu, N. (2010). Modernlik söylemi: Endişeli bakışlarda modern birey, *METU Journal of Faculty of Architecture*, 2, 141-171. URL: http://jfa.arch.metu.edu.tr/archive/0258-5316/2010/cilt27/sayi_2/141-171.pdf, Son Erişim Tarihi: 04.05.2019.

İnternet: Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, 2019 URL: http://www.tdk.gov.tr/, Son Erişim Tarihi: 09.05.2019.

İnternet: Uluoğlu, B. (2014). Dr Caligari'den Zindan Adası'na Bilinçaltında Bir Yolculuk, *Betonart Dergisi*, 41, 36-39. URL: https://www.researchgate.net/publication/312057513_Dr_Caligari'den_Zindan_Adasi'na_Bilincaltinda_Bir_Yolculuk, Son Erişim Tarihi: 09.12.2018.

İnternet: Vidler, A. (2003). Fantasy, the Uncanny and Surrealist Theories of Architecture, *Papers of Surrealism*, 1, 1-12. URL: https://studylib.net/doc/8353038/fantasy--the-uncanny-and-surrealist-theories-of-architecture, Son Erişim Tarihi: 25.03.2019.

İnternet: Vidler, A. (2014a). *Sürrealist Mimarlık Kuramları, Fantezi ve Tekinsiz* (Çev.R. Akman). URL: http://www.e-skop.com/skopdergi/surrealist-mimarlik-kuramlari-fantezi-ve-tekinsiz/1963, Son Erişim Tarihi: 05.02.2019.

İnternet: Virilio, P. (2001). After Architecture: A Conservation, *Grey Room*, 3, 32-53. URL: https://www.jstor.org/stable/1262565?seq=1#metadata_info_tab_contents, Son Erişim Tarihi: 28.05.2019.

İnternet: Yaykır, S. (2017). *Salvador Dali ve Sürrealist Akım*, Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü Sanat ve Estetik Dersi, Konya. URL: https://www.academia.edu/33824339/Salvador_Dali_ve_S%C3%BCrrealist_Ak%C4%B1m, Son Erişim Tarihi: 14.03.2019.

İnternet: Yazıcı, Y. E. (2016). Gaudi Dokunmamızı mı İstedi?. *Journal of Architectural*, *1*(1), 53-60. URL: http://acikerisim.iku.edu.tr/xmlui/handle/11413/3363, Son Erişim Tarihi: 02.03.2019.

Jacobi, J. (2013). *Complex/Archetype/Symbol in The Psychology of C. G. Jung*. New York: Routledge.

Jung, C. G. (2005). *Dört Arketip* (Çev. Z. A. Yılmazer). İstanbul: Metis Yayınları.

Kahn, C. H., (2001). *The Art and Thought of Heraclitus: An Edition of the Fragments with Translation and Commentary*. Cambridge: Cambridge University Press.

Kale, G. (2004a). Bellek ve Mimarlık, Bedenin Mekânla Karşılaşması, *Arredamento Mimarlık*, 174, 116-123.

Kale, G. (2004b). Antonioni'den Godard'a Filmlerdeki Mekân İmgelerinin Duyumsattıkları, *Arredamento Mimarlık*, 169, 102-110.

Kanlı, İ.B., & Bilgiç, M. (2016). Modernizm Eleştirilerinin "Yok-Yer" Bağlamında Sinema Mekânı Kurgusunda Analizi. *İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler*, 1, 117-149.

Kayapınar, U. (2013). *Soyut Ekspresyonizm – Otomatizm İlişkisi*, Sanatta Yeterlik Eser Metni, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Kiesler, F. (1930). *Contemporary Art Applied to The Store and Its Display*. New York: Brentano's Publishers.

Kiesler, F. (2014a). "Sonsuz Ev": İnsan Yapımı bir Kozmos (Çev. N. Altınyıldız Artun)., N. Altınyıldız Artun (Der.). *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 493-497.

Kiesler, F. (2014b). Hurafeler Salonu'nun Sihirli Mimarlığı (Çev. N. Altınyıldız Artun)., N. Altınyıldız Artun (Der.). *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 483-484.

Kiesler, F. (2014c). Modern Mimarlıkta Sözde-İşlevselcilik (Çev. Z. Baransel)., N. Altınyıldız Artun (Der.). *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 499-511.

Kiesler, F. (2014d). Mimarlık Üzerine Notlar: Mekan-Evi (Çev. N. Altınyıldız Artun)., N. Altınyıldız Artun (Der.). *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 485-492.

Kraus, E. (2014). Breton, Duchamp, Kiesler: 1947 Sergi Politikası (Çev. E. Gen)., N. Altınyıldız Artun (Der.). *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 371-384.

Küpeli İğdeli, B. (2013). *Mimarlık ve Bilim Kurgu Sineması İlişkisinin Ev Kavramı Üzerinden İrdelenmesi,* Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Lesak, B. (2014). İdeal Tiyatro'nun Peşinde (Çev.A. Terzi)., N. Altınyıldız Artun (Der.). *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 387-398.

Mahon, A. (2014). Arzuyu Sahnelemek (Çev. N. Altınyıldız Artun)., N. Altınyıldız Artun (Der.). *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 277-301.

Matta Echaurren, R. (2001). Senstive Mathematics-The Architecture of Time., M. A. Caws (Ed.). *Surrealist Painters and Poets, An Anthology*. Massachusetts: MIT Press, 299-300.

Matta Echaurren, R. (2014). Duyusal Matematik-Zaman Mimarlığı., N. Altınyıldız Artun ve R. Ojalvo (Der.). *Arzu Mimarlığı: Mimarlığı Düşünmek ve Düşlemek*. İstanbul: İletişim Yayınları, 471-474.

Mical, T. (2005). Introduction., T. Mical (Ed.). *Surrealism and Architecture*. İngiltere: Routledge, 1-10.

Nejdet Erzen, J. (2014). Sürrealizm Zamandışı Yaşıyor, *Sanat Dünyamız*, 140, 34-41.

Oran, S. (2015). Mimari Nesnelerin Anlamları, *Arredamento Mimarlık*, 293, 82-87.

Ormanlı. O. (2010). Bir edebiyat uyarlaması olarak Alice Harikalar Diyarında (2010) Filmi. *Marmara İletişim Dergisi*, 17, 79-92.

Özdoğlar, E. (2015). *Fantezi ve Korku Kurguda Kurgusal Karakter ve Kurgusal Mekan İlişkisi,* Sanatta Yeterlilik Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri, İstanbul.

Passeron, R. (1982). *Sürrealizm Sanat Ansiklopedisi* (Çev. S. Tansuğ). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Philips, S. (2005). Introjection and Projection: Frederick Kiesler and His Dream Machine., T. Mical (Ed.). *Surrealism and Architecture*. İngiltere: Routledge, 140-155.

Rasmussen, S. E. (2017). *Yaşanan Mimari* (Çev. Ö. Erduran). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Schneede, U. M. (2014). Exposition Internationale du Surrealisme, Paris 1938 (Çev. M. Tüzel)., N. Altınyıldız Artun (Der.). *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 303-304.

Selvi, S. (2019). *Fotoğraf Arşivi*.

Sheringham, M. (2006). *Everyday Life: Theories and Practices from Surrealism to present*. New York: Oxford.

Spiller, N. (2016). *Architecture and Surrealism: A Blistering Romance*. London: Thames & Hudson.

Sözen, M., Tanyeli, U. (2017). *Sanat kavram ve terimleri sözlüğü: Resim-heykel-mimarlık, geleneksel Türk sanatları, uygulamalı sanatlar ve genel sanat kavramları*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Süar, S. (2017). *Bir TİM BURTON Kitabı*. İstanbul: ES Yayınları.

Svankmajer, J. (Yönetmen) (1968). (Film). *The Flat*. Kratky Film Praha.

Svankmajer, J. (Yönetmen) (1983). (Film). *Down to The Cellar*. Slovenska filmova tvorba Koliba (SFT).

Şahin, Z. (2013). Sonsuzluğun Düş Mekânları ve Bir Evren Mimarisi: "Aşkın Gücü"., A. Allmer (Der.). *Sinemekan: sinemada mimarlık.* İkinci Baskı. İstanbul: Varlık Yayınları, 31-46.

Şumnu, U. (2018). 20. Yüzyıl Düşüncesinde Ev/Evsizlik Halleri ve Jorge Luis Borges'in "Asterion Evi" Öyküsü, *Toplum ve Bilim Dergisi*, 146, 94-117.

Talu, N. (2009a). Ev, Evsellik ve Gündelik Hayat Nesneleri: Andrea Zittel, Allan Wexler ve Rachel Whiteread, *Arredamento Mimarlık*, 221, 128-134.

Talu, N. (2009b). Modern Konut ve Ev(sellik): Modern Sanat ve Mimarlıkta Evselliğin Yadsınması, *Arredamento Mimarlık*, 225, 92-99.

Talu, N. (2018). Bir Arzu Nesnesi Olarak Ev., N. Altınyıldız Artun ve R. Ojalvo (Der.). *Arzu Mimarlığı: Mimarlığı Düşünmek ve Düşlemek*. İstanbul: İletişim Yayınları, 73-110.

Tarskovsky, A. (Yönetmen) (1979) (Film). *Stalker*. Mosfilm, Vtoroe Tvorcheskoe Obedinenie.

Tschumi, B. (2014). Mimarlık ve İkizi (Çev. N. Altınyıldız Artun)., N. Altınyıldız Artun (Der.). *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 125-153.

Tzara, T. (2014). Beğenide Belirli Bir Otomatizme Doğru (Çev. E. Gen)., N. Altınyıldız Artun (Der.). *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 469-470.

Ural, A. G. (2017). *Mimarlık ve Sinema İlişkisi İçerisinde Sürrealist Mekân Yaratma Konusunda Sinematografik Yaklaşımlar,* Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri, İstanbul.

Verbinski, G. (Yönetmen) (2006) (Film). *Pirates of the Carribbean: Dead Man's Chest*. Walt Disney Pictures, Jerry Bruckheimer Films, Second Mate Productions.

Vesely, D. (2014). Sürrealizm, Mit, Modernite (Çev. N. Altınyıldız Artun)., N. Altınyıldız Artun(Der.). *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 59-100.

Vidler, A. (1992). *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely*. Cambridge: MIT Press.

Vidler, A. (2000). *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*. Massachusetts: Mıt Press.

Vidler, A. (2014b). Fantezi, Tekinsizlik ve Sürrealist Mimarlık Kuramları (Çev. R. Akman)., N. Altınyıldız Artun (Der.). *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 101-123.

von Graevenitz, A. (2014). Sonsuzluk ve İndirgeme: Frederick Kiesler'in *Sonsuz Ev*'i (Çev. H. van der Heijden)., N. Altınyıldız Artun (Der.). *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 399-411.

Weston, D. M. (2014). Sürrealist Paris: İçinde Yaşanan Kentin Perspektiften Yoksun Mekanı (Çev. N. Altınyıldız Artun)., N. Altınyıldız Artun (Der.). *Sürrealizm/Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 187-218.

Wiene, R. (Yönetmen) (1920). (Film). *The Cabinet of Dr. Caligari*. UFA.

Wilson, C. S. J. (1992). *Architectural reflections: Studies in The Philosophy and Practice of Architecture*. Oxford: Butterworth-Heinemann.

Zimmerman, M. E. (1985). The role of spiritual discipline in learning to dwell on earth., D. Seamon & R. Mugeraur (Eds.). *Dwelling, Place and Environment: Towards a phenomenology of person and World*. Dordrecht: Martinus Nijhoff, 247-256.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler



Soyadı, adı	: DURSUN, Gizem
Uyruğu	: T.C.
Doğum tarihi ve yeri	: 29.02.1992, Diyarbakır
Medeni hali	: Bekâr
Telefon	: 0 (535) 620 76 18
e-mail	: gizdursun@gmail.com

Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet Tarihi
Yüksek lisans	Gazi Üniversitesi / Mimarlık	Devam ediyor
Lisans	Gazi Üniversitesi / Mimarlık	2016
Lise	Bileydi Anadolu Lisesi	2010

İş Deneyimi

-

Yabancı Dil

İngilizce

Yayınlar

Dursun, G. ve Boyacıoğlu, E. (2019, 14-17 Şubat). *Tim Burton Sineması Üzerinden Sürrealist Mekân Okuması*, 4. Uluslararası Bilimsel Araştırmalar Kongresi, Yalova.

Hobiler

Sinema, yüzme, seyahat etme



GAZİ GELECEKTİR...