

## ÇEVRE PSİKOLOJİSİ KAVRAMLARIYLA BİR FİLMİN ANALİZİ: THX 1138

Pınar KILIÇ ÇALĞICI\*

**Alındı:** 28.02.2012; **Son Metin:** 02.08.2013

**Anahtar Sözcükler:** Çevre psikolojisi;  
mimarlık; sinema; mekân; distopya.

### GİRİŞ

Çevre psikolojisi, mimarlık ve sinema, mekânı temel alan bir etkileşim içindedir. Bu etkileşim ile mimarlık ve sinema yaşamın içinde deneysel sahneler yaratırken, çevre psikolojisi ise bu deneysel sahneler üzerindeki insanın yerine odaklanır. Kökenleri 1960'lı yıllara dayanan çalışmalar insanın fiziksel, sosyal çevresi ve davranışları arasında karşılıklı bir ilişki bulunduğunu ortaya koymaktadır (Barker, 1968, 137-139; Proshansky, Ittelson ve Rivlin, 1970, 27; Altman, 1975, 3; Gürkaynak, 1988, 1-4; Sundstrom vd. 1996, 486; Gifford, 1997, 4-6; Göregenli, 2010, 2-3). Bu çalışmalar sonucu psikolojinin bir alt dalı olarak kabul edilen çevre psikolojisi, insan ve çevresi arasındaki ilişkileri inceleyen bir bilim dalı olarak tanımlanmıştır. Çevre psikolojisi, davranış ortamlarından kentlere uzanan farklı çevre ölçeklerindeki kullanıcılar ve süreçler arasındaki ilişkilendirmeler ile ilgilenmektedir (Morval,1981, 7-13). Çevre psikolojisi bu karşılıklı ilişkilendirmeleri yorumlayarak açığa çıkan çeşitli problemleri çözmeyi amaçlar (Proshansky, Ittelson ve Rivlin, 1970, 5; Gifford, 1997,2; Bonnes ve Bonaiuto, 2002, 28). Alan arka planda, mimarlık, planlama, antropoloji, davranış bilimleri, psikoloji, psikiyatri, sosyoloji ve coğrafya gibi farklı disiplinlerden gelen katkılarla beslenmektedir (Sommer, 2000, 2; Göregenli, 2010, 9-10). Bu geniş arka planda mimarlık ve çevre psikolojisi ortaklığında yapılacak çalışmalarla, bireylerin davranışları davranış ortamlarında gözlemlenerek olası sorunlar ileriki tasarımlara referans olacak şekilde çözülebilir. Başka bir deyişle, insanın mekânla ilişkilendirmesini temel alan çevre psikolojisinin mimarlıkla ortaklığı yine insan ve mekân üzerinden kurulabilir.

Mimarlık, çevre psikolojisinin yanında sinema ile de mekân üzerinden kurulan yakın bir ortaklık içindedir. Mimarlık ve sinemanın mekân üzerinden kurulan ortaklığı sayesinde mimarlık yeni görme biçimleri keşfederken, sinema da yeni mekân biçimleri kazanır (Allmer, 2010, 7). Mekân sinemada senaryoyu anlatmada bir araç olarak kullanılırken,

\* Department of Architecture, İzmir Institute of Technology, İzmir, TURKEY.

mimaride senaryo mekânı oluşturmada araç olarak kullanılır. Pallasmaa'ya (2008, 13) göre mimarlık belli bir kültürün mekânı ve yaşayışının sinematografik imgelerini oluştururken, sinema o kültürün zamansal ve kültürel arkeolojisini betimler. Böylece, mimarlık ve sinema, tanımlı ve sabit sınırlara sahip olmayan zihinsel bir mekânda insan etkileşimleri üzerinden dünyayı algılamanın yollarını ararlar (Pallasmaa, 2008, 18). Sinema filminde karakterler, temsil edilen mimari mekânın kurgusuyla ilişkilendirilerek senaryoyu seyirciye aktarırlar. Bu ilişkilendirilmenin sonucunda, filmin mekânı senaryoya göre yeniden üretilen gerçekliğin mekânı olur (Heath, 1986, 384). Sinema ve mimarlığın mekân üzerinden kurduğu ortaklık yeniden üretilen gerçekliğin mekânı olan sinemaya özgü mekânı doğurur (Heath, 1986, 395; Erk, 2009, 16). Sinemanın mekânı, mimari mekânın görsel ve işitsel bir temsilidir (Erk, 2009, 17). Bu mekânda, mimari mekânda bulunan zaman ve mekân sürekliliği yoktur (Heath, 1986, 394). Sinemaya özgü mekân bazen mevcut mekânları senaryo içinde kullanarak, bazen de gerçekte inşa edilmemiş hayali mekânlar yaratılarak oluşur. Mevcut mekânlar senaryo içinde kullanıldığında sinemaya özgü mekân aracılığıyla mevcut mimarinin sunduğu yaşam biçimleri sorgulanır. Böylece korkular, fikirler, düşünceler ve hayaller, fiziksel mekânın sinemanın kendi evreninde yeniden kurgulanmasıyla seyirciye ulaşmış olur. Hayali mekânlar aracılığıyla ise, mimarlığın sunduğu yaşam biçimlerinin nerelere gidebileceği hakkında *ütöpic* veya *distöpic* (karşı ütopyaya bağlı) kurgular üzerinden düşünme ortamı yaratılır. Dolayısıyla, sinemada karakterler kadar sinemanın mekânı da oyuncudur denilebilir.

Türeli (2001, 71) mimarlık ve sinemanın disiplinler arası çalışmalarına bir çerçeve çizdiği araştırmasında mimarlık ve sinema ilişkisi özelinde yapılan çalışmaları dört ana başlık altında toplamıştır; 'Sinema salonları üzerine yapılan çalışmalar', 'Senaryo kurgusunda mimarlar ve mimarlık', 'Set tasarımında üretilen mekânlar üzerine çalışmalar', ve 'Mimarlık vizyonları'. Yazında 'mimarlık vizyonları' özelindeki çalışmalar incelendiğinde mimarlık ve sinemanın mekân üzerinden kurduğu etkileşime (Dear, 1994; Kaçmaz, 2001; Kale, 2004; Erk, 2009; Allmer, 2010), mimarlık üretimi ve sinema tekniği arasındaki benzerliklere (Georgiadis, 1994; Penz, 1994; Vidler, 1999; Örs, 2001; Esperdy, 2007; Alvarado, 2008; Shaw, 2008; Jacobson, 2010), kentsel mekânın mimarlık ve sinema ile olan ilişkisine ve bu ilişki etkileşimindeki dönüşümüne odaklanıldığı görülmüştür (Albrecht, 1999; Özakın, 2001; Erkaslan, 2002; Sorlin, 2005; Şenyapılı, 2009). Yazında yer alan çalışmalarda sinema, mimarlık ve çevre psikolojisinin insana ve insanın kentsel mekân ile kurduğu ilişkiye dair olan ortak yaklaşımlarının yeterince tanımlanmadığı görülmektedir.

Bu çalışma, literatürde 'mimarlık vizyonları' özelindeki mimarlık ve sinema etkileşiminin incelendiği çalışmalara ek olarak sinemasal mekânın kurgulanmasında çevre psikolojisi, mimarlık ve sinemanın mekân üzerinden kurduğu ilişkinin önemine değinmektedir. Bu etkileşimi vurgulamak amacıyla çalışma kapsamında öncelikle çevre psikolojisinin ortaya çıktığı dönem ile eş zamanlı olan bilim-kurgu filmlerinde *futuristik* (gelecekçi) bir *distopya* olarak ele alınan kent temsillerine değinilmiştir. Çevre psikolojisinin ortaya çıktığı dönem ile eş zamanlı olan bilim-kurgu filmleri arasından seçilen *THX 1138* (Lucas, 1971) filmi üzerinden yapılan mekânsal okumalarla ise, çevre psikolojisi, mimarlık ve sinema arasındaki üçlü etkileşime açıklık kazandırılmaya çalışılmıştır. İktidarın birey üzerindeki hâkimiyetinin bütünüyle mekân üzerinden yansıtıldığı 1971 tarihli *THX 1138* filminin bu çalışma kapsamında yeniden ele alınması, iktidarların birey üzerindeki hâkimiyetinin ekonomik uygulamalar

1. Sinema, 1895 yılında Lumière kardeşlerin bir trenin istasyona gelişini belgeleyen *L'Arrive' d'un train en gare de la Ciotat* (Bir Trenin La Ciotat Garı'na Varışı) isimli elli saniyelik filmi ile ortaya çıkmıştır (Pearson, 1996, 17; Mennel, 2008, 1). Böylece, modernliğin kent yaşamına getirdiği bu önemli değişiklik hem belgelenmiş hem de yeni kentsel deneyimleri tecrübe eden bireylere başka bir yenilik aracılığıyla sunulmuştur.

2. 1920'lerde kentleri konu alan filmlere *Manhatta* (Strand ve Sheeler, 1921), *Paris qui dort* (Clair, 1925), *Metropolis* (Lang, 1927) ve *Man with the Movie Camera* (Vertov, 1929) filmleri örnek olarak verilebilir. Modernliğin birer eleştirisi olan bu filmler, teknolojik gelişmelere ve kapitalist sisteme bağlı olarak gelişen kentsel değişimleri fiziksel yapıyı çevre aracılığıyla aktarmışlardır.

aracılığıyla mekân üzerinden ortaya konulduğu günümüzün iktidar-birey-mekân ilişkilenmesine kırk iki yıl öncesinden bir bakış sunacağı için önemlidir.

## BİLİM-KURGU SİNEMASINDA KENT TEMSİLLERİ

Sinema ortaya çıkışıyla modernliğin getirdiği değişikliklerle başa çıkmaya çalışan bireylerin kent yaşamında fark etmediği ayrıntıları görmesini sağlamıştır (Clarke, 1997, 2)(1). Sinema, ortaya çıkışında etkisi olan fotoğraf sanatından daha güçlü bir şekilde sahip olduğu ayrıntıları fark ettirme gücüyle modernliği deneyimleyen insanın dünyayı ve kent yaşamını algılama şeklini de zenginleştirmiştir (Benjamin, 1936, 113-114). Dolayısıyla sinema ilk ortaya çıktığı tarihten bu yana kentler ile sürekli bir etkileşim içindedir (Abbas, 2003, 144). Bu sebeple, kentler, mimarlık ve sinemanın başka bir ortak noktasıdır. Bu etkileşim sinemanın kentsel gerçekliği bilimsel olarak görsel bir gerçekliğe dönüştürmesine duyulan heyecandan kaynaklanır (Weihsmann, 1997, 8). Ayrıca kentler, mimarlık, çevre psikolojisi ve sinemanın mekân temelli kurulan ortaklığının da kesişiminde yer alır. Sinemada özellikle bilim-kurgu türünün ortaya koyduğu kent temsilleri aracılığıyla insanlığa sunulan ve sunulabilecek yaşam biçimleri sorgulanır (Sobchack, 1997, 255; Kınayoğlu, 2001, 80; Özakin, 2001, 84; Bruno, 2002, 28-29). Dolayısı ile mimarlık, çevre psikolojisi ve sinema etkileşiminin mekân temelli ortaklığı da bilim-kurgu filmlerinde kentler üzerinden açık bir şekilde okunabilir.

Kentler sinemada ilk olarak 1920'lerde temsil edilmeye başlanır (Bruno, 2002, 21) (2). 1920'lerin birer modernlik eleştirisi olan filmleri teknolojik gelişmelere ve kapitalist sisteme bağlı olarak gelişen kentsel değişimleri kentsel çevre aracılığıyla aktarmışlardır. 1920'lerde sinemada temsil edilen kentler *modernist* ve *fütürist* kentler iken, 1920'lerden sonra gelecekte hangi tarihte ve nerede olduğunu bilmediğimiz sanal kentler sinemada temsil edilmeye başlanmıştır (Mennel, 2008, 131). Günümüze yaklaştıkça kent temsilleri sadece fiziksel kentsel çevre ile değil, sanal ve gerçek ayırımının güçleştiği bir dünyada insanın temsiliyet sorunu üzerinden de aktarılmışlardır (Mennel, 2008, 131). Bir başka deyişle, modern kentleşmeden *postmodern* kentleşmeye geçişin bir yansımasını sinemadaki kentsel temsillerin artık sadece geleceğe yönelik umutlu yapıları çevreler ile sınırlı olmamaları ile görürüz. 1960'larda modernleşme projesinin çöküşü ile yaşanan hayal kırıklıklarının getirdiği değişim sinemaya da yansımış ve artık sinemadaki kent temsilleri *distopyalar* haline gelmiştir (Mennel, 2008, 131). Kentlerin sinemada yer almaya başlamalarından bu yana kent temsilleri sinemanın biçimlenişine etki ederken, sinema da kentin belleğinde önemli izler bırakmıştır (Öztürk, 2002, 29). Bu izler hem günümüzün kentine, hem de geleceğin kentine aittir. Örneğin, geleceğin kentlerini bir *distopya* olarak düşleyen bilim-kurgu filmlerinde üretilen kent temsilleri çoğu zaman gerçek kentlerin birer eleştirisidir ve hayal edilen karamsar bir geleceğin belki de bir gün gerçekliğimiz olacağına işaret eder (Alsayyad, 2006, 238). Easthope (1997, 131), 1960'ların bilim-kurgu filmlerini incelediği çalışmasında filmlerdeki kent temsillerini; 'kabullenilmiş kent', 'ütopya olarak kent' ve 'distopya olarak kent' olmak üzere üçe ayırır. Türel (2001, 71) ise *distopya* olarak kent temsillerini dört alt başlıkta gruplandırarak bu sınıflandırmayı genişletir; 'fabrika gibi işleyen kent', 'bürokrasi ağında işleyen kent', 'yabancılaşmış kent' ve 'fütüristik distopya olarak kent'.

3. *Alpaville* (Godard, 1965), *Fahrenheit 451* (Truffaut, 1966), *THX 1138* (Lucas, 1971), *Soylent Green* (Fleischer, 1973) ve *Logan's Run* (Anderson, 1976) örnek olarak verilebilir.

4. Jeodezik kubbe: 1945'te Buckminster Fuller tarafından kentlerde büyük alanların üzerini örtmek amacıyla geliştirilen ve kafes kirşilerin üç boyutta kavilendirilmesi ile oluşturulan çift eğrilikli mimari bir yapı sistemidir.

Jameson'a (1982; 154) göre özellikle modernlik sonrasında bilim-kurgu daha çok karamsar *distopyalar* üretmektedir. Çevre psikolojisinin ortaya çıktığı dönem olan ve modernitenin düş kırıklıklarının yansıdığı 1960'lı ve 1970'li yılların sinemasında da Jameson'un savını destekler sayıda *distopyalar* görürüz (3). Roloff ve Seesslen (1980, 316-338) futuristik bir *distopya* olarak kent yaşamını odağına alan 1960'lı ve 1970'li yılların *distopik* bilim-kurgu sinemasının makineler, canavarlar, böcekler, kirlenme ve virüs felaketleri, eğlence ve saldırganlık, kapalı toplum ve istila olmak üzere yedi temel derdi olduğunu söylerler. Bilim-kurgu sineması doğanın yok edilmesine karşı tepkisini canavarlarla, teknolojiye duyulan şüpheyi insanlığın makinelere köleleşmesiyle, atom bombası ve biyolojik savaşa duyulan tepkileri kirlenme ve virüs felaketleriyle, aşırı nüfus artışı ve otoriter topluma duyulan endişeyi kapalı toplum tasavvurlarıyla, ekolojik dengenin bozulmasının sonuçlarını böcek saldırılarıyla, kitle toplumunun eğlence endüstrisini saplantılı ve saldırgan eğlencelerle, insanlıktan uzak düşüldüğü kaygısını ise istila konusu ile yansıtırlar (Roloff ve Seesslen, 1980, 329). Çevre psikolojisinin ortaya çıkışı ile eş zamanlı olan ve kent yaşamını *futuristik* bir *distopya* olarak ele alan 1960'lı ve 1970'li yılların filmleri de kentsel temsillerin odağına bu temaları yerleştirmişlerdir. Bu filmlerde ortak bir özellik olarak nüfus artışı, endüstrileşme, bilimsel gelişmeler ve ileri teknoloji dünyayı değiştirmiştir. Fakat iktidar ve birey arasındaki kabullenilmiş ilişkiler değişmediğinden insan kendi medeniyetinin barbarlığına mahkum olmuştur. Dolayısıyla, ileri teknolojinin büyüyle sürekli güdülenen bireyler bu filmlerde birer anti-kahramana dönüşmüştür. Örneğin, *Soylent Green* (Fleischer, 1973) ve *Logan's Run* (Anderson, 1976) filmleri, ekolojik dengenin bozulmasını, doğanın yok edilmesini ve nüfus artışını modern kent yaşamının sorunları olarak aktarırlar. İki filmde de benzer şekilde aşırı nüfus artışı ve çevre kirliliği sonucu kent yaşanmaz hale gelmiştir. İnsanlar birer metaya ve temel ihtiyaçlar ise satın alınan birer lükse dönüşmüştür. *Soylent Green* (Fleischer, 1973), 2022'nin New York'unda geçer ve izleyiciye her yönüyle çürüten bir kent temsili sunar. Bu köhne kentte, sadece zenginler aşırı güvenli gökdelenlerinde kısıtlı sürelerde yaşayabilirken, imkân olmayanlar ise tecrit edilmiş kent sokakları ve kamu binalarında topluca yaşarlar. *Logan's Run* (Anderson, 1976) filmde, 2274 yılındaki kıyamet sonrası bir kentte insanlara yasal olarak verilen 30 yaş sınırı ile nüfus sıkı bir şekilde denetim altında tutulur. *Logan's Run* (Anderson, 1976) filmdeki 'jeodezik kubbe'lerden (4) oluşan ileri teknoloji kent temsili, *Soylent Green* (Fleischer, 1973) filmdeki kent temsiline aksine yatayda gelişmiştir. *Alpaville* (Godard, 1965), *Fahrenheit 451* (Truffaut, 1966), ve *THX 1138* (Lucas, 1971) filmleri ise, sürekli gelişen teknolojiye, otoriter topluma ve gözetleme mekanizmalarına duyulan endişeyi distopik kent temsillerinin odağına yerleştirmişlerdir. Üç filmde de ileri teknolojinin hüküm sürdüğü kentte otoritenin koyduğu kurallar karşısında kimliksizleşen ve yabancılaşan bireyler izleriz. *Alpaville* (Godard, 1965) filmde, insanlar numaralandırılmış ve duygular yasaklanmıştır. Kent bilgisayar tarafından tümüyle denetlendiği için, filmde 1965 Paris'inde gerçekmiş gibi aktarılan sanal bir kent temsili izleriz. *Fahrenheit 451* (Truffaut, 1966) filmde kapalı bir toplumda otorite baskısı, birbirine benzeyen ve duvarları dev televizyon ekranına dönüşmüş modern konutlarda sürdürülen son teknolojiye dayalı kent yaşamı ile aktarılır. Benzer şekilde *THX 1138* (Lucas, 1971) filmde ise, yüksek denetimli geleceğin kentinde kapalı bir toplumun sürekli gözetlenen gündelik hayatını izleriz. Yer altında bulunan kentte, otorite kurallarını tümüyle mekânlar üzerinden koyar ve koyduğu kuralları meşrulaştırma yöntemi



5. Sinema ve iletişim, sosyoloji, bilgisayar bilimleri, kent araştırmaları gibi pek çok farklı alanın akademik dergilerinde filme değinilmiştir. Ayrıntılı bilgi için bakınız: Cormier (1990), Telotte (2000), Clapp (2003), Tietgen (2006), Kurosu (2013).

6. 1970'ler sonrasında çekilen filmlere *Blade Runner* (Scott, 1982), *The Fifth Element* (Besson, 1997), *Dark City* (Proyas, 1998), gibi filmleri örnek olarak verebiliriz. Birer *postmodern distopya* olan bu filmlerde yeni olan her şey eskinin üstüne inşa edilen çok katmanlı ve kaotik kent temsilleri izleriz. Bu filmlerde neredeyse birer kolaj haline gelen mekânlar kadar sanallık ve gerçeklik kavramları da ön plandadır. *Blade Runner* (Scott, 1982) ve *The Fifth Element* (Besson, 1997) filmlerinde uzay çağında uçan arabalar, teknolojik yapılar ve kolaj mekânlar ile karşılaşırız. *Dark City* (Proyas, 1998) filminde ise bu kez geleceğe değil 1940'lara ait bir kent temsili izleriz. Anılar ve yaşamlar her gece değişirken kent mekânları da her gece yeniden üretilir.

7. Walter Murch ve George Lucas, birlikte kaleme aldıkları senaryo metninde filmin mekânlarını betimlerken sık sık bölge, alan, sınır ve kişisel mekân gibi kavramları tekrarlamaktadırlar. Senaryo metnine internetten ulaşılmaktadır (SciFiScripts, 2005).

8. Foucault (1975) özellikle iktidar-birey ilişkisi bağlamında mahremiyet kavramının ne kadar sorunlu olabileceğini iktidarın bireyleri gözetim altında tutmaya yönelik aygıtları üzerine yaptığı çalışma ile göstermiştir. Sennett (1977, 432-436) ise mahremiyetin mekânsal sınırları nasıl keskinleştirdiğinden bahseder ve mahremiyet üstüne odaklanmanın kamusalılığı yok edeceğini, bireyi politik dünyadan koparacağını ileri sürer. Sennett'e (1977, 432-436) göre, modernitenin ilerlemesi ile güçlenen mahremiyet kavramı ile birey kamusal alandan kopar, kamusal alan ve mahrem alan arasında belirgin bir kimlik ayrışması ortaya çıkar.

9. 1960'ların sonlarında ortaya çıkan *Hippi Kültürü'nün* aksine, filmdeki toplumda tüm bireylerin saçları kazınmış ve uyuşturucu ilaçlar almadıkları için cezalandırılmaktadırlar.

olarak bu mekânlardaki farklılıkları yok eder. Filmi izlerken bilindik mekân tanımlarımız ve algımızın da alt üst olduğuna şahit oluruz.

Görüntülerin etkisine dayalı anlatımı ile *THX 1138* (Lucas, 1971), bilim-kurgu türü içinde kendine özgü bir yere sahiptir (Roloff ve Seesslen, 1980, 329). Bu yönüyle film, pek çok farklı alanın çalışmalarında inceleme konusu olmuştur (5). Bu çalışma kapsamında, çevre psikolojisinin ortaya çıktığı dönem ile eş zamanlı olan ve kenti *futuristik distopya* olarak ele alan yukarıda bahsi geçen bilim-kurgu filmleri arasından *THX 1138*'in (Lucas, 1971) seçilmesinin nedeni, filmin çekildiği dönemin sosyo-politik durumunun ön habercisi olan 1960'ların, çekildiği dönem olan 1970'lerin ve 1970 sonrasında tarihlenen (6) filmlerin karşılaştırılması yapıldığında, *THX 1138* filminde dönemin baskıcı ve modern topluma karşı yükselen itiraz ruhunun bir farklılık olarak tümüyle mekân üzerinden aktarıldığının görülmesidir. Filmin hem yönetmenliğini, hem de kısmen senaryo yazarlığını üstlenen Lucas'ın tamamıyla tasarlanmış bir bilim-kurgu kentinde yer alan mekânları tanımlamakta kullandığı terminolojinin çevre psikolojisinin temel kavramları ile örtüşmesi de filminin incelenmeye değer bulunmasının başka bir nedenidir (7).

Filmde çevre psikolojisinin temel kavramları birer *distopya* olarak sinemasal bir kurguyla yeniden yorumlanmıştır. Filmde çevre psikolojisinin temel kavramlarının birer *distopya* olarak yorumlanması çevre psikolojisi, mimarlık ve sinemanın mekânı temel alan etkileşimini vurgulamaktadır. Filmde birer distopya olarak yorumlanmış olduğu gözlemlenen kavramlar; 'yere bağlılık', 'yer kimliği', 'mahremiyet', 'mekânsal algı' ve 'alansallık'tır. 1960'lı yıllarda ortaya çıkan bu kavramlar çalışmanın ana çerçevesini oluşturmaktadır. Ele alınan kavramlar ilk tanımlandıkları tarihten bu tarihe çeşitli şekillerde yeniden yorumlanmışlardır. Bu değişimin nedeni, 1960'lı yıllarda çevre psikolojisinin ilk zamanlarında yapılan çalışmalarda ortaya çıkan bu kavramların 1970'li yıllarda sosyo-politik boyutunun eksik bulunmasıdır (Gifford, 2007, 201). Bu yargıda, 1970'lerde alana koşut olarak gerçekleşen Sennett'in (1977) modernliğin birey üzerindeki etkisi ve Foucault'nun (1975) modernlik ile ortaya çıkan yeni birey-iktidar ilişkileri odaklı çalışmalarının etkisinin büyük olduğu söylenebilir (8). *THX 1138* (Lucas, 1971), 1960'lı yılların sonlarına doğru ortaya çıkan çevre psikolojisi alanı ve temel kavramları ile eşzamanlı olduğu için, bu çalışmada ele alınan kavramlar ilk tanımlandıkları şekliyle alana başlangıç kabul edilen temel kavramlar olarak çalışmanın ana çerçevesini oluşturmaktadır.

## ÇEVRE PSİKOLOJİSİ, MİMARLIK VE SİNEMA İLİŞKİLENMESİNDE BİR FİLM: THX 1138

*THX 1138* (Lucas, 1971), 1970'lerin siyasi ve toplumsal değişimini bir distopya kurgusu üzerinden geleceğin toplumunu işaret ederek eleştirmektedir. Filmde, George Orwell'in 1949 tarihli ünlü romanı *Bin Dokuz Yüz Seksen Dört'e* benzer şekilde totaliter bir rejimin baskısı altında yaşayan 25. Yüzyıl toplumu anlatılmaktadır. Lucas, film aracılığıyla o dönemin giderek merkezileşen ve mekanikleşen dünyasında bireyin kimliksizleşmesi üzerine duyulan kaygıları başarıyla yansıtır. Lucas, bireyin kimliksizleşmesi yanında toplumsal farklılıklara karşı tutumları da yermektedir (9). Filmde, geleceğin toplumu yeryüzünün altında kurulan şehirlerde yaşamaktadır. İnsanlar kazınmış saçları ve bembeyaz giysileri ile tekdüzedir, birbirlerinden ayırt edilemezler ve cinsiyet farkı önemsizdir. Tek renk, tek din, tek kıyafet ile tek tipeleştirilen insanlar, sahte bir cennetin içinde yaşamaya mahkum edilmişlerdir. Filmin çekildiği dönemde

Lucas'ın geleceğin toplumuna yönelttiği eleştirel bakışın günümüz toplumu açısından geçerliliğini hala koruduğu söylenebilir.

Deleuze'e (1992) göre, aile, okul, fabrika gibi kapatıp-kuşatma mekânlarının her birinin kendine özgü yasalarına tabi olarak yaşamaya mahkum edilmiş 20. Yüzyıl'ın disiplin toplumu, yerini günümüzde denetim toplumuna bırakmaya başlamıştır. Deleuze'e (1992) göre, disiplin toplumunda bireyin kitleler içindeki konumunu belirten şey imzası iken, denetim toplumunda imzanın yerini şifreler almıştır. Böylece kitleler verilere, ekonomi piyasalara dönüşmektedir. Filmde aktarılan 25. Yüzyıl toplumu, Deleuze'un (1992) geleceğin toplumunun dönüşmekte olduğunu işaret ettiği denetim toplumuna bütünüyle dönüşmüştür. Öyle ki, bu toplumda yaşayan insanlar tıpkı üretim nesnelere gibi birer şifre adı ile üretilmektedir. Bu toplumda ekonomi, maliyet, bütçe ve tüketim gibi kavramlar son derece önemlidir. Kitleleri denetlemek adına her insanın ekonomiye katkısı titizlikle hesaplanmaktadır. 'Harca, daha çok harca ve mutlu ol' cümlesi bu denetim toplumunun amacıdır. Toplumdaki tüm farklılıklar hoşgörüsüz, baskıcı, faşizan devlet otoritesi tarafından bilinçli bir şekilde insanları denetim altında tutabilmek için yok edilmiştir. Otorite, tüm iletişim ve haberleşmeyi eline almıştır ve son teknolojiyi kullanarak tüm insanların davranışlarını sıkı bir şekilde kontrol etmektedir.

Skinner (1953, 333), insanın davranış denetiminde kullanılan araçları; 'devlet ve kanunları', 'din', 'ekonomi', 'eğitim' ve 'psikoterapi' olarak tanımlamıştır. Filmdeki karakterlerin davranışları da bu beş araç aracılığıyla sürekli denetim altında tutulur. Toplumda bireylerin kanunlara uygun yaşayıp yaşamadıkları otorite tarafından sürekli denetlenir. Bu denetim toplumca öylesine içselleştirilmiştir ki, bireyler sokakta bulunan ihbar etme araçlarını kullanarak birbirlerini denetlemeye başlamıştır. Ayrıca, din ve psikoterapi birlikte çalışarak bireyleri sürekli sistem içinde tutmayı amaçlamaktadır. Sürekli eğitim de bu denetim toplumunu daha sıkı denetim altında tutmak için bir araç haline gelmiştir. Çocuklar her hangi bir mekânda toplu olarak bir araya gelmeden, sistemin dayattığı dersleri kollarına takılan serumlar aracılığıyla içselleştirirler. Bu sıkı denetim ortamında, duyguların ve davranışların bütünüyle denetim altında tutulabilmesi için insanlar sakinleştirici ilaçlar kullanmak zorundadırlar. İlaç kullanımı da otorite tarafından sıkı bir şekilde denetlenir, ilaç kullanmamak büyük bir suçtur. Bu ilaçlar sayesinde duygusuzlaşan kitlelerin davranışları kolaylıkla yönlendirilebilmekte ve yapmak zorunda oldukları işleri sorgulamadan tam verimlilikle yapabilmektedirler. Otoritenin uyguladığı baskılarla, her gün alınması zorunlu ilaçlarla ve davranışlarının yönetilmesiyle insan robotlaşmıştır. İnsan, kendini robotlaştıran düzen için kendinden daha değerli kabul edilen robotlar üretmek amacıyla ölümüne çalışmaktadır.

Thomas More'un *Ütopya*'sında mutlu bir kent yaşamının yeryüzündeki simgesi olan 'ütopya adası', *THX 1138*'de (Lucas, 1971) yeraltında bulunan ve içinden çıkılmayan bir hapisane-kent adasına dönüşmüştür. Bu kentte, THX 1138 robotlaşan insanlardan bir tanesidir ve ev arkadaşı LUH 3417 ile birlikte yaşamaktadır. Bir gün LUH 3417 artık ilaç kullanmayacağını THX 1138'e söyler ve onun da kullanmaması için onu ikna eder. Zamanla robotlaşmış hallerinden sıyrılıp bir kadın ve erkek olarak cinsel kimliklerini hatırlayan THX 1138 ve LUH 3417 arasında duygusal bir yakınlaşma başlar. Birlikte yaşadıkları ilk cinsel deneyimleri sırasında ise otoritenin denetimine yakalanırlar. LUH 3417 ölümüne mahkum edilir ve yeniden üretim merkezine yollanır. THX 1138 ise kentten kaçmaya

çalışır. THX 1138'in kaçıışı boyunca sistemin bu kaçıışı engellemek adına ayırdığı bütçenin aşıp aşılmadığı maliyet/kar oranı göz önüne alınarak sürekli denetlenir. Sonunda THX 1138 için sistemin ayırdığı bütçe aşılar ve yürütülen operasyon iptal edilir. Böylece THX 1138 sistem tarafından tıpkı istatistiki anlamda bir uç değer gibi görülmesi sayesinde sistemin dışına çıkmayı başarmış olur. Filmin sonunda THX 1138 yeryüzüne ulaşır ama nerede olduğunu bilemediği, bomboş, açık, sadece batmakta olan bir güneşin görüldüğü bir yere çıkar. Bu yok yer göndermesiyle THX 1138'in kaçıışı filmdeki karşı ütopyayı bir anlamda tekrar ütopyaya dönüştürmüş olur.

### FİLMDE GÖZLEMLENEN TEMEL ÇEVRE PSİKOLOJİSİ KAVRAMLARI

Gürkaynak'a (1988, 5) göre, insanın etkileşimde olduğu çevre birçok alt sistemden oluşmuş bir ana sistem olarak ele alınabilir. Kenti de Gürkaynak'ın (1988, 5) belirttiği gibi pek çok alt sistemden oluşmuş bir ana sistem olarak ele alırsak, bu sistemlerin her birinin fiziksel ve sosyal özellikleri bireyi ve etkileşimde olduğu diğer bireyleri etkilemekte ve aralarındaki toplumsal ilişkiyi yönlendirmektedir. Filmde kurgulanan çevrenin ana sistemi olan kent sistemi içerisinde yaşayan karakterler, birbirleriyle ev ortamlarında dahi iletişime geçmemekte, paylaşımında bulunmamakta, kalabalıklar içinde kendi bireyselliklerinde yaşamaktadırlar. Böylece, filmde kurgulanan kent sisteminin alt sistemi olan ev ortamında yaşanan kopuk ve sevgisiz ilişkilerin kent sistemi bütününde de toplumsal ilişkilere yansımış olduğunu görürüz. Filmdeki *distopik* kent sisteminin genel bir değerlendirmesi yapıldığında, kentin özel-kamu mekânı ayrımının silikleştiği büyük bir kapalı grup mekânından oluştuğu görülmektedir. Öyle ki, filmde aktarılan kent mekânı bütünüyle yer altında bulunmaktadır.

Bilim-kurgu yazınında yer altı kavramı, var olan siyasi ve toplumsal düzeni eleştirmek amacıyla sıklıkla kullanılmaktadır (Güneş, 2010, 127). Filmde aktarılan kent mekânı da, yerin altında iç kabuk ve dış kabuk olmak üzere düşey bir hiyerarşi göstermektedir. Bu hiyerarşik yapı içinde, iç kabukta totaliter devlete ayak uydurarak sistemin dışına çıkamayanlar yaşar. Dış kabukta ise, toplumun genelinden farklı oldukları için sistemin mekanizmaları tarafından dışlanmış ve topluma ayak uyduramamış insanlar yaşamaktadır. Son derece sistemli biçimde işleyen böylesine bir toplumda kentsel mekânın hiyerarşik kurgusu, istatistiki bir mecaz ile normal dağılım eğrisi ve eğri dışında kalan uç değerlere benzetilebilir. Hiyerarşik kent mekânında yaşayanlar ister normal dağılım eğrisi içinde, isterse uç değerlerde kabul edilsinler, hiçbir mekâna aslında tam olarak ait değillerdir. Çünkü 'yere bağlılık' ve 'yer kimliği' denetim mekanizmaları aracılığıyla sağlanmıştır.

Bir yerin kişiler için aşinalıkla edinilen anlamını 'yere bağlılık' olarak tanımlayabiliriz (Gifford, 1997, 64). Göregenli'ye (2010, 180) göre bir yere bağlılığımızı çocukluk deneyimlerimizle elde ederiz. Filmdeki karakterlerin yere bağlılıkları çocukluk deneyimleriyle elde edilememiştir. Çünkü filmdeki karakterlerin içlerinde doğup büyüdüğü ve anılarını paylaştıkları bir aileleri yoktur. Karakterlerin içinde yaşadıkları evleri ve birlikte yaşadıkları ev arkadaşları bilgisayarlar aracılığıyla eşlemeler yapılarak seçilir. Yere bağlılık, anılarla ve aşinalıkla değil, denetim mekanizmaları tarafından sanal bir gerçeklikle oluşturulur. Sistemin uygun gördüğü herhangi bir zamanda tekrar eşleme yapılarak, karakterler

başka bir evde başka bir ev arkadaşı ile yaşamaya başlayabilmektedir. Dış kabukta yaşamının tehlikeli olduğu gerekçesiyle sistem tarafından yasaklanan bu kentte bireyler, mekâna bağlı anılarla gelişen gerçek bir yere bağlılık kavramından yoksun olarak iç kabuğun sahte cennetine bağlılık içinde yaşarlar. Bu bağlılık da kentin bireyelerine denetime bağlı bir aitlik duygusu sağlamıştır. Çevre psikolojisinin başka bir temel kavramı olan 'yer kimliği' ise, bireyin bir yeri kendisiyle özdeşleştirmesidir ve yere bağlılık süreciyle birlikte gelişir (Proshansky, 1978, 147; Gifford, 1997, 225). Böylece, yer kimliği, cinsel, politik ve etnik kimlikler gibi kişinin benlik gelişiminin bir parçası haline gelir (Göregenli, 2010, 182). Bu sebeple, karakterler açısından çevre psikolojisinin başka bir temel kavramı olan yer kimliğinin varlığından da söz edilemez. Çünkü yer kimliğinin merkezinde o yere gerçekten ait olmak hissi yatmaktadır (Korpela, 1989, 241).

Filmde kurgulanan toplumsal ve mekânsal düzenlemeler gözden geçirildiğinde, karakterlerin çevre psikolojisinin başka bir temel kavramı olan 'mahremiyet' kavramına da sahip olmadıkları görülür. Westin (1970, 3-7), mahremiyet kavramının 1960'larda gözetleme aygıtlarından duyulan endişe ile önem kazandığını söyler ve mahremiyeti toplumdan fiziksel ve psikolojik bağlamda geri çekiliş olarak tanımlar. Çevre psikolojisi yazınında önemle kabul bulmuş başka bir tanıma göre ise mahremiyet, bireylerin çevreleriyle ilişkilenmelerinde açıklık ve kapalılık diyalektiğinde gelişen seçici kontrollerdir (Altman, 1976, 8; Altman ve Chemers, 1980, 75). Altman'a (1976, 8) göre mahremiyetin 'ulaşılabilir' ve 'arzulanabilir' olmak üzere iki düzeyi vardır. Ulaşılabilir mahremiyet, arzulanabilir mahremiyete göre daha az ise, bireyler kalabalıklık duygusu hissederek daha çok mahremiyete ihtiyaç duymaktadır. Arzulanabilir mahremiyet, ulaşılabilir mahremiyete göre daha az ise, bireyler kendilerini toplumsal olarak yalıtılmış hissetmektedir. Bireyler, bu iki mahremiyet durumu arasında en uygun düzeyi elde etmek için anonimlik ve kişisel alan gibi çeşitli mahremiyeti düzenleme aygıtlarına başvururlar (Morval, 1981, 83). Westin (1970, 31-32) mahremiyetin dört durumunu tanımlamıştır. Bu durumlar; bireyin 'inziva durumu', bireyin yakın ilişki içerisinde olduğu aile ve arkadaşlar arasında olan 'teklifsizlik durumu', bireyin toplum içindeki 'anonimlik durumu' ve bireyin kendisiyle çevresinin etkileşimini sınırlandırmak istediği kendine 'saklama durumu'dur (Westin, 1970, 31-32; Göregenli, 2010, 63-65). Filmin karakterlerinin, Westin'in (1970, 31-32) tanımlamış olduğu dört mahremiyet durumuna da sahip oldukları söylenemez. Çünkü toplumun denetim aygıtları, kesintisiz bir denetim altında alınan ilaçlar ve sistemin dayattığı değerlerin propagandası yoluyla dıştan özel alana sızmayı kolaylaştırmış ve sürekli hale getirmiştir. Son teknolojiye sahip iletişim araçları ve denetleme aygıtları aracılığıyla, kişilerin özel alanlarına sızmak meşrulaştırıldığı için mahremiyetin 'inziva' ve 'kendine saklama' durumları yok edilmiştir. Filmde gözlemlenen bireyler her ne kadar çevrelerinden soyutlanmış ve sosyal iletişimden uzak olsalar da, bu durum kendi davranış özgürlükleri doğrultusunda olmamaktadır. Gelişmiş denetim aygıtları ile mahremiyetin 'anonimlik durumu' da yok edilmiştir. Birey, kalabalıklar içinde sistematik olarak gözetlendiğini bilmektedir. Örneğin bir sahnede, THX 1138 fabrikada diğer işçilerle birlikte çalışırken verimliliği düştüğü için sistemin denetim aygıtlarına takılmış ve bilinci kısa süreliğine etkisiz hale getirilmiştir. Bu sahne, bireyin mahremiyetinin 'anonimlik durumu'nun yok edilmesine bir örnektir. Toplumda aile kavramı olmadığından ve bireylerarası kurulan ilişkiler ilaçlarla ve bilgisayarlarla yönlendirildiğinden, mahremiyetin 'teklifsizlik durumu' da yok edilmiştir. Mahremiyet ihlalinin böylesine meşru kabul edildiği bir



ortamda, mahremiyeti düzenleme mekanizmalarının varlığından da söz edilememektedir.

İnsan bedeni sayesinde mekân ile fiziksel bir ilişki kurmaktadır. Film boyunca seyrettiğimiz tüm mekânlar ve insanlar ise ruhsuz bir beyazlığa bürünmüştür. İnsanlar, renklerin verdiği duygulardan sıyrılmaları için bembeyaz giysiler içinde ve yansız bir duygulanımla yaşamak zorunda bırakılmıştır. Bu ortamda tüm mekânlar beyaz, renksiz ve ruhsuzdur. Bu beyazlık içinde birey ve mekân birbirine karışır, hatta birbiri içinde hapsolür. Başka bir deyişle, birey sonsuz mekân içinde erir ve kaybolur. Tversky'e (2003, 66) göre, insanın mekân içinde etkin edimlerde bulunabilmesi için mekânın zihinsel temsillerine sahip olması gerekmektedir. Filmde seyrettiğimiz mekânlarda genel olarak denetimsiz ve yitik bir mekan duygusu hakimdir ve bu mekânların zihinde canlandırılmaları oldukça zordur. Çünkü film boyunca izlediğimiz karakterlerin yaşadığı kapalı, beyaz ve renksiz mekânlarda bir başvuru noktası bulmak çok zordur. Başvuru noktaları arasında mekânsal ilişkiler kurulamadığından filmin mekânlarına dair bir mekânsal algılama oldukça zorlaşmaktadır. Filmde, Lynch'in (1960, 9-13) belirttiği üzere mekânların imgelenebilmesi için gerekli olan anlamlı, açıklayıcı, uyarıcı, ahenkli ve duysal zevk verici nitelikte mekânlar bulunmadığı için mekânların imgelenebilmesi de oldukça zorlaşmaktadır. Lynch'in (1960, 9-13) belirttiği şekilde ortaya çıkan zihinsel imgelenebilme güçlüğü filmde karakterler tarafından mekânların içselleştirilememesi zorluğu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu içselleştirilememesi zorluğu, hapisane mekânında geçen sahnelerde karakterlerin yön bulamama problemi olarak kendini gösterir.

Filmde gözlemlenen başka bir çevre psikolojisi kavramı ise 'alansallık'tır. 'Alansallık', bir kişi ya da grubun sergilediği, sınırları belirli bir fiziksel mekânın sahiplenilmesine, korunmasına ve kendilenmesine dair davranışlar bütünüdür (Gifford, 1997, 120; Göregenli, 2010, 108). Altman (1975, 111-120) alansallık kavramını, 'birincil', 'ikincil' ve 'kamusal' olmak üzere üç tip alan sınıflandırması yaparak incelemiştir. Bu sınıflandırma sonucu ortaya koyduğu alan tiplerini, mahremiyet, bağlılık ve erişilebilirlik derecelerine göre tanımlamıştır. Altman'a (1975, 111-120) göre birincil alanlar, bir kişi ya da grubun günlük yaşamlarının merkezinde olan, kalıcı, kontrol edilebilen ve temel ihtiyaçların karşılandığı yerlerdir. Birincil alanlara örnek olarak ev ve yatak odası verilebilir. İkincil alanlar, geçici bir süre sahiplenilen, kullanıcısı değişken olan ve genele açık alanlardır. İkincil alanlara örnek olarak bir öğrencinin sınıfında kullandığı sırası veya spor salonunda kullanılan dolaplar verilebilir. Kamusal alanlar ise, plajlar, parklar, yürüyüş yolları gibi ortak kullanıma açık ve kısa zaman aralığında kullanılıp terk edilen alanlardır. Filmdeki kent mekanında, Altman'ın (1975, 111-120) 'birincil', 'ikincil' ve 'kamusal' olarak tanımlamış olduğu üç farklı alan tipi örneğini görmekteyiz. Fakat bu alan tipleri de kentteki diğer her şey gibi değişikliğe uğramıştır ve gerçek özelliklerini taşımamaktadır. Örneğin, filmdeki bireyler genel aktivitelerini dilediklerince sürdürebildikleri, çevrelerinde bir eksen oluşturan, sürekli ayrılıp yine ona döndükleri, en temel ihtiyaçlarının karşılandığı kendilerine ait, sabit ve kontrol edebildikleri birincil bir alana bile aslında gerçekten sahip değillerdir. Ayrıca, geçici bir süre değişik kullanıcılar tarafından sahiplenilen okul, kütüphane gibi ikincil alanlar da yoktur. Çocuklar kollarına takılan tüplerle serum alır gibi sistemin dayattığı dersleri içselleştirmektedir. Kamusal alan ve özel alan tanımları neredeyse yok olmuştur. Bireyler, hem en mahrem olması beklenen özel alanlarında, hem de herkese açık ve sosyal kurallara uyulmak suretiyle özgürce hareket

edilen kamusal alanlarda sürekli denetlenmektedir. Böylece, sürekli biçimde denetim uygulanan kitlelerden oluşan bu toplumda kamusal alan ve özel alanın iç içe geçtiği yeni bir alan tipi ortaya çıkmıştır. Bu alan, kamusal ve özel olanın ayırt edilemediği kitle toplumunun alan tipidir.

### FİLMİN MEKÂNLARI

Lucas, aslında bir bütün ve aynı olan imgeleri değişik biçimlerde birbirinden ayırmaya ve farklı görünüşlerini yansıtmaya çalıştığı için *THX 1138* filmini Kübist öğelerle gerçekleştirilmiş bir film olarak tarifler (Hearn, 2005, 38). Filminden daha önce ve daha sonra çekilen *distopik* bilim-kurgu filmlerinde yer alan aşırı modern kent temsillerinin aksine, Lucas sınırsız bir boşluğu ön plana almıştır. Bu boşluk filmin mekânlarında uzaklık, ölçü ve zaman gibi kavramları muğlaklaştırırken, filmin *distopik* atmosferini de güçlendirir. Aynı zamanda, bu sınırsız boşluk aracılığı ile kaçışı imkânsız gözüken baskıcı kent yaşamı izleyiciye aktarılır. Sınırsız boşluk içindeki filmin mekânları, genel olarak tüm mekân sınıflandırmalarının birbirine geçtiği mekânlardır. Bu iç içe geçmiş mekânlarda özel ve kamusal alanın ayırt edilemez olduğu gibi, iç ve dış mekân ayrımı da yapılamamaktadır. Kent mekânı yer altında bulunduğundan, dış mekânda olması beklenen yürüyüş yolları ve otoyollar iç mekânda yer alır. Tek dış mekân örneğini, filmin sonunda *THX 1138*'in yeryüzüne çıktığı bomboş bir alanda batmakta olan bir güneşin arka fonda yer aldığı sahnede görürüz. Filmde görülen mekânlar ev, fabrika, hapisane, mahkeme ve alışveriş merkezidir. Çevre psikolojisi yazınında, Altman'ın (1975, 111-120) tanımlamış olduğu 'birincil', 'ikincil' ve 'kamusal' olmak üzere üç farklı alan tipi, filmde üç tip mekân örneği olarak karşımıza çıkmaktadır. Çalışmanın bu bölümünde, Altman'ın (1975, 111-120) tanımlamış olduğu üç farklı alan tipi göz önünde bulundurularak ev, ibadet ve hapisane mekânları incelenecektir.

#### Ev

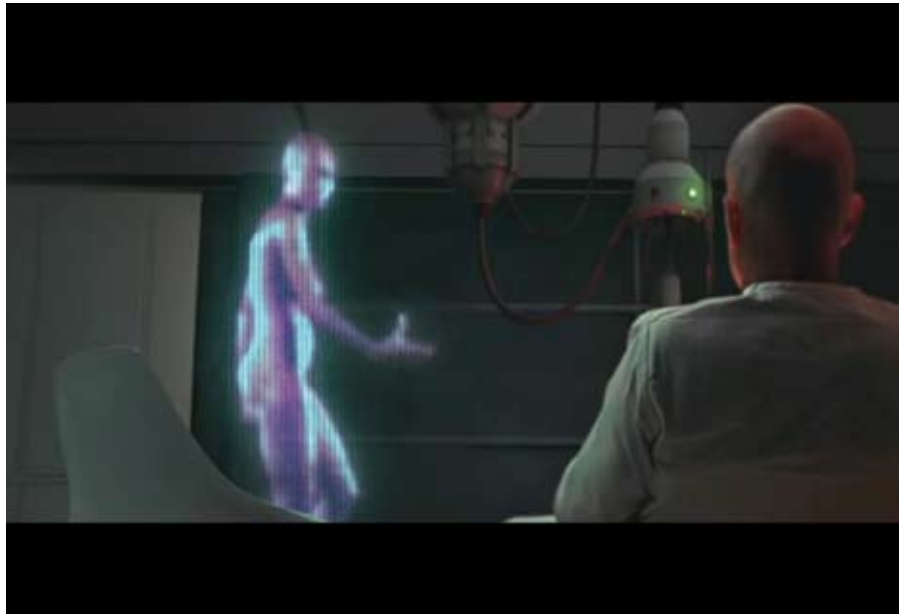
Filmde, kurgulanan çevre ile karakterlerin etkileşimi büyük ölçüde imkânsızdır. İnsanların evlerinde birlikte yaşayacakları ev arkadaşları bile otorite tarafından matematiksel bilgisayar eşlemeleri doğrultusunda seçilir. Modern toplumlarda özgürlüğün bir göstergesi olarak kabul edilen birey, aile ve gruplar için mahremiyet olgusu, bu toplumda gözlemlenmemektedir. Öyle ki, kişinin en mahrem birinci alanı kabul edilen ev ortamı, sürekli olarak otorite tarafından gözetim altında tutulur. Mahremiyet, kişinin ev ortamında dahi hazine gibi kabul edilen ve hayal gücün dışında bir sahiplik haline dönüşmüştür. Tüm insanlar evlerinde sistematik olarak izlendiklerini bilmektedir. Dolayısıyla, bireyler özgürlük ve rahatlama duygusundan yoksun yaşamaktadırlar. İlaçlarla uyuşturuldukları için böyle bir ihtiyaç da hissetmezler. Filmde, birincil alan örneği olarak *THX 1138*'in evini görürüz. Evin iç mekânını film boyunca bütünüyle göremeyiz, ara mekânlar ve geçiş mekânları arasından gözetliyormuş hissiyle seyrederek. İç mekânda kullanılan bu çekim tekniği sayesinde seyircide uyandırılan gözetleme hissi, filmde katı bir şekilde vurgulanan denetleme eylemine gönderme yapmaktadır (**Resim 1**).

Evde, günümüzün oturma odası işlevini gören bir *Hologram Odası* (10) bulunmaktadır (**Resim 2**). Günümüzde oturma odalarında izlenen televizyonun yerini bu odada artık üç boyutlu *hologramlar* almıştır. Bu *hologramlarda* şehirde gördüğümüz beyaz insanlar yerine bu kez sadece siyahı insanlar görürüz. Onlar bu toplumda sanal birer *holograma* dönüşmüşlerdir. Ayrıca, denetim altında tutulmaya çalışılan cinsellik ve

10. Hologram odası, günümüz konutlarının oturma odası yerine geçen ve çalışma zamanı dışında kalan zamanların üç boyutlu görsellerin seyredilmesi aktivitesiyle geçirildiği mekandır.



**Resim 1.** Evin mekânlarının izleyicide gözetleme hissi uyandıracak şekilde aktarılması (Lucas, 1971).



**Resim 2.** Hologram odası (Lucas, 1971).

şiddet sadece *hologram odalarına* ait seyirlik birer nesne olmuştur. Örneğin, sadece *hologram odalarında* bireysel ve sanal bir şekilde yaşanan cinsellik otorite tarafından yasal kabul edilir. İnsanlar bu duygular karşısında artık etken değil, edilgendir.

Kentteki her şey gibi, evlerde de standart bir düzen hâkimdir. Bu standart düzene göre, ev son derece işlevsel ve minimalisttir. Evlerdeki bütün eşyalar beyaz ağırlıktadır ve duvarlar ışık kaynağı olarak kullanılmaktadır. Evin de filmdeki tüm mekânlar ve insanlar gibi beyaz ağırlıkta sunulmasıyla, filmdeki karakterlerin kendi kimliklerini yansıtan ve kimliklerini kendilerinin oluşturduğu bir beden ve mekândan yoksun olduklarının vurgulandığını görürüz. Bu yoksunluk, öncelikle karakterlerin bedenlerine ilişkin, sonra da mekâna ilişkin bir kendileme olgularının olmadığına işaret etmektedir. Kendileme söz konusu olmadığından, bireysel anlamda kimlik kazanımı da söz konusu değildir. Benliğin ve

11 Rönesans ressamlarından Hans Memling'in 1481 tarihli İsa resmi, Tanrı OMM olarak ibadet mekânında karşımıza çıkmaktadır. Resmin özgün hali için bakınız: [http://www.mfa.org/collections/object/christ-blessing-35484].

kimliğin gelişmesi iç içe gelişen *ontolojik* (varlıkbilimsel) bir süreç ise, bu toplumun insanları kimliksizdir denilebilir (Göregenli, 2010, 133). Bu sebeple, filmdeki bireylerin sadece birer kod numarasından ibaret olması şaşırtıcı değildir.

### İbadet Mekânı

Bu toplumda din, bireylerin totaliter düzene ayak uydurmaları ve sistemin içinde kalmalarını sağlamak amacıyla kullanılmaktadır. İbadet mekânları, şehrin en kalabalık yerleri olan alışveriş merkezlerinde bulunmaktadır. Dini ibadet, bu mekânlarda tek başına ama denetlenebilir bir şekilde gerçekleştirilir. Sakinleştiricilere rağmen zaman zaman bir şeylerin ters gitmesinden yakınan bireyler, Tanrı OMM'un kıpırtısız yüzünün sayısal bir ekrandan kendilerine baktığı kabinlere girip tek başlarına ibadet ederler (**Resim 3**) (11). Kişinin en mahrem anlarından olan ibadet eylemi, etrafı cam bir yapıyla çevrili ve tamamen şeffaf olan kabinlerde yapılmaktadır. Böylece denetim en üst düzeyde sağlanmış olur. Filmde OMM'un ibadet eden insanlara söylediği aşağıdaki sözleri, dinin de bu toplumda sakınleştiriciler ile aynı işlevi gördüğünü düşündürmektedir.

“Sen tanrının kitleler tarafından kitleler için yaratılmış insan suretindeki kulusun. Bir işimiz olduğu için minnet duyalım. Çok çalış, üretimi arttır, kazaları önle ve mutlu ol. Ticaretimiz olduğu için minnet duyalım. Satın al. Daha çok satın al ve mutlu ol” (Lucas, 1971).

### Hapishane

İnsanın bedeninin devineceği mekânın sınırları küçültülerek, kapatma ve sınırlandırma amacıyla kullanılması beklenen hapishane mekânı, bu toplumda sadece sonsuz ve beyaz bir boşluktan ibarettir. Hapishanenin duvar, kapı ve pencere gibi yapı öğeleri ile tanımlanmış herhangi bir sınırı bulunmamaktadır. Bu sonsuzluğun içinde hapishane mekânının sınırları çizilemez ve okunabilirliği de yoktur. Bu sebeple, insan zihninde bilişsel olarak temsili ve kodlanması da oldukça zorlaşmaktadır. Örneğin, bir sahnede THX 1138, arkadaşı SEN 5241 ve peşlerine takılan bir hologramın hapishaneden kaçarken yön bulmakta zorlandıklarını görürüz (**Resim 4**). Bu sahne, karakterlerin mekânı algılayıp, imgelemlerinde yaratamadıkları için yön bulma sorunu yaşamalarına bir örnek teşkil eder. Böylece, sınırlandırma amaçlı kullanılan bir mekânın sınırsız olma hali tam ve kesin bir sınırlılık yaratmış olur. Çünkü, insanlar denetleyemedikleri kadar böylesine büyük bir mekânın içinde eriyip gitmektedir (**Resim 5**).

Hapishane, sadece tek mekânda, boş ve beyaz bir sınırsızlıktan ibaret değildir. Film ilerledikçe, aslında hiyerarşik kent mekânının bütünü otorite karşısında sınırsız ve çıkışı imkânsız bir hapishaneye dönüştüğünü görürüz. Öyle ki, bireylerin her davranışı sadece otorite tarafından da denetlenmemektedir. Otorite adına toplumdaki tüm bireyler bu denetim sorumluluğunu taşımaktadırlar. Kuralları ihlal edenler, kentin birçok yerinde bulunan şikayet kutularına rapor edilmektedir. Sosyal baskı ile toplumdaki herkes birbirini denetler hale gelmiştir ve kent mekânında bireyler güven duygusundan yoksun olarak yaşamaktadırlar.

### SONUÇ

Bu çalışmayla, yazında mimarlık ve sinema etkileşiminin incelendiği çalışmalara ek olarak sinemasal mekânın kurgulanmasında çevre psikolojisi, mimarlık ve sinemanın mekân üzerinden kurduğu ilişkinin önemine değinilmiştir. Ayrıca mimarlık, sinema ve çevre psikolojisi





**Resim 3.** Tanrı OMM'un ibadet mekânında THX 1138 (Lucas, 1971).



**Resim 4.** Hapishanenin sınırsızlığında kaybolan THX 1138, SEN 5241 ve bir hologram (Lucas, 1971).



**Resim 5.** Hapishanenin sınırsızlığında THX 1138 (Lucas, 1971).



12. Sinematografi: Sinema filmi için kaydedilen görüntüleri, ışıklandırma ve kamera teknikleri kullanarak görselleştiren disiplindir.

arasında mekân üzerinden var olan bu etkileşime açıklık kazandırılmaya çalışılmıştır. Bu etkileşimin bir sonucu olarak, çevre psikolojisinin mekânın gerçek anlamda deneyimlenmesine katkı sağlayacağı gibi, *sinematografik* (12) açıdan da deneyimlenmesine katkı sağlayabileceği söylenebilir. Sinema, çevre psikolojisinin temel kavramlarını göz önünde bulundurarak mimarlara mekân özelinde deneysel bir bakış sunabilir.

Çalışma kapsamında, *THX 1138* (Lucas, 1971) filmi üzerinden mekân ve insana dair okumalar yapılmıştır. *Sinematografik* mekânın distopik kurgusu üzerinden aktarılan insan ve mekân etkileşimi, çevre psikolojisinin temel kavramları aracılığıyla incelenmiştir. Filmde aktarılan *distopik* bir kurgu bütününde, çevre psikolojisinin temel kavramlarının 25. Yüzyıl kent mekânlarında yeniden yorumlandığı gözlemlenmiştir. Film boyunca yeniden yorumlanmış olduğu gözlemlenen çevre psikolojisinin temel kavramları; 'yere bağlılık', 'yer kimliği', 'mahremiyet', 'mekânsal algı' ve 'alansallık'tır. Bu kavramlar içerisinde 'mahremiyet' kavramı önem kazanmıştır. Özellikle mahremiyet yoksunluğuna birey üzerindeki sosyal kontrolü ve denetimi arttırmak için film boyunca vurgu yapıldığı görülmüştür.

Çalışma sonucunda, insanların böylesine sıkı bir denetim altında tutulabilmesinde mekanın kullanılmasının ne denli önemli olduğu ve insan-mekan etkileşimi açısından, bunun da çevre psikolojisi kavramları sayesinde çok daha açık biçimde okunduğu ortaya konulmuştur. Seçilen film özelinde insan ve mekân ilişkileri göz önüne alınarak, bireyin davranışlarının yönetilmesiyle ne kadar edilgen bir nesneye dönüşeceği görülmüştür. İnsan yüzyıllar boyunca gelişmiş, üretmiş, ürettikçe daha da özgürleştiğini düşünmüştür. Özgürleşmiştir ama bu özgürlüğün karşısında feda ettikleri ile kendi ürettiklerinin kölesi de olmuştur. Bu noktada insan, belki de mitolojik kahraman Icarus olarak beliriyor karşımızda. Tıpkı uçmanın verdiği zevk ve özgürlük hissiyle balmumundan kanatlarını unutup güneşe doğru uçan Icarus gibi, insanoğlunun da kendini özgürleştirmek adına ürettikleri zamanla kendine yük olmuştur. Bu yük oluşu film boyunca vurgulanan teknolojik gelişim, ona bağlı gelişen ekonomik güçler, kitlesel denetim ve tüm bunlar karşısında edilgenleştirilen insanlar sayesinde görmekteyiz.

#### TEŞEKKÜRLER

Bu çalışmanın ilerlemesine olanak sağlayan değerli yorumlarından dolayı Sayın Yrd. Doç. Dr. Ela ÇİL, Öğr. Gör. Dr. Işın Can, Ar.Gör. Berna Yaylalı Yıldız'a teşekkür ederim.

#### KAYNAKLAR

- ABBAS, A. (2003) Cinema, the City and the Cinematic, *Global Cities: Cinema, Architecture, and Urbanism in a Digital Age*, ed. L. Krause, P. Petro, Rutgers University Press, New Jersey; 142-57.
- ALBRECHT, D. (1999) New York, New York, Olde York: The Rise and Fall of a Celluloid City, *Film Architecture: Set Designs From Metropolis to Blade Runner*, ed. D. Neumann, D. Albrecht, Prestel, New York; 39-43.
- ALLMER, A. (2010) Sinemada Mimarlık, *Sinemekân*, ed. A. Allmer, Varlık Yayınları, İstanbul; 7-13.
- ALSAYYAD, N. (2006) *Cinematic Urbanism: A History of the Modern from Reel to Real*, Routledge, New York.

- ALTMAN, I. (1975) *The Environment and Social Behavior: Privacy, Personal Space, Territory, Crowding*, Brooks/Cole, Montorey.
- ALTMAN, I. (1976) Privacy: A Conceptual Analysis, *Environment and Behavior* (8) 7-29.
- ALTMAN, I., CHEMERS, M. (1980) *Culture and Environment*, Brooks/Cole, Montorey.
- ALVARADO, R.G. (2008) Analysis of Filmmaking Techniques for Architectural Animations, *ODTÜ Mimarlık Fakültesi Dergisi* 25(2) 133-49.
- ANDERSON, M. (Yöneten) (1976) *Logan's Run* [Sinema Filmi].
- BARKER, R.G. (1968) *Ecological Psychology: Concepts and Methods of Studying the Environment of Human Behavior*, Standford University Press, California.
- BENJAMIN, W. (1936) Teknik Olarak Kopyalanabildiği Çağda Sanat Yapıtı, *Sanat Siyaset: Kültür Çağında Sanat ve Kültürel Politika*, (2008) der. A. Artun, İletişim Yayınları, İstanbul; 91-129.
- BESSON, L. (Yöneten) (1997) *The Fifth Element* [Sinema Filmi].
- BONNES, M., BONAIUTO, M. (2002) Environmental Psychology: from Spatial-Physical Environment to Sustainable Development, *Handbook of Environmental Psychology*, ed. R. Bechtel, A. Churchman, John Wiley and Sons, New York; 28-55.
- BRUNO, G. (2002) *Atlas of Emotions: Journeys in Art, Architecture and Film*, Verso, New York.
- CLAIR, R. (Yöneten) (1925) *Paris qui dort* [Sinema Filmi].
- CLAPP, J.A. (2003) "It Was the City Killed the Beast:" Nature, Technophobia, and the Cinema of the Urban Future, *Journal of Urban Technology* (10) 1-18.
- CLARKE, D.B. (1997) Introduction: Preventing the Cinematic City, *The Cinematic City*, ed. D.B. Clarke, Routledge, New York; 1-18.
- CORMIER, R. (1990) The Closed Society and Its Friends: Plato's Republic and Lucas's THX 1138, *Literature Film Quarterly* (3) 193-7.
- DEAR, M. (1994) Between Architecture and Film, *Architectural Design* (112) 8-15.
- DELEUZE, G. (1992) Denetim Toplumlari, *e-skop Sanat Tarihi, Eleştiri*, çev. U. Baker, İstanbul. [<http://www.e-skop.com/skopbulten/denetim-toplumlari/391>] Erişim Tarihi (02.10.2012).
- EASTHOPE, A. (1997) Cinécities in the Sixties, *The Cinematic City* ed. D.B. Clarke, Routledge, New York; 129-39.
- ERK, G.K. (2009) *Architecture in Cinema: A Relation of Representation Based on Space*, Lambert Academic Publishing, La Vergne.
- ERKASLAN, Ö. (2002) Dikey Kentin Sinemasal Morfolojisi: Metropolis, *Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* (14) 117-33.
- ESPERDY, G. (2007) From Instruction to Consumption: Architecture and Design in Hollywood Movies of the 1930s, *The Journal of American Culture* (30) 198-211.
- FLEISCHER, R. (Yöneten) (1973) *Soylent Green* [Sinema Filmi].

- FOUCAULT, M. (1975) Surveiller et Punir Naissance de la Prison, *Hapishanenin Doğuşu*, çev. M.A. Kılıçbay (1992) İmge Kitabevi Yayınları, Ankara.
- GEORGIADIS, N. (1994) Architectural Experience as Discourse of the (un) Filmed, *Architectural Design* (112) 26-33.
- GIFFORD, R. (1997) *Environmental Psychology*, Allyn and Bacon, Boston.
- GIFFORD, R. (2007) Environmental Psychology and Sustainable Development: Expansion, Maturation, and Challenges, *Journal of Social Issues* (63) 199-212.
- GODARD, J.L. (Yöneten) (1965) *Alpaville* [Sinema Filmi].
- GÖREGENLİ, M. (2010) *Çevre Psikolojisi İnsan Mekan İlişkileri*, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
- GÜNEŞ, S. (2010) Yeraltı Mekanı ve Kavramının Toplum ve İmgelem Üzerine Etkisi, *ODTÜ Mimarlık Fakültesi Dergisi* 27(2) 125-39.
- GÜRKAYNAK, İ. (1988) Çevresel Psikoloji: Doğası, Tarihçesi, Yöntemleri, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi* 21(1) 1-9.
- HEARN, M. (2005) *The Cinema of George Lucas*, Harry N. Abrams, New York.
- HEATH, S. (1986) Narrative Space, *A Film Theory Reader: Narrative, Apparatus, Ideology*, ed. P. Rosen, Columbia University Press, New York; 379-421.
- JACOBSON, B.R. (2010) The 'Imponderable Fluidity' of Modernity: Georges Méliès and The Architectural Origins of Cinema, *Early Popular Visual Culture* (8) 189-207.
- JAMESON, F. (1982) Progress Versus Utopia; or, Can We Imagine the Future?, *Science Fiction Studies* (9) 147-58.
- KAÇMAZ, G. (2001) Fellini Sinemasında Mekan ve Mimarlığa İlişkin Temalar, *Arredamento Mimarlık* (11) 97-102.
- KALE, G. (2004) Antonioni'den Godard'a Filmlerdeki Mekân İmgelerinin Duyumsattıkları, *Arredamento Mimarlık* (5) 102-11.
- KINAYOĞLU, G. (2001) Saniyede 24 Kare Ütopya, *Arredamento Mimarlık* (11) 80-1.
- KUROSU, M. (2013) Sci-Fi Movies and the Pessimistic View for the Future Controlled Society of Totalitarianism, *Design, User Experience, and Usability, Design Philosophy, Methods, and Tools*, Seminer Bildirileri (9-14 Temmuz 2011) der. A. Marcus, Orlando; 94-9.
- KORPELA, K.M. (1989) Place Identity as a Product of Environmental Self-Regulation, *Journal of Environmental Psychology* (9) 241-56.
- LANG, F. (Yöneten) (1927) *Metropolis* [Sinema Filmi].
- LUCAS, G. (Yöneten) (1971) *THX 1138* [Sinema Filmi].
- LYNCH, K. (1960) *The Image of the City*, MIT Press, Cambridge.
- MENNEL, B. (2008) *Cities and Cinema*, Routledge, New York.
- MORVAL, J. (1981) Introduction a la psychologie de l'environnement, *Çevre Psikolojisine Giriş*, çev. N. Bilgin (1985) Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, İzmir.



- ÖRS, A.D. (2001) Sinematografi ve Mimarlık, *Arredamento Mimarlık* (11) 73-9.
- ÖZAKIN, Ö. (2001) Bugünün Dünyasını Geleceğe Yansıtma, *Arredamento Mimarlık* (11) 82-7.
- ÖZTÜRK, M. (2002) *Sinemasal Kentler*, Om Yayınevi, İstanbul.
- PALLASMAA, J. (2008) *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, Rakennustieto, Helsinki.
- PEARSON, R. (1996) Early Cinema, *The Oxford History of World Cinema*, ed. G. Nowell-Smith, Oxford University Press, New York; 13-23.
- PENZ, F. (1994) Cinema and Architecture—Overlaps and Counterpoints Studio-Made Features in the Film Industry and Studio-Based Experiments in Architectural Education, *Architectural Design* (112) 38-41.
- PROSHANSKY, H.M., ITTELSON, W.H., RIVLIN, L.G. (1970) The Influence of the Physical Environment on Behavior: Some Basic Assumptions, *Environmental Psychology: Man and His Physical Setting*, ed. H.M. Proshansky, W.H. Ittelson, L.G. Rivlin, Holt, Rinehart and Winston, New York: 27-37.
- PROSHANSKY, H.M. (1978) The City and Self-Identity, *Environment and Behavior* (10) 147-70.
- PROYAS, A. (Yöneten) (1998) *Dark City* [Sinema Filmi].
- ROLOFF, B., SEESLEN, G. (1980) Kino des Utopischen Geschichte und Mythologie des Science-Fiction Films, *Ütopik Sinema Bilim-Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi*, çev. V. Atayman (1995) Alan Yayıncılık, İstanbul.
- SCIFISCRIPTS. (2005) *THX 1138*. [<http://www.scifiscripts.com/scripts/thx1138.txt>] Erişim Tarihi (03.05. 2013).
- SCOTT, R. (Yöneten) (1982) *Blade Runner* [Sinema Filmi].
- SENNETT, R. (1977) The Fall of Public Man, *Kamusal İnsanın Çöküşü*, çev. S. Durak ve A. Yılmaz (1996) Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- SHAW, D.B. (2008) Systems, Architecture and The Digital Body: From Alphaville to The Matrix, *Parallax* (14) 74-87.
- SKINNER, B.F. (1953) *Science and Human Behavior*, Macmillan, New York.
- SOBCHACK, V.C. (1997) *Screening the Space: The American Science Fiction Film*, Rutgers University Press, New Jersey.
- SORLIN, P. (2005) Urban Space in European Cinema, *Revisiting Space: Space and Place in European Cinema*, ed. W.E. Everett, A. Goodbody, European Academic Publishers, Bern; 25-37.
- SOMMER, R. (2000) Discipline and Field of Study: a Search for Clarification, *Journal of Environmental Psychology* (20) 1-4.
- STRAND, P., SHEELER, C. (Yöneten) (1921) *Manhatta* [Sinema Filmi].
- SUNDSTROM, E., BELL, P.A., BUSBY, P.L., ASMUS, C. (1996) Environmental Psychology 1989–1994, *Annual Review of Psychology* (47) 485-512.
- ŞENYAPILI, Ö. (2009) Bilim-kurgu Filmlerinin Sevgili Yapıları, *Arredamento Mimarlık* (2) 36-43.

- TELOTTE, J.P. (2000) The Problem of the Real and 'THX 1138', *Film Criticism* (24) 45-60.
- TIETGEN, J. (2006) Political Utopias in Film, *Spaces of Utopia* (3) 114-31.
- TRUFFAUT, F. (Yöneten) (1966) *Fahrenheit 451* [Sinema Filmi].
- TÜRELİ, İ. (2001) Sinema ve Kentsel Mekanın Dönüşümü, *Arredamento Mimarlık* (11) 68-72.
- TVERSKY, B. (2003) Structures of Mental Spaces, *Environment and Behavior* (35) 66-80.
- VERTOV, D. (Yöneten) (1929) *Man with the Movie Camera* [Sinema Filmi].
- VIDLER, A. (1999) The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary, *Film Architecture: Set Designs From Metropolis to Blade Runner*, ed. D. Neumann, D. Albrecht, Prestel, New York; 13-25.
- WEIHMANN, H. (1997) The City in Twilight Charting the Genre of 'City Film' 1900-1930, *Cinema and Architecture: Méliés, Mallet-Stevens, Multimedia*, ed. F. Penz, M. Thomas, British Film Institute, London; 8-28
- WESTIN, A.F. (1970) *Privacy and Freedom*, Atheneum, New York.

Received: 28.02.2012; Final Text: 02.08.2013

Keywords: Environmental psychology; architecture; cinema; space; dystopia.

## A FILM ANALYSIS WITH THE CONCEPTS OF ENVIRONMENTAL PSYCHOLOGY: THX 1138

There is a space-based interaction between environmental psychology, architecture and cinema. In order to exemplify this interaction, the basic concepts of environmental psychology are utilized in the study of a dystopian science fiction film THX 1138 (Lucas, 1971). It is observed that the reinterpretation of the basic concepts of environmental psychology strengthened the dystopic fiction of the film, THX 1138 as a case. From this point of view, the interaction among environmental psychology, architecture and cinema are explained by following a deductive methodology. In the content of this study, firstly the interaction among environmental psychology, architecture and cinema is discussed before analyzing the spaces of the film. This analysis has shown that some of the basic concepts of environmental psychology are reinterpreted through the spaces of the film. The reinterpretations are as follows: 'place attachment', 'place identity', 'privacy', 'spatial perception' and 'territoriality'. Especially among these concepts, the concept of 'privacy' is found to be important to strengthen the dystopic fiction of the film. It is also observed that, this characteristic of the film is founded on the loss of the fundamental rights and freedoms due to normalization of the absence of privacy by the society. With its emphasis on the interaction among environmental psychology, architecture and cinema this paper sets out to clarify this interaction by spatial readings made from the selected film.

PINAR KILIÇ ÇALĞICI; B. Arch., M.Arch.

Received B.Arch. (2007) from Trakya University Faculty of Architecture and completed M.Arch. (2010) in İzmir Institute of Technology. Currently, she works as Research Assistant at İzmir Institute of Technology, Department of Architecture and studies her Ph.D. Her research interest covers art spaces, socio-cultural studies and environmental psychology. pinarkilic@iyte.edu.tr