

# Alejandro Jodorowsky Filmlerinin İç Mekânlarında “Ani Etki” ve Kavrama Ulaşma Süreci

## “Shock Impact” and Achieving Comprehension in the Interior Spaces of Alejandro Jodorowsky Movies

Ayşe Gülçin URAL<sup>1</sup>   
Ferda YÜKSEL<sup>2</sup> 

<sup>1</sup>Haliç Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, İstanbul, Türkiye

<sup>2</sup>Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, İstanbul, Türkiye



\*\*Bu çalışma, Ayşe Gülçin Ural'a ait 'Mimarlık ve Sinema İlişkisi İçerisinde Sürrealist Mekân Yaratma Konusunda Sinematografik Yaklaşımlar' (2017) başlıklı Yüksek Lisans tezinden üretilmiştir.

Geliş Tarihi/Received: 4.11.2022

Kabul Tarihi/Accepted: 14.12.2022

Yayın Tarihi/Publication Date: 26.09.2023

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:  
Ayşe Gülçin URAL  
E-mail: aysegulcinural@halic.edu.tr

Cite this article as: Ural, A., G. & Yüksel, F. (2023). Alejandro Jodorowsky filmlerinin iç mekânlarında “ani etki” ve kavrama ulaşma süreci. *Art and Interpretation*, 42(1), 24-33.

### ÖZ

Mekân, sinemanın ayrılmaz bir parçasıdır. Sinema sanatı mekânda bulunan semboller ve programatik bölümler aracılığıyla izleyicinin algısına ulaşır ve belli bir yön vermeyi amaçlar. Mimarlık ve sinema sanatlarının birbiri üzerindeki etkileri ve disiplinlerarası çalışmaların yoğunlaştığı gerçeğinden yola çıkarak bu çalışmada kavramsal mekân ve sinema sanatı arasındaki bağ irdelenmiştir.

Sergei Eisenstein'in yaklaşımında, filmsel anlatı sürecinin mihenk taşı olan “ani etki” esas alınarak, mekân ile bu ani etkiyi yaratmanın yolları aranmaktadır. Bu bağlamda örneklem olarak psikoterapist ve yönetmen olan Alejandro Jodorowsky'nin filmleri incelenmiştir. Jodorowsky'nin filmlerinde görsel imgeleri incelikte seçerek kullanması ve mekân yaratmada şaşırtma imgeleri üzerinden sinemanın kavramsal algısına yaklaşımı nedeniyle örneklem olarak seçilmiştir.

Araştırma, nitel araştırma yöntemi olan genel tarama modeli kullanılarak yürütülmüştür. Sinema mekânlarında ani etkiyi örneklendirerek, iki sanat dalının birbirleri üzerindeki kuvvetli etkileri desteklenmek istenmiştir. Bununla birlikte kavramsal mekânın, Eisenstein'in sinema yaklaşımının son noktası olan kavrama ulaşma sürecindeki rolünü örneklem üzerinden tespit etmek amaçlanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Alejandro Jodorowsky, imge, mekân felsefesi, Sergei Eisenstein, sinema

### ABSTRACT

Space is an integral part of cinema. The art of cinema reaches the perception of the audience through the symbols and programmatic sections in the space and aims to give a certain direction. Based on the effects of architecture and cinema arts on each other and the fact that interdisciplinary studies are intensified, this study examines the link between conceptual space and cinematic art.

Sergei Eisenstein's approach is based on the “shock impact,” which is the cornerstone of the film narrative process, looking for ways to create this shock impact with space. In this context, the films of Alejandro Jodorowsky, a psychotherapist and director, were examined as examples. Jodorowsky was chosen as an example because of his fine selection of visual images in his films and his approach to the conceptual perception of cinema through the images of surprise in creating space.

The research was carried out using the general screening model, which is a qualitative research method. By exemplifying the shock impact in cinema venues, it was intended to support the strong effects of the two branches of art on each other. And, it is aimed to determine the role of conceptual space in the process of reaching comprehension, which is the final point of Eisenstein's approach to cinema, through sampling.

**Keywords:** Alejandro Jodorowsky, image, philosophy of space, Sergei Eisenstein, cinema

### Giriş

Mimari mekânın sağladığı hareket imkânı ve devamında sağlamış olduğu deneyim hafızamızda yer edinerak düşüncelerimize ve gündelik gerçekliğimizin şekillenmesine neden olmaktadır. Mimari mekânda reel olarak yaşadığımız mekân deneyimini, film mekânlarında görme duyumuz



sayesinde deneyimleriz. Mimarın mekânsal imgeler ve semboller ile yaşattığı deneyimi, yönetmen de izleyiciye mekânı kullanarak deneyimletmektedir.

Bu çalışmada; sinema, mimarlık, sanat disiplinleri arasındaki zaman-hareket bağıntıları, sinematografik yaklaşımla kavramsal mekân diyalektiği üzerinden incelenmiş ve aralarındaki ortak mekânsal dilin varlığı araştırılmıştır. Mekâna anlam yükleme konusunda nesne, imge, devinim, zaman, mekân ve kavram ilişkileri incelenerek; kavramsal mekân diyalektiğinin kodlarını sinematografik çerçevede sorgulamaya gidilmiştir. Ele alınan konu anlam yükleme açısından irdelenerek, mekânın kavramsal algı boyutuna işaret edilmek istenmiştir. Bununla birlikte; Eisenstein'in sinema yaklaşımının başlangıç noktası olan ani etki, ikinci aşama olan iç monolog ve son noktası olan kavrama ulaşma sürecinde iç mekânın rolünü örneklem üzerinden tespit etmek amaçlanmıştır. Mekânın filmsel anlatıdaki yerini tespit ederek, ani etki ve iç monolog sürecinde ne şekilde var olduğu ve önemi vurgulanmak istenmiştir.

Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden genel tarama modeli kullanılarak, Henri Lefebvre, Gilles Deleuze, Sergei Eisenstein ve Alejandro Jodorowsky'nin çalışma metinleri ve röportajları taranmıştır. Elde edilen bulgular hermönetik yöntem ile değerlendirilerek çalışmanın amacına ulaşmak istenmiştir. Henri Lefebvre'in mekân tanımlama ve mekânı ele alma biçimi olarak ortaya koyduğu üçlü mekân diyalektiği incelenmiş, mimari semboller ve imgeler irdelenmiştir. Hareket, deneyim ve algı konu başlıkları mekân üzerinden araştırılmıştır.

Gilles Deleuze'un yayınlarından sinema felsefesine bakış açısı incelenmiş ve Eisenstein'in sinemada ani etki, iç monolog ve kavrama ulaşma süreci olarak sıraladığı akış temel alınarak çalışma yapılandırılmıştır. Mekânın sinemasal kavrama ulaşma sürecinde hangi noktada durduğu, mekânsal semboller ve imge nesnesinin rolü tespit edilmeye çalışılmıştır. Kavrama ulaşma sürecinde 'ani etki'nin rolü ve bu etkiyi mekân ile yaratmanın yolları irdelenmiştir. Deleuze (2004, s. 16), Eisenstein için şöyle söylemektedir:

Ayzenştayn'ın, veya tüm öteki yönetmenlerin, ayrıcalıklı anları hala herhangi anlardır; basitçe söylendiğinde, herhangi an düzenli ya da tekil, sıradan ya da dikkate değer olabilir. Ayzenştayn'ın dikkate değer anları seçip alıyor olması, onun bu anları kesinlikle aşkın bir sentezden değil de, hareketin içkin bir analizinden çıkarıyor olmasını değiştirmez. Dikkate değer ya da tekil an diğerleri arasında herhangi bir an olmaya devam eder.

Deleuze'a göre sinema, diğer sanat dallarına göre farklı bir şeyi yapabilmektedir. Bu 'ani etki'dir. Deleuze, montaj sayesinde bunu yapan sinema sanatının izleyiciyi bu sayede sarsan bir ayrıcalığa sahip olduğunu düşünmektedir. Deleuze'a göre sinemada olan ancak diğer sanatlarda ve felsefede olmayan şey ani etkidir. Deleuze: "Sanki sinema bize şunu anlatır gibidir: Sizin içinizdeki düşünürü benimle, yani hareket imgesiyle doğuran etkiden kaçamazsınız" şeklinde yorumlar (Akt. Sütçü, 2015, s. 43). Buradan hareketle, imge, hareket ve algı olguları çerçevesinde mekân ve sinema ilişkisi incelenmiştir. Kavramsal mekâna farklı bakış açıları kazandırdığı düşünüldükçe; yönetmen Alejandro Jodorowsky'nin *The Holy Mountain* (Kutsal Dağ) ve *Santa Sangre* isimli avangard türündeki filmleri incelenmiştir. İki filmde de tercih edilen gerçeküstü iç mekânlar ya da sarsıcı imgeler ile ani etki sürecinin ortaya çıkışı irdelenmiştir.

## Mimarlık ve Sinema Ara Kesitinde Mekân

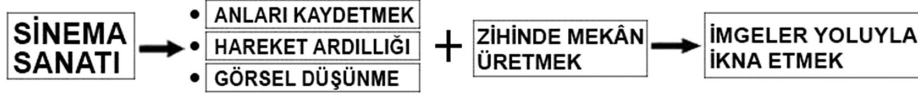
Sosyolog ve filozof olan Henri Lefebvre (2014, s. 33–35) kent ve mekân üzerine yapmış olduğu önemli çalışmalarda; mekân üretimini 'spatial triad' olarak adlandırmaktadır. Bu üçleme; algılanan mekân, tasarlanan mekân ve yaşanan mekândır. Mekân Lefebvre'e göre stratejiktir, bu nedenle yabancılaşma ve gündelik gerçekliğin eleştirisi kavramlarının üzerine eğilmektedir. Lefebvre, "mekânsal pratikler, mekân temsilleri ve temsil mekânları" olacak şekilde aktardığı üçlü diyalektik ile mekânı, toplumsal alana yansımaları üzerinden tartışmaktadır. Mekânsal pratikler; algılanan mekân ile bağlantılıdır. Mekânsal pratikler; bir yandan toplum mekânının üretimi, bir yandan da üretilen bu mekânın aktif halde kullanılmasıdır. Gündelik hayat içinde kullandığımız mekânlar bütünü kapsar. Mekân temsilleri; tasarlanan mekân ile bağlantılıdır. Mühendisler, mimarlar, şehir planlamacılar ve benzeri profesyonellerin mekânları; ideoloji, iktidar ve bilgi ile tasarlanmış mekânlardır. Temsil mekânları; gündelik pratiklerin içinde bulunan kodlamalara ve baskın soyutlamalara direnen, bu kodların eleştirisini üreten mekânlardır. Tasarlanan mekânın üretim şeklinin aksi bir şekilde hayal gücü, anılar, rüyalar, sembollerle kurulmuşlardır. Dolayısıyla; eylem ve tutku yaşanan durumların yuvasıdır. Akışkan, niteliksel ve değişkendir (Avar, 2009, ss. 7–16).

Yaşanan mekândaki belli imgeler ve semboller kullanıcı tarafından tek bir merkezden algılanmakta ve deneyimlenmektedir. İnsan zihni imgeler dünyasından ancak kendi zihni olan bu tek merkezin yönlendirmesi ile istediklerini veya tanıdıklarını seçmekte ve bu bağlamda düşünce geliştirmektedir. Mekân, seçilen imgelerin zihindeki elenme süreçleri için gerekli deneyimin oluşmasında etkilidir. Diğer bir deyişle, dolaylı yoldan algıyı ve düşünce biçimini etkilemektedir.

Sinema sanatında da mekân, imge yaratmada önemli bir rol üstlenmektedir. Sinemada görme duyumuz ön plandadır. Bir film izleyicisi görme duyusunu kullanırken aynı zamanda dokunma ve hareket fonksiyonlarını da kullanmaktadır. Mekân içinde kullanıcısının deneyimlediğine yakın bir tecrübeyi sinema izleyicisi de deneyimlemektedir. İmgeler ve semboller yoluyla hem sinemasal mekânı deneyimleyen izleyici hem fiziki mekânı deneyimleyen kullanıcı zihinsel hareketin etkisini, kinestetik hareketi geri kazanmaktadır. Mekânın her iki sanat dalında da öznedene benzer etki yarattığını varsaydığımız bu durumda; Lefebvre'in üçlü diyalektiğinde bulunan yaşanan mekân, bilinçdışı ile olan bağıntı sinemada da kurmaktadır.

Zamanla sinemanın fark edilen bu etkisi, zamanı yakalayıp yeniden üretmeye ve belli bir anlam doğrultusunda mekânsal ifadeyi oluşturmaya başlamıştır. Yönetmen, yakaladığı zamanı ve mekânı uyandırmak istediği duygu ve düşünceler yönünde şekillendirerek izleyiciye sunmuştur (Görsel 1). Benjamin'e (2002, s. 72) göre: "Sinema, dağarcığından yakın çekimler yaparak, tanış olduğumuz nesnelerin gizli ayrıntılarını vurgulayarak, kameranın dahice yönetimiyle sıradan ortamları irdeleyerek, yaşamımızı yöneten zorunluluklara ilişkin bilgileri arttırdığı gibi, bize daha önce hiç düşünülmemiş dev bir devinim alanı da sağlar".

Yönetmen izleyicinin fiziki mekânda edindiği deneyimlerden faydalanmakta ve bu eski bilgileri filmsel anlatıda izleyici ile bağ kurmak için kullanmaktadır. Eisenstein'e (1989, s. 2) göre: "Zamanı yakalayıp yeniden üreten ve izleyiciye sunan yönetmen gibi, mimarlık sanatı da mekânın yeniden üretimi ile kullanıcıya şekil verir. Mimari mekân kimi zaman yalnızca ihtiyaçlar doğrultusunda



Görsel 1.

*Sinema sanatında ikna süreci (Ural, 2017).*

*yeniden üretilirken, kimi zaman tasarımcının vermek istediği izlenim ve duyguya göre yeniden üretilir.*

Sinema sanatında ise hem zaman hem mekân yeniden üretilmektedir. Hareket vasıtası ile tanımlayabildiğimiz zamanı yakalamak, onu yeniden üretmek, yeniden üretimi bir amaca dayandırmak ve yönetmenin bunu düzenlemesi sinema sanatının sanat olarak kabul edildiği önemli noktalardan biridir.

Bernard Tschumi, Rem Koolhaas, Coop Himmelb ve Jean Nouvel gibi mimari avangardın en değerli temsilcileri, mimarlık konusundaki yaklaşımlarda sinemanın önemini kabul etmiş durumdadır. Sinemanın zihindeki mekânları kurma, zihinsel alanları yaratma, insan zihni, düşünce ve duygusunun mimarisini yansıtmaya ile ilgilendiğini belirtmiştir (Pallasmaa, 2000, s. 1).

Mekânsal sembollerin rengi, malzemesi, konumlanması, eski ya da yeni olması izleyicinin zihninde yer edinmektedir. Sahnede bir kapı görmek ile bir küvet görmek izleyicide aynı duyguyu uyandırmaz. Film mekânlarının, karakterin izleyiciye doğru aktarılabilmesi açısından da büyük bir önemi vardır. Her zaman olmasa bile filmsel anlatıda mekân da karakter gibi bir role sahiptir ve karakterle ilişki içindedir. Buralarda yaşamını sürdüren karakterler arasındaki fark izleyicinin zihninde, kendi deneyimlerinin etkisiyle hızlıca belirlemekte ve izleyici film karakterini tanımaya başlamaktadır. Allmer'e (2010, s. 44) göre: "Mekân, kimliğiyle duygulara şekil verir; mekânın suçluya suçlu, güçlüye güçlü hissettirmek gibi bir tılsımı vardır. Sinema da mekânın sahip olduğu bu tılsımı sonuna kadar kullanır."

İmgeyi seçebilmek için mutlaka daha önce bu imgeye ait bir deneyime sahip olunması gerekmektedir. Kimi zaman edinilen stereotipler nedeni ile imgeler seçilmektedir. Gözlemci, mekânda var olan ve kendisi için anlamı olan imgeleri kaydetmektedir. Mimar, mekânı şekillendirerek bilinçli vurguladığı imgeler ile mekânda kullanıcı davranışlarını ve kullanıcıda yaratmak istediği duygu, düşünceyi yönlendirebilmektedir. İmgeler ile gözlemcinin zihni arasındaki bu karşılıklı alışverişin sonucu olarak mekân ve kullanıcı arasında bağ kurulmaktadır. Bu bağ sayesinde yeni mekânsal deneyimlerin de yolu açılmaktadır. Gözlemcinin eski bilgilerin ışığında seçtiği imgeler, yeni deneyimleri kaydetmesini sağlamakta ve yeni deneyimler ileride daha yeni deneyimlerin kaydedilmesine sebep olmaktadır. İmgeler evreninde gözlemcinin algısının genişlemesi tam da bu noktaya denk gelmektedir. "İmgeler arasında, kendini bir bellek olarak tanımlayan bir tinin bulunduğunu varsaymak gerekir. İşte bu tinde, derlediği imgeler arasında karşılaştırmalar, birleşimler yapar, kendi bedenini çevresindeki öteki imgelerden ayıran da odur. Gerçekten de, imgeler algılanır algılanmaz bellekte saptanır ve sıralanırlar" (Sartre, 2017, s. 45). Hareketimiz esasında karşılaştığımız fiziksel öğeler, örneğin bir iç mekânda karşılaştığımız sirkülasyon elemanı bize hem yapı hakkında hem de kendisi hakkında bilgi vermektedir. Koridorlar, galeri boşlukları, iç bahçeler gibi pek çok programatik bölüm kullanıcısı için bir anlam oluşturmaktadır. Mekâna dair tüm bu algı durumlarının oluşması mekândaki hareketimiz ile başlamaktadır.

Hareket, mekânı algılamamızın ilk adımımızdır. Filmsel anlatıda karşımıza çıkan mekân ya da mekânsal öğe izleyicinin görme duygusu ile birlikte hafızasına nüfus etmektedir. İzleyici, mekânda reel bir şekilde tecrübe ettiği hareketi, filmsel anlatıda pasif olarak tecrübe etmektedir. Anılarımızı biriktirdiğimiz, belleğimize kaydettiğimiz mekânlar küçük bir hatırlatma ile tekrar canlanmaktadır. Sinema mekânında da, mimari mekânda da ilk karşılaşma bu his ve anılar ile yaşanmaktadır.

Kullanıcı, bedenini mekânda bulunan fiziksel unsurlara bağlı olarak hareket ettirerek hem "şimdiki zamanı" tanımlamakta, hem de mekânı algılayarak "anı" deposuna kaydetmektedir. Sonuç olarak; sinema sanatında olduğu gibi, plastik sanat olan mimarlığın da temelinde "hareket" vardır.

### Sinema Sanatında İmgenin Rolü

Film eleştirmeni Andre Bazin (2011, s. 20) fotoğraf ve sinemayı ayırırken şunları söylemektedir:

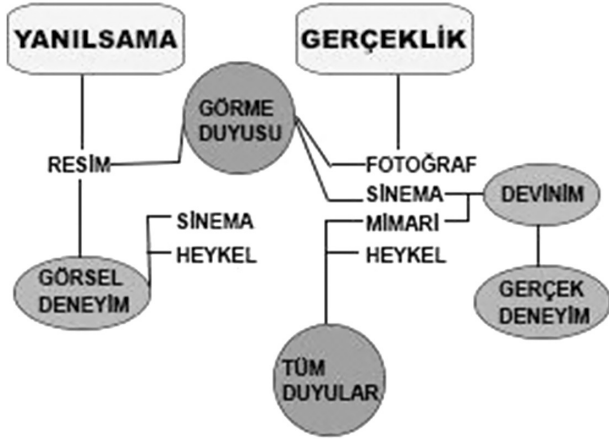
Fotoğraf sanatının yaptığı sadece zamanı mumyalamaktır. Çürümeye böyle karşı koyar. Bu açıdan baktığımızda, sinema zamanın tarafsızlığıdır. O artık nesnelere korumaz. İlk kez olarak nesnelere görüntüleri onların sürekliliğinin görüntüleri. Onu resimden ayıran en büyük özellik, ışın içine zaman boyutunun katılmış olmasıdır.

Gerçeklik kavramının zihin tarafından kabul edilebilir olması için devrim yakalanabilir olmalıdır. Zira kişi ve onu çevreleyen bütün evren hareket ve değişim halindedir. İnsan zihni bir şeyin gerçekliğini kabul etmek için bu hareketi görmek istemektedir.

İnsan zihninin dış dünyadaki imgelerle karşılaşma anı sinemadan farklı değildir. Kişi gündelik hayatında gözlemci konumdayken belli bir görüş açısına sahiptir. Etrafına tamamen hâkim olması mümkün değildir. Sinemada da aynı şekilde görüntüler izleyiciye yönetmenin bakış açısı olan kadraja alınarak sunulmaktadır. Ancak gerçeklikte, insan dış dünyayı tek bir merkezden algılamaktadır ve bu tek merkez insan zihnidir. Sinemada bulunan farklılık ise birçok merkezin olmasıdır (Görsel 2). Çeşitli açılardan yakalanan görüntülerin izleyiciye hangi bakış açısından sunulacağı ve hangi imge nesnelere vurgulanacağı yönetmen tarafından belirlenmektedir. Böylece izleyici normalde gözlemleyemeyeceği açıları tek görüntüde yakalayabilmektedir.

Dolayısıyla gündelik deneyimin oluşmasına sebep olan doğal algının illüzyonu kontrolsüz bir şekilde gelişmeye mecburken, sinematografik illüzyon izleyiciyi belli bir anlama götürmek için kontrollü bir şekilde oluşturulmaktadır. Deleuze, Bergson gibi düşünürler doğal algının gerçekleştirdiği illüzyon ve sinemanın yarattığı illüzyon arasındaki farkı şöyle açıklamaktadır:

Olaylar dizgisinin, belirlenen zaman dilimlerinin ve vurgulanmak istenen imgelerin devrim kazanmasını sağlayan sinematografik teknik ise kuşkusuz montajdır. Montaj sayesinde nesnenin düşünsel hacmi sinemaya dahil olmakta, anlatının gerekliliğine göre parçaların düzenlemesi ve sunumu yapılmaktadır. Deleuze, 'montaj'ın üç imgeden oluştuğunu söyler.



**Görsel 2.**

Sanat dalları ve deneyimin, fiziksel, görsel ve duyu yoluyla algılanma süreçleri (Ural, 2017).

Montaj; algı, eylem ve duygulanım imgelerinin birleşimidir (Akt. Sütçü, 2015, s. 97).

Montaj sayesinde oluşturulan olaylar dizisi izleyicisini sinemasal anlatıda anlama (Eisenstein'ın deyişi ile "kavram") götürmektedir. İzleyicinin bu süreçte anlatı ile ilgili bir fikri oluşmaktadır. Montaj sayesinde yönetmen çok tanıdık bir anı, çok özel bir "an" haline getirebilmekte ve hatta filmin konusuna dönüştürebilmektedir (Görsel 3).

Deleuze'a göre sinema; felsefe ve diğer sanatlardan farklı olarak izleyicide "ani etki" yaratmaktadır. Ani etki, yakalanan anların, imgelerin montaj yoluyla çarpıcı bir hâle dönüştürülmesi ve izleyicide beklenmedik bir etki yaratmasıdır. Ani etki, düşünceyi harekete geçirmek için ihtiyaç olan itkidir. Ani etki ruhsal bir durumdur. Bu ruhsal durumun getirdiği beklenmedik etki, izleyiciyi düşünmeye zorlamakta ve düşünceyi harekete geçirir. Eisenstein'ın

$$\boxed{\text{İMGE-SEMBOL-ZAMAN}} = \boxed{\text{KAYIT}} + \boxed{\text{MONTAJ}} + \boxed{\text{HAREKET}} = \boxed{\text{ANLAM}}$$

**Görsel 3.**

Sinemasal anlatıda montajın yeri (Ural, 2017).

*Korkunç İvan* filminde olduğu gibi, beklenmedik bir gölge normal film akışını parçalayarak, izleyiciyi düşünmeye zorlayabilir ya da duygu durumunu yükselterek ani etki yaratabilir (Görsel 4). Belli bir bilinç akışı ile izleyici daha önce düşünmediklerini düşünebilmekte ya da daha farklı bir düşünsel noktaya varabilmektedir. Bu süreçte yönetmenin varmak istediği bir anlam vardır.

Eisenstein, sinemayı imgeler yoluyla kavrama ulaşmada aracı olabilecek bir sanat dalı olarak tanımlamakta ve kavrama ulaşma sürecini üç aşamaya bölmektedir (Görsel 5). Ani etki ise bu sürecin başlangıç noktasıdır. Ani etki ile izleyici hem sarsılmakta hem de içinde bulunduğu dünyanın gerçekliğinden bir süre uzaklaşarak filmsel anlatıya katılmaktadır. Böylece izleyicinin edilgen rolü bırakmasının ve anlatının dünyasına katılmasının ilk adımı atılmış olmaktadır. Deleuze (2004, s. 233), Eisenstein'ın bir röportajını şöyle aktarmaktadır:

Romm'un senaryosunu nasıl tasarımıladığı, örneğin ilk imgeyi nasıl gördüğüdür. "Koridor, kapı, yakın plan, kapının önündeki çizmeler" der Romm. Ayzenştayn şu sonuca varır: Pekala, yapacağınız tek şey bu bile olsa, çizmeleri öyle bir çekin ki çarpıcı bir imge olsun... Burada kastedilenin şu olduğunu düşünüyoruz: Eğer küçük biçim *EDE'* formülünü seçiyorsanız, o zaman hakikaten bir belirti olacak, bir belirti gibi iş görecektir bir imge oluşturun.

Anlama ulaşmak için başlanılan bu yolda, yönetmen tarafından bütünlük önce parçalanmalı, ardından bu parçalar tekrar aynı muntazamlıkta birleştirilmelidir.

Eisenstein, "Film Biçimi" isimli kitabında ani etkiden bahsederken; temel tiyatro biriminde saptadığını ve "çarpıcılık" ögesi olarak



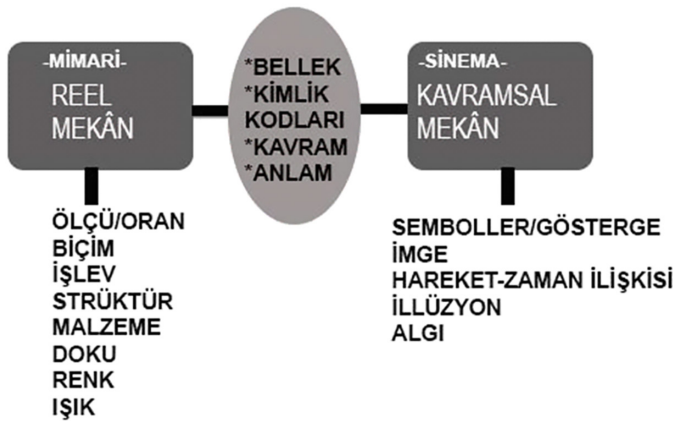
**Görsel 4.**

*Korkunç İvan* Film, Eisenstein, 1944 (Filmaffinity, t.y.).





## İNSAN ETKİLEŞİM DURUMLARI



### Görsel 8.

Reel mekân - Kavramsal mekân ve insan etkileşim durumları (Ural, 2017).

(Görsel 8). Deleuze'un sinema felsefesinin ilgilendiği nokta da burasıdır; sinema sanatının düşünce yaratma olanağıdır.

Deleuze'e göre; "Sinemada imge, iki temel noktaya ulaşmıştır: Biri, imgenin hareket otomasyonunu gerçekleştirmesi; diğeri imgenin zamansal perspektif kazanmasıdır. Bu açıdan hareket imgesi, hareketi; zaman imgesi de zamanı, düşünceye bağladığından, bunlar düşüncenin kartografları (zihin haritası) olarak anlam kazanır" (Akt. Sütçü, 2015, s. 105). Mekânda ise aktif bir deneyimleme süreci söz konusudur. Fakat aktif ya da pasif iki sanatta da düşünceler "hareket" özelliği ile yönlendirilebilmektedir.

### Jodorowsky Filmlerinde Ani Etki

Mekânsal sembollerin, imgelerin etkisi ile izleyicinin ya da kullanıcının deneyim yaşama durumu yönetmenin veya mimarın şekillendirmesi ile oluşmaktadır. Sinemanın düşünceye ulaşma gücü ve sürrealist olarak kabul edilebilecek mekânların düşünce ile olan ilişkisi ortak bir yerden tezahür etmektedir. Her ikisi de farkında olmadığımız deneyimlerimiz ve duygularımızı tetiklemektedir. Buna deneyimlenmemiş deneyim de denilmektedir.

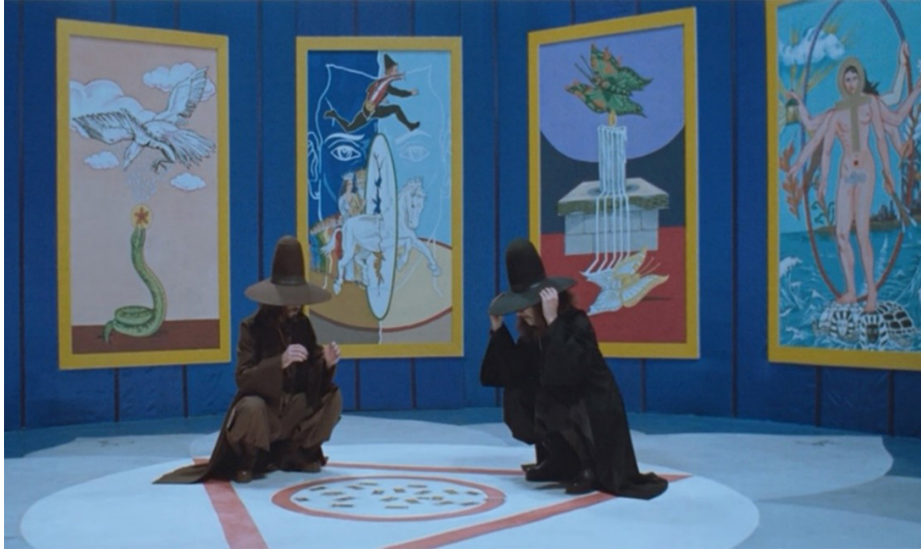
Deneyimlenmemiş deneyim, zihnimizde yüzer geçer bir yerde durmaktadır. Ortaya çıkmak için tetikleyici faktörlere ihtiyacı olmakta ya da benzer bir tecrübe ile zihinde belirlemektedir. Hal Foster (2004, s. 174), *Tasarım ve Suç* isimli kitabında: "Deneyimlenmemiş deneyim olarak, en azından anında deneyimlenmemiş, bilincin kaydına geçmek için fazla erken ya da fazla geç yaşanan deneyim, ancak zorlama bir şekilde tekrarlanabilecek ya da olay olup bittikten sonra parçaları birleştirebilecek bir deneyim" demektedir. Nasıl ki sinema sanatında mekâna ait görsel kodlara ihtiyaç duyuluyorsa, mimari mekânı yaratmada da geçmiş deneyimlerin görsel kodlarla ifade edilmesi, mimarlık ve sinema disiplinlerini ortak noktada buluşturmaktadır.

Ütopik veya dispotik bir filmdeki gerçeküstü mekânlar da deneyimlenmemiş mekânlar olmasına rağmen izleyici tarafından deneyimlenebilmektedir. Bu sinema teknikleri ile duyusalığın aklı fethettiği yapıların deneyimlenmesi mümkün hâle gelmektedir. Gerçekliğin pekiştirilmesi ihtiyacını gütmeyen filmlerdeki bu sürrealist mekânlar; multidisipliner çağdaş sanatçı olan Alejandro Jodorowsky filmlerinde sıklıkla görülmektedir. Örneklemler olarak belirlenen filmlerden 1973 yapımı *Kutsal Dağ* filmi, imge ve sembollerin alışlagelen dışında yerleştirilmesi neticesinde, anlatının pek çok anında şok etkisi yaratmaktadır. İç mekânların büyük çoğunluğunda kullanılan renklerin zıtlığı, aydınlatmanın şiddeti ve tonları ya da objelerin orantısız boyutları, aşına olunan mekân tiplerinin dışına çıkmaktadır (Görsel 9). Film akışının şaşırtıcılığı, mimari unsurların şaşırtıcılığı ile desteklenmektedir. Film-sel anlatıyı destekleyici konumda olan bu mekânlar, aynı zamanda Eisenstein'in bahsetmiş olduğu gibi: "Bir kimseyi kendinden geçirmek, bir kimseyi dengesinden ve durumundan çıkarmak ve yeni bir duruma aktarmak, bütün bunlar kuşkusuz bir izleyiciyi kavrayabilecek her sanatın etkileyici koşullarında yer almaktadır" (Eisenstein, 1985, s. 225). Jodorowsky'nin film mekânlarında da çarpıcılık ögesi net bir şekilde görülmekte, yönetmen bu yolla düşünceye ve duyguya ulaşmaktadır. Mekânlarla, karakterlerle ve anlatı süreciyle birlikte alışlageldik sınırları aşma veya ihlal etme söz konusudur. Buradan bakıldığında anlatının bütününde kullanılan şiddet öğeleri ya da absürd öğeler sınırları aşarak rahatsız edici bir etki yaratmaya odaklıdır. Örneklemler olarak seçilen iki Alejandro Jodorowsky filminde de bu rahatsız edicilik hali yalnızca hikâye akışına değil, mekân tasarımlarına da yansımaktadır.



### Görsel 9.

*Kutsal Dağ* Film, Jodorowsky, 1973 (Tranchino, t.y.).



**Görsel 10.**  
*Kutsal Dağ Filmi, Jodorowsky, 1973 (Filmicmag, 2016).*

Alejandro Jodorowsky'nin *Santa Sangre* ve *The Holy Mountain* isimli filmlerinde yaratılan sürrealist mekânlar; gerçekdışı imgelerle ve sembollerle bezenerek izleyiciyi tetikleyici bir unsura dönüştürülmüştür.

*Santa Sangre* filminde; Meksika'da Gringo Sirki'nde yaşayan Fenix'in yaşadıkları anlatılmaktadır. Fenix, kendisini kuş sanan ve akıl sağlığı yerinde olmayan bir karakterdir. Akıl hastanesinde bir ağaç üstünde hayatını sürdürmektedir. Geçmişe dönülen sahnelerde, çocukluğunda başına gelenlere ve sirkte olanlara tanık olunmaktadır. Sonrasında hastaneden kaçan Fenix ve annesinin yaşadığı sahneler görülmektedir.

*Kutsal Dağ* filminde ise; ruhani bir lider ile karşılaşan karakterin başına gelenlere tanık olunmaktadır. Karakterin gezegenleri temsil eden bir grupla tanışması ve her birinin dünyaları sunulmaktadır. Sonrasında kutsal dağa doğru başlayan, gerçek ve hayalin arasındaki sınırın silikleştiği bir yolculuğa dair sahneler görülmektedir.

Bahsedilen filmlerde geçen mekânlar, alışıldık mekânlar değildir ve izleyiciyi gerçekliğe yakınlaştırmayı amaçlanmamaktadır (Görsel 10). Filmsel anlatıyı desteklemek, izleyicide beklenmedik etkiyi yaratarak düş dünyasına sokmak ve "düşünme" sürecini

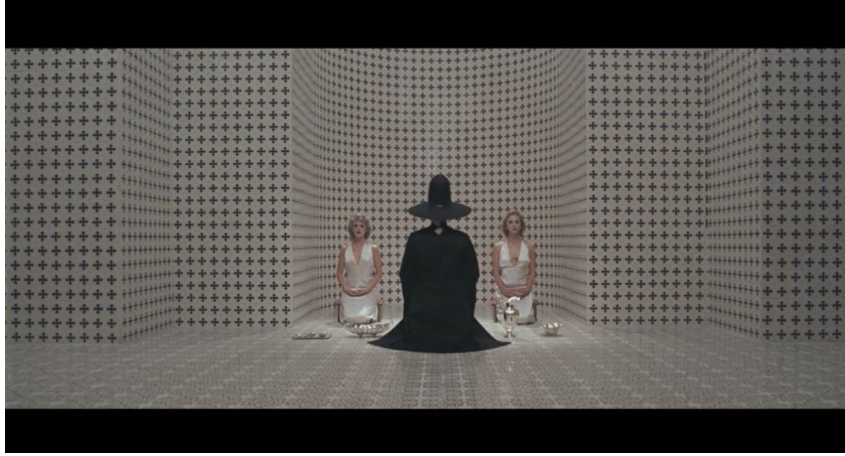
perçinlemek amaçlanmaktadır. Bir film mimarı olarak yönetmen, tasarladığı gerçeküstü iç ve dış mekânları ve sürrealist imgeleri vurucu bir şekilde kullanmıştır. Renkler, formlar, ışık tamamen işlevselciliği ve gerçekçiliği göz ardı ederek kurgulanmıştır. Yaratılan mekânlar, filmsel anlatının ulaşmak istediği anlam doğrultusunda tasarlanmıştır. Mekânlarda bulunan imgeler ya izleyicinin gündelik gerçekliğinde karşılaşmadığı imgelerdir ya da imgelerin birlikteliğiyle yaratılan etki izleyicinin daha önce deneyimmediği bir deneyim yaratma amacındadır. Bu noktada yaratılan gerçeküstü mekânlarda var olan imgeler, sabitlenen ayrı zaman dilimlerinin çarpışması ile kavrama ulaşmanın önünü açmaktadır (Görsel 11). Bunu gerçeküstü imgelerle yapmak çok daha zordur. Çünkü izleyici tanıdık olmadığı imgelerle ve mekânlarla karşı karşıya kalmaktadır.

Jodorowsky'nin *The Holy Mountain* ve *Santa Sangre* adlı filmlerinde halüsinasyon etkisi olduğu söylenebilir. Film mekânlarında sık sık gerçeküstü imgelerle karşılaşırız. Çoğu zaman ise mekân bütün olarak olağandışıdır. Alejandro Jodorowsky gerçeküstü mekânlar ile izleyiciyi yoğunlaştırmayı amaçlamaktadır. Halüsinasyon etkisi her zaman mekânlardaki renk, doku, desen ya da boyut zıtlığı ile değil kimi zaman bu mimari unsurların sürekli tekrarı ile sağlanmıştır. Aynı mimari unsurun sürekli tekrarı



**Görsel 11.**  
*Kutsal Dağ Filmi, Jodorowsky, 1973 (Wattpad, 2018).*





**Görsel 12.**

*Kutsal Dağ Filmi, Jodorowsky, 1973 (Filmaffinity, t.y.).*

izleyici üzerinde hipnoz etkisi de yaratmaktadır. İlave olarak; hareketli ya da hareketsiz tüm mimari öğelerin kullanım biçimine dair ya da yerleştirmesine dair alışık olunanın dışında bir kullanım ya da yerleştirme oluşturulmuştur. Her iki teknik de izleyicide soru işaretleri yaratmakta ve düşünmeye sevk etmektedir (Görsel 12). Olağandışı karakterlerin içinde bulunduğu olağandışı mekânlar ile kuvvetli bir eleştiri anlatısı oluşturulmuştur. Otoritenin her çeşidine karşı geliştirdiği reddediş, bu filmlerde net bir şekilde gözükmemektedir. Reddedişi takiben yeni bir öneri gelmez ancak izleyicinin yoğun bir düşünce sürecine girmesi istenmektedir.

Bazı mekânlarda klostrifobik bir atmosfer var iken, bazı mekânlar fazla abartılmıştır. Filmlerinde kullandığı abartılı ya da klostrifobik mekânlar ile izleyicinin dikkati, anlatının üzerinde tutulmaktadır. 1989 yapımı *Santa Sangre* filminde hem abartılı hem de klostrifobik mekânlar ile anlatı desteklenmiştir. Aydınlatma renkleri, aydınlatma şiddetleri, bazı sahnelerde kullanılan yoğun beyaz ışık bu etkiye sebep olan önemli etkenler arasındadır. Benzer şekilde, kimi mekânlarda mobilyalar yok denecek kadar azken kimi mekânlarda tam bir eşya karmaşası hâkimdir. Az tefriş bulunan mekânlarda ise tefriş yerine gündelik hayatta

o mekânda yer almayacak obje ya da canlılar yerleştirilmiştir (Görsel 13). Mekânların çoğu, modern dünyaya yabancılaşmış film karakterlerinin kullandığı gerçeküstü mekân tiplerine örnek olarak gösterilebilir. Gerek kent içindeki sahneler gerek iç mekânlar daima gerçeküstü imgeler ile beslenmiştir. Bu filmlerin özellikle iç mekânları anlam yaratmaya yardımcı olarak kuvvetli bir şekilde kullanılmışlardır. İzleyicinin anlatıdan etkilenmesi ve kavrama ulaşma sürecine dahil olması için gerçeküstü mekânların ne derece etkili olduğu bu iki film üzerinden örneklendirilebilmektedir.

Ani etkiden beklenen sarsılma, Jodorowsky filmlerinde açıkça görülmektedir. İmge ve semboller ile gözlemciyi şok etmek ve ardından kavrama ulaşmak hedeflenmektedir (Görsel 14). Kendisi de bu durumu yapmış olduğu bir söyleşide, farklı bir dille şöyle aktarmıştır: “Kuzey Amerikalılar’ın psychedelic haplardan beklediğini ben sinemadan bekliyorum. Bu türden bir film yaparken aradaki fark şudur: Yönetmen hap almış bir kişinin tecrübe ettiği görüntüleri gösteren bir film değil, hapın kendisini yaratmalıdır” (Akt. Aydın & Uçar İlbuğa, 2019, s. 142). İzleyicinin bilinçaltına odaklandığı filmlerinde, deneyimlenmemiş olan mekân ve zaman, izleyicinin anlama ulaşma sürecinde yeniden üretilerek



**Görsel 13.**

*Santa Sangre Filmi, Jodorowsky, 1989 (Mad Museum, t.y.).*

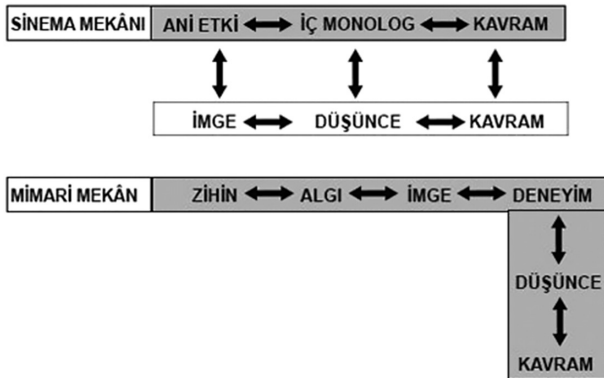




**Görsel 14.**  
Santa Sangre Filmi, Jodorowsky, 1989 (The Guardian, 2012).

izleyiciye sunulmaktadır (Görsel 15). Bu şekilde “saf otomatizm” ile bilinçdışı mekânın da etkisini kullanarak ulaşmak mümkün olmaktadır. Aynı zamanda var olan mekânlar yeniden üretilerek eleştiri getirebilmekte, bu mekânsal eleştiriye ve yeniden üretime izleyiciler de tanık olabilmektedir. Gilles Deleuze’a (2004, s. 46) göre: “Uyuşumsuzluklar, bütünü bozmak şöyle dursun, bütünü edimidirler, kümeler ve parçaları üzerine bastıkları damgadırlar, tıpkı gerçek uyusumların karşıt eğilimi, parçaların ve kümelerin kendilerinden kaçan bütünlü birleşme eğilimini ortaya koyması gibi”.

Konuyu deneyim faktöründen ele alacak olursak, gerçeküstü imgeler ile elde edilen sinemasal anlatının da gerçek bir olay ya da mekân deneyimine yakın bir tecrübe yarattığı söylenebilir. Gerek görmenin kinestetik etkisiyle, gerek Pallasmaa’nın söylediği gibi imgelerin beynimizde oluşumu ve görsel algımızı aynı noktada olmasıyla, gerçekliğe çok yakın bir deneyim yaşanmaktadır. Gianvito (2009, s. 23) şöyle ifade eder: “Film bir nehre benzer, montaj sonsuz derecede kendiliğinden olmalıdır, doğanın kendisi gibi”. Montaj bu doğrallığı yakaladığı takdirde gerçeğe yakın bir deneyim yaşanabilmektedir. Böylece, deneyim ve imgesel kökenli tüm malzemelerin zekâ tarafından işlenmesi ile kavrama ulaşılmaktadır.



**Görsel 15.**  
Mimari ve sinemasal mekânda kavrama ulaşma (Ural, 2017).

Jodorowsky’nin film mekânlarında da imgelerin sarsıcı etkisinin ustaca kullanıldığı ve ani etki ile başlayan, filmsel anlatının sürecinin ilk adımının atıldığı görülmektedir.

## Sonuç

Bu çalışmada, mekân kavramı sorgulanarak, mimarlığın sinema sanatı ile olan ilişkisi incelenmiştir. Hareket ve deneyim bağlamında iki disiplin arasında ortak noktalar tespit edilmiştir. Mimari mekânın kullanıcıya sağladığı hareket imkânı ile mekânsal deneyimin kullanıcının gündelik pratiğinde doğrudan etkili olduğu sonucu çıkarılmıştır. Mimarlık ve sinema disiplinlerinin ortak kinetik-mekân-zaman ilişkilerinin, kavramsal sorgulama açısından keşfedilmemiş olan mekânın deneyimlenmesi için sağladığı imkânlar gözlemlenmiştir.

Eisenstein’in üç aşamalı filmsel anlatı sürecinde, mekânın sinemasal anlatının her anında var olduğu, ancak özellikle ani etki ve sonrasında gelen ve ikinci aşama olan ‘iç monolog’ aşamasında anlam kazandığı ifade edilmiştir. Ani etki ve iç monolog aşamasında izleyicinin, mekân, ışık, mekânsal semboller ve imgeler ile düşünsel süreçte ulaşmak istenen kavrama yönlendirildiği kanısına varılmıştır.

Yeniden başlayan deneyimleme süreci ile birlikte, yeni anılar ve bu mekânlara ait yeni duygular kaydedilmektedir. Sinema ile kazanılan bu yeni deneyimleme sürecinde iç mekânın önemi Eisenstein ve Deleuze’un sinema felsefesi ile tanımlanmış, Jodorowsky filmleri üzerinden hermönetik değerlendirilmesi yapılmıştır.

Jodorowsky filmleri incelendiğinde görülmektedir ki; mekânın bütünüyle ya da içinde bulunan bir imgeyle izleyicide kışkırtıcı bir etki yaratılarak, ani etki yakalanabilmektedir. İç monolog aşamasından önce, çarpıcı mekânlar ya da mekânsal semboller ile Jodorowsky izleyicisi ani etkiyi yaşamakta ve filmsel anlatı sürecine dahil olabilmektedir. Jodorowsky’nin, kavramsal sorgulama noktasında özellikle iç mekânları yoğun bir şekilde kullandığı; mekân-zihin ilişkisindeki yaklaşımları ile hareket, zaman ve kavramsal algı boyutlarını mimari öğelerde çarpıcılık yaratarak yönlendirdiği sonucuna varılmıştır.

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Yazar Katkıları:** Fikir – A.G.U., F.Y.; Tasarım – A.G.U., F.Y.; Denetleme – A.G.U., F.Y.; Kaynaklar – A.G.U., F.Y.; Malzemeler – A.G.U., F.Y.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi – A.G.U., F.Y.; Analiz ve/veya Yorum – A.G.U., F.Y.; Literatür Taraması – A.G.U., F.Y.; Yazıyı Yazan – A.G.U., F.Y.; Eleştirel İnceleme – A.G.U., F.Y.

**Çıkar Çatışması:** Yazarlar çıkar çatışması bildirmemişlerdir.

**Finansal Destek:** Yazarlar bu çalışma için finansal destek almadıklarını beyan etmişlerdir.

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

**Author Contributions:** Concept – A.G.U., F.Y.; Design – A.G.U., F.Y.; Supervision – A.G.U., F.Y.; Resources – A.G.U., F.Y.; Materials – A.G.U., F.Y.; Data Collection and/or Processing – A.G.U., F.Y.; Analysis and/or Interpretation – A.G.U., F.Y.; Literature Search – A.G.U., F.Y.; Writing Manuscript – A.G.U., F.Y.; Critical Review – A.G.U., F.Y.

**Declaration of Interests:** The authors declare that they have no competing interest.

**Funding:** The authors declared that this study has received no financial support.

## Kaynakça

- Allmer, A. (2010). *Sinemekân – Sinemada mimarlık*. Varlık Yayınları.
- Avar, A. A. (2009). Mimarlık ve mekân algısı, Lefebvre'in üçlü- algılanan, tasarlanan, yaşanan mekân diyalektiği. *TMMOB Mimarlar Odası Dergisi*, 17, 7–16.
- Aydın, Ş., & Uçar İlbuğa, E. (2019). Kendi kendisinin peygamberi bir sürrealist: Alejandro Jodorowsky. *SineFilozofi dergisi*, Özel Sayı, 139–160.
- Bazin, A. (2011). *Sinema nedir*. Doruk Yayınları.
- Benjamin, W. (2002). *Pasajlar*. Yapı Kredi Yayınları.

- Deleuze, G. (2004). *Sinema 1, hareket-İmge*. Norgunk Yayıncılık.
- Eisenstein, S. M. (1985). *Film biçimi*. Payel Yayınevi.
- Eisenstein, S. M., Bois, Y., & Glenny, M. (1989). Montage and architecture. *Assemblage*, 10(10), 110–131. [CrossRef]
- Filmicmag (2016). *Analyze this: The holy mountain* [Fotoğraf]. Retrieved from <https://filmicmag.com/2016/03/18/analyze-this-the-holy-mountain/>
- Foster, H. (2004). *Tasarım ve suç*. İletişim Yayınları.
- Gianvito, J. (2009). *Şiirsel sinema – Andrey Tarkovsky*. Agora Kitaplığı.
- Lefebvre, H. (2014). *Mekânın üretimi*. Sel Yayıncılık.
- Madmuseum. (t.y.). *Santa Sangre* [Fotoğraf]. Madmuseum. Retrieved from <https://madmuseum.org/events/santa-sangre>.
- Novaonline. (t.y.). *HIS 241 and 242 some recommended Russian movies* [Fotoğraf]. Retrieved from <https://novaonline.nvcc.edu/eli/evans/his241/materials/movies.html>
- Pallasmaa, J. (2000). Lived space in architecture and cinema. *InSitu. Fac. of Environmental Design*, 1(2), 3–8.
- Sartre, J. P. (2017). *İmgelem*. İthaki Yayınları.
- Filmaffinity. (t.y.). *Sección visual de Iván el Terrible* [Fotoğraf]. Retrieved from <https://www.filmaffinity.com/es/movieimage.php?imageld=820086140>
- Sütçü, Ö. Y. (2015). *Gilles Deleuze'de imge hareketi olarak sinemanın felsefesi*. Sentez Yayıncılık.
- The The Guardian life insurance company of America (2012). *Santa Sagre review* [Fotoğraf]. Retrieved from <https://www.theguardian.com/film/2012/sep/20/santa-sagre-review>
- Tranchino, L. (t.y.). *Security check required* [Fotoğraf]. Retrieved from <https://tr.pinterest.com/pin/48554502219040950/>
- Ural, A. G. (2017). *Mimarlık ve sinema ilişkisi içerisinde sürrealist mekân yaratma konusunda sinematografik yaklaşımlar* (Tez No. 467852) [Yüksek Lisans Tezi]. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Yükseköğretim Kurulu Tez Merkezi. Retrieved from <https://tez.yok.gov.tr>
- Wattpad (2018). *Bana oradan bi film söyle the holy mountain kutsal* [Fotoğraf]. Retrieved from <https://www.wattpad.com/279095240-bana-oradan-bi-film-s%C3%B6yle-the-holy-mountain-kutsal>

## Structured Abstract

It is aimed to determine the role of interior space in the process of reaching the concept, which is the 'shock impact', the second stage, the inner monologue, and the final point, which is the starting point of the triple sequence conveyed by Eisenstein in the film narrative process. By determining the importance of the space in the film narrative, it was desired to investigate the ways of existence in the process of 'shock impact' and inner monologue. In Sergei Eisenstein's approach, based on the 'shock impact', which is the cornerstone of the film narrative process, ways to create this 'shock impact' with space are sought. Time and movement connections between cinema and architecture disciplines are examined through the conceptual space dialectic with a cinematographic approach, and the existence of a common spatial language between them is investigated. In terms of attributing meaning to the space, object, image, motion, time, space and concept relations were examined and the codes of the conceptual space dialectic were questioned within the cinematographic framework. By examining the subject in terms of meaning attribution, it is aimed to point out the conceptual perception dimension of the space.

In the study, the working texts and interviews of Henri Lefebvre, Gilles Deleuze, Sergei Eisenstein and Alejandro Jodorowsky were scanned by using the general scanning model, which is one of the qualitative research methods. It was aimed to reach the aim of the study by evaluating the findings with the hermeneutic method. The triple dialectic of space, which Henri Lefebvre conveyed as a way of defining and dealing with space, has been examined, and architectural symbols and images have been examined. Movement, experience and perception topics were researched through space. From Gilles Deleuze's publications, his perspective on the philosophy of cinema was examined and the study was structured on the basis of Eisenstein's sequence in cinema as shock impact, inner monologue and the process of reaching the concept. At what point the space stands in the process of reaching the cinematic concept, the role of spatial symbols and image object have been tried to be determined. The role of the 'shock impact' in the process of reaching the concept and the ways of creating this effect with space have been examined.

In this context, the films of psychotherapist and director Alejandro Jodorowsky were examined as a sample. It has been chosen as a sample because Jodorowsky uses visual images in his films delicately and skillfully uses images of surprise in creating space. In Eisenstein's three-stage film narrative process, it is stated that space exists in every moment of the cinematic narrative, but it gains meaning especially in the shock impact and the second stage, the 'inner monologue' stage. It has been concluded that the viewer is guided to the concept desired to be reached in the intellectual process with space, light, spatial symbols and images in the shock impact and inner monologue phase. With the re-experiencing process, new memories and new feelings of these places are recorded. In this new experience gained with cinema, the importance of interior space has been defined by the cinema philosophy of Eisenstein and Deleuze, and hermeneutic evaluation has been made through Jodorowsky films.

In this study, the concept of space was questioned and the relationship between architecture and the art of cinema was examined. In the context of movement and experience, common points have been identified between the two disciplines. It has been concluded that the spatial experience with the mobility provided by the architectural space to the user is directly effective in the daily practice of the user. The possibilities provided by the common kinetic, space and time relations of the disciplines of Architecture and Cinema for experiencing the unexplored space have been observed. When Jodorowsky's films are examined, it is seen that; by creating a provocative effect on the viewer with the whole of the space or an image in it, a shock impact can be captured. Before the inner monologue stage, the audience of Jodorowsky experiences a shock impact with striking spaces or spatial symbols and can be involved in the film narrative process. Jodorowsky especially uses interiors extensively at the point of conceptual inquiry; it has been concluded that with his approaches in the relationship between space and mind, he directs the elements of movement and time by creating striking architectural elements.