

Dogville Filminin Deşifre Edici Yönünün Heterotopya Kavramı Üzerinden İncelenmesi: Dogville Filmine Heterotopik Bir Bakış Açısı

Examination of the Deciphering Aspect of the Movie Dogville through the Concept of Heterotopia: A Heterotopic Perspective on the Movie Dogville

Ayşe Gülçin URAL¹ 

¹Fenerbahçe Üniversitesi,
Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi, İç
Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü,
İstanbul, Türkiye

ÖZ

Mekânın fiziksel ve geometrik tanımlarının ötesinde kavramsal boyutunu sorgulamayı ve mekân felsefesi açısından değerlendirmeye almayı amaçlayan bu araştırma Foucault'un heterotopya kavramı bağlamında sinema ve mekân ilişkisini incelemektedir. Heterotopyalar; olağandışı bir ikilik yaratarak öznenin mekânda ayna etkisi yaşamasına ve tekil bir mekânsal algı yerine ikili bir mekânsal algı yaşamasına sebep olmaktadır. İdealize edilmiş mekânın kullanıcı algısı üzerindeki homojen etkisi, heterotopyalar ile kırılmakta ve heterojen bir kullanıcı algısı oluşmaktadır. Michel Foucault 'Öteki Mekânlara Dair' isimli çalışmasında heterotopyaları altı ilke ile örneklendirmektedir. Bu çalışmada da sinema anlatılarının fiziksel deneyime çok yakın bir tecrübe yarattığı ön bilgisi ile örnek filmi heterotopyaların altı ilkesinden biri ile açıklamak amaçlanmıştır. Mekânsal heterotopyaların bir film mekânında aranması ve yansımalarının değerlendirilmesi yönü ile farklı bir bakış açısı gelişebileceği düşünülmektedir. Örnek film olarak, farklı bir mekânsal deneyim yaratması ve kullanıcı bilincine yönelik mekânsal bir yıkım gerçekleştirilmesi sebepleriyle, Lars von Trier'in 2003 yapımı olan filmi Dogville filmi seçilmiştir. Mimarlık ve sinema disiplinlerinin ortak noktalarının sağlayabileceği imkânlar dahilinde; sinematografik mekânsal alışverişi heterotopyalar bağlamında değerlendirebilmek için nitel araştırma yöntemlerinden genel tarama modeli kullanılmıştır. Bu yöntemle; heterotopya kavramı, sinema ve mekân ortaklıkları incelenmiştir. Görsel bulgular ise film analiz tekniği ile edinilmiştir. Edinilen bulgular hermenötik yöntem ile değerlendirilerek sonuç bölümüne ulaşılmıştır. Mekân kavramının tekil olarak ele alınmasından öte diğer disiplinlerle olan alışverişinin pekiştirilmesi ve kavramsal yönünün farklı bir bakış açısı ile sorgulanması açısından çalışma gerekli görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Dogville, Heterotopya, Mimarlık, Sinema, Kavramsal Mekân

ABSTRACT

This research, which aims to question the conceptual dimension of space beyond its physical and geometric definitions and to evaluate it in terms of spatial philosophy, examines the relationship between cinema and space in the context of Foucault's concept of heterotopia. Heterotopias; By creating an unusual dichotomy, it causes the subject to experience a mirror effect in the space and to experience a dual spatial perception instead of a singular spatial perception. The homogeneous effect of the idealized space on the perception of the user is broken by heterotopias and a heterogeneous user perception is formed. Michel Foucault exemplifies heterotopias with six principles in his work 'On Other Spaces'. In this study, it is aimed to explain the sample film with one of the six principles of heterotopias, with the preliminary knowledge that cinema narratives create an experience very close to physical experience. The dream that a different perspective can develop in terms of searching for spatial heterotopias in a film space and evaluating their reflections. Within the possibilities that the common points of architecture and cinema disciplines can provide; In order to evaluate cinematographic spatial exchange in the context of heterotopias, the general survey model, which is one of the qualitative research methods, was used. With this method; The concept of heterotopia, cinema and space partnerships are examined. Visual findings were obtained by film analysis technique. The findings were evaluated by hermeneutic method and the conclusion section was reached. Beyond considering the concept of space singularly, the study has been deemed necessary in order to reinforce its exchange with other disciplines and to question its conceptual aspect from a different perspective.

Keywords: Dogville, Heterotopia, Architecture, Cinema, Conceptual Space



Geliş Tarihi/Received 22.07.2024
Revizyon Talebi/Revision Requested 10.10.2024
Son Revizyon/Last Revision 13.02.2025
Kabul Tarihi/Accepted 20.02.2025
Yayın Tarihi/Publication Date 27.03.2025

Sorumlu Yazar/Corresponding author:

Ayşe Gülçin URAL

E-mail: gulcin.ural@fbu.edu.tr

Cite this article: Ural, A. G. (2025). Examination of the deciphering aspect of the movie Dogville through the concept of heterotopia: A heterotopic perspective on the movie Dogville. *Art Vision*, 31(54), 10-19.

<https://doi.org/10.32547/artvision.1520389>



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Giriş

Mekânlar ne saf bir şeffaflığın mitsel imgesinden, ne de ters mitsel, doğal geçirimsizlikten kaynaklanıyorsa; anlamların, anlamsızlıkların ya da üst-anlamlılıkların altında içerdikleri şeyi gizliyorlarsa; şey olmamalarına rağmen kimi zaman şeyler gibi yalan söylüyorlarsa, mekân eleştirisinin bir anlamı vardır.

-Henri Lefebvre-

Sinema ve mimarlık disiplinlerinin ortak konusu olan 'mekân'ın kavramsal yönlerinin araştırılması bu çalışmanın konusunu oluşturmaktadır. Kavramsal alt yapı Foucault'un geliştirdiği heterotopya kavramı üzerinden oluşturulmuş ve bu bağlamda *Dogville* filminin mekânları değerlendirilmiştir.

Düşünür, sosyal teorist, tarihçi, antropolog, psikolog ve sosyolog Michel Foucault çoğunlukla iktidar ve biyopolitika üzerinde çalışmalarını ilerletmiştir. Çalışma konuları bağlamında özneyi incelemiş ve birey ile özneyi net bir şekilde ayırmıştır. Foucault 'Hermenötüğün Kökeni' isimli çalışmasında özne felsefesini şöyle aktarmaktadır: "Öznenin bir soykütüğünü oluşturarak, bizi modern kendilik anlayışına ulaştıran tarih aracılığıyla öznenin oluşumunu inceleyerek özne felsefesinden çıkmayı denedim" (Foucault, 2017).

Foucault çalışmalarındaki özne ile günlük dilde kabul gören özne ifadeleri anlamsal olarak birbirlerinden ayrılmaktadır. Foucault'ya göre özne; iktidar ile ilişkisi üzerinden tanımlanmaktadır. İktidarlar özneyi şekillendirerek kendi ideolojisi doğrultusunda yol haritası çizmektedirler. "İktidarın oldukça önemli başka bir yönü de, bilgi-iktidar bağlantısıyla ilişkisinde özneliktir. Özneliğin çok önemli olmasının sebebi Foucault'nun iktidar anlayışında öznelerin oluşumunun iktidarın üretkenliğinin temel bir parçası olmasıdır. Foucault şöyle der: Amacım insanların, bizim kültürümüzde, özneye dönüştürülme kiplerinin bir tarihini oluşturmaktır" (Wichham & Kendall, 2016). Burada bahsedilen özne aslında bir ürün olarak değerlendirilebilir. İktidarın ürünü ya da nesnesi bahsedilen özneye karşılık gelirken; günlük dilde kullanılan özne ise birey kelimesine denk gelmektedir. İktidarlar öznenin hareketini, davranışını kontrol altına aldıkça birey olmaktan uzaklaştırmaktadırlar. Bu stratejide önemli bir görev de mekâna düşmektedir. Heterotopyalar da Foucault'un bu bakış açısından doğmuştur. Heterotopyalar, ideolojik stratejiler ile birlikte rolü değiştirilen mekânlardan doğmaktadır. Kurucu değil üretilmiş özneyi ağırlar ancak heterojenliği gereği özneyi tetikler ve beklenmedik duygu ve düşüncelere sevkederler. İktidar ve biyopolitika konularında çok fazla çalışması bulunan Michel Foucault, 'Öteki Mekânlara dair (Başka Mekânlara Dair)' isimli makalesini 1967 tarihinde hazırlamasına rağmen, bu makale 1984 tarihinde yayınlanmıştır. 'Öteki Mekânlara dair (Başka Mekânlara Dair)' isimli makalesinde mekânın ikili bir etkisi olduğundan

bahsederek, mekân kavramını heterotopyalar bağlamında araştırmıştır. Mekânın planlı üretimi Foucault'un özne ve mekân kavramlarını ayrı düşünülemez hale getirmektedir. Foucault, çalışmasında Bachelard'ın mekân kavramına dair düşüncelerinden etkilenerek, atıfta bulunmaktadır: "Yeknesak ve boş bir mekânda değil, tam aksine, baştan sona kemiyetlerle dolu ve belki de tamamen hayali bir mekânda yaşamakta olduğumuzu öğretti bize" (Foucault, 1984).

Heterotopyalar, Foucault (1984) tarafından altı başlık altında çeşitlendirilmiş ve örneklendirilmiştir. Bu altı başlık farklı etkilerle heterotopya olarak değerlendirilmiş ve örneklendirilmiştir. Birinci ilke kriz ve sapma heterotopyalarını; ikinci ilke toplumsal senkrona bağlı değişkenlik gösteren heterotopyaları; üçüncü ilke üstüste bindirilmesi imkansız görünen mekânların birlikteliği neticesinde oluşan heterotopyaları; dördüncü ilke zamanı depolama ya da tam tersi uçucu olma özelliği taşıyan heterotopyaları; beşinci ilke kapanma ve açılma özellikleri ile yanıltıcı olan heterotopyaları aktarmaktadır. Altıncı ilke ise; öznenin yaşantısındaki çarpıklığı deşifre edici özelliğe sahip olan heterotopik mekânlardır. Örnek olarak seçilen *Dogville* filminin yarattığı etkinin, heterotopyaların altıncı ilkesiyle uyumlu olduğu ve bu kategorideki heterotopyalara dahil olduğu düşünülmektedir.

Bedenin varoluşundan itibaren kendi sınırlarının farkında olması ve bu bedeninin devamlı mekân – zaman kavramı içinde devinimde olması belli alışkanlıkları ve belli bir disiplini de beraberinde getirmektedir. Çünkü nasıl ki mekânı biz şekillendiriyorsak tam tersi bir denge ile mekânlarda bizim algı ve davranışımıza şekil vermektedir. Bu çerçevede araştırmada; zaman-algı-mekân üçlemesinin sinema-heterotopya-mekân üçlemesi üzerinden değerlendirilebileceği düşünülmüştür. Örnek olarak Lars von Trier'in 2003 yapımı olan filmi *Dogville* belirlenmiş, değerlendirmeler örnek filme dayanarak geliştirilmiştir. Kavramın geliştirilebilir yönüne dayanarak bu araştırmada, bir filmsel anlatıyı heterotopya bağlamında incelemek amaçlanmıştır. "Danimarkalı yönetmen Lars Von Trier'in filmlerinde Brecht'ın etkiyi takip etmek mümkündür..... Trier'in 2002 tarihli *Dogville* filminin 9 bölümden oluşan epizodik anlatımı, tebeşirle çizilmiş dekoru, filmdeki gelişmeleri anlatan anlatıcısı ve izleyiciye bunun bir film olduğunu sürekli hatırlatan yabancılaştırıcı öğeleriyle Brecht'den ilham aldığı söylenebilir" (Tüysüz, 2018). "Sinemadaki mekan unsuru, *Dogville*'de 'gerçek mekanların dışında, gerçekte hiçbir şekilde var olamayıp sadece film için oluşturulmuş stüdyo ve dekorlardan ibaret kurmaca mekanlar' olarak kurgulanmıştır" (Özcan-Elçi, 2016).

Çalışmanın önermesi; sinema mekânlarının fiziksel mekâna çok benzer bir deneyim yaşatması sebebiyle heterotopya olarak değerlendirilebileceğidir. Çalışma önerisinin oluşmasının bir diğer nedeni ise; heterotopik olarak

nitelendirilen mekânların yarattığı ikili algının aslında fiziki ve filmsel olacak şekilde sinema sanatında da ortaya çıkıyor olmasıdır. Mimari özellikler dikkate alındığında sinema sanatı üzerinden kavramın yorumlanabileceğini kanıtlamak açısından çalışma gerekli görülmüştür. Heterotopyalarda görülen ayna etkisinin ve heterojen mekân algısının sinema mekânları üzerinden okunmasının yenilikçi olabileceği düşünülmüştür. Mekânda imge ve sembollerin hareket, algı ve deneyim olguları üzerindeki etkileri tespit edilerek heterotopik bağlantısı tespit edilmeye çalışılmıştır. Algı ve deneyim bağlamında ortak noktalar ile kavrama ulaşma süreci irdelenmiştir.

Yöntem

Sinema sanatında daima aynı oranda vurgulanmıyor olsa da mutlaka yer alan mekân kavramı, mekânsal imge ve sembolleri ile kullanıcı ya da özne algısı üzerinde doğrudan etkilidir. “Bir başka deyişle izleyici, doğrudan olayın içerisine girip, karakter ile özdeşleşerek, kendi gerçekliğini ve bilincini geride bırakarak, o kurmaca evrende yaşar. Buradaki özdeşleşme, izleyicinin kendini film kahramanıyla bir tutup, onun başından geçenleri kendi yaşıyormuşçasına karaktere kapılması demektir” (Özön, 2000, s. 530). Gerek mimarlık gerek sinema mekânları içinde var olan imgeler, kullanıcı hafızasına ulaşarak deneyime dönüşmektedir. Böylece kullanıcı düşünsel sürece dahil olmaktadır. Mekân bu noktada film anlatısı yoluyla yaratılarak veya vurgulanarak kavrama ulaşmada destekleyici bir rol oynamaktadır.

Çalışma, nitel araştırma yöntemleri içinde genel tarama modeli kullanılarak geliştirilmiştir. Genel tarama modeli kullanılarak heterotopyalar, sinema – mekân ve örnek film hakkında bulgular toplanmıştır. Farklı düşünür ve araştırmacıların bu konular üzerine yapmış oldukları araştırmalardan bu metotlar ile faydalanılmıştır. Görsel dokümanların derlenmesi ve seçilmesi konusunda ise film analizi tekniği kullanılmıştır. Lars von Trier'in 2003 yapımı olan filmi *Dogville*, sınırları tebeşir ile belirlenmiş olan mekânları ve mekânların film akışındaki vurucu noktaları ele alınarak aktarılmıştır. “Mimarlığın sinema ile kurduğu en güçlü ortaklık ise mekân üzerinedir. Sinema ve mimarlık, mekânı birbirleriyle ilintili olarak kullanır ve geliştirir. Sinema, mimarlığın mekânlarını farklı biçimlerde kullanır ve yeniden yorumlayarak ele alır” (Erdoğan & Yıldız, 2018).

Foucault'nun çalışma yapısına uygun olarak; genel tarama modeli ve film analizi tekniği ile elde edilen veriler hermenötik yöntem ile irdelenmiştir. “Hermenötik saklı veya henüz erişilememiş anlam bulma faaliyetinin adıdır..... Hermenötik, özellikle sinema hermenötiği, sinemanın eleştirisi dâhil, onun her anlamına nüfuz etmelidir. Böylelikle hermenötik sinemanın en derin manasına erişebilir.” (Karapınar, 2018). Bu çalışmada da örnek filmin daha derin anlamlarına film mekânları üzerinden ulaşmak istenmiş,

bulgular ışığında daha derine inilerek heterotopik okuması yapılmaya çalışılmıştır. Anlam arama ve yorumlama faaliyeti, sinema sanatında önemli bir yer edinebilmektedir. Aslında tam da yönetmenin izleyiciyi ya da yorumlayıcı ‘anlama’ yönlendirme hedefi bulunmaktadır. Dolayısıyla hermenötik, sinema sanatı ile uyum içerisindedir. “Hermenötik imkân, kendini sanatlar içinde en çok sinemada gösterebilir. Özellikle hermenötiğin işlevi, incelediği filmde yakaladığı anlamları aktarmayı da kapsamaktadır” (Karapınar, 2018).

Heterotopya kavramı; çoklu mekân deneyimi ya da ikili mekân hissiyatı gibi karmaşık sonuçlar doğurmaktadır. Nicel yöntemler bulgu edinmek mümkün olsa da nihai sonuca ulaşabilmek için anlama ve yorumlama metotlarına ihtiyaç duyulmaktadır. Foucault'nun (1984) Öteki Mekânlara Dair isimli yayını incelendiğinde; heterotopyaların altı ilkesinin yorumlamaya açık noktaları olduğu görülmüştür. Aktarılan mekân örnekleri ise temsil için verilmiş örneklerdir ve katı sınırlar konulmamıştır.

“Weber'in de vurguladığı gibi, insan söz konusu olduğunda, salt akılcılıktan ve mutlak bir evrensellikten söz etmek mümkün görünmemektedir. Çünkü insan dünyası, kendi yarattığı kültürün karmaşıklığını ve renkliliğini, en önemlisi de rasyonel alanın dışında kalan duygusal ve irrasyonel düşünce ve eylem türlerini de içermektedir” (Fıncıoğulları, 2016).

Araştırmanın sağlıklı ilerlemesi için Michel Foucault'nun çalışma prensiplerinden faydalanmak amacıyla çeşitli araştırmacıların Foucault'nun çalışmalarında tespit ettiği çıkarımlar incelenmiştir. Araştırmayı belirlenen prensiplerden olan olumsuzluk, özne, yorumlama ve şüphecilik prensipleri ışığında ilerletmek, doğru sonuçlara ulaşmak için gerekli görülmüştür. Bu çalışma prensipleri ışığında örnek olarak incelenen *Dogville* filminin seçilmesinin ilk sebebi; filmin heterotopyaların altıncı ilkesinde belirtilen öznelerin ya da toplumun yaşantısının çarpıklığını deşifre eden bir mekânsal düzende kurulmuş olmasıdır. Bunun yanında, film anlatısı kavramsal mekânı ve mekânsal sınırları sorgulatmaktadır. Gerek mekânsal sınırları gerek ahlaki normları, gerekse insan ilişkilerindeki çarpıklıkları ortaya çıkaran yönü ile kült bir filmidir. Alışıl gelmiş dışında duvarsız ve buna bağlı olarak kapı, pencere, çatı gibi yapı elemanlarının bulunmadığı bir film olma yönüyle benzer türdeki filmlerden ayrılmaktadır. Bu yönü ile hem mekânsal sınırlara hem de göstermelik toplumsal ve beşeri ilişkilere dair kuvvetli bir eleştiri mevcuttur. Film anlatısının geçtiği kasabanın sınırlarının ve kasaba içindeki tüm mahallerin sınırlarının alışıl gelmiş dışında belirlenmiş olmasıdır. Yere tebeşirle çizildiği düşünülen sınırlar tümüyle tek düzlemde kalmakta, yükseklik kazanmadan izleyici algısında yer edebilmektedir. “Dogville'in yönetmeni Lars von Trier, filmin çekiminde açık bir stüdyoyu tercih ederek, tüm mekânları bir haritayı andıracak şekilde beyaz çizgilerle zemine çizmiştir. Duvarların, kapıların, ağaçların olmadığı bu mekân

içerisindeki herhangi bir sahnede, o sahnede yeri olmayan diğer karakterler de kadrajın içerisinde yer almaktadır. Kapılardan giriş çıkışlar sadece ses efektleriyle sahici kılınmıştır. Zaman değişimleri ise ışıklandırmanın yardımıyla sağlanmıştır. Böylesi bir görüntü her ne kadar izleyiciye ilk başta alışılmışın dışında ve yabancı gelse de filmin sonunda yaşanan katharsis filmdeki dekorun gerçekçi bir algı yaratmasının kanıtı olmaktadır” (Bağır, 2018).

Heterotopya kavramının da Foucault tarafından hatlarının keskin bir şekilde çizilmemiş bir kavram olduğu ve müphem bir kavram olarak tanımlandığı düşünülürse; kavram ve film arasında temel bir benzerlik kurulmuştur. Foucault’un (1984) ifade ettiği gibi; ‘ne ütopya ve distopyalar gibi tamamıyla hayali ne de alışılmış mekânlardan sayılabilen heterotopyalar gibi’ olduğu düşünülerek film örnek olarak incelenmiştir.

Bulgular

Mekân kavramı yüzyıllardır pek çok düşünür tarafından tartışılmaktadır. Aristo, Descartes, Newton, Platon, Leibniz, Kant, Schulz, Lefebvre, Rapoport gibi pek çok kuramcı mekân kavramı tanımlamıştır. Türk Dil Kurumu’na göre mekânın tanımı “yer, bulunan yer” olarak belirlenmiştir (Türk Dil Kurumu, 2017). Tanyeli & Sözen (2015) tarafından hazırlanan Sanat Kavram ve Terimleri sözlüğünde ise mekân: “Uzayın sınırlandırılmış parçası. Bir mekân oluşturmak için onun mutlaka her yönden kesin engellerle sınırlanması gerekmez. Mekânı oluşturan sınırlama fiziksel olabileceği gibi, yalnızca görselde olabilir. Örneğin, ışık herhangi bir somut engel niteliği taşımadığı halde, bir mekânı belirleyebilir. Mekân yalnızca bir yapının ‘içi’ olarak düşünülmemelidir; yapıların tek başlarına ve diğer yapılarla birlikte oluşturduğu bir ‘dış mekân’dan da söz edilebilir”.

Lefebvre (2014/2020) ise, mekân hakkında şunları aktarmaktadır: “Böylece mekân felsefi bir geleneğin (Platonculuğun), kategoriler doktrinine karşı çıkardığı şey oldu (ya da yeniden böyle oldu): ‘Zihinsel bir şey’ (Leonardo da Vinci). Bu silsile (matematığın gözden geçirip düzelttiği mekân felsefesi) içerisinde yer alan modern bir araştırma (epistemoloji), mekânın ‘zihinsel şey’ ya da ‘zihinsel yer’ olarak belli bir statüsünü alıp kabul etti. Bu yerin mantığı olarak sunulan kümeler teorisi, yalnızca filozofları değil, yazarları, dilbilimcileri de büyülemişti”. Foucault, Pallasma gibi düşünürler de kavramı geliştirmeye ve irdelemeye devam etmişlerdir. Lefebvre’ e ve Leonardo da Vinci’ye yakın yerlerden bakarak hem Foucault hem Pallasma mekânın algısal ya da zihinsel yönünü keşfetmeye odaklanmışlardır. Foucault kendi çalışma alanıyla yani iktidar özne ilişkisiyle mekânı yorumlarken, Pallasma mimari ve sinema üzerine çalışmalar yapmıştır. Bir filmde her zaman aynı vurguyla olmasa da mekân mutlaka vardır ve barındırdığı sembollerle kullanıcı algısına ulaşmanın aracıdır. Örnek film için: “Dogville’de evler “içerideki” günahların üstünü örtecek

duvarlardan yoksundurlar. Dogville’i ‘taşra kanunları’ ile değerlendiren bir yazıda, ‘perdenin, duvarların ve hatta bazen dekorun eksikliği insanlığın ve hislerin çıplaklığını; aslında taşrada kapıların ardında yaşananların, dedikodu kanalıyla, nasıl da herkes tarafından bilindiğini izleyicinin yüzüne vurduğunu’ dile getirir” (Özcan-Elçi, 2016).

Görme duyumuzun ön planda olduğu bu sanat dalı aynı zamanda film mekânları ile ilişki kurmamızı ve deneyim depomuza yenilerinin eklenmesini sağlar. John Berger’in (1972/1995) aktardığı gibi: “Bakmak bir seçme edimidir. İnsanın bir şeye dokunması demek, kendisini o şeyle ilişkili bir duruma sokması demektir. (Gözlerinizi kapayın, odada dolaşın, dokunma duygusunun durağan, sınırlı bir görme biçimine dönüştüğüne dikkat edin.) Tek bir nesneye değil, nesnelere aramızdaki ilişkiye bakarız her zaman”. Bununla birlikte görme duygusu ile birlikte dokunma ve hareket kabiliyetlerine çok yakın bir tecrübe de yaşanılmaktadır. Buradan hareketle, film izleme esnasında görme duyumuz ile hareket ve dokunmaya da çok yakın bir tecrübe yaşandığı söylenebilmektedir. İzleyici özellikle mekândaki imge ve sembollerin etkisiyle kinestetik hareketi geri kazanırken zihinsel hareketlenmeyi de deneyimlemektedir. Pallasmaa (2000); Walter Benjamin’in görme duyusunun dokunma duygusu ile olan bağlantısını şu şekilde aktarır: “Benjamin’in fikrine göre; bir filmi izlemek, izleyiciyi vücutsuz bir gözlemciye dönüştürse de illüzyonel sinema alanı hareketli mekân ile izleyiciye vücudunu geri verir, deneyimsel dokunma duygusu ve güçlü bir kinestetik deneyim sağlar. Film, gözlerle olduğu gibi kaslar ve cilt ile izlenir. Mimarlık da sinema da mekân deneyiminde kinestetik yolların oluşmasını sağlarlar ve hafızalarımızda gizli olan imgeler, retinal hafızamızda olduğu kadar dokunma hafızamızda da somutlaşırlar”.

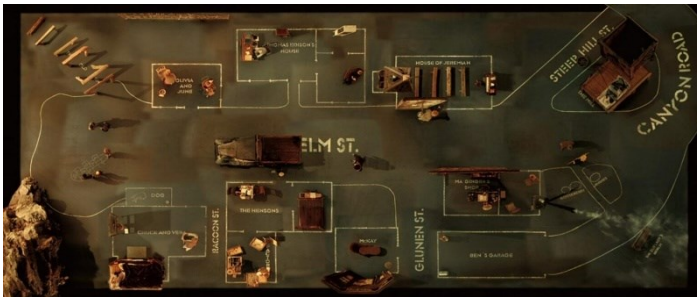
Aynı zamanda sinema anlatısının ulaşmak istediği bir nokta vardır. Bir kavram, bir düşünsel akış da olabilecek bu son nokta yönetmen ve senarist tarafından belirlenmekte ve anlatı boyunca işlenmektedir. Tıpkı mimarların mekânı şekillendirirken kullanıcıya yön vermek istediği gibi, sinemada da yönetmen tarafından izleyiciyi belirli bir yolda tutmak istenmektedir. Her iki disiplinde de bir anlam ve anlama ulaşma gayesi mevcuttur. Hareket ve deneyim sayesinde zamanı yakalamak ve zamanı yeniden üretmek, bunun bir amacının olması sanat olarak kabul edilmenin önemli koşullarından biridir. Pallasmaa (2000) sinema ve mimari ilişkisini; “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. Binaların ve şehirlerin zihinsel görevi varolan dünyayı inşaa etmek ve kendi deneyimlerimiz ile

dünya arasındaki yüzeyi ifade etmektedir” olarak tariflemektedir. Benzer şekilde Bordwell & Thompson (2006) şunları aktarmaktadır; sinemada ise zaman, mekânın elde edilmesinde önemli bir faktördür. Sinemada hem mekân hem de zaman tasarlanır ve mekânın betimlenmesi ve oluşturulması zaman alır. Filmde zaman ve mekân iki yönlü olarak birbirleriyle etkileşirler. Sinema hem mekânın hem de zamanın sanatıdır (İnce, 2007). Örnek olarak belirlenen *Dogville* filminin bu düşünürlerin açıklamalarına uygun bir yerde durduğu düşünülmüş, özellikle mekânın kullanılma ve sunulma biçimi filmin tercih edilmesine sebep olmuştur.

2003 yapımı olan Lars von Trier filmi *Dogville* tehlikeli bir gruptan kaçıp kurtulan ve Colorado isimli küçük bir kasabaya sığınan Grace ile başlamaktadır. Filmin konusu kısaca Grace’in (Nicole Kidman) içine kapanık yaşayan bu kasaba halkı tarafından kabul görme çabasına odaklanmaktadır. Çeteden kaçmış olması sebebiyle burada barınmak durumunda olan Grace halkla uyum sağlamaya ve bazı talepleri kabul etmek durumunda kalır. *Dogville* kasabasında yaşayan Tom ise bir süre Grace’e yardım etmekte olan bir başka film karakteridir. Kasaba bütünü ekrana yansıdığına herhangi bir duvar ya da üç boyutlu ayırıcı olmadığını, evlerin ve dükkanların zemine çizilmiş adeta iki boyutlu bir plan çalışması olduğunu görür izleyici (Görsel 1-2). “*Dogville*’de dekorun duvarlarla değil de tebeşirle ayrılması ve evlerle dükkanların içinin görünmesi, kamusal alanda sahnelediğimiz ‘performansların’ özel alanlarımızdaki çıplaklığı ve ‘rol’den arınmışlığına vurgu yapmakta; tebeşirden çizilen sınırlar kamusal-özel alan ayırımının yapaylığına dikkat çekmektedir” (Özcan-Elçi, 2016).



Görsel 1. Grace’in Gelişi, *Dogville*, 2003 (Erdem, 2022)



Görsel 2. Kasaba Planı, *Dogville*, 2003 (Güç, 2017)

Kasabalı kısa bir süre sonra Grace’i kabul etmeye başlar ve onu sever fakat başka bir yönüyle Grace oradaki varlığı sebebiyle köy halkı için tehdit oluşturmaktadır. Çünkü orada saklanan bir kişidir. Zamanla Grace yalnızlaşır, köy halkının ondan talepleri artar. Grace kasabalının karanlık yönünü görmeye başlar. “Grace, bu iyilik karşısında kasaba halkına film anlatıcısının da dediği gibi ‘çok da önemli olmayan ama bir o kadar da gerekli görülen işlerde’ yardım etmeye başlar. Bir süre sonra başına ödül konulmuş olduğu anlaşılınca, kasaba halkı Grace’in hayatını cehenneme çevirir” (Bağır, 2018). Bu esnada izleyici film anlatıcısının içine girmiş olduğu için, filmdeki sınırların yalnızca iki boyutta kalması farklı görünmekten çıkarak alışlagelmiş, duvar ve benzeri yükseklikleri olan sınırlara sahip mekânlar gösteriliyormuş gibi bir his yaşanmaya başlanmaktadır (Görsel 3-4).



Görsel 3. Mahal İç Mekânlarının Şeffaf Bir Şekilde Sunulması, *Dogville*, 2003 (Pekşen, 2004)



Görsel 4. Mahal İç Mekânlarının Şeffaf Bir Şekilde Sunulması, *Dogville*, 2003 (Mahsumclkbk, 2018).

Büyük bir hayal kırıklığı yaşayan ve çok kötü muamelelere maruz kalan Grace aslında önemli bir sır saklamaktadır. “Âşık olduğu Tom’un bile diğerlerinden bir farkı olmadığı açığa çıkar. Grace, yaşadığı tüm bu olumsuzluklara gangsterler onu tekrar almaya geldiklerinde son verir. Genç kadının sırrı da bu gelişle birlikte ortaya çıkmış olur: Gangsterlerin lideri Grace’in babasıdır. Artık tüm kasaba halkının ipleri Grace’in elindedir. Babasıyla yaptığı konuşmanın ardından, Grace, tüm *Dogville* sakinlerinin katline karar verir ve kasabayı yeryüzünden siler” (Bağır, 2018). (Görsel 5-6).



Görsel 5. *Kasabanın Yok Oluşu, Dogville, 2003 (Pala, 2023)*



Görsel 7. *Yapı Elemanlarının Kullanılmaması, Dogville, 2003 (Kocaeffe, n.d.)*



Görsel 6. *Kasabanın Gece Görüntüsü, Dogville, 2003 (Kaygısız, 2021)*



Görsel 8. *Yapı Elemanlarının Kullanılmaması, Dogville, 2003 (Arslan, n.d.)*

Sinema sanatı için bir anlam yaratma sanatı diyecek olursak; her sahnede görülen tüm öğeler gibi mekânlarında büyük bir anlamı vardır. Mekânlar, mekân içindeki imge ve semboller, hepsi izleyiciyi bir yere sürüklemektedir. Işık, kadraj, mekânsal semboller, kullanılan renkler, yapı elemanları ve benzeri tüm unsurlar düşüncelerimize hitap etmektedir. Pallasmaa (2000) ünlü yönetmen Tarkovsky'den örnek vererek ve Tarkovsky filmlerinin mekânlarını şöyle tarifler: "O (Tarkovsky), binanın mükemmelliğinin erişilemez ve reddediciliğini ortadan kaldırır ve sonsuzluk için tasarlanmış yapıların zayıflığını ortaya çıkarır. İzleyiciyi çıplak bir yapıda hisler ve empati ile donatır. Kullanışlı bir bina mantığımızı hitap eder, oysa yıkık bir bina hayal gücümüzü ve bilinçsiz fantazilerimizi uyandırır. Terk edilmiş çatı katları, ahırlar, teneke evler, nesiller boyunca yaşanmış gibi olan evler hayal gücümüzü uyandırırken, çağdaş apartman bloklarındaki rasyonel matrisler onları kovar". Lars von Trier de filminde mahal sınırlarını alışıldık dışına çıkarmış ve izleyiciyi şüpheye bırakmıştır. Klasik kasaba evlerini yerleştirmek yerine yapı elemanlarından kaçınmış ve adeta film karakterlerini izleyici önünde çıplak bırakmıştır (Görsel 7-8). "Örneğin, *Dogville* filminde, film için oluşturulan mekânlar kurgu olmakla birlikte, fiziksel yoğunluk içermemekte ve yapı elemanlarına yer verilmemektedir. Filmde, algı; ses efektleriyle oluşturularak izleyicinin soyut algıları görünür hale getirmesi ve kendi görüntülerini oluşturması sağlanmıştır" (Köseoğlu, 2013).

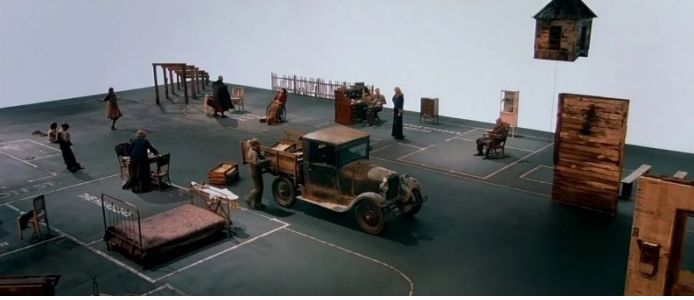
Filmdeki mekânların, karakterin özelliklerinin izleyiciye aktarılması açısından da önemli bir rolü vardır. Lüks ve modern bir konutta yaşayan karakter ile mütevazı bir konutta yaşayan karakterlerle ilgili izleyici aynı düşüncede olmaz. Olayların geçtiği yerler özellikle karakterin zevkini yansıtıyorsa, karakter hakkında fikir sahibi olunmasını sağlamaktadır. Zihinde hızlıca beliren bu düşünceler, izleyicinin karakteri tanımasına ve film boyunca bu bilgilerle düşünmesine sebep olur. Günümüz teknolojisinde yalnızca dekorla değil teknolojik yöntemlerle de yaratılan mekânlar yine benzer şekilde önemini korumaktadır. "İzleyiciye hissettirilmek istenen duygular; mekânlarda renk, ışık, ses yoluyla aktarılabilen ve bu tutum sinemayı salt görsel bir sanat olmaktan çıkarmaktadır. Filmlerde mekânlar fiziksel set ortamında yaratılabildiği gibi, bilgisayar ortamında da oluşturulabilmekte ve bilimkurgu filmlerinin sıklıkla dijital ortamda oluşturulmuş mekânlar kullanılmaktadır. Bu mekânlar tamamıyla bir kurgu ürünü olduğu için, geleceğe dair algılar bilgisayar programları yardımıyla oluşturulan; renk, malzeme, doku gibi görsel aktarımlarla sağlanmaktadır" (Efeoğlu & Birol, 2023).

Klasik film mekânları dışında ortaya konmuş bu filmde de: "1930 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nin Rocky

Dağları'nda *Dogville* adında bir kasabada geçen, birkaç dekor ile boş bir stüdyoda çekilen *Dogville*, von Trier'in bu tarihe kadar çektiği, teknik anlamda en yenilikçi ve en riskli film olarak dikkat çekmektedir" (Stevenson, 2005, s. 184). (Görsel 9-10).



Görsel 9. Mahal İç Mekânlarının Şeffaf Bir Şekilde Sunulması, *Dogville*, 2003 (Turner, 2023)



Görsel 10. Mahal İç Mekânlarının Şeffaf Bir Şekilde Sunulması, *Dogville*, 2003 (Film-Grab, n.d.)

Bir sinema eseri bazen izleyiciyi yönlendirmekle kalmaz aynı zamanda mahrem ve gizli duygular ile yüzleşmesine de sebep olur. *Dogville* filmi için de aynı söylenebilir. Mekânın tamamen açık bir şekilde kurgulanması ancak akıldaki sınırların net bir şekilde çizilmesi aynı zamanda kasaba halkının sevecenliğinin arkasındaki kapalı yön ile de bağdaşmaktadır. Bir yapı içinde iken de özne zaman zaman hafızasının kenarlarına itilmiş ve örtülmüş bilgilerle aniden karşılaşabilmektedir. Bu noktada yönetmenin de bir mimar gibi mekânı özne üzerinden şekillendirdiği söylenebilir. "Binalar duygu yoksundur; mimarlık eseri, duygularımızı ödünç vermek ve yerlerini değiştirmek ile - edebiyat ve sinema gibi - yükümlüdür. B. Michelangelo binaları melankoli duygularına aracılık etmez, mekânlar melankoli inşa ederler ya da daha kesin bir ifadeyle kendi melankolimiz ile yüzleşiriz. Sinema ve mimari, tüm sanatlar gibi, duygularımız için çekici projeksiyon perdeleri olarak işlev görür" (Pallasmaa, 2000).

Gözlemcilerin kendi deneyimleri doğrultusunda yakaladıkları imgeler, film anlatısı içerisinde gerekli olduğu takdirde daha fazla vurgulanmakta ya da daha dikkatli izleyiciye hitap

etmek amacıyla daha gizli tutulabilmektedir. Ancak bahsi geçen imge her zaman kullanıcı deneyiminde ve algısında var olduğunda fark edilmekte değildir. Sartre'a göre: "Kimi zaman edindiğimiz stereotipler nedeni ile imgeleri seçeriz. İmgelerin çağrışım yoluyla gözlemci tarafından tanınabilir olmasını Théodule Ribot şu nedenlere dayandırır: Eylem amaçlı seçme, 'dikkatimizi yönlendiren' duyuşsal nedenler, anlık nedenler ki 'bu terim zihinsel eylemsizlik yasasını ya da asgari çaba yasasını belirtir'" (akt. Sartre, 2017). Tüm bu yönleri ile sinema ve mimarlık özneye benzer duygular ve deneyimler sunmaktadır. Bu halde bir sinema filmi de heterotopya gibi mekânı kurcalayan kavramlar üzerinden incelemek mümkündür. Film seyri esnasında özne bir zaman ve mekân şahitlik eder. Olaylar kurgusuna göre yeni bir deneyim hafıza deposuna eklenmiş olur. Sinematografik illüzyon sayesinde ise bazen gerçek dünyada mevcut olmayacak anlar gerçeğe yakın şekilde deneyimlenebilirken aynı zamanda bazen sahnede bile var olmayan öğeler izleyici algısında varmış gibi yer edebilir. *Dogville* de net bir şekilde bu mekân algısı izleyicide oluşmaktadır. Bu şekilde yönetmen sinema diline özgü bir yöntem sergilemiştir. "İzleyicinin, evin kapısı olmasa da o kapıyı varmışçasına hissetmesi, ses efektleri ile gösterilmeye çalışılan doğa olayları, odaklanmanın sadece diyalog içerisindeki karaktere verilmesi gibi nedenlerden dolayı perdede yansıyan görüntü, izleyici üzerinde dramatik bir etki yaratmaktadır" (Bağır, 2018).

Mimari ve sinema mekânlarının ortak özelliklerinden ve özneye yarattığı algı üzerinden yola çıkıldığında, Michel Foucault'nun mekân çalışmalarının odağı olan heterotopyaların yarattığı illüzyon de buna benzemektedir. Her ne kadar Foucault heterotopyaları çoğunlukla kent ya da kurum yapıları üzerinden açıklamış olsa da bunlarla sınırlanmamış aslında tanımlara açıklık getirmek için örneklemeler yapmıştır. Heterotopya tanımına öncelikle tıbbi bir terim olarak rastlanmakta, zooloji gibi alanlarda terminolojiye dahil olmaktadır. 1920 yıllarında tıp alanındaki kullanımı; dokuda normal olmayan parça, yapıda anormallik durumu, organın anomalik pozisyonu veya düzenlemedeki anormallik durumu şeklinde olmuştur (Yıldırım, 2020).

Foucault'nun ise heterotopyayı modernite ve çağdaş yaşamı eleştirerek ortaya atmıştır. Bu yoruma göre çağdaş mekân, barınma eylemine odaklanmak yerine demografik şifreleri sunmaktadır. Aynı zamanda hedef olan demografik plana göre organize edilmektedir. Foucault çağdaş mekânı şöyle yorumlamıştır: "Daha da somut bir biçimde, mahal veya yer belirleme meselesi demografik açıdan da çıkmaktadır insanlığın karşısına. Bu insan mahalli ve yaşama mekânı meselesi yalnızca dünyada insanlar için yeterince yer olup olmadığı sorusundan ibaret değildir; muayyen bir durumda muayyen bir hedefe ulaşmak için ne tür yakınlık ilişkilerine başvurmak gerektiği, beşeri öğelerin depolanması, deveranı,

işaretlenmesi ve tasnifinde nasıl bir yolun izleneceği sorusunu da ihtiva eder. Çağımızda mekân bize mahaller arasında ilişkiler gibi görünmektedir” (Foucault, 1984).

Günün ihtiyaçlarına göre planlanan ya da yeniden düzenlenen mekân, basitçe kullanıcının yaşam alanı olmaktan öte; sosyal ilişkiler zincirinin belirleyicisi ve statü göstergesi olarak durmaktadır. Geçmiş kutsiyelere göre düzenlenmiş olan mekân çağdaş dünyada yeni bir fonksiyona ihtiyaç duymakta ve gerekliliğini sürdürmeye devam etmektedir. Bu noktada geçmiş ve gelecek arasında şekillenen mekânda zıtlıklar ortaya çıkmaktadır. Çelişkiler içeren çağdaş mekânın bu durumu kullanıcı algısında da ortaya çıkmakta ve Foucault'nun biyopolitika araştırmalarında önemli bir yeri olan 'özne' konuya katılmaktadır. Foucault'nun çalışmalarında kullandığı haliyle özne bir üretimdir. Bir sistemin sürekliliği için gereklidir. Heterotopya kelimesi etimolojik olarak topos yani yer ve farklı anlamına gelen hetero kelimelerinden oluşmaktadır. Bu şekliyle Türkçe'ye çevrildiğinde; Öteki yer, başka yer, farklı yer olarak çevrilebilmektedir. Her alternatifte görülebileceği gibi ayrık ve zıtlığın mekânı olarak düşünülebilir. Sosyal öğelerin depolandığı ve beşeri ilişki ağlarının örüldüğü bu mahaller zinciri mekândaki hissiyatın kullanıcıyı şaşırtması ve bazı zıtlıkları ayyuka çıkarması yönüyle farklı olan mekândır. Belli müdahalelerden, belli ideolojilerden ortaya çıkan mekân tiplerini ütopyalar, distopyalar ve heterotopyalar olarak sıralamak mümkündür. Foucault'ya (1984) göre ütopyalar gerçek bir yeri olmayan mahallerdir. Ütopyalar tamamen gerçekdışıdır. Mükemmel mekânı, mükemmel özneyi ve mükemmel sosyal ağları tanımlamaktadırlar. Ürün olarak özne burada yerini bulmaktadır. Mükemmel sistemin içerisinde mükemmel özne olarak var olurlar. Ancak hayali olan, yol gösterici olsa bile hayalidir. Fakat gerçek olarak duran bir mekân tipi daha mevcuttur. Bu mekân tipi Foucault tarafından 'heterotopya' olarak adlandırılır. Fiziki olarak şahit olduğumuz bu mekân tipi kurgu değildir. Kullanıcısı ile fiziki temas içindedir ve doğrudan algısına yansımaktadır. Heterotopyaları konu haline getiren ise; fiziki bir mekân olmasına rağmen muğlak bir etkisinin olmasıdır.

“Öteki yer, akıldadır, deneyimdedir; bu sebeple, beden ile ilişkili olarak muğlak ve kararsız bir bağlama sahiptir. Öteki yer, tek bir beden için dahi bir tür çokluktur ve çokluğu oluşturan haller değişken ve geçicidir. Bedenlerin o mekânı deneyimleme hallerine bağlı olarak farklı anlamlarla yaratılan öteki yer, bir problematiktir, tartışmalı ve kesinleşmemiştir” (Kaymaz-Koca & Hale, 2017). Tıpkı *Dogville* filminde olduğu gibi akılda var olan sınırlar ve yapı elemanları film kurgusu uyarınca zihinlerde şekillenmekte ve varlığı yokluğu bir haline gelmektedir. “Duvarların, kapıların, ağaçların olmadığı bu mekân içerisinde herhangi bir sahnede, o sahnede yeri olmayan diğer karakterler de kadrajın içerisinde yer

almaktadır. Kapılardan giriş çıkışlar sadece ses efektleriyle sahici kılınmıştır. Zaman değişimleri ise ışıklandırmanın yardımıyla sağlanmıştır. Böylesi bir görüntü her ne kadar izleyiciye ilk başta alışılmışın dışında ve yabancı gelse de filmin sonunda yaşanan katharsis filmdeki dekorun gerçekçi bir algı yaratmasının kanıtı olmaktadır” (Bağır, 2018).

Mekânların biriktirdiği beşeri ilişkiler ansızın ve plansızca ortaya çıkarak illüzyon yaratmaktadır. Bu illüzyonu Foucault 'ayna etkisi' olarak tarifler. Mekân öğeleri sayesinde zihnen tam olarak hangi konumda bulunduğu farkedilemez. Aynadaki görüntüde mi yoksa fiziken var olunan noktada mı? Tam da bu ikili zaman mekân ilişkisi heterotopyaların konusunu oluşturmaktadır. Heterotopyalar Foucault tarafından altı ilke ile açıklanmakta ve örneklendirilmektedir. Bu çalışmada hepsinden bahsedilmeyecek olup çalışmanın önermesine destek veren altıncı ilkedden bahsedilecektir. Altıncı ilke özetle; mekânların kullanıcının hayatını deşifre ettiği mekânlar olarak açıklanabilmektedir. Altıncı ilkede: “Heterotopyanın rolü ya da yanılısma mekânı yaratarak bütün gerçek mekânların, insan hayatının bölümlendiği bütün mahallerin daha da hayali olduğunu teşhir etmek yahut da öteki olan bir mekân, bizimki ne kadar düzensiz, çarpık ve savrukça o kadar mükemmel ve titiz başka bir gerçek mekân yaratmaktır” (Foucault, 1984). Bu ilkenin deşifre edici yönü var olmayan bir imaj çizmesinden ancak bu imajın mevcut hayatlara bir şekliyle dokunması ve sorgulatmasından gelmektedir. “Mevcutta yaşadığımız mekânın belli düzenlemeler ile güzel görüldüğü ancak aslında gerçeği yansıtmadığının fark edilmesini sağlamaktadır. Tam tersi bir etki ile gerçeklikten kopuk illüzyon mekânları ile de mevcut yaşam biçimlerinin fark edilmesini sağlayan heterotopyalar açıklanmaktadır. Daha net bir tanım için; bir mekân tipi deşifre olmamak için tasarlanmıştır, diğer mekân tipi deşifre etmek için tasarlanmıştır” (Ural, 2019). *Dogville* filminde de iki farklı bakış açısından heterotopik etkiyi konuşmak mümkündür. Yönetmenin başarı ile deşifre ettiği; mükemmel görünen beşeri ilişkilerin aslında tutuculuk, talepkârlık ve yabancı olana her türlü muameleyi kabul görmek gibi olumsuz yönlerdir. Bununla birlikte mekânda yapı elemanlarının bulunmaması ancak bunun bir süre sonra izleyici zihninden silikleşmesi de yine sinemaya has bir anlatım ile illüzyonun ustaca kullanılmasıdır.

Sonuç ve Tartışma

Sinema metotları ile gerçekleştirilen illüzyon sayesinde doğal algıda gerçekleşen pek çok ortak nokta mevcuttur. Sinema, hareketi kullanması ile ve görme duyumuza hitabeti ile kinestetik gücü yakalayabilmektedir. Aynı zamanda, zamanı sabitleyerek onu yeniden üretebilme yetisine de sahiptir. Olaylar zamanın ayrılmaz parçasıdır. Bu da devamında izleyici yada başka bir deyişle özne deneyiminin üretilmesini

sağlamaktadır. Heterotopya kavramı da kullanıcı yani özne üzerinde ikili, karmaşık ve heterojen bir deneyim üretimi ile bağdaşmaktadır.

Foucault'un heterotopyaları açıkladığı 'Öteki Mekânlara Dair' yayını esas alınarak hazırlanan bu araştırmada, heterotopya kavramı film mekânları üzerinden değerlendirilmiştir. Sinema mekânları ile fiziki mekânın özne üzerinde yarattığı benzer etkiler tespit edilerek, ütopya ve distopyalardan ayrılarak fiziki olarak var olma özelliği taşıyan heterotopyaların; *Dogville* filmi ile özne algısına plansız, ayrık ve heterojen bir etki yaratabileceği tespit edilmiştir. Foucault'nun çalışma prensiplerinden şüphecilik ve olumsuzluk bakış açısıyla; *Dogville* filmi irdelenmiş ve tanımlar öncül alınarak film mekânları üzerinde durulmuştur. Heterotopyaların özne üzerinde yarattığı ayna etkisi ve altı ilkedeki hangisi üzerinden yorumlanabileceği araştırılmıştır. Altı ilke içinden, altıncı ilke üzerinden filmin değerlendirilebileceği sonucuna varılmıştır. Altıncı ilke; kimi toplumsal düzenleri, kimi mekânları ya da kimi fikri kalıpları deşifre eden mekânlar olarak heterotopyalara dahil olmaktadır. Altıncı ilkede iki farklı türde mekândan bahsedilir. Birinci tip öznenin yaşantısının çarpıklığını ve kötülüğünü deşifre eden, düzgün bir hayat profili sunan mekânları anlatır. İkinci tip ise aksine özne yaşantısını ve mekânları, kendisi de çarpık mekânları sunarak deşifre eder.

Dogville filminde iki yönden heterotopyalar algılanmaktadır. Öncelikle düzenli, güzel ilişkilere sahip ve toplum değerlerine uygun yaşayan muhafazakar bir kasaba görülmektedir. Ancak filmsel anlatı ilerledikçe durumun böyle olmadığı, kişi ve bütün olarak topluluğun çarpık alışkanlıkları, oransız talepleri ortaya çıkmaya başlar. Yönetmen bu küçük topluluğun hem mükemmel görünen hem de çarpık yönlerini mekânlarda hiç bir yapı elemanı kullanılmayarak izleyiciye deşifre etmektedir.

İkinci yönden ise; yine hiç bir yapı elemanı kullanılmayarak mahal sınırları konusunda izleyici muğlak bırakılmış ve yüksekliği olmayan bu sınırların aslında kafamızdaki sınırlar olduğu konusu deşifre edilmiştir. Film anlatısında başta şaşırtıcı gelen bu durum zamanla sanki duvarlar varmış gibi bir etki yaratmaya başlamaktadır. Dolayısıyla gerek bakış açımıza gerek toplum normlarına mekân yolu ile yapılan bu deşifrenin heterotopyaların altıncı ilkesi ile örtüştüğü kanıtlanmaktadır.

Örnek olarak belirlenen *Dogville* filmi pek çok yönden vurucu bir film olduğu için, hakkında sayısız eleştirmen ve araştırmacı çalışmalar yapmıştır. Filmin sosyolojik yönü, psikolojik yönü, ahlaki normlar ile ilgili yönleri, sinematografik tekniklerin kullanımı, feminist bakış açısından yorumlanması, film mekânlarının kurgusu vb. yönlerden değerlendirilen film; bu çalışmada heterotopyalar üzerinden değerlendirmeye alınmıştır. Heterotopyalar hala örneklendirilmekte ve çeşitlendirilmekte olan, mekânı

alışlagelmiş dışında değerlendiren, kullanıcı algısında ikilik yaratan bir kavramdır. Bu anlamda kavram, henüz fiziki mekânlar konusunda dahi geliştirilmeye devam edilmektedir. Bu çalışmada ise; mekânsal bir kavram olarak heterotopya bağlamında *Dogville* filmi incelenerek; fiziki mekâna çok yakın etki yaratan farklı bir disiplinin mekân kullanımı değerlendirilmiştir. Sinema mekânları ile fiziki mekânların ortaklaştığı pek çok nokta araştırmacılar tarafından kanıtlanmıştır. Dolayısıyla sinema mekânları da fiziki mekânlar gibi sinemasal anlatının ulaşmak istediği amaca göre organize edilmektedir. Bu durumda fiziki mekânı irdeleyen çoğu kavram, sinema mekânını da değerlendirebilir düşüncesine ulaşılmaktadır. Mekânın kullanıcı algısına ve psikolojisine ulaştığı ve deneyimlerinde yer ettiği yer rasyonel alanın dışında kalmaktadır ve disiplinler arası bakışı gerektirmektedir. Rasyonel alanın dışında kalan insan dünyası, kendine ait tecrübelerden, anlık hislerden ve duygu durumlarının değişkenliğinden dolayı ne tamamen doğa bilimleri ile değerlendirilebilir ne de mutlak bir evrensellik ile açıklanabilir. Kültürler, toplumsal bellek, yaşanılan coğrafya, demografik özellikler, psikoloji ve daha pek çok sebep insan bilimini açıklamak için çok önemli faktörlerdir. Bu belirleyiciler bazı ortaklıklar kurulmasına sebep olsa da tamamen birbirleriyle örtüşmezler. Dolayısıyla insan tarafından bilinçli ya da bilinçsiz üretilen her şey öncelikle anlama ardından yorumlama yöntemi ile daha sağlıklı değerlendirilmektedir.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir-A.G.U.; Tasarım-A.G.U.; Denetleme-A.G.U.; Kaynaklar-A.G.U.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi-A.G.U.; Analiz ve/veya Yorum-A.G.U.; Literatür Taraması-A.G.U.; Yazıyı Yazan-A.G.U.; Eleştirel İnceleme-A.G.U.; Diğer-A.G.U.

Çıkar Çatışması: Yazar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Finansal Destek: Yazar, bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept-A.G.U.; Design-A.G.U.; Supervision-A.G.U.; Resources-A.G.U.; Data Collection and/or Processing-A.G.U.; Analysis and/or Interpretation-A.G.U.; Literature Search-A.G.U.; Writing Manuscript-A.G.U.; Critical Review-A.G.U.; Other-A.G.U.

Conflict of Interest: The author have no conflicts of interest to declare.

Financial Disclosure: The author declared that this study has received no financial support.

Kaynaklar

- Arslan, A. (n.d.). *Dogma akımı ve sinemaya getirdiği yenilikler*. Bilgi Ustam. <https://www.bilgiustam.com/dogma-akimi-ve-sinemaya-getirdigi-yenilikler/>
- Bağır, M. (2018). A film research by way of Aristo's Mimesis and Catharsis concepts: Dogville. *Ege University Faculty of Communication Media and Communication Research Refereed E-Journal*, (2), 36-55. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/464400>
- Berger, J. (1995). *Görme biçimleri* (Y. Salman, Trans.; S. Blomberg, C. Fox, M. Dibb, R. Hollis, Eds.). Metis Yayınevi. (Original work published 1972).
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2006). *Film art*. McGraw-Hill Professional.
- Efeoğlu, İ., & Birol, G. (2023). Sosyal farklılıkların ve aidiyet duygusunun mekan üzerindeki etkilerinin Parasite filmi üzerinden incelenmesi. *Yapı Dergisi*. <https://yapidergisi.com/sosyal-farkliliklarin-ve-aidiyet-duygusunun-mekan-uzerindeki-etkilerinin-parasite-filmi-uzerinden-incelenmesi/>
- Erdem, D. (2022, September). *Konuksevmezliğin sahnelenişi: Dogville kasabası ve şürekâsı*. Punctum. <https://www.punctumdergi.com/post/konuksevmezligin-sahnelenisi-dogville-kasabasi-ve-s%C3%BCrekasi-dilara-erdem>
- Erdoğan, E., & Yıldız, Z. (2018). Reading the relationship between time and space in the film Cloud Atlas. *METU Journal of the Faculty of Architecture*, 35(1), 1–25. <https://doi.org/10.4305/metu.jfa.2018.1.1>
- Film-Grab. (n.d.). *Dogville*. <https://film-grab.com/2014/10/01/dogville/18-702/>
- Fıncıoğulları, S. (2016). A short review on social science and Hermeneutics. *Journal of Sociology*, (33), 37-48. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/593966>
- Foucault, M. (1984). *Öteki mekânlara dair*. Metis Yayınları.
- Foucault, M. (2017). *Hermenötüğün Kökeni*. Ayrıntı Yayınları.
- Güç, S. (2017, October 28). *Tokat gibi bir film: Dogville*. Medium. <https://medium.com/@mhmdslhgc/tokat-gibi-bir-film-dogville-3c26b92cfce9>
- İnce, T. E. (2007). *The research of architecture cinema relation over the street space* (Thesis No. 199417) [Master Thesis, Gazi University]. Thesis Center of YOK.
- Karapınar, A. (2018). *Hermeneutic methodology; "2001: A Space Odyssey" movie on hermeneutic a review* (Thesis No. 509831) [Master Thesis, Sakarya University]. Thesis Center of YOK.
- Kaygısız, U. (2021, November 26). *Dogville*. *Yazı-Yorum*. <https://www.yazi-yorum.net/2021/11/26/dogville-umut-kaygisiz/>
- Kaymaz-Koca, S., & Hale, J. (2017). Conceptualizing "thirdplace": Exploring embedded narrations in between a spatial trilogy. *Megaron*, 12(3), 488-496. <https://doi.org/10.5505/megaron.2017.93685>
- Kocaefe, T. (n.d.). *Dogville*. Tuğba Kocaefe. <https://www.tugbakocafe.com/post/copy-of-a%C5%9Fk%C4%B1n-%C3%A7ekimi>
- Köseoğlu, Ş. (2013). *Culture, space and cinema: Yeşim Ustaoğlu films* (Thesis No. 335054) [Master Thesis, Karadeniz Technical University]. Thesis Center of YOK.
- Lefebvre, H. (2020). *Mekânın üretimi* (I. Ergüden, Trans.; 7th ed.). Sel Yayıncılık. (Original work published 2014).
- Mahsumclkbk. (2018, May 13). *Dogville/Film hakkında görüşlerim*. Steemit. <https://steemit.com/coogger/@mahsumclkbk/dogville-film-hakknda-goruslerim>
- Özcan-Elçi, D. (2016). The representation of women images with mechanism of incorporation and expulsion in Dogville. *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi*, (58), 224-242. <https://dergipark.org.tr/en/pub/abuhsbd/issue/32971/366439>
- Özön, N. (2000). *Sinema, televizyon, video, bilgisayarlı sinema sözlüğü*. Kabalıcı Yayınevi.
- Pala, M. (2023, July 1). *Kapitalizmin 'yapısökümü' Dogville/Köpekkent*. Mustafa Pala-Hayat Sanat Edebiyat. <https://mustafapala.blog/2023/07/01/kapitalizmin-yapisokumu/>
- Pallasmaa, J. (2000). *Lived space in architecture and cinema*. University of Calgary Faculty of Environmental Design. https://www.ucalgary.ca/ev/designresearch/publications/insitu/copy/volume2/imprintable_architecture/Juhani_Pallasmaa/index.html
- Pekşen, A. (2004). *Berlin Yahudi Müzesi ve Dogville: Boşluk kavramı üzerinden iki eserin karşılaştırılması*. İzinsiz gösteri. https://www.izinsizgosteri.net/2009/asalsayi223/ali.peksen_223.html
- Sartre, J. P. (2017). *İmgelem* (A. Tümertekin, Trans.). İthaki Yayınları. (Original work published 1936).
- Stevenson, J. (2005). *Lars Von Trier*. Agora Kitaplığı.
- Tanyeli, U., & Sözen, M. (2015). *Sanat kavram ve terimleri sözlüğü*, Remzi Kitabevi.
- Türk Dil Kurumu. (2017). *Mekân*. In *TDK Türkçe Sözlük*. Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Turner, K. (2023, April 30). "Good, honest folks": 20 years later, controversial "Dogville" has become frightening prophecy [Comment on Dogville]. *Salon*. <https://www.salon.com/2023/04/30/dogville-lars-von-trier-20th-anniversary/>
- Tüysüz, D. (2018). Reflections of Brecht aesthetics in the cinema: The cinema of Michael Haneke. In *III. International conference: The west of the east, the east of the west proceedings* (pp. 81-96). Young Scholars Union. https://www.researchgate.net/publication/377177901_Brecht_Estetiginin_Sinemadaki_Yansimaları_Michael_Haneke_Sinemasi/link/65980d820bb2c7472b36112c/download?tp=eyJlb250Zkx0ljp7lmZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxxpY2F0aW9uIn19
- Ural, A. G. (2019). A heterotopic place: Tophane-i Amire culture and art center. *Journal of Architecture and Life*, 4(1), 79-91. <https://doi.org/10.26835/my.535605>
- Wichham, G., & Kendall, G. (2016). *Foucault'un yöntemlerini kullanmak*. İslık Yayınları.
- Yıldırım, A. (2020). *Kapatılmadan Heterotopyalara*. Töz Yayınları.