

## Mekânın Duyusal Paradoksları: Blindness (Körlük) Filmi Üzerinden Bir Pandemi Okuması

Berna Akpınar<sup>a</sup>, Sena Şen<sup>b</sup>, Asu Beşgen<sup>c</sup>

<sup>a</sup> Mimarlık Bölümü, Mimarlık Fakültesi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, akpınarberna32@gmail.com

<sup>b</sup> Mimarlık Bölümü, Mimarlık Fakültesi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, senasen758@gmail.com

<sup>c</sup> Mimarlık Bölümü, Mimarlık Fakültesi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, abesgen@ktu.edu.tr

### Özet

Karşıt ve düşünce sözcüklerinin birleşimi ile oluşturulan, mantıksal çelişki, çatışkı anlamlarını taşıyan paradoks kavramı, pandemik salgının getirdiği değişim ve dönüşümler ile hayatımızın merkezine yerleşen kavramlardan biri haline gelmiştir. Tarihsel süreçte insanların mücadele etmek zorunda kaldığı pek çok salgın ve bulaşıcı hastalık gibi korona virüs (COVID-19) salgını da çeşitli zorluk ve zorunlulukları beraberinde getirmiştir. Yaşanan pandemik salgın ile insanlığın, teknoloji ve bilim alanında çağ aşan buluşlara imza atarken göz ardı ettiği aşinalıkların ulaşılması kolay olmayan imkânlarla dönüştüğünü görmesi, paradoksal durumların en belirgin örneklerindedir. Günümüzde pandemi; insan-insan, insan-doğa, insan-mekân ilişkilerini koşullandıran bir paradoks haline gelerek mevcut bilgi, algı, anlayış ve alışkanlıkları yeniden şekillendirmektedir. İnsanın mekânla kurduğu ilişkinin kendini güncellemek zorunda kalması ve bu ilişkinin mevcut mekânlar üzerinden kurulması kendi içinde bir takım çelişkileri de beraberinde getirmektedir. Devam etmek zorunda olan hayatın içine eklenen karantina, kısıtlılık ve sıkışmışlık hallerinin yarattığı pandemik koşullar, birçok işlevin ve eylemin aynı anda tek bir mekânda gerçekleşmesine; iletişim ve etkileşimde yeni ergonomik ihtiyaçlar ve tanımların ortaya çıkmasına; mekânın işlevinin ve kullanım şekillerinin değişmesine; duyuşsal, algısal ve mekansal dönüşümlerin gerekliliğine neden olmaktadır. Yeni pandemik koşullar, bir taraftan görsel ve işitsel sanal mekânları ön plana çıkarırken diğer taraftan da dokunmak, koklamak gibi pek çok duyuyu da geri plana iten, duyuşsal körlüğe yol açan mekansal deneyimler ile ironik bir belirsizliğe ve bu belirsizliğin sebep olduğu pandemik paradokslara kapı aralamaktadır. Bu bağlamda, pandemik sürecin etkilerinin mekânın algısı ve duyuşsallığı noktasında getirdiği farklılıklar, önemli bir araştırma ve tartışma alanıdır. Toplumun şekillendirdiği ve toplumu şekillendiren sinema, tüm bu ve benzeri paradoksları içinde barındıran kurgusal ürünleriyle, pandemik olasılıkların insan ve insanın temas halinde olduğu alanlar arasındaki ilişki değişimlerine etkisini çeşitli örnekler üzerinden sunmaktadır. Bu bağlamda çalışmanın üst amacı; geçmişte ve günümüzde sinemada birçok filme konu olmuş salgınlar ve etkilerinin ontolojik ve mekansal analizi ile paradoksal durumların ortaya konmasını içermektedir. Pandemi paradoksları; “pandemi dönemi yeni mekân algısı” ve “yeni iletişim biçimleri” alt temaları ile ele alan çalışmada, “Blindness (Körlük)” eseri ile insanlar ve mekânlar arasındaki ilişki, farklı bir pandemik salgın örneği üzerinden bir küresel salgın analizi olarak irdelenmektedir. Bu bilgiler ışığında çalışmada, kavramsal analiz ve görsel içerik analizi yöntemi kullanılarak salgın durumundaki insan-mekân ilişkileri; ortaya çıkan yeni insanlar ve yeni mekânlar üzerinden “duyu-duyum-algı”, “değişim-dönüşüm”, “uyum-karşıtlık” paradoksal kavramları ile tartışmaya açılmaktadır. Geleceğin olası pandemik insan-mekân tanımları ve tasarımları; salgının zorunlu kıldığı salgına uyumlu veya karşıt yeni hayatlar, güçlü ve zayıf duyular, duyumlar, algılar arasındaki dengelerin değişimi ve dönüşümü üzerinden örneklendirilerek ortaya konulmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Mekân, Pandemi, Paradoks, Duyu-Duyum-Algı, Değişim-Dönüşüm, Uyum-Karşıtlık, Blindness (Körlük) Filmi

## **Sensory Paradoxes of Space: A Pandemic Reading through the Blindness Movie**

### **Abstract**

The concept of paradox, which is created by the combination of contradictory and opinion has the meanings of logical contradiction, conflict, has become one of the concepts that have settled at the center of our lives with the changes and transformations brought by the pandemic epidemic. Like many epidemics and infectious diseases that human have had to fight in the historical process, the corona virus (COVID-19) epidemic has brought various difficulties and obligations. One of the most obvious examples of paradoxical situations is that with the pandemic epidemic, humanity sees that the familiarity it ignores while making age-decaying inventions in the field of technology and science has turned into opportunities that are not easy to reach. Today, the pandemic has become a paradox that conditions human-human, human-nature, human-space relations and is reshaping existing knowledge, perception, understanding and habits. The fact that a person's relationship with a space has to update itself and that this relationship is established through existing spaces brings a number of contradictions within itself. The pandemic conditions created by quarantine and restriction that are articulated into the continuing life, cause many functions and actions to take place simultaneously in one place. New ergonomic needs and definitions arise in communication and interaction; the need for sensory, perceptual and spatial transformations are occurred; the functions and using patterns of space are changed. The new pandemic conditions, on the one hand, highlight visual and auditory virtual spaces, and on the other hand, push back many senses such as touch, and smell. Spatial experiences that lead to sensory blindness open the door to ironic uncertainty and pandemic paradoxes caused by this uncertainty. In this context, the differences that the effects of the pandemic process bring about in terms of the perception and sensuality of space are an important area of research and discussion. Cinema, which shapes the society and which the society shapes, presents the effect of pandemic possibilities on the relationship between human and his contact areas through various examples with its fictional products. In this context, the main purpose of the article is to reveal the paradoxical situations by ontological and spatial analysis of epidemics and their effects that have been the subject of some movies. In the article, which deals with pandemic paradoxes with the sub-themes of “the new perception of space in the pandemic period” and “the new forms of communication”, the relationship between human and space is examined as a global epidemic analysis through a different example of pandemic epidemic over the "Blindness" movie. In the light of this information, conceptual and visual content analysis methods are used to put forward the human-environment relations by emerging new human and new places with the paradoxical concepts such as; “sense-sensation-perception”, “change-transformation”, “harmony-contrast”. Possible future human pandemic space definitions and designs; the outbreak of the epidemic required matching or contrasting new life, the strong and weak senses, sensations, perceptions revealed by the balance with change and transformation are discussed.

**Keywords:** Space, Pandemic, Paradox, Sense-Sensation-Perception, Change-Transformation, Harmony-Contrast, Blindness Movie

## 1. GİRİŞ

*“Duyusal yaratım sürecinde sanatçı,  
mekana kendi deneyimlerini aktarırken  
karşılığında mekanın aurasını ödünç alır”  
Steven Holl, İnce Buz, Dünyaya Dokunmak (Tenin Gözleri, Juhani Pallasmaa)*

İnsanın var olduğu andan itibaren ilk olarak anne karnında daha sonra ise dünyada, mekanla etkileşimi, karşılıklı ilişkiler barındıran bir “iç içeliğe” referans vermektedir. Tarih sahnesinde yerini aldığı ilk andan beri varoluşunu, doğayı, çevresini anlamlandırmaya çalışan insan için mekan; varlığının ayrılmaz bir parçası, tümleyenidir. Ne var ki insanın kendi bedeni de özünde bilincinin meskeni olarak kabul edilir. Bu durum gerçekliğin; insan ile dünya, zihin ile beden birlikteliği ile ele alınmasına neden olur. Bu nedenle dünyadaki anlam arama ve üretme çabasında olan her canlı aslında bilgiyi bedensel ve zihinsel varoluşu ile deneyimleyerek elde etmektedir.

İnsanın var olması ile başlayan “yer edinme” yolculuğu sürekli bir yerinden edinme süreci ile devindiği içindir ki hem varoluş hem de yer oldukça paradoksaldır. Bu nedenle, “mantıksal çatışkı, çelişki, çıkmaz ve açmaz” gibi kavramlar ile tanımlanan paradoks kavramı, gerçekliğin keşfinde birçok disiplin için etkili bir araç ve yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. İlkçağlardan itibaren varlık-yokluk, hakiki-sahte, kutsal-dünyevi ve çokluk-teklik kavramları etrafında sorgulanagelen “gerçeklik” sorunsalı, mimarlık başta olmak üzere bireyi ve toplumu ilgilendiren diğer disiplinler için paradoks olgu ve durumlar üzerinden kendini var etmektedir.

Antik Çağda Platon’a göre evren; duyusal dünya (görünümler dünyası) ve idealar dünyasından oluşmaktadır. Bu bağlamda İdealar Kuramı; görünenin altında bir gerçeklik olduğunu ve bu gerçekliğin duyularımız ile kavranamayacağını ifade etmektedir. Gerçekliğin özüne ulaşmak aklın ve sezginin gücünün gerekli bir koşul olarak sunulmasına rağmen Platon, gerçeklik ve bilgisine ulaşma sürecinde duyular ve duyu verileri üzerine yapılan usamlamaların önemi üzerinde durur (Ceylan, 2019). Aydınlanma Çağı ile kutsal, tanrısal olandan sonlu bir varlık olan insana/bireye geçiş hem mimarlığın hem de gerçekliğin merkezini merkez dışılığa; Platon’a göre üstün olan düşünülür olandan (kavram), duyulur olana (deneyim) kaydırarak sınırların belirsizleşmesini sağlar (Çelik, 2018).

20. yy.’da Endüstri Devrimi ile birlikte yaşanan sanayileşme, buharlı makineler, fotoğraf makinesi, X-ray ışının icadı, atomun parçalanması, görelilik kuramı gibi bilimsel ve teknolojik gelişmeler ile yaşam biçimlerindeki köklü değişimler ve ilerlemeler, gerçekliğin antikitedeki kadar sık sorgulanmasına neden olur. Postmodern felsefe; parçalılık, çokluk, kaos kavramları etrafında maddenin gerçeğinin sorgulanmasına yol açar. Baudrilard, simülakr kavramı ile yaşadığımız dünyanın gerçeklerini görmeyi engelleyen, gerçeklerin yerini alan gösterge ve imajlardan bahseder. Gerçeklik ölmüştür ve bu yeni göstergeler, imajlar; gerçeklerin niteliklerine sahip olmasalar bile onların yerini alarak gerçekmiş gibi görünmektedir. Öz ve biçim arası bu kırılma, biçimin özdeşliğine rağmen içeriğin yitirilmesi Platon’un Mağara Alegorisinde olduğu gibi yine bir simülasyonlar evreninde yaşayıp yaşamadığımız fikrini sorgulatmaya başlar. Düzenlemelerin artık merkezden kenara kayması ile Tschumi’ye göre mimarlıkta da biçim-işlev-anlam bağlantısı kopar (Tschumi 1996; Çelik, 2018) ve mimarlıkta cisimden cisimsizliğe paradoks bir belirsizlik atmosferi hâkim olmaya başlar. Tüm bu değişim ve gelişimlere rağmen, dünyaya teması bedeni aracılığı ile gerçekleşen öznenin gerçeklik arayışında ona rehberlik edebilecek duyum, algı ve kavrayışları yüzyıllardır aynı duyu organları ile sağlanmaktadır. Zamanla duyu organlarına verilen önem ve insanların dünyayı anlamlandırırken bu duyu organlarından hangilerini ağırlıklı olarak kullandıkları değişiklik

gösterse bile dünyayı algılama biçimimiz aynı kalmıştır. Kişisel beklentileri, deneyim ve tecrübeleri ile belli bir yönelimsellik ilkesi etrafında çevresini algılayan ve buna bağlı deneyim ve imajlar üreten özne –yine paradoksaldır ki- öze ulaşmaya çalıştıkça ondan uzaklaşmaktadır.

Mekanın varoluşsal doğası, öznenin varlık-yokluk kavramları arasında şekillenen yolculuğuna eşlik etmesi ile öznenin çeşitli edimlerini, yerinden edilme ve yer edinme arasında şekillenen bir anlam arayışına dönüştürmektedir. Dolayısıyla varoluşunun özünü, var olmanın değişmeyen parametrelerinden mekanda aramak kadar doğal bir yönelim yoktur. İnsanların mekansal deneyimleri bilginin kaynağı olarak görülebileceği gibi, üretimi içinde bir araç olagelmektedir. Bilgi edinme, bilgiyi dönüştürme veya üretme süreçlerinde özne-nesne diyalektiğinin devinimi ile gerçeklik ve bilgisi; mekansal bir anlam arayışı olarak kendini göstermektedir. Bu süreçte insan, kimi zaman özne kimi zamansa nesne konumuna geçerek çeşitli algısal ve duyuşsal paradokslara şahitlik etmektedir.

Juhani Pallasma, kapsamlı bir mimarlığın duyumlar kadar duyguların çevresel deneyimini nasıl konumlandıracağına ilişkin sorgulamalarda bulunmuştur (Seamon, 2003). Pallasma mekanı göz merkezli mekan anlayışından çok çok-duyuşsal bir mekan anlayışına yakın konumlandırmaktadır. Ona göre mekan uzun zamandır gözün hâkimiyetinde, diğer duyumlar ve duyumlar hesaba katılmadan deneyimlenip, tasarlanmaktadır. Hâlbuki mekan kendine özgü sesler, kokular, dokular ve tatlar barındıran, görmenin yanında dokunma, duyma, koklama, tatma ve hissetme gibi duyu edimleri ile algılanarak anlamlandırılmaktadır.

Mimarlık sadece sınırlandırılmış boşluklar üretmekten ziyade, öznenin yaşantısını biçimlendiren ve içeren bir deneyim alanı oluşturmak amacını da taşımaktadır. Dolayısıyla mekan üretimi yeni yaşam biçimleri üretmek anlamına da gelmektedir.

Toplumsal bir varlık olarak insanın yaşantısı, çevresinden ve etrafında olup bitenlerden ayrı şekillenmesi düşünülemez bir olgudur. Kendi benliğimiz üzerinden diğerleri ile kurduğumuz ilişkiler de, mekansal “biraradallıklar”da toplumsal bir birlikteliğin göstergeleridir. Bu nedendir ki gerek birey gerekse mekan toplumsal olaylardan doğrudan etkilenir.

Ekonomik, sosyal, toplumsal ve sağlık alanındaki değişimler, insanların yaşam kalitesini etkilemektedir. Deprem, sel, kasırga gibi doğal afetler, küresel ısınma, ekonomik krizler bunların başlıcaları haline gelse bile, insan yaşantısının en büyük değişimlerine neden olan son zamanların en büyük olayı, korona virüsün (COVID-19) sebep olduğu pandemik salgın türüdür. Hızla yayılarak tüm dünyayı ele geçiren korona virüs (COVID-19) salgını, insanın birlikteliğini, “biraradallığını” ve norm olarak yaşantısını ters yüz etmiş yeni yaşam biçimleri, yeni mekan anlayışları kadar bedensel deneyimlere bağlı çeşitli duyuşsal ve algısal paradoksların ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Çalışma; insan varoluşunun zıt kutuplarının eş zamanlılığı biçiminde paradoksal doğasına dayanarak, günümüzde tüm dünyada belirli değişim ve dönüşümleri beraberinde getiren pandemik salgının ve pandemik mekanların duyuşsal paradokslarına odaklanmaktadır. Bu bağlamda, topluma ve toplumsal olaylara çoğu zaman ayna görevi görerek yeni gerçeklik biçimleri yaratan sinema disiplininin yararlanır. Sinema, toplumsal değişimlerin en çok yansıtıldığı alanlardandır. Bu bağlamda bir salgın filmi olarak Blindness (Körlük) filmi üzerinden mekanın pandemiye bağlı değişim ve dönüşümlerinin yol açtığı paradoksların analizinin film karakterleri ve mekanları çerçevesinde belirlenen kavramlar ile analiz edilmesi amaçlanmaktadır; görsel içerik analizi yöntemine dayanarak pandemiye, mekansal algıya ve paradokslara dair çıkarımlarda bulunmak hedeflenmektedir.

## 2. KURAMSAL TEMEL

### 2.1. Paradoks, Pandemik Paradokslar

Paradoks, Yunanca kökenli karşı, karşıt, öte, zıt gibi anlamlara gelen “para” ve kabul, sanı, fikir, inanış, düşünce gibi anlamlara gelen “doxa” kelimelerinin birleşimi ile oluşturulmuş “karşı kabul” veya “mantıksal çelişki” anlamlarına gelen bir kavramdır. Salt çelişkiden farkı; “ne doğru ne de yanlış” olarak belirlenebilecek karar verilemez hal ve çözümsüz durumlar için kullanılmasındadır (Durhan, 2019). Birlikte gerçekleşmesi beklenmeyen iki olgu veya birlikte var olması beklenmeyen iki niteliğin, iki karşıt düşüncenin biraradalığı olarak tanımlanabilir (Atalay ve Tüzün, 2017). Paradoks birbiri ile uyumsuz, çelişkili en az iki unsurun eş zamanlılığıdır. Bu nedenle ne doğru ne de yanlış olması bakımından belirsizlik, müphemlik, muğlaklık kavramları ile ilintilidir. Aynı zamanda içinden çıkılmaz halleri, dolayısıyla kısır döngüden oluşan durumları da tanımlamaktadır.

Paradoks kendi içinde doğru olan önermelerin bir araya geldiğinde çelişkili bir sonuca sebep olması olarak karşımıza çıkar. Çeşitli düşünürlerce açıklanmaya çalışılmış ve dinsel inanç ve bilgi ile bağdaştırılmıştır (Kadığ, 2019). İlk olarak Antik Yunan’da felsefi bir problem olarak polemik ve tartışma amaçlı ortaya çıkmış olan paradokslar, zamanla bir mantık ve dil problemi olarak görülmeye başlanmıştır (Durhan, 2019). Paradokslar; mantıksal ve semantik paradokslar olarak ikiye ayrılabilir. Mantıksal paradokslar, epistemolojik temel sorunlar üzerine kurulu iken semantik paradokslar, dilin yapısından kaynaklanan paradokslar olarak karşımıza çıkmaktadırlar (Hacınebioğlu, 2006).

Toplumsal çıkmaz ve çelişki hallerinin en sık örneklerinin yaşanmasına neden olması bakımından pandemi, gerek ülkemizde gerekse tüm dünyada oldukça paradoksal bir süreç tanımıdır. Getirdiği değişim ve dönüşüm kavramları ile karşıt kutuplar, durumlar arasında bir devinim hali olarak paradoks kavramına işaret eden pandemik süreç; toplumsal, tarihsel ve kültürel açıdan birçok mekansal ve duysal paradoksa yol açmaktadır.

Pandemi bağlamında paradoks ise; tanım ve görevleri belli durum ya da alanların bir araya geldiğinde kendine karşıt olarak dönüşmesi sayılabilir. Bunlardan bazıları, sosyal mesafe, maske, dezenfekte ve dokunsal temasın azaltılması kurallarının bir getirisi olarak giderek izole olan, yalnızlaşan toplumun sürecin atlatılması için gerekli görülen toplumsal dayanışmadan giderek uzaklaşması çıkmazıdır. Sosyalleşme ihtiyacı giderek artan birey için bu süreci atlatmanın izolasyon ve yalnızlık kavramlarını hayatının merkezine yerleştirmesi gerekliliği paradoksal bir durumdur. Pandemi, iletişimde de bir soyutlama oluşturur, fakat bu soyutlama aslında daha çok dış etkilere bağlanılmasına sebep olur.

Pandemi ile ortak kullanılan alanlar, kaçılması uzaklaşılması gereken yerler haline dönerek dijital mekanlar üzerinden yeniden tanımlanır olmuştur. Artık kamusal alanlar özel mekanımızın içinde sanal olarak insanlarla etkileşime geçtiğimiz alanlara dönüşmüştür.

İletişimin dijitalleşmesi, insanların evlerine kapanmaları, teknolojinin hayatımızın merkezine yerleşmesi, eylemlerimizin çoğunu telefon ve bilgisayarlarla dijital platformlar üzerinden, çevrimiçi/sanal olarak gerçekleştirmemize neden olmaktadır. Adeta insanın uzuvları haline gelerek yokluğu duysal olarak hissedilen bu teknolojik aletlerin ve mekanların sanallıkları, yüzyıllardır dünya üzerinde “yer” edinmeye çalışan insanın yerini telefon ve bilgisayar ekranları üzerinde sanal mekanlarda aramasına neden olmuştur. Bedensiz ve kimliksiz bireyler, internet ağında kendini var etmeye çalışmakta, yer edinmeye çalıştıkça da yerinden edilmektedir. Görsel ve işitsel olarak bu sanal mekanların insanların bedensel ve algısal olarak

deneyimlediği gerçek mekanlar olmaması, internet sayesinde her yerde olan bireyin aslında hiçbir yerde olmaması en büyük mekansal paradokslardan biridir (Özdamar Akarçay, 2020).

Bireyin kimliğinin ve bedeninin kaybolması gibi pandemi nedeniyle mekanlarında kimliği ve varlığı sorgulanmaya başlamıştır. Konut mekanı, iç-dış mekan, kamusal mekan tanımları değişmiş, aynı yerde birçok eylem aynı anda gerçekleştirilmeye başlanmıştır. Eş zamanlı olarak mekansal çokluk ve hiçlik arasında, birey belki de varoluşunun en büyük paradokslarından birini yaşamakta yersizleşme ve duyuşsal bir körleşmeye doğru yol almaktadır.

Oysa ki mekanın algılanabilmesi için deneyimlenmesi gerekir. İnsan, bedeni ve duyuşlarıyla kendini çevreleyen alan içinde hareket deneyimini şekillendirerek çevresine dair bilgi edinir (Asar, 2013). Dijital platformlarla hayatın yeniden şekillenmesiyle bedeni ve duyuşlarıyla deneyimleyen insan, beden hareketini bakışın hareketine dönüştürmüştür. Hareketli deneyim, hareketsiz deneyime evrilmiş; sabitlenip bir yere bakmak her şeyi görmek için zorunlu olmuştur.

## 2.2. Duyuşsal Paradokslar, Pandemik Duyuşsal Paradokslar

Duyu, insan ve dış dünya arasındaki bilgi alışverişini sağlayan ifade araçlarıdır (Asar, 2013). Duyum ise dış dünyadan duyu organlarına ulaşan fiziksel enerjinin sinirsel enerjiye dönüştürülmesi sürecidir (Ünver Fidan, 2018), “duyuşlarla araçsız olarak gerçekleştirilmiş izlenim ile algı arasında bulunan bir bilinç” olgusudur Hançerlioğlu (1999: 353), bir etkinin sonucudur. İzlenim duyumdan önce, algı duyumdan sonra gerçekleşir.

Algı; etimolojik olarak “almak” kökünden türetilmiştir, uyarıların duyuşsalarla bilinçte oluşturduğu görüntüdür, duyuş organları nesnelere algılar ve bilince aktarır. Ve tüm bu işlemler “an” da gerçekleşir (Hançerlioğlu, 1999: 42), “nesnel dünyanın başta görme örgeni olmak üzere insanın duyuş örgenlerini etkilemesi ve böylece bilinçte yansıması”dır (Ozankaya, 1975: 12). Karmaşık ve kapsamlı ilişkileri içinde barındıran bireysel seçiciliğe bağlı bir süreçtir ve duyuşlarımız aracılığıyla gerçekleşir.

Duyuşsalamak ve algılamak bilgi edinme sürecinin temelini oluşturan aşamalardır. Duyuş organları vasıtasıyla verilerin duyuşsaması ve sinirsel iletim ile nöral sistemlere aktarılması sonucunda, beyinde bir takım imgelerle algı oluşmaktadır. Algılama süreci bilişin ön basamağı olup, deneyimleme ve anlamlandırma süreçlerinin parçasıdır.

İnsan dış dünyayı göz, kulak, burun, ten, ağız gibi duyuş organları aracılığı ile algılayıp anlamlandırır. Morgan (1995), insanın 10 duyuşu, Pallasmaa ise 14 duyuşunun olduğunu ifade eder (Kahvecioğlu, 1998), (Pallasmaa, 2011). Görme, işitme, koklama, tatma ve dokunma bu duyuşların temelini oluşturur.

Berger (1974)’e göre görme konuşmadan önce, sözcüklerden önce gelir. İnsan kendini çevreleyen dünyada yerini görerek bulur. Görme; mesafe, uzaklık duyuşudur ve yönelimseldir. Görme; ışığa bağlı gerçekleşir, göz denetler soruşturur.

Pallasmaa’nın ifadesiyle “Ses, mekanı ölçer ve ölçeğini anlaşılır kılar” (Pallasmaa & Holl, 2011; Asar, 2013). İşitme çoğaltıcı bir duyuşdur. Görme yalıtır, işitme birleştirir. Görme doğrusaldır, işitme tüm yönleredir. Binalar seslerimizi bize iade ederler ancak bakışlarımıza tepki vermezler. Bu nedenle işitme, bağ ve dayanışma duyuşudur (Gümüştas, 2015). En ilkel duyuş koku duyuşudur. Nefes almak koklamak ile eşdeğerdendir. Kokunun görsel ve işitsel bellekle yakından ilişkili olduğu bilinmektedir. İmgelerle doğrudan bağlantılıdır (Ünver Fidan, 2018). Herhangi bir mekanın en kalıcı anısı çoğu zaman kokusudur (Pallasmaa & Holl, 2011).

Pallasmaa'ya göre "mimari mekanın en arkaik kökeni ağız boşluğundadır" (Pallasmaa & Holl, 2011). Tatma duyusu dokunma ve koklama duyuları ile ilintili olduğu için bellekle de ilişki içindedir. Renkler ve dokular oral duyumlar uyandırabilir (Öztürk, 2015).

Dokunma, insan ve çevresi arasındaki deneyimler için birleştirici duyudur (Pallasmaa & Holl, 2011). Dokunma, temas ve yakınlık duyusudur ve dokunsal algıda, dokunma duyusunun uyarıcısı deridir. Ten özne için hem bir kılıf hem de bir sınırdır. Bir el diğerine dokunduğunda hem dokunan hem dokunulan olur. Özne-nesne sınırını muğlaklaştırarak bedenle mekanı kaynaştıran duyu, bu nedenle diğer duylara göre en empatik duyudur (Gümüştaş, 2015).

Görme ve işitme duyuları sembolik düzeni kurgulama niteliğinden birincil duylar olarak tanımlanır (Kahvecioğlu, 1998: 10). Bu nedenle görme ve işitme yüksek duylar olarak kabul edilirken koklama, tatma ve dokunma alçak duylar olarak tanımlanmış, batı kültüründe uzun yıllar görme duyusu zihin ile bağlantılı kabul edilerek ön plana çıkarılmıştır (Koç, 2020).

Mekan biçiminden bileşenlerine tüm parçalarıyla bir bütün olarak insan için bilgi kaynağına dönüşen uyaranlar bulundurur ve insan duysal olarak algılama ve anlamlandırma sürecini tamamladığında bu bilgilere ulaşır. Algı deneyimin bireysel zihinde inşasıdır, deneyim ise toplumsal-kültürel sosyo-ekonomik kimliğimiz temelinde bedenimizle elde ettiğimiz kişisel tecrübelerdir (Asar, 2013). Mekan bileşenlerinin kurgulanışı insanın algılarını yönlendirebilir. Mekan bir bütün olarak sahip olduğu tüm bileşenler ile insan deneyimine sunulur. Mekan tüm duylarla algılanabilir olduğu kadar yalnızca bir ya da birkaç duyuyla da algılanabilir; deneyim ve tecrübelerimizle algılama boyutu değişebilir.

Günümüz pandemi kavram ve kurallarının duysal sınırlama ve genişlemelere yol açması mevcut algılama sistemlerinde değişim ve dönüşümleri zorunlu kılarak duysal paradokslara sebep olmuştur. Dokunmadan ve temas etmeden yaşantısının büyük bölümünü görsel ve işitsel düzeyde gerçekleştirmek zorunda olan insanın hayata tutunma çabası oldukça izole bir biçimde gerçekleşmektedir. Görme ve dokunma arası giderek açılan bu yarık paradoksal bir belirsizliğin ürünüdür.

Korona virüs (COVID-19) pandemisinin insan bedenindeki etkilerinden biri de geçici duyu kayıplarıdır. Özellikle koku ve tat alma duyularında meydana gelen bu kayıplar algı sürecinin tamamlanmasını engeller, çünkü salgın hastalığın getirisi olarak duyumsamak zorlaşır ve kişi uyaranların bedendeki etkisini fark edemez. Etkiyi fark edemeyen beden ise zihindeki imgelerle bağ kurmakta zorlanır. İnsan, belleğindeki imgeler ile bağ kurarak anlamlandırma işlemine yardımcı olur. Anlamlandırma için deneyime ihtiyaç vardır. İşlevinden boşaltılmış deneyim amaçsızdır. Bu nedenle pandemi koklamak ama koku alamamak, tatmak ama tadamamak arasında paradoksal bir döngüyü de beraberinde getirir.

### 2.3. Mekan, Pandemi, Pandemik Mekanlar

Mekan "kane" fiili ve "kevn" mastarından gelmekte, "olmak, ortaya çıkmak, oluşmak" anlamlarını barındırmaktadır (Yıldırım ve Demirarslan, 2019). Mekan insanın algılayabildiği, sürekli ya da değişen sınırlara sahip bir düzlem, alan ya da hacimdir. İnsan doğal, yapay ya da karma mekanlar ile çevrelenmiştir (Aslan vd., 2015). Mekan birbirinden farklı tanımlara ve değişen mekan sınıflandırmalarına sahiptir. Örneğin Roth (1993) mekanı; fiziksel, algısal ve kavramsal olarak üçe ayırır. Mevcut var olma halleri ve gerçeklikleriyle fiziksel, sınırların şeffaflaşması, bireysel algı ve duylara göre değişen algısal ve son olarak zihinsel görüntülerle fiziksel olarak var olmayan mekanlar arasında bağ kuran kavramsal mekanlardır

(Roth, 1993; Erdoğan ve Yıldız, 2018). Lefebvre de benzer şekilde mekanı; “algılanan”, “tasarlanan” ve “yaşanan” mekan olarak üç kategoriye ayırır (Lefebvre, 1974). Günümüzde pandemi ile bu sınırların nasıl iç içe geçerek bulanıklaştığını görmek mümkündür, çünkü salgın insanlar arası iletişim ve mekan dönüşümlerini tetikleyen bir etken olarak karşımıza çıkmakta ve sahip olduğumuz mevcut bilgi ve uygulamaları yenilenmeye mecbur bırakmıştır.

İletişim, bireyin yaşamını devam ettirebilmek için çevresiyle kurduğu bir bağıdır. İnsan etkileşim ve iletişimle hayatını devam ettiren bir varlıktır. Fakat salgın ile etkileşim ölümcül bir boyut alarak insanı sınırlı ve mesafeli iletişime yönlendirmiştir. Bu mesafeli iletişim ise sahip olunan tüm örgütlenmelerin değişmesini tetikleyen bir süreç ortaya koymuştur. Pandemi salgın ile kamusal-özel mekan kavramları yeniden tanımlanma ve yeni işlevsel ihtiyaçlara gereksinim duymuştur.

Değişen hayat, gelişen teknoloji ile mekan kavramı da değişerek yeni anlam ve biçimlere bürünmektedir. Korona virüs (COVID-19) salgınıyla birlikte mekan insanın şekillendirdiği bir yapay tabiat olarak “boşluk” temelinde yeniden ele alınması gereken bir yapı olarak görülür (Durukan ve Öztürk, 2020). Mekanların yeniden tasarlanmaya ihtiyaç duyma sebebi pandemik sürecin “mesafe” ihtiyacından kaynaklanmaktadır.

Kamusal alan farklı insanların etkileşim ve iletişiminde izin veren toplanma mekanları olarak bazen ticaret, bazen eğitim, bazen siyaset bazen ise eğlence alanı gibi çeşitli işlevlerle karşımıza çıkmış ve zamanla siyasi ve ekonomik gücün yeni temsili olmuştur (Özcü ve Atanur, 2020). Bu bağlamda pandemi ile fiziksel kamusal alanın sanal bir kamusal mekana evrimi söz konusudur. Çünkü kamusal alanın sağladığı görsel ve işitsel tüm temaslar kendini sanal dünyanın içinde dönüştürerek yeni bir kamusal alan tanımlar. Sanal kamusal alan, kamusal alanın niteliğinin ve tanımının değiştiği, fiziksel varoluşun sanal bir varoluşa evrilip, işlevselliğin ön plana çıktığı, iletişim ve etkileşimin, yeni tanımlarla varolduğu fiziksel edim ve söylemin ortadan kaldırıldığı yeni bir ifade yaratmaktadır (Koca ve Tural, 2021).

Pandeminin kentte kamusal alanlara ve konut gibi özel alanlara yansımaları farklı şekillerde olmaktadır. Sosyal mesafe ve sokağa çıkma kısıtlamaları ile kent merkezlerinden konutlara yönelen kalabalık, mekansal dönüşümü zorunlu kılmıştır. Mevcut okul, işyeri, kafe, restoran, mağaza vb. mekanların hizmet vermeyi durdurmaları, çalışma, eğitim görme, sosyalleşme, alış-veriş yapma, spor yapma gibi pek çok eylemin konutlarda gerçekleşmesini ve konutların okul, ofis, spor salonu, atölye, toplantı salonu gibi mekanlarda gerçekleşen eylemleri içerecek işlevlerle yüklenmelerini gerektirmiştir. Sürecin uzunluğu ve ne zaman sona ereceğinin belirsizliği nedeniyle salgın gelecekteki tasarım parametrelerini de etkilemiştir.

Sanal mekanların yaygınlaşması ve teknolojinin hayatımızın merkezinde yer almaya başlaması sonucu, özgürlüğü evin sınırları ile kısıtlanan birey bir yandan görsel ve işitsel olarak sanal platformlarda var olmaya çalışmakta diğer yandan da internet ağının ulaşabildiği her yere gidebilecek kadar özgürleşip sosyalleşebilmektedir. İnsanın tüm duyu organları ile deneyimleyemediği mekanlar üzerine oldukça temel gereksinimlerini inşa etmeleri hem çağımızın hem de pandemik sürecin en büyük ironilerindedir.

Tüm bu olgulardan anlaşılacağı gibi pandeminin beraberinde pek çok yeni mekan tanımı getirdiği ortadadır. Konutun, iç ve dış mekanların, kentsel mekanların ve hatta kentin değişip dönüşmesi ile bulanıklaşan sınırlarda, mekansal kimliğin belirsizleştiği pandemi kuralları üzerine yine sınırları belirsiz ve sürekli tanımı değişen işlevler ile yeni pandemik mekanlar inşa edilmektedir. Bu durumun oldukça paradoksal durumlara yol açtığı görülmektedir.



## 2.4. Sinema, Mimarlık, Mekan

Günümüzde disiplinler arası işbirliği problemlere yaklaşım ve çözümlemede alternatif üretimlere imkân tanımaktadır. Mekan birçok disiplinin kesişim alanında amaç ya da araç olarak şekillenen bir olgudur. Sinema, değişen mekan ve anlam tanımlarına kendi cevabını dinamik bir dönüşümle verirken bilgi ve algılarımızı yeniden düzenler, tasarımcılara yeni düşünme biçimleri ve sorgulanacak yeni başlıklar sunar (Beşgen ve Köseoğlu, 2019).

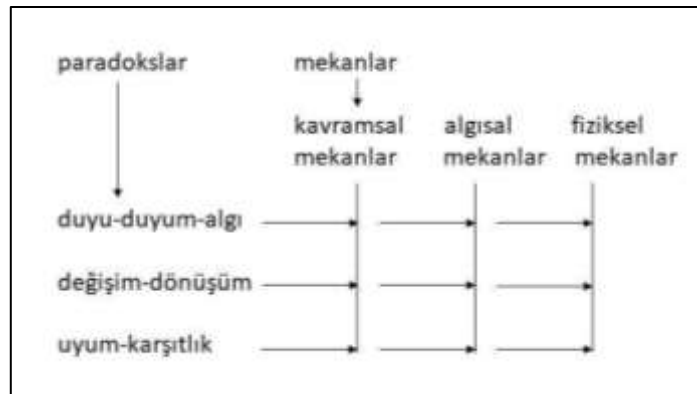
Sinema “algılama” düzeneğine sahip bir mekanizmadır, hareketi sabitleyip şekillendirerek algıyı yönlendirir ve yeni bir bellek üreten veriler oluşturur (Sofuoğlu, 2004). Sinemanın mekan üzerinden ortaya koyduğu anlam, bakış açısını geliştirir ve sinema gerçek hayatta insanın fark edemeyeceği olay ya da durumların insan zihninde bir imge oluşturacak şekilde algı sürecine dâhil edilmesine olanak sağlayan uyaranlar üretir. Sinemanın hareketi, var olan süreklilik içinde süreksiz olarak insanlara sunması, hareketin vurgulu olarak görünür kılınmasına ve insanın bu hareketin farkına varmasına olanak sağlar (Sofuoğlu, 2004:69).

Sinema toplumsal değişimlerin en çok yansıtıldığı alan olarak doğal afetler ve salgınlar gibi birçok olaya ayna görevi görmekte, bu olaylar sonucunda değişen ve dönüşen mekan okumalarına da olanak tanımaktadır.

## 3. YÖNTEM

Son zamanlarda yaşadığımız pandemik salgın ile gündeme gelen Blindness (Körlük) filmi, pandemik paradokslar bağlamında ele alındığında, günümüz korona virüs (COVID-19) salgını ile benzerlikleri ve farklılıkları açısından önemli bir örnektir. Film; kente, konuta ve karantina mekanlarına salgının etkilerinin yanında karakterlerin mekan ile ilişkilerinin duyuşsal ve algısal bağlamda nasıl değişip dönüştüklerinin paradoksal bir sunumu niteliğindedir. Bu bağlamda filmde yer alan karakterler ve mekanların, duyu-duyum-algı, değişim-dönüşüm, uyum-zıtlık kavramları çerçevesinde analiz edilmesi mümkün görülmektedir. Tüm bu nedenlerden ötürü Blindness (Körlük) filmi, aykırı bir pandemi teması içermesi bakımından duyuşsal paradokslar için incelemeye değer bir film örneği olarak seçilmiştir.

Paradokslar olarak kabul edilen duyu-duyum-algı, değişim-dönüşüm, uyum-zıtlık kavramları; “bellekte depolanan, zihinsel haritaya dönüşen; kavramsal”, “görsel sınırları olmayan, gözün gördüğü en uç noktalara kadar uzanarak şeffaflaşmış olan; algısal” ve “sınırları olan hacimler olarak; fiziksel mekanlar” üzerinden örneklenmiştir (Şekil 1).



Şekil 1: Çalışma Yöntemi

#### 4. BLINDNESS (KÖRLÜK) FİLMİ

1998 Nobel Edebiyat Ödüllü Portekizli yazar, Jose Saramago'nun aynı adlı kitabından uyarlanarak çekilen "Blindness (Körlük, Yönetmen: Fernando Meirelles, 2008, ABD)" filmi (URL2), salgın çeşidinin duyuşsal mekan deneyimine etki ve sonuçlarının değerlendirilmesi açısından incelenmeye değer bir örnektir.

Saramago'nun 1995 tarihli en bilinen Körlük kitabında; ani bir körlük salgının nasıl tüm şehri ele geçirip toplumun etik değerlerinin çöküşüne adım adım yol açtığını konu edinmektedir (Saramago,1995). Benzer şekilde filmin uyarlanması aşamasında Meirelles'in kitaba bağlı kalarak filmin senaryosunu oluşturduğu göz önüne alındığında, film trafikte bir adamın arabasında aniden kör olması ile başlayan olaylar ve körlüğün önce araba hırsızına daha sonra göz doktoruna ve hastalarına birer birer yayılması ile salgının kontrolden çıkışı ve karantina süreci konu edinmektedir. Salgının tüm dünyayı yavaş yavaş ele geçirmesi ile karantina altına alınan insanların ve çevresel deneyimlerinin dokunsal, işitsel, kokusal duyuşlar üzerinden gerçekleştirilmesine şahitlik edilir. İnsanların çevresini deneyimleme biçimlerinin değişmesi ise yeni mekan anlayışlarının ve algılarının ortaya çıkmasına sebep olur. Körlük salgını ile mekanın deneyimlenmesinde görme duyuşunun arka plana atılması, tasarım sürecinin göz ardı edilen ya da ikinci planda kalan diğer duyuşlarının dikkate alınmasında ne kadar önemli olduğunu gözler önüne serer.

Gerek kitapta gerekse filmde oldukça yıkıcı etkilere sahip olan salgın zifiri karanlık yerine kör edici ışık ile oluşan bir körlük olarak tanımlanmaktadır. Olayın geçtiği şehir ve ülkenin bilinmemesi, karakterlerin isimlerine yer verilmemesi, oyuncuların özellikle çeşitli ırk ve milletlere mensup biçimde seçilmeleri bu yaşananların evrenselliğinin ve herkesin başına gelebileceğinin bir göstergesi olarak sunulmaktadır.

Film Japon bir adamın trafikte aniden kör olması ve başka bir adamın onu evine götürmesi sonrasında arabasını çalmasıyla başlamaktadır. Yardım eden adam arabayı çaldıktan sonra kör olur. Japon adamın eşi eve gelerek onu hastaneye bir göz doktoruna götürür. Bu nedenle körlüğün ilk bulaştığı karakterler araba hırsızı, göz doktoru ve onun hastaları (yaşlı adam, şaşı çocuk ve genç kız) olarak karşımıza çıkar. Göz doktorunun daha önce görülmeyen ve hızla yayılan bu 'beyaz körlük' vakasını hastaneye bildirmesi ile hükümet harekete geçer. Körleşen insanları boşaltılan bir akıl hastanesinde karantinaya almaya başlarlar. Doktorun karısı körleşmemesine rağmen kör olduğunu söyleyerek kocasının yanında kalır ve onunla hastaneye gider.

Gelişme bölümünde; doktorun eşinin karantina binasını keşfi ile başlayan olaylar hırsız, Japon adam, şaşı çocuk ve genç kızın gelişi ile devam eder. Doktorun eşi gelenlere yardım eder ve mekanı daha kolay kullanabilmeleri için onları yönlendirir. Salgının hızla yayılmasına bağlı olarak binanın her geçen gün daha da kalabalıklaştığına şahitlik ederiz. Doktorun eşi herkese yardım etmeye çalışsa da bunun yeterli gelmeyeceğini fark edince bir iş bölümü yapmaya başlarlar. İnsanların artması ile diğer koşullarda fikir ayrılıklarına sebep olur ve bu iş bölümüne katılmak istemezler. İçlerinde doğuştan bir körün olduğu koşullarda bir adam liderliğini ilan ederek binaya gelen tüm yiyeceklere el koyar ve diğer koşullardan yiyecek almak için ödeme yapmalarını ister. Para, takı, radyo vb. ellerinde ne varsa vererek yiyecek alan diğer koşullardan ikinci adımda kadınlar ile ödeme yapmaları istenir. Bireyin ve toplumun iç yüzünün gözler önüne serildiği filmde etik değerlerin çöküşüne şahitlik ederiz. Şiddet ve istismar artarken kadınlar öldürülmeye başlanır. Doktorun eşi daha önce sakladığı bir makas ile koşulların liderini öldürür. Koşullar arasında savaş başlar ve bina tam bir kaos alanına dönüşür. Yaşlı adamın tavsiyesi ile birlik olup örgütlenen insanlar binada yangın çıkararak binayı terk ederler.

Sonuç bölümü, salgının ve duyuyu etkileme biçiminin insan yaşantısı üzerindeki etkilerinin açıkça okunması bakımından oldukça dikkate değerdir. Görme edimi ile saf dışı kalan teknolojiye, kentte, sokak ve caddelerin tahribatı ve yağmalanmasına, insanların salt hayatta kalma çabalarına, kaotik, çelişkilerle dolu bir dünyaya şahitlik ederiz. Grup olarak hayatta kalmanın daha kolay olduğu bu salgın sonrası dünyada doktorun eşi liderliği eline alarak, doktor, genç kız, yaşlı adam, Japon çift ve çocuğu bir arada tutar. Birbirine tutunarak hareket eden gruba yer ve yiyecek bulur. Kendi evlerine giderek hep beraber orada yaşamayı teklif eder. Birlik, dayanışma ve örgütlenmenin keşfi ile bir bütün halinde hareket eden grup tekrar insanca yaşamaya başlayarak, sevgi, merhamet, şefkat gibi duygularını yeniden keşfeder. Japon adamın tekrar görmeye başlaması ile film son bulur. Artık herkesin bir ‘görebilme umudu’ vardır.

## 5. BLINDNESS (KÖRLÜK) FİLMİ PARADOKSAL KAVRAMLARI ÖZNELER: KARAKTERLER, NESNELER: MEKANLAR

Yukarıda bahsedilen olaylar etrafında kurgusunu oluşturan film, pandemik paradokslar olan “duyu-duyum-algı”, “değişim-dönüşüm” ve “uyum-karşıtlık” kavramları çerçevesinde özneler: karakterler ve nesnelere: mekanlar üzerinden analiz edilmektedir.

Pandemik paradokslar bağlamında ortaya çıkan “duyu-duyum-algı”, “değişim-dönüşüm”, “uyum-karşıtlık” kavramları, kavramların içerikleri, film sahneleri üzerinden özne: karakter ve nesne: mekan örneklemeleri aşağıda yer aldığı gibidir.

### 5.1. Duyu-Duyum-Algı Özneleri: Karakterler

Filmin ana karakterleri; doktor, doktorun karısı, yaşlı adam, genç kız, çocuk, Japon çift, araba hırsızı, silahlı adam, kör muhasebeci ve köpektir. Film bu karakterlerin dışında; sekreter, otel ve hastane görevlileri, askerler ve sağlık çalışanları gibi çeşitli karakterleri de barındırır. Gerek romanda gerekse filmde karakterlerin adının bilinmemesi, filmde ise oyuncuların çeşitli ırk ve milletlere mensup biçimde seçilmeleri bu tür salgınların evrenselliğinin ve herkesin başına gelebileceğinin vurgusunu yapmaktadır. Bu nedenle karakterler, filmde yer alan öne çıkan özelliklerine göre ifadelendirilmiştir.

Ana karakterlerden göz doktoru, filmde körleşmesine rağmen gözü temsil eden karakter olarak karşımıza çıkar. Tıpkı yüzyıllardır görmenin diğer duylara üstün soylu bir duyu olduğunun düşünüldüğü ve akli temsil ettiğine inanıldığı gibi, doktor da sürekli mantıklı kararlar alarak kendini beyne temeller. Gerçekleşen olaylardan kendini sorumlu tutar ve mantıklı davranışlar sergiler. Diğerlerine liderlik ederek öğütler verir. Karısı hep yanında olarak onun gözleri olmakta bu da körleşmesine rağmen diğerlerinden daha ayrıcalıklı olmasını sağlamaktadır.



Şekil 2: Duyu-Duyum-Algı Özneleri: Karakterler-I

Doktorun karısı ise, görebilmesine rağmen filmde dokunma duyusu ile özdeşleşir. Bakım verme, yardım etme gibi görevler üstlenerek kocasının gözü ve göremeyen karakterlerin elleri olur. Gerekliğinde kararlar alarak ten ile sınırlanan duyu organları gibi diğerlerini bir arada

tutar. Körleşme ile dokunsallığın öneminin artması karakterin güçlü ve yönlendirici kimliğinin şekillenmesinde rol oynar.



**Şekil 3:** Duyu-Duyum-Algı Özneleri: Karakterler-II

Filmde; siyah göz bantlı yaşlı adam, işitmekle bağdaştırılır. Radyoyu ilk olarak ortaya o çıkarır. Yaşlı ve az işitiyor olmasına rağmen genelde ilk o duyar ve işitsel duyumun niteliği gibi karar alınacağı zamanlarda öncülük ederek karakterleri örgütler ve birleştirir.

Genç kız, denge, organik ve kas duyuları ile temsil edilir. Çocuk, yaşlı adam, doktor ve karısı gibi karakterlerle doğrudan ilişki içinde olması ve merhamet, şefkat gibi duyguları körleşmeyle keşfetmesi bakımından içe yönelen içsel duyuları temsil eder. Karakterlerin arasında denge sağlayarak, onların duyuşal sentezine katkıda bulunur. Şaşı çocuk ise körleşerek annesinden ayrılması ile diğer karakterlere bağımlı, ihtiyaçları olan, pasif, yönlendirilebilen bir karakter olarak tatma duygusunu temsil eder. Diğerlerinin çocukla ilişkisi bu bağlamda korunaklılığı vurgulanır.



**Şekil 4:** Duyu-Duyum-Algı Özneleri: Karakterler-III

Filmde ilk körleşen karakter olan Japon adam ve karısı, çoğu zaman birlikte hareket eder. Körleşme adamı ve kadını ayıran ve birleştiren unsur olarak onların arasındaki mesafeye ve tamamlayıcı ilişkiye atıfta bulunur. Bu bağlamda filmde yer alan sahnelerden hareketle, soğukluk ve sıcaklık duyuları ile ilişkilendirilirler.



**Şekil 5:** Duyu-Duyum-Algı Özneleri: Karakterler-IV

Olayların başlamasıyla filme giren karakterlerden araba hırsızları ilk köre olan doğrudan teması ile dönüşmeye başlayan karakter olarak karşımıza çıkar. Uyumsuz ve kavgacı kimliği ile kısa sürede ön plana çıkan karakter, acı-sız duyusunu temsil eder. Grup içinde birliğin bozulması ve yokluğu ile birliğin yeniden kurulması görülür.

Doğuştan kör muhasebeci, ayrıcalıklı deneyimi sayesinde bulunduğu koğuşun hâkimiyeti ele almasına olanak sağlayan bir karakterdir. Doktorun karısının harekete geçişini tetikleme bakımından dokunsallığın üzerindeki basınç kuvvetinin etkisinin bir örneğidir. Silahlı adam ise kör muhasebeci sayesinde liderliğini ilan ederek karantina binasında hâkimiyet sağlar. Duyular

arası güç iktidarında ‘geçiş (geçiciliği)’ temsil eder. Son karakter ise filmin sonlarında filme dâhil olan gözyaşı köpeğidir. Doktorun karısının gözyaşlarını yalayarak ona, sevgi, şefkat ve merhamet gibi insani duyguları anımsatır. Bu noktadan sonra karakterlerin arınmasının habercisi haline gelir.



Şekil 6: Duyu-Duyum-Algı Özneleri: Karakterler-V

### 5.1.1. Duyu-Duyum-Algı Nesnelere: Kavramsal Mekanlar

Filmde; körleşen karakterlerin yeni bir algı biçimi ile buldukları mekanları deneyimlemeleri, mekanı baskın hissettikleri duyular üzerinden zihinsel bir bağ kurmalarına ve belleklerinde depoladıkları mekanlar arasında geçişe sebep olmaktadır. Özellikle koku, işitme, ısı etkenlerinin bellekle olan ilişkisi dikkate alındığında; kişiler ve anıları arasında bir bağ oluşarak mekansal hatıralar canlanır, karakterlerin birbirlerini ve kendilerine ait olan mekanları çatışır. Karakterler; eşzamanlı olarak aynı yerde, kendi zihinsel mekanlarında da yer alır ve fiziksel mekandan zihinsel olarak uzaklaşır. Bu eşzamanlılık ve eşmekanlılık hali paradoksal bir duruma işaret eder.



Şekil 7: Duyu-Duyum-Algı Nesnelere: Kavramsal Mekanlar-I

Örneğin akıl hastanesinin avlusunda çöplerin yakıldığı sahnede, Japon adamın tenine vuran sıcaklık ve ateşin sesinin tetiklediği algısal bellek adamı, kavramsal olarak anılarında mezarlık mekanına götürür, fakat duysal olarak görme kaybını kabullenemeyen kadın ise bu anıya direnerek hatırlamayı reddeder. Adam anısında, karısıyla birlikte bir seremoni ateşi etrafında iken, kadın ise avludaki çöp ateşinin yanında kocasından uzakta tek başınadır. Yan yana olmalarına rağmen aralarındaki bu mesafe, duysal açıdan mekanın paradoksal görüntüsünü gözler önüne serer.



Şekil 8: Duyu-Duyum-Algı Nesnelere: Kavramsal Mekanlar-II

Bir diğer fiziksel mekan içinde oluşan kavramsal mekan üretimi ise; kör adamın radyodan işittiği salgın sebepli kaza ve haberleri, yatakhane etrafındaki karakterlere anlattığı sahnede yer alır. Kör adam olayları anlatırken her bir karakter, belleklerinde artık şehrin görüntüsü olan işittiklerini, zihinlerinde görselleştirerek kavramsal mekanlar oluşturur ve aynı mekanda eşzamanlı olarak birbirinden farklı düşsel mekanlarda yaşar.

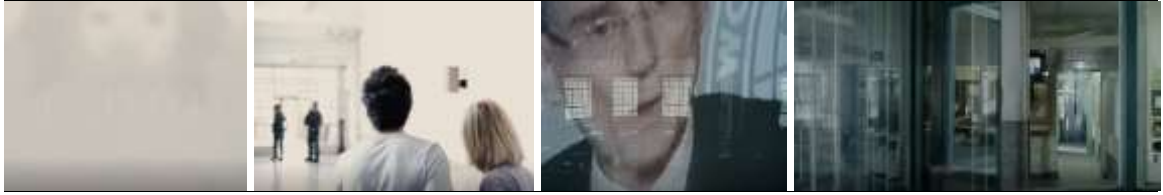




Şekil 9: Duyu-Duyum-Algı Nesneleri: Kavramsal Mekanlar-III

### 5.1.2. Duyu-Duyum-Algı Nesneleri: Algısal Mekanlar

Filmin kurgusu bağlamında karakterlerin körleşmesiyle birlikte algıladıkları; sahneler arası “geçişler” ve seyirciye yavaş yavaş “beyazlayan ekranlar” olarak sunulur. Bu bağlamda körlük, zifiri bir karanlık veya maksimum ışık olarak tanımlandığında, optimum görme koşulları dışında arada kalan görme dereceleri, bir tür körleşme derecesine işaret eder. Bu noktada yönetmenin sıkça görüntülerin netlik derecesini azaltıp figürleri bulanıklaştırarak seyircide bir tür empati olgusu oluşturmayı amaçladığı söylenebilir. Körlük ile değişen mekanı algılama biçimlerinde karakterler; ses, koku, doku, ısı gibi etkenlere daha duyarlı hale gelerek duysal sentezle mekanı algılar. Bu bağlamda, körleşme ile elde edilen mekan algısı göremek elde edilen mekan algısından daha gerçekçi bir hale dönüşür. Bu durum ise mekanı, görmeden gerçekçi kılınmasına olanak sağlaması ile duyuların mekan tanımlamalarındaki etkinliği üzerine değişken bir paradoks oluşturur.



Şekil 10: Duyu-Duyum-Algı Nesneleri: Algısal Mekanlar

### 5.1.3. Duyu-Duyum-Algı Nesneleri: Fiziksel Mekanlar

Filmin mekanları; mevcut var olma halleri ve gerçeklikleriyle fiziksel sınırların şeffaflaşması, birbiri içine girmesi ve yansımalar(ıy)la oluşan algısal ve zihinsel görüntülerle var olmayan mekanlar arasında bağ kuran kavramsal mekanlar olarak karşımıza çıkar. Bu mekanlar; doktorun evi, akıl hastanesi, kilise, kent ve kent sokakları, otel, hastanesi, süpermarket ve Japon çiftin evi mekanlarıdır.

Filmde; karakterlerin körleşmesi ile başlayan algısal paradokslar; mekanların var olan sınırları içinde yeniden şekillenmesine yol açar. Körleşen karakterler mevcut mekanları ve bu mekanlar ile ilişkilerini; işitme, dokunma, koklama, sıcaklık-soğukluk gibi duyular üzerinden yeniden kurmak zorunda kalırken mekanlara ve karakterlere dair tüm bilgilerini önceden keşfetmedikleri yollarla yeni bir deneyim biçimiyle edinir. Aslında zaten var olan bu duyuların görme ile bastırılması, mekanı deneyimleme biçiminin sınırlandırılmasına sebep olur. Körleşme ile mekansal deneyimde gözün hâkimiyetinde oluşan sınırlar ortadan kalkarak çok duyulu bir mekansal algılamının gerçekleşmesini mümkün kılar. Böylece dünyadaki yerini elleri, kulakları, teni, burnu ve kasları gibi uzuvları ile yeniden elde eden karakterler, mekanı anlamlandırarak bir “yer edinir”. Karakterleri körleştiriyor görünen “beyaz körlük salgını”nın mekansal görmeye ve kavramaya yol açması bu bağlamda paradoksaldır.



Şekil 11: Duyu-Duyum-Algı Nesnelere: Fiziksel Mekanlar

## 5.2. Değişim-Dönüşüm Özneleri: Karakterler

Karakterler değişim ve dönüşüm kavramları çerçevesinde ele alındığında; göz doktoru olarak filme katılan karakterin değişimi körleşmesiyle birlikte başlar. Doktor, görmeyi ve aklı temsil etmesi bakımından vakayı ilk bildiren ve gönüllü olarak karantinaya katılan bir karakterdir. Körleştiğinde bile mantıklı davranmaya çalışarak karısına dokunmak istemez. Karısının onun gözleri olması onu koğuşun lideri haline getirir. 1. koğuşta kararlar alarak bir müddet hâkimiyet kurar. Karısı ile arasına giren mesafenin sonucunda liderliği diğer koğuşa kaptırmak sıradan bir kör haline gelir. Zamanla körlüğünü kabul ederek grup içindeki liderliğini karısına bırakır.



Şekil 12: Değişim-Dönüşüm Özneleri: Karakterler-I

Doktorun karısı olarak filme dâhil olan karakter, eş kimliğine tutunarak kocası ile karantinaya gönüllü olur. Önce kocasının gözleri, daha sonra ise diğerlerinin elleri haline gelerek tüm sorumluluğu üstlenmeye çalışır. Böylece hem kocası hem de diğerleri için bir bakım verene, hemşireye dönüşür. Baskı altında kaldığında karar alarak lider konumuna geçer. Zamanla birlikte karakterleri arada tutmaya ve dengelemeye çalışır. Onlara yer ve yiyecek temin ederek ön plana çıkar. İlk körün görmeye başlaması ile kimliğinin kaybının sinyalleri verilir. Artık kimliksiz bir karakter olarak o da körleşmeye başlar.



Şekil 13: Değişim-Dönüşüm Özneleri: Karakterler-II

Siyah göz bantlı yaşlı adam ise diğer gözü kataraktlı olması sebebiyle körleşme salgını öncesi oldukça az gören dezavantajlı bir karakterdir. Körleşme ile ayrıcalıklı hale gelir ve sesi temsil eden radyo ile karantina binasına dâhil olur. Bu bağlamda karakterleri etrafında toplayarak birleştirici bir rol üstlenir. Yeri geldiğinde oylama teklif ederek örgütlenme çağrısında bulunur ve grubun önüne geçerek sorumluluk alır. Salgının geçmeye başlaması onu da tekrar dezavantajlı bir dünyayla karşı karşıya bırakır.



Şekil 14: Değişim-Dönüşüm Özneleri: Karakterler-III

Fahişelik yaparak filme giren genç kız, ne hastanede ne de karantina binasında öne çıkmadan gizemli kimliği ile olaylara dâhil olur. Körleşmesi ile çocuğun annesi rolünü üstlenir. Kimi zamanda bir kardeş, sevgili, arkadaş gibi davranarak farklı kimlikler edinir. İçsel yönü, ilk olarak gözü temsil eden doktor ile yaklaşmasını sağlarken zamanla sesi temsil eden yaşlı adam ile sevgili rolüne bürünür. Bu bağlamda karakterler arası dengeyi sağladığı söylenebilir.

Çocuk, körleşmesiyle annesinden ayrılarak karantinaya alınır. Bakıma muhtaç ve korunması gereken pasif bir karakter olması, kendi ihtiyaçlarını kendisi karşılayamaması bakımından diğerlerine bağımlıdır. Onu doyurmak ve ihtiyaçlarını gidermek için yaptıkları iş bölümü de grubun dengesine katkı sağlar. Zamanla annesini aramayı bırakarak gruba adapte olur.



Şekil 15: Değişim-Dönüşüm Özneleri: Karakterler-IV

Japon çift ise adamın körleşmesiyle ayrılıp kadının körleşmesiyle birleşen bir ilişkide sürekli birbirlerinden uzaklaşıp birbirlerine yaklaşıp devingen kimliklerini ortaya koyar. Filmin kurgusu gereği yeniden insani duyguları keşfettikleri zaman aralarındaki denge yeniden kurulmuş olur ve adam görmeye başlar.

Araba hırsızı ise bir yardımsever gibi filme dâhil olur. Japon adamın arabasını çalarak hırsız kimliğini ortaya koyar ve körleşerek karantinaya ilk giren grupta yer alır. Öfkeli ve uyumsuz karakteri ile kısa süreli hâkimiyet sağlamaya çalışır. Yaralanıp enfeksiyon kaptığından dolayı karantina binasını terk eder ve vurularak öldürülür.



Şekil 16: Değişim-Dönüşüm Özneleri: Karakterler-V

### 5.2.1. Değişim-Dönüşüm Nesnelere: Kavramsal Mekanlar

Yüzyıllardır inançla, akılla ve usla özdeşleştirilen tanrısal, uhrevi ve aşkın olanın mekanı olarak simgeleşen kilise yapıları, görme ve gözün mekanları olarak temsil edilmektedirler. Filmin uyarlandığı kitapta, insanların karantinaya alındığı bina ise bir akıl hastanesidir. Körleşmeye başlayan karakterlerin içinde olduğu, görmenin kaybının aklın kaybı ile ilişkilendirildiği bir metafor olan akıl hastanesi, filmin büyük bölümünün geçtiği önemli bir mekandır.





Şekil 17: Değişim-Dönüşüm Nesneleri: Kavramsal Mekanlar-I

Salgınla birlikte kavramsal mekanlardan gözle ilişkilendirilen kilise mekanı, salgın ile yerini herkesi eşitleyen çok-duyulu akıl hastanesine bırakır. Görememenin delirmek ile eş değer sayılmasına yapılan atıfa rağmen, akıl hastanesinde salgının herkesi eşitleyip, paylaşmak, birlik olmak ve örgütlenmek gibi değerleri hatırlatması, kilisenin yapamadığını yaparak paradoksal bir durumu var eder. Zira karakterler, göremeyerek delirmez aksine gerçekliğe daha da yaklaşır. Gerçekliğin kıvılcımlarının akıl hastanesinde yanmaya başlaması, kavramsal açıdan bir çelişki içerir.



Şekil 18: Değişim-Dönüşüm Nesneleri: Kavramsal Mekanlar-II

### 5.2.2. Değişim-Dönüşüm Nesneleri: Algısal Mekanlar

Ana mekanlardan olan doktorun ve karısının evi, değişim ve dönüşüm kavramları ile ele alındığında uzun süre kullanılmayan evin en büyük dönüşüm sebebi zamansal geçiştir. Ev, asıl kullanıcıları için büyük bir anlam taşımamasına rağmen, birlik olup diğerleri ile eve döndüklerinde, sesleri, kokuları, ısısı, dokusu, içindeki donatıları ve tadı ile anlamını yeniden keşfettikleri değerli bir mekana dönüşür.



Şekil 19: Değişim-Dönüşüm Nesneleri: Algısal Mekanlar-I

Kapasite ve anlam olarak filmin başlangıcında işlev ve tanımları kullanıcıları tarafından sınırlı olarak deneyimlenen ev, kullanıcıların artması ve tüm duyular ile deneyimlenmeye başlanması ile gerçek kapasitesini ve anlamını açığa çıkarır. Karakterlerin yansıttığı duygusal bağlar, tüm karakterlerin bir araya gelmesi ile bütüncül bir yaklaşım sergileyerek mekanın yeniden ve çoklu keşfine olanak sağlar. Ancak bu evde daha önceden bulunmayan karakterlerin bu anlamı dışarıdan belleklerinde getirdikleri anılar ve bu anılar üzerinden kurdukları bağlar ile şekillendirmeleri, mekanın anlamını sorgulatan bir kısır döngüye dönüşür.



Şekil 20: Değişim-Dönüşüm Nesneleri: Algısal Mekanlar-II

### 5.2.3. Değişim-Dönüşüm Nesnelere: Fiziksel Mekanlar

Küresel salgınların insan ve yaşam alanları üzerindeki değişim ve dönüşümü tetikleyen yanı, körlük filminde de görülür. Körlük ile birlikte kentsel mekandaki düzen ve hiyerarşi bozularak kaos ve karmaşanın hâkim olduğu mekanlara doğru bir dönüşümü gerçekleştirir.



Şekil 21: Değişim-Dönüşüm Nesnelere: Fiziksel Mekanlar-I

Kentte, teknoloji ve teknolojinin getirisi olan tüm donanımlar devre dışı kalarak, kent ulaşımı yaya ve yayanın dokunsallığı üzerinden yeniden şekillenir. Görememenin getirisi olarak kentsel dönüşümde gözlemlenen sosyal izolasyon, hayatta kalma mücadelesinde birlik ve grup olmanın gerekliliğini ortaya çıkararak bir başka paradoksal durum yaratır. Bu bağlamda, bir üretim ve toplanma mekanı olan kentin tüketim nesnesi ve dışlanma mekanı haline dönüşümü de pandeminin kentsel bir paradoksudur.



Şekil 22: Değişim-Dönüşüm Nesnelere: Fiziksel Mekanlar-II

Kentte iç-dış mekan ayrımının ortadan kalkması, mekansal işlevlerin dönüşmesi ve insanların mekanda varoluşlarının besine ulaşma olanakları üzerinden yeniden şekillenmesi ile mekan ve mekan tanımları arasında çelişkili durumlar ortaya çıkar. Körleşmenin diğer duyuları etkin hale getirmesine rağmen ilk grubun karantina binasında mekansal deneyimini doktorun karısı tarafından gerçekleştiriyor olmaları, dolaylı bir mekan deneyimi sunar. Mekani doğrudan deneyimlemeden kadının gözleri ve yönlendirmesi ile karakterlerin belleklerinde mekansal haritalama işlemi gerçekleşir ve bu durum, karakterler için doğrudan bir mekan deneyimini ilk adımda eksik kılar. Böylece doktorun karısının yardım ederek karakterleri kendine bağımlı hale getirmesi, diğer duyuları ile görmeye başlayan karakterler için deneyimin dolaylı hale dönüşmesine yol açan paradoksal bir durumdur.



Şekil 23: Değişim-Dönüşüm Nesnelere: Fiziksel Mekanlar-III

Salgının önlenmesi için teması azaltarak körleşen karakterleri izole bir sistemde karantinaya alması gereken hükümet görevlilerinin salgının kontrolden çıkarak bütün kenti karantina binasına doldurması ve karakterleri ortak mekanları kullanmaya maruz bırakılmaları ile bir yığın karakterin temasını zorunlu kılmaları da ayrıca bir paradokstur.



Şekil 24: Değişim-Dönüşüm Nesneleri: Fiziksel Mekanlar-IV

### 5.3. Uyum-Karşıtlık Özneleri: Karakterler

Karakterler uyum ve karşıtlık kavramları çerçevesinde ele alındığında; doktor, gözü temsil etmesi bakımından başlangıçta herkese mesafeli bir ilişki içinde üstünlüğü kendinde toplamaya çalışır. Bu bağlamda, dokunsallığı temsil eden eşi ile ilişkisi yer yer uyumlu yer yer ise karşıt bir hal alır. Doktorun karısı ile yakınken bile uzak hissetmeleri de paradoksal bir durumdur. Doktorun karısı ise herkesle uyumlu bir karakter sergiler. Sadece zaman zaman doktor ile zıt taraflarda yer alır ve adalet karşısında silahlı adam ve kör muhasebeciye karşı bir duruş sergiler. Yaşlı adam genel akışta diğerleri ile uyumlu bir karakter olarak karşımıza çıkar. Körleşmesi ile hâkimiyetini iştihmeye kaptıran görme duyusu örneğinde olduğu gibi, oylama teklifi sahnesinde doktorun karşısında yer alarak örgütlenmeyi savunur. Genç kız ve çocuk da yaşlı adam gibi diğerleri ile uyumlu karakterlerdir. Japon çift ise kendi içlerinde dinamik bir uyum ve zıtlık barındıran paradoksal bir ilişki içinde olsalar da diğerleri ile uyumludurlar.



Şekil 25: Uyum-Karşıtlık Özneleri: Karakterler

#### 5.3.1. Uyum-Karşıtlık Nesneleri: Kavramsal Mekanlar

Filmde; kavramsal mekanlarının uyum ve karşıtlık paradoksu bağlamında varoluşu, kadınların cinsel istismara uğrarken öldürülen arkadaşlarını koğuşa taşımaları ve temizlemeleri sırasında görülür. Kadınlar ve erkekler olarak ayrışan koğuşa, erkekler koridorda kalırken kadınlar ölen kadını koğuşa, yatağına taşıyıp temizler. Sahnede tel parmaklığın ayırdığı mekanlar, fiziksel mekanlar olmaktan ziyade, ölüm ve yaşamın, ezilen ve ezenin, kadın ve iktidarın, iki karşıt zihinsel duruşun mekanları haline gelir. Ölü kadın bedeni, görmemelerine rağmen, erkekleri koğuşa sokmayan zihinsel bir atmosferi barındırır. Koğuştaki tek erkek Japon adam ise battaniyeyi -görmemesine rağmen- üstüne çekerek, görülmeyerek, hem mahremiyeti sağlamayı hedefler, hem de ölümün soğukluğunu hisseder. Bu durum aynı zamanda toplumsal cinsiyetin dayattığı rollerin zihinsel inşalar ile sınırlarını çizmesine örnektir. Zıt kutup olarak kadın ve erkekler birbirini tamamlarken yaşama hakları üzerinde kurulan eşitsizlik ile birbirinden farklı konumlarda yer alır. Herkesin eşit olduğu, eşit olarak ortak alanları kullandığı bir mekanda kadınlar besin ihtiyacını karşılamak için feda edilmesi gereken nesnelere dönüşerek mekanla doğrudan paradoksal bir ilişki kurar.





Şekil 26: Uyum-Karşıtlık Nesneleri: Kavramsal Mekanlar

### 5.3.2. Uyum-Karşıtlık Nesneleri: Algısal Mekanlar

Filmde algısal mekanlar aslında, aynı mekanlar olmalarına karşın içindeki karakterlerin algısına bağlı olarak olaylara ve taraflara göre uyumlu veya karşıt algılanır. Mekanın paradoksal durumu bu noktada, karakterlerin konumuna ve algılarının durumuna bağlı olarak değişir. Japon adamın körleşmesinin çifti ayıracağı vurgusu, karakterlerin karşıtlığını simgeleyen çiftin arasına giren mesafe, mutfak sahnesinde birbirine karşıt ama uyumlu iki taraf ile gözlemlenir. Bir diğer örnekte; doktorun eşinin yardımı ile ayırdığı kavgada oluşan kutuplarla mekanın algısal bölümlenmesine şahitlik edilir. Karşıt kutuplar olarak hırsız ve Japon adam, doktor ve karısı, simgeledikleri değerler ve birbirlerine olan konumları ile gerilimli bir ilişki içindedir. Son örnekte; doktorun konuşmaya gittiği diğer koğuşta vurgulanan ikili yapı; iki karşıt koğuş, iki karşıt görüş, iki karşıt karakteri ayıran, ama aynı zamanda da birleştiren bir algı ile seyirciye sunulması bakımından algısal mekanın paradoksal yapısını gösterir.



Şekil 27: Uyum-Karşıtlık Nesneleri: Algısal Mekanlar

### 5.3.3. Uyum-Karşıtlık Nesneleri: Fiziksel Mekanlar

Filmde; uyum ve karşıtlık paradoksları içeren fiziksel mekanlar; birbirine zıt iki mekan veya durumun aynı yerde, aynı karede, birbirini tamamlayacak şekilde sunulduğu mekanlardır. Binayı gözetleyen askerler ve karantina altındaki karakterler, birbirine karşıt ve birbirini öteleyen iki tarafı temsil eder. Askerler ve avludaki karakterler bu durumu örnekler biçimde, birbirine karşıtlık oluşturan görüntüleme teknikleriyle sunulur. Yukarıdan aşağıya doğru inen kamera açısı; iki mekanı ayıran çitlerle, aydınlık ve karanlık görüntülerle, askerlerin körleşen karakterler üzerinde kurduğu güçlü ancak korku dolu hâkimiyetini gözler önüne serer. Elleriindeki silahlar ile daha güçlü olmalarına rağmen karşılarındaki körlükten korkan askerler, aslında binanın etrafında hâkimdir. Dışardakinin içerdekinden daha fazla korkması ve mahkûm olması paradoksal bir durumdur. Bu bağlamda salgının bu zıt tarafları eşitlemesi, karşıtların eş zamanlılığının referansı olarak çelişkilidir. İç-dış, tek-çok, aydınlık-karanlık unsurlar ile birbirine karşıtlık barındıran diğer mekanlar olan; açık kapılar, cam malzemeler ve aynalar, geçirgen ve belirsiz halleriyle başka paradokslar oluşturur.



Şekil 28: Uyum-Karşıtlık Nesneleri: Fiziksel Mekanlar

## 6. SONUÇLAR

Pallasma'ya göre gerçeklik “kati” ve “mutlak”lıktan ziyade değişip dönüşebilen “muğlak” bir tanıma sahiptir. O'nun bakış açısıyla bu diyalektik durum tez ve antitezin bir aradalığını gerektirir. Bu anlayışa göre her şeyin bir diğeriyle var olduğu, karşıtıyla anlam kazandığı bir gerçeklik söz konusudur. “kaba”, “zarif” ile; “amorf”, “biçimli” ile var olur (Pallasma, 2011). Paradokslar, özün ve gerçeğin temsilidir.

Blindness (Körlük) filminde; duyu-duyum-algı, değişim-dönüşüm ve uyum-zıtlık kavramları çerçevesindeki paradoksal durumların karakterlere ve mekanlara bağlı tespitini içeren bu çalışmanın da açıkça gösterdiği gibi, insanların “yer edinme” edimleri; yere, yeri anlamlandırma biçimine ve yeri deneyimleme sürecinde duyuların birliğinin önemine göre şekillenmektedir. İnsanın sahip olduğu duyular ile algılama biçimlerini dönüştürebilmesi gerçekliğin keşfinde sunulan farklı perspektiflerin değerlendirilmesinde önemli bir göstergedir. Tarihte ve günümüzde karşımıza çıkan salgınların, bu bağlamda etkiledikleri duyulara göre; yaşam biçimimizi, çevremizle kurduğumuz ilişkileri ve pek tabii ki mekan ve mekansal dinamiklerimizi doğrudan değiştirdiği gözlemlenmektedir. Görmenin günümüz salgını ile giderek önem kazandığı, görsel ve işitsel duyuların ön plana çıkarılarak diğer duyu deneyimlerinden soyutlanmış mekanların hayatımızın tümüne yayıldığı böyle bir dönemde, kimliğimizi ve “yer edinme” edimimizi sanal mekanlar üzerinden mümkün kılmaya çalışmanın paradoksu, bizi bir kısır döngüye sürüklemektedir. Duyular arası dengenin yeniden kurulması insanların yeni bir mekan algısı ve iletişim biçimi ile birbirlerine mekana yaklaşmalarına ve böylece deneyim temelli olarak aynı mekanları dönüştürmelerine sebep olmaktadır. Özellikle bu açıdan Blindness (Körlük) filmi, görme duyusunun yanıltıcılığı ve diğer duyular üzerindeki hâkimiyetine odaklanarak, körleşme ile gelen duysal özgürlüğe ve çok-duyulu mekan deneyiminin önemine vurgu yapmaktadır. Çok-duyulu mekansal deneyim bu bağlamda mekansal gerçeklik arayışının, mekansal anlamlandırmanın, dolayısıyla da yerleşmenin ve “yer edinme”nin aracı haline gelmektedir.

Pallasma'nın Tenin Gözleri kitabının “İnce Buz”: Dünyaya Dokunmak” adlı önsözünde Steven Holl; “Duyusal yaratım sürecinde insan (sanatçı), mekana kendi deneyimlerini aktarırken karşılığında mekanın aurasını ödünç alır” der, “dokunma alanının öncüllüğünü belirtir, görme başta olmak üzere diğer tüm duyuların yalnızca dokunma duyusunun birer uzantısı olduğunu” vurgular, bedeni merkeze alan yaratımların gerçek yaratımlar olduğunu savunur. İnsan ve mekan arasındaki bu özdeşleşim, “yaratım sürecini duyuşsal anlamda besler” ve insanın varoluşsal deneyimini pekiştirir. Çünkü; “göz uzaklığın, dokunma ise samimiyetin ve sıcaklığın organıdır”. Yalnızca görme duyusu ile gerçekleşen algılama, insan ve mekan arasına mesafeler koyar ve “yaratımın duyuşsal biçiminin şekillenmesine engel olur”. Günümüz pandemi koşullarında, “bilgisayar teknolojilerinin gözmerkezci dayatımı, çokduyulu ve eşzamanlı imgeleme yeteneğimizi” köreltir. “Fikirlerimizi ve imgelemimizi kopuk, yalıtılmış ve evsiz bırakır” (Pallasma, 2011). Oysa ki “beden; mekan ve imgelem ile sürekli bir alışveriş halinde olmalıdır. Bu alışverişin gerçekleşmesi duyularımızı bütüncül olarak kullanabilmemiz ve mekan ile sağlıklı iletişim kurabilmemiz açısından önemlidir”. Çünkü; bedenin de bir belleği vardır. “Bu bellek bizi uzak diyarlara götürür, dokunmak bizi zaman ve gelenekle bağlantıya geçirir. Duyuların çoksensliliği” olarak adlandırılan bu işbirliği, yaşam ve mimarlık deneyiminin önkoşuludur” (Bachelard, 1969).

*“Dünyada bedenin yeri, organizmadaki kalbin yeriyle eşdeğerdir”, Maurice Merleau Ponty.*

## REFERANSLAR

- Arın Ensarioğlu, S. (2020). Pandemi Sürecinin “Evrensel Tasarım” İlkelerine Etkileri. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 7(55), 1673-1680.
- Asar, H. (2013). *Mimari Mekan Okumasında Algısal Deneyim Analizinin Bir Yöntem Yardımıyla İrdelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, ESOGÜ, Eskişehir.
- Aslan, F., Aslan, E., ve Atik, A. (2015). İç Mekanda Algı. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5(11), 139-151.
- Atalay, M. C. ve Tüzün, M. (2017). Görsel Sanatlarda Paradoks. *Humanitas Dergisi*, 5(10): 295-314.
- Aydın, A. (2020). Merleau-Ponty'nin Bedenlenme Fenomenolojisi: Bilinç ve Beden Bütünlüğü. *Kilikya Felsefe Dergisi*, (1), 77-90.
- Bachelard, G. (1969), *The Poetic of Space*. Boston: Beacon Press.
- Berger, J. (1974), *Görme Biçimleri*. Çev.Yurdanur Salman (1999), İstanbul: Metis.
- Beşgen, A. ve Köseoğlu, Ş. (2019). Sinema-Mimarlık Arakesitinde Bir Mekana Dokunmak: Sine-Tasarım Atölyesi. *SineFilozofi*, 1 (Özel sayı), 26-52.
- Brajovic, M. (2020). “How Will We Live Together With All Other Species?” <https://www.archdaily.com/937776/how-will-we-live-together-with-all-other-species> (Erişim Tarihi: 19.05.2021).
- Ceylan, T. (2019). İdealar Kuramında Matematik ve Matematiksel Yöntemin Ontolojik ve Epistemolojik Değeri. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 23 (Özel Sayı), 1963-1977.
- Çelik, Ö. (2018). Mimarlık ve Paradoksal Fark. *Kent Akademisi*, 11 (33), 2, 282-288.
- Durhan, G. (2019). Bir Mantık Problemi Olarak Paradoks. *Mantık Araştırmaları Dergisi*, 2, 21-37.
- Durukan, A. ve Öztürk, Ö. B. (2020). Küresel Salgından İç Mimari Çıkarımlar: Boşu Tasarlamak ve Boşluk Körlüğünden Kurtulmak. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 7(56), 1962-1968.
- Erdoğan, E. ve Yıldız, Z. (2018). Zaman ve Mekan Kavramları Arasındaki Paradoksal İlişkinin “Bulut Atlası” Filmi Üzerinden Okunması. *METU JFA*, 1 (35:1), 1-25.
- Güney Yüksel, F. C. (2022). Pandemi ile Değişen Konut İç Mekanını Yeniden Düşünmek. *Online Journal of Art and Design*, 10(2), 88-101.
- Gümüştaş, S. (2015). *Beden Etkileşimli Deneyim Mekanları*. Yüksek Lisans Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Hacınebioğlu, İ. L. (2006). Bir Düşünce ve Mantık Problemi Olarak Paradoks. *Kaygı Uludağ Üniversitesi Felsefe Dergisi*, (7), 105-120, Bursa.
- Hançerlioglu, O. (1999). *Felsefe Ansiklopedisi Kavramlar ve Tanımlar*. Cilt 1(A-D) İstanbul: Remzi.
- Kadığ, C. (2019). *Menon Paradoksu: Aristoteles ve Farabi'nin Çözümü*. Yüksek Lisans Tezi, PAÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü, Denizli.

Kahvecioğlu, H. L. (1998). *Mimarlıkta İmaj: Mekansal İmajın Oluşumu ve Yapısı Üzerine Bir Model*. Doktora Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Kara, Ö. (2020). Thomas Reid'in Algı Teorisinde Görme. *APJIR Academic Platform*, 4(2), 250-267.

Koca, A. ve Tural, O. (2021). Covid 19 Salgını Sürecinde Değişen Dinamikler Üzerinden Yeni Kamusal Alan Olasılıkları. *The Turkish Online Journal Of Design Art And Communication*, 11 (2), 360-377.

Koç, Ç. (2020). Duyular, Dokunma ve Vücut Bilinci. *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 30, 97-114.

Lefebvre, H. (1974). *Mekanın Üretimi*. Işık Ergüden (Çev.) (2014). İstanbul: SEL.

Morgan, T.C. (1995). *Psikolojiye Giriş*. S. Karataş (Çev.). Ankara: Hacettepe Üniversitesi Psikoloji Bölümü Yayınları.

Ozankaya, Ö. (1975). *Toplumbilim Terimler Sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara Üniversitesi Basımevi.

Özcü, A. ve Sayan Atanur, G. (2020). Kovid-19 Pandemisinin Kent Yaşamına Etkisi: Kamusal Alan Üzerine Değerlendirmeler. *PARADOKS Ekonomi Sosyoloji ve Politika Dergisi*, 16(2), 237-250.

Özdamar Akarçay, G. (2020). COVID Sonrası Dünyayı Yersiz Yurtsuz Bir "Gözetimsel Bakış" Üzerinden Yeniden Okumak. *STRATA İlişkisel Sosyal Bilimler Dergisi*, Covid-19 Özel Sayısı: Kasım 2020, 223-238, Ankara.

Öztürk, G. (2015). *Mimariye Dair Bakış Düzenlemeleri*. Yüksek Lisans Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Pallasmaa, J. ve Holl, S. (2011), *Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular*. Aziz Ufuk Kılıç (Çev.). İstanbul: YEM.

Roth, L. M. (1993). *Mimarlığın Öyküsü*. Ergün Akça (Çev.) (2000). İstanbul: Kabalcı.

Saramago, J. (1995). *Körlük*. Aykut Derman (Çev.) (1999). İstanbul: Can.

Seamon, D. (2003). Fenomenoloji, Yer, Çevre ve Mimarlık: Literatürün Değerlendirilmesi (Translation of "A Way of Seeing People and Place: Phenomenology in Environment-Behavior Research," 2000), *Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi*, January 2020, Çev. Sema Serim, 36-53. (<https://www.researchgate.net/publication/338459491> )

Sofuoğlu, H. (2004). Bergson ve Sinema. *Selçuk İletişim*, 3(3), 66-76.

Tschumi, B. (1996). *Architecture and Disjunction*. Cambridge-Massachusetts: MIT Press.

Ünver Fidan, R. (2018). Koku Duyusunun Diğer Duyulardan Farkı ve Farklılığın Evrimsel Perspektifle Değerlendirilmesi. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 19(35), 743-756.

Yıldırım, B. ve Demirarslan D. (2019), Gözün Görme İşlevi ve Sanal İç Mimari Ürün. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi Journal of Architecture and Life*, 4(1), 155-165.

URL1: <https://covid19.saglik.gov.tr/TR-66494/pandemi.html> (T.C. Sağlık Bakanlığı COVID-19 Bilgilendirme Platformu), (Erişim Tarihi: 19.05.2021, 15:32)

URL2: <https://www.imdb.com/title/tt0861689/> (Erişim Tarihi: 22.05.2021, 12:10)