

MİMARLIKTAKİ YER(SİZ)LEŞME KAVRAMI: PARAZİT FİLMİ ÜZERİNDEN BİR OKUMA

Sibel Özden Omuzlu¹, Yasemin Erkan Yazıcı²

Öz

Sinemada mekânsal boyut, kurgunun bir parçası iken mimarlıkta mekân, insanın tecrübe ettiği ve aidiyet hissettiği bir yer olarak anlam kazanır. Mekânın yere dönüşüm sürecinde mekânsal aidiyet duygusunun önemi büyüktür. Mekânsal aidiyetin oluşmadığı durumlarda ise yersizleşme kavramı ortaya çıkmaktadır. Bu makalede mekânda yerleşme ve yersizleşme kavramları 2019 Güney Kore yapımı gerilim/dram türündeki toplumsal sınıf farklarını ele alan Parazit filmi üzerinden okunmuştur. Çalışmada nitel bir araştırma yöntemi olan film çözümlemesi tekniği kullanılarak sinemasal mekânlar analiz edilmiştir. Mimari mekânların sinematik temsili ve sinematografik mekân analizleri değerlendirilmiştir. Öncelikle mekânda yerleşme ve yersizleşme kavramlarının kuramsal altyapısı açıklanmış ardından film çözümlemesi ile karakter analizi ve kavramlara ilişkin mekânsal analizler yapılmıştır. Bu doğrultuda makalede “Parazit filminde verilmeye çalışılan sınıf ayrımı mesajı karakterler ve mekânsal nitelikler incelenerek mimaride yer(siz)leşme kavramı üzerinden okunabilir mi” sorusuna yanıt aranmıştır. Veriler analiz edildiğinde, filmdeki mekânların yaşanmışlıkları, karakterler arasındaki sınıfsal ayrımlar ve iktidar dinamikleri arasındaki karşıtlığın yersizleşme kavramı üzerinden aktarıldığı görülmektedir. Sonuç olarak, filmde iç içe geçmiş mekânlar, mekânlar arası ilişkiler, karakterlerin mekânsal aidiyet duyguları ve mekânları kullanım biçimlerinin verilmek istenen mesaja yönelik oluşturulduğu ve mimaride yer(siz)leşme kavramının karakterler üzerinde etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Parazit filmi, Mekâna ait hissetme, Mekânda aidiyet, Mekânsal ilişki, Yer(siz)leşme.

¹ Arş. Gör., İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi, mimsibelozden@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3125-6581

² Prof. Dr., İstanbul Kültür Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, yaseminerkanyazici@gmail.com, ORCID: 0000-0002-1175-8445

THE CONCEPT OF PLACELESSNESS IN ARCHITECTURE: A READ ON THE MOVIE PARASITE

Abstract

In cinema, the spatial dimension is a part of the fiction, while in architecture, space gains meaning as the place where people experience. The sense of spatial belonging is of great importance in the process of transforming space into place. In cases where spatial belonging does not occur, the notion of placelessness emerges. In this article, the concepts of settlement and placelessness are read through the 2019 South Korean thriller/drama film Parasite, which discusses social class differences. In the study, cinematic spaces were analysed using film analysis, a qualitative research method. Cinematic representation of architectural spaces and cinematographic space analysis were evaluated. First of all, the theoretical background of the concepts of settlement and dislocation in space was explained, then film analysis and character analysis and spatial analyzes related to the concepts were made. In this direction, the article tries to answer the question "Can the message of class difference in the movie Parasite be read through the concept of placelessness in architecture by examining the characters and spatial qualities". When the data were analysed, it was concluded that the intertwined spaces in the film, the relations between the spaces, the characters' sense of spatial belonging and the way they use the spaces were created for the message to be given. The concept of placelessness in architecture was influential on the characters.

Keywords: Parasite film, Feeling of belonging to the space, Spatial belonging, Spatial relationship, Placelessness.

1. GİRİŞ

Mekân sözcüğü Arapça kökenli olup var olma anlamındaki 'kevn' sözcüğünden türetilmiştir (Devellioğlu, 2001, s. 153). TDK'ya göre mekân, bulunulan yer, varoluş anlamındadır (TDK, 2023). Mimari mekân ise modern mimarlık anlayışı ile 1960'lardan beri sıkça sorgulanan bir olgudur (Usta, 2020, s. 27). Mekân genellikle geometrik bir biçim, forma sahip hacim, sınırlı alan olarak tanımlanır. Kant'a göre bütün bilinç, mekânsal deneyim içinde şekillenir (Kant, 1965, s. 69). Bireyselleştirilen ve deneyimlenen mekân ise 'yer'e dönüşür. Yer, mekânın bireyin deneyimlemesiyle anlam kazanmış halidir (Cresswell, 2007, s. 136). Geçmişte fiziksel özellikleriyle ön plana çıkan yer kavramı, yer hissi (sense of place), yerin ruhu (genius loci) gibi kavramların ortaya çıkmasıyla etkileşim kurulan ve sosyal anlamları olan bir olguya dönüşmüştür (Norberg-Schulz, 1983, s. 63). Bu bağlamda yer, adeta yaşayan bir organizma gibi dinamik ve değişkendir (Relph, 1976).

Mimarlıkta yer ve mekân kavramları birbirleriyle yakından ilişkilidir, ancak farklı anlamlara gelirler. Yer, bir mekânın fiziksel ve mekânsal özelliklerinin yanı sıra onunla ilişkili kültürel, sosyal ve psikolojik deneyimlerini ifade eder. Bir mekânın yerleşimini, tasarımı ve hacmini olduğu kadar içinde bulunduğu doğal ve kültürel bağlamı da içerir. Yer, genellikle duyular aracılığıyla deneyimlenir ve bu deneyim aidiyet duygusunun oluşmasını sağlar (Koçyiğit ve Gorbon, 2012, s. 101). Mekân ise, bir alanın hacmini ve boyutlarını, bunların içinde yer alan ilişkileri ve faaliyetleri ifade eden, hareket, perspektif ve algı yoluyla algılanabilen ve deneyimlenebilen soyut bir kavramdır. Mimaride mekân, bir binanın veya yapının tasarımı ve yerleşim planının yanı sıra bir mekânın hacmini ve boyutlarını tanımlayan ve şekillendiren malzeme, ışık ve diğer unsurların kullanımı yoluyla yaratılır. Yer aidiyeti ise biyolojik, çevresel, psikolojik ve sosyo-kültürel etkilerle oluşan insanın kimlik oluşumunu ve güven ihtiyacını destekleyen bir unsurdur. Birey yaşanan yere ait hissettiği ölçüde oraya yerleşir. Bireyin yerleşmesi yaşadığı mekânı da 'yer'e dönüştürür ve hissedilen mekân 'yer'leşir. Bu etkileşim birbirinden beslenen bir döngüdür. Bireyin yerleşmesi ve mekânın 'yer'leşmesi durumu bireyin toplum içerisinde yer edinebilmeleri ve çevreleriyle bağ kurabilmelerini sağlar, böylelikle yaşanan yer anlam kazanır.

Heidegger bir mimari yapının bir mekâna yerleşmeden önce, o mekânın yer olarak belirlenemediğini vurgulamaktadır. Bu demektir ki, bir mekânın anlamı ve önemi, o mekânda var olan özel bir yerin ve açığa çıkış anının meydana gelmesiyle mümkün olur. Heidegger'e göre yerler, kullanım, deneyim ve varoluşsal tecrübe sonucunda anlam kazanır ve açığa çıkarlar. Bir köprü sadece coğrafi bir konum ve fiziksel değerlere sahip değildir; aynı zamanda orada yaşanan bireysel yaşamsal tecrübeler de önemli bir rol oynar ve fenomenolojik olarak incelenebilir (Heidegger, 1971, s. 154). Heidegger'in fikirlerinden etkilenen Norberg-Schulz ve Simon Unwin, yerin açığa çıkış anına farklı isimler vermiştir. Norberg-Schulz, bunu "mekânın somutlaşması" (Norberg Schulz, 1971, s. 6) olarak adlandırırken, Unwin "yerin tanımlanması" (Unwin, 1997, s. 7-13) ifadesini kullanmıştır.

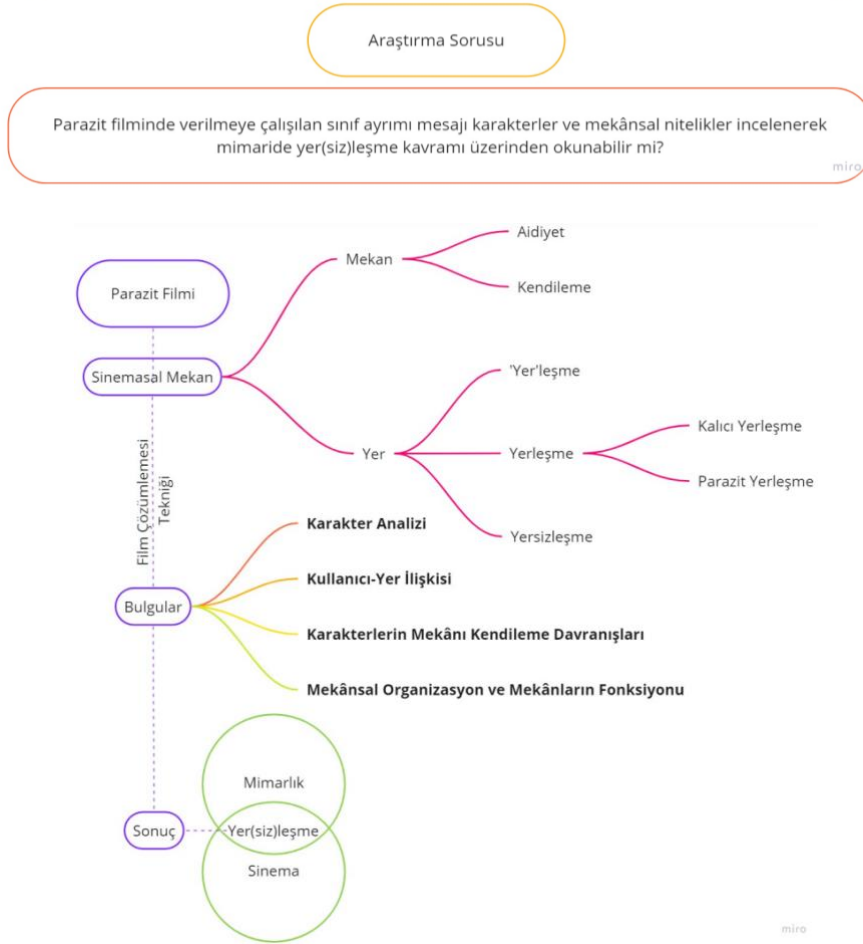
Yerleşme, bir bireyin bir yerde uzun süreli bir şekilde yaşaması ve bu yere bağlanması anlamına gelir (Polat ve Polat, 2017, s. 1330). Yersizleşme ise, bir bireyin bir yerden uzaklaşması ve bu yere bağlılığını yitirmesi olarak açıklanabilir (Berber, 2011, s. 148). Bu durumda bireyin yerleştiği yere duygusal olarak bağlanmaması ve bu yerle ilişkisinin zayıflaması olasıdır. Yerleşme ve yersizleşme kavramlarının bireylerin yaşamları üzerinde önemli etkileri vardır.

Yerleşme, bir bireyin bir yere duygusal olarak bağlanması ve bu yere sosyal olarak entegre olmasını sağlar, bu da insanların mutlu ve sağlıklı bir yaşam sürdürebilmelerine yardımcı olur. Yersizleşme durumunda ise, bireyin yalnız hissetmesi ve çevresine yabancılaşması olasıdır. Birey kalabalık içerisinde diğerlerinden farksız ise, bireysel farklılaşma ve özgünlük yoksa birey aidiyet duygusunu kaybeder. Aidiyet duygusu hissetmeyen birey de mekân da sıradanlaşır. Yersizleşme kavramı hissedilen duygu yitiminin bir sonucu olarak makro ölçekte olduğu gibi mikro ölçekte de ortaya çıkabilir.

Araştırmanın temel argümanı, “Parasite” (Parazit, Bong Joon-ho, 2019) filminde izleyiciye aktarılmaya çalışılan toplumsal sınıf farkı, filmin karakterleri ve sinemasal kurgusu açısından mimaride yer(siz)leşme kavramı ile ilişkilidir” şeklinde oluşturulmuştur. Bu çalışmada, sinema ve mimarlık arasındaki etkileşimi incelemek amacıyla, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan film çözümleme tekniği kullanılmıştır. Mimari mekânların sinematik temsili ve sinematografik mekân analizleri değerlendirilmiştir. Film çözümlemesi tekniği, bir filmin veya sinema eserinin çeşitli unsurlarını incelemek ve anlamak için kullanılan bir yöntemdir (Neuman, 2012, s. 473-477). Bu teknik, filmin farklı yönleri hakkında derinlemesine bir analiz yapmayı amaçlamaktadır. Film çözümlemesi, filmin temalarını, karakterlerini, senaryosunu, kurgusunu, müziğini, diyaloglarını, sinematografisini ve diğer unsurlarını inceleyerek yapılabilir (Karaca ve Agocuk, 2021, s. 77-78).

Parazit filmi, kentsel eşitsizlik, sınıfsal hiyerarşi ve sosyal ayrışma gibi toplumsal temaları sinematografik anlatıya taşıyan bir eser olarak literatürde yer bulmuştur. “İpin Ucunda Dans Eden Kuklalar: Parazit Film ve Sınıf Bilinci Yoksunluğu” başlıklı çalışma, filmin sınıflar arası çatışmayı nasıl yansıttığını ve alt sınıfın bilinçsizliğini vurgularken, bu bilinçsizlik üzerinden üst sınıfların manipülatif bir güç elde ettiğini ele almaktadır (Kaçar, 2021). Karabağ ve Erkan Yazıcı (2023) tarafından yapılan çalışma, arayüz olarak pencerelerin dış mekân-iç mekân, iç mekân-dış mekân ilişkiselliğinde, anlatı/söylem, bakma-görme biçimlerinin analizlerine odaklanmakta ve sosyal ayrışmanın “anlam” inşasını incelemektedir (Karabağ ve Erkan Yazıcı, 2023). Öksüz Karademir ve Kaya (2020), filmin karakterlerinin sınıf temelli davranışlarını ve bu davranışların mekânsal yansımalarını Bourdieu’nun sermaye ve habitus kavramları ışığında çözümlemişlerdir (Öksüz Karademir ve Kaya, 2020). Ayrıca, Sihombing ve Sinaga, 2021; Dianiya, 2020; Alçık, 2022; filmi sosyal ayrışma teması üzerinden ele almıştır.

Bu makalede, mekânda yerleşme ve yersizleşme kavramları 2019 Güney Kore yapımı gerilim/dram türündeki toplumsal sınıf farklarını ele alan Parazit filmi üzerinden okunmuştur. Sosyal sınıf farklarını ve Güney Kore'nin içerisinde bulunduğu toplumsal sosyal ayrışmayı nitelikli bir şekilde, mekânsal-mimari özellikler ve karakter davranışları üzerinden yansıttığı düşünülerek Parazit filmi ele alınmıştır. Film, sinema-mimarlık arakesitinde mekân ve karakter ilişkileri üzerinden incelenmiş mimarlıkta yer(siz)leşme kavramı odağı üzerinden incelenmiştir. Mekânda 'yer'leşme ve yersizleşme kavramları mekân oluşumları ve kullanıcının mekânı bireyselleştirme ya da bireyselleştirememe durumları analiz edilerek okunabilir.



Şekil 1. Çalışmanın Akış Diyagramı.

Çalışmada, öncelikle mekânda yerleşme ve yersizleşme kavramlarının kuramsal altyapısı açıklanmış ardından film çözümlemesi ile karakter analizi ve kavramlara ilişkin mekânsal analizler yapılmıştır. Bu kapsamda, filmdeki karakterler, karşılaşma mekânları, iç içe geçmiş mekânlar, mekânlar arası geçişler, mekânların fonksiyonları ve kullanılış biçimleri bağlamında farklı ailelere ait yaşamların ele alındığı mekânsal özellikler araştırılmıştır. Makalenin akış diyagramı Şekil 1’de gösterilmektedir. Bu çalışmada, filmin karakter analizi, kullanıcı-yer ilişkisi, karakterlerin mekâna ait hissetme davranışları, mekânsal organizasyon ve mekânların fonksiyonu, mekânlararası geçişler ve kullanıcı hareketliliği analiz edilmiş ve mimarlıktaki yer(siz)leşme kavramı odağında değerlendirilmiştir.

2. SİNEMASAL MEKÂNDA YER KAVRAMI

Sinemada belirli bir olay örgüsü çerçevesinde verilen mesajlar ya da meydana gelen olaylar bağlamdan kopuk düşünölemeyeceğinden her bir karakter ya da olay seyirciye aktarılırken tanımlanan bir mekân içerisinde aktarılır. Sinemasal anlatıda, mekân, bir filmdeki olayların geçtiği yerdir ve olayların anlatımını etkilemektedir (Ergin, 2007, s. 48). Sinemasal mekân, sinema filmlerinde yer alan mekânları ve bu mekânların özelliklerini ifade eder. Sinemasal mekânlar, fiziksel ve/veya deneyimlenmiş mekânların sinema sanatıyla yeniden şekillendirilip perdeye veya ekrana yansıtılmasıyla oluşur (Çam, 2016, s.v11). Mekanlar, olayın içerdiği duygu durumu, karakterlerin yaşam statüsü, alışkanlıkları, anlatılmak istenen mesaj gibi birçok kritere göre oluşturulabilir. Mekân, bir filmdeki olayların geçtiği yer olarak filmdeki karakterlerin düşüncelerinin ve eylemlerinin yanı sıra sosyal statülerini, duygusal durumlarını ve filmdeki mesajları yansıtmaya işlevi görür (Ersoy, 2010, s. 24). Sinemada mekân kullanımı, farklı anlamlar yaratmak için önemli bir araçtır. Karakterlerin kimliklerinin bir parçası olan mekânlar arasında oluşturulan karşıtlıklar, karakter özelliklerinin daha belirgin hale gelmesini sağlar (Ersümer, 2013, s. 132-134). Sinema ve mimarlık bağlamında incelendiğinde, sinemasal mekân, filmlerde yer alan mekânların tasarımı, işlevi ve anlamı üzerine odaklanır. Mimarlar ve yönetmenler filmlerde kullanılan setleri ve mekânları oluşturmak için genellikle birlikte çalışmakta ve bu alanların tasarımı ve yerleşimi, filmin görünümü ve hissi üzerinde önemli bir etkiye sahip olmaktadır (Kale, 2004, s. 59). Sinema-mimarlık arakesitinde sinemasal mekân özellikle bilim kurgu filmlerinde yeniden üretilir ve genellikle tamamlayıcı eleman niteliğinde kullanılarak yönetmenin iletmek istediği etkiye katkıda bulunur (Ünver, 2020). Mekân tasarımının yanı sıra ışık ve gölge kullanımı, çekimlerin kompozisyonu ve kadrajı da sinema ve mimarlık ilişkisinde rol oynar. Bu unsurlar, bir ruh hali ve duyguyu yaratmak ya da yansıtmak için kullanılır ve filmin konusunu, mesajlarını vurgulamaya hizmet eder.

Sinemada mekân, hikâyenin anlatımına, karakterlerin davranışlarına ve hikâyenin genel atmosferine etkisi üzerine odaklanır. Filmde yer alan bir mekânın tasarımı, filmdeki karakterlerin

davranışlarını ve hikâyenin anlatımını etkileyebileceği gibi bir mekânın işlevi ya da özellikleri de seyirciye iletilmek istenen mesajı etkileyebilir. Ayrıca, mekân filmdeki olayların zamanını da belirleyebilir. Örneğin, bir filmdeki mekânın modern ve teknolojik bir görünümü, olayların geçtiği zaman hakkında izleyiciye fikir verir. Mimaride yer kavramı, bir yerin fiziksel ve mekânsal özelliklerinin yanı sıra onunla ilişkili kültürel, sosyal ve psikolojik deneyimleri ifade ettiği gibi sinemada da yer kavramından söz etmek mümkündür. Film setleri ve mekânlarının tasarımı, filmdeki karakterlerin canlandırma deneyimleri ve duyguları ile şekillenir. Benzer şekilde, anlatılan hikayedeki karakterlerin temel özellikleri, yaşadıkları mekânın şekillenmesinde önemli rol oynar (Kıraç, 2012, s. 149). Bir şehir ya da ev gibi belirli bir yeri tasvir etmek için tasarlanan film seti, set tasarımı, aydınlatma ve kamera açıları kullanılarak o yerin karakterini ve atmosferini izleyiciye aktarabilir. İster gerçek ister kurgusal olsun, filmdeki mekânlar da karakterler adına izleyicide mimarideki yer duygusunun oluşmasına katkıda bulunabilir. Ayrıca, karakterlerin belirli bir yerdeki deneyimleri ve duyguları, çevreleriyle ve birbirleriyle olan etkileşimlerinin yanı sıra diyalogları ve diğer ifade biçimleri aracılığıyla aktarılabilir.

Mekân, sinemasal anlatıda olayların anlatımını etkileyen önemli bir eleman olduğundan yönetmenler tarafından dikkatli bir şekilde seçilir ve ekip tarafından tasarlanır (Ergin, 2007, s. 49). Sinemada yer kavramı, mekânlar olay örgüsü ve karakterler ile ilişki kurabildiğinde ortaya çıkar. Filmin ortamı, atmosferi ve aktarılmak istenen mesaj ile bağlantılıdır ve hikâyenin izleyicide oluşturduğu sinemasal mekân deneyiminin şekillenmesinde önemli bir rol oynamaktadır.

Bong Joon-ho'nun Parazit (2019) filmi, sinemasal mekânın toplumsal sınıf farklılıklarını ve karakterlerin içsel durumlarını yansıtmaya işlevini etkin bir şekilde yerine getirir. Filmin mekân tasarımı, karakterlerin sosyal statülerini ve filmin temalarını vurgulamak için dikkatle seçilmiştir. Kim ailesinin yaşadığı düşük gelirli bölge, dar ve karmaşık bir yapıya sahipken; Park ailesinin villası, geniş ve düzenli bir tasarıma sahiptir. Bu mekânlar, sosyal sınıf farklarını görsel olarak ifade eder ve filmdeki karakterlerin yaşam koşullarını yansıtır (Liu, 2020, s. 81).

Parazit filmindeki mekânlar, karakterlerin içsel dünyalarını ve toplumsal ilişkilerini yansıtmak için stratejik olarak tasarlanmıştır. Kim ailesinin evi, dar ve karmaşık yapısıyla, onların sınırlı yaşam koşullarını temsil ederken; Park ailesinin villası, geniş ve düzenli bir tasarıma sahiptir, bu da onların sosyal ve ekonomik üstünlüklerini simgeler (Zhan ve Liang, 2020, s. 291). Filmin mekân tasarımı, olay örgüsünü destekleyen ve karakterlerin psikolojik durumlarını yansıtan bir araç olarak işlev görür, bu da sinemasal mekânın karakterlerin içsel durumlarını ve toplumsal yapıları nasıl etkileyebileceğine dair güçlü bir örnek sunar. Bu bağlamda, Parazit filmi yersizleşme kavramı odağında sinemasal mekân kurgusu açısından incelenebilir.

3. YER(SİZ)LEŞME KAVRAMI ODAĞINDA PARAZİT FİLMİNE BAKIŞ

Parazit, 2019 yılında yayınlanan ve Bong Joon-ho tarafından yönetilen, Güney Kore yapımı bir dram filmidir. Film, toplumsal sınıf farklarına dayalı olarak filmdeki farklı ekonomik statülere sahip ailelerin ilişkilerini ve bu ilişkilerin sonuçlarını ele alır. Parazit filmi hem Güney Kore hem de uluslararası platformlarda büyük bir başarı elde etmiş ve çeşitli ödüller kazanmıştır. Bunlar arasında 92. Oscar Ödülleri'nde en iyi özgün senaryo, en iyi uluslararası film, en iyi yönetmen, en iyi film ödülleri, 2019 yılı Cannes Film Festivali'nde ise Altın Palmiye ödülünü kazanmıştır. Oscar tarihinde, İngilizce olmayan ancak "En İyi Film" ödülünü alan ilk uluslararası yapım olmuştur (TheVerge, 2020). Parazit, performansları, yönetmenliği ve senaryosunun yanı sıra sosyal sınıf ve kapitalizm hakkındaki yorumlarıyla da övülerek geniş çapta modern bir sinema klasiği olarak kabul edilmiştir. Filmin gördüğü muazzam ilgi ve beğenin sebebi post-endüstriyel ve neoliberal bilgi toplumunun sosyo-ekonomik eşitsizliğini ve sınıf çatışmalarını tasvir etme becerisi olarak görülebilir. Film, bu temaları irdeleyen çok katmanlı bir anlatım sunarken aynı zamanda kentsel yoksulluk ve ayrışmanın çarpıcı görüntülerini ortaya koymaktadır (Lekesizalın, 2023, s. 116).

Parazit filminde, üç farklı aile üzerinden toplumsal sınıf ayrımına dair bir inceleme sunulmaktadır. Kim ailesi, Seul'de sıkışık, yarı zemin-yarı bodrum katta yaşayan, ekonomik zorluklarla mücadele eden ve hayatta kalabilmek için çeşitli işlerde çalışan bir ailedir. Onların tam zıttı olan Park ailesi ise varlıklı, ayrıcalıklı bir yaşam süren ve modern bir villada konfor içinde yaşayan bir aile olarak karşımıza çıkar. Park ailesinin evindeki hizmetçi kadın ve kocası ise, her iki sınıfla da ilişkili olup, zenginliğin gölgesinde hayatta kalmaya çalışan bir kesimi temsil eder. Film, bu üç aile arasındaki etkileşimler üzerinden, toplumsal sınıf farklarını ortaya koyar.

Kim ailesinin oğlu, Park ailesinin kızına İngilizce öğretmesi için işe alındığında, zengin Park ailesiyle ilişki kurmaya başlar. Kim ailesi yavaş yavaş Parkların hayatlarına sızar ve onlar için çalışmaya başlar, bu da sonunda iki aile arasındaki sınıf ayrımlarını ve güç dinamiklerini ortaya çıkaran bir dizi olaya yol açar. Parazit filmi, toplumsal yapıdaki sınıf farklılıklarını, bireylerin yersizleşme durumlarını ve bu durumların etkilerini işleyen bir filmidir. Kim ailesi Park ailesi için çalışmaya başladığında, zengin aileye uyum sağlamaya çalışır ve onlara ait olan mekânlarda onları taklit ederek yaşamaya başlar. Bu durum, Kim ailesinin kendi yaşadığı yerden uzaklaşmasını ve yersizleşme durumunu yansıtır. Parazit filminde, sosyal sınıf temsiline tasvir edildiği sahneler, mekanların özellikleri ve filmin sinematografisi bakımından nitelik kazanmıştır (Dianiya, 2020, s. 1).

Çalışmada Parazit filmi yer(siz)leşme kavramı odağında analiz edilmiştir. Bu bağlamda film, karakter analizi, kullanıcı-yer ilişkisi, karakterlerin mekâna ait hissetme davranışları, mekânsal organizasyon ve mekânların fonksiyonu, mekânlararası geçişler ve kullanıcı hareketliliği üzerinden okunmuştur. Makalede, ilk hizmetçi ve eşi 1. Parazit aile, Kim ailesi 2. Parazit aile olarak adlandırılmıştır.

3.1. Karakter Analizi

Parazit filminde ana karakterler, Seul'de sıkışık bir apartman dairesinde geçim mücadelesi veren Kim ailesinin üyeleri, Park ailesinin ilk hizmetçisi Moon-gwang ve kocası Geun-Se'den oluşan parazit aile ve lüks bir malikanede yaşayan zengin Park ailesidir. Moon-gwang ve eşi, evin mimarı aynı zamanda ilk sahibi olan ailenin zamanından beri evde hizmetçi olarak çalışan, evi tanıyan, gizli olan sığınak bölümünü bilen 1. parazit ailedir.

2. parazit aile olan Kim ailesi, baba, anne ve onların erkek ve kız çocuklarından oluşur. Ailenin babası işsizdir, annesi ise evde bulunan madalyalardan anlaşılacağı üzere eski bir sporcudur ve terzi olarak çalışmaktadır. Oğulları, filmin ana kahramanıdır ve iş bulmakta zorlanan bir üniversite öğrencisidir. İçinde bulundukları koşullara rağmen, Kim ailesi birbirine sıkı sıkıya bağlı bir ailedir ve mali durumlarını iyileştirmek için ne gerekiyorsa yapmaya hazır gibi görünmektedirler.

Park ailesi, baba, anne, erkek ve kız çocuktan oluşur. Ailenin babası, bir teknoloji şirketinin yöneticisi, annesi ise ev hanımıdır. Parkların kızı, bir lise öğrencisi, oğulları ise ilkokul öğrencisidir. Parklar, ayrıcalıklarından ve çevrelerindeki hayat mücadelelerinden habersiz olarak tasvir edilmektedir.

Film boyunca, Kim ailesinin fertleri, Parkların hayatına çalışanları olarak sırayla girerler ve her biri birbirini tanıımıyormuş gibi davranarak evdeki yerlerini alırlar. Başlangıçta, Kim ailesi bu stratejiyle Park ailesi üzerinde bir kontrol kurmayı başarır, ancak Kim ailesi 2. Parazit olarak Park ailesinin evine tamamen yerleştiğinde, orada yaşayan ve daha önce Park ailesine hizmet eden 1. parazit aile, yani eski hizmetçi Moon-gwang ve gizli sığınakta saklanan kocası Geun-sae ile karşılaşır. Bu beklenmedik karşılaşma, evdeki güç dinamiklerini tamamen alt üst eder. Başlangıçta, Kim ailesi evdeki yeni statülerinin güvencesiyle kendilerini güçlü hissederken, eski hizmetçi ve kocası, evdeki düzen ve Kim ailesinin kontrolü için ciddi bir tehdit yaratır. Moon-gwang, Kim ailesinin sırrını keşfeder ve bu bilgiyle onları tehdit etmeye başlar, böylece evdeki hakimiyet Kim ailesinden Moon-gwang ve kocasına geçer. Ancak kısa süre sonra hizmetçi kadının gizli tuttuğu ve kocasıyla birlikte yaşadığı sığınakın keşfi, Kim ailesi için hem bir tehdit hem de bir fırsat yaratır. Böylelikle, güç dengesi yeniden değişir; fiziksel çatışmalar ve tehditler sonucu Kim ailesi, Moon-gwang ve kocasını kontrol altına alır. Bu karmaşık güç mücadelesi, evdeki sınıf farklılıklarını ve karakterlerin hayatta kalma içgüdülerini daha da

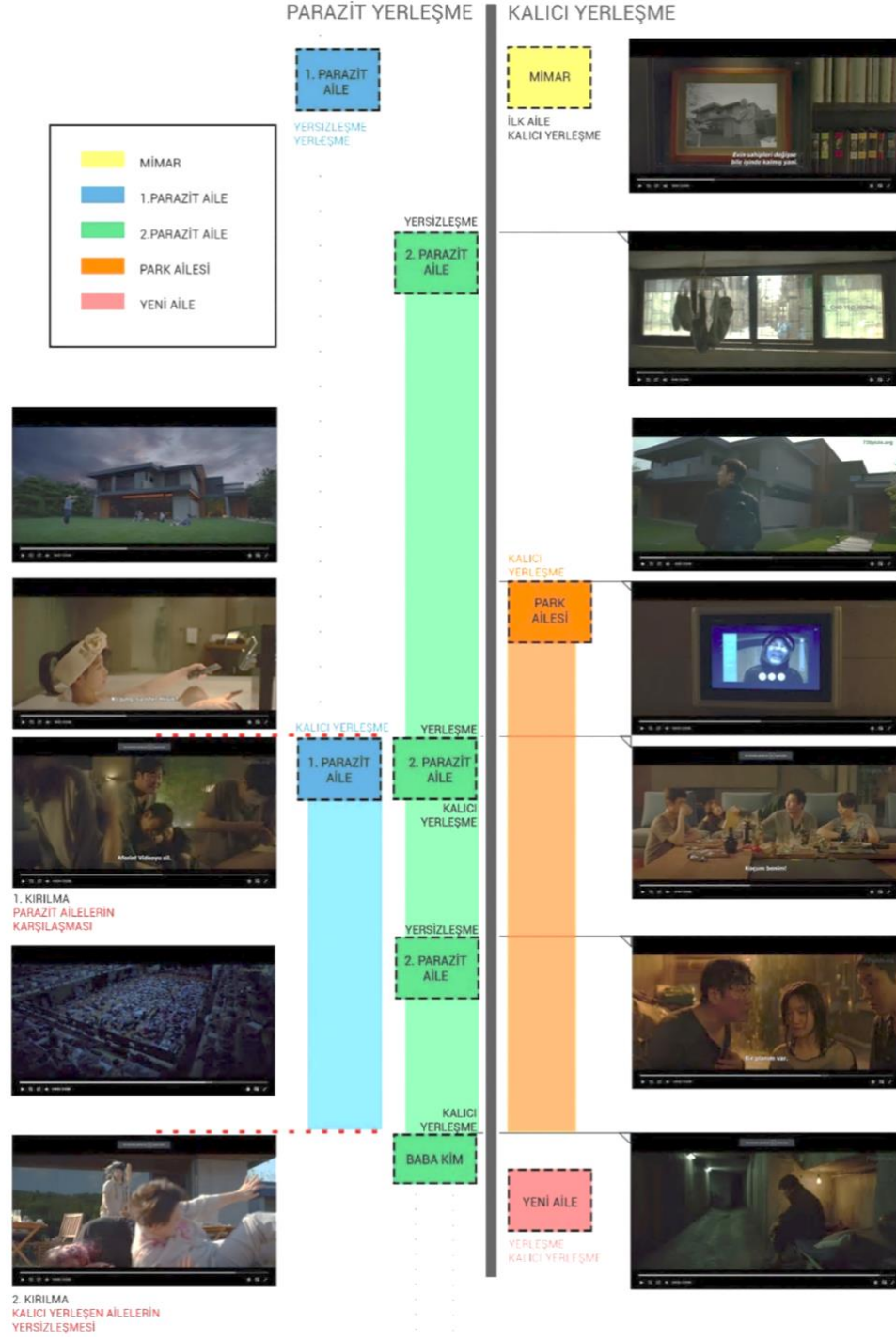
keskinleştirir. Film, her iki parazit ailenin de Parkların evindeki yerlerini ve rollerini kaybetme korkusuyla hareket ettiğini ve karakterler arası sınıf ayrımlarını mekân kurgusu ile mimarlıktaki yersizleşme kavramı üzerinden aktarmaktadır.

3.2. Kullanıcı-Yer İlişkisi

Parazit filminde kullanıcı-yer ilişkisi, karakterler ve yaşadıkları yerler arasındaki etkileşimi ve bağlantıyı ifade eder. Bu ilişki, yoksul Kim ailesinin evi ile zengin Park ailesinin malikanesi arasındaki karşıtlığın yanı sıra karakterlerin bu iki yerdeki deneyimleri ve duyguları aracılığıyla keşfedilir.

Filmde, Kim ailesinin evi sıkışık, karanlık ve darmadağın olarak tasvir edilir ve Park ailesinin keyif aldığı olanaklardan ve konfordan yoksun görünmektedir. Kim ailesinin yaşadığı yer onlar için bir hayal kırıklığıdır ve hapsoluş karşısındaki mücadelelerini yansıtmaktadır. Kim ailesinin yaşadığı yerle olan ilişkisi, maddi durumları ve imkanlarının yetersizliği nedeniyle bir zorunluluk ve hayatta kalma ilişkisi olarak görülebilir. Ayrıca, bir mekânın kendine özgü niteliklerini kaybederek diğer mekânlarla benzer hale gelmesi ve homojenleşmesi yersizleşme kavramı bağlamında ele alındığında, Kim ailesinin yaşadığı sıradanlaşmış, niteliksiz mahalle ve ev bir yersizleşme örneği olarak değerlendirilebilir. Ailenin yaşadığı evin yarı zemin-yarı bodrum kat olarak seçilmesinin, ailenin oradan kurtulma umudunu ve başka bir yere ait olma arzusunu yansıttığı söylenebilir.

Buna karşılık, Park ailesinin malikanesi geniş, iyi aydınlatılmış ve sanatsal olanaklarla dekore edilmiş olarak tasvir edilmektedir. Park ailesinin evi onlar için bir rahatlık ve güvenlik kaynağı olup, statülerini yansıtmaktadır. Kim ailesi, karşı karşıya kaldığı yoksulluk ve kısıtlamalar olmadan Park ailesinin evinde sunulan olanakların tadını çıkarabildikleri için, ailenin yaşadıkları yerle olan ilişkileri kopuk görünmekte, yersizleşme duyguları ve yerleşme arzuları ön plana çıkmaktadır.



Şekil 2. Parazit Filminde Ailelerin Yersizleşme, Yerleşme ve Kalıcı Yerleşme Durumları.

Filmde karakterler, mekanlar ve duygular göz önüne alınarak kalıcı yerleşme, yerleşme, yersizleşme kavramları ve gerçekleştiği zamanlar üzerinden bir okuma yapılmıştır (Şekil 2).

Park ailesi evin tasarımı ve özellikleri hakkında konuşulurken, evin önceki sahibinin ünlü bir mimar olduğunu belirtir. Mimar o evde yaşarken 1. parazit aile geçim sıkıntısı ve borçlarından dolayı eve parazit³ olarak yerleşmiştir. 2. Parazit aile ise kendi evinde geçim sıkıntısı yaşayıp, zor şartlarda barınmaya çalışırken yersizleşme duygusu ile karşı karşıya kalmış, bir çıkış yolu aramaktadır. O sırada evde yaşamakta olan Park ailesine aile olduklarını fark ettirmeden 2. Parazit ailenin üyeleri teker teker işe girmeye başlamıştır. Park ailesi kamp için evden ayrıldığında onları taklit ederek mekanlarda yaşamaya başlarlar. Filmin ilk kırılma anı 1. parazit olarak orada yaşayan aileden ilk hizmetçi olan kadının kocasını sığınakta beslemek için geri dönmesi ve parazit ailelerin karşılaşmasıyla başlar. Parazit aileler birbirlerini Park ailesine şikâyet etmekle tehdit ederler ve aralarında tartışırken Park ailesi aniden kamptan döner. Böylece 2. Parazit ailenin üyeleri evden ayrılmak zorunda kalır ve o gün dışarıda sağanak yağmur ve sel başlamıştır. Döndüklerinde evlerini sel bastığını görürler ve filmde bu ailenin tekrar yersizleştiğinin tasviri olarak düşünülebilir. Ardından aile evsizlerin kaldığı toplu bir alanda o geceyi geçirir.

Filmin ikinci kırılma anı ise, Park ailesinin oğullarının doğum günü olarak görülebilir. Doğum gününde parazit aileler birbirine saldırır ve cinayet işlenir. Kim ailesinin babası işlediği cinayetten sonra sığınağa gizlenir ve onu ailesi hariç kimse bulamaz. Ardından eve yeni bir aile yerleşir ve baba Kim sonsuza dek sığınakta hapsolarak kalıcı yerleşme durumuna geçtiği söylenebilir.

Genel olarak film, kullanıcı-yer ilişkisi kavramını, iki ailenin yaşadığı yer ile karakterlerin deneyimleri ve duyguları arasındaki zıtlık üzerinden ele almaktadır. Filmdeki mekânlar, sosyal sınıf ayrımını vurgular ve yoksulluk-zenginlik arasındaki karşıtlığı yansıtır. Bu bağlamda parazit yerleşme, sınıf farklılıkları, kapitalizm ve yozlaştırıcı etki temaları üzerinden yorumlanabilir.

³ Parazit: Asalak, Başkalarının sırtından geçinen (kimse). (TDK, 2024).

3.3. Karakterlerin Mekâna Ait Hissetme Davranışları

Mekânda kişiselleştirme ve ait hissetme davranışı, bireylerin veya grupların bir alanı kendilerine ait hale getirme, ihtiyaçlarını ve tercihlerini karşılamak için mekânı kendilerine uyarlama durumları olarak ifade edilebilir (Ellialtıoğlu, 2007, s. 31-32). Bu durum, bir alana kişisel dokunuşlar ve dekorasyonlar eklemenin yanı sıra, alanın düzeninde veya kullanımında işlevsel değişiklikler yapmayı içerebilir. Mekânın kişiselleştirilmesi, bir mekân üzerinde sahiplik veya kontrol sağlamanın bir yolu olarak görülmekle birlikte kişinin kimliğini ve aidiyet duygusunu ifade etmesinin bir yoludur. Bir mekân ait hissetme davranışı ile kullanıcılarının ihtiyaç ve tercihlerine göre değiştirilebilir ve böylelikle mekân kullanıcı için daha fonksiyonel ve konforlu bir hale gelebilir.

Kişiselleştirme ve ait hissetme davranışları mekânda farklı şekillerde oluşabilmektedir. Bir alanda yapılan küçük veya büyük bir değişiklik ait hissetme davranışını yansıtabilir. Dekorasyon veya sanat eseri gibi kişisel dokunuşların yanı sıra mobilyaları yeniden düzenlemek veya tadilat yapmak gibi işlevsel değişiklikler yapmak bu davranışa örnektir. Alanı ait hissetme davranışı kullanıcı için bir alanı daha çok kendine ait hissetmenin veya kişinin kişisel tarzını ve kimliğini yansıtan bir alan yaratmasının yoludur.

Filmde karakterlerin mekânlara ait hissettikleri ve kendilerinin olduğunu hayal ederek davrandıkları görülmektedir. Filmde parazit ailelerin mekâna ait hissetme davranışları, mekânın kendine ait olduğunu düşünme ve ona göre hareket etme arzusu sıklıkla ön plana çıkarılmıştır. Parazit ailelerde oluşan bu davranışın kendi evlerinde, yaşadıkları mekanlarda Park ailesinin evine yerleşmeden önce yersizleşme duygusuyla karşı karşıya kaldıkları ve özellikle gizli mekân olarak gördükleri ve yaşam alanı oluşturdukları sığınak mekanını kendilerine ait eşyalar, semboller ve fotoğraflar ile kişiselleştirdikleri görülmektedir. Örneğin, Parazit ailelerin babaları sığınakta kendilerine çalışma masası, masa lambası, kitaplık, afişler ile bir çalışma alanı oluşturmuşlardır (Görsel 1).



1. PARAZİT AİLE
PARK EVİ-SİĞINAK



1. PARAZİT AİLE
PARK EVİ-SİĞINAK



1. PARAZİT AİLE
PARK EVİ-SİĞINAK



1. PARAZİT AİLE
PARK EVİ-SİĞINAK



2. PARAZİT AİLE
PARK EVİ-SİĞINAK



2. PARAZİT AİLE
PARK EVİ-SİĞINAK

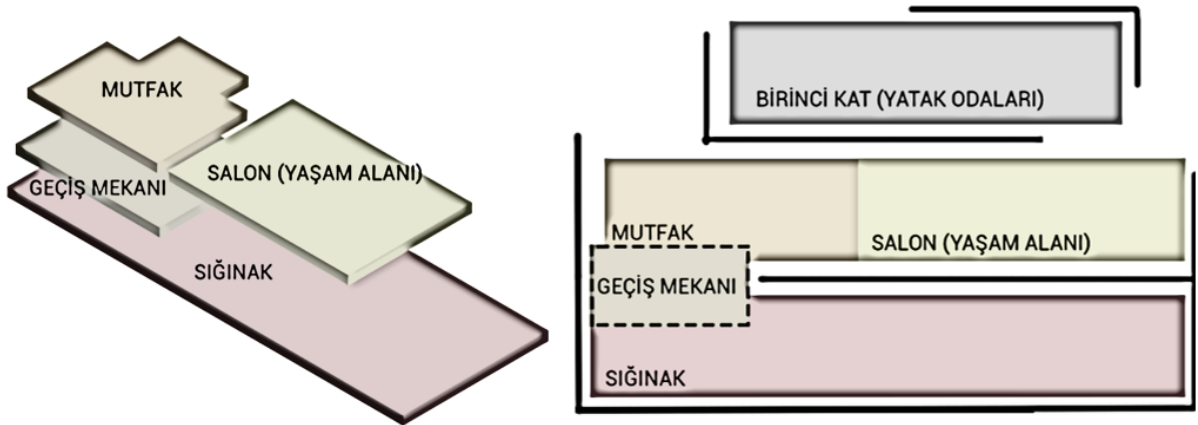
Görsel 1. Ailelerin sığınak mekanını ait hissetme davranışları.

Filmde 1. Parazit aileden erkek, sığınakta eşi ile eski bir fotoğrafını astığı duvara bakarak “Burada rahatım, burada doğmuşum gibi hissediyorum. Belki düğünüm de burada olmuştur” şeklinde bir ifade kullanarak sığınağa hissettiği aidiyet duygusunu dile getirmiştir. Parazit filminde kalıcı ve parazit yerleşme durumundaki ailelerin mekâna ait hissetme davranışları, aidiyet duygusu ve yerleşme arzuları mimarlıktaki yer(siz)leşme kavramının sinemadaki yansımalarını ve verilmek istenen mesaja etkilerini göstermektedir.

3.4. Mekânsal Organizasyon ve Mekânların Fonksiyonu

Parazit filminde, mekânların mekânsal organizasyonunun, yoksul Kim ailesinin evi ile zengin Park ailesinin malikanesini karşılaştırmak ve iki aile arasındaki sınıf farklarını ve güç dinamiklerini vurgulamak için kullanıldığı söylenebilir. Kim ailesinin evinin mekânsal organizasyonu, ailenin yaşam ve uyku alanlarının birbirine sıkışık ve darmadağın olmasıyla aktarılır. Sınırlı alan ve olanaksızlıklar ailenin düşük sosyo-ekonomik durumunu yansıtır. Buna karşılık, Park ailesi evinin mekânsal organizasyonu, farklı aktiviteler ve olanaklar için ayrı alanlar ile geniş ve iyi organize edilmiş olarak yansıtılmaktadır. Evin ferah düzeni ailenin zenginliğini ve ayrıcalığını vurgular.

Parazit filminde sığınak, yalnızca mutfaktan inilen ve ara kattaki erzak dolabının arkasında bulunan kapıyla erişilen gizli bir bölümdür. Bu alan, parazit yerleşmeye olanak tanırken aynı zamanda karakterler için bir sınır olarak da görülebilir (Şekil 3). 2. Parazit baba tarafından saklanma yeri olarak kullanılan sığınak aynı zamanda 2. Parazit ailenin yaşadığı bodrum katına da atıfta bulunur. Yerleşme arzusuyla parazit olarak Park ailesinin imkanlarından faydalanan 2. Parazit aile için sığınak daha sonra bir hapishaneye dönüştüğü söylenebilir. Aynı zamanda, karakterler içlerinde bulunan aidiyet ve sadakat duygularıyla mücadele ederken, sığınak bir çatışma ve gerilim yeri olarak tasvir edilir.

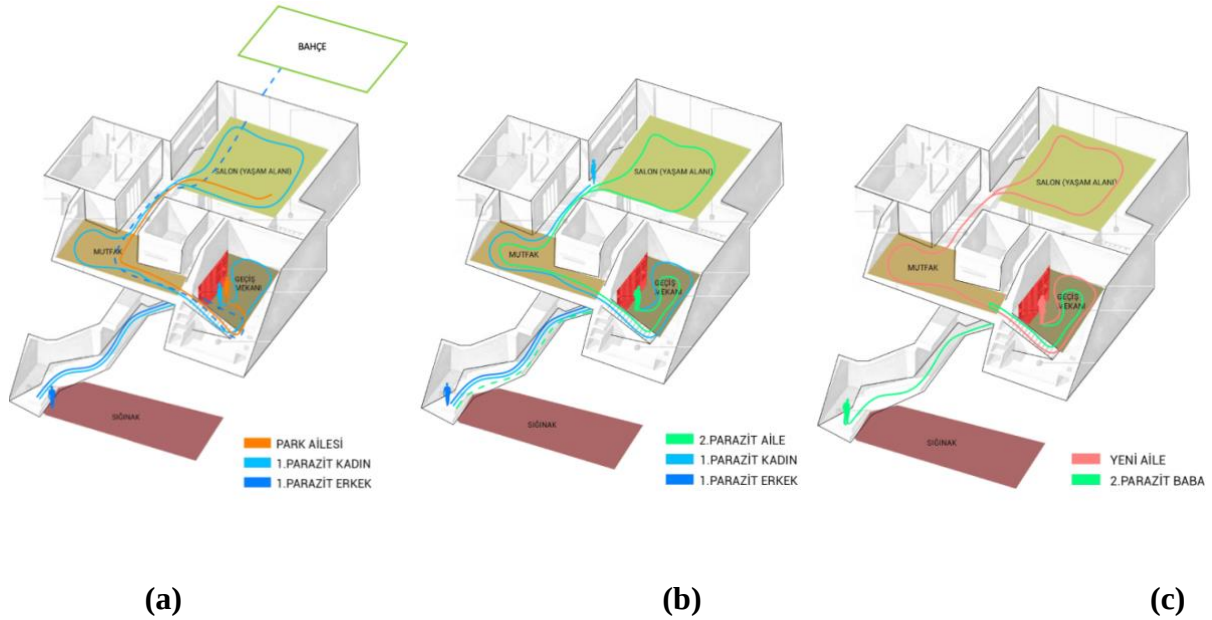


Şekil 3. Park ailesinin evine ait mekânsal organizasyon ve mekânların fonksiyonu.

Genel olarak, filmdeki sığınak, karakterlerin sınıf ayrımı etkisiyle mücadelelerini aktarmak amacıyla bir metafor görevi görmektedir. Ayrıca, Kim ailesi içinde bulundukları yeni rollerinde ve ilişkilerinde gezinirken karakterlerin yerinden edilme ve kimlik kaybı duygularının altını çizmektedir.

Diğer taraftan, karakterlerin mekânı tanıma durumları ve erişebildikleri yerler açısından önemli olduğu düşüncesiyle filmdeki mekânlar arasındaki geçişler ve kullanıcı hareketliliği ele alınmıştır. Mutfakın altındaki ara kattan erişilebilen ve geçiş mekânı olan sığınak ev için bir sınır niteliğindedir. Mimari olarak, sığınağa erişen kişiler, normalde fark edilmemek için bu alandan çıkamazlar. Bu nedenle, erzak raflarının bulunduğu duvar, sığınaktaki parazit yerleşmenin sınırını belirler. Bunun yanı sıra, Park ailesi tarafından bilinmeyen bu geçiş kalıcı yerleşme durumundaki Park ailesi üyeleri için de sığınağa geçişte bir sınır niteliğindedir. Bu sınır, filmde sosyal sınıf farklarını yansıtan bir ayırım olarak görülebilir.

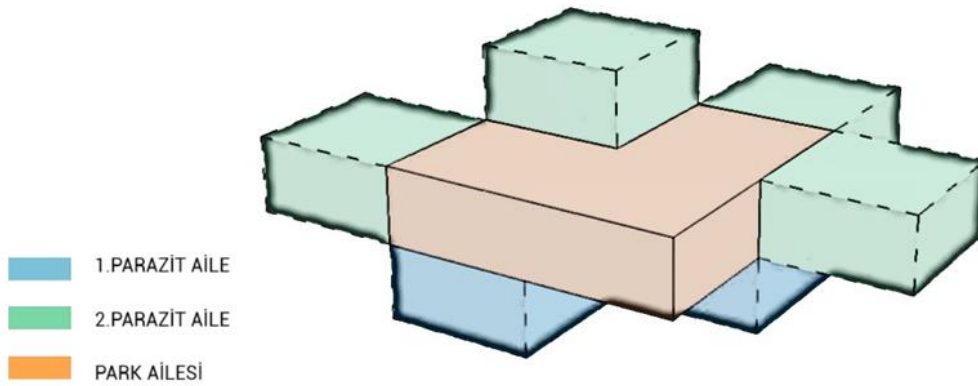
Bir yere ait kimliğin oluşması orada bulunanların yeri tanınması ve sahiplenmesi ile ilgilidir (Bilgin, 1990). 1.parazit ailedeki erkek sığınakta yaşamakta ve evin tüm mekanlarına erişebilen eşi tarafından ihtiyaçları karşılanmaktadır (Şekil 4a).



Şekil 4. Karakterin kullanıcı hareketliliği. (a) Park ailesinin evinde Park ailesi üyeleri, 1. Parazit kadın ve 1. Parazit erkek; (b) Park ailesinin evinde 2. Parazit aile üyeleri, 1. Parazit kadın ve 1. Parazit erkek; (c) Eve yeni yerleşen ailenin üyeleri ve 2. Parazit baba.

Yalnızca sığınakta dolaşabilirken filmin ikinci kırılma anında bahçeye çıkmış ve 2. parazit ailenin kızını öldürerek cinayet işlemiş ve sonradan öldürülmüştür. Park ailesinden anne ise tüm evi dolaşabilirken sığınanın varlığından haberdar değildir. Şekil 4b’de 2. parazit ailenin öncelikle tüm evde gezinebildikleri sığınığı öğrendikten sonra oraya da erişebildikleri gösterilmiştir. Bu sırada 1.parazit aile sığınakta yaşamaya devam etmektedir. Şekil 4c’de 2. parazit ailenin babasının sığınakta yaşamaya başladığı yalnızca ihtiyaçlarını karşılamak için mutfak kısmına gelip yiyecek, içecek gibi yaşamsal ihtiyaçlarını alarak sığınığa geri döndüğü bu sırada eve yeni yerleşen ailenin ise yine sığınaktan haberdar olmadığı için kiler kısmındaki dolabın onun için bir sınır olduğu anlatılmıştır. Aynı zamanda mekânlar arası geçişlerdeki kullanıcı hareketliliği yerleşme arzusu ile hareket eden parazit ailelerin kalıcı yerleşme durumundaki ailenin yaşamına özenmelerini ve mekânı kullanım biçimlerini yansıtmaktadır.

Şekil 5’te parazit ailelerin Park ailesine eklemlenerek yerleşmeleri gösterilmektedir. 1. Parazit aile sığınakta geçen yaşamları ile Park ailesinin bulunduğu yaşama alanlarına eklemlenirken, 2. Parazit aile tek tek ailenin içine farklı görevleriyle sızarlar ve parazit olarak eve gitgide yerleşirler. Birim küpler kişi sayısını, renkler ise aileleri temsil etmektedir (Şekil 5).



Şekil 5. Parazit yerleşim.

4. SONUÇ

Parazit filmi, mekânların işlevi ve karakterlerin sosyal statüleri arasındaki etkileşimleri, yerleşme ve yersizleşme kavramları arasındaki dinamikler üzerinden inceleyen bir eserdir. Filmin sinematografik anlatıları, Park ailesi, Kim ailesi ve eski hizmetçi kadının ailesi arasındaki mekânsal ve sosyal ilişkiler, sınıf ayrımının ve sosyal statü farklarının mekânlar aracılığıyla somutlaştığını gösterir. Park ailesinin sahip olduğu geniş ve düzenli mekânlar, sosyal hiyerarşideki üst konumlarını yansıtırken, Kim ailesinin dar ve karanlık yaşam alanı, onların toplumsal olarak alt sınıfta yer aldığını görsel olarak ifade etmektedir.

Filmde aktarılmak ve hissettirilmek istenen duyguların mimarlıktaki yer(siz)leşme kavramı üzerinden mekanlar ve karakter davranışları kullanılarak yansıtıldığı görülmüştür. Filmdeki mekânlar, karakterlerin aidiyet ve kimlik duygularını şekillendirirken, aynı zamanda bu aileler arasındaki sınıf dinamiklerini de ortaya koymaktadır. Yersizleşme durumu yoksul olan aileler, yerleşme durumu ise zengin aileler üzerinden aktarılmıştır. Yoksul olan ailelerde yersizleşme, yerleşme ve tekrar yersizleşme kavramının değişken olduğu ve süreklilik arz etmediği onların yaşamaya mecbur kaldığı sınıfsal ayrımın güçlü bir yansıması olarak nitelendirilebilir. Park ailesinin evine parazit olarak yerleşen Kim ailesi, sürekli bir yersizleşme durumu içerisinde ve bu durum, onların mekânı sahiplenme ve yerleşme arzularıyla çatışma halindedir. Bu, filmin ana temasını oluşturan sınıf farkının mekâna bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Eski hizmetçi kadının ailesi ise, bu mekânlar arasındaki geçişi sağlayan bir ara sınıf olarak konumlandırılır ve onların evdeki varlığı, sınıf farklılıklarının ne kadar kırılğan olduğunu ve bu farkların nasıl mekânsal olarak manipüle edilebileceğini gösterir. Kim ailesinin Park ailesinin mekânına sızma çabası, alt sınıfın üst sınıfın mekânlarına erişim mücadelesini ve bu mekânlar üzerindeki kontrol savaşını temsil eder. Karakterler, zengin Park ailesinin mekânına sızmak için çeşitli kimlikler edinirken, bu süreçte yersizleşme duygusu ve yerleşme arzusu arasındaki gerilimler gözlemlenmektedir. Yersizleşme ve yerleşme temaları, mekânların karakterler üzerindeki etkisini ve sınıf ilişkilerini yansıtmakta, böylece mekânların karakterlerin duygusal ve sosyal deneyimlerini şekillendirmedeki rolünü ortaya koymaktadır. Parazit yerleşmeye ihtiyaç duyan bireylerin önceki yaşamlarında tektipleşme ve mekânın anlamsızlaşması sonrasında ait hissetme ve yer edinme arzuları filmde karakter özellikleri, kullanıcı-yer ilişkisi, karakterlerin mekânda ait hissetme davranışları, mekânların fonksiyonu ve mekânsal organizasyon analiz edilerek okunabilmektedir.

Bu bağlamda, Parazit filmi, yer(siz)leşme ve sınıf farklarının mimari mekânlar üzerinden sinematografik olarak temsilini gösteren bir örnek sunar. Filmin, bireylerin aidiyet duyguları, kimlik arayışları ve sınıfsal ilişkiler üzerindeki etkilerini vurgulayan mekân temsilleri ve sinematografik

özellikleriyle ön plana çıkan bir eser olduğu söylenebilir. Film, sadece mekânların fiziksel özellikleriyle değil, bu mekânların karakterler üzerindeki duygusal ve sosyal etkileriyle de sınıf ilişkilerini açığa çıkarmaktadır. Sonuç olarak, filmdeki mekânlar, karakterlerin sosyal statüleri ve sınıf mücadeleleri ile doğrudan ilişkilidir. Bu ilişki, sinema ve mimarlık disiplinleri arasındaki etkileşimin önemini vurgularken, aynı zamanda toplumsal hiyerarşinin görsel ve mekânsal temsili olarak işlev görmektedir.

Bu çalışmanın bulguları, sinemada mekân kullanımının sosyal ve sınıfsal dinamikleri yansıtmaya potansiyellerini ve mekânların, bireylerin toplumsal statülerini nasıl şekillendirdiğini incelemeye katkıda bulunmaktadır. Bu bağlamda, sinema ve mimarlık ilişkisi irdelendiğinde mimari bir kavram sinemaya yansıtılırken mekanların işlevsel bir biçimde kullanılması ve bu oluşumlara izin veren mimari bir kompozisyonun oluşması gerekliliği olarak ortaya çıkmaktadır. Gelecekteki araştırmalar, bu kavramların diğer sinematografik eserlerde nasıl temsil edildiğini ve çeşitli toplumsal bağlamlarda nasıl farklılaştığını inceleyerek literatüre yeni açılımlar kazandırabilir.

KAYNAKÇA

- Alçık, F. F. (2022). Mülkleştirilen Kölenin Kendinin Bilincine Ulaşma Mücadelesi: Seremoni ve Parazit Filmlerinin Hegel'in Efendi-Hizmetkâr Diyalektiği Bağlamında Karşılaştırılması. *ViraVerita E-Journal: Interdisciplinary Encounters*, Vol. 16, 30-51.
- Berber, Ö. (2011). Yok-Yer, Yersizleşme ve Yersizyurtsuzluk Kavramları Üzerine Bir Sorgulama. *İdealkent*, 2(3), 142-157.
- Cresswell, T. (2007). *Defining place. Place: A Short Introduction*. Malden, MA: Blackwell Ltd.
- Çam, A. (2016). Sinemasal Mekânlar ve Sinemasal Mekânların Çözümlemesi. *Sinecine*, 7(2), 7-37.
- Devellioğlu, F. (2001). *Osmanlıca-Türkçe Ansiklopedik Lügat*. Ankara: Aydın Kitabevi.
- Dianiya, V. (2020). Representation of social class in film (semiotic analysis of Roland Barthes film parasite). *Profetik: Jurnal Komunikasi*, 212-224.
- Ellialtıoğlu, B. (2007). *Mekânda Kişiselleşme ve Kendileme*. [Yayınlanmış Doktora Tezi], İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Ergin, S. (2007). *Mimarlık ve Sinema Etkileşiminin Sinemasal Mekâna Etkileri ve Nuri Bilge Ceylan Sinemasından Bir Örnek: Uzak*. [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Anadolu Üniversitesi.
- Ersoy, E. (2010). *Mimarlık ve Sinema Etkileşimi Bağlamında Mekansal İmge Kullanımıyla Durağan Mekanın Dinamik Mekana Dönüşümü*. [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi], İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Ersümer, A. O. (2013). *Klasik Anlatı Sineması*. İstanbul: Hayalperest Yayınları.
- Heidegger M. (1971). *Building, Dwelling, Thinking & Poetry Language, Thought*. (Translated by A. Hofstadter) Harper, Row, New York.
- Joon-ho, B. (Yönetmen). (2019). *Parasite* [Sinema Filmi]. Güney Kore.
- Kaçar, E. (2021). İpin Ucunda Dans Eden Kuklalar: Parazit Filmi ve Sınıf Bilinci Yoksunluğu. *SineFilozofi*, 6(12), 1131-1142. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.928748>
- Kant, I. (1965). *Critique of Pure Reason* (Translated by N.K.Smith), Macmillan.
- Karabağ, Ç., & Erkan Yazıcı, Y. (2023). Sosyal Ayrışmanın Sinematografik Anlatısında Bir Arayüz Olarak Pencereler: Parazit Filmi. *Art-E Sanat Dergisi*, 16(31), 408-433.

- Karaca, A., & Agocuk, P. (2021). Cinematic Architecture and Place Perception: A Study on Wes Anderson's Film the Grand Budapest Hotel. *International Journal of Scientific and Technological Research*, 76-86.
- Kale, G. (2004). Sinemada Görsel Deneyim ve Mimarlık. [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi], İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kıraç, R. (2012). Sinemanın ABC'si. İstanbul: Say Yayınları.
- Koçyiğit, R. G., & Gorbon, F. (2012). Mimarlıkta Yersizleşme ve Yerin-Yeniden Üretimi. *Tasarım+ Kuram*, 8(13), 95-113.
- Lekesizalın, F. (2023). The Images of Urban Poverty in Bong Joon Ho's "Parasite" . *Topkapı Sosyal Bilimler Dergisi* , 115-122 .
- Liu, C. (2020). Analysis of Social Class Inequality Based on the Movie Parasite. In 2nd International Conference on Literature, Art and Human Development (ICLAHD 2020), pp. 78-82. Atlantis Press.
- Neuman, W. L. (2012). Toplumsal Araştırma Yöntemleri Nitel ve Nicel Yaklaşımlar (S. Özge, Çev., 5. bs., Cilt 1-2). İstanbul Yayın Odası.
- Norberg Schulz, C. (1971). Existence Space and Architecture. London: Studio Vista.
- Norberg-Schulz, C. (1983). Heidegger's Thinking on Architecture. *Perspecta: The Yale Architectural Journal*, 20 , 61-68.
- Öksüz Karademir, C., & Kaya, M. (2020). Sınıf Eşitsizliğinin Bourdieu'nun Sermaye ve Habitus Kavramları Üzerinden Değerlendirilmesi: Parazit Filminin Betimsel Analizi. *TRT Akademi*, 5(10), 644-667.
- Polat, E., & Polat, M. (2017). Konar-Göçerlikten Yerleşikliğe, Yüzer-Gezerlikten Yerelliğe Göç. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi Ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 22 (Göç Özel Sayısı), 1329-1341.
- Relph, E. (1976). Place and Placelessness. London: Pion.
- Sihombing H., L.& Sinaga, A. A. (2021). Representation of Social class in Parasite Movie. *Lire Journal (Journal of Linguistics and Literature)*, Vol. 5 No.1.
- TDK (2023). <https://www.tdk.gov.tr/> adresinden 13 Aralık 2023 tarihinde alınmıştır.
- TDK (2024). <https://sozluk.gov.tr> adresinden 14 Ağustos 2024 tarihinde alınmıştır.
- TheVerge (2020). Parasite Wins Best Picture, Making Oscar History: <https://www.theverge.com/2020/2/9/21130625/oscars-parasite-best-picture-win-bong-joon-ho-historic-academy-awards-2020> adresinden 24 Ekim 2023 tarihinde alınmıştır.
- Unwin, S. (1997). Analysing Architecture: The Universal Language of Place-making. London: Routledge.

- Usta, G. (2020). Mekân ve Yer Kavramlarının Anlamsal Açıdan İncelenmesi. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, 10(1), 25-30.
- Ünver, B. (2020). Distopik Bilim Kurgu Sinemasında Gelecek Mekânları ve Mimari Öngörüler. Yedi(24), 95-111. <https://doi.org/10.17484/yedi.730583>
- Zhan, S., & Liang, C. (2020). A Study of Spatial Narrative in the South Korean Movie "Parasite". In 4th International Conference on Art Studies: Science, Experience, Education (ICASSEE 2020), pp. 291-294. Atlantis Press.

ARAŞTIRMACILARIN KATKI ORANI BEYANI

Bu araştırmaya yazarlar eşit derecede katkı sağladığını beyan ederler.