

YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ  
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

139748

SİNEMADAKİ GÖRSELLEŞTİRME TEKNİKLERİNİN  
MİMARİ ANİMASYONDA KULLANIMI

Mimar Nükhet ZEYDANLI

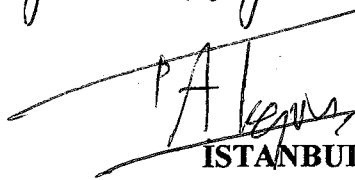
139748

F.B.E Mimarlık Anabilim Dalı Bilgisayar Ortamında Mimarlık Programında  
Hazırlanan

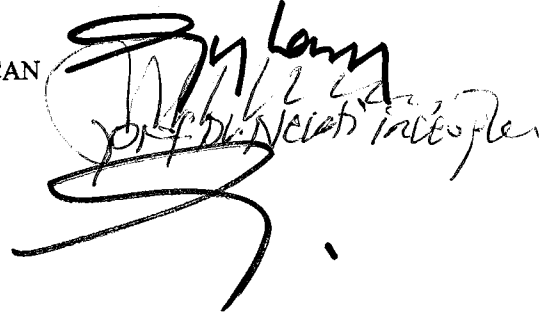
YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tez Danışmanı: Doç Dr. Oğuzhan ÖZCAN

Prof. Dr. B. Tevfik Akdoğan



İSTANBUL, 2003



YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ  
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

# İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ŞEKİL LİSTESİ.....	iii
ÇİZELGE LİSTESİ.....	v
ÖNSÖZ.....	vi
ÖZET.....	vii
ABSTRACT.....	viii
1. GİRİŞ.....	1
1.1 Araştırmanın Amacı.....	1
1.2 Araştırmanın Kapsamı.....	4
1.3 Araştırmanın Yöntemi.....	6
2. MİMARİ YAPILARDA DUYGU KAVRAMI.....	7
2.1 Eğitim Yapıları :.....	7
2.2 Konutlar.....	9
2.3 Kültür Yapıları.....	10
2.4 İş Merkezleri.....	13
2.5 Dini Yapılar:.....	15
2.6 Sağlık Yapıları.....	17
2.7 Değerlendirme.....	17
3. SİNEMADA ANLATIM.....	18
3.1 Çerçeve.....	20
3.2 Bakış Açısı.....	21
3.4 Çekim Ölçekleri.....	26
3.4.1 Genel Çekim Ölçeği.....	27
3.4.2 Uzak Çekim Ölçeği.....	28
3.4.3 Toplu Çekim Ölçeği.....	28
3.4.4 Orta Çekim Ölçeği.....	29
3.4.5 Yakın Çekim Ölçeği.....	30
3.5 Işık Etkisi.....	31
4. SİNEMADA DUYGU VE MEKAN KAVRAMI.....	33
4.1 Mekanın Tasarımı İle Duyguyu Hissettirme.....	33
4.1.1 Metropolis.....	33
4.1.2 Things To Come.....	34
4.1.3 Dr. Caligari' Nin Muayenehanesi.....	35
4.1.4 Blade Runner.....	36
4.2 Hissettirilmek İstenen Duyguyu İfade Edecek Objenin Simgesel Kullanımı.....	38
4.2.1 Fountainhead.....	38

4.2.2	Fountainhead .....	40
4.2.3	Rumblefish .....	42
4.2.4	Gladiator.....	46
4.2.5	Ben-Hur.....	48
4.2.6	Armageddon .....	50
4.2.7	Potemkin Zırhlısı .....	51
4.2.8	Pearl Harbor .....	53
4.2.9	Şeytanın Avukatı .....	55
4.2.10	Big Lebowski.....	57
4.2.11	Being John Malkoviç .....	59
4.2.12	Goya.....	61
4.2.13	Kundun.....	63
4.2.14	Spartacus .....	64
4.3	Mekanda, Çekim Tekniği Ve Kamera Hareketi İle Duyguyu Hissettirme .....	65
4.3.1	Dark City .....	66
4.3.2	Baraka .....	71
4.3.3	Yosinbo .....	72
4.3.4	Alexander Newsky.....	73
4.3.5	Roma .....	74
4.3.6	12 Maymun.....	77
4.3.7	Cleopatra .....	79
4.3.8	Zindan Ve Ejderha .....	81
4.3.9	Vanilla Sky .....	83
4.3.10	Gladiator.....	85
4.3.11	5. Güç.....	88
4.3.12	Lord Of The Rings.....	91
4.3.13	Kaplan Ve Ejderha.....	94
4.4	Müzik, Işık-Gölge, Figür Duyguyu Hissettirmek İçin Kullanılıyor .....	99
4.4.1	2001: A Space Odssyse.....	99
4.4.2	Baraka .....	102
5.	DEĞERLENDİRME.....	106
5.1	Üstten Bakış .....	109
5.2	Kameranın Zoom-İn Yaparak Vurgulanmak İstenen Objeye Yaklaşması .....	110
5.3	Üç Kaçışlı Çekim.....	111
5.4	Genel Çekimden Zoom-İn/Zoom-Out Yaparak Mekana Giriş. ....	112
6.	MİMARİ ANİMASYON VE KULLANICI DENEYİMLERİ ÜZERİNE .....	113
6.1	Araştırmanın Amacı.....	113
6.2	Araştırmanın Alanı .....	113
6.3	Araştırmanın Kütlesi .....	114
6.4	Değerlendirme .....	114
7.	SONUÇ .....	116
	KAYNAKLAR.....	118
	ÖZGEÇMİŞ.....	120

## ŞEKİL LİSTESİ

	Sayfa
Şekil 1.1 Team-Zoo, İlk Tasarım Süreci Eskizleri .....	1
Şekil 1.2 Jasha Konutu, Plan Ve Kesit.....	1
Şekil 1.3 Bir Kahve Mekanı Etüdü - Bishopsgate Projesi Maketi .....	2
Şekil 1.4 Bir İç Mekan Perspektifi - Bilgisayar Ortamında Yapılmış Perspektifler.....	2
Şekil 1.5 180 Derece Açısı .....	4
Şekil 1.6 The Cabinet Of Dr. Caligari By Juan Diego Tome.....	5
Şekil 2.1 Anne Frank Okulu, Hollanda      Şekil 2.2 Bridgewater İlkokulu, Minnesota .....	8
Şekil 2.3 Uniklinik Okulu, Freiburg.....	8
Şekil 2.4 Souris Okulu, Almanya .....	8
Şekil 2.5 Valmead Okulu, İngiltere.....	8
Şekil 2.6 Kawaiaha'o School .....	9
Şekil 2.7 Greenwich Village Residence .....	9
Şekil 2.8 Romanya'da Toplu Konut .....	9
Şekil 2.9 Leverich Konutu.....	9
Şekil 2.10 Barrett_Tuxfird House.....	10
Şekil 2.11 Konutların Tanıtım Reklamlarından Örnekler .....	10
Şekil 2.12 Bilbao Guggenheim Müzesi .....	11
Şekil 2.13 Antropoloji Müzesi, Kolombiya .....	12
Şekil 2.14 Koerner Kütüphanesi, Kanada .....	12
Şekil 2.15 Roy Thompson Hall, Toronto, Kanada .....	13
Şekil 2.16 China Bank – Hong Kong.....	13
Şekil 2.17 İş Bankası – Doğan Tekeli, Sami .....	14
Şekil 2.18 Etisalat Kuleleri, Dubai .....	14
Şekil 2.19 California Plaza, Los Angeles, California.....	14
Şekil 2.20 Metrocity Tanıtım Kataloğu .....	15
Şekil 2.21 Notre Dame, Paris .....	16
Şekil 2.22 The Great Saint Kilisesi.....	15
Şekil 2.23 Sultan Ahmet Camii .....	16
Şekil 2.24 Water Church , Tadao Ando .....	16
Şekil 2.25 Hastane Lobisi.....	16
Şekil 2.26 Doğum Odası .....	17
Çizelge 1 Bina Sınıflandırması .....	18
Şekil 3.1 Çerçeveleme.....	18
Şekil 3.2 Kadraj .....	22
Şekil 3.3 Nesnel Kamera .....	22
Şekil 3.4 Plan .....	22
Şekil 3.5 Öznel Kamera .....	23
Şekil 3.6 Plan .....	23
Şekil 3.7 Göz Hizası Açısı.....	25
Şekil 3.8 Alt Açılı Çekim .....	26
Şekil 3.9 Üst Açılı Çekim.....	26
Şekil 3.10 Genel Çekim Ölçeği .....	27
Şekil 3.11 Genel Çekim .....	27
Şekil 3.12 Uzak Çekim.....	28
Şekil 3.13 Toplu Çekim .....	28
Şekil 3.14 Toplu Çekim .....	29
Şekil 3.15 Orta Çekim Ölçeği.....	29

Şekil 3. 16 Plan Profil .....	29
Şekil 3. 17 ¼ Çekim.....	29
Şekil 3. 18 Yakın Çekim Ölçeği .....	31
Şekil 3. 19 Yakın Çekim .....	31
Şekil 4. 1 Metropolis Filminden Sahneler.....	34
Şekil 4. 2 Thing To Come .....	35
Şekil 4. 3 The Cabinet Of Dr. Caligari.....	36
Şekil 4. 6 Sahnenin Kamera Çekim Hareketler .....	40
Şekil 4. 8 Sahnenin Kamera Çekim Hareketleri.....	41
Şekil4. 9 Rumble Fish.....	44
Şekil4. 10 Çekim: 2 Kamera Hareketleri .....	44
Şekil4.11 Çekim: 4 Ve Çekim:5 Kamera Hareketleri.....	45
Şekil4. 12 Çekim:7 Kamera Hareketleri .....	46
Şekil4. 13 Gladiator .....	48
Şekil4. 14 Ben-Hur .....	49
Şekil4. 15 Armageddon.....	51
Şekil4. 16 Potemkin Zırhlısı.....	53
Şekil4. 17 Pearl Harbor .....	55
Şekil4. 18 Şeytanın Avukatı.....	57
Şekil4. 19 Big Lebowski .....	59
Şekil4. 20 Being John Malkoviç.....	61
Şekil4. 21 Goya .....	63
Şekil4. 22 Kundun .....	63
Şekil4. 23 Spartacus.....	63
Şekil4. 24 Dark City.....	70
Şekil4.25 Baraka.....	71
Şekil4.26 Yosinbo.....	70
Şekil4.27 Alexander Newsky .....	71
Şekil4. 28 Roma.....	76
Şekil4. 29 12 Maymun .....	79
Şekil4. 30 Cleopatra.....	80
Şekil4. 31 Zindan Ve Ejderha.....	82
Şekil4.32 Vanilla Sky.....	82
Şekil4. 33 Gladiator .....	87
Şekil4. 34 5. Güç.....	88
Şekil4. 35 Yüzüklerin Efendisi.....	91
Şekil4. 36 Kaplan ve Ejderha .....	95
Şekil4. 37 2001:Space Odssyse .....	98
Şekil4. 38 Baraka .....	101
Şekil4. 39 Dracula.....	103
Şekil5. 1 Üstten Bakışla Kameranın Hareketi .....	109
Şekil5. 2 Zindan Ve Ejderha Filminden Bir Sahne.....	109
Şekil5. 3 Blade Runner Filminden Bir Sahne.....	110
Şekil5. 4 Kameranın Zoom-İn/Out Yapması.....	110
Şekil5. 5 Pearl Harbor, Gladiator Ve Ben-Hur Filmlerinden Simgesel Kullanımlar .....	111
Şekil5. 6 Kameranın Göz Seviyesi Altında Ve Üstünden Çekimleri .....	111
Şekil5. 7 Mekan Tasarımının Öne Çıktığı Örnekler .....	112
Şekil 5.8 Kameranın Zoom-İn Yapması .....	112
Şekil 7.1 Storyboard.....	115

## ÇİZELGE LİSTESİ

	Sayfa
Çizelge 1 Bina Sınıflandırması .....	18
Çizelge 2 Çekim Tekniklerinin Sınıflandırılması .....	108



## ÖNSÖZ

Etki sanatta çok önemli bir kavramdır ve mimari de bir sanat olduğu için etkileme önemli yer tutar. Mimari prezentasyonlar fikirlerimizi anlatmak, projeleri algılabilmek ve en önemlisi karşımızdaki insanın etkilemek için eskiz, perspektif, maket, animasyon gibi yöntemler kullanılmaktadır. Mimaride bilgisayarın kullanılmaya başlanması, mimari prezentasyonlarda farklı sunuş tekniklerinin kullanılmasını beraberinde getirmiştir. Bu düşünceden yola çıkarak sinematik dilde mekan anlatımının interaktif medyadaki anlatım diline uyarlanması incelenerek elde edilen verilerle mimari sunuşta kullanılıp kullanılmayacağı araştırılmaya çalışılmıştır.

Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümü, Bilgisayar Ortamında Mimarlık Yüksek Lisans Programı altında almış olduğum dersler ve katılmış olduğum City of Third Millenium ve 'Digital Architecture' yarışmaları, 'Ölçeksiz' sergisi, 'Elektronik Manzara' enstalasyon çalışması gibi etkinlikler, mimari anlayışa ve kavramlara farklı boyutlarda bakmamı sağlamış, tasarım kadar etkili olan mimari sunuş konusunda araştırmama imkan vermiştir. Bütün bu imkanları sağlayan Yıldız Teknik Üniversitesi' ne, tezimin hazırlanmasındaki büyük katkılarından dolayı başta danışmanım Doç. Dr. Oğuzhan Özcan olmak üzere Bilgisayar Ortamında Mimarlık bünyesinde bulunan tüm öğretim üyelerine, animasyonun yapımındaki katkılarından dolayı Özgür Özserin' e, sevgileriyle bugünlere gelmemi sağlayan, maddi, manevi desteklerini hiçbir zaman eksik etmeyen aileme, Aylin Okudan'a ve tüm dostlarıma teşekkür ederim.

## ÖZET

Mimarlığın görselleştirmesinde eskiz, ortografik çizimler, maket ve perspektif gibi yöntemler kullanılmaktadır. Bilgisayar teknolojisinin mimaride kullanılmaya başlanmasıyla beraber animasyon da önemli bir sunuş yöntemi olarak ortaya çıkmıştır. Bütün bu yöntemler fikirleri anlatmak, projeleri algılabilmek ve en önemlisi karşımızdaki insanı etkilemek için uygulanıyor. Mimari animasyon çeşitli bilgisayar tekniklerini kullanmaya başlamıştır. Bu teknikler sadece projenin sunulmasına yönelik, projenin asıl hissettirmek istediği duygudan uzak yöntemlerdi. Duygu kavramı ile beraber etkileme ve duygu sanatı olan sinemanın mimaride kullanılıp kullanılmayacağı sorusu ortaya çıkmıştır.

Bu araştırmada öncelikle, mimarideki anlatım dilinde mekanın nasıl ifade edildiği ve hangi duyguların hissettirildiği ortaya konulmaya çalışılmıştır. Bu duygu yükünün sinematik dildeki anlatımı ve kullanılan teknikler araştırılmıştır. Daha sonra Sinema ve Mimarlık ile ilgili yayınlanmış yayınlardan yararlanarak belirlediğimiz filmleri inceledik ve belli teknikler ortaya konuldu. Sonuç olarak da bu tekniklerin mimari animasyonda yöntem olarak kullanılabileceği ortaya konulmaya çalışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Animasyon , duygu , sinematik dil , mimari görselleştirme.

## **ABSTRACT**

In architectural visualization, methods like sketch, orthographic drawings, model and perspective are used. Animation as a presentation method appeared with the use of computer technologies in architecture. All these methods are used to express the ideas, make the projects more perceptible and the most important of all is to impress the people that the presentation is made. Architectural animation uses various computer technics. These are only used for presenting the projects without the feeling. The use of cinema as an art of impression and feeling in architectural presentation was in question.

In the first part of the research, how space and feelings are expressed in architecture was the question. With the same approach, the expression and the technics used in cinematography are searched. And a list of films are studied which are achieved from the cinema and architecture publishings. As a result of the research these technics are proposed to be used as a method for architectural animation.

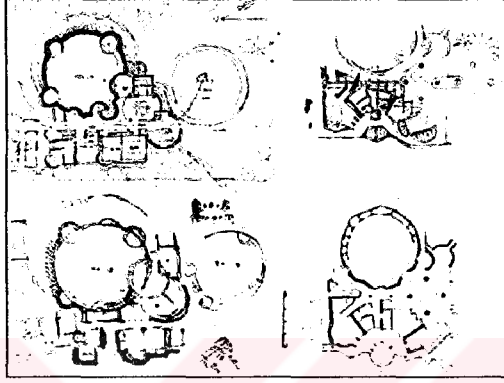
**Keywords:** Animation , feeling , cinematography , architectural visualization.

## 1. GİRİŞ

### 1.1 ARAŞTIRMANIN AMACI

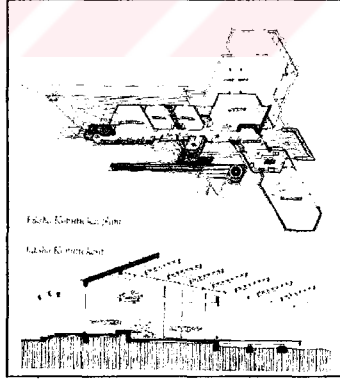
Bilindiği gibi mimarlığın görselleştirilmesinde 3 yöntem kullanılır.

- Eskizler kağıt ve kalemle yapılan çalışmalardır. Bu tezde eskizi bir tasarım düşüncesinin görsel-grafik anlatımı olarak ele alıyoruz.



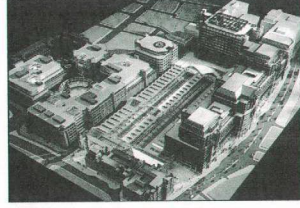
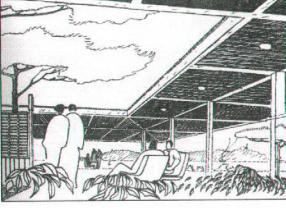
Şekil 1.1 Team-Zoo, ilk tasarım süreci eskizleri

- Daha teknik anlamda ortografik çizimler de vardır. Bunlar plan, kesit ve görünüş olarak projenin ifade edilmesidir.



Şekil 1.2 Jasha Konutu, Plan ve Kesit

- Bu tekniklerle birlikte perspektif de tasarımın ifade edilmesinde kullanılan yaygın yöntemlerden biridir. Ayrıca mimarlar, tasarımlarını algılanabilir hale getirmek için, maketler de kullanmaktadırlar.

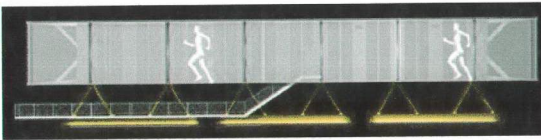


Şekil 1.3 Bir kahve mekanı etüdü - Bishopsgate Projesi Maketi

Çizimin görsel hale getirilmesinde bugüne kadar çeşitli materyaller kullanılmıştır. Bunlar taş, deri, kağıt gibi materyallerdir. Günümüzde ise görselleştirme özünde aynı kalıp, sadece medya(ortam) değişmiştir. Bu değişim bilgisayar grafiğinin devreye girmesinden doğmuştur.

Mimari tasarımda bilgisayar kullanımı 1960' ların ortalarında önem kazanmıştır. (Mitchell,1990)

Mimari sunuşta da bilgisayar teknolojisi kullanılır. Yukarıda anlatılan geleneksel yöntemlerin hepsi elektronik ortamda da yapılabilir. (Şekil 1.4) Bilgisayar teknolojisinin sunduğu geniş imkanlar yeni tasarım ve ifade yöntemlerinin oluşmasına da sebep olmuştur.



Şekil 1.4 Bir İç Mekan Perspektifi - Bilgisayar Ortamında Yapılmış Perspektifler

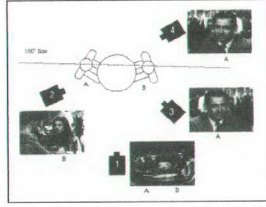
Animasyon kavramı ilk analog bilgisayarlardan önce de kullanılmaktaydı. Bu devrede sadece çizgi filmler üretilmekteydi.(Culhane,1995) Bilgisayarla beraber hareket kavramı gündeme

geldiği için animasyonun tüm diğer alanlarda olduğu gibi mimaride de kullanılması söz konusu oldu. Bu tür çalışmalarla projenin etrafında dolaşabilip, içine girip iç mekanları algılayabilme imkanı oluştu. Ancak bunlar sonuç olarak bir kamera aksiyonuydu. Bu prezentasyonlar fikirlerimizi anlatmak, projeleri algılatılabilmek ve en önemli karşımızdaki insanın etkilenmesi için yapıyordu. Etki sanatta çok önemli bir kavramdır ve mimari de bir sanat olduğu için etkileme önemli yer tutar.

1985'den beri gelişen mimari animasyon tekniklerinde sadece projenin etrafında dönmek, etrafında uçmak sadece sinemada deneysel bir çekim yapılmış gibi bir eylemdi. Yapılan çalışmalar mimari animasyon açısından sinema dilini tam olarak yansıtmayan çalışmalardır. Bu tür çalışmalarda sinemadaki estetik dilini görmemiz mümkün değildir. Çünkü sinemada estetik ve bunun yanı sıra kurgularla ve hareketle ifade edilen bir duygu yükü vardır. Birçok film, belli bir biçimde gösterildiğinde bizde farklı duygular hissettirebilir. Bizim gerçek yaşamdaki bir olayı farklı bir biçimde görmemize, algılamamıza yol açabilir. Görüntü bizi sarsıyor, değişik bir biçimde görüyor, değişik bir biçimde duyuyor ve değişik bir biçimde hissettirebiliyor olabilir. Bütün bunlar kişiye göre çok değişken olsa da sinematik anlatım dilinde bir duygu yükünün olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Bu anlatım dilini biz mimaride kullanabilir miyiz?

Buradan yola çıkarak önemli olan nokta, mimarların farklı bir yolla tasarım kavranmasında ve sunulmasında bu anlatım dilini nasıl kullanacağıdır.

Yukarıdaki problemleri ortaya koyarken Per Persson'ın bir makalesi tezin çıkış noktası olmuştur. (Persson, 1974) Per Persson, bu makalede 'sinematografik dilin bilgisayar ortamdaki anlatım diline adaptasyonunun nasıl olacağını sorguluyor. Dijital bilgi mekanlarının özelliklerini ve bunların kullanıcı tarafından nasıl anlaşılıp işlendiğini kavramak için, sinemadaki ifade biçimlerinin mekanı nasıl ele aldığını araştırıyor. Bunu yaparken sinemanın bir mekanı ve onun objelerini görselleştirmek için kullandığı tekniklerden bazılarına ortaya koyuyor.



Şekil 1.5 180 derece açısı

Bununla beraber makalede ‘bu tekniklerin ne gibi izleyici beklentileri getirdiğini ve ne gibi amaçlara hizmet ettiğini sorguluyor. Pek çok sinema filminde mekanın son derece basit, temiz ve uyumlu olmasına rağmen, bilgisayar kullanıcılarının kaybolduklarını belirtiyor. Bunun sebeplerini, bilgisayar ve dijital bilgi mekanlarının yapabileceklerini ve özelliklerini, bunları sinema gibi daha zengin “yapay mekanlara” sahip olan görsel alanlarda kullanılan tekniklerle karşılaştırarak bulabileceğimizi söylüyor. Bunun sadece dijital bilgi mekanlarının anlayışlarını analiz edeceğini değil, yeni tasarımlar sağlayabileceğini’ belirtiyor.

Per Persson, bu ayrımları ortaya koyarken sinemada kullanılan görselleştirme tekniklerinin, bilgisayar ara yüzünde nasıl kullanılacağını cevaplarını açık bırakıyor. Biz bu makaleden yola çıkarak tez çalışmamızda sinema anlatım dilinin mimari anlatım diline adaptasyonunda ne gibi kriterler olduğunu ve bu kriterlerden özellikle ‘duygu yükü hangi oranda mimari anlatıma katılabilir?’ sorusunun cevabını araştıracağız.

## 1.2 ARAŞTIRMANIN KAPSAMI

Sinemanın mimaride kullanılması konusunda dünyada değişik çalışmalar yapılmıştır. Yapılan bir tez çalışmasında Mimarlığın sinemada bir haberleşme, iletişim aracı olarak kullanılmasının oluşturulması ile ilgili. Bu çalışma aynı zamanda film izleyicilerinin film anlamını kavramak için mimari belirtileri nasıl kullandıkları hakkındaki fikir ve teorileri tanıtmış ve seyircilerin yönetmenin anlatmak istediğinin ne kadarını anlayabildiklerini test etmiştir. [1]

Bir diğer makale, sinema tekniği ve bu tekniğe ait araçlar ile mimarlık üretimi arasındaki benzerliğin araştırılmasıdır. Makalede, sinemada kullanılan montaj (montage), kesme (cump-cut), çerçeveleme (framing) gibi kavramlar açıklanıyor. Bu kavramların Bernard Tschumi, Rem Koolhaas, Tadao Ando gibi bazı mimarların tasarımlarındaki karşılıkları ortaya konmaktadır. [2]

Başka bir çalışma New Jersey of Technology’ de bir tasarım stüdyosunda gerçekleştirilmiştir. Stüdyoda öğrenciler sinema filmlerinde yer alan ve içinde mimariye yönelik fikirler taşıyan hayali dünyaları araştırmaları istenir.(Şekil 1.6) Mimari açıdan önemli olduğunu düşündükleri bir sahneyi de bilgisayar yardımıyla üç boyutlu olarak modellemeleri, ardından aynı filmin çekileceği alternatif bir mekan daha modellemeleri istenmiştir. [3]



Şekil 1.6 The Cabinet of Dr. Caligari by Juan Diego Tome

Bu tez çalışmasında ise sinematik dilde mekan anlatımının interaktif medyadaki anlatım diline uyarlanması incelenerek elde edilen verilerle mimari anlatım dilinde kullanılıp kullanılmayacağı araştırılacaktır. Bunu, sinemada nasıl bir mekanda nasıl bir duygu vermeye çalışılmış? Nasıl bir kurgu kullanılmış? Hangi çekim teknikleri kullanılmış? gibi soruların cevaplarını önemli olduğunu düşündüğümüz filmleri kritik ederek ortaya koymaya çalışacağız.

Bu kavramları ortaya koyarken öncelikle mimari anlatımda mekanın nasıl anlatıldığı araştırılmıştır. Mimari mekanın bizde nasıl bir duygu verdiği ortaya konmaya çalışıldı. Öncelikle bina türüne göre mimari yapılar belirlendi. Bu sınıflandırma genel olarak ‘konutlar, eğitim binaları, iş merkezleri, kültür yapıları, dini yapılar ve sağlık yapıları’ olarak belirlendi. Bina türü açısından yapıları analiz ettiğimizde iş merkezleri, kültür yapıları ve dini yapılar aynı duyguyu ön plana çıkarıyor. 3 bina türünde de mimari mekan bize ‘yücelik, prestij, güç’ duygularını hissettiriyor. Biz de araştırmanın kapsamını; sadece 3 bina türünün ortak noktasi olan yücelik, prestij, güç duygusunun sinemadaki kullanımlarının, mimari anlatım dilinde kullanımına uyarlanması olarak belirledik.

### 1.3 ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

- Mimari anlatımda duygunun ortaya konması.

Mimari mekanda duygu ile ne anlatılmak isteniyor. Hangi mekan bizde neler

hissettirir.

Sınıflamaya göre bina türlerinin araştırılması

Konutlar – Eğitim Binaları – İş merkezleri – Kültür Yapıları – Dini Yapılar – Sağlık yapıları – Eğitim Binaları

- Sinemada anlatım dili

Sinemada bakış açısı, kamera açıları, çekim teknikleri

- Sinemada duygu kavramının ortaya konması

Sinemada mekanın ve duygunun anlatılması

Hangi filmlerde hangi mekanlar nasıl anlatılmış

- Örnek animasyon

## 2. MİMARİ YAPILARDA DUYGU KAVRAMI

Sinemada işlenmeye çalışılan duygu kavramının mimari animasyonda kullanılmasını araştırırken öncelikle mimari anlatımda mekanın nasıl tasvir edildiğini ortaya koymamız gerekmektedir. Mimari anlatımda, mekanın insanlar üzerinde oluşturduğu birbirinden farklı duyguları ortaya çıkarabilmek için yapılardaki çeşitlenme ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Bunun nedeni kişinin birbirinden farklı mekanlarda nasıl duygular hissettiğini ya da bilerek tasarımcılar tarafından hissettirilmek istenen duyguyu ortaya çıkarmaktır. Bunu yaparken binanın işlevini göz önünde bulundurup, kullanım şekline göre sınıflandırma yapılmıştır. Kullanımlarına göre bina türleri; konutlar, eğitim yapıları, iş merkezleri, kültür yapıları, dini yapılar ve sağlık yapıları olarak sınıflandırılmaktadır. Bu sınıflandırmaya göre yapıların bizlere hissettirdiği duygular aşağıdaki gibi açıklanabilir;

### 2.1 EĞİTİM YAPILARI :

Eğitim yapılarında genel olarak çocuk eğitim nesnesi değil, doğrudan öznesi olarak düşünülmektedir. Eğitim mekanının tümü bir öğrenme mekanı olarak ele alınmakta ve aynı anda öğrenme ile eğlenme arasındaki fark bilinçli olarak belirsizleştirilmektedir. Bunun sebebi sağlanmaya çalışılan okul içi disiplin düzeyinin dengelenmeye çalışılmasından kaynaklanmaktadır. Amaç ne bir lunapark yaratmak ne de bir hapisane oluşturmaktır. Böylece eğitim ve öğrenim istekle yapılan keyifli bir etkinliğe dönüştürülmelidir. Artık eğitim yapılarında kademeleşmiş ilişkilerle birbirine bağlanmış alt sosyal gruplar oluşturmak yerine kademeleşmeyi yok eden bir geçirgenlik yaratılmaya çalışılmaktadır. Böylece günümüzde çocukların geniş tek bir hacimde sosyal bir topluluk gibi bir arada olduğu ve birlikte hareket ettiği, değişik yaş gruplarının birbirleri ile iletişimini sağlayarak birbirlerinden öğrenme ortamları yaratan, sosyal kademelenmeyi yok etmeye yönelmiş yapılar tasarlanmaktadır. Bunların sonucunda yüksek öğreniminin sonuna kadar günlük zamanının çoğunu eğitim kurumlarında geçiren kişi ister istemez yaşadığı mekana ait olma duygusu hissetmektedir. Böylece çocuk ikinci evi olarak gördüğü eğitim kurumunu benimseyip, sahip çıkmaktadır. Bütün bunların sonucunda eğitim yapılarının mekanda bulunan kişiler için arkadaşlık, dostluk, güven, eşitlik, sosyal aktivite, ait olma, saygı, sevgi, şeffaflık, paylaşım gibi duyguları öne çıkardığını söyleyebiliriz. Çocukların ve gençlerin yaşamlarının büyük bir bölümünü geçirdikleri eğitim yapılarının yukarıda bahsedilen duyguları öne çıkaran mekanlara sahip olmaları ile, çocukların ve gençlerin zihinsel oluşumlarında çok önemli düzeyde pozitif etki oluşacaktır. Yukarıda tespit edilen nitelikler tasarlanacak eğitim

mekanlarının ana fikrini oluřturmalıdır. (XXI, 2000)



Őekil 2.1 Anne Frank Okulu, Hollanda(XXI,2000) Őekil 2.2 Bridgewater İlkokulu, Minnesota [4]



Őekil 2.3 Uniklinik Okulu, Freiburg [5]

Őekil 2.4 Souris Okulu, Almanya [6]



Őekil 2.5 Valmead Okulu, İngiltere(XXI,2000)

Őekil 2.6 Kawaiiaha'o School(XXI,2000)

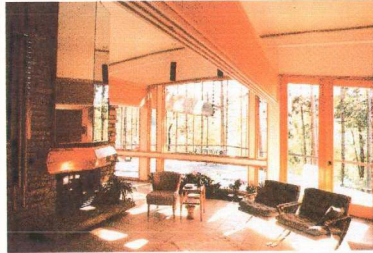
## 2.2 KONUTLAR

Konut yapıları, insanın rahat olduğu, neyin nerede olduğunu bildiği, kendini ait hissettiği ve her şeye hakim olduğunu bildiği yapılardır. Konutlar genelde en uzun süre kullanılan mekanlardır. Kişi sahip olduğu düzenin kendisi dışında kimse tarafından değiştirilemeyeceğinin bilincindedir. Bu mekan kullanıcı için, uzun soluklar alabileceği, yorucu iş günlerinin sonunda hem fiziksel hem de ruhsal olarak daha adımını atmadan bile orada olmanın vereceği huzuru ve rahatlığı bildiği, işten ya da uzun bir yolculuktan sabırsızlıkla geri dönmeyi hayal ettiği sığınaktır.

Konutlar, alışkanlıkların ve tercihlerin en yoğun olarak öne çıktığı yapı türleri olarak insanların kendini rahat, huzurlu, sıcak hissettiği mekanlardır. Bu mekanlarda mahremiyet ve güven duygusu da ön plana çıkar.



Şekil 2.7 Greenwich Village Residence (Coutry, 2002) Şekil 2.8 Romanya'da toplu konut[7]



Şekil 2.9 Leverich Konutu (Coutry, 2002) Şekil 2.10 Barrett\_Tuxfird House(Country,2002)



Şekil 2.11 Konutların Tanıtım Reklamlarından Örnekler

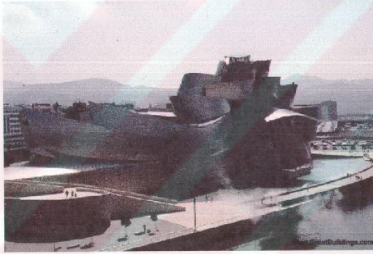
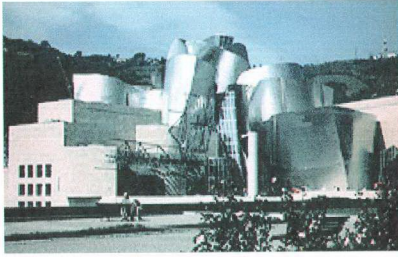
Konutların tanıtım reklamları yapılırken bile alıcı kişiye ilk önce benimsetilmek istenen duygu kişinin böyle bir konut aldığına insancıl bir ortam, huzur, ve güven duygusuna sahip olacağıdır.

Kişinin tam olarak kontrolünde olan tek yer evidir. Bu yüzden tasarlanan iç hacimlerin değişken olduğu yerler konutlardır. Kişi kendi evini ister yaşam tarzına göre, ister zevkine göre yerleştirmekte özgür olduğundan dolayı en çok tasarım çeşitliliği bu yapılarda gözükmektedir.

### 2.3 KÜLTÜR YAPILARI

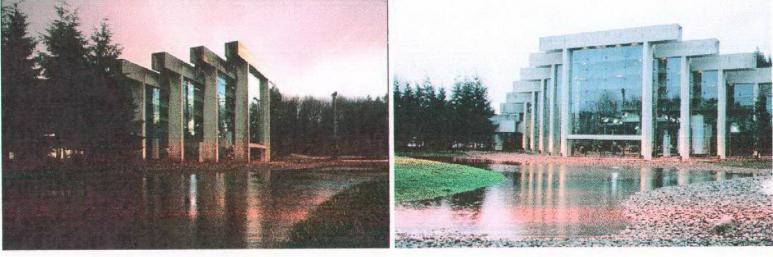
Kültür yapılarında ortak bir yapı dilinden söz etmek zordur. Konser salonları, kütüphaneler, tiyatro binaları, sanat galerileri, müzeler gibi tüm kültür yapıları kentin prestij yapılarıdır. Sadece buldukları yeri değil, geçmişe ait tüm zamanların ve mekanların değerlerini ve kültürünü sergileyerek temsil eden yapılarıdır. Ayrıca bu yapılar, sadece sahip olduğu kültürlerine değil, zaman zaman uluslararası kültürlerle de ev sahipliği yapmaktadır.

Kültür yapılarında ön plana çıkan özellikler kentin kültür yaşantısını zenginleştiren, uğrak noktası olmayı başaran prestij yapıları olmasıdır.



Şekil 2.12 Bilbao Guggenheim Müzesi [8]

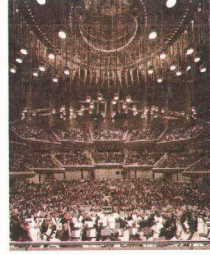
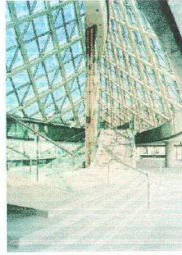
Frank O. Gehry'nin tasarladığı Bilboa'daki Guggenheim Müzesi, ilk bakışta kullanılan malzemenin etkisi ve mekanların birbirinin içine akışını kütesel bir biçimde algılatan prestijli ve görkemli bir yapı görüntüsü vermektedir.



Şekil2.13 Antropoloji Müzesi, Kolombiya [9]



Şekil2.14 Koerner Kütüphanesi,Kanada [10]



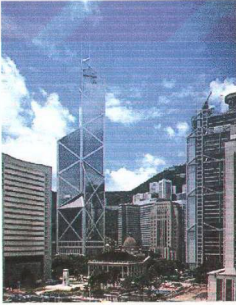
Şekil 2.15 Roy Thompson Hall, Toronto, Kanada [10]

## 2.4 İŞ MERKEZLERİ

İş merkezleri, kent silüetinde bir referans oluşturması ve genelde yapılaşmış çevreden etkilenme yerine çevreyi etkileme eğiliminde olan yapılardır. Çoğunlukla tasarlanırken kimlik ve güç arayışında olmaları nedeniyle ideal bir işletme ya da kapital imajı yaratmaları sağlanmaktadır. Bu sebeple iş merkezlerinde güç, prestij etkisi, etkileme duyguları ön plana çıkar.

Aynı anda dışarıdan bu etki verilmeye çalışılırken bu ‘prestijli ve güçlü’ binalarda çalışanlarının performanslarının üst düzeyde olabilmesi için oluşturulmak istenen dış mekanın tam aksi bir iç mekan düzenlenmesi yapılmalıdır. Bu mekan çalışan üzerinde rahat, ferah ve motive edici bir etki bırakmalıdır. Birçok insan işinden evine yorgun ve bitkin bir şekilde gitmektedir. Bunun nedeni kişinin saatlerce çalışmasının yanı sıra bir o kadar da çalıştığı ortamın kişi üzerinde bıraktığı olumsuz etkidir.

Bu tür yapılar tamamen güç gösterisinden ibarettir. Bu gösteri bazen çalışan kişi üzerinde olumsuz bir etki yapmaktadır. Bunun başında kişinin birey olarak bir varlık gösteremeyeceğini belirtmektedir. Ayrıca sosyal kademeleşme iş merkezlerinde oldukça gözler önüne serilen bir durumdur. Bu yüzden sosyal farklılaşmada bir kısım durumdan hoşnut olurken bir kısım da durumdan hoşnut olmayabilir. Bundan dolayı sosyal kademeleşmenin olduğu hissini gerektiği kadar hissettirecek insanların baskı altında iş yaptıklarını hissetmeyecekleri mekanlar oluşturmak gerekmektedir.



Şekil 2.16 China bank – Hong Kong [10] Şekil 2.17 İş Bankası – Doğan Tekeli, Sami[10]



Şekil 2.18 EtiSalat Kuleleri, Dubai [10]



Şekil 2.19 California Plaza, Los Angeles, California [10]

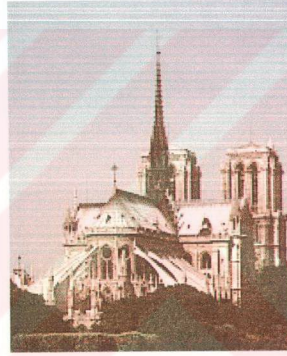
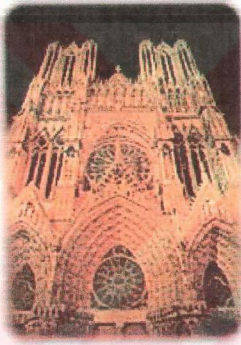


Şekil 2.20 Metrocity Tanıtım Kataloğu [11]

## 2.5 DİNİ YAPILAR:

Dini yapılarda huzur, kudret, ulu olma, güç duygusu, uhreviyat gibi ruhani duygular ön plana çıkmaktadır. Geçmişten beri dini yapılarda insanlar üzerinde dini bir güç , uhrevi duygular hissettirme etkisi vardır. Günümüzde bu tür duyguları uyandıracak nitelikte dini yapılan yapılmadığına dikkat çekilmelidir.

Başka ilginç çeken bir nokta da her dinin dini yapıları kişiler üzerinde farklı hisler uyandırmaktadır. Örneğin kiliseler dönemlerine göre kütleli olarak sürekli çeşitlilik göstermiştir. İç mekanları ise oldukça karanlık ve kasvetli bir havaya sahiptir. Müslümanların dini yapıları olan camiler ise ibadet kısmında oluşturulan kubbesi ile dini kavramdan dolayı göğe yükselme isteği uyandırmaktadır. Mekan oldukça aydınlık ve yalındır.



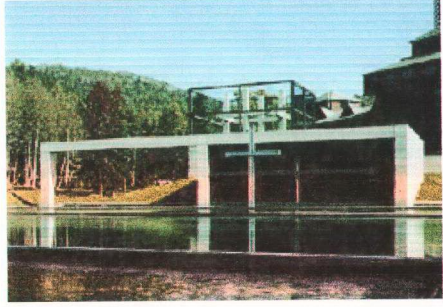
Şekil 2.21 Notre Dame, Paris [10]



Şekil 2.22 The Great Saint Kilisesi [10]



Şekil 2.23 Sultan Ahmet Camii [10]



Şekil 2.24 Water Church , Tadao Ando [10]

## 2.6 SAĞLIK YAPILARI

Sağlık yapıları, iç mekanda hasta psikolojisini düşünerek, her noktadan kolayca dışa bakabilen, mümkün olduğunca açık ve aydınlık mekan oluşturulmaya çalışılmış yapılardır. Hastaların dikkatlerini dışarıya yönlendirerek heyecanlarını yatıştıran, moral verici ortamlar yaratılmaya çalışılmaktadır. Önemli olan mekanın huzurlu, moral verici, sakin, güvenli bir ortam olmasıdır. (Tasarım, 2002)



Şekil 2.25 Hastane Lobisi(Tasarım, 2002) Şekil 2.26 Doğum Odası(Tasarım,2002)

## 2.7 DEĞERLENDİRME

Bina türlerine göre yapıları analiz ettiğimizde İş Merkezleri'nde gücün ve prestijin en çok algılanan duygular olduğunu görüyoruz. Binaların kent ölçeğine göre yüksek olması, kent merkezinin en önemli noktalarında yer alması ve genelde de ihtişamlı ve de güvenlik görevlileri ile dolu bir girişe sahip olmasından dolayı kişi normal yaşantısında hiç de alışık olmadığı bu yapı türüne girerken ürkeklikle beraber görkemli bir yapıya girmiş olmanın verdiği o yabancılaşma duygusunu beraberinde hisseder.

Kültür Yapıları da İş merkezleri gibi kentin kimliğini oluşturan kente renk katan nitelikli yapılardır. Birçok insanı aynı anda kullanmasının sağlanması için büyük ama daha insancıl nitelikte yapılmışlardır. Bu özelliklere sahip kültür yapıları kişilerin boş vakitlerini kültür ve sanatla değerlendirmelerini sağlayan keyifli mekanlar olarak tanımlanabilirler.

Yeni yapılmakta olan iş merkezleri artık sadece insanların mesai saatlerini geçirdikleri yerlerden ziyade mesai saatleri dışında gidebilecekleri sosyal aktivitelere sahip mekanlar, haline dönüştürülerek içlerinde kültür merkezleri barındıran karma fonksiyonlara sahip olmuşlardır. Bu durum İş merkezlerinin Kültür yapıları gibi daha insancıl, sadece çalışmayı motive etmeyen yapılar olmasını sağlamaktadır.

Okul yapıları bilindiği gibi kişilerin eğitim aldığı ve belli bir olgunluğa gelmesini sağlayan mekanlardır. Altı yaşında anaokuluna başlayan bir çocuğun okulu algılama şekli elbette olgun bir insanın algılama şeklinde oldukça farklıdır. Bu yüzden bir okul dış görüntüsünden iç tasarımına kadar tasarlanırken okulda eğitim göreceğ bireylere güven vermeli ve onların mutlu ve ruhen sağlıklı insanlar olarak yetiştirilmeleri sağlanmalıdır.

Dini Yapılar, dini inanışların çok çeşitli olmasından dolayı eski zamanlardan günümüze kadar birbirinden çok farklı tiplerde tasarlanmışlardır. Kimisi ait olduğu dönemin getirdiği tutuculuktan dolayı kasvetli ve yüce yapılar olarak tasarlanmıştır. Bu yapılar o dönemde kişinin huzur bulması için değil de sanki tanrıdan korkması için tasarlanmış gibidir. (bkz. Notre Dame) Bu tür yapılar genelde ortaçağ kiliselerinde görülmektedir. Camiler ise aydınlık ve sahip oldukları kubbe ile kudretli ama kişiye huzur veren mekanlardır.

Sağlık yapıları birçok insan tarafından pek de sevilmeyen yapılardır. Bunun nedeni soğuk tonlarda boyanmış odalar, girer girmez insanın burnuna gelen ilaç kokularının dayanılmaz kokusu, odaların koşu gibi tasarlanarak çok fazla hastanın bir odayı paylaşması....gibi.

Günümüzde hastaneler artık oteller gibi tasarlanmaktadır. Kişi hastanenin içine girdiği zaman

artık ila kokuları yerine iek kokularıyla karřılanmakta, koęuř odalarında kalacađına birinci sınıf otel odaları gibi tasarlanmıř mekanlarda kalmaktadır. Ayrıca kullanılan renk tonları ile yapı, kiřinin rahat ve huzurlu bir ortamda kalmasını sađlamaktadır.

izelge 1 Bina Sınıflandırması

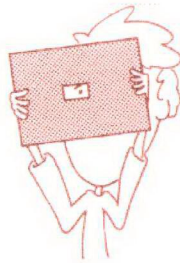
<b>Bina Trleri</b>	<b>Hissettiđi Duygular</b>
Eđitim Yapıları	Arkadařlık, Dostluk, Gven, Ait olma, Saygı, Sevgi Paylařım
Konutlar	İnsancıl Bir Ortam, Huzur, Gven Duygusu
Kltr Yapıları	Prestij, Kentin Kimliđi
İř Merkezleri	G, Prestij Etkisi, Etkileme
Dini Yapılar	Huzur, Kudret, Ulu Olma, G Duygusu, Uhreviyat
Sađlık Yapıları	Huzurlu Olma, Moral Verici, Sakin, Gvenli

### 3. SİNEMADA ANLATIM

Yüzyıllık gemişı ile sinema, bir grnt sanatıdır. Bu grnt sanatıyla her Őey deęiŐik bakıŐ aıŐıyla sunulur nmze. Kimi zaman bir gzlemci gibi dıŐardan izleriz olayları, kimi zaman da olayların tam ortasında buluveririz kendimizi. Kimi zaman da kendimizi filmin kahramanı olarak hissederiz. Btn bunlar sinema sanatının kurgulanmıŐ yks dahilinde aktarılır beyaz perdede. Seyirci olarak biz, beyaz perdedeki en ufak bir hareketi bile hemen ayırt edilebiliriz. Cisim az ya da ok aydınlatıldıęında, hızlı yahut yavaŐ hareket ettięine, Őu veya bu yne gittięine, byk yahut kk oluŐuna gre, cismin Őu ya da bu kavramı anlattıęına gre seyircide uyanacak psikolojik duygu ve tepkiler de farklıdır. rneęin, karanlık bir yzeynde, aydınlatılmıŐ kck bir cismin en ufak bir hareketi bile hemen gze arpar. Kk cisimlerin hareketi kiŐide hız, canlılık duygusu uyandırır. Byk bir ktlenin ağır ağır hareket etmesi ise, aksine, kiŐide ezici, yıkıcı, umutsuzluk verici bir duyguya yol aar. Glge-iŐık oyunlarıyla hareketlilik duygusunu arttırmak, hatta hareketsiz cisimlere bile hareketlilik grnŐ vermek de mmkndr. Hareketin yn de belli bir amacın elde edilmesine yarayabilir. rneęin, iki yahut daha ok cismin aynı ynde dzenli ilerleyiŐlerinin seyircide uyandıracıęı duygu dzenlilik, rahatlıktır. İki cismin karŐıt yndeki ilerleyiŐleri hız duygusunu, atıŐma duygusunu verebilir. Hareketin biimi, rneęin aynı tempoyla srp giden hareket monotonluk duygusunu kuvvetlendirir. (zn, 1989)

Btn bu duyguları seyirciye hissettirmek iin kurgu sadece grntyle ilgili deęil, grntye destek veren ses, mzik, ıŐık gibi faktrlerin de birlikte kullanılmasıyla mmkndr.

#### 3.1 EREVE



Őekil 3. 1 ereve

Çerçeve, konuyu içeriğin gerektirdiği oranda etraftan soyutlayarak görsel bir düzenleme yapmayı sağlayan bir unsurdur. Yalnızca görüntünün sınırlarını belirlemekle kalmaz, görüntünün içeriğini de tanımlar.



Şekil 3. 2 Kadraj

Bir objeyi ya da çekilecek konuyu çerçeve içine alarak sunmak, ona belli bir mekansal tanımlama getirir. Çerçevenin oranları görsel kompozisyon açısından önemlidir. Sinemada çerçeve ya da diğer adıyla kadraj, plastik düzeni ile sadece görsel değil duygusal algılamayı da etkiler. Çerçeve, dramatik içeriğin etkisini görselliğini değiştirmeden yeniden düzenler. (Katz, 1992)

Görüntü alanı içinde belli bir çerçevenin seçilmesi sadece mekansal bir tanımlama değil, aynı zamanda görsel kompozisyona yönelik bir durumdur. Genel görüntü alanı içinden belli kısımların dışarıda bırakılarak bir çerçeve içinde sınırlandırılması çekimin yatay ve dikey aksları ile lineer kompozisyonunu oluşturur.

### 3.2 BAKIŞ AÇISI

Sinemada kurgunun, görüntüyle birlikte ses, müzik, ışık gibi faktörlerin de kullanımıyla daha etkili olduğunu söyledik. Ancak asıl önemli olan kameranın nasıl kullanıldığı ve bu görüntülerin nasıl bir araya getirildiğidir. Kameranın, dramatik içeriğin gerektirdiği şekilde oyuncularını ve çevreyi görmesini sağlayacak biçimde yerleştirilmesine bakış açısı ya da kurgusal açı denir.

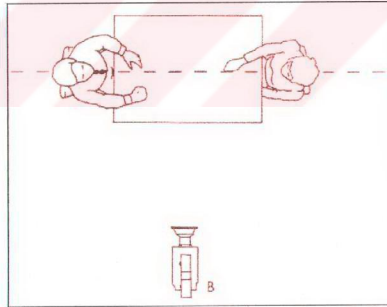
Kameranın kullanım yolları dört genel kullanım şekline ayrılır.

1. Konulu sinema filmlerinde, TV oyunlarında kullanılan 'nesnel (objektif) kamera'.

Nesnel kameranın kullanıldığı çekimlerde ya da sahnelerde yer alan kişiler bu kameranın varlığında habersiz gibi davranırlar.(Katz, 1991)



Şekil 3. 3 Nesnel Kamera



Şekil 3. 4 Plan

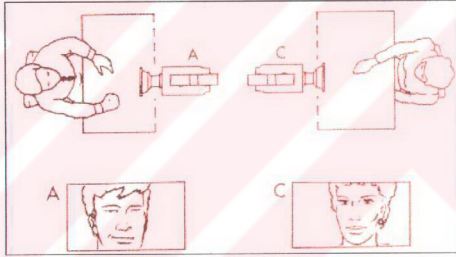
2. Konulu sinema filmlerinde arada sırada kullanılan 'öznel kamera'

Öznel Kamera, öykünün içindeki oyunculardan birinin yerini alır. Öyküdeki diğer

oyuncular bu kahramanla konuştuklarında, doğrudan doğruya kameraya bakarak sözlerini söylerler.



Şekil 3. 5 Öznel Kamera



Şekil 3. 6 Plan

3. Üçüncü yolda kamera sabit bir alıcı olarak kullanılır. Bu tür çekimlere filmcilikten çok televizyonda başvurulur. Ancak bazı belgesel filmlerinde de kullanılan bir çekim türüdür. Bu şekilde kullanılan kamera bir anlatıcıdan daha çok, görüntüleri alıcı ya da saptayıcı durumundadır.
4. Dördüncü yol üçüncüyü andırmaktadır. Ama dördüncü yolda kamera sahnenin bir parçası olarak kabul edilir. Özellikle televizyonda bu yola başvurulduğunda, bir kamerayı, diğerinin görüş alanının dışında tutmaya çalışılmaz. Bu teknik daha çok TV çekimlerinde kullanılan bir yoldur. (Ören, 1993)

Senaryoya uygun olarak geliştirilen kamera kullanımında yaratıcılık ön plandadır. Birinci ve

ikinci kamera kullanış biçimleri yaratıcılığa oldukça açık tekniklerdir. Üçüncü teknikte de senaryo var ancak diğerleri gibi bir yaratıcılık çok fazla söz konusu değildir. Dördüncü çekimde ise senaryo değil, ancak bir çekim planı gerektirir. Önemli olan yönetmenin hangi sahnede, nasıl bir çekim uygulayacağıdır. Hangi çekimi uygularsa uygulasin, her çekimin 3 amacı vardır:

1. Konuyu açık seçik olarak göstermek (Narrative Consideration)
2. Olumlu bir görüntü düzenlemesi elde etmek (Pictorial Consideration)
3. Dramatik etki yaratmak (Dramatic Consideration) (Katz, 1992)

### 3.3 KAMERA AÇILARI

Kameranın devinimi sonucu görüntülenen nesnelere (cisimlerle) kamera arasında çeşitli görüntü/bakış açıları oluşur. Bu açılara kamera açıları denir.

Kameranın dikey dairesel hareketleri sonucunda çeşitli kamera açıları meydana gelir, yani cisimle kamera arasında başka başka açılar ortaya çıkar. Kamera açılarının da ayrı ayrı dramatik etkileri vardır.

Sinemada kamera açılarının seçimi içerik doğrultusunda düzenlenir. Kamera açıları içeriğin görünüşünü, etkisini değiştirir ve konuya bakılan perspektifi değiştirip öznenin görsel betimlemesini yapar.

Filmler, anlatılan konuyu birçok açıdan gösteren bir dizi görüntüden oluşmaktadır. Kamera açıları, içeriğin gereklerine göre kimi zaman seyirciyi yaklaştırabilir, uzaklaştırabilir ya da yükseltip, alçaltabilir.

Sinemada kamera açıları, görsel tasarımda direkt etkili olan bir unsurdur. Bir çekimdeki perspektif oluşumunu sağlayan ve cisimlerin sıralanması ile oluşan düzlemlerin açıları, çekimin görsel ve mekansal bütününe önemli parçalarıdır.

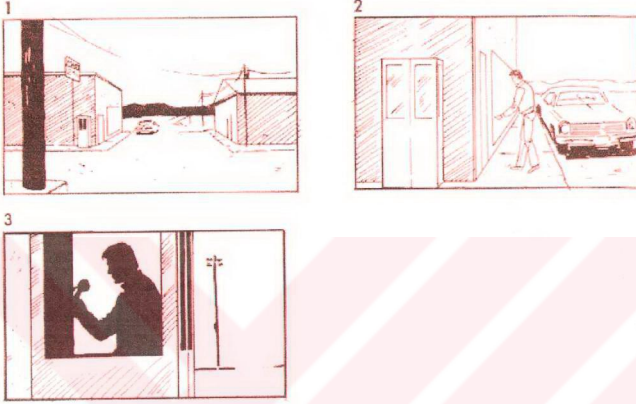
#### 1. Göz açısı hizası

Gerçek yaşamda insanlar göz hizası açısının oluşturduğu bir yönden bakarlar. Göz hizası açısı seçildiğinde de kamera yerden yaklaşık olarak orta boy bir insan kadar yüksektedir.

Böyle bir kamera açısının dramatik etkileri son derece azdır. Kurgu ile görüntülerin birbiri arkasından hızlı aktığı ya da belli bir konuyu anlatacak olan birden fazla görüntünün

bulunduğu sahnelere geçmeden önce başvurulması gereken en uygun açı, göz hizası açısıdır.

Göz hizası açısı ile yapılan çekimler, dramatik niteliklere sahip çekimlerin arasındaki 'bağlayıcı sahneler' de kullanılır. Başlangıç sahneleri de aynı açı ile çekilebilir.

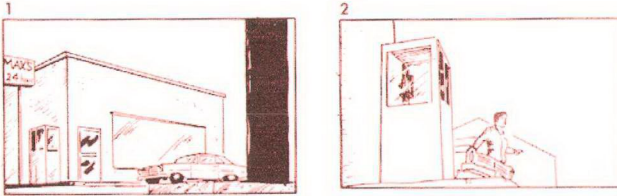


Şekil 3. 7 Göz Hizası Açısı

## 2. Alt Açı

Son derece etkili dramatik bir hava yaratılmak isteniyorsa, 'alt açı' kullanılır. Alttan yukarıya doğru bakan bir kamera ile bu açıdan yapılan çekimlerde kişiler ve nesnelere abartmalı bir büyüklükte görünürler.

Eğer konu 'orta çekim'le gösteriliyorsa ve kameraya yaklaşarak sonunda 'yakın çekim'le ya da çok yakın çekimle belirtiliyorsa alt açı, çekimdeki devinim hızlandırır. Böylece çekim etkileyici olur.

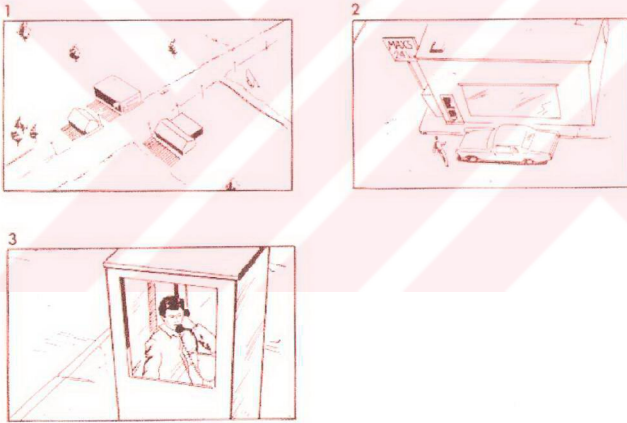




Şekil 3. 8 Alt Açık Çekim

### 3. Üst Açık

Bu, alt açının tamamen tersi olan bir açıdır. Böyle bir durumda kamera yukardan aşağıya doğru bakar. Dolayısıyla konu basık ve küçük görünür. Aynı zamanda böyle bir açı devinimi yavaşlatır. Bu açı ile konunun önemsizliği ve çevresindekilerin de daha önemli olduğu ortaya konmuş olur. (Ören, 1993)



Şekil 3. 9 Üst Açık Çekim

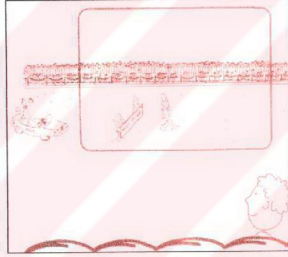
### 3.4 ÇEKİM ÖLÇEKLERİ

Çekim ölçeği, kamera ile dramatik olgu arasındaki uzaklığa bağlıdır. Kameranın cisme doğru yaklaşması yahut ondan uzaklaşması, kamera ile cisim arasındaki uzaklığın değişmesine yol açar. Bunun sonucu olarak da aynı cismin daha büyük yahut daha küçük görüntüleri elde edilir. Çekim ölçeği değiştikçe konunun önemi değişir.

Cisimlerin, görüntü çerçevesi içinde (dolayısıyla beyazperdede) kapladıkları yere göre çeşitli planlar meydana gelir. Planların tam bir ölçüsü, birbirinden ayrıldıkları kesin sınırları yoktur. Bunun için en iyi ölçü olarak insan alınır. Buna göre çekim ölçeklerini: genel, uzak, toplu, orta, yakın (boy, diz, bel, omuz, baş ve ayrıntı) olarak adlandırabiliriz.

### 3.4.1 Genel Çekim Ölçeği

Uzaktan yapılan bir çekimdir ve geniş bir alanı kaplar. Seyirciyi olayın veya mekânın büyüklüğü konusunda etkilemek ya da bilgilendirmek için kullanılır. Bu tür çekimler sahneyi belirler, seyirciyi filmin dünyasına sokar, karakterleri veya konuyu vermeden önce filmin genel bir tanımını yapar. Bu nedenle genel çekimler daha çok filmin ya da sahnelerin başında kullanılır.



Şekil 3. 10 Genel Çekim Ölçeği



Şekil 3. 11 Genel Çekim

### 3.4.2 Uzak Çekim Ölçeği

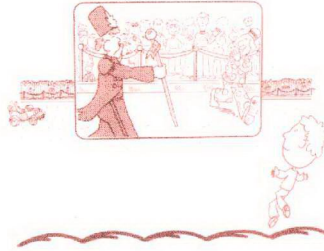
Uzak çekim, hareketin geçtiği tüm alanı kaplar. Bir tür tanıtım planıdır. Olayın geçtiği alanı ve oyuncuların pozisyonunu belirler. Bu planı gören seyirci olayın geçtiği yeri, kişileri ve nesneleri zihnine yerleştirir ve daha sonra göreceği yakın planlarda başlayabilir ve bir kaç çekimden sonra olayın geçtiği yer bir uzak planla gösterilebilir. Bu yol, seyirciyi daha çok etkileyecek, filmin atmosferine daha çabuk sokacaktır



Şekil 3. 12 Uzak Çekim

### 3.4.3 Toplu Çekim Ölçeği

Bu çekim ölçeği sahnedeki oyuncuları bütünüyle kaplar, fakat uzak çekimde olduğu gibi hareketin geçtiği bütün alanı göstermez. Sahnenin gerektirdiği şekilde mekanı kullanır. Toplu çekim ölçeği kalabalık sahneler için idealdir.



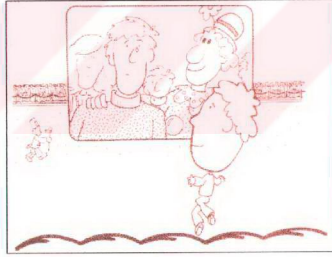
Şekil 3. 13 Toplu Çekim



Şekil 3. 14 Toplu Çekim

#### 3.4.4 Orta Çekim Ölçeği

Orta çekim, uzak çekimle yakın çekim arasındaki bir büyüklüktür. Çerçevenin alt sınırı oyuncuların diz veya bellerinin biraz aşağısındandır. Bu çekim ölçeğinde bir çok oyuncu aynı anda gözükebilir ve bu ölçek oyuncuların hepsinin mimik ve hareketlerini rahatlıkla kaydedecek kadar yakındır.



Şekil 3. 15 Orta Çekim Ölçeği

Dramatik sahnelerde en çok kullanılan çekim ölçeği 'ikili orta çekim' dir. Bu çekim ölçeği Hollywood' da doğmuştur ve genellikle 'Amerikan Plan' olarak adlandırılır. Kadın ve erkek kahramanların veya kahramanla arkadaşı arasında geçen önemli sahneler için bu çekim ölçeği kullanılır. İkili çekimlerin bir çok değişik tipi vardır.

En klasik olanları;

1- Karşılıklı duran iki oyuncuyu profilden görmek. Bu çekim, düzgün profili ve boyun

hatları güzel olan oyuncular için kullanılmalıdır. İki oyuncunun da yüzlerinin sadece yarısı gözüktüğü ve dramatik etkiyi azalttığı için çok fazla tercih edilmez.



Şekil 3. 16 Profil Çekim

- 2- Bu pozisyonda karşılıklı duran iki oyuncudan birinin yüzünün  $\frac{1}{4}$ ' ü kamerayı görmektedir ve hafifçe karanlıkta bırakılmıştır. Diğer oyuncunun ise yüzünün tamamı gözüktür ve daha iyi aydınlatılmıştır. Bu tür çekimler çekim-karşı çekim olarak kullanılır ve sahneye boyut kazandırdığından daha fazla tercih edilir.

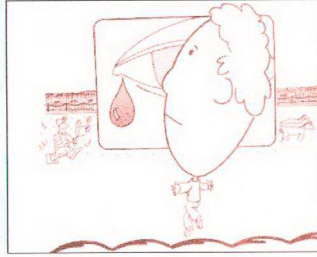


Şekil 3. 17  $\frac{1}{4}$  Çekim

### 3.4.5 Yakın Çekim Ölçeği

Yakın çekimleri boy, diz, bel, omuz, baş ve ayrıntı çekim olarak adlandırabiliriz. Bu çekim ölçekleri, içeriğin gerektirdiği şekilde ve yönetmenin seçimine bağlı olarak kullanılır. Çekim

ölçeği küçüldükçe yani öznenin çerçeve içindeki konumu büyüdükçe seyircinin olaya yaklaştığı ve öznenin en saklı duygularına ortak olduğu hissine kapıldığı da unutulmamalıdır. İzleyicinin vurgulanmak istenileni kaçırmamasını sağlar bu tür çekim.



Şekil 3. 18 Yakın Çekim Ölçeği



Şekil 3. 19 Yakın Çekim

Günümüz sinemasında ana çekim olayın/ öykünün/ anlatılanın geçtiği yer hakkında genel bir fikir vermek amacıyla kullanılıyor. Hemen ardından, ayrımı açılardan çekilmiş yakın ve orta plan görüntüler geliyor. Bu demektir ki, aynı sahnenin genel plan çekiminden başka, çeşitli açılardan orta ve yakın plan çekimleri yapılmakta, sıra kurgulanmaya geldiğinde çekimlerden parçalar bir araya getirilerek bir bütün oluşturulmaktadır. (Mehring, 1989)

### 3.5 IŞIK ETKİSİ

Işığın farklı şekillerde kullanımları sinemacının en büyük yardımcılarındandır. Örneğin gün ışığında hiç önem vermeyeceğimiz cisimler bazen karanlıkta bize korku veren biçimlere

bürünür. Ya da ana ışığın çok dar bir yüzey üstüne düşürülmesiyle karanlık bir fon üzerinde tek bir cismin görünmesi sağlanabilir. Böylece bizce önemli olan öğeyi ön plana çıkarmış oluruz. Bunun gibi, aydınlık, günlük güneşlik hava insanda neşe; karanlık, yağmurlu bir hava da keder duyguları uyandırabilir.

Ayrıca gölgeden de dramatik bir öğe olarak yararlanılabilir. Işığın yönüne göre küçük bir cismin gölgesinin kocaman bir hale geldiği, önemsiz cisimlerin gölgelerinin korkutucu, tehdit edici bir görünüş kazandıkları bilinmektedir. Bunun yanında gölge, asıl cisim yerine, onu hatırlatmak için kullanılabilir. Örneğin, bir asılma sahnesi gerçek olarak gösterilemeyeceğinden, bunun yerine gölgelerin hareketlerinden faydalanılabilir. (Özön,1999)



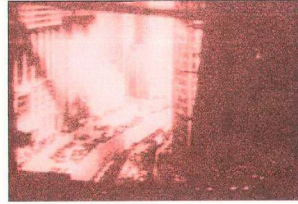
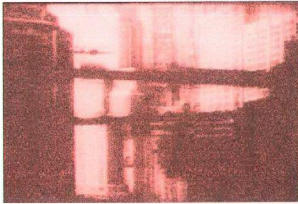
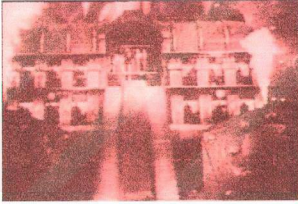
## 4. SİNEMADA DUYGU VE MEKAN KAVRAMI

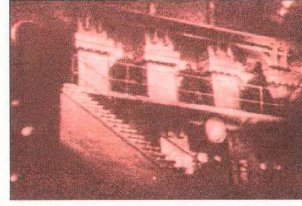
### 4.1 Mekanın Tasarımı İle Duyguyu Hissettirme

Mekanın tasarımı duyguyu hissettirecek şekilde tasarlanmıştır. Burada mekan tasarımı kurgudan öne geçiyor. Önemli olan tasarlanan mekanın 'kendi kurgusu dışında' güç duygusunu daha çok nasıl vurgulayabilirim. Genelde kamera sabit ve göz hizasının altından çekim yaparak mekan daha da etkili gösteriliyor. Bu tür çekimlerde müzik etkisi ise çok fazla hissedilmiyor. Metropolis, Thins to Come, Dr. Caligari' nin Muayenehanesi, Dark City, Blade Runner filmlerinde olduğu gibi.

#### 4.1.1 Metropolis

Metropolis kenti, yükselen gökdelenleri, birbirlerinin üstünden ve altından geçen yollar, dev yapılar ve üstte süre giden bu yaşamı destekleyen yeraltı şehrinin dev makineleri ile geleceğin kentinin gücüdür. Bu güç, mekanın kendi tasarımı ile ortaya konulmaktadır.





Şekil 4. 1 Metropolis Filminden Sahneler

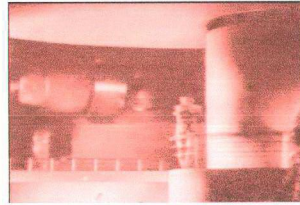
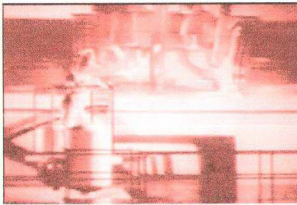
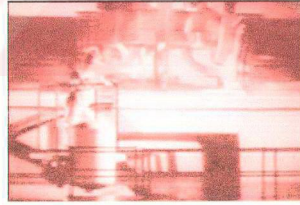
### Metropolis

Yıl: 1927 , Almanya

Yönetmen: Fritz Lang

#### 4.1.2 Things To Come

Teknolojik ilerlemenin gücü ile yerinde saymanın huzuru arasındaki ikilem, bilimkurgu sinemasının önemli örneklerinden biri olan Things to Come filminde kendini gösterir.(Arredamento, 2001) 2050 yılının Everytown adlı hayal kenti panoramik asansörler, birbirini üzerinden geçen köprüler ile teknolojinin gücünü ortaya koymaktadır.





Şekil 4. 2 Thing To Come

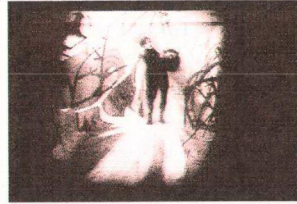
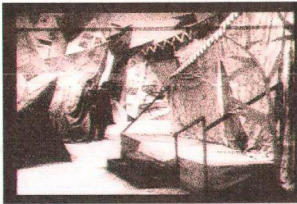
### Thing To Come

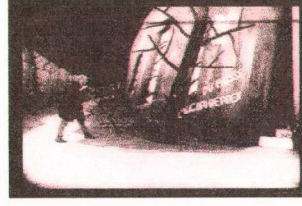
Yıl: 1936 , İngiltere

Yönetmen: William Cameron Menzies

#### 4.1.3 Dr. Caligari' nin Muayenehanesi

Caligari' de boyanmış manzaralar, perspektifle hareket alanlarının biçiminin bozulması ve dengede yana yatırmak, aktörlerin hayalet gibi hareket ettiği mekana klostrifik atmosfer duygusu verir. Şehir sınırlarını oluşturan duvarlar anlaşılabilir duvar yazılarıyla kaplıdır. Dekordaki şartneler, kamera hareketlerini ve ışığı iyice belirler. Sahne dekorunun üzerine boyanmış gölgeler, ışık ve karanlık arasındaki kontrastlığı ortaya koyarken, genellikle statik ve tarafsız kamera önden hareket alanlarını ortaya çıkarır. Set tasarımcısı Reimann, film gerçekliği taklit etmeyip, sahne sanatının basit anlamında kendi dünyasını yaratmasını ortaya koymuştur. (Neumann, 1999)





Şekil 4. 3 The Cabinet of Dr. Caligari

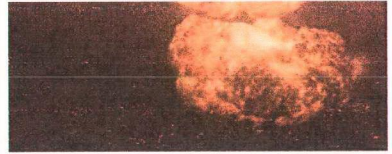
### The Cabinet Of Dr. Caligari

Yıl: 1920 , Almanya

Yönetmen: Robert Wiene

#### 4.1.4 Blade Runner

Kente bakan bir replikanın gözündeki yansımayla açılan filmde, uzaktaki devasa piramitleri saymazsak, köhne bir endüstri kenti sunulmaktadır. Eski binalar ve nesnelere yeni teknolojinin ürünleriyle yer değiştirmemiş, yeni olan her şey eskinin üzerine inşa edilmiştir. Eski kent dokusunun üzerine, ya bizzat eski binalar ya da dev kolonlar tarafından taşınan yeni binalar inşa edilmiştir. Uçan arabalara benzeyen Spinner' lar, kentin üst katmanlarının



sokakla ilişkisini kopararak, farklı tabakalarda yaşayan bir kentin oluşmasına öncülük etmişlerdir. Kirliliği ve bakımsız sokaklara yukarıdan bakıldığında, gelişmiş bir organizmanın dolaşım sistemini andıran servis damarlarının kenti sarmaladığını görürüz. Blade Runner kenti, ekonomik yapının ve teknolojinin karanlık yüzünü ve gücünü gösteren bir mekandır. Ayrıca kentin kendi müziği de etkiyi arttıracak tonda kullanılmış. Uçan arabaların



Şekil 4. 4 Blade Runner

sesi, patlamaların kendi gürültüsü teknoloji kentini yansıtacak şekilde tasarlanmış. Arka planda çalınan müzik tasarımının öne çıkmasına engel olmayacak tonda bir müzik. (Arredamento, 2001)

Filmde kentin kendi müziği daha çok etkili kullanılmış. Uçan arabaların sesi, patlamaların gürültüsü teknoloji kentini yansıtacak şekilde tasarlanmış. Arka planda çalınan müzik, tasarımın öne çıkmasına engel olmayacak tonda bir müziktir.

#### Blade Runner

Yıl: 1982 , ABD

Yönetmen: Ridley Scott

## 4.2 Hissettirmek İstenen Duyguyu İfade Edecek Objenin Simgesel Kullanımı

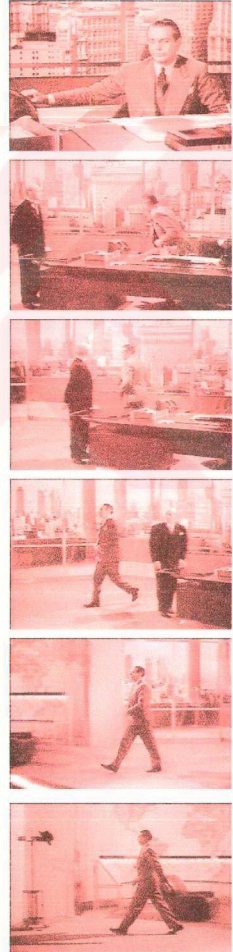
Güç, prestij duygusunu ifade eden objeler çekim içinde çok daha ön plandadır. Önemli olan izleyiciye simgesel olarak duygunun aktarılabilmesidir. Genelde kamera ilk çekimde güç duygusunu ifade eden objeyi yakın çekim gösterir. Daha sonraki çekimlerde, kamera asıl mekanın içine girer ve ilk planda gösterilen obje geri planda kalır. Avrupa filmlerinde çok daha simgesel kullanımlar söz konusudur bu tür çekimlerde. Sahne süresince oyuncuların replikleri devam eder. Konuşmanın olmadığı sürelerde arka fondaki müzik ön plana çıkar.

### 4.2.1 Fountainhead

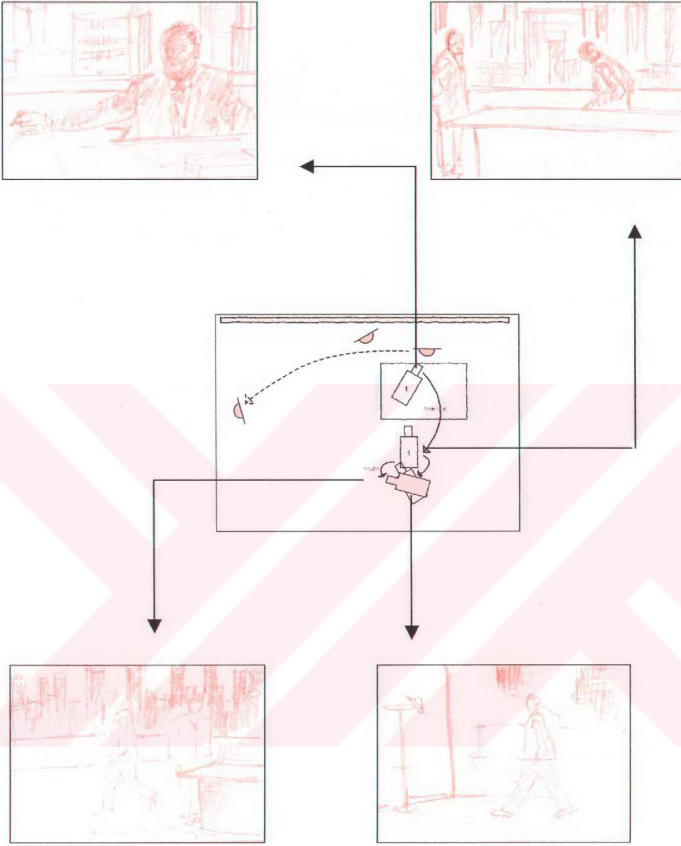
**Çekim:1** 26sn. Yakın çekim ve uzak çekim.

Yakın çekimde oyuncu görünür. Arka planda yüksek binalar görünmektedir. 20 sn kadar kamera oyuncuyu yakın plan gösterir. Daha sonra kamera zoom- out yaparak arka planı daha geniş açıda gösterir. Sahne süresince oyuncuların replikleri devam eder. Konuşmanın olmadığı sahnelerde arka fondaki müzik daha yüksek tonda duyulur.

**Çekim: 2** 20sn. Kamera, oyuncuyu takip ederek pan yapar ve böylece arka planda gökdelenleri ve dünya haritasını göstererek bize güç duygusunu ifade eder. Kamera oyuncuyu takip ederek bütün mekanı algılamamızı sağlıyor.



Şekil 4. 5 The Fountainhead

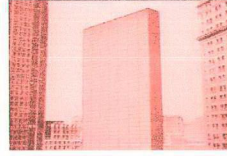


Şekil 4. 6 Sahnenin kamera çekim hareketler

#### 4.2.2 Fountainhead

**Çekim: 1** 8sn. Yakın çekim ve uzak çekim.

Kamera bir önceki sekansın en son sahnesinden ilk sahneye üst üste 1sn kadar çakıştırma yaparak geçiş yapar. Güç duygusunu ifade eden binayı 2sn kadar gösterir. Daha sonra kamera 2sn de zoom-out yaparak mekanın içine girer. Sahnenin sol tarafından oyuncu görünür. Kamera zoom-out yapmaya devam ederek genel çekime geçer ve bütün oyuncularını gösterir. Sahnenin başında güç duygusunu ifade eden bina arka planda görünmektedir. Sahnenin girişi müzikle başlar ve 3sn. kadar devam eder. Daha sonra oyuncuların replikleri başlar. Müzik arka fonda devam eder.

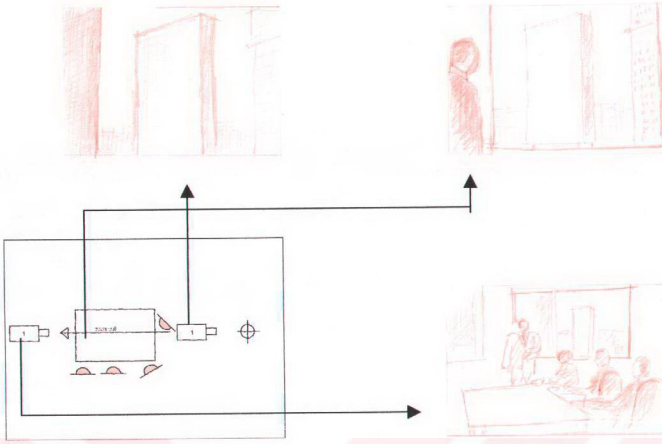


Şekil 4. 7 The Fountainhead

#### The Fountainhead

Yıl: 1949 , ABD

Yönetmen: King Vidor



Şekil 4. 8 Sahnenin kamera çekim hareketleri

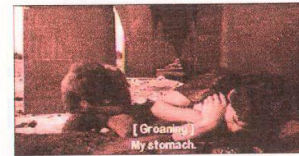
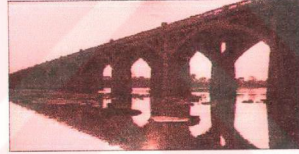
### 4.2.3 Rumblefish

**Çekim: 1** 6sn. Uzak çekim.

Kamera uzak çekimle olayın geçtiği mekanı uzak çekimle 6 sn. kadar gösterir. sahne huzur duygusu ile güç duygusunu hissettirir. Nehrin sessizliği içinde uzaktan duyulan tren sesi bize kentin müziğini aktarır.

**Çekim: 2** 40sn. Detay çekim ve yakın çekim.

Kamera, göz seviyesinin yukarısından çekim yaparak öndeki oyuncuya dikkat çeker. daha sonra kamera arka plandaki oyuncuları yakın çekim gösterir.



**Çekim: 3** 4sn. Yakın çekim

Kamera, güç duygusunu hissetmemizi istediği oyuncuyu göz hizasından aşağıdan çekim yapar.

**Çekim: 4** 30sn. Göz Hızasının

Yukarisından Çekim

Güçlünün, güçsüzü izleme durumu; geri plandaki kişilere bakan, kadraja yarım giren güçlü oyuncunun arkasından verilmiştir.

**Çekim: 5** 4sn. Göz Hızasının Altından

Uzak Çekim

Kamera, oyuncuyu ve mekanı uzak çekim ile yer seviyesinden çekim yaparak, seyirciye güç duygusunu daha da çok hissettirir.

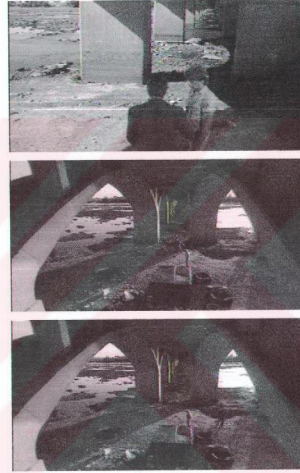


**Çekim: 6** 3sn

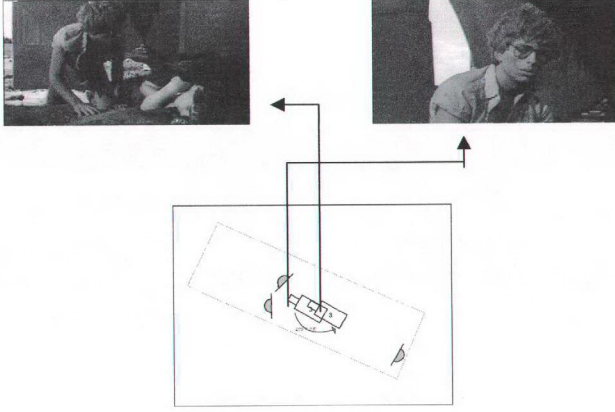
Yakın çekimle oyuncuya odaklanılmakta,  
seyirci oyuncunun uzaklara bakışını  
(sonsuzluğunu) takip etmek istemektedir.

**Çekim: 7** 30sn.

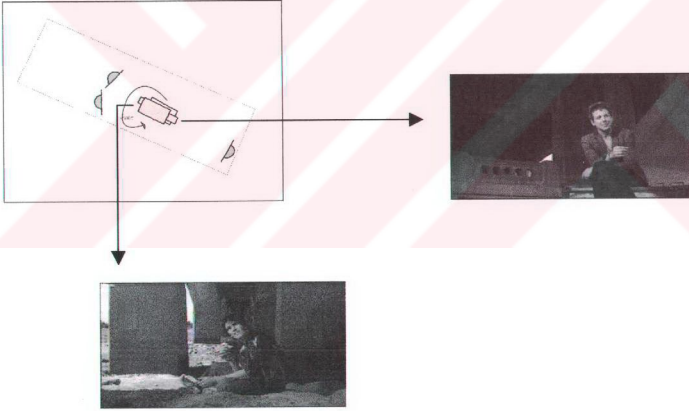
Güçlü oyuncu, diğerlerinin yanına inmekte.  
Konstrüksiyonun simetrisini vurgulayan üstten çekim  
bir toparlayıcılık, bir araya getiriş hissi vermektedir.



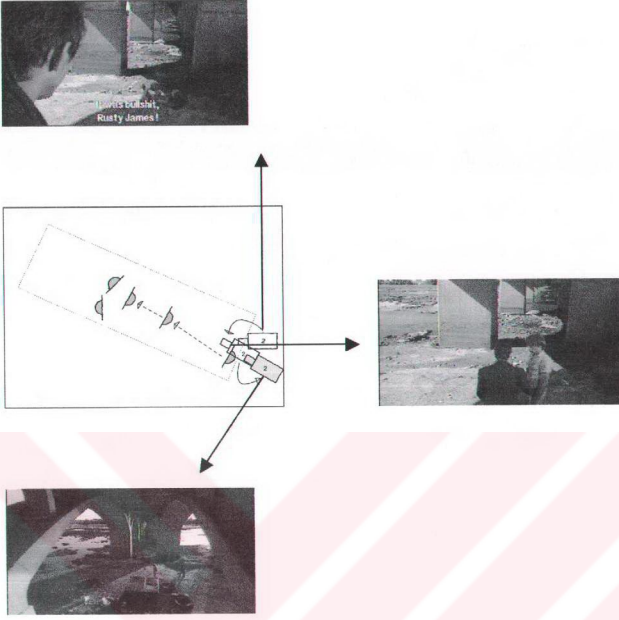
Şekil4. 9 Rumble Fish



Şekil4. 10 Çekim: 2 Kamera Hareketleri



Şekil4.11 Çekim: 4 ve Çekim:5 Kamera Hareketleri



Şekil4. 12 Çekim:7 Kamera Hareketleri

### Rumble Fish

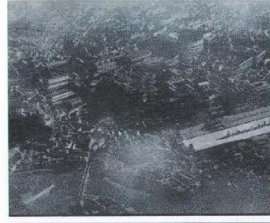
Yıl: 1983, USA

Yönetmen: Francis Ford Coppola

#### 4.2.4 Gladiator

**Çekim: 1** 30sn. Genel Çekim ve Uzak Çekim

Kamera Roma şehrini yukarıdan çekim yaparak izleyiciye tanıtır. Roma şehri, İmparatorluk zamanında gücü, ihtişamı temsil ettiği için çekimde izleyici güç duygusunu hissediyor. Müzik de bu duyguyu arttıracak tonda kullanılmış.

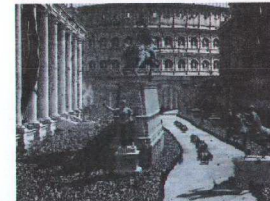


Bir sonraki çekimde kamera gökyüzünü gösterirken, simgesel olarak gücü ifade eden kartal heykelinin bir bölümü kadraj içinde gösterilir.



**Çekim: 2** 45sn. Uzak Çekim

Bu sahnede kamera, güç dövüşünün geçtiği mekan olan Coliseum' u ve yüksek yapıları gösterir. Kamera aşağıya kayarak mekandaki kalabalığı da kadrajın içine alarak duyguyu daha da güçlendirir. Kalabalığın gürültüsü, bağırışları güç duygusunu daha çok vurgular nitelikte kullanılmış.



**Çekim: 3** 10sn. Toplu Çekim

Gücün simgesi olan Roma askeri göz hizasının altından çekim yapılarak izleyiciye aktarılır.

**Çekim: 4** 30sn. Genel Çekim

Genel çekimle kamera olayın geçtiği tüm mekanı göstererek Roma'nın gücünü ortaya koyar. Daha sonra kamera zoom-in yapar. Sonra ki sahnede Colloseum ve kalabalık arka planda kalır ve Roma'nın asıl gücünü temsil eden parlamenterler ön planda görünür.



Şekil4. 13 Gladiator

Gladiator

Yıl: 2000 , ABD

Yönetmen: Ridley Scott

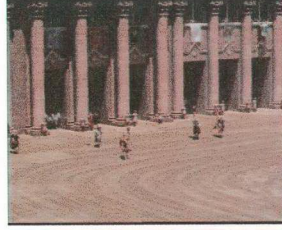
#### 4.2.5 Ben-Hur

**Çekim: 1** 45sn. Uzak Çekim

Mekan oldukça uzaktan çekilerek, kolonadın boyutları ile insan boyutları kıyaslanmaktadır.

Ölçek düşüncesi kullanılmıştır. Mekanın büyüklüğü vurgulanırken, içindeki insan çokluğu da hissettirilmiştir.

Müzik ön planda kullanılmış, kalabalığın sesi arka fonda kalıyor. Özellikle yakın çekimlerde müzik çok daha etkili kullanılmıştır.



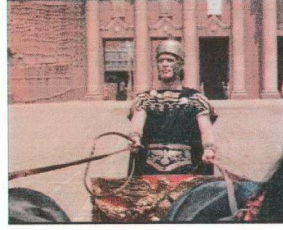
**Çekim: 2** 10sn. Orta Çekim

Dövüşün başlamakta olduğunu haber veren borazancılar ön planda gösterilirken, arka planda gücün temsilcileri olan dövüşçü heykelleri bulunmaktadır.



**Çekim:3** 30sn. Yakın Çekim

Yakın çekimle, daha önceki karelerde güç ve büyüklüğü ifade eden kolonlarla görüntülenmesi, oyuncuyu da güç teması ile ilişkilendiriyor.



Şekil4. 14 Ben-Hur

Ben-Hur

Yıl: 1959,USA

Yönetmen: William Wyler

**4.2.6 Armageddon****Çekim: 1** 30 sn. Yakın Çekim

Devletin gücünün kişileştirildiği askerler üzerindeki üniformalar, özellikle birden fazla ve düzenli olarak kullanışları (tekrar) önemli ve güç duygusunu çok daha fazla hissettiriyor. Müzikle beraber konuşma bir arada kullanılarak hissettirilmek istenen duygu daha da etkili hale getiriliyor.



**Çekim: 2** 10 sn. Toplu Çekim

Ön planda askerlerin ve arka planda

Amerikan bayrağının aynı karede görüntülenmesi  
devletin gücünün izleyiciye aktarılması.

**Çekim: 3** 5 sn. Toplu Çekim

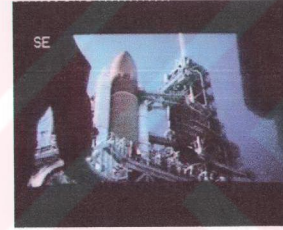
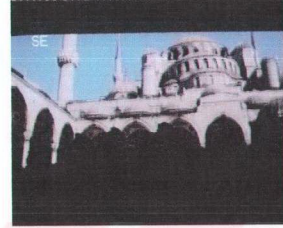
Çaresizlik durumunda insanların sığınma  
ihtiyacı, dini gücü simgeleyen yapı ile alttan  
çekim yapılarak daha güçlü halde hissettirilir.

**Çekim: 4** 5sn. Yakın Çekim

Uzaya gidebilme gücünün ifadesi olan uzay  
mekikçi göz altından çekim yapılarak aktarılır  
izleyiciye

**Çekim: 5** 10 sn. Toplu Çekim

Astronotların bir arada oluşlarında aldıkları  
gücün ifade edilmesi.



Şekil4. 15 Armageddon

Armageddon

Yıl: 1998 ,ABD

Yönetmen: Michael Bay

#### 4.2.7 Potemkin Zırhlısı

**Çekim: 1** 30 sn. Yakın Çekim

Odessa açıklarında demirlemiş olan

Potemkin Zırhlısı'nın topları yakın

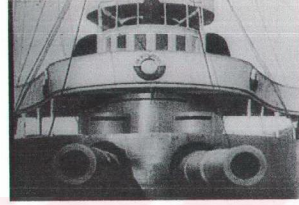
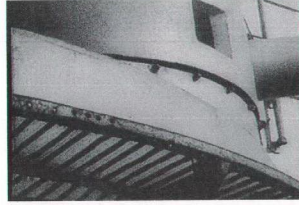
çekim gösterilerek isyancı birliğin

simgesel olarak gücü hissettirilir.

Tüm film boyunca müzik en etkili araç.

Özellikle yakın çekimlerde daha da vurgulu

kullanılıyor.



**Çekim: 2** 30 sn. Yakın Çekim

Birden fazla ve birbirinden görüntü ard arda dizilerek, hepsinden daha da farklı bir anlam ortaya çıkarılabilir... Topların parçaladığı aslan heykelleri buna en iyi örnektir: İlki yatan, ikincisi oturmuş, üçüncüsü yatan bir aslan görüntüsü hızla üstüste bindirilir. Böylece Potemkin' in toplarının aslanı, yani çar yönetiminin gücünün yerle bir edildiği duygusu verilmeye çalışılır. (Dorsay,1999)



Şekil4. 16 Potemkin Zirhlısı

Potemkin Zirhlısı

Yıl: 1925 ,Sovyetler Birliği

Yönetmen: Sergey Eisenstein

#### 4.2.8 Pearl Harbor

##### Çekim:1 45 sn Yakın ve Orta Çekim

Üniformalı Japon askerleri Japon ordusunun gücünü temsil ederler. Yan yana dizilmiş olmaları bu gücün daha da vurgulanmasını sağlar.

Asker, bir uyanışı ifade edercesine başını yerden yukarı kaldırırken, aynı anda alnına Japon bayraklı bir bant takarak ülkesinin gücünü ortaya koyar.

Japon üst düzey askerlerinin alttan çekimli görünüşleri yine Japon askerinin gücünü anlatmak için kullanılır.



##### Çekim: 2 30 sn. Genel Çekim

Amerikan donanmasının bir kara parçasını sarışını gösteren sahne, donanmanın gücünü, prestijini göstermek için tepeden çekimle verilmiş.

**Çekim: 3 20 sn. Yakın Çekim**

Torpidin donanma gemilerini bombardıman edişii yakın çekimle gösterilmiş. Torpidin hızla düşüşü güç savaşımı ortaya koyuyor.

Çekim boyunca müziğin etkisi tamamen kullanılmış.



Şekil4. 17 Pearl Harbor

Pearl Harbor

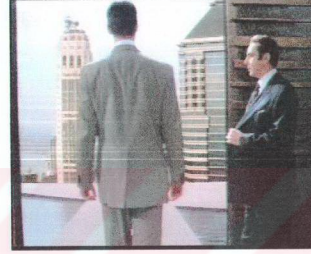
Yıl: 2000 ,ABD

Yönetmen: Michael Bay

#### 4.2.9 Şeytanın Avukatı

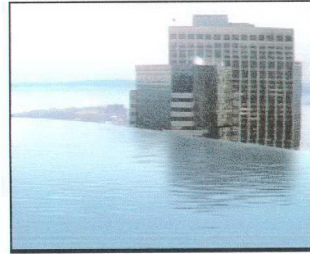
**Çekim: 1** 30 sn. Orta Çekim

Büyük bir kapının yavaş yavaş açılması ile genişleyen kadrada kentin silüeti belirir. Bu arada oyuncunun çok az bir bölümü görüntü içindedir ve biz oyuncunun bir sonraki karede görüntü içine gireceğini biliriz. Sonraki karede oyuncuyu kent silüetine doğru ilerlerken görürüz ve izleyici oyunculadaki kendine güven duygusunu hisseder.



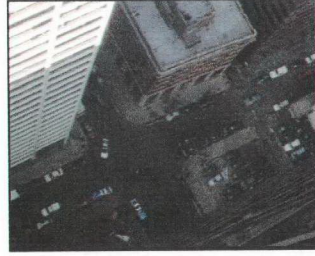
**Çekim: 2** 30 sn. Uzak Çekim

Dümdüz ve akan su, sakinliği ve sonsuzluğu ifade eder. Bu görüntü kentin gücünü simgeleyen yüksek yapıları ile birleştirilmiştir. İki karede de, sadece görüntü ile oluşabilecek bir yanılsama yoluyla binalar suyun üzerinde gösterilmiştir.



**Çekim: 3** 5sn. Uzak Çekim

Yüksekten bakış ile yukarıda olmanın hissettireceği güç duygusu ifade edilir.

**Çekim: 4** 30 sn. Uzak Çekim

Oyuncuların, kent ile ilişkilerindeki üstünlükleri hem göz hizasının altından çekim hem de yukarıdan çekim yapılarak ortaya konmaya çalışılmış. Her iki çekim de, izleyicilerde oyuncuların kent ile konumlarına göre gücünü kıyaslama imkanı vermektedir.



Şekil4. 18 Şeytanın Avukatı

Şeytanın Avukatı

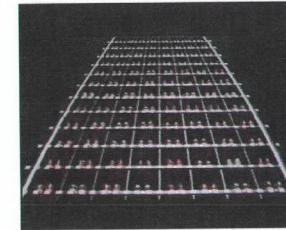
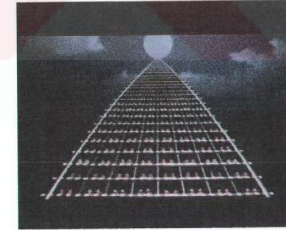
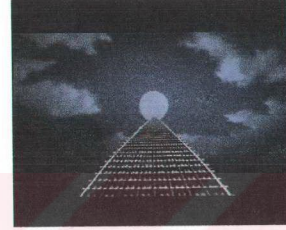
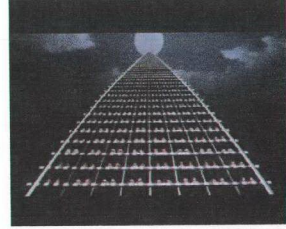
Yıl: 1997 ,ABD

Yönetmen: Taylor Hackford

#### 4.2.10 Big Lebowski

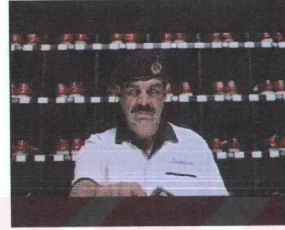
**Çekim:** 1 60 sn. Orta ve yakın Çekim

Oyuncunun düşü anlatılmaktadır. Oyuncu için önemli olan bowling oyununu temsil eden olan ayakkabı rafları ile oyuncuya ait bir sonsuzluk hissi yaratılmaktadır. Rafların sonundaki beyaz daire (bowling topunu ifade eder) ile oyuncunun bakışındaki yüz ifadesinde bir iyimserlik teması hakimdir. Çekim süresince müzik ön plandadır.



**Çekim: 2** 30 sn. Orta Çekim

Kötülüğün ve gücün simgesi Saddam ve Şeytan, rüyada aşılmada korkulmayacak öğeler olarak tanımlanmaktadır.



Şekil4. 19 Big Lebowski

**Big Lebowski**

Yıl: 1998, Avrupa

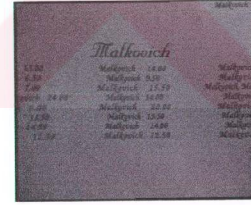
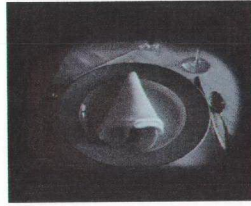
Yönetmen: Spike Coen

#### 4.2.11 Being John Malkovich

**Çekim: 1 2 dk.. Orta Çekim**

Sahne ruhsal bir geçişi de ifade eden bir düşme efekti ve kişinin kendi gözünden dünyayı görmesi ile başlar.

Konu kişinin ve adının görüntüsü, yazısı ve seslendirilmesi ile çoğaltılışı tanımlanamayan bir ortamı vurgular. Oyuncunun kendisi ile yüzleşmesinde, tüm dünyayı kendinden oluşmuş görmesi gibi bir durumda şaşırması ve ürkmesi, aynı zamanda kendi potansiyel gücünün, kendi içinden bakarak fark etmesi anlatılmaktadır.





Şekil4. 20 Being John Malkoviç

Being John Malkovich

Yıl: 1999, Avrupa

Yönetmen: Spike Jonze

#### 4.2.12 Goya

##### Çekim: 1

Çekim yaşlı bir adamın yatağında sahnelenir. Bu yatak ölüm döşeğidir ve ölümün sessiz gücü hissedilir.

Adamın ruhunun yavaş yavaş dünyadan ayrılışı, yatakta birdenbire yok olmayan, yastıktaki izinin görüntülenmesi ile anlatılır.

Kamera da yavaş yavaş yataktan uzaklaşmakta ve dönmektedir. Duygunun bize anlatılmasında müzik etkisi ön plandadır.



**Çekim: 2**

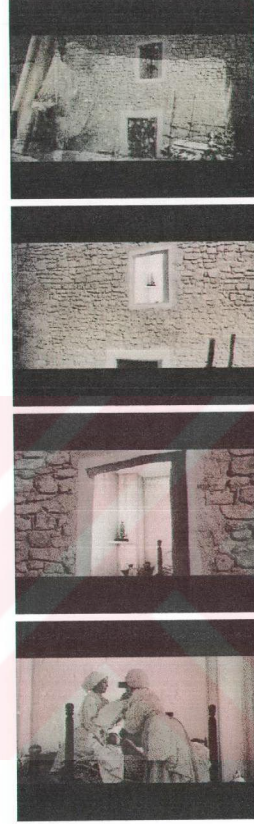
Kamera cump-cut yaparak başka bir çekime geçer.

Işık sızan bir pencerenin dışarıdan çekimi ve aynı

zamanda kar yağışı ‘yaşamı’ ve ‘sürekliliğini’

anlatmaktadır. Biten bir hayat, bu pencerenin

ardında doğan bir bebekle sürmektedir.



Şekil4. 21 Goya

**Goya**

Yıl: 1999,İtalya-İspanya

Yönetmen: Carlos Saura

### 4.2.13 Kundun

**Çekim: 1** 30 sn. Yakın Çekim

Liderlerinin ve bayrak taşıyan askerlerin yakın çekim gösterilmesi ile askeri birliğin simgesel olarak gücü hissettirilir. Arada detay çekimlerle bu duygu daha çok vurgulanır. Çekim tekniği olarak da kamera göz hizasının altından çekim yapar.



Kundun

Yıl: 1999, İtalya-İspanya

Yönetmen: Martin Scorsese

Şekil4. 22 Kundun

#### 4.2.14 Spartacus

**Çekim: 1** 60 sn. Genel ve Yakın Çekim

Komutanlarının Roma askerlerinin önünde konuşması ile halkın gücünü temsil eden kalabalığı ve komutanlarını farklı çekimlerle göstererek eşit güçlerin karşılaştırması yapılır. Bulunduğu yüzyılın gücü sayılan Roma şehrinin arkadaki silüeti güç duygusunu daha çok hissettirir izleyiciye.



Spartacus

Yıl: 1973, ABD

Yönetmen: Stanley Kubrick

Şekil4. 23 Spartacus

### 4.3 Mekanda, Çekim Tekniği ve Kamera Hareketi ile Duyguyu Hissettirme

Çekim tekniği ve kamera hareketi önemli bir rol oynamaktadır. Genelde kamera, göz hizasının altında tutularak ya da göz hizasından daha yukardan çekim yapılır. Böylece mekanda deformasyon etkisi oluşur. Işık, gölge önemli bir etki yapıyor mekana. Ayrıca müzik mekandaki duygunun aktarılmasında önemli bir rol oynamaktadır.

#### 4.3.1 Dark City

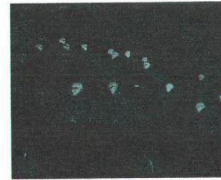
##### Çekim: 1 5sn. Genel Çekim

İnsanların mekanda bir araya gelişi yukardan çekim yapılarak aktarılır. Bir arada toplanan insanların 'güç' oluşturduğu hissettiriliyor.



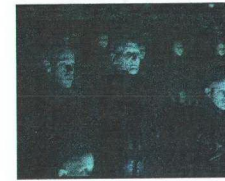
##### Çekim: 2 12sn.

Genel Çekimde insan topluluğu bir arada görünürken, sonraki karede kamera, insan topluluğu arka planda kalırken gücü kumanda eden oyuncuyu ön planda göz hizasının altından çekim yaparak gösterir.



**Çekim: 3** 8sn.

Kamera, yakın çekimden zoom-out yaparak genel çekime geçer.

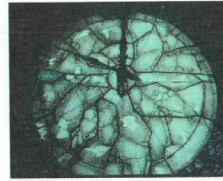
**Çekim: 4** 20sn.

Kamera bir önceki sahneden kesme yaparak oyuncuyu göz hizasından aşağıdan çekim yapar. Gücü temsil eden topluluğun kontrolünün sahibini hissetmemiz sağlar.

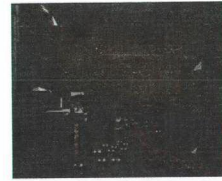
**Çekim: 5** 6sn.

Bir önemli güç olan zaman kadrajın tümünü kaplayan bir saatle ifade edilir.

Sonraki genel çekimde zamanın gücünü temsil eden yuvarlak dev saat, zamanı kontrol eden topluluğun arkasında gösterilir.

**Çekim: 6** 15sn.

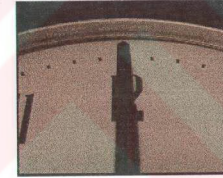
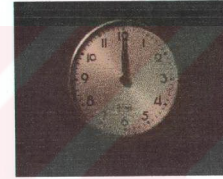
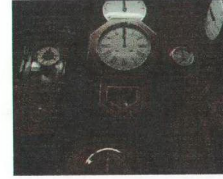
Zamanın gücü ve durmasındaki insan üstülük durumu, bu gücün soyutlaması olan nesnelerin örnekleme ile vurgulanır. Tepeden çekilen insani mekanların, saatlerle vurgulanan gücün insanlar üzerindeki etkisini ifade eder.



**Çekim: 7**

Farklı örneklerle zamanın duruşunun vurgulanması.

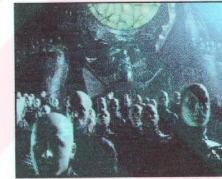
Saatlerin tik-tak sesleri etkiyi attırmaktadır.



**Çekim: 8** 45sn.

Büyük yapıların birdenbire oluşumundaki güç göz hizasının altından çekim yaparak ifade eder.

Kamera sabit olduğundan binanın hareket edişindeki sıra dışılık vurgulanır.



**Çekim: 9** 4sn.

Bu olağan dışı olayların kaynağına öncelikle topluluğa, sonra da topluluğu kumanda eden oyuncuya yakın çekim, dikkati odaklar.

Şekil4. 24 Dark City

Dark City

Yıl: 1998, ABD

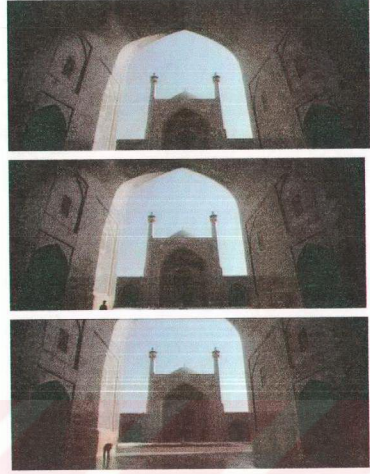
Yönetmen: Alex Proyas

### 4.3.2 Baraka

**Çekim:**1 30 sn. Uzak Çekim

Göz hizasının çok altından başlayan çekim giderek göz hizasına yaklaşır. Kadrajdaki simetri ile birleşince, izlenen yapının ulviyeti ön plana çıkar. Bakılan mekandaki yapılardan oluşan bir öndelik arkalık durumu, mekan derinliğini vurgular.

Anıtsal yapıların ifadesi genelden tam simetriklerdir. Kamera hareketi süresince müzik etkisi önemlidir.



Şekil4.25 Baraka

Baraka

Yıl: 1992,

Yönetmen: Ron Fricke

### 4.3.3 Yosinbo

**Çekim:**1 45 sn. Yakın Çekim

Kamera, oyuncuyu kadrajda ön planda tutarak izleyiciye aktarır. Göz hizasının altından çekim yaparak oyuncudaki gücü izleyicinin hissetmesini sağlar.



Şekil4. 26 Yosimbo

Yosinbo

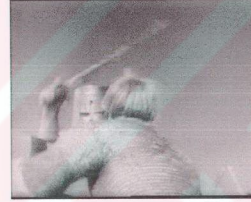
Yıl:1961, Japan

Yönetmen: Akira Kurosawa

#### 4.3.4 Alexander Newsky

**Çekim:1** 30 sn. Yakın Çekim

Kamera iyi ile kötünün güç savaşını karşılıklı çekimlerle izleyiciye aktarır. Göz hizasının altından çekim yaparak, teknik olarak da izleyicinin güç duygusunu daha fazla algılamasını sağlar.



Alexander Newsky

Yıl: 1938, Rusya

Yönetmen: Sergi Eisenstein

Şekil4. 27 Alexander Newsky

### 4.3.5 Roma

**Çekim:1** 5sn .

Roma gücünü tarihinden, tarihindeki yaşanmışlıklardan alan bir kenttir. Bu olaylar, kişiler ve mekanlara dayalı gücü ifade eden, o günleri çağrıştırmaları ve bugüne ulaşılabilmişlikleri ile yapılar, meydanlardır.

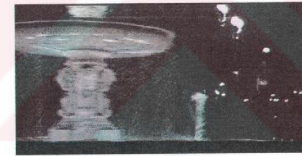
Mekanlar gece çekimleri ile dolaşarak, insansız varoluşlarının gücü ifade edilmiştir. Kenti tarif etmek rotaları tarif etmekten geçer. Hız, gece ve boşluk ana güç temalarıdır.

İlk karede gözlemci tanıtılıyor. Gece kentin boşluğunu bölme ayrıcalığına ve hız lüksüne sahip insanın gücü. Sahne, gecenin karanlığında motosiklet ışıklarının gücünü ve gözlemcilerin kalabalık oluşlarından aldıkları gücü uzak çekimle ifade ediyor.



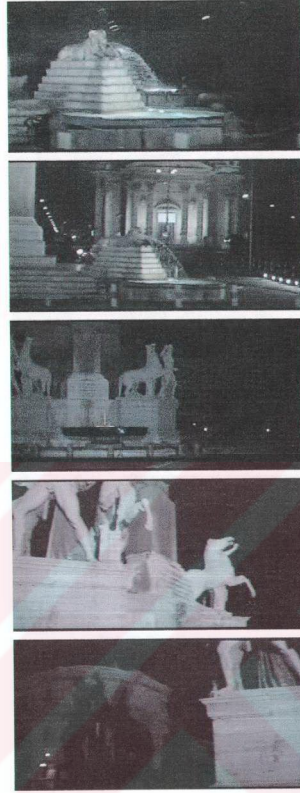
**Çekim :2** 10sn.

Kamera gözlemcinin bakış açısına göre dönmekte ve gözlemcinin hızıyla ilerlemekte. Objeye her yönüyle algılanmaktadır. Hem meydanın genişliğinden aldığı güç hem de objenin odak oluşundan aldığı güç ön plandadır.



**Çekim:3** 15sn.

Meydanın her noktasını gözlemcinin bakış yönünü tarayarak gösteren kamera, meydanın odağındaki objeye yaklaşıyor. Odaktaki nesneye yaklaştıkça nesne büyüyerek kadrajdan dışarı taşıyor. Bu çekimle kadraj dışı kullanılarak büyüklük hissi yaratılıyor. Tüm çekimler boyunca kentin sesi ve motorların gürültüsü, gücü daha fazla vurgular niteliktedir.



Şekil4. 28 Roma

## Roma

Yıl: 1972, İtalya-Fransa

Yönetmen: Federico Fellini

#### 4.3.6 12 Maymun

##### Çekim: 1 Uzak Çekim

Yapının heybeti, onu uzaktan örten bir nesnenin arkasından yavaş yavaş belirmesini sağlayan kamera hareketi ile vurgulanmış.



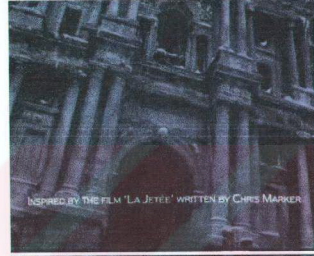
##### Çekim:2 Uzak Çekim

Kentin ve boşluklarının büyüklüğü, dev bir yıkımı da ifade eden eğik kadraj ile göz seviyesinin üstünden çekim yapılarak görüntülenmiş.



### Çekim:3 Orta Çekim

Çok büyük ve süslemeli yapı göz hizasının çok altından çekimden başlayan bir kamera hareketi ile aşağı doğru pan yapılarak çekilmiştir. Son karede insan ölçeği de verilerek yapının büyüklüğü belirtilmiştir.



### Çekim: 4 Orta Çekim

Kent, üzerine çöken ölüm sessizliği ve sakinliği içerisinde kendi gücünü sürdürmektedir.



### Çekim: 5 10 sn. Orta Çekim

Kentin kendisinin bir organı gibi algılanılan yapıdaki aslanın kükreyişi, yine kentin gücünü ifade eder.



Şekil4. 29 12 Maymun

### 12 Maymun

Yıl: 1995, ABD

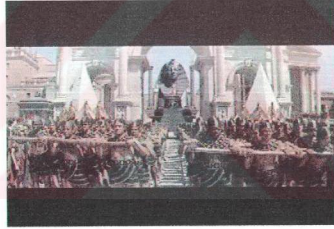
Yönetmen: Terry Gilliam

#### 4.3.7 Cleopatra

##### Çekim: 1 30sn. Genel çekim

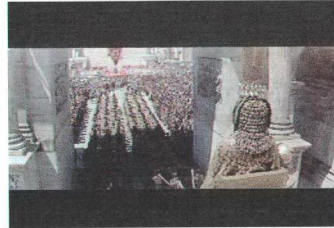
Kraliçenin saraya gelişi uzaktan ve

göz hizasından aşağıda çekim yapılarak gücünün vurgulanması sağlanmıştır. Müzikle beraber halkın coşkusunun sesi de etkiyi artırmaktadır.



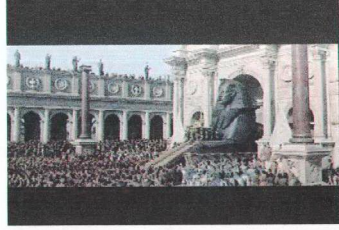
##### Çekim: 2 30sn. Genel çekim

Kamera, oyuncunun bakış açısından ve göz hizasının üstünden çekim yaparak kalabalığı gösterir. Halkın üstünde olan gücün izleyiciye aktarılması sağlanır.



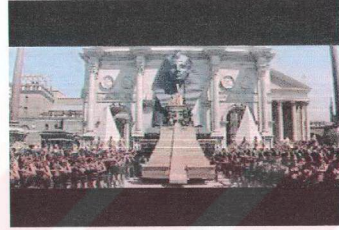
**Çekim: 3** 20 sn. Genel çekim

Zafer takımının altından geçişi genel çekimle aktarılır.



**Çekim: 4** 60sn. Genel ve Orta çekim

Kamera, kraliçenin yaklaşmasını genel çekimle gösterir. Sahne süresince kameranın sabit kalması sağlanarak kadraj içinde gücü temsil eden oyuncu ve obje üç kaçıllı olarak aktarılır izleyiciye.



Şekil4. 30 Cleopatra

Cleopatra

Yıl: 1963, USA

Yönetmen: Joseph L. Mankiewicz

### 4.3.8 Zindan ve Ejderha

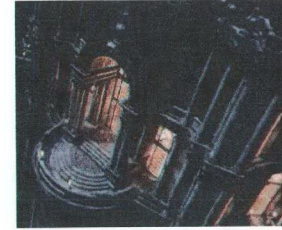
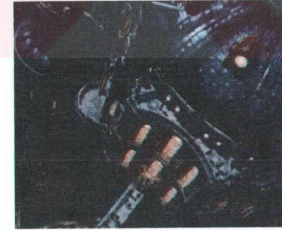
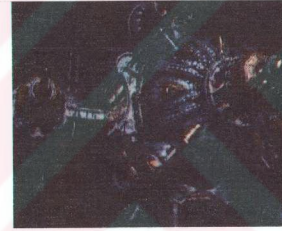
**Çekim: 1** 10 sn. Uzak Çekim

Kamera, Uzak çekimle izleyiciye mekanı tanıtır ve zoom-in yaparak yaklaşır.



**Çekim: 2** 10 sn. Orta Çekim

Bir sonraki sahnede kamera kubbeli yapıyı yukardan çeker ve 180 derecelik dik bir yay üzerinde kayarak kapıya zoom-in yapar ve mekanın içine girer. İzleyici kendini bir anda büyük bir mekanın içinde buluverir. Burada kameranın hareketi ile bize mekan tanıtılır. Kameranın kayarak hızlı hareket etmesi izleyicide tanıtılan mekanın gücünü hissettirir. Kameranın hareketi süresince müzik de aynı tempoda çalınarak çekimdeki vurgu artırılır.





Şekil4. 31 Zindan ve Ejderha

Zindan ve Ejderha

Yıl: 2000, USA

Yönetmen: Courtney Solomon

### 4.3.9 Vanilla Sky

**Çekim:** 1 45 sn. Uzak Çekim

Kamera şehri tepeden çekmeye başlar.

180 derecelik dik bir yay üzerinde kayarak

asıl mekana yaklaşır ve mekanın içine girer.

İzleyici kendini bir anda mekanın içinde

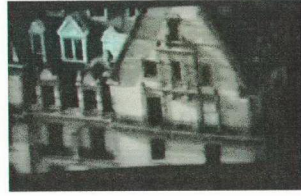
buluverir. Burada kameranın hareketi ile

izleyiciye mekan tanıtılır. Kameranın

kayarak hareket etmesi ve tepeden çekim ile

şehrin gücü hissettirilir.





Vanilla Sky

Yıl: 2000, USA

Yönetmen: Cameron Crowe

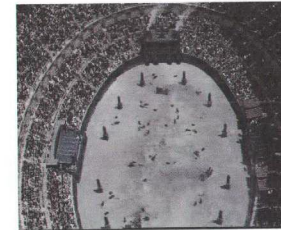
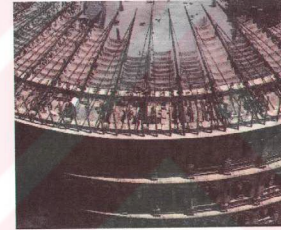
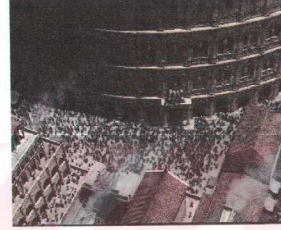
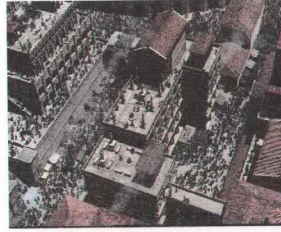
Şekil4. 32 Vanilla Sky

### 4.3.10 Gladiator

**Çekim:1** 30 sn. Uzak Çekim

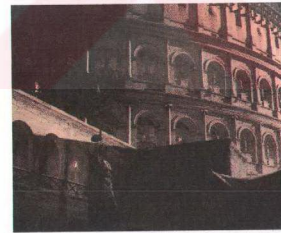
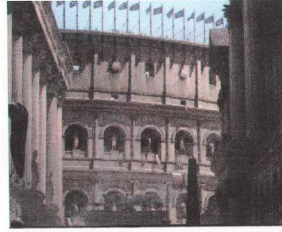
Olayın geçtiği mekan yukarıdan çekim yapılarak izleyiciye tanıtılır. Burada izleyiciye kent ölçeği hakkında bir fikir verilmiş olur.

Bir sonraki çekimde olayın geçeceği mekan olan Collesium yapısı kadraj içinde kent dokusu ile birlikte gösterilir. Kent dokusunun ölçeği ile yapının ölçeği izleyici de karşılaştırma yapma imkanı doğurur. Sonraki çekimlerde, yapının tamamını içindeki insan kalabalığı ile göstererek sahip olduğu gücü izleyicinin algılaması sağlanır.



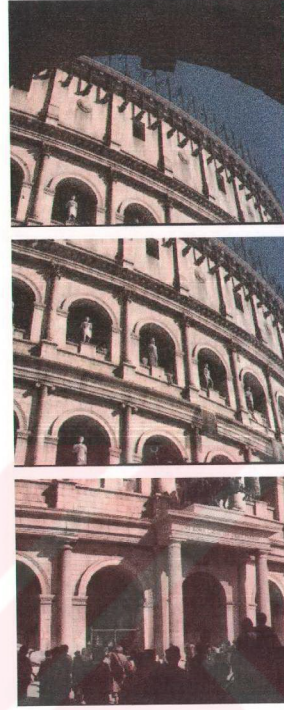
**Çekim:2** 45sn. Uzak Çekim

Bir sonraki sahnede yapının büyüklüğünü izleyiciye anlatabilmek için insan ölçeği ve çeşitli yapılarla (heykel) karşılaştırması yapılarak çekim yapılmıştır.



**Çekim:3**

Kamera, göz hizasının altından çekim yaparak yapıyı kadraj içinde gösterir. Daha sonra kamera kayarak yapının tamamını gösterir ve en son çekimde insan ölçeği ile karşılaştırma yapması sağlanarak izleyici de yapının büyüklüğü ve gücünü hissettirir.



Şekil4. 33 Gladiator

Gladiator

Yıl: 2000 , ABD

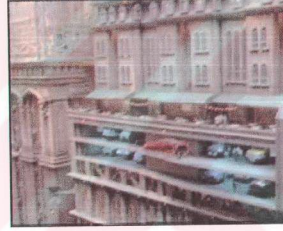
Yönetmen: Ridley Scott

### 4.3.11 5. Güç

**Çekim:1** 45sn. Yakın Çekim ve Uzak Çekim

Güce sahip olan oyuncunun yakın yüz çekimi ile başlayan sahne, geleceğin kentinin 3 boyutlu kullanımını ifade eden bir kare ile sürer.

Kaçış noktası uzaklara giden perspektif bakışla, derinlik hissi verilmek istenmektedir. Kentin silueti ve yukardan çekimi kentin gücünü ortaya koymaya çalışır.



**Çekim:2** 40sn. Yakın Çekim ve Tepeden Çekim

Kamera, kenti tarif etmek için oyuncunun bakış yönünü kullanır. Kentte görüntülenecek yere, önce oyuncunun bakışı ile gösterilir.



**Çekim:3** 30sn. Orta Çekim ve Aşağıdan Çekim

Göz hizasının altından çekilerek bina daha da büyük gösterilmeye çalışılmıştır.



**Çekim:4** 30 sn. Orta Çekim ve Tepeden Çekim

Oyuncunun panikle aşağıya bakması ve bir sonraki karede şehri yukarda göstermesi, kentin büyüklüğünü ifade etmektedir. Böylece kent izleyicide komplike ve daha büyük bir sistem olarak daha güçlü hissi uyandırır.



**Çekim:5** 15 sn. Orta Çekim

Tepeden çekimle ifade edilen yükseklik ve derinlik, oyuncunun düşmesinin ağır çekimi ve yavaş yavaş küçülmesi ile vurgulanmıştır.

Müzikle beraber kentin kendi müziği sahnenin izleyici üzerindeki etkisini arttırmaktadır.



Şekil4. 34 5. Güç

5.Güç

Yıl: 2000 , ABD

Yönetmen: Luc Besson

#### 4.3.12 Lord Of The Rings

**Çekim:1** 60sn. Genel çekim

Kamera tepeden çekim yaparak izleyiciye mekanı tanıtır. Müzikle beraber nehrin ve ormanın sesi sahnenin etkisini artırır.



**Çekim:2** 15sn. Orta çekim

Kamera, objeyi göz hizasından alttan çekim yaparak gücünü vurgular.



**Çekim:3** 15sn. Genel çekim

Genel çekimle gücü temsil eden objeler daha ihtişamlı gösterilerek izleyici üzerindeki etkisi arttırılır.



**Çekim:4** 30sn. Orta ve Yakın çekim

Yakın çekimle oyuncular ile gücü temsil eden obje bir arada gösterilerek büyüklük küçüklük ilişkisi karşılaştırılır.

Kamera objenin etrafında dönüş hareketi yaparak gücünü izleyiciye aktarır. Tüm çekim boyunca müzik güç duygusunu artırır niteliktedir.



### Yüzüklerin Efendisi

Yıl: 2002 , ABD

Yönetmen: Peter Jackson

Şekil4. 35 Yüzüklerin Efendisi

### 4.3.13 Kaplan ve Ejderha

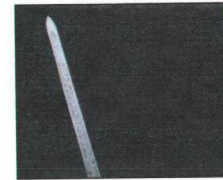
**Çekim:** 1 20 sn. Uzak Çekim

Ruhani bir eğitimin verildiği yapının en önemli yeri avlusudur. Dövüşün avluda gerçekleştiriliyor olması, mekanın dövüşçüler üzerindeki etkisi kameranın sabitliği ile uzak çekimle verilir.



**Çekim:** 2 15 sn. Yakın Çekim

Dövüşçünün gücü ile elindeki dövüş aletinin gücü aynı aynı karede gösterilmekte ve kameranın zoom-in hareketi ile gücün odağı kılıçtan, oyuncuya kaydırılmaktadır.



**Çekim: 3 30 sn. Orta Çekim**

Kamera oyuncuların tüm hareketlerini takip ederek, gerek oyuncuları tek olarak gerekse ikisini bir arada vurgulayarak gücün kimin elinde olduğunu hissettiriyor.



**Çekim: 4** 60 sn. Uzak Çekim ve Tepeden Çekim

Mekanda yerçekimine karşı hareketler göz hizası çekimle vurgulanır. Yerçekimine karşı oyuncunun gücü abartılarak gösterilir.

Göz hizasından yapılan çekimleri arada bir kesen tepe çekimlerle, oyuncuların daralıp genişleyen kişisel güç alanlarını ifade edilir.



**Çekim:5** 30 sn. Yakın Çekim

Dövüşçülerin güç nesnesi sürekli değişmektedir. Oyuncunun elindeki mızrağın kırmızısı, kadrajda diğer oyuncu üzerindeki anlık üstünlüğünü vurgular.

Tüm çekim boyunca kılıçların sesi mekandaki güç savaşını daha da vurgular niteliktedir.

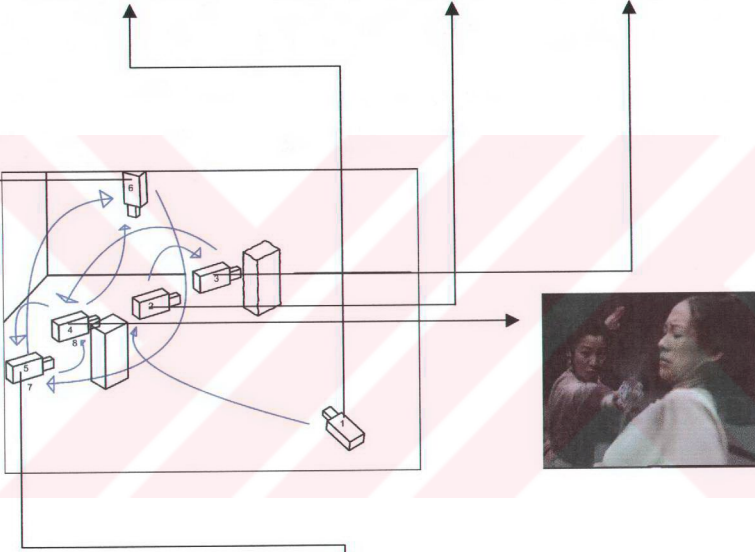


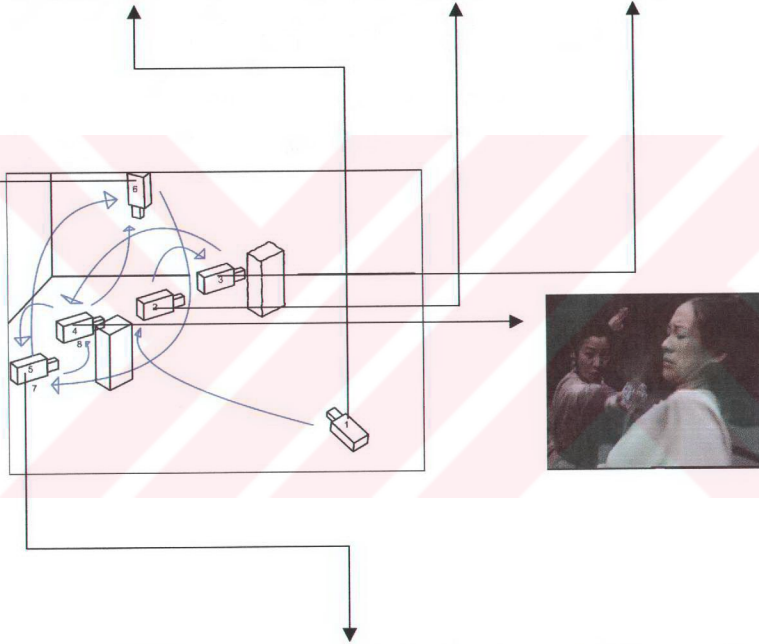
Şekil4. 36 Kaplan ve Ejderha

Kaplan ve Ejderha

Yıl: 2000 , Çin

Yönetmen: Ang Lee





#### 4.4 Müzik, ışık-gölge, figür duyguyu hissettirmek için kullanılıyor.

##### 4.4.1 2001: A Space Odssyse

**Çekim: 1** 60sn. Genel çekim. Maymunun adamın sopa gibi kullandığı büyükçe bir kemik parçasıyla bir yığın hayvan kemiğine tembelce vurduğu görülür.



**Çekim: 2** 4sn. Detay çekim. Kamera zoom-in yaparak Maymunun elindeki sopayı detay çekimle gösterir.

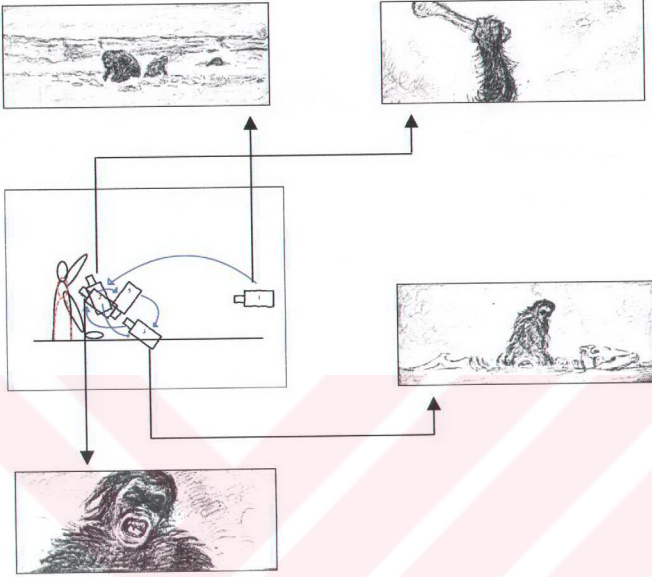
**Çekim: 3** 16sn. Genel çekim. Kamera zoom-out yapar. Sopaanın kemikler üzerinde güçlü bir etki yarattığının farkettiğinde giderek daha hızlı vurmaya, kemikler havada uçmaya başlar. Bu andaki coşku dolu çılgınca duyguyu vermek için, vuruşları ve havada uçuşan kemik parçalarını göstermek ve bu anı uzatmak için yavaşlatılmış hareketlerle birlikte uyumu ustaca yapılmış bir aksiyon kurgusuna geçilir. Bu yöntem, yumruğuna göre kemik parçasının kendisine daha büyük güç sağladığını anlayan maymun adamın şaşkınlığını vermede de daha etkili bir anlatım sağlar.

**Çekim: 4** 6sn. Yakın çekim. Sonra zekasının gücü yardımıyla dünyadaki yaratıklar üzerinde egemenlik modeli kurmaya başladığını ifade eden bir çekime geçilir. Çevresinde yerde yatan hayvan kafataslarını parçalamaya başlar. Bu anda kamera yerden hafifçe yükselir ve olayı yakından izler. Çekim 1 –2’ de sessizlik hakimken çekim3’ den itibaren müzik son derece etkili bir şekilde gücü anlatır.



Şekil4. 37 2001: A Space Odssyse

Bu kısa sekans içinde, güçlü bir duygunun anlatımı, seçilmiş öğelerle birlikte yavaşlatılmış hareketin kullanımıyla ifade edilir. (DEMİR, 1954)



2001: A Space Odssyse

Yil: 2000 , ABD

Yönetmen: Stanley Kubrick

#### 4.4.2 Baraka

##### Çekim: 1 30 sn. Genel Çekim

Kamera genel çekimle mekana giriş yapar.

Müzik ve ışık mekânın ruhaniyetini anlatmada en önemli etkindir.



##### Çekim: 2 20 sn. Genel Çekim

Kamera genel çekimle mekânın içinde dolaşır. Mekandaki huzur duygusu, insanların sakin hareketleri, müzik, ışık ile hissedilmektedir.



**Çekim: 3** 30 sn. Yakın Çekim

Kamera huzuru temsil eden oyuncuyu kadrajda odaklayarak zoom – in yapar ve müziğin etkisiyle izleyiciye bu duyguları hissettirir.



Şekil4. 38 Baraka

Baraka

Yıl: 1992,

Yönetmen: Ron Fricke

#### 4.4.3 Dracula

**Çekim:1** 60 sn. Uzak Çekim

İlk sahnede savaşın yıkıcı gücü anlatılmaktadır.

Savaşın korkunçluğu; kan, ceset gibi gerçek görüntüler olmaksızın gölge ve ışık ile oluşmuş savaşı ve savaş aletleri figürleri ile soyutlanır.

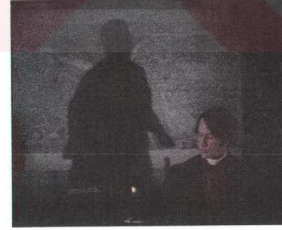
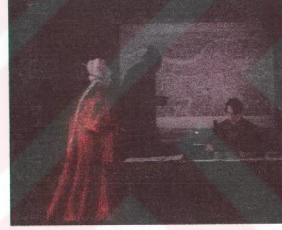


**Çekim:2** 15 sn. Uzak Çekim

Gölge, bilinmez, tarif edilemez güçlerin ya da farklı duyguların simgesi olarak algılatılır.

**Çekim:3** 60 sn. Uzak Çekim

Kontun Londra haritası üzerine gölgesinin düşmesi ve oyuncunun kırmızı ile de gösterilmesi vurgulanan mistik gücünü artırır.



Şekil4. 39 Dracula

Dracula

Yıl: 1992, ABD

Yönetmen: Francis Ford Coppola

## 5. DEĞERLENDİRME

Bu bölüme kadar olan kısımda iş merkezleri, kültür yapıları ve dini yapıları gibi güç, prestij, yücelik duygularını ön plana çıkan yapı türlerinin mimari sunumlarında sinemadaki çekim tekniklerini kullanıp kullanamayacağımızı ortaya koymaya çalıştık. Bunu yaparken öncelikle bir film listesi belirlemeye çalıştık. Söz konusu film listesini belirlerken ilk aşamada British Film Enstitüsü, Amerikan Film Enstitüsü, National Film Enstitüsü gibi kurumların listelerini göz önünde bulundurduk. Film listelerinden ortak filmleri çıkartmaya çalıştık. Daha sonra filmlerde güç, prestij, yücelik duygularını incelediğimiz için listeyi Sinema ve Mimarlık üzerine yayınlanmış referans kitaplarını göz önünde bulundurarak daha geniş kapsamda tutmaya karar verdik. Buna göre tez konumuzda kullanılan filmler aşağıdaki gibidir;

1. Rumble Fish – Francis Ford Coppola
2. Pearl Harbor – Michael Bay
3. Dark City – Alex Proyas
4. Gladiator – Ridley Scott
5. Şeytanın Avukatı – Taylor Hackford
6. Blade Runner – Ridley Scott
7. Fountainhead – King Vidor
8. Things To Come – William Cameron Menzies
9. 5. Güç – Luc Besson
10. Zindan ve Ejderha – Courtney Solomon
11. Great Expectations – Alfonso Cuarón
12. 12 Maymun – Terry Gilliam
13. Ben-hur – William Wyler
14. Dracula – Francis Ford Coppola
15. Cleopatra – Joseph L. Mankiewicz
16. Armageddon – Michael Bay

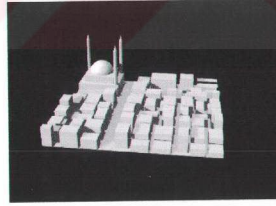
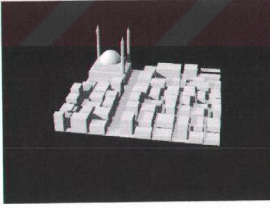
17. Vanilla Sky – Cameron Crowe
18. Yüzüklerin Efendisi – Peter Jackson
19. Baraka – Ron Fricke
20. Dr. Caligari' nin Muayenehanesi – Robert Wiene
21. Metropolis – Fritz Lang
22. Roma – Federico Fellini
23. 2001 Space Odssyse – Stanley Kubrick
24. Kaplan ve Ejderha – Ang Lee
25. Kundun – Martin Scorsese
26. The Big Lebowski - Spike Coen
27. Alexander Newsky – Sergei Eisenstein
28. Being John Malkovich – Spike Jonze
29. Goya – Carlos Saura
30. Land and Freedom – Ken Loach
31. Spartacus – Stanley Kubrick
32. Potemkin Zirhlısı – Sergei Eisenstein
33. Yojinbo , Akira Kurusawa

Belirlenen listeye göre incelenen filmlerden sinemada kullanılan çekim teknikleri ortaya konuldu. Buna göre bir iş merkezi, kültür merkezi veya dini yapının mimari animasyondaki sunumunda kullanılabilecek çekim teknikleri şöyledir;

Çizelge 2 Çekim Tekniklerinin Sınıflandırılması

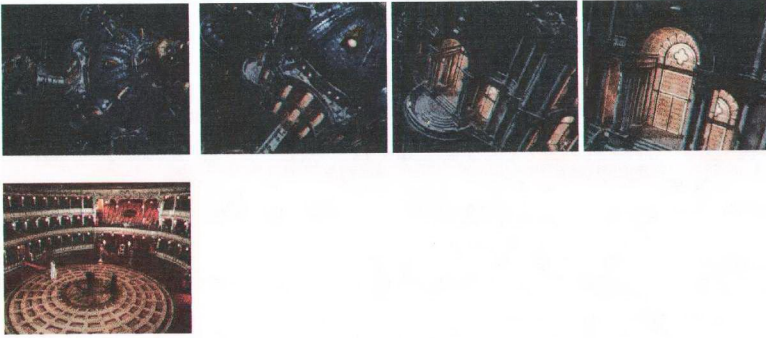
ÇİZİM TEKNİKLERİ	ASYA- AVRUPA FİLMLERİ	AMERİKAN FİLMLERİ	ZAMAN	MÜZİK	TOPLAM YÜZDE
Üstten Bakış	2	13	30 sn	%100	%40
Kameranın zoom-in zoom- out yaparak objeye yaklaşıp uzaklaşması	5	10	40-60 sn	%80	%45
Üç kaçırlı çekim	18	15	60 sn	%40	%100
Genel çekimden ana mekana giriş	5	1	30 sn	%60	%10

### 5.1 Üstten Bakış



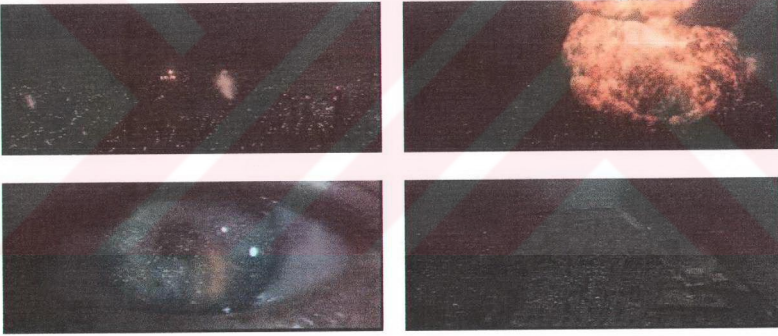
Şekil5. 1 Üstten bakışla kameranın hareketi

İncelenen filmlerden 2-4-6-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-24 (15 film) numaralı filmlerde yani %40' ında üstten bakış tekniği kullanılarak güç, prestij duygusu verilmeye çalışılmıştır. Bu filmlerden sadece iki tanesi Asya-Avrupa filmidir, diğerleri Amerikan filmleridir. Kamera, tepeden çekmeye başlar ve belli bir rotada kayarak asıl gösterilmek istenen objeye - mekana yaklaşır. Çekim süresi yaklaşık 30sn sürmektedir.



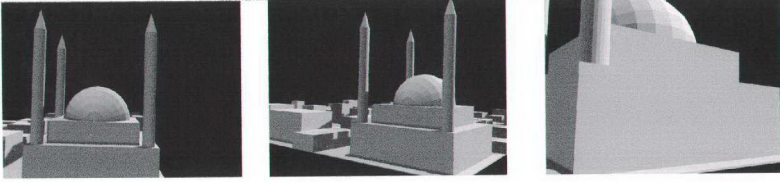
Şekil5. 2 Zindan ve Ejderha filminden bir sahne

2-4-9-10-11-12-14-15-16-17-18-19 numaralı filmlerde çekim kesintisiz devam etmektedir. Ancak 6-13-24 numaralı filmlerde araya başka planlar da girmiştir. Bu da verilmek istenen duyguyu daha da vurgulu hale getirmek için yapılmaktadır.



Şekil5. 3 Blade Runner filminden bir sahne

## 5.2 Kameranın Zoom-in Yaparak Vurgulanmak İstenen Objeye Yaklaşması



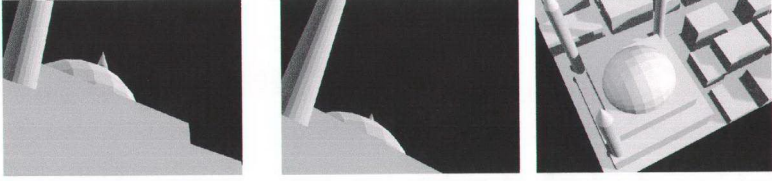
Şekil5. 4 Kameranın zoom-in/out yapması

1-2-3-5-7-11-12-13-17-18-19-22-23-24-26 (15 film) numaralı filmlerde yani %45' inde kamera zoom-in yaparak objeye yaklaşır ve objenin önemi vurgulanır. Bu çekimi kullanan filmlerin 19-22-23-24-26 numaralı filmler Asya ve Avrupa filmleri, diğerleri Amerikan filmleridir. Kullanılan teknikte kamera belirli bir rotada kayarak zoom- in yapabilir ve objeyi çok yakın çekimle vurgular. Burada kameranın hareketi yaklaşık 40-60sn sürmektedir. Başka bir kullanım şekli de kamera mekanı genel çekimle gösterirken başka bir plana geçerek çok yakın çekimde vurgulanmak istenen objeyi ön plana çıkarır. Daha sonra tekrar genel çekimle mekanı gösterir. Çekimler arasındaki bu değişiklik 4-10sn arasında değişmektedir. Burada genelde simgesel olarak duygu verilmeye çalışılır. Yani güç, prestij duygusunu hissettirecek obje, nesnelere vurgulanarak izleyiciye aktarılır. Bu teknik kısa süreli ama vurgulu bir tekniktir.



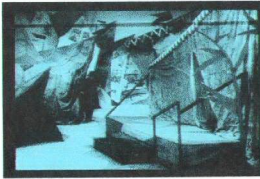
Şekil5. 5 Pearl Harbor, Gladiator ve Ben-hur filmlerinden simgesel kullanımlar

### 5.3 Üç kaçırlı çekim



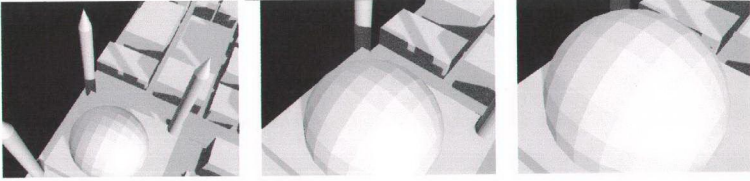
Şekil5. 6 Kameranın göz seviyesi altında ve üstünden çekimleri

İncelenen bütün filmlerde (33 film) yani %100' ünde uygulanarak, mekan göz seviyesinin altından çekilerek kaçırlı olarak gösterilmiştir. Burada mekan deforme edilerek gösterilerek güç, prestij duyguları çok daha vurgulu anlatılmaktadır. 3-6-8-20-21 numaralı filmlerde kameranın göz seviyesinden aşağıda çekim yapması ile birlikte mekanın kendi tasarımı da önemli bir etki yapmaktadır. Çünkü mekanın kendi tasarımı da prestij, güç duygusunu vermektedir. Mekanın tasarımı çok daha önemli hale gelmektedir bu filmlerde. dediğimiz Bu çekimlerde kamera sabit olduğu için 10sn de değişen planlarla çekim yapılır. Diğer filmlerde ise kameranın hareketi ile bize güç duygusu verilmek istenir ve çekim 60 sn sürer.



Şekil5. 7 Mekan tasarımının öne çıktığı örnekler

#### 5.4 Genel Çekimden Zoom-in/Zoom-out Yaparak Mekana Giriş.



Şekil 5.8 Kameranın zoom-in yapması

Burada kamera kayarak mekana yaklaşır ve plan değişerek ana mekanın içine girilir.

1-7-10-11-14-21 (6 film) numaralı filmlerde yani %10' unda bu teknik çok daha vurgulu kullanılmıştır.

## 6. MİMARİ ANİMASYON VE KULLANICI DENEYİMLERİ ÜZERİNE

### 6.1 Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı; yücelik, prestij, güç duygusunun sinemadaki kullanımlarının, mimari anlatım dilinde kullanımına uyarlanması olarak belirlenmiştir.

Dar alan araştırmasının amacı; sinemadaki çekim teknikleri kullanılarak hazırlanmış dini bir yapının kullanıcı üzerindeki etkilerini sınamaktır.

### 6.2 Araştırmanın Alanı

Storyboard, filmin ana fikrini görünür hale getiren bir dizi resim ve notlardır. Filmin konusu, tipleriyle, diyaloglarıyla, efektleriyle kağıt üzerinde bir çeşit resimli roman gibi canlandırılır. Her sahne için ayrı bir resim çizilmekte, figürlerin hareketi çizgi ve oklarla bu resimler üzerinde gösterilmektedir. Storyboard' da her dakika için ortalama 15-16 resim çizilir.

Bu kullanıcı deneyiminde, dini bir yapının sunumu mimari bir storyboard olarak hazırlandı. Bu storyboard' da ortaya koymaya çalıştığımız sinema tekniklerini kullanarak mimari animasyonda vermek istediğimiz duyguyu daha çok vurgulamaya çalıştık. Hazırlanan storyboard' a göre mimari animasyon modellenerek katılımcılara izlettirildi.

### 6.3 Araştırmanın Kütlesi

Araştırmanın üzerinde yapıldığı kütle mimari birikimi olan katılımcılardır. Kütle oluşturulan birimlerin tanımlanması ve kütlelenin sınırlandırılması gerekliliğinden dolayı; mimarlık alanında eğitim görmüş, bu alanlarda mimari projenin sunum aşamasında animasyon, perspektif gibi teknikleri kullanan yaklaşık 15 kişi belirlenmiştir. Araştırma kütlesi bu tanıma uygun gönüllü katılımcılardan oluşmaktadır.

Alan araştırmasında kullanılan gözlem tekniği, hazırlanan mimari animasyonun kullanıcılar tarafından izlenmesi şeklinde olmuştur.

Katılımcılardan beklenen, izledikleri animasyonun içeriği hakkında fikir vermeden teknik olarak incelenmesi üzerinedir. Katılımcılardan animasyonu kamera hareketlerini, çekim sürelerini, müzik ve ışığın etkisini göz önünde bulundurarak izlemeleri istenir. Animasyonun kendilerinde uyandırdığı duyguyu yukarıdaki etkileri düşünerek belirtmeleri istenir.

#### 6.4 Değerlendirme

Animasyonu izleyen katılımcılardan, kendilerinde uyandırdığı duyguları söylemeleri istenmiştir. Katılımcılardan bir tanesi kendisinde uyanan duyguları şöyle belirtmiştir; *'Animasyonun başında çevreyi tanımaya çalıştım. Mekana giriş kadrajı daha iyi ayarlanabilirdi. Kamera sokakta göz hizasında yürümeye başladığında özel bir şeyle karşılaşacağımı düşündüm. Müziğin etkisiyle karşılaşacağım şeyin gizemli, ruhani bir şey olduğunu hissettim.'*

Diğer bir katılımcı; *'Caminin olduğu meydana kamera daha ağır hareket etmeliydi. Şehri daha geniş modelleyebilirdiniz. Çevresinin tamamen görünmemesi eksiklik duygusunu hissettiriyor. Genel anlamda müzikle beraber gizemli bir yapıyla karşılaşacağımı camiye yaklaşırken düşündürüyor. Kameranın camiye yukarıdan baktığı açı dini gücü maksimum derecede hissettirdiği an.'*

İki katılımcı; *'Animasyonun genel olarak hissettirdiği duygu ruhani bir gücün varlığının olduğu. Cami animasyonun odak noktası ve gücün temsilcisi olarak hissettirilmiş.'*

Diğer üç katılımcı; *'Müzik çok etkili. Dini bir yapının anlatıldığını hissettiriyor. Özellikle camiye aşağıdan geniş açıyla bakış ve tepeden kubbeye bakış açıları çok etkili.'*

Diğer bir katılımcı; *'Dini bir yapının animasyonu olduğunu hissediyorsunuz. Özellikle müzik bu duyguyu destekleyici seçilmiş. Ancak ışık yetersiz kalmış. Özellikle caminin gösterildiği kameralarda ışıktaki kullanılsaydı etki daha fazla olabilirdi.'*

Bir başka katılımcı; *'Kamera açılarını çok sevdim. Özellikle camiye aşağıdan bakmakla sanki tanrıya bakıyormuşum gibi hissettim. Daha sonraki açıda da camiye tepeden bakarak tanırının yerine geçtiğini hissettim.'*

15 kişiden oluşan pilot grup üzerinde yapılan denemeden çıkarılan sonuçlar aşağıdaki gibidir;

- Hazırlanan animasyonun, kullanıcıların % 90' nında uyandırdığı duygu ruhani ve mistik bir yapının sunumunun hazırlandığı
- Müziğin dini bir yapıya ulaşacağı fikrini vermiş olması
- Gizemli bir şeyle karşılaşmayı ummayı ve istenilen sonuca ulaşılması
- Animasyonun odak noktasının camii olması ve dini gücün hissettirilmesi
- Kamera açılarının önce tanrıya bakıyormuş daha sonra tanrı yerine geçip yukardan

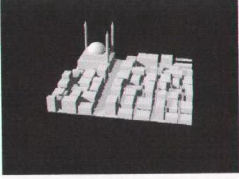
bakıyormuş hissini uyandırması

- Işığın camiye daha çok ön plana çıkaracak tonda kullanılması gerektiği

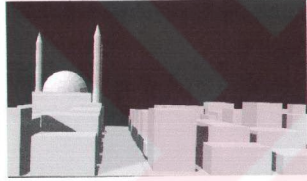
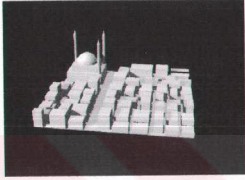


## 7. SONUÇ

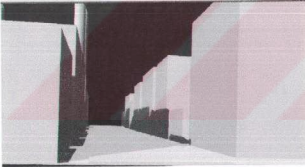
## Storyboard



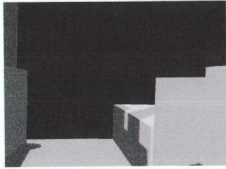
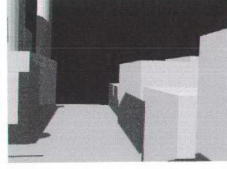
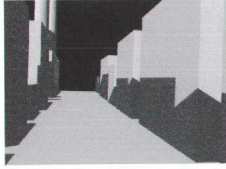
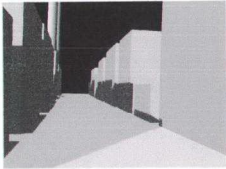
0 sn. Tepeden genel çekim. Müzik vokal olarak duyulmaya başlanır.



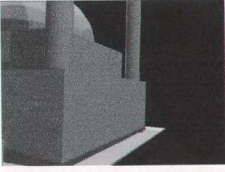
20 sn. Kamera mekana düşey rotada yaklaşarak çekim



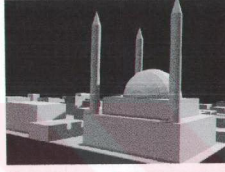
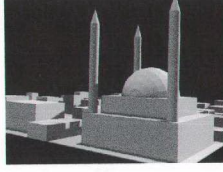
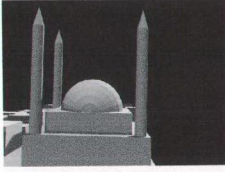
21.sn Kamera göz hizasına iner.



30 sn. Kamera camiye yaklaşır. Müziğin temposu artar.



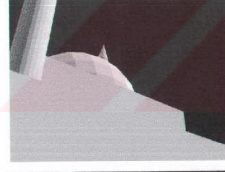
31 sn. Genel çekimle cami etrafında kameranın dönüş hareketi başlar.



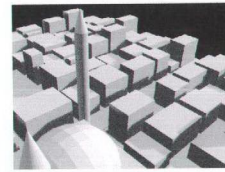
45 sn. Kamera zoom-out yaparak dönüş hareketini tamamlar.



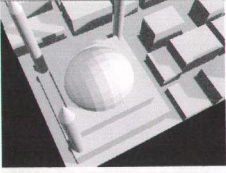
60 sn. Kamera zoom-in yaparak camiye yaklaşır.



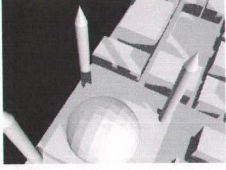
75 sn. Kamera üç kaçıslı olarak kubbeye yönelir.



90 sn. Kamera düşey yönde yükselir. Müziğin temposu artar.



100 sn. Kamera tepeden çekim yapar ve 180 derece dönüş yapar.



110 sn. Kamera kubbeye zoom- in yapar.



120 sn. Kamera kubbeden iç mekana geçiş yapar.

Şekil 7.1 Story-board

Yukarıda anlatılan story-board' da, bir İş Merkezi, Kültür Merkezi ya da Dini Yapının güç, prestij, ruhaniyet duygusunu ön plana çıkartan mimari yapıların animasyonunda kullanılabilecek çekim teknikleri vurgulanmak istenmiştir. İncelenen filmlerden Amerikan sinemasına ait filmlerde kamera hareketleri çok daha ön plandayken, Avrupa ve Asya filmleri simgesel anlatımlara daha çok önem vermişlerdir. Gerek kamera hareketi ile gerekse simgesel anlatımlarla, seyirciye hissettirilmek istenen duygunun çok daha fazla vurgulanması sağlanmaktadır. Bu tekniklerin mimaride kullanımları, projenin sunumunda hissettirmek istediğimiz duyguyu daha vurgulu anlatmamıza yardımcı bir unsurdur. Ayrıca sadece çekim tekniklerinin kullanımları yeterli değildir. Kamera hareketleri ile birlikte ışık, gölge ve özellikle müzik önemli bir etki yaratmaktadır. Tüm bu teknikleri iş merkezleri ve dini yapıların mimari animasyonunda da kullanabiliriz. Yapılan kullanıcı deneyimleri de sinemanın varoluşundan bu yana izleyiciyi etkilemek için kullanılan tekniklerin mimari

animasyonda da mekanın güç etkisini anlatmak için kullanılabileceğini kanıtlar niteliktedir.



**KAYNAKLAR**

- Arredamento Mimarlık, Aralık 2001, Gökçe Kınayoğlu, Saniyede 24 Kare Ütopya, 80
- Arredamento Mimarlık, Aralık 2001, Özgür Özakin, Bugünün Dünyasını Geleceğe Yansıtma, 85
- Dorsay, A., 100 Yılın Filmi, 1999
- Arijon, A., Film Dilinin Grameri 1-2-3, T.C. Anadolu Üniversitesi Yayınları, 1993
- Neumann, D., Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner, 1999
- Öngören, M., Senaryo ve Yapım: Yapım Tekniği, Alan Yayıncılık, 1993
- Mehring, M., The Screenplay: A Blend of Film Form and Content, 1990
- Mitchell, W.J. Electronic Design Studio. MIT Press. Massachusetts, 1990. Taşkılla Kitaplığı.
- Özön, N., Sinema Kitabı, Elif Yayınları, 1999
- Rotha, P., Richard Griffith, Sinema Yazıları, İzdüşüm Yayınları, 2001
- Persson, P., Understanding Representations Of Space: A Comparison Of Visulation Techniques In Mainstream Cinema And Computer Interfaces, Social Navigation Of Information Space, 2000
- Culhane, S., Animation From Script To Scree, 1995
- Katz, S., Film Directing – shot by shot: visulation from concept to screen, 1991
- Katz, S., Film Directing -cinematic motion: a workshop for stating scenes, 1992
- Demir, Y., Filmde zaman ve mekan, Turkuaz Yayıncılık, 1954
- Tasarım Dergisi, Mart 2002, Sağlık Tesisleri, 52
- XXI Mimarlık Dergisi, Mart – Nisan 2000, Eğitim Yapıları

**INTERNET KAYNAKLARI**

- [1] [www.architectura.it/movies/19990901/index.htm](http://www.architectura.it/movies/19990901/index.htm)
- [2] [www.public.iastate.edu/~lyc/homepage1.htm](http://www.public.iastate.edu/~lyc/homepage1.htm)
- [3] [www.njit.edu/SOA/imaging.htm](http://www.njit.edu/SOA/imaging.htm)

[4] [www.nfld.k12.mn.us/schools](http://www.nfld.k12.mn.us/schools)

[5] [www.uniklinik-freiburg.de/de/patinfo/images/fotos/p-kiga/kiga-innen-weit-mit-eli.jpg](http://www.uniklinik-freiburg.de/de/patinfo/images/fotos/p-kiga/kiga-innen-weit-mit-eli.jpg)

[6] [www.sasked.gov.sk.ca/~wey97/sourisgrass/germany2.htm](http://www.sasked.gov.sk.ca/~wey97/sourisgrass/germany2.htm)

[7] [www.icsh.ro/bloc3.gif](http://www.icsh.ro/bloc3.gif)

[8] [www.guggenheim-bilbao.es/idoma.htm](http://www.guggenheim-bilbao.es/idoma.htm)

[9] [www.arthurerickson.com/building.html](http://www.arthurerickson.com/building.html)

[10] [www.buildings.greatbuildings.com](http://www.buildings.greatbuildings.com)

[11] [www.yuksel-yapi.com.tr](http://www.yuksel-yapi.com.tr)



**ÖZGEÇMİŞ**

Doğum tarihi	29.10.1973	
Doğum yeri	Bitlis	
Lise	1985-1991	Özel Bursa İhsan Çizakça Lisesi
Lisans	1992-1999	Mimar Sinan Üniversitesi Mimarlık Fak. Mimarlık Bölümü
Yüksek Lisans	2000-	Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık. Anabilim Dalı, Bilgisayar Ortamında Mimarlık Programı

**Çalıştığı kurum(lar)**

1998-1999

1999-2002

2002–kendi işini kurdu

Cem Aydın İç Mimarlık Bürosu

3D Mimarlık LTD. ŞTİ.

A&amp;N TASARIM